

**MYRANOR**

A. GRUNER, L. RICHTER,  
J. K. ZAHRADNIK

EIN MYRANOR-GRUPPENABENTEUER  
FÜR 3-5 ERFAHRENE HELDEN

# DAS LIED DES LOR

M 23  
ERFAHREN



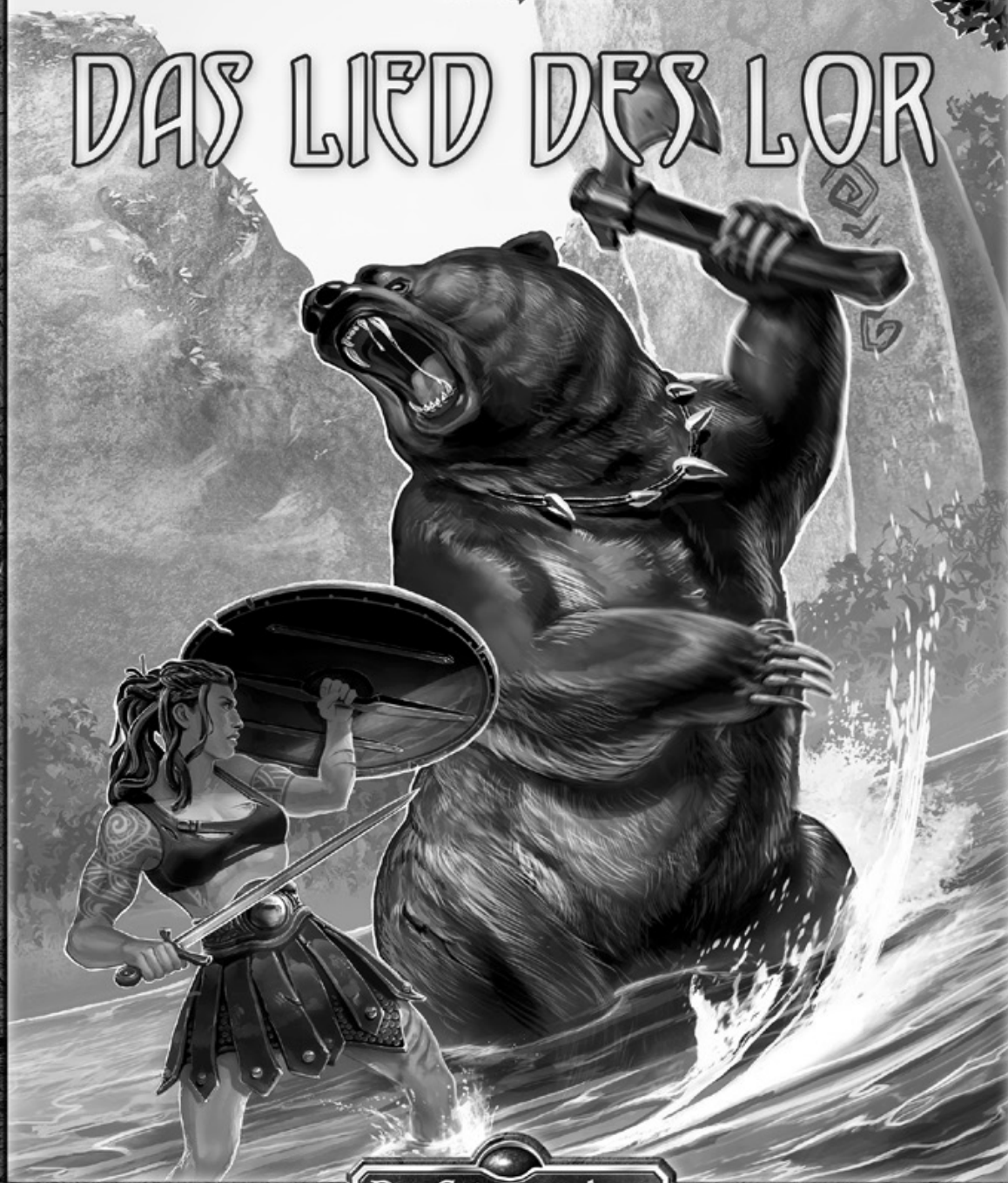
Das Schwarze Auge



# MYRADOR

GRUPPENABENTEUER

## DAS LIED DES LOR



Das Schwarze Auge

UHRWERK VERLAG

**MYRANOR:  
Das Lied des Lor**

**Umschlagillustration**  
Anja di Paolo

**Umschlaggestaltung & Satz**  
Ralf Berszuck

**Innenillustrationen**  
Janina Robben

**Karten und Pläne**  
Markus Holzum

**Lektorat**  
Tilman Hakenberg

**Korrektorat**  
Jan Hendrik Gravert

**Gesamtredaktion**  
Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.  
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE  
sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.





Das Schwarze Auge

# Das Lied des Lor

Ein Gruppenabenteuer für 3-6 erfahrene Helden

von Andreas Gruner,  
Lena Richter und Josch K. Zahradnik

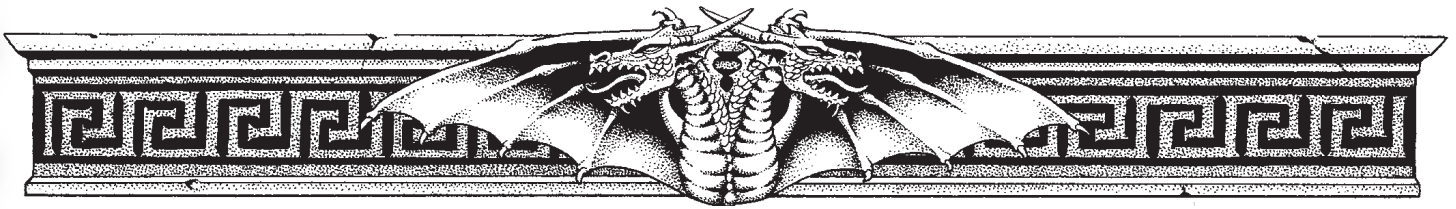
Mit Dank an

Daniel Bruxmeier, Marko Titze, Tilman Hakenberg,  
Uli Lindner, Thorsten Most, Nekros, Fabian Talkenberg,  
Vibarts Voice und Oscar Wetzel für Ideen, Kommentare  
und Unterstützung aller Art.



UHRWERK  
VERLAG





# Inhalt

Einleitung .....	4	Die Ruinen von Valdur Lorthalis .....	39
Kapitel 1: Quelle des Reichtums .....	7	Die Saithyare .....	44
Anreise und Motivation der Helden .....	5	Der Zorn des Baramunen .....	46
Auf dem Jahrmarkt in Biornenes .....	9	Kapitel 3: Quelle des Bösen .....	51
Chaos und Kreaturen auf dem Jahrmarkt .....	12	Der Weg zur Quelle .....	51
Nach dem Sturm .....	16	Der Charybalis-Komplex .....	55
Kapitel 2: Quelle des Wissens .....	18	Die zwei Quellen .....	59
Allgemeines zu Recherche und Eskalationsgefahr .....	18	Epilog .....	63
Generische Informationen .....	20	Anhänge .....	65
Die Spur der Worte .....	24	Lordal und die Reise auf dem Lor .....	65
Zufallsbegegnungen .....	25	Khelzar und Ralvar .....	66
Die Höhlenmalerei .....	26	Die Lordaler .....	67
Die Wahrerin der Legenden .....	28	Die Berserker und die Kinder des Zorns .....	68
Die Jarlswahl .....	30	Die Walküren .....	70
Der Geist in der Weide .....	33	Nichtmenschen und Galkuzulisches Gezücht .....	71
Der falsche Held .....	35	Magische Anatomie einer Verseuchung .....	71
Der Schatz im Oraurum-See .....	37	Neue magische Formeln .....	72

# Einleitung

Willkommen in Lordal, einem Land voller Geheimnisse und Legenden, unerforschter Wälder, streitlustiger barbarischer Bewohner und gefährlicher Herausforderungen für einheimische und durchreisende Heldengruppen. Nicht weniger als das Schicksal des Landes steht auf dem Spiel, als ein hinterhältiger Plan aus der Vergangenheit Früchte zu tragen und das Land in Chaos und charyptides Verderben zu stürzen droht. **Das Lied des Lor** bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihre Heldengruppe Teil dieser Ereignisse und Retter des Landes werden zu lassen.

Im Rahmen dieser Einleitung stellen wir Ihnen zunächst die Hintergründe der Abenteuerhandlung und den Aufbau des Abenteuers vor. Eine Kurzbeschreibung von Land und Bewohnern finden Sie im *Anhang* (S. 65 ff.).

## Ein Blick in die Vergangenheit - Was geschehen ist

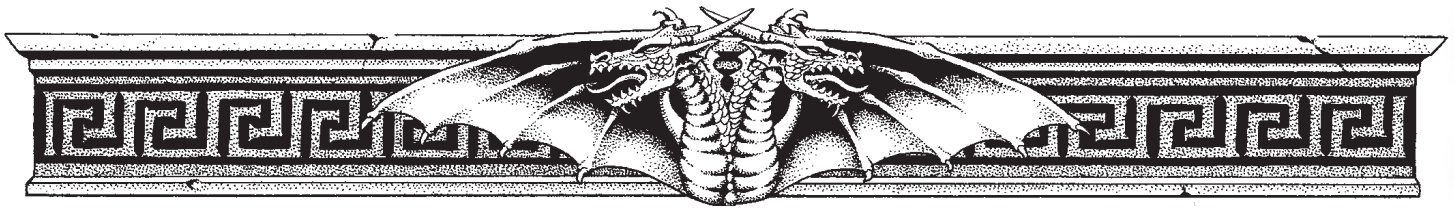
### Der Exodus der Hjalddinger

Mag sie auch zweieinhalb Jahrtausende her sein: In Hjalddingard weiß jedes Kind, was die Nachtblaue Ära brachte. Um **2100 IZ** wurde das Land vom Imperium unter der Führung des **Hauses Charybalis** annektiert. Unzählige Hjalddinger wurden in der Folge zu Ehren Charyptas ersäuft oder Meeresungeheuern zum Fraß vorgeworfen. Während manche

gegen die Besatzung ankämpften und andere sich in ihr Los ergaben oder über das Thalassion nach Osten flohen, existierte noch eine vierte Fraktion: Unter Führung einiger freiheitsliebender **Aldangara-Optimaten** überquerten Tausende Hjalddinger das Bergatun-Massiv in Richtung desjenigen Gebiets, das heutzutage als **Lordal** (oder in imperialen Kreisen als Lorthalion) bekannt ist. Hier machten sie bald Bekanntschaft mit etlichen Geistern des Landes, darunter auch *Lorja*, der Flussnymphe und Herrin des Flusses, die sich als Hüterin und Herrin des Lor und seiner Täler versteht, den Flüchtlingen aber bereitwillig Zuflucht in ihrem Reich gewährte.

