

AVENTURIEN

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5 EINSTEIGER-HELDEN



STURMGEBOREN

NR. 195
EINSTEIGER

Das Schwarze Auge

I3097PDF

Das Schwarze Auge

STURMGEBOREN



ULISSES SPIELE





VERLAGSLEITUNG

MARIO TRVANT

REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

LEKTORAT

SARAH SCHIRMER

COVERBILD

MARCUS KOCH

INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SZIKSZAI, MARC BORNHÖFT,
TRISTAN DEBECKE, MICHAEL JAECKS, VOLKER KOPRAD,
JANINA ROBBEN, PADINE SCHÄKEL,
PIPA SCHELLHAS, MIA STEINGRÄBER

KARTEN

MARC BORNHÖFT, VOLKER KOPRAD,
НАППАН МÖLLМАПП, KATJA REINWALD

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

Version 1.1

Copyright © 2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-86889-667-1

Das Schwarze Auge

STURMGEBOREN

Ein Kampagnenband für den Meister
und 3 bis 5 Einsteiger-Helden

Redaktion
Katja Reipwald

Autoren
Stephan Frings, Dominik Hladek, Rafael Klor,
Katja Reipwald und Pipa Schellhas

mit Dank für Kritik, Anregungen und Kommentare an
David Lukaßen und Stefan Unteregger für den bewährten kritischen Blick
Michael Masberg für hochelfische Schützenshilfe und hilfreiche Kommentare
Michael Rost für die Hilfestellung bei den Recherchen
Daniel Bruchmeier für artefaktmagischen Durchblick
Daniel Simon Richter für ein stets offenes Ohr und die Ruhe im Sturm
Dieter Binder, Mathias Hagemann, Andreas Roeseler und Eric Schrempf dafür,
dass wir sie immer wieder als repräsentative Spielgruppe behelligen dürfen
Benedikt Huggins für die Liebe zum Handwerk und die Anregung zur Qualität
desselben den Teilnehmern des Workshops auf dem RatCon 2012 für ihr Wohlwollen
& – last but not least – unseren Gesponsoren für Geduld und Beistand:
Almut Hladek, Johanna Klor, Joachim Reipwald, Julia Schmidt

*»Das Rad der Zeit dreht sich, Zeitalter kommen und gehen und hinterlassen Erinnerungen, die zu
Legenden werden. Legenden verblassen zu Mythen, und selbst die sind längst vergessen, wenn das Zeitalter
wiederkehrt, das an ihrem Ursprung stand. In einem dieser Zeitalter, manche nennen es das Dritte Zeitalter,
das einst kommen wird, das schon lange vergangen ist, erhob sich ein Wind in den Verschleierten Bergen.
Der Wind stand nicht am Beginn. Es gibt keinen Beginn und kein Ende, wenn sich das Rad der Zeit dreht.
Doch zumindest setzte der Wind etwas in Bewegung.«*

—Robert Jordan, „Drohende Schatten“

İNHALT

VORWORT	5
EİPLEİTUNG	6
HİPİTER YİMRAS SCHLEIER VPD İP FATAS' BUCH.....	7
AUFBRUCHSTİMMUNG	9
VOR DEM STURM – HİPİTERGRUPP	9
GROßES WİRF SEİPEP SCHATTEP VORAUS.....	9
AM TAG DES RHEX	13
AUF DEM SEEWEG – VOP DOPPERBACH PACH PİRİTUL	16
STURMGETRIEBEN	18
DAS ABEPTFEVER İM ÜBERBLİCK.....	18
DİE REİSE İP DİE EBEPİ	18
DER AUFBAU DES DORFES	25
ZEİT FÜR HELDEN	31
DİE PFLANZUNG DER STEİPEİCHE	37
STURMUMFOST	41
ALVERAPS SCHLEUSEP	41
DİE PAMEPLOSEP TAGE İP DER HARDORPER EBEPİ	44
GELBAUGE VPD RUßFELL	46
DAS ABEPTFEVER İM ÜBERBLİCK.....	46
DER WEG İNS ABEPTFEVER	48
DİE VHDENBERGER VERHAPDLVNGEP.....	49
DİE RİTVALHÖHLE	62
SCHATTEPFİNGER	70
İM SCHATTEP REGT SİCH ETWAS	70
VİPGEVİPDEP	72
FLAMMEP VPD WOGEP	76
DAS ABEPTFEVER İM ÜBERBLİCK.....	76
DER HİPİTERGRUPP	77
ES BEGİPPT İP PİRİTUL	78
WOHİP PVV ALSO?	81
İP DEP SEEAVEN	87
WERSUCHEP, DER FİPDEP	92
DER ALPTRAUM AM EPDE	97
İM STURM EROBERT	106
DER FRÜHLİNG ZİEHT EİP	106
DİE FÜRDERE EPWİCKLVNG İP DER EBEPİ	107
STADT, LAND, PEVPAUGE	109
PERSÖPLİCKEİTEP DER REGİOP	109
DAS DOMİNİVİUM DOPPERBACH	123
DİE EBEPİ VOP HARDORP	126
WEİLER, DORF VPD STADT	129
GEPER İP DER HARDORPER EBEPİ	150
DİE BESİEDLVNG DER HARDORPER EBEPİ	157
RİTTER, PFAFFE, ZİMMERMAPP	169
KOPİERVORLAGEN	175



VORWORT

Geschätzter Spielleiter, werte Spielleiterin, lassen Sie uns zu Beginn einige Worte über das Konzept von **Sturmgeboren** verlieren. In Ihren Händen halten Sie einen umfangreichen Band, der sowohl Abenteuer als auch Spielhilfen – mit direktem Bezug zur bespielten Region, aber auch zur Thematik des Siedelns – enthält. Der Grundgedanke von **Sturmgeboren** ist, Sie als Spielleiter in die Lage zu versetzen, die enthaltenen Abenteuer weitgehend mit diesem Buch vorbereiten und leiten zu können. Das inzwischen sehr umfangreiche Material zu **Das Schwarze Auge** hat uns dies natürlich nicht leicht gemacht, und so kommen auch wir nicht ohne Verweise auf andere Publikationen aus. Im Großen und Ganzen denken wir aber, dass der vorliegende Band alle grundlegenden Informationen enthält.

Mit **Sturmgeboren** entführen wir Sie in den Norden des aventurischen Kontinents, genauer gesagt in eine Ebene, die bislang ein Schattendasein fristete. Eingerahmt von mehrheitlich mythischen, ja unheimlichen Landschaften, hat sich die **Ebene von Hardorp** als Schauplatz bislang kaum aufgedrängt. Weder siedlungswilligen Anrainern, noch abenteuerlustigen Helden. Zu Unrecht, wie wir finden, weswegen schon vor einigen Jahren die Idee geboren wurde, die Region aus ihrem Schlummer zu reißen, ihre Geschichte zu erforschen und sie für das Spiel zu erschließen.

In diesem Sinne hoffe ich, es bereitet Ihnen ebensoviel Spaß in der Ebene zu spielen, wie uns sie zu beschreiben.

Katja Reinwald

Mannheim, am heißesten Wochenende des Jahres 2012

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote , Ausgabe xxx
Elementare Gewalten	Ergänzungsband Elementare Gewalten
Handelsherr	Spielhilfe Handelsherr und Kiepenkerl
LCD	Regelwerk Liber Cantiones Deluxe
Licht und Traum	Regionalspielhilfe Aus Licht und Traum
Nordlicht	Regionalspielhilfe Im Bann des Nordlichts
Ritterburgen	Quellenband Ritterburgen und Spelunken
RON	Spielhilfe Rondra-Vademecum
Schild	Regionalspielhilfe Schild des Reiches
Schwarzer Bär	Regionalspielhilfe Land des Schwarzen Bären
Untote	Ergänzungsband Von Toten und Untoten
WdA	Regelwerk Wege der Alchimie
WdE	Regelwerk Wege des Entdeckers
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZooBotanica	Regelergänzung Zoo-Botanica Aventurica



EINLEITUNG

Sturmgeboren umfasst drei große und drei kürzere Szenarien sowie eine umfangreiche Spielhilfe, die sich sowohl mit der Neunaugenseeregion, ihren Bewohnern und Ansiedlungen als auch mit der Besiedlungsthematik beschäftigt. Es greift die bereits im **Aventurischen Boten*** (Ausgaben 143 und 152) beschriebenen Bemühungen einer Donnerbacher Ritterin, in der Ebene von Hardorp zu siedeln, auf.

Nachdem der erste Anlauf im **Winter 1034 BF** abgebrochen werden musste, wagt dieselbe Ritterin im **Frühjahr 1035 BF** einen weiteren Versuch. Diesmal genießt sie die Unterstützung der Fürstenfamilie sowie dreier weiterer Donnerbacher Adelshäuser. Doch um wirklich nichts dem Zufall zu überlassen, werden weitere Spezialisten angeworben, von deren Sachkenntnis, Kampfkraft, aber auch Opfermut bald mehr abhängt als die zunächst einfach und überschaubar klingende Aufgabe erahnen ließ. Die Helden tauchen tief in die Geschichte der Region ein, entschlüsseln längst vergessene Mysterien, wecken alte Schrecken und besänftigen sie schließlich wieder.

Dank des Einsatzes und der Tatkraft der Helden gelingt es den Donnerbacher Siedlern schließlich, Fuß in der Ebene von Hardorp zu fassen.

AUFBAU DES BANDES

Sturmgeboren gliedert sich in zwei große Themenkomplexe. Der erste umfasst die **Szenarien**, ausgehend vom Prologszenario **Aufbruchstimmung**, in dessen Verlauf die Helden in die Handlung einsteigen, bis zum Epilog in **Im Sturm erobert**, mit dem die Kampagne endet.

Der zweite Teil beschäftigt sich mit dem Hintergrund des Settings. In mehreren **Spielhilfen** werden die Region, die darin liegenden Ansiedlungen, die Bewohner menschlicher, tierischer und seltsamer Natur sowie eine Besiedlungsspielhilfe vorgestellt. Diese Spielhilfen erlauben es Ihnen, in den Szenarien teilweise nur angerissene Handlungsfäden auf eigene Faust auszuarbeiten. Einige Szenarien sind bewusst offen gestaltet, so dass Sie die Möglichkeit haben, Sie nach eigenem Gutdünken auszugestalten.

Zur Hervorhebung bestimmter Informationen verwenden wir folgende Symbole: Um einer bestimmten Situation zusätzliche Dramatik zu verleihen oder die Herausforderung zu erhöhen, wurden optionale Szenen ‚zur Erschwerung der Situation‘ eingefügt und mit dem Symbol des **Totenkopfs** (☠) versehen. Umgekehrt enthalten die Abenteuer Szenen zur ‚Erleichterung der Situation‘, gekennzeichnet mit der **Heiltrankphiole** (🍷). Der **Vorhang** (🎭) lässt die betroffene

Personen unter den *Visibili* treten, was bedeutet, dass ihr weiteres Schicksal von offizieller Seite nicht verfolgt wird.

Nachfolgend geben wir Ihnen einen Überblick über den Aufbau des Bandes. Zu Beginn jedes Kapitels wird ein kurzer Abriss über den Zeitraum, den Inhalt sowie die Anforderungen des jeweiligen Szenarios gegeben.

● **Kapitel I: Aufbruchstimmung** (siehe Seite 9) bildet den Auftakt der Kampagne. In Donnerbach werden die Helden von lokalen Adligen für ihr Unternehmen angeworben.

● In **Kapitel II: Sturmgetrieben** (siehe Seite 18) lernen die Siedler die raue Seite der Hardorper Ebene kennen und bemühen sich, Fuß in ihr zu fassen. Neben den absehbaren Problemen wie Ressourcenbeschaffung, Angriffen wilder Tiere, Auseinandersetzungen mit den Goblins etc. verstärken sich innerhalb der Gemeinschaft die Spannungen, was letztlich zum Bruch führt. Die Helden müssen sich für eine Seite entscheiden.

● **Kapitel III** umfasst mit **Sturmumtost** (siehe Seite 41) ein kurzes Übergangsszenario und thematisiert die bereits jetzt spürbaren Auswirkungen, die die Menschensiedlung auf die Ebene von Hardorp hat.

● Diese werden in **Kapitel IV: Gelbauge und Rußfell** (siehe Seite 46) noch vertieft. Außerdem tritt nun die Bergbaustadt Uhdenberg auf den Plan und wird zu einer Bedrohung für die Siedlungen, weswegen die Helden zu Gesprächen mit der Minenloge geschickt werden. In der Stadt knüpft Yaakscha Rubah, die graue Eminenz der Rotsichel-Goblins, Kontakt zu den Helden. Tatsächlich gelingt es diesen, an der Seite Yaakschas entscheidenden Einfluss auf die Wetterlage in der Hardorper Ebene zu nehmen und einen erbitterten Feind auszuschalten.

● **Kapitel V: Schattenfinger** (siehe Seite 70) ist ein weiteres, kurzes Übergangsszenario, das die Helden mit dem hochelfischen Erbe der Ebene und einem Wesen in Kontakt bringt, das lange im Neunaugensee geschlummert hat und ausgelöst durch die Erfolge der Gruppe in **Gelbauge und Rußfell** nun erwacht.

● **Kapitel VI: Flammen und Wogen** (siehe Seite 76) thematisiert just dieses Wesen, dessen Umtriebe die Neunaugenseeregion in Atem halten. Nachforschungen bringen zutage, dass es sich um eine mächtige, vermutlich hochelfische Kreatur handelt, die die Jahrtausende im See überdauerte und deren Motive nicht per se böse sind. Dennoch müssen die Helden der ‚Seehexe‘ schließlich Einhalt gebieten und ihren Einfluss brechen.

● **Kapitel VII: Im Sturm erobert** (siehe Seite 106) schließlich ist der Epilog der Kampagne und enthält neben deren

*) Der **Aventurische Bote** ist das von Redaktion und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges und erscheint alle zwei Monate. Er informiert über die wichtigsten Entwicklungen der fortlaufenden Geschichte aus Sicht aventurischer Berichterstatter. Dieser aventurische Teil wird um interessante Hintergrundinformationen zu vielen weiteren Themen ergänzt und umfasst Spielhilfen zu Orden und Geheimgesellschaften, Beschreibungen von Städten und Tempel, neue Kreaturen und Artefakte sowie Alltagsthemen, die das Spiel in Aventurien bereichern.

Ausklang nach den überstandenen Gefahren auch einen Überblick zur mittelfristigen Entwicklung der Region.

● **Kapitel VIII: Stadt, Land, Neunauge** (siehe Seite 109) enthält zahlreiche Spielhilfen wie ein umfassendes Personenverzeichnis (Seite 109), eine Beschreibung der Region (siehe Seite 123 und 126), der darin liegenden Ansiedlungen (siehe Seite 129), vorkommender potentieller Gegner (siehe Seite 150) und schließlich einer Besiedlungsspielhilfe (siehe Seite 157), ergänzt durch sechs vollständige, für das Spiel in Sturmgeboren besonders geeignete Archetypen (siehe Seite 169).

Der Rest ist Bewährtes: Vorlesetexte sind mit umrahmten Kästen hervorgehoben. Zum leichteren Auffinden von Talentproben wird die *Kursivsetzung* verwendet, auch Eigennamen sind bei ihrer ersten Nennung kursiv gesetzt. VERSALIEN kennzeichnen Zauber, KAPITÄLCHEN Liturgien. Sind für Meisterpersonen keine Werte angegeben, passen Sie diese bitte den Gepflogenheiten Ihrer Spielrunde an. Wie gewohnt enthalten graue Kästen im Text weiterführende Informationen.

AUSWAHL DER HELDEN

Sturmgeboren richtet sich an *unerfahrene* Helden, die am Beginn ihrer Karriere stehen. Im Gegensatz hierzu sollte der Meister – und dürfen auch die Spieler – bereits erfahren sein.

Für letztere bietet sich **Sturmgeboren** an, um wieder einmal einen neuen Helden ins Feld zu führen.

Mittel- oder nordländische Charaktere sind ohne Einschränkung spielbar. Zauberkundige werden mit Voranschreiten der Kampagne nützlich, und es ist ratsam, mindestens einen in der Gruppe zu haben. Kämpfer, aber auch Handwerker sind ebenso passend wie Gelehrte, Forscher und Geweihte. Charaktere aus der Neunaugenseeregion, wie sie im Kapitel **Ritter, Pfaffe, Zimmermann – Archetypen für Sturmgeboren** (siehe Seite 169) vorgestellt werden, bieten sich besonders an. Auch Zwerge mit einer passenden Motivation lassen sich integrieren, Elfen ebenfalls, obwohl diese die Bestrebungen der Menschen vermutlich eher ablehnen. Da Teile des Abenteuers in Donnerbach oder Weiden spielen, sind goblinische, orkische und echsische Charaktere ungeeignet.

LEKTÜRE UND REGELWERK

Weitere Hintergrundinformationen zur Region finden Sie in der Regionalspielhilfe **Schild des Reiches** und in den Anthologiebänden **Steinzeichen** sowie **Wetterleuchten**. Über die Regelwerke zu Kampf, Magie und Götterwirken sowie die Spielhilfen **Zoo-Botanica Aventurica** und **Handelsherr und Kiepenkerl** hinaus ist die Kenntnis weiterer Spielhilfen und Quellenbücher zwar hilfreich, aber nicht zwingend notwendig.

HINTER YMRAS SCHLEIER UND IN FATAS' BUCH

GESCHICHTSABRISS DER REGION

um 4600 v.BF	Pyrdacor offenbart sich den Hochelfen, gibt ihnen Macht über die Elemente und befiehlt den Bau der elementaren Städte.
um 4100 v.BF	Beginn des Baus von Mandalya, in dem die Hochelfe Panlariél als Feuerfürstin herrscht und als Hüterin des Zitadellenschlüssels des Feuers gilt. Bald darauf folgen Shir'Vadyr und andere Häfen am Seeufer sowie Daleones Außenposten in der Roten Sichel.
um 3600 v.BF	Die Bewohner Mandalyas legen sich zum <i>Langdauernden Schlaf</i> nieder, die Stadt wird entrückt. In Shir'Vadyr und Daleones Flammenhorst bleiben einige Elfen zurück, die Panlariél nicht in den Traum folgen wollen. Mit der Zeit erkennen sie jedoch, dass ihre Wohnstätten ohne Verbindung zum Schlüssel des Feuers keinen Bestand haben werden.
um 2250 v.BF	Kampf der Hochelfen gegen die namenlosen Horden Pyrdacors – unter anderem tobt auch eine Schlacht im Nebelmoor.
um 2120 v.BF	Die Heere Daleones und der Goblinschamanin Quinjasula löschen sich auf der Hardorper Ebene gegenseitig aus (Licht und Traum 114). Der Flammenhorst wird infolgedessen aufgegeben, seine Bewohner ziehen sich nach Shir'Vadyr zurück.
um 2100 v.BF	Die Goblinschamanin Hassara Feuertopf, eine Schülerin Quinjasulas, gelangt in den Besitz von Daleones Drachenhorn und benutzt es, um Geister und magisch hervorgerufene Wetterphänomene gegen die verbliebenen Elfen zu richten.
um 2050 v.BF	Die letzten Hochelfen der Ebene geben Shir'Vadyr auf und schließen sich dem <i>Ersten Zug der Sehenden</i> (Licht und Traum 22) an.
ab 460 v.BF	Isegrein der Wanderer nimmt als erster Mensch in der Region regelmäßigen Kontakt zu den Waldelfen auf.

451 v.BF	Der Erste Schwurbund gegen den Schattenwolfkönig wird zwischen dem Waldelfen Oiodarell und Isegrein dem Wanderer geschlossen. Isegrein gründet an der Stelle des Kampfes das heutige Rathila und definiert es „fürderhin und für alle Zeit“ als den nördlichsten Punkt seines Königreichs (Strom der Feinde 6f.).
31 v.BF	Unterzeichnung des <i>Trallopers Vertrags</i> . Der Handelsposten am späteren Standort der Stadt Uhdenberg wird gegründet.
17 v.BF	Der Zweite Schwurbund zwischen Oiodarell ‚Schwurträger‘ und Herzog Galdur dem Weisen von Horasia erneuert den Bund.
343 BF	Gründung der Stadt Donnerbach. Oiodarell tritt seine Aufgabe, über den Schwurbund zu wachen, an Sankt Heleon Donnerhall von Donnerbach ab.
572 BF	Der Dritte Schwurbund wird zwischen Herzog Emmeran von Weiden und dem Fürst-Erzgeweihten Curathan Donnerhall von Donnerbach geschlossen.
755 BF	Uhdenberg erklärt sich für unabhängig.
1027 BF	Uhdenberger Unruhen.
1030 BF	Der Vierte Schwurbund wird zwischen Prinz Arlan von Löwenhaupt und Thalia Ljosvaki von Donnerbach, zukünftige Fürst-Erzgeweihte, geschlossen.
1033 BF	Erster Besiedlungsversuch der Ebene von Hardorp durch Sarhild von Birselburg. Es kommt zu Zusammenstößen der Siedler mit der Uhdenberger Legion (AB 143).
Winter 1034 BF	Sarhild von Birselburg bricht ihren Besiedlungsversuch ab (AB 152).

STURMGEBOREN IM ZEITLICHEN ÜBERBLICK

Winter 1035 BF	Ein zweiter Besiedlungsversuch der Ebene wird beschlossen – diesmal mit der Unterstützung des Donnerbacher Fürstenhauses und einiger Adelsfamilien.
16. Phex 1035 BF	Die Adelsfamilien Birselburg, Tüngeda und Effelder – allesamt an der Besiedlung beteiligt – nehmen zu Donnerbach Handwerker, Kämpfer etc. in ihre Dienste.
24. Phex 1035 BF	<i>Glückstag</i> – die Siedler brechen von Donnerbach aus in die Hardorper Ebene auf.
1. Peraine 1035 BF	Die Siedler erreichen Niritul und dringen in die Ebene von Hardorp vor (Sturmgetrieben).
Frühling 1035 BF	Es kommt zum Bruch der Siedlergemeinschaft. Die Adelsfamilien beschließen unabhängig voneinander zu siedeln (Sturmgetrieben).
Sommer 1035/1036 BF	Zwei Dörfer entstehen. <i>Flammersbach</i> unter dem Banner der Familie Birselburg, in der Ebene unweit des Röderstreichs gelegen, und <i>Sensbachtal</i> am Roten Pass unter dem Zeichen der Effelders. Der Sommer ist geprägt von heftigen Wetterkapriolen und merkwürdigen Zwischenfällen. Die Stadt Uhdenberg nimmt Verhandlungen mit den Siedlern auf. Tschak Chekrai, Kriegshäuptling der Rotsichelgoblins, wird von den Helden gestellt und im Kampf überwunden. Damit ist die Kriegsgefahr gebannt. Im ausgehenden Sommer beruhigt sich die Lage in der Ebene, das Wetter normalisiert sich dank des Eingreifens der Helden (Gelbauge und Rußfell).
Herbst 1036 BF	Die Arbeiten an den Dörfern gehen gut voran, die Bauern fahren ihre erste – noch spärliche – Ernte ein.
Winter 1036 BF	Im Winter schreitet der Dorfbau weiter voran. In den Auen des Neunaugensees treiben überdurchschnittlich viele Irrlichter ihr Unwesen.
Frühling 1036 BF	Nahe dem See kommt es wiederholt zu Zwischenfällen. Menschen verschwinden, Seeungeheuer wagen sich an die wenigen Dörfer in Ufernähe heran. Die Helden identifizieren ein uraltes Wesen aus dem Neunaugensee als Ursache der Zwischenfälle und vertreiben es. Ruhe zieht auf der Ebene von Hardorp ein (Flammen und Wogen).
Sommer 1036/1037 BF	Der Teilleib des sterbenden Omegatherion verliert an Einfluss. Neunaugensee-Fischern erscheint der See bei weitem nicht mehr so gefährlich wie ehemals. Argwöhnisch beäugen sie diese Entwicklung und wagen sich nur zögerlich weiter vor.
Frühling 1037 BF	Von Trallop aus überquert ein kleiner Schiffskonvoi den Neunaugensee. In der Folgezeit verkehren wieder Schiffe zwischen Donnerbach und Trallop. Das Donnerbacher Fürstenhaus beginnt etwa 15 Meilen nördlich von Rathila mit dem Bau der fürstlichen Motte ‚Schattenwacht‘, um für den Fünften Schwurbund gewappnet zu sein.

AUFBRUCHSTIMMUNG

Kurzbeschreibung des Szenarios: Zusammenstellung des Siedlerzuges in Donnerbach, erste Bewährungsproben für die Helden in der Stadt und auf der Reise nach Niritul.

Spielort: Stadt und Dominium Donnerbach

Zeit: Frühjahr 1035 BF

„Seid mutig und entschlossen, stets eingedenk der Tugenden Rondras, aber auch denen der Milden Töchter und der Herdmutter, dann werden die Götter Euch belohnen. Vergesst nicht, dass nicht alle diesen Schritt gutheißen und dass manche es lieber sähen, wir blieben in alten Grenzen. Ich jedoch verstehe, was Euch antreibt, teile Eure Hoffnung. Wählt Eure Verbündeten mit Bedacht und zögert nicht, meine Unterstützung einzufordern. Ich habe für Euch gesprochen, also ist Euer Erfolg der meine – wie auch Euer Scheitern das meine wäre!“

—Thalia Ljosvaki von Donnerbach zu Sarhild von Birselburg, Winter 1035 BF

VOR DEM STURM – HINTERGRUND

Aufbruchstimmung ist Einstieg und zugleich Prolog der Besiedlungskampagne **Sturmgeboren**. Das Szenario dient der Einführung der Helden in die Handlung sowie der Vorstellung einiger Protagonisten.

Ausgangspunkt ist die Stadt Donnerbach, wo im ausgehenden Winter 1035 BF beschlossen wurde, einen neuerlichen Besiedlungsversuch in der Ebene von Hardorp zu wagen. Die Spatzen pfeifen es im ganzen Dominium von den Dächern, denn dieser Versuch hat den Segen des Fürstenhauses und die Unterstützung gleich dreier mächtiger Adelsgeschlechter. Um den Erfolg zu gewährleisten, sind diese dennoch auf die Hilfe junger und strebsamer Recken angewiesen: Ihrer Helden.

DAS SZENARIO IM ÜBERBLICK

In **Aufbruchstimmung** werden die Helden – ganz klassisch – über Aushänge und Ausrufer aufgefordert, ihre Fähigkeiten in den Dienst einiger Adliger zu stellen. Im ersten Teil des Szenarios präsentieren sich die einzelnen Auftraggeber, werben um ‚Spezialisten‘ und prüfen deren Kompetenz. Schon hier blitzen die Spannungen zwischen den beteiligten Adelshäusern auf und zwingen die Helden, sich zu entscheiden. Das zweite Kapitel widmet sich der Reise der Siedler bis nach Niritul, von wo aus sie in die Ebene von Hardorp vordringen wollen.

GROßES WIRFT SEINEN SCHATTEN VORAUSS

Wie ein Lauffeuer breitete sich im Winter 1035 BF die Nachricht aus, dass Fürst-Erzgeweihte Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach das Familienoberhaupt der Birselburger Amalberga und ihre Schwester *Sarhild* (siehe Seite 112) zum Rapport gerufen hat. Mutmaßungen und Gerüchte machten alsbald die Runde, doch eine Sache galt als sicher: Es konnte nur um den gescheiterten Versuch Sarhilds gehen, in der Ebene von Hardorp zu siedeln (siehe Seite 8 sowie **AB 143**).

Von dem, was auf dem Heleonsberg besprochen wurde, drang nichts nach außen. Erst im späten Winter machten Gerüchte von einem neuerlichen Besiedlungsversuch, diesmal mit dem Segen des Fürstenhauses und mit der Unterstützung weiterer Adelshäuser, die Runde. Dieses Gemunkel durchzog den nebeligen Spätwinter in Donnerbach wie

ein Frühlingshauch, denn wenn dies der Wahrheit entspräche, würde alsbald Arbeit im Übermaß angeboten und zugleich Material in großem Umfang benötigt. Händler und Gastwirte, Handwerker und Tagelöhner frohlockten und machten sich bereit.

HELDEN GESUCHT!

„Das ehrenwerte Haus Birselburg nimmt Zimmermänner, Holzfäller, Steinmetze, Grobschmiede und derlei Handwerker mehr in Brot und Lohn.“

„Trocken Brot und kargen Lohn, solltest du ergänzen, Hallodri. Hingegen mein Herr, der ehrwürdige Leoderich von Effelder, jedem Handwerker ein ansehnliches Handgeld verspricht, jeden Tag eine warme Mahlzeit und ...“

„Jeder im Dominium weiß, wie weit es mit der Ehre der Effelders her ist – so kurz kann keiner spucken, du Lump.“
 „Dir geb' ich Lump, Hundsfott ...!“
 —so gehört auf dem Pilgerplatz Donnerbachs unmittelbar vor einer wüsten Prügelei zweier Ausrufer, Winter 1035 BF

Die Aufbruchstimmung ist dieser Tage greifbar und breitet sich von Donnerbach über das gesamte Fürstentum, ja sogar entlang der Ufer des Neunaugensees nach Süden aus. Händler nehmen die Kunde mit sich und verbreiten sie, in manchem Weiler machen Ausrufer Halt und fordern Handwerker, Gelehrte und Waffenvolk auf, sich bis zum *Tag des Phex* (16. Phex) in Donnerbach einzufinden, um sich der Anführerin der Siedler – Sarhild von Birselsburg – sowie ihren Beratern vorzustellen.

Obwohl der Tag des Phex der entscheidende Stichtag ist, halten sich schon vor dem 16. Phex Werber der drei beteiligten Adelsfamilien – Birselsburg, Effelder und Tüngeda (siehe Seite 118f.) – in der Stadt auf. Am *Glückstag* (24. Phex) schließlich sollen die Siedler in Donnerbach aufbrechen.

VIELE WEGE, EIN ZIEL?

Der zweite Besiedlungsversuch der Hardorper Ebene erfolgt mit Zustimmung des Fürstenhauses. Die Fürst-Erzgeweihte ist nach wie vor skeptisch, dennoch hat sie der Bitte ihrer Tochter entsprochen, dem Unternehmen ihren Segen zu geben. Aldare sieht das kontrovers diskutierte Vorhaben als Bewährungsprobe für ihre Erbin und ist gespannt darauf, wie Thalia mit den zu erwartenden Problemen umgehen wird. Dieses Mal ist die Siedlergruppe weit größer, wird sie doch von drei teilweise miteinander verfeindeten Adelsfamilien getragen.

Thalias erste Entscheidung war es, Sarhild von Birselsburg zur Anführerin zu machen. Dies verleiht der jungen Ritterin jedoch keine Befehlsgewalt, denn im Dominium sind Ritter einander ebenbürtig. Sarhild ist ‚prima inter pares‘ (Erste unter Gleichen) und damit auf die Kooperation der anderen Adligen angewiesen. Jeder von ihnen steuert nach eigener Maßgabe Arbeitskräfte, Material und Gold bei. Zu diesem Behufe werben alle drei Familien – und nicht Sarhild allein – Spezialisten an.

DONNERBACH IM VORFRÜHLING

Früher als sonst füllen sich die Straßen, Plätze und gastfreien Häuser Donnerbachs. Üblicherweise schwillt der Pilgerstrom erst am Thalionmetag (4. Peraine) – einem rondrianischen Feiertag minderer Bedeutung – merklich an. Händler, Handwerker und Gastwirte richten sich zwar schnell auf die



Ausruferin in Donnerbach

neue Lage ein, dennoch sind die Betten in allen Gasthäusern bald belegt – einzig das teure **Hotel Donnerfall** (siehe Seite 130) verfügt noch über Kapazitäten. In einer Schänke abends einen freien Platz zu ergattern, gleicht einem Glücksspiel. Einige Handwerker und Bürger bieten Fremdenzimmer unterschiedlicher Güte und Preisklasse an, wobei erstere bevorzugt wandernde Handwerksgesellen aufnehmen.

An Markttagen platzt die Stadt förmlich aus den Nähten, wenn die Bauern des Umlands ihre Waren feilbieten, unter die sich zunehmend allerlei Nützliches für Neusiedler mischt. So etabliert sich nach und nach ein kleiner Markt für gebrauchte Alltagsgüter – von Kleinmöbeln über Werkzeug hin zu Bauholz.

In der **Lieblichen Melodei** (siehe Seite 130) spielen allabendlich Musiker auf, Schausteller und Gaukler bevölkern die Straßen und unterhalten die Passanten. Vielleicht hören die angehenden Helden hier schon eine uralte Geschichte, die ihnen bei ihren Nachforschungen im Abschluszenario **Flammen und Wogen** (siehe Seite 76) hilfreich ist. Auch allerlei lichtscheues Gesindel nutzt die Gunst der Stunde, und die Stadtgarde macht unbarmherzig Jagd auf die *Yppse*, eine überaus geschickt zu Werke gehende Bande halbwüchsiger Taschendiebe. Auf die Ergreifung des mutmaßlichen Bandenoberhauptes *Graue-Yppa* (*1018 BF, unscheinbar, blass, große blaue Augen, Meisterdiebin) wurden inzwischen fünf Goldstücke ausgesetzt.

JEDER FAMILIE DIE IHREN

So verschieden die drei Familien sind, so unterschiedlich sind auch ihre Ansprüche an die Spezialisten, die sie in ihren Dienst nehmen wollen.

● **Birselburg** sucht nach Zimmerleuten, Holzfällern, gegebenenfalls einem Baumeister, und würde gerne einen Geweihten – bevorzugt Rondras oder Peraines – anwerben. Zusätzlich Kämpfer – bevorzugt Ritter – sowie Heiler, Grenzüter, Hirten oder Jäger. Magiern begegnet die Familie zurückhaltend und verlässt sich bei der Auswahl auf die Fürsprache des Beraters vom Donnerbacher Seminar (siehe Seite 82).

● **Effelder** setzt vor allem auf Spezialisten, die bei der mittelfristigen Entwicklung der neuen Siedlung nützlich sind: Handwerker wie Brauer, Schmiede, Wagner, Töpfer, ein Wirt, etc. Daneben wirbt die Familie Kämpfer an, wobei Kompetenz hier eindeutig Leumund schlägt: Söldner oder Schwertgesellen sind gern gesehen. Magier sind willkommen, sofern sie ‚nützlich zaubern können‘, Geweihte hingegen weniger.

● **Tüngeda** hat ähnliche Ansprüche wie Birselburg. Neben Kämpfern werden vor allem Holzwerker und ‚zupackende Geweihte‘ (Peraine, Rondra) gesucht. Magiekundigen wie Elfen, Hexen und Magiern begegnet die Familie aufgeschlossen und interessiert.

VERLOCKENDE ANGEBOTE

Die Vertreter der Adelsfamilien bemühen sich, schon im Vorfeld geeignete Bewerber auszudeuten und zu umwerben. Während die Werber der Familie Tüngeda die vornehme Würde dieses Hauses, ihr tadelloses Ansehen im Dominium und beim Fürstenhaus betonen, geben sich Birselburg und Effelder deutlich volksnäher.

Ergänzen Sie die nachfolgenden Anregungen um speziell auf Ihre Helden zugeschnittene Szenen. Die Werber verstehen ihr Geschäft, sie spüren, welche Spezialisten sich für sie lohnen und welche Angebote deren Entscheidung möglicherweise beeinflussen. Für besonders ‚dicke Fische‘ erhalten sie eine Provision, sind also entsprechend motiviert.

Ruhm oder Silber?

● **Walrada Holzstichler** (*967 BF, gebeugt, 9-fingrig, trinkfest und leutselig), eine Meistertischlerin, spricht für die Familie Tüngeda. Ihr ganzes Leben hat sie für die Familie gearbeitet, wie vor ihr ihre Ahnen und nach ihr ihre Kinder und Enkel. *„Die Tüngedas sind ehrenhaft, gerecht und sie haben das Wohl ihrer Leute stets im Blick. Andere Familien (Effelder) meinen hingegen, Würde ließe sich durch Gold ersetzen.“*

● **Dirlavar Laubrufer** (siehe Seite 114) ist kein Werber, spricht aber auf Nachfrage der Helden ebenfalls für Tüngeda. Insbesondere ist er von deren Achtung für die Natur und für Elfen sowie von ihrer Lebensart angetan. Von kaum einem anderen Adligen – Heorot von Donnerbach (siehe Seite 111) ausgenommen – kann er solches berichten.

● **Aribert Unkenau** (*998 BF, breitschultrig, blonde Lockenpracht, kumpelhaft, autoritätsgläubig) ist aus dem Gefolge Amalbergas von Birselburg. Er hat es vom einfachen Nirituler Fischersohn zum Waffenknecht gebracht, denn die Birselburger belohnen Mut und Tatkraft. *„Außerdem sind sie eine patente, götterfürchtige Familie, die es versteht, ihre – und die Interessen ihrer Untertanen – zu wahren. Vor allem verstehen sie letztere, weil sie nicht so vornehm-schnöselig (Tüngeda) und keinesfalls so schmierig-anspruchslos (Effelder) sind wie manch' anderes Haus.“*

● **Ragin Wengeler** (*984 BF, dürr, rastlos, redegewandt, bauernschlau) ist Unterkontorleiter der Familie Effelder. Gut gekleidet und von angenehmem Wesen preist er die weitreichenden Handelsbeziehungen seiner Herren, ihren Wohlstand und den Segen Phexens, unter dem sie so offenkundig stehen. Kompetent erscheinende Bewerber lädt er auf ein Bier, vielleicht auch eine Mahlzeit ein. Gelingt es den Helden, ihn von ihren Fähigkeiten zu überzeugen (CH-Probe +2), legt er ihnen nahe, sich den Effelders anzuschließen. Als kleinen Denkanstoß und *„Vorgeschmack auf Künftiges“*, erhält jeder Held einen Vorschuss von 2 bis 6 Silbertalern, denn *„wichtiges Getue ist wenig wert, Ruhm übrigens ebensoviel“*, wie er mit süffisantem Lächeln anmerkt. Ragin ist vor allem an Helden interessiert, die von den anderen Adelshäusern umworben werden. Für sie entfällt die CH-Probe.

DIE KONKURRENZ SCHLÄFT NICHT

Neben Ihren Helden hat es erstaunlich viele Konkurrenten nach Donnerbach verschlagen. Schildern Sie Ihren Spielern ein regelrechtes Schaulaufen durch die Gassen der Stadt. Darunter finden sich durchaus ernstzunehmende Konkurrenten, die siegesgewiss und bisweilen großmäulig vorbeidefilieren – und zwar in der Zahl Ihrer Helden. Hier und da findet ein Kräfteressen statt, und die Stadtgarde hat alle Hände voll zu tun, die Ordnung aufrecht zu erhalten.

Um den Ehrgeiz Ihrer Spieler anzustacheln, bietet es sich an, ihnen direkte und ernsthafte Konkurrenten gegenüberzustellen, mit denen es schon im Vorfeld zu einem Schlagabtausch kommt. Passen Sie diese der Zusammenstellung Ihrer Gruppe an und orientieren Sie sich an folgenden Anregungen. Bei der Ausgestaltung der Werte haben Sie freie Hand.

Von stillen Wassern und heißer Luft

● **Lingmar von Keilerstein** (*1014 BF, lange dunkle Haare, gutaussehend, großmäuliger Frauenheld) ist ein junger, landloser Weidener oder Donnerbacher Ritter mit einem ausgesprochenen Talent in der liebsten Waffengattung eines Ihrer Helden, den er möglicherweise aus seiner Jugend kennt und daher nicht mit spöttischen Bemerkungen über dessen ‚Tollpatschigkeit‘ geizt. Weiterhin lässt er keinen Zweifel daran aufkommen, dass er in jedem Fall die erste Wahl ist, und steht gerne bereit, diese Behauptung mit der Waffe in der Hand zu untermauern.

● **Gythje Ermeer** (*1012 BF, rotbraune kurze Haare, vernarbte Wange, verschmitzt, Glückskind) ist Kriegerin. Gythje besuchte dieselbe Akademie und ist eine höchstens

flüchtige Bekannte des Kriegers aus Ihrer Gruppe. Sie wurde von den Lehrmeistern stets in höchsten Tönen gelobt und als Vorbild dargestellt. Gegenwärtig wird sie – als „*Beste der letzten Jahrgänge*“ – von allen drei Werbern umschwärmt, und sie trägt dafür Sorge, dass dies wohlbekannt ist.

Bei der vermeintlichen Gythje handelt es sich jedoch keineswegs um die überaus kompetente Kriegerin, sondern um *Korna Trallo*, eine entfernte Verwandte der Familie Reuskalden, die sich dem Zug heimlich anschließen und ihn später sabotieren will. Sie sieht der wahren Gythje recht ähnlich, kennt naturgemäß aber keine Details aus Gythjes Vergangenheit, geschweige denn über die angeblich besuchte Akademie. Daher wird sie gegenüber dem Krieger Ihrer Gruppe die Vergangenheit als Gesprächsthema möglichst meiden. Befindet sich in Ihrer Gruppe kein Krieger, kann es sich bei Gythje auch um eine Handwerkerin aus der Heimatstadt und mit der gleichen Ausbildung eines der Helden handeln.

● *Murja Agiyoten von Rhodebrannt* (*1015 BF, blond, grünäugig, gebildet, arrogant) ist eine junge Rondrageweihete und Kriegschronistin vom Orden zur Wahrung und hält sich für die perfekte Vertreterin des Geweihtenstandes, vereint sie in sich doch Wissen und Kampfkraft. Siegesgewiss lächelnd hält sie sich im Hintergrund, steht dem Geweihten Ihrer Gruppe vielleicht sogar mit Rat und Tat zur Seite, da sie das Auswahlverfahren – in ihrem Fall – für eine reine Formsache hält. Dabei bemüht sie sich mit wechselndem Erfolg, ihre Arroganz zu unterdrücken.

● *Pawla Larinow* (*1014 BF, weißblond, gutaussehend, klein und schwächlich, krankhaft reinlich) ist eine Adepta aus der *Halle des Lebens zu Norburg (WdZ 282)* mit einer besonderen Leidenschaft für die Erforschung von Krankheiten des Nordens. Ihr eilt ein guter Ruf voraus, denn der *Hesindespiegel* hat bereits einen Artikel von ihr publiziert. Pawla bewirbt sich als Heilerin im profanen wie arkanen Bereich. Sie ist sehr freundlich und hilfsbereit, weckt Beschützerinstinkte und wirkt darum auch fehl am Platze, sobald es kerniger zugeht. Allzumal wenn Dreck dabei eine Rolle spielt.

● *Erban Ardenbach* (*1013 BF, hellbraunes, lockiges Haar, eitel und erfolgsverwöhnt) entstammt einer Linie bekannter Donnerbacher Steinmetze. Der junge Handwerker führt Empfehlungsschreiben seines Vaters sowie einiger einflussreicher Berufsgenossen mit sich. Damit ist er die erste Wahl der Werber und lässt sich regelrecht hofieren. Tatsächlich ist Erban jedoch absolut unfähig. Er wird schließlich von Sarhilds Werbern (mit der Aussicht, direkt für die Ritterin arbeiten zu dürfen) oder von *Leoderich von Effelders* (siehe Seite 113) Werbern (die das meiste Geld zahlen) angeworben – idealerweise landet er in einer anderen Gruppe als die Helden. Denn bald schon bemerkt der jeweilige Anführer, dass Erban nicht halb so wertvoll ist wie erhofft, und versucht stattdessen Ihren Helden abzuwerben.

IN DER ZWISCHENZEIT

Folgende Szenen können Sie in der Zeit bis zum Tag des Phex einstreuen, um den Helden die Gelegenheit zu geben, sich zu bewähren und den Werbern zu empfehlen.

● Die verfeimte **Familie Reuskalden** versucht bereits im Vorfeld, das Unterfangen zu sabotieren. Zum einen wird die vermeintliche Gythje Ermeer ausgesandt, zum anderen soll vorab gezielt Unfrieden gestiftet werden. Sofern ein Held mit einem anderen Bewerber um einen Posten buhlt, streckt eine Krankheit just diesen Bewerber nieder, so dass der Held den Posten ‚kampfflos‘ bekommt. Kurz darauf werden Gerüchte laut, dass es bei der Erkrankung nicht mit rechten Dingen zuging, und die Helden werden schief angesehen. Sind in der Gruppe Helden mit Stärken in *Gassenwissen* und *Menschenkenntnis*, so können sie diese Gerüchte bis in das Gasthaus **Zum Lecken Krug** (siehe Seite 132) in Quedering verfolgen, wo die Wirtin *Plektrudis Ohnam* diese gestreut hat. Wird sie unter Druck gesetzt, bricht sie vermeintlich ein und beschuldigt einen einäugigen Reisenden, der Donnerbach schon vor einigen Tagen verlassen hat, die Gerüchte verbreitet zu haben. Einige Stammgäste des Kruges bestätigen die Aussage der Wirtin.

Gelingt es den Helden zu beweisen, dass die Gerüchte gegenstandslos sind, wird der Werber ihre Tatkraft im Gespräch mit der entsprechenden Adelsfamilie lobend erwähnen, so dass die Helden schon früh Interesse wecken.

● Auf dem **Pilgermarkt** kommt es zu einem Zwischenfall, als ein Adliger Opfer eines Taschendiebs wird. *Tirol* (*1022 BF, schwächling, wieselflink, Hasenscharte, ungepflegt (■)) wurde erwischt, weil er die hübsche, inzwischen geleerte Geldkatze seines Opfers zurück in dessen Richtung warf – inklusive eines nur für den Besitzer wertvollen Kleinods. Marktgänger und Händler haben den Knaben umringt und verprügeln ihn.

Noch während die Helden sich dem Schauplatz nähern, wird derjenige mit dem niedrigsten IN-Wert selbst bestohlen, und zwar recht auffällig. Die Graue-Yppa (siehe Seite 10) versucht ein Ablenkungsmanöver, um Tirol Gelegenheit zur Flucht zu geben. Yppa ist eine meisterhafte Diebin, und sie kennt Donnerbach – in dessen Gassen sie aufwuchs – wie ihre Westentasche. Inszenieren Sie eine kleine Verfolgungsjagd auf dem überfüllten Pilgermarkt, in deren Verlauf den Helden von den übrigen ‚Yppsen‘ immer wieder Hindernisse in den Weg geworfen werden. Nach einer *Gassenwissen*- oder *Menschenkenntnis*-Probe +3 durchschauen die Helden Yppas Plan. Helfen sie ihr, haben sie einen Gefallen gut (so kann Yppa zum Beispiel dafür sorgen, dass einem direkten Konkurrenten ein Missgeschick zustößt oder ein bestimmter Gegenstand entwendet wird). Scheren sich die Helden nicht um Wohl und Wehe der Taschendiebe und fangen Yppa, haben sie sich neben der ausgesetzten Belohnung auch das Wohlwollen der ‚Neunaugen‘ verdient, allen voran das von Hauptfrau *Damaris von Silberblatt* (siehe Seite 134), die die Helden den Familien Tüngeda und Birselsburg empfiehlt. Haben die Helden Tirol vor den Prügeln bewahrt, hat Dirlavar Laubrufer dies beobachtet und berichtet es *Lerius von Tüngeda* (siehe Seite 113), der diese ritterliche Haltung schätzt.

● Die **Bauern**, die sich dem Zug anschließen, können es sich nicht leisten, in der Stadt selbst unterzukommen. Daher stellen sie ihre Wagen abseits von Donnerbach ab und errichten einen improvisierten Lagerplatz. Dabei kommen sie mit

den in Larsala (siehe Seite 133) lebenden Elfen ins Gehege, die sie jedoch dulden, bis die Bauern Holz fällen und Tiere auf dem Gebiet der Elfen grasen lassen. Sind die Helden in der Nähe, können sie versuchen den Streit zu schlichten, indem sie den Bauern das Versprechen abringen, die (saftigen) Wiesen fortan zu meiden.

● Ein **Bauernjunge** tritt an die Helden heran. Er hat sich unsterblich in eine „wunderschöne Elfenprinzessin“ verliebt

und möchte seine Familie verlassen, damit er um die Prinzessin werben kann. Dazu bedarf es einiger Fürsprecher, die mit seinen Eltern und dem Adligen sprechen, bei dem die Bauern in Lohn und Brot stehen. Ganz abgesehen davon hat die *„junge Prinzessin“*, eine mehr als hundert Jahre alte Legendensängerin, den Burschen nicht einmal richtig zur Kenntnis genommen und ist an einer Liaison mit einem Menschenkind nicht interessiert.

AM TAG DES PHEX

Der Tag des Phex – ein nur von dessen Geweihten begangener Feiertag – beginnt neblig und kalt. Pünktlich zur Phexstunde (8 Uhr) fangen die Repräsentanten der drei beteiligten Adelshäuser – Sarhild von Birselsburg, Larius von Tüngeda und Leoderich von Effelder – an, die inzwischen angereisten Bewerber in Augenschein zu nehmen und ihre Wahl zu treffen, beziehungsweise ihr Angebot zu unterbreiten. Im Hof des Rathauses wurde auf einem Podest ein von einem Baldachin beschirmter Tisch aufgebaut, hinter dem die drei Adligen Platz genommen haben.

Bei eingehender Betrachtung (*Menschenkenntnis*-Probe +2) fällt auf, dass sich die drei alles andere als grün sind. Gerade zwischen Sarhild und Leoderich herrschen Abneigung und Misstrauen. Larius wirkt dem Geschehen zeitweise entrückt.

Im Hof haben sich die verschiedenen Getreuen verteilt und bekennen mit stolzgeschwellter Brust und aufgepflanzten Bannern Farbe. Bereits im Vorfeld angeworbene Spezialisten werden direkt ‚eingesammelt‘ und regelrecht bewacht.

Ein Stadtschreiber notiert Name und Beruf(ung) der Eintreffenden, die in der Reihenfolge ihres Erscheinens aufgerufen werden.

WER DIE WAHL HAT ...

Wird ein Name aufgerufen, hat der Betreffende vorzutreten. Sarhild von Birselsburg leitet die Auswahl, da sie die vom Fürstenhaus bestimmte Anführerin ist. Ganz im Sinne des Gottes, dem dieser Tag geweiht ist, entscheiden aber allein Angebot und Nachfrage darüber, welcher Ritter, Handwerker etc. sich welchem Dienstherrn anbinden kann.

Von den Bewerbern wird erwartet, dass sie ihre Qualifikation zweifelsfrei nachweisen (Ahnentafel, Kriegerbrief, Gildensiegel) oder beweisen (Gesellenstücke, Empfehlungen – schriftlich oder mündlich –, Probedarbietungen) können. Den Adligen zur Seite stehen Donnerbacher Handwerksmeister, Stadtschreiber, ein Herold der Truchsessin Donnerbachs, der Geweihte *Laranko* (siehe Seite 82) als Vertreter des Rondratempels und *Alwadirion Morgentauglanz* (siehe Seite 82) als Vertreter des Seminars. Akribisch prüfen sie die vorgelegten Nachweise und stellen gegebenenfalls selbst Fragen.



Die Anwerbung

... HAß DIE QUAL

Jede Adelsfamilie hat bereits einige Bauernfamilien um sich geschart. Bei dieser Auswahl geht es vor allem um Spezialisten, deren Hilfe einen entscheidenden Vorteil verspricht. Entsprechend zügig geht die Anwerbung einfacher Arbeiter und Tagelöhner vonstatten. Je kompetenter ein Handwerker ist, je positiver sich die Anwesenheit eines Spezialisten auswirken könnte, desto begehrt ist diese Person. Entscheidend ist oft das, was die Werber berichten.

Während Lerius sich in vornehmer Zurückhaltung übt und sich nur dann zu Wort meldet, wenn er eine Person wirklich haben will, liefern sich Sarhild und Leoderich hitzige Wortgefechte. Der Tüngeda meidet solche und bietet schlicht über die Schmerzgrenze seiner Konkurrenten hinaus. Auf diese Weise zieht sich manch eine Anwerbung in die Länge, was gerade der ungeduldigen Sarhild zusetzt.

ZWISCHENFÄLLE

Ein vermeintlicher Greifenfurter Ritter legt eine lange Ahnentafel vor, um seine edle Abstammung zu beweisen. Falls ein Held zugegen ist, der sich gut in *Heraldik* auskennt (5 TaP* aus einer entsprechenden Probe), kann er die Werber auf Unstimmigkeiten bei den Wappen und den unbekanntenen, aber angeblich hochadligen Greifenfurter Häusern aufmerksam machen. Falls nicht, fällt es Murja Agioyten von Rhodebrannt auf, die dafür sorgt, dass der Ritter für seinen Betrugsversuch in Schimpf und Schande aus der Stadt gejagt wird.

Handwerker unter den Helden werden einerseits aufgefordert, ihr Gesellenstück vorzulegen, und müssen andererseits die Qualität von Werkzeugen, Holzbrettern und einfachen Möbeln beurteilen. Verlangen Sie dazu Proben auf *Grobschmied*, *Zimmermann* und gegebenenfalls *Holzbearbeitung*.

Haben die Helden es sich mit den Ypsen verscherzt oder Plektrudis Ohnam zu sehr zugesetzt (siehe Seite 132), so kann einem Handwerker unter Ihren Helden das Gesellenstück am Vorabend der ‚Prüfung‘ entwendet werden. Während sich die Yppse eher eine Schnitzeljagd mit versöhnlichem Ende liefern wollen, sind die Reuskaldens durchaus bereit, das Gesellenstück im Neunaugensee zu entsorgen.

Allzu prahlerisch auftretende Kämpfer unter den Helden werden von den Werbern aufgefordert, ihr Können in einem Schaukampf unter Beweis zu stellen. Können sich die Helden gut verkaufen (*Überreden*-Probe +3), so müssen sie sich gegen den jungen Waffenknecht *Hasrolf* (*1018 BF, bullige Gestalt, schiefes Lächeln, tollpatschig) beweisen. Gelingt die Probe nicht, haben die Helden zu dick aufgetragen und bekommen die *Wilde Svenna* (*1011 BF, hünenhafte Thorwalerin, zottelige rote Haare, narbenübersät) als Gegnerin – eine brutale Söldnerin, die letzten Endes von keinem der Adligen angeworben wird. Der Kampf wird selbstverständlich mit *Übungsschwertern* (TP(A) 1 W6+1, BF 5; siehe **WdS 122**) geführt. Ein Held, der nicht über das Talent *Schwerter* verfügt, muss auf eine andere Kampffertigkeit ausweichen (**WdS 18**).

Hasrolf, ein Donnerbacher Waffenknecht

Übungsschwert und Schild:

INI 9+W6 AT 12 PA 14 TP 1W6+1(A) DK N
LE 29 AU 31 RS 2 WS 7 MR 3 GS 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Schildkampf I

Besonderheit und Verhalten im Kampf: Hasrolf hat den Nachteil *Tollpatsch*, das heißt er erleidet bereits bei einem Wurf von 19 einen Patzer. Hasrolf gibt auf, sobald seine AuP unter 10 sinken. Falls Sie mit den Optionalregeln zu Ausdauer im Kampf (**WdS 83**) spielen – was bei einem Übungskampf sehr zu empfehlen ist – gibt Hasrolf auf, sobald er drei Erschöpfungspunkte (durch die Aktion *Atem holen*) gesammelt hat. Diese Aktion führt er immer dann aus, wenn seine AU auf bzw. unter 15 gesunken ist.

Die Wilde Svenna

Übungsschwert:

INI 11+W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+2(A) DK N
LE 34 AU 36 RS 1 WS 8 MR 2 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Je länger der Kampf dauert, desto mehr steigert sich Svenna in Rage und setzt immer wütendere *Wuchtschläge* (zunächst +2, später +6) an. Sie gibt erst auf, wenn ihre AuP auf 0 sinkt. Falls Sie mit den Optionalregeln zu Ausdauer im Kampf (**WdS 83**) spielen, gibt Svenna auf, sobald sie zehn Erschöpfungspunkte (durch die Aktion *Atem holen*) gesammelt hat. Diese Aktion führt sie immer dann aus, wenn ihre AU auf bzw. unter 15 gesunken ist.

Schon früh können die Helden erleben, dass die drei Adelshäuser, insbesondere Effelder und Tüngeda, nur widerwillig zusammenarbeiten. Gerade die Werber dieser beiden Häuser nutzen jede Möglichkeit, die jeweils andere Familie in ein schlechtes Licht zu rücken. Zeigt zum Beispiel ein Söldner – idealerweise ein Held – Interesse am Haus Tüngeda, so kommentiert Walrada Holzstichler (siehe Seite 11) dies lediglich mit einem knappen „Ah, schon wieder ein gieriger Mann ohne Ehre – schaut bei den Effelders nach!“, was Ragin Wengeler mit süffisantem Grinsen und dem Hinweis „Sehr gut, ein Mann, der eine Waffe führen kann und sich nicht auf Bäumen versteckt – da seid Ihr bei uns richtig!“ kontert.

Während die Anwerbung voll im Gange ist, betritt Thalia Ljosvaki von Donnerbach (siehe Seite 110) den Hof. Sie wird von ihrem Schwertsohn Bederon von Rüstertrutz und ihrem Sohn Lanthir, einem vierjährigen Lausbub mit feuerrotem Haarschopf und unternehmungslustig funkelnden Grauaugen, begleitet. Thalia beobachtet die Vorgänge interessiert, hält sich aber im Hintergrund. Lanthir, der Erbe des Fürstenthrons, wird von den Donnerbachern wie ein lieber Verwandter behandelt, dem man gute Ratschläge erteilt, eine Leckerei spendiert, den man aber auch ermahnt, sich anständig zu benehmen. Thalia hat ein waches Auge auf ihren Sohn, lässt ihn – bewacht von Bederon – aber frei umherstreifen. Möglicherweise interessiert sich Lanthir brennend für etwas

aus dem Besitz eines Ihrer Helden – gegenwärtig fühlt er sich vor allem von Glitzerzeug (Schwertknauf, Schmuck etc.) angezogen –, und bekommt einen lautstarken Wutanfall, wenn er etwas nicht bekommt. Obgleich Thalia dieser Ausbruch amüsiert, entschuldigt sie sich höflich bei dem betroffenen Helden für ihren ‚Trotzkopf‘ und weist ihn entschieden zu recht. Ein Geschenk wird Thalia nur widerwillig annehmen, denn sie möchte nicht, dass ihr Sohn verwöhnt wird. Gegen Kleinigkeiten wie eine Süßigkeit hat sie jedoch nichts einzuwenden. Fürderhin muss der – möglicherweise quengelnde – Knabe dennoch bei ihr bleiben und wird streng dazu angehalten, sich zu benehmen.

MIT DEM SEGEN DER FÜRST-ERZGEWEIHTEN

Für die Nacht vor dem Aufbruch nach Osten ist im Heiligen Hain (siehe Seite 125) der Fürstenfamilie, dem ältesten Harug Donnerbachs, ein Göttinnendienst angesetzt, der von der Fürst-Erzgeweihten selbst geleitet wird. Er beginnt zur Rondrastunde (1 Uhr).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist eine kalte klare Nacht, das Madamal steht im Helm über den dunklen Hängen der Salamandersteine. Ihr nähert euch dem im Licht unzähliger Fackeln in der Nacht glänzenden Harug auf dem Heleonsberg. Zwölf uralte Steineichen, die Äste teilweise eigenwillig verdreht, umgeben eine besonders beeindruckende, zentral stehende Steineiche, deren ausladende Äste beinahe den gesamten Hain überspannen. Das von Reif überhauchte Gras glitzert ebenso im Fackellicht wie die Waffen und Rüstungen der beiden Rondrageweihten, die vor dem Stamm des imposanten Baumes stehen und euch erwarten. Während Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach ihren Blick über die sich versammelnden Menschen gleiten lässt, beginnt ihre Tochter damit, Harz und Kräuter in vier Feuerschalen zu streuen. Weißer Rauch steigt empor, und bald schon erfüllt ein würziger Duft den Hain.

Mit dem Räucherwerk reinigt Thalia gemäß rondrianischer Tradition die Luft. Außerdem soll der Rauch die Gebete der Gläubigen nach Alveran tragen. Der Göttinnendienst ist keine lange Angelegenheit, sondern soll der Besiedlung einen würdigen (aber kurzen) Auftakt verleihen. Ganz im Sinne der sangesfreudigen Donnerbacher beginnt er mit dem Choral ‚*Heil, dir Himmelsleuin kühn*‘ (RON 24), an den sich eine kurze Predigt der Fürst-Erzgeweihten anschließt. Darin

OPTIONAL: VON ARBEITSPROBEN UND SCHAUKÄMPFEN

In der feudalen Gesellschaft Mittel- und Nordaventuriens ist es eher unüblich, sich bei einer Anwerbung von Arbeitsproben, Schauzauberei und dergleichen überzeugen zu lassen. Der Besitz eines Krieger- oder Gesellenbriefes, eines Gildensiegels sowie das Auftreten als Geweihter reichen in der Regel aus, um die Kompetenz des Kandidaten hinreichend zu untermauern.

Sollte es Ihrer Gruppe jedoch Freude bereiten, ihre besondere Eignung schon im Vorfeld zu beweisen, können Sie der Anwerbung kleine Prüfungen im Stile nachfolgender Aufzählung hinzufügen, die ganz auf die Helden in Ihrer Gruppe abgestimmt sind:

● Wie ein Lauffeuer breitet es sich in der Stadt aus, dass *Handwerker*, die „*ein nützliches Utensil für die Reise, oder ein gar kunstfertig Kleinod für die zukünftige Motte der Anführerin*“ als Zeugnis ihrer Handwerkskunst vorlegen können, besonders gute Chancen auf eine Anwerbung haben. Nun ist es an der Handwerkerin, sich zu überlegen, was sie herstellen möchte, welche Materialien sie dafür benötigt und ob sie eine geeignete Werkstatt nutzen kann.

● Naturaffine Helden, wie *Jäger*, *Kräuterkundige* etc. müssen unter der Aufsicht eines Seminarmagiers Pflanzen und in Ton geprägte Tierspuren identifizieren. Gegebenenfalls müssen sie auch entsprechende Beute – in Form von Pflanzen oder Wild – als Beweis vorlegen. Orientieren Sie sich für die entsprechenden Proben an den Angaben zur Pflanzen- und Tierwelt der Region in **ZooBotanica**. Ebenso könnten *Heiler* aufgefordert werden, anhand geschilderter Beschwerden die vermutlich vorliegende Krankheit sowie Behandlungsmethoden zu diagnostizieren.

● Bei *Magiern* und *Geweihten* wird vor allem Wert auf ihre ‚Alltagstauglichkeit‘ gelegt. So sollten Magier im Stande sein, Licht zu machen, einen Angreifer abzuwehren und möglichst magisch zu heilen. Priester werden vor allem dahingehend befragt, ob sie sich notfalls alleine versorgen und bestenfalls der Siedlergemeinschaft – abgesehen von ihrem spirituellen Beistand – hilfreich unter die Arme greifen können.

● Bei *kriegerischen Professionen* bieten sich die schon erwähnten Probekämpfe an.

erinnert sie an die Gründung Donnerbachs und den in Donnerbach noch immer lebendigen Pioniergeist und ermahnt die Siedler, den Tugenden ihrer Heimat, allen voran aber denen Rondras, treu zu bleiben. Nachdem ein weiteres Lied gesungen wurde, spricht Aldare einen Segen über die Siedler.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Leuengleiche Sturmherrin, Donnernde, in deiner Wacht niemals müde findet dich der Sonne Gleißer sowie des Mondes Glanz. Die Gewissheit deines immer wachen Blickes wärmt unsere Herzen in Dankbarkeit.

Und daher bitte ich, Aldare, deine erwählte Dienerin, dich, das Vorhaben dieser Menschen zu segnen, ihnen beizustehen in den Stürmen, die aufziehen mögen, bei den Kämpfen, die es auszufechten gilt und im Angesicht der Gefahren, die dorten auf sie lauern mögen.

Ihnen zur Seite stehe Sankt Heleon, der erste unseres Namens. Möge er in Wohlgefallen auf diese Kinder blicken und ihre Herzen stählen.

So sei es.“

БЕОБАЧЊУПЕН АМ РАПДЕ

Nachdem die Anwesenden donnernd in Aldares „So sei es“ eingefallen sind und es noch ein zweites Mal wiederholen, löst sich die Versammlung auf. Einige bleiben, um zu be-

ten, andere, um leise über das soeben Erlebte zu sprechen. Während die Fürst-Erzgeweihte sich alsbald zurückzieht, bleiben Thalia und ihr Bruder Heorot noch und sprechen mit den Anführern. Während dieses Gesprächs überreicht Heorot Sarhild einen mit dem Wappen seines Hauses bestickten Lederbeutel. Thalia erklärt, dass der Beutel eine sorgsam ausgewählte Eichel der Steineiche hinter ihr enthält, jenes Baumes, den Sankt Heleon selbst gepflanzt hat. Dies, so fährt ihr Bruder fort, soll das erste Geschenk des Fürstenhauses für die neue Siedlung sein und – so ergänzt seine Schwester – mit entsprechender Sorgfalt behandelt werden. Sarhild und Lerius sind sichtlich ergriffen, während Leoderich das Geschenk eher kalt lässt. Nachdem sich die Erstgenannten würdevoll bedankt haben, ziehen Heorot und Thalia sich zurück.

Lerius schlägt noch an Ort und Stelle vor, die Eichel in die Obhut des Halbelfen Dirlavar Laubrufer zu geben, da dessen Gespür für Pflanzen unstrittig ist. Sarhild stimmt dem zu, sofern unter Ihren Helden keiner ist, den Sie für diese Aufgabe auswählen möchten (siehe Seite 119). In jedem Fall wird Dirlavar sich auf Bitten Lerius' ebenfalls um das kostbare Geschenk kümmern und zugleich die Freundschaft Ihres Helden suchen.

AUF DEM SEEWEG – ВОП ДОППЕРБАХ ПАХ ПИРИТУЛ

Im Morgengrauen bricht der Siedlerzug gen Osten auf. Ohne Zwischenfälle benötigen die Siedler fünf Tage bis Niritul. Es steht Ihnen frei, diese Zeit mit Zwischenfällen zu füllen. Einige Vorschläge können Sie nachfolgender Aufzählung entnehmen:

● Ein Wagen kommt ein Stück vom Weg ab, so dass die Achse und das Richtung See weisende Rad brechen. Dabei gerät der Wagen gefährlich nah an den Neunaugensee, was die Reparierenden dazu zwingt, während ihrer Arbeit im Wasser zu stehen. Die abergläubischen Bauern müssen ermuntert werden, ihre Ängste zu überwinden – möglicherweise durch das Beispiel tatkräftiger Helden. Zu allem Überfluss müssen diese feststellen, dass sämtliche Ersatzräder, insbesondere die bruchanfälligen Speichen, sabotiert wurden – ein noch in Donnerbach vorgenommener Sabotageakt der Familie Reuskalden. Den Helden sollte dämmern, dass es eine Partei gibt, die die Besiedlung verhindern möchte.

● Auf halbem Weg liegt die Motte Erlenstein des Rittergeschlechts Erlenwall (siehe Seite 122f.). Gerne gewährt Isebeorn traviagefällige Gastung. Seine Frau Ingunde, selbst im Geheimen eine Reuskalden, erkennt womöglich den Saboteur und er sie. Er versucht, sie für weitere Sabotage zu gewinnen. Da sie ihren Mann und ihre Kinder jedoch sehr liebt, ist von einer Weigerung und anschließender Erpressung (der Saboteur könnte verraten, wer sie wirklich ist) bis zu einer erzwungenen Mithilfe bei weiteren Sabotageakten jeder Verlauf denkbar. Die Helden könnten auffällige, konspirative Gespräche im Flüsterton mitbekommen und gegebenenfalls auch

Beweise vorlegen. Hierbei zeigt sich jedoch, dass Ingunde eine talentierte Intrigantin ist, die sich zu schützen weiß und einen anderen für sich selbst über die Klinge springen lässt. Sollte der Saboteur enttarnt werden, wird die Familie Reuskalden bald für (kompetenteren) Ersatz sorgen.

● Wieder einmal hat der Winter dem ‚Seeweg‘ (siehe Seite 124) zugesetzt: Stürme haben den See über die Ufer treten lassen und ein als Bohlenweg angelegtes Teilstück unterspült. Die Helden werden damit betraut, eine sichere Passage abseits des Seewegs zu finden und zu erschließen. Kein leichtes Unterfangen, denn die schweren Karren benötigen festen Grund, und außerdem können in den urwüchsigen Auwäldern Gefahren wie Räuber oder Seeungeheuer lauern. Möglicherweise wurde vom örtlichen Rittergeschlecht bereits mit der Wiederherstellung des Wegstücks begonnen und Sarhild weist die Helden an, dabei zu helfen. Dank der unerwarteten Unterstützung kann der Weg nach nur anderthalb Tagen fertig gestellt werden. Die Familie, der die Helden geholfen haben, ist dankbar und kann künftig als Verbündeter gelten.

● In dem Waldstück auf halber Höhe zwischen Donnerbach und Niritul sind einige Bäume umgestürzt und blockieren den Weg. Diese müssen aus dem Weg geräumt werden. Alles spricht für einen Hinterhalt, so dass Sarhild Kämpfer und Kundschafter ausschwärmen lässt, während ein Teil der Gruppe den Weg wieder frei räumt. Tatsächlich sind die Bäume in einem Sturm umgeknickt – dennoch können im Wald gefährliche Tiere oder Räuber lauern.

● Bei einem Kundschaftergang, Arbeiten am Seeweg oder dem Versuch, einen vom Weg abgekommenen Karren wieder auf die Straße zu führen, kommen die Helden dem Neunaugensee gefährlich nahe. Neunaugen wittern leichte Beute und nähern sich – zu erkennen an pfeilförmigen Wellen. Vielleicht stören die Helden auch einen Krakenmolch (siehe Seite 155) auf.

● Ein entgegenkommender Händler warnt die Helden, dass in der Gegend eine Räuberbande gesichtet wurde. Unter der Führung eines Orkkriegers treiben skrupellose Menschen zusammen mit Orks und Goblins und gar einem Halbfelfen ihr Unwesen im Osten des Dominiums. Das Haus Birselsburg hat bereits einen seiner Ritter entsandt, um die Bande aufzubringen. Sarhild kann zwar nicht alle Bewaffneten vom Zug abziehen, sucht aber dennoch einige Freiwillige, die dem Ritter – einem engen Freund – helfen. Die Helden melden sich hoffentlich und finden bald Spuren. Rechtzeitig können sie dem Ritter beistehen und sich so empfehlen.

Ein wilder Haufen

Die soeben erwähnte Räuberbande nutzt den kaum besiedelten Osten des Dominiums als Rückzugsort – dadurch ist sie schwer zu fassen, hat aber auch kaum Aussicht auf einträgliche Raubzüge. Daher ist sie ständig unterwegs und auf der Suche nach Beute. Sie können die Räuberbande zu einem weiteren Gegner der Helden gerade im sich anschließenden Szenario **Sturmgetrieben** aufbauen, im Laufe der Kampagne sollte sie jedoch von den Helden besiegt werden. Stärke und Größe der Bande können Sie frei an Ihre Heldengruppe anpassen, entsprechende Werte finden sie im Kapitel **Gegner in der Hardorper Ebene** (siehe Seite 150).

UNTER BEOBSCHTUNG – DIE ZWEI SEITEN DES RUHMS

Wir gehen davon aus, dass sich Ihre Helden bei einigen der oben beschriebenen Ereignisse hervortun und ihren Wert für das Unternehmen beweisen. Insbesondere die Anführer werden auf sie aufmerksam. Derjenige, der sie anwerben konnte, mag sich selbst für diese Entscheidung beglückwünschen und mit Lob nicht geizen – vielleicht auch, um einen

Konkurrenten zu ärgern. Andere bemühen sich, die Helden abzuwerben.

Beachten Sie hierbei das Selbstverständnis der beteiligten Adelsfamilien. Die auf Ehre bedachten Familien Birselsburg und Tüngeda gehen wesentlich dezenter zu Werke als Leoderich von Effelder, der keine vornehme Zurückhaltung kennt und vor allem an den Lockruf des Goldes glaubt. Er könnte die Helden zum Essen an seinen Tisch laden und ihnen kleine Geschenke überreichen – einen silberbeschlagenen Schwertgürtel, solide gefertigte Jagddolche, wasserabweisende Gugeln aus Balihoeer Wachstum etc. –, um sich als Dienstherr zu empfehlen oder um Abwanderungsgedanken der Helden vorzubeugen. Sarhild von Birselsburg agiert vorsichtiger und baut auf ihre Ausstrahlung als Anführerin. Sie versichert den Helden ihre Gunst und sagt ihnen Privilegien in der künftigen Siedlung zu. Ihr Wort mit einem Geschenk zu verstärken erachtet sie als unter ihrer Ritterwürde. Larius von Tüngeda schließlich lobt die Tatkraft der Helden mit wohlgesetzten Worten und lässt keinen Zweifel daran, dass er sich freuen würde, wenn sie in seine Gruppe wechselten. Allerdings achtet er darauf, Sarhild nicht vor den Kopf zu stoßen, was ihm bei Leoderich egal ist.

Neben den Anführern reagieren natürlich auch die anderen Siedler auf das Wirken der Helden. Größtenteils empfinden sie Respekt und drücken ihre Anerkennung aus. Einige jedoch – vornehmlich jene, die aufgebrochen sind, um sich selbst einen Namen zu machen – empfinden Neid und Missgunst. Möglicherweise so stark, dass sie damit beginnen, gegen die Helden zu arbeiten. Zunächst noch zurückhaltend, mit zunehmendem Erfolg Ihrer Gruppe aber immer energischer: Was mit Lästereien im Hintergrund beginnt, kann sich leicht zu ehrabschneidenden Gerüchten auswachsen. Gerade die im Zug befindlichen Reuskaldens werden die Entwicklung interessiert beobachten und für ihre Zwecke nutzen.

Der Mühen Lohn

Für das Erreichen von Niritul und die ersten Bewährungsproben in der Gemeinschaft haben sich Ihre Helden – je nach Umfang der ausgespielten Szenen – **100 bis 120 Abenteuerpunkte** verdient. Zusätzlich sollte jeder Held **ein bis zwei Spezielle Erfahrungen** auf passende gesellschaftliche oder handwerkliche Talente erhalten.



STURMGETRIEBEN

Kurzbeschreibung des Szenarios: Siedlerzug durch die Hardorper Ebene, Gründung und Aufbau eines Dorfes, Verteidigung und Handel

Spielort: Hardorper Ebene

Zeit: Frühling 1035 BF

„Beim letzten Mal wurden Fehler gemacht, auch von mir. Doch nun kenne ich viele Gefahren der Hardorper Ebene: plötzliche Staubstürme, die mit ungeahnter Kraft über Lager und Dörfer

ziehen, hinterhältige Goblins, die im Schutz dieser Stürme angreifen sowie die Uhdenberger Legion, die nicht davor zurückschreckt, Hand an Ritter und Geweihte zu legen. Meine wichtigste Erkenntnis aber ist eine andere: Die Ebene ist tückisch und wird mit weiteren Gefahren aufwarten, die wir nicht kennen. Wir müssen achtsam sein und können uns nicht zurücklehnen. Es wird eine entbehrungsreiche Zeit, doch dieser Aufgabe nehme ich mich gerne an – im Namen der Göttin und des Dominiums. Ich werde Euch nicht enttäuschen, Herrin!“

—Sarhild von Birselsburg zu Thalia Ljosvaki von Donnerbach, Winter 1035 BF

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Die Helden reisen als Teil der Siedlergemeinschaft in die Ebene, um dort ein Dorf zu gründen. Schon bald offenbaren sich Spannungen in der Gruppe. Es kommt zum Streit und die Gemeinschaft zerfällt in drei Teile, die jeweils damit beginnen, ein Dorf zu bauen. Der Hauptteil des Abenteurers beschäftigt sich mit dem Aufbau des Siedlung, bei dem die Helden tatkräftige Hilfe leisten müssen und schließlich erkennen, dass die Ebene manches Geheimnis birgt, gegen das sie sich behaupten müssen – wie beispielsweise die Schattenwölfe (siehe auch das Abenteuer **Strom der Feinde** in der Anthologie **Wetterleuchten**).

DAS SCHICKSAL DES TÜNGEDA-DORFES

Sturmgetrieben sieht vor, dass nur zwei der drei Dörfer fertig gebaut werden, denn die Familie Tüngeda scheitert bei ihrem Vorhaben, im Wald zu siedeln, an widrigen Umständen und der ablehnenden Haltung einer Elfsippe. Sollten sich die Helden den Tüngedas verpflichten, mag dies ein frustrierendes Erlebnis am Spieltisch sein – genauso gut aber auch eine rollenspielerische Herausforderung. In jedem Fall erhalten die Helden die Möglichkeit, sich später noch einer der anderen Dorfgemeinschaften anzuschließen.

DIE REISE IN DIE EBENE

Nachdem die Siedler im Prologszenario in Niritul angekommen sind, brechen sie im ersten Kapitel von **Sturmgetrieben** von dort auf, um tiefer in die Ebene vorzudringen. Sarhild von Birselsburg plant, dem Röderstreich bis zu den Ruinen des ersten Besiedlungsversuchs zu folgen. Von dort möchte sie durch die Wildnis nordostwärts in Richtung des Roten Passes reisen und irgendwo zwischen diesen beiden Punkten nach einem geeigneten Siedlungsplatz suchen, um einerseits recht nah am Einflussgebiet Donnerbachs zu bleiben und andererseits weit genug in die Ebene vorzustoßen, um den Anspruchsbereich des Dominiums zu erweitern.

AUFBRUCH IN NIRITUL

In Niritul herrscht Hochstimmung. Die große Reisegruppe hat ihre Wagen etwas außerhalb platziert, da das Dorf sonst aus allen Nähten platzen würde. Die Nirituler nutzen die Gelegenheit, ihre Waren zu hohen Preisen an die Siedler zu verkaufen und sind für die Helden die vorerst letzte Gelegenheit, ihre Ausrüstung zu vervollständigen. Früh morgens soll der Aufbruch in die Hardorper Ebene erfolgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit dem Morgengrauen gleicht das Lager einem Bienenstock. Die Planwagen werden vorbe- reitet, Schafe und Rinder zusammengetrieben und durchgezählt. Hier sorgt ein kläffender Hund für Unordnung, dort ist die Ladung eines Wagens nicht fest genug verzurrt, so dass der Bauer noch einmal ran muss. Einer Person aber scheint die Unruhe nichts anzuhaben: Sarhild von Birselsburg. Auf ihrem Pferd sitzend schaut sie sich das Treiben gleichmü- tigt an und gibt nur bisweilen Anweisungen an ihre Knappin.

Sarhild von Birselsburg führt den Zug für ihre Familie und im Namen Thalias von Donnerbach an. Doch die Vertreter der ebenfalls an der Besiedlung beteiligten Familien Effelder und Tüngeda akzeptieren diese Rolle nur bedingt, so dass es immer wieder zu Streitigkeiten zwischen den Anführern der Häuser kommt.

Thalia hat ihren Auftrag klar formuliert: Sie will das neu ge- gründete Dorf vor Einbruch des Winters aufsuchen und in seinem Harug (siehe Seite 125) den aus der Eichel gezo- genen Schössling (siehe Seite 16) pflanzen, womit das Dorf offiziell Teil des Dominiums Donnerbach wird. Bis es so- weit ist, sollen sich die Adligen vor Rondra und ihren elf Geschwistern beweisen.

EINE NEUE AUFGABE

Sollte unter Ihren Helden ein besonders pflanzenkundiger Recke (Heiler, Botaniker, Hexe oder Perainegeweihte) sein, kann diesem die Aufgabe zufallen, die Eichel aus dem Harug der Fürstenfamilie zu verwahren. Wenn ein geeigneter Ort für die Dorfgründung gefunden ist, soll die Eichel in einen Topf mit Erde gesetzt und vorgezogen werden. Die Pflege des Setzlings fällt auch diesem Helden zu, ebenso die Suche nach einem geeigneten Ort für die Pflanzung des späteren Harugs.

Sarhild führt für den äußeren Baumkreis Schwarzerlen-Setz- linge mit sich, Leoderich von Effelder die von Silberpappeln und Lerius von Tüngeda Ahornschößlinge. Diese können

DER NEUE HARUG

Der Harug ist ein Heiliger Hain und als solcher es- sentieller Bestandteil jeder Donnerbacher Siedlung (siehe Seite 125). Die Donnerbacher glauben, dass ein Dorf nur im Schatten eines Harugs gedeihen kann, und beginnen daher nicht zu bauen, ehe nicht auch ein Platz für den Heiligen Hain gefunden ist. Jeder Harug besteht aus einem äußeren Kreis aus zwölf Bäumen und im Zentrum des Kreises dem Setzling aus Donnerbach. Für einen Helden ist es eine große Ehre, die Wahl des Hains beeinflussen zu dürfen.

ebenfalls dem Helden übergeben werden, dem später die Aufgabe zufällt, in der Nähe des Dorfes eine passende Stelle für die Pflanzung eines Harugs zu finden. Hege und Pflege des Setzlings können Sie nach eigenem Gutdünken mit Pro- ben auf *Pflanzenkunde* abhandeln.

DIE SIEDLERGEMEINSCHAFT

Nachfolgend finden Sie eine Auflistung der einzelnen Grup- pierungen. Die konkrete Ausgestaltung der Gemeinschaft bleibt – von zentralen Figuren abgesehen – Ihnen überlassen.

FAMILIE BIRSELBURG (ETWA 45 PERSONEN)

- Anführerin Sarhild von Birselsburg, ihre Knappin sowie ritterliche Lanze (Bannerträger, Schreiber, Waffenknecht)
- Ages von Birselsburg mit Knappen
- Furlgar von Rütertrutz mit Knappen
- zwei Handwerksmeister (Zimmermann, Steinmetz), mindestens einer mit Familie
- vier mittelgroße Bauernfamilien



Sarhild von Birselsburg

FAMILIE EFFELDER (ETWA 40 PERSONEN)

- Anführer Leoderich von Effelder, sein Knappe und seine ritterliche Lanze
- ein halbes Dutzend Spezialisten (Zimmermann, Stein- metz, Prospektor), teils mit Familien
- vier mittelgroße Bauernfamilien



Leoderich von Effelder

HAUS TÜNGEDA (ETWA 25 PERSONEN)

- Anführer Lerius von Tüngeda, sein Knappe und seine ritterliche Lanze
- Dirlavar Laubrufer
- ein Dienstritter mit Knappe
- drei Waldläufer und Bogenschützen
- ein kundiger Zimmermann
- zwei kleine Waldbauernfamilien



Lerius von Tüngeda

SONSTIGE (ETWA 15 PERSONEN)

Nachfolgende Personen können Sie frei den Gruppen zuordnen.

- zehn Tagelöhner
- ein Gastwirt mit Familie
- ein Krämer mit Familie

OPTIONAL: EIN SPION DER REUSKALDEN

Die Familie Reuskalden sieht nicht tatenlos zu, sondern möchte einen, ihnen treu ergebenen, ‚Agenten‘ unerkannt im Siedlerzug platzieren. Wer das ist – und ob die Familie Erfolg hat – liegt in Ihren Händen. Es kann die vermeintliche Gythje Ermeer aus **Aufbruchstimmung** sein, oder eine andere, besser zu Ihrer Gruppe passende Person. In den folgenden Szenen kann ein solcher Agent den Helden das Leben zusätzlich schwer machen. Er wird sich zunächst um die Familie Tüngeda kümmern und nach der Zerstörung des Dorfes Ähnliches bei den Effelders versuchen, um so den beiden Erbfeinden maximal zu schaden. Weiteres ist im Abschnitt *Sabotage* auf Seite 35 beschrieben.

ZERREIßPROBEN

Die Reisegruppe ist in Donnerbach zwar mit einem gemeinsamen Ziel aufgebrochen, doch die Familien Birselsburg, Effelder und Tüngeda sind zu unterschiedlich, um über längere Zeit an einem Strang ziehen zu können oder zu wollen. Mit

zunehmender Dauer des Unterfangens kommt es zu Provokationen und Streit. Sie können dies nutzen, um schon früh auf den Bruch (siehe Seite 23) hinzuarbeiten und gegebenenfalls forcieren, dass sich die Helden auf die Seite einer der drei Parteien schlagen:

- Sarhild von Birselsburg lässt keine Gelegenheit aus zu erwähnen, dass allen voran die Familie Birselsburg, sie selbst als Vertreterin des Dominiums, den Besiedlungsversuch initiiert hat. Darauf reagiert insbesondere Leoderich von Effelder immer gereizter und versucht gezielt Stimmung gegen Sarhild zu machen.

- Als die Achse eines Effelder-Wagens bricht und dieser entladen werden muss, kommt statt des erwarteten Saatguts auch ein Teil teurer Handelswaren (gefärbte Stoffe, edle Pelze etc.) zum Vorschein. Sarhild macht Leoderich Vorhaltungen, dass das Saatgut fest eingeplant war, was dieser mit der Bemerkung, „seine Bauern“ könnten sich schon selbst ernähren, abtut.

- Hier kann es zu einem ersten ernsthaften Streit kommen, wenn Sarhild die Stoffe beschlagnahmt und die Helden urplötzlich vermitteln müssen.

- Ein der Familie Tüngeda zugehöriger Waldläufer gerät mit einer Holzfällerin in Streit, weil diese die dauernden Belehrungen zum Schutz des Waldes leid ist. Als der Streit bis zu den Adligen durchdringt, erklärt Leoderich lapidar, dass er liebend gern einen ganzen Wald abholzen würde, wenn das Dorf dadurch Gewinne erzielt. Dies führt zum Streit mit Lerius.

DIE RUINEN DES ERSTEN DORFES

Am späten Nachmittag des zweiten Tages erreicht der Siedlerzug die Überreste des Dorfes, das die Familie Birselsburg im Jahr 1033 BF gründete und später aufgeben musste (siehe **AB 152** sowie Seite 8):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lange Zeit war außer gelegentlichen Waldstücken und Hügeln nichts zu erkennen, das die öde Weite der Hardorper Ebene durchbrochen hätte. Doch nun seht ihr in einiger Entfernung vor euch kleine Erhebungen, die keines natürlichen Ursprungs sind. Auf einen Wink von Ritterin Sarhild hin spornen Furlgar von Rütertrutz und sein Knappe ihre Pferde an und galoppieren zu den Huckeln, bei denen es sich um Ruinen eines Dorfes zu handeln scheint.

Die Erhebungen sind – aufgrund ihrer Lage – leicht als Überreste des verwaisten Birselsburg-Dorfes identifizierbar. Sarhild entscheidet, das Nachtlager hier aufzuschlagen. Ritter Furlgar soll die Ruinen vorab erkunden und einen Platz bestimmen. Sofern die Helden sich Leoderich von Effelder angeschlossen haben, schickt dieser sie hinter dem Rütertrutz her, um das Dorf ebenfalls näher in Augenschein zu nehmen.

IM GEISTERDORF

Furlgar findet am Rand der Ruinen schnell einen geeigneten Lagerplatz und sieht sich im zerstörten Dorf selbst um, während die Siedler ihr Lager aufschlagen. Neugierige Helden werden Furlgar vermutlich in nichts nachstehen wollen. Gerade wenn sie unerfahren sind, können sie in dem ‚Geisterdorf‘ ein kleines Abenteuer erleben, wobei ihnen folgende Szenen als Anregung für Erkundungen oder das nächtliche Wacheschieben eines Helden dienen mögen:

● Die Häuser sind nach den Angriffen der Goblins kaum mehr als verkohlte Ruinen. Verbliebene Wände sind einsturzgefährdet, und es ist ein Wunder, dass die Ansätze von Dachbalken an einigen wenigen Stellen noch halten.

● Durchstreifen die Helden die Ruinen, wird Furlgar bald auf sie aufmerksam. Er zeigt sich freundlich und hilfsbereit, verweist aber darauf, dass alle Funde Sarhild zustehen. Gerade in einer Gruppe nicht-adliger Helden kann Furlgar gegenüber Sarhild zukünftig als Vermittler dienen.

● Furlgars Knappe ist bei der Suche etwas zu ungestüm vorgegangen, so dass ein Balken sich gelöst und nun seinen Fuß eingeklemmt hat. Zum Glück sind die Helden in der Nähe und können ihm helfen (mittels KK-Proben und gegebenenfalls *Heilkunde Wunden*).

● Unter einigen Trümmern findet sich eine kleine Schatulle mit ein paar Münzen. Wollen die Helden daran gelangen, müssen sie besonders vorsichtig sein (*Körperbeherrschung*- und FF-Proben). Während ihrer Bemühungen knarrt ein schwerer Dachbalken über ihnen verdächtig, fällt aber nur herunter, wenn bei einer der Proben ein Patzer gewürfelt wird (1W6+2 SP).

● Eine kleine Rondrastatue liegt gut versteckt unter Trümmern im Inneren einer Ruine. Findet ein Held diese und übergibt sie Sarhild, steigt er in ihrem Ansehen.

● In der Ruine eines etwas abseits stehenden Hauses ist eine zerstörte Falltür zu erkennen, unter der sich ein tiefes, mit Stiegen in der Wand versehenes Loch befindet. Der einstige Besitzer mag hier Schmuggelware gelagert haben, oder das Loch führt in einen noch nicht fertig gestellten Keller.

👤 In den Ruinen treibt in Folge der Goblinangriffe eine *Gefesselte Seele* (siehe Seite 155 und **WdZ 294**) ihr Unwesen und sucht die Siedler in der Nacht heim. Vielleicht hat sich hier sogar ein *Ghul* (**ZooBotanica 102**) niedergelassen, der einzelne Helden oder Siedler angreift.

👤 In den Ruinen findet sich ein Gegenstand, der den Helden später nützlich sein kann, wie ein *Heiltrank* (**WdA 56**) oder *Waffenbalsam* (**WdA 48**).

EIN GEWALTIGER STAUBSTURM

Nach weiteren zwei bis drei Reisetagen kommt es – unabhängig davon, wo der Siedlerzug sich befindet – zu einem folgenschweren Ereignis. Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* fühlen sich unwohl, als die Reisegruppe gerade eine Wagenburg errichtet, doch ein besserer Lagerplatz ist weit und breit nicht zu erkennen. Mit dem Sonnenuntergang kündigt sich ein Sturm an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stille hat sich über die Ebene gelegt. Ihr hört keine Geräusche von Tieren, es ist beinahe unheimlich ruhig. Im Licht der untergehenden Sonne könnt ihr im Osten sich auftürmende, dunkle Wolken erkennen. Es scheint, als ziehe dort einer der weithin gefürchteten Staubstürme auf. Auch andere haben ihn bemerkt und deuten mit besorgten Mienen in diese Richtung.

Gelingt einem der Helden eine *Wettervorhersage*-Probe +3, ahnt er, dass der Sturm mitnichten am Morgen heranziehen wird, sondern mit voller Kraft nächstens und vermutlich in unmittelbarer Nähe losbrechen wird. Auch Sarhild oder Furlgar kennen dieses Phänomen bereits. Gönnen Sie den Helden jedoch, sofern mindestens einem die Probe gelingt, die Möglichkeit, als Erste darauf aufmerksam zu machen. Sarhild erteilt dann den Befehl, das Lager zu befestigen, wobei es auch für die Helden genug zu tun gibt:

● Handwerklich geschickte Helden sollen die Planen an einigen Wagen festzurren und Kisten sowie Fässer sicher festbinden (Proben auf *Fesseln/Entfesseln* oder *Seiler*).

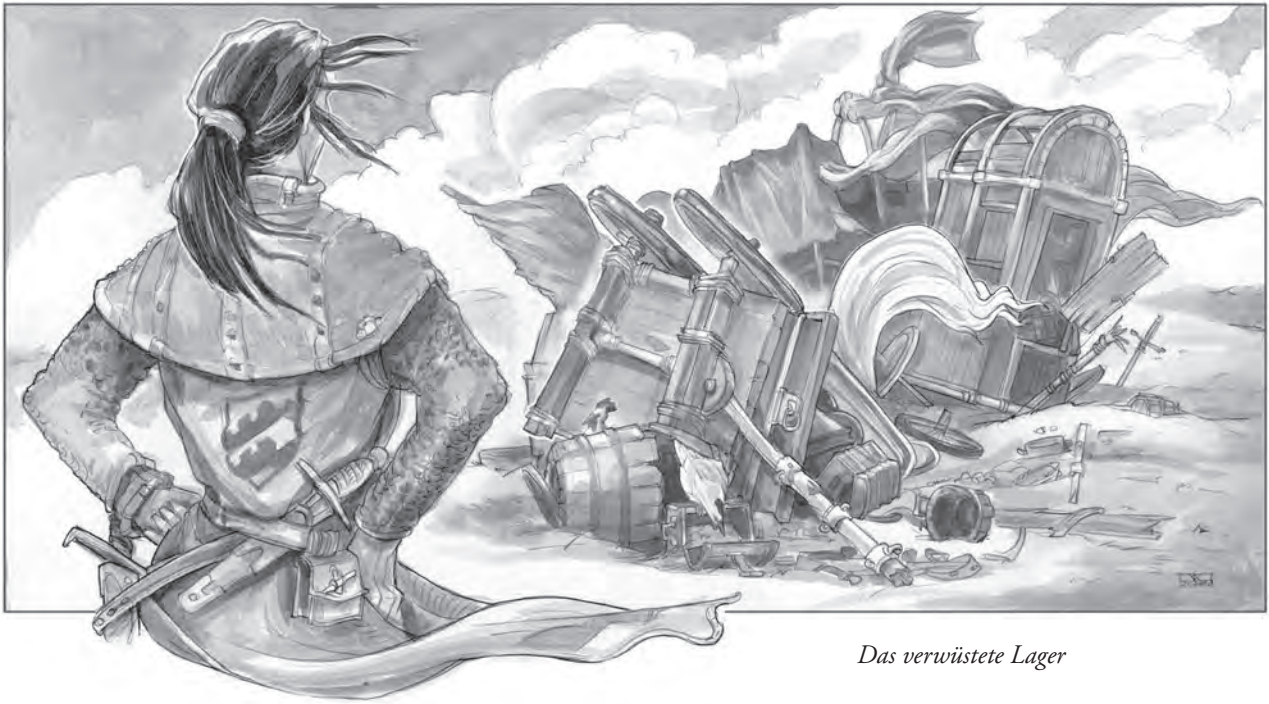
● Die Katze eines Bauernmädchens hat sich vor dem drohenden Sturm in Sicherheit gebracht – nur weiß niemand wohin. Die Eltern bitten einfühlsame Helden, sie zu suchen. Tatsächlich ist sie unter einem Wagen versteckt (Proben auf *Sinnenschärfe* sowie *Tierkunde*).

● Helden mit einem niedrigen Sozialstatus (maximal SO 6) werden zudem von Bauern gebeten, ihnen beim Einfangen und Beruhigen der Tiere zu helfen, da diese ob des Sturmes bereits nervös sind (Proben auf *Tierkunde* oder *Abrichten*).

DIE NACHT DER VERWÜSTUNG

Mitten in der Nacht fegt der Staubsturm über das Lager. Die Wachhabenden geben – sofern sie nicht vom Schlaf übermannt wurden – siehe die entsprechenden Regeln in **WdE 135** – Alarm, sobald die ersten Böen durch das Lager jagen. Die Helden (und Siedler) müssen Proben auf *Körperbeherrschung* ablegen, bei deren Misslingen sie durch herumfliegende Gegenstände 1 bis 2W6 Schadenspunkte erleiden. Der Staub macht es fast unmöglich etwas zu sehen und dringt in Mund und Nase. Verlangen Sie KO-Proben, sobald die Helden etwas anderes tun wollen als Deckung suchen, misslingen diese, werden sie von den Beinen gerissen und müssen zusätzlichen Schaden nach Ihrer Maßgabe hinnehmen. Der Sturm dauert drei Spielrunden, danach ist das Lager in einem chaotischen Zustand. Ein entwurzelter Baum hat ein paar Wagen beschädigt. Wie stark die weiteren Verwüstungen sind, hängt davon ab, wie intensiv sich die Helden am Abend um die Sicherung gekümmert haben.

Sollte ein magisch begabter Held versuchen, mit Hilfe einer WETTERMEISTERSCHAFT den Sturm zu verhindern (Probe +3, Kosten 14 AsP, um aus dem Orkan eine frische Brise zu machen), muss ihm eine *Wettervorhersage*-Probe ge-



Das verwüstete Lager

lingen, um den richtigen Zeitpunkt abzupassen. Ansonsten sind im Sturm während der Zauberdauer mehrfach *Selbstbeherrschungs*-Proben nach Ihrer Maßgabe fällig. Gelingt der Zauber trotz aller Widrigkeiten, bleibt das Lager verschont. Allein die Heftigkeit des am Lager vorbeitobenden Sturmes reicht aber aus, um den Bruch der Gruppe herbeizuführen.

☠ Zusätzlich kann sich eine Gruppe von 2W6+2 Goblins in der Nähe aufhalten, die – in bewährter Manier – versucht, im Schutz des Sturmes das Lager zu plündern.

STIMMEN IM STURM

Der Staubsturm geht auf das Wirken von Daleones Drachenhorn (siehe Seite 66) zurück. Daher haften ihm Bruchstücke der ursprünglich von diesem Artefakt ausgehenden Verständigungsmagie an. Sehr intuitive elfische Helden (IN 14+) können bei einer gelungenen Sinnenschärfe-Probe+5 inmitten des Heulens und Tobens immer wieder verzerrte Stimmen hören – ähnlich wie im Abschnitt Höhle der Skizzen (siehe Seite 65), nur in abgeschwächter Form. Dies gilt für alle auf das Drachenhorn zurückgehenden Staubstürme, nicht aber für solche, die natürlichen Ursprungs und für die Ebene von Hardorp typisch sind.

Die ‚Stimmen im Sturm‘ zeichnen mit dafür verantwortlich, dass Elfen die Ebene von Hardorp meiden. Die Helden werden die Hintergründe in **Gelbauge und Rußfell** ergründen. Es ist ratsam, elfische Helden in der Gruppe jetzt schon mit den Auswirkungen des Drachenhorns zu konfrontieren und so von Anfang an Spannung aufzubauen.

Bis zum Morgengrauen wird mit Fackeln nach Verletzten und verschwundenen Tieren gesucht. Wenn Sie den Helden noch eine Möglichkeit zur Profilierung bieten wollen, können sie mittels *Fährtsensuchen*-Proben die Spuren von Goblins ausmachen, die zwei wertvolle Rinder gestohlen haben und im Schutze der Nacht mit der fetten Beute zu fliehen versuchen. Es ist nun an ihnen, dies zu verhindern. Orientieren Sie sich bei den Werten der Goblins an denen auf Seite 150.

Erst im Licht des grauenden Morgens ist das gesamte Ausmaß der Verwüstung zu erkennen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch bietet sich ein Bild des Grauens. Die Planen der Wagen flattern halb zerstört im Wind, überall liegen Kisten, Töpfe, Kleidungsstücke und Waffen verstreut. Aus zerrissenen Säcken rieselt wertvolles Getreide, und geborstene Truhen geben ihren Inhalt preis. Das Praiostagsgewand einer reichen Bäuerin weht durch das Lager, während Bauernkinder die entlaufenen Hühner verfolgen, die sich nun am Getreide im Sand erfreuen. Reglos steht Sarhild von Birsenburg etwas abseits und starrt auf das Chaos. Die beiden anderen Anführer sind bei ihr und reden wild gestikulierend auf sie ein, doch scheint sie diese gar nicht wahrzunehmen.

Sollten Ihre Helden vorab keine geeigneten Schutzmaßnahmen getroffen haben, würfeln Sie jetzt aus, ob und welche Teile ihrer Ausrüstung verloren gegangen sind. Bewegliche Gegenstände können bei 18-20 auf W20 verschwunden sein.

DER BRUCH DER GEMEINSCHAFT

Allen Argumenten der beiden anderen Anführer zum Trotz entscheidet Sarhild beim Anblick des verwüsteten Lagers, den Versuch, tiefer in der Ebene zu siedeln, abubrechen. Indem sie die Meinungen sowohl Leoderichs von Effelder als auch Leriuss' von Tüngeda ignoriert, provoziert sie den Bruch der Gemeinschaft.

Wenn sich die Helden bewährt haben – sei es in den Überresten des ersten Dorfes oder beim Staubsturm – ziehen die Anführer sie jetzt schon als Experten hinzu. So befragt Sarhild den Helden, der den Staubsturm als Erster bemerkt hat, ob in nächster Zeit mit weiteren Stürmen zu rechnen ist (was dieser mit einer gelungenen *Wettervorhersage*-Probe bejahen kann), um den anderen Anführern zu zeigen, dass „selbst die Gemeinen die dräuende Gefahr erkennen“. Daraufhin werden auch Leoderich und Leriuss die Helden befragt (ersterer um die Aussagen so zu lenken, dass weitere Stürme gar nicht so gefährlich erscheinen, letzterer um davon zu überzeugen, dass einzig der Wald echten Schutz bietet).

Lassen Sie die Helden zwischen die Fronten der Anführer geraten, und erleichtern Sie ihnen auf diese Weise die Entscheidung, welcher Gruppe sie sich später anschließen möchten. Schließlich beendet Sarhild die Diskussion und spricht ein Machtwort:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Donnerbacher, hört mir zu!“ Laut schallt Sarhilds Stimme über das Land, und ein jeder, ob Ritter oder Bauer, hält inne, um der Anführerin zu lauschen. Die Ritterin steigt auf ihr Pferd und lässt den Blick über den verwüsteten Rest des Lagers streifen. „Die Naturgewalten, die über die Hardorper Ebene gebieten, haben uns ein weiteres Mal in unsere Schranken gewiesen. Ist es vielleicht gar ein Zeichen der Herrin Rondra, will sie unser Fortkommen mit solch' gewaltigem Sturm verhindern? Wir sind weit genug entfernt von Donnerbach, schon zu weit vielleicht. Ich habe beschlossen, dass wir ein Stück zurück reisen und das Dorf an einer sicheren Stelle gründen, nahe des Waldes im Süden des Röderstreichs!“

Aufgeregtes Gemurmel setzt ein, doch die meisten der Anwesenden packen weiter ihre Sachen – ein Ort ist vielen so recht wie der andere.

Eine helle Stimme wagt zu widersprechen: „Das ist viel zu nah am Dominium, Sarhild. Dies ist nicht der Forschergeist, den die Tochter der Fürst-Erzgeweihten beschwor! Wir müssen weiter, zum Roten Pass!“ Leoderich von Effelder hat sich ebenfalls auf sein Pferd geschwungen und schaut Sarhild herausfordernd an. Ehe diese antworten kann, gesellt sich Leriuss von Tüngeda hinzu. „Ihr denkt nicht an Donnerbach, Effelder, sondern an Profit und Zölle. Der Pass ist zu weit entfernt, zu unsicher. Suchen wir die Wälder im Norden auf und den Schutz der Waldelfen!“

„Nein! Wir reisen nach Süden, mein Entschluss ist unumkehrbar. Packt eure Sachen!“ Sarhilds Stimme ist von einer schneidenden Kälte, wie ihr sie bei ihr noch nicht erlebt hat.

Doch anders als bisher stecken die anderen Adligen diesmal nicht zurück. Beide mustern sie mit ebenso kaltem Blick, und mit einem Mal ist es im Lager so still, dass man ein Blatt fallen hören könnte.

Es ist Leoderich von Effelder, der zuerst wieder das Wort ergreift: „Dann reist nach Süden, Sarhild. Ich breche mit meinen Getreuen zum Pass auf. Und ich empfehle allen, die es zu etwas bringen wollen, uns zu begleiten!“

Leriuss von Tüngeda fällt ein: „Ich suche die Waldelfen in den nördlichen Wäldern auf. Dort wird uns Schutz gewährt, und wir bauen ein neues Dorf!“

Sarhild schaut die beiden fassungslos an: „Ihr lehnt Euch gegen den Willen Eurer Fürstin auf, Ritter! Dafür wird sie Euch Verräter schon zur Rechenschaft ziehen. Geht mir aus den Augen! Das Dorf des Hauses Birselburg wird im Süden gebaut!“ Mit diesen Worten wendet sie sich ab und sucht ihre Getreuen zusammen.

Der offene Bruch verunsichert die Teilnehmer des Siedlerzuges, und vermutlich gilt dies auch für Ihre Helden. Vielleicht versuchen sie gar, ihn zu verhindern. Das wird ihnen jedoch nicht gelingen, denn die Adligen haben unterschiedliche Motivationen und sind nicht bereit, diese aufzugeben:

● Sarhild wollte sich von Beginn an nicht so weit von Donnerbach entfernen, hat dem Drängen der anderen Adligen aber nachgegeben. Sie weiß, dass ein weiteres Scheitern vom Fürstenhaus nicht akzeptiert und ihrer Familie schaden wird, zumal sie Thalia einen Erfolg versprochen hat. Im Rückzug sieht sie die einzige Möglichkeit, ein Dorf zu gründen, das dauerhaft bestehen kann.

● Leoderich sieht seine Chance gekommen, selbst ein Dorf zu gründen, ohne hinter Sarhild zurückzustehen. Der Familie Effelder ist es sowieso ein Dorn im Auge, dass diese den Treck anführt. Er sucht gezielt Streit, um Sarhild und Leriuss zu entzweien – was ihm letztlich auch gelingt.

● Leriuss ist zutiefst abergläubisch und sieht im Staubsturm ein böses Omen, vor dem – so glaubt er in seiner Naivität – nur die befreundeten Waldelfen schützen können. Er versucht Sarhild zu überzeugen, was ihm aber nicht gelingt. Schweren Herzens bricht er mit seiner Anführerin.

In der Folgezeit kommt es zwischen den Parteigängern der Familien Birselburg und Effelder zu Streitereien und Versuchen, fähige Helfer (Handwerker, Kundschafter) abzuwerben. Direkt wird Sarhild nur mit Rittern, Geweihten oder hochgestellten Personen (SO 8+) sprechen, ihre Schwester Ages hingegen geht auch zu weniger hochstehenden Menschen. Beide appellieren an Götterfurcht und Loyalität zum Fürstenhaus, sofern es sich um Donnerbacher Siedler (oder

Helden) handelt. Leoderich wird tatkräftige Recken persönlich aufsuchen und ihnen ein gutes Handgeld sowie eine feste Anstellung oder andere Vergünstigungen in Aussicht stellen. Folgende Szenen bieten sich an:

- Die Helden werden von den Adligen direkt umworben, wenn sie sich schon bewiesen haben.
- Der Gastwirt wird von allen drei Parteien umgarnt, da ein Gasthaus dem Ort zufriedene Dörfler und Einkünfte beschert. Ages oder Leoderich setzen auch die Helden auf den Gastwirt an.
- Der Krämer ist ebenfalls für alle interessant. Gerade Sarhild und Ages, die selbst nicht firm im Handel sind, umwerben ihn, sofern keiner der ihnen folgenden Helden ein kundiger Händler ist.
- Leoderich versucht auch Bauernfamilien, die den Häusern Tüngeda oder Birseldorf verpflichtet sind, abzuwerben. Haben sich die Helden ihm angeschlossen, so bittet er gegen jeden Anstand darum, die Bauern ihren eigentlichen Herren abspenstig zu machen. Umgekehrt werden die Helden von Sarhild oder Larius gebeten, als Vermittler aufzutreten und zu verhindern, dass ihre Bauern mit Leoderich ziehen.
- Larius von Tüngeda ist sich nicht restlos sicher, dass es richtig ist, sich von den anderen zu trennen. Falls überzeugende Helden an ihn herantreten, kann er gegebenenfalls davon abgehalten werden, abzuziehen. In dem Fall entfällt der Handlungsstrang um die Überreste des Tüngeda-Dorfs. Allerdings müssen die Helden binnen vier Stunden mindestens 20 TaP* aus *Überzeugen*-Proben ansammeln. Pro Stunde ist eine Probe erlaubt. Sobald eine Probe misslingt, hat Larius genug gehört, wendet sich ab und bricht auf. Wichtig auch: Unter keinen Umständen hält er sich an die Erbfeinde Effelder.
- Dirlavar Laubrufer (siehe Seite 114) appelliert an Sarhild und Larius, von der Trennung abzusehen. Der Halbfelf fühlt sich einerseits zur Eichel der Donnerbacher Steineiche hingezogen, ist andererseits aber Larius verpflichtet. Hat sich ein Held bisher einfühlend gezeigt, tritt Dirlavar an diesen heran und bittet ihn, gemeinsam mit ihm zu vermitteln.

● Der Streit zwischen Sarhild und Leoderich kann auch so weit eskalieren, dass die Birseldorferin den Effelder zum Duell fordert. Sie kommen überein, dieses als Stellvertreterduell ausfechten zu lassen. Einer der Helden wird dazu erkorren. Auf der anderen Seite macht sich ein erfahrener Ritter bereit, diesen in die Schranken zu weisen.

Wer das Duell gewinnt, liegt an der Vorbereitung und Erfahrung des Helden. Es bietet sich an, dass der Stellvertreter Leoderichs gewinnt, da Sarhild diesen dann zähneknirschend ziehen lassen muss und keine Nachricht nach Donnerbach senden wird. Gewinnt der Vertreter Sarhilds, bricht Leoderich auf, ohne weitere Vasallen anzuwerben – ein bereits abgeworbener Gastwirt oder Krämer kann dadurch wieder zu Sarhild zurückkehren. Zudem gibt Leoderich Waren aus seinen Wagen ab, die Sarhild später gut gebrauchen kann. Dies können Sie nutzen, um auch für die Birseldorferin den Abschnitt **Der Handelsplatz der Norbarden und Goblins** interessant zu machen.

OPTIONAL:

AVENTURISCHE WARENSIMULATION

Falls Sie, werter Meister, und Ihre Spieler Freunde von Simulationen sind, können Sie ab dem Bruch der Gemeinschaft die Besiedlung auch mit Hilfe der Regeln zu Rohstoffgewinnung und Versorgung eines Dorfes (siehe Seite 157) spielen. Gehen Sie davon aus, dass jede Bauernfamilie ausreichend Saatgut für eine erste Aussaat besitzt. Den Birseldorfern zugehörige Familien haben je 1W6+2 Rinder und 2W6+2 Schweine, den Effelder zugehörige Familien 1W6-1 Rinder und 3W6+4 Schafe. Falls Sie mögen, können diese auf der weiteren Reise abhanden kommen, und die Helden müssen sie suchen, damit es zu keinen Nahrungsengpässen kommt.

Ein Ort um zu siedeln

Schließlich brechen die Gruppen in verschiedene Richtungen auf. Die Stimmung ist – gerade in Sarhilds Umfeld – gedrückt und bessert sich erst, wenn ein geeigneter Siedlungsplatz in Sicht ist.

Beschreiben Sie zunächst ein oder zwei potentielle Siedlungsplätze, die Sarhild (oder Leoderich) aufgrund der Lage (kein Wasser in der Nähe, zu weit entfernt von Wegen) oder aus einem anderen Grund (nicht für den Ackerbau geeigneter Untergrund) ablehnen, ehe ein allseits als geeignet angesehener Standort erreicht wird. Sie können im Verlauf der Suche nach eigenem Gutdünken Szenen vorsehen. Schlussendlich bleibt es den Helden überlassen, diesen Ort mittels *Wildnisleben*-Proben zu finden. Beschreibungen der beiden potentiellen Plätze entnehmen Sie bitte den Abschnitten **Das Dorf der Birseldorfs** und **Das Dorf der Effelder**.

Sobald die Helden die Gruppe an den auserwählten Platz geführt haben, lässt der Anführer anhalten, um kurz die Gegend zu inspizieren. Neben einem verdienten Ritter wird er auch den einen oder anderen Helden mitnehmen, insbesondere natürlich den Träger der Eichel, der nun mittels *Pflanzenkunde*-Proben und Intuition nach einer geeigneten Stelle für die Anlage des Heiligen Hains suchen muss (siehe Seite 19).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

(An den Träger des Setzlings gerichtet) Auch dir scheint der Ort, an den die Vorausgruppe euch geführt hat, angemessen: Ein kleines, geschütztes Tal, durch das sich ein Bächlein ringelt, an dessen Ufer sich weite Wiesen anschließen. Dies könnte ein passender Ort für das Dorf sein. Nahebei liegt zudem eine Fläche, die wie gemacht scheint für die Anpflanzung des Harugs. Andere scheinen deinen Gedanken zu teilen, denn Ritter und Bauern schauen gleichermaßen gespannt dorthin.

DAS DORF DER BIRSELBURGS

Der potentielle Dorfplatz Sarhilds und der Helden liegt nördlich eines Waldstücks. Linker Hand gibt es einen schroffen Abhang, der natürlichen Schutz bietet, während rechter Hand der Bach aus dem Wald fließt und eine Grenze bildet. Insgesamt ist Sarhild sehr zufrieden.

Kaum dass die kleine Gruppe den Platz erreicht und der Träger der Donnerbacher Eichel sich dem Wasser nähert, züngeln ein paar Flammen über den Bach und vergehen gleich wieder. Helden mit der Gabe *Prophezeien* oder sehr intuitive Helden (etwa eine Hexe, Geweihte oder Elfe) deuten dies als gutes Zeichen. Eine Meinung, der sich Sarhild anschließt und daraus den Namen des Dorfes ableitet: ‚Flammersbach‘ soll es heißen.

Bei den Flammen handelt es sich um einen *Wallerich (Elementare Gewalten 119)*, der an diesem Bach immer wieder erscheint.

DAS DORF DER EFFELDERS

Leoderich ist zunächst zurückhaltend, aber positiv überrascht, als er feststellt, dass der Bach sich durch das Tal schlängelt und direkt die Straße vom Pass nach Hardorp quert. Die kleine Furt ist auf Meilen der beste Platz zum Passieren – und ideal, um dort eine Zollstation und später eine kleine Brücke zu bauen. Durch den Verlauf des Baches sieht das Tal von der Position des Siedlerzuges wie eine Sense aus, so dass sich Leoderich für den Namen ‚Sensbachtal‘ entscheidet.

Die günstigen Vorzeichen bewegen den jeweiligen Anführer dazu, das Dorf an dieser Stelle zu bauen. Die Wagen der Gruppe bilden eine Wagenburg, dann ist es Zeit für ein kleines Fest: der erste Teil ist vollbracht!

DER AUFBAU DES DORFES

Im folgenden Abschnitt wird das Dorf aufgebaut und die Umgebung erkundet. Den Helden fallen hierbei einerseits Pflichten im Bau, andererseits aber auch besondere Aufgaben zu. Ziel des Kapitels ist es, aus Siedlern und Helden eine Gemeinschaft zu formen, die eine gemeinsame Identität entwickelt. Durch verantwortungsvolles Handeln entwickeln sich die Helden zu wichtigen Personen in der entstehenden Gemeinde.

Der folgende Abschnitt ist modular aufgebaut. Scheuen Sie sich nicht, einzelne Szenen wegzulassen oder eigene hinzuzufügen.

OPTIONAL: MORAL DER DÖRFLE

Für das Leben in der entstehenden Siedlung können Sie die Regeln zur Moral (**WdE 79f.**) hinzuziehen, um Rückschläge, aber auch Erfolge in Werten widerzuspiegeln. Besonders hochwertige Gebäude (siehe Optionalregeln zu Qualität auf Seite Seite 161) heben die Moral sogar dauerhaft und werten auch die Tatkraft der Handwerker unter den Helden auf.



Die Flammersbacher Motte

ÏΠ FLAMMERSBACH

Sarhild kümmert sich zunächst um die Sicherung des Dorfes. Zu diesem Behufe setzt sie die Helden – ganz klassisch – bevorzugt als Kundschafter ein, um sich ein Bild von der näheren Umgebung zu machen. Als Einstieg bietet sich die Szenerie **Das verlorene Ressourcenlager** (siehe unten) an.

Als weitere Reihenfolge empfiehlt sich:

- **Ausbau und Befestigung des Dorfes** (siehe Seite 30): der Bau der Motte für Sarhild sowie eines Palisadenzauns.
- **Zeit für Helden** (siehe Seite 31)
- **Angriff der Schattenwölfe** (siehe Seite 34), die Helden retten Ages von Birselburg das Leben und steigen zu engen Beratern Sarhilds auf.
- In der Folgezeit werden sie als Kundschafter eingesetzt und entdecken den **Handelsplatz der Norbarden und Goblins** (siehe Seite 28), wo die Familie Effelder bereits tätig ist; danach beginnt die **Sabotage** (siehe Seite 35) durch Leoderich.
- **Staubstürme** (siehe Seite 33) oder Scharmützel mit Goblins (siehe Seite 33).
- Die Überreste des **Tüngeda-Dorfes** (siehe Seite 33).
- Sarhild und Ages suchen **Wohlstand durch Handel** (siehe Seite 31), in diese Zeit sollte ein zweiter Angriff der **Schattenwölfe** fallen.

ÏΠ SEΠSBACHTAL

Leoderich wird auch Helden mit geringem Sozialstatus einbinden, wenn sie sich als kompetent erwiesen haben. Er legt großen Wert auf gute Handelsbeziehungen und wirtschaftliche Erfolge. Für die Helden bietet sich daher zuerst das Modul **Der Handelsplatz der Norbarden und Goblins** an.

Als weitere Reihenfolge empfiehlt sich:

- **Ausbau und Befestigung des Dorfes**: Bau einer Zollstation und gegebenenfalls einer Brücke über den Sensbach, selbst wenn dadurch Motte und Häuser erst später fertig werden.
- Die ehrgeizigen Bauprojekte führen dazu, dass die Helden sich um die **Ressourcenbeschaffung** (siehe Seite 163) kümmern müssen.
- **Zeit für Helden**
- Es kommt zum Angriff der **Schattenwölfe**.
- Leoderichs Streben nach **Wohlstand durch Handel** wird durch Staubstürme und Scharmützel mit Goblins behindert.
- Die Überreste des **Tüngeda-Dorfes**, Sarhilds Leute sind bereits vor Ort; direkt im Anschluss beginnt die **Sabotage**.
- Der weitere Ausbau des Dorfes erleidet durch einen zweiten Angriff der **Schattenwölfe** einen Rückschlag, ehe es zum dritten Kapitel geht.



RESSOURCENBESCHAFFUNG

Dringlichstes Anliegen des Dorfes ist es, die Versorgung sicherzustellen. Dazu zählen einerseits Nahrung, andererseits aber auch Ressourcen wie Bauholz oder Steine. Die benötigten Dinge zu beschaffen oder festzustellen, wo und wie sie beschafft werden können, ist eine klassische Heldenaufgabe. Regeln zum Auffinden von Holz und Steinen sind im Kapitel **Rohstoffbeschaffung** ab Seite 163 beschrieben. Steht Ihnen über die hier beschriebenen Szenen hinaus der Sinn nach Zufallsbegegnungen, orientieren Sie sich an den Landschaftstabellen in **ZooBotanica 277f.**

DAS DORF DER HELDEN

Wie erfolgreich die Helden bei ihren Bemühungen sind, hängt von der Lage der Siedlung ab. Das Dorf der Tüngedas ist umgeben von Holz – Proben zum Auffinden geeigneter Bäume sind hier bis zu 7 Punkte erleichtert, dafür gibt es kaum Steine in der Gegend.

Sensbachtal, die Siedlung der Effelders, befindet sich am Rand der Sichel – hier sind Proben, um Steine zu finden, um 3 erleichtert, für Holz gibt es keine Aufschläge.

Flammersbach, das Dorf der Birselburgs, liegt recht zentral, mit Waldstücken in der Nähe: Proben für Holz sind um 3 Punkte erleichtert, es gibt keine Aufschläge für Stein, dieser kommt aber nur in geringem Maße vor.

DAS VERLORENE RESSOURCENLAGER

Nehmen sich die Helden viel Zeit beim Auskundschaften der Umgebung, können sie einen überraschenden Fund machen, der ihr Dorf weit voranbringt. Unweit der Siedlung liegt ein aufgegebenes Ressourcenlager. Um den Ort zu finden, sind **Sinnenschärfe-** oder **Wildnisleben-**Proben +8 erforderlich, aus denen 3 TaP* übrig bleiben müssen. Jeder Tag des Kundschaftens reduziert den Aufschlag um 2 Punkte.

EIN ALTER STEINBRUCH ΠΑHE SEΠSBACHTAL

Ein schmaler, völlig überwuchertes Pfad führt in ein abgelegenes Tal. Dort stehen drei halb verfallene Hütten – eine für den Kommandanten der Wache, eine größere für die Arbeiter und eine Art Schuppen für Geräte und gebrochene Steine – im Halbkreis vor einem Steinbruch. Auch ein Brunnen ist vorhanden und intakt. Insgesamt wirkt es, als wäre der Ort planvoll errichtet, aber jäh verlassen worden. Habseligkeiten finden sich nicht mehr, dafür ein paar scharfzige Spitzhacken.

Untersuchen die Helden den Ort genau (**Fahrtensuchen-**Probe +3 oder **Sinnenschärfe-**Probe +5), so finden sie an den Hütten vereinzelt Kampfspuren.



Der von Uhdenbergern betriebene Steinbruch wurde aufgegeben, seit er vor etwa zwölf Jahren von Goblins überfallen wurde und einige Arbeiter sowie der Kommandant der Wache ihr Leben ließen. Letzterer hatte seine Leute dazu angehalten, Rotpelze zu fangen, um sie als Sklaven einzusetzen und so den Überfall provoziert.