### Die Rache der Charybalis

Der Exodus blieb nicht lange unbemerkt. *Tychodoros ter Charybalis* wurde bald auf ausbleibende Tributzahlungen in Hjalddingard aufmerksam und verbündete sich mit *Isoherios do Aldangara*, der die Parteinahme zugunsten der Hjalddinger ablehnte, da sie seiner Ansicht nach den Prinzipien seines Hauses zuwiderlief, das sich niemals für die Ziele anderer einspannen lassen sollte. Zusammen rüsteten die beiden mächtigen Optimaten eine Strafexpedition aus, doch die flüchtenden Hjalddinger hatten sich bereits über das urtümliche Land verteilt, so dass die erste Expedition ohne größere Wirkung abgebrochen wurde. Tychodoros erbat in der Folge bei den Oberen seines Hauses, ein größeres Heer in das Land führen zu dürfen. Doch diese versagten ihm diesen Wunsch – zu gering schien der mögliche Gewinn in Sklaven und Opfern, zu hoch waren die möglichen Kosten und Risiken. Aus einer Mischung aus Trotz und



Fanatismus heraus fasste Tychodoros daher einen anderen Plan: Das Land am Lor selbst sollte sich gegen seine neuen Bewohner wenden und dafür sorgen, dass diese sich in ihrer barbarischen Art gegenseitig zerfleischen. Isoherios erforschte auf der Suche nach geeigneten Möglichkeiten, seinen Plan in die Tat umzusetzen, die Gegend entlang des Lorstroms und entdeckte schließlich Lorja, die Feenherrin des gewaltigen Flusses, der das gesamte Land durchfließt. Würde man sie und ihren Fluss dämonisch korrumpieren, so sein Gedanke, dann wäre ein Leben im Tal des Lor praktisch unmöglich. Doch ein Feenwesen ihrer Macht gegen ihren Willen mit der Quelle Galkuzul zu beeinflussen, war kaum möglich. Stattdessen musste subtiler vorgegangen werden: Isoherios erwarb sich das Vertrauen Lorjas, die ihm schließlich ihren Wahren Namen offenbarte, worauf Tychodoros in unmittelbarer Nähe ihrer Quelle ein **Unheiligtum der Charypta** erschuf und Isoherios in der Fee eine starke Begierde nach der dämonischen Macht erweckte.

## Das Bündnis der Lordaler

Es verging einige Zeit, bis die am Lor siedelnden Hjaldinger herausfanden, dass die vermehrt auftretenden Dämonen, korrumpierten Wassergeister und verderbten Kreaturen des Flusses ihren Ursprung bei der Herrin des Flusses selbst hatten. Dann aber begab sich eine Gruppe von **Hjaldingern und Aldangara** unter der Führung der Optimatin *Nyracosia te Aldangara* zur Quelle des Lor, um dem Ursprung der Ereignisse auf die Spur zu kommen. Sie schlugen sich ihren Weg durch die imperialen Optimaten und deren Dienerkreaturen, die sich hier einquartiert hatten, bis sie über den ausblutenden Leibern von Tychodoros und Isoherios standen. Doch deren Zauber waren mit ihrem Tod nicht gebannt – im Bewusstsein, dass ihr Plan längere Zeit zum Wirken benötigen würde, sollten die mit dem Blut vieler Sklaven geschaffenen Matrizen der mächtigen Optimaten vielmehr bis in alle Ewigkeit fortwirken. Die Aldangara auf Seiten der Hjaldinger waren nicht auf Antimagie spezialisiert und auch keineswegs silberzüngig genug, um der verführten Lorja ihren Wahren Namen zu entlocken. So blieb ihnen nur, einen eigenen Zauber über die Quelle zu legen: Der Wunsch nach Freiheit sollte Lorjas Begierde aufwiegen. Der Blutmagie der Charybalis stellten sie mächtige **Runenzauberei** entgegen, für deren Gelingen die Optimatin und ein Großteil der Hjaldinger ihr eigenes Leben opferten.

Am Ende verließen weniger als eine Handvoll Hjaldinger die Quelle des Lor, deren Berichte in der Folge zur Grundlage etlicher Sagas wurden. Der Plan der Charybalis starb zusammen mit Tychodoros und Isoherios, und in Lordal entwickelte sich in den folgenden Jahrhunderten eine eigene Gesellschaft: blutig und archaisch, doch unzählbar und frei.

## Das Unheil erwacht

Zweieinhalbtausend Jahre später bebt die Erde im Lordaler Frühling, und während sich außerhalb des Bergatun nur ein leichtes Rucken bemerkbar macht, sind die Verwerfungen im Berg so stark, dass durch sie eine der **Runen zerstört** wird, die den mächtigen Schutzzauber der Hjaldinger all die Jahre aufrechterhalten hatten. Infolgedessen hat der Begierdezauber der imperialen Optimaten keinen magischen Widerpart mehr und Lorja wendet sich erneut der verderbenden Macht des Unheiligtums zu. In Lordal freut man sich derweil über das Gold, das nach dem Beben in deutlich höhe-

rer Anzahl als zuvor in den Fluss gewaschen wird und einen kleinen Goldrausch am Lor auslöst.

Derweil schreitet mit der schleichenden Korrumpierung Lorjas auch die Verseuchung des Landstrichs erneut voran. Kreaturen **Galkuzuls**, die bisher nahe der Quelle gefangen waren, können über den Fluss reisen, Wassergeister werden aggressiver und Lorjas Schmerzen übertragen sich unmerkbar auf die **Lordaler Sippen**, die nahe des Flusses siedeln. Sie wecken in diesen eine gefährliche Neigung zum Blutrausch, die nur darauf wartet, sich Bahn zu brechen – ganz so, wie es Tychodoros und Isoherios einst in ihrem perfiden Plan beabsichtigt hatten.

All dies geschieht zunächst jedoch noch verhältnismäßig still und unauffällig in den zahlreichen isolierten Siedlungen des Landes, bis zu einem verhängnisvollen herbstlichen **Jahrmarkt in Biornenes**, dessen Menschenansammlung zu einer ersten Eskalation der Ereignisse führt.

## Ein Blick in die Zukunft - Was geschehen kann

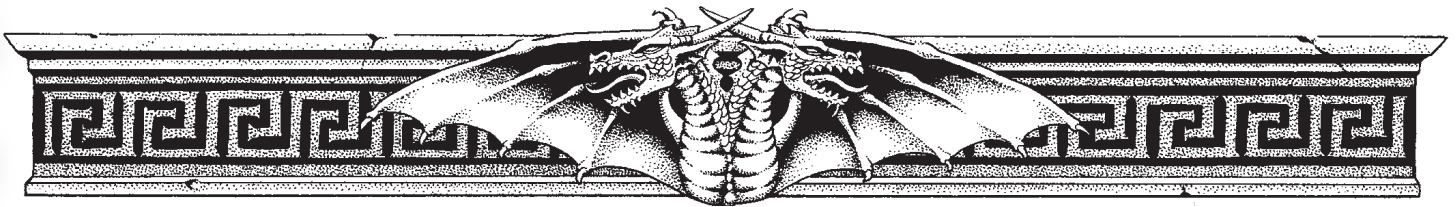
Die Siedlung **Biornenes** wird unvorhergesehen von dämonisch korrumpierten Wassergeistern, aufgebracht Totengeistern und Dämoniden angegriffen, zudem bricht zeitgleich bei etlichen Lordalern der unterschwellig vorhandene *Blutrausch* aus und es kommt zu zahlreichen Plünderungsversuchen. Nachdem die Helden einen wichtigen Beitrag dazu leisten konnten, die Lage unter Kontrolle zu bringen, bestimmt ein Orakel drei **Erwählte**, welche die Ursachen des Angriffs sowie der zunehmenden Feindseligkeit des Flusses und seiner Anwohner ergründen sollen. Einer dieser Auserwählten ist ein Mitglied der Heldengruppe, die beiden anderen begeben sich getrennt von dieser auf die Queste (*Teil 1: Quelle des Reichtums*).

In der Folge suchen die Helden in Lordal nach dem Ursprung der Ereignisse und müssen hierbei genau abwägen, wie viel Zeit sie mit dem **Sammeln von Informationen** verbringen wollen, während das Land um sie herum immer stärker dem Einfluss des Chaos erliegt. Außerdem versucht eine **Gruppe von Berserkern**, die *Kinder des Zorns*, die jüngste Entwicklung des Lor und seinen Einfluss auf die Lordaler für ihre Zwecke zu nutzen. Auf verschiedene Weise können die Helden erfahren, dass sie unter Tage an die **Quelle des Flusses** reisen müssen, um dort der Flussherrin Lorja selbst gegenüberzutreten. (*Teil 2: Quelle des Wissens*).

Nach der Durchquerung eines charyptid verseuchten **Höhlensystems** treffen die Helden im **Komplex der Charybalis** auf Walküren der Hjaldinger, die hier Wacht halten, und auf Monstren Galkuzuls, bevor sie im Finale drei Inkarnationen **Lorjas** gegenüberstehen. Die Herrin des Lor ist in Abhängigkeit von den vorigen Entscheidungen der Helden mehr oder weniger stark Galkuzul verfallen. Den Helden stehen zwei Möglichkeiten offen: Sie können Lorja mit blanker Waffengewalt bezwingen oder aber durch kluge Worte die Fee dazu bringen, ihren **Wahren Namen** zu offenbaren, mit dem der auf ihr liegende Zauber gebrochen werden kann (*Teil 3: Quelle des Bösen*).

Dieser Wahre Name hat die Gestalt einer vielschichtigen Melodie – das **Lied des Lor**. Teile davon können die Helden nur von der Fee selbst erfahren, andere Teile sind aber auch in Liedern und Liedteilen zu finden, die im zweiten Teil des Abenteuers recherchiert werden können.