Spuktreiben

Seit er von den Goblins im Schlaf gemeuchelt wurde, hält der Kommandant als *Spuk* (siehe Seite 155) Wacht über den Ort. Die Anwesenheit des Geistes ließ auch die verbleibenden Arbeiter nach dem Überfall fliehen, so dass der Steinbruch heute brach liegt und in Vergessenheit geraten ist. Verbringen die Helden eine Nacht hier oder begeben sie sich in die unterirdischen Teile des Steinbruchs, hören sie sein schauriges Heulen. Lassen sie sich davon nicht vertreiben, greift der Geist sie an. Zwar kann er nur unbelebte Materie beschädigen, doch beherrscht er den Zauber **MOTORICUS GEISTERHAND** und attackiert mit den im Steinbruch herumliegenden Steinen auch Lebewesen.

Selbstverständlich wird hier kein Dörfler arbeiten, solange der Spuk nicht gebannt ist. Die Gruppe kann dies erreichen, indem sie den Gegenstand zerstört, an den der Geist gebunden ist – was ein Held mittels gelungener *Magiekunde*-Probe +4 weiß. Der Gegenstand ist der Dolch des Kommandanten, mit dem ihn die Goblins erstachen. Die mit schwarzgetrocknetem Blut befleckte Waffe liegt in seiner Hütte unter den Resten seiner Schlafstatt (*Sinnenschärfe*-Probe +3). Während der Spuk aktiv ist, rinnen an der Klinge größere Mengen flüssigen Blutes herab. Ein Held, dem eine *Aberglaube*-Probe

gelingt, fasst den Dolch nicht freiwillig an, während diese Erscheinung zu beobachten ist, auch wenn gerade sie einen deutlichen Hinweis auf seine Wichtigkeit liefert.

Einfühlsame Helden können sich dem Spuk nähern und seine Geschichte in Erfahrung bringen, wobei der Geist die wahre Bedeutung des Dolches nicht enthüllt, wohl aber von den Umständen seines Todes berichtet. Haben die Helden den Spuk gebannt, stehen dem Dorf 10W20+500 Quader Stein zum Bauen zur Verfügung – die natürlich erst einmal abgetragen werden müssen.

Ein Holzfällerlager nahe Flammersbach

Am Ostrand des Waldgebiets befindet sich ein altes Holzfällerlager. Der Pfad, der einst dorthin führte, ist längst überwachsen, kann aber ohne große Mühe wieder benutzbar gemacht werden. Hier findet sich ein großer Unterstand, der mit Äxten und Beilen ausgestattet ist, an denen jedoch Satinav unerbittlich seine Macht walten ließ. Halbmorsche Baumstämme liegen herum, sie wurden nie abgeholt. Eine Hütte diente offenbar als Schlaflager. Die alten Betten weisen noch Reste von Decken und Kleidung auf. Schauen sich die Helden näher um (*Sinnenschärfe*-Probe +5 oder *Fährtsuchen*-Probe +3), können sie in der gesamten Umgebung Reste menschlicher Knochen entdecken. Gelingt einem Helden eine *Anatomie*-Probe +5, so kann er zweifelsfrei feststellen, dass hier etwa ein Dutzend Holzfäller lebten.

Im Jahr 1030 BF wurde dieses Lager vom König der Schattenwölfe und seinem Rudel angegriffen und zerstört (siehe **Strom der Feinde** im Band **Wetterleuchten**). Noch heute

hält sich ein Schattenwolf in der Nähe auf, der schon den Köhlern aus dem südlichen Teil des Valanwalts (siehe Seite 127) das Leben schwer macht. Diese meiden daher den nördlichen Rand des Waldes, können aber bei Erkundungen der Helden mit diesen in Kontakt treten.

Tagsüber hält sich der Schattenwolf zurück (Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* können bemerken, dass irgendetwas sie beobachtet und ihnen folgt), doch sobald es dunkel wird, wagt er sich aus der Deckung und versucht, die Helden zu trennen und einzeln anzugreifen.

☠ Statt des Schattenwolfs haust hier nur ein Wolfsrudel mit einem besonders schlaun, aber mittlerweile in die Jahre gekommenen Anführer. Die 1W6+3 Wölfe (Werte siehe Seite 153) sind nicht ungefährlich, fliehen aber, sobald das Alphatier tot ist.

☠ Der Schattenwolf hat sich das Wolfsrudel Untertan gemacht, und die Helden müssen sich der Wölfe erwehren, ehe der mysteriöse Schattenwolf aus dem Nichts angreift. Sobald der Schattenwolf tot ist, zieht sich das Rudel zurück und meidet fortan den Platz.

Schattenwolf (gefallenes Feenwesen)

INI 15+W6 PA 12 LeP 40 RS 3 WS -

Biss: DK HN AT 14 TP 1W6+6

GS 12 AuP unendlich MR 6 GW 10

Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen pro KR (davon 2 Attacken), Gezielter Angriff / Verbeißen, Sprung / Niederwerfen (5)

Besondere Eigenschaften: Lichtempfindlich, Regeneration I, Resistenz gegen profane Angriffe, Schreckgeheul I (3), Schattensprung (entsprechend Ausweichen in den Limbus), Schreckgeheul I (3), Verhüllung, Verwundbarkeit (direktes Sonnenlicht)

Verhalten im Kampf: Schattenwölfe sind verschlagen und grausam. Sie lieben es mit ihren Opfern zu spielen und ihnen Angst einzuflößen, um dann überraschend – gerne aus dem Hinterhalt – zuzuschlagen

☠ Sollten die Schattenwölfe durch ihre besonderen Eigenschaften zu stark für Ihre Helden sein, streichen Sie die Eigenschaften Schattensprung sowie Verhüllung.

Sind die Helden erfolgreich, so ist die Holzzufuhr für ihr Dorf sichergestellt (etwa 10W20+700 Quader Holz). Zudem sind die Köhler nun bereit, Handel mit ihnen zu treiben.

DER HANDELSPLATZ DER NORBARDEN UND GOBLINS

Wenn die Helden sich Leoderich angeschlossen haben, können sie beim Auskundschaften der Umgebung des Dorfes auf einen kleinen Handelsplatz stoßen, der sich nur wenige Tagesreisen von Sensbachtal entfernt befindet. Sollten die Helden sich nicht entschlossen haben, an Erkundungszügen teilzunehmen, so erzählen Durchreisende gegebenenfalls von dem Platz. Diese Szene soll die Helden mit zwei Parteien der Hardorper Ebene

bekannt machen, die im weiteren Verlauf der Kampagne eine Rolle spielen. Vor allem gesellschaftlich orientierte Helden können hier ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen.

An dem Platz treiben Norbarden und Goblins friedlich miteinander Handel. Auch einige Jäger der Ebene und bisweilen gar Hardorper suchen den Ort auf – er ist also perfekt geeignet, um fehlende Waren für den Aufbau des Dorfes und dessen Versorgung zu erlangen sowie um überschüssige Waren zu verkaufen.

Dem Handelsposten sieht man an, dass er erst mit der Zeit ein fester Platz geworden ist: tiefe, teils überwachsene Karrenspuren weisen darauf hin, dass die Wagen der Norbarden früher häufig bewegt wurden. In einer kleinen Senke und somit leidlich vor den Staubstürmen geschützt, stehen auf einer Seite je nach Jahreszeit bis zu vier Kastenwagen in einem Drittelkreis. Zwei Wagen sind längst von Wurzeln und Farnen überwachsen und die schweren Räder tief in den Boden eingesunken, so dass an ein Fortbewegen nicht mehr zu denken ist. Zwischen und vor diesen Wagen sind Zeltplanen gespannt, unter denen die Norbarden ihre Waren präsentieren. In der Senke stehen weitere Wagen, wenn gerade eine kleine Sippe den Handelsplatz aufsucht.

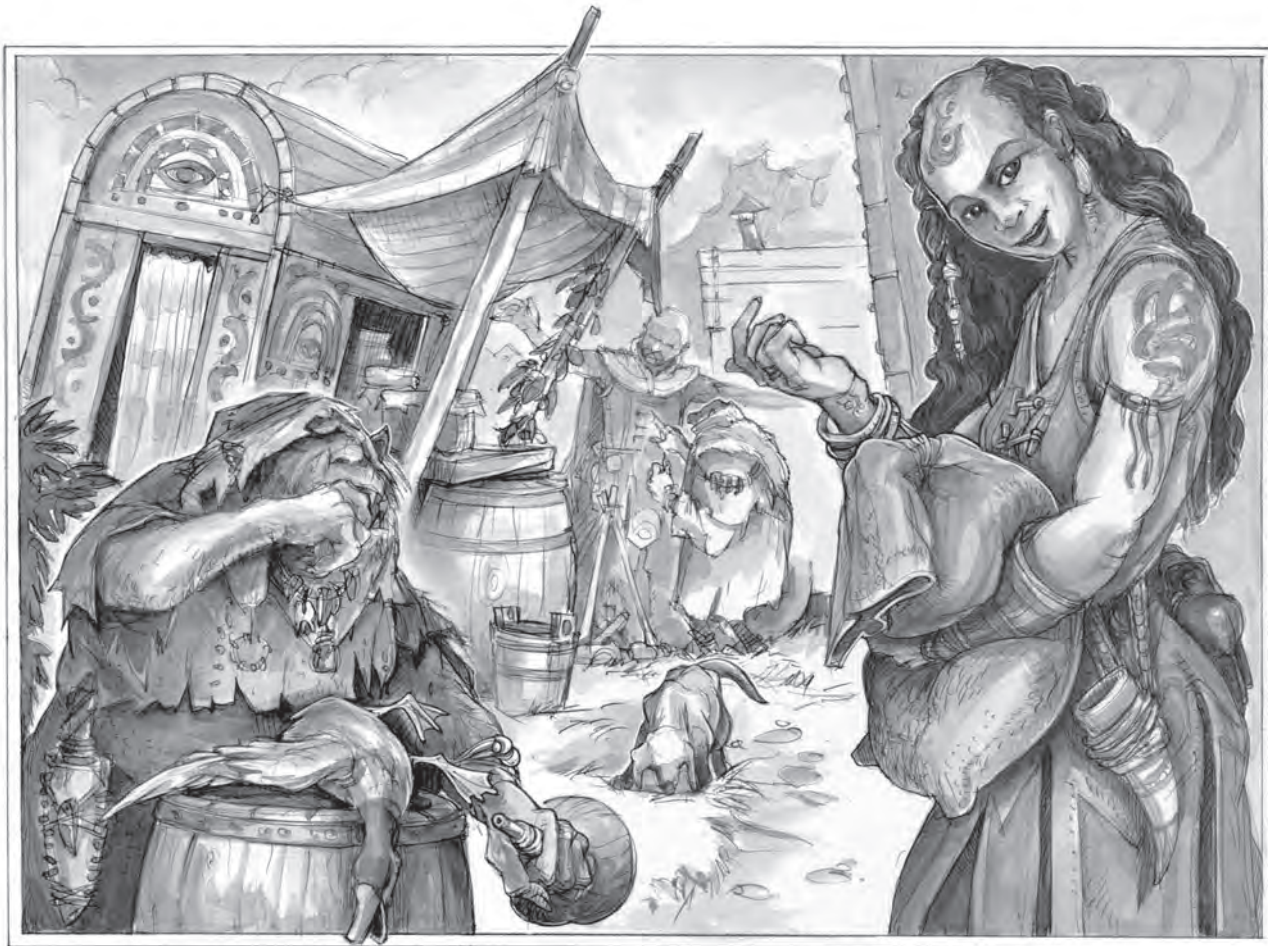
Auf der anderen Seite des Platzes stehen die bescheidenen Laubhütten der Goblins, die an den Rand der Senke gebaut sind. Von innen sind sie deutlich größer als erwartet, da die Rotpelze sie in den Erdboden gegraben haben und die Hütten dadurch kleinen Höhlen ähneln.

DIE HELDEN IN FLAMMERSBACH

Von Flammersbach ist es relativ weit bis zum Handelsplatz, so dass die Helden eher Niritul oder Hardorp aufsuchen werden. Wollen Sie, werter Meister, diesen Ereignisstrang nicht aufgeben, so können die Birsburgs in Erfahrung bringen, dass die Effelders einen lukrativen Ort aufgetan haben, und die Helden dann entsenden, um auch davon zu profitieren – oder Sie verlegen den Handelsplatz einfach näher an das Dorf der Birsburgs.

DIE SIPPE PORGAJEFF

Ob die Norbarden überhaupt vor Ort sind, hängt von der Jahreszeit ab. Im Efferd- und Phexmond sind die Porgajeffs, die mit wenigstens vier Wagen reisen, stets hier anzutreffen. Vor, beziehungsweise nach dem Winter handeln die Norbarden mit Waren aus dem Bornland. Ihre Anführerin ist die hübsche junge *Lexaja Porgajeff* (*1014 BF, hüftlange schwarze Haare, traditionelle Stirnglatze, schwirrt bei jedem Gespräch wie eine Biene um die Helden herum), die in Sachen Handel auf ihren erfahrenen Mann *Fadril Porgajeffo* (*1000 BF, zottelige Haare, reibt ständig mit der linken Hand am Kinn) vertraut. Die Gruppe wird von der Muhme *Orinka Porgajeff* (*979 BF, traditionelle Stirnglatze, faltiges Gesicht, lächelt stets), einer Zibilja, begleitet, die Tochter und Schwiegersohn klarmacht, mit wem und was gehandelt wird.



Der Handelsplatz

Orinkas Sohn *Boril* (*1010 BF, hellbraune lange Haare, giftgrüne Augen, aufmerksam und wortkarg) hält in den restlichen Monden die Stellung – jedenfalls dann, wenn er sich mit seinen Kenntnissen der Gegend nicht gerade als Karawanenführer über den Pass verdingt. Der Halbnorbarde, über dessen Vater sich Orinka beharrlich ausschweigt, findet – wohl ein Erbe seines nicht norbardischen Erzeugers – wenig Gefallen am Reisen, und dient der Sippe auf seine Art.

СЕЕНÄS ROTTE

Die Goblinsippe besteht aus zwei Dutzend Jägern und Händlern, die von *Seenä* (*1012 BF, riecht unangenehm stark nach Schwein, wuselt stets um Handelspartner herum) und *Kwoork* (*1013 BF, die Hälfte der Zähne fehlt, verfilztes Haar, prahlerisches Auftreten) angeführt werden. Kwoork spielt sich nach außen als Anführer auf, tatsächlich trifft Seenä die Entscheidungen. Der Rest der Sippe bietet interessierten Kunden seine Waren zu äußerst günstigen Preisen an, die Seenä (und auch Kwoork) anschließend nicht gelten lassen und nach oben korrigieren. Die Goblins, bei denen sich Kwoork großspurig als ‚Kriegshäuptling‘ ausgibt, verfolgen keine langfristigen Pläne und sind nur etwa ein halbes Jahr hier – es kann gut sein, dass die Helden sie bei ihrem zweiten oder dritten Besuch nicht mehr antreffen. Unter Umständen hat Kwoork sich Tschak Chekrai (siehe Seite 115) angeschlossen und kann den Helden in **Gelbauge und Rußfell** erneut begegnen.

AKTIONEN AM HANDELSPLATZ

Sowohl für die Norbarden als auch für die Goblins sind die ‚Neuen‘ interessante Handelspartner – doch beide Parteien sind zu sehr auf den eigenen Vorteil bedacht, als dass sie den Siedlern gleich Kredit oder besondere Waren geben würden. Ehe die Helden sich nicht als attraktive Handelspartner erwiesen haben, werden beide Gruppen überzogene Preise verlangen (schlagen Sie wenigstens 50% auf die Preise in der Tabelle **Handelsgüter und ihre Preise bei Händlern** auf Seite 167 auf) und sich nur mühsam herunterhandeln lassen.

WARENLIEFERUNGEN ODER JAGDHILFE

Auch wenn sich die Helden den **Norbarden** gegenüber aufgeschlossen zeigen und versuchen, deren Vertrauen zu gewinnen, müssen sie diese zunächst davon überzeugen, dass sie verlässliche Handelspartner mit längerfristigen Zielen sind (mindestens 3 TaP* aus einer *Überreden*-Probe, +4 für Helden ohne Kenntnis der SF *Kulturkunde* (*Norbarden*)). Die Norbarden sind aber durchaus an Warenlieferungen interessiert (was die Helden mittels einfacher *Menschenkenntnis*-Proben erkennen können), so dass die Gruppe Gehör findet, wenn sie etwas in Aussicht stellt. Gelingt dies, so lädt Boril – oder Lexaja, wenn sie da ist – die Gruppe zu einem geselligen Abend am Lagerfeuer ein. Benehmen sich die Helden nicht allzu sehr daneben, wird ihnen am nächsten Tag ein Angebot unterbreitet: Liefern sie die von ihnen am meisten angeprie-

sene Ware in großem Umfang (mindestens 50 Einheiten) innerhalb der nächsten vier Wochen, so verspricht Boril ihnen für den Rest des Jahres besondere Handelskonditionen (pauschal 10% Nachlass auf alle Waren). Gelingt den Helden eine *Menschenkenntnis*-Probe +4 (keine Erschwernis für Helden mit der SF *Kulturkunde* (Norbarden)), so ist ihnen klar, dass sie damit auch das Wohlwollen der Sippe gewinnen würden.

Zudem kann das Liefern der 50 Einheiten Ware von guter Qualität an die Norbarden dazu führen, dass das entsprechende Produkt als **regionale Spezialität** aus dem Dorf der Helden bekannt wird. Reisen sie später in eine nahegelegene Siedlung, kennt man ihre Waren dort vielleicht bereits. Infolgedessen könnten bald reisende Händler in der Siedlung auftauchen und gezielt danach fragen. Sollte ein Held diese Waren herstellen oder die Herstellung angeregt haben, lässt ihn dies in der Gunst seines Anführers steigen. Womöglich werden ihm Gehilfen oder spezielle Ressourcen zugewiesen. Die **Goblins** hingegen wollen ganz bestimmte Waren, allem voran Metallgegenstände (gerne Waffen) und Nahrungssowie Genussmittel. Auch Schweine, die ihnen als heilig gelten, sind für sie von Interesse. Im Gegenzug suchen sie Abnehmer für Leder und Pelze. Erklären sich die Helden bereit, den Goblins binnen dreier Wochen wenigstens 100 Rechtschritt Leder und Pelze abzunehmen (die Goblins bieten lediglich einfache Qualität, die aber weiterverarbeitet werden kann) und dafür ein Dutzend Schweine und ebenso viele Speerspitzen (oder ein halbes Dutzend komplette Waffen) zu geben, kommen die Helden mit den Rotpelzen ins Geschäft. Zeigen sich die Helden geschickt im Verhandeln (mindestens 4 TaP* aus einer *Überreden*-Probe), so liefern die Goblins zusätzlich 40 Rechtschritt Leder und Pelze in mittlerer Qualität.

Um die Folgen des Handelns der Helden auf ihre Umgebung zu verdeutlichen, können genau diese Waffen später bei Goblins unter Tschak Chekrai oder bei einer Räuberbande auftauchen.

AUSBAU UND BEFESTIGUNG DES DORFES

In Flammersbach ist es eines der dringlichsten Anliegen Sarhilds, das Dorf zu befestigen. Auch Leoderich und Larius wollen früher oder später eine Motte errichten. Bis die Burg des Anführers fertig gestellt ist, dient eine Wagenburg als Schutz. Zeitgleich sollte jedoch schon mit dem Bau des Dorfes samt Befestigung begonnen werden. Helden, die in den Talenten *Baukunst* oder *Kriegskunst* bewandert sind, können den Anführern hier beratend zur Seite stehen und sich ihre Lorbeeren verdienen.

Lassen Sie die Gruppe über das Für und Wider einzelner Gebäude diskutieren, gerade wenn ein Baumeister oder Adliger unter ihnen ist, dessen Wort Gewicht hat. Die nachfolgend aufgeführten Gebäudetypen haben unterschiedliche Vorteile – erweitern Sie diese Liste bei Bedarf, gerade auch wenn Ihre Spieler eigene Ideen einbringen.

- Eine **Palisade** erhöht die Verteidigungsstärke des Dorfes, ist jedoch aufwändig zu bauen. Sarhild von Birselsburg sieht eine Palisade sowie einen Graben als zwingend notwendig an.
- Ein **Sägewerk** erleichtert nachfolgende Arbeiten und macht das Dorf für Händler und Holzfäller interessant. Bald schon werden sich die Norbarden im Dorf blicken lassen und der Handel blüht auf. Larius von Tüngeda wird möglichst früh ein Sägewerk bauen.
- Eine **Zollstation** im Dorf oder in seiner Nähe bringt Erträge, sofern die dort entlang führende Reiseroute attraktiv ist. Leoderich wird bald die Planung dafür beginnen. Falls die Helden Sarhild vom Sinn einer solchen Station überzeugen und Zölle eintreiben, ist ihnen die Anerkennung der Ritterin gewiss.
- Ein **Gasthaus** lädt Reisende ein, das Dorf als festen Anlaufpunkt einzuplanen. Falls sich der Gastwirt derselben Gruppe angeschlossen hat wie die Helden, wird er bald an den adligen Herrn herantreten und den Bau eines Hauses einfordern. Sarhild wird ihm kaum Unterstützung gewähren (da für sie die Befestigung vorgeht), während Leoderich sich seine Genehmigung vergolden lässt und die Arbeiter nur in engen Zeitfenstern zur Verfügung stellt. Der Wirt mag sich daraufhin an die Helden wenden und sie um Fürsprache bitten. Da der Anführer durch Zölle sowie die Abgaben, die der Wirt ohnehin zahlen muss, ebenfalls von einem Gasthaus profitiert, sollten die Helden gute Argumente haben.

Handwerklich begabte Helden können sich aktiv am Bau der Siedlung beteiligen. Nutzen Sie dazu die Regeln zum Aufbau aus dem Kapitel **Besiedlung der Hardorper Ebene** (siehe Seite 157).

Beschreiben Sie zudem den Harug, der abseits des Dorfes entstehen wird. Hier werden die Setzlinge, die der Anführer mit sich führt, in einem feierlichen Ritual gepflanzt. Der für das Zentrum des Hains vorgesehene und von einem Helden gehegte Baum (siehe Seite 19) wird erst später von Thalia von Donnerbach gepflanzt. Da der Heilige Hain eine entscheidende Rolle im Finale dieses Abenteuers spielt, sollte er den Helden bekannt sein. Für die Donnerbacher ist der Harug wichtig, so dass Sarhild oder Leoderich den Ort durchaus für eine Ansprache oder einen Göttinnendienst nutzen können, wenn Sie, werter Meister, die Helden noch einmal an den Ort erinnern wollen. Möglicherweise sind auch Tote zu beklagen, die dann dort bestattet werden.

ZEIT FÜR HELDEN

Der Aufbau der Siedlung bietet viel Raum für Heldentaten. In der Dorfgemeinschaft kann jeder seine Nützlichkeit unter Beweis stellen. Exemplarisch sind hier einige Szenen aufgeführt, die sich gerade dann anbieten, wenn sich ein Spieler für einen der Archetypen (siehe Seite 169ff.) entschieden hat. Nutzen Sie diese, um den Anführer auf einzelne Helden aufmerksam zu machen, oder um die Helden, die bislang nicht so viel beitragen konnten, in den Mittelpunkt zu stellen:

● Es kommt zum Streit zwischen dem Anführer und einem wichtigen Handwerker, der damit droht, das Dorf zu verlassen. Nachgeben will der Adlige nicht, doch er weiß auch, dass der Verlust des Handwerkers ein schwerer Rückschlag wäre. Daher bittet er einen der Helden, möglicherweise die Ritterin, den Streit zu schlichten.

● Eines Abends wird ein zünftiges Fest gefeiert und die Handwerksmeister des Dorfes trinken reichlich, so dass sie kaum noch geradeaus gehen können. Just an diesem Abend lässt Ingerimm die Erde kurz beben, so dass ein wichtiges Gebäude einzustürzen droht. Panisch irren die Dörfler umher, derweil die Handwerksmeister ihren Rausch ausschlagen. Der Adlige wendet sich an den Zimmermann unter den Helden, der im Zwielicht versuchen muss, Bauern und Dörfler zu koordinieren.

● Die kleine Bauerntochter Damaris hat beim Spielen wunderschöne Blumen gefunden und daraus einen Kranz geflochten, den sie stolz als ‚Prinzessin‘ trägt. Doch schon zwei Tage später sind die Blumen welk, und Damaris fällt in einen tiefen Schlaf, aus dem niemand sie erwecken kann. Erst ein ODEM offenbart, dass Magie im Spiel ist: Die Blumen wuchsen an einem verfluchten Ort. Die Magie ist hochelfischen oder feeischen Ursprungs. Ob die Blumen einen magischen Ort bewachen oder auf einem Gebeinfeld wachsen, wo Hochelfen einst einen Dämon bannten, sei Ihnen überlassen. Findet die Magierin diesen Ort, kann sie dort aus den restlichen Blumen und weiteren Zutaten ein Gegenmittel brauen, welches Damaris' Schlaf beendet. Verlangen Sie dazu nach eigenem Ermessen Proben auf *Pflanzenkunde*- und *Alchimie*- beziehungsweise *Kochen (Tränke)*.

● Der Tagelöhner Jorun sucht den zwergischen Prospektor auf und vertraut ihm an, dass er im nahen Hügelland (oder Bachlauf) Gold gefunden hat. Da er nicht ganz sicher ist, möchte er zunächst die Expertise des Prospektors einholen. Die schwierige Kletterpartie an einem felsigen Bach (*Kletter-Prob*) führt die beiden zu einer kleinen Höhle, wo der Prospektor das Gold als wertlosen Pyrit identifiziert. Doch Joruns Gefährtin Xedora ist den beiden gefolgt und will das vermeintliche Gold für sich haben. Sie versucht, einen ‚Unfall‘ zu inszenieren, als sie die Höhle verlassen.

● Die Gruppe lebt noch nicht einmal drei Monde im Dorf, als es eine gute Nachricht gibt: Heleona und Jadvig, Kinder zweier Bauernfamilien, sollen den – von ihren Eltern geplanten – Traviabund eingehen. Anlässlich des Richtfests eines der elterlichen Häuser soll die Trauung stattfinden. Beide

Familien treten an den Rondrageweiheten heran und bitten ihn, die Zeremonie zu leiten sowie vorab mit den Ehepartnern zu reden. Diese sind vielleicht nicht glücklich mit der Entwicklung, weil einer von ihnen heimlich in einen Helden oder eine Heldin verliebt ist.

● Als die Auelfe allein unterwegs ist, tritt eine kleine Gruppe Waldelfen aus einem Waldstück und bittet sie um Gehör. Die Gruppe sorgt sich, dass die Menschen mit ihren Holzfällern den Frieden des Waldes stören. Andererseits sehen die Elfen in dem Harug ein Zeichen, dass diese Menschen sehr wohl die Sprache der Bäume verstehen. Sie bitten die Auelfe, sich dafür einzusetzen, dass die Waldelfen im Harug – als Zeichen der Verbundenheit und Mahnung – das Wachstum der Bäume (mittels *HASELBUSCH*) beschleunigen dürfen. Der Anführer des Dorfes wird das nicht sogleich akzeptieren, da der Heilige Hain den Zwölfen zugeordnet ist.

WOHLSTAND DURCH HANDEL

Sobald die ersten Häuser fertig sind und eine provisorische Verteidigung des Dorfes sichergestellt ist, versuchen die Siedler, die Existenz des Ortes durch Handel auf solide Beine zu stellen. Leoderich wird schon früh Handelsbeziehungen aufnehmen wollen, während Sarhild vielleicht erst von den Helden dazu motiviert werden muss.

Dieser Abschnitt kann auch eingesetzt werden, wenn der Saboteur (siehe Seite 35) die Nahrungsvorräte vergiftet hat und das Dorf der Helden einen Handelszug organisieren muss, um die Versorgung zu gewährleisten. Die Szene dient dazu, das Dorf der Helden in das Leben der Hardorper Ebene zu integrieren, da es isoliert nicht bestehen kann – ein Umstand, der Sarhild beim ersten Mal zum Verhängnis wurde. Zudem werden so auch andere Gruppierungen auf das Dorf aufmerksam, wie zum Beispiel die Uhdnberger Legion, die in **Gelbauge und Rußfell** eine Rolle spielt.

Falls der Handelsplatz der Norbarden und Goblins noch nicht entdeckt wurde, können Sie diesen jetzt ins Spiel bringen, sofern die Dörfler nicht mit Hardorp, Niritul oder Rathila handeln möchten. Lassen Sie Ihre Helden überlegen, welche Waren des Dorfes verkauft werden können. Geben Sie ihnen je nach Erfolg bei *Handel*-Proben Informationen über mögliche Preise gemäß der Tabelle auf Seite 167) und darüber, wie sie den Verkauf arrangieren können. Folgende Herausforderungen dürfen Sie nach Belieben ausspielen:

● Versuchen die Helden vorab mit einem Händler eine Absprache zu treffen, bleibt dieser unverbindlich und vermeidet feste Zusagen: Er wartet darauf, dass die Helden mit Waren zum Handelsplatz kommen, die er in Augenschein nehmen kann, und wird dann neu über den Preis verhandeln wollen (*Menschenkenntnis*-Proben).

● Da die Händler eher an großen Warenmengen interessiert sind, ist die Organisation eines Wagenzuges nicht ein-

fach: Bauern, die eigentlich ihre Scholle bearbeiten sollen, müssen als Kutscher gewonnen, Waren fachmännisch für den Transport verarbeitet und verladen werden. Wachen müssen tagsüber *und* nachts die Augen offen halten, denn Goblins hören erstaunlich schnell von solchen Zügen und könnten einen Hinterhalt legen.

● Leoderich von Effelder lässt Handelszüge der Birselburger überfallen – mit den Helden als Angreifer oder Verteidiger, je nachdem, wie sie sich vorab entschieden haben. Natürlich lässt er die Überfälle wie die gewöhnlicher Räuber aussehen und hält die Helden an, sich entsprechend zu verkleiden.

● Die Räuberbande, deren Versteck im *Nimmerwald* (siehe Seite 127) liegt, hat ein Auge auf die aufstrebenden Dörfer geworfen, doch die Ritter wirken zunächst abschreckend. Eine Warenlieferung ist viel mehr nach dem Geschmack der Schurken, so dass auch von dieser Seite ein Überfall möglich ist.

● Haben die Helden erste Erfolge beim Handel erzielt und ihr Dorf weitgehend befestigt, so können sie auch Händler davon überzeugen, ihrerseits das Dorf aufzusuchen. Dazu sind mehrere *Überreden-* und *Überzeugen-*Proben notwendig, die abhängig vom bisherigen Erfolg (+10, falls noch keine Geschäftsbeziehungen existieren, bis +3, wenn mehrere Transporte gut liefen) erschwert sind. Mit der Zeit kann sich so ein kleiner Markt etablieren.

Entnehmen Sie die erforderlichen Werte für Überfälle auf die Transporte dem Kapitel **Gegner in der Hardorper Ebene** auf Seite 150.

DAS ENDE DES TÜNGEDA-DORFES

Während sich die Dörfer der Familien Birselburg und Effelder gut entwickeln, erweist sich die Wahl der Tüngedas als ungeeignet. Zwar hat die Familie traditionell ein gutes Verhältnis zu Waldelfen, doch in dieser Gegend lebt eine besonders abweisende Sippe, die die menschlichen Siedler nicht in ihrer Nähe duldet. Zunächst kommt es nur zu kleinen Reibereien beim Holzfällen oder Feuermachen. Doch der Konflikt eskaliert, als Lerius von Tüngeda spurlos verschwindet. Dahinter stecken aber nicht die Waldelfen, sondern der Spion der Familie Reuskalden. Dieser möchte einen Streit zwischen den Elfen und den Menschen herbeiführen, der dem Dorf schadet. Dazu stachelt er Lerius' Knappen *Basilrath von Darganfels* zu einer Racheaktion an. Es kommt schließlich zum Zerwürfnis zwischen den Elfenfreunden des Dorfes und den Befürwortern des Racheaktes. Infolgedessen suchen einige Dörfler Schutz und ein neues Zuhause in den Siedlungen der Familien Birselburg oder Effelder.

Setzen Sie diese Szene ein, wenn die Helden allzu sorglos werden und davon ausgehen, dass ihr Dorf sich selbst schützen kann. Hier wird ihnen die Gefahr des Scheiterns vor Augen geführt, die auch für erfahrene Ritter tödlich enden kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Trotz des seit Tagen ungemütlichen Wetters gehen die Arbeiten am Dorf gut voran. Die Häuser bieten schon einen gewissen Schutz, und auch wenn die Palisade noch manche Lücke aufweist, sind Fortschritte zu erkennen. Da ertönt lautes Rufen vom Wachhabenden. „Reisende!“, schallt es herüber. Dann erklingen Willkommensgrüße – offenbar sind es keine Unbekannten, die hier ankommen.

Wie viele Bewohner des aufgegebenen Tüngeda-Dorfes die Siedlung der Helden aufsuchen, liegt in Ihrer Hand. Als Anführer der Gruppe bieten sich der Knappe Basilrath (dann sicherlich begleitet vom Spion der Reuskaldens) oder Dirlavar Laubrufer an. Der Anführer des Dorfes wird hinzugeholt, und im Laufe des Gesprächs stellt sich heraus, dass die Rückkehrer um traviagefällige Aufnahme bitten. Sind die Helden bereits im Dorf anerkannt, so wird der Anführer mit ihnen das Für und Wider einer Aufnahme diskutieren.

Die Reisenden können folgende Informationen geben, die teils nur durch Einfühlungsvermögen (*Menschenkenntnis*-Proben) oder geschicktes Fragen (*Überreden*-Proben) zu erhalten sind:

● Lerius von Tüngeda gründete das Dorf mitten in einem Waldgebiet, wo man sich sicher und gut versorgt fühlte. Von Staubstürmen war dort nichts zu bemerken.

● Bald schon zeigten sich Waldelfen, die dem Dorf ablehnend gegenüber standen, da sie den Bau von Häusern und das Fällen einzelner Bäume missbilligten.

● Es kam zu Konflikten, „*wie es zwischen Menschen und Elfen eben so ist*“. Fragen die Helden weiter nach, erfahren sie schließlich, dass die Elfen zunächst unwillig waren, die Siedler zu dulden, und diese bald beschuldigten, den Wald nicht zu achten. Einige Siedler wollten sich dies nicht bieten lassen, so dass es zum Streit kam. Auch dahinter steckt der Spion, der gezielt Zwietracht säte.

● Schließlich entführten die Elfen Lerius, und dessen Knappe Basilrath forderte blutige Rache, die allerdings kläglich scheiterte. Daran zerbrach die Gemeinschaft.

● Falls der Knappe und/oder Spion der Reuskaldens unter den Befragten ist, so berichten diese, dass aus der Befreiung Lerius' nichts wurde, weil die Elfen die Kämpfer in einen Hinterhalt lockten und sie brutal niedermachten. Tatsächlich haben sich die meisten ‚Kämpfer‘ – einfache Bauern – im unheimlichen Wald aus dem Staub gemacht. Dies ist auf die übertriebenen und angsteinflößenden Erzählungen des Spions zurückzuführen, mit denen er den Konflikt befeuern wollte. Basilrath beteuert die Wahrhaftigkeit der Schauergeschichten und bestätigt auch den angeblich so blutigen Hinterhalt, da er sein Versagen nicht zugeben will.

Aufmerksame Helden beschleicht angesichts des Spions der Reuskaldens ein ungutes Gefühl (mindestens 5 TaP* aus *Menschenkenntnis*-Proben +5 erforderlich, um seine Lügen

zu durchschauen). Tatsächliche Beweise können gegen ihn jedoch nicht vorgebracht werden. Dies ergibt sich erst im Rahmen des Abschnittes **Sabotage**.

DIE ÜBERRESTE DES DORFES

Der Anführer ist der Meinung, dass es sich lohnt, dem verlassenen Tüngeda-Dorf einen Besuch abzustatten: Leoderich deswegen, weil er hofft, etwas Wertvolles aus dem Besitz der Erbfeinde zu erlangen. Sarhild, weil sie in aufrichtiger Sorge um Lerius ist – und Leoderich zuvorkommen will. Somit bietet sich eine Erkundungsmission der Helden an, die jedoch nicht nur mit den Waldelfen, sondern auch mit einer Gruppe des gegnerischen Dorfes zu tun haben werden.

Um das Dorf zu finden, sind zunächst *Geographie-* und *Orientierungs-*Proben notwendig. Falls die Gruppe aus dem gegnerischen Dorf früher als die Helden hier eintrifft, kann deren Spur mittels *Fährtensuchen-*Proben entdeckt werden. Die Erkundung des Dorfes überlassen wir – abgesehen von einigen Anregungen – ganz Ihnen:

- Wenn die Helden nicht unauffällig vorgehen (weniger als 5 TAP* aus *Schleichen-* und *Sich Verstecken-*Proben), werden sie von den Waldelfen bemerkt und mit einem Pfeilschuss gewarnt. Dringen sie weiter in den Wald vor, fühlen sich die Elfen ob der schlechten Erfahrungen in jüngster Zeit bedroht und werden aggressiv.

● Die Gruppe aus dem anderen Dorf kann entweder in Gefangenschaft geraten sein oder sich verschanzt haben, nachdem die Elfen auf sie aufmerksam wurden. Es könnte an der Heldengruppe liegen, zwischen den Parteien zu vermitteln.

- Lebt Lerius von Tüngeda womöglich noch? Die Elfen können ihn gefunden und gesund gepflegt haben, nachdem der Spion ihn sterbend im Wald zurückgelassen hatte. In weiteren Publikationen wird er nicht mehr erwähnt, so dass Sie frei über Lerius' Schicksal verfügen können.

- Schlussendlich kann die Gruppe etwas finden, was Leoderich oder Sarhild begehren, oder es der anderen Gruppe abnehmen. Dazu bietet sich Lerius' Wolfsmesser *Adayoë* an, welches für die Tüngedas, vor allem für Lerius' Geschwister, einen hohen ideellen Wert hat.

BEDROHUNGEN FÜR DAS DORF

Bis das Dorf vollständig befestigt ist und Thalia von Donnerbach die feierliche Pflanzung eines Ablegers aus dem Donnerbacher Harug vollzogen hat, ist es zahlreichen Gefahren ausgeliefert. Erweitern oder reduzieren Sie die folgenden Vorschläge bei Bedarf. Ein Angriff der Schattenwölfe sollte in jedem Fall erfolgen, damit die von ihnen ausgehende Bedrohung im Finale bekannt ist.



Das zerstörte Dorf

STAUBSTÜRME

Immer wieder fegen Staubstürme über das Dorf hinweg. Obwohl orkanartige Stürme wie jener, der zum Bruch der Gemeinschaft geführt hat, eher selten sind, bleibt es gefährlich:

- Schafherden werden auseinander getrieben und müssen mühsam wieder eingefangen werden.
- Die Ernte wird durch Staubstürme gefährdet, weil diese die Felder zerstören.
- Brunnen und / oder Vorräte werden verunreinigt und somit unbrauchbar.
- Neue Bauten und Gerüste drohen zerstört zu werden.
- Goblins nutzen die Stürme als Tarnung, um sich unbemerkt zu nähern und die Dörfler zu bestehlen.

Haben die Bauern Felder bestellt, so wird die

Ernte in Mitleidenschaft gezogen, wenn nicht zumindest hüfthohe Mauern die Macht der Stürme etwas eindämmen – verlangen Sie nach dem ersten Staubsturm *Ackerbau-*Proben (alternativ *Baukunst*), damit Ihre Helden dies erkennen.

SCHARMÜTZEL MIT GOBLINS

Ob im Schutze eines Sturms oder bei anderen Gelegenheiten aus dem Hinterhalt – Goblinbanden (nicht aber Stammesgoblins aus der Roten Sichel) sehen in dem noch nicht ausgebauten Menschendorf eine willkommene Gelegenheit, sich zu bereichern. Falls die Helden im Modul **Der Handelsplatz der Norbarden und Goblins** Freundschaft mit den Rotpelzen geschlossen haben, sollten Sie diese Bemühungen honorieren und auf Attacken durch Goblinbanden verzichten. Einen offenen Angriff auf das Dorf führen die Goblins nicht und wagen sich auch nur dann vor, wenn sie

sich in Überzahl wähen. Nutzen Sie folgende Anregungen, entsprechende Werte finden Sie im Kapitel **Gegner in der Hardorper Ebene** (siehe Seite 150):

- Eine Gruppe Dörfler, die von der Siedlung und den Bewaffneten getrennt ist, wird angegriffen, sofern sie wertvolle Gegenstände mit sich führt. Hierfür bieten sich ein Schäfer mit seiner Herde oder eine Gruppe Holzfäller an, die die einzigen Äxte des Dorfes mit sich führt. Eine derartige Plünderung kann die Bemühungen um den Aufbau weit zurückwerfen.
- Einzeln reisende Wagen, insbesondere wenn sie beladen sind, ziehen Goblins magisch an. Dringend erwartete Waren können auf diese Weise verloren gehen.
- Schweine als heilige Tiere der Goblins sind ebenfalls ein lohnendes Ziel. Nachts versuchen einzelne Goblins, sich in das Dorf zu schleichen, um ein oder zwei davon zu stehlen.

ANGRIFF DER SCHATTENWÖLFE

Die größte Bedrohung in dieser Phase des Dorfaufbaus sind die Schattenwölfe. Diese treten zwar nur vereinzelt auf, haben aber die Auslöschung des Dorfes im Sinn. Bei ihnen handelt es sich um gefallene Feenartige in der Gestalt gewaltiger Wölfe. Sie verfügen über enorme Geschwindigkeit und Sprungkraft und müssen kein anderes Lebewesen in der Ebene fürchten. Seit der Niederlage Yolanas und des Schattenwolfkönigs gegen den Schwurbund von Thalia von Donnerbach und Arlan von Weiden (siehe **Strom der Feinde** in der Anthologie **Wetterleuchten**) treiben versprengte Schattenwölfe in den Randgebieten der Salamandersteine und der Hardorper Ebene ihr Unwesen. Da der von den Siedlern errichtete Harug Spuren elfischer Magie in sich trägt und so einen Ort erschaffen wird, den die Schattenwölfe nicht betreten können, greifen zwei von ihnen diesen frühzeitig an, um das Erstarken und Vorrücken der Macht ihrer Feinde zu verhindern.

Die Schattenwölfe sind lichtempfindlich, daher erfolgen ihre Angriffe stets nachts. Sie enden erst, wenn der Harug durch das Pflanzen des Donnerbacher Setzlings ‚geweiht‘ und somit für die Wölfe unzugänglich ist. Werte für die Wölfe finden sie im Abschnitt **Ein Holzfällerlager nahe Flammersbach** (siehe Seite 28).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist kalt geworden und ein leichter Wind ist aufgekommen. Ihr zieht eure Mäntel fester um euch und beobachtet die Sterne, die zwischen den Wolken kaum noch zu erkennen sind. Der Wind frischt weiter auf. Irgendetwas ist dort draußen. Ihr könnt es nicht sehen, nicht riechen, nicht hören, aber es ist da. Und es ist gefährlich!

Geben Sie wachhabenden Helden drei Aktionen Zeit, dann zerreit das Heulen eines Schattenwolfs die Stille der Nacht, gefolgt vom Ruf eines zweiten: Die beiden wissen um die

DIE GESCHICHTE DER HÄINE

Ein Harug begründete den Schwurbund (siehe **Strom der Feinde** in der Anthologie **Wetterleuchten**) zwischen dem Fürstenhaus Donnerbachs und den Waldelfen der Sang'raôr (Asdharia: Blutlöwen). Auf ihrer Flucht fanden die erschöpften Rondriener um Heleon Schutz in einem Hain, der von den Sang'raôr als Schutz- und Ruheort geschätzt wurde und dessen Entstehung auf die Zeit der Hochelfen zurückging. Im Schatten uralter Bäume, die sich um eine imposante Steineiche gruppierten, konnten die Verfolgten neue Kraft schöpfen. Die Waldelfen waren zunächst bestürzt über die ‚Entweihung‘ ihres Hains. Oiodarell erkannte darin jedoch auch Ausdruck der Seelenverwandtschaft zwischen den Anhängern der Löwin und dem Gedankengut Zertzals, das seiner Sippe bedeutsam war. Er ehrte die merkwürdige Verbindung, die er zwischen den Seinen und diesen Menschen wahrnahm, und schenkte Heleon einen Schössling der großen Steineiche.

Diesem Baum, der bis heute im Harug der Familie von Donnerbach auf dem Heleonsberg steht, wohnt noch ein Großteil der Kraft des hochelfischen Rituals inne, das den ursprünglichen Hain zu einem besonderen Ort des Schutzes und der Ruhe machte. Die Geste Oiodarells hat sich über die Zeiten erhalten: Jeder Ritter, der auszog, eine neue Motte zu gründen, pflanzte eine Steineiche und um sie herum einen Hain aus der erwählten Baumart. Die Eiche stammt jedoch nur in seltenen Fällen von der aus dem Ur-Harug ab.

DER SCHUTZ DES HÄINS

In Oiodarells Hain erklang ein Relikt hochelfischer Liedkunst, eine Variante des heute noch verbreiteten **LIEDS DER REINHEIT (WdZ 138)**. Mit ihm schufen die Hochelfen in den Wäldern der Salamandersteine Ruhezone, die sie auf ihren Reisen zu Lagerplätzen erkoren. Ihr Zweck war es einerseits, (lästige) Feenwesen fernzuhalten, und andererseits, feindlich gesinnte Wesen abzulenken.

Obgleich die Waldelfen nicht von den Hochelfen abstammen, beherrschen einige wenige von ihnen eine Variante des Zauberedes, die es ihnen ermöglicht, die Saat eines solchen Herzbaums weiterzugeben. Entsprechend des *Dhamandra'sala'nurdhaigya* (Isdira: ‚gemeinschaftlich gewirktes‘ Zauberedes der Saat des wehrhaften Wohnbaumes‘, siehe **Saat der Hoffnung in Auf Elfenpfaden**) reicht es aus, während des Pflanzens ein tradiertes Lied zu singen, um die Kräfte des magischen Wachstums zur Entfaltung zu bringen. Die Donnerbacher führen diesen Schutz auf Ronda zurück, deren heiliger Baum die Steineiche ist.

Wirkung ihrer *Schreckgestalt* und versetzen die meisten Dörf-
ler in Panik. Dann suchen sie sich Lücken in der Palisade
– sofern solche vorhanden sind– und jagen durch das Dorf.
Sie kommen in der Absicht, jeden, der mutig genug ist, sich
ihnen in den Weg zu stellen, zu töten.

Die Ritter des Dorfes eilen den Helden bald zur Hilfe, al-
len voran Sarhild von Birselsburg. Mit vereinten Kräften
können die Schattenwölfe zurückgeschlagen werden. Ganz
nach Ihrer Maßgabe können sie ein oder zwei weitere Male
angreifen, ehe sie im Finale zum entscheidenden Schlag
ausholen.

Szenen im Kampf gegen die Schattenwölfe

Sie können folgende Szenen einbauen oder als Anregung für
eigene Ideen verwenden:

● Noch während die Helden sich sammeln und den Ur-
sprung des Heulens ergründen, schleicht sich einer der Wöl-
fe an einen Ritter oder Krieger heran und überrascht ihn
mit einem Sprung über weite Distanz (Angriff zum *Nieder-
werfen*). Der Schattenwolf versucht sein Opfer mit gezielten
Bissen zu töten.

● Ein Wolf hat seinen Gegner in die Enge getrieben, so
dass dieser mit dem Rücken zur Wand eines halbfertigen
Hauses steht. Die Kreatur steht dabei zeitweise unter einem
Baugerüst, das die Helden zum Einsturz bringen können,
um den Wolf abzulenken und dem Gefährten die Möglich-
keit zur Flucht zu geben.

● Eine wichtige Person des Dorfes wird von einem Schat-
tenwolf bedrängt und blutet bereits aus zahlreichen Wun-
den. Nur ein besonders wagemutiger Einsatz der Helden
mag sie retten. Dafür ist ihnen nach dem Kampf der Dank
des Anführers gewiss.

● Vom Geheul eines Wolfes aufgeschreckt, fliehen die Kin-
der einer Bauernfamilie kopflos durch das Dorf und laufen
direkt auf den zweiten Wolf zu. Dieser will sich die leichte
Beute nicht entgehen lassen – es bedarf echter Helden, den
Schattenwolf abzulenken und die Kinder zu retten.

♣ Statt zweier Schattenwölfe führt nur ein einzelner ein klei-
nes Rudel von 1W6+2 normalen Wölfen an, die schon nach
einem ernsthaften Treffer (sobald sie mehr als 10 SP erlitten
haben) die Flucht ergreifen.

☠ Die beiden Schattenwölfe führen dieses kleine Rudel
an und lassen es unter den Dörflern wüten, während die
Helden und Ritter mit den beiden Feenwesen beschäftigt
sind.

SABOTAGE

Mindestens einer Partei ist daran gelegen, dem Dorf der
Helden zu schaden: Die Familie Reuskalden hat einen Ge-
treuen eingeschleust, der den Machtausbau der beteiligten
Donnerbacher Familien verhindern soll. Zunächst konzen-
triert er sich darauf, das Tüngeda-Dorf zu schädigen, und
wendet sich dann der Familie Effelder zu, die ebenfalls zu
den Erbfeinden der Reuskaldens gehört.

Auch Helden in Flammersbach muss nicht langweilig wer-
den, da Leoderich von Effelder den ritterlichen Tugenden
nur bedingt verhaftet ist: Sein Ziel ist es, bei dem Besuch
Thalias ein besser ausgebautes Dorf als Sarhild vorweisen zu
können, um den Bruch auf diese Weise nachträglich zu legi-
timieren. Um dies zu erreichen, ist er auch zur Sabotage be-
reit, schreckt – allem Ehrgeiz zum Trotz – aber davor zurück,
Menschenleben zu riskieren.

Möglicherweise hinterlässt der Spion der Reuskaldens auch
Hinweise, die eine Verwicklung der Familie Effelder in die
Sabotageakte nahelegt, um den Erbfeind auf diese Weise in
Misskredit zu bringen. In **Sturmgetrieben** wird ganz allge-
mein von ‚dem Saboteur‘ oder ‚Spion‘ gesprochen, wobei
es sich auch um eine Frau sowie mehrere Saboteure handeln
kann.

Diese Szenen dienen dazu, eine versteckte Bedrohung zu
etablieren. Der Saboteur reagiert gegebenenfalls auf Aktio-
nen der Helden und kann ihre Erfolge so zunichtemachen.
Die konkrete Ausgestaltung dieses Handlungsstranges liegt
jedoch ganz in Ihren Händen.

Erste Anschläge

Sobald sich der Saboteur ins Dorfleben integriert fühlt, be-
ginnt er mit Anschlägen, die zunächst wie Unfälle oder un-
glückliche Zufälle erscheinen.

● Ein angesägtes Baugerüst bricht unter der Last der Ar-
beiter zusammen. Da der Saboteur zu diesem Zeitpunkt nur
den Aufbau verhindern will, versucht er die Bruchstelle so
zu platzieren, dass möglichst wenige Menschen zu Schaden
kommen. Um die angesägte Stelle später zu finden, sind 6
TaP* aus einer *Sinnenschärfe*-Probe nötig.

● Äxte und Hämmer scheinen schlecht verarbeitet zu sein,
denn die Köpfe lösen sich plötzlich, so dass die Geräte repa-
riert werden müssen. Es kann sogar so weit kommen, dass
ein Arbeiter (oder Held) bei der Arbeit von einem sich lö-
senden Axtkopf verletzt wird: 1W6+3 TP und die Gefahr, an
Wundbrand (**WdS 157**) zu erkranken. Es bedarf 3 TaP* aus
einer *Grobschmied*-Probe, um zu erkennen, dass das Werk-
zeug manipuliert wurde.

● Der Saboteur verfügt über einen Ring, in dem ein EI-
SENROST gespeichert ist (drei Ladungen). Damit kann er
Sägen und andere dringend benötigte Gegenstände aus Me-
tall zerstören. Die plötzliche Korrosion ist unerklärlich. Hier
hilft nur ein ODEM weiter (am Folgetag +12, um die Ma-
gieeinwirkung noch zu erkennen). Der Saboteur nutzt den
Ring höchstens zweimal, da er eine Ladung für den Notfall
aufspart.

● Das Saatgut des Dorfs wird in der Nacht mit Wasser
versetzt, so dass es zu keimen beginnt. Der Saboteur plat-
ziert neben den Säcken mit Saatgut einen Eimer, damit es so
aussieht, als hätte ein Tier diesen umgestoßen. Nur wer sich
in den Lagerräumen wirklich gut auskennt, kann sich bei
8 TaP* aus einer KL-Probe, entsprechend erleichtert durch
Gutes oder *Eidetisches Gedächtnis*, erinnern, dass hier vorher
kein Eimer stand.

Wenn die Helden – oder Sarhild beziehungsweise Leoderich – Verdacht schöpfen und beispielsweise die nächtlichen Wachen verschärfen, geht der Saboteur zum nächsten Schritt über. Natürlich können clevere Helden ihn aber auch schon in diesem frühen Stadium stellen. Passen Sie die Werte des Saboteurs und dessen Tarnung an (als Ritter ist er ein guter Schwertkämpfer, eine Magd wird eher einen Dolch führen und hinterhältig angreifen), und gönnen Sie den Helden ruhig einen frühen Erfolg.

Gefahr für Leib und Leben

Ab diesem Zeitpunkt werden die Anschläge gefährlicher, aber auch seltener, denn der Saboteur ist besorgt, dass die Helden ihm auf die Schliche kommen. Suchen sie sehr offensichtlich nach ihm, so zielen seine Anschläge direkt auf einzelne Helden.

Die Wassertröge der Nutztiere werden mit dem Gift des Bittersüßen Nachtschattens (Stufe 6, **ZooBotanica 206**, führt zu Magenkrämpfen und Fieberschüben) versetzt, so dass nicht nur die Tiere krank werden, sondern auch tierische Produkte wie Milch, Käse oder Fleisch für Menschen schädlich sind. Um die Tiere zu versorgen, sind Proben auf *Tierkunde*- und *Heilkunde Gift*- beziehungsweise *Heilkunde Krankheiten* nötig. Das Gift kann nur bei 4 TaP* aus einer *Heilkunde Gift*-Probe in den Trögen nachgewiesen werden.



Nachtwache

Das Essen wichtiger Personen wie zum Beispiel der Helden oder Handwerksmeister wird ebenso vergiftet. Dies versucht der Saboteur nur, wenn die betreffende Person außerhalb des Ortes weilt (auf Reisen oder beim Beschaffen neuer Ressourcen), da ihm die Gefahr, hierbei entdeckt zu werden, sonst zu groß ist. Gewähren Sie den Helden *Gefahreninstinkt*- oder *Sinnenschärfe*-Proben, um zu bemerken, dass mit dem Essen etwas nicht stimmt, bevor sie es zu sich nehmen.

Der Saboteur streut falsche Gerüchte, trägt etwa einem als jähzornig bekannten Bauern zu, dass ein Held seine Tochter geschwängert habe oder erzählt einem Ritter erfundene Gräueltaten aus der Vergangenheit eines Söldnerhelden. Dazu nutzt er möglicherweise einen Handlanger, den er anschließend beseitigt und die Mordwaffe den Helden unterzuschieben versucht.

Schließlich versucht der Saboteur, eines der noch nicht ganz fertigen Holzhäuser anzuzünden – ohne Rücksicht darauf, ob Menschen darin sind. Wenn die Helden eine Löschkette organisieren können (verlangen Sie *Kriegskunst*- und *Überreden*-Proben), ist das Haus noch zu retten. Vielleicht sind sogar Spuren des Brandstifters zu entdecken.

Wenn die Helden den Saboteur dann immer noch nicht gestellt haben, wagt dieser den finalen Schlag: Er versucht Sarhild oder Leoderich auszuschalten.

ENTTARNUNG?

Wird der Spion enttarnt, weigert er sich zunächst, seine Hintermänner preiszugeben. Allerdings entscheidet er sich – vor die Wahl gestellt – für sein Leben und damit für Verrat: Er benennt die geächtete Familie Reuskalden als Auftraggeber.

Doch die Reuskalden agieren unter falschem Namen und aus dem Verborgenen. Angehörige, die man anklagen oder auch nur auffinden kann, gibt es nicht. Zumal die tatsächlichen Auftraggeber eher lügen, dass sich die Balken biegen, als ihre Verwicklung zuzugeben. Die Familie Reuskalden ist mit allen Wassern gewaschen und

gegenwärtig für die Helden nicht greifbar, gerade auch, weil viele Donnerbacher glauben, die Familie wäre erloschen. Es mag aber sein, dass das Familienoberhaupt Reuben den Helden auf seine Weise Anerkennung zollt und einen Preis auf ihren Kopf aussetzt. Sie haben damit einen skrupellosen Feind, der im Dominion noch den einen oder anderen Verbündeten besitzt.

Die Warnungen der Helden stoßen jedoch nicht überall auf taube Ohren. Gerade Thalia von Donnerbach und Leriuss' Schwester, Amalberga von Tüngeda, schenken ihnen Glauben und halten die Augen offen.

Tod dem Anführer!

Bereits in der Nacht nach der Brandstiftung greift der Saboteur zum letzten Mittel und schleicht zur Motte des Anführers. Lassen Sie Helden, die hier Wache halten, vergleichende Proben ihrer *Sinnenschärfe* gegen *Schleichen* des Saboteurs (TaW 5-12, je nach Identität) würfeln.

Sobald der Saboteur in die Motte eingedrungen ist, versucht er, den Anführer zu meucheln. Sollten die Helden hier wachen, bemerken sie die Bedrohung (bei einer gelungenen IN-Probe oder *Gefahreninstinkt*-Probe) und können in den Schlafbereich stürmen, wo der Saboteur gerade mit erhobenem Dolch über Sarhild beziehungsweise Leoderich steht.

Gelingt keinem Helden diese Probe oder halten sie nicht Wache, so passen Sarhild beziehungsweise Leoderich besser auf und stellen sich dem Saboteur mit gezogener Waffe ent-

gegen, die dieser jedoch mit Hilfe seines EISENROST-Rings unbrauchbar macht. Der Lärm des ungleichen Kampfes wird dann von den Helden bemerkt, die den Saboteur endgültig ausschalten können.

Falls dem Saboteur das Handwerk nicht gelegt werden kann, bis Thalias Botin Carbissa von Manlaith (siehe unten) eingetroffen ist, versucht dieser anstelle des Anführers die Gefolgsfrau Thalias zu töten, um dem Dorf maximal zu schaden.

DAS FINALE EINPLÄUßEN

Wenn Sie oder Ihre Helden genug vom Aufbau haben, können Sie mit der Ankündigung, dass Thalia von Donnerbach auf dem Weg zum Dorf sei, in das nächste Kapitel übergehen: zur rituellen Pflanzung der Steineiche.

DIE PFLANZUNG DER STEINEICHE

Das dritte Kapitel beschließt die erste Phase des Dorfaufbaus. Thalia erreicht mit einer kleinen Delegation das Dorf. Am Vorabend der Pflanzung tobt ein heftiger Staubsturm. Kaum, dass sich dieser gelegt hat, versuchen die Schattenwölfe ein letztes Mal, die Vollendung des Heiligen Hains zu verhindern.

ANKÜNDIGUNG DER ANKUPFT THALIAS

Lassen Sie wenigstens drei bis vier Monate vergehen, ehe der Besuch Thalias und damit das Finale von **Sturmgetrieben** angekündigt wird. Diese Spanne bietet den Helden genug Zeit, sich zu profilieren und zu akzeptierten Mitgliedern der Dorfgemeinschaft zu werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist früh am Nachmittag, als sich Aufregung im Dorf breit macht. Steht etwa ein erneuter Angriff der Schattenwölfe bevor? Am Tag haben sich die Bestien noch nie gezeigt. Bauern und Handwerker laufen zusammen und ihr spürt schnell, dass alle von freudiger Erwartung erfüllt sind. Ihr hört erst vereinzelt Rufe, dann trägt es die Menge bis zu euch: Thalia ist da! Tatsächlich könnt ihr bald einen kleinen Trupp von drei Reitern erkennen, der sich unter dem Banner des Dominiums schnell nähert.

Bei der Gruppe handelt es sich nicht um Thalia selbst, sondern um die junge Ritterin *Carbissa von Manlaith* (*1009 BF, halblange schwarze Haare, braune Augen, hohe, wohlklingende Stimme) und die beiden Waffenknechte *Radagh* und *Jantor*. Carbissa tritt vor den Anführer und verkündet,

dass Thalia von Donnerbach sich anschickt, die Dörfer aufzusuchen, um den aus der Donnerbacher Steineiche hervorgegangenen Setzling im jeweiligen Harug zu pflanzen. Sie wird in gut einer Woche eintreffen.

Carbissa verhält sich Sarhild gegenüber respektvoll, man kann jedoch bemerken (bei 3 TaP* aus einer *Menschenkenntnis*-Probe), dass sie die Trennung und Aufteilung des Siedlerzuges für falsch hält. Leoderich gegenüber verhält sie sich zurückhaltend, es ist recht offensichtlich, dass sie dessen Entschluss, Sarhild zu verlassen, nicht billigt. Leoderich wird alles daran setzen, sie davon zu überzeugen, dass seine Gründe für den Bruch der Gemeinschaft nachvollziehbar und vernünftig waren.

Da Carbissa Thalia direkt berichten wird, ist beiden Anführern daran gelegen, sie für sich und den Aufbau des jeweiligen Dorfes zu gewinnen – eine Aufgabe, für die die Helden prädestiniert sind. Gesellschaftlich ausgerichtete Charaktere sollten hier ebenso wie Ritter und Krieger auf ihre Kosten kommen und das Vertrauen der Ritterin gewinnen, bis Thalia eintrifft. Folgende Aktionen sind denkbar:

● Die Helden stellen die Verdienste ihres Anführers in wohlklingenden Worten oder gar in Versen dar – schließlich gilt das Haus Manlaith als ausgesprochen musisch (was alle Helden, die längere Zeit in Donnerbach gelebt haben, wissen). Lassen Sie die Spieler etwas aufschreiben oder dichten, oder verlangen Sie entsprechende Proben (*Etikette, Überreden, Singen, Schriftlicher Ausdruck*).

● Besondere Fortschritte im Dorf überzeugen Carbissa ebenfalls. Dazu zählt eine imposante Motte ebenso wie nicht alltägliche Gebäude (Zollstation, Brücke, Gasthaus) oder schlicht die Tatsache, dass es dem Dorf gut geht (wenn zum Beispiel die Gebäude verziert sind oder die Bewohner kunstvoll geschmückte Kleidung tragen). Es ist auch denkbar, dass die Helden Carbissa lediglich die Illusion eines perfekten Dorfes präsentieren – belohnen Sie kreative Ideen der Spieler.

● Schließlich kann ein (bevorzugt männlicher) Held versuchen, Carbissa zu *betören* und sie so für sich einzunehmen. Die Ritterin hat zwar wenig Standesdünkel, wird sich jedoch eher mit Rittern, Kriegeren oder Barden einlassen. Allerdings hat sie eine Schwäche für Elfen.

DIE DELEGATION AUS DOPPERBACH

Nach etwa einer Woche erreicht Thalia mit ihrem Novizen sowie ihrem Bruder Heorot, zwei Waffenknechten, einem Barden und einem Waldelfen, der sich um einen zusätzlichen Steineichensetzling kümmert, das Dorf der Helden. Sie sucht zuerst diese Ansiedlung auf. Den zusätzlichen Setzling führt sie für die zweite Gründung mit sich, der – sofern Leoderich Carbissa von seinen ‚lauteren Motiven‘ überzeugen konnte – dieselbe Gunst gelten soll. Die Tochter der Fürstin spricht zunächst unter vier Augen mit Sarhild oder Leoderich und zieht sich dann zum Gespräch mit Carbissa zurück. Je organisierter das Dorf aufgebaut wurde und je mehr die Helden Carbissa beeinflussen konnten, umso positiver fällt Thalias Reaktion aus. Schließlich lässt sie sich gemeinsam mit ihrem Bruder Heorot und Carbissa von Sarhild/Leoderich und den Helden durchs Dorf führen: Geben Sie Ihrer Gruppe die Chance, ihre Erfolge vor der zukünftigen Fürst-Erzgeweihten zu präsentieren, und drücken Sie Thalias Anerkennung gegenüber den Recken aus.

Thalia verkündet abends, dass sie am nächsten Morgen die Pflanzung vorzunehmen gedenkt.

AM VORABEND DER PFLANZUNG

Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* ahnen, dass irgend-etwas ‚Großes‘ unmittelbar bevorsteht. Gelingt die Probe mit mindestens 3 TaP*, so fühlen sie sich an den Abend des Staubsturms erinnert, der zum Bruch der Gemeinschaft führte. Andere Helden bemerken dies nur, wenn ihnen eine IN-Probe +8 gelingt. Behält ein Held 4 TaP* aus einer *Wetervorhersage*-Probe übrig, so erkennt er die Anzeichen eines großen Staubsturms.

Es ist reiner Zufall, dass in jener Nacht ein besonders starker Sturm wütet. Dennoch sollte er von Ihnen als übernatürliche Erscheinung dargestellt werden, damit die Helden eine hinreichende Motivation für die Erforschung des Phänomens entwickeln, was ein Thema des Folgeszenarios **Sturmflackern** sein wird. Um das anstehende Finale dramaturgisch gut vorbereiten zu können, stellen wir Ihnen eine Zeitleiste zur Verfügung:

ZEITLEISTE FINALE

● 0 Uhr: Starker Wind, ein Vorbote des Staubsturms, erhebt sich. Lose Gegenstände werden davon geweht, die Sicht ist stark eingeschränkt.

● 2 Uhr: Der Wind erreicht Sturmstärke und heult so laut, dass an Schlafen kaum zu denken ist. Schlecht befestigte Gegenstände reißen sich los, Tiere werden sehr unruhig.

● 3 Uhr: Die Schattenwölfe und das ihnen ergebene Wolfsrudel kündigen sich an. Panik bei den Tieren, auch erprobte Pferde der Ritter werden unruhig.

● 4 Uhr: Erster Angriff der Schattenwölfe und des Wolfsrudels.

● 4.30 Uhr: Zweiter Angriff der Schattenwölfe.

● 5 Uhr: Der Sturm erreicht seinen Höhepunkt, die Wölfe ziehen sich einen Moment zurück.

● 5.30 Uhr: Ausfall Thalias, Angreifer und Verteidiger erleiden schwere Verluste.

● 6 Uhr: Thalia entscheidet sich zur Pflanzung. Letzter Angriff der Wölfe, Abklingen des Staubsturms.

Beachten Sie bei den Aktionen der Helden, dass aufgrund des Sturms alle Sinne enorm eingeschränkt sind – Planänderungen, die normalerweise durch einen kurzen Zuruf erfolgen können, bedürfen hier einer Probe auf *Sinnenschärfe*, damit der Gefährte überhaupt versteht, was man ihm mitteilen möchte. Nutzen Sie die Effekte des Sturmes, um die Helden zu fordern, ihnen aber auch zu helfen – der Staub behindert die Wölfe ebenso, eine Dachschindel mag einen Helden treffen oder aber den ihn attackierenden Wolf. Ebenso müssen Helden – wie auch Schattenwölfe – spätestens während des Höhepunktes des Sturms Abzüge von 2 Punkten auf AT und PA hinnehmen.

Sobald der Sturm tobt, sind alle Dörfler wach. Falls die Helden Thalia nicht von sich aus aufsuchen, wird einer ihrer Waffenknechte sie zu sich bitten. In der Motte hält sie mit dem Anführer und Carbissa Rat und lässt sich von den bisherigen Staubstürmen berichten. Die Protagonisten sollten zusammen sein, wenn die Stunde schlägt.

DIE ANKÜNDIGUNG DER SCHATTENWÖLFE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Draußen tobt der Sturm so laut, dass es euch schwer fällt, dem Gespräch zu folgen. Gerade setzt Carbissa an, etwas zu sagen, da hält sie inne. Auch [Held mit dem höchsten *Sinnenschärfe*-Wert] hat etwas gehört, was selbst das Heulen des Sturmes durchdringt. Ein anderes Heulen ... ein grauenhafter, doch irgendwie vertrauter Ton. Wölfe. Viele Wölfe. Und etwas an ihrem Geheul wirkt unnatürlich. Auch Thalia scheint es wahrgenommen zu haben, denn sie steht ruckartig auf. „Dieses Heulen kenne ich!“, flüstert sie. Dann schaut sie in die Runde: „Zu den Waffen, schnell. Wir müssen das Dorf verteidigen!“

Thalia kennt die Schattenwölfe nur zu gut und wird sie nicht unterschätzen. Sie unterbindet Einzelaktionen und weist alle waffenfähigen Männer und Frauen an, in Gruppen von wenigstens drei Leuten aufzubrechen, um die Dörfler zu warnen, damit diese ihre Häuser verschließen. Lassen Sie die Spieler *Sinnenschärfe*-Proben würfeln und erwähnen Sie immer wieder das Heulen und die Schemen im Sturm. Doch zunächst warten die Wölfe ab.

DER ERSTE ANGRIFF: PRÜFEN DER VERTEIDIGUNG

Lassen Sie Helden mit dem Nachteil Neugier würfeln, ob sie nicht einen Blick vom Palisadenzaun (sofern ein solcher gebaut wurde) auf das Umland werfen wollen, um Zahl und Formation der Wölfe zu erfassen. Inmitten des Sturms lässt sich leider nichts erkennen, doch die Schattenwölfe warten darauf, dass unvorsichtige Wachen sich zu nahe an den Rand des Dorfes wagen. Dann greifen sie auf Kommando des Leitwolves an. Vier Schattenwölfe sind es, die jeweils 1W6+2 gewöhnliche Wölfe anführen.

Falls kein Held Anstalten macht, sich dem Zaun zu nähern, erliegt einer der Ritter aus dem Gefolge des Anführers der Versuchung und gibt damit unfreiwillig das Signal zum Angriff. Die Wölfe versuchen die Wache zu töten und jagen dann durch das Dorf, um die Feinde – Thalia und die Setzlinge aus Donnerbach – zu finden. Lassen Sie die Helden für maximal fünf Kampfrunden gegen einen Schattenwolf kämpfen, ehe dieser von ihnen ablässt und wieder im Sturm verschwindet, seine Wölfe folgen ihm. Die Werte von Schattenwölfen und Wölfen finden Sie auf Seite 28 und 153.

Schattenwölfe sind in der Lage, die Palisade des Dorfes zu überspringen – gewöhnliche Wölfe können dies nicht. Sollte das Dorf vollständig mit einer Palisade umgeben sein, versuchen die Schattenwölfe, eine Schwachstelle auszumachen (zum Beispiel ein Tor), an der die normalen Wölfe sich durchgraben können, während die Feenwesen mögliche Verteidiger binden.

DER ZWEITE ANGRIFF: TODBRINGENDE SCHATTEN

Die Schattenwölfe ziehen sich zurück und formieren sich neu. Dabei erholen sie sich dank ihrer Fähigkeit *Regeneration I* vollständig von möglichen Wunden. Verwundete gewöhnliche Wölfe regenerieren selbstverständlich nicht.

Etwa eine halbe Stunde nach dem ersten Angriff erfolgt die zweite Attacke, dieses Mal auf die Motte, in der die Helden auch Schutz gesucht haben sollten. Die Wölfe greifen die Türen an und versuchen ins Innere zu kommen, was ihnen gelingen sollte. Lassen Sie die Helden gegen einen Schattenwolf und sein Rudel kämpfen, ein weiterer wird von Thalia, Carbissa und ihren Gefolgsleuten gebunden.

Die Strategie der Wölfe ist es, Nicht-Kämpfer anzugehen, um die Ritter um Thalia zu wagemutigen Aktionen zu verleiten. Dies können Helden mit 3 TaP* aus einer *Kriegskunst*-Probe erkennen und anderen mitteilen. Die Schattenwölfe ziehen sich nach etwa 20 Kampfrunden zurück.

DER AUSFALL

Erneut regenerieren die Schattenwölfe, während Thalia sich mit den Helden berät. Sie will sich den Wölfen im offenen Kampf stellen, um die Schwachen zu schützen, wie es sich für eine Rondrianerin gehört. Dazu plant sie mit ihren Rittern und den Helden einen Ausfall. Lassen Sie Ihre Gruppe Einfluss auf die Planungen nehmen, den Ausfall wird Thalia allerdings auf jeden Fall versuchen.

Beschreiben Sie das Chaos des Sturmes und die plötzlich aus dem Nichts auftauchenden Wölfe, die aber ebenfalls unter dem Sturm leiden. Herumfliegende Gegenstände können Helden oder Wölfe treffen und richten zwischen 1W6 und 3W6 Schadenspunkte an. Der Ausfall ist ein Erfolg gegen die gewöhnlichen Wölfe, die der geballten Rittermacht nicht viel entgegenzusetzen können, doch die Schattenwölfe fahren eine blutige Ernte unter den Rittern ein. Wenigstens zwei Waffenknechte Thalias und Carbissas und ein Ritter des Anführers lassen ihr Leben.

Auch Carbissa von Manlaith wird von einem Schattenwolf niedergeworfen – ihr Überleben hängt vom Eingreifen der Helden ab. Idealerweise geschieht dies in der Nähe des Harugs, und die Helden können die geschwächte Ritterin dorthin bringen, um erste Hilfe zu leisten. Zwar ist der Hain noch nicht vollendet und entfaltet seine Schutzwirkung noch nicht, dennoch meiden die Schattenwölfe das Gebiet – eine Erkenntnis, die anschließend zur vorgezogenen Pflanzung führt.

☠ Statt Carbissa kann auch Thalias Bruder Heorot Opfer eines Schattenwolfes werden. Den Helden sollte klar sein, dass der Sohn der Fürst-Erzgeweihten unbedingt überleben muss. Andernfalls haftet dem Dorf auf ewig ein Makel an. Liefern Sie den Helden einen spannenden Kampf, bei dem sie alles geben müssen – und sorgen Sie dafür, dass Heorot diesen überlebt. Den Helden wird anschließend der Dank der Familie von Donnerbach gewiss sein.

Gönnen Sie der Gruppe den Erfolg, einen der Schattenwölfe beim Ausfall zu töten, ehe Thalia das Signal zum Rückzug gibt.

DIE RITUELLE PFLANZUNG UND DER LETZTE ANGRIFF

Thalia erkennt (nach Möglichkeit auf Basis der Informationen Ihrer Helden, sonst auch aufgrund der Dinge, die man sich in Donnerbach über die Heiligen Haine erzählt), dass nur der Schutz des Harugs helfen kann. In dieser Erkenntnis wird sie von dem Waldelfen bestärkt, der den Setzling für das zweite Dorf mit sich führt. Ihr Plan ist einfach: Sie will mit dem Elfen und etwaigen Priestern unter den Helden den Setzling pflanzen und dabei Rondra um ihren Beistand bitten, während die Helden und die verbliebenen Ritter und Waffenknechte sie decken.

Falls die Helden und Ritter sehr angeschlagen sind, wirkt Thalia einen auf Grad II hochgestuften *HEILUNGSSEGEN*, um bis zu zehn Personen je sieben Lebenspunkte zurückzugeben. Dann stürzt sie sich in die finale Schlacht. Durch den abflauenden Sturm erreicht die Gruppe den Harug relativ schadlos und wird erst kurz davor von den Schattenwölfen angegriffen, als diese den Plan durchschauen. Für die Pflanzung samt Anrufung Rondras – im Sturm deutlich erleichtert – benötigt Thalia etwa vierzig Aktionen.

☠ Angesichts der drohenden Errichtung eines Heiligtums des Feindes in der Ebene können die Schattenwölfe zwanzig Aktionen vor Beendigung der Pflanzung in *Raserei* (3) verfallen (Auswirkung wie die gleichnamige Fähigkeit für Tiere, siehe *ZooBotanica* oder *WdS*).

Die Feenwesen kämpfen bis zum Tod und versuchen, die Reihen der Verteidiger zu durchbrechen, um Thalia direkt anzugreifen. Lassen Sie die Helden die entscheidenden Schläge führen und das eine oder andere Mal einen Angriff auf Thalia abwehren, bis die Pflanzung endlich vollendet ist:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Sturm schien bereits nachzulassen, doch plötzlich kehrt er mit neuer Macht zurück. Das Heulen und Brausen wird übertönt von der klaren Stimme Thalias, die zunächst ihre Herrin Rondra anruft und dann ein Lied intoniert, in das alle anwesenden Donnerbacher einfallen, während sie den Setzling des Donnerbacher Harugs pflanzt. Ein Donnerschlag lässt alle am Kampf Beteiligten zusammenfahren, und im hellen Blitzlicht sieht ihr Thalia vor dem kleinen, zarten Baum stehen, der dem Sturm trotzt. Die Schattenwölfe heulen auf und wenden sich zur Flucht. Langsam verzieht sich auch der wirbelnde Staub um die Eiche herum. Erste Sonnenstrahlen durchdringen die Dunkelheit und künden von einem neuen Morgen.

Auch wenn die Pflanzung des Setzlings keine Weihe des Ortes ist, gibt Rondra dem Vorhaben ihren Segen – zumindest interpretiert ihre Dienerin Thalia den plötzlichen Donnerschlag auf diese Weise. Mit dem zurückgeschlagenen Angriff der Schattenwölfe endet dieses Abenteuer. Die Wölfe meiden fortan das Dorf, welches nun weiter ausgebaut werden kann.

DER MÜHEN LOHN

Nicht nur der Anführer des Dorfs, auch Thalia von Donnerbach wird den Helden für ihren Einsatz im Kampf gegen die Schattenwölfe danken. Da diese Gefahr nun gebannt ist, können die Helden erst einmal durchatmen.

Für die Erlebnisse rund um den Siedlerzug haben sich die Helden zwischen **250** und **400 Abenteuerpunkte** redlich verdient – je nachdem, wie viele der optionalen Szenen sie miterlebt haben und wie viel Zeit beim Aufbau vergangen ist. Zudem sollten sie **3 bis 5 Spezielle Erfahrungen** auf häufig genutzte Talente wie zum Beispiel *Menschenkenntnis*, *Sinneschärfe*, *Überreden*, *Wildnisleben* oder *Zimmermann* erhalten.



STURMUMTOST

Kurzbeschreibung des Szenarios: Die Auswirkungen der von Daleones Drachenhorn ausgehenden Phänomene, Hilfe für eine Norbardensippe, Aufspüren einer Goblinbande

Spielort: Siedlung, Hardorper Ebene

Zeit: Frühsommer 1035 BF

DAS SZENARIO IM ÜBERBLICK

WAS BISHER GESCHAH

Die Helden haben einen Harug mit dem Donnerbacher Setzling gepflanzt und dadurch das erste Szenario erfolgreich beendet. Dies hat jedoch unvorhersehbare Folgen: Mit dem Harug ist zum ersten Mal seit Jahrtausenden wieder mächtige Magie in elfischer Repräsentation, gewissermaßen sogar ein Bewusstsein, in der Hardorper Ebene etabliert worden, wodurch Daleones Drachenhorn einen Ankerpunkt findet. Mehr über den Hintergrund und die Funktionsweise dieses Artefaktes finden Sie auf den Seiten 47 und 66f. Durch diese Verbindung werden nahe des Harugs vermehrt Phänomene ausgelöst, die der Wirkung goblinischer Rituale ähneln und an Stärke zunehmen. Die Helden kennen momentan weder die Ursache, noch den Zusammenhang zwischen den Phänomenen und ihrem Harug.

WAS GESCHEHEN KÖNNTE

Sie können die Helden und andere Siedler ab der Pflanzung des Harugs beliebig mit den Auswirkungen einzelner Phänomene (siehe grauer Kasten, Seite 42) konfrontieren. Dieses Szenario bietet zusätzlich die Möglichkeit, die Phänomene im Rahmen einer kleinen Handlung mitzerleben. Ihren Anfang nehmen die Ereignisse beim Wetter: Es regnet seit Tagen. Irgendwann sucht eine norbardische Sippe auf dem Weg zum Handelsposten Schutz im Dorf der Helden. Als der Regen endlich nachlässt, sind die Norbarden besorgt, da eine befreundete Sippe nicht aufgetaucht ist. Sie bitten die Helden um Hilfe bei der Suche, in deren Verlauf die vermissten Freunde als Opfer wuchernden Jagdgrases aufgefunden und zumindest teilweise noch gerettet werden können. Einige Wochen später – es ist eventuell bereits bekannt, dass Magie bei den Wetterkapriolen eine Rolle spielt – bitten die Norbarden erneut um Hilfe, diesmal gegen marodierende Goblins, deren Schamanin womöglich für die Phänomene verantwortlich ist. Als die Marodeure aufgespürt sind, kommt es zu einem Kampf, in dessen Verlauf sich ein Elementarwesen manifestiert, das Goblins und Helden gleichermaßen angreift. Spätestens jetzt wird klar, dass die elementaren Phänomene magischen Ursprungs sein müssen. Mit diesem Wissen kommt es zum Übergang in das nächste Szenario **Gelbauge und Rußfell**.

ALVERANS SCHLEUSEN

Der **Dauerregen** setzt unvermittelt ein, als die Helden in oder nahe der Siedlung sind, und entwickelt sich zur längsten Regenperiode seit Beginn der Besiedlung. Der Himmel ist auch tagsüber dunkel vor Wolken, der karge Boden ist den Wassermassen bald nicht mehr gewachsen und es kommt zu Überschwemmungen (Für die genauen Auswirkungen siehe unten stehenden grauen Kasten). Die schützende Siedlung und der Harug werden zum Anlaufpunkt für Reisende, die ebenfalls vom Regen überrascht wurden.

Neben einzelnen Reisenden trifft von Sinopje aus am vierten Tag des Regens auch die Sippe der *Doschdorins* mit 14 Mitgliedern ein. Darunter:

● Sippenoberhaupt **Iljarew** (*983 BF, rüstig, kahler Schädel, zu Zöpfen gebundener Bart, Fellkleidung, offen und ehrlich, gutherzig, pfeift oft schrill, um seinen Leuten Anweisungen zu geben, lacht viel, *kompetenter Händler und Wildniskenner*)


● Die Zibilja **Jekatja** (*1008 BF, *Gut aussehend*, traditionelle Stirnglatze, gesellig, legt äußersten Wert darauf, die Rollen des *Seffer Manich*, die sie für ihre Rituale benötigt, unbeschädigt durch den Regen zu bringen, *erfahrene Zibilja*)

● Die Brüder **Amirov** und **Vlad** (*1004 BF, beide sehr stark, wirken ruhig und ernst, tauen bei etwas Schnaps schnell auf und erweisen sich als humorvoll und gesellig, regen Trinkspiele und Wettbewerbe wie Deutschnickeln an, *durchschnittliche Viehtreiber*)


● Die kleine **Ditschka** (*1022 BF, frech, rebellisch, will ernstgenommen werden, verliebt sich in einen Helden, umschwärmt ihn und will in seiner Profession ausgebildet werden)

● Großmutter **Tatruschka** (*961 BF, mehrere Lagen Wollkleidung, Kopftuch, dünnes graues Haar, nur noch zwei Zähne, freundlich, liebt Kinder, leidet unter der Witterung, will aber nicht bemitleidet werden und bittet eventuell einen heilkundigen Helden um Linderung, damit sie besser mit anpacken kann, *kompetente Geschichtenerzählerin und Köchin*)

Die Sippe teilt alles, was sie hat, und bietet als Gegenleistung für die Gastfreundschaft stark verbilligte Preise für ihre Waren (bis zu 75% vom Listenpreis). In ihren Wagen finden sich Säcke mit gebranntem Kalk (für Mörtel), Holz- und Eisennägel, einfache Wollteppiche, Eimer, Kiepen, Seile und andere Nützlichkeiten. Bei traviagefälliger Aufnahme können die Dörfler sich die Sippe zum Freund machen.

 Da Norbarden zusammenhalten und sich Hartherzigkeit herumspricht, werden die Siedler bei schlechter Behandlung der Gäste später auch schlechtere Konditionen am norbardschen Handlungspunkt erhalten: Alle gesellschaftlichen Proben einschließlich *Überreden* (Feilschen) werden um bis zu 5 Punkte erschwert. Sehr gastfreundliches Verhalten sehen die Händler hingegen gerne (Erleichterungen von bis zu 5 Punkten).

Iljarew wird mit zunehmender Dauer der Regenfälle nervöser. Es stellt sich heraus, dass die befreundete Sippe der *Bartschews* wenig später von Sinopje losreisen und denselben Weg nehmen wollte, sie sind aber noch nicht aufgetaucht. Iljarew fürchtet, ihnen könnte etwas zugestoßen sein. Erklären sich die Helden bereit, nach Ende der Regenfälle bei der Suche zu helfen, reist er mit ihnen den Weg nach Sinopje ein Stück weit zurück.

 Falls sie sich nicht bereit erklären, reist die Sippe alleine, wird einige Tage später mit den wenigen überlebenden Bartschews erneut bei der Siedlung auftauchen und verzweifelt um Hilfe bei der Heilung bitten. Die Helden erfahren also in jedem Fall, was der Sippe zugestoßen ist.

DIE PHÄНОМЕНЕ IM EINZELNEM

Durch Daleones Drachenhorn werden die ohnehin bereits mächtigen Goblinrituale (etwa RkP* 15, RkW 20) wie folgt modifiziert:

- Dauer um den Faktor 10 verlängert
- Wirkung um etwa die Hälfte verstärkt
- Reichweite verdoppelt
- Das Intervall zwischen dem Auftreten zweier Phänomene beträgt etwa eine Woche.

Eingehende Analysen enttarnen die Phänomene jeweils als magisch und offenbaren Merkmale und wirkende Rituale entsprechend der folgenden Liste.

DAUERREGEN

Beschreibung: Es regnet tagelang unentwegt

Wirkendes Ritual: REGENTANZ (**WdZ 161**)

Auswirkungen:

- Proben zum Bau von Gebäuden und zum Abbau von Rohstoffen sind je Tag Dauerregen um 1 erschwert
- Krankheiten brechen leichter aus (Chancen steigen um 10% je 2 Tage Regen)
- die nächtliche Regeneration verschlechtert sich alle 3 Tage um 1 (maximal 3)
- Reisegeschwindigkeiten sind um 10%, ab dem dritten Tag um 50% verringert

Dauer: 1W6+3 Tage

Bereich: etwa 20 Meilen Durchmesser

JAGDGRAS-WILDWUCHS

Beschreibung: In der Zone kommt es zu beschleunigtem Pflanzenwachstum, was im Fall von Jagdgras (**ZooBotanica 242**, Bestimmung +15, leicht mit Wirselskraut verwechselbar) sehr gefährlich ist.

Wirkendes Ritual: M'CHAR UTRAK RIKAI – RIKAIS ALCHIMIE (**WdZ 160**)

Auswirkungen:

- ein Büschel schlägt binnen 3 SR Wurzeln in Schlafenden
- die nächtliche Regeneration ist je verwurzeltem Büschel um 1 reduziert
- jedes verwurzelte Büschel verursacht 2 SP je Stunde
- das Herausreißen eines Büschels verursacht 1W6 SP und erhöht die Wundfieber-Wahrscheinlichkeit um je 10%
- Heilkunde Wunden* kann zur Verbesserung der Regeneration oder zum Entfernen der Büschel verwendet werden (Probe +3, Dauer 1 SR, verursacht pro 2 TaP* 1 SP weniger beim Herausreißen; die Wundfieber-Wahrscheinlichkeit ist bei Erfolg nicht erhöht)
- Ein BALSAM oder anderer Heilzauber kann – ohne Entfernung des Büschels – nur bis auf maximal 3 LeP pro Büschel unter dem LE-Maximum heilen und stoppt den fortlaufenden Schaden nicht. Für jede geheilte Wunde fällt jedoch ein Büschel vom Körper ab.
- Pro Auftreten sind durch den Wildwuchs 3W6+6 Büschel unterwegs.

Dauer: während einer Woche 1W3 mal täglich an verschiedenen Orten

Bereich: etwa auf 20 Schritt Durchmesser, das Jagdgras kann von dort aber ‚wandern‘

TROCKENHEIT

Beschreibung: Das Gebiet entwickelt regelrechte *Khômglut*

Wirkendes Ritual: ARNGRIMMS HÖHLE (**WdZ 155**)

Auswirkungen: 1W6 TP(A) / SR durch die Hitze; Pflanzen verdorren, der Boden wird porös und trocken

Dauer: 1W6+3 Tage

Bereich: etwa 80 Schritt Durchmesser

WILDE TIERE

Beschreibung: Wie aus dem Nichts tauchen wilde Tiere auf und greifen an.

Wirkendes Ritual: TIERE AUS FARBEN (**WdZ 163**)

Auswirkungen: Es kommt täglich zu 1W6–3 Begegnungen mit Tieren. Typische in der Ebene auftauchende Wesen können die ab Seite 153 beschriebenen Wölfe, Wildschweine, Bären und Feuermolche sein, ebenso Säbelzahniger (**ZooBotanica 162**) oder Auerochsen (**ZooBotanica 158**). Durch ihr plötzliches Erscheinen haben sie alle zusätzlich das Tiermanöver *Hinterhalt* (5).

Dauer: während einer Woche immer wieder an verschiedenen Stellen

Bereich: innerhalb etwa 20 Meilen um den Harug herum

SCHWEFELQUELLEN

Beschreibung: Die Erde in der vulkanisch aktiven Ebene bricht auf und stinkende Schwefelquellen kommen zum Vorschein.

Wirrendes Ritual: Kombination aus MACHT DER ELEMENTE und ARNGRIMMS HÖHLE (**WdZ 155/ 160**).

Auswirkungen: Pflanzen verdorren, beachten Sie den Nachteil *Sensibler Geruchssinn*, ausbrechendes heißes Wasser richtet 2W6 TP an (*Sinnenschärfe*-Probe als Warnung, sonst nur mit *Ausweichen* oder *Schildparade* zu entgehen).

Dauer: 1W6+3 Tage

Bereich: etwa 80 Schritt Durchmesser

FRÄSENDER STAUBSTURM

Beschreibung: Ein scheinbar ‚gewöhnlicher‘ Staubsturm entpuppt sich als gefährlicher, alles Organische zersetzender magischer Sturm.

WURZELN IM FLEISCH

Etwa 10 Meilen südlich von ihrer Siedlung finden die Helden die Wagen der sechzehnköpfigen Sippe und dazwischen die von Jagdgras befallenen und geschwächten Bartschews. In ihren Leibern sind teils mehrere Büschel verwurzelt, blutige Wunden zeugen von den gescheiterten Versuchen, sie zu entfernen. Der Zustand der Opfer und ihre aktuellen LeP hängen davon ab, wie schnell und beherzt die Helden gehandelt haben. Möglicherweise gibt es sogar bereits Tote. Je nach Fähigkeiten und Maßnahmen Ihrer Helden können mehr oder weniger Norbarden gerettet werden. Magische Analysen sind nach der langen Zeit um 10 erschwert und ergeben Restspuren astraler Energie sowie Aufschluss über das Ritual RIKAIS ALCHIMIE. Nachdem den Bartschews geholfen wurde, begeben sich beide Sippen unter innigen Dankesbekundungen auf direktem Weg zum Handelspunkt.

☞ Das Jagdgras kann immer noch aktiv und so aggressiv sein, dass es versucht, selbst in wachen Helden zu wurzeln, während sie gerade Wunden heilen.

AUF ROTPELZJAGD

In den folgenden Wochen kann es zu weiteren der oben vorgeschlagenen Phänomene kommen, beispielsweise **Wilde Tiere** oder **Trockenheit**.

Wirrendes Ritual: RIKAIS VERDERBEN (**WdZ 160**)

Auswirkungen: 1W6 TP/ SR gegen Lebewesen; Organische Materialien wie Leder, Felle und die meisten Stoffe werden mit 2W6 TP*/ SR beschädigt

Dauer: 3W6+6 SR

Bereich: beweglich, etwa 80 Schritt Durchmesser

ELEMENTARES WESEN

Beschreibung: Es manifestiert sich inmitten eines Sturmes des jeweiligen Elements ein Geist oder Dschinn (Erz, Luft oder Wasser, in seltenen Ausnahmen Feuer)

Wirrendes Ritual: MACHT DER ELEMENTE (**WdZ 160**)

Auswirkungen:

Sturm je nach Element:

○ Luft/Wasser: 1W6 TP(A)/ SR

○ Erz (Sand): 1W6 TP/ SR

○ Feuer: 1W6 TP/ KR

Das Wesen handelt seinem Element entsprechend, ist anfangs aber verwirrt und gereizt, weshalb es zu einem Kampf kommen könnte (Werte der Elementaren Geister und Dschinne siehe **WdZ 199f.**). Auch eine Beherrschung (**WdZ 178f.**) und dadurch Hilfe beim Siedlungsbau oder eine andere Interaktion mit dem Wesen ist denkbar.

Dauer: unterschiedlich

Bereich: etwa 80 Schritt im Durchmesser umfassender elementarer Effekt

☞ Die Trockenheit kann ein für das Holzfällen wichtiges Wäldchen, ein Feld oder eine Viehweide gefährden.

☞ Die Tiere könnten auch inmitten eines Hauses, einer Herde und/oder während die Helden schlafen auftauchen. Zugleich schöpfen die Helden womöglich Verdacht, dass die Phänomene magischen Ursprungs sind. Analysen können dies beweisen und *Magiekunde*-Proben ab 7 ZfP* lassen auch Rückschlüsse auf die Repräsentation zu.

Außerdem wird immer öfter von Goblinsichtungen berichtet. Am Handelspunkt, in den umliegenden Siedlungen und durch Reisende ist in Erfahrung zu bringen, dass von der Roten Sichel aus ein Kriegshauptling namens Tschak Chekrai (siehe Seite 115) marodierende Banden schnell zuschlagender Wildschweinreiter aussendet. Auch die Helden oder Gruppen von Siedlern wie beispielsweise ausgeschickte Holzfäller könnten angegriffen werden. Die Lage des Goblinslagers ist unbekannt.

☞ Wenn die Helden nicht von sich aus handeln, schicken die Dschindorins vom Handelsposten aus eine Bitte um Unterstützung und bieten im Gegenzug verbesserte Handelskonditionen.

Die Spur der Goblins (langfristige *Fahrtensuchen*-Proben mit 25 TaP* und 1 Probe je Tag) führt zu einem hügeligen Gebiet mit einer **Schwefelquelle**, die sie schon wegen der ‚heiligen Farben‘ des bunten Schwefels als zeitweiligen Ausgangspunkt

für ihre Überfälle gewählt haben. Verhandlungsversuche haben kaum Chance auf Erfolg (Proben +7), denn von Tschak sind sie auf Krieg getrimmt worden. Es kommt zum Kampf gegen die 10 Wildschweinreiter (siehe Seite 151).

☠ Die Anzahl Reiter können Sie an die Stärke Ihrer Hel dengruppe anpassen, der Anführer kann ein Veteran sein.

☠ Je nach Vorsicht der Helden bei der Annäherung (*Schleichen-Proben*), sind die Goblins vorbereitet, legen einen *Hinterhalt*, greifen mit Pfeilen und Speeren und dann im *Reiterkampf* aus erhöhter Position an.



Opfer des Jagdgrases

Während des Kampfes bildet sich nahebei ein spontaner Staubsturm, in dem sich ein sandförmiges Elementares Wesen, ein *Dschinn des Erzes*, manifestiert. Der Dschinn ist zunächst von der Situation und dem tobenden Kampf um sich herum verwirrt. Er versucht, die seinem Element affine Klarheit und Struktur herzustellen. Dabei greift er rigoros auf elementare Erzzauber zurück, magnetisiert beispielsweise einen Felsbrocken mit **KRAFT DES ERZES**, so dass er die Metallwaffen der Helden anzieht (die Holz- und Knochenwaffen vieler Goblins jedoch unberührt lässt), oder versteinert einzelne ‚herumwuselnde‘ Helden oder Goblins mit **PARALYSIS**. Furchteinflößend donnert seine Stimme über die Kämpfenden, als er eine Erklärung für seine Lage verlangt.

☠ Auch wenn die Situation langsam unter Kontrolle kommt, könnte ein Goblin (oder Held) die Nerven verlieren und einen Pfeil auf den gereizten Dschinn abfeuern, der daraufhin beide Gruppen angreift.

☠ Die Sichtverhältnisse im elementaren Sandsturm können Sie entsprechend **WdS 58** in den Kampf mit einbauen und die Orientierung erschweren. Ebenso kann es dadurch zu überraschenden Hinterhalten der Goblins kommen.

AVSKLANG

Ob der Dschinn nun beruhigt, beherrscht oder bekämpft wird: Es sollte klar werden, dass auch die Goblins nicht mit dem Phänomen gerechnet haben. Eine Schamanin gibt es in der Bande ohnehin nicht, es spricht also einiges dafür, dass diese Goblins nicht Verursacher der magischen Phänomene sind – ihr Ursprung bleibt vorerst im Verborgenen. Während man die weiteren Schritte berät, beginnt das nächste Szenario. Die Helden erhalten je **100 bis 150 Abenteuerpunkte** und **eine Spezielle Erfahrung** in *Wettervorhersage*.

DIE NAMENLOSEN TAGE IN DER HARDORPER EBENE

Im Laufe der Besiedlung werden die Helden auch die fünf Namenlosen Tage (**WdG 154f.**) zwischen 30. Rahja und 1. Praios erleben. Nachfolgend finden Sie einige Anregungen, wie Sie die Tage in ihr Spiel integrieren können.

VORBEREITUNGEN

Ende Rahja werden in aller Eile letzte Arbeiten an Gebäuden verrichtet und Palisaden in die Höhe gezogen, um Schutz vor den Gefahren der folgenden Tage zu bieten. Dies ist eine gute Gelegenheit, auf das Erreichte zurückzublicken:

Ging der Siedlungsbau schnell genug voran, oder ist man den kommenden Schrecken hilflos ausgeliefert? Zudem bietet sich die Möglichkeit, die Regeln für den Siedlungsbau anzuwenden, denn die Zeit drängt und die Helden müssen angesichts dessen mit anpacken. Klein und Groß spüren, dass Unheil in der Luft liegt. Die Winde über der Ebene beginnen heftiger zu werden und einige behaupten, es mische sich das Heulen der Toten hinein.



STIMMUNG

An den Namenlosen Tagen arbeitet niemand. Die Siedler rücken eng zusammen, wohnen unter einem Dach oder wählen den Harug als Unterkunft, um im frommen Gebet Rondras Schutz zu erleben. Tatsächlich schützt der Harug vor den meisten Gefahren der Namenlosen Tage – jedoch nicht vor karmalen Gefahren wie eingeflüsterten Träumen.

Tag und Nacht sind Wachen aufgestellt, vor allem dort, wo die Siedlung noch keinen Schutz vor der Ebene bietet. Auch die Helden müssen mehrmals Wache schieben. Über dem Neunaugensee in der Ferne sehen sie nachts unentwegt Blitze – häufig purpurfarben – über den Himmel zucken und hören Donnergerollen. Ab und an erhellen Blitze auch über der Siedlung die Nacht und geben den Blick auf verkrüppelte Bäume frei, die wie erstarrte Ghule bizarr in der Ebene stehen. Auch tatsächliche Untote und Geister (siehe Seite 155) sind immer wieder auszumachen, meist aber in der Ferne. Tagsüber ist es fürchterlich trist, düster und grau.

DIE TAGE IM EINZELNEN

- 1. Tag – *Isyahadin*: Es heißt, er bringe Sturm, Panik und Wahnbilder, die zum Leben erwachen.
- 2. Tag – *Aphstadil*: Bringt Erschöpfung und Müdigkeit, bisweilen auch den Tod.
- 3. Tag – *Rahastes*: In seinem Gefolge kommen Ungeziefer und Plagen, die Nahrung verdirbt, was sonst erquickt, ist nun fade.
- 4. Tag – *Madaraestra*: Bringt Gereiztheit, Geilheit, Wahnsinn und Zank.
- 5. Tag – *Shihayazad*: Schürt Streit, Hass und in dessen Gefolge Tod.

MÖGLICHE EREIGNISSE

Sie können es während der Namenlosen Tage beliebig zu schaurigen Ereignissen kommen lassen. Ideen hierzu finden Sie im Folgenden. Die Werte der genannten Wesen befinden sich auf Seite 155f.

● **Das Kind im Moor:** Jede Nacht steht ein Kind völlig reglos hundert Schritt vor der Siedlung. Aus der Nähe ist zu erkennen, dass es sich dabei um eine Moorleiche handelt. Wer sich ihr nähert, wird angegriffen, vor Gruppen flieht es. Eine Siedlerin hat anfangs Mitleid mit ‚dem armen Kind‘ und will es in die Siedlung holen, was ihr zum Verhängnis wird, wenn die Helden nicht eingreifen.

● **Die Neunaugenplage:** Bei Regenschauern fällt auf einmal ein Neunauge nach dem anderen vom Himmel, als wäre ein ganzer Schwarm vom See mit den Wolken hierher getragen worden. Zappelnd und glitschig schnappen die fischartigen Wesen nach Luft und verenden elendig auf dem Boden der Siedlung. Falls Sie die Regeln für die Moral (**WdE 79f.**) der Siedler verwenden, hat diese Plage sehr negative Auswirkungen darauf.

● **Schlacht der Geister:** Die Erscheinungen einer längst vergangenen Schlacht zwischen Elfen und Goblins bilden sich zwischen den Häusern der Siedlung. Stets von Nebel begleitet erscheinen *Elfenmähren* und *Gefesselte Seelen* sogar innerhalb der Gebäude, wo sie die Siedler zu Tode erschrecken. *Poltergeister* beschädigen einige Gebäude.

● **Das 13. Rudel:** In Uhdenberg wurde einst ein dem Namenlosen verfallenes Rudel der Uhdenberger Legion entlarvt und in den Bergen gestellt. Es konnte in eine Mine fliehen, die daraufhin versiegelt wurde (**Land des schwarzen Bären 183f.**). Kurz vor den Namenlosen Tagen erreicht *Kobrik* (*972, weißer Bart, schweratmig, des Lebens müde; freundlich, kompetenter Geschichtenerzähler und Veteran des damaligen Kampfes) die Siedlung und erzählt die Geschichte. Er stirbt in der Nacht zum 30. Rahja aufgrund seines Alters, hinterlässt einem Helden aber ohne Erklärung das Abzeichen seines (des 12.) Rudels. Es ist ein Teil des Siegels, das die namenlosen Mächte in der Mine gefangen hält. In den Namenlosen Tagen ist ein Nachtalp des damals verbannten 13. Rudels stark genug, um aus seinem Gefängnis heraus in den Träumen der Siegelbewahrer zu erscheinen. Der neue Besitzer des Abzeichens wird in jeder Nacht in verschiedene ‚tödliche Träume‘ (**WdZ 69 ff.**) – von kämpferischen über lüsterne bis hin zu bizarren – gezogen. Die Realitätsdichte ist 13. Stets versucht ein nie klar zu erkennendes Wesen (ein schwarzer Ritter, eine Geliebte mit verschwommenem Gesicht, ein Schattenwesen), ihn zur Herausgabe des Siegels zu bringen. Doch nur, wenn der Held dies freien Willens tut, ist das Abzeichen am nächsten Morgen unauffindbar, und der Nachtalp konnte ein Siegel mehr brechen – vielleicht das letzte.

EIN NEUER MORGEN

Mit den ersten Sonnenstrahlen des neuen Jahrs ist der Schrecken vorüber und die Normalität kehrt zurück. Die Helden erhalten je **50 bis 100 Abenteuerpunkte** und sind den Anführern der Siedlung womöglich wieder positiv aufgefallen. Feiglinge werden jedoch nun, da sich allgemeine Erleichterung ausbreitet, Opfer von Hohn und Spott.

GELBAUGE UND RUßFELL

Kurzbeschreibung des Abenteuers: Verhandlungen in Uhdenberg, Hilfe von einer Goblinschamanin, Diebstahl/ Eroberung eines Ritualgegenstands aus der Hand eines Goblkriegshäuptlings, Eindämmen der Phänomene in der Hardorper Ebene

Spielort: Hardorper Ebene, Uhdenberg, Rote Sichel, Daleones Flammenhorst, goblinische Ritualhöhle

Zeit: Sommer/Herbst 1036 BF

„Als die Feuerspitzohren vor langer Zeit zu stark wurden und unser Volk vertrieben und töteten, da erhoben wir uns zum Kampf. Wir stiegen von Imithri-Dais Rücken, um sie hier an dieser Stelle zu bezwingen und den Kampf gegen die flammengeborene Festung des Nacka Rachtî am Ufer des tiefen Sees von Uumegatan zu planen.

Die spitzohrige Hexe Dalona befahl schreckliche Feuergeister. Sie ließ die Wolken brennen und Flammen regnen. Trotz-

dem führte Quinjasula unsere mutigen Krieger in die Schlacht. Unsere Senejlis riefen die Wjassu Kubukai, um die Feuer auszublasen und die Wjassu Juugabai, um sie mit Sand und Erde zu ersticken. Eine Nacht lang tobte die Schlacht in Berg und Tal, und wo vorher unsere Tiere in Gras und Schlamm weideten und sich suhlten, hinterließen die Blogai-Izzak nur tote Asche.

Am Morgen war die Hexe fast bezwungen, der Sieg zum Greifen nahe, und Quinjasula und Dalona standen sich Aug' in Aug' gegenüber. Da rief die Glatthaut in rasendem Hass ihren Feuermeister herbei und ließ ihn mit seinem Atem alles verbrennen: Quinjasula und unser Heer, aber auch ihre eigenen Kämpfer und sich selbst.

Nur Gorikshazz hatte auf die schlaue Schamanin Hassara Feuertopf gehört. Sie kannte die fürchterliche Macht des Feuers und hatte ihm geraten, alles aus der Ferne zu beobachten. Als nichts mehr lebte auf dem Schlachtfeld, war er es, der Imithri-Dais Rücken wieder erklimmte und Dalonas Turm aus Feuer besetzte.“

—goblinische Überlieferung, neuzeitlich

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

WAS VOR LANGER ZEIT GESCHAH

Mandalya, die hochelfische Stadt des Feuers, wurde um 4100 v.BF gegründet und wuchs schnell wie ein aufflackerndes Feuer. Die Kultur der Hochelfen jedoch begann schon bald zu zerfallen, ihre Macht bröckelte. Im Norden fiel der Himmelsturm als erste der Elementaren Städte an den Namenlosen und bald darauf, im Jahr 3600 v.BF, wurde Mandalya von den Elfen entrückt. Die verbliebenen Bewohner ließen sich im Hafen Shir'Vadyr am Neunaugensee nieder oder zogen sich in Daleones Flammenhorst zurück, einen elfischen Vorposten, der einst zur Wacht über die goblinischen Umtriebe in der Roten Sichel erbaut worden war. Ihrem Wesen entsprechend hatte die Sternenträgerin und Zauberweberin Daleone für den Bau des Turms einen mächtigen, feueraffinen Ort gewählt: einen Vulkan. Von hier aus sollte sie zuerst Mandalya, später Shir'Vadyr vor den zahlreichen Gefahren ihrer Zeit warnen. Ein hochelfisches Artefakt, geschaffen aus einem Drachenhorn und bewacht von den mächtigsten Kriegerern des Flammenhorstes, diente als Bindeglied. Es konnte selbst weite Strecken mühelos überwinden, um Botschaften zu übermitteln, die sich direkt in den Köpfen der Empfänger formten.

Doch waren die Siedlungen ohne Mandalya dem Untergang geweiht. Schritt für Schritt verloren die Hochelfen an

Boden, und bald kam es zu Aufständen der wilden Völker, die an Vehemenz zunahmten. Schließlich sammelte die Goblinschamanin Quinjasula ein Heer, mit dem sie zum entscheidenden Schlag ausholte: der Zerstörung aller elfischen Siedlungen in der Ebene von Hardorp. Daleone opferte sich und die Ihren angesichts der drohenden Niederlage bei einer legendären Schlacht in der Ebene und vernichtete in einem Feuerinferno auch das Goblinheer vollständig, womit sie Shir'Vadyr weitere wertvolle Zeit erkaufte.

Nach dem Kampf nahmen Quinjasulas Schülerin Hassara Feuertopf, eine Schamanin der Rotsichelgoblins, und der Goblinheld Gorikshazz den weitgehend verwaisten Vorposten in einem blutigen Scharmützel ein. Den Goblins fiel Daleones Drachenhorn in die Hände, das Hassara neugierig an sich nahm. Aus Teilen einer hochelfischen Lanze fertigte sie zudem für Gorikshazz den Speer des Jägers an, der bis heute Zeichen des Kriegshäuptlings der Rotsichelgoblins ist. Dabei verband sie ein Bruchstück ihrer eigenen Knochenkeule mit dem Speer, um ein Band zwischen beiden Artefakten zu weben. Dies sollte ihr stets den Aufenthaltsort Gorikshazz anzeigen.

Hassaras eigentliches Ziel war es, die Elfen als Bedrohung für die Goblins restlos auszuschalten. Da es ihr an eigenen Mitteln fehlte, obwohl sie astralmächtig war und sich auf viele Rituale stützen konnte, brachte sie das erbeutete Dra-

chenhorn in eine, den Goblins heilige Ritualhöhle. Dort gelang es ihr, das magische Gespinnst des Artefakts soweit zu verstehen, dass sie ihre eigenen Rituale daran binden und es so für ihre Zwecke nutzen konnte. Hassara verzierte die Höhlenwände mit Ritualbildern, die durch die astrale Aufladung der Farben zu archaischen Matrixgebern für magische Effekte wie Elementare Geister, wild wuchernde Vegetation, plötzlich auftauchende Tiere, Trockenheit, Feuerstürme und Dauerregen wurden; Alles mit dem Ziel, die Ebene für Elfen unbewohnbar zu machen. Bald danach zog Hassara sich zum Sterben in dieselbe Höhle zurück.

DAS DRACHENHORN

Ähnlich einem elfischen Füllhorn gewinnt das Drachenhorn astrale Kraft aus seiner Umgebung. Ist es aufgeladen, löst es die von Hassara angekoppelten Rituale aus. Die Schamanin ahnte nicht, dass das Horn die Auswirkungen ihrer Zeichnungen nicht nur über die Hardorper Ebene tragen, sondern sie durch die Verbindung zu anderen Angehörigen von Daleones Volk massiv auf diese konzentrieren würde. Die Phänomene entluden sich aufgrund der Verständigungsmagie vor allem dort, wo sie auf elfische Astralkörper stießen, und verleiteten den *feye* das Leben in der Ebene tatsächlich. Sie führten sogar zu einigen schweren Beschädigungen an der einst so schönen Hafenstadt Shir'Vadyr. Noch heute wird die Hardorper Ebene von vielen Elfen gemieden, weil unter ihnen bekannt ist, dass ihr Volk dort gelegentlich von verstörenden Gedankenbildern heimgesucht wird und dass sich in ihrer Umgebung bisweilen merkwürdige Dinge ereignen.

Ohne Elfen als Empfänger der magischen Botschaften entladen sich die Rituale seit Jahrhunderten nicht mehr zielgerichtet, sondern verteilen sich über die Ebene – immer in Richtung Shir'Vadyrs und Mandalyas gewandt, wo einst die wichtigsten Zielorte waren. So hat Hassara am Ende doch triumphiert: Die Ebene von Hardorp wurde zu dem gewünschten, unwirtschaftlichen Ort, der sie heute ist.

WAS KÜRZLICH GESCHAH

HORN UND HARUG

Durch die im Frühsommer 1035 BF gepflanzten Harugs wurde eine lose Verbindung zum Artefakt aufgebaut. Das Drachenhorn zielt nun unter anderem auf die Strukturen elfischer Magie in der Donnerbacher Steineiche und entlädt die Rituale in unmittelbarer Nähe des Harugs. Auf Dauer hätte dies für die Siedlung ähnlich fatale Folgen wie seinerzeit für Shir'Vadyr. Die Helden haben die Auswirkungen der ersten Phänomene bereits gespürt.

TSCHAKS GROßER TRAUM



Tschak Chekrai

In den letzten Jahren ist der Einfluss des goblinischen Kriegshäuptlings *Tschak Chekrai* (siehe Seite 115) weiter gewachsen. Seine Sippenmutter, die friedfertige Schamanin *Yaakscha Ruubah* (siehe Seite 114), findet seine Hetzerei besorgniserregend und forderte kürzlich den *Speer des Jägers*, das Symbol des Kriegshäuptlings der Rot-sichelgoblins, zurück. Damit

stieß sie bei Tschak aber auf taube Ohren, zumal er durch seine neue Balzpartnerin, die junge Schamanin *Buunga Rußfell* (siehe Seite 116), entsprechend beeinflusst wird.

Yaakscha weiß jedoch, dass ein Teil des legendären Speers zur Knochenkeule Hassara Feuertopfs gehört. Durch Visionen und die Befragung von Windgeistern und Knochenorakeln wurden ihr Teile der weiter oben beschriebenen geschichtlichen Ereignisse offenbar. So brachte sie in Erfahrung, dass der Rest von Hassaras Keule in deren Grab und zugleich einer Ritualhöhle zu finden ist, kennt aber deren Standort nicht. Sie weiß auch, dass die an Heftigkeit zunehmenden Phänomene in der Ebene von dort ausgehen und sicherlich gestoppt werden können. Ihr Plan ist deshalb, die Siedler, die zu Verhandlungen nach Uhdenberg eingeladen wurden und zugleich mehr über die Phänomene erfahren wollen, für ihre Zwecke einzuspannen. Sie bietet den Siedlern an, sie mit dem Bruchstück am Speer des Jägers von Hassaras Knochenkeule zur Quelle der Phänomene zu führen – doch dazu müssen diese ihr den Speer zuerst bringen. Tschak wird durch den Verlust des symbolträchtigen Speers seine Macht einbüßen und die Überfälle einstellen müssen, so dass jeder seinen Vorteil aus der Situation zieht.

WAS GESCHEHEN KÖNNTE

Der **Weg ins Abenteuer** führt über eine Einladung der Minenloge Uhdenbergs zur Besprechung der Siedlungssituation. Die Helden gehören einer in **Die Uhdenberger Verhandlungen** geschickten Delegation an und müssen sich auf dem politischen Parkett beweisen. Yaakscha beobachtet sie dabei und greift helfend ein. Sie beauftragt die Helden, den Speer des Jägers von Tschak zu erbeuten, wofür sie im Gegenzug seine Entmachtung und das Ende der Phänomene in der Ebene verspricht. Nach einer Reise in die Rote Sichel treffen die Helden **In den Ruinen des Flammenhorstes** auf den Kriegshäuptling, dem sie auf verschiedenen Wegen den Speer entwenden können.

Mit dem Speer kehren sie zu Yaakscha zurück und suchen mit ihr **Die Ritualhöhle**. Haben sie diese durch die Verbindung des Splitters vom Speer des Jägers zum Rest der Keule im Grab Hassaras aufgespürt, können sie dort das Drachenhorn deaktivieren und die Phänomene beenden.

DER WEG INS ABENTEUER

Die Minenloge von Uhdenberg hat den Siedlungsversuch in der Hardorper Ebene argwöhnisch beobachtet und möchte nun ausloten, ob die Siedler eine wirtschaftliche Gefahr oder ein Handelspartner sein könnten. Deshalb erfolgt im Sommer 1035 / 1036 BF eine Einladung nach Uhdenberg. Zum Überbringen der Botschaft hat sich die Legion nur zu gerne bereiterklärt, kann sie doch durch starkes Auftreten ihre Vormachtstellung unterstreichen.

DIE LEGION VOR DEN TÖREN

Ein Rudel der Uhdenberger Legion (siehe Seite 139) begibt sich zur Siedlung. Es tritt offen und selbstbewusst auf, so dass Späher schon Tage zuvor auf die Söldner treffen können. Leutnant *Kordan* (*999 BF, Halbork, wettergegerbt, muskulös, stark behaart, gelbliche Hauer, kompetenter Söldner, Moralkodex (Kor)) führt die Truppe an. Er hat starken Rückhalt unter seinen Leuten, allgemein raue Umgangsformen und lässt sein Rudel unter viel Befehlsgebrüll sowie Zurschaustellung von Stärke vor der Siedlung aufmarschieren. Dann verlautbart er mit kräftiger Stimme, dass die Minenloge als Herrschergremium der freien Stadt Uhdenberg wünscht, Verhandlungen über die Bedingungen des Siedelns in der Ebene aufzunehmen, wozu die Siedler umgehend eine Delegation nach Uhdenberg entsenden sollen.

Kordan ist nur Befehlsempfänger und weiß nichts über die Absichten der Minenloge. Er spekuliert aber gerne darüber, dass die Siedler „*unrechtmäßig im Hardorper Niemandsland gebaut*“ und damit die Stadtoberen „*mit voller Absicht provoziert*“ haben, was „*jetzt natürlich Folgen hat*“. Er lässt seine Truppe ohne Bitten um Erlaubnis ihre Zelte vor der Ortschaft aufschlagen. Die Söldner sollen es nicht zu Toten kommen lassen, ein rauhes und ruppiges Auftreten wird von ihnen seitens der Erzbarone aber erwartet und ist auch erwünscht. Um Blutvergießen zu vermeiden, werden die Helden beauftragt, je nach Fähigkeiten für Ruhe zu sorgen, die Legion bei Laune zu halten oder ihr gegenüber Stärke zu demonstrieren. Einige mögliche Aufgaben:

- Die Söldner betrinken sich, suchen Streit, pöbeln Siedler an, belästigen Siedlerinnen und werden handgreiflich. Die Helden müssen immer wieder Streit schlichten.
- Die Ritter der Siedlung werden im Namen Kors zum „Guten Kampf“ bis zum Ersten Blut gefordert: Eine Provokation, die an der Ehre der Ritter kratzt und von einigen nur zu gern mit blankem Stahl beantwortet werden würde. Besonders wenn ein Spielerheld darunter ist, könnte es zu einem Duell kommen, bei dessen Sieg die Uhdenberger die Stärke der Siedler akzeptieren. Eine Niederlage jedoch wird zu weiteren Provokationen führen.
- Die Legionäre bemühen sich einzelne Siedler anzuwerben. Das Angebot von mehreren Silbertalern pro Tag klingt durchaus verlockend für einen einfachen Holzfäller. Es liegt an den Helden, ihnen Nachteile und Gefahren zu verdeutlichen und Anwerbungen zu verhindern.

Am nächsten Morgen bauen die Söldner ihre Zelte wieder ab und reist in Richtung der anderen Siedlung.

VORBEREITUNGEN

Die Ritter der Siedlung werden sich nach Verkündung der Einladung beratschlagen. Je nachdem, wie sich Ihre Helden im bisherigen Verlauf der Besiedlung verhalten haben, werden sie in diese Beratungen mit einbezogen. Folgende Fragen werden diskutiert:

- Soll man sich auf die Verhandlungen einlassen?
- Wer soll die Verhandlungen führen, wer soll beratend dabei sein?
- Welche Reisevorbereitungen müssen getroffen werden und wem soll diese Aufgabe zufallen?
- Wie sieht es mit bewaffneten Begleitern für die Delegation aus?
- Was sind die eigenen Ziele bei den Verhandlungen?

Der anführende Ritter des Dorfes legt Aufgaben wie die Auswahl der Reiseroute und Planung der Versorgung gerne in die Hände entsprechend erfahrener Helden, Delegationsleiter soll ein Ritter oder Geweihter – gerne in Spielerheld – sein. Eine Beteiligung von Heldenseite ist allgemein erwünscht, wird von einigen unter Lobpreisungen ihrer bisherigen Verdienste sogar eingefordert, sodass letztlich alle Helden Teil der Delegation sein sollten.

DIE REISE NACH UHDEMBERG

Für die Ausgestaltung der Reise können Sie die Begegnungen nach **ZooBotanica 278** (*Andere Mittelländische Gebirge*) verwenden. Sie führt wahrscheinlich über den Röderstreich nach **Hardorp** (siehe Seite 142) und **Sinopje** (siehe Seite 149). Dabei durchquert die Gruppe **Die Ebene von Hardorp** (siehe Seite 126) und den **Rand der Roten Sichel** (siehe Seite 126).

DIE DELEGATION DER ANDEREN SIEDLUNG

Auch die andere Siedlung schickt Unterhändler nach Uhdenberg. Diese werden allerdings erst dann eintreffen, wenn die Abstimmung über die Siedlung aus der die Helden stammen bereits stattgefunden hat. Die Bewohner des anderen Dorfes werden einige Zugeständnisse machen und sich letztlich mit Uhdenberg einigen.

DIE UHDEPBERGER VERHANDLUNGEN

АНКУПФТ ИМ УНДЕПБЕРГ

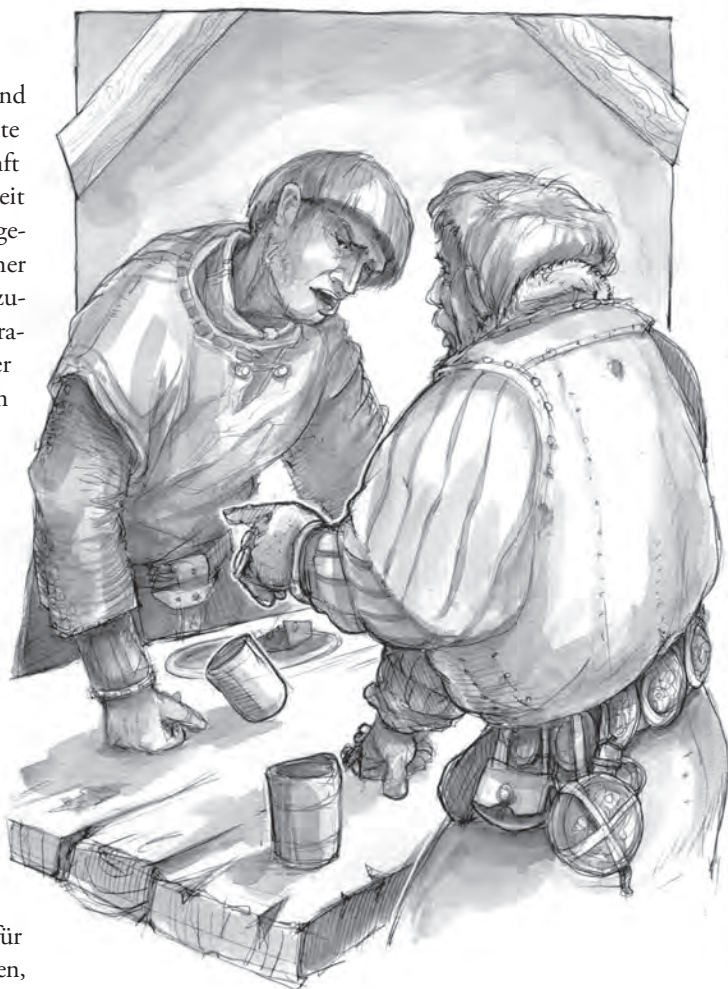
Mehr zur Stimmung in, dem Charakter von Uhdenberg und Anregungen für das Spiel in dieser Stadt finden Sie auf Seite 135. Vom Südtor aus dringt die Nachricht von der Ankunft der Delegation bald bis zur Minenloge, die schon kurze Zeit später über einen Boten mitteilen lässt, dass die Loge geneigt ist, die Siedler im Minenhaus zu empfangen. Vorher ist jedoch genug Zeit, sich in einem der Gasthäuser einzukartieren. Der Anführer der Delegation und wenige Berater können im *Uhdenberger Hof* unterkommen, Begleiter mit niedrigem Sozialstatus (7 oder weniger) oder kleinem Geldbeutel müssen sich eine günstigere Bleibe suchen.

DIE ZIELE DER ERZBARONE

Die zwölf Erzbarone haben jeweils eigene Interessen, die sie bei den Verhandlungen durchsetzen wollen. Einig sind sie sich allein darin, dass die Siedler sich entweder als nützlich erweisen oder nach Ablauf eines Ultimatums mithilfe der Legion aus der Ebene vertrieben werden sollen. Den Helden wird erklärt, dass die Minenloge gewillt ist, sie in Frieden zu lassen, wenn eine Mehrheit der Loge dafür stimmt. Die Abstimmung soll 6 Tage nach Ankunft der Siedler erfolgen, wobei die Stimmen der Erzbarone anhand der Einkünfte des letzten Jahres verschieden stark (zwischen 1 und 4 Stimmen pro Erzbaron) gewichtet werden. 15 der dadurch zustande kommenden 25 Stimmen müssen sich für die Siedler aussprechen. Den Helden dürfte schnell klar werden, dass die Erzbarone für ihre Stimmen ein Entgegenkommen erwarten. Sie können von sich aus ‚auf Stimmenfang gehen‘ oder werden zu Verhandlungen eingeladen.

DAS VERHANDLUNGS MIT DEN ERZBARONEN

Die angegebenen **Stimmen** des jeweiligen Erzbarons werden zugunsten der Siedler eingesetzt, wenn diese seinen **Zielen** entsprechen. Spielen Sie die einzelnen Verhandlungsrunden so ausführlich aus, wie Sie es wünschen. Wenn Sie die Verhandlungen auch in Regeln darstellen wollen, können Sie auf *vergleichende Proben* (**WdS 15**) mit den Talenten *Überreden* oder *Überzeugen* gegen *Menschenkenntnis* zurückgreifen. Als Hilfstalente können je nach Gegenstand der Verhandlung beispielsweise *Staatskunst*, *Kriegskunst*, *Rechtswissenschaft* oder *Hauswirtschaft* dienen, je nach Gegenüber ist auch ein *Betören* oder eine ähnliche Einflussnahme denkbar. Die **Wichtigen Talente** des jeweiligen Erzbarons geben dessen Werte an. Da die Erzbarone gewiefte Geschäftsleute sind, sollte jeder Erfolg der Siedler auch Früchte tragen und den Erzbaron die genannten **Zugeständnissen** abringen. Auch die Akzeptanz von Gegenvorschlägen der Siedler oder ein



Handfeste Verhandlungen

komplettes Nachgeben ist durch sehr erfolgreiche Proben oder geschicktes Verhandeln denkbar. Weiterhin ist jeweils ein **Szenario** angegeben, mittels dem die Helden die Stimmen des Erzbarons gewinnen können.

GURLUUG ROTTMANN

Stimmen: 4

Wichtige Talente: *Überzeugen* 7 (11/15/10), *Überreden (Einschüchtern)* 8 (10) (12/15/10), *Menschenkenntnis* 5 (11/15/10)

Ziele: Rottmann will Arbeiter für seine Minen. Schon um die Unterhändler zu provozieren, fordert er, dass jeder Siedler einen ‚Minendienst‘ von zwei Jahren in Uhdenberg leisten soll, sobald er das Erwachsenenalter erreicht.

Zugeständnisse: Über die Dauer des Minendienstes, eine Freikaufsumme (je Siedler und Jahr etwa 5D) oder weitere Einschränkungen lässt sich mit Gurluug verhandeln.



Gurluug Rottmann

Goblin offen darauf anzusprechen. Die Forderungen Rottmanns sind an Dreistigkeit nicht zu überbieten und völlig inakzeptabel. Daran können Sie deutlich zeigen, dass einige Gruppen in Uhdenberg die Siedler am liebsten entweder auspressen oder besser noch ganz loswerden wollen.

DURCH GELBE AUGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Friedlich grunzen die Schweine in ihren schlammigen, streng riechenden Verschlägen vor sich hin. Gelangweilt hebt eine Sau ihren Kopf und schaut euch aus gelben Augen schmatzend hinterher.



Laikki

Yaakscha will herausfinden, ob die Helden vertrauenswürdig sind. Besonders ihr Mut ist für sie entscheidend. Durch Zufall beobachtet das Schwein in einer Nacht, dass Rottmann eine Waffenlieferung zu Tschak schickt. Als Beweis merkt sie sich den Goblin, in dessen Haus das Treffen stattfand.

Sehr aufmerksame Helden (*Gefahreninstinkt*-Probe +5) könnten sich vorzeitig beobachtet fühlen. Bei entsprechenden Maßnahmen können auch erschwerte *Sinnenschärfe*-Proben oder Magie – denn als Vertraute ist Laikki magisch – das Tier entlarven. In diesem Fall wird die Schamanin sich eventuell schon offen zeigen und die Situation erklären. Yaakscha tritt zunächst nur durch Laikki an die Helden heran. Die Bache stupst den Recken mit dem höchsten CH-

Mehr zu dem Goblin und Minenbesitzer finden Sie auf Seite 140. Der skrupellose Rotpelz beliefert nicht nur die Uhdenberger Legion mit Stahl, sondern verkauft seine Waffen auch an Tschak Chekrai. Die anderen Erzbarone ‚übersehen‘ dies geflissentlich und tun ahnungslos, warten aber nur darauf, dass jemand mit genug Mut – oder Dummheit – es wagt, den

Wert an und führt ihn – sich ständig auffordernd umblickend – zu einer Hütte im Goblinviertel. Dort ist an einer Hauswand ein handschriftlicher Zettel mit den krakeligen Worten „Kogra vür Rottmann verkaufen Wafben an Chekrai“ angebracht. Von wem sie stammt, ist nicht ersichtlich. Tatsächlich lebt hier der Goblin Kogra, der unter Druck gesteht, dass Rottmann ihn dazu gezwungen hat, Waffen zwischenzulagern und an die Krieger Tschaks zu liefern. Es ist möglich, die 10 Goblins mit ihrer Waffenlieferung auf der Minenstraße einzuholen und zu besiegen.

Sowohl Kogras Aussage, als auch ausgelieferten Waffen können als Druckmittel gegen Gurluug verwendet werden um ihn dahingehend zu beeinflussen für die Siedler zu stimmen. Darüberhinaus können die Helden ihn offen anprangern, was den konkurrierenden Erzbaronen in die Karten spielt, da diese die Waffenlieferungen mehrheitlich missbilligen, was dazu führt, dass sie dessen Stimmen zugunsten der Siedler werten. Sollten die Helden nur Kogras Aussage als Beweis haben, wird Gurluug zunächst einige Schlagetots (siehe Seite 152) ausschicken, um den geschwätzigsten Goblin (unerfahrener Goblinkrieger, siehe Seite 150) zum Schweigen zu bringen. Misslingt dies, beispielsweise, weil die Helden dies verhingern, wird Gurluug sich zähneknirschend allen Forderungen beugen.

ПAДЬЕСЧА КОВАНГ / ПЕЦРИНЬАР ВЬАСЦЕВ

Stimmen: 4 (Nadjescha) / 1 (Pecrinjar)

Wichtige Talente: *Überzeugen* 8 (13/15/15), *Überreden (Feilschen)* 9 (11) (12/15/15), *Menschenkenntnis* 10 (13/15/15), *Staatskunst* 6 (13/15/15) / *Überreden (Feilschen)* 11 (13) (12/14/14)

Ziele: Nadjescha fordert, dass die Siedler sich für 8 Jahre verpflichten, ihre Gebäude mit Schiefer aus den Brüchen der Kowangs zu decken. Ihre Preise liegen bei 130% des Listenpreises. / Pecrinjar unterstützt Nadjeschas Ziele und ist bereit, den Siedlern einen Wucherkredit mit 30% Jahreszins zum Erwerb der Rohstoffe zu geben.

Zugeständnisse: Bei der Anzahl der Jahre und dem Preis der Ware kann Nadjescha auf 1 Jahr und 100% des Listenpreises entgegenkommen. / Der Zins von Pecrinjars Kredit ist verhandelbar.

Mehr zu **Nadjescha Kowang**, der Händlerin mit norbarnischen Wurzeln, aus deren Schieferbrüchen der Stein für viele Uhdenberger Gebäude stammt, finden Sie auf Seite 140. Sie wird bei Verhandlungen von **Shaharov**, einem Betrüger aus ihrer Sippe, begleitet: *Überzeugen* 11 (14/14/12), *Überreden (Feilschen)* 10(12) (12/14/12), *Rechtskunde* 7 (14/14/12).

Der bornische Geldverleiher **Pecrinjar Wjascew** (*990 BF, verschlagener Blick, Goldgier (7), Geiz (8)) ist eine Mirhämionette Nadjescha Kowangs und stimmt so wie sie ab.



Nadjescha Kowang

Norbardischer Klüngel

Wenn das Gespräch auf die Norbardensippen kommt, denen die Helden bereits helfen konnten, stellt sich heraus, dass Nadjescha mit allen davon bekannt oder verschwägert ist. Haben die Helden den Porgajeffs am Handelsplatz geholfen und mit ihnen faire Geschäfte gemacht (siehe Seite 29), haben sie den Doschdorins in

Sturmumtost Unterkunft gewährt und ihnen geholfen, die Bartschews zu suchen, und konnten sie diese vor dem Jagdgras retten, so zahlt sich dies nun aus. Nadjescha ist gewillt, ihre Stimmen an die Siedler zu geben. Bei nur teilweise Erfolg damals können Verhandlungsproben nun immerhin um bis zu 7 Punkte erleichtert werden, oder Nadjescha geht die oben genannten Zugeständnisse ein. Bei schlechten Erfahrungen der Norbardensippen mit den Helden können die Proben entsprechend erschwert werden, dann zeigt sich Nadjescha unnachgiebig oder verweigert den Siedlern gar ihre Stimmen.

WULF BERGWACHT / WILBUR STEINER

Stimmen: 3 (Wulf) / 1 (Wilbur)

Wichtige Talente: Überzeugen 7 (13/13/12), Überreden (Feilschen) 7(9) (12/13/12), Menschenkenntnis 8 (13/13/12) / -

Ziele: Wulf will die Mine im Sinne seiner geliebten Großmutter weiterführen, jedoch streiken seine Arbeiter derzeit wegen deren Spuk. Er fordert für ein Jahr 15 starke Siedler, die trotz Spuk in seinen Minen arbeiten. Sie werden gut bezahlt. / Wilbur stimmt gegen die Helden, bis sie hinter sein Geheimnis kommen.

Zugeständnisse: Die Anzahl der Arbeiter und Dauer der Arbeit ist mit Wulf verhandelbar. / Wilbur ist zu keinem Entgegenkommen bereit.

Wulf Bergwacht, das neue Oberhaupt der Bergwachter, denen eine ergiebige Silbermine gehört, hat ein Problem: Seine Großmutter spukt in der Mine, was seine Einkünfte deutlich schmälert. Mehr über ihn auf Seite 141. **Wilbur Steiner** (*996 BF, verhärtet) ist hingegen der Nutznießer des Todes von Wulfs Großmutter.



Wulf Bergwacht

Der Spuk der Bergwachterin

Der *Spuk* (siehe Seite 155) der ‚Bergwachterin‘ ist bei den Arbeiten extrem hinderlich. Der Geist lässt in der Silbermine Loren unvermittelt losfahren und wirbelt scharfkantige Erzbrocken durch die Stollen. Die Bergwachterin hatte vor ihrem Tod noch Besitzrechte an der Mine des verschuldeten Wilbur Steiner erworben. Die Dokumente wollte sie ihrem Enkel zum Tsatag schenken und trug sie stets bei sich. Leider verlor sie sie in einem Stollen der Mine bei einer Routineinspektion. Da sie kurz darauf starb und niemand Wilbur auf die bereits bezahlte Mine ansprach, betreibt er sie selbst einfach weiter und freut sich über das dennoch eingestrichene Geld. Der Geist der Bergwachterin wacht nun polternd über das Dokument, das nur Wulf zusteht. Dass sie ihm damit schadet, ist ihr nicht bewusst.

Der Geist kann von Mutigen in der Mine (oder per NEKROPATHIA) befragt werden, so dass die Geschichte aufgedeckt und die Urkunde gefunden werden kann. Der Spuk endet und die gewinnbringende Mine Wilburs geht daraufhin an Wulf über. Die hat zur Folge, dass er seine Stimmen – inklusive der des des nunmehr besitzlosen Wilburs – zugunsten der Siedler einsetzt.



Jassaf Ibn Shadian

Ein vorgetäushtes Gespräch mit dem Geist von Wulfs Großmutter (durch Illusionen oder Verkleidung) ist denkbar. Entdeckt er den Schwindel, wird er jedoch gegen die Betrüger stimmen. Die Helden könnten auch die Arbeiter Wulfs dazu bringen, ihre Tätigkeit trotz tobenden Spuks wieder aufzunehmen, wozu sie durch eine feurige Rede (ausgespielt oder Überzeugen-Probe +7) zu bewegen sind.

JASSAF İBN SHADİAN

Stimmen: 4

Talente: Überzeugen 10 (12/14/15), Überreden (Feilschen) 11(13) (11/14/15), Betören 9 (14/15/15)

Ziele: Jassaf fordert das Recht, in den Siedlungen mit einer fahrenden Spielhölle aufzutauchen sowie dort Liebesdienste anbieten und Personal für sein Lokal anwerben zu dürfen. Er stellt sich einen vierteljährlichen Besuch der Siedlung vor.

Zugeständnisse: Es ist verhandelbar, dass er mit seiner Spielhölle seltener auftauchen darf und Hureri sowie die Anwerbung von Huren und Lustknaben erschwert, eingeschränkt oder ganz untersagt wird.

Neben seinem Gasthaus *Shanjas Diwan*, in dessen Räumlichkeiten er die Verhandlungen bei Wasserpfeife und Tee führt, besitzt der Tulamide auch Silberminen. Mehr über ihn finden Sie auf Seite 141. Bei Verhandlungen setzt er gerne auch den Charme seines Personals im Diwan ein (*Betören* 10 (13/15/15)).

Vom Pech verfolgt

Das Gasthaus Jassafs läuft derzeit schlecht. Zwar winkt er – darauf angesprochen – ab, tatsächlich sind seine Ziele, die Neugewinnung von Kunden und Personal in der Siedlung, aber genau darauf zurückzuführen. Gelingt es den Helden die in letzter Zeit gehäuft auftretenden Probleme für ihn zu lösen, stimmt er im Rat für die Siedler:

- Gleich drei seiner Mädchen haben sich einen unansehnlichen Ausschlag zugezogen. Jassaf kann die Dienste der mittlerweile spöttisch *die drei Hexen* genannten Damen nur noch zu Schleuderpreisen anbieten. Die Krankheit (Stufe 4, Dauer 4 Wochen ohne Behandlung) kann mit *Heilkunde*, *Krankheiten*, Magie und karmalem Wirken behandelt werden.

- Zwischen zwei Mädchen ist Streit um einen gut zahlenden Freier ausgebrochen, den angeblich die eine der anderen ausgespannt hat. Die gereizte Stimmung schwappt auf das gesamte Etablissement über und wirkt sich geschäftsschädigend aus. Eine Lösung muss her.

- Der selbsternannte Traviaprediger ‚Bruder Trav‘ (*967, faltig, vor Eifer glühende Augen, schmutziger Bart) hetzt in der Stadt gegen den *Sündenpfuhl*, was sich geschäftsschädigend auswirkt. Er kann mit guten Argumenten oder einer *Überzeugen*-Probe +5 umgestimmt werden oder auf andere Art zum Schweigen gebracht werden.

- Jassaf kann nicht von den Würfeln lassen und verspielt nicht nur sein eigenes Vermögen, sondern auch den Lohn seiner Angestellten. Die Unzufriedenheit im Diwan ist greifbar, vor allem weil Jassaf nicht einsieht, von seinem Laster zu lassen. Seit einiger Zeit reagieren seine Mädchen mit Liebesentzug, worunter der Tulamide sehr leidet. Gelingt es den Helden, Jassaf das Versprechen abzurufen, an seiner Spielsucht zu arbeiten, lassen die Mädchen davon ab, wofür Jassaf sehr dankbar wäre.

DIE BEIDEN ZWERGE: ARGRIM SOHN DES AVRIN / XABOSCH SOHN DES XOROSCH

Stimmen: 2 (Argrim) / 1 (Xabosch)

Talente: *Überzeugen* 9 (13/12/11), *Überreden (Feilschen)* 11(13) (14/12/11), *Menschenkenntnis* 7 (13/12/11) / Xaboschs Werte entsprechen Argrims

Ziele: Beide fordern für ihre jeweiligen Stimmen den Rohstoffankauf großer Mengen (etwa 200 Stein) Stahl und anderer Metalle zu 125% des Listenpreises. Die Stimme des einen Zwerges fällt in jedem Fall gegenteilig zu der des anderen aus.

Zugeständnisse: Die Preise beider sind auf bis zu 100% des Listenpreises, die Mengen auf 50 Stein herunter handelbar.

Die beiden zerstrittenen Zwerge **Argrim Sohn des Aurin** (*814 BF, erzkonservativ, langsam, kristallenes Monokel, gebildet, kompetenter Händler) aus der Tasramon-Sippe und **Xabosch Sohn des Xorosch** (*855 BF, stur, kompetenter Betrüger) liegen in ständiger Fehde wegen Schürf- und Besitzrechten an Minen.



Xabosch Sohn des Xorosch

Unterstützung der Breitäxte

Beide Streithähne wünschen eine Stärkung der Uhdemberger Breitäxte durch günstige Versorgungslieferungen. Wenn die Siedler anbieten, Waffen, Rüstungen und Werkzeug günstig zu erzeugen und zu liefern, sind beide bereit, ihre Stimmen für sie einzusetzen und den Rohstahl zu liefern. Natürlich benötigt die Siedlung hierzu eine Schmiede und fähige Handwerker, die diese Arbeit verrichten können. Etwa 15 Mannmonate fähiger Schmiede müssen aufgebracht werden, um die Breitäxte mit der gewünschten Ausrüstung zu versorgen. Arbeitskraft, die an anderer Stelle fehlt.

GORIAN LOWANGER

Stimmen: 2

Talente: *Überzeugen* 8 (10/13/11), *Überreden (Einschüchtern)* 10 (12) (15/13/11), *Menschenkenntnis* 11 (10/13/11)

Ziele: Er will die Anzahl Bewaffneter in den Siedlungen auf ein halbes Dutzend beschränken und wettet gegen die Siedler als Gefahr im Kräftegleichgewicht der Ebene.

Zugeständnisse: Die Anzahl Bewaffneter ist verhandelbar.

Leutnant **Gorian Lowanger** (*975 BF, rüstig, wettergegerbt, grauer Bürstenhaarschnitt, autoritäres Auftreten, streng; meisterlicher Söldner) ist Veteran der Uhdemberger Legion.

Der Siegelbewahrer

Während der Namenlosen Tage (siehe Seite 44) konnten die Helden ein Siegel des Legionärs Kobrik erhalten. Auch Gorian Lowanger ist ein Siegelwächter. Berichten die Helden von Kobrik und bieten Gorian an, an seiner Statt über das Siegel zu wachen, wird er sich durch seine beiden Stimmen geehrt und dankbar zeigen.



THEOBAR WEGBALDER

Stimmen: 1

Talente: *Brett-/Kartenspiel* 9 (11/11/14), *Falschspiel* 10 (13/14/15)

Ziele: Er will Geld sehen. 50 Dukaten ist sein Angebot zum Kauf seiner Stimme.

Zugeständnisse: Der Preis ist verhandelbar.

Der Glücksritter und neuestes Mitglied der Minenloge **Theobar Wegbalder** (*1007 BF, gut aussehender Charmeur, Dreitagebart, Schlapphut, Spielsucht (8)) ist durch Falschspiel reich geworden und sieht die Verhandlungen als spannendes Spiel an.

Das Boltanspiel

Als leidenschaftlicher Spieler bringt Theobar seine Stimme gerne in einem Boltanspiel zum Einsatz. Wenn die Helden einen gleichwertigen Einsatz bieten (im Wert von etwa 50 Dukaten pro Teilnehmer), trifft man sich bald im Hinterzimmer einer Uhdenberger Kaschemme, deren Wirt alle Beteiligten mit einem Stapel Holzplättchen als Einsatz ausstaffiert hat. Wer alle Plättchen verloren hat, scheidet aus. Der letzte Verbleibende gewinnt die Einsätze der anderen. Sie können weitere Spießgesellen Theobars als Mitspieler setzen, auch ein Erzbaron wie Pecrinjar Wjascew, Wilbur Steiner oder Toram Hinteracker könnte am Spiel beteiligt sein und seine Stimme einsetzen.

Sie können dieses Boltanspiel durch die Regeln in **Kartenglück und Schicksalszeichen** gestalten (gespielt wird die Variante ‚Einsatztrupp‘) oder es kurz mit vergleichenden *Falschspiel-* oder *Brett-/Kartenspiel-* Proben sowie *Menschenkenntnis* oder *Überreden (Lügen)* als Hilfstalente abhandeln.

DIE KOLENBRANDER UND IHRE VASALLEN

Stimmen: Keine eigenen. Sie haben jedoch Einfluss auf die Stimmen **Wulf Bergwachts** (siehe Seite 141) sowie der beiden kleineren Erzbarone **Toram Hinteracker** (*979 BF, faule Zähne, übler Geruch, oft Pfeife rauchend, gemütlich, kompetenter Prospektor) und **Isegrein Altendorf** (*992 BF, Vollbart, ingerimmgläubig, ehrlich), die jeweils über eine Stimme verfügen.

Der Einfluss der Kolenbrander kann weiterhin zu Probenerleichterungen von 3 Punkten bei Verhandlungen mit anderen Erzbaronen Ihrer Wahl führen oder diese zu Zugeständnissen zwingen.

Talente: *Überzeugen* 10 (13/15/13), *Überreden (Feilschen)* 12 (14) (14/15/13), *Menschenkenntnis* 11 (13/15/13)

Ziel: Die Karawanen der Kolenbrander können neue befestigte Wegstationen immer gebrauchen. Hagen fordert unbeschränkte Unterkunft und Versorgung Kolenbrand'scher Karawanen auf Kosten der Siedlung.

Zugeständnisse: (Günstige) Preise statt kostenloser Unterkunft und Verpflegung sind verhandelbar.

Mehr über die Kolenbrander in Uhdenberg erfahren Sie auf Seite 138. Die Brüder **Hagen** und **Rowin** sind keine Erzbarone, aber Verwandte der Bergwachter. Außerdem haben sie durch Handelsbeziehungen und geschickt formulierte Verträge Einfluss auf mehr als nur einen Erzbaron. Wenn es den Siedlern gelingt, Hagen für ihre Sache zu gewinnen, machen die Kolenbrander diesen Einfluss geltend.

Spezialitätenhandel

Das Handelsunternehmen ist an einer Spezialität wie dem eigenen Schnaps oder Handwerkserzeugnissen der Siedlung interessiert. Sie sind bereit, ihren Einfluss auf die Erzbarone geltend zu machen, wollen aber zuvor einen ‚Probeverkauf‘ auf dem Eisenmarkt sehen (siehe Seite 136). Wenn dieser erfolgreich verläuft und die Spezialität ankommt, kommt man ins Geschäft. Da die Uhdenberger Unterhaltung schätzen, können Helden mit marktschreierischen Fähigkeiten wie Gaukler, Ausrufer oder Scharlatane glänzen. Bei Erfolg möchten die Kolenbrander die gesamte produzierbare Menge für etwa ein Drittel Beteiligung am Umsatz vertreiben. Damit wird das Produkt überregional bekannt und kann bald noch höhere Preise erzielen.

Der erwähnte Isegrein Altendorf ist an Hilfe beim Ausbau des Ingerimmtempels interessiert. Bei Geldspenden oder handfester Hilfe durch Handwerker stimmt er auch ohne den Einfluss der Kolenbrander für die Siedler.

DIE ABSTIMMUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Tag der Abstimmung ist gekommen. Müde von den mühsamen Verhandlungen der letzten Tage, aber mit Zuversicht ob des Erreichten stellt ihr euch dem Rat und seiner Entscheidung. Die Erzbarone erwarten euch bereits, als ihr das Minenhaus betretet. „Also, was habt ihr zu eurer Sache vor der ehrwürdigen Loge Uhdenbergs vorzubringen, bevor wir unsere Entscheidung über euren Verbleib in der Ebene fällen?“, fragt Nadjescha Kowang mit Unschuldsmiene, so als wüssten nicht alle schon genau, ob sie euch ihre Stimme geben oder nicht.

Entsprechend der Ergebnisse der Verhandlungen stimmen die Erzbarone nun ab. Eine Zusammenfassung und Rede wird der Form halber gewünscht, gerne kommen die Erzbarone aber auch gleich ‚zur Sache‘. Erhalten die Siedler eine Mehrheit von 15 der 25 Stimmen, ist die Siedlung von Uhdenberg geduldet und ein entsprechendes Schriftstück wird aufgesetzt. Sollten Sie weniger Stimmen aufbringen, bieten einzelne der Erzbarone ein letztes Mal an, bei entsprechendem Entgegenkommen für die Siedlung zu stimmen. Sollten die Helden nicht darauf eingehen, erhält die Uhdenberger Legion den Auftrag, die Siedler zu vertreiben, wenn sie nicht binnen eines Monats ihre Siedlung räumen. Nach Ablauf der Frist werden drei Rudel der Legion ständig rund um die Siedlung patrouillieren und Siedler angreifen. Falls die Siedlung nicht wehrhaft genug ist, werden die Rudel auch einen Angriff, den Sie selber ausgestalten können, auf diese durchführen. Die Lage kann dann nur durch militärische Siege gegen die Legion oder ein nachträgliches, bedingungsloses Erfüllen der Ziele *aller* Erzbarone gelöst werden.

DIE GOBLINSCHAMAPII

Wie bereits auf Seite 50 beschrieben, hat Yaakscha Ruubah (siehe Seite 114) die Helden durch Laikki beobachtet. Sie ist nun überzeugt, dass sie die richtigen sind, um ihr bei der Erfüllung ihrer Aufgabe zu helfen. Abermals wird sie die Bache ausschicken, um die Helden zu einem Ort im Goblinviertel zu führen, wo sie bereits wartet und sich nun offen zeigt.

Sie tritt mit ihrem Plan aus **Tschaks großer Traum** an die Helden heran und offenbart sich auch als diejenige, von der der Hinweis zu Gurluugs Waffenhandel stammt. Sie bietet den Helden einen Weg an, den Speer des Jägers von Tschak Chekrai zu entwenden, was dessen Position so sehr schwächen wird, dass in der Ebene keine Goblinangriffe mehr drohen. Zudem stellt sie in Aussicht, mittels dieses Speers den Weg zum Ursprung der lästigen Phänomene finden und diesen Einhalt zu gebieten zu können.

Da die Ergebnisse der Verhandlungen und die Vertragsurkunde zur Siedlung gebracht werden müssen, sollten sich hier die Wege der Helden und der restlichen Delegation trennen. Sollten die Helden es nicht selbst vorschlagen, legt der Anführer der Delegation dies fest oder die restlichen Mitglieder schlagen es vor.

Falls die Helden nicht auf Yaakschas Vorschlag eingehen oder erst zur Siedlung zurückkehren wollen, werden die Phänomene sich immer weiter verschlimmern und bald Todesopfer fordern. Eventuell findet sich Laikki dann abermals unter einer Herde Schweine wieder, diesmal in der Siedlung, und führt die Helden erneut zu Yaakscha, deren Angebot noch immer steht.



VON MINENSTRASSEN UND GOBLINPFADEN

Wenn die Helden Uhdenberg durch das Erztor verlassen, können sie entlang des Rathils der **Minenstraße**, von der aus Stichwege zu den einzelnen Minen abzweigen, folgen. Es herrscht viel Verkehr, denn über die Straße wird Erz nach Uhdenberg transportiert – oft unter starker Bewachung. Holzschilder weisen auf Namen und Besitzer der Minen hin. Je weiter sie sich von Uhdenberg entfernen, desto seltener trifft die Gruppe auf andere Menschen. Nach etwa 10 Meilen (bei widrigem Wetter eine Tagesreise) führt eine **steinerne Brücke** über den Rathil. Dahinter befindet sich ein **Hammerwerk** mit einer Wegherberge, die von der traviagefälligen Familie Bargelter geführt wird. Um diesen Wegabschnitt auszugestalten, können Sie auf das Szenario **Von Kobolden und Hammerwerken im Aventurischen Boten 155** zurückgreifen. Dahinter wird die **Minenstraße** schmaler und wandelt sich zu einem fast ausschließlich von Jägern und Goblins genutzten **Jägerpfad**.

Nach einer Tagesreise auf diesem schwer zu begehenden Weg erreichen die Helden das **Goblindorf** der *Lungai Mikdai*, wo sich Yaakscha von ihnen verabschiedet. Sie beschreibt einen Ritualort, wo sie Vorbereitungen treffen und auf die Helden warten wird: Eine Tagesreise Richtung Osten hinter einem kleinen Pass liegt ein Tal, von dem aus zwei schneebedeckte Gipfel zu sehen sind. In ihm ist eine nicht zu übersehende Felsformation, wo das „*Heulen der Windgeister*“ zu hören ist. Hierhin sollen die Helden kommen, wenn sie den Speer haben. Als Hilfe gibt sie ihnen die Information mit, dass es unterirdische Zugänge zum Inneren des Berges gibt, die auch hoch zur Burg mit Chekrais Lager führen. Sie rüstet die Helden mit zwei Kraftelixieren (Qualität E und F, **WdA 42**), einem Waffenbalsam (Qualität D, **WdA 48**) und zwei Heiltränken (Qualität D und E, **WdA 56**) aus.

Zum Flammenhorst müssen sie dem Jägerpfad noch einen halben Tag weiter nach Norden folgen, bis hinter eine große **Schlucht**. Danach geht es auf Goblinspfaden weiter in Richtung Nordwesten, immer am Rand des Gebirges entlang. Ab hier kann es zu Überfällen durch Goblins aus dem Gefolge Tschaks kommen. Sie können die Reise mit Begegnungen nach **Zoobotanica 278** (*Andere Mittelländische Gebirge*) ausschmücken. Zur Reise können Sie auf die Regeln aus **WdE** zugreifen, speziell **WdE 137 ff.** zur Orientierung sowie **WdE 32 ff.** zum Geländetyp Gebirge. Verirren sich die Helden gar (Putzer), kann die Fährte einer Gruppe auf Gebirgsböcken reitender Goblins (*Fährtsuchen*-Probe) sie wieder auf den rechten Weg bringen.

IN DEN RUINEN DES FLAMMENHORSTES

Daleones Flammenhorst war einst ein hochelfischer Vorposten. Gelegen auf dem Kraterrand eines Vulkans am Rande der Roten Sichel, wählten die Elfen diesen Ort, um Mandaly frühzeitig warnen zu können. Mit Blick auf die wilden Berge im Osten und die Wälder und Ebenen im Westen thronte die Festungsanlage majestätisch auf dem Gipfel.

Die Mächte des Feuers machten sich die Elfen zunutze, um die Wärme aus den Tiefen des Berges über einen Schlot zum Heizen zu verwenden. Im Berg errichteten sie auch den hochelfischen Göttern, die neben dem elementaren Feuer verehrt wurden, ein Heiligtum.

Nach dem Fall des Flammenhorstes verfiel die Burg. Die später hier plündernden Goblins nahmen alles Verwertbare mit, und die Jahrtausende der Verwitterung taten ihr Übriges, um die Mauern bröckeln und einstürzen zu lassen. Kürzlich erst wurden die Ruinen von Tschak Chekrai als Lager in Beschlag genommen.

EINEN SPEER ZU ERLANGEN

Am Flammenhorst angekommen liegt es in den Händen Ihrer Helden, wie sie an den Speer des Jägers gelangen. Prüfen Sie alle Ideen wohlwollend, bedenken Sie aber auch, dass Tschak nicht zum Kriegshauptling der Rotsichelgoblins sowie 40 Jahre alt geworden ist und in seinem Leben zahlreiche Bedrohungen gemeistert hat, um sich von den Plänen allzu blauäugiger Helden das Handwerk legen zu lassen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Tschak einen Plan durchschaut, würfeln Sie *Gefahreninstinkt*- oder KL-Proben für ihn, die Sie nach eigener Einschätzung modifizieren können. Im Folgenden finden Sie einige mögliche Herangehensweisen.

„FÜR RONDR!“ – KÄMPFERISCHE WEGE

Sturmangriff

Rund um das Torhaus und die Feuerschanze befindet sich ein Großteil der Krieger, die Tschak um sich sammeln konnte. Den Flammenhorst im Sturm nehmen zu wollen, ist also schwierig. Selbst durch flächendeckende Zauber wie *IGNIS-PHAERO* oder andere tollkühne Pläne werden die Helden keinesfalls alle der weit verteilten Goblins besiegen können. Alarmschreie und Kampfärm verbreiten sich schnell, und zahlreiche Goblins werden hinzu stürmen, auch wenn ihr Mut und ihre Klugheit sich in Grenzen halten. Verwenden Sie die Werte der Goblins im Abschnitt **Gegner in der Hardorper Ebene** (siehe Seite 150) und greifen Sie auf die Regeln zum Kampf mit mehreren Beteiligten (**WdS 80**) zurück. Wahrscheinlich endet solch eine Aktion für die Helden als **Gefangene der Goblins** oder mit einer **Flucht**.

Ablenkungsmanöver

Im Flammenhorst befinden sich genug Goblins, so dass Tschak bei Scheinangriffen zunächst nur einzelne Gruppen zum Kundschaften losschickt. Auf diese Weise können zwar Lücken in den Verteidigungslinien geschaffen werden, durch die die Helden womöglich zu Tschak vordringen können, allerdings ist es nicht möglich, die gesamten Goblins aus der Festung zu locken. Tschak selbst wird sich nicht von der Jurte entfernen, außer es liegt ein Problem vor, das unbedingt seine Anwesenheit erfordert – beispielsweise ein Großangriff. Seine Leibwächter folgen ihm dabei.

TSCHAKS STREITMACHT

Insgesamt verfügt Chekrai über eine Streitmacht von über 100 Goblinskriegern. Ein großer Teil davon lagert rund um das Torhaus und die Feuerschanze, etwa ein Drittel befindet sich stets auf Beutezug oder Jagd. Hinzu kommen einige Kinder und Weibchen, jedoch ist der Anteil der Krieger höher als in Goblinstämmen normalerweise üblich.

Tschaks Anhänger folgen ihm als Kriegshauptling und sehen sich im Kriegszustand mit den Glatthäuten. Wie in Zeiten des Krieges bei Goblins üblich, führt Tschak seine ‚Große Sippe‘ an, dennoch wird Buunga verehrt und genießt als Schamanin ebenfalls hohes Ansehen unter den Kriegern. Tschaks Streiter sind loyal und teilen seinen Hass auf die Glatthäute. Einige haben ihre Sippen verlassen und sich dem Heer des Goblinhelden angeschlossen, weil sie ihn verehren und Frieden mit Menschen für nicht akzeptabel halten. Seltener haben sich ihm auch ganze Sippen angeschlossen, weil sie Opfer von Übergriffen der Glatthäute wurden. Ein paar Mal hat Tschak solche Überfälle sogar fingiert und den Menschen in die Schuhe geschoben, um neue Verbündete zu gewinnen.

Tschak verfügt über mehr als ein Dutzend *Veteranen*, von den restlichen Kriegern sind etwa die Hälfte *erfahren*, der Rest *unerfahren*. Die Hälfte seiner Krieger sind *beritten*.

Zweikampf

Tschak trägt den Speer des Jägers nur deshalb, weil er sich die Stellung eines Kriegshauptlings durch Mut und Stärke erkämpft hat. In seiner Jurte hängen viele Waffen besiegteter Weidener Ritter. Eine gelungene *Menschenkenntnis*-Probe (bei *Kulturkunde* Goblinstamm, ohne diese SF +5) kann Aufschluss darüber geben, dass es unter Goblins zwar keine Kriegerehre oder gar ritualisierte Zweikämpfe gibt, Tschak sich jedoch – wie schon sein Vorgänger *Gragh Krikscha* – den Brauch des Zweikampfes von den Weidenern als probates Mittel abgeschaut hat. Der Sieger in einem solchen Duell erhält die Waffen des Unterlegenen. Durch einen Sieg könnten die Helden also auch an den Speer des Jägers gelangen.

Tschak muss die Herausforderung eines Menschen zwar nicht annehmen, einige Faktoren sorgen jedoch dafür, dass er es dennoch tun wird: Er beginnt sein hohes Alter zu spüren und fürchtet um seine unangefochtene Stellung bei den Goblins. Zudem will er nicht als Schwächling dastehen, schon gar nicht vor den verhassten Glatthäuten, denen er sich nach wie vor überlegen fühlt. Seine Werte und mehr über seinen Kampfstil finden Sie auf Seite 116.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die nach torfigem Rauch und Kräutern stinkende Schamanin hat eure Worte für ihren Kriegshäuptlings übersetzt. Kurz war es still im Raum, als ihr euer Angebot unterbreitet habt. Jetzt lacht Tschak laut auf. Seine Leibwächter fallen in sein Gelächter ein. Er tritt hinter seinen ‚Thron‘, greift sich Speer und Schild und faucht euch in seiner groben Sprache an. „Gehen raus! Dort er werden euch töten und aufspießen euren Kopf auf Speer. Wer von euch trauen kämpfen?“, übersetzt Buunga seine Antwort.

Da es sich bei Ihren Helden vermutlich um Einsteigercharaktere handelt, dürfte es ihnen schwer fallen, Tschak zu besiegen. Ein Duell mit ihm ist jedoch der Stoff, aus dem Helden geboren werden. Gestalten Sie einen Zweikampf also gebührend spannend. Nutzen Sie auch die Hinweise zur Erschwerung des Kampfes, die bei seinen Werten angegeben sind. Auch Magie oder gefundene Gegenstände wie Mittel aus Buungas Turm können den kämpfenden Helden unterstützen.

Sollte ein Held den Zweikampf verlieren, wird er seiner Waffen entledigt und mit seinen Gefährten fortgejagt – dabei folgen Goblinskrieger den Helden, bis der Flammenhorst außer Sicht ist und kehren erst dann dorthin zurück. Hieraus ergeben sich Möglichkeit auf anderen Wegen, an den Speer zu gelangen. Es ist nun sogar ein bisschen einfacher geworden, denn er wird nun – zusammen mit den Waffen des Unterlegenen – als Zeichen des Sieges außerhalb des Zeltes aufgestellt.

„PHEX STEH VNS BEI“ – HEIMLICHE WEGE

Einschleichen

Es ist schwierig, sich heimlich bis zum Torhaus und von dort zur Feuerschanze zu schleichen. *Schleichen*-Proben sind auf dem Hang des Berges um 3, rund um die Feuerschanze um 7 erschwert. Der Einsatz von Magie (wie VISIBILI) und Liturgien kann die Zuschläge verringern. Eine Entdeckung führt voraussichtlich zu Kampf oder Flucht.

☠ Sie können *vergleichende Proben* (WdS 15) zwischen dem *Schleichen*-Wert der Helden und der *Sinnenschärfe* der Goblins durchführen. Typische Goblins haben *Herausragendes Gehör* oder *Geruchssinn* als Vorteil sowie einen TaW-*Sinnenschärfe* von 7-10, können also auch unsichtbare Helden durch ihren Geruch oder Geräusche recht gut entdecken.

Eindringen durch die Kavernen

Gut möglich ist es, sich durch die weitläufigen Kavernen des Flammenhorstes zu arbeiten. Die Goblins meiden sie, weshalb die Chance gering ist, ihnen dort über den Weg zu laufen. Dies lässt sich beispielsweise beim Belauschen von Goblins, die einander von einem Feuergeist in den Höhlen erzählen, in Erfahrung bringen. Mehr zu den Kavernen und

ihren Gefahren finden Sie unter **Der Flammenhorst** (siehe Seite 57). Auf diesem Weg können die Helden zum Plateau (K5) über dem erloschenen Krater vordringen und das letzte Stück zur Feuerschanze (F4) hinaufklettern, wo sie die Jurten von Tschak und seinen mächtigsten Verbündeten umschleichen müssen.

Tarnung

Eine weitere Möglichkeit wäre, sich mit einer Tarnung als Goblin (magisch per SCHELMENMASKE oder profan durch *Sich Verkleiden*-Probe) durch das Lager zu bewegen. Dennoch müssen gute Gründe, wie die wichtige Botschaft einer Kundschaftergruppe, gefunden werden, um bis zu Tschak vorzudringen.

Handel

Es ist unwahrscheinlich, dass Tschak auf einen Handel eingeht. Dennoch könnten die Helden unter einem entsprechenden Vorwand eventuell zu ihm gelangen und ihn überlisten, indem sie ihm Gifte oder Schlaftränke unterschieben oder die Situation ausnutzen, um den Speer des Jägers an sich zu reißen. Über den Speer selbst verhandelt er jedoch nicht.

☠ Es ist denkbar, dass Tschak bereits von der Entlarvung Rottmanns gehört hat. Wenn die Helden dennoch als dessen Unterhändler auftreten, wird er sie in Sicherheit wiegen, dann aber gefangen nehmen (siehe **Gefangene der Goblins**).

☠ Tschak könnte bestimmte Handelsgüter wünschen, die nur schwer aufzutreiben sind (Waffen, bestimmte Kräuter für Buunga). Bevor die Helden ihm diese in gewissen Mengen vorlegen, ist er nicht handlungsbereit und sie werden nicht zu ihm vorgelassen.

„HESINDE SEGNE VNS“ – MAGISCHE UND KARMALE GEISTESBLITZE

Illusionen und anderer fauler Zauber


Goblins sind sehr abergläubisch, weshalb geschickt und effektiv eingesetzte Magie sie verwirren, beeindrucken und verunsichern kann (*Aberglaube*- und *Arkanophobie*-Proben). Geeignet sind Illusionen wie VOCOLIMBO, AURIS NASUS, MENETEKEL und diverse beeindruckende Liturgien wie GÖTTLICHES ZEICHEN, BLENDSTRAHL AUS ALVERAN, DARADORS BANN DER SCHATTEN, LICHT DES HERRN oder RONDRAS HOCHZEIT.


☠ Buunga Rußfell wird bei Verdacht auf fremde Magie versuchen, illusionäre Gefahren oder ‚Götterzeichen‘ durch BLICK INS GEISTERREICH (WdZ 156) zu erkennen, die Magie mittels GROSSEM GEISTERBANN (WdZ 159) aufzuheben, als faulen Zauber zu entlarven oder zumindest als solchen darzustellen. Karmalem Wirken hat sie nichts entgegenzusetzen.

☠ Tschak hat in seinem Leben durchaus schon Bekanntheit mit Magie gemacht. Nach dem Denkmuster, „*wenn es mir nicht wehtut, spucke ich drauf*“ könnte er bei Verdacht auf Illusionen durch eine gewagte Aktion seinen Kriegern beweisen, dass sie nichts als Luft sind.

Magische Beherrschung und Beeinflussung


Ein Schwachpunkt von Goblins ist ihre niedrige Resistenz gegenüber Magie. Gegen aus der Ferne geschleuderte Kampfzauber ist Tschak durch den Lederschild mit SCHÜTZENDER ROTTE (**WdZ 162f.**) geschützt. Einer Beherrschung hat er allerdings wenig entgegenzusetzen, falls die Helden nah genug an ihn herankommen. IMPERAVI, SEIDENZUNGE, BANNBALADIN und ähnliche Zauber könnten ihn zu Dingen zwingen, die er sonst nie tun würde.

 Tschak ist selten allein. Merkwürdiges Verhalten könnte seinen Leibwächtern (misstrauisch), Rivalen (warten nur auf Zeichen von Schwäche) oder Buunga (durchschaut Zauberei mit *Magiekunde*-Proben) auffallen.

 Buunga kann ‚böse Geister‘ (Zauber) auf Tschak wiederum mit BLICK INS GEISTERREICH (**WdZ 156**) erkennen und mit GROSSEM GEISTERBANN (**WdZ 159**) aufheben.

Fliegende Annäherung

Hexenbesen, Dschinne der Luft, fliegende Teppiche oder ein ADLERSCHWINGE-Zauber ermöglichen den Anflug zumindest einzelner Helden bis zur Spitze des Berges. Zu bedenken ist, dass es unter den Goblins zahlreiche Speerwerfer und Bogenschützen gibt, über die die Helden fast zwangsläufig hinweg fliegen müssten. Zumindes wenn sie als Menschen erkennbar sind, werden sie angegriffen.

 Sollte Buunga anfliegende Helden entdecken, kann sie den Feurgeist aus ihrem Geisterkerker entlassen.

Bündnis mit Shi'Flanath

Der Dschinn des Feuers *Shi'Flanath* (siehe Seite 61), der in den Kavernen des Flammenhorstes zu finden ist, kann den Helden ebenfalls gegen die Goblins helfen.

GEFANGENE DER GOBLINS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit ihren Speeren pieksen euch die kleinen, haarigen Biester von drei Seiten und treiben euch in eine Richtung. Sie bleiben in sicherem Abstand, fauchen euch aber mit ihren breiten Mäulern an und scheuchen euch vor sich her. Das Ziel ist ganz offensichtlich eine große, zentral gelegene Jurte mitten in den Ruinen des Flammenhorstes. Dort muss sich ihr Häuptling Tschak Chekrai befinden.

Falls die Helden entdeckt werden oder sich bewusst gefangen nehmen lassen, werden sie zu Tschak gebracht. Tschak hasst Glatthäute und wird eine Hinrichtung befehlen, falls die Helden ihn nicht davon abbringen (vergleichende, je nach Argumenten mehr oder weniger erschwerte *Überreden-/Überzeugen*-Proben gegen Tschaks *Menschenkenntnis*). Dennoch besteht die Chance, ihn nun beispielsweise zum **Zweikampf** herauszufordern. Nur mit einer wirklich genialen Idee können sie womöglich noch einen **Handel** herausholen.

Eine Hinrichtung erfolgt durch einen mit Speeren erzwungenen Sprung / Stoß in den 80 Schritt tiefen Krater. Magie oder Wunder (siehe **Illusionen und anderer fauler Zauber**) können die Helden noch retten, ebenso ein geschickter Absprung auf das Plateau (**K6**, *Akrobatik*-Probe +7 und 8W–8 SP Sturzschaden). Die Goblins werden dies eventuell nicht einmal bemerken, denn sie gehen ungern zu nah an den Felsrand, so dass sie sich nicht unbedingt vergewissern, ob die Helden auch wirklich tot sind.

FLUCHT

Je nach Vorgehen der Helden kann es passieren, dass sie vor den Goblins fliehen müssen. Sei es, weil sie beim Diebstahl des Speers entdeckt wurden oder die Stimmung der Goblins nach einem Sieg gegen Tschak umschlägt (einen Vorsprung sollten sie nach einem fair erkämpften Sieg jedoch haben). Die Goblins werden sich in Gruppen zu je 2W6+5 Reitern mit Gebirgsböcken oder seltener Wildschweinen aufteilen. Sie schwärmen aus, während alle Fußkämpfer im Horst zurückbleiben. Sie können *Fahrtensuchen*-Proben der Goblins vergleichend mit *Wildnisleben*-Proben der Helden würfeln (Dauer je 1 ZE), um zu prüfen, ob die Helden gefunden werden. Nach drei aufeinander folgenden, gelungenen Proben der Helden sind sie den Goblins endgültig entkommen.

Die Krieger schwärmen zwar in verschiedene Richtungen aus, ihre Suche ist aber nur dann wirklich koordiniert, wenn Tschak noch am Leben ist. Andernfalls sind die Proben der Rotpelze um 5 erschwert. Im Falle eines Auffindens der Helden werden die Goblins nach Ihrem Ermessen offen angreifen oder einen Hinterhalt legen.

DER FLAMMENHORST

Im Folgenden finden Sie eine Beschreibung der Örtlichkeiten des Flammenhorstes.

DER BERGSEE (F1)

Am Fuße des Berges erstreckt sich ein kalter und tiefer Gebirgssee. Er wird von einem Zwergkrakenmolch (siehe Seite 155) bewohnt. Ein unter Wasser liegender Zugang ist tagsüber vom Ufer aus mit erfolgreicher *Sinnenschärfe*-Probe sichtbar. Er kann nur tauchend (*Schwimmen*-Probe +5, sonst je fehlendem TaP* 1W6 SP(A)) durchquert werden und führt in die Gänge (**K1**) der Kavernen. Dort befindet sich allerdings auch das Nest des Untiers, das bei 1-4 auf W6 anwesend ist. Zu den Regeln für *Unterwasserkampf* siehe **WdS 86**.

DIE HALDE (F2)

Die Flanke des Berges ist zu allen Seiten hin von Geröll und wenig Vegetation geprägt. Der Aufstieg ist mühsam, weshalb die Goblins einen in Serpentina verlaufenden Pfad angelegt haben, über den sie halbwegs passabel zum Horst gelangen. Nachts können bisweilen *Brandgeister* (siehe Seite 59) aus dem Inneren des Berges dringen. Die geisterhaften Flammen fallen schnell auf und greifen allzu neugierige sofort Helden an. Un-

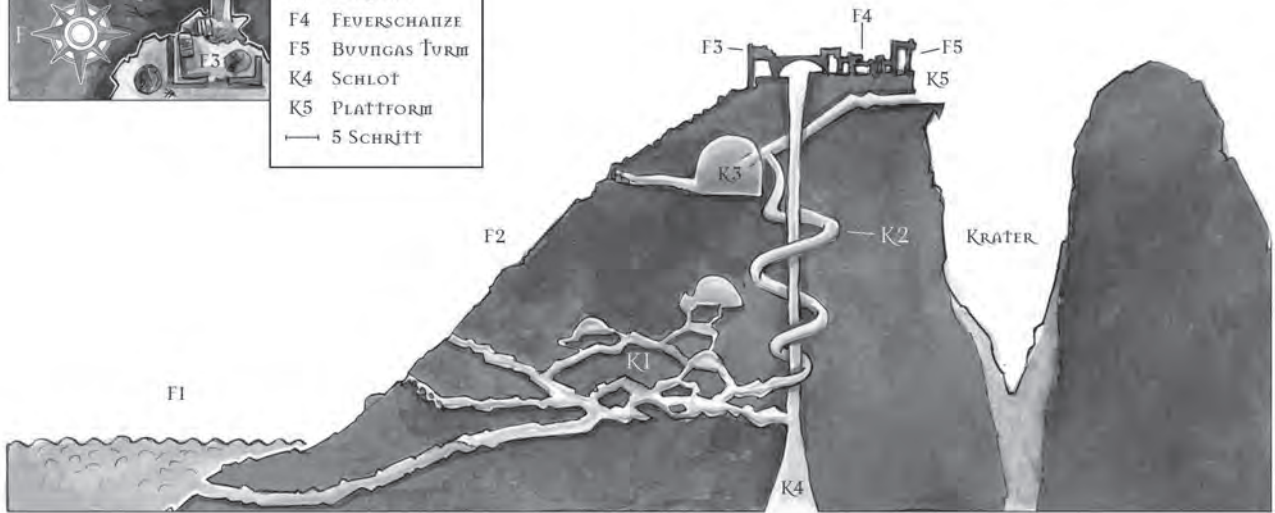


- F1 BERGSEE
- F2 HALDE
- F3 TORHAUS
- F4 FEVERSCHANZE
- F5 BUUNIGAS TURM

- K1 KAVERNEN (GÄNGE)
- K2 FEUERSTUFEN
- K3 TEMPEL DER FLAMMEN
- K4 SCHLOT
- K5 PLATTFORM

- ZELT
- F3 TORHAUS
 - F4 FEVERSCHANZE
 - F5 BUUNIGAS TURM
 - K4 SCHLOT
 - K5 PLATTFORM
- 5 SCHRITT

— 10 SCHRITT



ter dem Geröll befinden sich einzelne Zugänge in die Gänge (**K1**) der Kavernen sowie einer in den Tempel der Flammen (**K3**). Sie können mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 entdeckt werden. Sie frei zu räumen ist durch 25 erzielte TaP* in längerfristigen *Bergbau*-Proben mit geeignetem Werkzeug und einer Dauer von je 1 SR möglich. Der Einsatz purer Körperkraft zeigt ebenfalls Ergebnisse: Je SR ist pro Held eine KK-Probe durchführbar. Bei 15 angesammelten Erfolgen ist ein Weg freigelegt. Die Eingänge liegen zwar recht verborgen, pro SR Arbeit kann bei 1-3 auf W20 jedoch eine Gruppe Goblinskrieger auf die Helden aufmerksam werden.

☠ An strategisch wichtigen Punkten kann Buunga *Aufmerksame Wächter* (**WdZ 155f.**) angebracht haben, die RkP* Stunden anhalten. Es sind meist Gebirgsböcke, die bei passierenden Goblins nichts weiter tun, bei Angehörigen anderer Rassen sowie Raubtieren jedoch wild zu blöken anfangen und alles im Umkreis alarmieren.

DAS TORHAUS (F3)

Der eigentlichen Feverschanze (**F4**) vorgelagert liegt ein Torhaus, auf dessen erstem Stockwerk eine schmale, brüchige und etwa 6 Schritt lange Steinbrücke über den Schlot (**K4**) führt. Alle Proben auf der Brücke sind um die Differenz (zum Bestehen der Probe) aus einer gelungenen *Höhenangst*-Probe erschwert, das gilt auch für die *Körperbeherrschung*-Probe, die nötig ist, um den schmalen Weg ohne Sturz zu überwinden. Ein Sturz erfolgt bei einer um mehr als 5 Punkte gescheiterten Probe und endet am Rand schon nach 3 Schritt Tiefe. In der Mitte der Brücke hingegen stürzen Unvorsichtige in die Tiefe

des Schlots bis hinab zu Shi'Flanath (siehe Seite 61), der die Macht hat, das Leben eines Helden zu retten.

Rund 20 Zelte stehen vor und rund um das Torhaus und bilden die erste Verteidigungslinie Tschaks. Sie ziehen sich am Weg entlang noch ein Stück den Bergpfad hinab, und stets sind zahlreiche Goblinskrieger anwesend.

DIE FEVERSCHANZE (F4)

Mit IGNIMORPHO verzierte Pfeiler stützten einst die dicken Mauern, helles Sonnenlicht fiel durch in Flammen gehärtete Glasfenster in die Säle, und gewaltige Leuchtfeuer brannten auf filigranen Türmen. So sah der Flammenhorst zu Daleones Zeiten aus. Von all dieser Pracht sind heute nur noch Ruinen geblieben. In den Trümmern eines ehemaligen Prunksaals residiert Tschak Chekrai in seiner Jurte, rund herum stehen die Zelte seiner besten Krieger. Der Speer des Jägers wird in Tschaks Zelt neben zahlreichen Waffen besiegtter Gegner aufbewahrt.

IGNIMORPHO FEVERFORM

Die Elfen Mandalyas und Shir'Vadyrs beherrschten einen elementaren Feuerzauber, der heute vergessen ist. Mit diesem konnten sie Flammen beliebig formen. Unter ihnen gab es Künstler, die durch geschickten Umgang mit dem Feuer Stein und andere Materialien gekonnt und punktuell schmolzen und erschufen auf diese Weise kunstfertige Reliefs an Wänden und Säulen.

Überall im Flammenhorst können die Helden auf verwitterte Spuren dieser Kunst stoßen. Ein Höhepunkt ist der Tempel der Flammen (K3), dessen Statuen und Reliefs mittels dieser Technik statt durch Bildhauerei entstanden. Aber auch an den Wänden und Säulen der Feuerschanze (F4) und an den Feuerstufen (K2) sind die verblassten Spuren der Kunst zu sehen.

IGNIMORPHO FEUERFORM wird bisweilen auch METAMORPHO FLAMMENFORM genannt und gehört zur Hexalogie der elementaren Verformung. Die genauen Werte finden Sie in **Elementare Gewalten 104**.

BUUNGA TURM (F5)

Der windumtoste Turm ist *Buunga Ruffells* Reich. Die zum Krater hin abfallende Seite ist abgebrochen, so dass nur schmale Treppenstufen hinaufführen, die bei gelungener *Höhenangst*-Probe nicht freiwillig betreten werden können. Eine misslungene *Klettern*-Probe, die zwar um 5 erleichtert, aber um eine eventuelle *Höhenangst* erschwert ist, führt zu einem Sturz in 10 Schritt Tiefe (10W–10 SP Sturzschaden) auf das Felsplateau (K5). Bei den Stufen bringt Buunga jeden Abend einen *Aufmerksamen Wächter* (WdZ 155f.) an, der etwa bis zum Morgen aktiv bleibt (RkP* Stunden). Der nachts nur durch *Sinnenschärfe*-Probe zu erkennende gemalte Adler kreischt bei jedem Lebewesen, das er nicht als Beute ansehen würde, laut los (eine Verwandlung in ein kleines Nagetier würde also vor Entdeckung schützen). Ein solcher Schrei würde nicht nur das ganze Lager alarmieren, sondern auch die Person auf den Stufen gehörig erschrecken: Eine *Gefahreninstinkt*-Probe schützt vor dem Schlimmsten, ansonsten kann nur eine gelungene *Körperbeherrschung*-Probe vor einem Sturz retten. Oben in der Feuerschale hält Buunga ihre Rituale ab. Es finden sich zahlreiche Paraphernalia wie rußige Knochen, verbrannte Holzscheite und ähnliches, mit denen sie in der Hoffnung, sich den Dschinn des Feuers gefügig zu machen, herumexperimentiert. Da Buunga hier auch in einigen Kesseln und unter Verwendung zahlreicher Kräuter Erzeugnisse milderer Alchimie herstellt und aufbewahrt, können die Helden bei einer Durchsuchung je 2W6 Anwendungen Phosphor und Pyrophor (WdA 36) finden, ebenso zwei gegen Elfen sehr wirksame Stinktöpfchen (WdA 38), einen Tiegel mit *Farben des Krieges* (WdZ 157) und ein Bannpulver gegen Geister (Qualität D, WdA 70), das unter anderem gegen die Brandgeister hilft.



Buunga Ruffell

DIE KAVERNEN

GÄNGE (K1)

Das Ganggewirr, das letztlich zum zentralen Schlot (K4) führt, können die Helden durch verschiedene Eingänge erreichen. Es handelte sich um Wärme führende Schächte zur Feuerschanze, geheime Zugänge und Fluchttunnel. Um sich von einem Zugang bis zum Schlot vorzuarbeiten, sind mit längerfristigen *Orientierungs*-Proben 50 TaP* anzusammeln, wobei jede Probe 1 SR dauert. Um zu den Feuerstufen (K2) zu gelangen, die die Helden vom ersten Zugang zum Schlot aus sehen können, sind weitere 25 TaP* anzusammeln. Je SR können Sie eine Begegnung auswählen oder -würfeln (W20):

1-5 Nichts passiert.

6-10 **Engstelle.** Passierbar nur mit gelungenen *Körperbeherrschung*-Proben, sonst Rückfall um 1W6 TaP* bei der Orientierung wegen Suche eines neuen Weges und/oder 2W6 TP Schaden durch Einstürze.

11-12 **Abgrund.** Passierbar nur mit *Athletik*-Proben. Bei Misslingen Sturz mit 5W-5 SP Sturzschaden und Rückfall um 1W6 TaP* bei der Orientierung.

13 **Goblins.** 1W6 Rotpelze (siehe Seite 150), die sich als Mutprobe oder zur Strafe in den Kavernen aufhalten.

14-15 **Spuk** oder **Gefesselte Seele** (siehe Seite 155). Mit viel Gepolter fliegen den Helden von allen Seiten Steinbrocken in verschiedenen Größen um die Ohren. Auch eine Begegnung mit dem körperlosen Geist eines ehemaligen Bewohners ist möglich.

16-17 **Untergroundbewohner.** Die Helden begegnen einem hier hausenden Wesen, beispielsweise einer Gruftassel (**ZooBotanica 70**), Riesenamöbe (**ZooBotanica 157**) oder einem Wühlschrat (**ZooBotanica 168**).

18 **Goblin-Brandleichen** (siehe Seite 61).

19-20 **Brandgeister.**

DIE BRANDGEISTER

Als Daleone das Heer der Goblins und ihre eigenen Krieger verbrannte, verursachte dieser tausendfache Tod fürchterliches Leid. Die Geister der damals Verstorbenen sind teilweise in ihre alte Heimat zurückgekehrt und dort gebunden. Während erzählt wird, dass auf der Walstatt in der Grünen Ebene zu bestimmten Zeiten die Heere in einem geisterhaften Kampf immer wieder aufeinander prallen (**Licht und Traum 114**), kann es überall in den Kavernen – und seltener nachts auch außerhalb auf dem Berghang (F2) – zu Geistererscheinungen kommen. Neben ‚gewöhnlichen‘ Gefesselten Seelen und Spuks treten die Brandgeister auf. Für diese vor Qual und in endloser Agonie wahnsinnig gewordenen, fürchterlich heulenden Wesen sind Flammen die einzige Möglichkeit, ihre Umwelt zu beeinflussen. Ihre Feuerangriffe sind äußerst gefährlich. Außerdem kennen sie eine Form der *Besessenheit* (WdZ 181), durch die sie in Kreaturen, die im Feuer umkamen, fahren und sie als *Brandleichen* (**Untote 112**) erheben können.

Brandgeist (Geistwesen)

Beschwörung: +1 **Beherrschung:** +8 **Austreibung:** +6

INI 13+2W6 **PA** 4 **LeP** 20 **AsP** 20 **RS** 6 **WS** –
GS 9 **AuP** – **MR** 12 **GW** 10

Besondere Eigenschaften: Allgemeine Geistereigenschaften, zusätzlich Schaden auf belebte Materie / Angriff mit Feuer (2W6+2 SP), Durch Feuer gehen, Folgeschaden (Feuer), Geistermanifestation (11), Geisterpanzer, Geistersprache, Immunität gegen Feuer, Kritische Konsistenz, Rauch, Resistenz (statt Immunität) gegen profane Waffen, Schaden auf unbelebte Materie, Schreckgeheul I, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (hochelfische Götter statt Boron)

Dienste: Besessenheit, Bereitstellen besonderer Fähigkeiten (Eigenschaften), Bewegung, Kampf

Verhalten im Kampf: Schüchtern mit *Schreckgeheul* und *Schreckgestalt* ein und greifen rigoros mit ihrem *Angriff mit Feuer* an. Wenn Leichen da sind, fahren sie mittels *Besessenheit* in sie ein.

DIE FEUERSTUFEN (K2)

Rund um den zentralen Schlot (K4) zieht sich eine etwa 4 Schritt breite Wendeltreppe von den unteren Gängen bis hoch zu dem Gang, der zum Plateau führt (K5). Immer wieder gibt es hier Durchbrüche zum Schlot, so dass die Helden durch größere und kleinere Fenster einen Blick hinein

werfen können. Etwa auf jeder halben Umdrehung um den Schlot finden sich kleine Plattformen zum Verweilen, die manchmal als Terrassen in den Schlot hinein ragen. Mittels IGNIMORPHO verzierte Fensterbögen, Säulen und Statuen haben diese Orte einst geschmückt und sind teils noch heute verwittert vorzufinden.

TEMPEL DER FLAMMEN (K3)

Dieser Raum, der sich zum Schlot hin öffnet, war das religiöse Herz und der Tempel des Flammenhorstes. Auch er wirkt verwittert, es sind jedoch mehrere große Götterbildnisse zu erkennen, die alle mittels IGNIMORPHO kunstfertig verziert wurden. Eine gelungene *Götter-/Kulte-Probe* +10 lässt jeweils die in Klammern gefasste Bedeutung erkennen:

- Ein gewaltiges Wandrelief im Gang zum Schlot zeigt einen elementaren Drachen. (*Pyr*, der hochelfische Gott der Elemente)
- Zwei übermannsgroße Statuen stehen vor dem Gang zum Schlot, eine mit Luchskopf, die mit einem Flammenspeer gen Schlot deutet. (*Zerzal*, **WdG 228**)
- Die andere zeigt eine Frau mit ausgebrannten Augen. In einer Hand trägt sie ein gewaltiges, steinernes Flammenschwert, das zum Schlot weist. Die andere ist leer, aber scheinbar (*Sinnenschärfe*-Probe bei Untersuchung) wurde ein großer, dem Betrachter zugewandter Gegenstand herausgebrochen. Hier befand sich Daleones Dra-



Tempel der Flammen

chenhorn (siehe Seite 66), das von Hassara Feuertopf entwendet wurde. (es handelt sich um die blinde *Orima*, hier dargestellt mit ausgebrannten statt – wie sonst üblich – verbundenen Augen)

● Aus der Mitte des Raumes ragt ein 8 Schritt durchmessender *Feuerbrunnen*, in dem aus Flammen heraus eine Frau entsteigt und um sich herum Lebewesen und Pflanzen mit sich zieht. In mehreren faustgroßen Löchern im Gestein sind geschmolzene Metallrohre zu sehen (*Sinnenschärfe-Probe*), die aus einem feuerfesten Metall bestehen, das ‚Wolfsschaum‘ oder ‚Wolfsruß‘ genannt wird (*Metallurgie- oder Alchimie-Probe*), und die einst Feuer geführt haben (*Mechanik-Probe*), so dass es sich tatsächlich um eine Art Springbrunnen handelt, der Flammen speien konnte. Bei der Frau handelt es sich um *Nurti* und die Szene offenbar ein Schöpfungsmythos, der Dere als aus Flammen erstanden darstellt.

Am Zugang zum Schlot liegen acht verbrannte Goblinleichen, die vom vergeblichem Versuch Buungas herrühren, ein Bündnis mit dem Dschinn Shi’Flanath zu schmieden. Seither traut sich kein Goblin mehr in diese Halle, und Buunga hat sich ihren Beinamen *Rußfell* verdient. Ein Tiegel mit *Farben des Krieges* (**WdZ 157**) liegt bei den Leichen, ebenso einige Knüppel, Säbel, Speere, 3W6 Silbertaler sowie ein Bannpulver gegen Geister (Qualität E, **WdA 70**) aus Buungas Hexenküche und ein Unverwundbarkeitselixier (Qualität D, **WdA 68**), das der Besitzer nicht mehr anwenden konnte.

Während die Helden sich im Gang umsehen, erheben sich, besessen von den Brandgeistern, die Goblinleichen zu untotem Leben. Sie können dabei nicht in den *zweifach geweihten* (**WdZ 232**) Tempel eindringen.

Goblin-Brandleiche (*Untoter*)

INI 9+1W6 **LeP** 22 **RS** 2 **WS** 8
Säbel: **DK** N **AT** 10 **PA** 3 **TP** 1W6+3
GS 7 **AuP** 30 **MR** 8 **GW** 7

Besondere Eigenschaften: Allgemeine Untoten-Eigenschaften, Folgeschaden (Feuer), Immunität gegen Feuer, Durch Feuer gehen, Rauch, Regeneration I

Verhalten im Kampf: Greifen unter der Kontrolle der Brandgeister aggressiv und ohne Rücksicht auf eigenen Schaden an

DER SCHLOT (K4)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch öffnet sich ein gewaltiger Schlot. Beinahe fände eure gesamte Siedlung in ihm Platz, und er scheint tief in den Wurzeln Deres zu gründen. Weit unten erkennt ihr rötliches Glimmen und vernehmt tiefes Grollen. Und ... wenn ihr euch nicht täuscht, nähert sich euch beides langsam.

Auf dem Grund des viele hundert Schritt tiefen Vulkan-schlots brodeln Lava. Dort unten lebt ein Wesen, das die Goblins abergläubisch meiden und das irgendwann auch auf die Helden aufmerksam wird, falls sie sich häufig beim Schlot aufhalten oder gar hineinrufen, Gegenstände hinein werfen oder Ähnliches.

SHI’FLANATH, BÄNDIGER DER FLAMMEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Glühen aus der Tiefe nähert sich nun rasend schnell. Die Temperatur steigt schlagartig, so dass es euch beinahe die Augenbrauen versengt. Dann springen heiße Flammen aus der Tiefe empor. Eine Krone aus gleißendem Weiß, ein Körper aus tiefschwarzem Rauch und Pranken aus Lava formen sich zu einer Drachengestalt, die euch aus leuchtenden Kohleaugen anblickt und mit einer gespaltenen Feuerzunge zu euch spricht:

„Wer stört meine Ruhe!?“ , halt es über das Prasseln der Flammen, „Wer wagt es, die Gleißende Flamme zu wecken!?“

Geschichte: Der *Dschinn des Feuers*, der sich selbst *Shi’Flanath* (Gleißende Flamme) nennt, stand bereits im Dienste Daleones. Er arbeitete im Frieden mit am Aufbau des Vorpostens und stand im Krieg an Daleones Seite. Nachdem seine elfischen Herren vernichtet waren, zog er sich in die Tiefe des Vulkans zurück. Kürzlich hat ihn Buunga Rußfell durch ihre Gesänge geweckt. Einige Krieger bezahlten dafür mit dem Leben, sie selbst versengte sich das Fell und ist vorerst darin gescheitert, ein Bündnis mit dem Dschinn zu schließen.

Wesen: Shi’Flanath verkörpert alle Aspekte des elementaren Feuers, von den vernichtenden Eigenschaften der Flammen bis zur behütenden Wärme eines Herdfeuers. Sein Gemüt kann sich schlagartig und durch kleinste Auslöser von herzlich und zugeneigt zu aufbrausend und streitlustig ändern. Den Hochelfen diente er, den neuen Bewohnern steht er hingegen skeptisch gegenüber. Bislang sind sie aber so unwichtig, dass sie ihn nur wenig interessieren. Über die Flammen hinweg hört jeder Held ihn in seiner eigenen Muttersprache reden. Er steht nie still, sondern bewegt sich im Schlot stets hin und her.

Shi’Flanaths Werte (*Dschinn des Feuers*)

INI 14+1W6 **PA** 8 **LeP** 35 **AsP** 65 **RS** 0

Flammenhand:

DK HN **AT** 21 **TP** 3W6+10 **GS** 10 **MR** 15

Eigenschaften: Eigenschaften eines Dschinns (**WdZ 202**), Angriff mit Feuer (7 Schritt), Feuer-Aura*, Rauch**

Kampfregelein und -manöver: Flugangriff, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingenschlag, Klingenschwall, Niederwerfen, Wuchtschlag

Talente: *Elementare Hellsicht 10, Elementare Kunstfertigkeit 16*

Zauber: alle Zauber Elementar (Feuer) bis Komplexität D 12, IGNISPHAERO 14, IGNIMORPHO 18

*) Pro KR im Kampf mit Shi'Flanath Schaden je nach Distanzklasse: DK S: 1 SP, in DK N: 2 SP, in DK H: 3 SP

**) 5 Schritt um Shi'Flanath schränkt dicker, schwarzer Rauch die Sichtverhältnisse ein: +4 auf FK-Proben. Ein Aufenthalt im Qualm (auch bei jedem Nahkampf mit ihm) verursacht 1W6-1 SP(A) pro KR.

Der Dschinn ist ein ernstzunehmender Gegner, vor dem die Goblins große Angst haben. Es ist denkbar, seine Dienste in Anspruch zu nehmen, um die Goblins zu vertreiben. Verwenden Sie zu einer eventuellen Kontrolle des Dschinns durch die Helden die Regeln zur Invokation (**WdZ 178f.**) mit entsprechenden Modifikatoren. Beachten Sie, dass er als nicht eigens beschworenes Wesen nur bereit ist, einen einzelnen Wunsch zu erfüllen (**WdZ 180**). Dieser sollte einem Feuerdschinn angemessen sein („Vertreibe die Goblins vom Berg!“ oder „Verbrenne das Zelt Tschaks“ sind mögliche Dienste).

DAS PLATEAU AM KRATER (K5)

Treten die Helden aus den Kavernen, betreten sie ein etwa 8 Schritt unter der Feuerschanze (F4) gelegenes Felsplateau aus schwarzem Schiefer. Von hier aus reichen die Innenwände des Vulkans noch über 50 Schritt steil in die Tiefe, bevor sie sich trichterförmig zu einem mit grauem Gestein gefüllten, erloschenen Vulkankrater verengen. Nur tief unter ihm im Berg brodeln die Lava weiterhin. Ein Sturz hinab ist tödlich (50W6-50 SP Sturzschaden). Dieses Schicksal haben schon mehrere im Kampf besiegte Häuptlinge und bestrafte Goblins erlitten, deren verwesende Leichen nun davon zeugen. Es ist möglich hinauf zur 8 Schritt höher gelegenen Feuerschanze mit Tschaks Jurte zu klettern: *Klettern*-Probe + 4, bei Misslingen ohne Sicherung und mehr als 5 fehlenden Punkten stürzt man zurück auf das Plateau (bis zu 8W6-8 SP Sturzschaden). Um keinen Lärm zu verursachen, ist zusätzlich eine *Schleichen*-Probe nötig, die bei lärmender Kletterausrüstung erschwert ist.

DIE RITUALHÖHLE

Nachdem die Helden den Speer von Tschak erbeutet haben, führt ihr nächster Weg zu dem mit Yaakscha vereinbarten Treffpunkt, wo sie der Schamanin die Waffe übergeben. Verfahren Sie bei der Ausgestaltung dieses Weges ebenso, wie im Kapitel **Von Minenstraßen und Goblinpfaden** auf Seite 54.

STIMMEN DES WINDES

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Weit kann es nicht mehr sein. Ihr seid im beschriebenen Tal und seht die beiden schneebedeckten Gipfel vor euch. Dann erblickt ihr die Stelle, die Yaakscha gemeint haben muss: Aus einem Hügel ragt ein Fels, der ein natürliches Tor voller kleiner Löcher bildet. Eine Windböe zaust euer Haar und Luft pfeift durch die Löcher des Felsens. Das muss die Schamanin mit dem ‚Heulen der Windgeister‘ gemeint haben.

An diesem dem Element Luft affinen Ort treffen die Helden auf Yaakscha, die über und über mit Erdfarben bemalt und in Wildschweinfelle gekleidet ist. Sie wartet im Schatten des Hügels, nimmt den Speer dankbar entgegen und entfernt sich zunächst für etwa eine Stunde. Als sie zurückkehrt, trägt sie nur noch einen unscheinbaren Knochen vom Speer bei sich. Die Waffe selbst hat sie sicher versteckt und gedenkt nicht, sie in absehbarer Zeit einem Goblinmännchen oder gar den Helden zu überlassen. Sollten die Helden versuchen, ihr zu folgen und sie merkt dies,



Yaakscha

wird sie ihnen erklären, dass der Speer nicht mehr in falsche Hände gelangen darf und es für das Gleichgewicht in der Region unabdingbar ist, ihn zu verbergen. Im offiziellen Aventurien wird davon ausgegangen, dass der Speer des Jägers für die nächsten Jahre von der Bildfläche verschwindet.

Danach begibt sie sich zurück zum Felstor, um sich „auf die Geister des Windes einzustellen“. Die Helden können beobachten, wie Yaakscha ein Ritual durchführt und abwechselnd unter wildem Grollen und in stiller Meditation „mit den Geistern redet“. Ihre Wildsau Laikki liegt während dieser Einstimmung auf das Knochenfragment still bei ihr auf dem Hügel. Mit dem Ritual kann Yaakscha über Vertrautenmagie den Rest der Keule Hassaras aufspüren, der sich in der alten Ritualhöhle befindet. Den Splitter macht sie zu einem Teil ihres Knochenorakels, das sie während des Rituals mehrmals in die Luft wirft. Durch die elementare Magie erscheinen bald Mindergeister (**WdZ 385f.**) aus Luft-Humus (pfeifende und kichernde Erdwirbel). Sie sind verspielt und interagieren mit Helden, die sich dem Ort nähern. Als die Winde und Geister langsam abebben, wendet Yaakscha sich Laikki zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die gelben Augen der rotpelzigen Schamanin wirken abwesend, als sie ihrer Wildsau das Knochenstück vor den Rüssel hält wie ein Bronnjar seinem Bluthund Fetzen von der Kleidung eines Wilddiebs. Sofort grunzt das Schwein laut und beginnt eifrig die Erde des Hügels an verschiedenen Stellen zu durchwühlen. Die Goblins glauben, ihre Muttersau-Göttin habe zu Anbeginn der Zeit im Urschlamm gewühlt und daraus die Lebewesen Deres geformt. Nachdem ihr gesehen habt, wie schnell und wild Laikki den Boden durchpflügt, wisst ihr, woher dieser Glaube stammt. Zwar ist bald der ganze Hügel durchwühlt, das Schwein hat sich dabei aber eindeutig in eine Richtung bewegt und den Großteil des Schlammes dorthin geschleudert. Erwartungsvoll und schlammverschmiert blickt es zu seiner rotpelzigen Herrin. „Da lang“, sagt Yaakscha, und deutet in die entsprechende Richtung.

Das Ritual diene der Einstimmung auf das Bruchstück aus Hassaras Knochenkeule, so dass Yaakscha diese von jetzt an mit dem anschließenden Vertrautenzauber DINGE AUFSPÜREN (**WdZ 125**) suchen kann. Durch die Idealbedingungen am Ritualort gelingt die Durchführung des Vertrautenzaubers trotz der hohen Entfernung von 60 Meilen. Dadurch können Yaakscha und Laikki die Richtung zum gesuchten Gegenstand ermitteln. Wenn Sie weitere Proben auswürfeln wollen, sind aufgrund der Bindung des Knochenfragments von nun an alle DINGE AUFSPÜREN-Proben um 7 erleichtert und haben ansonsten die üblichen Modifikatoren nach Entfernung. Die Vertrautenmagie wird nun weniger spektakulär ablaufen: Das Wildschwein lehnt sich kurz an Yaakscha, schnüffelt etwas herum und durchwühlt den Boden. Bei Erfolg wirft es Erde in die ermittelte Richtung und geht einige Minuten zielstrebig in diese. Solange Laikki sich nicht im Umkreis von 15 Meilen um die Höhle befindet, sind solche Erfolge aber rar gesät, und die Gruppe muss der letzten Richtung oft genug einfach weiter folgen. Innerhalb dieses Radius wird die Vertrautenmagie jedoch immer präziser.

☞ Sollte die Gruppe sich verirren, kann Yaakscha weitere Ritualplätze finden, wo sie unter obigen Bedingungen die (automatisch gelingende) Vertrautenmagie anwendet, um die Fährte erneut aufzunehmen.

Yaakscha trennt sich nicht von den Helden und ist für deren Vorschläge offen, wenn die Lage verfahren ist. Grundsätzlich verlässt sie sich aber auf Laikki und ist dagegen, von deren vorgegebener Richtung abzuweichen. Teilt sich die Gruppe auf, sollte sie spätestens in der Ritualhöhle wieder auf Yaakscha treffen. Sie wird diese in jedem Fall aufsuchen, da sie die Keule für sich beanspruchen will.

VERFOLGER

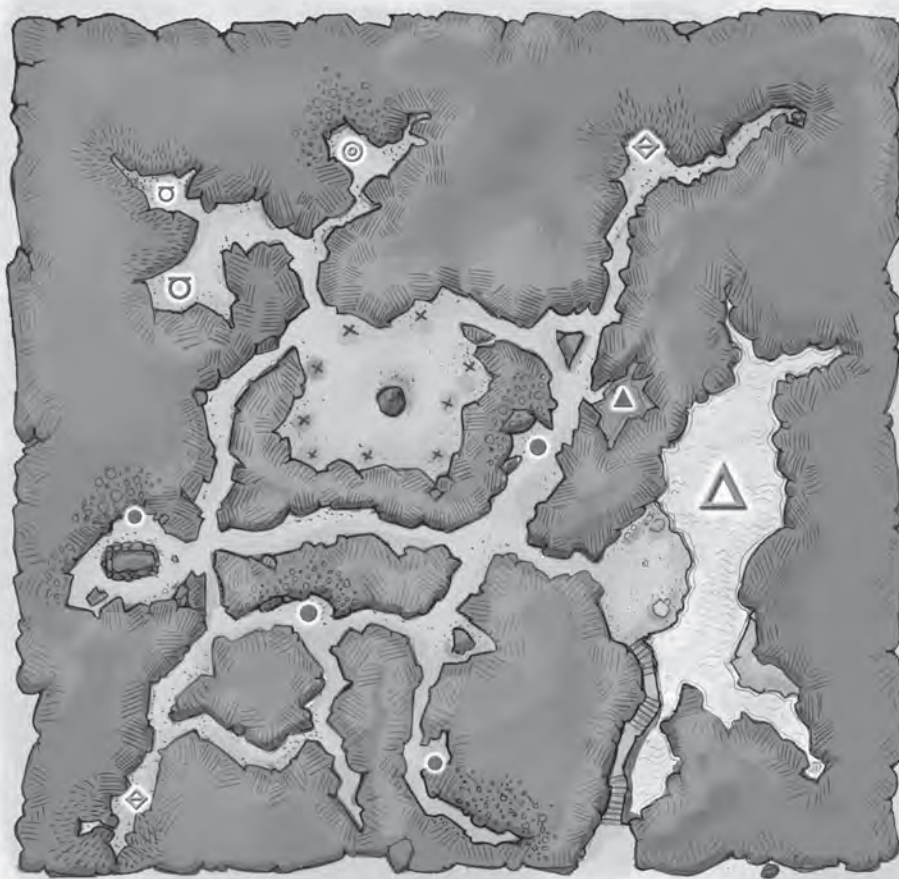
Sie können die Reise mit Begegnungen nach **ZooBotanica 278** (*Andere Mittelländische Gebirge*) ausschmücken. Möglicherweise ist es Ihren Helden gelungen, Tschak den Speer zu entwenden, ohne eine Spur zu hinterlassen. In allen anderen Fällen ist es je nach Vorgehen denkbar, dass einige Goblins erneut ihre Fährte aufnehmen konnten und sie nun verfolgen. Lebt Tschak noch und hat den Verlust bemerkt, wird er die Helden selbst verfolgen, um den Speer zurück zu erlangen, so dass es nun zu einer finalen Begegnung mit ihm kommen kann.

Goblins sind ausgezeichnete Fährtsensucher. Ob und wann es zu einer Begegnung kommt, können Sie erneut durch *Fährtsensuchen*-Proben festlegen (vergleichend mit *Wildnisleben*-Proben der Helden) oder selbst nach dramaturgischen Gesichtspunkten entscheiden, etwa als letztes Hindernis kurz vor dem Auffinden der Höhle. Die Goblins sind gewitzt und legen den Helden nach Möglichkeit einen Hinterhalt (**WdS 78**) oder dringen nachts in das Lager ein. Vor Yaakscha haben sie jedoch Respekt und werden sie nicht angreifen. Ihre Autorität können Sie auch einsetzen, um die Goblins zu vertreiben, sollten die Helden in eine Notlage geraten. Gerade wenn Tschak bereits tot ist, können Sie eine solche Szene verwenden, um zu zeigen, dass die Rotpelze nun wieder vor ihrer Schamanin kuschen. Das Entwenden des Speers zeigt also bereits die gewünschten positiven Auswirkungen.

ZWISCHEN SCHWEFEL UND STAUB

Yaakscha führt die Helden in ein Tal in den westlichen Ausläufern der Roten Sichel hin zur Hardorper Ebene. Es wird von den Ausdünstungen unterirdischer Lavaströme und dem fauligen Gestank blubbernder Schwefelquellen geprägt. Gelblicher Qualm, immer wieder ausbrechende Geysire und farbenfrohe Mineralablagerungen prägen das Bild des Tals. Nachts kommt es bisweilen zu spontanen Feuerchen auf der brüchigen Erdoberfläche. Diese sind zwar nicht gefährlich, erinnern aber an die Brandgeister in den Kavernen des Flammenhorstes.

Inmitten des Tals verläuft ein Erdsplatt, in dem sich die Gänge des Ritualorts befinden. Es ist weniger eine Höhle als vielmehr eine weit verzweigte Schlucht in etwa 5-10 Schritt Tiefe. Die komplette Schlucht ist von einer TABUZONE (**WdZ 163**) Hassaras umgeben, ein Ritual, das heutige Goblins nicht mehr beherrschen. Durch eine abschreckende Malerei beim Einstieg (**R1**; siehe Seite 66) konnte sie dieses Tabu permanent machen, so dass es bis heute Bestand hat. Es handelt sich um ein Grad IV-Ritual. Die erforderliche MU-Probe – um vom Effekt nicht betroffen zu werden – ist um 12 Punkte und – falls vorhanden – zusätzlich um den höheren Wert aus *Aberglaube* und *Angst vor Feuer* erschwert, weshalb bisher niemals jemand diesen Ort betreten hat. Bei Misslingen schreckt man spätestens beim Anblick des Bildes vor Furcht zurück.



- R1 EINSTIEG/PLATEU
- R2 GANG DER TIERBILDER
- R3 GRABHÖHLE HASSARAS
- R4 HÖHLE DER SKIZZEN
- ⊗ SKIZZEN
- DRACHEITHOREN

- △ GELBER SCHWEFEL (SCHWEFELQUELLE)
- GRAVE ASCHE (STAUBSCHICHT)
- ▲ SCHWARZE TEERFARBE (TEERPFUHL)
- ◇ ROTES OCKER (EISENERZADER)
- WEIßER KALK (FELSWAND)
- ◎ BRAUNER UMBRA (SCHLAMMBODEN)
- SCHRITT

FIRVII



Da Yaakscha im Besitz eines Teils von Hassaras Keule ist, wirkt der Effekt nicht auf sie. Um die Höhle den Helden zugänglich zu machen, kann sie deshalb bei Bedarf die Zeichnung verwischen und damit den Zauber auflösen, aber auch die Entladung eines ZORN DER ELEMENTE mit 2W6+3 SP verursachen. Die Helden sind damit für das Verwischen späterer Zeichnungen vorgewarnt.

EINSTIEG (R1)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch erweitert sich der gezackte Spalt im Erdboden so sehr, dass ihr in die Tiefe hinab steigen könnt. Der faulige Schwefelgestank ist hier besonders stark und dringt in dicken, gelben Wolken aus dem Boden. Als sich die Schwaden auflösen, erblickt ihr einen blubbernden, gelblichen Pfuhl in der Tiefe, und schmale Stufen, die an der Felswand entlang hinab führen.

Lassen Sie Helden mit *Angst vor Feuer* oder *Sensiblen Geruchssinn* eine Probe würfeln. Bei Gelingen werden alle Proben während des Abstiegs und Aufenthalts in der Höhle um die Differenz erschwert. Zum Hinabsteigen über die schmalen Stufen ist eine *Klettern*-Probe nötig. Angeseilt prallt ein Held bei misslungener Probe nur gegen den Fels (2W6–4 SP

Sturzschaden), andernfalls fällt er in den heißen Schwefel, der wie kochendes Wasser (**LCD 52**) 1W6 TP(A) / KR oder 1W3 Schaden bei Berührung bewirkt. Durch eine gelungene *Schwimmen*-Probe gelangt er zum Ufer und kann von dort mit gelungener *Klettern*-Probe wieder hoch klettern. Ein Misslingen führt zum erneuten Abrutschen in den Pfuhl. Am Fuß der Stufen liegt ein kleines Plateau. Gelbe, stinkende Nebel verhüllen den Boden unter den Füßen der Helden, so dass hier ein falscher Schritt ebenfalls zu einem Sturz in den Schwefel führen kann (bei misslungener *Sinnenschärfe*- und *Körperbeherrschung*-Probe, wenn sie sich vom Höhleneingang weg bewegen). Der Eingang öffnet sich weit zum Schwefelspalt hin und wird zum Gang mit den Tierbildern hin (**R2**) schmaler.

GANG DER TIERBILDER (R2)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Da! Eine Bewegung, die ihr nur aus dem Augenwinkel wahrnehmt. War da etwas an der Höhlenwand, oder spielen euch eure angespannten Sinne einen Streich? Durch den schwefligen Nebel hindurch erkennt ihr etwas. Es ist die archaische Wandmalerei eines großen Wolfs, wie ihn Klein-Alrik malen würde. Plötzlich ein Knurren. Die Bestie springt aus der Wand und euch entgegen.

Die Gänge sind sehr schmal, jedoch bleiben sie nach oben meist einen Spaltbreit offen, so dass Tageslicht eindringt. Die Helden können sich in ihnen fast nur hintereinander bewegen. Das gesamte Gangsystem wurde von Hassara vor ihrem Tod durch TIERE AUS FARBE (**WdZ 163**) geschützt. Sie hat dabei die gleichen Farben verwendet wie bei den Malereien im Raum der Skizzen (**R4**), wodurch sie permanent bestehen. Die geisterhaften Tiere erwachen durch den Wirkungsradius von über 50 Schritt zum Leben, sobald eine Glatthaut (Mensch, Halbelf, Elf, Zwerg oder Achaz) die Treppe betritt. Sie schleichen nun durch die Gänge und greifen nur Glatthäute an, Yaakscha als Goblin wird nicht behelligt. In den Gängen herrscht eine *beengte Umgebung* und die Sichtverhältnisse entsprechen *Mondlicht* (AT/PA +3/+3, siehe **WdS 58**).

Insgesamt gibt es sechs Tiere im Gang:

- einen Höhlenbär (siehe Seite 154)
- zwei Grimwölfe (siehe Seite 153)
- zwei Sichel-Wildschweine (siehe Seite 154)
- einen Feuermolch (siehe Seite 154)

● Alle Tiere sind besonders große und prächtige Exemplare ihrer Gattung und durch die Astralkraft der Farben verstärkt. Sie können LeP und AuP um je 10 erhöhen, sowie TP, AT, PA und INI-Basis um je 2. Außerdem verfügen die Tiere in den Gängen über das Manöver *Hinterhalt* (5). Wenn Sie es wünschen, können Sie auch mehr Exemplare dieser oder anderer Tiere auftauchen lassen.

HASSARAS GRAB (R3)

Ein Geistertier bewacht stets den Höhleneingang, statt die Eindringlinge zu suchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die gelben Schwaden lichten sich etwas, als ihr euch in diese kleine Höhle vorwagt. Da ist etwas in der Ecke. Knochen, ein Skelett. Es kauert am Fels, eine knöcherne Keule liegt vor ihm auf dem Boden. Die Dämpfe haben ihren Tribut gefordert, so dass die Knochen porös und zerfressen wirken, die Keule scheint jedoch davon verschont.

Bei Berührung fällt das Skelett in sich zusammen (*Totenangst-Probe*, um nicht sofort aus der Höhle zu rennen). Es handelt sich um Hassaras Überreste, denn hierhin zog sie sich zum Sterben zurück. An einer Wand ist die große Malerei eines sechszackigen Sterns zu sehen. Hier hat Hassara erste Experimente mit ihren Farben angestellt und die drei Paare aus Konträrfarben festgehalten. An den Spitzen des Hexagramms ist jeweils ein Klecks jeder Farbe, die konträren stehen sich gegenüber. Mit diesem ‚Schlüssel‘ haben die Helden

einen Hinweis auf die Gegensatzpaare. Mehr zu diesen finden Sie im Abschnitt **Die Wandmalereien** auf Seite 67. Yaakschas persönliches Ziel ist mit dem Fund der Keule erreicht. Dennoch hilft sie den Helden, die Ursache der Phänomene zu ergründen und zu beseitigen.

● Sollten die Helden die Knochenkeule erbeuten wollen, gewinnt Yaakscha wertvolle Zeit durch die Tierwächter, von denen sie selbst nicht bedroht wird. Wenn die Helden dennoch zuerst an die Keule gelangen, wird Yaakscha weiter versuchen, sie an sich zu bringen. Eine Berührung der Malereien in der Höhle der Skizzen mit der (astral aufgeladenen) Keule löst deren Wirkung direkt aus, so dass Yaakscha sie eventuell gegen die

Helden einsetzen kann, falls sie sie zu fassen bekommt. Sie tut dies aber nur im Falle einer Bedrohung. Im für Yaakscha ungünstigsten Fall erhalten die Helden die Keule. Auf den weiteren Verlauf der Kampagne hat dies keine Auswirkungen. Offiziell wird davon ausgegangen, dass die Keule in Yaakschas Besitz übergeht.

HÖHLE DER SKIZZEN (R4)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch öffnet sich eine Höhle, deren Wände vollständig mit farbigen, krude und archaisch, aber auf seltsame Weise auch beunruhigend real wirkenden Malereien bedeckt sind. Auf den ersten Blick erkennt ihr Motive von Naturereignissen und Tieren. In der Mitte des Raumes liegt auf einem Felssockel ein gewundenes Horn. Größe und Form lassen den Schluß zu, dass es sich hierbei um ein Signalhorn für einen hochgewachsenen Elfen handeln könnte. Es glimmt von innen heraus orange, offenbar ist es stark magisch. Warme Luft wird mit leisem Säuseln in die weite Öffnung gesogen.



Die Quelle der Phänomene

In dieser Höhle findet sich die Ursache der Naturphänomene. Geben Sie den Helden eine Weile Zeit, sich die Malereien und das Horn in Ruhe anzusehen, sie eventuell magisch zu analysieren oder auch damit zu beginnen, sie zu neutralisieren oder zu zerstören. Mehr hierzu finden Sie auch weiter unten auf dieser Seite. Bald jedoch beginnt das Horn zunächst vernehmlich, schließlich immer lauter zu säuseln. Jeder Held darf eine *Sinnenschärfe*-Probe würfeln, um das Geräusch wahrzunehmen. Je höher die TaP*, desto mehr Zeit bleibt zum Handeln: die TaP* der am besten gelungenen Probe geben die Anzahl Spielrunden an, die die Helden noch Zeit haben, ehe das nächste Phänomen ausgelöst wird.

Heben die Helden das Horn einmal vom Sockel, ist die Verbindung zur Außenwelt gekappt und das Horn wird nach Ablauf der Spielrunden durch die entweichende Astralkraft noch einmal eines der Phänomene auslösen – allerdings mitten in der Höhle statt wie gewohnt draußen auf der Ebene. Unter Zeitdruck können die Helden nun entsprechend handeln und versuchen, noch rechtzeitig vor Ausbruch des nächsten Phänomens alle Wandmalereien zu vernichten (siehe hierzu die Angaben bei **Geheimnis der Ritualhöhle** weiter unten). Sollten nach Zeitablauf noch aktive Skizzen verbleiben, würfeln Sie unter diesen aus oder entscheiden Sie frei, welches Ritual ausgelöst wird. Verwenden Sie die bekannten Phänomene (siehe Seite 42) und bündeln Sie die Auswirkungen nochmals: *Dauerregen* wird innerhalb von W6 SR eine Überflutung der engen Gänge verursachen (*Schwimmen*-Proben), Wildwuchs kann die Höhlen mit Pflanzen regelrecht zuwuchern, so dass sich die Helden mit Hieb Waffen ihren Weg bahnen müssen, oder ein Elementar stellt sich ihnen zum direkten Kampf.

Bleibt das Horn auf dem Sockel, können die Helden die Zeichnungen in der verbleibenden Zeit ebenfalls neutrali-

sieren. Auch hier kann die Wirkung unter den noch übrigen Ritualen bestimmt werden, jedoch entlädt sie sich über der Siedlung sowie in abgeschwächter Form wiederum bei einem eventuellen Elfen in der Heldengruppe. Bei Rückkehr der Helden können Sie die entsprechenden Auswirkungen dann drastisch schildern, womöglich gab es dabei auch Tote und Zerstörungen.

Elfen im Fokus

Sollte sich ein Elf in der Gruppe befinden, wird dieser zum Zentrum des Zaubers, so dass sich die Phänomene selbst dann mitten in der Gruppe entfalten, wenn diese sich nicht mehr in der Höhle aufhält – es sei denn, die Helden konnten alle Zeichnungen vernichten. Doch damit nicht genug: Sobald der Zauber aktiv ist, bricht über den Elfen eine Flut von Bildern und Geräuschen herein, während seine Gefährten überhaupt nichts hören – nicht einmal den zu erwartenden Klang eines Signalhorns:

● Halbelfen sehen aus dem Zusammenhang gerissene, unverständliche Bildfetzen von Goblins und sterbenden Elfen. Auch Dirlavar kann in der Siedlung gelegentlich solche Dinge sehen und den Helden später wiedergeben.

● Waldelfen können etwas längere Sequenzen als Szenen einer blutigen Schlacht deuten. Feuer regnet vom Himmel, Erdelementare zerbrechen Elfenleiber, eine unüberschaubare Schar von Goblins ergießt sich von den Hängen eines Gebirges und im Hintergrund tobt gewaltiger Lärm.

● Auelfen schließlich – die Erben der Hochelfen – hören über all dem Getöse zu den Bildern zerhackte, fürchterlich dissonante Worte in Asdharia. Wenn sie die Sprache beherrschen und die Geschichte der Schlacht in der Ebene kennen, können sie den Schluss ziehen, dass es sich um eine Botschaft Daleones handelt. Sie spricht davon, dass ihr Schicksal besiegelt ist, dass sie die ‚gobian’e‘ aber mit in den Untergang reißen wird.

DAS GEHEIMNIS DER RITUALHÖHLE

Die in der Ebene und speziell um den Harug herum auftretenden, magischen Naturphänomene haben ihre Quelle in der **Höhle der Skizzen (R4)**. Die Malereien stellen Goblinrituale dar, die vom hochelfischen Drachenhorn mit astraler Energie versorgt werden und sich immer wieder entladen können, sobald das Horn genug Astralkraft angesammelt hat. Durch die Verbindung zum Harug (oder früher einmal zu Shir’vadyr) werden die Phänomene gebündelt über diesem entladen.

DALEONES DRACHENHORN

Kategorie: Semipermanenter, in geeigneter (warmer, feueraffiner) Umgebung etwa wöchentlich wieder aufgeladener Spruchspeicher.

Beschreibung: Ein wie ein Signalhorn gebogenes und etwa einen halben Schritt messendes Horn eines Westwinddrachen. Es ist hohl, aber stabil, fühlt sich warm an und glimmt von innen heraus orange.

Wirkung: In Daleones Flammenhorst hat es ursprünglich Botschaften an die Bewohner Mandalyas und seiner Häfen übertragen. Ähnlich einem *Elfischen Füllhorn* durch Wasser, wird das Drachenhorn durch erhitzte astraltragende Luft magisch aufgeladen. Durch eine Modifikation entlässt das Horn zerstörerische Goblinrituale, die Hassara in der Höhle rund um das Artefakt in Matrizen gebunden hat. Jedes Mal, wenn es sich voll aufgeladen hat, speist es eine Matrix mit Energie und entlässt sie auf die Hardorper Ebene.

Hintergrund und Besonderheiten: Geschaffen als Verstäudigungsartefakt der Hochelfen wurde es von Hassara so verändert, dass es Goblinrituale auslöste, deren Auswirkungen sich in erster Linie auf die wenigen in Shir’vadyr verbliebenen Elfen konzentrieren sollten. Letztlich beschädigte es den Hafen sogar und sorgte mit für das vollständige Abwandern der Elfen. Dieses unerwartete Ergebnis war ihr mehr als willkommen, denn es übertraf ihre Ziele bei weitem.

Durch die erneute Verbindung zu einem elfischen *Bewusstsein* im Harug der neuen Siedlung konzentrieren sich die Phä-

nomene nun wieder stark auf einen Punkt: Das Umfeld der Harugs und damit die Siedlung der Helden sind von Hassaras Plagen viel stärker betroffen als ihr direktes Umfeld.

Typ und Ursprung: Verständigung, Elementar (Feuer) / hochelfisch

Asralenergie: 120 / 6

Thesis: unbekannt

Wirkende Sprüche: Urformen der Zauber GEDANKENBILDER und ELFENSTIMME

Wert: 100 D / 250 D

Analyse:

Intensitätsbestimmung nach **WdA 172:**

1-2 ZfP*: Das Drachenhorn ist eindeutig magisch.

3-6 ZfP*: Es wirkt *sehr viel* Magie.

7-11 ZfP*: Kein Dämonisches Wirken erkennbar, durch *Magiekunde*-Probe ist eine Affinität zu Verständigungsmagie und Feuer festzustellen.

12+ ZfP*: Einschätzung der Wirkung als magischer Astral- und Spruchspeicher, aber *irgendetwas* wurde da im Nachhinein verändert.

Strukturanalyse nach **WdA 173:**

1-3 ZfP*: Sammelt astrale Energien auf und hat Verständigungs-Aspekte.

4-7 ZfP*: Ein semipermanter Spruchspeicher in hochelfischer Repräsentation, jedoch wurde er durch Magie in schamanistischer Goblin-Repräsentation ‚zurechtgebogen‘.

8-12 ZfP*: Merkmale *Verständigung* und *Elementar (Feuer)* sowie ein Verständigungs-Zauber und ein später hinzugefügter Effekt, der den Wandmalereien astrale Energien zur Verfügung stellt.

13-18 ZfP*: Es wirkt eine Urform der Zauber GEDANKENBILDER und ELFENSTIMME, der ein bestimmtes Ziel benötigt und Sprache übertragen kann.

19+ ZfP*: Die genaue Beschreibung der Wechselwirkung zum Harug sowie die Beschaffenheit des ‚Aufbrechens‘ der Wirkung zu Hassaras Zwecken.

WANDMALEREIEN

Kategorie: archaischer *Matrixgeber*, der intuitiv und mit Hilfe der mit Astralkraft versehenen Farben sowie deren Eigenschaften und ohne ARCANOVI entstanden ist.

Beschreibung: In der Höhle der Skizzen hat Hassara magische Wandmalereien angefertigt, deren Aussehen (je *Magiekunde*-Probe +5) den Auswirkungen von bestimmten Goblinritualen ähnelt und (*Wettervorhersage*-Probe) auch Rückschlüsse auf die Wetterphänomene in der Ebene gibt. Es handelt sich um Matrixgeber für einzelne Goblinrituale, die durch die astrale Versorgung des Drachenhorns immer wieder ausgelöst werden. Sie zeigen je nach Ritual Gewitterwolken und auf die Ebene prasselnden Regen, wild wuchernde oder verdorrnde Pflanzen, eine brennende Sonne mit ausgetrocknetem Boden, eine bunt gemischte Tierherde oder Geister und Dschinne eines der Elemente Erz, Feuer, Luft und Wasser.

Wirkung:

○ Dauerregen (Schwarze Teerfarbe und Weiße Kalkfarbe, REGENTANZ, **WdZ 161**)

○ Wildwuchs (Brauner Umbra und Weiße Kalkfarbe; RIKAIS ALCHIMIE, **WdZ 160**)

○ Trockenheit (Gelber Schwefel und Graue Asche; ARNGRIMMS HÖHLE, **WdZ 155**)

○ Wilde Tiere (Roter Ocker und Brauner Umbra; TIERE AUS FARBEN, **WdZ 163**)

○ Schwefelquellen (Gelber Schwefel und Brauner Umbra; Eine Art Kombination aus MACHT DER ELEMENTE und ARNGRIMMS HÖHLE, **WdZ 155/WdZ 160**).

○ Staubsturm (Graue Asche und Schwarze Teerfarbe; RIKAIS VERDERBEN, **WdZ 162**)

○ Insgesamt vier elementare Wesen (Roter Ocker und Gelber Schwefel; MACHT DER ELEMENTE, **WdZ 160**)

Typ und Ursprung: Merkmal je nach Ritual (**WdZ 155f.**) / Schamanistisch (Goblin)

Asralenergie: je 15 / 1

Thesis: unbekannt

Wirkende Sprüche: verschiedene Goblinrituale (REGENTANZ, M'CHAR UTRAK RIKAI – RIKAIS ALCHIMIE, ARNGRIMMS HÖHLE, TIERE AUS FARBEN, RIKAIS VERDERBEN, MACHT DER ELEMENTE)

Wert: 5 D / 25 D

Analyse:

Jede Skizze stellt jeweils ein eigenes Ritual dar, das getrennt zu analysieren ist. Verwenden Sie dazu die Regeln aus **WdA 171f.**

Intensitätsbestimmung nach **WdA 172:**

1-2 ZfP*: Die Wandmalereien sind magisch.

3-6 ZfP*: Es wirkt *viel* Magie.

7-11 ZfP*: Kein dämonisches Wirken; durch *Magiekunde*-Probe ist Goblin-Wirken und eine Nähe zu bestimmten Goblinritualen zu erkennen.

12+ ZfP*: Die Malereien scheinen unterschiedliche Zauber-effekte zu erzielen.

Strukturanalyse nach **WdA 173:**

1-3 ZfP*: Verschiedene Aspekte der Goblinmagie, benötigt eine Zufuhr von Astralenergie, um zu funktionieren, offenbar geliefert durch das Drachenhorn.

4-7 ZfP*: Es handelt sich um *Matrixgeber* in schamanistischer Repräsentation, die verwendeten Farben sind von Magie durchdrungen und ermöglichen die Abbildung magischer Matrizen.

8-12 ZfP*: Verschiedene Merkmale je nach Ritual (siehe **WdZ 155f.**).

13-18 ZfP*: Jeweils ein wirkendes Ritual (siehe oben).

19+ ZfP*: Die genaue Beschreibung der Wechselwirkung mit dem Drachenhorn als astraler Versorger und das Absondern der Magie über die Verständigungskomponente des Horns.

DIE FARBEN

Die für die Skizzen verwendeten Farben hat Hassara komplett diesem, den Goblins heiligen Ort entnommen. Durch die der Höhle innewohnende Astralmacht eignen sich die Farben zur magischen Darstellung von Ritualen, wodurch sich archaische Matrixgeber für Goblinrituale wie bei einem Artefakt erschaffen lassen. Jede Farbe verkörpert bestimmte Eigenschaften und wurde deshalb von Hassara für passende Ritualzeichnungen verwendet. Weiterhin gibt es zu jeder Farbe eine konträr zu ihr stehende. Diese Theorien über die Affinitäten und Konträrfarben lassen sich in Hassaras Grabhöhle (R3) finden oder mit gelungener *Gesteinskunde*- oder *Magiekunde*-Probe herleiten. Versteht man sie, hat man damit ein probates Mittel gegen die Zaubervirkung der Rituale zur Hand.



Der **Gelbe Schwefel** stammt aus dem Spalt vor der Vorhöhle und kann mit *Klettern*-Proben von dort geholt werden. Er steht für elementare Kräfte, Feuer und Wärme.

Konträrfarbe: Schwarze Teerfarbe



Die **Graue Asche** findet sich in den meisten Gängen sowie Hassaras späterer Grabhöhle. Sie steht für Tod, Verderben und Vergänglichkeit

Konträrfarbe: Braunes Umbra



Die **Schwarze Teerfarbe** kommt aus einem blubbernden Teertümpel und steht für verwitterndes, dauerhaft negatives Wirken.

Konträrfarbe: Gelber Schwefel



Den **Roten Ocker** gewann Hassara aus einer roten Eisenerzader (Hämatit). Er muss mit geeignetem Werkzeug aus dem Fels gebrochen werden. Er steht für Gewalt und ürtümliche Mächte.

Konträrfarbe: Weiße Kalkfarbe



Das **Braune Umbra** stammt aus einer schlammigen Nische, steht für Leben sowie das Element Humus und kann aus dem Schlamm gefiltert werden.

Konträrfarbe: Graue Asche



Die **Weiße Kalkfarbe** stammt von Kalkfelsen. Sie begünstigt anhaltende, bewahrende Rituale

Konträrfarbe: Roter Ocker

DIE VERNICHTUNG DER MALEREIEN

Ein simples **Verwischen** ist möglich, aber gefährlich: Das unkenntlich Machen einer Zeichnung dauert nur etwa 1 Minute (20 KR), nach der sich die astrale Energie darin schlagartig auf den Zerstörenden entlädt (ZORN DER ELEMENTE mit 2W6+9 SP). Eine kurze Berührung durch Zauberkundige entzieht diesen 1W3 AsP. Verwischen entzieht 3W6 AsP.

Alle Malereien können weiterhin jeweils einzeln durch **Antimagie** (DESTRUCTIBO +9 bzw. +7 für Goblinschamaninnen, 8 AsP) zerstört werden.

Es ist möglich, die Zeichnungen mit den in der Ritualhöhle zu gewinnenden **Konträrfarben** dergestalt zu verändern, dass sie wirkungslos werden. Sollten die Helden nicht darauf kommen, kann Yaakscha diese Idee äußern und sich selber an der Durchführung beteiligen. Jede Matrix besteht aus zwei Farben. Ein Held kann diese mit den Konträrfarben übermalen, ein gespiegeltes Bild daneben oder gegenüber anfertigen oder Ähnliches. Das Beschaffen von ausreichend viel Farbe dauert je Bild 1 SR, jeder Malversuch benötigt eine weitere SR und verringert die RkP* des jeweiligen Rituals permanent um die TaP* einer *Malen/Zeichnen*-Probe. Bei vollständigem Ausgleich ist das Ritual neutralisiert.

AUSKLANG: ZURÜCK IN DER SIEDLUNG

Nachdem das Drachenhorn in der Ritualhöhle neutralisiert wurde, wird Yaakscha Ruubah sich von den Helden verabschieden. In jedem Fall trennen sich ihre Wege und die der Helden nach den Ereignissen, bestenfalls im Guten. In nächster Zeit wird sie die Knochenkeule Hassaras untersuchen, die Machtverhältnisse nach Tschaks Ende im Auge behalten und weiter am Frieden zwischen Goblins und Menschen arbeiten.

Die Phänomene enden, was in der Siedlung schon bemerkt wurde. Entsprechend werden die Helden gefeiert, und ihr Ansehen steigt bei den Anführern der Siedlerfamilien merklich. In einer Zeremonie werden sie geehrt, Beförderungen wie für einen Knappen die Schwertleite sind ebenfalls denkbar. Ab sofort werden ihnen keine niederen, anstrengenden Arbeiten mehr zugewiesen (außer sie wünschen es), sondern je nach

Fähigkeiten und Profession leitende, koordinierende und planende Aufgaben. Eventuell konnten die Helden auch das Drachenhorn erbeuten. In der Siedlung werden die Anführer darauf bestehen, es der Rondrakirche zu übergeben, die es wiederum dem Seminar zu Donnerbach oder dem Draconiterhort zur Analyse überlässt. Sie erhalten dafür eine Entschädigung in Höhe von stattlichen 100 Dukaten. Behalten die Helden es – wozu sie es vor der Obrigkeit verbergen und ihre Berichte über die Ereignisse anpassen müssen –, lädt es sich ohne die Feueraffinität der Ritualhöhle nicht mehr auf. Wird es zukünftig wieder an einen (anderen) feueraffinen Ort gebracht, kann es sich wieder aufladen. Ohne die matrixgebenden Ritualzeichnungen wird es allerdings nicht mehr zu destruktiven Wechselwirkungen kommen, sondern wieder wie ursprünglich GEDANKENBILDER an Elfen senden, die Reichweite beträgt etwa 30 Meilen. Offiziell wird davon ausgegangen, dass Daleones Drachenhorn seinen Weg bis spätestens 1037 BF in die Donnerbacher Magierakademie findet.

DER LOHN DER MÜHEN

Jeder Held hat sich pauschal **300 Abenteuerpunkte** verdient.

Individuelle **Abenteuerpunkte** und **Spezielle Erfahrungen** (bis maximal TaW 10) können Sie bei aktiver Beteiligung, nützlichen Beiträgen, bereicherndem Rollenspiel und dem Finden von Lösungswegen je Abschnitt des Abenteuers vergeben:

○ Verhandlungen von Uhdenberg: Bis zu **50 Abenteuerpunkte** und **eine Spezielle Erfahrung** in zum Beispiel

Überreden, Überzeugen, Etikette, Handel, Betören oder *Staatskunst*.

○ Erlangen des Speers des Jägers: Bis zu **50 Abenteuerpunkte** und **Spezielle Erfahrungen** je nach Lösung, zum Beispiel auf *Schleichen, Kriegskunst* oder einen bestimmten Zauber oder ein Kampftalent.

○ Lösen der Farbenrätsel in der Ritualhöhle: Bis zu **50 Abenteuerpunkte** und **eine Spezielle Erfahrung** in zum Beispiel *Magiekunde, Götter/Kulte* oder *Malen/Zeichnen*.



1 – Flammersbach

2 – Verhandlungen in
Uhdenberg

3 – Sensbachtal

4 – Handelsplatz

5 – Daleones Flammenhorst

6 – Übergabe Speer

7 – Ritualhöhle

SCHATTENFINGER

ES GEHT VORAN!

Nach den Ereignissen von **Gelbauge und Rußfell** normalisiert sich das Wetter in der Hardorper Ebene. Die Staubstürme kommen fast gänzlich zum Erliegen, bleiben aber dennoch ein typisches und natürlich entstehendes Wetterphänomen der Hardorper Ebene. Gehäuft treten sie jedoch nur noch in Frühling und Spätsommer auf, sind insgesamt aber weniger heftig. Es schließen sich jahreszeittypische Wetterlagen an, so dass die Felder prächtig gedeihen und auch eine kontrollierte Viehzucht möglich wird. Der Bau der Siedlung geht dadurch zügiger voran, und die Versorgungslage bessert sich.

Gönnen Sie den Helden einige sorgenfreie Tage, in denen sie sich nach Herzenslust am Bau der Siedlung beteiligen, eigene Projekte vorantreiben und den Respekt der Dörfler genießen können. Die Recken werden von Bauers- wie Adelsleuten gleichermaßen geachtet, und ihr Rat, aber auch ihre Mithilfe ist gefragt. Nachfolgende Anregungen mögen Ihnen bei der Ausgestaltung einzelner Szenen helfen.

SCHLAGLICHTER

- Ein Kind wird geboren, und der Vater bittet einen der Helden um die Ehre, den Säugling nach ihm benennen zu dürfen.
- Sofern die Helden es nicht schon getan haben, fordert Ritterin Sarhild (oder Leoderich für Sensbachtal) sie auf, sich in Flammersbach niederzulassen und sich ein eigenes Haus zu bauen. Das dafür notwendige Land schenkt ihnen die Birselburgerin, wobei die Größe des Grundstücks vom Sozialstatus des Helden abhängt.
- Die Handelsbeziehungen zu benachbarten Siedlungen festigen sich. Die Helden können einen Handelszug nach Uhdenberg, Niritul oder Weiden eskortieren, oder sie werden von Ritterin Sarhild gebeten, einen solchen an ihrer Stelle in Empfang zu nehmen.
- Arbeiter stimmen ein Loblied auf die Helden an, als diese eine Baustelle passieren.
- Zwei Bauernfamilien können sich bei der Grenzziehung ihrer Äcker nicht einigen. Sie tragen den Fall – in Abwesenheit Sarhilds / Leoderichs – vor die Helden und bitten um Schlichtung. Der Vorschlag der Helden wird von allen Beteiligten ohne Murren akzeptiert.
- Einige Dörfler möchten ihre Kinder bei einem Helden in die Lehre geben und bieten dafür ein ansehnliches Lehrgeld.

IM SCHATTEN REGT SICH ETWAS

Nach einiger Zeit bekommt die hoffnungsfrohe Stimmung erste Kratzer, weil sich unerklärliche Zwischenfälle häufen. Noch ahnen die Helden nicht, dass ausgerechnet ihr bislang größter Triumph – die Bergung von Daleones Drachenhorn – dafür verantwortlich ist. Denn auch ein uraltes, vergessenes Geschöpf spürt die Veränderung der ‚Großwetterlage‘ und erwacht aus seinem Schlummer: die Hochelfe *Lyriel tanzt-in-den-Wogen* (siehe Seite 117). Wegen des unerträglichen ‚Lärms‘, den das Drachenhorn verursachte, mied sie das Ufer des Pandlarin in den vergangenen Jahrhunderten, doch die plötzlich eingetretene Stille lockt sie nun hervor. Dies bleibt weder folgenlos noch unbemerkt. Flechten Sie daher in Ihre Schilderungen rätselhafte Entdeckungen und unheimliche Begebenheiten ein, zunächst vereinzelt, dann zahlreicher. Die Bedrohung sollte sich schleichend entwickeln und den Helden allmählich das Gefühl vermitteln: ‚Irgendetwas stimmt hier nicht‘. Folgende Szenen können Ihnen als Orientierungshilfe dienen:

- Gerüchten zufolge treiben in den Seeauen vermehrt Irrlichter ihr Unwesen. Es heißt, sie würden die in Ufernähe lebenden Fischer gezielt in den Tod locken. **Hintergrund:** In Wahrheit handelt es sich neben tatsächlichen Irrlichtern vor allem um Kundschafter Lyriels – kleine Mischwesen aus Fischen, Krebstieren und/oder Insekten, die teils wie Glühwürmchen im Dunkeln leuchten.
- Bei einem Besuch Dirlavars in der Siedlung fällt den Helden auf, dass der Halbelf völlig übermüdet wirkt. Auf Nachfrage berichtet er, dass er seit einiger Zeit merkwürdige Träume hat. Darin schwimme er durch wundersame Unterwasserwelten und finde schließlich ein lichtiges Ufer, an dem er von grausamen Kreaturen mit brennenden Augen angegriffen und wieder ins Wasser zurückgetrieben werde. **Hintergrund:** Bei den Träumen handelt es sich um Erinnerungen Lyriels: Sie möchte ans Ufer des Sees, schreckt hier jedoch wegen ihrer Erfahrungen in der Vergangenheit zurück. Der intuitive Halbelf teilt ihre Empfindungen, wenn er in der Nähe des Pandlarin schläft. Ebenso mag es einem geeigneten Helden aus Ihrer Gruppe ergehen.

● Beim Mittagessen auf der Baustelle lässt ein Siedler seinen Holzkrug fallen und sucht schreiend das Weite. Aufmerksamere Helden sehen, wie ein großes Insekt aus dem Becher aufsteigt und davonfliegt. Der Siedler behauptet später, er habe im Wasser ein Tier gesehen, das wie ein winziger Molch mit Libellenflügeln aussah. **Hintergrund:** Es handelt sich um einen der Späher Lyriels, der in einem großen Fass auf der Baustelle eine Pause eingelegt hatte und unbeabsichtigt in den Krug des Siedlers geriet, als dieser Wasser schöpfte.

● Gerüchte über das spurlose Verschwinden einer Hardorperin erreichen die Siedlung. Angeblich war die Frau am östlichen Ufer des Neunaugensees auf Kräutersuche – an einer Stelle, die in dem Dorf schon seit langem als vollkommen sicher galt. **Hintergrund:** Die Frau wurde von Lyriel als Nahrung für ihre Brut entführt.

● In dem Örtchen Winklingen an der Mündung des Rathil in den Neunaugensee soll ein Fischer ein bizarres Wesen in einer Reuse gefunden haben: einen Flusswels mit drei Augen, aus dessen Oberkiefer zwei feuerrote Barteln mit Saugnapfen herauswuchsen. **Hintergrund:** Auch dies war ein Kundschafter Lyriels. Er wollte sich über die in der Reuse gefangenen Fische hermachen, verhedderte sich dabei in der Reuse und verendete schließlich qualvoll.