## Aufbau des Abenteuers

Das Abenteuer ist so konzipiert, dass nur wenige Ereignisse als Fixpunkte gesetzt sind: der Angriff auf Biornenes, die Auswahl der Erwählten durch das Orakel und der Tod eines der Auserwählten in Valdur Lorthalis (in Abwesenheit der Helden). Gerade im Hauptteil bietet das Lied des Lor Ihrer Gruppe reichlich Freiheit und legt keinerlei Ereignisse oder Ablauf fest. Lassen Sie Ihre Gruppe daher selbst entscheiden, welchen der zahlreichen Spuren sie in welcher Form nachgehen will, denn am Ende sollte es für Ihre Gruppe auch ohne größere meisterliche Winke mit dem Zaunpfahl möglich sein, die Wurzel allen Übels aufzufinden.

Um Ihnen als Meister die Orientierung zu erleichtern, finden Sie zu Beginn jedes Kapitels einen kurzen Abschnitt namens „Der Fluss der Ereignisse“, in dem wir den Aufbau und Inhalt des Kapitels (d. h. die zentralen Ereignisse und deren möglichen Ablauf) kurz vorstellen. An vielen Stellen werden Sie als Meister Vorschläge für Proben findet. Diese können Sie natürlich je nach Vorlieben auch weglassen, wenn Ihnen ein Probenwurf überflüssig erscheint oder Sie einen Talenteinsatz lieber ausspielen möchten.

## Die Auswahl der Helden

Das Lied des Lor richtet sich an Helden, die bereits das eine oder andere Abenteuer hinter sich haben (Richtwert: über 5.000 AP). Die meisten Spezialisierungen können nutzbringend eingesetzt werden. *Gelehrte* werden die Wahrheit hinter Sagen und Legenden entdecken, *Naturkundige* verborgene Pfade durch die Wildnis finden und *Gesellschaftscharaktere* verfeindete Sippen an den Verhandlungstisch bringen müssen. Dass es für *Kämpfer* im wilden Lordal ausreichend Herausforderungen gibt, versteht sich von selbst.

Besonders geeignet für das Abenteuer, aber nicht erforderlich, sind Hjäldinger und Lordaler mit Interesse an der eigenen Geschichte sowie Optimaten des Hauses Aldangara. Auch imperiale oder anderweitig auswärtige Helden und allgemein exotische Charaktere sind einbringbar, sofern sie mit der Kälte und der rauen Art der Lordaler zurechtkommen und zumindest irgendjemand in der Heldengruppe die Sprache der Einheimischen spricht. Angesichts der langen Zeit, die die Charaktere auf oder am Lor verbringen, sind auch aquatische Charaktere einsetzbar – die Gruppe wird sich selten weiter als eine Tagesreise von Gewässern entfernen. Unpassend sind in erster Linie Gesellschaftscharaktere der höheren Schichten, wenn diese sich nicht dazu herablassen können, mit den wenig kultivierten Einwohnern des Landes zu interagieren. Auch

Charaktere, die sich nicht durch Reichtum oder die Rettung eines archaischen Volkes vor dämonischer Verseuchung motivieren lassen und auch nicht von ihren Gefährten überzeugt werden können, dürften nur schwierig einzubinden sein.

Auf der anderen Seite gibt es Helden, die das Abenteuer extrem leicht machen können: Der am stärksten limitierende Faktor des zweiten Kapitels ist die Reisezeit. Charaktere, die diese zum Beispiel durch Flugfähigkeit drastisch senken können, beeinflussen das Abenteuer daher massiv.

## Regelwerke

Für dieses Abenteuer benötigen Sie einerseits die einschlägigen DSA4.1-Regelwerke (**Wege des Schwerts**, **Myranische Magie**, **Wege nach Myranor**, ggf. **Myranische Götter** und **Myranisches Arsenal**). Des Weiteren empfehlen wir Ihnen nachdrücklich die Lektüre des Lordalkapitels aus **Unter dem Sternenpfeiler**. Der Besitz von **Myranische Monstren** und **Myranisches Zaubernetz** ist hilfreich, aber nicht zwingend erforderlich.

Folgende Abkürzungen für DSA-Publikationen werden in diesem Abenteuer verwendet:

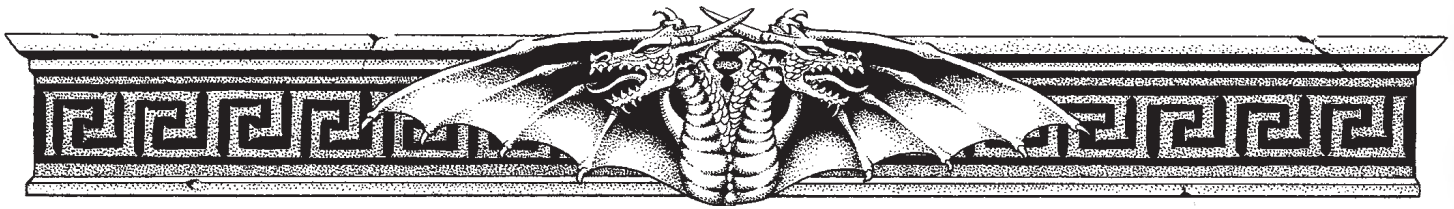
<b>MyAr</b>	Myranisches Arsenal
<b>MyMa</b>	Myranische Magie
<b>MyMo</b>	Myranische Monstren
<b>MyZa</b>	Myranisches Zaubernetz
<b>UdS</b>	Unter dem Sternenpfeiler
<b>WdS</b>	Wege des Schwerts
<b>WnM</b>	Wege nach Myranor

## Bonusmaterial

Aus Platzgründen hat es nicht sämtliches Material, das für dieses Abenteuer geschrieben wurde, in die endgültige Fassung geschafft. Dies betrifft vor allem einige ergänzende Begegnungen und Szenarien für Kapitel 1 und 2. Sie können diese zusätzlichen Inhalte auf der Homepage des Uhrwerk-Verlags und auf [www.nandurion.de](http://www.nandurion.de) unter der Rubrik *Simias Werkbank* herunterladen.

Nun aber auf ins Geschehen! Wir hoffen, dass es uns gelungen ist, Ihnen und Ihrer Spielgruppe einen spannenden und atmosphärischen Aufenthalt in Lordal zu ermöglichen. Über konstruktive Kritik an [lorja@nandurion.de](mailto:lorja@nandurion.de) freuen wir uns jederzeit!





# Kapitel 1: Quelle des Reichtums

*Der Fluss der Ereignisse:* Die Helden haben nach der Anreise (*Anreise und Motivation der Helden*, S. 7-9) Gelegenheit, auf dem alljährlichen Markt in Biornenes Geschäfte zu tätigen oder sich die Zeit zu vertreiben. Am vierten Abend nach Anreise der Helden kommt es zu einem Ausbruch von übernatürlichem Chaos und Gewalt. Schrecken aus dem Fluss greifen die Bewohner des Orts und die Besucher des Marktes an, während Lordaler in unkontrollierten Wutausbrüchen aufeinander losgehen. Die Helden stehen nun zunächst vor der

Aufgabe, einen kühlen Kopf zu bewahren und sich selbst und ihre Auftraggeber bzw. Mitinvestoren zu schützen, bevor sie Gelegenheit bekommen, sich in der Folge der Ereignisse bei der Verteidigung der Siedlung auszuzeichnen und den Respekt der Bewohner zu verdienen (*Chaos und Kreaturen auf dem Jahrmarkt*, S. 12 ff.). Schlussendlich werden sie dann zu denjenigen Auserwählten gehören, die sich aufmachen, die Ursachen der Ereignisse sowie geeignete Mittel zu deren Bekämpfung zu finden (*Nach dem Sturm*, S. 16 ff.).

## Anreise und Motivation der Helden

Ein unter imperialen Geographen kaum beachteter Unterschied zwischen Lordal und Orten wie Centralis oder Cantera ist, dass nur sehr wenige Heldengruppen regelmäßig dorthin reisen. Darum gehen wir an dieser Stelle davon aus, dass jede Einleitung ins Abenteuer auch die Reise in den Landstrich beinhalten muss und präsentieren hierfür die Lyncil-Fernhändler *Khelzar* und *Ralvar* (Beschreibungen S. 66 f.). Für das Abenteuer ist es sehr hilfreich, wenn sich die Helden mit den beiden anfreunden und ihnen vertrauen, wozu dieser Abschnitt dienen soll. Stellen Sie die beiden daher allgemein als freundlich und ehrlich dar und lassen Sie Eigenschaften wie Ralvars Heißblütigkeit anfänglich nicht zu hinderlich auftreten.

### Die erste Begegnung mit den Lyncil

Wie und vor allem wo genau die beiden Lyncil auf die Gruppe treffen, müssen Sie selbst bestimmen. Prinzipiell können sie an jedem Ort nahe der nördlichen oder östlichen Küste des Kontinents auftauchen. Die erste Begegnung sollte es den Helden erlauben, sich als hilfreich oder zuverlässig zu erweisen. Mögliche Szenarien wären:

- Ralvar legt sich mit einigen Bewohnern einer Domäne an, die den kleingerateten Lyncil nicht ernst nehmen. Die Helden sollten hier schlichten, bevor es zu ernsthaften Auseinandersetzungen kommt.
- Khelzar wurde zusammen mit einigen anderen Personen entführt und Ralvar wendet sich an die Helden, die ihm bei der Rettung beistehen sollen.
- Am Tor einer imperialen Stadt kommt es zu Streit über die Gültigkeit der vom Haus Rhidaman ausgestellten Papiere Khelzars, der den restlichen Verkehr erlahmen lässt. Ein rechtskundiger Charakter mit hohem SO kann hier vermittelnd eingreifen.
- Während eines anderen Abenteuers sind die Lyncil vor Ort und können den Helden dringend benötigte Ausrüstung verkaufen – wenn diese erwähnen, wofür sie die Gegenstände brauchen, lässt sich Khelzar zu einem deutlichen Rabatt hinreißen.

Natürlich können Sie diese Szenarien beliebig ausbauen oder auch die Lyncil zu wiederkehrenden Charakteren Ihrer Kampagne machen, bevor sie ihr „eigenes“ Abenteuer bekommen. Es ist außerdem hilfreich, wenn die Helden kurz vor dem eigentlichen Abenteuer über größere Finanzmittel verfügen.