Die Serie sonderbarer Vorfälle findet ihren vorläufigen Höhepunkt in einem direkten Zusammentreffen zwischen einem Späher Lyriels und den Helden. Warum die Helden sich in Niritul aufhalten und wann sich der folgende Zwischenfall ereignet, bleibt Ihnen überlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einmal mehr erblickt ihr das Ufer des Mandlaril. Ruhig und träge fließt der ‚Zauberwaldstrom‘ dahin. Auf dem kristallklaren Wasser seht ihr einige Fischer, die in schlanken Booten ihrem Tagwerk nachgehen. Einer von ihnen hat bereits an einem kleinen Steg angelegt und damit begonnen, seinen Fang an Land zu bringen. Der Mann hat soeben mehrere Kisten voller Fische von seinem Kahn gewuchtet und einige Abfälle achtlos in den Mandlaril geworfen, als urplötzlich mehrere Tentakel aus dem Wasser schießen, den Fischer packen und versuchen, ihn auf den Fluss hinaus zu zerren.

Die Helden sind die Ersten, die die Attacke bemerken und dem Unglücklichen zu Hilfe eilen können. Der Fischer wurde von den Beinen gerissen und in den seichten Uferbereich gezerrt, wo er nun prustend und mit rudernden Armen dagegen ankämpft, vollends unter Wasser gezogen zu werden. Bei dem Angreifer handelt es sich um einen Kundschafter Lyriels, der den Mandlaril ein Stück weit hinauf geschwommen ist, von den Fischabfällen angelockt wurde und sich nun hungrig auf den nichtsahnenden Fischer stürzt. Die Kreatur ähnelt einem großen Kraken, dessen Rumpf jedoch neben

vier Tentakeln von jeweils etwa zweieinhalb Schritt Länge auch zwei dornenbewehrte Fangbeine entspringen. Das Wesen attackiert die Helden zunächst wütend, versucht jedoch zu entkommen, sobald es ernsthaft in Bedrängnis gerät.

Beachten Sie, dass die Helden sich zu Beginn des Gefechts in *hüfttiefem Wasser* befinden und entsprechende Mali (AT +2/PA +4) hinnehmen müssen. Helden, die über die Sonderfertigkeit *Kampf im Wasser* verfügen, erleiden nur die Hälfte dieser Abzüge. Es liegt bei Ihnen, ob sich die Wassertiefe – und mit ihr auch die Aufschläge – im Laufe des Gefechts ändern (siehe Tabelle **WdS 58**).

Späher der Seehexe

INI 8+W6* **PA** 5

LeP 58 (7 LeP je Tentakel / 30 LeP am Rumpf)

RS 3 **KO** 14

Umschlingen: **DK** HN5P** **AT** 10*** **TP** –

Fangbeine: **DK** H **AT** 13*** **TP** 1W6+4

Biss (Maul): **DK** H **AT** –**** **TP** 1W6+6

GS 6/3 **AuP** 48 **MR** 4

Besondere KampfregeIn: Gelände (Wasser), Hinterhalt (10)

*An Land halbiert.

**Ein Angriff mit dem Ziel, den Gegner zu umschlingen, kann in allen möglichen Distanzklassen ausgeführt werden. Bei Gelingen zieht das Wesen ein Opfer in der nächsten Kampfrunde heran, um es zu beißen, so dass sich die Distanzklasse auf H verändert.

***Das Wesen verfügt über drei Aktionen pro Kampfrunde, die es beliebig auf Attacke und Parade verteilen kann – mit der Einschränkung, dass mit den Fangbeinen nur maximal eine Attacke pro Kampfrunde möglich ist. Kann ein Opfer eine erfolgreiche Attacke mit einem Tentakel nicht parieren, wird es umschlungen.

****Ein Biss erfolgt automatisch, wenn das Opfer in der Kampfrunde zuvor erfolgreich umschlungen wurde und ihm in der Folge-Kampfrunde keine Ringen-Parade geglückt ist, um sich aus der Umschlingung zu befreien.

🧠 Für zusätzliche Dramatik können Sie sorgen, indem der Späher nach den ersten Angriffen der Helden von ihnen ablässt und einen der anderen Fischer angreift. Die Helden müssen die Kreatur dann von Booten aus oder gar unter Wasser attackieren. Ziehen sie hierbei die entsprechenden Regeln aus **WdS** zu Rate.

👉 Spitzt sich die Situation zu, eilen Nirituler – allen voran die Rondrageweichte – und die Flammersbacher den Helden zu Hilfe. Gemeinsam gelingt es, die Kreatur zu überwinden.

Dank des mutigen Einsatzes Ihrer Helden kommt der Fischer mit dem Schreck davon. Gleiches gilt für seine Kollegen, die unterdessen ihr Heil in der Flucht gesucht haben. Alle danken den Helden überschwänglich. Die Fischer und auch die nach und nach herbeieilenden Nirituler versichern, ein solches Wesen noch nie gesehen zu haben. Es erfüllt sie

mit großer Sorge, dass sich die „finsternen Kreaturen des Sees“ nun offenbar auch auf den Mandlaril hinaus wagen. Bislang galt der Fluss als sicher.

Eine magische Analyse nach dem Tod des Wesens bringt folgende Erkenntnisse: Ein ODEM oder OCULUS verrät eine *schwache* magische Aura (3 ZfP), die den ganzen Körper des Wesens durchströmte (7 ZfP*). Die Astralkraft hat keine bestimmte Form wie bei einem Zauber, sondern gleicht der ma-

giebegabter Wesen – eine Verunreinigung durch dämonisches Wirken ist nicht ersichtlich (12 ZfP*). Wie eine Rauchfahne verwehen zudem hauchdünne Fäden eines Zaubers, der in Richtung See weist, dessen Merkmal aber nicht mehr bestimmbar ist (20 ZfP*). Ein ANALYS führt nicht weiter, da die Kraft des Spähers rasch schwindet und von einer den Helden unbekanntem Art ist. In ihr vermischen sich hochelfische Strukturen mit feeischen, elementaren und einem Hauch Chaos.

UNGEBUNDEN

„Sollt nicht länger kleine Suulak jagen. Sollt anständig sein, tot sein, vergessen sein! Große Hassara macht euch Gefängnis, mächtig und stark. Ha, da schaut ihr, was, ihr Spitzohren?“
—Karsuula, Schülerin Hassara Feuertopfs, um 2100 v.BF

VOR LANGER ZEIT

Nahe der Stelle, an der die Menschen Flammersbach gründen, trafen vor Tausenden von Jahren eine Vorhut von Daleones Heer und eine Rotte Goblins aufeinander und löschten sich in einem blutigen Scharmützel gegenseitig aus. Die Goblins aus der Roten Sichel brachten ihre Toten nach Hause. Die Leichen der Hochelfen dagegen ließen sie liegen. Auf dem Weg zur letzten Schlacht (siehe Seite 46) passierte das hochelfische Heer die Walstatt. Die Elfen betteten ihre Toten in ein nahegelegenes Jagdhaus, um sie nach ihrer Rückkehr in allen Ehren dem Feuer zu überantworten. Doch Daleones Schar kehrte nicht zurück, und so erhoben sich die Geister der unbestatteten Hochelfen, um Jagd auf Goblins zu machen.

Wenig später nahm sich Hassara Feuertopf der Sache an. Aus Lehm und Weidenranken formte sie ein kugelförmiges Gefäß, verzierte es mit Symbolen, härtete es im Feuer, färbte es nach goblinischer Tradition weiß – zur Abwehr böser Geister – und bannte die Geister mittels GEISTERKERKER (Grad IV, Großritual, **WdZ 158**) dort hinein. Dann vergrub sie das Gefäß inmitten der einstigen Walstatt.

KÜRZLICH

Nachdem sich die Lage in der Ebene dank der Ereignisse in **Gelbauge und Rußfell** beruhigt hatte, legten die Flammersbacher Bauern, darunter *Halvor Grünspan*, neue Felder an. Bevor er ans Pflügen ging, grub er einige Steinbrocken aus und warf sie auf einen Haufen. Darunter war auch Hassaras GEISTERKERKER. Von einigen scharfkantigen Brocken getroffen, platzte die Kugel aus gebranntem Ton und setzte die Geister der Hochelfen frei. Seitdem erscheinen sie allnächtlich zwischen Praios- oder Geisterstunde (Mitternacht) und Traviastunde (4 Uhr) und versetzen die Menschen in Angst und Schrecken.

Leben Ihre Helden in Sensbachtal, können Sie von Besuchern – einige Dörfler sind verwandt und pflegen wechsel-

seitige Kontakte – von den Ereignissen erfahren und um Hilfe ersucht werden.

ZEITLICHER RAHMEN DES SZENARIO

Zweck dieses Szenario ist es, den Helden erste Hinweise auf Shir'Vadyr zu liefern. Dafür ist es unerheblich, wann Sie die hier beschriebene Begebenheit ansetzen. Allerdings sollten Ihre Spieler die Hinweise vor **Flammen und Wogen** kennen.

DURCHSCHEINENDE ERKENNTNISSE

Einen ersten Hinweis auf den alten Elfenhafen liefern die durchscheinenden Geister selbst, denn sie tragen Rüstungen, die mit seinem Symbol geziert sind: eine schmale, oben fast geschlossene Sichel, umgeben von fünf Flammen. Die Helden werden später (siehe Seite 92) erneut auf dieses Zeichen stoßen und es wiedererkennen.



RUHELOSE GEISTER

Die Geister der Hochelfen finden sich in einer fremden Welt wieder. Durch ihr langes Verweilen im GEISTERKERKER ist das Band, das Gefesselte Seelen (**WdZ 204**) üblicherweise an den Ort ihres Todes fesselt, vergangen. Sie sind nun ungebunden. In unmittelbarer Nähe gibt es zudem keine Goblins mehr und mithin kein Ziel für sie. Orientierungslos

erscheinen sie daher zunächst allnächtlich auf dem antiken Schlachtfeld, weil ihnen dieser Ort vertraut ist. Sie fühlen sich jedoch zunehmend zu Flammersbach und der Köhlersiedlung im Valanwalt (siehe Seite 127) als belebten Orten und vor allem zu den dort entzündeten Feuern hingezogen. Sowohl die Dörfler als auch die Köhler bitten die Helden, die Geistererscheinungen zu beenden.

Augenzeugen

Die Flammersbacher können von einem halben Dutzend Geister berichten. Sie beschreiben sie als hochgewachsene Gestalten mit elfischem Äußeren: spitze Ohren, große Raubkatzenaugen, schmale Gesichter und lang wehende Haare. Anders als heutige Elfen sind sie jedoch gerüstet: hoher, aus fünf Flammen gebildeter Helm, Brustpanzer, Arm- und Beinschienen, darunter wallende, aus vielen Stofflagen bestehende und die Geister flammgleich umlodernde Gewänder. Die Erscheinungen selbst schimmern gelblichrot. Auffallend ist das auf dem Brustpanzer prangende Sichel- und Flammen-Symbol. Es glost weiß und findet sich deutlich kleiner auch auf Helm und Schienen wieder.

Hochelfengeister – Gefesselte Seelen

Beschwörung: -1

Beherrschung: +1W6 je Dienst

Austreibung: +1W6

INI 10+2W6 LeP 17 RS 1/2 MR

GS 10 MR 10

Besondere Eigenschaften: Formlosigkeit I, Geistermanifestation (10), Geistersprache (Asdharia), Körperlosigkeit II, Schreckgestalt I, Ungebunden

Zauber: HORRIPHOBUS (10)

Mögliche Dienste: Beantwortung einer Frage

entieren Sie sich beim Detailgrad der Intensitätsbestimmung des Objekts an den Angaben in **WdA 173**. Unabhängig davon kann mit Hilfe eines ODEM erkannt werden, dass das Gefäß einst magisch war – dazu ist die Probe um 15 (eine SR nach Zerstörung) / 17 (eine Stunde) / 19 (ein Tag) bzw. 21 (eine Woche) Punkte erschwert. Halvor kann sich erinnern, den ‚komischen Klumpen‘ ausgegraben und zu den Findlingen geworfen zu haben.



Hochelfengeist

Die Walstatt

Halvors Acker ragt in das historische Schlachtfeld hinein. Seit dem Scharmützel sind rund 3.000 Jahre vergangen und das Gelände hat sich stark verändert. Sturm und Regen, Seebeben und Überschwemmungen haben dafür gesorgt, dass die eigentliche Walstatt unter dem heutigen Acker liegt. Wenn Sie dies wünschen, ist es dennoch möglich, dass der Pflug den einen oder anderen Hinweis zutage bringt, etwa eine steinerne Speerspitze, Knochensplitter, Teile einer hochelfischen Rüstung oder Waffe. Bedeutsamster Fund ist jedoch Hassaras GEISTERKERKER, der in direktem Zusammenhang mit den Erscheinungen steht und – nicht zuletzt durch die Erfahrungen der Helden – erkennbar goblinischen Ursprungs ist. Die im Gefäß wirkende Magie endet mit seiner Zerstörung, so dass eine detaillierte Analyse nur innerhalb von sechs Stunden nach der Beschädigung möglich ist. Ori-

Der Weg zu den Leibern

Anfangs erscheinen die Geister auf dem Schlachtfeld, beginnen nach einigen Nächten aber, ihre Umgebung zu untersuchen, und teilen sich dafür sogar auf. Es steht Ihnen frei, die Geister nach einigen Tagen an anderen Orten materialisieren zu lassen. Sobald sie die versunkene Jagdhütte entdeckt haben – also dann, wenn Sie es wünschen –, fühlen sie sich von ihren darin liegenden sterblichen Überresten angezogen. Mit der Zeit wurde das Jagdhaus im wahrsten Sinne vom Erdboden verschluckt. Es befindet sich im nordwestlichen Teil des Valanwalts in einem Bereich, in dem zahlreiche Quellen ein morastiges Waldgebiet geschaffen haben. Die genaue Lage überlassen wir Ihnen. Um den Geistern ihren Frieden zu geben, müssen die Helden ihre Überreste finden und sie – nach Tradition der Hochelfen von Mandalya – verbrennen.

HINWEISE UND BEOBACHTUNGEN

Hinweise liefern die Geister selbst, indem sie nach einigen Tagen vermehrt in der Nähe des Jagdhauses erscheinen. Dieser Teil des Waldes ist den Köhlern als unwegsam und bei Mindergeistern beliebt bekannt, weswegen sie ihn meiden. Je nach Vorliebe können Sie die Suche mit einigen Zufallsbegegnungen bereichern. Anregungen hierfür liefern die Landschaftstafeln in **ZooBotanica** (*Nördliche Grasländer und Steppen*, Seite 277).

SPURENSUCHE

● im Lager der Köhler findet sich ein kunstvolles, aus Stein geformtes Drachenhaupt. Es dient als immer sprudelnder ‚Wasserhahn‘ einer in Stein gefassten Quelle. **Hintergrund:** dies ist ein ‚Feuerspeier‘ aus dem Jagdhaus, von den Hochelfen mittels IGNIMORPHO gefertigt und als Lichtspender genutzt. Die Köhler fanden ihn nahe des Jagdhauses im Horst eines Baumdrachen.

● Möglicherweise finden ihn auch die Helden in diesem Horst. Der Baumdrache (**ZooBotanica 81**) stiehlt einem von ihnen ein blitzendes Kleinod und bringt es dorthin. Haben die Helden den Horst gefunden und den Hausherrn vertrieben, finden sie neben eigenem Hab und Gut auch das Drachenhaupt und Tand im Wert von zwei Silbertalern.

● Möchten Sie die Suche beschleunigen, hat eine junge, vorwitzige Köhlerin den Feuerspeier gefunden. Sie kann die Helden an die Fundstelle – die ‚Insel‘ um das Jagdhaus – führen und ihnen bei der Bergung der Gebeine helfen.

● ein Köhler kann berichten, dass die Geister häufig reglos in einem besonders morastigen Teil des Valanwald verharren, als würden sie auf etwas warten. Feuerwusel, Mindergeister aus Luft und Feuer, und Köhlerweiber (Humus und Feuer) umschwirren sie dann. **Hintergrund:** Die Geister starren auf das versunkene Jagdhaus. Feuerraffine Mindergeister fühlen sich zu den Hochelfen von Shir’Vadyr hingezogen.

● In Flammersbach hat man beobachtet, dass die Geister – untypischerweise – die Nähe von Licht und Feuer suchen. Einige stürzten sich regelrecht hinein und vergingen darin. **Hintergrund:** Die Geister ersehnen ihre Erlösung durch das Feuer.

● Der Halbelf in Ihrer Gruppe erinnert sich an Erzählungen seiner Mutter, die von den Hochelfen Mandalyas und ihrer Affinität zu Feuer handelten. Sie reichte sogar so weit, dass sie ihre Toten diesem Element überantworteten, statt sie – wie heute üblich – der Natur zu überlassen. Diese Information können die Helden auch in der Donnerbacher Magierakademie, bei Dirlavar oder von Oluvindar Nebeltänzer (siehe Seite 133) erhalten.

● Begegnen die Geister einem Elfen, wenden sie sich hilfesuchend an ihn. Die Mehrzahl kann sich nur über schauerliches Heulen artikulieren, doch ihr Anführer ist in der Lage, ganze Sätze zu sprechen. Allerdings tut er dies auf Asdharia, einer Sprache, die heute nur noch wenige beherrschen – nach Ihrer Maßgabe auch oben genannter Oluvindar oder Donnerbacher Seminaristen. Die Botschaft des Geistes ist unmissverständlich: „Gebt uns Frieden, überantwortet unsere Gebeine dem Feuer.“

HELDENWISSEN

● Die Helden sollten durch ihre Erfahrungen im Flammenhorst zumindest ahnen, dass eine Nähe der Mandalya-Elfen zum Element Feuer bestand (KL-Probe).

● Gestatten Sie elfischen Helden außerdem einen Wurf auf *Sagen und Legenden* +3 (Menschen, ohne Kenntnis einer beliebigen elfischen *Kulturkunde* +8), um sich an die dort gängige Praxis der Feuerbestattung zu erinnern.

● Geweihte und gebildete Helden können über eine *Götter und Kulte*-Probe auf den Gedanken kommen, dass die sterblichen Überreste von Geistern häufig nicht richtig bestattet sind, ein ordentliches Begräbnis also Abhilfe schaffen könnte.

● Auch Magiebegabte mögen mittels *Magiekunde* +5 – entsprechend des jeweiligen Schwerpunktes können Sie die Probe mit einem höheren Aufschlag versehen oder gar erleichtern – zur selben Erkenntnis kommen.

ZU DEN WURZELN

Bei dem Jagdhaus handelt es sich um ein einfaches Steingebäude, das jagenden Elfen zu Zeiten Mandalyas Obdach bieten sollte. Umgeben von großen Bäumen, bildet der First des heuer weitgehend versunkenen Hauses eine Art Insel inmitten des sumpfigen Waldes. Er ist beinahe ganz unter den Wurzeln der Bäume verborgen. Ein Teil des Dachs ist eingestürzt, und eine *Staubkatze* (siehe Seite 153) hat sich den darunter liegenden ‚Speicher‘ zur Höhle erkoren. Obgleich das Haus von Morast umgeben ist, ist es weitgehend intakt: Kristallfenster hindern Wasser, Erdreich und Wurzeln am Eindringen. Haben die Helden sich Zugang zum Dachgeschoss verschafft und dieses freigeschaufelt, finden sie eine Luke in den Hauptraum. Dort liegen die Gebeine der Hochelfen. Ihre Rüstungen sind stark in Mitleidenschaft gezogen, zeigen aber eindeutig das oben beschriebene Symbol.

КНОСЕН, РҮСТУНГЕН УНД УАФФЕН

Von den Hochelfen sind inzwischen fast nur noch Knochen übrig. Ein Großteil der ehemals magischen Rüstungen ist korrodiert, ebenso die Waffen. Es ist jedoch sehr wahrscheinlich, dass die hochelfischen Krieger Schmuck trugen, der aus edlen Metallen und Edelsteinen besteht und die Jahrhunderte schadlos überstanden hat. Nach Ihrem Gutdünken kann darunter auch das eine oder andere magische Objekt sein. Einer der Krieger könnte eine noch erhaltene Feuerläufer-Rüstung tragen, die – noch einmal abrufbare – feuelementare Variante zur Wellenwanderer-Rüstung (**WdA 113**). Den Asdharia-Satz zur Aktivierung seufzt womöglich einer der Geister, bevor seine Seele Frieden findet. Ebenso ist ein Ring an einem Fingerknochen denkbar, der noch zwei Ladungen eines rein elementaren **BRENNE TOTER STOFF** mit 9 ZFP* in sich trägt, die jeweils aktiviert werden, wenn man mit dem Ring am Finger dreimal auf einen Gegenstand klopft.

ERLÖSUNG

Es genügt, wenn die Helden die sterblichen Überreste der Hochelfen verbrennen. Ob sie dies in der Jagdhütte tun, oder die Knochen erst bergen und einen Scheiterhaufen errichten, ist ohne Belang. Sobald jedoch die ersten Flammen über Holz und Knochen lecken, konzentrieren sich feueraffine Mindergeister um den Ort des Geschehens. Sie umtanzen die letzten Vertreter der hochelfischen Feuerstadt, lieblosen deren blanke Schädel, flitzen durch Skeletthände und Rippenbögen und fachen das Feuer damit zusätzlich an. Ebenso verfahren bei Nacht die Elfengeister. Zunächst nähern sie sich dem hochlodernden Feuer bedächtig, um sich dann – mit einem Seufzer der Erleichterung – hinein zu stürzen.

DER MÜHEN LOHN

Mit dem Kampf gegen das Ungetüm in Niritul haben sich Ihre Helden **80 Abenteuerpunkte** verdient. Haben sie den ruhelosen Hochelfengeistern Frieden gebracht, stehen ihnen zudem **100 Abenteuerpunkte** zu. Zusätzlich können Sie den Helden **2** geeignete **Spezielle Erfahrungen** zugestehen sowie – bei entsprechendem Rollenspiel – die Senkung von Totenangst als Spezielle Erfahrung (je Punkt 50 AP, **WdS 169**) gestatten.



FLAMMEN UND WOGEN

Kurzbeschreibung des Abenteuers: Menschen verschwinden und am Neunaugensee kommt es zu allerlei seltsamen Erscheinungen. Die Ermittlungen führen entlang des Ufers, in verwirrende (Alp-) Traumwelten, und münden in den Kampf gegen ein altes Übel.

Spielort: Siedlungen am Neunaugensee (von Donnerbach bis Trallop), Hardorper Ebene

Zeit: Frühling 1036 BF

DIE GESCHICHTE VON LYRIEL UND ELLANDIR

»Lyriel Tanz-in-den-Wogen gehörte zu den Kindern Isiriels. Sie schwamm flink wie eine Forelle, tauchte tief wie ein Ölfisch und war so eng mit dem Taubrîn* verbunden, dass niemand glaubte, sie würde ihn je verlassen. Doch dann kam Ellandir Liest-die-Flammen aus Mandalya. Lyriel sah den

Feuerelf und vergaß das Wasser, denn er gefiel ihr wie keiner zuvor. Sie hörte sein Lied und verschloss ihre Ohren für das Locken des Taubrîn, denn seine Melodie ergänzte die ihre wie keine zuvor. So folgte die Tochter des Wassers ihrer Liebe in die Stadt des Feuers.

Die Bewohner Mandalyas aber sahen sie und waren voller Bedenken, denn sie glich keinem der Ihren. Sie hörten ihr Lied und lehnten es ab, denn es störte ihre iamandra**. Gleichwohl blieb Lyriel bei ihrem Gefährten, gebar ihm einen Sohn und suchte Trost in den Fluten des Pandlarin. Sie schwamm wie eine Forelle, sie tauchte wie ein Ölfisch und sang das Lied des Sees. So begann sich ihr Wesen zu ändern – und mit ihm die Melodien, die ihr dha*** erfüllten.

Als sich die Kinder Mandalyas zum Langdauernden Schlaf niederlegten, taten sie das ohne die Tochter Isiriels, denn sie fürchteten ihre düsteren Träume und ihre wilden Lieder. Lyriel aber erkannte zu spät, dass ein fey ohne Gemeinschaft nicht sein kann. Sie blieb allein in den Fluten des Pandlarin zurück und zerbrach an ihrer Einsamkeit.«

—elfisches Märchen, um 2000 v.BF

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

DER GANG DER DINGE

Das Szenario ist modular aufgebaut. Die Helden können ihren Weg frei wählen und auch Ihnen, werter Spielleiter, steht es frei festzulegen, welche Begebenheit sich wann und wo zuträgt – und an welchem Ort Ihre Spieler auf relevante oder irreführende Informationen stoßen. In den folgenden Kapiteln finden Sie Informationen zu einzelnen Orten und Begebenheiten, die Sie in Reisepassagen und Begegnungen einstreuen können. Außerdem liefern wir Ihnen eine Zusammenstellung der für die Helden wichtigen Hinweise.

Flammen und Wogen hat eine recht komplexe Handlung. Bevor wir Sie mit dem Hintergrund des Szenarios vertraut machen, geben wir Ihnen deshalb an dieser Stelle einen knappen Überblick über das, was die Helden erwartet:

● **Es beginnt in Niritul** (siehe Seite 78), wo der Halbelf Dir-lavar in einen rätselhaften Schlaf fällt, aus dem ihn niemand wecken kann. Seine Gefährtin Rania bittet die Gruppe um Hilfe.

● In **Wohin nun also?** (siehe Seite 81) suchen Ihre Helden nach Informationen und bereisen dazu die Region. **In den Seeauen** (siehe Seite 87) entdecken sie erste Spuren und erfahren, dass **Wer sucht, der findet** (siehe Seite 92).

● Ausgestattet mit neuem Wissen und alten Schätzen gerät die Gruppe in den **Alptraum am Ende** (siehe Seite 97), wo sie gegen die Verursacherin von Dirlavars Zustand kämpfen muss. Bedingt durch den modularen Aufbau mangelt es **Flammen und Wogen** an einem ‚roten Faden‘. Verlieren Sie daher nicht aus den Augen, dass das finale Aufeinandertreffen der Helden mit der Antagonistin in den Ruinen eines hochelfischen Hafens – Shir’Vadyr – vorgesehen ist und leiten Sie Ihre Helden mittels der hier vorgeschlagenen sowie selbst erdachter Hinweise dorthin.

DER WEG IN DEN WAHN

Wir gehen davon aus, dass die Gruppe die vorangegangenen Szenarien erfolgreich bestritten hat, bevor sie sich an dieses heranwagt. Das ist zugleich auch Voraussetzung, denn solange *Daleones Drachenhorn* nicht aus Hassaras Ritualhöhle entfernt wurde, bleibt Lyriel im sicheren Schoß des Sees – zu verstörend sind die zerhackten Gedankenbilder, zu schmerzhaft gellt die goblinisch verzerrte Elfenmelodie in ihren Ohren. Magisch begabte Charaktere sind in diesem Szenario sehr hilfreich und deshalb zur Verstärkung der Gruppe empfehlenswert.

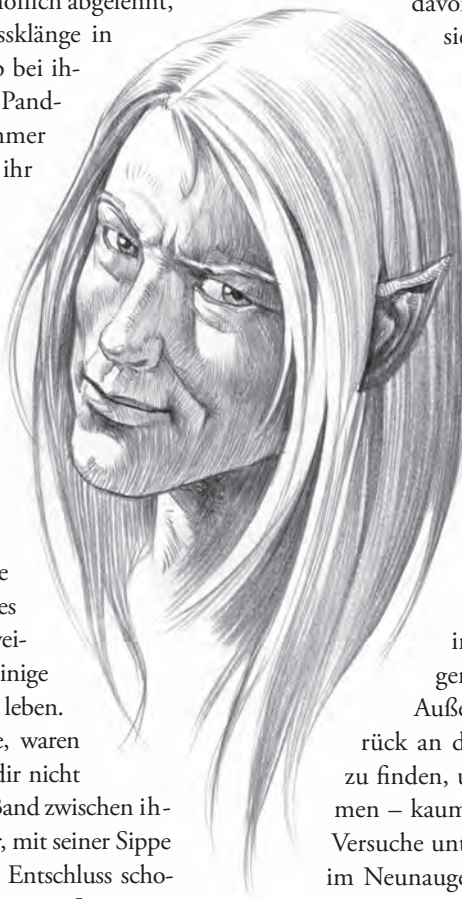
*) Taubrîn ist der elfische Name für den Ysli-See, so wie Pandlarin der für den Neunaugensee; **) Harmonie, Wohlklang, Lied; ***) Leib, Verkörperung, Sein, Selbstverständlichkeit

DER HINTERGRUND

EINE ALTE GESCHICHTE

Die Legende von Lyriel und Ellandir ist über die Jahrtausende in Vergessenheit geraten und heute nur noch Legenden-sängern bekannt, die in der Geschichte der Region besonders bewandert sind. Nichtsdestotrotz enthält sie viel Wahrheit. Tatsächlich brachte Ellandir eine Braut aus Isiriel nach Mandalya. Diese wurde von seiner Sippe höflich abgelehnt, weil ihr fremdartiges Seelenlied Missklänge in das *Salasandra* trug. Lyriel aber blieb bei ihrem Seelengefährten und suchte im Pandlarin – anfangs gelegentlich, später immer öfter – nach der Verbundenheit, die ihr Mandalya verwehrte.

Sie stieß auf offene Arme, die sich in ihrem Rücken allerdings rasch wieder schlossen: Durch den intensiven Kontakt zum See begann sich die Hochelfe zu verändern, wurde aufbrausend, unberechenbar und schwermütig – und indem sie sich dem Gewässer immer mehr annäherte, ihrem Volk immer fremder. Ihre Launen wechselten so rasch wie die des tückischen Pandlarin, die Wandelbarkeit und Abgründigkeit des Elements Wasser wurden ihr zur zweiten Natur und sie übernahm auch einige Züge der Tiere, die in dem Gewässer leben. Als Mandalya entrückt werden sollte, waren die Seelenlieder von Lyriel und Ellandir nicht mehr im Einklang. Er ahnte, dass das Band zwischen ihnen reißen würde und entschied daher, mit seiner Sippe zu gehen. Sein Versuch, Lyriel diesen Entschluss schonend beizubringen, endete in einem hitzigen Streit. Lyriel sprang in die kühlen Fluten, um Ruhe zu finden. Doch wie so oft verlor sie die Zeit aus den Augen – wohl auch, weil der See sie nicht freigeben wollte. Als sie wieder auftauchte, war Mandalya fort und die plötzliche Stille traf sie wie ein Schlag. Dass Gefährte und Sohn ohne Abschied gegangen waren, verletzte Lyriel, es erfüllte sie mit Zorn und verstärkte das Gefühl der Ablehnung, das sie zuvor schon geplagt hatte. Trotzig zog sie sich wieder in den See zurück, der ihr stets treu gewesen war. Es dauerte seine Zeit, bis Lyriel Wut und Enttäuschung weit genug bezwungen hatte, um sich einzugestehen, dass der Pandlarin kein rechter Ersatz für eine Sippe oder gar die Familie sein kann, und dass sie die Einsamkeit nicht dauerhaft ertragen würde. Fortan setzte sie alles daran, dem See zu entfliehen und einen Weg zurück an die Seite ihrer Lieben zu finden – und bei jedem Misserfolg stand der Pandlarin als gütiger Tröster bereit, um sie ein Stück tiefer in seinen Bann zu ziehen.



AUF DEM WEG IN DIE GEGENWART

Die Bewohner Mandalyas haben sich vor rund 4.500 Jahren ‚aus der Wirklichkeit geträumt‘. Dass Lyriel diese selbst für Elfen sehr stolze Zeitspanne überdauern konnte, hat vielerlei Gründe.

Da wäre zunächst die Allianz mit dem Pandlarin. Seiner Melodie hatte Lyriel stets gern gelauscht und sich Teile davon zu Eigen gemacht. Doch erst nachdem sie Jahrhunderte vergebens Anschluss an die entrückten Mandalyer gesucht hatte, ging sie einen verzweifelten Schritt weiter, um ihrer Einsamkeit zu entfliehen: Sie lud den See und seine Bewohner ein, mit ihr ein neues *Salasandra* anzustimmen. Da der Pandlarin neben der Hochelfe unter anderem einen Teilleib des Omegatherions und etliche daimonide Neunaugen beherbergt, bedeutete dies eine Öffnung ihres Seins für allerlei finstere Kreaturen. Was als Übergangslösung gedacht war, dauert nun schon mehr als 1.000 Jahre an und hat Lyriels Wandlung weiter vorange-trieben. Die Verbindung zerrt an ihrem Geist und hämmert an ihren moralischen Grundfesten, sie lässt ihr Herz aber auch im Rhythmus altersloser Urgewalten schlagen, für die Zeit keine Bedeutung hat.

Außerdem ist Lyriel ihrem Lebensziel – zurück an die Seite ihres Geliebten und ihres Sohns zu finden, um mit ihnen den ewigen Traum zu träumen – kaum näher gekommen, obwohl sie unzählige Versuche unternahm. Sie hat den Vulkan auf der Insel im Neunaugensee unzählige Male erklimmt, um zu Meditieren und ihren Geist wandern zu lassen. Sie hat das ganze Repertoire ihrer Magie aufgeboten, doch ihre Zauberkraft reicht nicht aus, um die Grenzen einer Globule zu überwinden. Auch die später hinzugekommene kreative Variante, sich den Weg über die Welt der Träume zu ebnen, war bisher erfolglos. Sie führte nur dazu, dass Lyriel in den letzten 2.000 Jahren viel Zeit im Schlaf verbrachte und die Jahrhunderte an ihr vorbei flogen.

Wache Phasen, in denen sie nach anderen Elfen suchte oder den Uferbereich erkundete, verliefen oft verheerend. So geriet sie um 3000 v.BF bei dem Versuch nach Isiriel zu gelangen bereits in Shir'Vadyr an Elfen, die sie für eine Kreatur Pardonas hielten und mit Feuer und Magie wieder zurück trieben. 2250 v.BF ging sie durch Lärm angelockt im Nebelmoor an Land und fand sich in der Schlacht der Hochelfen gegen Pydacors Horden wieder. Erstere gingen davon aus, dass sie zu den Mächten des Bösen gehöre, denn der Gestank des Omegatherions haftete ihr an. Um Bosparans Fall schließlich grif-

fen die Fäden des goblinisch pervertierten Verständigungszaubers von *Daleones Drachenhorn* nach ihrem Bewusstsein, als sie auf einer Schäre in Ufernähe die wärmende Sonne genoss, denn sie war die letzte ‚Elfe‘ in der Ebene. Elementare Entladungen und verstörende Gedankenbilder waren das Eine, viel schlimmer aber setzten Lyriel die dissonanten Melodien zu. Sie glaubte, elfische Magie und Musik seien ihr mittlerweile so fremd, dass sie sie nicht mehr ertragen könne, und flüchtete sich erschüttert in die Sicherheit des Pandlarin.

Weil das ‚elfische Gekreisch‘ nach ihrem Empfinden ständig über dem See tobte und ihre Brüder und Schwestern entweder panisch oder aggressiv auf sie reagierten, suchte Lyriel keinen Kontakt mehr, sondern zog sich ganz in die Tiefe zurück. Mittlerweile glaubt sie manchmal selbst nicht mehr an einen Erfolg ihrer Bemühungen zum Eintritt in den *Langdauernden Schlaf* und begann daher vor rund 500 Jahren, eine ‚neue Familie‘ zu gründen, indem sie sich mit anderen Kreaturen des Sees vereinte. Zwar erfährt sie durch

den vielgestaltigen Nachwuchs nicht die Ablehnung, die sie zu Zeiten Mandalyas quälte. Doch genügt er auch nicht ihren Ansprüchen an eine gepflegte Gesellschaft.

FINGER IM SPIEL

Im Jahr 1035 BF wurde Lyriels Interesse an den Geschehnissen außerhalb des Wassers erstmals nicht durch Lärm und Aufruhr, sondern durch deren Abwesenheit geweckt. In einer der letzthin eher seltenen Wachphasen bemerkte sie, dass das ständige Getöse aus dem Osten verklungen war – und fragte sich warum. Mit ihren Geisteskräften tastete sie das Ufer ab und stellte fest, dass dort außer Tieren und schwächlichen magischen Auren nichts Lebendes mehr zu finden ist. Neugierig geworden und in einer für ihre Verhältnisse geradezu legendären Geschwindigkeit, entsandte sie die ersten Späher, um herauszufinden, was aus den letzten in der Region verbliebenen Hochelfen geworden ist.

ES BEGINNT IN NIRITUL

Ausgangspunkt des Szenarios ist das verschlafene Örtchen Niritul. Die Helden kennen es bereits als Handelsplatz, der für die Siedler zunehmend bedeutsam wird. Das ist auch der Grund dafür, dass ein Grüppchen im Peraine 1036 BF dorthin aufbricht, um Besorgungen zu machen. Dabei geht es in erster Linie um Saatgut und Obstbäume, weshalb auch der Halbelf Dirlavar mit seinem geschulten Blick die Dörfler begleitet.

Anders als sonst scharwenzelt eine Handvoll Siedler vor der Abreise auffällig um die Helden herum. Nachdem sie einige unheimliche Geschichten vom Ufer des Neunaugensees gehört haben, wollen die Leute diesmal nicht ohne Bedeckung reisen. Sollte Ihre Gruppe den Zug nach Niritul nicht von sich aus begleiten wollen, werden die Siedler ihr eine Weile mit den Verlockungen der ‚Stadt‘ in den Ohren liegen – dem Markt, dem Handwerk, der Taverne **Mandlarilau**. Erst wenn das keinen Erfolg zeigt, gestehen sie, dass die Geschehnisse der vergangenen Monde ihnen Sorgen bereiten und sie sich sicherer fühlen würden, wenn die Helden sie begleiteten. Folgende Gerüchte sind den Dörflern zu Ohren gekommen und werden den Helden nun – dramatisch ausgeschmückt – zu Gehör gebracht:

● Der Zwischenfall (siehe Seite 70) in Niritul zieht Kreise, immer wildere Geschichten werden darüber erzählt. Hinzu gesellen sich ähnlich lautende Berichte aus anderen Orten am Seeufer, allem voran die Geschichte des Fischers Golo, dessen Lehrling von einem Monster in die Tiefe gerissen wurde (siehe Seite 93). (meistenteils falsch, nicht aber Golos Geschichte)

● Die Angst geht um, dass die Schrecken des Sees nun auch auf dem Festland ihr Unwesen treiben. Nächstens wurden wiederholt Lagerschuppen aufgebrochen. Teile der dort gelagerten Nahrung wurden offenbar an Ort und Stelle verzehrt, denn auf dem Boden finden sich Überreste, die von

undefinierbarem Schleim überzogen sind. (wahr, aber nicht in dem geschilderten Ausmaß)

● Angeblich hat sich in den vergangenen Monden ein finsterner Kult gegründet, der den Neunaugensee als Gottheit verehrt. Seine Mitglieder machen Jagd auf Reisende und opfern sie in der Hoffnung, den See so gewogen zu stimmen. (falsch)

● Ein ganz und gar aberwitziges Gerücht besagt, dass eine Armee von untoten Elfenkriegern in altertümlichen Rüstungen die Hardorper Ebene unsicher macht und bevorzugt rothaarige Jungfrauen raubt. Diese Geschichte dürfte Ihren Helden angesichts der Ereignisse im Szenario **Schattenfinger** wohl ein Grinsen entlocken. (falsch, abgesehen von den tatsächlich existierenden Hochelfengeistern aus **Schattenfinger**)

In der düsteren Atmosphäre des mit viel Nebel, Schneeregen und unberechenbaren Winden heraufziehenden Frühlings haben einige Helden vielleicht Verständnis für das Zaudern der Siedler und werden das abergläubische Geschwätz womöglich auch wegen ihrer Erlebnisse in **Schattenfinger** gar nicht so albern finden.

Sollten die Helden sich für die Sorgen der Siedler dennoch unempänglich zeigen, erteilen ihnen Sarhild von Birselsburg oder Leoderich von Effelder den Auftrag in aller Form.

VOM SCHICKSAL EINES HALBBLUTS

Entgegen aller Befürchtungen bleibt die Gruppe unbehelligt, es sei denn, Sie möchten die Reise mit Begegnungen aus dem Kapitel **Gegner in der Hardorper Ebene** (siehe Seite 150) anreichern. Die Handlung dieses Szenarios setzt jedoch erst in Niritul ein.



Am Tag der Ankunft – die Gruppe erreicht den Ort gegen Mittag – verläuft alles nach Plan. Die Siedler schlagen ihr Lager auf und kontaktieren die Händler, die sie bereits von ihren letzten Besuchen kennen. Dirlavar steht ihnen dabei zur Seite, während die Helden ungestört ihren Interessen nachgehen können.

Die gute Stimmung trübt sich erst am nächsten Morgen, als Dirlavar nicht zum verabredeten Zeitpunkt bei den Siedlern auftaucht. Anfänglich reagieren die noch mit mildem Spott, denn viele von ihnen wissen, dass der Halbelf sich bei jedem Besuch in Niritul mit seinem Liebchen trifft. Aus dem Amüsement wird aber schnell Ärger über die Unzuverlässigkeit des flatterhaften Spitzohrs.

Sollte sich in Ihrer Gruppe ein Held befinden, der sich auch nur ansatzweise mit Feilscherei oder Pflanzen auskennt, werden die Dörfler ihn als Ersatzmann in die Pflicht nehmen. Den anderen steht es frei, ebenfalls zum Markt zu gehen oder nach dem verschwundenen Halbelf zu suchen. Je nachdem, wie gut sie Dirlavar kennen, könnten sie sein Fernbleiben nämlich durchaus seltsam finden, da er normalerweise sehr pflichtbewusst ist.

URSACHENFORSCHUNG

Sollten sich Ihre Helden für die Suche entscheiden, können sie von den Siedlern erfahren, dass Dirlavar am gestrigen Nachmittag zur Kate seiner Jugendliebe aufgebrochen ist, die einige Meilen südlich vom Dorf am Seeufer steht. Machen sich die Helden auf den Weg dorthin, so werden sie etwa eine Meile vor Niritul auf Rania (*1009 BF, vollbusiges Rasseweib mit gebärfreudigen Hüften, roter Lockenpracht, rehbraunen Augen und explosivem Temperament) stoßen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Oberfläche des Sees zu eurer Rechten ist spiegelglatt. Kein Lüftchen regt sich, kein Ton ist zu hören – die Stille am Ufer beinahe schon andächtig. Umso störender klingt das plötzliche Rufen in euren Ohren. Eine Frau bricht krachend aus einem südlich von euch gelegenen Wäldchen hervor, das eben noch friedlich im fahlen Licht lag. Sie wedelt mit den Armen, während sie im Laufschrift auf euch zu stürmt. „Heda!“, brüllt sie. „Ihr seid doch (Heldename einfügen)? Verfluchtes Glück. Ihr müsst mit mir kommen. Schnell!“

Suchen die Helden nicht von sich aus nach Dirlavar, wird sich die arme Frau bis zum Markt durchschlagen und dort einiges an Aufsehen erregen, indem sie völlig außer Atem auf den erstbesten Helden zusteuert, um ihre Geschichte in oben geschilderter Manier loszuwerden. Nach wem sie suchen muss, weiß Rania aus Erzählungen ihres Geliebten.

RANIA

Bei näherer Betrachtung stellt sich heraus, dass die Frau schon ein Stück gelaufen – und dabei nicht immer auf den Beinen geblieben – ist. Ihre Kleidung ist verdreckt, die Haare werden von kleinen Ästchen geziert, und ein blutiger Schmiss zieht sich quer über ihre Stirn. Rania besteht mit Nachdruck, zur Not auch mit unflätigen Flüchen, darauf, dass die Gruppe ihr folgt, immerhin „gehe es um Dirlavars Leben“. Fragen beantwortet sie natürlich, am liebsten auf dem Weg zu ihrem Geliebten. Trotz aller Aufregung und Rantias deutlich erkennbarer Furcht sollte es den Helden gelingen, aus ihrem fahrigem Gestammel einen Eindruck davon zu gewinnen, was sich am Morgen zugetragen hat.

Die junge Frau erzählt, dass sie kurz vor der Abreise Dirlavars einen Moment von seiner Seite wich, um ihre Ziegen zu füttern. Dann habe sie plötzlich Geschrei gehört und sei zum See gerannt, um nach ihm zu sehen. Leider habe sie nur noch beobachten können, dass er reglos auf dem Boden lag, während „ein riesiges, hässliches Ding“ über ihm im Nebel aufragte. „Das Vieh“ sei geflüchtet, als sie es anbrüllte und mit Prügeln drohte. Dirlavar sei bewusstlos gewesen und habe aus Augen, Mund und Ohren geblutet. Da sie ihn nicht wecken konnte, habe sie ihn sicher verstaubt und sich auf den Weg nach Niritul gemacht, um Hilfe zu holen.

IN DER HÜTTE DER EINSIEDLERIN

Bei ihrer Ankunft in Rantias Kate wirkt der Halbelf auf den ersten Blick wie tot – er atmet nicht mehr, und seine Körpertemperatur ist niedrig. Bei näherem Hinsehen zeigt sich jedoch, dass seine Augen hinter den Lidern rasch hin und her zucken, ganz so, als würde er schlecht träumen. Abgesehen von einigen Kratz- und Schürfwunden, die Rania ihm zufügte, als sie ihn über den Boden schleifte, ist Dirlavar körperlich unversehrt.

ERSTE ERKENNTNISSE

Ein Magiebegabter kann mittels ODEM leicht herausfinden, dass *mächtige* Magie (1 ZfP*) auf den Halbelfen wirkt, und dass sie sich auf seinen gesamten Körper auswirkt (9 ZfP*). Ein ANALYS führt nicht wesentlich weiter: Nur wer hochelfische Magie schon einmal ‚gesehen‘ hat und eine Probe +18 besteht, dem ist es bei 3 ZfP* möglich, Aspekte dieser Repräsentation aufzuspüren. Allerdings sind sie mit wild wuchernden Strängen anderer, unbekannter Magie verwoben – ein ziemliches Durcheinander, das faszinierenderweise dennoch irgendwie harmoniert. Bei 5 ZfP* bekommt der Held eine Ahnung davon, dass Verwandlungsmagie im Spiel ist, und bei 7 ZfP*, dass der Zauber noch eine Weile andauern wird.

Wenn Ihre Helden sich mit der Magie der Elfen nicht gut genug auskennen, um Parallelen zu deren heutigem Sprüchekanon zu ziehen, könnte ihnen die Idee kommen, dass das Donnerbacher Seminar über mehr Wissen verfügen und

womöglich weiterhelfen könnte. Fürs Erste hat es die Gruppe jedoch mit einem schlafenden Halbfelfen zu tun, den weder Schläge ins Gesicht, noch kaltes Wasser oder magisches Herangehen, wie beispielsweise ein VERWANDLUNG BEENDEN, aufwecken. Weitere Hinweise finden Sie in der Beschreibung des Zaubers BÄRENRUHE.

GEFÄHRLICHE GEDANKEN

Sollte ein Held mittels TRAUMGESTALT oder Hellsichtszauberei in das Bewusstsein des Schlafers eindringen, begibt er sich auf dünnes Eis. In Dirlavars Kopf herrscht heilloses Chaos – und zwar von der Sorte, die auch für Traumgänger unangenehm werden kann. Sorgen Sie dafür, dass der Held nicht zu tief ins Bewusstsein des Halbfelfen eindringt. Lassen Sie ihn spüren, dass er momentan nicht helfen kann, weil Dirlavars Träume zu verworren sind, als dass man ordnend in sie eingreifen könnte. Inspiration für Traumbilder können Sie in Lyriels Leben finden. Eindrücke aus einer finsternen Unterwasserwelt würden ebenso passen wie solche aus der Schlacht gegen Pydacors Horden. Glückliche Erinnerungen sollten allenfalls am Rande aufblitzen, auch wenn sie Lyriel immer mehr verloren gehen. Zu Dirlavar kann der Held jedenfalls nicht vordringen, sondern höchstens einen Eindruck davon gewinnen, was in Lyriels Kopf los ist. Infolgedessen ist er für W6 Stunden leicht desorientiert (KL -2).

SPURENSUCHE

Wer sich am Ort des Geschehens genauer umsieht, kann mit einer *Fährtsuchen*-Probe eine Spur ausmachen, die in den See führt. Das Wasser hat sie zum Teil verwischt und der steinige Grund lässt leider nur wenig erkennen. Mit einer *Fährtsuchen*-Probe +4 kann ein Held dennoch einen klaren Abdruck an einer sandigen Stelle finden. Er gleicht dem eines menschlichen Fußes, ist allerdings länger und schmaler. Eine gelungene *Fährtsuchen*-Probe +7 legt das Vorhandensein von Schwimmhäuten nahe.

Rania kann keine näheren Angaben zu der Kreatur machen. Sie hat sie nur kurz im Nebel gesehen und würde am ehesten von einem „Waldschrat oder sowas“ sprechen. Auf jeden Fall war das Wesen „groß, hässlich und sehr schnell“. Sie erinnert sich außerdem daran, dass die Ziegen nervös wurden kurz bevor Dirlavar zu schreien begann und dass auch sie selbst von „einem seltsamen Gefühl“ erfasst wurde. „Unruhe vielleicht, Angst oder so ...“

Am Ende bleibt den Helden nur, nach Niritul zurückzukehren. Sollten sie Dirlavar mitnehmen, etwa um ihn zu den Heilmagiern nach Donnerbach zu bringen, wird die leidlich enttäuschte Rania an seiner Seite bleiben. Die Erzählungen ihres Geliebten hatten bei ihr offenbar grenzenloses Vertrauen in die Fähigkeiten der Helden geweckt. Sollte ihre Gruppe kein Interesse am Schicksal Dirlavars zeigen, setzen sie ruhig die emotionalen Daumenschrauben an. Rania wird sie – im Notfall auf Knien, mit wogendem Busen und tränenerstickter Stimme – anfehen, zu helfen.

DER WEG DES „DINGS“

Bevor wir uns den Geschehnissen widmen, die Dirlavar entschlummern ließen, ist ein Einblick in Lyriels Aktivitäten der letzten Monde angezeigt. Das Ausbleiben von ‚Hassaras Störfeuer‘ und die Tatsache, dass sie am Ufer des Pandlarin keine elfischen Präsenzen mehr spürt, haben ihren Mut und ihre Neugier beflügelt. Natürlich gibt es in der Gegend noch Elfen, doch leben sie ein Stück zu weit nördlich, und ihre ‚kümmerliche Zauberkraft‘ bewegt sich weit jenseits dessen, was Lyriel als interessant oder sogar gefährlich einordnen würde. Nach einer ersten Sichtung der Umgebung entsandte sie ihre Späher, eine vielgestaltige Horde kleiner und größerer Wesen, die seither das Ufer auskundschaften und ihr gelegentlich Gedankenbilder übermitteln. Letztere sind von Anfang an so merkwürdig gewesen – unaussprechlich hässliche Bauwerke, wimmelnde, laute Städte und überall diese plumpen, elfenähnlichen Kreaturen (Menschen) –, dass Lyriel schon bald an der Zuverlässigkeit ihrer Brut zweifelte und selbst loszog.

Zum Zeitpunkt des Szenarios hatte sie bereits erste Begegnungen mit Menschen, die sie allerdings als Tiere einstuft, da sie weder zaubern noch sprechen – Asdharria, versteht sich – können und bei jeder Begegnung mit ihr laut kreischend davonlaufen. Größere Ansiedlungen hat Lyriel gemieden, dort ist es ihr zu laut und zu wuselig. Bei ihren jeweils recht kurzen Landgängen gelangte sie zu der Einsicht, dass es dort keine Gefahren für sie gibt, nicht einmal in den verlassenen Ruinen Shir’Vadyrs. Deshalb lag der nächste Schritt nahe: in dem einstigen Außenposten Mandalyas eine warme und trockene Kinderstube für ihre jüngste Brut einzurichten, die auf altem elfischen Grund vielleicht endlich mehr nach ihr geraten würde.

Am Zustand des Halbfelfen ändert sich übrigens auch nach einigen Tagen nichts – falls die Helden solange warten wollen. Es erklärt sich von selbst, dass der Vorfall bei den Bewohnern Nirituls und auch bei den Siedlern für Aufregung sorgen wird, wenn die Gruppe sich nicht entschließt, ihn geheim zu halten.

HINTER DEM VORHANG

Auf einem ihrer Beutezüge für den demnächst schlüpfenden Nachwuchs hat Lyriel sich an Rantias Hütte herangepircht, denn einzelne Menschen sind für sie leichte Beute von kapitaler Größe. Dabei stieß sie auf Dirlavar. Sie erkannte, dass in seinen Adern elfisches Blut fließt – wenn auch dünn – und dass er eine schwache magische Gabe besitzt. Der Halbfelf



hatte das zweifelhafte Glück, in einem ihrer klaren Momente auf Lyriel zu treffen, deren Interesse sofort geweckt war. Zunächst einmal, weil die Mischung von Mensch und Elf nahelegt, dass Menschen doch keine Tiere sind. Und dann auch wegen ihres alten Wunsches, wieder Anschluss an ihr Volk zu finden. Lyriel sprach den vor Schreck gelähmten Dirlavar in der einzigen ihr bekannten Zunge – Asdharia – an und erntete keine Reaktion außer der, dass er sich wie schon die Menschen zur Flucht wandte.

Um die Kommunikationsbarriere zu überwinden, streckte Lyriel ihr Gegenüber mit dem Versuch einer typisch hochelfischen Kontaktaufnahme nieder, vereinfacht gesprochen: mit der Urform des GEDANKENBILDER, die Stimmungen und Gedanken in beide Richtungen transportiert, also einem *Salasandra* recht ähnlich ist. Es lag keinesfalls in ihrer Absicht, Dirlavar zu schaden. Sie wollte sich nur mit ihm vertraut machen und ihm seine Angst nehmen, was jedoch gründlich misslang. Denn Dirlavars Furcht sprang nicht nur auf sie über, sondern fand einen gewaltigen Widerhall, der beide Beteiligte in einem Sturm von Gedanken und Gefühlen hinfort riss. Die erschreckenden Bilder aus Lyriels Geist waren dabei schlichtweg zu viel für den Halbelf.

Sein ohrenbetäubendes Geschrei und seine namenlose Angst sowie die Tatsache, dass beides nicht nachließ, als sie die Verbindung löste, überforderten schließlich auch Lyriel. In ihrer Not stellte sie Dirlavar mittels des von ihr über die Jahrtausende perfektionierten BÄRENRUHE ruhig. Bevor sie sich weiter mit der Situation auseinandersetzen konnte, stürmte Rania brüllend auf sie zu. Verstört und nach wie vor unter dem Eindruck von Dirlavars Angst, flüchtete die Elfe zurück in den See und ward an jener Stelle nicht wieder gesehen.

СТОЧЕРИ ИМ ТРЮБЕН

Entgegen der klar umrissenen Aufgaben zu Beginn des Szenarios, stehen die Helden nun vor einer nur vage greifbaren Herausforderung: Sie sollen Dirlavar helfen, indem sie die merkwürdigen Ereignisse der letzten Monde und das, was ihm widerfahren ist, aufklären. Wenn Ihre Spieler nicht von selbst einen Zusammenhang zwischen den merkwürdigen Kreaturen, verschwundenen Fischern und seltsamen Träumen herstellen, können Sie Meisterpersonen hinzuziehen und dahingehende Spekulationen anstellen lassen. Man ist in der Region Seltsames gewöhnt, aber eine derartige Häufung ist auch zwischen Neunaugensee und Salamandersteinen ungewöhnlich.

КЕППТИССТАП

Folgende Aspekte sollten den Helden zum jetzigen Zeitpunkt bekannt sein:

- Das Drachenhorn war maßgeblich für die Wetterphänomene in der Hardorper Ebene verantwortlich. Mit seinem Entfernen hat sich die Lage normalisiert.
- Seit einiger Zeit häufen sich Sichtungen von Irrlichtern in den Seeauen.
- Zwischen Rathila und Niritul sind einige Menschen in der Nähe des Seeufers spurlos verschwunden.
- Merkwürdige Mischwesen tauchen auf, einige davon sind aggressiv.
- Dank der Hochelfengeister aus **Schattenfinger** ist den Helden das Zeichen Shir'Vadyrs bekannt.
- Dirlavar hat von seltsamen Träumen erzählt. Nachforschungen ergeben, dass einige Menschen in Niritul und dem Örtchen Winklingen (siehe Seite 88) in Weiden ähnliche Erfahrungen gemacht haben.

УОНІП ПУП ALSO?

In den folgenden Abschnitten liefern wir Ihnen zunächst Beschreibungen der Orte, die für Ihre Helden auf der Suche nach Wahrheit von Interesse sein könnten. Direkt im Anschluss finden Sie allerlei Informationen und Gerüchte, die Sie frei auf diese Orte verteilen können. Ziel der Suche ist es, genügend Hinweise auf die Elfenstadt Shir'Vadyr zu finden, in der es zur Begegnung mit Lyriel kommt.

Außerdem können Ihre Helden am Wegesrand einige Gegenstände einsammeln, die Ihnen später helfen werden. Da die bisherigen Erkenntnisse vor allem im Zusammenhang mit dem Neunaugensee stehen, gehen wir davon aus, dass die Helden sich entlang seines Ufers tummeln werden. Folgende Städte und Weiler bieten sich als Rechercheorte an:

- Donnerbach
- Niritul
- Hardorp
- Rathila

- Mandelühr
- Trallop
- Olat

Sinopje und **Uhdenberg** liegen im Vorgebirge der Roten Sichel. Sollten die Helden sich dennoch dorthin wenden, können Sie ihnen gegebenenfalls eine Information minderer Bedeutung zuspiesen. Im Großen und Ganzen bringen diese Orte jedoch keine wichtigen Erkenntnisse.

ДОПЕРБАХ

Eine ausführliche Beschreibung der Hauptstadt des Dominiums finden Sie ab Seite 129. Wichtige Anlaufstellen für die Helden sind der Hesindetempel mit angeschlossenem Draconiter-Hort, das Seminar der elfischen Verständigung, der Rondratempel sowie das Ordenshaus der Anconiten.

HESINDETEMPEL UND DRACONITER-HORT

Für die Diener der Allweisen ist die Kultur der ‚feya‘ seit langem ein Forschungsschwerpunkt. Entsprechend gut ist die Bibliothek sortiert. Tempelvorsteher *Abelmir Freistätter* hat sich für seine Untersuchungen zur elfischen Götterwelt weit über die Stadtgrenzen hinaus einen Namen gemacht, und steht mit den übrigen Elfen-Forschern der näheren Umgebung in regem Austausch. Glücklicherweise ist er recht bodenständig und liebt es, über seine Forschungen und die eigene Brillanz zu parlieren, so dass er auch Helden mit niedrigem Sozialstatus Rede und Antwort steht. Zudem verbindet ihn eine Freundschaft mit Amalberga, dem Familienoberhaupt der Birselburger, so dass er Gesandten dieses Hauses gerne Unterstützung zukommen lässt.

Giausar Dembrowsko, der Präzeptor der Draconiter, hat über die Jahre nicht nur erhebliches Wissen, sondern auch etliche Gegenstände und Artefakte der goblinischen und elfischen Kultur zusammengetragen, so dass die Helden gegebenenfalls das eine oder andere Klein-

od in Augenschein nehmen können. Leider betrachtet der Norbarde „den blasierten Kollegen Freistätter“ als lästigen Rivalen, so dass er sich äußerst zugeknöpft zeigt, wenn die Helden zuerst dort vorbeigeschaut haben – oder gar auf dessen Empfehlung zu ihm kommen.

DAS SEMINAR DER ELFISCHEN VERSTÄNDIGUNG

Die stellvertretende Akademieleiterin *Majarna Virah aus den Salamandersteinen* (*994 BF, athletisch, schulterlange blonde Ringellocken) und der elfische Gastdozent *Alwadirion Morgentauglanz* (*unbekannt, klein, freundlich und aufgeschlossen) sind Koryphäen auf dem Gebiet der elfischen Geschichte, Kultur und Zauberei. Majarna ist vielbeschäftigt und nimmt sich nur dann Zeit für ein persönliches Gespräch, wenn die Helden einen prominenten Fürsprecher haben oder die Dringlichkeit ihres Anliegens glaubhaft versichern.

Die Kontaktaufnahme mit Alwadirion gestaltet sich hingegen erfreulich einfach. Der Elf nimmt sich Zeit für die Helden, und je länger das Gespräch dauert, desto mehr beginnt er sich für ihr Anliegen zu interessieren. Er kennt uralte Sagen, be-

sitzt einige Liederhandschriften und Gedichtbände, und spürt seit vielen Jahren Zeugnissen hochelfischer Magie nach. Noch wichtiger ist, dass er den Helden seine Unterstützung zusagt und so in Donnerbach – und darüber hinaus – als Türöffner dienen kann, indem er etwa ein Empfehlungsschreiben ausfertigt. Dank seines Einflusses sind Gespräche mit Majarna und weiteren Würdenträgern nach Ihrer Maßgabe problemlos zu arrangieren.

Auf Drängen der Helden bemühen sich die Donnerbacher Magier, mehr über den Zustand Dirlavars herauszufinden. Über die nicht restlos aufzuklärende Kombination aus Verständigungs- und Verwandlungsmagie, die hinter Dirlavars Paralyse steckt, sind sie beunruhigt, zugleich aber auch fasziniert, weil sie hochelfische und feische Strukturen in den Matrices erkennen. Nach eingehenden Analysen kann *Alwadirion* den Helden berichten, dass ein dem heutigen Spruch **BÄRENRUHE** ähnlicher Zauber im Spiel ist und Dirlavar vor kurzem mächtigen Varianten von **SENSIBAR** und/oder **GEDANKENBILDER** aus-

gesetzt war. Gemeinsam mit den Anconiten gelingt es ihm, den Schlaf des Halbelfen zu beruhigen und seine Alpträume zu mildern. Auf die Frage, ob und wann Dirlavar wieder erwachen wird, hebt Alwadirion nur die Schultern und meint, dass es sich um Tage, aber auch um Monate handeln könnte.

SKRUGBRANDUR – DER RONDRATEMPEL

Der Rondratempel verfügt über ein umfangreiches Archiv, für das Laranko *Hewalkar* von Festum (*970 BF, kahlköpfig, Rauschebart, belesen, aber bodenständig) verantwortlich ist. Häufig halten sich zudem die Fürst-Erzgeweihte Aldare (siehe Seite 109), die mit Hewalkar befreundet ist, und ihre Tochter Thalia (siehe Seite 110) hier auf. Letztere wird die Helden gerne unterstützen, während ihre Mutter lieber aus der Entfernung beobachtet.

Schwerpunkt des Tempelarchivs ist zum einen die Geschichte des Dominiums und zum anderen rondrianische Theologie. Larankos Leidenschaft gilt dem Sammeln aller Relikte, die im Zusammenhang mit der Geschichte des Donnerbachfalls, der Kavernen und generell der Region stehen. Er versucht, in diesen Fragmenten die rondrianische Relevanz zu erkennen



Nachforschungen

und zusammenzustellen. Inzwischen füllen Kisten und Körbe solcher Zeugnisse zwei eigens dafür frei geräumte Höhlen. Bibliophil wie Laranko ist, lässt er keinen Fremden an seine Schätze, interessiert sich aber sehr für die Fragen der Helden. Präsent ist den drei genannten Geweihten zudem das im Entstehen begriffene Werk *Schwurbund – Die Wehr den Feinden* (siehe Seite 148) des Hofkaplans von Frinirath, Rurik Àrvakur von Rhodenstein.

ORDENSKLOSTER DER ANCONITEN

Die Heilmagier um Großmeister *Tharek Kbelastes* (*978 BF, würdevoll, gutmütig, gebrechlich) sind äußerst kooperativ und bemüht, Dirlavar zu helfen. Ihre Untersuchungen erbringen jedoch ähnlich schwammige Ergebnisse wie die der Seminar- magier. Die Anconiten bieten an, sich so lange wie nötig um Dirlavar zu kümmern. Darüber hinaus können die Helden hier nur wenige Informationen gewinnen, denn die Ordens- leute haben sich der medizinischen Versorgung der Bevölke- rung verschrieben, so dass sich ihr Wissen über elfische Kultur und Zauberkunst auf die *Magica Curativa* beschränkt.

WEITERE ORTE

● Die in einem Archiv im Erdgeschoss des Rathauses un- tergebrachte Stadtchronik wird von Archivar *Dilion Quendt* (*969 BF, misstrauisch, streng, pedantisch) seit mehr als 30 Jahren mit äußerster Sorgfalt gepflegt. Entsprechend ordent- lich sind die Bestände, die bis in die Gründungstage der Stadt zurückreichen, sortiert. Es finden sich auch einige in Isdira abgefasste Schriften, die teils bis heute nicht datiert werden konnten.

● In den Schenken der Stadt kursieren die wildesten Ge- rüchte. Besondere Erwähnung verdient das Gasthaus **Lieb- liche Melodei**, denn die Sängerwettbewerbe, die hier statt- finden, bieten eine gute Gelegenheit, die Helden mit melan- cholischen Liedern oder Gedichten rund um die Elfen zu versorgen. Womöglich messen sich dieser Tage auch einige begabte Geschichtenerzähler, indem sie alte Sagen und Le- genden über die Geschichte der Elfen zum Besten geben, deren Herkunft sie selbst nicht rekonstruieren können.

● Wenn Sie mögen, findet sich unter dem wertlosen Tand, der auf dem **Pilgerplatz** an nichtsahnende Gläu- bige verscherbelt wird, eine Kostbarkeit wie eine hoch- elfische Statuette/ein Medaillon/ein Pergamentstück/ eine Liederhandschrift, die von den Händlern für wertlos gehalten wird und für einen geringen Betrag erworben werden kann.

ERKENNTNISSE IN DONNERBACH

Aufgrund des hohen elfischen Bevölkerungsanteils, der unmit- telbaren Lage am See und den Salamandersteinen sowie der zahlreichen Kultur- und Bildungseinrichtungen ist die Stadt Donnerbach eine lohnenswerte Anlaufstelle. Sie können den Spielern hier praktisch alle Arten von wichtigen Informatio- nen zuspüren, wobei Sie darauf achten sollten, dass Sie nicht zu viele Geheimnisse auf einmal lüften, wenn die Helden die Stadt gleich zu Beginn ihrer Ermittlungen aufsuchen.

PIRITUL

Das Dorf Niritul wird in diesem Band ausführlich beschrie- ben (siehe Seite 146).

ERKENNTNISSE IN PIRITUL

Das Dorf verfügt über keinen nennenswerten ‚Hort des Wis- sens‘, denn das Archiv der Vogtei wird von Vogt Dragendal äußerst nachlässig geführt, und der hiesige Rondratempel verfügt über keine Bibliothek. Trotzdem sorgt die Nähe Ni- rituls zum Neunaugensee dafür, dass die Helden hier einige Hinweise erlangen können. So machen im **Mandlarilau** sämtliche in der Region bekannten Gerüchte (und noch ei- nige mehr) die Runde. Denkbar ist auch, dass die alte Burja auf einer ihrer Wanderungen ein elfisches Artefakt gefunden hat, das sie nun – natürlich nur nach zähen Verhandlungen und gegen eine angemessene Gegenleistung – abzugeben bereit wäre. Über einen ortsansässigen Händler oder Wald- läufer können die Helden zudem Kontakt zu den Elfen in den Salamandersteinen herstellen und dort – je nach Auf- treten und Verhandlungsgeschick – in den Genuss von alten Geschichten und Märchen kommen oder Schriftstücke und Artefakte in ihren Besitz bringen.

AUF FALSCHER FÄHRTE

Wo immer zwei Menschen zusammenkommen, gibt es Gerede. So auch in Niritul. Hier ist „allgemein bekannt“, dass Rania „so eine ist“ – also eine Hexe. Wenngleich nicht alle Dörfler diese Ansicht teilen, müssen selbst jene, die Ra- nia wohlgesonnen sind zugeben, dass die junge Frau etwas seltsam und es in ihrer Gegenwart zuweilen gefährlich ist. Immerhin ist sie „verrückt genug, allein am See zu leben“. Tatsächlich ist Rania jedoch ‚nur‘ ein Pechmagnet und hat schon in jungen Jahren lernen müssen, dass Menschen un- gnädig reagieren, wenn sie von ihren ständigen Dramen – oft auch schmerzhaften, körperlich wie finanziell – in Mitlei- denschaft gezogen werden. Deshalb suchte sie die Abgeschie- denheit des Sees. Sie ist keine Hexe, sondern eine nicht ganz freiwillige Einsiedlerin.

HARDORP

Das Dorf Hardorp wird in diesem Band ausführlich be- schrieben (siehe Seite 142).

ERKENNTNISSE IN HARDORP

Livianer (siehe Seite 144) und Kräutersammler können den Helden nach Ihrer Maßgabe Hinweise auf hochelfische Re- likte im Nebelweid (siehe Seite 126) und die Alchimistin Fulberta Glumske (siehe Seite 92) geben. Das Dorf ist zu jung, um mit fundierten Erkenntnissen aufwarten zu kön- nen. Im Ausgleich dazu kursieren in Hardorp Gerüchte, die zunehmend wüst werden, wenn die Helden ihre Informan- ten entsprechend ermuntern – beispielsweise durch eine Lo- kalrunde.

RATHILA

Die wehrhafte Stadt Rathila (siehe Seite 148) ist die letzte Befestigung des Herzogtums Weiden vor der Ebene von Hardorp. Seit Rathila Schauplatz der ‚Schlacht der Schatten‘ wurde (siehe das Abenteuer **Strom der Feinde** in der Anthologie **Wetterleuchten**), sind sich die Bewohner ihrer langen Geschichte wieder bewusster. Die meisten sind sich zudem des Blutsbunds zwischen ihrem künftigen Herrscher und der künftigen Herrscherin Donnerbachs bewusst und nur allzu gern bereit, den Helden zu helfen, wenn sie erfahren, dass „Prinzessin Thalia“ zu ihren Gönnern zählt.

Das gilt auch für Baron *Thordenin von Weissenstein* (*978 BF, schlank, weißes Haar und Vollbart, lebenslustig) sowie seinen Hofkaplan *Rurik Árvakur von Rhodenstein* (*995 BF, groß und kräftig, das lange dunkelbraune Haar zum Pferdeschwanz gebändigt, gepflegter Vollbart), Knappe der Göttin vom Orden der Wahrung. Sie können den Helden berichten, dass *Isegrein der Wanderer* (526-460 v.BF) die Siedlung in grauer Vorzeit gründete und einen Schwurbund mit dem Elfen *Oiodarell Schwurträger* schloss – zum Schutz vor Feinden von außen. Rurik hat – ganz im Geiste seines Ordens – eine eigene, noch lückenhafte Chronik ‚*Schwurbund – Die Wehr den Feinden*‘ angelegt, in die er den Helden gern Einblick gewährt. Über Hochelfen gibt es darin allerdings nichts zu erfahren, denn deren Schicksal war bereits besiegelt, als Isegrein an den Rathil kam.

ΕΚΚΕΝΤΙΣΣΕ ΙΝ ΡΑΘΗΛΑ

Ähnlich wie in Hardorp kursieren hier vor allem Gerüchte über merkwürdige Vorfälle am See. Darüber hinaus berichtet der Baron – ein efferdgläubiger Mann, der oft am Ufer des Rathils steht, um die strömenden Fluten zu beobachten –, dass er sich in der Nähe des Flusses letzthin oft beklommen fühlt und nächtens von seltsamen Träumen geplagt wird, die einigen Helden bekannt vorkommen (siehe Seite 96). Thordenin rät der Gruppe, sich bei der Deutung von Gwynna der Hex‘ beraten zu lassen.

CRON-FESTE MANDELIHR

Mandelihr ist eine elegante, aber dennoch wehrhafte Wasserburg mit hellen Mauern, die auf einer felsigen und weit in den Neunaugensee reichenden Landzunge errichtet wurde. Als Cron-Feste ist sie ein herzogliches Allod, und in der Vergangenheit zogen sich schon die elfischen Hofmeister (siehe Seite 87) gerne hierher zurück. Von alters her wird gemutmaßt, dass die Burg sich über elfischen Ruinen erhebt. In der Burg finden sich viele Alkoven und florale Motive, die auf diese elfische Vergangenheit hinweisen, und in den Kavernen unter der Feste, die zum Pandlarin hin offen sind, wurden vor langer Zeit sogar alte elfische Barken gefunden. Der Herzbaum der Feste ist eine schlanke, aber uralte Blutulme, die sich im weitläufigen Zwinger erhebt, und schon die fein

geschwungene Form ihres Stammes lässt erahnen, dass sie von elfischen Gärtnern gepflanzt wurde.

Der Kastellan, der die Burg für Herzogin Walpurga verwaltet, ist Junker *Roderich von Krudenburg* (*995 BF, groß, schulterlange schwarze Haare und Bart, dunkle Augen, rau aber herzlich), ein weithin bekannter Streitwagenfahrer und Vertrauter *Pagols von Löwenhaupt*.

DER GASTFREUNDLICHE JUNKER

Roderich empfängt Reisende immer gerne und steht ihnen bei jeglichem Anliegen wortreich zur Verfügung. Er neigt aber dazu, sich schnell zu langweilen, wenn die Unterhaltung allzu profan ist. Auf Rückfrage berichtet Roderich, dass es westlich der Feste den sogenannten *Albenwald* gibt. Als waschechter Weidener bildet er sich einiges auf seine erschreckend begrenzten Kenntnisse des Isdira ein und erklärt den Helden, dass der Wald eigentlich *Lawaralîr* (isd.: Wald-der-Wellengischt) heißt und seine Ausläufer sich bis an den Pandlarin erstrecken. In einem gut versteckten Dorf inmitten des Waldes lebt die kleine auelfische Sturmtanz-Sippe.

DIE HOCHELFISCHEN WURZELN MANDELIHRS

Die Cron-Feste wurde über den Ruinen *Durlon Man‘dalîrs* erbaut, einer hochelfischen Hafenanlage ähnlich Shir‘Vadyr – jedoch wesentlich kleiner. Der Name ist vage mit „(gebaute) Hafenfeste über Woge und Lotos“ zu übersetzen. Anders als Shir‘Vadyr, die Feuerwächterin, war Durlon Man‘dalîr nicht als Stadt, sondern als reiner Hafen angelegt. Dieser wurde bei einem Seebeben vor Hunderten von Jahren weitgehend zerstört. Einzig steinerne, teils mittels IGNIMORPHO geformte Stege blieben einigermaßen erhalten. Als die Menschen auf der Landzunge eine Festung errichteten, integrierten sie deren Überreste in die Burganlage und legten einen unterirdischen Zugang zum Neunaugensee an. Der deutlichste Hinweis auf die hochelfischen Wurzeln der Feste liefert ihr Name. Junker Roderich zufolge geht das ‚Mandelihr‘ auf den vor den seewärtigen Mauern der Feste üppig gedeihenden Lotos (eine Variante des Weißgelben Lotos **ZooBotanica 247**) zurück, der im elfischen *Man‘dala* heißt. Das Gedeihen dieser Pflanze so hoch im Norden sei Hinweis auf das elfische Erbe Mandelihrs – womit Roderich richtig liegt. Gepflanzt wurde der Lotos tatsächlich von den Erbauern des Hafens, und das magische Wasser lässt ihn üppig gedeihen.

Lotosblatt, Lotosblüte, aber auch die Abbildung eines filigranen Vogels – dem Lotosstar (**ZooBotanica 184**) – sind wiederkehrende Motive in der Burganlage. Teils wurden Steine aus den alten Ruinen beim Bau in die neue Feste integriert. Der weitaus größere Teil der Verzierungen stellt jedoch den menschlichen Versuch dar, die lebensecht und schwerelos wirkenden elfischen Bildnisse nachzuahmen. Dies ist gelegentlich – gerade im vornehmen Rittersaal – erstaunlich gut gelungen. Weit öfter erkennt man die Natur einer plumpen Imitation jedoch auf den ersten Blick.

DER SEEHAFFEN MANDELIHRS

Der unterirdische Hafen ist nur noch teils als hochelfische Anlage erkennbar, und doch liefert er – bei sorgfältiger Untersuchung – einige Hinweise.

● Zwei steinerne, in elegantem Schwung in den See ragende Ausläufer bilden die Stege der Burg. Obgleich an einigen Stellen ausgebessert, weisen sie bei einer gelungenen *Baukunst*-Probe +5 in Linienführung und Beschaffenheit Ähnlichkeiten zur Architektur von *Daleones Flammenhorst* auf.

● An einer prominenten Stelle – nahe des Treppenabgangs – ist ein steinerne ‚Feuerspeier‘, ähnlich dem in **Schattenfinger** (siehe Seite 74), in die Wand eingelassen. Entsprechend seiner Zweckbestimmung wird er mit Öl befüllt und über einen Docht als Lichtquelle genutzt.

● Unter Algen und Moos können die Helden mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 verwitterte Reliefs erkennen. Am rechten, grob gen Nordosten weisenden Steg gibt es verschlungene Lotosranken und Lotosstare, aber auch das bereits bekannte Sichel-und-Flammen-Symbol Shir’Vadys. Ähnliches ist am linken Steg zu entdecken, diesmal jedoch mit dem Zeichen *Dyr’Flanathils* (siehe Seite 87). Die Stege weisen grob in Richtung der beiden anderen Häfen.

● Das Symbol Durlon Man’dalirs ist ein Lotosblatt, in dessen Mitte eine Flamme lodert. Dieses Symbol taucht ein halbes Dutzend Mal auf, jeweils kunstfertig und hochelfisch gefertigt.

IM WALD DER WELLENGISCHT

Der Lawaralir ist ein urtümlicher Wald und vermutlich Überbleibsel der uralten Elfenwälder, die zur Zeit der Hochelfen noch die ganze Region bedeckten. Schon ein Dutzend Schritt hinter dem Waldessaum wird der Wanderer vom Rauschen und Knarren der Bäume vollständig umfassen, kein Weg ist erkennbar, und das Unterholz wirkt undurchdringlich. Der Boden ist uneben, teils liegen große Felsbrocken im Weg. Das durch die Nadeln der Kiefern fallende Licht schimmert leicht bläulich. Neben imposanten, trocken stehenden Kiefern gibt es immer wieder sumpfige Niederungen, in denen schlanke Birken und vielstämmige Erlen dominieren. Allein die weißen Büschel des Sumpfgrases zeigen dem Kundigen, dass man bestimmte freie Flächen besser nicht betritt.

Die Suche nach dem Elfdorf erweist sich für Menschen als schwierig. Sie stören eher Rehe oder Schwarzkittel auf, als dass sie das Heim der Sturmtänzer von sich aus erreichen. Den Elfen jedoch entgeht das Eindringen der Fremden nicht. Früher oder später werden die Helden von ihnen in Empfang genommen. *Ananthariel Verdirbt-den-Schwarzpelz* (*772 BF, lange schwarze Haare, bernsteinfarbene Wolfsaugen, Lederrüstung, brillanter beidhändiger Schwertkämpfer), ein weithin gerühmter Kämpfer der Sippe, und *Aressia Hört-die-Lieder-der-Ferne* (*997 BF, lange blauschwarze Haare, amethystfarbene Augen, verzierte Bauschkleidung), eine junge Legendensängerin, treten den Helden entgegen. Wie genau das Zusammentreffen verläuft, hängt von der Reaktion der Helden ab. Sie können entscheiden, ob Ananthariel und Aressia die Helden in ihr Dorf führen oder ihnen nur anbieten, ein gemeinsames Lager für die Nacht zu errichten, um sich auszutauschen.

ERKENNTNISSE IN MANDELIHR

Die Auelfen Ananthariel und Aressia können den Helden gerade im Hinblick auf die hochelfischen Relikte unter der Cron-Feste und das Symbol Shir’Vadys sowie mit der elfischen Geschichte helfen. Die Legendensängerin kennt uralte Lieder und Geschichten – wie etwa die von **Lyriel und Ellandir** (siehe Seite 76) – und kann weitere Hinweise geben.

Aufschlussreich ist auch ein Besuch der Kavernen unter der Cron-Feste. Gerüchte und allerlei Ammenmärchen kann das Gesinde beisteuern. Besonders interessant ist eine Geschichte des Pferdeknechts Kordan. Er behauptet, im Morgennebel des vergangenen Herbstes von wundersamem Gesang ans Ufer des Sees gelockt worden zu sein. Dort habe er ein schlankes Wesen mit dunklem Haar gesehen, das er zunächst für eine Frau hielt. Als er sich näherte, sprang die Kreatur jedoch ins Wasser und schwamm flink wie ein Fisch davon. Kordan ist überzeugt: Es war eine Nixe. Er könnte schwören, dass sie einen Fischschwanz hatte – und dass der Lotos vor Mandelihr prachtvoller blüht, seit sie da gewesen ist. **Hintergrund:** Tatsächlich hat Kordan Lyriel entdeckt, die das Lotosfeld vor Mandelihr immer wieder aufsucht.

Möglicherweise können die Helden in Mandelihr einen *Lotostrunk* (**ZooBotanica** 247) erstehen, ein Stärkungsmittel, das nicht schwer herzustellen ist. Einer der Burgköche verdient sich ein Zubrot damit, den Trunk herzustellen und zu verkaufen (10 D für eine Anwendung).

TRALLOP

Eine ausführliche Beschreibung der Herzogenstadt und ihrer Eigenarten finden sie in **Schild 72f.** sowie im Artikel **Die Bärenburg zu Trallop** (**AB** 149). Neben der Burg bietet sich vor allem der Phextempel als Ort für die Nachforschung an.

WER KAPPE HELFEN?

Weiden und Donnerbach pflegen ein gutes, gegenwärtig beinahe inniges Verhältnis. Die Fürst-Erzgeweihte ist Schwertmutter des künftigen Herzogs von Weiden, Prinz Arlan von Löwenhaupt, welcher der Erbin des Donnerbacher Fürstenthrons durch einen Blutsschwur und in Freundschaft verbunden ist. Helden, die im Auftrag Donnerbachs vorsprechen, finden Gehör, wenn sie sich einigermaßen geschickt anstellen. Ein Empfehlungsschreiben beispielsweise von Thalia oder ähnlich respektablen Personen erweist sich ebenfalls als hilfreich.

Ansprechpartner

● *Eberwulf von Weissenstein* (*998 BF, groß, hager, halblanges dunkelblondes Haar, trägt edle Wappenröcke), Haus- und Hofmeister der Herzogin und Kanzler Weidens, ist ein gebildeter Mann mit zurückhaltendem Charme. Er kennt die Geschichte Weidens sehr gut und weiß besser über die in den Mauern der Burg gehorteten Schätze Bescheid als manchem recht ist. Merkwürdige Geschehnisse interessieren ihn prinzipiell, wenngleich er dem Prinzip folgt, Hilfe müsse sich auch lohnen.

● *Lynkea von Winhall* (*964 BF, schlank, sehnig, langes weißes, oft zu Zöpfen geflochtenes Haar, strahlende Augen), Vogtvikarin der Halle des Nebels, des Phextempels von Trallop. Nicht nur die Tradition des Tempels, nach der Mondschatten ihre Weihe nur erhalten, wenn sie einen Beutezug in die Bärenburg erfolgreich abschließen, ist Grund dafür, dass Lynkea recht genau über Geschehnisse auf der Burg informiert ist. Die alte Geweihte war früher eine enge Freundin ‚Prinzessin Gwynnas‘, von der sie heute eher Abstand hält.

● *Grimmfold* ‚Der Sammler‘ *Pergelbacher* (*974 BF, grauer Haarkranz, Knollennase, trägt einen abgetragenen Weidener Wappenrock), ist der Herzogliche Zeugmeister. Dieser Aufgabe widmet er sein gesamtes Dasein. Ständig ist er auf der Suche nach geschichtsträchtigen Schätzen, die er „seiner Sammlung“ einverleiben kann. Grimmfold ist ein lebenswürdiger Mann, der gerne über seine Arbeit spricht und mit seinem Wissen nicht hinterm Berg hält. Allerdings kennt er meist nur die Gegenstände und die Geschichte ihrer Beschaffung, nicht die dahinterliegende des Objekts. Grimmfold misstraut Lynkea zutiefst.

● *Furgund von Hollerbungen* (*985 BF, schlank, klein, dunkle Haare und Augen, gebildet, sehr neugierig, einnehmendes Wesen) ist Gesandte des Dominiums Donnerbach. Je nach Sozialstatus Ihrer Helden ist es denkbar, dass sie im prächtigen Gesandtschaftshaus unterkommen. Furgund verfügt zwar nicht über das Wissen, nach dem es die Helden verlangt, kann sie jedoch mit den nötigen Kontakten versorgen. Sie ist sehr an den Ergebnissen der Nachforschungen interessiert.

● *Ailgrimm aus dem grimmen Norden* (*982 BF, weißer Vollbart, kurze Haare, eisblaue Augen, wortkarg, *brillanter Firungeweihter*) steht dem Haus der Eisigen Stelen (**Schild 74**) und damit einem der bedeutendsten Firuntempel Aventuriens vor. Gelegentlich kehrt er dem Haus den Rücken und bereist die Weiten des Nordens. Er ist bestens über Vorkommnisse in der Wildnis Weidens und der Region nördlich davon informiert und kennt die Lage vieler verborgener Orte.

● *Gwynna* ‚Die Hex‘ von *Löwenhaupt* (*825 BF, feuerrote Locken, grüne Augen, stets von einer Pechnatter umringelt, wirkt wie 35) – heißt es in Weiden – kenne die Zukunft. Manche munkeln, sie kenne auch die Vergangenheit, weil sie unsterblich sei. Sie ist schwer zu erreichen, die Chancen erhöhen sich aber beträchtlich, wenn eine Hexe in Ihrer Gruppe ist oder die Helden Lynkea als Fürsprecherin gewinnen können. Gwynna kann den Helden nach Ihrer Maßgabe die eine oder andere drängende Frage beantworten, ihnen beispielsweise die Existenz hochelfischer Bauwerke im Nebelmoor ebenso bestätigen, wie in den Auen des Neunaugensees. Zudem kann sie den Helden bei der Einordnung ihrer Träume behilflich sein.



DIE TRÄUME DER HEX'

Der Besuch bei Gwynna ist optional. Wenn Sie möchten, erhält stattdessen einer Ihrer Helden die tiefer gehenden Hinweise (siehe Seite 96), die wir hier vorstellen. Gwynna ist eine versierte Seherin mit hoher Empfindsamkeit für die Schwingungen, die allenthalben in der Luft liegen. Wenn etwas in Weiden im Argen liegt, gehört sie normalerweise zu den Ersten, die davon wissen. Umso unangenehmer ist es ihr, dass sie die aktuellen Vorgänge nicht richtig einordnen kann. Über ihre Träume unterhält sie sich daher nur bei entsprechend höflichem Verhalten der Helden, wirft ihnen den einen oder anderen Brocken hin und liefert ein paar Interpretationsansätze.

Gwynna hat Wut, Trauer, Einsamkeit und Verzweiflung als beherrschende Elemente ihrer jüngsten Träume ausgemacht. Diese Empfindungen entsprangen nicht ihrem eigenen Bewusstsein, sondern kamen von außen, was den Verdacht nährt, dass ein fremdes Wesen seine Befindlichkeiten mit ihr teilt. Wie das funktioniert, kann sie sich nicht erklären, sie geht aber davon aus, dass ihre Träume seit Neuestem Erinnerungsfetzen aus dem Leben einer ihr unbekanntem Kreatur enthalten, die offenbar im Neunaugensee lebt.

Die Bilder, die einige Ihrer Helden aus ihren Träumen kennen, sind Gwynna vertraut. Außerdem hat sie einige Fixpunkte ausgemacht, die Ihren Helden bisher nicht bekannt sein sollten: Sie saß in vollkommener Stille auf der Spitze des Vulkans im Neunaugensee und starrte stumpf in den Himmel, sie wurde von gerüsteten Kreaturen mit Flammensymbolen auf ihren Harnischen angegriffen, und sie schwamm in völliger Einsamkeit durch die Fluten eines nachtschwarzen Sees.

Wegen verschiedener Gesichte in den vergangenen Monden glaubt Gwynna, dass eine verfallene Elfenstadt am Ufer des Sees „mit fünf brennenden Schloten“ eine wichtige Rolle in dem Rätsel spielt, und entlässt die Helden mit den Worten, dass „Feuer oft die beste Waffe gegen Kreaturen des Wassers“ sei.

TRALLOPER SEEHAFEN

Seit 919 BF sind Seefahrt und Fischerei auf dem Neunaugensee zum Erliegen gekommen. Im Hafen liegt ein einziges, aus symbolischen Gründen instand gehaltenes Segelschiff. Daneben dümpeln nur einige Boote der Neunaugenseefischer. Die Betriebsamkeit, die man von anderen Häfen kennt, herrscht hier nicht. Wenige Fischer sehen am Vormittag nach dem Rechten und können die Helden mit Gerüchten zum See und den darin lebenden Schrecken versorgen.

ERKENNTNISSE IN TRALLOP

In Trallop können sich den Helden vielerlei Informationen erschließen. Die Schatzkammern der Herzogenburg verwahren viele beinahe vergessene Artefakte, Pergamentrollen und Bücher, mit der Geschichte der Region vertraute Menschen leben hier, und als Herz des Herzogtums sammeln sich gerade auf den Märkten und in den Schenken Trallops allerlei Gerüchte und Geschichten. Zudem kann Gwynna den Helden bei der Deutung ihrer Träume behilflich sein.

WEIDEN UND DIE ELFEN

So abergläubisch Weidener heute auch auf Elfen reagieren (**Schild 52**), so wenig würden sie deren Rolle in der Geschichte des Herzogtums verheimlichen. An der Seite der Elfenkrieger von *Tassila Abendglanz* besiegte die Weidener Ritterschaft die Orks in der *Schlacht von Saljeth* (141 v.BF). Bis 131 BF stellten Elfen die Haushofmeister im Herzogtum, Isdira war die Sprache des Hofes zu Trallop, und der noch heute im gesamten Mittelreich gültige Tralloper Vertrag wurde 31 v.BF hier geschlossen. Die Bärenburg war einst ein Zentrum für die Elfen Weidens und noch heute bewahren ihre uralten Mauern den einen oder anderen Schatz aus dieser Zeit. Sei dies nun verschüttetes Wissen oder blitzendes Geschmeide.

OLAT

Man sieht dem kleinen Weiler Olat (400 Einwohner, Traviatempel) seinen Status als Grafenort Bärwaldes nicht an. Das Dorf liegt an der Mündung des Finsterbachs in den Neunaugensee. Nördlich des Bachs dräut das Nebelmoor, im Westen der unheimliche Neunaugensee, und der Weiler selbst ist die meiste Zeit des Jahres in dichten Nebel gehüllt. Hier leben vornehmlich Torfstecher und Fischer. Über die *Nebelbrücke* gelangt man ins Nebelmoor. Der Traviatempel dient zugleich als einfache Herberge (Q5/P6/S12), derweil man im **Sumpfbiber** (Q4/P3) Einheimische und reisende Abenteuer

antreffen kann. **Olats Feste**, die gedrungene Heimstatt der Grafen von Bärwalde, liegt als Wasserburg im Neunaugensee. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte **Schild 67**.

OLATS FESTE

Vielversprechend mag ein Besuch bei Gräfin *Walderia von Löwenhaupt* (*956 BF, gebildete, alte Dame, besonnen, bisweilen schwermütig, bewundert Helden und Heilige, **Schild 147**) sein, denn ihr wird hohe Gelehrsamkeit attestiert. Sie kennt zahllose Sagen und Legenden aus ganz Weiden, insbesondere solche, die von ihrer Grafschaft und darin Bärenwald und Nebelmoor handeln. Der Besuch der Helden und ihre Fragen wirken belebend auf die alte Frau. Gerne teilt sie ihnen mit, was sie weiß, und durchstreift dabei voller Energie ihr Studierzimmer, um hier eine Pergamentrolle einzusehen, dort ein Buch unter einem riesigen Stapel hervorzuziehen oder rätselhaft Fundstücke aus dem angrenzenden Moor zu zeigen.

ERKENNTNISSE IN OLAT

Die Torfstecher wissen nicht viel über die Geschehnisse am Ostufer des Sees, können aber berichten, dass auch bei ihnen mehr Irrlichter als gewöhnlich durch die Nacht schwirren. Möglicherweise hat Gräfin Walderia das entscheidende Puzzlestück in ihrem Besitz, oder zumindest ein Stück Stein mit dem Symbol *Dyr'Flanathils* – drei schlanke Türme, die sich ähnlich einem Phönix aus Flammenlohen erheben, und deren Dächer an spitze Feuerzungen erinnern. Es ist jedoch nicht vorgesehen, den dritten hochelfischen Trabanten Mandalyas – Dyr'Flanathil (isd.: Flammengeborene Festung) in diesem Szenario zu thematisieren.

IN DEN SEEAUEEN

Auf ihren Reisen zu den einzelnen Ortschaften werden die Helden tiefer in die Ereignisse hineingezogen. Die Konzentration unerklärlicher Zwischenfälle gerade nahe des Seeufers legt nahe, dass sie diesen Bereich genauer in Augenschein nehmen.

Wie im Kapitel **Entlang des Pandlarinufers** (siehe Seite 126) beschrieben, existiert keine zusammenhängende oder gut begehbbare Straße am Neunaugensee. Immer wieder gibt es Pfade und Dammwege, die von der Ebene zum See hin, teilweise auch einige hundert Schritt oder wenige Meilen daran entlang führen. Irgendwann verlieren sie sich im Schilf, einem Auwald, oder enden an einem vermodernden Steg. Trotzdem ist es – gerade wildniskundigen Helden mit entsprechender *Ortskenntnis* (Neunaugensee) und *Geländekunde* (Sumpfkundig in den Auen, Waldkundig in Auwäldern) – möglich, sich einen Weg zu bahnen. Verlangen Sie den Helden entsprechende Proben ab und gönnen Sie ihnen das Erlebnis, die Herausforderungen der Natur zu bestehen. Orientieren Sie sich dabei an **Wege des Entdeckers** (*Nördliche Sümpfe und Moore*, Seite 26).

Neben generischen Zufallsbegegnungen, die Sie entsprechend **ZooBotanica** (*Nördliche Grasländer und Steppen*, Seite 277), der **Regionsbeschreibung** (siehe Seite 126) und dem Kapitel **Gegner in der Hardorper Ebene** (siehe Seite 150) in diesem Band einstreuen können, sollten Sie nachfolgende Begebenheiten einbinden. Das Setting von **Flammen und Wogen** ist unheimlich angelegt, teilweise auch abgründig. Nutzen Sie die Reise Ihrer Helden dazu, eine düstere Stimmung aufzubauen.

DURCH PEBEL UND MORAST

Die Seeauen sind ein gefährlicher Ort. Irrlichter treiben ihr Unwesen, Nebel verhüllt die Landschaft und verleiht an sich harmlosen Szenerien etwas Mystisches und Furchteinflößendes. Zudem bewegen sich die Helden häufig auf trügerischem Grund, der jäh in Morast übergehen kann, worin gelegentlich wiederum ungesehene Schrecken lauern. Für die Herausforderungen von Fauna und Flora (**ZooBotanica 280**) dieser Landschaft liefern wir Ihnen hier einige Anregungen.

SCHRECKLEICHE

In Folge des missglückten Versuchs, einen besonders mo-
rastigen Bereich zu durchqueren, sinkt einer der Helden
immer tiefer ein. Endlich trifft einer seiner Füße auf Wi-
derstand. Bei diesem Halt handelt es sich um einen versun-
kenen Baumstamm. Sobald der Held sein Gewicht darauf
verlagert oder sich gar abstößt, schnellt das andere Ende
des Baumes nach oben, so dass der Stamm zu einer Art
'Wippe' wird. An deren anderem Ende hängen menschliche
Überreste fest, die den bedauernswerten Helden nun
förmlich 'anspringen'. Um nicht in Panik zu geraten, muss
dem Held eine Mut-Probe +2 – oder eine um 4 erleich-
terte Totenangst-Probe – gelingen. Bei der Leiche kann es
sich nach Ihrer Maßgabe um einen verwesenden Körper
oder ein Gerippe handeln. Der Tod dieses Menschen hängt
nicht mit Lyriels Aktivitäten zusammen. Es handelt sich
um einen der vielen Unglücklichen, die Jahr für Jahr in den
Seeauen verloren gehen.

TOTER SPÄHER

Beim Austreten stößt ein Held – in Sichtweite des Sees,
aber weit vom Wasser entfernt – auf eine merkwürdige Kre-
atur. Das Krebs-Fischwesen liegt verendet im Schilf. Kopf
und Schwanzflossen sind die eines etwa 20 Finger langen
Moderlieschens, dessen Mitte von einem vielgelenkigen
Krebspanzer umschlossen ist. Statt der vorderen Flossen
ragen einige dünne rote Beinchen aus den Seiten des Fisches
und über den Augen finden sich zwei feuerrote Antennen.
Es handelt sich um einen Späher Lyriels, der sich zu weit
vom Ufer entfernt hat.

DAS GRAVEN IM SEE

Der größte Binnensee Aventuriens gilt zugleich als dessen
unheimlichster. Spielen Sie mit seiner Aura und den Befürchtungen Ihrer Spieler, indem Sie immer wieder Beschreibungen einbauen und bewusst auf Erklärungen verzichten.

● Wo sich der See befindet, lässt sich aufgrund des Nebels oder der Tageszeit (Dämmerung) nicht mit Sicherheit sagen. Doch schon eine ganze Weile begleitet leiser und immer wieder lauter werdendes Plätschern und Platschen den Weg der Helden.

● Wo mehrere Neunaugen miteinander kämpfen, scheint der See förmlich zu kochen. Immer wieder wälzen sich die schrittlangen, blaugrauen Leiber aus dem Wasser, hier und da wird ein zahnstarreres Maul heraus gereckt und ein besonders abergläubischer Held sieht sogar purpurne Blitze, die zwischen den Neunaugen hin und her zucken.

● Ein idyllischer Kiesstrand offenbart sich. Bunte Kiesel und dazwischen immer wieder glatt geschliffener Obsidian glänzen im fahlen Sonnenschein. Plötzlich bläht sich in einigen Schritt Entfernung vom Ufer eine große Wasserblase, als tauche etwas enorm Großes auf. So unvermutet, wie sie gekommen ist, fällt die Blase wieder in sich zusammen und große Wellen rauschen auf den niedrig gelegenen Strand zu.

● Der pockennarbige Kopf eines Ungeheuers mit Stilaugen, Fühlern und Tentakeln taucht in einigem Abstand auf. Die Stilaugen glotzen in Richtung der Helden und folgen ihnen einige Momente. Dann taucht das Wesen wieder ab. Die Wellenbewegungen des Wassers zeigen eindeutig, dass es parallel zu den Helden schwimmt, sich dem Ufer zuweilen gar nähert, ehe es nach einiger Zeit in eine Auseinandersetzung mit einigen Neunaugen gerät und in sprudelnden Wirbeln abtaucht, wobei Schlieren grünen Blutes durchs Wasser ziehen und wenig später tote Neunaugen angespült werden.

● Gerade nachts liegt der See nie still. Unheimliche Geräusche wehen über die riesige Wasserfläche und fangen sich zuweilen in unterspülten Uferbereichen, Felsen und Bäumen zu unheimlichem Heulen, Säuseln und Seufzen.

DAS SCHLAFENDE DORF

Folgen die Helden den Hinweisen auf Golo, den Fischer aus Niritul (siehe Seite 93), erreichen sie schließlich das 100-Seelen-Dorf Winklingen an der Mündung des Rathil in den Neunaugensee.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Müde von der anstrengenden Reise durch das unwegsame Gelände nähert ihr euch der Siedlung, in der ihr weitere nützliche Informationen gewinnen wollt. Ruhig und verschlafen liegt das Dorf vor euch. Seltsam, obwohl es noch früh am Abend ist, dringt von dort nicht das leiseste Geräusch zu euch herüber: keine kläffenden Hunde, keine spielenden Kinder, keine rumplenden Karren. Das Nest wirkt wie ausgestorben.

Lassen Sie Ihre Gruppe ruhig stutzig werden und erste Sicherheitsmaßnahmen ergreifen, um sich auf das Kommende vorzubereiten. Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* haben durchaus ein ungutes Gefühl, das sie allerdings nicht richtig einordnen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon aus einiger Entfernung könnt ihr erkennen, dass das Dorf festlich geschmückt ist. Zwischen den Häusern spannen sich Seile, an denen kleine Fähnchen befestigt sind. Überall auf den Straßen liegen Blütenblätter herum, und hier und dort hängen bunte Laternen über den Eingängen der Häuser. Als ihr in einen der schmalen Wege einbiegt, die zum Dorfplatz führen, seht ihr wenige Schritt vor euch mehrere der Dörfler auf dem Boden liegen. Manche auf dem Rücken, manche auf dem Bauch, mitten auf der Straße. Selbst einen Wehrheimer Bluthund seht ihr vor einer Häuserwand leblos auf die Seite gekippt, die Zunge



Das schlafende Dorf Winklingen

schlaff aus dem Maul hängend. Als ihr den Blick auf den Dorfplatz am Ende der Straße richtet, stellen sich euch die Nackenhaare auf: Dutzende weiterer Menschen, ja das ganze Dorf liegt dort reglos am Boden. Was bei allen Niederhöhlen ist hier geschehen?

In dem Dorf ist es totenstill, denn von der Kuh auf der Weide über die Menschen auf dem Festplatz bis hin zur Eidechse an der Wand schläft hier wirklich alles. Bevor wir Ihren Helden gestatten, sich näher umzusehen, müssen diese unter Beweis stellen, dass sie ihre Augen offen halten können: Winklingen steht noch immer unter dem Einfluss Lyriels, die durch die Träume der Dörfler geistert. Aus der Entfernung nimmt die

LYRIEL UND DIE MENSCHEN

Der Zusammenstoß mit Dirlavar brachte Lyriel die Erkenntnis, dass Menschen keine ‚normalen Tiere‘ sind. Von dem missglückten Verständigungszauber emotional noch immer aufgewühlt, zog sie sich in den See zurück, wo sie eigentlich in Ruhe darüber nachdenken wollte, was das für sie bedeutet. Dies war allerdings durch anhaltenden Lärm aus dem nahen Dorf Winklingen unmöglich. Es dauerte eine Weile, bis die Elfe erkannte, dass das Gejaule Musik sein sollte und das Gegröle aus vielen Kehlen Gesang. Die mangelnde Kunstfertigkeit gab ihr zwar zu denken, doch gehört Musik – so schlecht sie auch sein mag – für Lyriel zu einem Erkennungszeichen kulturschaffender Völker – weshalb sie sich auf den Weg zum Dorf machte, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Dort beobachtete sie die Winklinger aus der Dunkelheit heraus und sah genau das, wonach sie sich seit Jahrtausenden sehnt: eine enge Gemeinschaft gleichartiger Wesen. Um am Erlebnis der Feiernden teilzuhaben, streckte Lyriel ihre arkanen Finger aus. Von den Dörflern unbemerkt wob sie eine Flächenvariante des hochelfischen GEDANKENBILDER, durch die sie deren Gefühle mitempfinden konnte. Aus Erfahrung klug geworden, nahm Lyriel sich in diesem Seelenbündnis

stark zurück, um den Emotionen der Menschen genug Raum zur Entfaltung zu lassen – und berauschte sich dann an ihnen.

Allerdings ließ sie außer Acht, dass sich ihre freudige Erregung trotz aller Zurückhaltung auf die Dörfler auswirken würde – nicht nur im *Salasandra*, sondern auch durch ihre veränderten Körperfunktionen. Ein Teil von Lyriels Haut hat mit der Zeit Eigenschaften des gelbweißen Lotos bei Mandelohr (siehe Seite 84) angenommen und gibt mit zunehmender Trockenheit und Glückseligkeit immer größere Mengen Lotosstaub ab. Die ohnehin schon euphorischen Winklinger atmeten den Lockstoff der Elfe ein und gerieten in einen kollektiven Rausch, der sie rasch so sehr erschöpfte, dass die Ersten von ihnen bereits nach kurzer Zeit einschliefen – und alle anderen im Sog des Seelenbunds mit sich rissen.

Zurück blieb eine leidlich enttäuschte Lyriel, die einsehen musste, dass sie dem See zu lange fern geblieben war, den Quell ihres Frohsinns aber nicht so schnell aufgeben wollte. Sie widerstand dem Drang, sich ebenfalls dem Schlaf zu ergeben, und fand im Pandlarin ein Fleckchen in Ufernähe, das es ihr eigentlich ermöglichen sollte, von den glücklichen Träumen der Winklinger zu zehren. Ein Plan, der leider nur bedingt funktioniert.

Elfe die Anwesenheit neuer Seelen wahr – allerdings nur am Rande. Beiläufig versucht sie, die Wirkung ihres Zaubers auf die Neuankömmlinge auszuweiten.

Dabei kommt den Helden zugute, dass sie nicht von vornherein in das Seelenbündnis der Winklinger einbezogen waren und deshalb auch nicht direkt mitgerissen wurden, als die ersten von ihnen einschließen. Den Bund im Nachhinein auszuweiten, damit die Helden von der Schläfrigkeit ergriffen werden, fällt Lyriel ungleich schwerer – nicht zuletzt, weil sie sich in einem Zwischenstadium von Träumen und Wachen befindet, in dem sie kaum noch Kapazitäten hat, um weitere Zauber zu wirken.

In Zahlen äußert sich das wie folgt: Helden, deren Intuition unter 12 liegt, sind von dem halbherzigen Versuch Lyriels überhaupt nicht betroffen – weil sie für die geteilten Gefühle und Träume der Dörfler nicht empfänglich sind. Helden mit einer Intuition von 12 oder mehr müssen eine Probe auf ihren ‚Feinsinn‘ würfeln, IN-Probe $-4 +MR$. Wem das *gelingt*, der wird rasch müde, Traumbilder durchzucken seinen Geist, er spürt die Emotionen der Schläfer und sackt schließlich in sich zusammen.

WER WACH IST, DARF FORSCHEN

Wagen sich die Helden auf den Dorfplatz vor, bietet sich ihnen ein verstörendes Bild: Rund 70 Menschen liegen dort herum. Alle sind festlich gekleidet, und auf einer langen Tafel stehen noch verlockende Speisen und jede Menge Getränke. Aufgrund ihrer Kleidung, die sie als Brautpaar ausweist, fallen besonders eine blonde, dralle Frau und ein drahtiger junger Mann ins Auge – sowie ein Barde mit wallenden dunklen Haaren und gepflegtem Vollbart, seine Laute noch fest umklammert. Offenbar wurde hier eine Hochzeit gefeiert.

Eine erste Untersuchung der Dörfler ergibt, dass diese nicht verletzt und auch nicht tot sind, sondern ‚einfach nur schlafen‘. Gründlichere Nachforschungen können den Helden weitere Erkenntnisse bringen:

● Im Dorf hat sich seit dem Einschlafen der Feiernden in der vergangenen Nacht nichts getan. Speisen und Getränke sind unangetastet, ebenso Häuser und Besitztümer der Winklinger.

● Die Augen der Dorfbewohner sind glasig wie bei jemandem, der sich im Rausch befindet. Bei schlafenden Helden ist das allerdings nicht der Fall, da sie keinen Blütenstaub eingeatmet haben.

● Insgesamt dominieren zufriedene, glückliche und verzückte Gesichter, die auf angenehme Träume schließen lassen. Wenn die Helden die Dörfler länger beobachten, fällt ihnen auf, dass es Ausnahmen gibt. An manchen Stellen wälzen sich die Winklinger unvermittelt hin und her, die Augen hinter den Lidern rasen und sie stöhnen gequält. Hiervon sind früher oder später auch schlafende Helden betroffen. Meist sind das jedoch nur kurze Phasen.

● Wenn sich die Helden dicht über die Dörfler beugen und ihre Kleider inspizieren, oder wenn sie sich die Festtafel genauer ansehen, können sie mit einer *Sinnenschärfe*-Probe $+5$ an manchen Stellen – beispielsweise in Kleiderfalten oder

auf glatten Oberflächen – feinsten Staub entdecken. Wer eine gewisse Menge davon zu sich nimmt, etwa zu enthusiastisch daran schnuppert, verfällt kurz darauf einem Rausch, der vor allem Farb- und Geräuschhalluzinationen hervorruft und das Opfer nach $2W/20$ SR völlig erschöpft und verkatert zurücklässt.

● Für magiebegabte Charaktere lohnt sich ein Blick auf die astrale Ebene. Ein ODEM in Flächenvariante ermittelt Magie im gesamten Umkreis. Eine Probe auf den OCULUS ist um 3 Punkte erleichtert und enthüllt bei Gelingen, dass das ganze Dorf von einem filigranen, aber äußerst potenten magischen Geflecht durchzogen ist. Bei mindestens 7 ZFP* im OCULUS oder 12 ZFP* im ODEM erkennt der Zauberbernde, dass die astrale Kraft in zwei Richtungen fließt: zum See hin und von ihm weg. Durch genaue Beobachtung mittels OCULUS oder durch Wirken eines gezielten ODEM auf einen Schlafenden ist bei 7 ZFP* zusätzlich zu sehen, dass sich das Geflecht um die Köpfe der Schläfer konzentriert. Die gegebenenfalls zu gewährende *Magiekunde*-Probe oder ein weiterführender ANALYS – beides um 10 Punkte erschwert, wenn der Held bereits Dirlavar betrachtet hat, sonst um 18 – mit mindestens 5 ZFP* enthüllen, dass es sich um Verständigungsmagie handelt. Die Strukturen ähneln denen des Zaubers bei Dirlavar. Es ist jedoch keine Verwandlungskomponente enthalten.

WER SCHLÄFT MUSS TRÄUMEN

Für Helden, die einschlafen, vergehen nur Augenblicke von der ersten Müdigkeit bis zum Kontrollverlust.

Sie treten unmittelbar in eine **Traumwelt** ein, die zunächst ihre eigene ist. Die konkrete Ausgestaltung der Träume Ihrer Helden überlassen wir Ihnen, da Sie die Wünsche und Neigungen Ihrer Helden/Spieler kennen. Früher oder später werden sich ihre Träume zunehmend mit denen der Dörfler vermischen. Dies ist auf Lyriels Zauber zurückzuführen, der dazu führt, dass die Träume der Schlafenden sich mal überlagern, mal aneinander vorbei mäandern und gelegentlich auch miteinander verschmelzen. Die Helden (sowie die Dörfler) haben keinen Einfluss darauf, wann sie in den Traum eines anderen eintreten oder aus ihm herausgedrängt werden – und auch nicht darauf, wann andere ihre Traumwelt betreten.

Die Grundstimmung der träumenden Winklinger ist positiv und kitschig-bunt – eine Nachwirkung der Feierlaune im Dorf sowie des Lotos-Rauschs.

Innerhalb der Träume fällt den Helden die **Orientierung** schwer, denn die kollidierenden Traumwelten anderer Schläfer sind für sie verstörend. Hieraus folgt, dass sie einen Malus von 3 auf alle Eigenschafts- und Talentproben erleiden. Einen Vorteil haben Charaktere, die sich in Träumen auskennen, sich also mittels SENSIBAR, BLICK IN DIE GEDANKEN oder TRAUMGESTALT schon öfter in solchen bewegt haben – sie erhalten keine Mali. Auch der Vorteil *Traumgänger* ist hier natürlich von Vorteil. Die Helden können andere Träumer auf sich aufmerksam machen und mit ihnen sprechen. Alle Personen reagieren dann so, dass es sich logisch in die Traumwelt fügt. Wenn ein Charakter

im quietschbunten Frohsinn der Winklinger behauptet, dass alles nur ein Traum sei oder wenn er gar vor einer todbringenden Gefahr warnt, nehmen die Dörfler das nicht ernst, sondern gehen dazu über, den „Spinner“ zu ignorieren. Der Traum läuft danach ganz normal weiter.

Darüber hinaus gehende Möglichkeiten haben nur Helden, die den Zauber TRAUMGESTALT beherrschen. Sie können über gelungene *Heilkunde Seele*-Proben gestalterisch in die Träume anderer eingreifen (siehe **Tödliche Träume, WdZ 69f.**). Die Einflussnahme fällt nicht sonderlich schwer, denn die Träume wurden nicht von Lyriel erschaffen, sondern entspringen den Köpfen der Menschen. Die Elfe nimmt am Geschehen nur beobachtend teil. Die **Realitätsdichte** bewegt sich in einem Rahmen von 8 bis etwa 25 – je nachdem, wie viele Dörfler den gleichen Traum träumen. Sobald Lyriel einen Traum betritt, ist dessen Realitätsdichte noch einmal um zusätzliche 5 Punkte erhöht.

Lyriel hält sich beim Erkunden der Träume zwar zurück, doch ist ihr Geist zu mächtig und ihre Fähigkeiten als Träumerin sind zu stark, als dass sie einfach nur zuschauen könnte. Wo immer sie auftaucht, beginnen die Träume sich zu verändern. Nachfolgend finden Sie einige Anregungen, die sie beliebig anpassen und ausschmücken können:

● Die Braut ist glückselig und über beide Ohren verliebt. Die Blüten ihres Blumenkranzes riechen verführerisch, die Hochzeitgäste lachen und tanzen, während ihr Bräutigam sie verliebt beobachtet. Doch dann schlägt die Stimmung plötzlich um: Die Blüten verfaulen und riechen nach Tod, die Hochzeitgäste werfen ihr verächtliche Blicke zu und tuscheln hinter vorgehaltener Hand. Schließlich wendet sich auch der Bräutigam von ihr ab und geht ohne ein Wort. Einzig eine schmale Gestalt irgendwo ganz hinten in der Menge blickt sie aus blauen Augen unverwandt an.

● In einem Traum des Helden ist dieser gerade damit beschäftigt, eine für seine Profession meisterliche Leistung zu vollbringen, als ein Mädchen mit Rauschgoldlößchen – also eine andere Träumerin – aus dem Nichts auftaucht. Die Kleine will mit einer wahren Heerschar von Stoffpuppen spielen, die plötzlich ebenfalls da ist und wird motzig, wenn der Held ihr nicht zu Willen ist.

● Der Barde erfreut sich in seinem Traum an einer tanzen- den Menge, die voller Begeisterung zu ihm aufsieht. Noch nie hat er so gut gespielt wie heute. Seine Stimme klingt wie die einer Nachtigall, seine Finger fliegen in wildem Tanz über die Saiten ... bis seine Kehle und sein Instrument auf einmal nur noch schrilles Kreischen produzieren. Die Feiernden halten sich die Ohren zu und winden sich in Schmerzen am Boden. Eine schmale Gestalt im hinteren Teil des Raumes bleibt stehen und beobachtet ihn neugierig.

● Eben noch hat der Held heimatliche Gefilde durchstreift und sich dabei pudelwohl gefühlt, im nächsten Moment verschwimmt sein eigener Traum und wird durch den einer Kuh ersetzt. Die Buntgefleckte steht auf einer saftig-grünen Weide und kaut stillzufrieden auf einem Büschel Gras herum. Sie starrt an dem Helden vorbei auf einen stattlichen Stier, der am Ufer eines kristallklaren Sees in der Nähe steht.

● Eine frischgebackene Mutter blickt glücklich und zufrieden auf die Wiege, in der ihr Säugling schlummert. Alles ist so, wie es sein sollte, ihr Leben endlich vollkommen. Doch wo ist ihr Mann? Wo ihre Schwägerin? Wo die Hebamme? Sie erhebt sich aus dem Wochenbett, um einen prüfenden Blick auf ihr Baby zu werfen – und sieht eine Kreatur mit Fischeschwanz, Kiemen auf der winzigen haarlosen Brust und Krebscheren statt Armen. Im gleichen Moment leuchtet in einer finsternen Ecke des Raums ein Paar riesiger, hellblauer Augen auf, die sie unverwandt anstarren.

Ein letzter Traum kurz vor dem Erwachen richtet sich an einen Helden, der Lyriels Aufmerksamkeit erregt hat. Entweder dadurch, dass er Einfluss auf die Träume anderer nimmt, oder dadurch, dass er versucht, sich der ‚schmalen Gestalt‘ in den Traumwelten zu nähern. Sollte letzteres der Fall sein, wird der Held erfolglos bleiben, denn die Träume verlieren ihren Reiz für Lyriel, sobald die schöne Welt der Menschen durch ihre Anwesenheit zerstört wird. Da sie für den eigentlichen Träumer – und damit auch für die Helden – immer erst kurz vor Ende des Traums sichtbar wird, können die Helden ihrer gar nicht habhaft werden. Wenn sie sich durch die Menge schieben, ihr etwas zubrüllen oder versuchen, ihr den Weg zu versperren, richten sich die blauen Augen auf sie – ohne dass am Ende ein Erfolg herauspringt. Denn Lyriel geht den Helden solange aus dem Weg, bis sie die Konditionen des Aufeinandertreffens diktieren kann:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stehst am Ufer des Neunaugensees in der Nähe Winklingens. Alles ist bunt, fröhliche Musik weht vom Dorfplatz hinüber und die Sonne strahlt am wolkenlosen Himmel. Du willst gerade in Richtung Dorf aufbrechen, als die Stimmung plötzlich kippt. Wolken rasen heran und verdunkeln den Himmel, alle Farben verlieren ihre Strahlkraft, und die Musik wird dumpf. Hinter dir ertönt ein Plätschern. Du drehst dich um und siehst, wie eine atemberaubend schöne Elfe aus den Fluten des Sees steigt. Ihre Augen sind blau wie der Himmel, der sich im Wasser spiegelt, ihre Haare silbern und leicht wie Gischt, ihre Haut ist weiß wie Lotos. Sie starrt dich an und du hast das Gefühl, dass ihr Blick weit über die Welt der Träume hinaus reicht. Ihre Stimme hallt in deinem Kopf, süß und verlockend wie das Plätschern eines kristallklaren Gebirgsbachs, gewaltig und zerstörerisch wie das Toben der See. Und obgleich sie eine fremde Sprache spricht, verstehst du ihre Frage: „Wer bist du?“ Sie streckt eine Hand nach dir aus, feingliedrig ... mit langen, schartigen Fingernägeln und knorrigen Gelenken ... und alles um dich herum beginnt zu verschwimmen ...

UNSAFTES ERWACHEN

Wenn die Helden nicht warten wollen, bis Lyriel das Interesse an den Träumen der Menschen verliert, gibt es im Grunde nur zwei Möglichkeiten, die Schläfer zu wecken: Entweder sie werden aus dem Wirkungsbereich von Lyriels Zauber herausgeschafft, oder die wachen Helden vertreiben die Elfe.

Ersteres lässt sich leicht bewerkstelligen. Sobald die Schläfer mehr als 50 Schritt vom Dorf entfernt sind, können sie ganz normal geweckt werden. Für weiteres bietet es sich an, den magischen Spuren zu folgen, die in Richtung See weisen. Aufmerksame Helden können aber auch mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +7 ein silbriges Funkeln im Mondlicht ausmachen, das aus dem Wasser zu kommen scheint. Wenn die Helden sich mit einem der kleinen Kähne, die westlich des Dorfes am Ufer vertäut sind, auf den See hinauswagen, werden sie die auf dem Rücken liegend im Wasser treibende Lyriel früher oder später aufschrecken und in die Flucht schlagen. Sie ist nicht auf eine Konfrontation aus. Entscheiden Sie selbst, ob die Helden im Mondlicht etwas vom Leib der Elfe sehen (siehe Seite 117).

In beiden Fällen sind die erwachenden Helden für die nächsten W6+3 Stunden leicht desorientiert (KL -2), die Dörfler verkatert, aufgebracht und verunsichert. Gespräche mit ihnen bringen den Helden keine neuen Erkenntnisse, denn sie haben Lyriel nicht gesehen. Sie wissen nur, dass die Hochzeitsfeier irgendwann kurz nach Mitternacht völlig aus den Fugen geriet. Ihre Erinnerungen verschwimmen danach zu einem rauschhaften Wirbel aus Farben und Formen und äußerst merkwürdigen, teils beängstigenden Träumen.

ERKENNTNISSE IN WINKLINGEN

In dem Dörfchen kommen die Helden der Quelle des Unge-machs zum ersten Mal nahe. Sie finden heraus, dass ihre Gegenspielerin über starke und unkonventionelle magische Mittel verfügt. Ein Teil der Helden ist vorübergehend in einer Traumwelt gefangen, die über mehrere Ecken Gefühle, Gedanken und Erinnerungen der Elfe preisgibt – denn auch ihr pervertiertes *Salasandra* funktioniert in mehrere Richtungen. Gegebenenfalls begegnet einer der Helden sogar der idealisierten Traumform Lyriels. Nach Ihrem Ermessen können die wachen Helden zudem einen Blick auf die wahre Form der Elfe werfen.

WER SUCHET, DER FINDET

In diesem Kapitel sind Gerüchte, Hinweise und Erkenntnisse zusammengefasst, die Ihre Helden auf der Reise erlangen können. Die Informationen sind nach Themen – beginnend mit hoher Relevanz bis hin zu haltlosen Gerüchten – geordnet und in der Regel nicht an einen bestimmten Ort gebunden. Manche Orte liefern zwar durchaus einzigartige Informationen, diese sind aber nicht zwingend notwendig, um des Rätsels Lösung zu finden.