### Das Angebot

Wenn Sie das eigentliche Abenteuer einleiten wollen, bittet Khelzar die Helden zu einem Gespräch in ruhiger Umgebung – das kann je nach Örtlichkeit ein Lagerfeuer am Wegesrand oder ein abgetrenntes Zimmer einer Taverne sein.

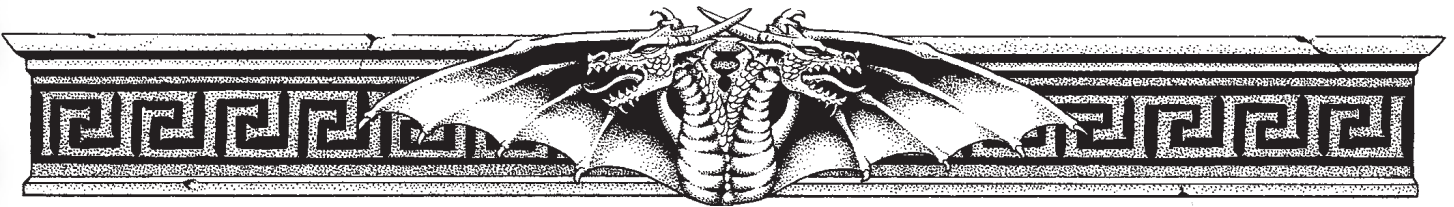
#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Freunde“, beginnt er, „wir mögen uns noch nicht allzu lange kennen, und doch habe ich das Gefühl, dass Fhizhavazh selbst unsere Begegnung herbeigeführt hat. Lasst mich weiter ausholen: Vor Kurzem kam mir zu Ohren, dass Anfang diesen Jahres in Lordal, einem Landstrich weit im Norden, Gold gefunden wurde – sehr viel Gold sogar, um genau zu sein. Nun sind wir sicher keine Goldsucher – aber wo es Gold gibt, wollen Leute mit Gold handeln. Darum wollen wir einen Handelszug nach Lordal ausrichten. Was uns noch fehlt, das sind verlässliche Partner. Und da kommt ihr ins Spiel...“

Khelzar wird versuchen, die Helden als Partner für seine Expedition zu gewinnen. Mit seinen Informationen wird er offen umgehen und den Helden erzählen, was sie wissen wollen.

- Lordal ist ein wildes Land von unberührten Wäldern, durchzogen von einem gewaltigen Strom, dem Lor.
- Die Bewohner sind Barbaren, sowohl die menschlichen als auch die Baramunen. Tighrir gibt es dort wohl auch. Man sollte niemals an das Mitgefühl der Lordaler appellieren und sich stets als wehrhaft und wachsam präsentieren.





- Khelzar peilt den Jahrmarkt an, der im Herbst in der größten Ansiedlung Biornenes stattfindet. Dort trifft man am ehesten auf friedlich gesinnte Lordaler, die Handel treiben wollen.
- Er selbst war bereits zweimal in Lordal, einmal mit seinem Vater und einmal als Teil einer anderen Karawane. Nun will er dort sein Glück machen und mit Schätzen beladen in seine ursprüngliche Heimat Nyralios zurückkehren.
- Begehrte Handelsgüter sind alle Waren, die man in Lordal nicht selbst herstellen kann, solange sie praktisch sind. Waffen und Branntwein, die man dort sehr gut loswerden könnte, dürfen nach imperialem Gesetz aber nicht nach Lordal exportiert werden. Wie sehr Khelzar durchblicken lässt, dass ihn das nicht stört, hängt davon ab, wie er die Gruppe einschätzt – dass das Gesetz praktisch nicht durchgesetzt wird, erwähnt er aber in jedem Fall.
- Aus dem gleichen Grund sollte man alle Gegenstände, die man zur Ausübung seiner Tätigkeit benötigt, besser selbst mitbringen. Außerhalb des Jahrmarkts wird man zum Beispiel Pfeile mit Metallspitzen, Alchimika und andere hochwertige Verbrauchsgegenstände kaum erwerben können.
- Da die Lordaler selbst kein Geld kennen, sondern Waren tauschen, dürften sie den Wert des „nutzlosen“ Goldes recht gering einschätzen.
- Khelzar schlägt vor, den Gewinn zwischen beiden Parteien im gleichen Verhältnis wie die Investition in die Handelswaren aufzuteilen. Die Transportkosten und große Teile des Ein- und Verkaufs würden die Lyncil übernehmen, während die Helden (je nach Eignung der Gruppe) in erster Linie für die Sicherheit des Unternehmens sowie die Lösung unvorhergesehener Probleme zuständig wären.

Die Route, die nach Lordal einzuschlagen ist, hängt natürlich von ihrem Startpunkt ab. Tendenziell werden die Lyncil aber empfehlen, zur Nord- oder Ostküste (oder einem dorthin führenden Fluss) zu gelangen, dort ein Boot zu beschaffen (siehe Anhang: Fhizhavazhs Gunst, S. 65) und dann an der Küste des östlichen Gletschermeeers entlang zu reisen, das im Spätsommer einigermaßen schiffbar ist. Dann wollen sie den Lor hinauf direkt nach Biornenes fahren. Eine direktere Reiseroute über Land hätte den Nach-

### Das Spiel des Fhizhavazh

Da das Handelsunternehmen den Hintergrund des Abenteuers bildet, werden die Charaktere wahrscheinlich auch wissen wollen, womit sie handeln und was sie am Ende einnehmen. Khelzar wird sie bei der Auswahl der Handelswaren beraten und sichere wie unsichere Investitionen nennen. Möchten Sie dies schnell abhandeln, lassen Sie sich von Ihrer Gruppe einfach ansagen, wie viele Aureal sie in Handelswaren anlegen möchten. Legen Sie für den Einkauf eine Probe auf *Handel*, für den Verkauf eine Probe auf *Überreden* ab (passende Hilfstalente und Kooperation nach **WdS 15** sind möglich). Der Gewinn beträgt nach Abzug der Einkaufskosten 5% pro TaP\*, darauf werden weitere 50% addiert, falls verbotenerweise Waffen oder Branntwein geschmuggelt werden. Eine nicht abgelegte oder misslungene Probe zählt als 0 TaP\*.

Ausführlichere Regeln finden sich im Bonusmaterial zu diesem Abenteuer.

teil, dass man die Waren über schlecht ausgebaute Pfade bewegen müsste und zudem erhöhter Gefahr durch Räuber ausgesetzt wäre – und Gelegenheit macht so ziemlich alle Lordaler zu Räufern. Auch den vergleichsweise kurzen Weg von Ochobenius zum Oraurumsee halten sie für keine gute Idee, weil es dann noch immer an einem vernünftigen Boot fehlen würde, um die Waren nach Biornenes zu schaffen. Für Lordaler Einbäume haben sie wenig übrig, andere Schiffe sind dort nicht aufzutreiben. Das Abenteuer geht im weiteren Verlauf davon aus, dass den Helden das Schiff der Lyncil zur Verfügung steht. Sollen sie einen anderen Weg nach Lordal wählen, müssen Sie die Reise nach dem Jahrmarkt ab Kapitel 2 entsprechend anpassen.

## Alternativen

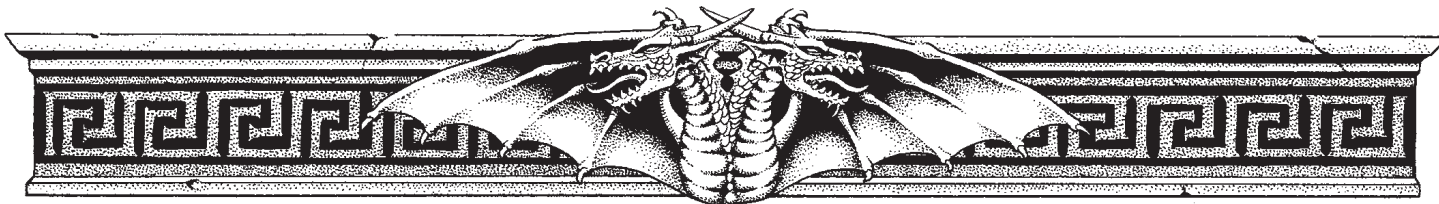
Sollte dieser Anfang nicht zu den Charakteren ihrer Runde passen, können sie natürlich auch auf anderen Wegen an die Lyncil und ihren Handelszug geraten. Das ändert am Abenteuer nicht allzu viel, außer dass die Helden vermutlich keinen Anteil am Ein- und Verkauf der Güter haben werden.

- Traditionellerweise fertigen die Kouramnion ihre Zauberstäbe aus dem Holz der Lordaler Eichen. Dabei gilt es als Mutbeweis, selbst dorthin zu reisen, statt sich das Holz importieren zu lassen. *Tyledanis do Kouramnion* (zierlich, blonde Locken, impulsiv, liebt: Tänze, hasst: scharfes Essen) ist überzeugt davon, dass ihr das gelingen wird und schließt sich dem Handelszug Khelzars an – ihre Mutter *Caryobrana* glaubt nicht, dass sie der Aufgabe gewachsen ist, will sie aber auch nicht brüskieren. Stattdessen heuert sie die Helden an, die den Lyncil vorausreisen, sich ihnen in einer auf dem Weg liegenden Stadt anschließen und dabei ein unauffälliges Auge auf die junge Optimatin haben sollen. Ob diese das gesamte Abenteuer über mit den Charakteren mitreist, in Biornenes als Geisel verbleibt oder dort während der Unruhen umkommt, können Sie anhand Ihrer Präferenzen für NSC und aufgrund der Handlungen der Helden entscheiden.

- Wenn es den Helden an Geld für eigene Waren mangelt, können die Lyncil sie auch einfach als Wachen und Problemlöser anwerben. Die Entlohnung liegt in diesem Fall je nach SO und Fähigkeiten zwischen 1 und 5 Argental pro Tag, zahlbar zur Hälfte None für None und zur Hälfte bei Abschluss der Reise. Die Konditionen sind natürlich verhandelbar. Sobald die Helden in Biornenes vom Orakel erwählt werden, wird auch Khelzar versuchen, nachzuverhandeln, da technisch gesehen nun die Lyncil für die Helden arbeiten statt umgekehrt.

- Der Lordaler Söldner *Vigeir Einhand* (über 60 Jahre alt, einäugig, linke Hand fehlt, graue lange Haare, liebt: kerrishitischen Wein, hasst: Neristu) hat es im Imperium zu Geld gebracht. Nun ist er alt und gebrechlich geworden und verspürt den Drang nach seiner Heimat. Die Taverne, die er eröffnet hatte, hat er an einen Freund verschenkt und genug Geld zurückbehalten, um seine letzte Reise zu finanzieren. Die Helden heuert er an, um ihn auf dem Weg zu beschützen, und, falls er es nicht schaffen sollte, die Urne mit seiner Asche in dem Gräberfeld der Wistramark nahe Biornenes beizusetzen. Ihrer Treue versichert er sich zum Beispiel durch einen Eid vor Nereon. Den Tod des Söldners können Sie an einer beliebigen dramaturgisch passenden Stelle einbinden, ebenso wie die Zusammenkunft mit den Lyncil, die hier auch erst in Biornenes erfolgen mag – spätestens nach der Verkündung des Orakels wird der Hersir sie anweisen, die Helden zu unterstützen.





## Die Reise

Die Reise nach Lordal ist aller Wahrscheinlichkeit nach lang. Wie Sie diese am Spieltisch aufbereiten, bleibt Ihnen überlassen. Sie können aus dem Weg zu Land, über Flüsse und Meere ein eigenes Reiseabenteuer stricken oder aber den Spielern durch eine schnelle Abhandlung der Anreise klarmachen, dass der Handelszug nur die Hinleitung zum eigentlichen Abenteuer ist. Ein paar generische Ereignisse möchten wir an dieser Stelle aber gern vorschlagen:

- An einer Schleuse müssen die Helden für die Nacht haltmachen. Dabei schleicht sich ein Dieb an Bord des Boots und versucht, eine Kiste mit besonders wertvollen Waren zu stehlen. Sollte ihn die Nachtwache nicht daran hindern, müssen ihn die Helden fangen, bevor er in der naheliegenden Stadt untertauchen kann. Auch an Land ist ein solcher Diebstahl denkbar.
- Reisen die Charaktere über das westliche Gletschermeer, müssen sie Sevantinius durchqueren. Westliches und östliches Gletschermeer sind mit einem Kanal aus imperialer Zeit verbunden, der aber seit Langem nicht mehr gepflegt wird. An etlichen Stellen muss das Boot möglichst von kräftigen Lasttieren getreidelt werden, und die Wolfsalben der Region müssen überzeugt oder eingeschüchtert werden, die Reise zuzulassen.
- In den ochobenischen oder hjaldingschen Gewässern wird das Boot der Helden von einer imperialen Galeere oder einer Galjotta (s. MyMe 146/141f.) entdeckt, die ihre Ladung kontrollieren will.

Sollten sie Schmuggelware an Bord haben, müssen sie entweder entkommen oder die mäßig motivierten Offiziere anderweitig davon abhalten, die Waren zu konfiszieren.

Während der Reise wird auf jeden Fall einer der Begleiter den Helden nahelegen, von ihm Hjaldingsch zu lernen – nur wenige Lordaler sprechen Gemein-Imperial, Myranisch oder eine andere Handelssprache.

Die Charaktere erreichen Lordal höchstwahrscheinlich von Norden über das östliche Gletschermeer. Damit sind sie in der Naurthramark, der wohl härtesten Region des Landes. Hier lauern Tighrir, Lordaler und andere Wesen darauf, dass unbedarfte Reisende einen Fuß an Land setzen. Während auf dem Lorstrom die Lyncil darauf drängen werden, in der Mitte des Flusses zu nächtigen, lässt es sich auf dem Gletschermeer kaum vermeiden, das Boot nachts an die Küste zu lenken, was Nachtwachen zu einer hohen Priorität macht. Orientieren Sie sich bei Zufallsbegegnungen an denen aus dem nächsten Kapitel (S. 25 f.), sparen Sie aber solche, die auf den Veränderungen des Lor basieren, größtenteils noch auf – eine einzelne, eventuell auch nur aus der Entfernung beobachtet, kann aber bereits als Vorbote der kommenden Ereignisse genutzt werden.

Von der Flussmündung bis nach Biornenes sind es um die 360 Meilen, was gegen den Strom einer Reisetrecke von rund 12 Tagen entspricht.

# Auf dem Jahrmarkt in Biornenes

## Biornenes

### Biornenes für den eiligen Leser

**Regierungsform:** Hersir der ansässigen Sippe, aktuell: *Skjadir Fellreißer*

**Wappen/Symbolik:** keines

**Bevölkerung:** Etwa 1.000, zur Marktzeit etwa 2.000

**Kampfkraft:** Etwa 400 Kämpfer, während des Marktes etwa 800, davon 60 Marktwächter

**Religion:** Verehrung von Ahnen- und Naturgeistern unter spiritueller Führung der Saithakenner

**Handel und Gewerbe:** Normalerweise lediglich Tauschhandel der Lordaler untereinander, während des Jahrmarkts werden von den Einheimischen Felle, Rohgold und seltene einheimische Pflanzen und Tiere angeboten und von Fernhändlern Waffen, Alkohol, Alchimika und Werkzeuge verkauft

**Stimmung in der Stadt:** Rau und barbarisch, während des Jahrmarkts eher herzlich mit wild ausgelassenen Feiern

Das Abenteuer beginnt in der Siedlung Biornenes am Grimburan-See zu Zeiten des alljährlich im Herbst stattfindenden Marktes (das genaue Datum können Sie frei bestimmen), der in der Regel für 28 Tage andauert (**UDS 169 ff.**).

Biornenes umfasst zu normalen Zeiten um die 1000 Einwohner in traditionellen Langhäusern, die von Großfamilien (durchschnittlich zwischen 15-20 Personen) bewohnt werden. Hinzu kommen Ställe,

Schuppen, Schmieden und dergleichen. In der Zeit des Markts befinden sich bis zu 2.000 Personen vor Ort.

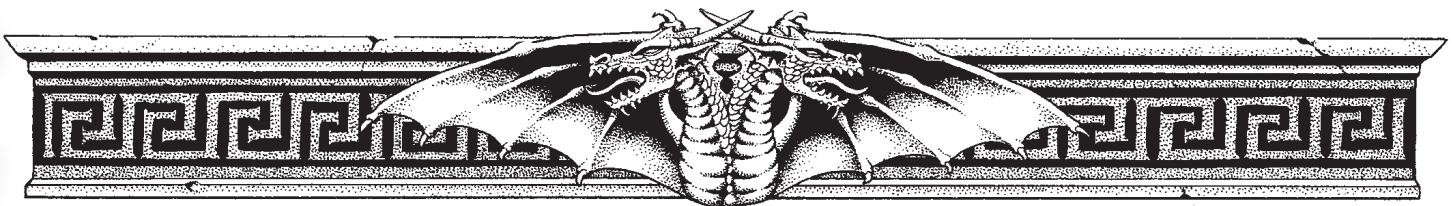
Biornenes liegt zwischen dem westlich gelegenen Kreidefelsen und dem östlich gelegenen Hafen. Auf dem Kreidefelsen erhebt sich eine massive Fluchtburg (ein durch runde, massive Steinmauern mit Wehrgängen eingefriedetes Gelände ohne innere Gebäude, das nur im Notfall als Verteidigungsanlage genutzt wird, aber nicht für längere Belagerungen geeignet ist), zu der ein Weg von der Siedlung aus führt. Zwischen den Gebäuden und dem See ist ein wenig Abstand, weil der See im Frühling für gewöhnlich über die Ufer tritt.

Der für die lokalen Verhältnisse relativ gut ausgebaute Hafen hat normalerweise fünf Anlegestege, wird während der Zeiten des Markts aber mit teils abenteuerlichen Konstruktionen vergrößert (v. a. mittels schwimmender Behelfsstege aus zusammengebundenen und äußerst wackligen Planken). Am Ufer des Sees liegen zum Zeitpunkt der Ankunft der *Fhizhavazhs Gunst* bereits zahllose Einbäume, und an den Stegen haben mehrere größere Schiffe angelegt.

Biornenes beherbergt insgesamt etwa 400 waffenfähige Personen der Sippe von Biornenes vom Stamm der Wistramark, zum Zeitpunkt des Markts etwa doppelt so viele. Die Wistramärker sind kampferprobt und haben sich durch Raubzüge in der Vergangenheit einen für Lordaler Verhältnisse relativ gehobenen Wohlstand erworben.

Der Markt findet auf den großen Wiesen beidseitig der Siedlung statt, wo jeweils ausreichend Platz für die Zelte und Warenauslagen der Händler und Übernachtungszelte ist (siehe die Karte auf S. 10). Auch zwischen den Gebäuden des Dorfes und dem Seeufer finden sich dicht gedrängt Marktstände.





Obwohl die Lordaler kein Gastrecht im eigentlichen Sinne des Wortes kennen, bieten etliche der Langhäuser Platz für Gäste. Die Bewohner sind bei angemessenen Tauschangeboten bereit, Personen eine Schlafstätte bereit zu stellen, was umgerechnet etwa Kosten von 5 Pekunos pro Person und Übernachtung entspricht. Alternativ kann sich jeder Besucher einen Platz für sein Zelt auf der Wiese suchen.

## Allgemeines zum Markt in Biornenes

Als Partner bzw. Begleitschutz der beiden Lyncilhändler gilt es zunächst, einen günstigen Platz zu finden und die mitgebrachten Waren auszustellen. Wenn Ihre Gruppe Interesse an einem sehr detaillierten Spiel hat, können Sie diesen Teil über Proben auf passende Talente wie *Handel*, *Menschenkenntnis* und *Überreden* ausspielen und ggf. einen kleinen Konflikt mit einem konkurrierenden Händler einbauen, der wahlweise diplomatisch oder nach dem Faustrecht ausgetragen wird. Insgesamt haben hier zum Zeitpunkt des Eintreffens der Helden bereits 30 Händler ihre Stände oder Zelte aufgeschlagen oder sind gerade im Begriff, dies zu tun.