HINWEISE ZU SHIR'VADYR

SPINNERMUND TUT WAHRHEIT KUND

Fulberta, die *Schröterin* *Glumske* (*986 BF, energische, bisweilen spinnerte Hünin, kurze graue Haare, Trif-Augen, *meisterliche Alchimistin*) wurde in den Festumer Zinnober-Laboratorien ausgebildet, die sie wegen eines – unverschuldeten – Unfalls überstürzt verlassen musste. Am Neunaugensee baute sich Fulberta eine neue Existenz auf und widmete sich der Erforschung der heimischen Flora und deren alchimistischer Relevanz. Dabei ist sie häufig am Seeufer unterwegs und entdeckte das bis zur Unkenntlichkeit überwucherte Shir'Vadyr. Unter der Pflanzenpracht erkannte sie elfisch anmutende Steinformen, wurde aber ganz und gar von den in großer Zahl gedeihenden Lotospflanzen – und deren Halluzinationen verursachenden Düften – gefangen genommen. Mit reichlich pflanzlicher Beute verließ sie den Wald, fand den Weg nach Shir'Vadyr jedoch nie wieder.

Später erforschte sie Mandelilhr und verfasste danach einen (belächelten) Artikel über *Hochelfische Trabanten entlang des Neunaugensees*. Weil keine renommierte Fachzeitung ihr Werk veröffentlichen wollte, fertigte sie unter dem Titel *Entdeckungen zwischen Firunsschilf und Dommelgras* ein Dutzend Kopien an und spendete diese verschiedenen Stätten der Gelehrsamkeit. Das Traktat enthält eine phantasievoll ausgeschmückte Beschreibung Shir'Vadyrs, aber auch eine Karte des Neunaugensees, an dessen Rändern sie die Lage der alten Hafens-tadt und Mandelilhrs verzeichnete. Analog dazu verortete sie am Westufer des Sees zwei weitere hochelfische Stätten – eine nördlich der Grafenfeste Olat, die andere auf Höhe Shir'Vadyrs – und schließlich eine weitere Stätte dort, wo der Donnerbach in den See mündet. Nur die ersten beiden Orte hat sie tatsächlich besucht, die restlichen drei sind Phantasiegebilde.

Fulberta ist bei Gelehrten in der Region recht bekannt und als Spinnerin verschrien, obgleich ein Großteil ihrer Alchimika von meisterhafter Qualität sind. Ihre Erlebnisse im Nebelweid hat sie nie vergessen, doch liegen sie lange zurück, und tatsächliches Erleben hat sich mit bruchstückhafter Erinnerung zu einem wenig zuverlässigen Gesamtkunstwerk verbunden, das sie gerne zu Gehör bringt.

Wo anzutreffen: Überall in der Region, gerade zu Kräutersammlern, Heilern, Magiern und einigen Hexen pflegt sie Kontakte. Die Schrift *Entdeckungen zwischen Firunsschilf und Dommelgras* wird an Orten gehütet, die Sie für angemessen halten und mal als Kuriosum, mal als hesindianisches Kleinod angepriesen.

UNTERSEEHAFEN

Kürzlich verschlug es den alten Fischer *Golo Binskötter* (*969 BF, nervöser Gnom, Backenbart, kaut ständig auf seiner Pfeife) und seinen Lehrling *Luppe* nach Shir'Vadyr. Golo war einer der wenigen, die auf Höhe Nebelweids seine Netze auswarf und stets guten Fang machte. Eines Tages bemerkte Luppe am dicht bewaldeten Ufer eine vermeintliche Höhle und lenkte den Kahn dorthin. Im Dämmerlicht erkannten die Fischer eine Hafenanlage von ungeahnter Schönheit, ehe die Schrecken des Sees – in diesem Fall Lyriel – auftauchten und Luppe in die Tiefe zerrten. Golo konnte mit knapper Not entkommen. Seitdem fährt er nicht mehr aus, ist wortkarg und nervös.

Der alte Fischer lebt jetzt bei seiner Tochter in Winklingen (siehe Seite 88). Er erzählt seine Geschichte nur, wenn er das Gefühl hat, ernstgenommen zu werden. Das „Seeungeheuer“ beschreibt Golo als schlankes Wesen mit „langen Tentakeln, riesigen Augen und einem zahnstarrten Maul“. Trotz allem hat es ihn ein bisschen an einen Menschen erinnert. Auf seiner Flucht empfand er – völlig unpassend – Wellen von Zorn, die seinen Geist überfluteten und dann so jäh abbrachen, wie sie gekommen waren. Golo weiß nicht, dass sie Lyriels Geist entsprangen und schlagartig endeten, als er davon eilte und sie in Luppe Nahrung für ihre Brut erkannte.

Wo zu vernehmen: Golos Geschichte ist entlang des Ostufers (Niritul bis Mandelihr) bekannt und wird gerne zum Besten gegeben. Dabei wird sie jedoch ‚aufgepeppt‘, und so wird aus dem überwucherten Hafen häufig ein silberner Torbogen in die Anderswelt oder ein Unterseeschloß.

ELFENBILDER

Es existiert die **Zeichnung eines Elfen**, der zusammen mit Thar-Awalyr (Herzog Thordenan IV., 96-130 BF) den Pandlarin befuhr und auch den Feuerschlot erklimm (**Schrift der Herzöge** www.dasschwarzeauge.de/fileadmin/downloads/offiziell/schrift_der_herzoege.pdf). Das stark verblasste Bildnis zeigt vage (*Geographie*-Probe +2) die Umriss des Neunaugensees. In seinem Zentrum ist – stilisiert – eine von Feuerlohen umschlossene Stadt zu erkennen. An seinen Ufern wiederum drei Symbole: das Lotosblatt mit Flammenherz Durlon Man'dalirs, das Sichel-und-Flammen-Symbol Shir'Vadys und die flammenden Türme Dyr'Flanathils. Der Elf hatte das Bildnis auf Celeàn, der Insel im Neunaugensee, erblickt und festgehalten.

Wo aufzufinden: Die Zeichnung kann als kostbarer Schatz an Orten der Gelehrsamkeit (Rondra- oder Hesindetempel Donnerbach, Grafenfesten Olat) oder in einer Schatzkammer (Bärenburg zu Trallop) aufbewahrt werden.

FEVERELFEN

„Die Alten tanzten über den Wogen, ebenso wie die Sturmtanz-Sippe, eilten über Wipfel, wie die Lilienbringer, manche glitten durch die Lüfte, ganz ohne Flügel, doch am liebsten suchten sie sich einen Weg durch haza, das Feuer, denn mit jenem umgaben sie sich, weil es ihrem mandra entsprach. Ihr haza war nicht

zerza, nein, nicht am Anfang. Die Alten konnten dem Feuer beständige Form geben, ihm stille Schönheit und erstarrte Anmut verleihen.

Im See ohne Grund hatten sie die Schwimmende Insel gefunden und darauf den Berg, aus dem flüssiges Feuer quillt. Paläste bauten die Alten aus Obsidian und Diamant, die erkaltete Feuergebeine sind. Schätze schufen die Alten aus sprühendem Kupfer, das erkaltetes Feuerblut ist. Die Gärten der Alten erblühten auf Asche, die erkalteter Feueratem ist. Und um Mandalya zu schützen, erbauten die Alten eine Wehr aus den Feuern des Vulkans.

An den Ufern des Sees aber schufen sie Spiegelbilder der Feuerstadt, zu künden von der Großartigkeit Mandalyas, und auch diese umgaben sie mit lodernnden Flammen, in denen jeder Angreifer vergehen sollte. Mit Zauberschiffen fuhren sie von dort nach Mandalya und wer immer ihrer ansichtig wurde, erkannte haza in ihnen, und shir umloderte sie. Sie schmiedeten keine Rüstungen, noch trugen sie jene, die gedeihen: Flammen waren ihre Wehr, ebenso wie die ihrer Städte.“

—bekanntes Märchen in der Region beheimateter Elfensippen, neuzeitlich

Wo zu vernehmen: Überall da, wo Elfen gewillt sind, Menschen ihre Märchen zu erzählen. Abschriften könnten in Olat, Trallop und Donnerbach aufbewahrt werden.

HINWEISE AUF DIE FEVERSCHLÖßE UND DAS LIED DES FEUERS

Der Griff aus Mammuton wurde vor langer Zeit entwendet und einer anderen Bestimmung zugeführt. Ohne ihn ist das Artefakt wertlos, was aus den Mutmaßungen zu Nutzen und Funktionsweise Gwen'viurs hervorgeht. Die Helden müssen herausfinden, wer ihn besitzt und ihn wiederbeschaffen. Als hilfreich erweisen sich die Register des Zeughauses, die jedoch nicht durchgehend geordnet sind. Eine Aufgabe für einen Gelehrten. Denkbar ist, dass der Griff in der Kanzley Weidens oder in der Halle des Nebels als Federhalter genutzt wird. Oder ein Höfling aus angesehenen Familie trägt ihn voll Stolz an einem Dolch, der seinem Urgroßvater in Anerkennung seiner Dienste für das Herzogtum verliehen wurde.

Die Helden stoßen zunächst nur auf Transkription und Beschreibung des Artefaktes – beispielsweise im Zeughaus der Bärenburg. Die Linse selbst wurde vor einiger Zeit verschenkt, worüber der Zeugmeister informieren kann. Beispielsweise an Gräfin Walderia, die sie – mit oder ohne Griff – als Lesehilfe nutzt oder an die Bibliothek der Klugen Undra zu Baliho oder den Orden zur Wahrung auf dem Rhodenstein. All jene Stellen sind nur durch stichhaltige Argumente davon zu überzeugen, den liebgewonnenen Gegenstand abzugeben.

Möchten Sie diesen Handlungsstrang beschleunigen, befindet sich der Griff bei der Linse.

GWEN'VIUR

Von zentraler Bedeutung ist *Gwen'viur*, eines der wenigen hochelfischen Artefakte, die in der Region überdauert haben. Gwen'viurs Herzstück ist eine Linse aus durchsichtigem Zirkon in einer filigranen Fassung aus Mondsilber. Einlegearbeiten aus Arkanium und Obsidian wirken auf den ersten Blick wie vielfach verschlungene Ranken. Auf den zweiten (*Sinnenschärfe*-Probe +3) sind hauchdünne, den Reif umrundende Schriftzeichen erkennbar. Flammen umspielen die einzelnen Wörter, kunstvoll betont durch sparsam aufgebrauchten Rubinstaub. Anfang und Ende des Schriftzuges treffen sich an der Fassung für einen dazugehörigen Griff aus Mammuton, Mondsilber und Rubinen.

Gwen'viur wurde zu Zeiten der elfischen Haushofmeister Weidens entdeckt, von diesen erforscht und auch benannt. Es existieren eine Transkription des Asdharia-Schriftzuges ins moderne Isdira sowie eine Übersetzung ins Garethi. Nach Ihrer Maßgabe kann die Übersetzung zudem Mutmaßungen über den Nutzen des Artefaktes enthalten. Die Transkription lautet: *Bha'i'adao feya feiama i'ungramandra gwen'viur*. Grob übersetzt heißt dies ‚Schaut, ich werde durch meine Zauberrei Licht in Feuer verwandeln‘.

Wo aufzufinden: Bärenburg, Halle des Nebels zu Trallop, Gräfin Walderia zu Olat.

Gwen'viur

Kategorie: profanes Artefakt

Beschreibung: Eine handtellergroße Linse aus klarem Zirkon, gefasst in Mondsilber, Arkanium, Obsidian und Rubin.

Wirkung: Gwen'viur wirkt wie ein astrales Brennglas: wird er gehalten und zugleich der Zauber FLIM FLAM FUNKEL gewirkt, bündelt die Linse die astrale Kraft, wandelt sie in ihrem etwa einen Schritt entfernten Brennpunkt zu elementarem Feuer und vermag es so, brennbares Material zu entzünden. Dort entsteht die Hitzeklasse *Kohlenglut* (**WdE 148**), die 3W6 TP/KR verursacht. Um im Kampf (DK N) jemanden damit zu treffen, ist eine gelungene Probe auf den *Fernkampf-Basiswert*, modifiziert durch die Größenklasse des Ziels und +2 für die Entfernung, vonnöten. Diese Probe muss jede KR erfolgreich wiederholt werden, um dem Gegner mit dem Brennpunkt zu folgen bzw. diesen neu auszurichten.

Hintergrund und Besonderheiten: Gwen'viur ist nur eine von vielen mittels des Zaubers METAMORPHO FELSENFORM modellierten Feuerlinsen aus den Werkstätten der Elfen von Mandalya, doch die mutmaßlich einzige, die die Unbilden der Zeit schadlos überstanden hat. Die Reichweite des ‚Werkzeugs‘ ist, seinem Zweck entsprechend, stark begrenzt (1,5 Schritt), denn es diente einzig dem Entzünden der schützenden Feuerschlote, die Shir'Vadyr umgaben.

Wert: 50 D / 150 D

Analyse:

○ Um die Metalle eindeutig identifizieren zu können, ist eine *Gesteinskunde*- oder *Hüttenkunde*-Probe +2 oder *Magiekunde* (*Artefaktherstellung*)-Probe +0 für das Mondsilber, eine *Gesteinskunde*- oder *Hüttenkunde*-Probe +4 bzw. *Magiekunde* (*Artefaktherstellung*)-Probe -2 für das Arkanium vonnöten.

○ Rubin und Obsidian können mittels *Gesteinskunde*- oder *Kristallzucht*-Probe -3 erkannt werden, desgleichen bei einer *Magiekunde* (*Artefaktherstellung*)-Probe +3, die zugleich auch die elementare Zuordnung zu Feuer enthüllt; Gesteinskundige und Kristallzüchter wissen dies ebenfalls, wenn obige Probe mindestens 7 TaP* ergeben hat. Der Zirkon wird mit

einer *Gesteinskunde*- oder *Kristallzucht*-Probe +0 oder einer *Magiekunde* (*Artefaktherstellung*)-Probe +7 korrekt eingeordnet; seine Affinität zum Merkmal *Metamagie* kennen jedoch nur Personen, denen eine *Ritualkenntnis* (*Kristallomantie*)-Probe +3 gelingt.

○ Eine *Grobschmied*-Probe enthüllt, dass hier entweder ein wahrer Meister am Werk war oder dass Gwen'viur nicht auf profane Weise entstanden ist; ab 7 TaP* kann man auch den wahren Meister ausschließen.

○ Im Isdirasatz findet sich ein Hinweis für Magier oder Elfen (*Magiekunde*-Probe +2 für Magier, +0 für Elfen, jeweils sofern der Spruch bekannt ist), denn die Worte ‚feya feiama i'ungra‘ sind die Isdira-Entsprechung des Zaubers FLIM FLAM FUNKEL. So liefert das Spruchband den deutlichsten Hinweis darauf, wie die Linse zu gebrauchen ist.

○ ein ODEM, erschwert um 22 Punkte, würde theoretisch eine minimal schwache Reststrahlung zeigen; ein ANALYS wäre um 27 Punkte erschwert und würde dann gegebenenfalls auch den METAMORPHO FELSENFORM enthüllen.

ΦΑΝΑΙΟΝ FEUERAUGE

„Fanaion Feuerauge war der Letzte, der um das Geheimnis wusste. Doch ging er sorglos damit um, weil die Spitzohren so sind: Eorla sprechen sie und vergessen die Sorge um das Morgen. Er erfreute sich an dem, was seine Ahnen ihm gelassen hatten, zeigte es stolz umher und lachte über den Schrecken der Menschen, wenn sie durch den lichten Stein blickten und Funken ihren Augen entsprangen. Rechte Flammen aber konnte nur er erzeugen und war im Winter darum ein gern gesehener Gast. Er blickte nur durch den Stein, der die Gestalt gefrorenen Wassers hatte, und Feuer loderte auf.

Doch war dem Diener des Grimmen just dies ein Dorn im Auge, denn was der Alf trug, war eine Linse aus Bergkristall, heilig dem Alten vom Berg. Er schimpfte mit dem flatterhaften Kerl, dass er dem heiligen Stein das Feuer aufzwang, doch der wollte nicht hören und schritt lachend von dannen. Er wusste ja nicht, dass man mit den Himmlischen keinen Spott treiben soll, und so verstand er auch nicht, warum sein Ahnenschatz ihm verloren ging.

Du aber, mein Kind, lerne wohl, dass man die Gaben der Himmlischen ehren soll und niemals wider ihre Heiligkeit verwenden darf. Denn sonst endest du wie Fanaion, der ohne seinen Ahnenschatz verloren war.“

—Weidener Märchen, zeitgenössisch

Wo zu vernehmen: In Olat (vom Firunhofgeweihten Gräfin Walderias), Trallop und Donnerbach (Firuntempel) oder dort, wo Sie es für passend halten. **Hinweis:** In der Geschichte wird der Obsidian Gwen'viurs fälschlich für Bergkristall gehalten.

HINWEISE AUF LYRIEL

*Vereint in Liebe lebten sie,
dereinst am großen, dunklen See,
doch einig' Seelen war'n sie nie,
so ging's zu End in Ach! und Weh!*

*Denn als kein Lied, kein Gruß, kein Wort
mehr drang aus feurig-feuchten Tiefen
da merkte sie: Sie waren fort,
sie war'n gegangen, träumten, schliefen.*

[...]

*Des Morgens fand das fahle Licht
sie blass und feucht in ihrem Grau'n.
Es war ihr grimmes Angesicht
Wie Tod und Fäulnis anzuschau'n.*

*Die Stille, Leere, Einsamkeit
Bereitete ihr größte Pein.*

[...]

Und wollte einfach nicht mehr sein.

[...]

*Seitdem ist nichts mehr wie es war,
zu groß, zu stark sind Zorn und Schmerz.
Und nichts erscheint mehr scharf und klar
im Geiste, im gebroch'nen Herz.*

—aus dem Fragment eines elfischen Liederhandbuchs,
unbekannter Verfasser, vermutlich um 200 BF

Wo zu vernehmen: Dieser Liedtext kann als mitgenommenes Pergament auf einem der Märkte in Donnerbach oder Trallop auftauchen. Abschriften könnten in Olat, Trallop und Donnerbach aufbewahrt werden. Möglicherweise hat ein reisender Barde es entdeckt und versucht den Text nun zu vollenden.

LIEDER AUS DER TIEFE

»Oiodarell der Schwurträger breitete die Arme aus und umfasste mit der Geste gleichsam Górondaril wie Pandlarin. Wild donnert der Fluss, doch seine Wut vergeht, sobald er in den Pandlarin fließt. Bisweilen vereinen sich ihre Lieder und weben Melodien voll wildem Zorn und unbestimmter Düsternis. Hüte dich davor, Schwurbruder. Hüte dich auch vor den Melodien, die zuweilen in den Auen erklingen und die erfüllt sind von Sehnsucht und Gier nach Nähe. Mancher hat es bitterlich bereut, der Sängerin aus den Tiefen des Pandlarin die Wärme zu geben, nach der es sie verlangt. Denn während sie den Geist ihrer Opfer mit wirren Traumgespinsten umgarnt, zermalmt sie ihre Leiber in ihren feuchtkalten Armen.«

—aus Schwurbund – Die Wehr den Feinden, im Entstehen begriffene Chronik von Rurik Árvakur von Rhodenstein, neuzeitlich

Wo zu vernehmen: bei Rurik in Rathila (siehe Seite 148), Abschriften existieren im Rondratempel zu Donnerbach, gegebenenfalls auch auf dem Rhodenstein.

ALLERLEI HILFREICHES

UNTER DEM SCHLEIER DER WISSENDEN

Unerwartete Unterstützung erhalten Ihre Helden von den Hexen der Roten Sichel, die die Geschicke ihrer Heimat aufmerksam verfolgen, und denen nicht entgangen ist, dass sich „im See etwas tut“. Obwohl nicht gerade als Menschenfreunde bekannt, greifen die Sichelhexen um *Fastrade Hassdenbüttel* zugunsten der Helden ein. Nicht etwa, weil der Zirkel plötzlich seine wohltätige Ader entdeckt hätte, sondern weil es ihm nicht gelingt, Lyriels Treiben richtig einzuordnen und die Gefahr einzuschätzen, die von ihr ausgeht.

Als begnadete Seherin wusste Fastrade bereits vom bevorstehenden Ungemach, ehe dieses eintrat. Sie hatte auch eine vage Ahnung von der Art der Bedrohung sowie davon, wem sie unter die Arme greifen muss, um sie fürs Erste aus der Welt zu schaffen. Ihr blieb genug Zeit, um eine Paste anzurühren, die den Helden im Kampf gegen ‚das Ding aus dem See‘ helfen soll.

Der Tiegel mit übel riechender Schmiere (Q: E) kann der Gruppe an verschiedenen Orten überreicht werden. Aller-

dings sollte dies erst nach der Episode in Winklingen geschehen, um zu vermeiden, dass die ‚Geheimwaffe‘ vor dem Endkampf verbraucht wird. Sicherheitshalber hat Fastrade ihrem Geschenk ein Schreiben in krakeliger Handschrift beigelegt:

Zu h Schutz
for schlechten
Träumen unt Wahn.
Schläfen unt Schtirn
einraibigen befor
die Träumerin in eure
Köpfe kriecht. Raicht
für zwei. F.

Informationen, die über diese Anweisungen hinausgehen, können die Überbringer der Gabe den Helden leider nicht geben, denn Fastrade ist nicht eben mitteilbar.

Überbringer: Gwynna die Hex', Undra Affalder in Hardorp, Fulberta Glumske und beliebiges Fußvolk, das per ZAUBERZWANG hinter den Helden her geschickt wird, wenn alle Stricke reißen.

PASTE DER MISSEVERSTÄNDIGUNG

Gruppe: Magika

Beschaffung: 20 D / 3

Rezeptur: 5 Skrupel Arkanium, 1 Alraune, 1 Flux Tinte vom Schwarzen Kraken, 3 Tropfen Angstschweiß eines Wachen, 7 Beeren Scheinquinja, 3 Büschel Wermut, 1 Tasse Tee vom Satuariensbusch, 1 Schale aus Bosparanienholz, Bärenfett, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT, VERSTÄNDIGUNG STÖREN (Varianten *Aura* und *Keine Verbindung*)

Labor: archaisches Labor

Probe: +3 / +7

Wirkung:

M: 1, 4, 9, 14, 15, 18, 22, 23, 24, 25

A: Gegen den nächsten auf ihn gerichteten *Verständigungs*-Spruch hat der Anwender eine verdoppelte Basis-MR.

B: Sorgt dafür, dass der Anwender vor Einflussnahme von außen geschützt wird: Sprüche mit dem Merkmal *Verständigung*, die sich auf ihn richten, sind für 1 Stunde um 3 Punkte erschwert. Misslingt der Zauber, glaubt der Zauberende, an seinen eigenen Fähigkeiten oder äußeren Umständen gescheitert zu sein.

C: desgleichen, W6+1 Stunden, +7 Erschwernis, wirkt auch gegen Zauber zur magischen Erkennung (ODEM, ANALYS, OCULUS).

D: desgleichen, 3W6+3 Stunden, +14.

E: desgleichen, 1W6+1Tage, +14, Sprüche mit Merkmal *Hellsicht* +7.

F: desgleichen, 3W6+3 Tage, der Anwender ist auf astraler Ebene ohne ersichtlichen Grund einfach kaum mehr wahrzunehmen: +21 auf *Verständigungs*- und *Hellsichts*-Zauber; er wird jedoch auch profan schwer auffindbar: Er ist nur noch mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe +7 zu sehen (wie bei IGNORANTIA, siehe LCD 125).

Verbreitung: 2

Merkmale: zähflüssige, dunkellila Salbe, die fürchterlich stinkt und sich auf den Gesichtern der Helden sehr dekorativ macht – bis sie nach etwa einer SR unsichtbar wird

Haltbarkeit: 1W6+7 Monate

Preis: etwa 40 Dukaten

Meisterhinweise: Zauber wie MAGISCHER RAUB, TRAUMGESTALT und SEELENWANDERUNG gehören zum Sprüchekanon der Hexen. Daher wissen sie, dass nicht alles, was Verständigung ist, auch gut sein muss. Durch die *Paste der Missverständigung* können sie sich der Gefahr ihrem Wesen entsprechend entziehen: durch Heimlichkeit. Allerdings erfordert das Ritual zur Herstellung seltene Ingredienzien und sieben Hexen, die an einem Strang ziehen, obwohl am Ende nur eine Portion herauskommt.

SIND TRÄUME WIRKLICH SCHÄUME?

Besonders intuitive Helden (IN 14+) sowie Helden mit dem Nachteil Medium oder einem *Prophezeien*-Wert von mindestens 7 sind anfällig für Lyriels in Aufruhr geratene Gedanken und Gefühle und können von diesen in Mitleidenschaft gezogen werden, wenn sie schlafen. Es bleibt Ihnen überlassen, wann und wie detailliert diese Helden träumen – und auch wovon. Orientieren Sie sich bei der Ausgestaltung der Träume am Wesen und der Vergangenheit Lyriels. Sie können ihren Helden damit Hinweise für ihre Suche oder auf die Geschichte der Elfe geben oder ihnen schlicht grausige Alpträume bereiten. Bei der Deutung kann Gwynna die Hex' (siehe Seite 86) helfen.

HUMBUG UND FIRLEFANZ

Nachfolgende Gerüchte können Sie zur Auflockerung und Irreführung Ihrer Helden nach Belieben einstreuen.

● *Auch der größte Einfaltspinsel kann nicht übersehen, was hier passiert: Der See holt sich die Opfer, die ihm im Laufe der Jahrhunderte verwehrt geblieben sind. Das haben wir nun davon, dass wir glaubten, ihn überlisten zu können. Eine Weile mögen wir unsere Ruhe gehabt haben, aber jetzt ist die Zeit der Abrechnung gekommen. Und ich sage euch: Auf Heller und Kreuzer wird das zurückverlangt, was wir ihm vorenthalten haben. Und diese Scheusale, die uns immer häufiger heimsuchen, sind seine*

Zöllner, die die Schulden eintreiben.“ (verbreitete Meinung im einfachen Volk, zu hören in einer beliebigen Gaststätte in einer Siedlung in der Nähe des Neunaugensees)

● „Ich sehe ... Feuer. Feuer und ... brodelndes Wasser. Die Elemente, sie sind in Aufruhr. Gegensätze ziehen sich an, heißt es, nicht wahr? Doch wo Flammen auf Wogen treffen, da regieren Tod und Chaos. Was ihr in diesen Tagen erlebt, ist das Ergebnis eines fatalen Irrtums, der vor Jahrtausenden begann. Was für eine verhängnisvolle Liaison: Feuer und Wasser. Der Traum der fey'e, die glaubten, beides miteinander aussöhnen zu können, hat sich als Trugschluss erwiesen. Mögen die Götter uns helfen! Die Feuerschote werden dampfen. Flüssiges Gestein wird sich seinen Weg bahnen. Das Wasser wird schäumen, über die Ufer treten. Und wir alle werden vergehen im Angesicht solcher Ur-

gewalten.“ (Kruide Deutung der Wahrsagerin *Ralecha*, wohnhaft in einem beliebigen Ort)

● „Eure Erzählungen zusammen mit meinem, hüstel, nicht unerheblichen Erfahrungsschatz, bringen mich zu folgender Conclusio: Die Herzogin des wimmelnden Chaos hat es vermocht, in den Tiefen des Sees eine Pforte des Grauens aufzustoßen. Hierdurch gelangen unaussprechliche Wesen nach Dere, die die freien Lande mit Mord und Brand überziehen, und in deren Gefolge Alp- und Fieberträume, Ohnmacht und Wahnsinn Einzug halten. Ihr müsst diese Pforte versiegeln, andernfalls wird eine Armee von Chimären über die freien Lande herfallen, deren Ausmaß noch den Großen Schwarm in den Schatten stellt.“ (abenteuerliche Schlussfolgerungen eines beliebigen Gelehrten in einer der größeren Siedlungen)

DER ALPTRAUM AM ENDE

Schlussendlich sollten Hinweise, Deutungen und Vermutungen die Helden nach Shir'Vadyr – als wahrscheinlichem Aufenthaltsort des ‚Dings aus dem See‘ – führen, wo der Schlussakkord erklingt. Die Helden wissen nur ungefähr was sie erwartet, sicher ist allein, dass ein Wesen aus dem See die Menschen an seinen Ufern bedroht. Dieses zu bekämpfen oder zumindest dorthin zurückzutreiben sollte das erklärte Ziel sein.

DER WEG NACH SHIR'VADYR

Wenn man nicht genau weiß, wonach man sucht, lässt sich Shir'Vadyr weder von See- noch von Landseite her erkennen. Ihre Helden haben inzwischen jedoch genug Informationen zusammengetragen, um ungefähr zu wissen, wo sich der Hafen befindet (siehe Seite 92). Gestalten Sie den Weg dorthin nicht als Spaziergang, denn Shir'Vadyr wäre nicht in Vergessenheit geraten, wenn es leicht zu finden wäre.

Im Nebelweid fällt die Orientierung schwer. Es scheint – nach bestandener *Orientierungs*-Probe +3 – beinahe als liefen alle Wildwechsel und die wenigen Trampelpfade im weiten Bogen um einen bestimmten Ort herum und wieder aus dem Wald hinaus. Den Helden bleibt keine andere Möglichkeit, als sich einen Weg durch das Unterholz zu bahnen. Wenn sie sich gut *orientieren* können (Probe +5, beachten Sie die Erleichterungen durch etwaige Sonderfertigkeiten wie *Waldkundig*), stoßen sie hier und da auf uralte Zeugnisse der hochelfischen Kultur. So können sie ein Jagdhäuschen ähnlich dem aus *Schattenfinger* (siehe Seite 74) finden, eine in Stein gefasste und mit dem Symbol Shir'Vadyrs verzierte Quelle und schließlich vereinzelt, in den Boden eingelassene Steinplatten, die sich nach und nach zu einer Straße zusammenfügen.

Wenige Dutzend Schritt vor dem Hafen ist die Straße weitgehend intakt und leitet die Helden auf den größten Turm

zu. Rund um den Hafen finden sich maximal kniehohes, überwiegend im Boden versunkene und überwucherte Mauerreste von den Häusern der ehemals hier lebenden Hochelfen.

ZUR CHRONOLOGIE DER EREIGNISSE

Welchen Weg die Helden bei der Erkundung Shir'Vadyrs wählen, ist schwer vorherzusehen. Wir gehen davon aus, dass sie die ganze Hafenanlage inspizieren (**Die Feuerwächterin über dem See ohne Grund** sowie **Die Schrecken aus der Tiefe**) und mit den beschriebenen Ereignissen konfrontiert werden, bevor sie daran gehen die Signalfeuer zu entzünden. Letzteres erweckt zwangsläufig Lyriels Aufmerksamkeit (**Der Zorn einer Mutter**), woraufhin diese einige der Helden in ihre Traumwelt zieht (**Die Wahrheit teilen**), derweil die in der Realität verbliebenen Recken in **Vor dem Schleier** zum entscheidenden Schlag ausholen (**Die Feuer entzünden**). Sollten sich die Recken hingegen bereits nach Sichtung des ersten Turms an den Feuerschalen zu schaffen machen, müssen Sie die Geschehnisse anpassen und sie dort mit Lyriel konfrontieren.

Nach Lyriels Angriff (**Der Zorn einer Mutter**) setzt sich das Finalgeschehen auf **zwei Realitätsebenen** fort. Der (tatsächlichen) Wirklichkeit, in der wach gebliebene Helden sich der Wächter erwehren und die Feuerschalen entzünden müssen, sowie der Traumrealität, in die die ungeschützten Helden hineingezogen werden und in der sie sich mit der Elfe auseinandersetzen müssen. Der besseren Übersicht wegen kennzeichnen wir die Kapitel – der elfischen Weltansicht entsprechend – mit **Wirklichkeit** für die Realität und **Wahrheit** für Lyriels Traumwelt.

DIE FEUERWÄCHTERIN ÜBER DEM SEE OHNE GRUND (WIRKLICHKEIT)

Die Anlage ist mittlerweile stark verfallen und von der üppigen Ufervegetation in Besitz genommen worden. Was aus der Ferne an von Geißblatt und Efeu überwucherte Baumriesen erinnert, wie sie überall in Nebelweid wachsen, sind tatsächlich die fünf Türme Shir'Vadyrs, die sich um das beinahe kreisrunde, nach Norden zum See hin offene Hafenbecken gruppieren. Nachfolgend geben wir Ihnen einige Anregungen zur Ausgestaltung des Hafens. Fühlen Sie sich frei, die Anlage Ihrem Geschmack anzupassen.

DIE TÜRME (†)

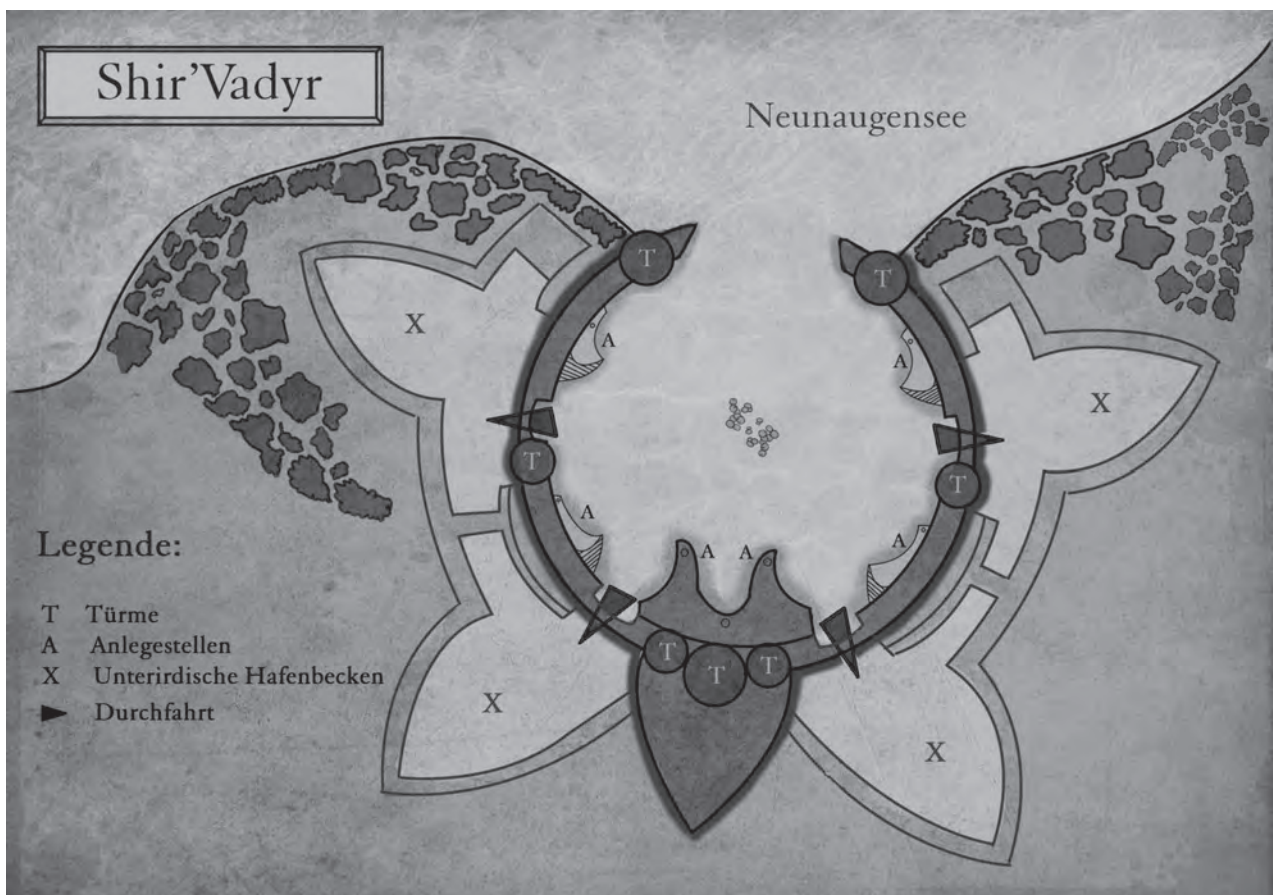
Fünf runde Türme bilden das oberirdische Shir'Vadyr. Geformt mittels IGNIMORPHO erinnern sie an emporzüngelnde Flammen, auf deren Spitze in verzierten Schalen einst magische Feuer brannten, die den Hafen und die umgebende kleine Stadt besser schützten, als es jede Mauer vermocht hätte. Abgesehen vom **Wohnturm** (der große Turm im Süden) sind die Türme etwa fünf Schritt hoch und laufen von ihrer Basis (5 Schritt Durchmesser) zur Spitze (2 Schritt Durchmesser) konisch zu. Im Erdgeschoss der Türme ist jeweils ein großer Raum verschiedener Zweckbestimmung (Gemeinschaftsraum, Werft, Lager, Stall) zu finden. Geschwungene Treppen führen in die Keller und von dort aus in die Kavernen.

Zwei der Türme – darunter der Wohnturm – sind so stark in Mitleidenschaft gezogen, dass es eines gewandten Kletterers bedarf, um die Feuerschalen zu erreichen. Die übrigen drei verfügen noch über Treppen, die unterschiedlich verfallen und nach Ihrer Maßgabe nur erschwert begehbar sind. Der Wohnturm (10 Schritt Durchmesser) wird von zwei kleineren Türmen flankiert und erhob sich früher über fünf Geschosse. Im obersten Stockwerk verfügte er über einen Balkon, an dem die Luftschiffe der Hochelfen aus Liretena oder Vayavinda anlegen konnten. Das Gebäude steht auf einem drei Schritt hohen Sockel aus Obsidian, der von oben betrachtet einer Lotosknospe gleicht.

Die meisten Gebäude haben in den letzten Jahrtausenden Tieren als Heim gedient und wurden allmählich vom Wald in Besitz genommen, sodass sich Vieles nur erahnen lässt. Nach Ihrer Maßgabe können sich einige Kleinigkeiten (ein rubinverzierter Ring, Obsidianpokale, ein magischer Feuerstein, der Funken speit, wenn man ihn anhaucht etc.) finden lassen. Wirkliche Schätze birgt Shir'Vadyr nicht mehr.

DIE FEUERSCHALEN

Die Feuerschalen wurden aus dem Stein des Vulkans im Neunaugensee gefertigt und muten wie steingewordene Flammen an. Sie sind fest mit der Turmwand verbunden und ruhen auf steinernen, an Schlotte erinnernden Gebilden. Statt auf den Grund der Schale blicken die Helden jedoch in bodenlos anmutende Löcher. An den beiden beschädigten Türmen sind die Teile mit den Schalen und der sie umgebende Fußboden erhalten.



In alten Zeiten genügte es, einen der Schlotte zu entzünden, die verstärkende Wirkung der *Schlüssellinie des Feuers* tat ihr Übriges und entzündete die anderen. Doch inzwischen sind rund 3.000 Jahre vergangen, in denen kein Feuer mehr in ihnen loderte, und die Schlüssellinie ist mit der Entrückung des Zitadellenschlüssels des Feuers vergangen. Deswegen kann es nach Ihrer Maßgabe notwendig sein, zwei bis drei der Schlotte zu entzünden, ehe sich die Schutzwirkung des Feuerwalls entfaltet und Lyriel vertreibt.

DER SCHRECKEN AUS DER TIEFE (WIRKLICHKEIT)

Der Wald hat auch das Hafenbecken in Beschlag genommen: Bäume krallen sich an seinen Rand, während ihre Wurzeln bis in den Neunaugensee reichen. Farne von beeindruckender Größe versperren zunächst den Blick auf das eigentliche Becken. In dessen Innerem hat sich ein dichter Lotost Teppich ausgebreitet der – ungeachtet der Jahreszeit – üppig blüht. Zwischen Wurzeln, Rank- und Kletterpflanzen lassen dunkle Schatten erahnen, dass Kavernen sich anschließen. Unterhalb des Wohnturms ragen zwei Landungsstege, ähnlich dem in Mandelihr, ins Becken hinein. Doch haben diese ihre ursprüngliche Form behalten und wirken wie über das Wasser züngelnde Flammen.

DIE BOOTSKAVERNIEN (X)

Es gibt vier Bootskavernen. Jede von ihnen verfügt über umlaufende Simse und ist groß genug, um ein Elfenboot zu fassen. Zwischen den Kavernen verlaufen Verbindungsgänge, in denen Baumaterial für die Boote ebenso gelagert werden konnte wie Handelswaren. Solange kein extremes Hochwasser herrscht, bleiben Simse und Verbindungsgänge trocken. Lange Zeit waren die Kavernen fest in der Hand einer Kolonie Krakenmolche (siehe Seite 155). Die üblicherweise einzeln lebenden Tiere fanden hier ein ungewöhnliches Auskommen und verteidigen ihr Revier erbittert gegen Eindringlinge jeder Art.



Schlammspringer-Hybrid

LYRIELS BRUT

Die Hochelfe hat ihr Gelege in direkter Nähe zum Wasser und auch darin platziert. Die Brut findet sich daher vor allem im Bereich des Hafenbeckens und der Bootskavernen. An besonders feuchten und modrigen Stellen sind auch Wände und Decken von Kokons und wild wuchernden Flechten bedeckt.

Die Kinderstube besteht aus einem Durcheinander bläulich-grüner Kokons und fischiger Gallerteier in unterschiedlichen Entwicklungsstadien, die teils nicht größer als ein Daumen sind, teils aber auch die Größe eines kleinen Hundes erreichen. Verwesungsgeruch liegt in der Luft, und gelegentlich ist ein unappetitliches Schmatzen zu hören. Die Brutgefäße sind eingebettet in ein Netz aus algen- und flechtenartigen Fäden. Dazwischen finden sich Überreste von Fischen, aber auch Säugetieren wie Schafen, die als Nahrungsquelle dienen sollen. Ein aus dem Geflecht herausragender menschlicher Arm lässt erahnen, dass hier wohl auch die vermissten Fischer ein grausames Schicksal ereilt hat. Natürlich können die Helden Lyriels Gelege nicht ungestört inspizieren oder gar zerstören, denn eigens um das zu verhindern, hat sie ihre Wächter zurückgelassen. Einen Blick aus der Ferne können Sie der Gruppe durchaus gestatten, doch sobald sie sich näher als 10 Schritt an die Brut heranwagen, werden die Kreaturen aktiv. Sie greifen sofort an und bekämpfen die Eindringlinge bis zu ihrem Tode. Fühlen Sie sich frei – ergänzend zu den beiden nachfolgend vorgestellten Mischwesen – weitere, Ihrem Geschmack entsprechende zu ersinnen.

SCHLAMMSPRINGER-HYBRID

Ein katzen großer Fisch mit Froschaugen, dünnen Vorderarmchen und flügelähnlichen Auswüchsen auf dem Rücken. Der Körper läuft in einen flossenbewehrten, gepanzerten Schwanz aus, mit dem sich das Tier kraftvoll vom Boden abstoßen kann. Im ‚Gleitflug‘ kommt es etwa drei Schritt weit und verbeißt sich dann mit spitzen Zähnen.

INI 9+1W6* PA 2 LeP 20 RS 2 KO 12

Biss: DK H AT 14 TP 1W6+2

GS 10 AuP 35 MR 10 GW 11

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Verbeißen, Anspringen

zu Beginn des Kampfes wirkt der Schlammpringer intuitiv eine Variante des AXCELERATUS (mit 1 ZfP).

RIESENKRABBE-HYBRID

Ein beinahe mannshoher Hybrid, der wie eine Riesenkrabbe aussieht. Allein der Torso, die gepanzerten Fangarme sowie der Kopf sind hoch aufgerichtet und erinnern an eine deutlich zu groß geratene Gottesanbeterin. Das Tier kann pro Kampfrunde entweder zweimal mit den Fangbeinen angreifen oder einmal zubeißen.

INI 7+1W6 PA 5 LeP 45 RS 5 KO 15

Fangbeine: DK N AT 14 TP 1W6+3

Biss: DK H AT 12 TP 1W6+5*

GS 5 AuP 60 MR 7

Besondere Kampfregeln: Umklammern, Doppelangriff, Umreißen (Fangbeine, -4), Trampeln (3W6)

*Verursacht der Biss SP, kommt das Gift des Wesens zum Tragen (auch mehrmalig). Stufe 1, Wirkung: 1W6 SP, Beginn: sofort

DER KAMPF MIT LYRIEL (WIRKLICHKEIT/WAHRHEIT)

Lyriel wird spätestens dann hellhörig, wenn das hochelfische Artefakt Gwen'viur ins Spiel kommt, und setzt alles daran, das Entzünden der Feuer zu verhindern. Je nachdem, wie ihre Helden vorgegangen sind, fällt die Gegenwehr aus:

Wenn die Gruppe sich zunächst der Brut in den Kavernen (siehe Seite 99) zuwendet und dort in den ‚Kampf‘ mit der Hochelfe verstrickt wird, sind nur die durch die *Paste der Missverständigung* (siehe Seite 96) geschützten Helden überhaupt noch handlungsfähig. Allerdings ist Lyriel in diesem Fall zu beschäftigt, um sich der ‚Irrläufer‘ anzunehmen. Diese bekommen es dann allein mit den diversen Wächterkreaturen zu tun.

Wenn Ihre Helden die Türme erklimmen, ohne das Gelände vorher erkundet und die Brut gefunden zu haben, werden sie nur von den Libellen-Hybriden attackiert und während des Kampfes vom Angriff der Hochelfe getroffen, der einen Teil von ihnen in ihre Realität entführt (siehe unten).

DER ZORN EINER MUTTER (WIRKLICHKEIT/WAHRHEIT)

Lyriel erkennt rasch, dass sie die Ruine nicht rechtzeitig erreichen kann, und greift deshalb auf magische Kräfte zurück, um ihren Nachwuchs vor den Helden zu schützen. Ihre Attacke erfolgt über die Wächter, die durch das Seelenbündnis ein Teil ihres Seins sind, und auf der Geistesebene, auf der sie

sich den Helden wegen ihrer bisherigen Erfahrungen haushoch überlegen wähnt.

Wie in den letzten Jahrtausenden so oft, öffnet sie ihren Geist und ergießt sich förmlich über das Bewusstsein anderer Kreaturen – im Falle Ihrer Gruppe allerdings nicht, um ein Bündnis zu schmieden, sondern um sie außer Gefecht zu setzen. Mit der hochelfischen Urform des GEDANKENBILDER überflutet sie das Bewusstsein der Helden so massiv mit Bildern und Empfindungen, dass die irgendwann nichts anderes mehr wahrnehmen und sich in einer anderen Realität wiederfinden. Regeltechnisch ist diese Bewusstseinsenebene irgendwo zwischen geteiltem Wahn und Traum anzusiedeln (es greifen abermals die Regeln von **Tödliche Träume, WdZ 69f.**). Zunächst ist Lyriel die allein bestimmende ‚Träumerin‘, doch sollte es Ihren Helden beizeiten gelingen, Einfluss zu nehmen, denn der Zauber funktioniert in zwei Richtungen. Zum Vorteil gereicht der Gruppe, dass sich die Elfe in einer aufgewühlten emotionalen Verfassung befindet. Sie handelt instinktiv und reagiert auf unvorhergesehene Aktionen ihrer Mitträumer mehrheitlich kopfloß.

Aus dem gleichen Grund entgehen ihr auch die Helden, die sich mit der *Paste der Missverständigung* eingeschmiert haben – und zwar nicht nur auf der arkanen Ebene, sondern auch auf der tatsächlichen, auf der die Gedankenbilder ihrer Wächter ihr durchaus die richtige Zahl der Menschen übermittelt haben. Die geschützten Charaktere können sich – nachdem sie den Anblick ihrer mitten im Kampf in sich zusammensinkenden Kameraden verkraftet und die verbleibenden Wächter besiegt haben – von Lyriel unbehelligt auf den Weg zu den Türmen machen (siehe Seite 103). Sollte einer Ihrer Helden sich ohne Paste, dafür aber mit einem VERSTÄNDIGUNGEN STÖREN gegen Lyriels Angriff wehren wollen, ist die Probe durch die enorme astrale Kraft ihres ‚Gedankensturms‘ massiv (+15 bis +21) erschwert. Bedenken Sie zudem, dass die Wirkung nur ZfP*/2 SR anhält – der Zauber wegen der andauernden Sinneseindrücke also vermutlich mehrfach gewirkt werden müsste.

In den Köpfen der ungeschützten Gefährten spielt sich derweil Folgendes ab:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Woher es kam und was genau passiert ist, könnt ihr nicht sagen. Doch von einem Augenblick auf den anderen hat sich euer Umfeld geändert. Ihr steht nicht länger an dem Ort, an dem ihr euch eben noch der Angriffe albraumhafter Kreaturen erwehren musstet. Die Luft riecht anders, es ist wärmer und seltsam trübes Zwielflicht erschwert euch das Sehen. Soviel aber ist klar: Die Ruinen der Elfenstadt sind verschwunden. Stattdessen befindet ihr euch am Ufer eines in fahlem Mondschein funkelnden Sees. Über euch rauschen silbergrüne Blätter im Wind und mächtige Äste knarren. Ihr steht allein auf weiter Flur, habt aber das unguete Gefühl, beobachtet zu werden.

DIE WAHRHEIT TEILEN (WAHRHEIT)

Lyriels (Traum-)Welt spiegelt ihr Wesen und ist daher kein lichter Zauberwald, sondern ein verwünschtes Moor am Rande eines trüben Sees. Der Ort ist düster und gefährlich, wartet jedoch an einigen Stellen mit überraschender Schönheit auf. Es ist nicht das primäre Ansinnen der Hochelfe, die Helden zu töten. Eigentlich will sie sie nur davon abhalten, ihrer Brut zu schaden. Deshalb verfolgt sie den Plan, sie einzusperren und festzuhalten, was in der realen Welt auf Dauer dennoch den Tod der Helden bedeuten würde. Erst wenn die Gruppe Gegenwehr leistet und gar einen Ausweg aus ihrem Dilemma zu finden droht, geht Lyriel – verunsichert vom unerwarteten Widerstand und in ihrer Furcht umso aggressiver – zum Angriff über.

Der Zauber, mit dem Lyriel die Gruppe in ihre Welt reißt, gleicht in vielem dem heutigen *Salasandra*. Sie gewährt den Helden Einlass in ihr Innerstes und muss dazu einen Bund mit ihnen schließen. Wie beim *Salasandra* – allerdings in abgeschwächter Form – teilen die Helden ihr Sein mit dem der Elfe. Das betrifft vor allem die Gefühle, denn Lyriels Gedanken und Erfahrungen sind zum Zeitpunkt des Bündnisses zu verworren, als dass sie in Worte gefasst werden könnten. Beschreiben Sie den Helden, dass sie von großer Unruhe getrieben werden und dass eine Furcht, deren Ursprung sie nicht näher benennen können, ihnen die Kehle zuschnürt. Die düstere und hoffnungslose Stimmung ihrer Umgebung sollte schon bald auf sie abfärben (MU –2).

Da Lyriels Zauber mit der heißen Nadel gestrickt wurde, ist die Realitätsdichte (WdZ 70) nicht so hoch, wie sie es sein könnte, sie beträgt 17. Die Helden sind in der Lage, die Welt der Elfe mittels des Meta-Talents *Traumformen* (siehe gleichnamigen Kasten) in gewissem Rahmen zu verändern und sich Auswege ‚herbeizuträumen‘. Die Herausforderungen in der Traumwelt sind für sie jedoch real und ihre Überwindung sollte mit den passenden Proben abgehandelt werden (etwa GE- oder *Körperbeherrschungs*-Proben, um einen Graben zu überspringen).

Traumformen (MU/IN/KO), Meta-Talent

Der Wert errechnet sich aus der Formel (TaW *Selbstbeherrschung* + TaW *Sagen/Legenden* ODER TaW *Überreden* + TaW *Heilkunde Seele*) / 3. Die Sonderfertigkeit *Traumgänger* erleichtert alle *Traumformen*-Proben um 3 Punkte. Wenn die Helden die von Lyriel geschaffene Realität beeinflussen wollen, muss einer von ihnen eine Probe auf *Traumformen* ablegen. Er kann mittels *Kooperation* (WdS 15) unterstützt werden. Um den Traum zu verändern, müssen in einer oder mehreren Proben TaP* angesammelt werden, deren Höhe je nach Komplexität des Traumbildes variiert. Die Anzahl der kooperierenden Helden wirkt als Bonus. Die Dauer einer Probe ist situationsabhängig und kann zwischen zwei Aktionen und 1 SR betragen. Bei einem Misserfolg bleibt alles wie von Lyriel gewünscht.

Beispiele für Szenen aus der Traumwelt liefern wir Ihnen hier. Fangen Sie klein an, damit die Gruppe sich ihrer Möglichkeiten bewusst werden kann. Es bleibt Ihnen überlassen zu entscheiden, ob der Mut der Helden in der trostlosen Umgebung weiter sinkt – etwa bei misslungenen MU- oder anderen wichtigen Proben, oder wenn die in den einzelnen Sequenzen kursiv gesetzten Gefühle nach ihnen greifen – und inwiefern sie sich dann noch am Traumformen beteiligen können.

👤 Um der Situation zusätzliche Dramatik zu verleihen, können Sie eine Zeitkomponente hinzufügen. So könnte sich beispielsweise eine rettende Insel mit voranschreitender Dauer der Traumformen-Proben verkleinern. Besonders intuitive Helden könnten auch zusätzlich demoralisiert werden, indem sie aus den Augenwinkeln immer wieder verstörende Erinnerungsfetzen wahrnehmen – etwa die Horden Pyrdacors oder Schrecken aus den Tiefen des Pandlarin.

● Auf der Suche nach einem Ausweg kämpfen sich die Helden durch einen Wald, der schnell urwüchsig und immer dichter wird. Irgendwann kommen sie kaum noch voran, allzumal ihre Waffen sie nicht in diese Welt begleitet haben. Dann gerät Bewegung in das Unterholz. Kleider bleiben in sprießenden Dornen hängen, Ranken und dünne Äste greifen ebenso nach den Helden wie *Verzweiflung*. Sie fühlen sich *eingengt* und leiden unter *Atemnot*. Ohne ein Haumeser oder ähnliches Werkzeug gibt es kein Entkommen. Wenn ein Held eben dieses herbeiseht, kann es plötzlich erscheinen (5 TaP*/3 Aktionen). Das Vorankommen wird dadurch leichter, dennoch gelangt die Gruppe wieder an den See.

● An anderer Stelle ist der Wald sumpfig, die Helden quälen sich voran. Sie laufen stets Gefahr zu versinken und schaffen es nur mit Hilfe ihrer Begleiter aus den Moorlöchern. Schließlich stehen sie auf einer trostlosen Insel mitten im Moor und fühlen sich unendlich *einsam* und *verloren*, selbst in der Gesellschaft ihrer Gefährten. Mit einer Probe auf *Traumformen* können sie sich befreien, indem sie etwa einen Holzsteg (7 TaP*/5 Aktionen) erschaffen oder ihr Gewicht (12 TaP*/10 Aktionen) reduzieren, bis sie nicht mehr einsinken. Auch hier führt ein Erfolg zurück an den See.

● Inmitten des üppigen Grüns erhebt sich ein filigraner Turm aus Meerschäum – Fenster und Türen fügen sich meisterhaft in die nachempfundene Gischt. Die Helden können ihn betreten, die Baukunst der Hochelfen bestaunen und wunderbare Musik hören. Irgendwo in der Nähe scheint es ein Fest zu geben, doch sie können die Feiernden nicht finden – sie fühlen sich *ausgeschlossen* und *lethargisch*. Sobald sie das Bauwerk wieder verlassen wollen (gelungene NG- oder GG-Proben laden zum Verweilen ein), verschließen gewaltige Wasservorhänge die Ausgänge. Die Gruppe kann die Sturzbäche durchqueren, indem sie einen Gegenstand hinzuträumt, der das Wasser ablenkt (10 TaP*/20 Aktionen je Probe) oder indem sie es ganz zum Versiegen bringen (15 TaP*/1SR je Probe).

● Die Beine eines besonders zielstrebigen Helden werden schwer, seine Bewegungen mühsam, bis er das Gefühl hat, im Boden einzusinken. Plötzlich werden seine Füße steif, dann die Beine: Er verwandelt sich in einen Baum, dessen Wurzeln tief ins feuchte Erdreich dringen und jede *Flucht unmöglich* machen, woraufhin ihn *Hilflosigkeit* und *Misstrauen* erfüllen – letzteres, weil der Held zu wissen glaubt, dass sich seine Gefährten nicht genug anstrengen, um ihm beizustehen. Die Gruppe kann die Wandlung stoppen (12 TaP*/15 Aktionen, nur einmal möglich) oder rückgängig machen (20 TaP*/1 SR). Schließlich finden sich alle am See wieder.

● Bei einer Flucht über den See werden die Helden von einem Sog nach unten gerissen. Sie können jedoch unter Wasser atmen, zudem ist es angenehm warm, sie fühlen sich geborgen wie Babys im Mutterleib. Es ist verlockend, sich dem hinzugeben (*Selbstbeherrschungs-Probe*), doch die Gruppe kämpft dagegen an. Als sie sich der Oberfläche nähert, taucht ein riesiger Fisch auf, der alle Helden verschluckt. Sie fühlen sich *betrogen* und *verraten* und richten ihren *Zorn* gegen das Monster. Um zu entkommen, können Waffen (10 TaP*/2 Aktionen) dienen, oder die Helden wünschen sich, ausgespuckt zu werden (25 TaP*/7 Aktionen).

● Die Gruppe wähnt sich am Ende ihres Bosparanos, als ein Held durch das silbrige Blätterdach hinauf in den Himmel blickt und hoch oben einen winzigen Lichtstrahl – gleich einem sonnigen Loch im nächtlichen Himmel – entdeckt. Er spürt instinktiv, dass er genau dorthin muss, um zu entkommen: Mandalya! Die Helden können sich so leicht machen, dass sie zu schweben beginnen (25 TaP*/10 Aktionen) oder sich in Vögel verwandeln, um zu fliegen (30TaP*, 15 für Helden, die den Zauber ADLERSCHWINGE beherrschen/10 Aktionen). Spätestens, wenn der Erste abhebt, wagt Lyriel sich aus der Deckung und sucht nun die offene Konfrontation.

DER AUSWEG (WAHRHEIT)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hoffnung keimt in euren Herzen, denn ihr wisst, dass ihr den Ausweg gefunden habt. Ihr setzt dazu an, euch in die Lüfte zu erheben, eure Muskeln spannen sich, und die Füße lösen sich vom Boden – im gleichen Augenblick bäumt sich der See förmlich auf. Die Gischt spuckt ein Wesen aus, dessen Aussehen ihr gar nicht so schnell fassen könnt, wie es angreift. Die ganze Zeit wart ihr allein in dieser trostlosen Welt, dachtet schon, dass in der Einsamkeit niemand außer euch existiert, doch nun werdet ihr unsanft eines Besseren belehrt.

Dass die Helden sich in ihrer Wahrheit behaupten können und sogar einen Ausweg finden, überrascht Lyriel selbst mehr als ihre Besucher und es schürt ihren Zorn. Nicht nur um ihre Brut zu schützen, wirft sie sich nun in den Kampf,

sondern auch voll Neid darauf, dass den Menschen – im übertragenden Sinne – zu gelingen droht, wonach sie sich seit Jahrtausenden sehnt – in das entrückte Mandalya zu gelangen. Die Form der Elfe ist in ihrer Wahrheit noch variabler, als in der Wirklichkeit: Sie wählt jeweils die Körper, die es braucht, um die Gruppe in Schach zu halten. Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, ebenso wenig wie der Ihrer Helden.

WIE DU MIR, SO DU DIR (WAHRHEIT)

Der Bund zwischen Lyriel und den Helden spielt im Kampf eine besondere Rolle. Durch ihn halt jeder Schmerz, den die Elfe ihren Gegnern zufügt, in ihrer eigenen Seele nach – und umgekehrt. Wenn also ein Held einen von Lyriels Tentakeln mit dem Schwert verletzt, wird sich an den Armen *aller* Gruppenmitglieder eine ähnliche Wunde bilden. Beschreiben Sie auch, wie Lyriel erschrocken aufschreit, wenn – beispielsweise – ein eigenes Bein unter ihr wegnickt, nachdem sie einem Helden den Unterschenkel zertrümmert hat. Mit dieser Auswirkung ihres Zaubers hat sie nicht gerechnet, denn noch nie musste sie einem ihrer gemeinhin folgsamen Bündnispartner Schaden zufügen.

Die Hälfte der SP, die die Helden im Traum verursachen, fallen auf sie zurück. In der Realität müssen sie sich die Hälfte des im Traum erlittenen Schadens von der Lebensenergie abziehen.

Für die Formen Lyriels empfehlen wir, auf die Kampfwerte von Wesen aus dem Anhang (siehe Seite 153) oder der **ZooBotanica** zurückzugreifen, diese Auseinandersetzung aber vor allem erzählerisch zu gestalten. Lyriel ändert ihre Gestalt insbesondere dann, wenn sie merkt, dass der bei den Helden verursachte Schaden sie in Mitleidenschaft zieht – und zwar zunehmend zornig und verzweifelt. Die Traum-LeP Lyriels betragen etwa 100, andere Werte wie RS und INI variieren je nach Erscheinungsform. Wenn die Kontrahenten zunehmend angeschlagen sind, sollte der Kampf enden. Für Angriffswaffen Lyriels geben wir hier einige Beispiele:

Tentakel:

INI 10+1W6 DK HNS AT 18 PA 14 TP 1W6+5
LeP 15 RS 3

Krebsschere:

INI 8+1W6 DK HNS AT 18 PA 14 TP 2W6+6
LeP 20 RS 6

Wasserstrahl:

INI 12+1W6 FK 20 TP 3W6+3

● Eine monströs große Gestalt mit elfischem Oberkörper, Fischschwanz und vielen Tentakeln. So will Lyriel der flüchtigen Gruppe zunächst Herrin werden. Mit einem Tentakel kann sie den nächststehenden Helden brutal zu Boden schleudern, während sie einen anderen aus der Luft pflückt und einen Dritten mit einem Wasserstrahl in den Wald schleudert.

● Ein Moskitoschwarm, der sich über die Helden ergießt. Pro KR erleidet jeder von ihnen W6 SP durch Stiche. Mit GE-Proben können die Helden pro Aktion 1W6 Moskitos erschlagen. 10 tote Insekten verursachen aber auch 1 SP bei jedem träumenden Gruppenmitglied. Lyriel bemerkt schnell, dass jeder Stich auch einen Teil ihres Moskitoleibs tötet, so dass sie sich erneut verwandelt.

● Lyriel wird zu einer sumpfigen Masse, in die sie die Helden hineinzieht. Mit *Körperbeherrschungs*-Proben in jeder KR können sie sich ‚über Wasser halten‘. Die Masse anzugreifen ist nicht wirkungsvoll, lediglich einige Schadenszauber – insbesondere mit Feuer-Aspekten – können den Sumpf ‚beschädigen‘. Bei drei misslungenen Proben beginnt ein Held zu ertrinken. Sobald Lyriel dies bemerkt und spürt, wie sie selbst zu ersticken droht, wandelt sie wutentbrannt ihre Form.

● Lyriel wird zu einem gewaltigen, gepanzerten Krebswesen. Gehen Sie von einem RS von 12 und stark defensivem Verhalten aus. Die Elfe will unverwundbar sein. Jeder Schnitt, den sie mit ihren Scheren anrichtet, trennt jedoch ihre eigenen Extremitäten ab oder verursacht andere Beschädigungen an ihrem Leib, sodass sie bald eine neue Gestalt wählt.

● Die Helden sehen sich auf einmal einem riesigen aalähnlichen Wesen mit warzenübersäter Haut gegenüber. Das Wesen versucht die Helden zu umschlingen, und seine giftige Haut verätzt die ihre. Verlangen Sie *Ringens*- und *KO*-Proben, um den Effekten zu widerstehen. Sobald diese mehrfach misslingen und die Helden nach Luft schnappen oder ihre Sinne schwinden, spürt auch Lyriel die Auswirkungen bei sich.

VOR DEM SCHLEIER (WIRKLICHKEIT)

Die Aufgabe, die Feuer zu entzünden, fällt den Helden zu, die nicht in Lyriels Traumwelt hineingezogen werden. Ihnen obliegt es sich der realen Bedrohungen Shir'Vadyrs zu stellen.

Doch auch andere Hindernisse mögen den Weg zum Erfolg pflastern:

● Der Zustand mindestens zweier Türme ist bedenklich. Je höher die Heldin steigt, desto wackeliger werden die Stufen. Auf halber Höhe bläst der Wind merklich durch Risse im Mauerwerk, Stufen haben sich abgesenkt und sind bröckelig (*Klettern*-Probe +3). Im oberen Drittel fehlt die schützende Außenwand gänzlich (*Höhenangst*-Probe -2) und der Wind weht heftig und überaus launisch – mal kommt er von vorne, dann wieder von hinten. Es wird zunehmend schwierig,

das Gleichgewicht zu halten (*Klettern*-Probe +5). Misslingt die Probe, kann mittels einer *Körperbeherrschungs*-Probe, erschwert um die zum Erfolg fehlenden Punkte, ein Sturz verhindert werden (berücksichtigen Sie mögliche Vorteile wie Balance). Schlägt auch diese fehl, fällt der Held entsprechend Ihrer Maßgabe die Treppe hinunter (und reißt eventuell nachfolgende Helden mit sich; *IN*-Probe, bei Misserfolg *Körperbeherrschung* +5, je Schritt auf der Treppe 1W-2 SP) oder er stürzt außen am Turm herab (1W-1 SP je Schritt, Sturzschaden siehe auch **WdS 144**).

● Einer der intakten Türme ist der Rückzugsort eines Feuermolchs (siehe Seite 154). Zunächst verhält er sich ruhig und ist nur mittels einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe zu entdecken. Fühlt er sich bedrängt – was bei längerer Anwesenheit eines Helden, bzw. der von mehreren Helden zwangsläufig der Fall ist – greift er an.

● Lyriels Mischwesen bedrängen die Helden umso heftiger, je näher diese den Feuerschalen kommen. Möglicherweise erscheint zusätzlich einer der krakenartigen Späher der Seehexe, wie die Helden ihn bereits aus Niritul kennen (siehe Seite 71).

● Sofern sie für die in der Realität verbliebenen Helden sichtbar sind, greifen die Mischwesen die reglosen Leiber ihrer in Lyriels Traumwelt gefangenen Gefährten an, um sie davon abzuhalten, die Türme zu erklimmen.

● Zusätzlich greifen Libellen-Hybriden die Helden aus der Luft an:

Libellen-Hybrid

Die Kreaturen erinnern an große Drachenlibellen, ihr Leib ist jedoch etwas kräftiger und von kleinen Fischschuppen übersät, während die Beißwerkzeuge überdimensioniert wirken und an Krebse erinnern. Wie viele dieser Wesen Sie den Helden auf den Hals hetzen, können Sie frei bestimmen.

INI 8+2W6 **PA** 0 **LeP** 8 **RS** 1 **KO** 10

Biss: **DK** H **AT** 10* **TP** 1W6-1

GS 12 **AuP** 90 **MR** 7

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+6)

sofern dem Angegriffenen keine MR-Probe gelingt, hat eine erfolgreiche Attacke einmalig eine Wirkung wie der BLITZ DICH FIND (10 Zfp, Wirkungsdauer: zwei Aktionen)

DIE FEUER ZU ENTZÜNDEN (WIRKLICHKEIT)

Die Feuerschloten können mit Hilfe *Gwen'viurs* entzündet werden, wodurch das *Lied des Feuers*, das durch die Signalfire und die vorherrschenden Winde gewoben wird, erneut erklingt. Dafür genügt es theoretisch, dass die Helden die Spitze eines Turms erklimmen, die Linse hervorholen und einen FLIM FLAM FUNKEL wirken.

Der Ausgang von **Flammen und Wogen** soll jedoch nicht davon abhängen, ob Ihr Magier den FLIM FLAM beherrscht. Fühlen Sie sich frei, die Feuer Shir'Vadyrs entsprechend der Fähigkeiten Ihrer Helden zu entzünden, wenn gleich wir davon abraten, es allzu profan zu gestalten. Andere Möglichkeiten wären:

- Gwen'viur nutzt magisches Licht, um Feuer entstehen zu lassen. Infrage kämen also auch andere Licht erzeugende Zauber (wie BLITZ, wenn auch nur im Geist, FAVILUDO) oder ein Gwen Petryl-Stein.
- Es könnte ausreichen, die elfische Formel des FLIM FLAM zu intonieren, die die Helden beispielsweise in Donnerbach oder von den Elfen in Mandelihr erlernen können.
- Mit etwas Geschick kann Gwen'viur womöglich als profanes Brennglas genutzt werden, das Entzünden des Feuers dauert dann entsprechend länger.

DAS LIED DES FEVERS (WIRKLICHKEIT)

Die Anordnung der Signalfeuer von Shir'Vadyr erfolgte auf Basis genauer Beobachtungen der vorherrschenden Winde, durch die sich Feuer und Luft immer wieder verbanden, um gemeinsam das *Lied des Fevers* anzufachen. Die rhythmisch auflodernden Flammenlohen erzeugten eine ewig währende Melodie – eine Form des LIEDS DER REINHEIT (**WdZ 138**) – und beschützten Shir'Vadyr vor den Gefahren aus dem See. Die Schutzmacht der Signalfeuer bröckelte jedoch nach der Entrückung Mandalyas (siehe Seite 7), da mit Panlariël auch der *Zitadellenschlüssel des Fevers* entrückt wurde, der das Feuer bis dahin zusätzlich verstärkt hatte.

Die Melodie des Liedes gleicht dem an- und abschwellenden Geräusch eines immer aufs Neue angefachten Fevers. Dabei drängt es sich nicht auf, sondern bildet ein angenehmes Rauschen, das schnell in den Hintergrund der Wahrnehmung tritt.

Erklingt es, wird die Natur in Shir'Vadyr sowie die in Hörweite wieder in ihren natürlichen Zustand versetzt. Die daimoniden Neunaugen können sich dem Hafen nicht mehr nähern, und die darin abgelegte Brut sowie die Wächter nehmen als Kreaturen, denen ein Funke der dunkelsten Aspekte des Sees innewohnt, Schaden.

ÏP LOH' VVD WEH (WIRKLICHKEIT/WAHRHEIT)

Beim Erklingen des Feuerlieds ist Lyriel zwar nicht nahe genug am Ufer, um von der Melodie in Mitleidenschaft gezogen zu werden, sie spürt aber den Schmerz der Wächter und das Absterben ihrer Brut. Die Verzweiflung darüber teilt sie

mit den in ihrer ‚Wahrheit‘ gefangenen Helden. Sie äußert sich auch in einer neuerlichen Veränderung der Traumwelt, in der Chaos ausbricht, während die Traumgestalt Lyriels in Todesqualen zu schreien beginnt, dann kraftlos in sich zusammensinkt und langsam ihre natürliche Form annimmt (siehe Seite 117). Im gleichen Moment wird ihre Seelenlandschaft unter finsternen, bedrohlichen Wellen begraben – und die Helden erwachen.

FLAMMEN ÜBER DEN WOGEN (WIRKLICHKEIT)

Die Veränderung ist auch in der Realität spürbar: Eine unheimliche Spannung baut sich auf, sobald die ersten Flammen emporlodern. Der See wird unruhig, und was zunächst wie normale Wellenbildung wirkt, entwickelt sich schnell zu einem brodelnden Hexenkessel. Wenn einer Ihrer Helden Zeit für einen Blick auf den See findet, sieht er unter der Oberfläche dunkle Schemen – gemeinsam mit Lyriel nähert sich ihr letztes Aufgebot. Der Spuk findet jedoch ein rasches Ende, sobald das *Lied des Fevers* erklingt. Streuen Sie folgende Passagen je nach Spielfortschritt ein.

WEPP LYRIEL SICH NÄHERT

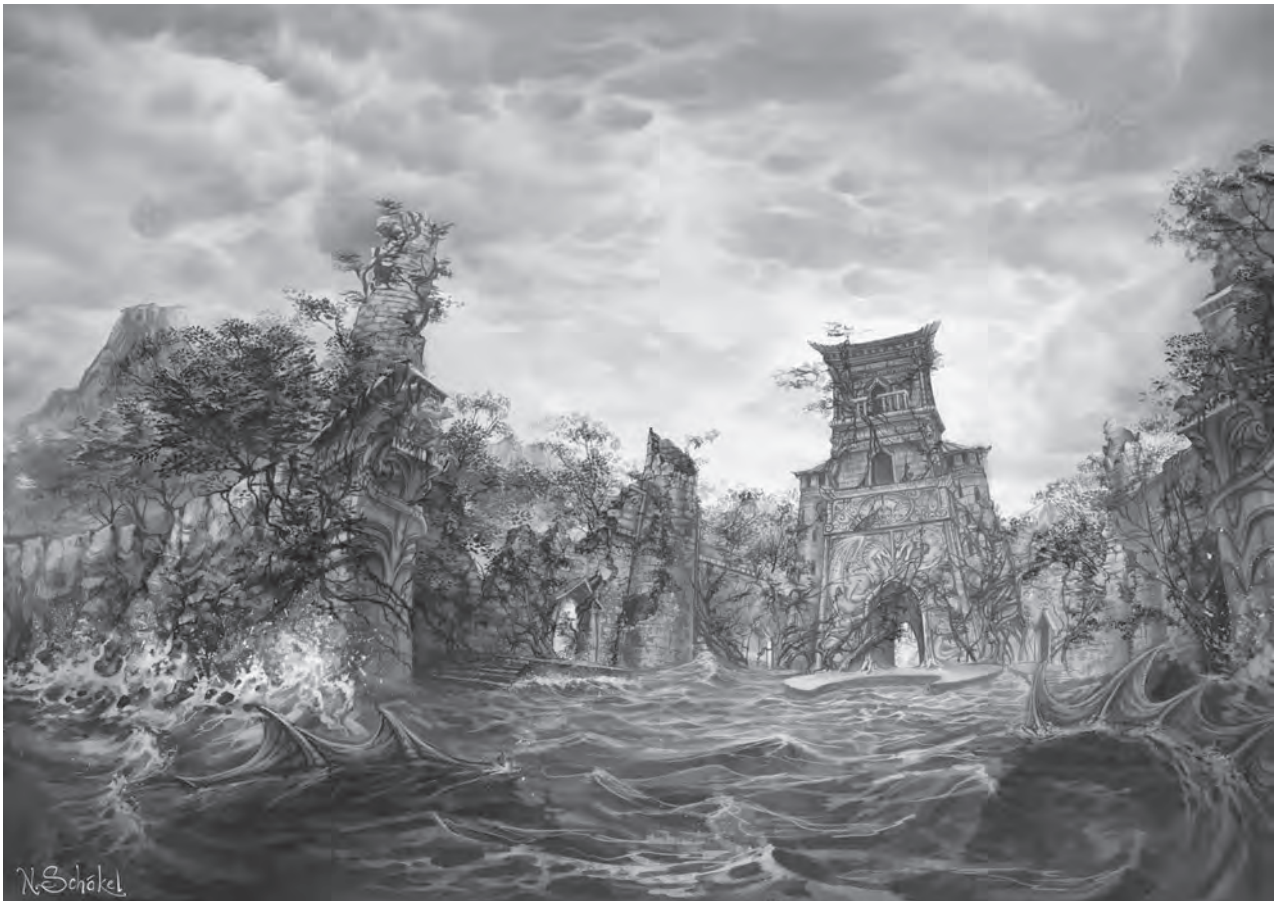
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das vom Neunaugensee herüberwehende Gluckern und Rauschen wandelt sich von einem Augenblick zum nächsten. Wo sich bislang noch sachte Wellen und gelegentlich eine Schaumkrone darbieten, türmen sich nun Wogen auf. Wellenkämme brechen donnernd, nicht ohne euch einen Blick auf dem Ufer zueilende große Schemen zu erlauben.

WEPP DIE SCHALEN ENTZÜNDET WURDEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Flammen in den Schalen brennen. Von irgendwoher kommt ein Windzug und fährt knisternd hinein. Die Feuer lodern auf, winden sich wie Tentakel, die einander übermütig umschlingen, und fallen in sich zusammen. Wieder rauscht es hinter euch, neben euch – überall. Säuselnd fährt der Wind nun in die Glut, entfacht sie sanft zu stetigem Brausen. Und mit dem Brausen erhebt sich das Wehklagen. Die lästigen Libellen lassen von euch ab, trudeln in die Tiefe, zucken vor Schmerz. Ebenso geht es den Scheußlichkeiten in den Ruinen, die flüchten und mit Mäulern, Klauen und Tentakeln immer wieder in die Luft schlagen, als würden sie von einem unsichtbaren Gegner bedrängt.



Blick auf Shir Vadyr

WENN DAS LIED DES FEVERS LYRIEL VERTRIEBEN HAT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Erde bebt, als sich nacheinander gleich mehrere Wogen am Ufer brechen. Dann scheint sich der See ebenso plötzlich zu beruhigen, wie er in Aufruhr geriet. Während die Feuer prächtig flackern, fallen die Wellen in sich zusammen. An einer Stelle etwa eine Viertelmeile vom Ufer entfernt verhartet jedoch – gleichsam über dem Wasser schwebend – eine schmale Gestalt. Sie starrt zu euch hinüber und stürzt sich dann mit einem schrillen Schrei in die Fluten.

DIE RUHE NACH DEM STURM (WIRKLICHKEIT)

Die Wirkung des Lieds baut sich in der Ihnen angemessen erscheinenden Geschwindigkeit auf. Flucht ist die unmittelbare Reaktion Lyriels und ihrer Brut. Bei verletzten oder kleineren Wesen mag der Tod eintreten, und auch in den ersten Kokons bewegt sich bald nichts mehr. Lyriel selbst gellt das Lied schmerzhaft in den Ohren. Erschöpft und panisch

vor Schmerz zieht sie sich nach der Niederlage ein weiteres Mal in die Tiefen des Sees zurück.

Was die Helden bei der Rückkehr in ihr Dorf vorfinden und wie sich ihre Erlebnisse diesmal auf die Ebene von Hardorp auswirken, entnehmen Sie bitte dem folgenden Kapitel **Im Sturm erobert**.

DER MÜHEN LOHN

Die intensive Beschäftigung mit der Geschichte Lyriels und der ganzen Region sowie das Zurücktreiben der ‚Seehexe‘ in den Neunaugensee bringt Ihren Helden **450 Abenteurpunkte** ein. Zudem haben sie sich **je eine Spezielle Erfahrungen** in *Geschichtswissen* und *Magiekunde* sowie einem weiteren passenden Talent verdient. Bei entsprechendem Rollenspiel können Sie zudem die Senkung von *Aberglaube* oder *Meeresangst* als Spezielle Erfahrung (je Punkt 50 AP, **WdS 169**) gestatten – oder sie gar erhöhen, wenn das den Erlebnissen der Helden eher gerecht wird. Bei Magiebegabten ist auch der Erwerb der Sonderfertigkeit *Traumgänger* zu den halben Kosten denkbar.

IM STURM EROBERT

DER FRÜHLING ZIEHT EIN

Der ‚unheimliche Nebelwald‘, wie die Elfen Nebelweid (siehe Seite 126) nennen, gilt seit jeher als gefährlich und unheimlich. Dies gründet sich vor allem auf sein Erscheinungsbild: Weite Teile sind überschwemmt, und in Tümpel, Pfuhl und Moder lauert gerne die eine oder andere schreckliche Kreatur. Schon kurz nach den Ereignissen in Shir'Vadyr ist in dem Teil des Nebelweids, der sich in unmittelbarer Umgebung des Hafens befindet, eine Veränderung spürbar. Das Lied des Feuers – obwohl für menschliche (zwerghische, goblinische etc.) Ohren kaum hörbar – erklingt wieder und vertreibt die ‚mordlüsternen Ungeheuer‘ durch seine Schutzwirkung. Jenseits davon behält Nebelweid seine ursprüngliche Aura jedoch bei.

Die Rückreise in die Siedlung verläuft für Ihre Gruppe ohne nennenswerte Zwischenfälle. Begegnen die Helden Bewohnern der Ebene, wirken diese gut gelaunt und berichten davon, dass sie seit einigen Tagen das Gefühl haben, die Düsternis des Winters wäre endgültig von ihnen genommen. Der Frühling jedenfalls, darin sind sich alle einig, kündigt sich auf vielversprechende Weise an.

Tatsächlich durchwehen erste laue Winde die Ebene. Im weiteren Verlauf des Frühjahrs zeigt sich diese Jahreszeit jedoch durchaus auch von ihrer anderen Seite, ist launisch, unstet und nicht immer in der Lage, die Attacken des Winters erfolgreich abzuwehren. Gleichwohl zeichnet sich der Frühling des Jahres 1036 BF in der Ebene von Hardorp vor allem dadurch aus, dass Mensch und Tier sich gut behaupten können und von Zuversicht und Tatkraft erfüllt sind. Später wird man sich seiner als *Feuerfrühling* erinnern, ohne so recht zu wissen, wer diesen Begriff prägte.

VON DEPEH, DIE AUSZOGEN UND HELDEN WURDEN

Schon vor den Helden treffen in deren Dorf allerlei Gerüchte über deren jüngste Großtat ein. Gerade Menschen, bei denen die Gruppe sich um Informationen bemüht hat, nutzen diesen Tratsch, um sich ins Zentrum des Interesses zu drängen und ihren Anteil am Erfolg zu beanspruchen. So kursieren bunte Geschichten über die Reise der Helden, aber auch über eine ‚Schlacht von Flammen und Wogen‘ im Nebelweid.

Bei ihrer Ankunft werden die ‚Helden von Flammersbach/Sensbachtal‘ bereits erwartet, und der Weg durch den bescheidenen Weiler gleicht einem Triumphzug. Der Frühling ist eine geschäftige Zeit, dennoch gestattet der Ritter des Dorfes seinen Bauern eine Atempause und beraumt für einen der Folgetage ein Fest zu Ehren der Helden an.

EIN RAUSCHENDES FEST

Nach dem Winter sind die Lager des Dorfes weitgehend leer, und die Helden beschleicht das Gefühl, dass diese durch das Fest nun restlos geleert werden. Widerspruch dulden die Siedler dennoch nicht und betonen, dass es ohne die Helden vermutlich gar kein Dorf mehr gäbe. Je nachdem, wie viel Zeit zwischen der Rückkehr der Helden und dem Fest verstreicht, kommen auch Neugierige aus Hardorp und Niritul und bringen als Gastgeschenke einige die Festtafel bereichernde Leckereien mit.

Das geplante Fest ist keine durch offizielle Programmpunkte aufgeblähte Veranstaltung, und bei näherer Betrachtung kann durchaus der Verdacht aufkommen, dass die Dörfler nicht nur die Helden, sondern zu einem guten Teil auch sich selbst feiern. Vor etwa einem Jahr sind sie in Donnerbach aufgebrochen, sie haben Staubstürme, Goblinangriffe, das jähe Auftauchen magischer Kreaturen, Geisterangriffe und derlei mehr erlebt und alles überstanden. Zwar erkennen sie die entscheidende Rolle der Helden neidlos an. Doch zugleich sind sie sich der eigenen Verdienste voll und bewusst und stolz darauf. Bevor sie am nächsten – oder übernächsten – Tag wieder hart arbeiten müssen, wollen die Siedler erst einmal feiern. Gestalten Sie ein ausgelassenes, unbeschwertes Fest, das die Helden im Kreise einer gewachsenen Gemeinschaft feiern und das nicht durch zu viel Ernst beschwert wird.

LOHN UND ANERKENNUNG

Es bietet sich an, das Fest zu nutzen, um ‚den Anlass‘ des letzten Szenarios munter und gesund wieder auftauchen zu lassen: Dirlavar Laubrufer ist inzwischen erwacht und hat sich von seinen Erlebnissen erholt. An der Seite seiner Gefährtin Rania nimmt er am Fest teil, und beide danken den Helden überschwänglich für ihre Hilfe. Wenn Sie es wünschen, wird Dirlavar von Thalia Ljosvaki von Donnerbach begleitet, die von den Gerüchten ebenfalls ins Dorf gelockt wurde und den Helden persönlich gratulieren möchte.

Im Laufe des Festes wird Sarhild von Birselsburg – sofern die Helden in Flammersbach leben – sich erheben und ihnen, im Weiteren auch allen anderen Siedlern, für ihren Mut, ihre Entschlusskraft sowie Tapferkeit und nicht zuletzt für ihr Durchhaltevermögen danken. Helden, denen sie schon zuvor ein Stück Land geschenkt hat, bedenkt sie nun mit etwas, was den Start in ein Leben im Dorf erleichtert (beispielsweise einige Rinder, einen kunstvoll geschnitzten Türrahmen, der bei seiner Fertigstellung von den Taten des Hausherrn kündigt oder Ähnliches). Ist unter Ihren Helden ein geeigneter Kandidat, wird sie diesen – in Absprache mit



Schattenwacht

Thalia – in den Stand eines Donnerbacher Ritters erheben. Ebenso werden die übrigen Helden mit passenden Privilegien versehen. So wurde dem Gruppenhandwerker ein Platz am späteren Marktplatz reserviert, auf dass er dort seine Werkstatt errichten kann – das Grundstück ist selbstverständlich auch ein Geschenk. Die Magierin erhält in der Nähe eine Landschenkung, um dort dereinst einen Turm zu erbauen, derweil für den Geweihten bereits mit dem Bau eines kleinen Tempels begonnen wurde, dem er vorstehen soll – und so weiter. Thalia schließt sich mit einigen wenigen Worten an und dankt den Helden und den Siedlern schließlich auch

im Namen des Dominiums und ihrer Mutter. Gerade die Helden können sich der Gunst der zukünftigen Fürst-Erzgeweihten sicher sein.

Allen Siedlern, die nun immer öfter von sich als Flammersbacher oder Sensbachtaler sprechen, ist bewusst, dass noch viel harte Arbeit vor ihnen liegt. Die meisten ahnen auch, dass ‚ihre Helden‘ sich nach den Erlebnissen des letzten Jahres möglicherweise zu Höherem berufen fühlen und an ein Abenteuerleben verloren sind. Doch lassen Sie nicht den Hauch eines Zweifels daran aufkommen, dass dieses Dorf von nun an die Heimat der Helden ist.

DIE FÜRDERE ENTWICKLUNG IN DER EBENE

Nachfolgend finden Sie einen groben Ausblick auf die Entwicklung der Region in den nächsten Jahren.

FLAMMERSBACH UND SENSBACHTAL

Der Aufbau der beiden Dörfer schreitet weiter voran. Von einzelnen, sich im Rahmen des Üblichen bewegenden Rückschlägen (Unfälle beim Bau, harte Winter etc.) abgesehen, entwickeln sie sich prächtig und können sich dauerhaft in der Ebene etablieren.

Die vorstehenden Familien Birselsburg und Effelder haben ihre Position im Donnerbacher Adel gefestigt, aber auch manchen Graben vertieft – gerade den zwischen sich selbst, denn Sarhild und Leoderich empfinden wenig mehr als Abscheu füreinander. Hieraus entwickelt sich eine zunehmende Konkurrenz zwischen den Dörfern.

DIE EBENE VON HARDORP

Die Ebene an sich kommt zur Ruhe. Nach wie vor ist sie für extreme Wetterlagen bekannt, und auch die Staubstürme bleiben ihr erhalten. Alles in allem sind dies jedoch Phänomene, die das Land nicht länger häufig, sondern eher selten – in guten Jahren sogar sehr selten – heimsuchen.

Für die Landwirtschaft stellt dies ein kalkulierbares Risiko dar, und mittelfristig sind die beiden Dorfgründungen von – mit Feldsteinmauern eingefassten – Äckern und Weiden umgeben. In diesen Bereichen wandelt sich das Landschaftsbild am deutlichsten von einer sturmumtosten Grassteppe zu einer landwirtschaftlich geprägten, wenngleich in weiten Teilen immer noch kargen Ebene.

Hardorp behauptet sich weiterhin als freie Ortschaft, Flammersbach und Sensbachtal jedoch sind Siedlungen des Dominiums Donnerbach und schieben die Grenze des Fürstentums damit über den Mandlaril.

SCHATTENWACHT

Ermuntern vom Erfolg der Besiedelung, vor allem aber um zu vermeiden, dass der Schwurbund zwischen Donnerbach und Weiden (Seite Seite 8) erneut in Vergessenheit gerät, beginnt das Donnerbacher Fürstenhaus mit dem Bau einer Motte in der Nähe des Rathils. Etwa 15 Meilen nördlich vom Fluss entsteht ab dem Jahr 1037 BF, am Saum eines kleineren Waldes und auf einem künstlich erhöhten Hügel *Schattenwacht*. Thalia Ljosvaki von Donnerbach übernimmt hierbei die Federführung und wird – bis zum Antritt ihres Erbes – vornehmlich hier leben. Zeitgleich mit der Motte entstehen ein Harug und eine Vormotte gleichen Namens. Schattenwacht und das umgebende, zur Versorgung der Motte notwendige Land gelten als Donnerbach zugehörig. Einen Anspruch auf die südliche Hardorper Ebene insgesamt erhebt die Fürstenfamilie jedoch nicht, sie gilt nach wie vor als freies Land.

DER NEUNAUGENSEE

1032 BF wurden die Goldene Pyramide von Warunk und das darin befindliche Herz des Omegatherions durch den rontraheiligen Streitwagen Donnersturm zerstört. In der Folge dieses Ereignisses sterben auch die Teilleiber der Bestie ab und verlieren nach und nach den Einfluss auf ihr Umfeld. So auch der Teilleib im ‚See ohne Grund‘, dem Neunaugensee. Die an den Ufern lebenden Fischer bemerken allmählich, dass der See nicht mehr so gefährlich ist wie ehemals. Argwöhnisch beäugen sie diese Entwicklung und trauen dem Frieden anfangs nicht. Nur langsam und zögerlich wagen sie sich weiter vor. Ermuntern, ja angetrieben von dem in der Region bekannten Efferdgeweihten Adalhard Grünhaar wird das herzogliche Segelschiff im Hafen von Trallop wieder seetüchtig gemacht. Im Frühjahr 1037 BF schließlich überquert es, begleitet von einigen wagemutigen Fischern und Abenteurern, den Neunaugensee, ohne dass es zu nennenswerten Zwischenfällen kommt. In der Folgezeit verkehren wieder öfter Schiffe zwischen Donnerbach und Trallop. Doch diese Überfahrten bleiben ein gefährliches Unterfangen, denn nach wie vor ist der Neunaugensee von Seeungeheuern, normalen und daimoniden Neunaugen und manch’ unbekanntem Schrecken bevölkert. Für die Händler lohnen sich die Schiffskonvois dennoch, denn die Übergriffe erfolgen weit seltener als zuvor.

LYRIEL, FÜRDERHIN ALS „DIE SEEHEXE“ BEKANNT

Einer der oben erwähnten, vor **Sturmgeboren** weitgehend unbekanntem Schrecken ist die Hochelfe Lyriel. Sie verschwindet nach den Ereignissen in **Flammen und Wogen** zunächst von der Bildfläche. Durch den Verlust ihrer Brut voller Trauer und ihre Erlebnisse mit den Helden zutiefst verunsichert, zieht sie sich einmal mehr in die Tiefen des Sees zurück, leckt ihre Wunden und flüchtet in den Schlaf.

Lyriel wird – wie es ihrem Wesen entspricht – eine ganze Weile brauchen, bis sie das Erlebte verarbeitet hat, und übt sich solange in Zurückhaltung.

Teile ihrer Brut haben jedoch überlebt und trauen sich gelegentlich an die Oberfläche des Sees sowie ganz selten auch an die angrenzenden Ufer. Ihre Sichtungen erwecken schon bald keine besondere Aufmerksamkeit mehr, sind sie doch nur eine unter vielen Seltsamkeiten am Neunaugensee.

DALEONES FLAMMENHORST UND SHIR'VADYR

In **Sturmgeboren** sind in der Region gleich zwei hochelfische Stätten wieder ‚aufgetaucht‘. Beide erregen in entsprechenden Kreisen große Aufmerksamkeit, allerdings zeitverzögert, denn das Herzogtum Weiden wie das Dominium Donnerbach können selbst bei wohlwollender Betrachtung nicht als Horte der Gelehrsamkeit gelten.

Dennoch erwecken die ab 1036 BF kursierenden Geschichten Interesse, und Shir'Vadyr wird zum Ziel mancher von adligen Weidenern oder Donnerbachern ausgeschiedenen Forschergruppe. Der Flammenhorst hingegen liegt inmitten von Goblinland und wird daher eher selten zum Ziel erkoren.

Das Lied des Feuers wird früher oder später wieder verstummen, denn es mangelt ihm an der elementaren Schlüssellinie und beständiger Hege.

DIE GOBLINS DER ROTEN SICHEL

Mit dem Tod oder Verschwinden Tschak Chekrais haben die Goblins der Roten Sichel ihren Kriegshäuptling und größten Kriegshetzer verloren. Yaakscha Ruubah nutzt die Gunst der Stunde und bringt den Goblins nachdrücklich ihre ursprüngliche, matriarchalische Lebensart wieder in Erinnerung. Schamaninnen und Älteste greifen vermehrt und selbstbewusster als in den Jahren zuvor in die Geschehnisse der Sippen ein.

Die Goblinsiedlung in Daleones Flammenhorst wird auf Yaakschas Geheiß aufgegeben. Allerdings etabliert sich der Ort als goblinische Kultstätte, die insbesondere von jungen Männchen aufgesucht wird, um sich zu beweisen und dem ‚Geist des Großen Tschak‘ nahe zu sein. Über die Jahre etabliert sich dort – zunächst von den Schamaninnen unbemerkt – ein beinahe ständig besetztes Lager mit jungen, erfolgshungrigen Goblinjägern.

Die meisten Sippen kehren ohne Murren zu ihrer ursprünglichen Lebensart zurück. Mit großen Kriegszügen der Goblins ist in den nächsten Jahren nicht zu rechnen. Allerdings haben Revierkämpfe, kleine Scharmützel mit Glatthäuten und Überfälle schon immer zur Kultur der Goblins gehört, sodass sie für die in der Roten Sichel lebenden Menschen nach wie vor an der Tagesordnung bleiben.

Die alte Yaakscha Ruubah nutzt die ruhige Zeit, um ihre Macht weiter auszubauen und eine geeignete Nachfolgerin zu finden.

PERSÖNLICHKEITEN DER REGION

DIE DOPPERBACHER FÜRSTENFAMILIE

ALDARE VIII. DOPPERHALL VON DOPPERBACH, FÜRST-ERZGEWEIHTE UND MEISTERIN DES BUNDES

Aldare (*977 BF, groß, braungraues langes Haar, graugrüne Augen, athletisch, Buckel) folgte ihrer Mutter als 27. Fürst-Erzgeweihte nach. Sie ist eine harte, aber gerechte Frau, die zuweilen überraschend herzlich sein kann. Mangel an Entschlossenheit stößt bei ihr auf Unverständnis, denn sie selbst ist mit den rondrianischen Tugenden wie Tapferkeit, Edelmut, Verantwortungsgefühl und Großzügigkeit gesegnet. Innerhalb der Tempelmauern und -höhlen tritt Aldare betont zupackend auf. In *Donnerhall*, der Burg ihrer Ahnen, ist sie vor allem Landesherrin und sich selbst wie anderen gegenüber fordernd.

Die Fürst-Erzgeweihte ist konservativ und trauert nicht selten alten, vermeintlich besseren Zeiten nach. Im Laufe ihrer Herrschaft hat sie zwei Orkenstürme, die welterschütternde Wiederkehr Borbarads und in deren Folge den Zerfall des Mittelreichs erlebt. All diese Entwicklungen haben Aldare zunehmend pessimistisch gestimmt, und ihr Schwermut ist in Donnerbach sprichwörtlich.

In der Notwendigkeit, ihrem Geschlecht einen Erben zu schenken, erkannte Aldare – allen konservativen Wertvorstellungen zum Trotz – keinen Zwang, sich zu vermählen. Bis heute genießen wechselnde Männer ihr Interesse und gelten für einige Zeit als ihre Favoriten, doch für den Ehebund konnte Aldare bislang keiner gewinnen.

Obgleich die Metropolitanin hochgewachsen ist, vermittelt ihr leichter Buckel einem Betrachter den Eindruck, sie würde

die Schultern zusammenziehen und den Kopf leicht gesenkt halten. Es ist Aldares hartem Training und ihrer betont aufrechten Haltung zu verdanken, dass die Wenigsten dieses ‚Gebrechen‘ überhaupt bemerken.

Im Kreise ihrer Vertrauten bevorzugt die Fürstin bisweilen Adelskleidung – Brokatkleid oder Lederwams –, die meiste Zeit jedoch trägt sie das Ornat einer Rondrageweihten: bronziertes Kettenhemd, darüber den Wappenrock der Kirche sowie *Donnerhall*, Zeichen ihres Standes und ihrer Würde. Der

zweihändig geführte Rondrakamm ist das Sennenschwert des Nordens, eine mächtige Klinge, von der es heißt, schwache Geister könnten sich nicht gegen ihr Wesen behaupten. Es heißt weiter, donnerndes Schlachtgetöse halle im Geist seines Trägers wider, sobald sie gezogen wird – und dass wilde Kampfeslust dem Klang folge.

Die Metropolitanin gehört zu den Honoren. Allerdings stand sie Zeit ihres Lebens in Kontakt mit verschiedenen Vertretern der Elfenvölker, was eine differenzierte Einstellung zur Magie zur Folge hatte, denn elfische Magie empfindet Aldare als etwas fast Natürliches. Zwar lehnt sie Unterstützung dieser Art ab, aber sie reagiert milder auf elfische Zauberei als auf jede menschliche Ausprägung der Magie.

Neben ihren Pflichten gilt Aldares besonderes Interesse

der Geschichte des Landes und der Wesen, die es vor dem Eindringen der Menschen bewohnt und geformt haben. Seinen Anfang nahm dieses Interesse im Bestreben, möglichst viel über den Ork in Erfahrung zu bringen, und es führte zu der Einsicht, dass Schwarzpelze mitnichten Tiere mit beschränktem Verstand sind, sondern ernstzunehmende Feinde.

Darüber hinaus ist Aldare eine leidenschaftliche Sammlerin elfischer Waffen und Jägerin. Wann immer sie besonders düsterer Stimmung ist, zieht sie sich in die Wälder der Salamandersteine zurück, um mit ihren Gedanken alleine zu sein.

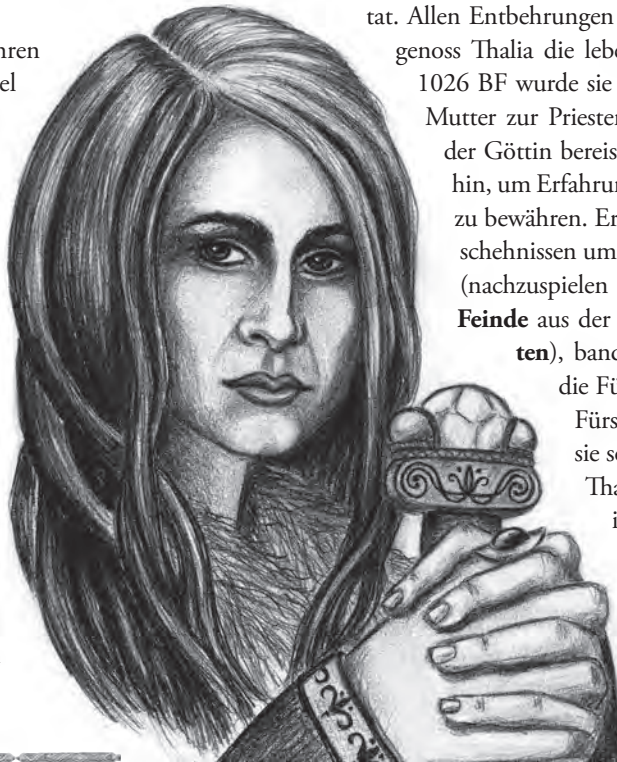


Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach

Familienbande

Thalia ist die erhoffte Erbin, die ihren Namen nach der Heiligen Thalionmel erhielt. Entsprechend groß sind die Erwartungen in ihre Tochter. Um diese auf ihr schweres Erbe vorzubereiten, begegnete Aldare Thalia von Anfang an mit Härte und Strenge. Mutter und Tochter schätzen sich zwar, blieben einander aber immer recht fremd und begegnen sich distanziert.

Im Gegensatz hierzu steht Aldares Sohn Heorot. Dieser kann und soll ausleben, was Aldare und ihrer Tochter verwehrt blieb. Aldare idealisiert seine sensible, schöngeistige Weltsicht, die ihn zu einem heimlichen Seelenverwandten macht. Der Umgang der beiden ist vertraut und von offener Zuneigung geprägt.



Kurzcharakteristik: *brillante Landesherrin und Rondrageweihte; meisterliche Jägerin und Kennerin der Salamandersteine*

Herausragende Eigenschaften: MU 18, CH 15, IN 16; Gutes Gedächtnis, Prophezeien 16; Arrogant (Herrsüchtig) 8, Prinzipientreue (rondrianischer Ehrenkodex, elfischer Jagdkodex), Vorurteile (Gildenmagier) 8

Wichtige Talente: *Schwerter 18, Zweihandschwerter 19, Lanzenreiten 10, Wurfspeere 14, Reiten 15, Selbstbeherrschung 14, Lehren 12, Menschenkenntnis 12, Überzeugen 12, Geschichtswissen 12, Götter und Kulte (Rondra) 15 (18), Kriegskunst 12, Sagen/Legenden 12, Fährtsuchen 8, Wildnisleben 14*

Sonderfertigkeiten: Waldkundig, Kulturkunde Orks; Liturgiekenntnis (Rondrakirche) 16, etliche vor allem offensive Sonderfertigkeiten im Kampf mit Schwert und Zweihandschwert

Herausragende Liturgien: alle Liturgien der Rondrakirche bis Grad VII, viele universelle Liturgien bis Grad VII

Besonderheiten: Trägerin von Donnerhall, dem Zweihänder der Senne des Nordens

THALIA LJOSVAKI VON DONNERBACH

Bevor Thalia (*1002, groß, athletisch, lange braune Haare, sturmgraue Augen) ihr Noviziat begann, verlebte sie einige Jahre als Pagin am Weidener Herzogenhof, zu dem sie nach wie vor eine enge Bindung hat. 1019 BF trat sie ihr Noviziat in einem kleinen Rondratempel im Donnerbacher Hinterland an, denn es war der Wunsch ihrer Mutter, dass Thalia ihren Weg zur Weihe ohne Sonderbehandlung und Vergünstigung ging. Einen Großteil ihrer Ausbildung verbrachte Thalia auf Wanderungen durch die Senne des Nordens, durch das vom Ork besetzte Svelltland, bis hinauf in die Bernsteinbucht, wo sie einige Wochen Dienst im „Tempel der Reue“ (AB 151)

tat. Allen Entbehrungen und Gefahren zum Trotz genoss Thalia die lebensnahe Ausbildung sehr. 1026 BF wurde sie in Donnerbach von ihrer Mutter zur Priesterin geweiht. Als Knappin der Göttin bereiste sie den Norden weiterhin, um Erfahrungen zu sammeln und sich zu bewähren. Erst 1030 BF, nach den Geschehnissen um den Vierten Schwurbund (nachzuspielen im Abenteuer **Strom der Feinde** aus der Anthologie **Wetterleuchten**), band Aldare Thalia stärker in die Führung der Senne und des Fürstentums ein und bereitet sie so auf ihr Erbe vor.

Thalia ist beinahe so groß wie ihre Mutter. Sie ist kräftig und ihre Bewegungen verraten, dass sie seit frühester Kindheit zu einer Kämpferin erzogen wurde. Ihre in verschiedenen Brauntönen glänzenden Haare fallen lang und glatt auf ihren Rücken und ihre sturmgrauen Augen ähneln denen ihrer Mutter sehr. Thalia trägt in der Regel die nördliche Variante des rondrianischen Habits: bronziertes Kettenhemd, pelzverbrämter Wappenrock und ihr Namensschwert Hjör'Ljosvaki.

Thalia Ljosvaki von Donnerbach

Letzteres, ein schlichtes Langschwert mit einem stattlichen Bergkristall als Knauf, errang sie noch vor ihrer Weihe auf einer Reise in den Hohen Norden. Thalia ist eine der wenigen Geweihten, die ihren Schwertnamen – den Namen eben jener Klinge – bereits vor ihrer Weihe erahnte. Wie ihre Mutter ist Thalia ernsthaft und nachdenklich. Im Gegensatz zu dieser ist sie Gegenwart und Zukunft gegenüber jedoch offen eingestellt und teilt den Pessimismus Aldares nur selten. Kirchenintern zählt sie zu den Honoren, und dies, obgleich sie selbst eine kundige Schützin ist und mit ihrer Einstellung zum Kampf mit Bögen in den konservativen Kreisen der Kirche auf wenig Gegenliebe trifft. Auch ihre Ansichten zur Magie und deren Anwendung sorgen dafür, dass die junge Geweihte aneckt. Sie ist der Meinung, Magie sei eine Plage und für den Menschen eine zu große Versuchung, als dass darin Ehre und Wohltat liegen könnte. Folgerichtig sind ihr Magier ebenso wie Jahrmarktzauberer oder Schelme zuwider. Elfen und gelegentlich auch Vertreter der Naturmagie bilden jedoch eine Ausnahme, denn Thalia meint begriffen zu haben, dass für diese Magie so natürlich ist wie atmen.

Im Grunde ihres Herzens ist Thalia sehr neugierig und freundlich. Unter Glaubensgenossen schließt sie schnell und innig Freundschaft, wird sie hingegen als zukünftige Fürstin adressiert, reagiert sie zurückhaltend und misstrauisch. Thalias besonderes Augenmerk gilt den Orks. Eifrig studiert sie alles, was sie zu diesem Thema in die Finger bekommt. Sie hat bereits mehrere orkische Dialekte gelernt und sich trotz

ihrer Jugend zu einer Kennerin dieses Volks gemausert. Daneben liebt sie es, die Wälder ihrer Heimat mit ihrem Elfenbogen zu durchstreifen. Im Kampf setzt Thalia den Bogen nur ein, wenn sie es in aller Offenheit tun kann und der Feind – Orks – überlegen ist, jedoch niemals gegen Menschen. Obwohl unverheiratet, brachte Thalia Anfang 1031 BF einen Sohn – *Lanthir von Donnerbach* – zur Welt. Die Identität des Vaters hat sie bislang nicht preisgegeben.

Familienbande

Thalia hat größten Respekt vor ihrer Mutter, an der sie niemals ein Zeichen von Schwäche erkennen konnte. Die ihr zuteilgewordene Erziehung imponiert ihr eher, als dass sie ihrer Mutter aus deren Strenge einen Vorwurf macht. Menschlich hat sie sich Aldare jedoch nur selten nahe gefühlt. Ihren Bruder kennt Thalia kaum. Sein feinfühlerndes Wesen bewundert sie insgeheim, achtet aber peinlichst darauf, sich dies nicht anmerken zu lassen. Sie fühlt sich als Heorots Beschützerin und ist der Meinung, er würde keine drei Wochen *ihrer* Lebens überstehen.

Kurzcharakteristik: kompetente Landesherrin, meisterliche Rondrageweihte, Jägerin und Wildniskundige

Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 15, GE 15; Gefahreninstinkt 8, Prophezeien 8, Richtungssinn; Jähzorn 6, Loyalität (zu Aldare), Neugier 6, Prinzipientreue (rondrianischer Ehrenkodex, elfischer Jagdkodex), Vorurteile (Gildenmagier) 8

Wichtige Talente: Bogen 15, Schwerter 17, Wurfspere 14, Zweihandschwerter 15, Athletik 11, Selbstbeherrschung 8, Menschenkenntnis 8, Götter und Kulte (Rondra) 10 (12), Sagen/Legenden 8, Fährtsuchen 10, Orientierung 10, Wildnisleben 12

Sonderfertigkeiten: Steppenkundig, Waldkundig, Kulturkunde Orks; Liturgiekenntnis (Rondrakirche) 10, etliche Sonderfertigkeiten im Schwertkampf

Herausragende Liturgien: alle Liturgien der Rondrakirche bis Grad IV, viele universelle Liturgien bis Grad V

THALIA IM LAUF DER KAMPAGNE

Bis auf einige kleine Auftritte in den ersten beiden Szenarien, ist Thalias Erscheinen nicht vorgesehen. Das soll Sie jedoch nicht davon abhalten, zuzulassen, dass Ihre Helden eine persönliche Bindung zu der zukünftigen Fürstin aufbauen. Beachten Sie dabei Thalias Charakterisierung und den Umstand, dass sie aufgrund ihrer Pflichten nur selten vor Ort sein kann. Im Großen und Ganzen wird Thalia sich zurückhalten. Doch als Rondrageweihte lebt Thalia streng nach den Tugenden ihrer Göttin und nimmt gerade die Verantwortung (RON 84) sehr ernst, würde den Helden bei Bedrohungen von außen also tatkräftig beistehen. Drohen jedoch politische Verwicklungen, genießen auch bei ihr die Interessen des Dominiums oberste Priorität.

HEOROT VON DONNERBACH

Heorot (*1005 BF, groß, schlank, langes haselnussbraunes Haar, große blaugrüne Augen, Buckel) entsprang einer Liaison Aldares mit einem Waldläufer, dessen Ur-Urgroßvater ein Waldelf war. Dieses Erbe schlägt sich in Aussehen und Wesen Heorots, der sich mit seiner schlanken, fast schon hageren Gestalt deutlich von Mutter und Schwester abhebt, spürbar nieder. Die augenfälligste Gemeinsamkeit mit Aldare ist ein Buckel, der bei Heorot eher auffällt, da er sich weder so aufrecht hält wie seine Mutter, noch deren Drang verspürt, sich körperlich zu stählen. Als Sohn der Fürstin von Donnerbach wurde Heorot traditionell ritterlich erzogen und ist vor allem den Tugenden der Minne sehr zugehan. Er tritt standesbewusst auf und ist Vertrauten gegenüber feinfühlig und sanft. Sommers wie winters durchstreift er die geliebten Wälder seiner Heimat und sucht dabei häufig Kontakt zu den Waldelfen. Er verkehrt regelmäßig mit einigen Sippen, bei denen er aufgrund seines sanften Wesens *Arasind* (isd.: Hirschherziger) genannt wird. Seine Mutter nutzt die Neigung ihres Sohnes und setzt ihn gerne als Verbindungsmann ein. Getrieben von beständiger Neugier schließt er auf seinen Reisen gerne neue Freundschaften. Heorot hat sich der Erforschung der Salamandersteine verschrieben und ist schon heute ein profunder Kenner der Region. Magie interessiert ihn und er besucht regelmäßig das Seminar der elfischen Verständigung, als dessen Gönner er gilt.

Familienbande

Seiner Mutter zuliebe übt Heorot sich regelmäßig im Kampf und bringt Rondra eine distanzierte Verehrung entgegen, obgleich er sich eher zu Hesinde und Peraine hingezogen fühlt. Sein Verhältnis zu Thalia entspricht einer klassischen Beziehung zwischen großer Schwester und kleinem Bruder. Thalia hält ihn für schützenswert und – ohne ihre Hilfe – nicht überlebensfähig. Heorot hingegen glaubt, er wäre ihr auf geistiger Ebene überlegen. Im Großen und Ganzen kommen die beiden gut miteinander aus und Heorot ist sehr dankbar, dass Thalia die ganze Bürde der Verantwortung auf ihren – ohnehin viel breiteren Schultern – trägt. Seit 1033 BF ist Heorot mit *Ellinor von Dälckenstein* (*1000 BF) verheiratet, der Tochter des Barons von Zollhaus in der Weidener Grafschaft Sichelwacht. 1034 BF wurde mit *Wilrada von Donnerbach* das erste Kind des Paares geboren.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Jäger und Wildniskundiger

Herausragende Eigenschaften: KL 14, CH 15, IN 14; Dämmersicht, Gebildet, Innerer Kompass, Tierfreund; Hitzeempfindlich, Loyalität (zu Aldare), Neugier 10, Prinzipientreue (Ritterkodex, elfischer Jagdkodex)

Wichtige Talente: Bogen 16, Wurfspere 12, Geschichtswissen 8, Menschenkenntnis 15, Pflanzenkunde 10, Fährtsuchen 13, Orientierung 16, Wildnisleben 15

Sonderfertigkeiten: Waldkundig; Kulturkunde Au- und Waldelfen, Spezialisierung auf Kurz- und Elfenbogen.



Die Anführer der Donnerbacher Siedler: Leoderich, Sarhild und Lerius

DIE SIEDLER

SARHILD VON BIRSELBURG

Getreu dem Familienmotto „Eintracht ist stärker als Licht“ ist die stolze Ritterin Sarhild (*1003 BF, lange dunkle Haare, braune Augen, charismatisch, arrogant) seit jeher ihrer Schwester Aldare von Birselsburg, welche die Geschicke der Familie leitet, zur Hand gegangen und hat eigene Ansprüche hinter denen der Familie zurückgestellt. Als Aldare 1033 BF die Landnahme in der Hardorper Ebene beschließt, steht Sarhild ebenso bereit, ihre Familie zu vertreten, wie beim zweiten Versuch, der nun auch den Segen des Fürstenhauses hat.

Die charismatische Ritterin ist eine geborene Anführerin, doch ihre Standesdünkel und ihre herrische Art führen dazu, dass sie bei anderen oft aneckt. Zudem nagen Selbstzweifel an ihr, inwieweit das Scheitern im ersten Versuch ihr Verschulden war. Im Bestreben, dieses Mal alles richtig zu machen, fällt sie oft (zu) harte Entscheidungen.

Sarhild sucht stets den Kontakt zur Familie und wird daher weniger weit in die Ebene vordringen, als die anderen beiden Familien. Ihr Standesbewusstsein und die Tatsache, von Thalia mit der Leitung des Siedlerzuges beauftragt worden zu sein, machen Verhandlungen mit ihr schwierig, da sie andere von oben herab behandelt, bis sich diese bewiesen haben. Dann aber wird sie solche Personen (wie zum Beispiel die Helden) als Berater akzeptieren und sich auf sie verlassen.

Sarhild trägt üblicherweise ihr Kettenhemd und einen langen, roten Wappenrock, auf dem das Wappen des Hauses Birselsburg prangt. Bewaffnet ist sie mit Morgenstern und Schild, zudem führt sie einen alten Zweihänder mit sich: dieses Mal will sie keinen Fußbreit vor Goblins oder Legion weichen!

Kurzcharakteristik: brillante Ritterin, kompetente Anführerin und Wildniskundige

Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 15, KK 15; Eisern; Arroganz 8, Neugier 7, Prinzipientreue (Rittertugenden, Loyalität zur Familie)

Wichtige Talente: Kettenwaffen (Morgenstern) 17, Zweihandschwerter 16, Reiten 13, Kriegskunst 12, Orientierung 11, Überzeugen 11, Sinnenschärfe 10, Wildnisleben 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kriegerreiterei, Linkhand, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Schildkampf I-II, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag

Besonderheiten: Sowohl ihr Morgenstern als auch der Zweihänder sind geweihte Waffen – Letzteren ist sie bereit, einem Helden im finalen Kampf gegen die Schattenwölfe zur Verfügung zu stellen.

Sarhilds Lanze

Sarhild von Birselsburg wird von ihrer Knappin *Alfianna von Rennetal* (*1018 BF, kurze blonde Haare, Tierfreundin, stets im Hintergrund) begleitet, die sich aufopferungsvoll um das Pferd der Ritterin und auch andere Tiere kümmert. Die erstaunlich kräftige junge Frau führt ebenso wie ihre Schwertmutter einen Morgenstern und wird von Sarhild – wie auch der Waffenknecht *Gunter* (Ende 40, Glatze, trübe graue Augen, abgewetzter Wappenrock und Hellebarde) – im Kampf mit besonderen Aufgaben betraut. Ihr Bannerträger und ihr Schreiber stehen Ihnen als Meister zur Ausarbeitung frei und können von Helden übernommen werden.

Ages von Birselburg

Sarhilds jüngste Schwester *Ages* (*1008 BF, kastanienbraunes, mittellanges Haar, türkisfarbene Augen) ist in vielerlei Hinsicht deren Gegensatz. Eher vertrauensselig und stets freundlich, kann sie als Vermittlerin dienen, wenn sich die Helden dem Haus Birselburg angeschlossen haben und mit Sarhilds herrischer Art nicht zurechtkommen. Ages ist eine kompetente Ritterin, die den Kampf mit Schwert und Schild gut beherrscht.

LEODERICH VON EFFELDER

Als drittgeborenes Kind des Oberhauptes der Effelder hat Leoderich (*1011 BF, rotblonde Haare, blaue Augen, schielt leicht) wenig Chancen auf ein großes Erbe, und ist daher bereitwillig zu dieser Mission aufgebrochen, um in der Hardorper Ebene einen Außenposten seiner Familie zu etablieren und seine Position innerhalb des Hauses Effelder zu stärken. Schon früh beginnt er daher, Sarhilds Autorität zu untergraben und auf einen Bruch hinzuwirken, damit er ein eigenes Dorf erbauen kann.

Leoderich hat neben der Knappenschaft, die er bei einem Weidener Ritter absolvierte, eine profunde Ausbildung in allen Belangen des Handels erhalten und stellt ein gutes Geschäft oft über die Prinzipien des Rittertums. Unter den drei Anführern der Reisegruppe ist er mit Abstand der beste Menschenkenner. Er wird daher schon früh auf die Helden aufmerksam und versucht, diese für sich zu gewinnen. Seine Loyalität gilt allerdings in erster Linie sich selbst, dann seiner Familie und schließlich erst den Mitreisenden und ihm Anvertrauten. Leoderich ist ein skrupelloser Geschäftsmann, der stets auf seinen Vorteil bedacht ist, gute Arbeit und Treue aber zu honorieren weiß: er hat gelernt, dass zufriedene Helfer besser arbeiten als geknechtete.

Der Anführer der Effelder trägt meist ein gut gearbeitetes Kettenhemd und führt einen Streitkolben sowie einen wertvoll verzierten Schild an seiner Seite. Als „eiserne Reserve“ hat er an verschiedenen Stellen des Zuges Goldmünzen versteckt, so dass er in seinem Dorf über ein stattliches Vermögen verfügen kann – und großes Interesse daran hat, das auch alle Wagen ankommen.

Kurzcharakteristik: *meisterlicher Händler und Anführer, kompetenter Ritter*

Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 15, CH 14; Gutes Gedächtnis; Goldgier 8, Neid 6, Prinzipientreue (keinen profitablen Handel auslassen, nachrangig die Rittertugenden)

Wichtige Talente: *Handel (Donnerbach) 15, Überreden (Feilschen, Einschüchtern) 14, Menschenkenntnis 12, Sagen/Legenden 11, Staatskunst 10, Hieb Waffen 10*

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Schildkampf I, Wuchtschlag



Leoderichs Lanze

Leoderich wird von seinem Knappen *Alwan* (*0107 BF, schwächling, Sommersprossen und dunkelblondes Haar) sowie der drallen Bannerträgerin *Xanida* (*1021 BF, schwarze Locken, leuchtend blaue Augen) begleitet. Letztere dient als sein Auge und Ohr im Dorf, und er vertraut ihr. Zudem gehören ein Schreiber und ein Waffenknecht zu seiner Begleitung, deren Rollen von Helden übernommen werden können.

LERIUS VON TÜNGEDA

Der Bruder des Familienoberhauptes Amalberga von Tüngeda ist ein erfahrener Ritter (*988 BF, hochgewachsen, schlank, weißblonde mittellange Haare und grüne, etwas müde wirkende Augen) und somit die beste Wahl, die seine Schwester für diese gefährliche Mission treffen konnte. Lerius strebt nicht nach Macht und Ansehen, wie die beiden anderen Anführer. Es geht ihm vielmehr darum, bei der Landnahme die Interessen seiner Familie, aber auch der befreundeten Elfensippen zu wahren.

Seit mehr als zwei Dutzend Jahren steht er seiner Schwester und somit dem Haus Tüngeda treu zur Seite. Stolz führt er seine Wurzeln auf einen halbelfischen Ahnherren zurück. Wenn gleich das Elfenblut nur dünn in seinen Adern fließt, ist er für viele Donnerbacher ein Sinnbild der elfischen Wurzeln der Tüngedas: fast zwei Schritt groß und dabei von schlanker Statur wirkt er aus der Ferne wie ein Elf, zumal er an seiner Seite statt des üblichen Anderthalbhänders ein Wolfsmesser trägt.

Obleich man in Donnerbach munkelt, Amalberga habe ihren Bruder abgeschoben, ist Lerius doch aus freien Stücken ausgezogen: sein Neffe Isenbard, der um die Tochter der Fürst-Erzgeweihten minnt, kann so die Tugendhaftigkeit, Treue und Ehre der Familie ins Feld führen.

Kurzcharakteristik: *meisterlicher Ritter und kompetenter Anführer*

Herausragende Eigenschaften: IN 15, GE 15; Gutes Aussehen, Guter Ruf 4; Aberglaube 7, Medium, Prinzipientreue (Loyalität gegenüber der Familie und seiner Schwester)

Wichtige Talente: *Schwerter 14, Sinnenschärfe 12, Überzeugen 11, Orientierung 10, Wildnisleben 10*

Sonderfertigkeiten: Waldkundig; Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I+II, Finte, Kampfflexe, Wuchtschlag

Besonderheiten: Wolfsmesser *Adayoë*, ein Familienerbstück elfischer Fertigung (WM +1/0, BF -1). Die Klinge ist mit Asdharia-Zeichen verziert, jedoch selbst nicht magisch.