### Handel auf dem Jahrmarkt

Auf den Marktständen werden von Seiten der auswärtigen Händler v. a. hochwertige Waffen, gebrannte Alkoholika, Artefakte, komplexere handwerkliche Gebrauchsgegenstände (v. a. Werkzeuge) und Alchimika angeboten – insgesamt überwiegend Gegenstände, welche die Lordaler gar nicht oder nur in rudimentärer Form herstellen und die wegen des imperialen Embargos gute Preise erzielen. Diese von angereisten Händlern angebotenen Waren werden zum Teil gegen seltene Felle und Pflanzen aus der Gegend sowie andere Exotika eingetauscht (wie z. B. das Horn des seltenen Lordaler Silberebers, dessen Pulver eine erregende und aufputschende Wirkung aufweist oder das geräucherte Fleisch des Lorkrebses, für das feinschmeckerische Optimaten mancherorts horrend Summen zu zahlen bereit sind). Vor allem aber bezahlen die Einheimischen mit unverarbeitetem Rohgold, das auf Seiten der Lordaler tatsächlich reichlich vorhanden zu sein scheint, so dass die Waren schnell begehrten Absatz finden. Zu Zahlungszwecken wird ein Gewichtspreis von Gold ausgehandelt und die vorhandenen Stücke werden notfalls entsprechend verkleinert. Eine Unze Gold, die normalerweise etwas wertvoller als ein Aural ist, wird dabei ungefähr mit dem Gegenwert von 8 Argental bewertet – in *Das Spiel des Fhizhavash* sind diese Preisunterschiede bereits eingerechnet.

### Stimmung auf dem Markt

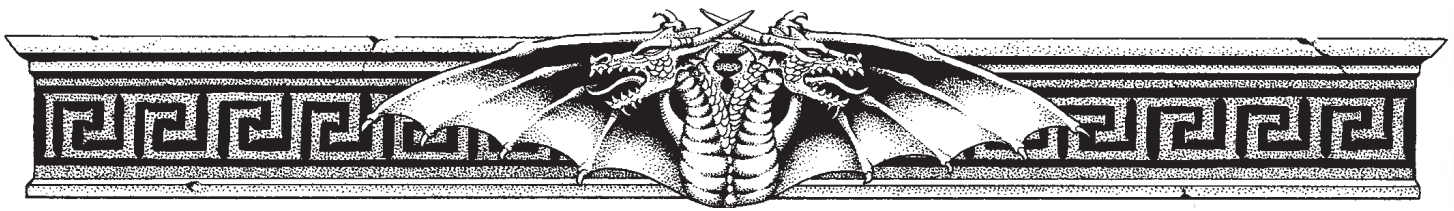
Die Lordaler sind ein raues Volk, und Stammesfehden sowie Kämpfe um Jagdgründe sind in ihrem Leben an der Tagesordnung. Dennoch gilt während der Zeit des Marktes in Biornenes traditionellerweise der Marktfrieden, der auch weithin respektiert wird. Durchgesetzt wird dieser im



Notfall von Mitgliedern der ansässigen Sippe, welche eine Gruppe Marktwächter unter Leitung der Marktaufseherin stellen (siehe *Wichtige Personen auf dem Markt*, Seite ist 11 f.) Darüber hinaus herrscht über den Nutzen des Marktfriedens bei fast allen Anwesenden aber hinreichend breiter Konsens, so dass sich bei Zuwiderhandlungen meist schnell größere Gruppen finden, die „schlichtend“ einschreiten (Nach guter Lordaler Tradition bedeutet dies meist, dass der Störenfried bewusstlos geschlagen und aus der Siedlung entfernt wird). Dessen ungeachtet bilden viele der auswärtigen Händler sicherheitshalber Standgemeinschaften oder zahlen zusätzliches Schutzgeld an ansässige Lordaler.

Die Stimmung auf dem Markt ist (für Lordaler Verhältnisse) zwar fröhlich und ausgelassen, weil die Meisten dem Großereignis des Jahres lange entgegenfiebern, andererseits kann die Stimmung jederzeit trotz des Marktfriedens schnell kippen, da die Lordaler äußerst streitlustig und aggressiv sind. Nach Alkoholgenuss verschärft sich dieses Problem selbstverständlich noch, weshalb den Marktwachen auch ein absolutes Alkoholverbot auferlegt wird, das von der Marktaufseherin und dem Hersir notfalls auch resolut durchgesetzt wird.





## Attraktionen fernab des Handels

Die Lordaler sind nicht unbedingt für ihre Geselligkeit berühmt, und der Jahrmarkt in Biornenes ist nicht als Vergnügungsmarkt zu verstehen, sondern allem voran als Ort des Handels und Warentausches. Dennoch ist der Jahrmarkt traditionell auch Ort für allerlei Tätigkeiten und Angebote, die dem Amusement der Anwesenden dienen (auch wenn das Angebot deutlich auf den Geschmack der Lordaler zugeschnitten ist und den vieler Auswärtiger nicht in gleichem Ausmaß treffen dürfte). Folgende Liste kann Ihnen als Anregung dienen:

- **Ringkampf (Lordaler Stil):** Traditionell messen sich am Rande des Marktes Mutige im Zweikampf, bei dem es kaum zu beachtende Regeln gibt und schwere Verletzungen und selbst der (dennoch seltene) Tod des Kontrahenten durchaus in Kauf genommen werden. Regeltechnisch bedeutet dies: Außer Waffengebrauch und Magieeinsatz sind alle Techniken erlaubt. Als Verlierer zählt, wer aufgibt (kommt unter Lordalern de facto nicht vor) oder das Bewusstsein verliert. Der Sieger erhält vom Unterlegenen eine Gewinnprämie (das sog. *Thraelagjalt*), die vorher zwischen beiden ausgehandelt wird. Ein Kampf kommt erst dann zustande, wenn beide Kontrahenten den angebotenen Einsatz ihres Gegners als würdig erachten.
- **Axtwurf:** Hierfür wird in 20 Schritt Entfernung für alle Teilnehmer jeweils ein lebendes Huhn kopfüber als Zielobjekt an einem Baumzweig aufgehängt. Sieger ist, wer die wenigsten Würfe benötigt, um sein Ziel zu erlegen (LE gleich oder unter 0, ein durchschnittliches Lordaler Waldhuhn hat eine LE von 5, so dass der erste Treffer in der Regel ausreicht). Geht ein Wurfduell unentschieden aus, weil zwei oder mehr Kontrahenten gleich viele Würfe benötigen, wird die Entfernung schrittweise um 5 Schritt erhöht und eine weitere Runde „gespielt“. Der Gewinner erhält alle getöteten Tiere als Preis, welche von den Teilnehmern als Spieleinsatz beige-steuert werden.
- **Wettsaufen:** Die Lordaler selbst brennen keinen Schnaps und kennen außer dem traditionellen Kräutermet kaum eigene Alkoholi-ka, schätzen eine zünftige Sauferei dafür aber umso mehr. Auch dies wird gerne als Wettbewerb ausgetragen. Als Gewinner zählt, wer aus einer Runde als letzter noch stehen kann. (Verwenden Sie hierfür ab dem ersten Becher *Zechen*-Proben, die beim ersten Becher um 4 Punkte erleichtert sind und mit jedem weiteren um 2 Punkte erschwert werden. Wem eine Probe misslingt, der verliert die Kontrolle über seine Beine und scheidet aus.) Gelegentlich wird auch bei diesem Wettkampf ein Spieleinsatz vorab vereinbart, meist reicht den Lordalern aber der Spaß am gemeinsamen Besäufnis und die Möglichkeit, die Verlierer mit Häme zu strafen, als Belohnung aus.
- **Glücksspiele:** Hier werden v. a. verschiedene einfache Würfelspiele mit improvisierten Würfeln aus Knochen gespielt. Der Einsatz variiert je nach Teilnehmern. Betrugerei beim Spielen ist den Lordalern quasi unbekannt und wird bei Aufdeckung sowohl mit Unverständnis als auch mit einer gehörigen Tracht Prügel bestraft.
- **Ein Hurenzelt:** Hier bieten körperlich schwächere Männer und Frauen sexuelle Dienste gegen Tauschwaren an.
- **Gaukler, Musikanten und Geschichtenerzähler:** Geschichtenerzähler singen von jüngeren Ereignissen oder Heldentaten der Ahnen (ohne Begleitung, bis auf kleine Trommeln aus Ziegenhaut, auf denen sie mit den Fingern klopfen) oder geben aktuelle Gerüchte und Neuigkeiten zum Besten. Die beiden Satyare *Freudensprung*

und *Singt-beim-Tanz* (S. 12) versuchen derweil, ihr Publikum mit Gaukeleien und lustigen Liedern zu erheitern.

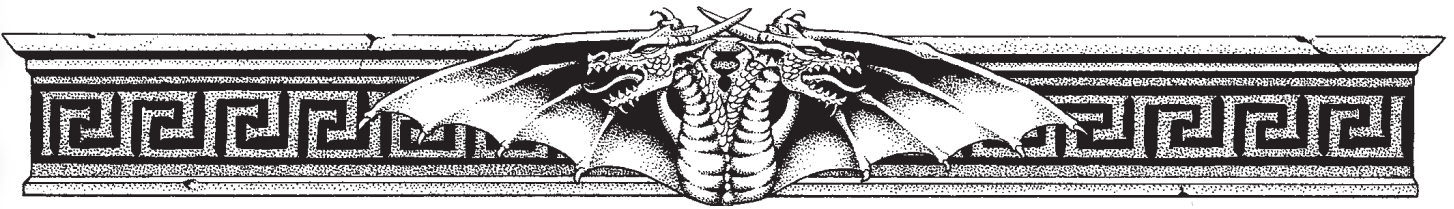
- **Saithakenner** bieten gegen angemessene „Geschenke“ Rat in Geisterangelegenheiten oder aber wirken auf dem Ritualplatz (Stufe 5, **MyMa 109**) Zauber gegen angemessene Entlohnung (insbesondere Formeln der Quellen der Tier- und Totengeister sowie der Elemente).
- **Hautmalereien:** Ein Bilderstecher sticht Hautbilder. Hierfür wird keine Entlohnung verlangt, denn das Bilderstechen gilt den Lordalern weniger als Handwerk denn als rituelle Tätigkeit. Dem entspricht, dass nicht der Geschmückte, sondern der Bilderstecher darüber entscheidet, was ein passendes Motiv ist, was gelegentlich auch zu Konfrontationen und Streit führen kann.
- **Wundheiler und Zahnreißer:** Kleinere und mittlere Wehwehchen werden hier auf denkbar rustikale, aber im Wesentlichen kompetente Weise behoben (Werte des „Medicus“: *Heilkunde Wunden* 12, *Heilkunde Krankheiten* 10, *Heilkunde Gift* 7, relevante Eigenschaften jeweils auf 12).
- Nach Einbruch der Dunkelheit sitzen viele der Anwesenden gemeinsam an Lagerfeuern (meist nach Sippen- oder Familien getrennt), essen und trinken zusammen und geben Heldenzählungen zum Besten. Die von vielen Märkten bekannten Essstände fehlen auf dem Lordaler Markt vollständig. Der Gedanke, fertige Nahrung im Tausch zu erwerben, erscheint den Lordalern eher fremd, deswegen herrscht auch bei vielen Marktgästen eher Selbstversorgung (Nahrung wird im nahen Wald und See gejagt bzw. gesammelt). Dessen ungeachtet gibt es jedoch eine überschaubare Anzahl von Garküchen für Auswärtige, in denen v. a. Fleisch und Fisch angeboten werden. Um den Tauschhandel zu vereinfachen, erwirbt man an einer Garküche eine größere Anzahl von Mahlzeiten (mindestens ein Dutzend) für einen entsprechenden Tauschwert, die auf einem Kerbholz verzeichnet werden.

## Wichtige Personen auf dem Markt

Als Anregung für Begegnungen auf dem Markt kann Ihnen folgende Liste dienen. Angegeben sind neben allgemeinen Merkmalen auch ggf. Hintergründe und Informationen, die als Aufhänger für kleine Szenen oder Episoden auf dem Markt dienen können.

- **Sindorios und Levandra** (Ehepaar): zwei imperiale Händler, die links neben dem Stand von Khelzar und Ralvar ihre Zelte aufgeschlagen haben und ihre Waren feilbieten. Beide machen auf den ersten Blick einen höflichen und freundlichen Eindruck, werden aber nichts unversucht lassen, um ihre Konkurrenten auszustechen, insbesondere, weil sie sich auf ähnliche Waren spezialisiert haben wie die Lyncil. Aufmerksame Helden können schon am Abend des ersten Tages erfahren, dass Gerüchte über die niedrige Qualität der eigenen Waren/Waren ihrer Auftraggeber im Umlauf sind und mit etwas Recherche diese auf ihre ZeltNachbarn zurückführen. Beim Versuch, ein klärendes Wort zu sprechen, werden diese natürlich jede Verantwortung von sich weisen.
- **Garmenicos:** Dieser rechts von den Lyncil angesiedelte imperiale Händler verkauft v. a. billig gepanschte Alchimika (insb. Heiltränke, Potenzmittel, Krafttränke) und sieht sich nicht in Konkurrenz zu den Lyncil, sondern ist stattdessen ein angenehmer, wenn auch streckenweise etwas anstrengend jovialer Gesprächspartner. Er hat zudem insgeheim ein Auge auf Levandra geworfen und wird versuchen, diese ihrem Ehegatten und Geschäftspartner





zumindest für eine Nacht abspenstig zu machen. Er schreckt hierbei auch vor dem Einsatz eines Liebestranks nicht zurück. Sollten die Helden auf Rache aus sein, wird er ggf. versuchen, sie ins Vertrauen zu ziehen und um ihre Mithilfe bitten. Bei Erfolg werden Sindorios und Levandra für mindestens anderthalb Tage keine Waren anbieten, weil sie stattdessen mit Ehestreitigkeiten beschäftigt sind. Lehnen die Helden es ab, Levandra unter Drogen zu setzen und Garmenicos auszuliefern, können sie ihr auch von dessen Plan erzählen. Mit Dank brauchen sie in diesem Fall nicht zu rechnen, aber die Intrigen des Paares richten sich fortan auf Garmenicos.

- *Skjadir Fellreißer* ist der Hersir der Biornenes-Sippe (drahtig, knapp 1,90 Schritt groß, Mitte 40, rechtes Ohr halb abgerissen, Glatze mit zahlreichen Hautbildern, liebt: rothaarige Frauen, hasst: Flötenmusik). Der Hersir mischt sich selten in die Marktgeschäfte sein, herrscht ansonsten aber uneingeschränkt und resolut über seine Sippe. Wenn er spricht, dann so, dass es jeder mitbekommt (was bedeutet, dass er auch dann mit lauthals erhobener Stimme spricht, wenn der Angesprochene direkt neben ihm steht).

- Der Hafenaufseher ist *Loromir* (Anfang 30, knapp 2 Schritt groß, breites Kreuz, stark und intelligent, liebt: gutes Bier, hasst: das Chaos am Hafen). Er stellt sich gerne dümmer, als er eigentlich ist und redet sehr langsam. Er ist gut mit Khelzar befreundet und benötigt dringend jemanden, der diskret eine Serie von Diebstählen auf den im Hafen liegenden Schiffen aufklärt. Sollten die Helden den Übeltäter überführen, bei dem es sich um niemand geringeren als um seinen eigenen Sohn *Ulfar* handelt, wird er sie bitten, Stillschweigen zu bewahren. Folgen die Helden der Bitte, haben sie einen guten Freund gewonnen, liefern sie den Jungen seiner Bestrafung durch den Hersir aus (fünf Faustschläge und ein Hautbild, das den Missetäter als Langfinger kenntlich macht), sollten sie dem Aufseher in Zukunft besser aus dem Weg gehen.

- Die Marktaufseherin *Fjirngard Falkenaug* (Anfang 50, sehnig, trägt lange graue Filzzöpfe, liebt: schmutzige Witze, hasst: Kälte) hat eine kratzige Stimme und einen derben Humor, ist aber eine herzliche Person. Sie würde gerne ihre Tochter als nächste Hersirin sehen (was diese selbst aber gar nicht anstrebt).

- Die Marktwächter: Hierbei handelt es sich um 10 Trupps von je 6 Kämpfern, die jeweils mit großen Äxten bewaffnet sind und in zwei Schichten arbeiten (so dass jeweils max. 5 Trupps gleichzeitig

den Markt bewachen). Sie greifen nur dann ein, wenn tatsächlich der Marktfrieden verletzt wird, ignorieren kleinere Verbrechen aber, wenn man sie dafür entlohnt, nicht zu genau hinzuschauen.

- *Ragnild Saithablick*, das Orakel (alte Frau um die 70 Jahre, einäugig ohne Augenklappe, mehrere kahle Stellen auf dem Kopf, ansonsten langes graues Haar, extrem dürr, zahlreiche Altersflecken im Gesicht, lange spindeldürre Finger): Die Erfahrenste der anwesenden Saithakenner ist äußerst einsilbig, wenn sie nicht gerade Prophezeiungen ausspricht. Öfters versinkt sie im stummen Zwiegespräch mit dem Geist ihres Vorgängers, dessen Schädel sie bei sich trägt (und ihr gelegentlich auch als Trinkgefäß dient).

- Der Tighrir (**WnM 49 f.**): Dieser schleicht am Rande des Markts umher und beobachtet die Veranstaltung, verschwindet regelmäßig wieder in der Umgebung und wird von allen eher misstrauisch begäugt. Tatsächlich wartet der Tighrir auf einen günstigen Augenblick, um Beute zu machen (v. a. auf geeignete Waffen hat er es abgesehen).

- *Freudensprung* und *Singt-beim-Tanz*: Die beiden Satyre sind als Gaukler und Musikanten anwesend und geben sich alle Mühe, die eher düsteren Lordaler mit allerlei Schwänken, derben Zoten und Gaukeleien zum Lachen (und v. a. zum Spenden) zu animieren.

- *Brodumbir*, der Baramune (friedlich, besonnen, schwermütig, knapp über 3 Schritt groß): Der Baramune wird seit einigen Nonen von düsteren Träumen und Visionen heimgesucht, in denen er den Untergang seiner Gemeinschaft voraussieht. Er sucht daher auf dem Markt nach den bestmöglichen Waffen, um sich gegen die nahende Bedrohung zu wappnen.

- *Skarpraun Barentod* (ausführliche Beschreibung S. 69 f.): Der Berserker tritt äußerst selbstbewusst auf, drängelt sich vor und scheut kein Wortduell. Sofern man ihm seiner Ansicht nach nicht den gebührenden Respekt entgegenbringt, wird man umgehend zu einem Ringduell aufgefordert, bei dem er mit hohem Einsatz kämpft. Skarpraun wird sich nach dem Angriff auf Biornenes zu einem Antagonisten der Heldengruppe entwickeln (siehe hierzu S. 69). Für die Stimmung im weiteren Verlauf der Ereignisse wäre es ideal, wenn die Helden auf dem Markt mindestens einmal mit ihm in irgendeiner unwichtigen Angelegenheit heftiger aneinandergeraten (inkl. körperlicher Auseinandersetzung), so dass man sich später in herzlicher Abneigung verbunden ist. Es sollte aber noch nicht zu einem Kampf auf Leben und Tod kommen.

## Chaos und Kreaturen auf dem Jahrmarkt

Am vierten Abend nach Anreise der Helden kommt es zum Angriff auf Biornenes und zu unerklärlichen Gewaltausbrüchen in der Siedlung sowie auf dem Markt. Der Angriff ist dabei in drei Phasen unterteilt, die sich nacheinander ausspielen lassen:

- Phase 1: Die Stimmung kippt: Hier gibt es erste ungewöhnliche Erscheinungen (leichter Nebel legt sich über das Wasser, Stimmung wird zunehmend gereizter, Wortgefechte).

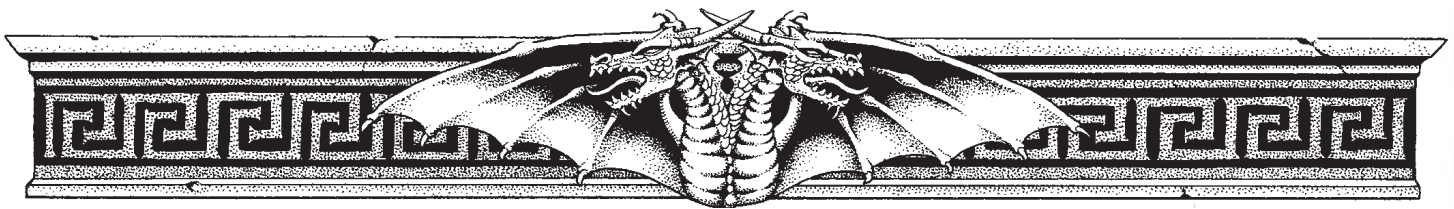
- Phase 2: Angriff und Eskalation: Vom Wasser am Hafen aus greifen verschiedene Arten von dämonisch korrumpierten Wassergeistern und aufgebracht Totengeistern den Ort an, auch die Tiere des Flusses verhalten sich äußerst aggressiv. In dieser Phase kommt es auch zu zahlreichen bewaffneten Konfrontationen zwischen den Lordalern, da viele in diesem Augenblick dem

Blutrausch verfallen – eine Konsequenz der anhaltenden dämonischen Verseuchung des Lor (S. 71).