Lerius' Lanze

Lerius Knappe *Basilrath von Darganfels* (*1020 BF, kräftig, Narbe auf dem linken Arm, schweigsam) entstammt einem kleinen Donnerbacher Adelshaus und ist der Verantwortung nicht gewachsen. Er wird vom Spion der Reuskaldens schließlich für dessen Zwecke missbraucht. Nämlicher Spion kann durchaus ein Mitglied der Lanze (Bannerträger, Schreiber oder Waffenknecht) sein.

DIRLAVAR LAUBRUFER

Dirlavar (*1010 BF, groß, schlank, goldblonde Locken, tiefgrüne Augen, feine Gesichtszüge) verbrachte seine Kindheit bei der Sippe seiner Mutter in den Salamandersteinen. Wie so viele Halbfelfen durfte er dort jedoch nicht bleiben, sondern wurde fortgeschickt, als er gerade einmal 17 Sommer zählte. Mit Zauberkraften und einem tiefen Verständnis für das Wesen der Pflanzen – vor allem der Bäume – gesegnet, zog er in die Welt der Menschen, der er sich anfangs ebenso wenig zugehörig fühlte, wie der der Elfen. Das änderte sich erst, als er in Rania (siehe Seite 79) einen anderen einsamen Wolf fand, der sich Zeit nahm, ihm die Gepflogenheiten der ‚Rosenohren‘ näher zu bringen.

In Niritul erwarb sich ‚das Elfchen‘ schnell einen Ruf als hervorragender Pflanzenkundiger, der bei Aussaat und Ernte von Getreide sowie bei der Pflege von Obsthalten von Nutzen ist. Deshalb bat ihn auch die Familie Tüngeda, deren Ahornbäume im Jahre 1031 BF von einer mysteriösen Krankheit befallen wurden, um Hilfe. Dirlavar rettete die Bäume und ist heute so etwas wie der ‚Harugbeauftragte‘ vieler Donnerbacher Adelsfamilien – einer der Gründe dafür, dass er auch bei der Besiedelung der Ebene hinzu gerufen wurde. Sein Wissen auf dem Gebiet der Pflanzenkunde findet mittlerweile sogar bei einigen Waldelfen Anerkennung.

Obwohl Dirlavar versucht, es allen recht zu machen, begegnen ihm viele Menschen und die meisten Elfen mit Vorbehalten. Als Mittler zwischen den Welten ist der junge Halbfelf deshalb bisweilen überfordert, füllt die Aufgabe aber dennoch mit viel Idealismus aus. Dabei helfen ihm zuvorderst seine durch und durch positive Grundeinstellung und der Glaube an das Gute in allen Lebewesen. Dirlavars Charakter zeichnet sich durch Naivität und Gutgläubigkeit im Umgang mit Menschen sowie durch haltlose Schwärmereien für die Schönheit der Natur, der Kunst und der Frauen – und auch für die Großtaten der Heldengruppe – aus. Er hat ein sanftes Wesen und kann keiner Fliege etwas zuleide tun.

Kurzcharakteristik: *brillanter Pflanzen- und meisterlicher Wildniskundiger*

Herausragende Eigenschaften: IN 17, CH 15; Gutaussehend, Viertelzauberer, Begabung Pflanzenkunde, Feenfreund, Meisterhandwerk: Klettern, Kochen, Pflanzenkunde, Wildnisleben; Neugier 8, Sensibler Geruchssinn, Wahrer Name

Wichtige Talente: *Klettern 11, Singen 9, Sinnenschärfe 15, Weterovorhersage 12, Wildnisleben 14, Heilkunde Krankheiten 9, Kochen 11, Pflanzenkunde (Baumkunde) 17 (19), Ackerbau 13, Holzbearbeitung 11*

Wichtige Zauber: Bannbaladin, Blick in die Gedanken, Chamaelioni, Haselbusch, Wipfellauf

Sonderfertigkeiten: Waldkundig, Gebirgskundig, Kulturkunde Waldelfen; Talentspezialisierung: Pflanzenkunde (Wald/Grasland), Kochen (Arzneien)

DIE RÖTPELZE

YAAKSCHA RUUBAH, GOBLINSCHAMANIN

Yaakscha Ruubah zählt mehr als 50 Winter und hat damit ein für Goblins legendäres Alter erreicht. Ihr Name ist vielen Bewohnern der Roten Sichel schon länger ein Begriff als die meisten ihrer Artgenossen überhaupt leben. Das verschafft ihr viele Vorteile und bringt erstaunlicherweise nur wenige Nachteile mit sich. Denn obwohl ihr einst so schöner, rostroter Pelz heuer von etlichen grauen und weißen Strähnen durchzogen ist, obwohl ihre Sehkraft langsam nachlässt und die Haltung immer gebeugter wird, ist Yaakscha körperlich noch ziemlich gut in Schuss – manches Mal sogar so flink, dass unter den Suulak die nicht allzu abwegige Mär geht, sie würde ihre Altersgebrechen nur vortäuschen, um aufmerksamer umsorgt zu werden.

Eines jedenfalls steht außer Frage: Ihr Geist ist von altersbedingter Umnachtung weit entfernt. Seit jeher eine respektierte und über ihre eigene Sippe hinaus geschätzte Schamanin, hat Yaakscha in den letzten Jahren weiter an Einfluss gewonnen. Einige Goblins halten sie für eine Inkarnation Imithridais, weshalb sie heute weitgehend unangefochten als Vertreterin etlicher Rotsichel-Sippen sprechen kann. Ihre seherischen Fähigkeiten sind in ihrem Volk Legende und ihr ohnehin schon profundes Wissen über das Wesen der schlafenden Gigantin sowie über die Mysterien Mailam Rekdais ist in den letzten Jahren noch beträchtlich gewachsen. Oft hat sie sich in ihre Grassodenhütte zurückgezogen, um Knochenorakel zu befragen oder den Geistern der Winde zu lauschen. Dabei offenbarten sich ihr nicht nur bisher verborgene Geheimnisse Imithridais, sondern auch solche aus der Geschichte der Goblins – unter anderem der Verbleib von Hassaras verschollener Keule.

Trotz aller Meditation und ausgedehnter Geistreisen hat die alte Schamanin Zeit, um weise und gütig auf die Geschicke ihres Volks einzuwirken. Weil sie fürchtet, dass ein andauernder Krieg gegen die Menschen zu verlustreich wäre, bemüht Yaakscha sich überaus geduldig um Frieden. Allein, der zweite ‚große Goblin‘ der Roten Sichel teilt ihre Ansichten nicht und hat ihre Bemühungen in den letzten Jahren immer wieder hintertrieben. Für Tschak Chekrai ist Yaakscha eine schwachsinnige alte Vettel, deren Weg in die Sklaverei führt und der er bei ihren Bemühungen deshalb mit besonderem Genuss Knüppel zwischen die Beine wirft. Yaakscha hat das lange hingegenommen, ist der fruchtlosen Streitereien mit dem hasserfüllten Kriegshauptling aber mittlerweile überdrüssig. Deshalb scheut sie sich nicht, ihn den Helden auf einem silbernen Tablett zu servieren.

Ständige Begleiterin Yaakschas ist die fette, überaus faule und mittlerweile ebenfalls nicht mehr ganz taufrische Wildsau *Laikki*. Viele Goblins sehen in ihr einen Gunstbeweis Mailam Rekdais für eine ihrer höchsten Dienerinnen, tatsächlich aber handelt es sich um eine mächtige Vertraute. Was für Yaakscha die vielen unerwünschten Falten im Gesicht, ist für Laikki der silberne Rücken. Was für Yaaksha der krumme



Die Goblins: Yaakscha, Tschak und Buunga

Buckel, ist für Laikki der fehlende rechte Hauer. Die beiden werden gemeinsam alt und behandeln einander mit schwes-terlicher Liebe. Das heißt, es gibt viel Gekeife, Futterneid und gelegentlich Streit um die beste Suhle. Bei Angriffen von außen aber verwandeln sie sich in eine vielköpfige Hydra mit Hufen, Klauen, einem gewaltigen Hauer und einer äußerst schmerzhaften Knochenkeule.

Spielhinweise

Das Duo wird im Laufe der Handlung zu Ihren Helden sto-ßen, denn Yaakscha hat die Gruppe auserkoren, das ‚Tschak-Problem‘ für sie zu lösen und ihr bei der Suche nach Has-saras Keule zu helfen. Behalten Sie bei der Darstellung der Schamanin im Hinterkopf, dass es sich um eine der mächt-igsten Persönlichkeiten der Region handelt, noch dazu um diejenige, die mit dem tiefsten Wissen über die Mysterien Imithridais ausgestattet ist. Stellen Sie das aber nicht in den Vordergrund, sondern spielen sie Yaakscha als spleenige, al-tersture Oma – denn genauso verhält sie sich. Sie will ihr Wissen nicht teilen. Lieber beobachtet sie die Glatthäute mit wissenschaftlicher Neugier und gibt sich dabei so, wie man es von einem Goblin erwarten würde: mit den vertrauten, seltsamen Gewohnheiten und radebrechendem Garethi. Nur besonders interessierten und aufmerksamen Helden sollten Sie die Erkenntnis gestatten, dass sich hinter den Kulissen ganz andere Dinge abspielen.

Kurzcharakteristik: vollendete Schamanin und brillante Se-herin

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 17, IN 18; Affinität zu Geistern, Altersresistenz, Machtvoller Vertrauter, Prophezei-en 19; Aberglaube 7, Lästige Mindergeister, Neugier 10, Selbst-gespräche, Wilde Magie

Wichtige Talente: Schleichen 11, Selbstbeherrschung 13, Men-schenkenntnis 9, Wettervorhersage 17, Wildnisleben 12, Magie-kunde 11, Pflanzenkunde 17, Sagen und Legenden 19, Heilkunde Krankheit 17, Heilkunde Wunden 15

Stilprägende Rituale: Blick ins Geisterreich, Exorzismus, Freie Seelenfahrt, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Rat der Ahnen

Wichtige Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis 21; Blutmagie, Verbotene Pforten

TSCHAK CHEKRAI, KRIEGSHÄUPTLING

Der gefürchtete Tschak Chekrai ist ein oder vielmehr *der* Goblinskriegshauptling der Roten Sichel. Sein sehniger Kör-per ist von Narben gezeichnet und scheint unter Fellen und Rüstzeug noch voller Leben, obwohl er mittlerweile das für Goblins beachtliche Alter von fast 40 Wintern erreicht hat. Er ist voller Hass auf die ‚Glatthäute‘, die ihn in seiner Ju-gend als Sklaven in einem Steinbruch bei Uhdenberg schuf-ten ließen. Nachdem er diesem Schicksal entkommen war, wurde er unter Häuptling *Gragh Krigscha*, der lange Zeit Weiden unsicher machte, zu einem erbarmungslosen Stam-meskrieger.

Gragh fiel 1025 BF im Zweikampf gegen einen Weidener Baron. Seitdem führt Tschak Überfälle und Kriegszüge an und macht Beute und Gefangene, die er unter den gleichen Bedingungen arbeiten lässt, wie er es einst selbst musste. Er hat sich bereits Trallop Gorge, die Uhdenberger Min-enloge und den Sichelwacher Adel zum Feind gemacht. Durch inszenierte Überfälle, Kriegstreiberei und seinen Ruf als Held, der sogar den Glatthäuten offen die Stirn bieten kann, konnte er eine große Anhängerschaft um sich scharen. Von den Weidenern hat sich Tschak den Brauch des Zweikampfs abgeschaut. Der höhere Sinn dahinter

ist für ihn zwar bedeutungslos, aber er hat erkannt, dass Menschen das Ergebnis solcher Kämpfe akzeptieren und man Streitigkeiten damit ein für alle Mal beenden kann. Dank des *Speers des Jägers*, dem zeremoniellen Zeichen der Kriegshäuptlingswürde der Roten Sichel, hat er noch keinen Zweikampf verloren und würde sich in seinem Hass, seiner Selbstüberschätzung und Impulsivität nahezu jedem Menschen zu einem Duell stellen.

Viele Goblins sympathisieren mit Tschak, andere sind froh, dass zurzeit Frieden mit den Menschen herrscht und sie in Ruhe leben können. Tschak gefährdet diesen Zustand jedoch. Die Goblinschamanin *Yaakscha Ruubah* hat seine waghalsigen Aktionen lange mit Sorge beobachtet, sich aber nie eingemischt, bis es zu spät war – denn mittlerweile konnte Tschak die junge, aggressive Schamanin *Buunga Rußfell* von seinen Zielen überzeugen. Weil er spürt, dass sein Speerarm schwerer und sein Körper behäbiger wird, konnte die zum Element Feuer hingezogene Buunga ihn ihrerseits überreden, Daleones Flammenhorst zu ‚besetzen‘, wo sie hofft, hinter die Geheimnisse des Feuers zu kommen. Sie schmeichelt Tschak als ‚Nachfolger des legendären Gorikshazz‘, der den Ort einst von den Elfen eroberte, und macht ihm Hoffnung auf ein ‚großes Feuer, das alle Glatthäute vernichtet‘ – so wie der Zauber, den Daleone einst gegen das Heer Quinjasulas sprach (**Licht und Traum 114**). Bis dahin unternimmt er von hier aus Beutezüge und lässt sich als wiedergekehrter Gorikshazz feiern.

Kurzcharakteristik: Meisterlicher Kämpfer und Kriegshäuptling, kompetenter Jäger und Kenner der Roten Sichel

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt 8, Herausragendes Gehör, Kälteresistenz; Aberglaube 6, Arroganz 5, Gesucht I, Impulsiv, Jähzorn 6, Vorurteile (Glatthäute) 8

MU 15/17* **KL** 10 **IN** 13 **CH** 13
FF 11 **GE** 16 **KO** 15 **KK** 15

Speer (zweihändig): **INI** 18*/37**+1W6
AT 19/22* **PA** 16/18** **TP** 1W6+5/7** **DK S**

Speer und Lederschild*:** **INI** 18*/37**+1W6
AT 18/21* **PA** 17/19** **TP** 1W6+4/6** **DK S**

Biss:
INI 19/38**+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+1 **DK H**
LeP 36 **AuP** 43 **WS** 10 **MR** 5 **SO** 5 **GS** 9/18**
RS 4 (Krötenhaut, Fell)

Wichtige Talente: *Speere 17, Raufen 14, Athletik 9/18**, Klettern 9, Körperbeherrschung 10, Schleichen 10, Selbstbeherrschung 8, Sich Verstecken 8, Sinnenschärfe 9/13*, Menschenkenntnis 7, Überreden 5, Fährtensuchen 15, Orientierung 14, Wildnisleben 14, Heilkunde Wunden 7, Kriegskunst 8*

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Ortskenntnis (Rote Sichel); Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III (19/21**), Festnageln, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Schildkampf II, Schnellziehen**, Sturmangriff, Umreißen, Wuchtschlag

Besonderheiten/Ausrüstung:

☠* Tschak könnte mit **FARBEN DES KRIEGES (WdZ 157)** von Buunga Rußfell bemalt sein. Sie halten in diesem Fall mehrere Tage und werden regelmäßig erneuert. Mit ihnen gelten die Werte hinter dem Schrägstrich.

☠** Der *Speer des Jägers* kann als Artefakt hochelfischen Ursprungs semipermanent wöchentlich einen **AXXELERATUS** mit 7 ZfP* (21 KR Dauer) auslösen. Eventuell hat Tschak herausfinden können, dass das Schlagen des Speeres gegen einen Schild oder auf den Boden diesen Zauber auslöst. Neben den verbesserten Werten hinter dem Schrägstrich sind Abwehrmanöver seiner Gegner in diesem Fall um 2 erschwert.

☠*** Sein Lederschild könnte mit **SCHÜTZENDER ROTTE (WdZ 162)** versehen sein. Die drei Wildschweinzeichnungen halten in diesem Fall insgesamt 18 TP aus magischen Angriffen ab.

Verhalten im Kampf: Tschak ist, auch durch die auf ihm liegenden Zauber, ein wirbelnder, roter Kugelblitz. Er sucht die Initiative und bekämpft seine Gegner aggressiv und schnell mit *Ausfällen*. Gefährliche Gegner versucht er mit *Finten* zu überlisten und bei erster Gelegenheit einen *Gezielten Stich* zu setzen oder sie auf dem Boden *Festzunageln*. Er neigt zur Selbstüberschätzung.

BUUNGA RUßFELL

Buunga ist trotz ihrer Jugend – soweit sie sich erinnern kann erlebte sie bereits 15 Sommer – bereits eine kompetente Schamanin. Es war ihr ein Leichtes, die anderen Mädchen aus der heimatlichen Suhle zu überflügeln und lange vor dem Ende der Ausbildung fühlte sie sich ihrer Lehrmeisterin bereits haushoch überlegen. Die gefährliche Prüfung in den Tiefen Imithridais bestand sie zwar, kam dabei an ihre Grenzen und erkannte, dass sie noch einiges lernen muss, um wirkliche Macht zu erlangen. Allem voran lockte Buunga – untypisch für eine Goblinschamanin – die Kraft des Feuers, die sie der von Luft und Erde als überlegen ansieht. Als sie jedoch bei der mächtigsten Vertreterin ihrer Zunft – Yaakscha Ruubah – vorsprach, verlief das Gespräch ganz und gar nicht wie geplant. Yaakscha zeigte sich nicht im Geringsten beeindruckt von der eitlen, in arroganter Selbstüberschätzung gefangenen Goblinitin und fand klare Worte zu deren Lebenswandel und Ambitionen. An Zurückweisung nicht gewöhnt, reduzierte Buunga die harschen Worte darauf, dass Yaakscha – die ohnehin ihre besten Tage lange hinter sich hatte –, ihr schlicht nichts mehr beibringen kann und sie – wie einst die mächtige Hassara Feuertopf – ihren eigenen Weg gehen musste.

In Tschak fand sie einen für ihre Einflüsterungen empfänglichen Balzpartner, dessen Eitelkeit der ihren beinahe gleichkommt. Sie umgarnte ihn und wähnt sich nun, da ihr Plan im Flammenhorst Fuß zu fassen in die Tat umgesetzt wurde, auf der Straße zum Erfolg. Gerissen wie sie ist, bezahlen meist andere für ihre Fehler. Diese unterlaufen ihr ohnehin eher selten und nie derselbe zweimal, denn eines ist unleugbar: Buunga hat – nach Goblinmaßstäben – ein hübsches, vor allem aber ein helles Köpfchen.

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt 4, Herausragender Geruchssinn, Kälteresistenz; Aberglaube 5, Arroganz 6, Brünstigkeit 8, Jähzorn 7

MU 13 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 13

FF 11 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 10

Knochenkeule:

INI 13+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N

Biss:

INI 13+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6 **DK** H

LeP 25 **AuP** 36 **AsP** 38 **WS** 6 **MR** 4 **SO** 3 **GS** 8

RS 2 (Fell und Kleidung)

Wichtige Talente: *Schleichen* 8, *Selbstbeherrschung* 6, *Sich verstecken* 6, *Sinnenschärfe* 9, *Menschenkenntnis* 5, *Überreden* 6, *Wildnisleben* 6, *Magiekunde* 7, *Pflanzenkunde* 11, *Sagen und Legenden* 8, *Garethi* 4, *Alchimie* 7, *Heilkunde Gift* 9, *Kochen* 10

Sonderfertigkeiten: Keule (Weihe der Keule, Gespür der Keule, Härte der Keule)

Ritualkenntniswert: Geister Aufnehmen 9, Geister Bannen 10, Geister Binden 9, Geister Rufen 11

Wichtige Rituale: Aufmerksamer Wächter, Blick ins Geisterreich (I), Exorzismus, Großer Geisterbann (II), Farben des Krieges, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Macht der Elemente, Schützende Rotte, Tiere aus Farben (III)

Besonderheiten: In einem Geisterkerker führt Buunga einen *Geist des Feuers (WdZ 201)* mit sich.

Verhalten im Kampf: Buunga lässt sich von Tschak und seinen Kriegern beschützen und greift nicht aktiv in Kämpfe ein. Sie ist aber eine schlaue Anführerin und greift auf ihren Geisterkerker oder Rituale zurück.



Lyriel Tanzt-in-den-Wogen

SELTSAME

LYRIEL TANZT-IN-DEN-WOGEN

In den letzten 4.500 Jahren hat sich Lyriel durch den engen Kontakt zum See und die Öffnung ihres Seins für seine Melodie zu einem Wesen entwickelt, das wenigstens äußerlich nur noch entfernt an eine Hochelfe erinnert. In dem verzweifelten Bemühen, die gähnende Leere in ihrem Inneren zu füllen (siehe Seite 77) verfolgt sie zwei Wege: In Momenten geistiger Klarheit sucht sie Anschluss an ihr Volk und ihre Familie, in den – weit überwiegenden – Momenten geistiger Umnachtung bemüht sie sich, eins mit dem See zu werden.

Ersteres geschieht seit einiger Zeit vor allem in der Welt der Träume, in der sie mittlerweile eine deutlich bessere Kontrolle über ihr Denken und Handeln hat als in der Realität. Irgendwann während der vielen Jahrhunderte, die Lyriel in durch **BÄRENRUHE (LCD 40)** initiierten Schlafphasen im See verbrachte, um sich in den ewigen Traum der Mandalyer einzuschleichen, verschwammen allerdings die Grenzen zwischen ‚Wirklichkeit‘ und ‚Wahrheit‘, sodass sie heute zuweilen nicht mehr recht unterscheiden kann, wann sie wach ist und wann sie träumt.

Zweites hat in den letzten Jahrhunderten seltsame Blüten getrieben und zu einigen für die Elfen von heute sicher unverzeihlichen Grenzüberschreitungen geführt. Angefangen damit, dass Lyriel das *Salasandra* pervertiert, indem sie ihm die Freiwilligkeit nimmt und es anderen Wesen aufzwingt – egal wie fremd sie ihr sind und welcher Art sie angehören. Doch die Allianzen mit mäßig vernunftbegabten Wesen sind ein schwacher Abklatsch dessen, was sie einst mit ihren Brüdern und Schwestern pflegte. Deshalb versucht Lyriel auch auf anderem Weg, Einklang mit dem See herzustellen: Viele Jahre verbrachte sie mittels **ADLERSCHWINGE (LCD 16)** in verschiedenen Tierformen, schlug als Lotosblume – analog **WEISHEIT DER BÄUME (LCD 280)** – Wurzeln im Feld vor Mandelilr oder ließ sich mit **LEIB DER WOGEN (LCD 157)** von den Strömungen des Pandlaril tragen. Ohne die Sehnsucht nach ihrer Familie hätte sie sich mittlerweile ganz verloren.

Lyriel ist längst nicht mehr in der Lage, ihren Geist sicher vom Bewusstsein anderer Kreaturen abzuschotten – die Grenzen sind verwischt. So übertragen sich ihre Befindlichkeiten häufig unbeabsichtigt auf andere Wesen und in ihrem Kopf formen sich Gedanken und Gefühle, die nicht ihre sind. Zudem kann sich Lyriel kaum noch längerfristig auf etwas zu konzentrieren, weil die Sinnesindrücke etlicher Kreaturen des Sees von allen Seiten auf sie einströmen. Tierische Instinkte haben – neben der Hoffnung auf eine Rückkehr nach Mandalya – die Herrschaft über ihr Handeln gewonnen, sodass Überleben, Fressen und Fortpflanzung zu den primären Zielen gehören.

Auch die Rückverwandlungen ihres Leibes funktionierten nicht immer reibungslos, was dazu geführt hat, dass manche Körperteile Lyriels in einem Zwischenstadium von Elf und Tier, Pflanze und Elf stecken geblieben sind. So erinnern ihre Finger an knorriges Wurzelwerk, zwischen den langen Zehen haben sich Schwimmhäute gebildet und silbrig-blaue Schuppen bedecken ihre Beine bis hoch zur Hüfte, während die Haut am Oberkörper gelblichweißem Lotos gleicht, die spitzen Zähne an die eines Hechtes erinnern, die riesigen, liedlosen, dunkelblauen Augen nur mit einer transparenten Nickhaut versehen sind und ihr Haar wie hauchfeines, verfilztes Seegrass aussieht.

Spielhinweise

Obwohl sie in unmittelbarer Nähe zu einem Teilleib des Omegatherions und im Bund mit – beispielsweise – Pardonas daimoniden Neunaugen lebt, ist Lyriel nicht ‚böse‘. Weder der eine, noch die anderen haben die Seele der Hochelfe über die Jahrtausende hinweg korrumpieren können. Behalten Sie im Hinterkopf, dass sie kein blutsaufendes Monster ist, sondern im Grunde nur Nahrung für ihren Nachwuchs sucht und eine Weile braucht, bis ihr klar wird, dass Menschen nicht unbedingt auf den Speiseplan gehören. Bedenken Sie auch, dass Lyriel in manchen Situationen überfordert ist und sich dann lieber in den schützenden See zurückzieht statt zum Angriff überzugehen – denn sie ist weder forsch

LYRIEL UND DIE FEE

Der Pandlarin ist vor allem für eine andere Bewohnerin bekannt: Die **Fee Pandlaril**, die als Wächterin über den Teilleib des Omegatherions gilt und laut vieler Legenden mit ihrem Gesang für den Schutz des Herzogtums Weiden sorgt. Die Frage, warum diese Wesenheit dem Treiben Lyriels kein Ende setzt, ist schnell beantwortet: Es ist nicht unnatürlich und es bedroht auch nicht das Gleichgewicht im See oder der an ihm liegenden Lande. Daran, dass die Menschen ausnahmsweise nicht Jäger, sondern Gejagte sind, ist für die Fee nichts Besonderes. Auch die Tatsache, dass Lyriels Brut einen Funken Verderbtheit der Vielleibigen Bestie in sich trägt, ruft Pandlaril nicht auf den Plan, denn die Mischwesen sind keine Sendboten des Namenlosen, sondern im Grunde nur ‚sonderbare Tiere‘. In die Details zur Entstehung von **Lyriels Brut** wollen wir nicht allzu tief vordringen. Bei ihr spielen vor allem die tierhaften Formen der Hochelfe eine Rolle. Dass die Mischwesen überhaupt lebensfähig sind, hat viel mit dem magischen Wasser des Pandlarin und ein wenig auch mit dem chaotischen Einfluss des Omegatherions zu tun. Bisher hat Lyriel ihren Nachwuchs nie ausgetragen, sondern wie die meisten Fische, Krebse und Insekten jeweils Gelege gehabt, was den Gewohnheiten ihrer Partner entsprach.

noch aggressiv, sondern eigentlich ein ziemlicher Hasenfuß. Im Abenteuer muss die Elfe eigentlich nicht dargestellt werden, denn sie begegnet den Helden nicht direkt. Sollten Sie dennoch das Bedürfnis haben, vermitteln Sie den Eindruck eines Wesens, dessen tierische Züge die elfischen weit überwiegen. Ihr Aussehen können Sie nach Belieben anpassen, das ist eine von Lyriels leichtesten Übungen. Doch egal welche Form sie sich verleiht: Mehr als ein paar Stunden kann sie dem See nicht fernbleiben, ohne auszutrocknen und Schaden zu nehmen. Das magische Repertoire der Hochelfe erstreckt sich über den gesamten elfischen Sprüchekanon, wobei die Schwerpunkte im Bereich der wasseraffinen Merkmale Geist und Form liegen, also in der Verständigungs-, Beeinflussungs- und Verwandlungsmagie. Beschwörungen und Kampfzauber liegen Lyriel nicht.

ADELSFAMILIEN DOPPERBACHS

FAMILIE DOPPERBACH – DIE FÜRST-ERZGEWEIHTEN

Die Familie Sankt Heleons ist in ihrer langen Geschichte stets klein geblieben. Verbindungen über das Dominium hinaus ging sie nur selten ein und nie aufgrund dynastischer Überlegungen. Stattdessen haben sich von jeher zahlreiche ‚Donnerbachs‘ bewusst gegen einen Traviabund entschieden und ihr ganzes Dasein in den



Dienst Rondras sowie des Dominiums gestellt. Erben brachten sie dennoch hervor und ihre Abstammung sowie Legitimität wird in Donnerbach vorbehaltlos anerkannt.

Die Familie ist tief in ihren Ursprüngen verwurzelt, der Rondaglaube ist von beinahe eben so hoher – zuweilen gar höherer – Bedeutung, wie die Herrschaft über das Fürstentum. So muss ein Thronerbe die Weihen Rondras empfangen haben, was nicht selten dazu führte, dass auch Zweit- und Drittgeborene diesen Weg einschlugen, denn das Leben in Donnerbach ist gefährlich und manch' vielversprechender Erbe wurde bereits vor seiner Thronbesteigung ‚abgerufen‘.

Die Fürstenfamilie wird stark von ihrem unmittelbaren Umfeld geprägt: Die Liebe zur Natur, der Drang, sich darin zu beweisen und unerschrockenes Auftreten im Angesicht der Gefahr scheinen allen Angehörigen der Familie in die Wiege gelegt, ebenso ein gewisser Hang zur Schwermut, eine mystische Ader und das bisweilen überspannte Misstrauen allem Fremden gegenüber. Hinzu gesellt sich ein konservativer, auf das Bewahren alter Tugenden und Traditionen ausgerichteter Lebensstil. Verbündeten gegenüber sind die Donnerbachs unbedingt loyal, Verrat ist undenkbar, und werden sie selbst Opfer eines solchen, ist mit Vergebung nicht zu rechnen – zumindest nicht innerhalb von zwei oder drei Generationen.

Familienoberhaupt: *Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach*

Wichtige Angehörige: *Thalia* (Tochter und Erbin, Knappe der Göttin), *Heorot* (Sohn, Ritter und Waldläufer)

Kurzcharakteristik: sehr rondragläubiges und traditionsbewusstes Herrschergeschlecht

Wappen: In Rot ein silberner Wellenpfahl.

Wahlspruch: *Sonitus inexorabilis dominae* (Bosp.: Wir sind der Herrin unerbittlich' Schall) **Stammlehen:** *Feste Donnerhall*, eine imposante, größtenteils aus Holz errichtete Motte oberhalb der Stadt Donnerbach.

Harug: Der Harug von Donnerhall gilt als ältester und heiligster Hain des Dominiums. Bedeutsame Feierlichkeiten oder Beratungen werden im Schatten der mächtigen *Steineichen* abgehalten. Heleon selbst hat die Eichen, ein Geschenk der am Donnerfall ansässigen Waldelfensippe Sang'raðr (Blutlöwen), gepflanzt.

Verbündete: Familien Tüngeda und Rüsterbach; Herzogenhäuser Weiden

Feinde: Familie Reuskalden

Beurteilung der Besiedlungsbestrebungen: Uneinheitlich. Das Familienoberhaupt Aldare beurteilt sie als unnötig, ihre Erbin hingegen versteht die Bestrebungen, ebenso ihr Bruder. Beide engagieren sich, damit die Sache nicht aus dem Ruder läuft.

Ausschnitt der Ahnentafel: *Lyncordia II.* (960 BF bis 1003 BF, Mutter Aldares), *Rondradan* (*972 bis 1021 BF, Onkel Aldares, Rondrageweihter im Orden zur Wahrung, fiel in der Dritten Dämonenschlacht; sein Namensschwert hieß – wie das Talismanenschwert der Nordsenne – Donnerhall), *Heledir III.* (*933 BF bis 1011 BF, Großmutter Aldares, verfasste 974 BF das inzwischen verbotene *Große Strategicum (SdR 49)*), *Curathan* (*532 BF bis 589 BF, Schwurträger im Dritten Schwurbund (572 BF, siehe **Strom der Feinde** 7)), *Herodan I.* (*345 BF bis 398 BF, Sohn Heleons), *Heleon Ankrashar von Gareth*, ab 343 BF *Heleon Donnerhall von Donnerbach* (*311 BF bis 370 BF, Rondaheiliger und Ahnherr der Familie Donnerbach)

FAMILIE RÜSTERBACH – DIE ALLEINSTEHENDEN

Die Familie Rüsterbach ist ebenso alt wie die Fürstenfamilie. Heleon und Adran, die Stammväter beider Häuser, waren Blutsbrüder, ehe Adran sich dem Schnitterkult zuwandte und von Heleon in einem Göttingenurteil getötet wurde. Die gerade gegründete Familie Rüsterbach fiel in Ungnade, die Geschichte jedoch dem – von Heleon wohl kalkulierten – Vergessen anheim. Die verfeimte Familie wurde 1030 BF weitgehend rehabilitiert und steht seitdem in gutem Kontakt zum Fürstenhaus. Bederon von Rüsterbach, Sohn des gegenwärtigen Familienoberhauptes befindet sich seitdem als Novize in der Ausbildung bei der Tochter der Fürst-Erzgeweihten. Dennoch betrachten viele traditionelle



Donnerbacher Familien das kleine Haus noch immer mit Argwohn.

Die Rüterbacher sind pragmatische und konservative Zeitgenossen, die getreu ihres Leitsatzes – ‚Wir bestehen alleine‘ – leben. Es ist vermutlich der Nähe zum Mandlaril zu verdanken, dass beinahe in jeder Generation ein Kind mit Madas Gaben geboren wird, in der Vergangenheit oft, ohne dass dies entdeckt wurde.

Oberhaupt des Hauses: *Rodegar von Rüsterbach*

Angehörige: *Firinja* (Gemahlin), *Furlgar* (Bruder, Waldläufer), *Yanderan* (Sohn und Erbe), *Thorolf* (Sohn, Knappe von Furlgar), *Bederon* (Sohn, Novize der Rondra), *Slanka* (Tochter – arkan begabt), *Horeon* (unehelicher Sohn Furlgars), *Swangard* (uneheliche Tochter Furlgars).

Kurzcharakteristik: Traditionelles, sehr auf sich selbst konzentriertes Rittergeschlecht.

Wappen: In Silber drei rote Wellenlinien in Pfahlstellung.

Wahlspruch: *Solus constamus* (Bosp.: Wir bestehen alleine)

Stammlehen: *Motte Rütertrutz*

Harug: *Blutulmen*

Verbündete: Familien Donnerbach und Erlenwall

Feinde: lange Zeit beinahe der gesamte Adel Donnerbachs, abflauend

Beurteilung der Besiedlungsbestrebungen: Abwartend. Man amüsiert sich über das Vorgehen der Familie Birselsburg, deren Voranpreschen sie mancherorts in Misskredit gebracht hat.

FAMILIE TÜNGEDA – DIE VORNEHMEN

Nordwestlich von Donnerbach, in den Ausläufern der Salamandersteine, erhebt sich die große, stark befestigte Motte der Familie Tüngeda. Elfisches Blut begründete die Erfolgsgeschichte des Hauses, denn wie kaum ein anderes versteht es sich auf ein Auskommen mit den ansässigen Waldelfen. Im Laufe der Jahrhunderte hat die Familie ausgedehnte Ahornwälder angelegt und beständig verjüngt. Die Untertanen des Hauses gewinnen den seltenen und heiß begehrten Ahornsirup und liefern Ahornholz für den Innenaus- und Möbelbau. Die besten Tischler und Schnitzer, so heißt es, stehen in Lohn und Brot der Tüngedas.

Heute ist das elfische Blut in ihren Adern dünn, dennoch beraten sich die Tüngedas mit den Elfen, wo es geboten scheint, und folgen deren Ratschluss weitgehend. Dem Wohlstand der unterdessen großen und einflussreichen Familie hat es bisher nicht geschadet. Das Haus gilt als traditionell, besonnen und überaus ritterlich. Immer wieder brachte es vor allem herausragende Waldläufer, aber auch Ratgeber hervor. Traditionell besetzt ein Tüngeda das Amt



des ‚Zweiten Bluts‘, wie der Titel des Truchsessens im Dominium lautet. Die Familie Tüngeda ist der erklärte Feind der Familie Effelder, deren schändliche Bluttat man nicht vergessen will, ebenso wenig deren Herkunft. Darüber hinaus stehen die Tüngedas in – ehrenvoller – Konkurrenz zur Familie Hollerbungen.

Oberhaupt des Hauses: *Amalberga von Tüngeda*

Angehörige: *Blankard* (Gemahl, Ritter), *Isenbard* (Sohn und Erbe, Ritter), *Heleona* (Tochter, Gemahlin von Firunian von Löwenhaupt), *Arbod* (Sohn, Ritter und Waldläufer), *Lerius* (Bruder, Ritter und Waldläufer), *Asgardis* (Schwester, Ritterin), *Ilmar* (Onkel, Ortskundiger und Waldläufer)

Kurzcharakteristik: Vornehme, tugendhafte und traditionsverhaftete Familie, gute Verbindungen zu Elfen und zum Fürstenhaus.

Wappen: In Silber ein verflochtener, gestürzter grüner Drillingssparren.

Wahlspruch: *Radices cognoscimus* (Bosp.: Wir kennen unsere Wurzeln)

Stammlehen: *Varamsala*, nahe des Donnerbachs auf einer baumlosen Höhe errichtet. Der Name ist dem Elfischen entlehnt und bedeutet: Heim der befreundeten Wächter.

Harug: *Ahorn*, zugleich ein Treffpunkt von Mensch und Waldelf.

Verbündete: Familie Donnerbach

Feinde: Familien Effelder und Reuskalden

Beurteilung der Besiedlungsbestrebungen: Amalberga hält es als Familienoberhaupt und Truchsessin des Dominiums mit ihrer Fürstin. Ihr Erbe Isenbard hingegen minnt Thalia und schließt sich darum deren Sichtweise an. Als das Engagement der Familie Effelder offenbar wird, bringen die Tüngedas sich ein, um diesen nicht das Feld zu überlassen.

FAMILIE REUSKALDEN – DIE VERFEMTEN

Die Reuskalden sind eine unabhängige Familie, die ihre Geschichte gerne selbst in die Hand nimmt. *Balbina Reuskalden*, genannt die Jungfrau, die Urahnin des Geschlechts kam im Gefolge Heleons nach Donnerbach. Auch sie wurde von den Priesterkaisern verfolgt, allerdings aus gänzlich anderen Gründen: sie war eine erfolgreiche Kurtisane und findige Schwindlerin, die hoch gespielt und ebenso hoch verloren hatte. In Donnerbach ehelichte sie einen Akoluthen der Rondra und engagierte sich beim Aufbau Donnerbachs, was die Erhebung in den



Adelsstand mit sich brachte. Die nachfolgenden Reuskalden strebten nach Eigenständigkeit und mieden die Nähe Donnerbachs. Der schnell wachsenden Familie haftete bald der Ruf an, Wegelagerer und Aufrührer hervorzubringen, die die wenigen Reisenden im Nebelmoor und am Rand desselben skrupellos beraubten – durch Steuer- oder Zolleintreibung oder durch Überfälle. Den Frauen der Familie sagt man große Schönheit nach, die sie gewinnbringend einzusetzen wissen.

Vor etwa einhundert Jahren löschte die Familie Effelder das Haus Reuskalden beinahe vollständig aus. Nach der Bluttat der Effelders wurde ausreichend belastendes Material gefunden, um die Familie Reuskalden auf fünf Generationen zu verfemen. Seitdem verdingen sich die wenigen Überlebenden als freie Kämpfer, die dennoch in der stolzen Donnerbacher Tradition erzogen werden und darauf warten, dass die sechste Generation alte Rechte zurück fordern kann. Nach wie vor bedienen sich die Reuskalden häufig zweifelhafter Methoden, sie gelten als erfindungsreich, zäh und durchtrieben.

Aufgrund ihrer Geschichte, aber auch, weil ihr Stammlehen außerhalb der nominellen Grenzen des Fürstentums liegt, sind sie in Donnerbach nicht wohlgefallen. Gerade ihr Ruf sorgt jedoch dafür, dass Familienangehörige hin und wieder – heimlich – für spezielle Probleme herangezogen werden.

Oberhaupt des Hauses: *Reuben von Reuskalden*

Angehörige: *Wolforn* (Bruder, Söldner), *Plektrudis* (Schwester, Wirtin in Donnerbach), *Jorsa* (Gemahlin, Söldnerin), *Matissa* (Tochter, bei Adhelm in Lehre), *Rodagh* (Sohn, bei Großmutter), *Adhelm* (Onkel, Söldner) *Ingunde* (Großcousine, Gemahlin Isebeorns von Erlenwall), *Bilhildis* (rüstige Mutter, Ortskundige im Nebelmoor)

Kurzcharakteristik: skrupellose Kämpfer und talentierte Verführer

Wappen: In Rot zwei aus silbernen Rauten gebildete Schrägbalken.

Wahlspruch: *Vivere est militare* (Bosp. Zu leben heißt zu kämpfen)

Stammlehen: *Griszil*, ein Steinturm am Nordrand des Nebelmoors (verlassen)

Harug: *Mooreiche*, ein unheimlicher, meist nebelverhangener Ort, an dem zahlreiche Geister umgehen.

Verbündete: –

Feinde: Familien Effelder und Tüngeda

Beurteilung der Besiedlungsbestrebungen: Gerade das Engagement der beiden Erbfeinde Tüngeda und Effelder macht das Unternehmen für die Reuskalden ungemein spannend: Möglicherweise strauchelt einer der beiden, und das wird man zu nutzen wissen.

FAMILIE EFFELDER – DIE SCHACHERER

Angehörige der Familie Effelder gelten als wortgewandt, umtriebig und zuweilen unstet. Sie gehören nicht zu den ältesten Familien Donnerbachs, denn ihre Ahnen folgten den ersten Sied-



lern in einem Abstand von beinahe hundert Jahren. Ursprünglich eine Sippe zur See fahrender Händler, ließen sie sich in unmittelbarer Nähe der Gestade des Neunaugensees nieder, indem sie das Land einem völlig verarmten Ritter abkauften. Sie waren überaus erfolgreich darin, den See zu befahren. Neben dem Seehandel betrieben die Effelders aber auch Überlandhandel, vor allem mit den Nordlanden und Weiden. Zusammen mit Erfolg und Wohlstand wuchsen rasch auch Macht und Ansehen. Nur zwei Generationen nach ihrer Ankunft in Donnerbach wurde das Familienoberhaupt in den Ritterstand erhoben.

Die Überfälle der Familie Reuskalden gerade östlich des Donnerbachs schadeten diesem Haus sehr. Da alle Ermahnungen und Strafen der Fürst-Erzgeweihten nichts nutzten, nahmen die Effelders die Angelegenheit schließlich selbst in die Hand: Vor gut einem Jahrhundert gaben sich das damalige Oberhaupt und seine wehrfähigen Verwandten als Gäste auf der Stammburg der Reuskalden aus und beendeten deren Umtriebe unter dem Schutz des Gastrechtes auf blutige Art und Weise.

Inzwischen haben die meisten Adelsfamilien Donnerbachs den Effelders ihren Frevel verziehen – immerhin waren die Motive nachvollziehbar – und die Familie ist auf dem besten Weg, zu einer der wichtigsten in Donnerbach aufzusteigen. Waidhart von Effelder, das gegenwärtige Oberhaupt, ist – gerade in Fragen des Handels – ein enger Vertrauter der Fürst-Erzgeweihten.

Die Effelders stehen in Konkurrenz zum Haus Hollerbun- gen, das sie sehr beneiden.

Oberhaupt des Hauses: *Waidhart von Effelder*

Angehörige: *Vagidia* (Gemahlin, Fernhändlerin aus dem Horasiat), *Amand* (Sohn und Erbe, Ritter), *Nisia* (Tochter, Fernhändlerin), *Leoderich* (Sohn, Ritter), *Basilius* (Bruder, Karawanenführer), *Afra* (unstete Mutter, Ritterin)

Kurzcharakterisitk: Umtriebige, pragmatische und wenig auf Traditionen bedachte Familie aus Händlern und Reisenden.

Wappen: In Blau drei silberne Pappelblätter im Dreipass.

Wahlspruch: *Tremus Vento Soli* (Bosp.: Nur der Wind macht uns zittern!)

Stammlehen: *Auenwacht*, eine steinerne Motte, die inmitten eines ausgedehnten Auwaldes auf einer Insel steht. Das dazugehörige Dorf liegt auf einer nahen Insel. Beide können nur mit Booten erreicht werden.

Harug: *Silberpappeln*

Verbündete: Die Familie Effelder steht mit vielen Adelsfamilien in Kontakt, ohne jedoch bevorzugte Verbündete zu haben.

Feinde: Familien Tüngeda und Reuskalden

Beurteilung der Besiedlungsbestrebungen: Eine großartige Idee. Die Effelders ärgern sich nur, dass sie nicht selbst darauf gekommen sind, engagieren sich nun aber, um möglichst viel Profit aus der Sache zu schlagen.

FAMILIE BIRSELBURG – DIE EINTRÄCHTIGEN

Unter seinem Ahn *Ceslaus* gehörte das Haus Birselsburg zu den ersten, die sich in Donnerbach niederließen. Schon bald zog es die Birselsburgs jedoch hinaus in die Wildnis. Am Ufer des Mandlaril errichteten sie ihre Stammburg und gründeten in Sichtwei-



te das Dorf Niritul. Seither wachen sie über die Ostgrenze des Dominiums und über die Pfründe ihrer Familie. Diese gilt als selbstbewusst und konservativ. Sie neigt zu Eigenmächtigkeiten und trifft Entscheidungen, wo andere sich zunächst mit Donnerbach abstimmen würden. Trotz dieser Eigensinnigkeit stehen die Birselsburgs treu zu ihrem Fürstenhaus, ohne dies mit Kadavergehorsam zu verwechseln. „Ein Birselsburger will überzeugt werden“, wird Heledir III. Donnerhall von Donnerbach, Großmutter der amtierenden Fürstin, gerne zitiert.

Das Haus verfügt über einen engen Zusammenhalt. Seine Geschichte lehrte die Birselsburger, dass man Fähnissen von außen nur durch Eintracht die Stirn bieten kann, und auch die heutigen Birselsburger stehen eng zusammen und treten bedingungslos für einander ein. So nimmt es nicht Wunder, dass der Donnerbacher Zweig der Familie in engem Kontakt zum Weidener Zweig, der über die Baronie Teichenberg in Baliho gebietet, steht.

Nächster Nachbar im Dominium ist die unter argwöhnischer Beobachtung stehende Familie Rüterbach, der die Birselsburger noch immer nicht vollends trauen.

Oberhaupt des Hauses: *Aldare von Birselsburg*

Angehörige: *Sarhild* (Schwester, Ritterin), *Ceslaus* (Bruder, Versehrter), *Ages* (Schwester, Ritterin), *Rondriane* (Tochter und Erbin, gegenwärtig Knappin in Teichenberg), *Korbinian* (Sohn, Novize in Donnerbach), *Dythlinde von Birselsburg auf Fuchsstein* (Knappin Aldares, Erbin der Baronie Teichenberg)

Kurzcharakterisitk: Konservative, eigensinnige und sehr auf Zusammenhalt bedachte Familie.

Wappen: In Silber zwei gezinnte rote Sparren.

Wahlspruch: *Concordia lumine major* (Bosp.: Eintracht ist stärker als Licht)

Stammlehen: *Motte Birselsburg*

Harug: *Schwarzerle*

Verbündete: vornehmlich kleine Ritterfamilien
Feinde: Familie Hollerbungen (zu städtisch, zu unrondrianisch)
Beurteilung der Besiedlungsbestrebungen: Gerade das Scheitern im ersten Versuch festigt den Entschluss der Familie: Im zweiten Anlauf will sie erfolgreich sein, vor allem auch um die schadenfreudigen Stimmen im Adel Donnerbachs zum Verstummen zu bringen.

FAMILIE MANLAITH – DIE SCHÖPGEISTER

Die Gründung des Hauses Manlaith fällt in die Rohalszeit. Von der dramatischen Geschichte Donnerbachs angezogen ließ sich *Ertor*, ein begabter Spielmann, aber wenig talentierter Abenteurer hier nieder. Eine große Portion Glück half ihm, sein großes Ziel

– die Ritterschaft – zu erreichen. Er fand den auf einer Jagd verloren gegangenen Sohn der Fürst-Erzgeweihten *Adlanga* und verweilte an seiner Seite, bis dieser aus dem Astgewirr eines halb in den Seeauen versunkenen Baumes geborgen werden konnte. Derweil sang er Lied um Lied, um dem Knaben die Angst zu nehmen und den Rettern den Weg zu weisen. *Ertor* wurde noch an Ort und Stelle zum Ritter geschlagen; Ihm wurde der erste Stern in seinem Wappen verliehen, die beiden folgenden bezeichnen jeweils weitere herausragende Ahnen.

Die Familie Manlaith gilt als musisch und hat seit ihrem Bestehen einige begabte Sänger, Erzähler oder Dichter hervorgebracht. Das gegenwärtige Oberhaupt des Hauses, *Wenthra von Manlaith*, lebt am Hof der Fürstin und ist deren geschätzte Hofbardin. Ihrer Feder entstammen viele epische Lieder, wie sie sich in Donnerbach großer Beliebtheit erfreuen, und ihre Singstimme gilt als einzigartig. Derweil verwaltet *Wenthra*s jüngere Schwester *Firnwild* das Stammlehen unweit von *Niritul*. *Firnwild* ist eine talentierte Geschichtenerzählerin, was sie nutzt, um Reisenden die Gefahren ihrer Heimat möglichst plastisch zu schildern, damit sie im Gasthaus von Manlaith Obdach suchen, oder gar – gegen ein geringes Entgelt – den Schutz von *Firnwild*s Gefolge in Anspruch nehmen. Die uralte Motte *Betalasâl* wurde schon vor Langem zugunsten eines komfortableren Gehöfts aufgegeben.

Die Manlaiths sind in Donnerbach allseits beliebt und dem Fürstenhaus treu ergeben. Der Familie Hollerbungen sind sie freundschaftlich verbunden.

Oberhaupt des Hauses: *Wenthra von Manlaith*

Angehörige: *Firnwild* (jüngere Schwester), *Aeldareth* (*Wenthra*s Zwilling, reisender Ritter und Barde), *Ealdawin* (rüstiger Vater), diverse Kinder und Kegel

Kurzcharakterisitk: Musische, im Kriegshandwerk wenig bewanderte Familie, die in Donnerbach über Standesschranken hinweg beliebt ist.



Wappen: In Silber zwei schwarze Balken, belegt mit zwei und einem goldenen Stern.

Wahlspruch: *Vox ferris longum* (Bosp.: Unsere Stimme trägt weit)

Stammlehen: *Betalasâl*, verfallende, aus Birkenstämmen erbaute Motte in den Seeauen östlich von Donnerbach. Auch im neuen, gleichnamigen Gutshaus ist Birkenholz ein verbreiteter Werkstoff. Die Fürst-Erzgeweihte weilt regelmäßig zu Jagdausflügen auf *Betalasâl*.

Harug: *Schwarzbirken*

Verbündete: Familien Donnerbach und Hollerbungen

Feinde: keine nennenswerten; die Familie Reuskalden verübelt ihnen, dass ihre Lieder und Verse die Erinnerung an die Geschichte des verfeimten Hauses aufrechterhalten.

Beurteilung der Besiedlungsbestrebungen: Neutral. Die Familie verfolgt die Bemühungen aufmerksam und interessiert.

FAMILIE ERLENWALL – DIE GETREVEN

Die Erlenwalls sind eine kleine Familie, die der Geschichte und den Tugenden Donnerbachs stark verbunden ist. Sie gelten als klassisches Rittergeschlecht, dessen Wurzeln etwa 300 Jahre in die Vergangenheit reichen. Die Familie hat kaum Einfluss und kommt eher schlecht als recht über die Runden. Name und Ehre sind die größten Werte, die sie besitzen und bis zum Letzten verteidigen. Das Familienoberhaupt *Isebeorn* wurde bei einem Freund seines Vaters zum Ritter ausgebildet. Während seiner Knappenschaft lernte der Junge seine spätere Gemahlin kennen. *Ingunde* ist eine Schönheit, die erobern zu können *Isebeorn* sich kaum erhofft hatte. Dass es ihm gelang, erfüllt ihn noch heute mit Erstaunen. Weder er, noch die Menschen seines näheren Umfeldes ahnen, dass *Ingunde* eine Angehörige der Familie Reuskalden ist. *Ingunde* selbst leidet unter dem auf ihrer Herkunft liegenden Geheimnis, denn sie hat ihren Gemahl, seine Familie, vor allem aber ihre Kinder inzwischen fest ins Herz geschlossen.

Erlenwall ist ein provinzielles Rittergeschlecht, das Pate für die Mehrzahl der Donnerbacher Adelsfamilien stehen kann.

Oberhaupt des Hauses: *Isebeorn von Erlenwall*

Angehörige: *Ingunde* (Gemahlin), *Jantelin* (Sohn, 5 Jahre), *Heleona* (Tochter, 4 Jahre), *Thordenin* (Bruder), *Romilda* (greise Mutter)

Kurzcharakterisitk: Klassische Ritterfamilie ohne nennenswerten Einfluss, doch stolz auf ihre Herkunft und die Familienehre.

Wappen: Drei Eschenblätter mit Fruchtstand auf verwechseltem Feld von Silber nach Grün in gekonterten Farben.



Wahlspruch: *Nostra terra – noster cor* (Bosp.: Unser Land – Unser Herz)

Stammlehen: *Motte Erlenstein*, ungefähr auf halbem Weg zwischen Niritul und Donnerbach gelegen. Ritter Isebeorn gewährt Reisenden gerne traviagefällige Gastung.

Harug: *Grauerle*

Verbündete: Familie Rüsterbach

Feinde: wechselnd

Beurteilung der Besiedlungsbestrebungen/ Familie Erlenwall: Negativ, gerade Isebeorn verurteilt das Auflehnen gegen die Wünsche der Fürstin. **Vergleichbare Rittergeschlechter:** Von negativ bis positiv, da die Besiedlung gerade nicht erbberechtigten Nachgeborenen Perspektiven bietet.

FAMILIE HOLLERBUNGEN – DIE WELTGEWANDTEN

Die Familie Hollerbungen ist altherwürdig, sehr angesehen und ebenso klein. Sie ist direkt in der Stadt Donnerbach angesiedelt und nennt nur wenig Land ihr Eigen. Von unschätzbarem Wert sind jedoch die Verbindungen der Familie, die bis weit ins Mittelreich hinein und auch darüber hinaus ins Horasiat reichen. Die Familie unterhält traditionell beste Verbindungen zur Magierakademie, denn in ihrer langen Geschichte – die Urahnin Corona von Hollerbungen erreichte Donnerbach als Rondranovizin und war späterhin erste Hüterin der Donnerbacher Bibliothek – gab es immer wieder Magier und Gelehrte. Bis 987 BF hatte das Haus über fünf Generationen hinweg das Amt des Gesandten der Fürst-Erzgeweihten zu Trallop inne. Mit dem Tod des letzten Legaten – *Ceslaus von Hollerbungen* – verwaiste das Amt jedoch für einige Zeit. Seit wenigen Jahren wird das Dominium wieder von der jüngsten Schwester Grimods – Furgund von Hollerbungen – repräsentiert. Die Hollerbungen zeichnen sich durch Wissensdurst und Forscherdrang aus. Sie schätzen Tradition als Grundlage ih-



rer Herkunft und scheuen sich doch, sich zu sehr darin zu verfangen. So zieht es viele Angehörige dieser Familie zwar in die Ferne, jedoch auch immer wieder zurück in die Heimat. Bildung gilt den Hollerbungen viel und wird stets unterstützt. Die Namen einiger kluger Köpfe zieren den Stammbaum, ein herausragender Kämpfer oder Held fehlt jedoch. Nach der Urahnin des Hauses hat nur sehr selten ein Hollerbunger die Weihe Rondras empfangen. Es heißt, die Hollerbunger wären von arrogantem, hoffärtigem Wesen, aber scharfem Verstand.

Hollerbungen stehen in – ehrenvoller – Konkurrenz zur Familie Tüngeda, ebenso zur Familie Effelder, die sie jedoch belächeln, während sie der Familie Manlaith freundschaftlich verbunden sind.

Oberhaupt des Hauses: *Grimold von Hollerbungen*

Angehörige: *Herrad* (Gemahlin), *Leudan* (Sohn und Erbe, Ritter), *Aldara* (Tochter, Magierin), *Firin-ja* (Tochter, Ifirngeweihte), *Geisebrecht* (Grimolds schwachsinniger Bruder), *Furgund* (Schwester, Gesandte in Trallop)

Kurzcharakteristik: Weltgewandte Adelsfamilie, die den hesindianischen Tugenden noch vor den rondrianischen verhaftet ist.

Wappen: In Silber sechs 3:2:1 gestellte blaue Kugeln.

Wahlspruch: *Vigilans et fidus* (Bosp.: Wach und treu!)

Stammlehen: *Hollersâl*, Befestigtes Haus in Donnerbach, eingevertelte Ländereien im ganzen Dominium.

Harug: *Holunderbüsche* – der Harug liegt im Garten des Hauses und ist sehr klein, eher ein ‚Schrein‘ um eine kleinwüchsige Eiche, die aus dem Horasiat stammt. Fremden ist der Zutritt streng untersagt.

Verbündete: Familie Manlaith

Feinde: Familie Effelder

Beurteilung der Besiedlungsbestrebungen: Abwartend. Das Vorgehen der Birselsburger hält man für undiplomatisch, erkennt aber die Vorteile in einer Erweiterung des Dominiums, die dem Adel eine neue Perspektive bietet.

DAS DOMINIUM DONNERBACH

„Ja, auch wir haben Adlige, die über Wohl und Wehe des Dominiums entscheiden, doch nicht so viele wie hier bei euch im Süden. Unsere Heimat wurde in Rondras Namen gegründet und im Andenken daran, steht in Donnerbach niemand höher als ein Ritter. Dieser beugt sich nur unserer Fürstin, die wiederum Rondra dient. Alle Menschen sind frei und stolz darauf. So ist es schon immer und es ist gut so.“

—gehört von der Donnerbacher Händlerin Fulberta Stiewick, in einem Gasthaus nahe Ferdok, 1035 BF

AUSDEHNUNG DES DOMINIUMS

Das Dominium hat sich nie feste Grenzen gegeben und so variiert die Ausdehnung des Fürstentums in aventurischen Kartenwerken häufig. Gemeinhin definiert man den Landstrich zwischen Mandlaril und Donnerbach sowie zwischen Neunaugensee und den Salamandersteinen als Dominium Donnerbach. Die Donnerbacher selbst nehmen es damit nicht so genau, denn die Lande jenseits davon werden kaum

beansprucht. So gibt es am Rand des Nebelmoors und damit westlich des Donnerbachs den Stammsitz eines uralten Donnerbacher Adelsgeschlechts und auch die Ebene von Hardorp wird als natürliches Erweiterungsgebiet angesehen.

WEG UND WETTER

Das Wetter in Donnerbach ist wechselhaft. Die kurzen Sommer sind oft regnerisch, Sturm und Nebel sind ganzjährig vertreten. Der Winter bricht häufig früh herein und gibt sich bis weit ins Frühjahr nicht geschlagen: Schneestürme und Temperaturstürze sind selbst im Peraine nicht ungewöhnlich.

Der *Seeweg* führt von Niritul nach Donnerbach und ist Hauptverkehrsweg des Dominiums. Seine Qualität ist wechselhaft: Nahe des Seeufers kommt er als Bohlenweg daher, der nach Wintern oder ergiebigen Regenfällen häufig unterspült ist. Höher gelegene Passagen sind gelegentlich mit Bruchstein aufgefüllt und gut begehbar, ab und an ist der Seeweg allerdings kaum mehr als eine Schlammrinne. Insgesamt ist er in schlechtem Zustand, das Reisen darauf mühsam, gefährlich und zeitintensiv.

Zahlreiche Pfade führen vom Seeweg zu den einzelnen Ansiedlungen und Weilern. Ihre Qualität hängt stark davon ab, wie viel Interesse die ansässige Ritterfamilie am Zustand ihrer Wege hat. In den Salamandersteinen sind Pfade selten, und gibt es doch einmal welche, handelt es sich oft um ‚Holzwege‘ – geschaffen, um geschlagene Bäume aus dem Wald zu bekommen und im Nirgendwo endend.

DIE DONNERBACHER

Die Fürst-Erzgeweihte gebietet über rund 6.000 Vasallen. Gut 3.000 davon leben in kleinen, von Palisaden umschlossenen Weilern oder Wehrgehöften. Die Übrigen ziehen das Leben in der Stadt Donnerbach vor.

Die Donnerbacher sind kämpferische, freiheitsliebende und stolze Menschen. Anfänglich zurückhaltend, werden sie zu treuen Freunden und großzügigen Gastgebern, haben sie erst einmal Vertrauen gefasst. Untereinander und ihren Herren gegenüber zeichnen sie sich durch Loyalität aus.

Ihr Äußeres ähnelt dem der Weidener (**Schild 56**): Sie sind von kräftiger, häufig hochgewachsener Statur. Frauen wie Männer tragen ihr Haar gerne ‚rondrianisch‘ lang, entweder offen oder in Zöpfen. Vollbärte – gerne von Zöpfchen geziert – sind die übliche Mannestracht. Wettertaugliche und praktische Kleidung, meist aus Wolle oder Leder, wird bevorzugt. Eine Kleiderordnung wie im Mittelreich, wo bestimmte Pelze dem Adel vorbehalten sind, gibt es nicht.

HANDEL UND WANDEL

Die Bauern bauen Roggen, Gerste, Dinkel und Rüben an. Neben Rindern und Nordmähnen für den Eigenbedarf werden vornehmlich Schweine, die sogenannten Donnerbacher Bunten, gezüchtet. Diese werden in die Auen und Wälder getrieben und mit Eicheln und Bucheckern gemästet. Der

Schinken dieser Schweine ist in Donnerbach und darüber hinaus beliebt.

Der Handel läuft in der Regel über die Stadt Donnerbach.

RITTER DES DOMINIUMS

‚Ritter des Dominiums‘, wie die hiesigen Ritter sich stolz nennen, sind auf die Fürst-Erzgeweihte Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach eingeschworen. Sie gehören dem einzigen Donnerbacher Adelsstand an, gebieten jeweils über einige Weiler und Höfe und residieren in altertümlich anmutenden und doch wehrhaften Motten.

Nicht wenige Familien führen ihre Ahnenlinie auf die Gründerzeit Donnerbachs zurück. Sie sehen keinen Makel darin ‚nur Ritter‘ und nicht Baron oder Graf zu sein, sondern Ausdruck der Tugenden und Traditionen, die Donnerbach zu dem gemacht haben, was es ist.

Ein Donnerbacher Ritter ist in der Regel konservativ, stolz auf seine Herkunft und den Prinzipien Rondras verhaftet. Pragmatismus, Naturverbundenheit, die Leidenschaft für ritterliche Minne und die Jagd zeichnen ihn darüber hinaus aus.

GLAUBE UND ABERGLAUBE

Der Glaube an **Rondra** ist in Donnerbach bestimmend. Sie ist die Schutzgöttin des Fürstentums, der man Existenz und Fortbestand verdankt. Ausdruck dessen sind – über Standes-schranken hinweg – ein ausgeprägtes Ehrempfinden, Tapferkeit und Verantwortungsgefühl gegenüber der Familie, aber auch solchen, denen das Leben übel mitspielt. Ritterliches Gebaren ist hier, wie andernorts, Recht und Pflicht des Adels. Donnerbacher aller Stände tun sich zudem schwer damit, Herausforderungen auszuschlagen. Unter den vielen Heiligen, die in der Rondrakirche verehrt werden, nimmt *Sankt Heleon* eine hervorgehobene Stellung ein. Der Stadt- und Tempelgründer wird als Schutzheiliger vor allem im Angesicht übermächtiger Feinde und von Verrat angerufen.

Selbst die Rondrageweihten haben die Form ihrer Göttinnenverehrung an die vorherrschenden Bedingungen angepasst. Sie verehren Rondra als mystische Herrin über die Urgewalten von Blitz, Donner und Sturm. So nimmt es nicht Wunder, dass Elfenmagie – anders als menschliche Zauberei – von den überwiegend honorischen Geweihten als etwas Natürliches akzeptiert wird. Mehr zu den Eigenheiten der Geweihten des Nordens finden Sie im **Rondra-Vademecum**.

Von ebenfalls hoher Bedeutung ist **Firun**. In das Verständnis firungefälliger Jagd mischt sich von jeher der elfische Jagdkodex, den die Waldelfen den ersten Siedlern nahegebracht haben. **Ifirn** und ihren Schwanentöchtern huldigen die Donnerbacher beinahe zärtlich als ‚Milde Töchter‘, deren Namen *Nidari*, *Yidari*, *Lidari* und *Aidari* jedes Kind schon in der Wiege vorgesagt bekommt.

Peraine und **Travia** werden vor allem von den Bauern verehrt, häufig auch als unzertrennliches Schwesternpaar, denn ein sicheres Heim ist hier beinahe ebenso wichtig wie die Sicherheit der Felder. Die Landbevölkerung betet häufig auch

zu **Nanurda**, einer lebensspendenden Elfengöttin, die Tsa und Rahja weitgehend ersetzt.

Gerade in der Nähe des Neunaugensees erfährt **Efferd**, vor allem aber **Panrathiél** Verehrung. Letztere gilt als Tochter Efferds und wird als Frau mit deutlich elfischen Zügen dargestellt. Anders als im Weidener Dorf Rathila (siehe Seite 148) gilt sie im Dominium als beschwichtigende Mittlerin, die – häufig an ihres Vaters Statt – die Ungeheuer im See besänftigt, von Fischern ablenkt und ihnen bei den häufigen Seebeben beisteht.

Der sie umgebenden **Natur** bringen die Donnerbacher häufig abergläubische Ehrfurcht entgegen und finden nichts Ungewöhnliches daran, die Heimstätten von Mindergeistern, Kobolden und Dryaden großräumig zu meiden und deren Bewohner mittels kleiner Gaben gewogen zu stimmen. Anbetung erfahren diese Wesenheiten jedoch nicht.

Magie ist ein Teil des Lebens in Donnerbach. Der wundersame Salamandersteinwald ist den Donnerbachern ebenso vertraut, wie die darin lebenden magischen Kreaturen es sind. Die Zauberei der Elfen ist ihnen so selbstverständlich wie das Atmen. Gerade dies schürt in vielen Menschen Unsicherheit und Argwohn. Doch bleiben die Elfen in der Regel für sich, Übergriffe erfolgen nur selten ohne menschliche Provokation. Anders verhält es sich mit menschlichen Magiern – von denen des Donnerbacher Seminars abgesehen, denn diese lernen von und mit Elfen. Anderen Magiern begegnen die Donnerbacher mit Misstrauen.

HARUG – DER HEILIGE HAIN

Der Heilige Hain – Harug genannt – ersetzt in Donnerbacher Motten Kapelle und Boronanger. Im Zentrum eines Kreises von zwölf Bäumen, die mit dem Bau einer Motte gepflanzt werden, erhebt sich eine einzelne Steineiche. In ihrem Schatten schließen die Donnerbacher Traviabünde, empfehlen Säuglinge dem Schutz oder Verstorbene der Gnade der Götter an. Die Haine sind liebevoll gepflegte Stätten, in denen tiefer Frieden herrscht, den zu brechen sich Elfen, aber auch Goblins und sogar Orks scheuen. Die Ritterfamilien wählen spätestens dann, wenn sie den Harug anlegen, die Art der zwölf anderen Bäume, der sie sich besonders verbunden fühlen und deren Abbildung sich nicht selten in ihrem Wappen wiederfindet. Die Steineiche schließlich symbolisiert die Verbundenheit zu Rondra, gilt sie doch als deren heiliger Baum.

SÄNGE UND SAGEN

Donnerbacher jeden Standes lieben Geschichten, Legenden und Sagen. Diese Liebe wird nur noch von der Leidenschaft für Gesang übertroffen. Als edelste Form der Muse gilt landauf, landab das gesungene Epos. Wer es versteht, gute Geschichten zu erzählen, dem öffnet sich in Donnerbach vie-

lerorts Tür und Tor. Handwerker wie Ritter werden während ihrer Ausbildung ermuntert, sich in dieser Kunst zu üben. Die ritterliche Minne ist fester Bestandteil der Knappenausbildung, und auch viele Geweihte Rondras frönen dieser Leidenschaft. Häufig ersetzt beim Götinnendienst eine leidenschaftlich gesungene Heiligenlegende die Predigt.

RECHT UND GESETZ

Fürst-Erzgeweihte Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach ist traditionsbewusst und der Geschichte des Fürstentums ebenso verhaftet wie ihren Gelübden als Geweihte. Schwerwiegende Streitfragen lässt sie – als oberste Richterin – häufig durch ein Götterurteil entscheiden. Je nach Natur des Konflikts kann dies ein rondragefälliger Zweikampf oder eine firungefällige Jagd sein. Dabei ist der Tod eines der Streitenden nicht zwingend. Weit häufiger wird bis zum zweiten Blut – also zur Kampfunfähigkeit – gefochten oder anhand des Jagdverlaufes entschieden. In ihren Lehen fungieren die Ritter als Richter.

Das Donnerbacher **Waffenrecht** stammt aus der Siedlerzeit. Es gestattet dem Hofvorstand, seinen Stand durch das Tragen eines Schwertes – oft ein altes, auf die Gründerzeit zurückgehendes Breitschwert – zu zeigen. Sich im Umgang mit Speer und Jagdbogen zu üben ist Recht, aber auch Pflicht der Bauern, um ihrem Herrn im Kampf dienen zu können. Kaum ein Donnerbacher geht ohne eine Waffe – meist schwerer Dolch, Handaxt oder Kurzschwert – einher. Leibeigenschaft ist im Dominium unbekannt.

DONNERBACHER UND ELFEN

Das Verhältnis von Elf und Mensch ist auch in Donnerbach nicht ungetrübt. Dem Adel ist zwar bewusst, dass die Elfen den Menschen um Sankt Heleon ihren Anfang in der neuen Heimat erleichtert und sie viel gelehrt haben, was ihr Überleben und Fortbestehen ermöglichte. Andererseits sind es gerade die Elfen der Salamandersteine, die Donnerbach ‚klein halten‘, denn sie gestatten den Menschen kaum ein Vordringen in ihre endlosen Wälder. Damit verwehren sie ihnen den Zutritt zu dessen Reichtümern, und das verübeln ihnen viele Menschen. Andere verehren die Elfen für ihre bewusste Lebensweise sowie Naturverbundenheit und eifern ihnen darin nach.

Umgekehrt sehen vor allem die Waldelfen in den Menschen nimmersatte, schnelllebige und leichtfertige Dummköpfe, die nur durch Drohung und Entschlossenheit zur Vernunft zu bringen sind.

Das Verhältnis von Mensch und Elf ist also ambivalent und in stetem Fluss. Beide Seiten profitieren voneinander – vor allem hinsichtlich des Warenaustauschs –, und doch müssen immer wieder aufs Neue Grenzen gesteckt und Modalitäten verhandelt werden.

DIE EBENE VON HARDORP

EBENE, WALD UND SEE

„Nur Grasland, eh? Mein lieber Junge, die Ebene von Hardorp ist weit mehr als das. Ihr Herz sind sanfte, grasbewachsene Hügel, 'voll. Aber die Ebene grenzt an den Neunaugensee mit seinen Schrecken. Von denen ist der Nebel, der jäh über dich hereinbricht, noch der harmloseste. Sie grenzt auch an die Rote Sichel und von dort kommen Stürme, die dich blind und taub machen, dir entreißen, was nicht niet- und nagelfest ist. Die wenigen Gehölze, die dir vielleicht Schutz verheißen, sind meist Todesfallen. Und dabei habe ich noch gar keinen Ton über das Raubgesindel verloren, das auch noch sein Unwesen treibt, glatthäutiges, wie rotstruppiges. Du tatest also gut daran, meine Dienste in Anspruch zu nehmen. Ich kenne die Wege, die Gefahren und die Zeichen am Himmel, die davon kündigen. Musst selbst wissen, was dir mehr wert ist, dein Gold oder dein Leben.“

—Edda Osterkamm zu einem Reisenden im Sommer 1034 BF

ENTLANG DES PANDLARINUFERS

Der Uferbereich des Pandlarin (isd.: für Neunaugensee) ist geprägt von einer urwüchsigen Auenlandschaft. Nahe Rathila herrschen Steilufer vor. Nördlich davon prägen Auenwälder – überwiegend aus Erlen, Pappeln und anderen wasserliebenden Baumarten – sowie mehrere hundert Schritt tief in den See ragende Schilfflächen das Landschaftsbild. Immer wieder recken in Ufernähe tote und verkrüppelte Moorföhren oder Galgenbäume ihre Äste in den Himmel, stumme Sinnbilder der Vergänglichkeit. Auch Espen und Birken gedeihen hier, und selbst die eine oder andere Blutulme. Hin und wieder werden die ausgedehnten Röhrichfelder von Wasserstraßen durchzogen, in denen die wenigen Fischer ihre Reusen auslegen oder Schilfrohr schneiden. Firunsschilf, Weidener Dommelgras oder Großer Rohrkolben wachsen dicht auf morastigem Grund und ragen übermannshoch in den Himmel. Daneben finden sich mit dem in nördlicheren Breiten seltenen Gandelrohr (**ZooBotanica 212**), dessen Spitzen zu einem wohlschmeckenden Gewürz verarbeitet werden, und dem begehrten Kairanrohr (**ZooBotanica 243**) zwei Pflanzenarten, die für die hier lebenden Menschen und das nahe-

gelegene Hardorp bedeutende Handelsgüter darstellen. Das Wissen um die Stellen, an denen Kairan gedeiht, wird von den wenigen Eingeweihten eifersüchtig gehütet, und der Handel mit den kostbaren Halmen zieht immer wieder lichtscheues Gesindel auf der Suche nach dem schnellen Dukaten an. So verwundert es kaum, dass gelegentlich die Leiche eines seiner Tagesernte beraubten Kräutersammlers im Schilf treibt.

Typisch für das Ufer des Neunaugensees sind die hohe Luftfeuchtigkeit und die selbst bei gutem Wetter vergleichsweise niedrigen Temperaturen. Dichte Nebelschwaden, die zu jeder Jahreszeit träge umherziehen, verhüllen den Blick auf den See. Sie verschlucken viele Geräusche, so dass häufig gespenstische Stille herrscht. Verborgen im Wasser oder unter üppig wuchernden Pflanzen finden sich entlang des Seeufers hin und wieder steinerne Relikte unbekannter Herkunft. Von Moos und Tang überzogen kündigen sie von längst vergangenen Zeiten, in denen hier noch wesentlich mehr Geschöpfe lebten als die vielen Vögel und Kleintiere, die heute die Gegend bevölkern. Zahlreiche Schneisen – primitive Trampelpfade, aber auch auf Dämmen angelegte Bohlenwege – durchziehen Schilf- und Auenlandschaft. Von einer zusammenhängenden und gut begehbaren Passage, die Niritul und die am Rathil ge-

legenen Ortschaften im Süden miteinander verbinden würde, kann jedoch keine Rede sein. Vielmehr brechen die meisten Pfade nach wenigen Meilen einfach ab, verlieren sich im Nichts oder münden in den See.

Südlich von Niritul ragt *Nebelweid* – ein urwüchsiger, von einigen Felsklippen durchzogener Auwald – in den Neunaugensee hinein. Die Ebene durchwandernde Elfen, aber auch die Waldelfen des Sala Mandra nennen ihn *Nuya'widir*, den unheimlichen Nebelwald. Sie meiden ihn ebenso wie die darin verborgenen Zeugnisse hochelfischer Baukunst. In Niritul und Hardorp gilt der Wald als gefährlich. Kein Pfad führt hinein oder ist im Dämmerlicht der miteinander verwoben scheinenden, moos- und farnbewachsenen Bäume zu

erkennen. Große Teile des Waldes sind überschwemmt, und im häufig sumpfigen Wasser verbirgt sich unter ausladenden Wurzeln und riesenhaften Wasserpflanzen manch' schauerliches Geschöpf, das dem Wanderer nach dem Leben trachtet.



ІН DER EBENE

Die Ebene von Hardorp ist eine überwiegend baumlose, von flachen Hügeln durchzogene und kaum besiedelte Graslandschaft. *Go'dya*, rotstruppige Ebene, nannten die Hochelfen das Land östlich des Neunaugensees und tatsächlich ist das Rot der Erde, die zwischen gelb-grünem Gras und einzelnen Sträuchern zutage tritt, die bestimmende Farbe. Roter Staub ist in der Ebene allgegenwärtig, er legt sich auf Pflanze, Tier und Reisenden. Der nimmermüde Wind wirbelt ihn zu Fontänen auf, die sich häufig zu heulenden Stürmen auswachsen und eine Spur der Verwüstung hinter sich her ziehen. Staubstürme sind die vermutlich größte und am schwersten einzuschätzende Gefahr, denn sie treten häufig ohne Vorwarnung auf.

FLORA UND FAUNA

Vor allem Gräser gedeihen auf dem trockenen Boden gut. Gerade den weit verzweigten Wurzeln des Windhalms (**Zoo-Botanica 215**) ist anzulasten, dass größere Gehölze das Grasland nur vereinzelt durchbrechen. Einzig der Wachholder zeigt sich davon unbeeindruckt und wächst beinahe überall. Die Sommer in der Ebene sind trocken, die Winter eiskalt und schneereich. Am Übergang in den Uferbereich des Neunaugensees ist Nebel häufig. Ebenso verhält es sich mit Wetterumschwüngen, und selbst im Hochsommer wird die trockene Hitze zuweilen von jäh aufwallendem feuchtkaltem Wetter abgelöst.

Gewässer sind selten, dennoch ist die Ebene von ausgetrockneten Rinnen und Senken übersät. Zur Zeit der Schneeschmelze und nach ergiebigen Regenfällen laufen diese schnell voll, und an ihren Ufern sprießt mit einem Mal üppige Vegetation: Schafgarbe, Bocksbart, Bunter Mohn, sowie Nesseln, Kletten und Disteln. Im Phexmond erblüht der Stechginster in gelber Pracht: Eine Gelegenheit, die sich die Wollfärber Hardorps nicht entgehen lassen und die Blüten eifrig ernten. Ahorn und Ulme herrschen in den wenigen verbliebenen Waldsprengeln vor. Flankiert werden sie – in Ufernähe – von Erlen, selten Weiden. Im Schatten der wenigen Gehölze gedeihen vor allem Heidel-, aber auch Brom- und Preiselbeere.

Häufigste Vertreter der Tierwelt sind Karnickel, Rotpüschel und Pfeifhasen, die zahlreich vorkommen und damit den Bestand an Steppenhunden sowie Füchsen, Habichten und Falken sichern. Davon abgesehen findet der Jäger hier nur selten lohnenswerte Beute.

WEGE, STEGE, BESONDERHEITEN

Zwei nennenswerte Wege durchziehen die Ebene. Zum einen die in Rathila vom Festungsweg abzweigende *Alte Straße*, die über Hardorp führt und in den Roten Pass übergeht. Zum anderen der *Röderstreich*, welcher von Sinopje über Hardorp nach Niritul reicht.

Die Alte Straße folgt einer uralten Trasse, die nie als Straße angelegt wurde. Gäbe es die Straßenkundigen (siehe Seite 144) von Hardorp nicht, würde sich niemand unterspülter

Wegstücke, der vielen Schlaglöcher oder unpassierbarer Abschnitte annehmen. Die Reise auf der Alten Straße ist entsprechend anstrengend und unbequem. Nördlich von Hardorp durchquert sie einen dichten Mischwald, der als erster Vorbote der Wälder der Salamandersteine gilt. Tatsächlich gedeihen im Zentrum des Waldes einige Mammutbäume, und die Vegetation ist so üppig wie sonst nur in der Heimat der Waldelfen. Doch die Idylle trügt: Es gibt eine Vielzahl Geschichten über den *Nimmerwald*, wie man ihn in Hardorp nennt. Die meisten handeln davon, dass es von dort keine Wiederkehr gibt, und nur wenige Einheimische trauen sich tiefer als einen Steinwurf hinein. Im Ostteil des Gehölzes hausen gelegentlich *die Ortmunder* (siehe Seite 129), eine skrupellose Räuberbande, die vor allem den Roten Pass unsicher macht. Wenn es ihnen dort aber zu heiß wird, ziehen sie sich in den Nimmerwald zurück. Etwa auf halber Strecke südlich der Alten Straße breitet sich *Valanwald* aus, ein dichter Mischwald, in den auch an schönen Sommertagen nur wenig Licht fällt. Der Wald wird ob seiner Düsternis von den meisten Menschen der Umgebung gemieden. Es heißt, Valanwald und Nebelweid seien in grauer Vorzeit eins gewesen. Eine Handvoll unerschrockener Köhler hat sich das Gebiet zu ihrem Lebens- und Arbeitsort erkoren. Weder das unwegsame Gelände – immer wieder wird der Wald von kleinen Sümpfen und den Vorbrüchen heißer Quellen durchbrochen – noch die vielen Mindergeister halten die abgebrühten Frauen und Männer davon ab, hier ihrem Tagwerk nachzugehen. Die Köhler sind dem Wald sehr verbunden. So sind sie in der Lage, die Mindergeister günstig zu stimmen, sie gelegentlich sogar für ihre Zwecke einzuspannen. Ob ihnen hierbei gewisse Fundstücke aus einer längst verlassenen Waldelfensiedlung zu Gute kommen, die sich im westlichen Teil des Waldes befindet und die den Köhlern als Lager dient, ist nicht bekannt.

Der *Röderstreich* ist ein schmaler, gerade für Reiter und Fußgänger geeigneter Pfad und nicht annähernd so belebt wie die Alte Straße. Zwischen Sinopje und Hardorp ist er teilweise als Holzbohlenweg angelegt und leidlich gut gepflegt. Hierfür zeichnet sich *Edda Osterkamm* (*979 BF, jugendlich, kurze graue Locken, verschmitzt, humorvoll, aber nachtragend), die Schwester des Hardorper Straßenkundigen, verantwortlich. Zusammen mit ihrer Familie lebt Edda in einem Wald unweit von Sinopje auf einem Wehrhof. Reisende finden hier Obdach, zudem erheben die Osterkamms Wegzoll und bieten ihre Dienste als Karawanenführer an. Ihr Ruf ist untadelig, und da sie den ‚Streich‘ recht gut in Schuss halten, erhalten sie auch aus Sinopje regelmäßige Zahlungen.

AM RAND DER ROTEN SICHEL

Nach Osten hin geht die überwiegend baumlose Ebene von Hardorp immer mehr in eine von Birken, Buchen, Zirbelkiefern und vielen weiteren Baumarten bewaldete Hügelandschaft über. Besonders typisch für die Gegend sind die immergrünen Sichel-tannen, die in den Sommermonaten einen unverwechselbaren, würzigen Duft verströmen. Reisen-

den, die in Richtung Gebirge unterwegs sind, bietet sich bei klarem Wetter ein bizarres Bild: Am Horizont erheben sich majestätisch die Gipfel der Roten Sichel, deren Spitzen auch im Sommer schneebedeckt sind, während im Vordergrund die Silhouette der schmutzigen Bergbaustadt Uhdenberg zu sehen ist – ein echter Fremdkörper inmitten des beeindruckenden Naturpanoramas. In der Nähe der Stadt sind die Folgen der jahrhundertelangen Ausbeutung von Berg und Wald unübersehbar. Mit Ausnahme des *Tiljaniél-Waldes* befindet sich hier kein zusammenhängendes Waldstück mehr, in Richtung Hochgebirge türmen sich gewaltige Schutthaufen, und immer wieder stößt man auf Stollen, die nach kurzer Zeit wieder aufgegeben wurden.

Fernab der Stadt und ihrer Erzminen bestimmt jedoch nach wie vor urwüchsige Gebirgslandschaft das Bild. Dank der häufigen Niederschläge sowie der Wasserundurchlässigkeit des schieferhaltigen Bodens gibt es viele Quellen und kleine Bäche, und an manchen Stellen finden sich auch imposante Wasserfälle. Die Wälder beherbergen zahlreiche Vogelarten und Insekten, ebenso größere Säugetiere wie Luchse, Wildkatzen oder Kronenhirsche. Die wenigen Menschen, die hier leben, sind zumeist Jäger, Pflanzenkundige oder Holzfäller und verkaufen ihre Erträge für gutes Geld an die Uhdenberger. Das Leben in diesem unwirtlichen Gebiet ist entbehrungsreich: Die Winter sind auch in niedrigeren Lagen lang und hart, Sicherheit bietende Weiler oder Gehöfte findet man kaum, und zahlreiche wilde Tiere wie Silberwölfe oder Grimmbären sowie vereinzelt Goblinbanden und sogar der eine oder andere Oger machen die Gegend zu gefährlichem Terrain. Einzig der *Festungsweg*, der von Sinopje aus den Rathil entlang bis nach Uhdenberg führt, bietet Reisenden eine einigermaßen sichere Passage. Der Pfad befindet sich in einem erstaunlich guten Zustand und wird so gut es eben geht von eigens hierfür abgestellten Söldnern der Uhdenberger Legion gesichert, damit die für die Stadt überlebenswichtigen Warenlieferungen kein Opfer von Räubern und Wegelegern werden.

АН ДЕН ХÄNGЕН DER SALAMANDERSTEINE

Entlang des Rüterbachs, eines Zuflusses des Mandlaril, reichen Ausläufer der Salamandersteine beinahe bis zum Neunaugensee hinab. *Ephel'tir* (isd.: Wächterwall) nennen die Waldelfen diesen grasbewachsenen Höhenzug. Die Hügel schützen die dahinter liegende Auenlandschaft, denn an ihnen brechen sich die Staubstürme der Ebene. Die hier wieder zahlreichen Wälder und Gehölze sind üppig und wildreich. Auch das angrenzende Grasland zeigt vielfältiges Kräuter- und Pflanzenvorkommen und hebt sich deutlich von der artenarmen Ebene ab.

Östlich des Ephel'tir verschmelzen die einzelnen Gehölze zu dicht bewaldeten Hügelkämmen. Sie dringen bis in die Ebene vor, und der Übergang von karger Graslandschaft in die überbordende, schummrig grüne Fruchtbarkeit der Wäl-

der des Sala Mandra erfolgt recht abrupt. Eine Vielzahl von Bächen durchzieht die uralten Wälder, die oftmals undurchdringlichen Norden in die zunehmend tiefen Schluchten der Salamandersteine vordringen. Prächtige Ahornbäume und ausladende Buchen bilden vergleichsweise lichte Inseln innerhalb der vorherrschenden, düsteren Nadelwälder, an deren Rand dicht verwachsenes Unterholz jedes Eindringen verhindert. Mammutbäume ragen wie Riesen unter den anderen Bäumen hervor und bilden gelegentlich eigene Gemeinschaften, aus denen andere Baumarten verdrängt wurden. Nahe der Ebene finden sich nur wenige Baumriesen. Sie waren ehemals Wohnstatt, später Aussichtsposten von Elfen, liegen nun aber verlassen.

Tief im Wald und nahe des Tonschiefergebirges, dessen Gipfel sich aus dem Waldmeer erheben, finden sich die Mammutbäume, die den Waldelfen auch heute noch als Wohnstatt dienen. Doch niemand dringt unbemerkt bis hierher vor, wenn es die Bewohner der Baumriesen nicht wünschen. Dabei ist für den unbedarften Wanderer kaum zu erkennen, in wessen ‚Revier‘ er sich bewegt, ehe ein Pfeil aus dem Nichts in aller Nachdrücklichkeit eine Grenze zieht, die zu überschreiten das Leben kosten kann. Nur freundliche Vertreter der Waldelfen stehen Eindringlingen – zu denen neben Mensch, Ork und Goblin auch vermenschlichte Elfen gehören – Rede und Antwort oder weisen ihnen einen Weg hinaus.

Jagdwild, allem voran Karnickel, Schwarzkittel und Rehwild, ist häufig. Wo die Sonne bis auf den Boden dringt, lässt sie Gräser und Kräuter üppig gedeihen. Doch auch im ewigen Zwielicht dichter Wälder künden Moose und Flechten, Traschbart und allerlei Schwämme von der Fruchtbarkeit der Salamandersteine.

DER ROTE PASS

Der Rote Pass liegt zwischen den Salamandersteinen und der Roten Sichel. In achthundert Schritt Höhe verbindet er die Grüne Ebene mit der Ebene von Hardorp. Passierbar ist er von Peraine bis Travia. Die Bergstraße führt anfangs durch dichte Wälder und tiefe Täler, ehe sie mittels Spitzkehren und Serpentinaufwindungen auf wenigen Meilen mehrere hundert Höhenmeter überwindet, um dann auf windumtosten Graten und Hochplateaus weiter zu führen. Auf dem höchsten Punkt des Passes windet sie sich zwischen zwei imposanten Bergriesen hindurch. Im Westen beschattet der rundgipfelige *Bianarama* (isd.: haarloser Bruder) die Passstraße und gilt zugleich als letzter nennenswerter Gipfel der Salamandersteine. Ihm gegenüber liegt der schroffe, von mehreren scharfkantigen und spitzen Gipfeln gekrönte *Alézá'aka* (isd.: Spitzhorn), der der Roten Sichel zugeordnet wird. Die Menschen kennen die beiden Berge als ‚die ungleichen Brüder‘, von denen einer respektlos *Glatzkopf* und der andere *Zipfelspitz* genannt wird.

Nur wenige Unterstände oder Hütten finden sich längs des Wegs. Karawanen, die regelmäßig den Roten Pass auf dem Weg in die Grüne Ebene passieren, haben im Lauf der Zeit Lagerplätze errichtet, in deren Nähe sich Wasser, zuweilen

sogar kleine Hochwälder befinden. Doch auch Raubgesindel kennt die Lage dieser Plätze und legt sich dort gerne auf die Lauer. Bekannt für diese Taktik sind der einarmige Söldner *Ortmund* (1003 BF, klein, breit, vollbärtig, ausladender Hut, *meisterlich* mit der Streitaxt) und seine skrupellose Bande. Die ‚*Ortmunder*‘ sind zwar brutal, töten ihre Opfer aber nur selten. Lieber setzen sie sie – versorgt mit einer Handwaffe – in der Wildnis der Roten Sichel aus und überlassen den Göttern den Rest. In Uhdenberg, aber auch in Travingen und Donnerbach werden immer wieder Belohnungen auf die Köpfe einzelner Bandenmitglieder ausgesetzt. Setzen ihnen Verfolger zu sehr zu, verschwinden die Ortmunder für einige Zeit, entweder in den Nimmerwald (siehe Seite 127) oder in die Grüne Ebene.

Auch die hochgelegenen Passagen der Passstraße gelten als gefährlich, denn die hier zahlreichen Goblins nutzen das unübersichtliche Terrain gern für Überfälle, indem sie den Weg durch Lawinen blockieren. Dies und der Mangel einer zuständigen Ordnungsmacht sind für den miserablen Zustand der Bergstraße verantwortlich, denn niemand schert sich um deren Instandhaltung. Häufig sind ganze Abschnitte unpassierbar und es müssen weite Umwege oder hohe Risiken, beispielsweise bei der Überquerung von Geröllfeldern oder altersschwachen Hängebrücken, in Kauf genommen werden. Ein ausgesprochener Kenner des Passes und versierter Karawanenführer ist *Boril Porgajeffo*, der seine Dienste am alten Handelsplatz in der Ebene von Hardorp (siehe Seite 28) anbietet.

WEILER, DORF UND STADT

DOPPERBACH – STOLZ UND FREI

Donnerbach für den eiligen Leser

Einwohner: 3.000 (25 % Auelfen, 5 % Waldelfen)

Wappen: auf Rot ein silberner Wellenpfahl, darüber eine Mauerkrone

Herrschaft / Politik: Fürst-Erzgeweihte Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach, vertreten durch Truchsessin *Amalberga von Tüngeda* und einen gewählten Stadtrat

Garnisonen: etwa je 3 Dutzend Rondrageweihte und Novizen sowie 2 Dutzend Waffentreue ansässiger Adliger; 50 Stadtgardisten

Tempel: **Rondra**, Hesinde, Travia, Efferdschrein

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Gasthäuser ‚Liebliche Melodei‘ (Q5/P6/S10), ‚Donnerfall‘ (Q2/P3/S22), ‚Am Bach‘ (Q6/P5/S16), ‚Zum lecken Krug‘ (Q4/P4/S8), Hotel ‚Donnerfall‘ (Q7/P8/S18), Schenke ‚Neunaug‘ (Q1/P2), Schenke ‚Treu und Ehr‘ (Q6/P5)

Besonderheiten: Rondraheiligtum und Orakel, Magierakademie (Verständigung, Heilung; gildenlos), Anconitenkloster, Draconiterhort, enges Zusammenleben von Menschen und Elfen.

Stimmung in der Stadt: Trotz des Völkergemischs und der rondrianischen Pilger friedlich

Was die Donnerbacher über ihre Stadt denken: „Rondra hat unsere Ahnen hierher geführt, uns dieses Land geschenkt. Die Elfen wissen das ebenso wie wir. Wir ehren und respektieren einander. Welche Schrecken uns auch immer bedrohen, wir bieten ihnen die Stirn und behaupten unsere rondragegebene Freiheit!“

„Da reist man wochenlang, läuft sich die Sohlen wund, erduldet die Eigenheiten der Weidener Küche, Staubstürme und Hinterwäldler – und dann erreicht man Donnerbach. Ein Dorf, das sich nicht mal eine Stadtmauer leisten kann. Welch’ Enttäuschung.“

—*Duardo Sarostes, Schwertgeselle nach Fedorino, bei seiner Ankunft in Donnerbach 1034 BF*

„Du streifst durch die engen Gassen des Hafens, wahnst dich in einer normalen Stadt, doch schon an der nächsten Ecke findest du dich auf einer kleinen Wiese wieder, umstanden von einzelnen Wehrhöfen und großen Bäumen. Donnerbach ist beides: Stadt und Dorf, hektisch und heimelig.“

—*Titina Lanzschafter, Koscher Händlerin bei einem Bier in ihrer Liebblingsschenke, 1034 BF*

Donnerbach liegt inmitten ursprünglicher Natur: Im Norden wird die Stadt von den Kuppen der Salamandersteine beschirmt, im Süden liegen die Gestade des Neunaugensees, im Westen bildet der Donnerbach die natürliche Grenze. Sei es das ständige Tosen des Wasserfalls, der von dort aus über Gassen und Häuser ziehende Sprühnebel, oder unheilverkündende, sich über dem Neunaugensee bildende Gewitter und vom Seeufer aufziehender, die Stadt allmorgendlich einhüllender Nebel – Elemente und Naturgewalten sind in Donnerbach allgegenwärtig. Inmitten der wildromantischen Gegebenheiten hat sich über die letzten tausend Jahre eine Stadt entwickelt, in der Menschen und Elfen überwiegend gedeihlich und meist friedlich miteinander leben.

Donnerbach ist die Hauptstadt des gleichnamigen Fürstentums und untersteht der Fürst-Erzgeweihten. Die Stadt wird jedoch von einem Stadtrat regiert, dem die Truchsessin als Vertreterin der Fürstin beisitzt.

STADTGESCHICHTE

343 BF: Dank einer göttinnengesandten Vision entdeckt der Rondrageweihte *Heleon Ankrashar von Gareth* die Kavernen unter dem Donnerbachfall. Er gründet einen Rondratempel, bald darauf Stadt und Dominium Donnerbach. Auelfen und Waldelfen vernehmen nach langer Zeit wieder die *Melodie der Kavernen*.

542 BF: Gründung des *Seminars der elfischen Verständigung und Heilung* durch Rohal den Weisen.

1019 BF: Erzmagus *Robezal* wendet in den Namenlosen Tagen mithilfe der Akademiemagier den Angriff eines Ungeheuers vom Neunaugensee auf die Stadt ab.

1026 BF: Orks unter Führung des *Aikar Brazoragh* stürmen die Tempelgrotten und rauben einige Kultgegenstände, die Stadt selbst bleibt weitgehend verschont.

STADTRUNDGANG

Die am Neunaugensee entlang führende Hauptstraße führt von Niritul nach Donnerbach und wird *Seeweg* genannt. Von ihr zweigt die direkt aufs **Heleonstor (23)** führende *Steinstraße*, ein breiter, mit Steinplatten belegter Weg, ab. Zwei mächtige Türme aus Bruchstein und Holz, mit einer über das Tor führenden Brücke und zur Stadt hin mit überkragenden Wehrgängen versehen, schirmen den Hauptzugang zur Stadt ab. Ihnen angegliedert sind zwei Gebäude aus Bruchstein, in denen ein Teil der Stadtgarde residiert sowie dazugehörige Ställe und Lagerräume untergebracht sind. Ein von zwei mächtigen Ahornbäumen überstandener Platz schließt sich an. Die **Taverne Treu und Ehr (22)** ist bei Gardisten und Kriegervolk sehr beliebt. *Bjorgulf Dürrnstein* (*998, hager, einarmig, der verbliebene Arm ungewöhnlich muskulös, heiter) war selbst Gardist, hat seine Bestimmung aber als Wirt gefunden. In der warmen Jahreszeit stellt er Tische und Bänke unter den Bäumen auf. Sein würziges und bernsteinfarbenes obergärriges Bier und die kleinen Gerichte, die er serviert, sind sehr beliebt.

Anstätt, die Altstadt

Im weiteren Verlauf führt die Steinstraße zum Zentrum der *Anstätt* genannten Altstadt, dem Marktplatz. In Anstätt stehen die Gebäude recht eng, sind in der Regel aber von Gärten umgeben. Große Häuser, das Erdgeschoss meist aus Bruchstein, die oberen Geschosse aus edlen Hölzern, sind die Heimstätten wohlhabender Handwerker und Bürger, deren Reichtum sich in der Ausgestaltung ihrer Behausungen zeigt. Kunstvolles Schnitzwerk an Fensterrahmen, Türen und Gebälk gibt dem Kundigen Aufschluss darüber, wer hier wohnt, seit wann er das tut und welcher Tätigkeit er nachgeht. Es leben kaum Elfen in Anstätt.

Die Altstadt konzentriert sich um den quadratischen, von vier uralten Sommereichen bestandenen Marktplatz. Das

Hotel Donnerfall (16) ist das erste Haus am Platz, was bereits sein äußeres Erscheinungsbild widerspiegelt. Schnitzereien – häufig bunt bemalt – zieren die gesamte Fassade des Holzgebäudes, ebenso die Innenräume. Das alteingesessene Hotel zieht vornehmlich adlige und wohlhabende Gäste an. Auf der anderen Seite der Steinstraße lockt **Rauchwaren Stelzer (21)** mit einem großen Angebot an Fellen und Pelzen, Gebrauchs- und Wildleder sowie einer kleinen, aber feinen Auswahl entsprechender Kleidung. Daneben hält Meisterin *Linnea Stelzer* (*989 BF, bemüht vornehm, stolz auf ihre Handwerkskunst) eine Vielzahl von Gürteln, Riemen, Beuteln, Geldkatzen, Taschen und Rucksäcken bereit und lässt gelegentlich – bei entsprechender Wertschätzung – über die durchgängig hohen Preise mit sich reden.

Die **Posthalterei der Silbernen Falken (20)**, des Kurierdienstes des Handelshauses Stoerrebrandt, nimmt beinahe die gesamte Ostseite des Platzes ein. Leiter ist der gebürtige Festumer und ehemalige Kurier *Mew Walsjakow* (*977, pausbäckiger Zausel, Backenbart, umgänglich, clever). Er schlägt Profit aus Botendiensten und vor allem aus dem Handel mit den Elfen des Umlands. Direkt daneben befindet sich das **Gasthaus Liebliche Melodei (19)** – ob des guten Essens und der angenehmen Zimmer gerade bei reisenden Abenteurern sehr beliebt. Besitzerin des Hauses ist die Halbfelfe *Inion Grillenruf* (*960, hübsches Elfchen, Wohlklang, begabte Hauswirtin und Lautenspielerin). Ehedem selbst Abenteurerin, hat sie sich mit ihrer Gefährtin *Jorsa Gerstenschröter* (*980, üppiges Weib, schweigsam, gute Köchin, streitbar) in dem Gasthof Heim und Auskommen geschaffen. In der gemütlichen Gaststube werden regelmäßig Sängerwettstreite ausgetragen, musikalische Darbietungen finden allabendlich statt.

Im Südosten des Marktes steht das prächtige **Rathaus (18)**. Das Erdgeschoss mit den Kammern des Stadtschreibers ist weitgehend frei zugänglich. Der Ratssaal – eine im ganzen Fürstentum für ihr reich beschnittenes Gebälk und den prächtigen Kamin bekannte Halle – nimmt beinahe das gesamte zweite Obergeschoss ein. In einem dem Hauptgebäude an Pracht kaum nachstehenden Hinterhaus residiert von Alters her der Truchsess Donnerbachs mit seinen Dienstmannen und -frauen.

Argatons Kramladen (14) wird unterdessen von *Mailo Wilchen* (*979, patenter Kerl, grauer Haarkranz, humorvoll) dem Sohn *Argatons* (*956, Tatterich, zusammengekniffene, kurzsichtige Augen, schwerhörig, mitteilssam) geführt. Er handelt vornehmlich mit Wildnis- und Reiseausrüstung, vermittelt aber auch Kontakte zu Fuhrleuten, Karawanenführern und Wildniskundigen. In einem fünfstöckigen Holzturm an der Westseite des Marktplatzes ist ein weiteres **Wachhaus der Stadtgarde (15)** untergebracht. Die Gardisten achten hier vornehmlich auf die Einhaltung des Marktrechts und zögern nicht, überführte Betrüger oder Diebe gleich an den Pranger vor der Wachkammer zu stellen. Einmal wöchentlich, am Markttag, herrscht reges Treiben auf dem Platz. Bauern aus dem Umland, Donnerbacher Handwerker, Elfen der Stadt, aber auch aus den Wäldern, und natürlich Fernhändler bieten dann ihre Ware feil.

ДОПЕРВАШ



Hafenviertel Quedering mit Pilgerplatz

In Süden und Südwesten geht die Altstadt in das Hafenviertel über. Obgleich der Seehafen Donnerbachs schon seit langem eher ein Schattendasein führt, herrscht im Hafenviertel – *Quedering* genannt – rege Betriebsamkeit. Die Häuser stehen Wand an Wand, die Gassen sind eng und dunkel und die Bewohner – in der Regel Menschen – meist arm und häufig ohne geregelte Arbeit. Kleine Werkstätten und Läden sind vornehmlich auf die Fischerei ausgerichtet, die noch immer im Uferbereich des Sees, aber auch im Donnerbach betrieben wird.

Zwischen Anstätt und Quedering gelegen ist der **Hesin-detempel (11)** ein Ort der Gelehrsamkeit, der zugleich als Draconiter-Hort dient. Tempelvorsteher *Abelmir Freistätter* (*969 BF, selbstherrlich, bäuerlich, gemütlich) erforscht die elfische Götterwelt, während der Draconiter *Giausar Dembarowsko* (*983 BF, bebrillter, aufgeschlossener Norbarde) Relikte goblinischer Kulte und elfisches Zauberwerk sammelt. Näher am Hafen liegt die schäbige **Taverne Neunauge (10)**, ein Anlaufpunkt für arme und zwielichtige Genossen. Billiges Bier und starker Schnaps sind das einzige, was Wirt *Halvor* (*979, schmieriger Wicht mit Mundgeruch) zu bieten hat. Das **Gasthaus Zum lecken Krug (13)** ist bei Söldnern und Abenteurern beliebt. Wirtin *Plektrudis Ohnam* (*995, kesse Draufgängerin, neugierig und gutmütig) war selbst Söldnerin, konnte dem Vagabundenleben aber nichts abgewinnen. In Donnerbach wissen nur sehr wenige, dass sie der verfeimten Ritterfamilie Reuskalden (siehe Seite 120) angehört. Direkt am Hafen erheben sich **Kontor** und **Lagerhäuser** der Adelsfamilie Effelder (17).

Weitläufiger wird Quedering dort, wo es im Westen auf den unregelmäßig geschnittenen **Pilgerplatz (5)** trifft. Hier finden Pilger eine große Auswahl an ebenso praktischen wie unnötigen Dingen. Die Händler haben sich ganz auf das Geschäft mit den gläubigen Kunden eingestellt. Sie verkaufen Heiligenstatuetten, von denen Sankt Heleon sich besonderer Beliebtheit erfreut, kunstvolle originalgroße oder kleine Holzschnitzereien von schlichten bis hin zu erstaunlich getreuen Kopien berühmter Klingen. Hinzu kommt eine unüberschaubare Vielfalt an Amuletten aus Holz, Kupfer, Silber, Horn und Bein, geziert mit dem Zeichen der Pilger, dem Donnerbacher Wellenband, Wanderstäbe, deren obere Spitze ebenfalls dieses Zeichen ziert, und natürlich ‚garantiert schnell heilende Fußsalben‘ für jene Pilger, die den Weg zum Tempel hinauf barfuss beschreiten. Daneben wird Kleidung angeboten, kräftigende Speisen, Naschwerk, sowie hin und wieder auch exotischer Schmuck von Elfen und Norbarden. In der Hauptpilgerzeit – Peraine bis Boron – herrscht beinahe die ganze Woche reges Treiben auf dem Pilgermarkt. Einzig am Rondratag, wie der Praiostag in Donnerbach genannt wird, darf nicht gehandelt werden.

Gleich zwei Herbergen werben hier um die Pilger. Zum einen das sehr einfache **Gasthaus Donnerfall (7)** mit seinen beiden Schlafsälen und einem Gastraum, der an eine Soldatenmesse erinnert. Zum anderen das behagliche **Gasthaus Am Bach (8)**. Kürzlich erweitert, mutet das große

Holzgebäude wie eines der Pfahlhäuser von Auelfen an: Auf mächtigen Baumstämmen ragt es über die Uferkante hinaus, ebenso der großzügige Balkon, auf dem die Gäste bei gutem Wetter speisen können. Wirtin *Rondrine Harzkratzer*, genannt Drine (*974, steifbeinige alte Jungfer, mütterlich, Dutt), hat 1026 BF beide Söhne an die Orks verloren und kümmert sich neben ihrem Gasthaus aufopferungsvoll um ihre Familie. Immerhin zeigt ihr Enkel *Curathan* (*1016 BF, schüchterner Bursche, begabter Organisator) großes Interesse für den Familienbetrieb und wächst zusehends in die Rolle des Wirts hinein. Die Pilger müssen das westliche Stadttor, das **Donnertor (5)**, durchschreiten, um auf den **Pfad (4)** zum Tempel zu gelangen.

Wallmerod

Wallmerod ist der flächenmäßig größte Teil der Stadt, beherbergt aber nur gut ein Viertel ihrer Bewohner. Wie ein grüner, sich nach Osten in die Seeauen ausbreitender Gürtel umschließt er die anderen Stadtteile. Straßen und Wege im herkömmlichen Sinn gibt es hier kaum, stattdessen Trampelpfad oder Bohlenweg. Von Palisaden, häufig sogar Gräben umgeben, stehen die Gebäude Wallmerods weit auseinander und wirken wie Wehrhöfe. Gärten mit Bäumen und Sträuchern, Zier- und Nutzpflanzen unterstreichen den ländlichen Charakter. Nahe des Heleonstors, am Fuß des zunächst sanft ansteigenden Heleonsbergs, befindet sich das **Stadthaus der Familie Tüngeda (12)** und damit der Wohnsitz *Amalbergas von Tüngeda* (*979, athletische Adlige, strenger Blick, grauschwarzes, sorgfältig frisiertes Haar), der Truchsessin von Donnerbach. Ein solider, aus Bruchstein errichteter Turm überragt das in einem prächtigen Garten mit uralten Bäumen stehende Wohngebäude. Weitere Adelsresidenzen schließen sich im höchstgelegenen Teil der Stadt an, bis Wallmerod am **Fürstenplatz mit Luchsantor (6)** auf Hafenviertel und Pilgerplatz trifft.

Östlich des Heleonstores findet sich die **Stellmacherei Donnerbach (27)**. Meister *Grimold Sensding* (*999, glatzköpfiger Hüne, Kinnbart, laut und leutselig) hat die Traditionswerkstatt vor wenigen Jahren von seiner Mutter *Corona* übernommen. Die Stellmacherei hat sich vor allem auf wildnistaugliche und robuste Kutschen – inklusive nachrüstbarer Kufen – für Überlandreisen bis hinauf in den Hohen Norden spezialisiert. Es schließt sich der *Eisenpfad* an. Grob- und Waffenschmiede sowie Plattner verarbeiten das Eisen aus der kleinen fürstlichen Mine nördlich der Stadt. Besonders traditionsreich ist die **Schmiede Wolfborst (26)**. Schon seit der Stadtgründung beliefern die Wolfborsts den Rondratempel mit hervorragenden, bronzierten Kettenhemden „wie schon Sankt Heleon eines trug“. Meister *Emercho* (*979, rauschebärtiger, polternder Koloss) ist ein begnadeter Waffenschmied und Wortführer der Donnerbacher Schmiede. Unweit findet sich das **Stadthaus der Familie Manlaith (25)**. Das **Auentor (29)** überragt die östliche Palisade und geht in den *Holzweg* über. An ihm liegen die Werkstätten von Holzschnitzern, Tischlern und Zimmerleuten, die in einer Region, in der hauptsächlich mit Holz gebaut wird, sehr angesehen sind. *Grambuld Bienbart* (*973 BF,

tyrannische Fuchtel, Schwäche für junge, hübsche Männer, Elfenhasserin) und ihre Zimmerer sind im gesamten Dominium, aber auch im Norden Weidens bekannt. Ebenso bei den Elfen, mit denen sie alljährlich Streit um die Holzeinschlagrechte vom Zaun brechen. Überall in Wallmerod finden sich zudem Leder- und Pelzwerkstätten, einige davon in elfischer oder halbelfischer Hand.

Elfensiedlungen

In der eigentlichen Stadt leben nur wenige Elfen. Stattdessen haben die Auelfen sich südlich davon in der sumpfigen Auenlandschaft des Seeufers niedergelassen. Inmitten lichter Haine und ausgedehnter Schilfflächen erheben sich ihre Pfahlbauten. Die Menschen nennen diesen Stadtteil *Dansala*. Die Ansammlung waldelfischer Baumhäuser im Tannenwald nördlich des Heleonsberges nennen sie *Larsala*.

Die menschliche Kräuterfrau *Livia Okdarn* (*993 BF zarte Dame, einfühlsam, leise) bewohnt ein Pfahlhaus in Dansala und unterhält einen kleinen **Kräuterladen (28)**. Hier kann man gelegentlich Elfen begegnen, die Heil- und Gewürzkräuter gegen einfache Gebrauchsgegenstände tauschen. *Oluvindar Nebeltänzer*, ein uralter charismatischer Auelf, lebt ebenso in Dansala wie der berühmte *Golodion Seemond*. Kürzlich (1035 BF) hat der wandernde Efferdgeweihte *Adalhard Grünhaar* (*1007 BF, groß, kräftig, aufbrausend, lange zottelige Mähne, Abkömmling des Weidener Adelsgeschlechts von Pandlaril) einen **Efferdschrein (24)** in einem, unmittelbar am Seeufer stehenden Bruchsteinturm der alten Stadtbefestigung errichtet. Noch ist der Turm eher baufällig, doch Adalhard hat sich vorgenommen, seinem Herrn hier bald einen würdigen Tempel zu weihen. Die Fischer kommen inzwischen zahlreich hierher und bitten Efferd sowie Panrathiel, die hier als Tochter des Herrn der Gezeiten und milde Fürsprecherin verehrt wird, um ihren Beistand.

In Larsala lebt *Lariyana Feuerauge*, eine einäugige Waldelfe, die sich auch von Menschen als Fährtensucherin und Führerin anwerben lässt. Weiteres zu den Elfen in Donnerbach entnehmen sie bitte der Spielhilfe **Aus Licht und Traum**.

Außerhalb Donnerbachs

Vor den Toren Donnerbachs liegt in einem Ulmenhain das **Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach**. Ausführliche Informationen zur Magierakademie finden Sie in der Spielhilfe **Hallen arkaner Macht**. In der Stadt werden die Seminaristen als verständige Vermittler zwischen Mensch und Elf geschätzt. Darüber hinaus pflegt die Akademie enge Kontakte zur *Bruder- und Schwesterschaft zur Förderung der Heilzauberei des Anconius*. Der Orden unterhält in Donnerbach eines seiner vier Hauptklöster, und die zwei Dutzend Ordensmitglieder kümmern sich um die medizinische Versorgung der Bevölkerung. Das wehrhafte **Kloster der Anconiten (30)**, ein von Palisaden umgebenes Steinhaus, liegt außerhalb der Stadt. Ihm ist der hölzerne **Traviatempel** unter *Vater Gerion Grünfelde* (*997 BF, rotbraunes Haar und Bart, gutaussehend, sanftmütig) angegliedert. Hier finden Reisende auch nach Torschluss freundliche Aufnahme. Da es

in Donnerbach nur wenige Bedürftige gibt, bestehen Vater Gerions Hauptaufgaben im Schließen von Traviabünden und der Segnung von Heimsteinen.

Hauptanziehungspunkt Donnerbachs ist das **Heiligtum der Rondra (1)**, der große Tempel unter dem Donnerfall und in den Kavernen des Heleonsbergs. Schon der Weg hinauf zu *Skrugbrandur*, wie der Tempel heißt, ist eine Herausforderung, an der mancher scheitert. Der Pfad führt entlang der steilen Abbruchkante des Berges zum Wasserfall. Er ist kaum einen Schritt breit. Zudem macht loses, vom ständigen Sprühnebel glitschiges Geröll die ausgetretene Stiege trügerisch und schwer begehbar. Im oberen Drittel muss der Pilger eine schmale Steinbrücke überqueren und gelangt über die letzten steilen Serpentinaen an den Fuß einer in den Wasserfall hineinragenden Treppe. Diese endet an einem steinernen Türrahmen, dessen Flügel die schäumenden Wasser des Donnerfalls bilden. Tor und Wasserfall mutig zu durchschreiten ist die einzige Möglichkeit, in den eigentlichen Tempel zu gelangen. Dieser ist einer der größten Heiligtümer Aventuriens. Uhdenberger Bronze, bornländischer Bernstein und Gold vom Oblomon blenden das Auge. Eine Vielzahl einzelner Grotten und Kavernen beherbergt Statuen von Rondra, ihren Alveraniaren und Heiligen. Die Wände der einzelnen Höhlen sind mit Waffen, Rüstungen und anderen rondrianischen Schätzen geschmückt. Die Anlage zieht sich tief in den Berg hinein und umfasst sowohl naturbelassene, als auch kunstvoll bearbeitete Säle. Gelegentlich kann man die Fürst-Erzgeweihte hier antreffen, üblicherweise nehmen sich aber ihre Geweihten der Gläubigen an, so diese Hilfe, Rat oder Anleitung suchen.

Über der Stadt, auf dem Gipfel des Heleonsberges und oberhalb des **Donnerbachfalls (1)** thront die fürstliche **Burg Donnerhall (2)** mit gleichnamiger Motte, eine der größten des gesamten Dominiums und sicherlich die prächtigste. Sie befindet sich auf dem eigentlichen Gipfel, der die umgebenden Gebäude wie Gästehaus, Stallungen und Gesindeunterkünfte noch einmal um gut sechs Schritt überragt. Donnerhall ist ein mustergültiges Zeugnis Donnerbacher Holzbau- und Schnitzkunst: kaum ein Spann der Residenz, der nicht mit feinsten Schnitzereien von Löwinnen, Luchsen, Rössern, aber auch floralen Ornamenten, Abbildungen von Heiligen, Waffen und Wappen verziert ist. Neben der Hohen Halle, in der die Fürst-Erzgeweihte Hof hält, finden sich hier die Privaträume der Fürstenfamilie. Besonderer Beliebtheit erfreut sich der Balkon über dem Donnerbachfall. Nur an dieser Stelle lässt sich der heilige Wasserfall in seiner Gesamtheit und dabei ohne nennenswerte Gefahr für das eigene Leben und dennoch nur selten trockenen Fußes betrachten. Unterhalb der trutzigen Festung befindet sich der **Harug der Fürstenfamilie (3)**. Dieser Heilige Hain ist der älteste des ganzen Fürstentums, die zentrale Steineiche ging aus einer Eichel hervor, die Oiodarell Schwurträger Sankt Heleon bei seiner Ankunft am Donnerbachfall schenkte. Auch die übrigen elf Bäume sind uralte Steineichen mit weitausladenden, knorrigen Kronen. Zu Bedeutung und Geschichte des Harug siehe Seiten 34 und 125.

HERRSCHAFT UND VERWALTUNG

Herrin der Stadt ist die Fürst-Erzgeweihte Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach. Davon unbenommen bleibt das Recht der Städter auf Selbstverwaltung. Donnerbach hat einen Stadtrat, der aus den Reihen der Bürger gewählt wird. An der Wahl dürfen sich Einwohner mit gutem Leumund beteiligen, die eine jährliche Mindeststeuerleistung nachweisen können. Es gibt acht Stadträte, die aus ihrer Mitte einen Bürgermeister – *Stadtmeister* genannt – wählen. Den achten Stadtrat bestimmt die Fürstin, üblicherweise handelt es sich dabei um den Truchsess Donnerbachs.

Gegenwärtige Stadtmeisterin ist *Corona Sensding* (*980 BF, stattliche Matrone, üppige Turmfrisur, *kompetent*, konservativ), frühere Besitzerin der Stellmacherei Donnersturm. Im Rat sitzen unter anderem Emercho Wolfborst, Gramhuld Bienbart, Livia Okdarn und Damaris von Silberblatt.

DIE NEUNAUGEN – DONNERBACHS STADTGARDE

Einer Witzelei folgend, wonach neun von zehn Gardisten blind sind, nennen die Donnerbacher ihre Stadtgarde scherzhaft ‚Neunaugen‘. Das ist schon so lange Usus, dass die Garde diesen Namen angenommen und ihre Rangabzeichen darauf abgestimmt hat: Die eisernen Mantelschließen einfacher Gardisten tragen neun am Rand der runden Brosche angeordnete, entfernt augenähnliche Ringe. Die Rangabzeichen der vier Feldwebel zeigen fünf ineinander greifende Augen. Der Hauptmann der Wache hingegen trägt als Zeichen seines Rangs eine silberne Fibel, geziert von einem einzelnen Auge, dessen Pupille aus Tigerauge besteht. Eine einheitliche Uniform haben die Gardisten nicht, die Stadt stellt ihnen einzig dicke rote Wollmäntel, an denen die Rangabzeichen stets offen getragen werden. Hauptwaffe der Garde ist die Hellebarde, gebräuchliche Seitenwaffe das klassische Langschwert, wiewohl sich auch das elfische Wolfsmesser großer Beliebtheit erfreut.

‚Die Neunaugen‘ geloben – obgleich sie vornehmlich dem Rat der Stadt dienen – ihre Treue allesamt der Fürst-Erzgeweihten. Sie sind stolz auf ihre Loyalität zum Fürstenhaus und lassen sich von Stadtmeisterin oder Ratsmitgliedern nicht instrumentalisieren. Bestechung gilt ihnen als unentschuldig – überführte Gardisten werden in Unehren entlassen –, Gerechtigkeit und Ehrlichkeit als erstrebenswerte Tugenden. Hauptfrau *Damaris von Silberblatt* (*997, streng rondrianisch, athletisch, langes braunes Haar, *brillante Schwertkämpferin*), Sprössling eines bedeutungslosen Donnerbacher Rittergeschlechts, ermahnt ihre Jungs und Mädels, sich im Hintergrund zu halten, Pilgern hilfreich zur Seite zu stehen und Haderlumpen zügig aus dem Verkehr zu ziehen.

MENSCH UND ELF IN DONNERBACH

Die Menschen des Dominiums sind stolz und unbeugsam. Sie behaupten sich seit Jahrhunderten inmitten ursprünglicher Wildnis, aber auch gegen die Elfen. Die Mehrheit der Donnerbacher respektiert Au- und Waldelfen und auch die oft jahrhundertealten Übereinkünfte mit diesen Völkern. Die ersten Siedler am Donnerfall waren Rondrianer, und deren Moralvorstellung und Haltung prägen die Donnerbacher Mentalität bis heute. Natürlich kommt es in Donnerbach immer wieder zu Reibereien zwischen Menschen und Elfen. Doch auch wenn die Menschen in der Stadt die Oberhand haben, ist ihnen bewusst, wie wichtig der Frieden der Völker für ihre Zukunft ist. Das einzigartige Gemisch aus Freiheitsliebe und Pioniergeist im Wechselspiel mit Kriegerere und dem Festhalten an Althergebrachtem, aber auch Naturverbundenheit, prägt die Stimmung in der Stadt und das Verhältnis der Völker zueinander. Immer wieder kommt es zu Spannungen, doch bisher haben sich die Mahner unter den Menschen noch immer Gehör verschaffen und offene Konflikte abwenden können.

RECHT UND ORDNUNG

Rechtsstreitigkeiten werden in der Hauptstadt des Fürstentums vornehmlich privat geregelt. Die starke Hinwendung der Donnerbacher zu Rondra und Firun geht mit einem ausgeprägten Ehrempfinden einher, und nicht selten werden Streitigkeiten über Wettbewerbe beigelegt. Besondere Bedeutung kommt hierbei den *Schiedsmannen* und *-frauen* zu, neutralen Bürgern von herausragendem Leumund, deren Urteil die Streithähne sich beugen müssen, wenn ihr Ruf nicht leiden soll. Nur selten werden Streitigkeiten vor den Stadtrat getragen. Dieser ist für seine strengen Urteile bekannt.

Kommt es zu Konflikten zwischen Menschen und Elfen, werden diese ausnahmslos vor den Stadtrat gebracht, dem dann *Majarna Virah aus den Salamandersteinen* (*994 BF, athletisch, schulterlange blonde Ringellocken), Leiterin des Verständigungs-Zweigs des Seminars, als Beraterin und nicht selten Fürsprecherin des beteiligten Elfen zur Seite steht. Körperstrafen werden nur bei Kapitalverbrechen verhängt. Weitaus gebräuchlicher sind Sachleistungen bei Diebstahl oder die ehrabschneidende Zurschaustellung am Pranger.

HANDEL UND WANDEL

Donnerbach lebt von Handel, Handwerk und von den Pilgern. Elfen schätzen die Stadt als Tauschplatz, an dem sie für Kräuter, Felle, Leder, Schnitzereien und Bauschwebereien, Salz, Schmiedewaren und manche Seltsamkeit aus dem Süden erhalten. Menschen hingegen können nur selten so direkt auf elfische Erzeugnisse zugreifen wie hier. Der Handel mit Edelhölzern, Schnitzwerk, Ledern, Fellen und Pelzen sowie Metallen, ist lukrativ und zieht auch Fernhändler an. Besonders Kräuter wie Kairanrohr, die andernorts nur sehr selten oder gar nicht vorkommen, sind in Donnerbach regelmäßig gehandelte Waren von hoher wirtschaftlicher Bedeutung für die Stadt. Aus diesem Grund nimmt der Stadtrat auch den

gelegentlich laut werdenden Ärger einiger Auelfen in Kauf, die die Kairanernte als ihr Privileg ansehen, ohne dass solche Vorrechte jemals schriftlich fixiert worden wären.

Donnerbach in den Augen ...

● **Weidens:** „Ein wahrhaft rondragesegneter Ort, trotz der vielen Spitzohren. Die Menschen des Dominiums sind verlässliche Verbündete und aufrechte Recken. Unser zukünftiger Herzog ist nicht umsonst Knappe der Herrin des Dominiums.“

● **der Auelfen:** „Es gibt in Donnerbach verständige Talari (isd.: Menschen, friedlich) und ihre Stimme klingt auch in den Ohren der weniger vernünftigen Teloré (isd.: Menschen, allgemein).“

● **der Waldelfen:** „Die Stadt ist laut, doch der Gorothir ist lauter. Die Teloré Donnerbachs leben im Schatten des Sala Mandra und unter dem Himmel des Pandlarin, mit Rondara und Nuya – Gewitter und Nebel. Sie sind dumm, die Rosenohren, aber verständiger als andernorts.“

Gängige Ansichten in Donnerbach über...

● **Weiden:** „Weiden ist seinem Vermächtnis ebenso treu wie wir dem unseren. Es ist ein treuer, aufrechter Freund und von altersher bekämpfen wir dieselben Feinde. Ehre und Tugend haben in Weiden noch Bestand.“

● **die Auelfen:** „Sie sind eigentlich ganz umgänglich, wenn man ihnen ihre Eigenheiten lässt.“

● **die Waldelfen:** „Schwierige Gesellen. Verstehen oft nicht, was wichtig ist, und zücken ihre Pfeile, ohne groß zu reden. Aber wir finden immer ein Auskommen mit ihnen.“

DONNERBACH IM SPIEL

Donnerbach ist in vielerlei Hinsicht ein lohnendes Reiseziel. Rondragläubige finden hier einen der wichtigsten Tempel ihrer Göttin, Zauberkundige eine Akademie und den Kontakt zu den Elfen der Salamandersteine, Händler einen ersten Zugang zu den Schätzen des Nordens, denn immer wieder werden in Donnerbach auch Waren aus dem Hohen Norden angeboten.

In der Stadt herrscht eine eigentümliche Mischung aus Pioniergeist und Achtung vor überlieferten Traditionen. Menschen und Elfen leben zwar friedlich miteinander, doch kommt es immer wieder zu Spannungen, wenn die Ansprüche der Rosenohren ihren Bedarf übersteigen und sie damit in gefühlte Hoheitsgebiete der Elfen eindringen.

Donnerbach ist ein idealer Ausgangspunkt für Reisen in die Elfenländer oder weiter in den Hohen Norden.

Der Stadt selbst verlangt es vornehmlich nach Getreide, Metall, Salz, Tuch und Genussmitteln aus dem Süden. Im Gegenzug liefert sie Eisenwaren, Schnitzwerk, Edelhölzer, Nordmähnen und elfische Erzeugnisse nach Norburg, Weiden und Uhdenberg.

Als Hochheiligtum und einzige bislang bekannte Orakelstätte der Rondrakirche zieht Donnerbach zudem Rondragläubige aus ganz Aventurien an, deren Gold den Handwerkern und Wirten der Stadt einen bescheidenen Reichtum beschert.

UHDENBERG – STADT DER FÜNF VÖLKER

Uhdenberg für den eiligen Leser

Einwohner: rund 2.000 (darunter eine Handvoll Elfen, 70 Halbelfen, 150 Zwerge, 350 Goblins, 220 Orks, 90 Halborks und einige Holberker)

Wappen: auf silbernem Grund gekreuzt Hammer und Axt in Schwarz unter einer schwarzen Mauerkrone
Herrschaft: freier Stadtstaat; die Minenloge und Vertreter einiger weiterer Machtgruppen sorgen vorgeblich für Ordnung, im Grunde aber herrscht das Recht des Stärkeren

Garnisonen: Söldner der *Uhdenberger Legion* und der *Uhdenberger Breitäxte*, rund 20 Büttel bzw. Schläger der Minenloge, Bürgerwehren

Tempel: **Ingerimm**, Peraine, Phex, Firun, Schreine von Kor, Simia, Aves und verschiedenen orkischen und goblinischen Gottheiten

Lokale Fest- und Feiertage: Erzfest (1. Ingerimm-Wochenende im Jahr), Großer Jahrmarkt 18. Phex

Handel und Gewerbe: Minen (Erz, Silber), Steinbrüche (Schiefer), Goblinstahl, Schmiedewaren

Wichtige Gasthäuser: Hotel ‚Uhdenberger Hof‘ (Q8/P10/S18), Gasthaus ‚Shanjas Diwan‘ (Q7/P7, Rahjadienste), Schenke ‚Söldnerstube‘ (Q4/P4), ‚Haus der Tausend Würfel‘ (Q4/P5, Glücksspiel)

Besonderheiten: höchstgelegene Stadt Aventuriens, *Tiljaniél-Wald*, *Stollen Borons*

Persönlichkeiten: Die Erzbarone, Meisterin der Esse Thera Schmiedearm, Drujan Wesseling, Rowin und Hagen Kolenbrander

Stimmung in der Stadt: Brodelnder Schmelztiegel und Sammelbecken für zwielichtiges Volk auf der Suche nach dem schnellen Dukaten. Die Gemütslage der einfachen Bevölkerung schwankt zwischen Niedergeschlagenheit und Hoffnung auf ein besseres Leben – doch Erfolg ist in Uhdenberg oft vergänglich.

Was die Uhdenberger über ihre Stadt denken: „Wann man es hier geschafft hat? Wenn man so lange überlebt, dass man die Stadt auf den eigenen Beinen wieder verlassen kann.“

„Glücksritter, Vertriebene, Schollenflüchtige, Halsabschneider ... sie alle findet man dort. Mal kommen sie in der Hoffnung auf ein neues Zuhause, mal in der Absicht, reich zu werden. Am Ende müssen sieben von zehn feststellen, dass sie sich veranrannt haben, zwei werden hinterrücks erdolcht und einer findet seinen Weg. Uhdenberg bietet Raum für viele, doch Heim für niemanden.“

—Gänseholdt Weichdaunen, Traviageweihter auf dem Heimweg, neuzeitlich

„Die Stadt ist hart, sie ist laut, schmutzig und gefährlich. Wem das zu viel ist, der soll woanders sein Glück suchen. Uhdenberg formt starke Charaktere und richtet die Schwachen zugrunde. Wenn du dich um deinen eigenen Kram scherst, wacker und stets wachsam bleibst, wirst du es hier schaffen!“

—Garveck Boddenheimer, einfacher Söldner in der Uhdenberger Legion, neuzeitlich

Im rauen Umfeld des Sichler Hochlands wurde Uhdenberg vor rund tausend Jahren von Menschen und Elfen als gemeinsamer Handelsposten gegründet – und zunächst auch ausschließlich als solcher genutzt. Es dauerte seine Zeit, bis der Fund reicher Erzvorkommen die ersten menschlichen Siedler zum Bleiben verlockte. Sie wurden von den Elfen geduldet, und im Laufe der Jahrhunderte gesellten sich Goblins, Zwerge und Orks hinzu. Heute gilt Uhdenberg als ‚Stadt der fünf Völker‘, auch wenn sich das Miteinander nicht so harmonisch gestaltet, wie der Titel es vermuten lässt.

STADTGESCHICHTE

31 v.BF: Anlässlich des Traloper Vertrags wird Uhdenberg als gemeinsamer Handelsposten von Menschen und Elfen gegründet.

133 bis 134 BF: Während der *Goblinkriege* wird das Uhdenberger Land mehrfach geplündert. Nach dem Friedensschluss siedeln Goblins und auch einige Orks in Uhdenberg.

694 BF: Der junge Ambosswerg Terengar führt die Tasamon-Sippe aus dem Finsterkamm nach Uhdenberg.

755 BF: Uhdenberg erklärt sich nach dem Abfall des Bornlandes vom Mittelreich für unabhängig.

994 BF: Die *Uhdenberger Legion* wird gegründet.

Travia 1027 BF: Während der *Uhdenberger Unruhen* kommt es zu Straßenkämpfen zwischen den Völkern, die von den Erzbaronen blutig niedergeschlagen werden. In der Folge halten immer wieder aufflackernde Streitigkeiten die Stadt in Atem.

Tsa-Phex 1029 BF: Bei einem rätselhaften Massensterben siechen etliche Bürger qualvoll dahin. Viel zu spät wird erkannt, dass giftige Rückstände aus dem Abraum der Erzminen in das Grundwasser und damit in die Brunnen gelangt waren und so die ‚Epidemie‘ ausgelöst hatten.

Die höchstgelegene Stadt Aventuriens lebt in erster Linie vom Handel mit Erz, Schiefer und Goblinstahl sowie von dem Ruf, Heimat eines der besten Söldnerheere im Norden zu sein. Nach außen ist Uhdenberg seit rund zweieinhalb Jahrhunderten unabhängig und wird im Inneren – nominell – von der *Minenloge* sowie von Vertretern aller ansässigen Völker regiert. Wer in der Stadt lebt, wird jedoch schnell feststellen, dass auf ihren Straßen das Recht des Stärkeren herrscht. Die Mächtigen sorgen lediglich dann für Ruhe, wenn sie ihre Pfründe bedroht sehen.

STADTRUNDGANG

Uhdenberg liegt am Ufer des Uhdenflusses, einem der beiden Quellflüsse des Rathil. Die Stadt ist von einem drei Schritt hohen Palisadenwall umgeben, der im nordwestlichen und östlichen Bereich auf einer Länge von mehreren Dutzend Schritt stark verfallen ist. Wer den Ort von Süden über die Uhdenbergstraße erreicht, dem fallen zunächst zwei trutzige Gebäude ins Auge: Das **Garnisonsgebäude der Uhdenberger Breitäxte**, ein schmuckloser Granitbau, der den Palisadenwall gleich neben dem Südtor durchbricht, und das umfriedete **Wehrgehöft der Uhdenberger Legion** auf einem Hügel nördlich der Stadt.

Der Süden Uhdenbergs heißt Reisende mit beißendem Rauch und dem rhythmischen Dröhnen von Schmiedehämmern willkommen. Sowohl im überwiegend von Zwergen bewohnten *Zwergenheim* im Südwesten, als auch im südöstlichen *Eisenviertel* werden die Erträge der nahegelegenen Minen in zahlreichen Schmieden sowie in zwei Erzmühlen am Flussufer verarbeitet. Fast zu jeder Tageszeit herrscht geschäftiges Treiben, und allenthalben prägen verschwitzte Arbeiter in rußgeschwärtzer Kleidung das Bild.

Der **Festungsweg**, die einzige gepflasterte Straße der Stadt, trennt die beiden Viertel voneinander. Auf ihm sollten Reisende stets wachsam sein, denn regelmäßig rumpeln die schweren Karren der meist aus Weiden kommenden Händler über die Straße, um auf dem **Händlersplatz** im Herzen der Stadt ihre Waren feilzubieten.

Im Stadtteil *Marktreich*, der den Nordosten der Stadt sowie das Zentrum mit dem *Händlersplatz* einnimmt, leben die wohlhabenden Bürger – vor allem Menschen, auch wenn sich im Laufe der Zeit Angehörige anderer Rassen hinzu gesellt haben. Obwohl es beim Bau neuer Gebäude keine Vorschriften für Architektur und Baustoffe gibt, greifen selbst betuchte Uhdenberger meist auf Holz und billigen Schiefer zurück. Denn schon der Verdacht, mit den Prunkvillen der Erzbarone konkurrieren zu wollen, kann ein Leben in Uhdenberg rapide verkürzen. Die Mitglieder der *Minenloge* bemühen sich, ihre weltliche Macht durch übertriebenen Prunk bei der Gestaltung ihrer Anwesen für jeden sichtbar zu machen. Geschmack und Stil sind dabei zweitrangig, und so dürften sich Vinsalter oder Garether Baumeister angesichts der völlig überladenen und mit einem untrüglichen Gespür für das Geschmacklose komponierten Villen schauernd abwenden.

Allen Bemühungen der Reichen und Mächtigen zum Trotz ist der **Ingerimmtempel** aus Basalt noch immer das beein-



druckendste Gebäude der Stadt. Das von Meisterin der Esse *Thera Schmiedearm* sowie je einem orkischen und zwergischen Geweihten geführte Haus ist neben dem **Minenhaus**, in dem neue Erzadern registriert und sämtliche Funde penibel aufgezeichnet, gewogen und vermessen werden, eines der Zentren des gesellschaftlichen Lebens in der Stadt der fünf Völker.

Westlich des Händlersplatzes erstreckt sich der Stadtteil *Tempelwegen*. Seinen Namen verdankt das Viertel den **Tempeln des Firun** und der **Peraine**, die sich direkt gegenüber stehen. Da Schlägereien und Messerstechereien zum Alltag gehören, erfährt der Perainetempel großen Zulauf, und die Betten im benachbarten **Therbünitenspital** sind fast das ganze Jahr belegt. Wegen der schwierigen Versorgungslage wird auch der Kult des Firun geschätzt – immer wieder suchen Uhdemberger aller Rassen und Stände den weiß gestrichenen Schieferbau auf und bitten um Jagdglück. Sehr zum Unwillen der etablierten Tempel hat in jüngster Zeit auch die Kirche des Phex in Uhdemberg erheblich an Einfluss gewonnen. Der vor sechs Götterläufen auf Betreiben der Vogtvikarin *Lynkea von Winhall* aus Trallop gegründete Tempel ist in einem unscheinbaren zweistöckigen Holzbau westlich des Händlersplatzes untergebracht. Das Anwesen beherbergt im Obergeschoss die **Spielhalle Haus der Tausend Würfel**, die von den Geweihten als zusätzliche Einnahmequelle betrieben wird. In wenigen Jahren hat sich der Tempel zu einer der Attraktionen der Stadt entwickelt und fährt Woche für Woche satte Gewinne ein.

UHDEMBERG – LEGENDE

1. Garnison der Uhdemberger Breitäxte
2. Rabenfähre
3. Schenke *Söldnerstube*
4. Kontor *Kolenbrander*
5. Gasthaus und Bordell *Shanjas Diwan*
6. Thil Sonnenkind
7. Festungsweg
8. Ingerimtempel
9. Firuntempel
10. Perainetempel und Therbünitenspital
11. Phextempel
12. **Minenhaus**
13. Händlersplatz
14. Erztor
15. Wehrgehöft der Uhdemberger Legion
16. **Minenstraße**

Nördlich von Tempelwegen erstreckt sich das Viertel *Pelzweilern*, in dem die Ärmsten der Stadt leben: Orks, Goblins, aber auch einige Menschen, die unter teils katastrophalen Bedingungen und für einen kümmerlichen Lohn tagein, tagaus in den Minen schuften. Das Viertel ist wie ein Geschwür unkontrolliert über den – in diesem Bereich verfallenen – Palisadenwall hinaus gewachsen, und die Nachwirkungen der

Uhdenberger Unruhen sind hier besonders deutlich zu sehen: Zwischen windschiefen Hütten finden sich allenthalben niedergerabte Ruinen und provisorische Straßensperren.

Im Nordosten der Stadt liegt das **Erztor**, durch das man auf die **Minenstraße** gelangt, die ins Gebirge zu den Silber-, Blei- und Eisenerzminen führt. Südlich davon erstreckt sich der *Tiljaniél-Wald*, die Heimstatt der bei Uhdenberg verbliebenen Auelfen. Das westlich des Waldes gelegene Viertel *Elfengrund* hat schon bessere Tage gesehen, denn nach den Uhdenberger Unruhen und der Seuche im Jahr 1029 BF verließen die meisten überlebenden Elfen und auch viele Halbelfen die Stadt und zogen sich in den *Tiljaniél-Wald* zurück. Etliche Häuser stehen seitdem leer und verfallen zusehends. Immer wieder treibt sich hier lichtscheues Gesindel herum, in der Hoffnung, noch etwas Wertvolles zu finden. Die *Stollen Borons*, eine unterirdische Begräbnisanlage mit Boronschrein, befinden sich auf der anderen Seite des Flusses und sind nur mit der *Rabenfähre* erreichbar. Priester des Boron sucht man hier vergebens, doch vier Büttel der *Minenloge* sorgen dafür, dass niemand Hand an die Gräfte und Sarkophage der Reichen legt.

DAS ERZFEST

Das Erzfest wird am ersten Ingerimm-Wochenende jedes Jahres gefeiert. Es wurde kurz nach den *Uhdenberger Unruhen* auf Betreiben der *Minenloge* eingeführt – offiziell, um dem Schmiedegott für die reichen Erträge zu danken. Böse Zungen behaupten jedoch, es handle sich in Wahrheit um ein großes Saufgelage, das die *Loge* nur deshalb finanziere, weil sie die Bürger ablenken und die harten Arbeitsbedingungen vergessen lassen will. Das Fest wird mit einer heiligen Messe auf dem Händlersplatz eröffnet, lässt ansonsten jedoch jede Würde vermissen: Der Alkohol fließt in Strömen, in der Stadt herrscht ein heilloses Durcheinander, und manchmal kommen sogar Menschen zu Tode. Gerüchte, dass die *Minenloge* dieses Chaos nutzt, um unbequeme Aufrührer zu beseitigen, wollen nicht verstummen.

UHDEBERGS HERRSCHER

Seit Jahrhunderten wird Uhdenberg von der *Minenloge* regiert, einem Zusammenschluss der einflussreichsten *Erzbarone* – oder anders: der reichsten und mächtigsten Bewohner der Stadt. Die Besetzung des meist zwölköpfigen Gremiums ist in etwa so beständig wie die wackligen Allianzen auf den Straßen der Stadt. Obwohl die *Erzbarone* sich teils spinnenfeind sind und einander misstrauisch beäugen, schaffen sie es irgendwie, sich an der Macht zu halten – und zwar seit sie den kaiserlichen Vogt einst davonjagten und Uhdenberg in die Unabhängigkeit führten. Bis heute haben reiche *Erzbarone* uneingeschränkte Macht über das geschäftliche Leben. Sie allein entscheiden über den Abbau und die Verarbeitung

von Erzen und Schiefer sowie über den Handel mit den begehrten Rohstoffen. Die *Loge* ist eine Instanz, an der niemand vorbei kommt, der es in der Stadt zu etwas bringen will oder hier Handel treiben möchte.

Lange beherrschte die *Minenloge* auch das gesellschaftliche Leben in Uhdenberg. Doch seit den Unruhen von 1027 BF ist ihr diese Aufgabe über den Kopf gewachsen. Innerlich zerstritten und am Schicksal des Volkes ohnehin kaum interessiert, reagierte sie mehrfach zu spät auf Ausschreitungen, sodass am Ende die *Legion* eingreifen musste. Weil die Unruhen immer wieder aufflammten, zogen die *Erzbarone* 1029 BF erstmals Vertreter der fünf Uhdenberger Völker sowie der *Legion* zu ihren Beratungen hinzu. Seither wird das *Silberkammer* genannte Gremium immer dann tätig, wenn sich schwere Streitigkeiten in der Stadt nicht beizeiten von selbst erledigen. Wer glaubt, dass es in Uhdenberg dadurch eine verlässliche Ordnungsmacht gäbe, irrt jedoch. Denn wie die *Erzbarone* sind die Vertreter der Völker derart uneins, dass sie selten rasch zu brauchbaren Entscheidungen kommen.

MACHTVERHÄLTNISSE UND VÖLKER IN UHDEBERG

Bei den Obersten der Stadt sind die Verhältnisse weitgehend geklärt. Obwohl es in *Loge* und *Silberkammer* immer wieder zu Machtwechseln kommt, gibt es eine gewisse Struktur. Auch die Familie *Kolenbrander* hat einen sicheren Stand – denn niemand möchte riskieren, dass ihr Warenstrom dereinst versiegt. Gelegentlich mischt sich das Weidener Handelshaus sogar in politische und wirtschaftliche Entscheidungen ein. Sein Einfluss zeigt sich nicht zuletzt in lukrativen Handelsverträgen und der wichtigen Rolle bei der Gründung der *Uhdenberger Legion*, sondern auch darin, dass die *Erzbarone* oft springen, bevor das Haus *Kolenbrander* seine Daumenschrauben überhaupt enger dreht.

Jenseits der Ordnung unter den Mächtigen herrscht jedoch wildes Hauen und Stechen zwischen den Völkern und verschiedenen Berufsgruppen der Stadt. Die *Uhdenberger* stehen zusammen, wenn ein Feind von außen droht. Solange das nicht der Fall ist, kreisen sie um sich selbst und haben eine rechte Hackordnung noch nicht finden können.

Menschen bilden die größte Bevölkerungsgruppe. Von Mittelreichern unterscheiden sie sich eigentlich nur dadurch, dass sie eine rauere Art haben und Unbilden leichter ertragen. Letzteres mag auch an ihrer Herkunft liegen: Die meisten sind Glücksritter, Schollenflüchtige und Vertriebene, von denen viele gar nicht bis nach Uhdenberg gekommen wären, wenn sie nicht herausragende Nehmerqualitäten hätten. Obwohl es in der Stadt immer wieder zu Konflikten kommt, sind *Uhdenberger* anderen Völkern gegenüber aufgeschlossen und können vorurteilsfreier mit ihnen umgehen als der durchschnittliche Mittelländer. Sie wissen, dass *Zwerge* und *Goblins* im Grunde mit ähnlichen Problemen kämpfen wie sie.

Die **Goblins** sind die zweitstärkste Bevölkerungsgruppe in Uhdenberg. Neben ihrer raschen Vermehrung liegt das daran, dass es in einigen Sippen der Roten Sichel unter mutigen Jungspunden zum Sport geworden ist, sich in der Stadt zu beweisen und dabei möglichst reich zu werden. Manche Goblins heuern für einige Jahre bei der *Uhdenberger Legion* an, um in den Besitz einer guten Waffe und Rüstung zu kommen und dann als gemachte Männchen heimzukehren. Andere sind als flinke Helfer in den Minen unverzichtbar geworden, wieder andere lernen ein Handwerk. Und einige fühlen sich in *Pelzweilern* so wohl, dass sie bleiben. Sie haben kein Problem mit winzigen Hütten und leiden als Selbstversorger lange nicht so schwer unter der Nahrungsknappheit wie andere.

Unter den Uhdenberger **Orks** finden sich viele Verstoßene, denen die Stadt als letzte Zuflucht gilt – vor allem seit ein orkischer „Ingerimmgeweihter“ seinen Dienst im örtlichen Tempel versieht. Die Orks haben viele menschliche Sitten übernommen und gelten bei ihren wilden Vettern als verweichlicht. Sie sind allerdings nicht weich und friedlich genug, um auch bei den Uhdenbergern als gesittet durchzugehen – oder ihnen die Angst vor der körperlichen Präsenz der Schwarzpelze zu nehmen. Mehr noch als bei anderen Uhdenbergern gilt für Orks das Recht des Stärkeren. Viele von ihnen akzeptieren die Vormachtstellung der Menschen nicht und lehnen sich regelmäßig dagegen auf. Dass die Schwarzpelze sich nehmen, was sie wollen, hat schon so manche Frau leidvoll erfahren müssen: Halborks und Holberker sind auf den Straßen der Stadt kein seltener Anblick.

Die **Zwerge** Uhdenbergs gehören fast alle der *Tasramon-Sippe* an und achten sehr genau darauf, dass sich keine andere Sippe in „ihrer“ Stadt einnistet oder in ihre Geschäfte drängt. Obwohl ihre Zahl recht klein ist, haben die Angroschim großen Einfluss. Die Angehörigen der ursprünglich aus dem Amboss stammenden Sippe sind die einzigen, die den Jahrzehnte zurückliegenden Versuch überlebt haben, die Rote Sichel zu besiedeln. Als das Unterfangen fehlschlug, kehrten sie nicht in die Heimat zurück, sondern verdingten sich erfolgreich als „Sachverständige“ beim Uhdenberger Minenkonsortium. Heute bekleiden Tasramon-Zwerge einige bedeutende Posten in der *Minenloge* und verfügen mit den **Uhdenberger Breitäxten** sogar über eine schlagkräftige kleine Streitmacht.

Viele **Elfen** haben sich seit jeher aus den Angelegenheiten der Stadt herausgehalten und ein stilles Leben im *Tiljaniél-Wald* geführt. Das erwies sich in den letzten Jahren als äußerst weise, denn Uhdenberg meinte es nicht gut mit den Feya. Erst wurden sie während der Unruhen 1027 BF zu Opfern blutrünstiger Meuten, dann starben etliche von ihnen an der großen Seuche 1029 BF. Müsste der heilige Wald nicht unbedingt geschützt werden, hätten die Elfen ihn wohl längst aufgegeben. So aber gehen sie nach ihrem Exodus nur noch entschieden gegen all jene vor, die sich ihrer Heimstatt nähern. Den Kontakt zu den Städtern haben sie weitgehend abgebrochen. Einziger Mittler ist der halbelfische Druide *Thil Sonnenkind*, der die Interessen seines Volkes auch in der Silberkammer vertritt.

DIE UHDEMBERGER LEGION

Die berühmte Söldnertruppe wurde 994 BF auf Veranlassung der Erzbarone und Gorge Kolenbranders gegründet, um die für die Stadt überlebenswichtigen Handelsrouten und Minen in der Roten Sichel zu sichern. Seither hat sie sich in Nord- und Mittelaventurien als Truppe mit hervorragend ausgebildeten Kämpfern einen Namen gemacht. Der Erfolg der Legion basiert unter anderem darauf, dass sie das Völkergemisch der Stadt für ihre Zwecke nutzt: Fähige Kämpfer werden unabhängig von ihrer Rasse aufgenommen, so dass sich in den aus je achtzehn Frauen und Männern bestehenden Rudeln die Vorzüge der Völker vereinen.

Die Legionssöldner sind für ihren engen Zusammenhalt bekannt: Wer einmal aufgenommen wurde, genießt den uneingeschränkten Schutz der Truppe, und seine – nicht selten dunkle – Vergangenheit interessiert niemanden mehr. Die Legion war in der Vergangenheit unpolitisch, hat sich aber mittlerweile ein Stück weit von ihren ‚Gründervätern‘ emanzipiert und stellt in Uhdenberg einen eigenständigen Machtfaktor dar. Dieser Umstand wurde durch den Tod Oberst *Ettel Hardinger von Schwarztanns* begünstigt – der langjährige Anführer der Legion kam 1033 BF bei einem Scharmützel mit einer Goblinbande zu Tode. Sein Nachfolger *Drujan Wesseling* führt die Legion klug und umsichtig. Er hat es sich zum Ziel gesetzt, die Mächtigen der Stadt nicht nach Belieben schalten und walten zu lassen und das Wort zu ergreifen, wenn es den Interessen der Legion nützt.

RECHT UND ORDNUNG

Rechtsstreitigkeiten werden in Uhdenberg traditionell mit Fäusten oder Messern geklärt. Die *Minenloge* verlässt sich darauf, dass die Bürger ihre Probleme selbst regeln, und fährt damit meist gut. Die Unruhen der jüngeren Vergangenheit führten jedoch zu der Einsicht, dass ein Friedensgericht nützlich sein könnte, um manches große Übel im Keim zu ersticken. In den undankbaren Richterposten wurde die dem Alkohol verfallene Praiosakoluthin *Zylja Orth* von der Loge quasi hinein gezwungen. Immerhin kann sie nicht über zu viel Arbeit klagen, da die meisten Bürger ihr Amt für überflüssig halten. Außerdem ist ihr Zuständigkeitsbereich klein, denn vieles, was im Mittelreich strafbar ist, wird in Uhdenberg überhaupt nicht verhandelt. Wenn die korrupten Büttel ihr überhaupt einen Delinquenten vorführen, geht es üblicherweise um Mord, schwere Betrügereien oder Diebstahl. Über die schlimmsten Verbrechen wie Felddiebstahl und Fundraub urteilt die Loge nach wie vor selbst.

Auch in juristischen Fragen jenseits des Strafrechts „genießen“ die Uhdenberger größtmögliche Freiheit. So gibt

es keine Stadtgarde, keine Zünfte und keine Verwaltung. Die *Minenloge* mischt sich nur dann ein, wenn es um Schürf-, Verarbeitungs- und Handelsrechte geht. Ohne ihren Segen gibt es keine Handelsverträge, und im Minenhaus der Stadt wird jeder neue Fundort peinlich genau verzeichnet. Die Besitzer müssen durch Brief und Siegel anerkannt werden, denn ohne ein solches Dokument gilt die Mine als für jedermann frei. Ihre Dienste lassen sich die Erzbarone königlich entlohnen: Je nach Größe und Art des Vertrags oder der Mine können die Gebühren 50 Dukaten schnell übersteigen.

Uhdenberg in den Augen ...

● **Weidens:** „Ein götterverlassener Ort, Heimstatt für Abschaum und Gesindel. Aber für uns ein guter Handelspartner: Sollen die sich in den Minen kaputt schuften, wir tauschen ihre Erzeugnisse gegen Nahrungsmittel und verkaufen sie gewinnbringend weiter.“

● **des Dominiums Donnerbach:** „Ein unberechenbares Nest, in dem Recht und Gesetz keinen Heller wert sind. Außerdem Heimat einer bunt zusammengewürfelten Söldnertruppe, die mit ihrer Regel- und Zügellosigkeit den Idealen der Leuin spottet.“

● **der Goblins der Roten Sichel:** „Es ist schwer, ihnen aus dem Weg zu gehen, denn sie durchstreifen unser Stammesgebiet auf der Suche nach Stellen, an denen sie neue Höhlen in den Fels schlagen können. Wir meiden sie so gut wir können, denn sie haben immer starke Krieger dabei.“

Gängige Ansichten in Uhdenberg über...

● **Weiden:** „Keine Frage: Wir brauchen sie. Sie beliefern uns mit allem, was wir zum Leben benötigen. Aber sie sollen sich unterstehen, unsere Unabhängigkeit in Frage zu stellen. Gut, dass wir die Legion haben.“

● **das Dominium Donnerbach:** „Die halten sich für was Besseres mit ihren ganzen Rondrapaffen. Aber solange sie uns mit ihrer naiven Frömmerei verschonen, sollen sie denken, was sie wollen. Wir verdienen in der Zwischenzeit in den Minen schwere Dukaten.“

● **Orks/Goblins:** „Die Arbeitsbedingungen in den Minen sind unmenschlich? Dann ist es ja umso besser, dass wir Orks und Goblins hier haben, was? So mancher verweichlichte Bauer kann sich von denen eine Scheibe abschneiden. Ein Ork arbeitet eh für zwei, aber auch die Rotpelze sind fleißig und schuften ohne zu murren – und das für ein paar Heller.“

HANDEL UND WANDEL

Der Handel mit Erz, Schiefer und Schmiedewaren hält Uhdenberg am Leben, denn mehr hat das Hochland seinen Bewohnern kaum zu bieten. Die ohnehin karge Gegend ist durch die hemmungslose Ausbeutung der Bodenschätze noch unwirtlicher geworden. Ständiger Lärm, Abgase und giftiger Abraum lassen die Äcker siechen, Wälder werden abgeholzt, das Wild flüchtet und auch der Fluss gibt kaum noch etwas zum Leben her. Den Uhdenbergern bleibt gar nichts anderes übrig, als vom Handel mit ihren Erdschätzen und dem – nicht hochwertigen, aber dennoch weit verbreiteten – Goblinstahl zu leben. Viele lebenswichtige Güter werden über weite Entfernungen herangeschafft. Dass dies in rauen Mengen geschehen muss, versteht sich bei einer großen Stadt, die noch dazu die Mäuler von mehr als 200 Söldnern stopfen muss, von selbst und stellt die Uhdenberger mitunter vor Probleme. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass die Gefahr zu verhungern in den eisigen Wintern weit größer ist als die eines Kältetods. Hierin liegt auch eine Erklärung für den großen Einfluss des Tralloper Handelshauses Kolenbrander.

UHDENBERG IM SPIEL

Die höchstgelegene Stadt Aventuriens ist nicht nur geographisch ein Ort der Extreme – und Besucher bekommen das vom ersten Tag zu spüren. Das Fehlen einer hart durchgreifenden Ordnungsmacht bedeutet Chance und Risiko zugleich. Einerseits können Abenteurer sich Dinge erlauben, für die sie anderswo eingekerkert oder aufgeknüpft würden. Andererseits dürfen sie nicht auf fremde Hilfe hoffen, wenn sie in Gefahr geraten. An reichen Auftraggebern mangelt es nicht: Die Erzbarone und andere Machtgruppen greifen für delikate „Sondermissionen“ gern auf Auswärtige zurück. Auf diese Weise können Helden in Uhdenberg beträchtlichen Reichtum und Ansehen erlangen – falls sie das Kunststück fertig bringen, dabei keinem der Mächtigen auf die Füße zu treten und sich gegen Neider und Halsabschneider zu behaupten.

PERSÖNLICHKEITEN UHDENBERGS

Einige Mitglieder der *Minenloge*

Gurluug Rottmann (*1007 BF, dröhnendes Lachen, Schwäche für bunte und teure Kleidung, raffgierig, skrupellos) ist in der Bergbaustadt ‚dick im Geschäft‘. Der Goblin kontrolliert mehrere Erzmühlen und zwei Eisenminen, lässt sich vor Ort jedoch teils aus Angst vor Attentaten, teils aus purer Faulheit von seinen brutalen orkischen Aufsehern vertreten. Er prahlt gern damit, aus seinen Arbeitern mehr Leistung herauszuholen zu können als jeder andere Erzbarone. Die nimmermüde, norbardisch-stämmige *Nadjescha Kowang* (*973 BF, klein und untersetzt, geldgierig, machthungrig) kontrolliert nahezu den gesamten Abbau von Schiefer in der Gegend um Uhdenberg. In den letzten Jahren hat sie zudem



Mitglieder der Uhdenberger Minenloge: Gurluug, Nadjescha, Wulf, Jassaf und Xabosch.

eine ansehnliche Zahl von Fuhrwerken gekauft, mit denen sie den Aufbau eigener Handelszüge zur Versorgung der Stadt plant – Ärger mit den Kolenbrandern ist vorprogrammiert. *Wulf Bergwacht* (*1002 BF, spindeldürr, ungeduldig und aufbrausend, lispelt stark) trägt schwer am gewaltigen Erbe seiner Großmutter und hat es trotz zahlreicher Versuche noch nicht geschafft, deren in seiner lukrativsten Silbermine spukenden Geist zu bannen. Dafür hat er die Zeichen der Zeit erkannt und in den letzten Jahren durch großzügige Spenden ein gutes Verhältnis zum neuen Obristen der Legion aufgebaut. Bemühungen, die sich – wie er hofft – eines Tages auszahlen werden. *Jassaf ibn Shadian* (*991 BF, charmant und gutaussehend, arrogant, doppelzüngig) schien von Phex gesegnet, als er vor rund 20 Jahren in einer alten Bleimine eine schier unerschöpfliche Silberader entdeckte. Er stieg zu einem der reichsten Männer der Stadt auf, verbringt mittlerweile aber viel zu viel Zeit im ‚Haus der 1.000 Würfel‘ – und hat hierbei längst ein Vermögen verloren. Wenn es ihm nicht gelingt, seine Spielsucht in den Griff zu bekommen, wird sein Stern bald unweigerlich sinken. Mit Intrigen und meisterlich gefälschten Dokumenten gelang es *Xabosch Sohn des Xorosch* (*856 BF, rostrotes Haar, fettleibig, genussüchtig, harmlos wirkend, verschlagen), den Söhnen Terengars ihre Minen und den Sitz in der Loge abspenstig zu machen. Danach jagte die Sippe ihn mit Schimpf und Schande davon. Er behauptet jedoch stur, sein Umzug in eine prächtige Marktreicher Villa sei freiwillig gewesen.

Die Silberkammer

Der Obrist der Uhdenberger Legion, *Drujan Wesseling* (*998 BF, muskulös, hartgesotten, durchsetzungsstark, nicht ohne Sinn für Humor), vertritt in der Kammer nicht nur die Interessen seiner Truppe, sondern auch die seines Volks. Seitdem der gebürtige Tobrier sich mit einer Mischung aus Verhandlungsgeschick und subtilen Drohungen Respekt bei den

Erzbaronen verschafft hat, vertrauen die Menschen auf seine Qualitäten als Fürsprecher. Seine einzige weibliche Kollegin ist die goblinische Viertelzauberin *Urunnur* (*1015 BF, violette Augen, flink, aufgeweckt, großzügig, fürsorglich). Sie hatte das Pech der späten Geburt und wurde anders als ihre ältere Schwester nicht zur Schamanin ausgebildet. Urunnur ist sehr clever, kann sogar lesen und schreiben. Von Uhdenbergern aller Völker wird sie als Heilerin und Hebamme geschätzt. Im Rat setzt sie sich zuvorderst für die Rechte der Goblins ein, hat aber auch das Wohl anderer Rassen im Blick. *Tondrasch Sohn des Terengar* (*976 BF, dunkelblonder Rauschebart, stattlich, selbstbewusst, verbittert) wurde von seinem Volk einstimmig in den Rat gewählt und nimmt sein Amt sehr ernst. Laut und unnachgiebig spricht der ‚Jungspund‘ für die Belange der Zwerge. Seine hitzigen Wortgefechte mit Xabosch sind gefürchtet und sein ungezügelter Temperament wird nur noch von dem *Jurlocks* (*993 BF, grauschwarzer Pelz, gewaltige Hauer, tiefe Stimme, Muskelberge, stolz, aufbrausend), dem Vertreter der Orken, übertroffen. Trotz seines gehobenen Alters ist der Veteran der *Legion* der stärkste Mann in der Kammer. Das weiß er auch und denkt daher, dass er viel fordern darf. Im krassen Gegensatz dazu steht der Halbelf *Thil Sonnenkind* (*974 BF, goldene Löckchen, groß, schlank, gedankenverloren und nachsichtig). Der Druide ist meist um Ausgleich und positive Schwingungen bemüht. Die Katastrophen der vergangenen Jahre haben aber auch ihn härter werden lassen, sodass er seinen naturnahen und ziemlich verlorenen Standpunkt bisweilen extrem radikal und unnachgiebig vertritt.

Und außerdem?

Meisterin der Esse *Thera Schmiedearm* (*967 BF, knapp zwei Schritt groß, kahlgeschorener Schädel, gutmütig, vergeistigt) leitet den Ingerimmtempel trotz ihres Alters mit großem Engagement. Mit ihren orkischen und zwergischen

Kollegen pflegt sie ein sehr harmonisches Auskommen und sorgt sich darum, die Spannungen zwischen den Völkern zu mindern. Der Erfolg des Phexkultes ist ihr jedoch ein Dorn im Auge, und sie lässt keine Gelegenheit aus, dagegen Stimmung zu machen. *Fedorio Betolli* (*995 BF, pechschwarze Haare, Vollbart, ironisches Lächeln, zu jedem fast schon verdächtig freundlich) hat sich als Vorsteher des Phextempels und Chef des ‚Hauses der 1.000 Würfel‘ rasch zu einer bedeutenden Persönlichkeit Uhdenbergs entwickelt. Er empfindet es als phexgefällige Herausforderung, in der Stadt ohne Anwendung von Gewalt zu Reichtum und Einfluss zu gelangen. In diesem Bemühen ist er bisher sehr erfolgreich, was ihm erwartungsgemäß nicht nur Freunde eingebracht hat. Die Friedensrichterin *Zylja Orth* (* 1001 BF, stahlblaue Augen, tiefe Stimme, hager, intelligent, fahrig, um Würde bemüht) ist eine brillante Gelehrte, die mit ihrem Abschluss an der Beilunker Rechtsschule wuchern könnte. Das Amt bekleidet sie jedoch nur, weil die Loge ihr ein Salär bot, mit dem sie ihre Alkoholsucht finanzieren kann. Der ausgeprägte Sinn für Gerechtigkeit würde sie eigentlich zur richtigen Frau am richtigen Platz machen, doch leider ist sie ein von den Geistern der Vergangenheit gebeuteltes Wrack.

HARDORP –

STURMFEST UND UNGEBUNDEN

Hardorp für den eiligen Leser

Einwohner: 450

Herrschaft: Der Weilerrät

Garnisonen: 2 Rotten Freiwehr

Tempel: Perainetempel, Panlaril- und Mailakda-ischrein

Schenken / Gasthöfe: ‚Sturmbecher‘ (Q5/P6), ‚Lämmertränk‘ (Q4/P3), ‚Zum Roten Dach‘ (Q6/P6/Ü18)

Handelswaren: Kairanrohr, Kräuter, Dorpel (Wacholderschnaps), Lammschinken und -wurst, Wolle

Stimmung im Dorf: Die Hardorper sind selbstbewusste, sturmerprobte und auf ihre Freiheit bedachte Zeitgenossen. Zufrieden mit ihrem Leben verhalten sie sich Fremden gegenüber grundsätzlich wohlwollend, ohne selbst allzu viel preiszugeben.

DORFSPAZIERGANG

Hardorp liegt südlich der Kreuzung von Alter Straße und Röderstreich, der von Sinopje nach Niritul führt. Das Dorf liegt auf einem flachen Hügel und ist von einem palisadengekrönten Erdwall umgeben. Vor diesem verläuft ein Wassergraben, der nordöstlich der Palisade in einen Weiher übergeht und im Hochsommer häufig austrocknet. Fünf Türme aus Bruchstein überragen die mit einem Wehrgang ausgestattete Palisade, zwei davon bewachen das massive

Rathilstor gen Süden, einer das *Passtor* gen Norden. Die Alte Straße führt durch das Rathilstor und geradewegs auf den großzügig bemessenen *Marktplatz*. Dieser umfasst ungefähr ein Drittel der gesamten Dorffläche, denn in Notzeiten – bei Stürmen oder Überfällen – wird das Vieh hinter die schützenden Palisaden getrieben. Abseits der Alten Straße stehen die Häuser eng beieinander. Holz ist ein in der Ebene rarer Baustoff, daher wurden die meisten Gebäude aus Bruchstein erbaut. Sie verfügen in der Regel über steile Reetdächer, und nur wenige wie Tempel, das Gasthaus *Dach* und die Türme sind mit Schiefer gedeckt. Den meisten Häusern sind kleine Gärten zugeordnet, in denen in bescheidenem Umfang Gemüse gezogen wird. Scheunen oder Stallgebäude sind selten, denn gewöhnlich ist ein Teil der recht großen Häuser so gebaut, dass in ihnen auch Vieh, Ernte, Karren und Werkzeuge untergebracht werden können.

Abseits der Alten Straße ist Hardorps dörflicher Charakter unübersehbar: Hühner, Schweine und Enten tummeln sich in den Gassen. Handwerker gehen ihrem Gewerbe häufig im Freien nach, Kinder tollen über die gestampften, nach Regengüssen schlammigen Wege. Der westlich der Hauptstraße gelegene Bereich wird *Buregass‘* genannt. Hier leben die wenigen Bauern, die der Krume in harter Arbeit karge Ernte abtrotzen und von denen einige auch Rinder halten. Der östliche Dorfteil heißt *Lammspringe*, hier leben vor allem Schafhirten, Kräutersammler und Reetschneider.

Entlang der Alten Straße

Der perainegeweihte *Brandsaatempel* (2 Geweihte, 2 Novizen) ist das einzige Gebäude, das sich auf der Brachfläche des Marktplatzes erhebt. Er ist das Herz der Gemeinde: Bedeutsame Familienfeste wie Hochzeiten oder Beerdigungen werden ebenso im Andachtsraum gefeiert wie religiöse Feiertage. Droht dem Dorf Gefahr, ist der Tempel Rückzugsort der Menschen. Bedürftige erhalten hier stets Zuspruch, eine warme Suppe und zur Not ein Bett. Entsprechend liebevoll ist das Innere gestaltet: Zierrat findet sich wo immer Platz dafür ist, der Altar ist meist mit frischen Blumen aus Ebene und Seeauen geschmückt, Holzbalken und Säulen sind beschnitzt und bunt bemalt. Symbolik, Farben und Formen spiegeln dabei das Leben in der Ebene wider, aber nur bedingt das, was im Mittelreich als peraine- oder traviagefällig gilt. Das Familienleben wird freizügig und in allen Facetten dargestellt. Daneben sind Feuer und Schwein offenbar geläufiger als beispielsweise Gans oder Storch, die als Zeichen der Göttinnen gelten und nur in bedeutungsvollem Kontext abgebildet werden. Neben einem Perainestandbild, das die Göttin als wehrhafte Frau mit langem Storchenschnabel und Flügeln statt Armen zeigt, gibt es im geräumigen Andachtsraum zwei Seitenaltäre für *Panlariel* und *Mailakdai*. Ersterer wird von einer uralten Obsidianstatuette geziert, die Sankta Livia einst im Schilf des Neunaugensees fand. Sie stellt eine flammenumspielte spitzohrige Frau dar, aus deren Händen Feuerblumen sprießen. Mailakdai hingegen ist als Specksteinstatuette einer züchtig gekleideten Frau mit dem Haupt eines Wildschweins abgebildet.

Die Tempelvorsteherin *Vrederun Affalder* (*999 BF klein, resolut, weichherzig, graubraunes, zu Zöpfen gebundenes Haar, braune Augen) ist eigentlich Perainegeweihte, betrachtet sich selbst aber als Angehörige der *Livianer* (siehe Kasten). Sie ist *die* moralische Instanz in Hardorp und weithin als meisterliche Hebamme, Kräuter- und Viehkundige bekannt, der man werdende Mütter wie kranke Tiere mit gleicher Zuversicht anvertraut. Die Geweihten wohnen – teils mit ihren Familien – im angrenzenden Wohnhaus, das auch eine Krankenstube besitzt.

GLAUBE, GÖTTER, WESENHEITEN

Die Perainegeweihte Livia sah in der Urbarmachung der Hardorper Ebene und der Unterstützung hier lebender Menschen ihre Bestimmung. Dieses Land stellte sie vor Herausforderungen, die sie an ihre Grenzen und darüber hinaus führten. Ihr reger Geist war empfänglich für die Seltsamkeiten, die Bedrohung, aber auch die ursprüngliche Schönheit ihrer neuen Heimat und der Geschichten, die in ihr erzählt, zuweilen nur geflüstert wurden. Am Ende ihrer persönlichen Sinnsuche, wurden ihr – so die Überlieferung des Ordens – von Peraine zwei bislang unbekannte Töchter offenbart.

Ihr Geist nahm dabei mehr oder minder deutliche Anleihen bei anderen, ebenfalls in der Region beheimateten Kulturen. So erkannte Livia in der Darstellung Panlariéls, der Feuerfürstin von Mandalya, *Panlariél* die Tochter Peraines, der das Feuer zu Willen ist und die die Unschuldigen vor namenlosem Schrecken schützt. Dieser steht *Mailakdai* gegenüber, die ursprünglich eitel und selbstisch war, aber Demut und Hingabe lernte, als Peraine ihr das Haupt eines Schweins gab und ihr auftrug, Heim und Herdfeuer der Menschen zu behüten.

Beide Wesenheiten kennt man nur in der Ebene von Hardorp, sie werden von keiner der Zwölfkirchen offiziell anerkannt, doch sie haben einen festen Platz im Aberglauben der Einheimischen. Nur sehr aufgeklärte, mutige, oder schlicht dumme Menschen würden dies auf den religiösen Wahn einer an den Herausforderungen des Lebens zerbrochenen Visionärin schieben, denen sie vermutlich entspringen.

Direkt hinter dem Rathilstor erhebt sich das solide Wohn- und Geschäftshaus der Stellmacherin *Teudrun Wagner* (*987 BF, stiernackig, kaut ständig Tabak, blonde Lockenpracht, Wohlklang). Die kopfstärke Familie Wagner ist einflussreich und wohlhabend, denn in und um Hardorp sind Radbrüche alltäglich und die Stellmacherei ist bislang ohne Konkurrenz. Gerade die Tochter und die zwei Söhne Teudruns sind rechte Draufgänger, die Konkurrenten mit nicht immer lauterem Mitteln verjagen und

eifersüchtig darüber wachen, dass niemand *in ihrem Garten wildert*. Dabei sind sie untereinander selbst in stete Rankkämpfe verstrickt, denn Teudrun hat ihren Nachfolger noch nicht bestimmt, um ihre Kinder zu Höchstleistungen anzuspornen. Die Stellmacherei ist ein zweistöckiges Bruchsteingebäude mit Schieferdach. Über der soliden, eisengebänderten Werkstatttür baumelt ein halbfertiges Holzrad. Die Wagners amüsieren sich köstlich, wenn ein Fremder mutmaßt, dies künde von besonderem Boronglauben der Bewohner.



Neben der Stellmacherei befindet sich das Gasthaus *Zum roten Dach*, dessen Schieferdach tatsächlich rot gestrichen ist. Das ‚Dach‘, wie es die Hardorper verkürzt nennen, besteht aus drei Gebäuden. Wirtsstube und Fremdenzimmer befinden sich im ‚Stammhaus‘, das direkt an das in den letzten Jahren erst vollendete Wohnhaus der Wirtsfamilie grenzt. Dieses wiederum geht in den großen Stall mit Scheune über. Hieraus ergibt sich der einzige Dreiseithof Hardorps, der berechtigt Zeugnis vom Wohlstand seiner Besitzer ablegt. Geführt wird das Gasthaus von *Derpel Heiderauf* (*981 BF, groß, fettleibig, leutselig aber misstrauisch, langes volles graues Haar, Vollbart, streit- und reizbar). Derweil Derpel über die Wirtsstube gebietet und auch dem Weilerrät vorsitzt, untersteht die Küche seiner Frau *Bernika* (*995 BF, große, dunkelhaarige Wuchtbrumme, durchdringende Stimme, geduldig aber rachsüchtig). Nur eines ihrer vier Kinder hat das Erwachsenenalter erreicht. Die

hübsche und eifrig umworbene *Rodhild* (*1013, lange dunkle Haare, graue Augen, groß, athletisch, selbstbewusst) wäre gerne Kriegerin geworden und ist der gehütete Augapfel der Heideraufs. Sie soll lukrativ heiraten, zahlreiche Kinder in die Welt setzen und das Gasthaus dereinst übernehmen. Rodhild ist aus Verbundenheit zu ihren Eltern bereit, das (ungeliebte) Erbe anzutreten, doch weigert sie sich einen Mann zu heiraten, den diese ihr aussuchen. Die feurigen Streitgespräche zwischen Vater und Tochter sind in Hardorp ebenso gefürchtet, wie sehnsüchtig erwartet, lenken sie doch so trefflich von der Eintönigkeit des Alltags ab.

ORDEN UNSERER HERZGÜTEN SANKTA LIVIA VON HARDORP

Der bislang nur in Hardorp ansässige Orden hat kaum mehr als ein Dutzend Mitglieder und fühlt sich – wengleich nicht anerkannt – der Peraineikirche zugehörig. Im Volksmund werden die Ordensangehörigen *Livianer* genannt. Ihre Ordenstracht besteht aus einer aus rotem und orangenem Faden gewebten Kutte, über der ein braunes, mit einer goldenen Ähre verziertes Skapulier und ein grüner Gürtel getragen werden. Livianer folgen der Lehre Peraines, glauben aber zusätzlich an die segensreiche Wirkung des Feuers, das ihrer Ansicht nach nur vernichtet, um Neuem Raum und durch die Asche Kraft zu geben. Auch Stürme gelten ihnen nur bedingt als zerstörerisch, denn sie bringen kostbare Krume und manches Saatkorn mit sich. Dennoch ist das *Sturmbannen* (15. Peraine) eines der wichtigsten Rituale im Hardorper Tempel: Peraine sowie ihre Schwestern Rondra und Travia werden mit einem Brandopfer (Feldfrüchte, Korn, gelegentlich ein prächtiges Tier) gebeten, die Stürme am Dorf vorüber zu führen. Neben dem Tempel in Hardorp gibt es einen weiteren am Ufer des Neunaugensees. Er ist das spirituelle Zentrum des kleinen Ordens, wo sich das Grab Livias befindet und die Novizen geweiht werden.

Die Perainegeweihte Livia gilt vielen Menschen in der Hardorper Ebene als Heilige und wird in der Grafschaft Sichelwacht als Tagesheilige verehrt. Livia verzagte in der Unwirtlichkeit der Hardorper Ebene nie, baute ihrer Herrin einen Tempel und betete neben den Zwölfgöttern *Panlariel* sowie ihre Schwester *Mailakdai* an.

Lammspringe

Das Blöken von Schafen ist hier allgegenwärtig. Zwischen den Häusern stehen kleine Pferche, in denen für die Zucht ausgewählte Widder sowie Schafe zur Schur oder zur Schlachtung gehalten werden. Hier gibt es alles, was die Schafzucht abwirft: Rohwolle, Lamm- und Schafsfelle, Widderhörner, Lammshinken und das wohlschmeckende Fleisch der Lämmer, die auf spezielle Weiden in den Auen des Neunaugensees getrieben werden. Auf den Märkten in Donnerbach und Trallop

bringen diese Tiere hübsche Sümmchen ein, denn es heißt, ihr Geschmack suche seinesgleichen. Die Ostseite der Palisade wird vom *Bockturm* überragt, benannt nach den imposanten Widderhörnern, die zur Zierde von seinem Dach baumeln. Direkt an den Turm gebaut ist das Haus *Melimbor Osterkamms* (*974 BF rüstig, wettergegerbt, weißer Vollbart und kurz geschorenes Haar, wortkarg, klug und abgeklärt), des ‚Straßenkundigen‘ Hardorps. Melimbor kennt die Alte Straße wie kein Zweiter. Häufig ist er unterwegs, um sie zu erkunden, Schäden festzustellen und nach Möglichkeit zu beheben. Seit einiger Zeit übernehmen vorwiegend seine Töchter *Melimbra* (*993 BF, humorvoll, rotbraunes kinnlanges Haar, Pferdeärrin) und *Nidria* (*977 BF, lispelt, langes rotes Haar, grüne Augen, sehr abergläubisch) die weiteren Touren. Dennoch würde sich niemand über Melimbors Rat hinwegsetzen, den er – gegen einen, dem Vermögen des Gegenübers angemessenen Obolus – knapp erteilt. Ist er nicht unterwegs, kümmert sich Melimbor gemeinsam mit seinen beiden anderen Töchtern um die Nordmähen seiner Familie, allem voran um den Deckhengst *Brandibor*. Der Ruf des Hengstes ist legendär, seine Dienste als Beschäler kostspielig und er nicht selten auf Monate ausgebucht. Bislang jedoch hat Brandibor noch nie enttäuscht, vor allem nicht die Osterkamms, die dem Hengst ihre Stuten selbst regelmäßig zuführen.

Bei den Vertretern der Uhdnberger Legion sehr beliebt ist die Taverne *Sturmbecher*. Ehedem hieß sie Sturmbrecher und spielte auf die Standfestigkeit des kleinen Bruchsteinhauses an, denn bislang hat es noch jedem Sturm getrotzt. Spötter schreiben das den vielen Löchern in Mauern und Dach zu, durch die jeder Sturm einfach hindurchpfeife. Seit ein betrunkenen Söldner dem ‚Wirtshausschild‘ – einem rostigen Panzerarm – den Dorn, der hierzulande auch als Brecher bezeichnet wird, abgeschlagen hat, wird die Taverne nur noch Sturmbecher genannt. Wirtin *Rusena Gösselstieg* (*986 BF, stabil gebaute, kleine Glucke mit durchdringender, tiefer Stimme, Reizhusten und schütter werdendem braunem Haar) gehörte ehedem selbst zur Legion und trauert ihren turbulenten Jugendtagen hinterher, weiß ihr beschauliches Leben inzwischen jedoch zu schätzen. Sie ist der Legion bis heute verbunden und vermittelt – gegen entsprechende Provision – gerne den einen oder anderen Kontakt. Die Schenke *Lämmerränk* hingegen ist Treffpunkt der Hirten, Kräutersammler und Bauern. Neben einfachen Mahlzeiten serviert *Torjin Affalder* (*988 BF, bärenhafter Vetter Vrederuns, üppiger blonder Bart und Haar, begnadeter Schnitzer) vor allem Heidemet im Winter und würziges Selbstgebrautes im Sommer. Der Dorpel, ein starker Wacholderschnaps, erfreut sich das ganze Jahr großer Beliebtheit, ebenso die an Weidener Krachwürste erinnernde Lammwurst, die kalt zu Brot und Käse oder warm im Eintopf serviert wird. In einem Anbau hat Torjins Mutter *Undra* (*967, pausbäckige, gemütliche Kräuterkundige, stellt sich gerne dumm, bauernschlau) ihre Werkstatt. Undra ist weithin als vortreffliche Kräuterkundige und Bierbrauerin bekannt. Wenn sie nicht arbeitet, sitzt sie in der Lämmerränk, wo sie ein Schwätzchen hält und dazu ein Pfeifchen raucht.

Kairansegen

Der Neunaugensee ist eines der wenigen Gewässer, an dessen Gestade Kairanrohr (**ZooBotanica 243**) gedeiht. Unterliegen Ernte und Vertrieb in Weiden dem herzoglichen Monopol, sind die Bestände nördlich des Herzogtums weitgehend frei zugänglich. Einige Kräutersammler Hardorps haben sich ganz der Ernte, der Verarbeitung und dem Handel mit der begehrten Unterart des Hornblattes verschrieben. Gegen entsprechende Bezahlung können Magiekundige frisch geerntete Kairanstücke in kleinen, rotglasierten Tonamphoren (12-15 Silbertaler je Halm) erstehen. Die Kräuterkundige Undra Affalder verkauft zudem Astraltränke (15 Dukaten). Darüber hinaus bieten die Kairansammler ihre Ware – zu an die zurückgelegte Entfernung angepassten Preisen – gelegentlich auf den Märkten im Dominium sowie – unter der Hand – in Weiden an. Letzteres ist nicht ungefährlich, denn die Herzogin schätzt es ganz und gar nicht, wenn ihr Monopol unterwandert wird.

Buregass'

Etwas weitläufiger als Lammspringe kommt Buregass' daher. Übertagt wird das Viertel vom *Ostturm*. Direkt hinter dem ‚Dach‘ hat sich der Weidener Krämer *Colgan Kuttelsieder* (*1002 BF, schwarze, kurze Locken, Kinnbart, feingeistig, humorvoll, phexgläubig) niedergelassen. Mit einigem Aufwand hat er das Fachwerkhäuschen renoviert und im Erdgeschoss einen Laden eingerichtet. Colgan reist regelmäßig nach Donnerbach oder nach Weiden, um seine Vorräte aufzustocken. Obgleich er es mit Phex hält, sind seine Preise vernünftig und er selbst ist ein zuverlässiger Handelspartner. Er unterhält gute Kontakte in die Tralloper Nebelhalle, handelt auch mit Informationen und hin und wieder mit ‚heißer Ware‘.

In der Ebene

Außerhalb des schützenden Palisadenwalls hat sich nur eine Handvoll Menschen, meist wortkarge Eigenbrötler, niedergelassen. Sie verdingen sich als einheimische Führer, bewaffnete Begleiter und Schlagetots. Die Hardorper begegnen ihnen mit ebenso großem Misstrauen, wie diese ihnen. Eine Ausnahme bildet hierbei ‚der Fischer‘ *Salix Leisten* (*998 BF, schlaksig, Hasenscharte, strähniges braunes Haar, kaut ständig auf seiner – oft kalten – Pfeife). Salix bewirtschaftet den Dorfweiher: Er sorgt dafür, dass die Fische auch Trockenzeiten überstehen, kontrolliert den Bestand, und versorgt die Dörfler so mit einer schmackhaften Abwechslung. Seine Schwester *Ilpetta* (*1001 BF, schielt, rankes Rasseweib mit hellbraunem Haar und braunen Augen, rahjagläubig) betreibt in einigem Abstand zu seiner Hütte eine Brennerei. Nach einem alten Familienrezept stellt sie aus den in der Umgebung häufigen Wacholderbeeren und unter Zugabe zahlreicher Kräuter den ‚Dorpel‘ her. Die dafür benötigten Beeren und Kräuter sammelt die ganze Dorfgemeinschaft, so

dass beinahe jeder im Dorf einen Anteil am Dorpel hat und auch am Verkauf mitverdient. Gerade in Uhdenberg ist der Schnaps beliebt, aber auch in Donnerbach und Weiden wird er gerne getrunken.

HERRSCHAFT – DER WEILERRÄT

Hardorp hat sich seine Freiheit trotz der Nähe zu Weiden, Donnerbach und Uhdenberg bewahrt. Die Liebe zu eben dieser Freiheit ist allen Hardorpern gemein. Ein Garant dieser Freiheit ist der fünfköpfige *Weilerrät*, der sich aus angesehenen Bürgern zusammensetzt und aus der Mitte der Dorfgemeinschaft gewählt wird. Zur Wahl berechtigt ist ein jeder Hardorper, der einen Beitrag zum Leben der Gemeinschaft leistet. Drei Plätze im Rat sind den sogenannten *Landgeschworenen* (siehe **Recht und Gesetz**) vorbehalten. Die beiden anderen Sitze werden meist vom Wirt des ‚Roten Dachs‘ und dem Vorsteher des Tempels besetzt. Die Ratsmitglieder werden auf fünf Jahre gewählt, und bestimmen aus ihrer Mitte einen Sprecher.

Der Rat vertritt das Dorf nach außen und regelt das Leben in der Dorfgemeinschaft. Seinem Urteil muss sich jeder Hardorper, aber auch jeder Gast unterwerfen. Er gebietet außerdem über die *Freiwehr*, die im Notfall aufgestellt wird und mindestens 2 Dutzend waffenfähige Dorfbewohner umfasst.

Dem Weilerrät ist an einem guten Verhältnis zu Weiden, Donnerbach sowie der Uhdenberger Minenloge gelegen, und er versteht es, die zum Teil gegenläufigen Interessen innerhalb seines Einflussbereiches geschickt auszubalancieren. Der Stadt Uhdenberg werden hierbei des Öfteren weitreichende Privilegien zugebilligt, um einerseits von der Legion zu profitieren und andererseits keine Angriffsfläche zu bieten.

Die fünf Räte

Gegenwärtig setzt sich der Weilerrät wie folgt zusammen: Stellmacherin Teudrun Wagner, Wirt Derpel Heiderauf, die Geweihte Vrederun Affalder, der Straßenkundige Melimbor Ostkamm und Undra Affalder. Die drei letztgenannten sind zudem Landgeschworene. Der leutselige und sehr erfahrene Derpel Heiderauf ist schon einige Jahre in Folge zum Sprecher des Rates bestimmt worden.

RECHT UND GESETZ – LANDGESCHWORENE

Andernorts kümmern sich Feldgeschworene um Kennzeichnung, Erhalt und Neueinrichtung von Grenzen sowie Grenzsteinen. Da es in Hardorp jedoch nur wenig Ackerbau gibt, hüten die *Landgeschworenen* hier andere Grenzen. Ihnen obliegt es, ‚Felder‘ einzuteilen, in denen einzelne Hardorper je nach Jahreszeit und Beschaffenheit des Bestandes Kräuter in festgelegter Menge ernten dürfen. Auch geben sie bestimmte Areale zur Beweidung durch Rinder, vor allem aber Schafe frei und haben ein waches Auge auf den Kairanbestand in den Auen des Neunaugensees. Ohne ihr

Geheiß würde kein Hardorper seine Sichel ansetzen, denn die Landgeschworenen – so heißt es – besänftigen die im Rohr so häufigen Mindergeister und anderen Erscheinungen mit nur ihnen bekannten Ritualen. In Hardorp gibt es sechs Landgeschworene, von denen stets drei im Weilerrät sitzen. Sie füllen ihr Amt auf Lebenszeit aus und leisten bei ihrer Einführung einen Schwur auf das *Sechsergeheimnis*, mit dem sie sich – bezeugt vom Dorfgeweihten – verpflichten, die geheimen Zeichen und Rituale ihrer ‚Zunft‘ niemandem als ihrem Nachfolger zu verraten und niemals schriftlich niederzulegen. Zwar ist ihr Amt ein Ehrenamt, doch steht jedem Landgeschworenen ein bestimmter Anteil des Gewinnes zu, den von ihm eingeteilte Felder abwerfen. Wie hoch dieser Anteil ist, wird alljährlich am *Schachertag* (16. Phex) neu ausgehandelt.

NIRITUL – IM BANNE VON FLUSS UND SEE

Niritul für den eiligen Leser

Einwohner: 450

Herrschaft: Aldare von Birselburg, vertreten durch Vogt Gilmor von Dragendal

Garnisonen: Motte der Birselburger mit bis zu 2 ritterlichen Lanzen, 4 Dorfbüttel

Tempel: Rondratempel, Peraine-, Efferd- und Panrathiëlschrein

Schenken / Gasthöfe: Gasthaus ‚Mandlarilau‘ (Q7/P6)

Handelswaren: Getreide, Fisch, Vieh, Kräuter, Holz, Eisenwaren

Stimmung im Dorf: Die Nirituler sind sehr heimatverbundene, häufig abergläubische Menschen, die ihr Dorf als ‚Tor zum Dominium‘ verstehen und sich darauf einiges einbilden.

»Kotz Donner! War das eine Ochsentour mit dem altersschwachen Karren über die elende Schlammplaste von Donnerbach nach Niritul. Ich war heilfroh, als ich endlich in dem beschaulichen Dorf ankam. Zugegeben, Aufregendes gibt es hier nicht zu sehen. Aber wenn man den beschwerlichen Weg von Donnerbach hinter sich und die Reise durch die Hardorper Ebene vor sich hat, dazu den Neunaugensee im Süden und die Salamandersteine im Norden, dann ist man doch für jede Stunde froh, die man hier verweilen kann.«

—aus dem Reisebericht des Händlers Inias Zollbrük, 1033 BF

Niritul liegt in den Auen des Mandlaril, am nordöstlichen Zipfel des Neunaugensees. Das Dorf ist von einem wehrhaften Palisadenwall umgeben, der im Falle größerer Bedrohungen auch den im Umland lebenden Bauern Zuflucht bietet. Am Nordrand des Dorfes verläuft der – in schlechtem Zustand befindliche – Seeweg, der Niritul im

DIE NIRITULER UND IHRE GEWÄSSER

Das Verhältnis der Nirituler zum Neunaugensee ist von einer sonderbaren Ambivalenz geprägt. Einerseits fürchten die abergläubischen Dörfler das legendenumrankte Gewässer, so dass Fischerei hier praktisch nicht stattfindet und man schon schweres Silber und gute Argumente ins Feld führen muss, um einen Fischer zum Auslaufen auf den See zu bewegen. Wer sich jedoch eine Weile in Niritul aufhält, wird bemerken, dass die Dörfler bisweilen respektvoll und nicht ohne Stolz von ‚ihrem See‘ sprechen. Manch’ Viehzüchter schwärmt an einem bierseligen Abend im ‚Mandlarilau‘, dass es hier, an den Ufern des großen Sees doch irgendwie lebenswerter und aufregender sei als ‚in Dingsweiler irgendwo im Mittelreich‘. Auch ist es unter den Halbwüchsigen des Dorfes eine beliebte Mutprobe, alleine auf den See hinauszuschwimmen oder an dessen Ufer zu übernachten.

Der Mandlaril hingegen wird von den Niritulern geradezu kultisch verehrt, was vor allem daran liegt, dass er eine der wichtigsten Nahrungsquellen des Dorfes ist. Sein Fischreichtum ist gewaltig, und Reisende von nah und fern bestätigen gerne, dass Fische aus dem ‚Zauberwaldstrom‘ zumeist größer und schmackhafter sind als andernorts. Der Mandlaril gilt in Niritul als ‚Fluss der Feen und Elfen‘, und viele Dörfler sind davon überzeugt, sie würden geradewegs ins Feenreich gelangen, folgten sie dem Fluss nur lange genug stromaufwärts. Und tatsächlich sind Feenwesen hier keine Seltenheit: Im Mündungsbereich zum Neunaugensee werden gelegentlich Wasserflinke gesichtet, Biestinger in Forellengestalt, die als gutmütig und verspielt gelten und schon manchen Dörfler vor Gefahren aus dem See bewahrt haben. In Niritul erzählt man sich, dass der Mandlaril eigentlich aus reiner Magie bestehe und weit im Norden, nahe seiner Quelle, ständig von blauem Glosen umhüllt sei. An seinen Ufern sollen mannshohe, purpurrote Farne und knallgelbe Pilze wachsen, die vorzüglich schmecken und nach dem Verzehr einen tiefen und erholsamen Schlaf schenken. Alte Quellen berichten auch von Schwärmen wunderschöner Schmetterlinge, die am Mandlaril heimisch sind und die durch das Wasser hindurch fliegen können, als sei es Luft. Dem Wasser selbst wird eine heilkräftige Wirkung nachgesagt, und jeder Nirituler pflegt einen Schank ‚echten Mandlarils‘ im Hause zu haben. Nachweisbar sind derlei Wunderwirkungen nicht, doch versetzt der Glaube bekanntlich Berge, und auch bei den Magiern aus Donnerbach genießt das Wasser des Mandlarils einen guten Ruf (Erleichterung von einem Punkt auf *Alchimie*-Proben).

Westen mit Donnerbach verbindet. Richtung Osten führt der Röderstreich (siehe Seite 127) als einfacher Trampelpfad über die Hardorper Ebene bis nach Sinopje und durchquert dabei am Mandlaril eine breite Furt. An dieser liegt auch die Motte Birsenburg, der Stammsitz der hier beheimateten gleichnamigen Adelsfamilie (Seite Seite 121). Der unheimliche Neunaugensee in Sichtweite Nirituls wird von den Dörflern gemieden. Lediglich ein alter Steg am Ufer lässt erahnen, dass die Nirituler den See vor langer Zeit einmal befahren haben.

DORFSPAZIERGANG

Reisende können die Siedlung durch zwei Tore betreten: das *Donnerbacher Tor* im Westen und das *Birselburger Tor* im Norden. Beide sind aus massivem, mit Eisenbeschlägen verstärktem Eichenholz gefertigt und werden jeweils von einem kleinen Wehrturm flankiert. Innerhalb der Palisaden prägen dicht gedrängte, einfache Holzhäuser mit spitz zulaufenden Schindeldächern das Bild – Holz ist hier ein vergleichsweise günstiger und leicht zu beschaffender Baustoff.

Durch das *Donnerbacher Tor* im Westen gelangt man über den *Karrenweg*, die einzige gepflasterte Straße des Dorfes, geradewegs zum Marktplatz im Zentrum. Hier kommen an jedem Markttag die Menschen aus der näheren Umgebung zusammen, um Waren zu tauschen und sich mit dem Nötigen zu versorgen. Seit den jüngsten Siedlungsbestrebungen in der Hardorper Ebene findet darüber hinaus an jedem ersten Windtag im Monat zusätzlich eine größere Warenschau statt, bei der vor allem Baumaterialien, Werkzeuge und Nahrungsmittel gehandelt werden. An solchen Tagen platzt das Dorf aus allen Nähten, so dass mittlerweile immer mehr Händler dazu übergegangen sind, ihre Waren außerhalb der Palisaden in der Nähe des Birselburger Tors feilzubieten.

Rund um den Marktplatz leben vor allem wohlhabende Dörfler, so dass sich hier auch größere, mehrstöckige Häuser finden, die mit aufwendigen Holzschnitzereien verziert sind. Dominiert wird der Platz jedoch von den beiden einzigen aus Bruchstein errichteten Gebäuden: Der *Vogtei* und dem *Rondratempel*. Das Bethaus der göttlichen Leuin ist architektonisch von erfrischender Schlichtheit und besteht lediglich aus einem einzigen, fensterlosen Raum, der von Kohlebecken schwach erhellt wird. Das dämmerige Licht lädt den Besucher ein, über die nach bildhauerischen Gesichtspunkten bestenfalls mittelmäßige Qualität der Sandsteinskulptur einer löwenköpfigen Rondra großzügig hinwegzusehen. Dennoch erfreut sich der Tempel unter den Niritulern großer Beliebtheit, ist er doch selbst an hektischen Markttagen eine Oase der Stille. Schwertschwester *Jorsa Adamas von Niritul* (*999 BF, unersetzt, lange rotbraune Haare, braune Augen, Lachfältchen) steht dem Haus vor und bildet neben zwei Novizen gerne auch Dorfkinde im Lesen und Schreiben aus. Jorsa ist in Niritul sehr beliebt, gilt als begnadete Lehrerin, insgesamt vertrauenswürdig und mit ihrem beidhändigen Rondrakamm *Adamas* als (leidlich) kampfstärke Verteidigerin des Dorfes.

Ebenfalls am Marktplatz liegt das Gasthaus *Mandlarilau*. Ehemals eine solide, unauffällige Herberge, hat das Haus nach einem Betreiberwechsel im Jahr 1032 BF erheblich an Ansehen gewonnen: *Irian Horsbeck* (*996 BF, klein und unersetzt, kahlrasierter Schädel, hektisch, aufbrausend), der neue Besitzer, hat im berühmten Garether ‚Seelander‘ gelernt, und so ist das Gasthaus mittlerweile wegen seiner ausgezeichneten Fischgerichte über die Dorfgrenzen hinaus bekannt. Horsbeck verwendet, wie sich einer großen Schiefertafel gleich neben dem Eingang entnehmen lässt, ausschließlich frisch gefangenen Fisch aus dem Mandlaril. Deswegen hat er dem früher als ‚Zum Neunauge‘ bekannten Haus nach der Wiedereröffnung auch einen neuen Namen gegeben.

Der südliche Bereich des Dorfes, in dem überwiegend Bauern und Viehzüchter leben, wird von den Einheimischen *Schwarzhüttn* genannt. Hier wütete vor rund fünfzig Jahren ein schwerer Brand, der viele Todesopfer forderte und zahlreiche Gebäude in Mitleidenschaft zog. Noch heute sind die Fassaden einiger Häuser schwarz gefärbt – ganz bewusst, denn viele Dörfler betrachten die Katastrophe als gerechte Strafe für ihre Unachtsamkeit. Das Feuer wurde nämlich von einer über Nacht brennen gelassenen Kerze ausgelöst, und so sollen die düsteren Fassaden den Niritulern stets zur Mahnung gereichen, mit offenem Feuer besonders achtsam und verantwortungsvoll umzugehen.

Etwas abseits der anderen Häuser befindet sich in der windschiefen Hütte der *Alten Burja* (*unbekannt, zerknittertes Gesicht, zahnlos, gebeugt) ein kleiner Kräuterladen. Die Unfreundlichkeit der alten Vettel ist ebenso legendär wie ihr schier unerschöpfliches Kräutersortiment. Woher Burja ihre Waren bezieht, weiß niemand. Zahlreiche Geschichten ranken sich jedoch um den kleinen Garten auf der Rückseite der Hütte, der von einer dichten, mannshohen Hecke begrenzt wird und in den noch niemand außer Burja selbst je einen Fuß gesetzt hat.

BURJAS KRÄUTERHÜTTE – EIPIGE ANREGUNGEN

Was es mit Burjas mysteriösem Laden auf sich hat, möchten wir an dieser Stelle bewusst offenlassen. Womöglich ist ihr beeindruckendes Kräutersortiment lediglich auf die vielen ausgedehnten Wanderungen an Mandlaril und Neunaugensee zurückzuführen, bei denen sie immer wieder seltene und kostbare Gewächse findet. Vielleicht hat sie in der Gegend auch einst ein (hoch-)elfisches Artefakt gefunden, das mit einer mächtigen Variante des **HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT (LCD 105)** belegt ist. Oder handelt es sich bei Burja gar um eine Zauberkundige, die ein elementares Wesen des Humus oder einen Dämon in ihren Dienst gestellt hat?

Nordwestlich des Marktplatzes erstreckt sich das Viertel *Koesweiler*, in dem überwiegend Handwerker leben. Schon aus einiger Entfernung kündigt eine Reihe unablässig rauchender Schornsteine von den *Werkstätten der Familie Walkenried*, die hier gleich ein halbes Dutzend Gebäude in Beschlag genommen hat. Die Walkenrieds sind Grobschmiede und haben sich im Laufe von Generationen durch Fleiß, aber auch durch eine ausgeprägte Ellenbogenmentalität zu einer der einflussreichsten Familien der Gegend hochgearbeitet. Heutzutage stellen sie aus überwiegend aus der fürstlichen Mine bei Donnerbach stammendem Roheisen alle erdenklichen Arten von Eisenwaren her, von Mistgabeln über Hämmer und Brechstangen bis hin zu Eisennägeln, Kesseln und Hufeisen. Familienoberhaupt *Bodek Walkenried* (*975 BF, Schrank von einem Mann, roh, laut, ordinär) und seine acht erwachsenen Kinder sind für ihre ‚robusten‘ Umgangsformen gegenüber potentiellen Konkurrenten bekannt, und der Ausspruch ‚Probleme auf die Bodek’sche Art lösen‘ ist in Niritul längst zum geflügelten Wort geworden.

Der nordöstliche Teil Nirituls wird *Kuesbach* genannt. Hier leben zahlreiche Fischer, die auf dem nahegelegenen Mandlaril ihrem Tagwerk nachgehen. Die Fortsetzung des Karrenwegs, der hier vom Marktplatz aus in Richtung Birselburger Tor führt, verbreitert sich auf halber Strecke linksseitig zu einer kleinen Einbuchtung, der man ein wenig Platz für einen *Panrathiel*- und *Efferdschrein* abgetrotzt hat. Die Tochter des Meeresherrn genießt in Niritul ein ebenso hohes Ansehen wie der Unergründliche selbst, und viele der Dörfler spenden hier regelmäßig Votivgaben, sei es um gute Erträge beim Fischfang oder Schutz vor den Schrecken des Neunaugensees zu erbitten.

Gegenüber dem Efferdschrein befindet sich die Bognerie des *Halbelfen Drusek* (*988 BF, athletisch, goldblonde, lange Haare, wortkarg, verträumt). Der Mann hat bei den Auelfen gelernt und das dort erworbene Wissen immer weiter perfektioniert. Heutzutage gehört er zu den besten Bognern der Region, und selbst in Donnerbach rühmt sich so mancher, einen ‚echten Drusek‘ zu besitzen. Der Halbelf ist bekennender Pazifist, der noch nie einer Menschen- und Tierseele etwas zu Leide getan hat und seine Bögen nicht als Waffen, sondern als Kunstwerke betrachtet. Eine reichlich naive Einstellung, die seine Kunden wenig kümmert.

HANDEL UND WANDEL

Die Menschen in Niritul leben vor allem von der Landwirtschaft, von der Fischerei und vom Handel. Letzterer gewinnt durch die Besiedlung der Hardorper Ebene immer mehr an Bedeutung, so dass sich das Dorf mittlerweile zu einem wichtigen Warenumserschlagplatz entwickelt hat. Im Zuge dessen ist auch die Erhebung von Zöllen einträglicher geworden. Allerdings macht sich seit dem Bruch der Siedlergemeinschaft in der Hardorper Ebene wachsender Unmut breit, da Waren für die von Sarhild von Birselburg gegründete Siedlung Flammersbach – wenn überhaupt – mit niedrigeren Zöllen belegt werden als etwa die Waren für die Sensbachtaler. Bekannt ist Niritul schließlich auch für den Handel mit den

Auelfen, die in den Ausläufern der Salamandersteine leben. Elfishche Musikinstrumente, Kunstwerke oder seltene Kräuter sind daher in der Siedlung am Neunaugensee häufiger verfügbar als andernorts.

HERRSCHAFT UND VERWALTUNG

Niritul liegt im Herrschaftsbereich des Hauses Birselburg, dessen Oberhaupt Aldare sich jedoch vor Ort von Vogt *Gilmor von Dragendal* (*980 BF schulterlange schwarze Haare, hager, schwächlich, verweichlicht) vertreten lässt. Dragendal legt ein geradezu demonstratives Desinteresse für den ‚drögen Verwaltungsfirlefanz‘ an den Tag und schert sich nicht sonderlich um die Vorgänge im Dorf. Wann immer wichtige Entscheidungen anstehen, lädt er die einflussreichsten Dorfbewohner zu einem ‚unverbindlichen Gedankenaustausch‘ in die Vogtei ein – um dann die vorherrschende Meinung unreflektiert zu übernehmen. Aldare ist sich der Unfähigkeit ihres Vogtes bewusst, doch solange die Steuer- und Zolleinnahmen weiterhin sprudeln wie zuletzt, lässt sie Dragendal gewähren und ihn seiner wahren Leidenschaft nachgehen: dem Anfertigen von – überaus kitschigen – Landschaftsgemälden.

RATHILA – AM RAND DES REICHES

Rathila für den eiligen Leser

Einwohner: 450

Herrschaft: Baron Thordenin von Weißenstein zu Fuchshag

Garnison: 2 Ritter des Barons, 12 baronliche Waffenknechte, 11 Grünröcke in Rathila, 4 Grünröcke in Grenzweiler, 1 Stadtbüttel

Tempel: Eferd, Peraine, Praiosschrein, Rondrakapelle auf der baronlichen Feste

Besonderheiten: Das Herdfeuerfeld vor dem Südtor bietet Reisenden Platz, die Rathila nach Sonnenuntergang erreichen und die Stadttore verschlossen vorfinden.

Schenken / Gasthöfe: Gasthaus ‚Am Birkenplatz‘ (Q6/P6/S18), Schenken ‚Zur humpelnden Henne‘ (am Hafen; Q4/P2), ‚Zum fetten Ochsen‘ (Q6/P4) und ‚Fährmanns Rast‘ (in Grenzweiler; Q4/P6/S6)

Handelswaren: Leder und Felle, Vieh (Rinder, Schafe, auch Pferde), Weizen, Hafer, Gerste, Roggen, Rüben, Obst, Schilfrohr, Korbwaren, Fisch, Flusskrebse

Stimmung in der Stadt: In Rathila geht es beschaulich zu, man ist sich dabei jedoch stets möglicher Gefahren aus Norden und Osten bewusst.

Die Geschichte Rathilas beginnt im Jahr 451 v.BF. Einst von Isegrein dem Wanderer als Grenzposten gegen einen Strom widernatürlicher Feinde aus dem Norden gegründet (siehe auch **Strom der Feinde** in der Anthologie **Wetterleuchten**), hat der Flecken sich über die Jahrhunderte zu einer Stadt mit einer für die Grafschaft Sichelwacht beachtlichen Größe entwickelt. Bis heute ist Rathila die bedeutendste Befestigung

Weidens vor den freien Landen des Nordens. Die wehrhafte Siedlung sieht ihre Feinde zuvorderst in den Raubrittern und Rotpelzen der Region.

Von allen Gebäuden Rathilas ist die barönliche Feste *Finisrath* das größte und eindrucksvollste. Sowohl die Stadt als auch die Fährstation am Nordufer des Rathils – und mit ihr der um sie herum entstandene Ort *Grenzweiler* – sind von einem palisadengespickten Wall umgeben. Elf der fünfzehn Rathiler Grünröcke sind in einer Garnison am Flusshafen stationiert, während die restlichen vier in der *Kleinen Garnison* am Nordufer Wache halten.

Im Hafen befindet sich auch die Fährstation, an der Reisende auf dem Weg nach Norden über den Grenzfluss setzen können. Der dem Launenhaften geweihte Tempel *Efferdswehr* steht ganz in der Nähe. Er ist einer der ältesten Sakralbauten des Herzogtums und war einst Schwesterntempel des niedergebrannten Gotteshauses in Trallop. Wichtigster Tempel Rathilas ist jedoch das *Haus der Goldenen Felder*, in dem Peraine als Feld- und Fruchtbarkeitsgöttin verehrt wird. Viele Rathiler sehen in ihr die Gemahlin Efferds. Vor dem Tempel liegt der *Marktplatz*, auf dem einmal in der Woche fahrende Händler ihre Waren feilbieten.

Neben allerlei Handwerken verfügt Rathila über zwei Schenken und ein Gasthaus. Sollte letzteres überfüllt sein oder ein Reisender nach Einbruch der Dunkelheit vor verschlossenen Toren stehen, so kann das müde Haupt auf dem *Herdfeuerfeld*, einem Zeltplatz vor dem Südtor, gebettet werden. Erwähnenswert ist auch die Mühle am Fluss. Müller *Gillard* wird abergläubisch gemieden und ist als fauler Mehldieb verschrien, da er vom Zehnten des Scheffels lebt.

SINOPJE

Sinopje für den eiligen Leser

Einwohner: 350

Herrschaft: Baron Olf von Lynnd, vertreten durch seinen Vogt Sporlin Sohn des Ronach

Garnison: 1 Ritter des Barons, 6 barönliche Waffenknechte, 2 Grünröcke am Grenzübergang in die freien Lande, 2 Stadtbüttel

Tempel: Ingerimm, Travia, Efferd, Simiaschrein, Rondraschrein außerhalb des Ortes

Besonderheiten: In Sinopje findet jedes Jahr der *Simianis* statt. Die Sichelwachter Baronie Adlerflug ist zudem dafür bekannt, seit Langem von einem zwergischen Vogt verwaltet zu werden, der auf *Burg Wehsitz* bei Sinopje sitzt.

Schenken / Gasthöfe: Gasthäuser ‚Zum roten Ochsen‘ (Q7/P7/S8) und ‚Zum Weidenbaum‘ (Q5/P5/S13), Schenken ‚Huf und Flosse‘ (Q3/P2) und ‚Zur Bergziege‘ (Q5/P4/S5)

Handelswaren: Erze, Kupfer, Gesteine (darunter Schiefer), Sinopjer Röd, Holz, Holzkohle, Leder und Felle, Leinentuch, Vieh (Schweine, Ziegen, Geflügel), Roggen, Rüben

Stimmung in der Stadt: Sinopje ist ein beschaulicher, aber dennoch geschäftiger Flecken. Durch die Führung des zwergischen Vogts hat das Handwerk in der Stadt über die letzten Jahre deutlich an Bedeutung gewonnen.

Von anderen Dörfern der Baronie Adlerflug hebt sich Sinopje vor allem durch seine Größe, Betriebsamkeit und das vom Grafen verliehene Mauerrecht ab. Der Flecken ist direkt dem Baron unterstellt. Da dieser jedoch 1021 BF auf dem Zug gen Ysilia schwer verletzt wurde und in Siechtum fiel, wird Sinopje von seinem altem Freund *Sporlin Sohn des Ronach* verwaltet. Unter dessen gewitzter Führung hat sich der Ort an Rathil und Sinop zu einem florierenden Handelszentrum mit vielen guten Handwerkern entwickelt.

Deren Werksstücke sorgen dafür, dass Sinopje nach und nach über die Grenzen der Sichelwacht hinaus bekannt wird und dass der jährlich im Travia stattfindende Handwerkermarkt *Simianis* (Simiensmarkt) immer öfter auch Händler aus den angrenzenden Grafschaften, manchmal sogar aus dem Bornland anlockt. Diese interessieren sich unter anderem für Werke aus der Stellmacherei *Roszwinge*, der Böttcherei *Alweninger*, der traditionsreichen Schreinerei *Tann* oder für edle Gewänder vom Schneider *Silk Samit*.

Neben den Handwerkern sind die Sinopjer vor allem auf ihre Kettenfähre stolz, die meilenweit den einzigen (fast) sicheren Weg über den Grenzfluss Rathil bietet – und zwar zu jeder Jahreszeit. Der Vogt achtet darauf, dass die Fähre gut in Schuss ist und verlangt gepfefferte Preise je Überfahrt. Dafür sind Übernachtungen und Verpflegung in den Sinopjer Gasthäusern und Schenken erschwinglich. Der wichtigste Tempel des Ortes ist Ingerimm geweiht und verfügt dank der Spenden der Handwerker über beachtliche Mittel. In ihm befindet sich auch der einzige Simiaschrein der Sichelwacht.

Eine Besonderheit Sinopjes ist das *Sinopjer Röd*. Das kräftig-rote Pigment ist ein Abfallprodukt des Bergbaus im Rathilswall und in ganz Weiden – wie auch über dessen Grenzen hinaus – bekannt und beliebt.



GEGNER IN DER HARDORPER EBENE

GOBLINS

Rotpelze sind am Rand der Hardorper Ebene und den angrenzenden Gebieten eine stete Gefahr. Sie überfallen einzelne Personen und kleine Gruppen. Neben Fußkämpfern befinden sich auch Reiter in ihren Reihen, sei es auf schnellen Wildschweinen oder geländegängigen Gebirgsböcken.

Goblinkrieger (unerfahren / erfahren / Veteranen)

MU 9/11/12 **KL** 8/9/9 **IN** 11/11/12

CH 8/9/9 **FF** 9/10/10 **GE** 12/13/14

KO 9/11/13 **KK** 10/11/12

INI 8+1W6/13+W6/17+W6 **LeP** 22/27/34

RS 3/3/5 **WS** 5/6/7

Speer: DK 5

AT 10/12/16 **PA** 8/10/14 **TP** 1W6+5

Säbel: DK N

AT 11/13/17 **PA** 9/11/15 **TP** 1W6+3

Keule: DK N

AT 11/13/17 **PA** 7/9/13 **TP** 1W6+2/2/3

Kurzbogen:

RW 5/15/25/40/60 **TP+** (+1/+1/0/0/-1)

FK 10/14/20 **TP** 1W6+4

Wurfspeer:

RW 5/10/15/25/40 **TP+** (+1/0/0/-1/-2)

FK 9/12/19 **TP** 1W6+3

GS 8/9/9 **AuP** 30/36/42 **MR** 1/3/6

Sonderfertigkeiten: – / Ausweichen I (11), Finte, Gezielter Stich, Kampfflexe, Wuchtschlag / Ausweichen II (15), Gegenhalten, Meisterparade, Scharfschütze

Besonderheit: in großen Banden fühlen sich Goblins überlegen (MU +2, IN –2)

Goblin-Reiter

MU 12 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 10

FF 12 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 11

INI 14+W6 **LeP** 30 **RS** 3 **WS** 6

Säbel: DK N **AT** 14/13 **PA** 12 **TP** 1W6+3

Speer: DK 5 **AT** 13/12 **PA** 10 **TP** 1W6+5

Kurzbogen:

RW 5/15/25/40/60 **TP+** (+1/+1/0/0/-1)

FK 18 **TP** 1W6+4

GS je nach Reittier **AuP** 36 **MR** 4

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (11), Berittener Schütze, Kampfflexe, Niederwerfen, Reiterkampf, Sturmangriff, Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Unerfahrene Goblins greifen nur in Überzahl an und fliehen, wenn es schlecht um sie steht. Erfahrene Krieger greifen bevorzugt aus dem Hinterhalt je nach Waffe mit *Wuchtschlägen* oder *Gezielten Stichen* an, kämpfen wild und entschlossen, fliehen aber, wenn sie nur noch 1/3 ihrer LeP haben. Veteranen kämpfen geschickt mit *Finten*

und verteidigen sich mit *Meisterparaden* und *Gegenhalten*.

Durch ihre Schnelligkeit können *Goblin-Reiter* ihre Ziele hartnäckig verfolgen und mit einem *Stoß* durch ihr Reittier – einen Gebirgsbock oder ein Wildschwein – sowie mit *Sturmangriffen* und *Niederwerfen* schnell zuschlagen und sich bei Gefahr neu formieren. Die Elite-Kriegsreiter Tschak Chekrais reiten teilweise gar auf Sichel-Wildschweinen. Die Werte von Wildschweinen finden Sie unter dem Abschnitt **Tiere**.

GEMEINES VOLK

In der Ebene können die Helden auf gewöhnliche Menschen treffen, die so gut es geht das karge Land als Bauern bewirtschaften, in den Dörfern ihrem Handwerk nachgehen oder die Ebene auf der Suche nach lukrativen Geschäften bereisen. Auch der Großteil der Siedler gehört diesem robusten und harten Menschenschlag an, der sich auch seiner Haut zu wehren weiß. Gehen Sie bei Talentwerten, die nicht angegeben sind, von TaW 3 aus.

Tagelöhner

MU 11 **KL** 9 **IN** 13 **CH** 10

FF 12 **GE** 11 **KO** 14 **KK** 14

LeP 31 **RS** 1 **WS** 7

Holzfalleraxt:

INI 7+1W6 **DK** N **AT** 10 **PA** 8 **TP** 2W6+1

Beil:

INI 8+1W6 **DK** N **AT** 10 **PA** 9 **TP** 1W6+3

Keule:

INI 9+1W6 **DK** N **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6+2

GS 6 **AuP** 28 **MR** 3

Holzfaller: *Zweihand-Hieb Waffen* 8, *Athletik* 7, *Holzfällen* 16, *Steinebrechen* 8, *Klettern* 8, *Selbstbeherrschung* 6, *Wildnisleben* 8, *Holzbearbeitung* 10, *Zimmermann* 5; *Waldkundig*, *Wuchtschlag*

Bauhelfer: *Hieb Waffen* 7, *Athletik* 8, *Holzfällen* 8, *Selbstbeherrschung* 7, *Gesteinskunde* 7, *Holzbearbeitung* 6, *Steinmetz* 8, *Steinebrechen* 13, *Zimmermann* 5; *Gebirgskundig*

Handwerker / Bauer

MU 10 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 11

FF 13 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 12

LeP 29 **RS** 1 **WS** 6

Dolch:

INI 10+1W6 **DK** H **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6+1

Kurzschwert:

INI 10+1W6 **DK** HN **AT** 12 **PA** 12 **TP** 1W6+2

Keule:

INI 9+1W6 **DK** N **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W6+2

GS 6 **AuP** 29 **MR** 3

Bauer: *Holzfällen* 4, *Steinebrechen* 3, *Selbstbeherrschung* 6, *Überreden* 5, *Pflanzenkunde* 6, *Tierkunde* 7, *Ackerbau* 10, *Viehzucht* 11, *Fleischer* 5, *Kochen* 6,

Krämer: *Überreden (Feilschen)* 9 (11), *Handel* 9

Wirt: Überreden (Feilschen) 7 (9), Zechen 12, Brauer 8, Fleischer 8, Kochen 10

Handwerker: Holzfällen 5, Steinebrechen 4, zwei Handwerkstalente* 9, Holzbearbeitung 7, Überreden 7

Handwerksmeister

MU 12 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 12

FF 15 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 13

LeP 29 **RS** 1 **WS** 6

Dolch:

INI 10+1W6 **DK** H **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6+1

Kurzschwert:

INI 10+1W6 **DK** HN **AT** 12 **PA** 12 **TP** 1W6+2

Keule:

INI 9+1W6 **DK** N **AT** 11/13/17 **PA** 7/9/13

TP 1W6+2

GS 6 **AuP** 29 **MR** 3

Baumeister: Holzfällen 4, Steinebrechen 10, Überreden 10, Klettern 7, Selbstbeherrschung 6, Baukunst 14, Gesteinskunde 12, Maurer 8, Steinmetz 12

Handwerksmeister: Holzfällen 6, Steinebrechen 5, zwei Handwerkstalente* je 12, Holzbearbeitung 10, Überreden 9

*) beispielsweise Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Lederarbeiten, Maurer, Steinmetz, Stoffe Färben, Webkunst, Zimmermann oder andere entsprechend der Liste **Handwerks-Professionen** in **WdH 144f**.

Waldläufer

MU 12 **KL** 11 **IN** 14 **CH** 9

FF 13 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 12

INI 10+1W6 **LeP** 29 **RS** 1 **WS** 7

Eberfänger: **DK** H **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+2

Kurzbogen:

RW 5/15/25/40/60 **TP+** (+1/+1/0/0/-1) **FK** 18 **TP** 1W6+4

GS 6 **AuP** 32 **MR** 3

Wichtige Talente: Bogen 10, Holzfällen 9, Steinebrechen 7, Schleichen 7, Sich Verstecken 7, Sinnenschärfe 7, Fährtensuchen 8, Fallenstellen 6, Orientierung 8, Wettervorhersage 6, Wildnisleben 8, Ansitzjagd / Pirschjagd 7, Tierkunde 5, Holzbearbeitung 6

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Waldkundig, Steppenkundig; Scharfschütze, Schnellladen

Norbardischer Händler

MU 12 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 13

FF 11 **GE** 10 **KO** 12 **KK** 11

INI 10+1W6 **LeP** 29 **RS** 1 **WS** 6

Keule: **DK** N **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W6+2

GS 6 **AuP** 29 **MR** 3

Wichtige Talente: Menschenkenntnis 10, Überreden (Feilschen) 12 (14), Orientierung 8, Wildnisleben 7, Schätzen 10, Handel 8

Verhalten im Kampf: Der in der Hardorper Ebene beheimatete Menschenschlag ist bereit und es nahezu gewohnt, sich mit der Waffe in der Hand zu verteidigen. Rondrianische Ehrbegriffe sind hier sogar im einfachen Volk zu finden. Dennoch sind es in der Mehrzahl keine ausgebildeten Krie-

ger, sondern in taktischen Dingen ungeschulte Bauern und Handwerker, deren Moral und Kampfordnung auch schnell zusammenbrechen kann.

KRIEGSVOLK

Ob für Ruhm und Ehre, blinkende Münze oder zur Verteidigung der Gemeinschaft, in der nahezu gesetzlosen Hardorper Ebene suchen viele ihr Glück im Waffenhandwerk. Auch die Siedler werden von Rittern geführt, in deren Diensten Waffenknechte und Knappen stehen, während jedes Dorf zumindest eine kleine Anzahl an Bütteln aufbietet.

Dorfbüttel / Wache

MU 12 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 12

FF 10 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 11

INI 10+1W6 **LeP** 28 **RS** 2 **WS** 6

Kurzschwert: **DK** N **AT** 12 **PA** 12 **TP** 1W6+2

GS 6 **AuP** 30 **MR** 3

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Knappe / Waffenknecht

MU 13 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 11

FF 11 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 14

INI 10+1W6 **LeP** 32 **RS** 2 **WS** 6

Schwert: **DK** N **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+4

GS 6 **AuP** 33 **MR** 3

Sonderfertigkeiten: Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Wuchtschlag

Ritter

MU 14 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 12

FF 10 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 13

LeP 35 **RS** 4 **WS** 9

Schwert:

INI 11+1W6 **DK** N **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+4

Zweihänder:

INI 10+1W6 **DK** N **AT** 16 **PA** 13 **TP** 2W6+4

Lanzenreiten: 18

GS 6 **AuP** 37 **MR** 4

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Befreiungsschlag, Binden, Finte, Kriegstreiterei, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Schildkampf I, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Während die Wachen und Büttel von Dörfern ihre Pflicht durchaus mit Sorgfalt erledigen und tapfer, aber wenig geschult kämpfen, kennen Knappen und Waffenknechte als Gefolgsleute von Rittern die Schlacht nicht nur aus Erzählungen. Sie wissen, was im Gefecht zu tun ist und wie sie ihrem Herren beistehen können. Mit Wuchtschlägen und Meisterparaden wehren sie sich tapfer und schützen den Ritter, in dessen Diensten sie stehen. Dieser wiederum wird tunlichst aus erhöhter Position einen Reiterkampf führen, wenn er die Gelegenheit hat. Er tritt als befehlsgeohnter Anführer auf. Ritter und Ritterin kämpfen stets mutig, ehrenhaft und in der ersten Reihe.

Uhdnberger berittener Legionär (Mensch / Ork)

MU 14/15 **KL** 11/9 **IN** 13/11 **CH** 11/9
FF 12/11 **GE** 14/13 **KO** 12/15 **KK** 12/15
INI 12/10+1W6 **LeP** 32/42 **RS** 3/4 **WS** 6/8

Säbel:

DK N **AT** 15/16 **PA** 14/13 **TP** 1W6+3/1W6+4
GS 7/7 **AuP** 32/45 **MR** 3/2

Sonderfertigkeiten: Steppenkundig; Aufmerksamkeit, Ausfall, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Sturmangriff, Wuchtschlag / zusätzlich Biss

Zwergische Uhdnberger Breitaxt

MU 14 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 10
FF 13 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 14
INI 7+1W6 **LeP** 40 **RS** 5 **WS** 7

Lindwurmschläger und Schild:

DK N **AT** 15 **PA** 16 **TP** 1W6+5
GS 4 **AuP** 50 **MR** 4

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig; Aufmerksamkeit, Formation, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Schildkampf II, Wuchtschlag

Kundschafter (Goblin / Halbelf)

MU 12/14 **KL** 9/11 **IN** 12/14 **CH** 8/12
FF 10/11 **GE** 15/13 **KO** 12 **KK** 10/11
INI 17/10+1W6 **LeP** 26/28 **RS** 3 **WS** 6

Säbel: **DK** N **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3

Kurzbogen: **RW** 5/15/25/40/60 **TP+** (+1/+1/0/0/-1)
FK 18 **TP** 1W6+4

Schwert: **DK** N **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+4

Langbogen: **RW** 10/25/50/100/200
TP+ (+3/+2/+1/0/-1) **FK** 20 **TP** 1W6+6
GS 9/7 **AuP** 39/34 **MR** 2/5

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig / Waldkundig; Aufmerksamkeit, Finte, Schnellziehen, Schnellladen / zusätzlich Ausweichen II (16), Scharfschütze

Übernatürliche Begabungen: ADLERSCHWINGE, AXCELERATUS, BLITZ, EXPOSAMI, WIPFELLAUF

Verhalten im Kampf: Die Uhdnberger Söldner kämpfen Seite an Seite als eingespielte, mobile Reitertruppe, wobei neben Menschen auch viele Orks in ihren Reihen zu finden sind. Die normalerweise 15 Personen zählenden Einheiten gehen schnell, mutig und taktisch geschickt vor, scheren sich wenig um Ehre, sondern vielmehr um effektives Kämpfen. Sie erfüllen ihre Kontrakte und suchen den ‚Guten Kampf‘. Sind sie jedoch unterlegen und erleiden starke Verluste, nutzen sie ihre Mobilität, um sich als Truppe zurückzuziehen.

Die Legion setzt zudem *Goblin-* und *Halbelfische Kundschafter* als Späher ein, die keine unnötigen Risiken eingehen, sondern ihrer Einheit Meldung machen. Einige Halbelfen können dabei auch auf ihre *Übernatürlichen Begabungen* zugreifen und sich – in einen Vogel verwandelt oder per AXCELERATUS (LCD 36) – blitzschnell zur Truppe zurück begeben.

Die *Uhdnberger Breitäxte* haben in erster Linie zwergische Infanteristen in ihren Reihen. Zwar sind sie weniger mobil als die Legion, können durch ihre Ausdauer aber dennoch ein großes Marschpensum bewältigen und kennen sich vor allem im Gebirge hervorragend aus. Sie kämpfen tapfer Seite an Seite im *Formationskampf* und gehen kompromisslos mit *Wuchtschlägen* gegen ihre Gegner vor. Ein geordneter ‚Vorstoß in den rückwärtigen Raum‘ ist nur bei drohender Niederlage eine Option.

STRAUCHDIEB UND ELFENBRUF

In Verstecken im Wald und vor allem an den Gebirgspässen lauern immer wieder Banden von Ausgestoßenen und Verbrechern auf Opfer und Beute. Aber auch mit den Waldelfen der Salamandersteine, den Auelfen rund um Uhdnberg oder mit den vielen Gesetzlosen in Uhdnberg könnten die Helden aneinander geraten.

Wegelagerer

MU 12 **KL** 9 **IN** 14 **CH** 9
FF 11 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 12
INI 9+W6LeP 30 **RS** 2 **WS** 7

Kurzbogen: **RW** 5/15/25/40/60 **TP+** (+1/+1/0/0/-1)
FK 16 **TP** 1W6+4

Streitkolben und Schild:

AT 11 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N
GS 6 **AuP** 32 **MR** 3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag

Schlagetot / Orkischer Schlagetot

MU 12/14 **KL** 9/7 **IN** 12/10 **CH** 8/6
FF 10/10 **GE** 12/12 **KO** 13/15 **KK** 12/15
INI 10/11+1W6 **LeP** 28/36 **RS** 1/2 **WS** 7/8
GS 6/6 **AuP** 30/35 **MR** 3/2

Keule: **DK** N **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+2

Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Niederwerfen, Wuchtschlag / zusätzlich Biss

Waldelfischer Hüter

MU 14 **KL** 10 **IN** 15 **CH** 13
FF 12 **GE** 16 **KO** 12 **KK** 11
INI 12+1W6 **LeP** 25 **RS** 2 **WS** 6
Wolfsmesser: **DK** N **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3
Elfenbogen: **RW** 10/25/50/100/200
TP+ (+3/+2/+1/+1/0) **FK** 24 **TP** 1W6+5
GS 7 **AuP** 32 **AsP** 35 **MR** 7

Sonderfertigkeiten: Waldkundig; Aufmerksamkeit, Ausweichen II (15), Finte, Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen
Wichtige Zauber: ADLERAUGE, ADLERSCHWINGE, ARMATRUTZ, ATTRIBUTO, AXCELERATUS, BAND UND FESSEL, BANNBALADIN, BLITZ, CHAMAELIONI, EXPOSAMI, FALKENAUGE, FULMINICTUS, HILFREICHE TATZE, LEIB DER ERDE, PFEIL DES HUMUS, VISIBILI, WIPFELLAUF je 6-12

Elfenlieder: FRIEDENSLIED, LIED DER REINHEIT, WINDGEFLÜSTER



TIERE

Die Landschaftstabellen *Nördliche Grasländer und Steppen* sowie *Andere Mittelländische Gebirge* in **ZooBotanica 277f.** geben Ihnen einen Überblick über die hier lebende Fauna. Die Ebene ist zwar karg, dennoch ist sie von zahlreichen Wesen bewohnt, die sich an die schwierigen Bedingungen angepasst haben. Viele Tiere können dabei auch dem Menschen gefährlich werden.

Wolf / Rudelführer

INI 9+1W6 **PA** 7/8 **LeP** 23/25 **RS** 2 **WS** 6/7

Biss: **DK** H **AT** 10/12 **TP** 1W6+3

GS 12 **AuP** 100 **MR** 1/3

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen

Verhalten im Kampf: Die häufig ausgehungerten Wölfe der Hardorper Ebene versuchen meist, in kleinen Rudeln Vieh oder menschliche Gegner zu stellen. Sie fliehen, wenn ihre LeP unter 10 sinken oder ihr Rudelführer stirbt.

Staubkatze

INI 12+1W6 **PA** 10 **LeP** 20 **RS** 2 **WS** 5

Prankenhieb: **DK** H **AT** 12 **TP** 1W6+1

Biss: **DK** H **AT** 12 **TP** 1W6+1

GS 9 **AuP** 30 **MR** 1

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (12), Anspringen (0), Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Gezielter Angriff/Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

Verhalten im Kampf: Die Staubkatze ist eine in trockenen Steppen vorkommende, mit 5 Spann Länge und 3-4 Spann Höhe jedoch größere Abart der Wildkatze (**ZooBotanica 120**). Das gedrungene Tier verfügt über einen langen und dichten, gelblichgrauen Pelz mit zahlreichen rotbraunen und schwarzen Streifen, der Schwanz ist ebenso kurz und buschig wie bei der Wildkatze. Schnauzenspitze, Kinn, Augenflecken und Unterleib sind lohfarben. Ihre Fellfarbe ist hervorragend auf die vorherrschenden Farben von Grasländern abgestimmt. Die Staubkatze ist neugierig, verspielt und mutig. Ihr Jagdrevier sind Steppe sowie eingestreute Waldsprensel, wo sie überwiegend kleine Nagetiere jagt, sich zuweilen aber auch an größere Beute herantraut. Staubkatzen sind Draufgänger, die nur ungern nachgeben. In die Enge getrieben verteidigen sie sich bis zum letzten Atemzug, und von einer einmal ins Auge gefassten Beute lassen sie nur selten ab. Dank ihrer Fellfarbe sind sie hervorragende, nur schwer zu erkennende Schleichjäger. Innerhalb ihres Reviers legen die einzüglerischen Tiere zahlreiche Rückzugsorte in Erdhöhlen, auf Bäumen oder zwischen Felsen an. Ihre Beute greifen sie *gezielt* aus dem *Hinterhalt* an. Nur in Zeiten größten Hungers verzichtet die Staubkatze darauf, ausgiebig mit ihrem Opfer zu spielen, ehe sie es mit *Bissen* oder *Prankenhieben* tötet.

Auelf

MU 13 **KL** 11 **IN** 14 **CH** 14

FF 13 **GE** 15 **KO** 12 **KK** 11

INI 11+1W6 **LeP** 25 **RS** 2 **WS** 6

Schwert: **DK** N **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+4

GS 7 **AuP** 32 **AsP** 28 **MR** 6

Sonderfertigkeiten: Waldkundig, Steppenkundig; Aufmerksamkeit, Ausweichen II (15), Finte

Wichtige Zauber: ADLERAUGE, ARMATRUTZ, ATTRIBUTO, AXCELERATUS, BALSAM, BANNBALADIN, BLICK IN DIE GEDANKEN, BLITZ, EXPOSAMI, FULMINICTUS, SENSIBAR, SOMNIGRAVIS, VISIBILI je 6-12

Elfenlieder: FREUNDSCHAFTSLIED, FRIEDENSLIED, SORGENLIED

Verhalten im Kampf: *Wegelagerer* schießen aus dem Hinterhalt zunächst Pfeile auf die Bewaffneten eines Handelszuges, ehe sie angeschlagene Kämpfer mittels *Wuchtschlägen* schnell kampfunfähig machen. Sie fliehen, wenn sie zu unterliegen drohen oder 2 Wunden erlitten haben. Das Vorgehen von *Schlagetots* in Städten der Region, allen voran Uhdenberg, ist ähnlich hinterhältig: Sie lauern arglosen Opfern in Gruppen auf, überfallen sie durch *Niederwerfen*, *Wuchtschläge* und *Betäubungsschläge*, rauben alles Wertvolle und verschwinden. Mit Gegenwehr rechnen sie in der Regel nicht, weswegen sie schnell die Flucht ergreifen, wenn ein Opfer nicht so hilflos ist wie erhofft.

Auf *Waldelfen* treffen die Siedler voraussichtlich nur, wenn sie deren Grenzziehung in den Salamandersteinen nicht beachten. Sie schützen diese zwar um jeden Preis, belassen es zunächst aber meist bei einem Warnschuss. Ähnlich verhält es sich mit den *Auelfen* der Roten Sichel, die ihre wenigen Wälder hartnäckig gegen den Raubbau der Uhdenberger verteidigen und keinerlei Fremde darin dulden.

Widersetzt man sich, verwenden sie ihre Fähigkeiten als *Meisterschützen*, um die Helden zu vertreiben oder notfalls zu töten. Vor Gesprächen verwenden sie oft das *Friedenslied* oder den Zauber BANNBALADIN (**LCD 39**). Sollte die Lage eskalieren, blenden sie mit dem BLITZ (**LCD 49**), schützen sich mit ARMATRUTZ (**LCD 28**) und kämpfen mit dem FULMINICTUS (**LCD 91**).

Staubschröter

INI 5+1W6 PA 7 LeP 40 RS 5 WS 8

Zangen: DK N AT 13* TP 1W6+5, RS -1

Biss: DK H AT 16* TP 1W6+3, RS -1

GS 4 AuP 70 MR 13 / 11

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (Zangen) / Umklammern (16), Hinterhalt (10), Verbeißen, sehr kleiner Gegner (wenn aus dem Boden angreifend)

*) Sobald sich der Schröter verbissen hat, verursacht er pro KR 1W-2 TP zusätzlich und senkt den RS des Opfers an der entsprechenden Zone um 1 je KR. Sinkt der RS auf 0, sinkt auch der Gesamt-RS um 1.

Verhalten im Kampf: Diese seltene und unterirdisch lebende Abart des Großen Schröters (**ZooBotanica 117**) ist besonders gefährlich, da sie wie bei einem *Hinterhalt* überall aus dem Boden auftauchen kann. Ihre besonders robusten, zum Graben geeigneten Kiefer *verbeißen* sich dann in das Erste, was sie zu fassen kriegen. Man sagt, sie seien einst vor den widrigen Bedingungen der Ebene in den Untergrund geflohen und haben mancherorts ganze Tunnelsysteme angelegt. Ein Unglücklicher, der in ein solches einbricht, wird innerhalb von W6 KR von 2W6 Schröttern angegriffen.

Wildschwein / Sichel-Wildschwein

INI 8/9+1W6 PA 6 LeP 46/50 RS 2/3 WS 7/8

Stoß/Biss: DK H AT 13 TP 1W6+3/4

GS 10/9 AuP 60/65 MR 6

Besondere Kampfregeln: Überrennen (8/9, 2W/2 W6+2) / Verbeißen, Niederwerfen (4/6, Stoß)

Verhalten im Kampf: Die *Wildschweine* der Hardorper Ebene haben gelernt, sich zur Wehr zu setzen, weil sie in diesem Lebensraum sonst nicht bestehen könnten. Unter ihnen gibt es eine Rasse mit stark gebogenen und nach außen abstehenden Hauern. Ob diese *Sichel-Wildschweine* ihren Namen ihrer Herkunftsregion – dem Sichelgebirge – verdanken oder ihren Hauern, weiß niemand zu sagen. Sicher ist aber, dass ihr auffällig warziger und großer Körper ihr *Überrennen* und ihre Rammstöße zum *Niederwerfen* noch gefährlicher macht als bei gewöhnlichen Wildschweinen. Zudem sind sie aufgrund der in der Ebene auftretenden Phänomene äußerst neugierig und darauf eingestellt, auf schnelle und unerwartete Bewegungen oder Ereignisse sofort mit Angriff zu reagieren.

Bär (Höhlenbär / Borkenbär)

INI 6/8+1W6 PA 6/8 LeP 70/45 RS 3 WS 10/8

Tatze: DK H AT 11 TP 2W6/1W6+3

Biss*: DK H AT 12 TP 2W6+4/2W6+2

GS 8/15 AuP 30/35 MR 4/6 / 3/4

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 4), großer Gegner, Gelände (Höhle) / Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 2), Raserei (2, während der Brunft)

*) Nur nach gelungenem Doppelangriff

Verhalten im Kampf: Mehrere Arten von Bären (**ZooBotanica 72f.**) bevölkern die Gebirge und Wälder in und um die Ebene. Besonders *Höhlenbären* sind äußerst gefährlich, wenn man in

ihr Revier eindringt. *Borkenbären* sind vor allem im Frühjahr eine Gefahr, denn sie befinden sich dann in ihrer Brunft. Kräftige *Doppelangriffe* gehen ihrem starken *Biss* voraus.

Feuermolch

INI 7+1W6 PA 4 LeP 45 RS 3 WS 5

Schwanz: DK N AT 10 TP 1W6

Biss: DK H AT 12 TP 1W6+3 (+Gift)*

GS 4 AuP 20 MR 6/7

Besondere Kampfregeln: Umreißen (2, Schwanzangriff gegen Beine), Hinterhalt (15), Gelände (Sumpf)

*) Bei SP Stufe 7 Gift; 1 SP pro Stunde, Beginn: sofort, Dauer: 40-KO Stunden / 20-KO Stunden

Verhalten im Kampf: Überall in der Ebene, besonders aber in der Nähe des Neunaugensees, können die Helden auf die als Fels getarnten Feuermolche (**ZooBotanica 96**) stoßen. Bemerkten sie sie nicht (*Sinnenschärfe*-Probe) und kommen den Tieren bedrohlich nahe, so greifen diese zur Verteidigung schnell aus dem *Hinterhalt* an und treiben ihre Feinde mit *giftigen Bissen* und *Schwanzschlägen* in die Flucht.

Hardorper Klippechsen

INI 8+1W6 PA 3 LeP 25 RS 2 WS 5

Schwanz: DK H AT 12 TP 1W6+1

Biss: DK H AT 9 TP 1W6+3

GS 8 AuP 25 MR 6/4

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (8), Niederwerfen (je 5 erfolgreiche Angriffe ergeben zusätzlich eine Niederwerfen-Attacke 3) / Biss, Raserei (2, Gegner am Boden)

Verhalten im Kampf: Diese in Erdspalten und in feuchten Gebieten brütenden Wesen (**ZooBotanica 122**) treten meist in Rudeln von bis zu 4W6+5 Tieren auf. Die hiesigen Klippechsen haben sich aufgrund des schwankenden Angebots an Beute in der Ebene angewöhnt, selbst größere Gegner gemeinsam zu jagen und sich die Bäuche vollzuschlagen. Sie können selbst für einen Menschen schnell zur Gefahr werden, wenn sie aus dem *Hinterhalt* angreifen, ihn gemeinsam *Niederwerfen* und in *Raserei* mit *Bissen* zu töten versuchen. Mit diesem Jagdverhalten sind sie in der Ebene äußerst erfolgreich. Einzelne Verluste werden dabei in Kauf genommen, an eine Flucht denken sie erst, wenn mehr als die Hälfte des Rudels besiegt ist.

Klammermoloche

INI 9+1W6 PA 5 LeP 20 RS 1

Umklammern: DK H AT 12* TP –

Biss: DK H AT automatisch* TP 1W6

GS 11 AuP 30 MR 12/10

Besondere Kampfregeln: Umklammern (4), Verbeißen

*) Der Klammermoloche versucht stets einen Gegner zu umklammern, er beißt nur bereits in der Umklammerung gefangene Opfer. Wird der Moloche währenddessen von irgendeiner Art Schaden betroffen, wird dieser auf magische Weise auf den Umklammerten umgeleitet.

Verhalten im Kampf: Auf den ersten Blick ähnelt der etwa einen Schritt große Klammermoloche mit seinen kräftigen langen Armen, dem vorspringenden Unterkiefer und wulstigen

Lippen einem Affen mit grünlichblassem Fell und gelber Haut. Doch ist er eher Wasser- denn Landbewohner: zwischen Fingern und Zehen spannen sich Schwimmhäute, Nasen- und Ohröffnungen sind klein und lassen sich zum Tauchen verschließen, die Augen ähneln denen eines Fisches und die Lieder blinzeln von links nach rechts, nicht von oben nach unten. Klammermolche sind scheue, nachtaktive Tiere, die in Höhlen entlang des Ostufers des Neunaugensees leben – meist einzeln, zuweilen auch in kleinen Familien. Bei Gefahr verteidigen sie sich mit ihren Armen und *umschlingen* den Gegner. In der Umklammerung *verbeißen* sie sich zudem.

Sumpf- oder Zwergkrakenmolch

INI 9+1W6**** PA 4 LeP 50 (4 LeP je Arm /
RS 1 KO 17 18 LeP am Rumpf)

Würgen: DK HNS* AT 10** TP –

Biss: DK H AT –*** TP 1W6+3

GS 10/4 AuP 60 MR 8/10

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Würgen (10),

*Ein Tentakelangriff kann in allen möglichen Distanzklassen ausgeführt werden – beim Gelingen zieht der Krakenmolch das Opfer in der nächsten KR heran, so dass sich die Distanzklasse auf H verändert.

** Der Krakenmolch kann mit 6 seiner 8 Fangarme 2 Gegner beschäftigen. Den ersten versucht er mit 3 Fangarmen an sein Maul zu führen und zu töten, den zweiten hält er ‚auf Reserve‘ oder verteidigt mit den restlichen seinen Leib. Unabhängig von den zupackenden Fangarmen entsteht kein Würgeschaden – das Opfer muss sich jedoch aus jedem Arm befreien.

*** Der Schnabel wird nur als Folge des Würgens gegen einen umklammerten Gegner eingesetzt.

****An Land (oder Deck) wird die INI halbiert.

Verhalten im Kampf: Zwergkrakenmolche leben überall im Uferbereich des Neunaugensees, zuweilen auch in den sumpfigen Auwäldern. Ihr Rumpf ist etwa zwei Schritt groß, die 8 Fangarme drei Schritt lang. Im Kampf bewegen sie sich recht flink, da sie die Fortbewegung an Land einigermaßen gewöhnt sind. Ihre langen Fangarme benutzen sie nur, um das Opfer fest zu packen und an das schnabelartige Maul zu ziehen, um es damit zu töten. Die Tentakel sind stark genug, einen Menschen zu fangen, Schaden verursachen sie jedoch nicht.

Hippogriff

INI 9+1W6 PA 7 LeP 65 RS 2 WS 8

Hufe: DK H AT 12 TP 2W6

Biss: DK H AT 12 TP 1W6+3

GS 15* AuP 60 MR 8/10

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug

*) fliegend; am Boden 2/11/14

Verhalten im Kampf: Diese majestätischen Wesen (**ZooBotanica 109**), die in der Roten Sichel nisten, überfliegen die Berge und bisweilen die Ebene auf der Suche nach Beute, die bis zu goblin groß sein kann. Ihr erster Angriff erfolgt im *Sturzflug* mit einem *Biss*, darauf folgen weitere *Flugangriffe* oder Tritte mit ihren Hufen. Sie fliehen, wenn die Beute stärker ist als erwartet.

GEISTER UND UNTOTE

Die in der Regionsbeschreibung (siehe Seite 109ff.) erwähnten Sümpfe und Auwälder rund um den Neunaugensee, die verlassen Siedlungen und die Relikte hochelfischer Zeit sind häufig Heimat verfluchter Seelen, die aus verschiedenen Gründen niemals ihre Ruhe in Borons Hallen fanden. Weitere Varianten von Untoten entnehmen sie bitte der Spielhilfe **Von Toten und Untoten**.

GEISTER

Spuk

INI 12+W6 PA 0 LeP 40 RS 8

Poltern:

DK 7 Schritt AT 10 TP 3W6+6 (Strukturschaden)

GS 8 MR 15

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (Schadenszauber gegen unbelebte Materie, zudem MOTORICUS (10) (LCD 181)

Besondere Eigenschaften: Gegenstände beleben, Schaden gegen unbelebte Materie

Gefesselte Seele

INI 10+2W6 PA 0 LeP 7 AsP 18 RS 5

GS 10 MR 10

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II, Schreckgestalt I

Zauber: HORRIPHOBUS (10) (LCD 121)

Elfenmähre (Erscheinung)

INI 7+1W6 PA 6 LeP 82 RS 6

Überrennen: DK N AT 11 TP 2W6+1 TP

GS 30 MR 12

Besondere Kampfregeln und -manöver: Niederwerfen (4), großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Aura (Kälte und Feuer), Dunkelheit (wie Zauber mit 6 ZFP*), Schaden gegen belebte Materie (Überrennen), Resistenz (statt Immunität) gegen profane Waffen, Ungebunden, Unnatürliche Aura (Tiere spüren und fürchten die Anwesenheit, ihre LO sinkt um 5 und Proben wie *Reiten* oder *Abrichten* sind um 5 erschwert)

Neunaugensee-Sumpfpflicht (Irrlicht)

INI 10+1W6 PA 0 LeP 20 AsP 18 RS 9

Angriff: DK HNS AT 14 TP 3 SP

GS 30 MR 10

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (W20 SP), Kampf im Wasser

Besondere Eigenschaften: Schreckgestalt I (durch Geräusche und Licht), Ersäufen

Zauber: IMPERAVI (8)

Verhalten im Kampf: Geister kämpfen bis zum Ende und kennen keinerlei Furcht. Beim Siedlungsbau kann ein *Spuk* (WdZ 204) durch seinen *Strukturschaden* fürchterliches Unheil anrichten. Ähnlich zerstörerisch toben auch in kaltem Feuer brennende *Elfenmähren* durch ganze Dörfer oder



Ein Irrlicht im Moor

Holzfällergruppen hindurch und hinterlassen bei allen, die sie berührt haben, eine schmerzhaft Kombination aus *Kälte* und *Hitze* gleichzeitig. Zudem beunruhigt ihr Auftauchen Tiere zutiefst, wodurch Pferde scheuen und Rinderherden versuchen auszureißen. Die mit ihrer Erscheinung einhergehende *Dunkelheit* sorgt auch bei Siedlern schnell für Angst. *Gefesselte Seelen* (WdZ 204) existieren an einigen Stellen der Ebene und harren dort ihrer Erlösung, vertreiben jedoch die Lebenden mit HORRIPHOBUS oder ihrer *Schreckgestalt*. Die eigenartig schwarz leuchtenden *Neunaugen-Sumpfpflichter* sind mit 9 blauen Lichtpunkten an ihrer Seite versehen, die wie die Augen der namensgebenden Wesen im Neunaugensee aussehen. Diese spezielle Form der Irrlichter (WdZ 205) führt Wanderer zwar nicht unbedingt tiefer ins Moor, wer die pulsierenden ‚Augen‘ aber erblickt, kann von einem IMPE-RAVI-ähnlichen Bann dazu gebracht werden, ins Wasser des Neunaugensees zu gehen, wo die Lichter ihre Opfer *ersäufen*. Es soll sich um die Geister im See Ertrunkener handeln.

UNTOTÉ

Moorleiche (Untoter)

INI 8+1W6 **PA** 5 **LeP** 32 **RS** 4 **WS** 7
Hände: DK H **AT** 12 **TP** 1W6+3
Holzfälleraxt: DK N **AT** 11 **TP** 2W6
GS 5 **MR** 7

Eigenschaften: Ersäufen, Schreckgestalt I

Besondere Kampfregeln und -manöver: Kampf im Wasser, Würgen

Wasserleiche (Untoter)

INI 6+1W6 **PA** 5 **LeP** 40 **RS** 2 **WS** –
Hände: DK H **AT** 9 **TP** 1W6+2
Biss: DK H **AT** 8 **TP** 2 W6+2

GS 3 **MR** 12

Eigenschaften: Ersäufen, Schwere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Efferd, Immunität gegen Wunden

Besondere Kampfregeln und -manöver: Kampf im Wasser, Würgen

Brandleiche (Untoter)

LeP 30 **RS** 2 **WS** 9

Feueraxt:

NI 8+1W6 **DK** N **AT** 11 **PA** 3 **TP** 2W6+1

Feuerspeer:

INI 7+1W6 **DK** S **AT** 12 **PA** 6 **TP** 1W6+5

Feuerklinge:

INI 9+1W6 **DK** N **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W6+4

GS 5 **MR** 9/10

Eigenschaften: Folgeschaden (Feuer), Immunität gegen Feuer, Durch Feuer Gehen, Rauch, Regeneration I

Verhalten im Kampf: Untote kämpfen bis zum Ende und kennen keinerlei Furcht. *Moorleichen* sind teils verunglückte Wanderer, teils Menschenopfer, die nach Rache an all jenen sinnen, die in der Umgebung siedeln, in der sie vor Jahrhunderten starben. Bei *Wasserleichen* handelt es sich größtenteils um Ertrunkene, die durch die finsternen Mächte des Sees – ähnlich den Irrlichtern – keinen Frieden finden konnten. Manch einer behauptet, jedes Irrlicht sucht nach seinen sterblichen Überresten, so wie der untote Körper gleichermaßen seine Seele sucht. Fakt ist, dass Moor- und Wasserleichen durch die nächtlichen Moorlandschaften und Uferauen des Neunaugensees schlurfen und ihre Opfer *ersäufen*. *Brandleichen* finden sich hingegen im Umfeld der Relikte von Mandalya-Elfen immer wieder. Ihr *Rauch* verwirrt und erstickt ihre Feinde, während sie mit feurigen Waffen *Folgeschaden* anrichten.

DIE BESIEDLUNG DER HARDORPER EBENE

DER RECHTE PLATZ

»Den Platz hatte meine Herrin schon gewählt und hierhin führte sie uns. Nördlich des Röderstreichs fanden wir in Sichtweite der Straße einen Hügel, auf dem die Hochmotte erbaut werden soll. Im Norden konnte ich den Ephel'tir erkennen und einen Wald zu seinen Füßen. Dieser, so sagte die Herrin, sei ihr wohlbekannt. Wir fänden dort Wild und Holz. Beim Hügel erkannte ich, vom Wald herkommend, ein dünnes Rinnsal. Es gab einiges an Gemurre, da dies die einzige Wasserquelle ist, doch Baumeisterin Grethe war schnell mit Ideen bei der Hand, wie man das Bächlein stauen und einen Teich befüllen könne. Danach hat sie sich den Hügel angesehen. Zusammen mit meiner Herrin ist sie stundenlang darauf herum gewandert, hat gestikuliert und Dinge in ihre Wachstafel gekratzt. (...)

Das Lager wurde am Fuß des Hügels aufgeschlagen, und sogleich wurden die ersten Aufgaben verteilt. Die Holzfäller zogen aus, mit ihnen die größeren Kinder und einige der Alten. Ruten sollten sie schneiden, bündeln und zum Lager bringen, während die Holzfäller Bäume aussuchten und fällten. Der Zimmermann und seine Gesellen stellten derweil die aus Niritul mitgebrachten Pfosten für das erste Haus des Dorfes auf. Dieses wird der Herrin als Wohnstatt, der Baumeisterin als Werkstatt und uns allen als Schlafstatt dienen, wenn das Wetter gar zu garstig ist. Alle Anstrengung sollen zunächst dem Bau dieses Hauses gelten, hat die Herrin befohlen. Bis es fertig ist, schlafen wir in Zelten und unter den Wagen. Diese sind derzeit unser einziger Schutz, und mir ist nicht wohl bei dem Gedanken, dass uns nur dieser durchlässige Wall vor der Ebene schützt. Wind und Staub hält er jedenfalls nicht auf: Der rote Staub ist inzwischen überall, nicht nur in unserem Essen. (...)

—aus einem Brief Alfannas von Rennetal, Knappin Sarbild von Birselburgs, an ihren Vater, Frühling 1033 BF

In diesem Kapitel werden für die Region typische Siedlungsformen und Häuser sowie Regeln für den Bau einzelner Gebäude, die Gewinnung von Rohstoffen und den Handel vorgestellt. Zur Vertiefung des Besiedlungsmotivs sind die Spielhilfen **Ritterburgen & Spelunken** sowie **Handelsherr und Kiepenkerl** zu empfehlen, für die Nahrungsversorgung zudem die **Zoo-Botanica Aventurica**. In diesen Büchern finden Sie zu den genannten Tieren, Pflanzen, Häusern und Dorfformen weitergehende Erläuterungen.

AUFBAU EINES DORFES

ERSTE SCHRITTE

»Es geht gut voran, Herr Vater. Das ‚Flechthaus‘, wie die Bauern das erste Haus nennen, steht schon. Der Zimmermann deckt es gerade mit Holzschindeln, derweil seine Gesellen die ersten Bäume für die Hochmotte meiner Herrin behauen. Die Bauerkinder machen sich einen rechten Spaß daraus, das Flechtwerk zwischen den Pfosten mit Matsch zu beschmieren. Haben mir sogar einen großen Flatsch hinterher geworfen. Na, denen habe ich Bescheid gestoßen (...).

Meisterin Grethe hat gesagt, dass der Grund des Hügels fest und sicher ist. Sie meint, er gehöre sicher schon zum Ephel'tir, was immer sie damit meint. Jedenfalls hat sie da oben viele Pfosten eingeschlagen und Schnüre dazwischen gespannt. Ein Steinmetz kam dieser Tage von Uhdenberg her. Herrin Sarbild hat ihn gleich in Lohn und Brot genommen, und er rackert seitdem von Sonnenaufgang bis -untergang. Die Bauern müssen graben, bis sie auf Stein treffen, und den behaut er dann so, dass er die im Erdreich vorhandenen Feldsteine und die, die wir in der Umgebung finden, als Fundament darauf schichten kann. Die Lücken füllt er mit einer Masse aus gebranntem Kalk, Steinmehl und Wasser. Ich war ganz verwundert, wie fest das wird. Fürs Erste, sagt die Herrin, müsse sie eben auf einen Keller verzichten, aber ich hab' schon gemerkt, dass sie die Motte an den vorderen Rand des Hügels stellen lässt, damit dahinter Platz für eine Erweiterung ist.

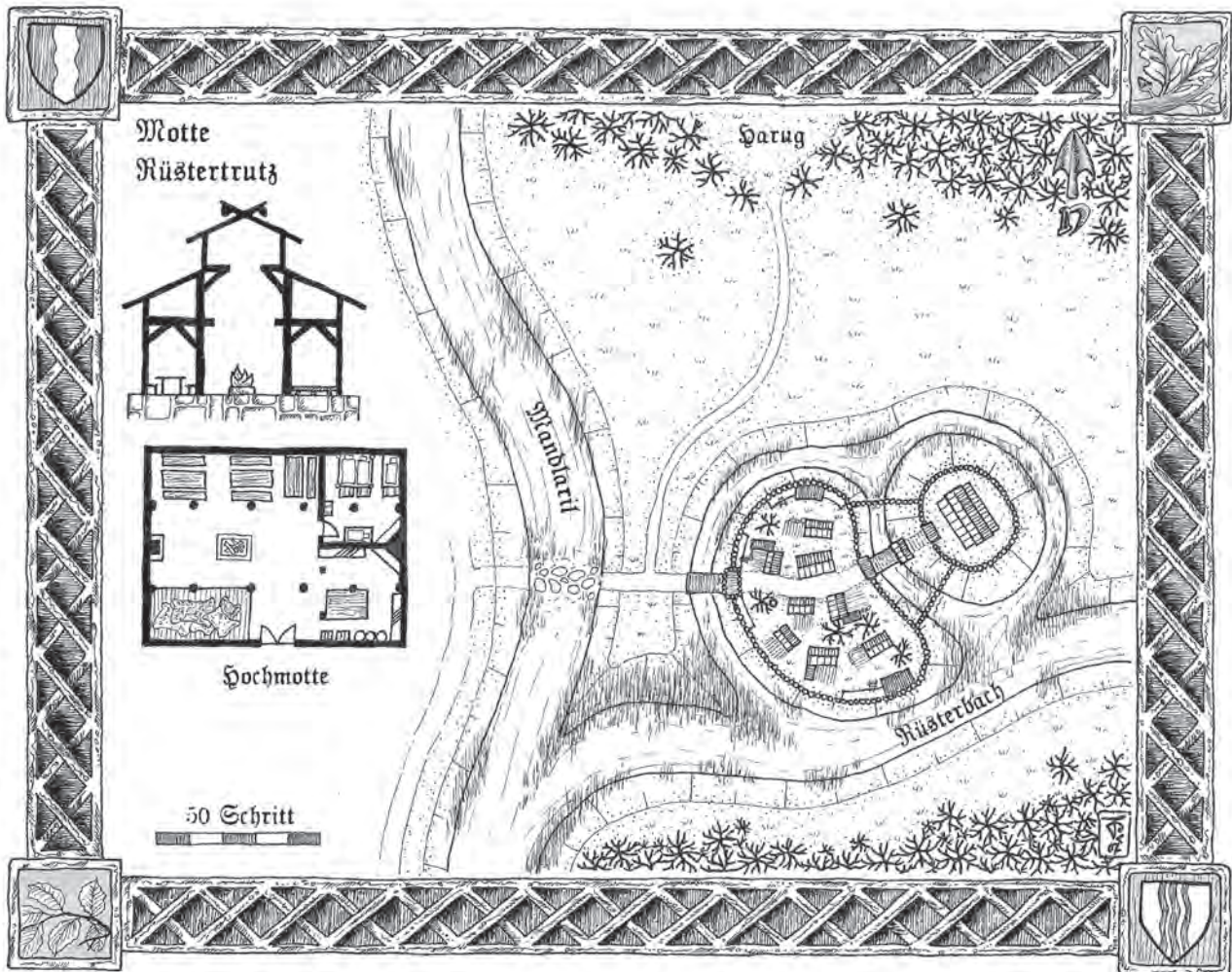
Da die Herrin eine gerechte ist, lässt sie die Bauern zum Ausgleich für ihre Fron auch an eigenen Katen werkeln. Die ersten einfachen Hütten sind schon zu erkennen, ihre Giebel zeigen zur Motte und zum Platz, auf dem das Flechthaus steht. Beinahe sieht es schon jetzt wie eine Vormotte aus.

Gunter und ich haben das Bächlein gestaut, der Zimmermann hat ein Wehr gebaut und tatsächlich, nach zwei Tagen hatten wir einen kleinen Weiher, was eine Wohltat ist, denn die Ebene ist sehr trocken. Habe ich schon von dem Staub erzählt? Der ist wirklich überall, auch an Stellen, über die ich nicht reden mag. Da ist es gut, dass wir nun mehr Wasser haben. Auch, weil die Bauern so leichter Schlamm für das Flechtwerk mischen können – dafür immerhin taugt der blöde Staub. Die Wände sehen dann zwar rot aus, aber das ist ja eine der Herrin Rondra gefällige Farbe, wie Herrin Sarbild immer sagt.

Einige Bauern haben auch schon kleine Beete angelegt und umgeben sie zum Schutz mit Flechtzäunen. Gestern gab es große Freude, denn eine der Sauen hat geferkelt. Und bei den Stallhasen gibt es wohl auch schon bald Nachwuchs. Die Hühner hingegen stellen sich recht dumm an. Darum will Fronika, eine Bauerstochter, einen anständigen Hühnerstall bauen. Sie sagt, wenn die Vögel Angst haben, legen sie nicht. Meine Herrin sagt, ich soll ihr dabei helfen. Als wäre das eine Arbeit für eine Knappin!«

—aus einem Brief Alfannas von Rennetal, Knappin Sarbild von Birselburgs, an ihren Vater, Sommer 1033 BF

Neu gegründete Ansiedlungen in gefährlichen Regionen werden in der Regel als Angerdorf (**Ritterburgen 70**) oder als Rundling (**Ritterburgen 72**) angelegt. Bei beiden Dorftypen gruppieren sich die Häuser um einen zentralen Platz, auf dem Taverne und Tempel stehen. Gräben, Palisaden oder Zäune sichern das Dorf. Die Hochmotte kann als einzeln stehendes Gebäude den Platz von Taverne und Tempel einnehmen, die Häuser der restlichen Dorfbewohner verteilen sich um den ‚Burgberg‘.



DONNERBACHER HOCH- UND VORMOTTE

Die im Dominium am weitesten verbreitete Befestigung ist die Motte. Die Dörfer des Dominiums werden normalerweise nahe solcher Anlagen errichtet oder gar in die Befestigungsanlage mit einbezogen. Die nebenstehend abgebildete Motte Rüstertrutz kann als Paradebeispiel für die nachfolgenden Bautypen gelten.

DIE HOCHMOTTE

Normalerweise wird bei der Gründung eines Dorfes in der Region als erstes die zweistöckige *Hochmotte* gebaut. Sie erhebt sich meist auf einem künstlich aufgeschütteten Hügel, der von einem Graben und von Palisaden umgeben ist. Über die Jahrhunderte hat sich im Dominium vor allem die *Donnerbacher Hochmotte* – eine Abwandlung der Andergaster Bauform (**Ritterburgen 24**) – bewährt. Statt eines Turmes bevorzugen die Ritter ein zweigeschossiges, rechteckiges Haus aus Holz oder Bruchstein mit oft mehr als 20 Schritt Länge. Mächtige Holzsäulen stützen sowohl das Dach, als auch eingezogene Emporen in der unmittelbar hinter dem Eingang gelegenen Halle. In abgetrennten Bereichen befinden sich Küche und Schlafraum der Ritterfamilie. Während erstere nur durch weitere Säulen vom Hauptraum abgetrennt wird, ist das Schlafzimmer mit soliden Wänden und einer Tür versehen.

Im Zentrum der Halle befindet sich die gemauerte Feuerstelle, deren Rauch durch Öffnungen durch das obere, vom Hauptdach abgesetzte Giebeldach abzieht. Bei einem Angriff werden die Rauchabzüge auch als Schießscharten genutzt. Auf einer etwa einen halben Schritt hohen Holzplattform an einer der Seitenwände der Halle nächtigt das Gesinde. Die erste Ebene der Emporen ist über Leitern zu erreichen. Im Kriegsfall finden hier einerseits die Bewohner der Vormotte Unterschlupf, andererseits sind von hier aus die darüber liegenden, schmalen oberen Emporen zu erreichen. In einer solchen Motte herrschen zeitweise beengte Verhältnisse. Gästen wird in der Regel die Lagerplattform in der Halle als Schlafstatt angeboten, während das Gesinde auf die rauchigen Emporen ausweichen muss.

DIE VORMOTTE

Am Fuß des Hügels schließt sich mit der *Vormotte*, wie das Dorf auch genannt wird, ein weiterer von Palisaden geschützter Bereich mit Ställen, Wirtschaftsgebäuden und den Wohnhäusern freier Bauern an. Wo die Gegebenheiten es ermöglichen, ist der Graben um die Vormotte mit Wasser gefüllt. Die Palisaden sind stabil und häufig mit Wehrgängen versehen. Eine Zugbrücke führt in das Dorf und wird von einem hölzernen Torturm gesichert. Ein weiterer Turm mit Zugbrücke sichert den Übergang von Vor- zu Hochmotte. Zu Letzterer führen gewöhnlich hölzerne, in den Burgberg getriebene Stufen hinauf.

Ein Ort mit besonderer Bedeutung für jedes Donnerbacher Dorf ist der *Harug*, der Heilige Hain, wie er im Abschnitt **Harug – Der Heilige Hain** (siehe Seite 125) beschrieben wird.

HÄUSER-TYPEN, BAUWEISEN UND BENÖTIGTE ROHSTOFFE

Häuser von wohlhabenden Bauern oder Familien werden häufig als *Hallenhaus*, ähnlich des tobrischen ‚Brodans Hof‘ (**Ritterburgen 74**) erbaut. Die Fachwerkgebäude vereinen Stall und Wohnung der Menschen unter einem Dach. In Donnerbach hat sich eine an der Bauweise von Hochmotten orientierte Variante des Hallenhauses etabliert. Tenne und angrenzende Küche sind durch eine Wand voneinander getrennt. Vorratskammer und Küche öffnen sich stattdessen zur Guten Stube hin, die großzügiger bemessen ist als im tobrischen Hallenhaus. Ein abgetrennter Raum dient der Bauernfamilie als Schlafräum. Das *Donnerbacher Großhaus* weist in der Regel die gleiche, geteilte Dachform auf, wie sie bei der Hochmotte üblich ist. Entlang der Längsseiten befinden sich eingezogene Emporen, auf denen das Gesinde nächtigt und Waren gelagert werden. Schmale, mit stabilen Läden verschlossene Fenster dienen der Belüftung oder als Schießscharten.

Hallen- und Großhäuser sind etwa acht auf zwanzig Schritt groß. Ersteres weist nur ein Geschoss, dafür aber einen Heuboden unter dem Schrägdach auf. Bei der Donnerbacher Variante fällt der Heuboden kleiner aus, da im Wohnbereich die gesamte Höhe des Gebäudes ausgenutzt wird. Der Materialbedarf beider Haustypen ist weitgehend gleich.

ДОННЕРБАХЕР ГРОßHAUS

Ein solches Haus kann in **Fachwerk-** und **Bohlenbauweise** oder mit **Steinwand** und **Schindeldach** erbaut werden. Zwischen die Fachwerkstreben wird Füllmaterial, wie Flechtwerk aus Ruten oder Schilf eingesetzt. Großhäuser in Bohlenbauweise sind dank der etwa 18 Halbfinger durchmessenden Holzbohlen sehr stabil. Die Wände von Steingebäuden sind etwa 60 Halbfinger dick. Benutzt werden können sowohl Steine aus einem Steinbruch, als auch aus Lehm gebrannte Ziegelsteine. Den konkreten Materialbedarf können Sie der Tabelle **Materialmenge beim Hausbau** (siehe Seite 160) entnehmen.

BAUERN- UND HANDWERKERHÄUSER

Einfache Bauern- und Handwerkerhäuser entsprechen häufig dem Typ von ‚Latinkas Kate‘ (**Ritterburgen 85**) und sind entweder als Bohlenbau mit stabilem Holz oder schlicht als Bretterbau zusammengesägt. Eine solche Kate ist üblicherweise fünf auf acht Schritt groß, mit versetztem Geschoss dreieinhalb Schritt hoch und verfügt über zwei Zimmer sowie einen kleinen Keller. In der Nähe des Neunaugensees gibt es keine Keller, so dass diese Gebäude ohne versetztes Geschoss auskommen müssen, stattdessen aber in der Regel mit einer etwas größeren Grundfläche erbaut werden.

HOCHMOTTE

Um eine Hochmotte zu bauen, bedarf es eines Baumeisters. Nur Kenntnisse in *Baukunst* (**WdS 27**) ermöglichen es, ein solches Gebäude so zu planen, dass es einerseits den Elementen trotzt und andererseits den Ansprüchen des zukünftigen Hausherrn entspricht.

Hochmotten werden häufig in Bohlenbauweise mit Holzschindeln erbaut. Zuweilen erhebt sich eine Motte auch auf einem eigens errichteten Steinfundament, in das bei hinreichender Tiefe (bis zu drei Schritt) auch Kellerräume eingebaut sein können. Ein felsiger Untergrund kann die benötigte Steinmenge deutlich reduzieren.

WEITERE GEBÄUDE

Neben diesen Bauten bietet es sich an, in der Siedlung weitere spezialisierte Gebäude zu errichten, um ihre Attraktivität zu erhöhen. **Tavernen** unterscheiden sich vor allem in der Größe von Bauernhäusern, sie sind etwa doppelt bis dreifach so groß. In der Hardorper Ebene sollten **Gasthäuser** zudem hinreichend stabil erbaut werden, um den häufigen Stürmen zu trotzen – ein Steinbau bietet sich daher an. Eine **Zollstation** stellt eine willkommene Einnahmequelle dar und sollte außerhalb des Dorfes an der Straße erbaut werden. Sie muss nicht groß sein, aber hinreichend stabil, weswegen sich als Material ebenfalls Stein empfiehlt. Ein **Sägewerk** kann hingegen als einfacher Bretterbau realisiert werden, benötigt zur Bearbeitung der langen Stämme aber viel Platz. Ein **Stall** ist meist in einfacher Bretterbauweise hochgezogen und dient den wichtigen Tieren als Schutz und Unterstand vor Witterung und Raubtieren. Ein **Schrein** oder **Tempel** hingegen krönt den Bau einer Siedlung und ist für die Moral der Bewohner sehr wichtig.

SCHUTZ UND VERSORGUNG

Zum Schutz kann die Siedlung mit **Palisaden** umgeben werden, welche wiederum von einem **Graben**, manchmal mit Wasser gefüllt, umgeben sein können. Der meist zentral gelegene, gemauerte **Brunnen** versorgt das Dorf mit lebenswichtigem Wasser, vor allem, wenn kein Bach in der Nähe ist. **Felder**, **Gemüsebeete** und **Gärten** versorgen die Siedler mit allem Nötigen und dienen dem Anbau von Kräutern und Nutzpflanzen.

MATERIAL, BAUZEIT UND -KOSTEN

ES GEHT VORAN

»Ihr müsst entschuldigen, Herr Vater, dass ich jetzt erst schreibe, aber es gab viel zu tun. Wir haben große Fortschritte gemacht. Nachdem die Bauersfamilien erst mal ein eigenes Dach über ihrem und dem Kopf ihres Viehs hatten, ging es besser mit den Arbeiten an der Motte voran. Das Steinfundament – es ist dann doch gut einen Schritt hoch geworden – ist fertig. Ich glaube, die Herrin hat auch einen kleinen Keller bekommen. Wie auch immer: Mächtige Baumstämme ragen inzwischen aus dem Fundament, und jetzt kann ich mir auch vorstellen, wie die

Motte bald aussehen wird. Stein ist hier rar, also werden wir die Wände aus Bohlen fertigen. Die Holzfäller gehen unermüdlich ihrem Tagwerk nach, und auch die Zimmermänner kommen kaum zur Ruhe. Vor dem Winter will Herrin Sarhild in ihre Burg umsiedeln, hat sie Meisterin Grethe und Meister Namgud gesagt. Die beiden sind ganz blass geworden, haben aber nicht widersprochen.

Wir konnten uns dann auch nicht weiter um die Baustelle kümmern. Endlich durfte ich mal wieder einem Tagwerk nachgehen, das einer Knappin würdig ist. Wir geleiten Händler auf ihrem Weg nach Niritul oder Hardorp. Das Flechthaus wird wohl noch ein richtiges Gasthaus werden, meint Truschel. Der

ist eigentlich Bauer, kümmert sich derzeit aber darum, dass wir und die Gäste eine ordentliche Mahlzeit bekommen. Wie ein rechter Wirt eben, meint Meisterin Grethe. Im Dorf steht so weit alles zum Besten, aber meine Herrin macht sich dennoch Sorgen. Die anmaßenden Mietlinge der Uhdnberger Legion haben bei unserem letzten Besuch in Hardorp allzu kecke Rede im Maul geführt. Nun fürchtet die Herrin wohl, sie könnten den Beleidigungen Taten folgen lassen. Ein Gutes hat es: Ich übe wieder mehr an den Waffen. Außerdem haben wir die Wachen verdoppelt.«

—aus einem Brief Alfjannas von Rennetal, Knappin Sarhild von Birselburgs, an ihren Vater, Herbst 1033 BF

MATERIALMENGEN BEIM HAUSBAU

Haustyp	Bauweise	Materialmenge	Anmerkungen
Kate	Bretterbau	5 Quader Holz	Holzschindeln inklusive
Kate	Bohlenbau	10 Quader Holz	Holzschindeln (5 Quader) oder Tonschindeln
Stall	Bretterbau	7 Quader Holz	Holzschindeln inklusive
Feldsteinmauer	Steinbau	1 Quader Stein	je 5 Schritt Länge
Bauernhaus	Steinbau	150 Quader Stein/Ziegel	Holzschindeln (5 Quader)
Brunnen	Steinbau	10 Quader Stein/Ziegel	30 Raumschritt Grabungen
Sägewerk	Bretterbau	20 Quader Holz	Holzschindeln (10 Quader), Werkzeug
Taverne	Bohlenbau	30 Quader Holz	Holzschindeln (10 Quader)
Gasthaus	Steinbau	300 Quader Stein/Ziegel	Holzschindeln (15 Quader)
Großhaus	Fachwerk	5 Quader Holz	Holzschindeln (5 Quader), Flechtwerk (10 Quader)
Großhaus	Bohlenbau	30 Quader Holz	Holzschindeln (10 Quader)
Großhaus	Steinbau	250 Quader Stein/Ziegel	Holzschindeln (10 Quader)
Keller	Steinbau	100 Quader Stein/Ziegel	100 Raumschritt Grabungen
Schrein	Bretterbau	15 Quader Holz	Holzschindeln (10 Quader)
Tempel	Bohlenbau	50 Quader Holz	Holzschindeln (20 Quader)
Tempel	Steinbau	300 Quader Stein/Ziegel	Holzschindeln (20 Quader)
Palisaden	Bohlenbau	20 Quader Holz	je 10 Schritt Palisade
Graben	–	–	30 Raumschritt Grabungen je 10 Schritt Palisade
Zollstation	Steinbau	100 Quader Stein/Ziegel	Holzschindeln (5 Quader)
Hochmotte	Bohlenbau	50 Quader Holz	Holzschindeln (15 Quader)
–Fundament	Steinbau	1.000 Quader Stein	

Bei allen Gebäudetypen wird die Menge der benötigten Baumaterialien pauschal um ein Drittel für Innenwände und Zwischendecken erhöht.

VOLUMEN UND GEWICHT – VON DEN MAßEINHEITEN

Große Rohstoffmengen werden entweder mit Volumen (Raummaß) oder Gewicht angegeben. Aus Gründen der Einheitlichkeit und der Nachvollziehbarkeit wurden bei der Erstellung dieser Spielhilfe alle Rohstoffe vom benötigten Raummaße auf ihr entsprechendes Gewicht umgerechnet. Verallgemeinernd wurde hierbei angenommen, dass:

● *lufttrockenes Holz* je Raumschritt etwa 500 Stein oder 0,5 Quader

● *Gestein* je Raumschritt etwa 3.000 Stein oder 3 Quader wiegt, wobei die spezifischen Gewichte einzelner Holz- und Steinarten gemittelt wurden.

BAUMATERIALIEN UND KOSTEN

Als **Bauholz** werden üblicherweise Sichelanne oder Erle verwendet, aber auch Ahorn- und Buchenholz kann genutzt werden. Besonders geeignet ist das Holz der an den Hängen der Salamandersteine häufig vorkommenden *Sommereiche*. Es gilt als beinahe ebenso widerstandsfähig wie das der Steineiche, ist jedoch nicht so kostspielig und wird im Dominium und in Weiden gerne für den Hausbau verwendet. Ein 30 Schritt hoher Baum mit einem Schritt Stammdurchmesser in Schulterhöhe liefert etwa 10 Quader zur Weiterverarbeitung geeignetes Holz. Zum Bauen geeignete **Steine** müssen aus einem Steinbruch geholt und weiter verarbeitet werden. Alternativ können auch aus Lehm gebrannte **Ziegelsteine** benutzt werden.

HOLZ- UND STEINPREISE

Material	Einkaufspreis/Quader
Holz der:	
Sommereiche	40-50 S
Steineiche	70-80 S
Buche	30-40 S
Ahorn	30-40 S
Sicheltanne	25-35 S
Erle	20-30 S
Steine	500-800 S
Lehmziegel	200-300 S

DER HAUSBAU IN REGELN

Das Talent *Baukunst* ist zwar nicht zwingend erforderlich, kann aber generell als *Hilftalent (WdS 15)* für alle Bauarbeiten verwendet werden. Ebenso dient das Talent *Zimmermann* als Hilftalent für Holzarbeiten, *Maurer* für Steinarbeiten und *Bergbau* für Grabarbeiten. Zum Bau von **Holzhäusern und -dächern** wird das Talent *Holzbearbeitung* verwendet, zum Bau von **Steinhäusern** das Talent *Steinmetz*, für Grabungen aller Art (Brunnen, Keller, Palisadengräben) das Talent *Athletik*.

Der **Fortschritt** beim Hausbau wird mit *längerfristigem Talenteinsatz (WdS 15)* dargestellt: Pro Tag und Person ist eine Probe auf *Holzbearbeitung*, *Steinmetz* oder *Athletik* möglich. Die zu erreichenden TaP* entsprechen dabei der für den Bau notwendigen Materialmenge in Quadern (siehe Seite 160) oder einem Raumschritt ausgehobener Erde beim Graben. Für den Außenbau einer einfachen Bauernkate aus Brettern genügen also 5 TaP*, für die steinerne Basis einer Hochmotte werden 10.000 TaP* benötigt. Misslungene Proben bedeuten keinen nennenswerten Fortschritt in diesem Zeitabschnitt, Patzer werfen das Projekt 2W6-2 TaP* zurück, bedeuten die gleiche Menge in Quadern an Rohstoffverlust und können zu Unfällen und Verletzten durch Einstürze oder Ähnliches führen. Gibt es im Dorf ein Sägewerk, werden 3 Punkte auf den TaW *Holzbearbeitung* der ausführenden Handwerker addiert. Alle Proben werden je KO/2 Arbeitstage um 1 erschwert, sofern kein Ruhetag dazwischen liegt.

Die verschiedenen **Bauweisen** haben einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad und sind daher wie folgt zusätzlich zu modifizieren:

- Bretterbauweise +/-0
- Bohlenbauweise +3
- Dachschindeln +4
- Fachwerk +4
- Steinbau +4
- Hochmotte zusätzlich +2, *Baukunst* erforderlich

OPTIONAL: HANDWERKERSTOLZ – BESONDERE QUALITÄT BEIM BAU

Handwerker sind stolz auf ihrer Hände Arbeit und haben nicht selten einen guten Ruf zu verlieren, der direkt auf der Güte ihrer Arbeit fußt. Nur selten gleicht ein Haus dem anderen, und gerade ein erfahrener Zimmermann oder Maurer legt Wert darauf, seinen Werken das gewisse Etwas zu verleihen. So soll auf dem Giebel der Motte des Adligen vielleicht dessen Familienwappen prangen, der des Perainetempels mit Ährensymbolen oder Storchenköpfen verziert werden.

Solche ‚Extras‘ bedürfen entsprechender Handwerkskunst: zusätzlich zu den TaP* für den Hausbau müssen je nach gewünschtem Ergebnis weitere TaP* aus *Holzbearbeitung*- oder *Steinmetz*-Proben erzielt werden. Zudem verlängert die Verzierung der Gebäude den Bauvorgang. Bei einer besonders kunstfertigen Ausführung werden die anfallenden Proben entsprechend der gewünschten Qualität und Komplexität nach Maßgabe des Meisters erschwert. Für stilisierte Symbole gibt es keinen besonderen Zuschlag, ein detailliertes Familienwappen kann dagegen schon einen Zuschlag von +5 erfordern.

Die Menge der erforderlichen TaP* hängt von der Größe der Verzierung, bezogen auf die Größe des Hauses ab: Für ein einzelnes Wappen in einem kleinen Haus reicht 1 TaP*, sollen hingegen alle Pfosten einer Hochmotte das Familienwappen tragen, werden sicherlich 100 TaP* benötigt.

Zusätzlich können besonders gelungene Werkstücke sich direkt auf die Stimmung und damit die Motivation der Handwerker, ja des ganzen Dorfes auswirken (siehe Seite 25).

HÄUSER Bauen LASSEN

BAUM FÄLLT!

»Meister Namgud redet seit dem Unfall kein Wort mehr mit mir. Hätte vielleicht doch auf ihn hören und die Herrin bitten sollen, die Holzfäller nicht einzeln auszuschicken. Den Göttern sei Dank heilt Stelins Fuß gut, er wird in einem Mond schon wieder arbeiten können. Zu spät, sagt die Dame Sarhild, und hat Gunter nach Hardorp geschickt, Arbeiter anwerben.«

—Tagebucheintrag der Baumeisterin Grethe Fraatz, 1033 BF

Begüterte Bauherren können natürlich auch Arbeiter anwerben, um ein Gebäude teilweise oder vollständig bauen zu lassen. Zu den Materialkosten gemäß Tabelle **Holz- und Steinpreise** (siehe oben) fallen je Arbeiter und Tag, sowie abhängig von ihren Fähigkeiten etwa folgende Tagessätze an:

Profession	Meister (TaW 10+)	Geselle (TaW 5-9)	Lehrling (TaW 1-4)
Baumeister	1 D	7 S	4 S
Steinmetz	6 S	5 S	3 S
Zimmermann	5 S	4 S	2 S
Tagelöhner/Hilfsarbeiter	–	1 S	5 H

ROHSTOFFBESCHAFFUNG

Um eine Siedlung aufzubauen, müssen die Vorkommen an Rohstoffen erschlossen werden. Eine Aufgabe für Helden – je nach Stand (SO) – kann es sein, eine Gruppe Holzfäller zu begleiten, um bei der Arbeit selbst Hand anzulegen.

HOLZ

In erster Linie dient Holz dem Hausbau, ebenso kann es – neben Torf – als Brennmaterial verwendet werden, wobei 0,1 Quader das Dorf einen Tag lang wärmen. In etwa diese Menge fällt an verwertbarem Holzabfall an, wenn 1 Quader Holz als Baustoff gefällt und präpariert wird. Kleine und größere Waldgebiete finden sich in der Hardorper Ebene häufig. Nicht jedes Holz eignet sich jedoch zum Bauen, weshalb für das Auffinden entsprechender Bestände erfahrene Waldläufer oder Holzfäller eingesetzt werden sollten. Eine gelungene *Wildnisleben*-Probe, die auch einige Tage dauern kann und durch die Geländekunde *Waldkundig* erleichtert wird, ist die Voraussetzung, um mit der Arbeit zu beginnen.

Der typische Tagesertrag eines sehr erfahrenen Holzfällers beträgt ungefähr 10-12 Quader. Dies umfasst das Fällen von 1-2 etwa 30 Schritt hohen, oder einer entsprechend höheren Anzahl dünnerer und kleinerer Bäume sowie der Vorbereitung des Holzes zum Abtransport und der anschließenden Weiterverarbeitung.

STEIN

Bis auf vereinzelte Findlinge und Feldgestein ist Stein in der zentralen Hardorper Ebene rar. Allein in den Randgebieten der Roten Sichel und der Salamandersteine lassen sich nennenswerte Vorkommen erschließen. Abgewickelt wird dies über die Talente *Gesteinskunde*, *Bergbau* oder *Steinmetz*. Sie erlauben auch eine Einschätzung, ob der Steinbruch erschließbar ist und sich ein Abbau lohnt. Die Geländekunde *Gebirgskundig* wirkt erleichternd.

VON DEN FÄHRNISSEN DES LANDBAUS

Bauern und Holzfäller, Hirten und Steinbrecher müssen in Aventurien nicht nur den Herausforderungen begegnen, die ihre zuweilen gefährlichen Berufe mit sich bringen. Sie leben zudem in einer Welt, die angefüllt ist mit rätselhaften Phänomenen, zauberhaften Wesen und schrecklichen Bestien. So kann sich die schlichte Aussage Alriks und Bertids „Wir sind dann mal kurz Holzfällen“ leicht als überraschend schicksalhaft entpuppen. Folgende, offen gehaltene Aufzählung mag Ihnen als Anregung dienen, um selbst aus einfachen Verrichtungen eine kleine Zwischenepisode zu entwickeln:

● Nachdem ein Held ein geeignetes Gebiet zum Holzfällen gefunden hat, weigern sich die abergläubischen Tagelöhner, den „verwunschenen Wald“ (beispielsweise einen aus der Regionalbeschreibung siehe Seite 126) zu betreten. Viel Überredungskunst ist gefragt oder es muss eine andere Lösung gefunden werden, um sie umzustimmen.

● Im Steinbruch oder bei Holzfällarbeiten müssen *Unfälle* verhindert werden: Abbrechende Steinbrocken oder große Bäume können leicht Menschen unter sich begraben, gerade wenn sich ein Lehrling besonders mutig zeigen will.

● Eine *Räuber-* oder *Goblinbande* ist auf die Gruppe Holzfäller aufmerksam geworden (siehe Seite 150). Später berichten, dass Goblins sich nähern und die Arbeiter sich beeilen müssen, um die gewünschte Tagesmenge zu schlagen. Möglicherweise gelingt dies nur, wenn die Helden sich mit *Holzfällen*-Talentproben einbringen.

● Holzfäller haben den Baum einer *Dryade* (**ZooBotanica 96**) ausgewählt. Um ihr Heim zu retten, umgarnt das Feenwesen die Arbeiter und entführt sie in ihre Welt. Den Helden fällt die Aufgabe zu, die mit dem sorgenfreien Leben im Feenreich ganz und gar Zufriedenen zurück zu ihren Familien zu holen.

● In den Wurzeln einer Blutulme ist ein *Lamifaar* (ebenda) eingesperrt. Auf der Suche nach kostbarem Holz für Möbel oder den Innenausbau wird der Baum gefällt und der Lamifaar freigesetzt. In blindem Hass greift er die Holzfäller an und labt sich an deren Lebenskraft, ehe er verschwindet. Die Helden müssen ihn wieder einfangen.

● Ein *Waldschrat* (**ZooBotanica 168**) verteidigt seinen Wald gegen Eindringlinge, ist aber zu Verhandlungen bereit. Orientieren Sie sich bei der Ausgestaltung dieser Begegnung an den verschiedenen Waldschratartern aus **Im Bann des Nordlichts** (Seite 146). Findet man eine für beide Seiten zufriedenstellende Lösung, könnte der Waldschrat – wenn es seinem Wesen entspricht – zu einem Verbündeten der Helden werden und sie mit Informationen versorgen.

● Biestinger wie *Wasserflinke* (**ZooBotanica 168, AB 153**), Fasanen oder Wieselgestaltige (**AB 152**), verfolgen die Bemühungen der Menschen in der Ebene interessiert und geraten dabei vielleicht in eine Notlage.

● *Mindergeister* (Klettlinge, Blättlinge, Erdwichtel oder Quellmännlein; **WdZ 385f.**) treten in der Folge von Staubstürmen oder anderen Phänomenen der Hardorper Ebene inmitten des Dorfes, beim Holzfällen oder Steinbrechen auf und verursachen ein fürchterliches Durcheinander.

● Arbeiter könnten nahe eines *Heiligen Ortes* (Heiliger Baum oder Höhle) Bäume fällen, Stein abbauen oder eine Begräbnisstätte entweihen. Von ausbleibenden Handelswaren bis zu wütenden Angriffen sind viele Reaktionen der Einheimischen denkbar.

● Die Helden stoßen auf einen durch KRAFT DES HUMUS entstandenen *Heiligen Hain* (**Elementare Gewalten 104f.**). Dieses Relikt eines alten Druidenzirkels erweist sich als heilkräftig.

RESSOURCENBESCHAFFUNG IN REGELN

Das einfache **Sammeln** von Flechtwerk für Fachwerk, Reisig und Torf als Brennstoff, Lehm zum Brennen von Ziegeln oder anderen minder wertvollen Rohstoffen kann jeder Siedler übernehmen. *Wildnisleben-* oder *Pflanzenkunde*-Proben entscheiden hierbei über die Güte der Funde. Je Tag und Person ergibt sich eine Ausbeute von $TaP^*/3$ Quadern des fertig präparierten Materials (beispielsweise gebrannte Ziegel). Für die Gewinnung von Holz und Stein können Sie sich zweier Meta-Talente bedienen:

Holzfällen (IN/KO/KK)

(*TaW Hiebaffen* oder *Zweihand-Hiebaffen* + *TaW Holzbearbeitung* + *TaW Wildnisleben*) / 3

Die Sonderfertigkeit *Waldkundig* erhöht den *TaW* um 3, *Wuchtschlag* um 2.

Pro Tag und Person kann eine Probe abgelegt und daraus TaP^* Quader Holz gewonnen werden. Sie können Modifikatoren je nach Werkzeug (Qualität von Äxten oder Sägen) und Situation (Unwetter, Verzögerungen, Zeitdruck) vergeben. Holzfäller sind aufgrund der Gefährlichkeit der Arbeit üblicherweise wenigstens zu zweit unterwegs. Für Einzelgänger gilt daher eine Erschwernis von +2.

Steinebrechen (MU/KO/KK)

(*TaW Athletik* + *TaW Wildnisleben* oder *Gesteinskunde* + *TaW Bergbau* oder *Steinmetz*) / 3.

Die Sonderfertigkeit *Gebirgskundig* erhöht den *TaW* um 3, *Wuchtschlag* um 2.

Pro Tag und Person kann eine Probe abgelegt werden, woraus eine Ausbeute von TaP^* Quadern Stein erzielt wird. Erschwernungen hängen von den örtlichen Gegebenheiten und dem verwendeten Werkzeug ab.

Optional können Sie Ihren Helden anhand deren *Profession* (beispielsweise Tagelöhner in verschiedenen Varianten wie Holzfäller) weitere Boni von bis zu 3 TaP zugestehen.

Möchten Sie – vor allem beim Voranschreiten des Abenteuers – die Würfelei reduzieren, können Sie je Tag fest mit einem Ertrag von $TaW/2$ Quadern an Material rechnen. Dies ermöglicht es Ihnen zudem,

den erzielten Wert leicht hochzurechnen und angesichts eines freien Rondratags je Woche entweder *wochenweise* ($TaP^* \times 6 / TaW \times 3$) oder *monatsweise* ($TaP^* \times 25 / TaW \times 12$) zu veranschlagen. Ebenso können Sie die Ressourcenbeschaffung für mehrere Arbeiter auf einmal bestimmen und entsprechend multiplizieren. Auf diese Weise ist es zudem möglich, stundenweisen Rohstoffabbau, beispielsweise im Rahmen des Ausspielens einer Steinbruch-Erkundung seitens der Helden, leicht auszuspielen ($TaP^*/5$). Auch hier führen misslungene Proben zu Minimalergebnissen oder völliger Erfolglosigkeit, Patzer sogar zu Unfällen, Zerstörung von Material und Ähnlichem.

Noch mehr als beim Hausbau gilt, dass je Periode von $KO/2$ harten Arbeitstagen eines Holzfallers oder Steinbrechers alle Proben um 1 erschwert werden, wenn kein Ruhetag dazwischen liegt.

Sicherlich werden Ihre Helden auch **eigene Ideen** beisteuern, um die Ausbeute an Rohstoffen zu erhöhen. Dienste von Wesen wie Humus- oder Erzelementaren, oder der Einsatz von Zaubern wie *DESINTEGRATUS*, *HASELBUSCH* oder *METAMORPHO* können Wunder bewirken, allerdings muss ein magiebegabter Held auch mit seinen *AsP* haushalten. Darüber hinaus gilt es zu bedenken, dass einfache Menschen womöglich nie wieder einen Fuß in einen Steinbruch setzen wollen, wenn sie gesehen haben, wie ein „steinerner Dämon“ dort Felsblock über Felsblock aus dem Berg gebrochen hat.

Seien Sie generell wohlwollend gegenüber Einfällen Ihrer Helden, beachten Sie aber auch die regionalen Besonderheiten und dass Spieler- und Heldenwissen getrennt behandelt werden sollten. Verlangen Sie bei allzu freizügig angewandtem irdischem Wissen zumindest Proben auf geeignete Berufstalente.

DIE VERSORGUNG DES DORFES

FUCHS' UND HÜHN

„Ja, bei den Göttern, alle. Verdammter Fuchs! Phex vergib', dich mein' ich nicht, nur diesen schleichenden Hühnerdieb aus deinem Gefolge. Alle, bis auf die Irre-Irmel. War früher unsere beste Legehenne, aber seit der Fuchs sich nachts in das halbfertige Hühnerhaus geschlichen hat und sie als einzige überlebte, ist sie verrückt. Versteckt ihre Eier überall im Dorf und rennt weg, wenn sie einen sieht. Armes Geschöpf, das hat sie nicht verdient.

Jedenfalls schickt mich die Herrin hierher, um Hühner zu kaufen. Was heißt: Das wird teuer? Vorhin hab' ich genau gehört wie du die ganze Brut für zehn Silberne an Feist verhökern wolltest. Die zähl' ich dir hier in die Hand, wirst dich doch nicht an der Not anderer Leute bereichern, eh, du Gauner?“

—gehört in *Niritul*, vor einer wüsten Prügelei auf dem Wochenmarkt, Sommer 1033 BF

Aufgrund der vielen Staubstürme ist Ackerbau in der Hardorper Ebene nur eingeschränkt möglich. Durch einfache Feldsteinmauern lässt sich jedoch einerseits die Ernte erhöhen, andererseits ermöglichen sie es, empfindlichere Pflanzen zu kultivieren – nutzen Sie dazu die Informationen aus **Handelsherr**. Neben dem Handel, der unten beschrieben wird, gibt es zwei Hauptmöglichkeiten zur Versorgung des Dorfes: Viehzucht und Jagd.

VIEHZUCHT

Die Viehzucht ist eine relativ verlässliche Größe, in der Regel planbarer als Jagderfolge und somit auch ertragreicher. Üblicherweise werden in der Region Hausschweine – Donnerbacher Bunte –, Milch- oder Fleischernd, Schaf, Ziege, Huhn und Stallhase gezüchtet. Diese Tiere liefern folgende Nahrungsrationen:

Art	Ration bei Schlachtung	Früheste Schlachtung	Tägliche Rationen*
Schwein	etwa 150	nach 4 bis 5 Monaten	–
Rind	etwa 300	nach 10 Monaten	etwa 2, Leder
Lamm	30 bis 40	nach etwa 6 Monaten	etwa 0,5, Fell, Leder
Schaf	etwa 50	frühestens nach einem Jahr	etwa 0,5, Fell, Leder
Ziege	etwa 50	nach 4 bis 5 Monaten	etwa 0,5, Fell, Leder
Huhn	etwa 2	nach 6 bis 8 Wochen	maximal 0,1
Stallhase	etwa 2	nach 4 bis 5 Monaten	–, Fell

* Rationen, die dem Dorf durch Milchproduktion, Verarbeitung zu Käse oder Eier zur Verfügung stehen. Auf die Versorgung des Viehs wird der Einfachheit halber an dieser Stelle nicht weiter eingegangen. Beachten Sie aber, dass das Umland einer Siedlung in der Hardorper Ebene am Anfang der Besiedelung nur etwa Vieh für insgesamt 10.000 Rationen ernähren kann. Erst nach Ende von **Gelbauge und Rußfell** ist es möglich, größere Herden dauerhaft zu versorgen. Weitere Angaben zu den aufgeführten Tieren entnehmen Sie bitte den entsprechenden Kapiteln in **Zoo-Botanica**.

JAGD

Die Jagd ist für kundige Jäger ein probates Mittel zur Ernährung des Dorfes, denn kleinere Tiere wie Pfeifhase, Rotpüschel, Fasan, Rebhuhn und Trappe sowie Enten kommen in der Hardorper Ebene recht häufig vor. In den Waldgebieten tummeln sich zudem Riesenlöfller und Auerhuhn. Gut vorbereitete und groß angelegte Jagden auf

Wildschweine oder gar einen Kronenhirsch sind zudem recht erfolgversprechend.

Jagden auf kleine Tiere liefern – je nach Erfahrung des Jägers – eine bis drei Rationen Fleisch in zwei Stunden. Eine große Jagd liefert hingegen häufig mehr als 100 Rationen, womit das ganze Dorf ein paar Tage gepflegt werden kann. In Flüsschen und Teichen kann außerdem gefischt werden.



Königliche Jagdbeute, ein Kronenhirsch

ACKERBAU

Ackerbau kann zu Beginn der Besiedelung aufgrund der zahlreichen Staubstürme lediglich zur Ergänzung der Nahrung hinzugezogen werden. Nur wenige anspruchslose Pflanzen können bei entsprechenden Bemühungen geringe Erträge einbringen. Dabei handelt es sich im Wesentlichen um Hafer, Roggen, Bohnen und Kartoffeln. Die weit verbreiteten Feldfrüchte Kohl und Rüben werden ebenfalls angebaut, führen aber in der Hardorper Ebene nicht zu den üblichen Erträgen.

Durch Ackerbau können folgende Mengen an Nahrungsmitteln gewonnen werden:

Sorte	Dauer bis zur Ernte	Ertrag auf einem Feld von 10x10 Schritt Größe
Hafer, Roggen	Winter: 300 Tage Sommer: 150 Tage	etwa 20 Rationen
Bohnen	etwa 120 Tage (nur Sommer)	etwa 10 Rationen
Kartoffeln	etwa 150 Tage	etwa 120 Rationen
Kohl	etwa 240 Tage (nach dem ersten Frost)	etwa 80 Rationen
Rüben	etwa 180 Tage (nur Sommer)	etwa 60 Rationen

DIE FARBEN DES JAHRES

Die einzelnen Szenarien sind bestimmten Jahreszeiten zugeordnet. Doch auch darüber hinaus sollte die ins Land gehende Zeit Einfluss auf die Besiedlungstätigkeit haben, denn das Wetter beeinflusst das Leben der Menschen maßgeblich und bietet zudem einiges an erzählerischem Potential. Beachten Sie gerade in diesem Kontext die kirchlichen Feiertage, die Sie **Wege der Götter 323** entnehmen können. Viele dieser Tage sind fest ins bäuerliche Leben integriert und sie bilden – gerade im arbeitsreichen Frühling und Herbst – häufig die einzigen, hoch willkommenen Ruhepausen für die Landbevölkerung.

● **Praios** und **Rondra**: Die heißesten Monde des Jahres. Niederschlag ist in der Ebene selten, fällt er doch einmal, geschieht dies oft sintflutartig. Damit die Frucht reifen kann, müssen die Bauern nicht selten eigenhändig bewässern. Bisweilen zerstören Sommergewitter und Regen ganze Felder. Dennoch muss – gerade nahe des Neunaugensees – mit kalten Wettereinbrüchen gerechnet werden.

● **Efferd**: Der Sommer neigt sich dem Ende zu und die Ernte wird eingebracht, was vieler helfender Hände bedarf. Lichtscheues Pack nutzt diese Zeit häufig zu Beutezügen.

● **Travia**: Es wird kühl, erster Nachtfrost zieht ein. Die Wintersaat wird ausgebracht – sollte dies nicht möglich sein, wird die Winterfrucht bei der nächsten Ernte ausbleiben. Bei Ernteausfall oder infolge von Plünderungen sollten die Vorräte dringend aufgestockt werden.

● **Boron**: Der Winter zieht auf und damit die Zeit der großen Schlachtfeste: Um das Vieh nicht ‚über den Winter füttern zu müssen‘, wird der Großteil geschlachtet. Das Fleisch wird frisch verzehrt sowie getrocknet, geräuchert und gepökelt.

● **Hesinde**: Durch das Sammeln von Bruchholz und Fälen von Bäumen wird im Hesinde traditionell der Bedarf an Brennholz für den Winter gedeckt.

● **Firun**: Wenn der Winter am kältesten ist, wenden sich die Bauern der Reparatur und Herstellung von Werkzeugen, dem Spinnen und Weben ihrer Wolle und allerlei handwerklichen Tätigkeiten zu. Der Firun gilt in der Region auch als ‚Geschichtenmond‘, wandernde Barden sind in dieser Zeit hoch willkommen.

● **Tsa** und **Phex**: Der Winter weicht in der Region nur zögerlich, ebenso gehen die Bauern an die Arbeit, wissen sie

doch, dass bis in den Peraine mit neuerlichen Kälteeinbrüchen zu rechnen ist. Wenn der Winter weicht, müssen die durch Eis und Schnee verursachten Schäden ausgebessert werden.

● **Peraine**: Das Frühjahr zieht endlich ein, das Land beginnt zu grünen und die Haustiere, die den Winter überstanden haben, bringen ihre Jungen zur Welt. Die Sommer-saat wird ausgebracht.

● **Ingerimm und Rahja**: Die meist ergiebigen Regenfälle sorgen dafür, dass Nutzpflanzen und Unkräuter um die Wette wachsen. Die Schafschur steht an, und ab Mitte Rahja beginnt die wichtige Heuernte.

● Weitere Angaben zum Jahresverlauf auf dem Land finden Sie im Quellenband **Ritterburgen und Spelunken 73** sowie in der Regionalspielhilfe **Am Großen Fluss 37**.

DIE VERSORGUNG DES DORFES IN REGELN

Die Jagd, das Sammeln von **Nahrung** und die Kräutersuche können Sie über entsprechende Metatalente (**WdS 189f.**) abhandeln oder exemplarisch ausspielen. Hierbei ist zu beachten, dass die Hardorper Ebene ein raues Land ist, und Wetterphänomene, Goblins und andere Gefahren das Sammeln von Nahrung erheblich erschweren können.

Viehzucht wird durch das gleichnamige Talent dargestellt. Eine Person kann maximal TaW *Viehzucht* x 3 Rinder oder TaW *Viehzucht* x 5 Schafe/Ziegen/Schweine oder TaW *Viehzucht* x 10 Hühner/Hasen versorgen, wobei der Talentwert auf verschiedene Tiere aufgeteilt werden darf. Mit TaW 10 könnte man also dreißig Rinder versorgen, ebenso 50 Schweine oder – aufgeteilt – 18 Rinder (6 TaP x 3) und 20 Schweine (4 TaP x 5).

Zur Erhöhung des Nahrungs-Grundertrags je Tag kann eine Probe auf *Viehzucht* abgelegt werden. Ab 4 TaP* wird der durchschnittliche Grundertrag erreicht, je zusätzliche 2 TaP* erhöhen den Grundertrag um 5%, fehlende Punkte reduzieren ihn entsprechend.

Ackerbau wird wie Viehzucht behandelt. Eine Person kann dabei maximal TaW *Ackerbau* x 10 Rechtsschritt bewirtschaften. Zur Erhöhung des Ertrages kann auch hier eine Probe auf Ackerbau durchgeführt werden. Ab 4 TaP* wird der durchschnittliche Grundertrag erreicht, je zusätzliche 2 TaP* erhöhen den Grundertrag um 5%, fehlende Punkte reduzieren ihn entsprechend.

Die **Verarbeitung** von aus Viehzucht und Jagd gewonnenem Fleisch erfolgt entweder mit dem Talent *Kochen* bei direkter Verwertung, oder über *Fleischer*, wenn die Nahrung durch pökeln, räuchern oder auf andere Weise haltbar gemacht werden soll. Ein Fleischer kann pro Tag maximal TaW *Fleischer* x 10 Rationen Fleisch haltbar machen.

HANDELSGÜTER DER REGION

DAS RECHT VON NACHT UND WEG

„Wenn ich's doch sage: Ein Dorf bauen sie. Stehen freilich noch am Anfang, aber es sind Donnerbacher, die dort siedeln, und sie folgen einer Ritterin. Auf dem Markt in Donnerbach hatte ich schon davon gehört, und in Niritul wurde es bestätigt. Also habe ich einen meiner Söldner zur Ritterin geschickt und anfragen lassen, ob ich mit meinen Wagen den Schutz ihres Dorfes für eine Nacht in Anspruch nehmen dürfe. Natürlich gegen eine entsprechende Entschädigung. Die Hohe Dame, eine Sarhild von Birselsburg, kam gleich mit dem Söldling zurück und gewährte mir – nach einigem Hin und Her – das ‚Recht von Nacht und Weg‘, wie sie es nannte. Sie begleitete mich – mitsamt Knappin und Waffenknecht – zu ihrem Dorf. Es ist noch eine Baustelle, das wohl. Doch erkennt man bereits, dass eine Motte entsteht. Erste Bauernkaten stehen schon, und wir durften im sogenannten ‚Flechthaus‘ schlafen. Ist wohl so was wie ein Gemeinschaftshaus, bis alle ein Obdach haben. Ein Graben ist auch schon gezogen und es hieß, bald würde damit begonnen, den Wall mit Palisaden zu krönen. Eine gute Sache das, denn unterm Strich bin ich so deutlich billiger weggekommen, als wenn ich die Legion angeheuert hätte. Vor allem hat die Ritterin mich noch bis Hardorp begleitet, wollte mein Silber wohl gleich in benötigte Waren anlegen. Da lungerten, wie nicht anders zu erwarten, Söldner im ‚Sturmbecher‘ rum. Haben sich gleich mit der Donnerbacherin angelegt. Aber du kennst ja diese Ritter, ihre Arroganz ist ihre Rüstung, und so hat die Hohe Dame sie nach einigen harschen Worten einfach stehen lassen. Wenn sie das mal nicht bereuen wird, die Uhdenberger sind ganz und gar nicht ohne, vor allem, wenn es ihnen an die Geldkatze geht.“

—ein Weidener Händler, im ‚Heller und Kreuzer‘ zu Trallop, Sommer 1033 BF

Die erzeugten Versorgungsgüter können selbstverständlich gehandelt werden – in ihrer Rohform ebenso wie nach der Verarbeitung.

Aus Roggen kann Schwarzbrot gebacken oder Roggenbier gebraut werden, Kohl wird durch Einlegen zu haltbarem Sauerkraut, Rindfleisch kann zur vor allem in Weiden beliebten Krachwurst, das Schweinefleisch der Donnerbacher Bunten zu einem überregional bekannten Schinken verarbeitet werden. Aus der Milch der Nutztiere kann Hartkäse gemacht werden. Ein Schaf liefert bis zu 5 Stein Wolle pro Jahr, aus der dann Fischgrättuch gewebt werden kann. Ein Stein Wolle ist ausreichend für bis zu vier Rechtsschritt Tuch.

Daneben gibt es, je nach Lage des Dorfes, weitere Handelswaren. Die Bewohner von walddahen Dörfern können Bäume fällen und die verschiedenen Holzarten handeln – die regionalen Wälder bestehen aus Fichte, Kiefer, Lärche, Tanne, Erle, Esche, Espe, Weide, Ahorn, Buche und Eiche. Aus für den Holzhandel ungeeigneten Bäumen kann Holzkohle erzeugt werden. Dörfer mit einem Sägewerk können auch Bauholz verkaufen. Dörfer in der Nähe eines Steinbruchs können zudem Steine handeln.

Durch die Jagd können Pelze und Felle gewonnen und sowohl in ihrer Ursprungsform als auch verarbeitet weiter verkauft werden. Jagdtrophäen sind mitunter ebenfalls ein begehrtes Handelsgut. Die angegebenen Preise entsprechen Ankaufspreisen, also dem Betrag, den ein Händler zahlen müsste, wenn er die Waren ankaufen würde. Verkaufspreise an einen Endverbraucher, wie beispielsweise durchreisende Abenteurer, liegen deutlich höher.

SPEZIALITÄTEN UND SPEZIALISTEN

Neu gegründete Dörfer tun gut daran, sich auch über spezielle Waren einen Namen zu machen. Es liegt nahe, aus in ausreichender Menge verfügbaren Rohstoffen Güter herzustellen, die sich von ihrer regionalen Umgebung abheben – beispielsweise einen Schnaps wie den ‚Dorpel‘ (siehe Seite 144), den die Hardoper aus den Beeren der in ihrer Nachbarschaft üppig gedeihenden Wacholderbüsche herstellen. Solche **Spezialitäten** könnten mit Kräutern aus den Seeauen versetzter Hart- oder Ziegenkäse, speziell geräucherte Schinken und Würste oder Farbstoffe aus häufig vorkommenden Pflanzen und damit gefärbtes Tuch sein.

Ähnliches gilt für Handwerker, deren Kunstfertigkeit über dem Durchschnitt liegt: Schnäpse und Liköre aus der vorherrschenden Flora, Korbflechtereien – Weiden gedeihen in den Seeauen ganz vortrefflich –, Schnitzwerk, hochwertige Leder, Felle oder Pelze, Honig, Bienenwachskerzen und natürlich Obst, sofern ein entsprechender Hain angelegt und gepflegt wird. Den Ideen der Spieler sind eigentlich nur die Grenzen gesetzt, die **ZooBotanica** in seinen Landschaftstabellen und den Angaben zu Flora und Fauna vorgibt.

ÜBERSICHT: HANDELSGÜTER UND IHRE PREISE BEI HÄNDLERN (IN SILBERTALEN)

Ware	Einheit	Rathila	Niritul *)	Hardorp, Uhdenberg Sinopje, Handelsplatz
Hafer	Sack	0,8	2,5	3
Roggen	Sack	4	13	15
Schwarzbrot	Sack	8	15	15
Roggenbier	Fass	5	8	7
Bohnen	Sack	1,5	2,5	3
Kartoffeln	1/4 Sack	5	6	7
Kohl	Sack	0,6	1,5	1,5
Sauerkraut	Fass	2	3,5	3,8
Zuckerrüben	Sack	0,8	2	2
Krachwurst	1/10 Sack	13	16	16
Schinken	1/4 Sack	9	12	13
Hartkäse	Sack	5	10	11
Wolle	Stein	5	6	7
Fischgrättuch	Rechtschritt	3	3,5	4
Fichte, Kiefer, Lärche, Tanne **)	1/4 Quader	7	7	6
Erle, Esche, Espe, Weide **)	1/4 Quader	6	6	5
Ahorn, Buche, Eiche	1/4 Quader	8	8	7
Holzkohle	1/4 Sack	9	11	12

*) zzgl. üblichem Zoll (zwischen 5% und 10%), siehe unten

**) Preise für geschlagenes Holz. In einem Sägewerk zu Bauholz verarbeitetes Holz wird üblicherweise zum doppelten bis dreifachen Preis gehandelt.

1 Sack entspricht 100 Stein, 1 Fass entspricht 80 Litern, bei Nahrung entspricht das bei beidem der Anzahl der Rationen.

HANDEL MIT ANDEREN DÖRFERN

Interessante Märkte für die Neusiedler sind zunächst Hardorp, Niritul, Rathila und Sinopje. Größere Städte wie Donnerbach und Trallop sind weit entfernt. Die Reise dorthin ist vor allem dann lohnenswert, wenn überregional bekannte Ereignisse anstehen, wie die alljährlich im Phex abgehaltene Warenschau Trallops oder der Simianis in Sinopje.

ZÖLLE IN DER REGION

Hund und Katz

„Es ist an der Zeit, der arroganten Schnepfe zu zeigen, was ihr Schutz wert ist. Geht und mischt diesen Haufen lebensmüder Donnerbacher auf. Jungs und Mädels. Wer sich über Grenzen wagt, muss den Wind vertragen können, der jenseits davon weht!“

—Drujan Wesseling zu einem Rudel Söldner der Uhdenberger Legion, Herbst 1033 BF

An der Grenze zum Dominium Donnerbach achten Zöllner – in der Regel von den Rittergeschlechtern bestellt – darauf, dass Waren aus der Hardorper Ebene bei ihrer Einfuhr ordnungsgemäß verzollt werden. Je nach Pflichtauffassung des Zöllners kann der übliche Betrag (siehe Tabelle **Zölle**) auch geringer ausfallen, wenn dafür ein kleines ‚Handgeld‘ den Besitzer wechselt oder besondere Überredungskünste angewandt werden. Innerhalb des Dominiums gibt es üblicherweise keinen Zoll, wenngleich einzelne Ritter etwa an einer Brücke oder Furt bisweilen durchaus Wegegeld erheben.



Rathila wiederum liegt im Herzogtum Weiden, wo die Zölle nach herzoglichem Maßstab festgesetzt werden. Die Einfuhr der Waren in die Stadt wird genau kontrolliert, und die Waren werden mehr oder minder gut auf ihren Wert geschätzt.

HANDEL IN REGELN

Handel wird über das Talent *Handel* betrieben. Eine Probe bildet dabei die Planung ganzer Handelszüge an andere Orte ab, beantwortet also die Frage, was man wo in welcher Menge an wen am besten verkaufen kann. Analog zur Ertragssteigerung bei der Versorgung kann auch hier eine Probe den Ertrag anheben: Ab 4 TaP* wird der durchschnittliche Preis erreicht, je zusätzliche 2 TaP* darüber erhöhen den Verkaufspreis um 5%, fehlende Punkte reduzieren ihn entsprechend. Auch Einkäufe können so geplant werden, wobei der Einkaufspreis natürlich je 2 TaP* über 4 um je 5% verringert wird.

Feilschen wird mit dem Talent *Überreden* (gegebenfalls mit Spezialisierung, **WdS 25**), betrieben. Die TaP* aus normalerweise *vergleichenden Proben* (**WdS 15**) bedeuten ebenfalls je 5% Preisvorteil zugunsten des besseren Feilschers. Der Talenteinsatz findet vor Ort im Gespräch mit Händlern und Käufern statt. Vereinfachend können Sie *Handel* auch als *Hilfsalent* (**WdS 15**) für *Überreden* (*Feilschen*) verwenden. Misslungene Proben führen zu bis zu 25% ungünstigeren Bedingungen.

Für die **Herstellung** verschiedener Waren greifen Sie auf entsprechende **Handwerkstalente** zurück. Zu Versorgungsgütern finden Sie entsprechende Angaben unter Rohstoffbeschaffung (siehe Seite 162) und Versorgung des Dorfes (siehe Seite 163). Weitere Produkte von Tuch über Lederarbeiten, Holz Waffen, Schnäpsen bis hin zu Kräutertinkturen werden sich sicherlich durch die Ideen Ihrer Helden ergeben. Die TaP* sind dabei ausschlaggebend für Qualität und damit Preise.

Ebenso können Sie die Handelsregeln aus **Handelsherr 182f.** zugrunde legen, wenn die Helden ihre Waren gerne auf den Märkten der Region oder durchreisenden Händlern anbieten möchten.

ZÖLLE

Ort	Zoll
Grenze zum Dominium	5-10% des Warenwertes*
Brücke/Furt im Dominium	1 H je Bein, 3 H je Rad
Rathila (Grenze zu Weiden)	10-12% des Warenwertes

*) verhandelbar (s.o.)

GRENZVERLÄUFE

Das in der Hardorper Ebene neu gegründete Dorf ist eigentlich eine Donnerbacher Siedlung. Da in ihm die Familie Birselsburg das Sagen hat, sollte der Handel mit dem Dominium im Grunde nicht durch Zölle erschwert werden, denn eben diese Familie entscheidet an der Grenze über das Erheben von Zöllen.

Allerdings ist das Unternehmen im Dominium umstritten, und es ist möglich, dass jenseits Nirituls andere Donnerbacher Adlige Zoll erheben. Sei es, um ihr Missfallen gegenüber der Besiedelung zum Ausdruck zu bringen, sei es aus Neid auf den Erfolg oder schlicht ein Versuch, sich eine rechtliche Grauzone zu Nutzen zu machen.

DIE BEWIRTSCHAFTUNG DES DORFES IN KÜRZE

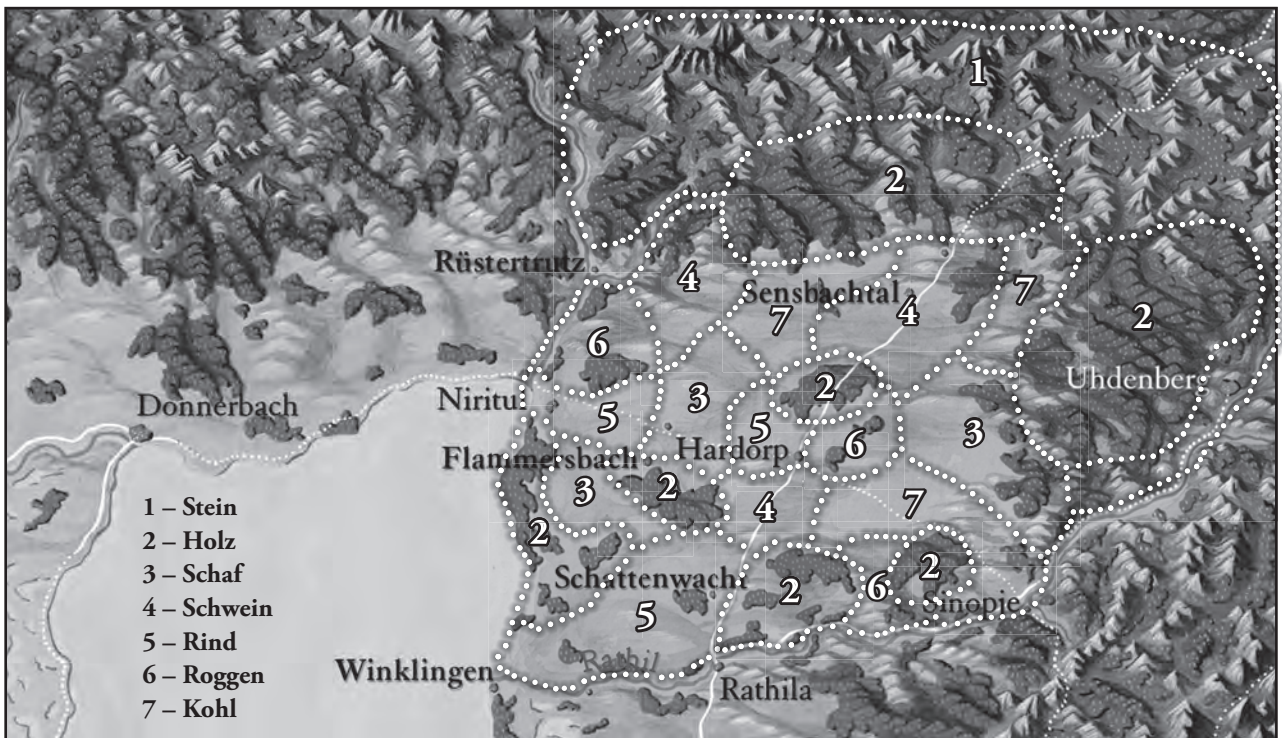
Alternativ zum hier vorgestellten System können Sie auch ohne Probenwürfeln und mit wenig Rechenarbeit pauschalisieren, wie viele und welche Waren ein Dorf pro Monat erzeugt. Die folgenden Ansätze eignen sich nur bedingt zu einer Simulation der aventurischen Märkte, liefern aber eine schnelle Übersicht über Produktion und Handelsmöglichkeiten.

ZUR VERFÜGUNG STEHENDE ARBEITER

Es wird angenommen, dass etwa vier Fünftel der arbeitsfähigen Dörfler für die Ernährung, den Aufbau und die täglichen Arbeiten im Dorf benötigt werden. Sie produzieren alles, was benötigt wird, um das Dorf zu versorgen. Das verbleibende Fünftel kann überschüssige Waren erzeugen, mit denen Handel getrieben wird.

ART DER WAREN

Aus der Lage des Dorfes ergibt sich, welche Rohstoffe in ausreichendem Maße vorhanden sind, um entsprechende Waren im Überschuss herzustellen. Von den Helden vorgeschlagene und erspielte Ressourcen wie bestimmte Kräuter sind als Grundlage ebenso möglich. Ansonsten sind Rohstoffe gemäß folgender Karte ausreichend vorhanden:



MEINUNG DER PRODUKTION

Pro verfügbarem Arbeiter wird täglich ein Überschuss von $TaW/2$ Einheiten (siehe Seite 167) durch ein passendes Handwerkstalent an entsprechenden Waren produziert, die daraufhin gehandelt werden können. Wünschen Sie es noch einfacher, wird pro verfügbarem Arbeiter und Tag einfach ein Warenwert von 3 Silbertalern aus diesen Rohstoffen erzeugt. Sie können diesen Wert leicht hochrechnen und angesichts eines freien Rondratages je Woche entweder wochenweise ($18 \text{ Silbertaler} / TaW \times 3 \text{ Einheiten}$) oder monatsweise ($72 \text{ Silbertaler} / TaW \times 12 \text{ Einheiten}$) veranschlagen. Ebenso können Sie die Produktion für mehrere oder alle Arbeiter bestimmen und entsprechend multiplizieren.

Den Erfolg vor Augen ...

»(...) im Namen ihrer durchlauchtigen Eminenz für die Einladung bedanken. Ihre Gnaden Thalia und Seine Liebden Heorot werden dieser in Vertretung ihrer Mutter freudig entsprechen. Ferner wurde uns aufgetragen, der Fürst-Erzgeweihten Glückwünsche zur Vollendung Eurer Motte zu übermitteln. Zugleich ersuchen wir um die Rücksendung einer der beiden ritterlichen Lanzen, die Eurem Befehl zum Schutz Eurer Vasallen unterstellt wurden. Wir gehen davon aus, dass Euer Dorf durch das gute Voranschreiten der Arbeiten, vor allem der Fertigstellung Eurer Motte, nunmehr ausreichend geschützt ist. Mögen Euch die Götter weiterhin gewogen sein, Rondra ihnen voran. (...)«
—aus einem Brief Amalberga von Tüngedas, Truchsessin von Donnerbach, an Sarhild von Birsleburg, Sommer 1034 BF

RITTER, PFAFFE, ZIMMERMANN – ARCHETYPEN FÜR STURMGEBORENEN

Im Folgenden stellen wir Ihnen einige für das Spiel rund um die Landnahme geeignete Archetypen vor. Sie stammen allesamt aus der Region, in der **Sturmgeboren** spielt, und stehen in der Regel am Ende ihrer Ausbildung und somit am Anfang einer vielversprechenden Karriere. Einige von ihnen sind fest mit der Donnerbacher Gesellschaft verbunden, was Spielpotential mit sich bringt.

Es steht Ihnen natürlich frei, die angebotenen Archetypen zu ignorieren und sich eine eigene Gruppe zusammenzustellen. Die hier vorgestellten Figuren können Ihnen dabei als Inspirationsquelle dienen.

FIRINJA VON TÜNGEDA, DIENSTRITTERIN DES HAUSES TÜNGEDA

Die junge Ritterin trägt einen klangvollen Namen, entstammt aber einer unbedeutenden, in der Stadt Donnerbach lebenden Nebenlinie des Hauses Tüngeda (siehe Seite 119). Neben ihrer Schwertleite ist ihr Name leider schon alles, was die Tochter eines verarmten und landlosen Veters Amalberga von Tüngedas vorweisen kann.

Firinja hat ihre Knappenschaft in Weiden absolviert und sieht in ihrer Beteiligung an der Gründung einer Siedlung den ersten Schritt auf ihrem Weg zu Ruhm und Ehre. Sie ist von Ständesdünkel geprägt. Von den älteren Rittern im Dienst der Familie Tüngeda wird sie oft von oben herab behandelt, da sie – wie ihr ganze Familienzweig – vom Pech verfolgt zu sein scheint und einfach noch „grün hinter den Ohren ist“.

FIRINJAS WERTE

Rasse: Mittelländer

Kultur: Mittelländische Landbevölkerung: Landadel

Profession: Ritterin

Vorteile: Adlig: Adlige Abstammung, Eisern

Nachteile: Arroganz 5, Impulsiv, Neugier 8, Pechmagnet, Prinzipientreue (Ritterkodex), Verpflichtungen (ihr Schwertvater aus einem kleinen Weidener Adelshaus)

Sozialstatus: 8

Eigenschaften: MU 14; KL 12; IN 13; CH 11; FF 10; GE 13; KO 14; KK 13

Grundwerte: LeP 33; AuP 33; MR 4; AT-Basis 8; PA-Basis 8; FK-Basis 7; INI-Basis 11

Kampftalente: Bogen +2, Dolche +4, Hieb Waffen +1, Lanzenreiten +7, Raufen +2, Ringen +6, Schwerter +10, Zweihandschwerter +8

Körperliche Talente: Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Reiten +8, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +7, Sinnenschärfe +5, Tanzen +2, Zechen +1

Gesellschaftliche Talente: Etikette +6, Lehren +1, Menschenkenntnis +6, Überreden +1

Naturtalente: Fährtsuchen +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1

Wissenstalente: Brett-/Kartenspiel +1, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +5, Heraldik +6, Kriegskunst +6, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +5, Staatskunst +3

Sprachen und Schriften: Garethi +10, Isdira +3, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +6

Handwerkstalente: Abrichten +4, Ackerbau +1, Grobschmied +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Dominium Donnerbach); Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Turnierreiterei

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kriegstreiterei, Rüstungsgewöhnung II

FIRINJA ALS MEISTERPERSON

Es bietet sich an, Firinja als Meisterperson im Gefolge Leries von Tüngedas mitzuführen. Die Hänseleien ihrer Mitritter mögen dazu führen, dass sie sich von ihrem Dienstherrn trennt und nicht wie geplant in seinem Gefolge weiterreist, sondern der Werbung eines anderen Hauses nachgibt. Leoderich von Effelder würde es besonderes Vergnügen bereiten, seine Erbfeinde durch diese Abwerbung zu ärgern.

DER RITTER IN VARIANTEN

Firinja steht Pate für einen weit verbreiteten Charaktertyp: die ambitionierte, junge Ritterin ohne Fehl und Tadel, Erbe und Land. Statt ihrer sind andere Donnerbacher Ritter, aber auch solche aus Weiden und Greifenfurt, dem nahen Bornland oder weiter entfernten Provinzen des Mittelreichs ebenfalls geeignet. Passen Sie einfach die Hintergrundgeschichte sowie die Werte entsprechend der Angaben in **Wege der Helden** an.

ILMAR WORACHTAN, ZIMMERMANN

Der junge Ilmar hat sein Handwerk bei der tyrannischen Gramhuld Bienbart (siehe Seite 132) gelernt, was ihm im Dominium zu einem guten Ruf verhilft. Gramhulds ständige Streitereien mit den Elfen schlugen dem jungen Mann jedoch zunehmend aufs Gemüt, ebenso Gramhulds Versuch, ihn fest an sich zu binden und gegen die Elfen aufzuwiegeln. Der neuerliche Aufruf, sich der Landnahme in der Hardorper Ebene anzuschließen, kam ihm gerade Recht, denn schon seit geraumer Zeit suchte er nach einer Möglichkeit, dem Einfluss der Tyrannin zu entkommen und selbst Verantwortung zu übernehmen.

Zwei Geheimnisse trägt Ilmar mit sich: Einerseits hat er durch die vielen verschiedenen Gebäude, die er ausgebessert und geplant hat, ein untrügliches Gespür für Geheimgänge und versteckte Kammern entwickelt, und andererseits versucht er den gefährlichen Dachdeckerarbeiten stets aus dem Weg zu gehen, da er fürchtet, eines Tages von einem hohen Dach herunterzustürzen. Wie ihm dies als Dorfzimmermann gelingen soll, weiß er noch nicht, doch er hofft, dass ihm rechtzeitig eine Lösung einfallen wird.

ILMARS WERTE

Rasse: Mittelländer

Kultur: Mittelländische Landbevölkerung: Weiden und Greifenfurt

Profession: Handwerker: Zimmermann

Vorteile: Besonderer Besitz (Kiepe mit vorzüglichem Werkzeug), Gabe Zwergennase +6, Guter Ruf 2

Nachteile: Aberglaube 6, Höhenangst 6

Sozialstatus: 6

Eigenschaften: MU 12; KL 11; IN 14; CH 12; FF 14; GE 12; KO 12; KK 13

Grundwerte: LeP 29; AuP 29; MR 3; AT-Basis 7; PA-Basis 8; FK-Basis 8; INI-Basis 10

Kampftalente: Bogen +2, Dolche +2, Hieb Waffen +6, Infanteriewaffen +3, Raufen +5, Ringen +3

Körperliche Talente: Athletik +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +4, Tanzen +1, Zechen +4

Gesellschaftliche Talente: Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +4

Naturtalente: Fährtsuchen +3, Fallenstellen +2, Orientierung +4, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +3

Wissenstalente: Baukunst +2, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +6, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +5, Schätzen +2

Sprachen und Schriften: Garethi +9, Rogolan +3, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +5

Handwerkstalente: Ackerbau +3, Fahrzeug lenken +2, Handel +4, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +6, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +5, Schneidern +1, Viehzucht +4, Zimmermann +8

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Dominium Donnerbach), Ortskenntnis (Weiler um Donnerbach), Meister der Improvisation, Talentspezialisierung: Zimmermann (Holzkonstruktionen)

HANDWERKER HAT GOLDEPPEB BODEP

Sturmgeboren ist prädestiniert dafür, Ihren Spielern ‚einfache Leute‘ als Charaktere an die Hand zu geben. Menschen, die Abenteuer nur aus den Geschichten von Barden oder Bänkelsängern kennen und doch ahnen, dass sie zu Höherem berufen sind. Die Besiedlung der Ebene von Hardorp ist die Gelegenheit, diesem Sehnen nachzugeben, denn der Erfolg des Unternehmens hängt auch von der Kompetenz gerade dieser ‚einfachen Leute‘ ab. Im Laufe der Szenarien gibt es viele Gelegenheiten, bei denen ein Handwerker über sich selbst hinauswachsen und zu einem Helden werden kann. Neben einem Zimmermann eignen sich vornehmlich folgende Handwerks-Professionen (**WdH 144 ff.**) für einen Einsatz in **Sturmgeboren**: Bauer, Bergmann, Edelhandwerker (Variante Baumeister), Handwerker in verschiedenen Varianten, Tagelöhner (Varianten Bauhelfer, Holzfäller, Köhler).

ADLANGA VON HOLLERBUNGEN, ADEPTA MINOR DES SEMINARS ZU DOPPERBACH

Adlanga, Angehörige des Donnerbacher Adelsgeschlechts derer von Hollerbungen (siehe Seite 123), hatte gerade ihre Abschlussprüfung an der Donnerbacher Magierschule bestanden und sann über ihre Zukunft nach, als sie zur Spektakularität Virilyls Eibon gerufen wurde, wo zu ihrer Überraschung auch Heorot von Donnerbach (siehe Seite 111), ein Gönner der Akademie, auf sie wartete. Gemeinsam erteilten sie ihr den Auftrag, sich die Besiedlung aus der Nähe anzusehen, die Akademie und Heorot diesbezüglich auf dem Laufenden zu halten und den Siedlern – im Geiste des Seminars – zur Seite zu stehen. Eine Bitte, die ganz der Natur der unternehmungslustigen und neugierigen Adepta entsprach. Insgeheim hofft sie, in der verlassenen Ebene Zeugnisse der langen und ereignisreichen Geschichte dieser Region zu entdecken, vielleicht sogar das eine oder andere magische oder hochelfische Artefakt, um sich dadurch einen Namen in Magierkreisen zu machen. Belastet wird ihre Vorfreude durch ein bislang wohlbehütetes Geheimnis: Die Angst vor dem Tod und vor Toten allgemein bereitet ihr oft schlaflose Nächte, und Adlanga wird alles daran setzen, diese Schwäche vor der Expedition geheim zu halten.

ADLANGAS WERTE

Rasse: Mittelländer

Kultur: Mittelländische Landbevölkerung: Landadel

Profession: Magier: Seminar Donnerbach

Vorteile: Adlige Abstammung, Akademische Ausbildung (Magier), Astrale Regeneration I, Vollzauberer

Nachteile: Neugier 10, Prinzipientreue (Förderung der Verständigung zwischen Elfen und Menschen), Schlafstörungen I, Totenangst 8, Unfähigkeit: Merkmal Dämonisch, Verpflichtungen (Seminar Donnerbach und Haus derer von Donnerbach)

Sozialstatus: 7

Eigenschaften: MU 12; KL 13; IN 14; CH 14; FF 12; GE 12; KO 12; KK 11

Grundwerte: LeP 28; AuP 28; AsP 38; MR 5; AT-Basis 7; PA-Basis 7; FK-Basis 7; INI-Basis 10

Kampftalente: Dolche +1, Hieb Waffen +1, Raufen +2, Ringen +1, Schwerter +1, Stäbe +4

Körperliche Talente: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +1, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +5, Zehen +1

Gesellschaftliche Talente: Etikette +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +5, Überreden +1

Naturtalente: Fährtensuchen +1, Orientierung +5, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +4

Wissenstalente: Geschichtswissen +6, Götter/Kulte +4, Heraldik +1, Magiekunde +8, Pflanzenkunde +9, Philosophie +2, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +6, Sternkunde +5, Tierkunde +6

Sprachen und Schriften: Garethi +11, Isdira +11, Bosparano +5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +10, Lesen/Schreiben: Isdira +6, Lesen/Schreiben: Nanduria +2

Handwerkstalente: Ackerbau +1, Alchimie +3, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +4, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +1, Kochen +4, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +1, Viehzucht +1

Hauszauber: Abvenenum +6, Ängste lindern +5, Attributo +8, Balsam +9, Eigenschaften wiederherstellen +5, Klarum Purum +8, Ruhe Körper +7

Zauberfertigkeiten: Armatruz +4, Bannbaladin +5, Corpofesso +4, Exosami +3, Flim Flam +6, Fulminictus +4, Gardianum +2, Odem +6, Plumbumbarum +3, Psychostabilis +3, Sensibar +2, Tiergedanken +2, Traumgestalt +2, Unitatio +2, Verwandlung beenden +2

Sonderfertigkeiten (nichtmagisch): Kulturkunde (Dominium Donnerbach, Auelfen)

Sonderfertigkeiten (magisch): Astrale Meditation, Große Meditation, Merkmalskenntnis Heilung, Regeneration I, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie +4, Objektritual: Bindung des Stabes

Verbilligte Sonderfertigkeiten (magisch): Merkmalskenntnis Verständigung, Regeneration II, Repräsentation Elfenmagie

MAGIERWECHSEL' DICH

Natürlich können Sie auch einen anderen, nichtadligen Absolventen des Seminars oder einer anderen Schule ins Abenteuer schicken. Bedenken Sie jedoch die ablehnende Haltung vieler Donnerbacher menschlichen Magiern gegenüber. Absolventen anderer Akademien als des Donnerbacher Seminars werden im Kreis der Siedler anfangs einen schweren Stand haben.

BORGOSCH SOHN DES HAGRISCH, PROSPEKTOR AUS DEM VOLK DER AMBOSSZWERGE

Der Angroscho aus dem Finsterkamm hat seine Binge verlassen, als der Drache Feracinar die Gegend unsicher machte und einige Mitglieder seiner Sippe tötete. Der abergläubische Borgosch sah dies als Zeichen Angroschs, nicht länger im heimischen Stolzen zu verweilen, sondern ausziehen, um seinem Volk eine mögliche neue Heimat fern von Feracinar zu suchen.

Seit einiger Zeit durchstreift er die Gegend um den Neunaugensee, zunehmend von Neugier auf die Lebensart der Kurzlebigen erfüllt. Die Bestrebungen der Donnerbacher Adligen, sich eine neue Heimat zu schaffen, versteht er, denn sie gleicht seiner eigenen Motivation, weswegen er sich der Expedition anschließt. Einerseits möchte er den Menschen mit seinem Wissen und seinen Fähigkeiten hilfreich zur Seite stehen. Andererseits hofft er als Teil der Gruppe ungestört nach Gold und Edelsteinen suchen zu können. Solange die Menschen ihn mit Respekt behandeln, bringt er seine Kenntnisse als ‚Handwerker für allerlei Arbeiten‘ gerne ein.



Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Ambosszwerge), Gebirgskundig, Höhlenkundig, Ortskenntnis (Finsterkamm), Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd)

MIT ANGROSCHS SEGEN

Zwergen eilt ein legendärer Ruf als Handwerker voraus. Die adligen Siedler würden daher einiges unternehmen, um einen Angroscho oder eine Angroschna für ihr Unternehmen zu gewinnen.

Neben dem vorgestellten Archetyp eines Prospektors eignen sich auch andere zwergische Handwerker wie Waffen- oder Grobschmiede für die anstehende Unternehmung. Ebenso passend wäre ein hügelzwergischer Koch mit der Absicht, ein Wirtshaus zu eröffnen, sowie ein zwergischer Baumeister oder – zur Verstärkung der Kampfkraft – ein wehrhafter Amboßzweig.

BORGOSCHS WERTE

Rasse: Zwerg (Ambosszwerge)

Kultur: Ambosszwerge

Profession: Prospektor

Vorteile: Dämmerungssicht, Hohe Magieresistenz (+1), Innerer Kompass, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern

Nachteile: Aberglaube 5, Goldgier 6, Jähzorn 6, Meeresangst 5, Platzangst 6, Unfähigkeit: Schwimmen, Zwergenwuchs

Sozialstatus: 3

Eigenschaften: MU 14, KL 11, IN 13, CH 11, FF 13, GE 11, KO 16, KK 15

Grundwerte: LeP 36, AuP 39, MR 5, AT-Basis 8, PA-Basis 8, FK-Basis 8, INI-Basis 10

Kampftalente: Armbrust +8, Dolche +2, Hieb Waffen +6, Raufen +4, Ringen +5, Speere +2, Zweihand-Hieb Waffen +2

Körperliche Talente: Akrobatik -3, Athletik +1, Klettern +7, Körperbeherrschung +1, Reiten -1, Schleichen +3, Schwimmen -3, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +1, Sinnen-schärfe +5, Zehen +4

Gesellschaftliche Talente: Gassenwissen -2, Menschenkenntnis +2, Überreden +3

Naturtalente: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +2, Orientierung +7, Wildnisleben +5

Wissenstalente: Geographie +4, Gesteinskunde +10, Götter/Kulte +1, Mechanik +1, Pflanzenkunde +2, Rechnen +3, Sagen/Legenden +5, Schätzen +7, Tierkunde +1

Sprachen und Schriften: Rogolan +9, Garethi +7

Handwerkstalente: Bergbau +6, Grobschmied +5, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +4, Lederarbeiten +5, Malen/Zeichnen +3

ISEBEORN ROHRAPY VON DOPPERBACH, GEWEIHTER DER ROPDRA

Der Sohn des Donnerbacher Bauern Okdarn Waidhart fühlte sich schon als Knabe zum Rondraglauben hingezogen, und seine Eltern überantworteten ihren Drittgeborenen gerne dem Haupttempel in Donnerbach. Während seiner Ausbildung wurde er in Donnerbach selbst unterrichtet, reiste zusammen mit seiner Schwertmutter aber auch nach Weiden und in die Salamandersteine. Sein abwechslungsreiches, zuweilen auch hartes Noviziat absolvierte Isebeorn voller Begeisterung und zur Zufriedenheit seiner Lehrer.

Vor kurzem ist er zum Knappen der Göttin geweiht worden und diente der Göttin zunächst in ihrer Heiligen Halle hinter dem Donnerfall. Dort sprach ihn schließlich Thalia Ljos-

vaki von Donnerbach, eine seiner Ausbilderinnen, an. Sie berichtete ihm von den Bestrebungen einiger Donnerbacher Adliger, in der Ebene von Hardorp zu siedeln. Ihm soll dabei die Aufgabe zufallen, die Siedler im Namen der Göttin zu begleiten, ein Auge auf die Adelshäuser zu haben und Thalia über die Fortschritte zu berichten – eine Anordnung, der er gerne Folge leistet. Allerdings bringt sie ihn auch in Gewissensnöte, denn er fühlt sich sowohl seiner Kirche als auch der natürlichen Autorität des Adels verpflichtet.

So kommt es, dass Isebeorn abends bisweilen etwas abseits am Feuer sitzt und mit sich selbst über seine Erlebnisse und seine Entscheidungen spricht ...

ISEBEORNS SCHWERTNAME UND NAMENSSCHWERT

Rorahny ist ein Name, der selbst der Fürst-Erzgeweihten nach wie vor Rätsel aufgibt. Die Silbe ‚rahny‘ steht in altertümlichem nordischem Garethi für Erzähler, Zunge und Zeichen. Die Vorsilbe ‚ro‘, wird allgemein dem Namen der Göttin zugeordnet, doch auch als Kurzform eines ebenfalls altertümlichen Wortes für einen starken Windstoß – hrony – gedeutet. Insgesamt ergibt sich daraus die Namensdeutung ‚der Göttin machtvolle Zunge‘ oder ‚Zeugnis wie ein Windstoß‘. Isebeorn selbst übersetzt den Namen, wenn er zu einfachen Menschen spricht, mit ‚Sturmzunge‘.

Sein Namensschwert ist ein anderthalbhändiger Rondrakamm und wurde in Donnerbach mit einem Anteil des leicht rötlichen Goblinstahls aus Uhdenberg geschmiedet. Einziger Schmuck sind ein großes Tigerauge im Griff und die Namensgravur unterhalb der Parierstange. Die Klinge *Rohrany* lässt Isebeorn nie aus den Augen.

ISEBEORNS WERTE

Rasse: Mittelländer

Kultur: Mittelländische Städte; Siedlerstädte des Nordens

Profession: Rondrageweihter

Vorteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Begabung für Anderthalbhänder, Geweiht (zwölfgöttliche Kirche)

Nachteile: Autoritätsgläubig 8, Hitzeempfindlichkeit, Moral-kodex (Rondrakirche), Neugier 9, Selbstgespräche, Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)

Sozialstatus: 7

Eigenschaften: MU 14, KL 12, IN 12, CH 12, FF 11, GE 14, KO 12, KK 13

Grundwerte: LeP 30, AuP 32, KaP 24, MR 5, AT-Basis 8, PA-Basis 8, FK-Basis 7, INI-Basis 11

Kampftalente: Anderthalbhänder +10, Bogen +1, Dolche +4, Infanteriewaffen +1, Lanzenreiten +5, Raufen +8, Ringen +7, Schwerter +7, Zweihandschwerter +8

Körperliche Talente: Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +5, Selbstbeherrschung +4, Sinnesschärfe +2, Singen +1, Zechen +1

Gesellschaftliche Talente: Etikette +5, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +5, Überreden +1, Überzeugen +4

Naturtalente: Orientierung +3, Wildnisleben +2

Wissenstalente: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +8, Heraldik +5, Kriegskunst +5, Rechnen +3, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +4

Sprachen und Schriften: Garethi +10, Bosparano +4, Alaani +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerkstalente: Ackerbau +2, Heilkunde Wunden +4, Lederarbeiten +2, Viehzucht +1

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Dominium Donnerbach), Ortskenntnis (Donnerbach); Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Wuchtschlag; Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Rondra) +4

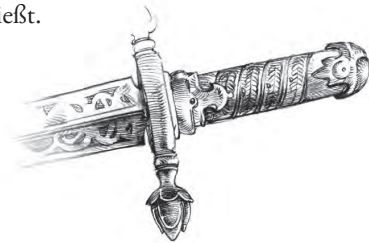
Liturgien: Grad I – 12 Segnungen, Göttliches Zeichen, Objektseggen, Segnung der stählernen Stirn; Grad II – Initiation, Ehrenhafter Zweikampf

Verbilligte Liturgien: Grad II – Heiliger Befehl, Objektweihe

IM DIENST DER GÖTTER

Neben einem Rondrageweihten eignen sich auch andere Götterdiener als Heldentypen. Sie sind den Siedlern bei ihrem Vorhaben sehr willkommen, denn Priester beinahe aller Zwölfgötter genießen in Donnerbach hohes Ansehen. *Perainegeweihete* können gerade bei der Erschließung von Ackerland und mit ihrer Heilkunst helfen, *Traviageweihete* können den Segen Travias bei der Neugründung eines Heimes und *Ingerimmeweihete* ihr Handwerksgeschick beisteuern.

Auch andere Varianten eines Rondrageweihten sind denkbar, allem voran ein Vertreter des ‚Ordens zur Wahrung‘, der vom Rhodenstein aufgebrochen ist, um rondragefällige Taten für die Nachwelt festzuhalten, und sich den Siedlern daher anschließt.



VALANDRIEL MOOSHAUCH, AVELFISCHE FORMERIN

Valandriel ist eine begnadete Bogenbauerin und stammt aus einer kleinen Siedlung, die nordwestlich von Donnerbach liegt. Sie hat ihre Sippe für eine kurze Reise in die Stadt verlassen, um dort einen selbst gefertigten Bogen an einen befreundeten Waldelfen zu übergeben. Zufällig hörte sie vom Vorhaben der Rosenohren, in der Go'dya zu siedeln, und wurde von ihrer Neugier übermannt. Einige Monate oder Jahre bedeuten Valandriel angesichts der Langlebigkeit ihres Volkes nicht viel. Wissbegierig wie sie ist, möchte sie nun die Lebensweise und die Gewohnheiten der Menschen ergründen. Von der Weite der Hardorper Ebene erhofft sie sich zudem, dem gewohnten, von ihr in letzter Zeit zunehmend als einengend empfundenen Trott in der heimischen Elfensiedlung zu entkommen.

VALANDRIELS WERTE

Rasse: Elfe (Auelfe)

Kultur: Elfische Siedlung

Profession: Former

Vorteile: Altersresistenz, Astralmacht (1), Begabung für Bogenbau, Dämmerungssicht, Gut Aussehend, Herausragender Sinn (Sicht), Meisterhandwerk: Bogenbau, Meisterhandwerk: Holzbearbeitung, Resistenz gegen Krankheiten, Vollzauberer, Wohlklang, Zweistimmiger Gesang

Nachteile: Elfische Weltsicht, Neugier 9, Raumangst 6, Sensibler Geruchssinn 6, Unfähigkeit Zechen, Wahrer Name, Weltfremd (Geld und Besitz)

Sozialstatus: 5

Eigenschaften: MU 11; KL 11; IN 15; CH 13; FF 13; GE 15; KO 12; KK 11

Grundwerte: LeP 24; AuP 31; AsP 33; MR 5; AT-Basis 7; PA-Basis 8; FK-Basis 8; INI-Basis 10

Kampftalente: Bogen (L) +8, Dolche +2, Raufen +1, Schwerter +5

Körperliche Talente: Athletik (L) +3, Klettern +1, Körperbeherrschung (L) +6, Schleichen (L) +3, Schwimmen (L) +4, Sich Verstecken +2, Singen (L) +8, Sinnenschärfe (L) +11, Tanzen (L) +3, Zechen -2

Gesellschaftliche Talente: Betören +3, Menschenkenntnis +1, Überreden +1

Naturtalente: Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln (L) +1, Orientierung (L) +2, Wettervorhersage (L) +1, Wildnisleben (L) +3

Wissenstalente: Magiekunde +3, Pflanzenkunde (L) +2, Rechtskunde -1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde (L) +2

Sprachen und Schriften: Isdira (M, L) +9, Garethi (Z, L) +7, Alaani +3, Lesen/Schreiben (Isdira, L) +8, Lesen/Schreiben (Asdharia, L) +3

Handwerkstalente: Bogenbau (L) +9, Gerber/Kürschner (L) +5, Heilkunde Wunden (L) +5, Holzbearbeitung (L) +6, Kochen (L) +4, Lederarbeiten (L) +5, Malen/Zeichnen (L) +5, Musizieren (L) +3, Schneidern +3, Webkunst (L) +3

Hauszauber: Adlerauge +6, Armatruz +7, Attributo +8, Blick in die Gedanken +6, Gedankenbilder +7, Haselbusch +8, Unitatio +6

Zauberfertigkeiten: Balsam (L) +4, Bannbaladin (L) +4, Einfluss bannen (L) +4, Exposami +4, Falkenauge +3, Flim Flam (L) +4, Fulminictus +4, Nebelwand +2, Odem (L) +5, Silentium +4, Somnigravis +3, Visibili +3

Sonderfertigkeiten (nichtmagisch): Kulturkunde (Auelfen), Meister der Improvisation, **Talentspezialisierung:** Sinnenschärfe (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten (magisch): Große Meditation, Regeneration I, Repräsentation Elfen, Salasandra, Freundschaftslied, Melodie der Kunstfertigkeit

TÖCHTER DER AVEH, SÖHNE DES WALDES

Entlang des Neunaugensees und des Pandlarils leben einige Auelfensippen. Auch andere junge *Auelfen* mögen wie Valandriel die Verheißungen der Welt locken. Denkbar ist über-

dies die Rolle eines in der genannten Region aufgewachsenen *Halbelfs*, der seine Kindheit bei den Elfen verbracht hat und nun die Menschen kennenlernen möchte, oder die eines auelfischen Taugenichts (Siedlungselfischer Archetyp, siehe **Licht und Traum 140**), dessen Eltern an der Akademie in Donnerbach lehren. *Waldelfen* werden die Bemühungen der Menschen sehr genau beobachten und vielleicht gar einen Bewahrer (**Licht und Traum 139**) entsenden, damit er Einfluss auf die schnelllebigen und nimmersatten Rosenohren nimmt und ihre Gier in erträgliche Bahnen lenkt.

NAMENSGEBUNG IN DONNERBACH

Grundsätzlich ähnelt die Namensgebung in Donnerbach sehr der in anderen Schildlanden. Auffällig ist – genau wie beim Nachbarn Weiden – der Hang zu altertümlichen Namen, die andernorts als antiquiert gelten.

● **Weibliche Vornamen:** Adlanga, Aenn, Aellin, Aldare, Alhayt, Alfianna, Agape, Ages, Ailsa, Amalberga, Batuide, Balbina, Begina, Bilhildis, Brida, Carissima, Cordula, Corona, Damaris, Dorell, Durrettea, Els, Elslin, Firinja, Firnwild, Fronika, Furgund, Geneve, Gerlin, Gernlind, Gramhuld, Grethe, Griseldis, Heleona, Herburgis, Heronda, Imagina, Irlgunde, Irma, Irmel, Jonata, Jorsa, Kointha, Kuneide, Kunna, Kunrada, Landerun, Leleth, Lidwina, Linnea, Lukarde, Lyncordia, Madagund, Mandlin, Margard, Matissa, Minnegard, Moka, Nanna, Norgard, Norwiga, Oda, Osrun, Otberga, Petrissa, Plektrudis, Prevana, Reilinde, Ragan, Richardis, Rodegard, Romilda, Rondrine, Ruchan, Sarhild, Slanka, Sibille, Signy, Svea, Swangard, Swanewit, Tanka, Thalia, Thrasolde, Tilrun, Trudildis, Ulfhild, Valborga, Vrederun, Wala, Waltrun, Wigberta, Widogard, Wilrada, Wisgard, Wenthra, Wulfhild, Wunna, Yrme

● **Männliche Vornamen:** Adhelm, Adoran, Ägidius, Aeldereth, Albin, Albuin, Amand, Angilbert, Argaton, Attman, Auberlin, Basilius, Bederon, Billung, Bortid, Bjorgulf, Branwyn, Ceslaus, Clewin, Crippin, Curathan, Degenar, Detmar, Diethelm, Dunarth, Ealdawin, Eberold, Emercho, Emich, Enolf, Ensfried, Errad, Errod, Ertor, Feist, Filman, Furlgar, Geras, Gerlin, Grimold, Halvor, Hartrad, Heleon, Heorot, Herodan, Hilging, Horeon, Ilmar, Isebeorn, Isenbard, Isramor, Jantelin, Jorun, Korbinian, Lanthir, Leoderich, Mailo, Marsilius, Meusewin, Namgud, Olfen, Ortger, Ortwin, Ossar, Pantaleon, Radagh, Rembold, Reuben, Richwin, Rodegar, Rorich, Ruckelin, Rudwin, Rugai, Rutger, Ruther, Salentin, Sibert, Siman, Stelin, Thorolf, Truschel, Ursinus, Verbum, Vivelin, Vorbum, Waidhart, Weltekis, Winand, Worachtan, Wolforn, Yanderan, Yngelen

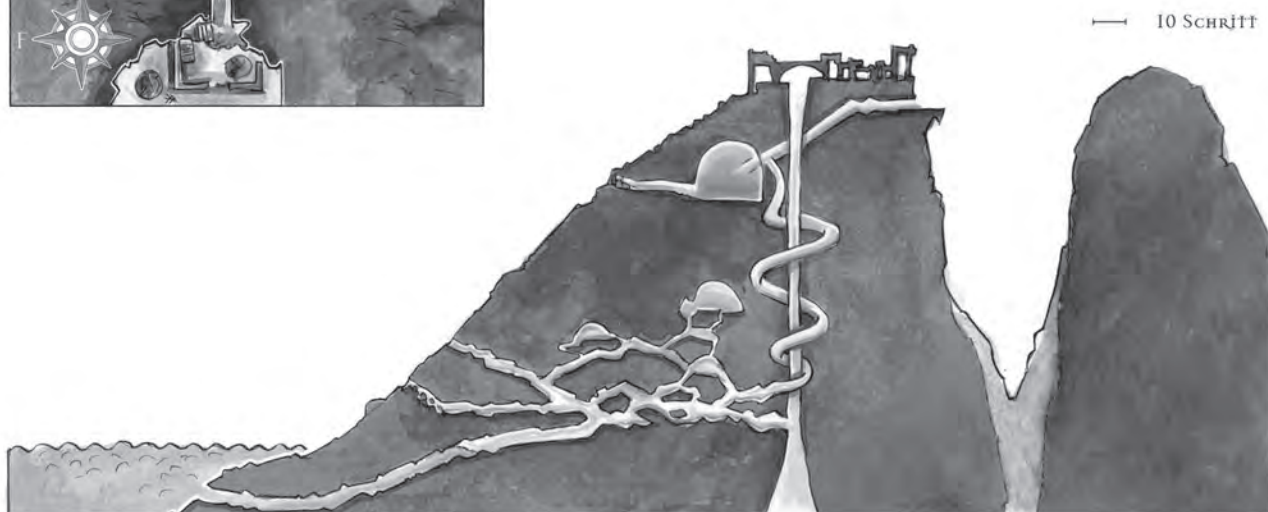
● **Nachnamen:** Bienbart, Dürrnstein, Fraatz, Gerstenschroter, Grünfelde, Grünspan, Harzkratzer, Okdarn, Klotzbühl, Kuppinger, Laudenklos, Rücker, Schmetzer, Sensding, Stelzer, Stiewick, Wangelwilder, Wicheln, Wolfborst

● **Adelsnamen:** Amselsprung, Arken, Ahorning, Behemer, Birkenbach, Böckelberg, Bruch, Bruchau, Delkenheim, Heppenfurt, Lewenstein, Lützelau, Rennetal, Stärenberg, Starkenfall, Waldeck, Wa(l)ldrill, Wehrlau, Virneburg

KOPIERVORLAGEN

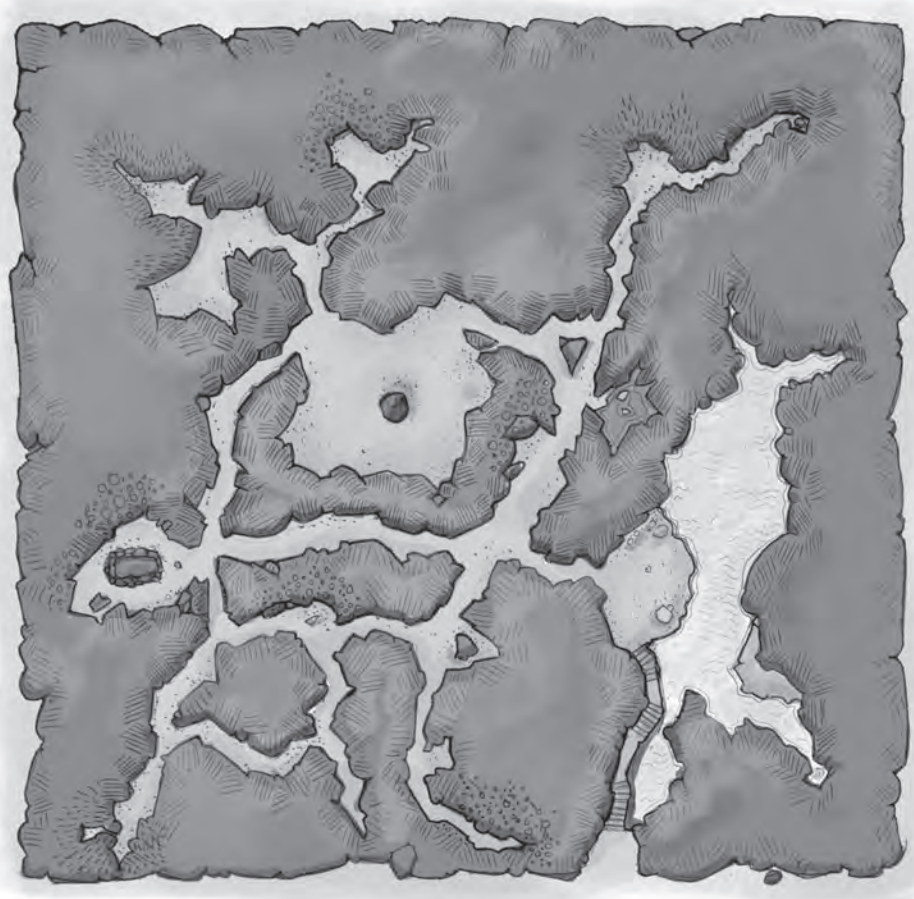


DER FLAMMENHORST

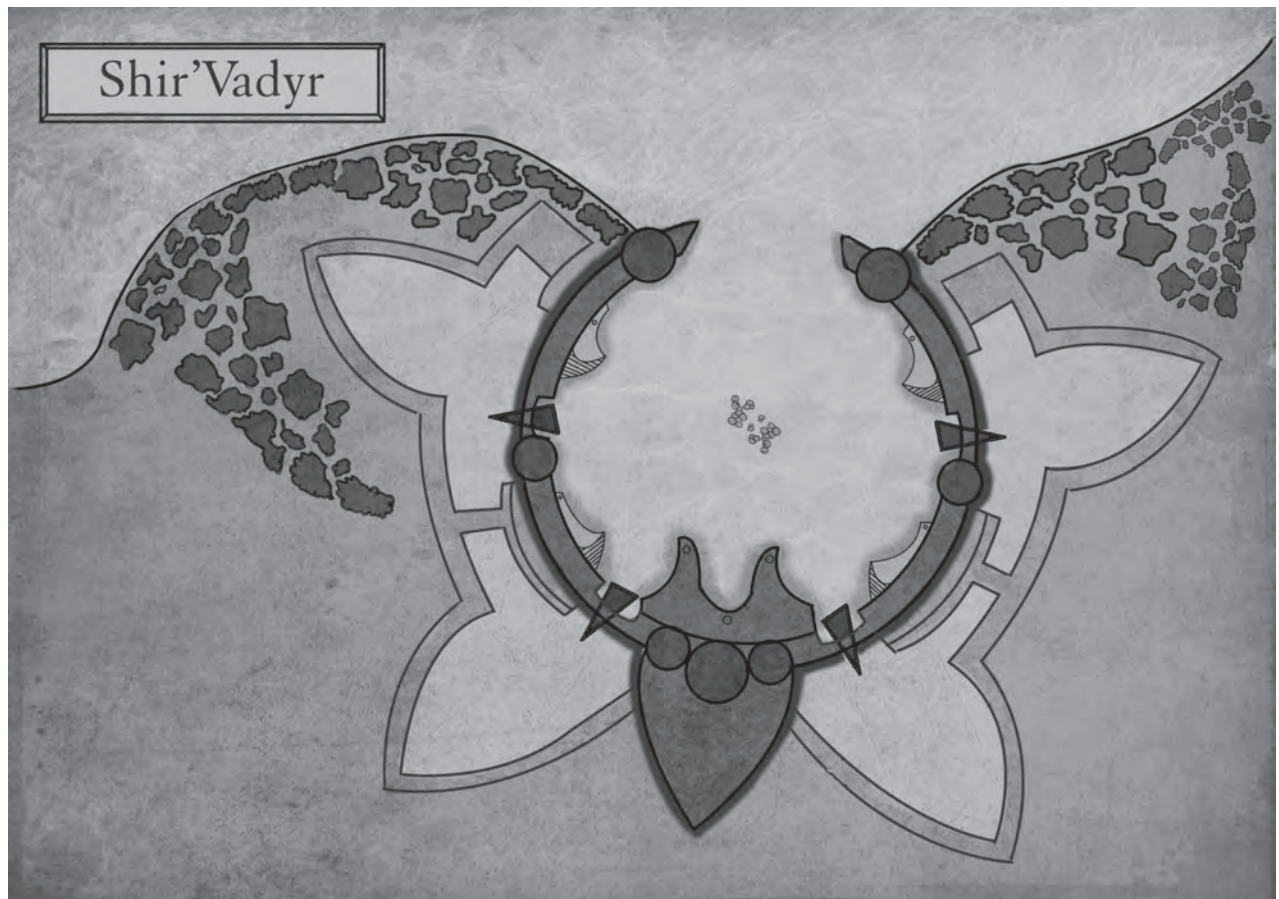




DIE RITUALHÖHLE



Shir'Vadyr



© 2012 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, ver-
handeln Sie mit geheimnisvollen Elfen,
suchen Sie nach Spuren längst unterge-
gangener Zivilisationen, lösen
Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen
Sie Spionage-Aufträge im Land der
bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist
gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

STURMGEBOREN

BANDREDAKTION: KATJA REINWALD

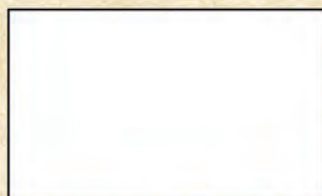
Nördlich von Weiden, zwischen Roter Sichel, Neunaugensee und Salamandersteinen liegt die Hardorper Ebene, ein karges Grasland, berüchtigt für seine häufigen Staubstürme.

Der erste Versuch einer Donnerbacher Ritterin, die Ebene zu besiedeln, scheiterte. Sie ist jedoch nicht bereit aufzugeben. Das Vorhaben bleibt umstritten und die Fürst-Erzgeweihte Aldare VIII. Donnerhall steht ihm skeptisch gegenüber. Anders ihre Erbin Thalia, die einigen Donnerbacher Familien ihre Unterstützung zusagt: Von der Stadt am Gorothir aus sollen Siedler in die Ebene ziehen, diesmal mit der Unterstützung junger, tatendurstiger Fachleute, die darauf brennen, allen Fähmissen die Stirn zu bieten – echten Helden eben.

Sie werden fest in den Aufbau einer neuen Siedlung eingebunden und knüpfen eigenständig Handelskontakte zu norbardischen Händlern und der Bergbaustadt Uhdenberg. Sie dringen tief in die Mysterien der Ebene ein und ergünden das Geheimnis der rauen und unwirtlichen Natur dieses Landstrichs. Ihre Nachforschungen führen sie an Orte, deren Wurzeln tief in der Vergangenheit der Region liegen, und treiben sie in die Fänge eines Wesens, das lange dem Vergessen anheim gefallen war.

Sturmgeboren ist als lockere Kampagne angelegt, lässt sich aber in voneinander unabhängig spielbare Abenteuer umgestalten. Der Band richtet sich an erfahrene Spielleiter und ist sowohl für Spielanfänger geeignet, als auch für Veteranen, die gerne wieder Einsteigerhelden in ein abenteuerliches Leben schicken wollen. Neben Abenteuern und Szenarien enthält der Band umfangreiche Spielhilfen zur Besiedlung und zur Region, aktualisierte oder neue Stadt- und Dorfbeschreibungen sowie eine Auswahl von Archetypen, die ihre Karriere als Siedler beginnen und dank *Sturmgeboren* zu Helden werden.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter*. Der Besitz der Ergänzungsbände *Zoo-Botanica Aventurica*, *Handelsherr* und *Kiepenkerl* und *Ritterburgen & Spelunken* wird empfohlen. Für Spielleiter ist die Kenntnis der Regionalspielhilfen *Schild des Reiches* und *Land des Schwarzen Bären* hilfreich, aber keine Voraussetzung.



ISBN 978-3-86889-667-1



www.ulisses-spiele.de

13097PDF

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 195

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER/ SPIELER)
MITTEL BIS HOCH /
NIEDRIG BIS MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EINSTEIGER

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
KAMPFFERTIGKEITEN,
HINTERGRUNDKENNTNIS,
TALENTEINSATZ,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT
DOMINIUM
DOPPERBACH UND
HARDORPER EBENE,
1035-1036 BF