- Phase 3: Daimonides Wirken: Den Höhepunkt des Angriffs bilden vier daimonide Wesen, die *Feuerscherenläufer* (S. 14 f.).

Wir schlagen vor, dass Sie Ihren Helden in der Anfangsphase Gelegenheit geben, auf die sich ändernde Stimmung aufmerksam zu werden, in Phase 2 für ihre Runde einige charakteristische Szenen herauszusuchen, die den Helden aber noch nicht zu viel abverlangen sollten, damit diese in der letzten Phase erfolgreich gegen einen der Daimoniden kämpfen. So können sie den Respekt der Lordaler erwerben, welche sie dann zur auf den Angriff folgenden Lagebesprechung einladen, bei der einer der Helden vom Orakel auserwählt werden kann.





## Die Stimmung kippt (Phase 1)

Bevor es zum Angriff im eigentlichen Sinn kommt, können die Helden erkennen, dass sich ein Unheil anbahnt, auch wenn die Hinweise darauf, *was genau* passieren wird, noch äußerst vage sind.

- Der Streit zwischen zwei Händlern endet damit, dass beide sich gegenseitig die Warentische umwerfen und mit den Fäusten aufeinander losgehen.
- Ein Ringkampf zwischen zwei Lordalern eskaliert, als der Sieger dem Unterlegenen nach dessen Bewusstseinsverlust den Schädel zertrümmern will – im anschließenden Tumult werden Waffen gezogen und die Marktwächter müssen schlichtend eingreifen.
- Aufmerksame Helden in der Nähe des Wassers können einen leichten Dunst bemerken, der sich über der Wasseroberfläche bildet und sich dort langsam verdichtet oder auf einen fauligen Geruch aufmerksam werden, der sich langsam vom Wasser her auszubilden scheint (jeweils bei erfolgreicher *Sinnenschärfe*-Probe + 8).
- Ein Lordaler beschwert sich über die seiner Ansicht nach miese Qualität einer Flasche Birnenschnaps. Als der Händler sich weigert, ihm den vollen Preis zu erstatten, bricht der Kunde ihm ohne viel Federlesens die Nase. Die Marktwächter schreiten ein, und es kommt zu heftigen Wortgefechten.
- Die Marktaufseherin Fjirngard Falkenaug (S. 12) ist in schlechter Stimmung und liefert sich ein deftiges Wortduell mit ihrer Tochter, die sie als „nutzlose Fresserin“ und „Familienschande“ beschimpft. Haben die Helden schon vorher Kontakt zu ihr gehabt, können sie leicht feststellen, dass dieses Verhalten nicht recht zu dieser Person passt (*Menschenkenntnis*-Probe -2).
- Ein Huhn wehrt sich überraschend heftig dagegen, als „Zielscheibe“ beim Axtwerfen verwendet zu werden, bis man ihm den Hals umdreht.
- Besonders aufmerksame Helden oder solche, die zufälligerweise gerade den Boden in Augenschein nehmen, können bemerken, dass zahlreiche Regenwürmer an die Oberfläche gekrochen kommen und sich vom Wasser fortbewegen (*Sinnenschärfe* +12).

## Der Angriff aus dem Wasser (Phase 2)

Im Folgenden finden Sie zunächst beschrieben, welche Wesen und Personen in welcher Form am Angriff auf Biornenes beteiligt sind, bevor Vorschläge für Aktionen der Helden aufgelistet werden.

Der Angriff beginnt am Hafen, wo sich zahlreiche dämonisch korruptierte Wassergeister (Werte siehe *MyMa* 52 und Anhang, S. 71) aus dem Nebel lösen und in Richtung der Siedlung und des Markts ziehen. Sie verteilen sich in der Folge über das gesamte Gebiet und greifen alles an, was sich ihnen in den Weg stellt. Kurze Zeit später entsteigt eine Reihe von Totengeistern (Werte siehe *MyMa* 54) dem Wasser, die ebenfalls ohne genaueres Ziel Angriffe auf Lebende starten.

Auf dem Jahrmarkt verfällt parallel zum Angriff insgesamt etwa jede fünfte lordalstämmige Person spontan in Raserei und greift berserkerartig alles an, was sich in ihr in den Weg stellt (zu den Auswirkungen des Blutauschs und passenden Wertekästen siehe S. 68 und 72). Hierzu gehört auch der eigentlich sehr friedfertige Baramune Brodumbir (S. 12), der in diesem Zustand selbst für gestandene Kämpfer eine besondere Herausforderung darstellt (Werte S. 71). Zudem ist hier die Schwierigkeit, dass die in Blutausch verfallenen Personen zwar aufgehalten, möglichst aber nicht getötet werden sollen. So kommt es vielfach zu Szenen, in denen ein berserkender Lordaler von vier

oder fünf seiner Sippengeossen mühsam zu Boden gerungen oder bewusstlos geschlagen wird.

Lor-Hechte sowie andere Wasserbewohner wie Flusskrebse, größere Fische und Wasserratten, attackieren derweil alles und jeden, der sich ins Wasser bewegt und wagen sich sogar mit gewagten Sprüngen an Land, um dort zuzubeißen (jeweils AT-Werte zwischen 3 und 6 sowie PA-Werte zwischen 0 und 2, Auswirkung bei erfolgreichem Angriff: 1-3 TP). Zugleich werden auch Tiere auf dem Markt und in der Siedlung (v. a. Hühner, Hunde, Schweine, Schafe und Ratten) von einer Aggressionswelle erfasst, so dass sie wie tollwütig um sich beißen. Gezähmte Tiere gehen auf ihre Besitzer und sogar auf Kinder los, eingezäunte oder gefangene Tiere gehen sich gegenseitig an die Gurgel oder verletzen sich im Blutausch selbst schwer. Dazu können Sie bei Bedarf auch noch eine kleine „Armee“ an Lorkrebsen auftreten lassen, die aus dem Wasser gekommen sind und sich über Verletzte und/oder Tote herzumachen beginnen.

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

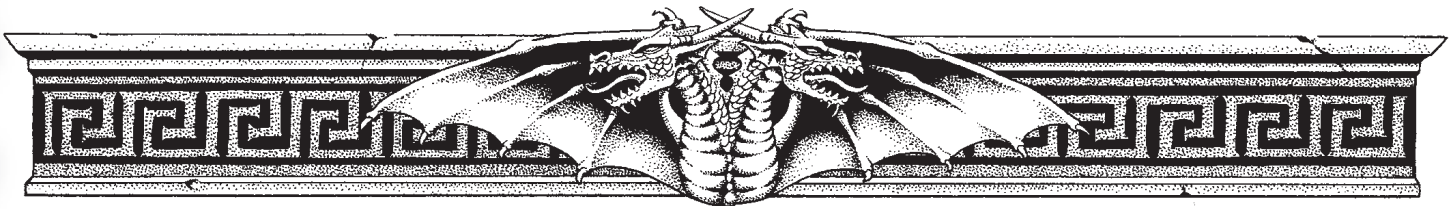
Vom Ufer des Flusses aus erreichen euch entsetzte Schreie. Ihr seht, wie sich dort zahlreiche schemenhafte Gestalten aus dem Nebel schälen und sich in Richtung der Menschenmenge auf dem Markt bewegen. Sie scheinen nur aus Wasser zu bestehen. Ihre Körper sind von Ausbeulungen, fressgierigen deformierten Fratzen und grotesk hervorstehenden Glubschaugen übersät. Ihr seht, wie zwei Lordaler sich den Gestalten in den Weg stellen. Doch plötzlich wendet sich einer von ihnen seinem Nebenmann zu, reißt ohne Vorwarnung seine Axt hoch und spaltet ihm den Schädel. Danach blickt er in eure Richtung und ihr meint, nur noch das Weiße in seinen Augen sehen zu können. In diesem Augenblick wird euch bewusst, dass aus allen Richtungen der Siedlung Kampflärm, Schmerzensschreie und wütendes Gebrüll zu hören sind.

## Mögliche Heldenaktionen

Natürlich können sich die Helden einfach direkt in den Kampf stürzen und solange gegen das Gezücht aus dem Lor vorgehen, bis sie mit ihren Kräften am Ende sind oder aber die erste größere Angriffswelle abgibt und die Feuerscherenläufer auf den Plan treten. Alternativ oder in Ergänzung hierzu bieten sich folgende Szenen und Ereignisse an:

- Der Hafenaufseher versucht, seinen Sohn Ulfar in Sicherheit zu bringen (sofern dieser nicht von den Helden als Dieb überführt und dem Hersir übergeben wurde, siehe S. 12) und vor den Wassergeistern zu fliehen, gerät währenddessen aber in Blutausch und muss davon abgehalten werden, seinen eigenen Sohn niederzumetzeln.
- Manche Marktbesucher, die nicht vom Blutausch erfasst werden, nutzen das entstehende Chaos für Plünderungsversuche (was vielerorts zu Widerstand und weiteren Gewaltakten führt), insbesondere der Tighrir (S. 12), der sofort zuschlägt. Khelzar und Ralvar versuchen, ihre Waren so schnell wie möglich in Sicherheit zu bringen und können hierbei Unterstützung durch die Helden gut gebrauchen.
- Der inzwischen ebenfalls vom Blutausch erfasste Tighrir macht sich über einen Schwerletzten her und wird diesem die Kehle durchbeißen, sofern die Helden nicht einschreiten.





- Beim Kampf am Hafen fällt ein Kämpfer ins Wasser und muss danach schnellstmöglich vor angreifenden Tieren gerettet werden (pro KR 2W6 Schaden).
- Ein Runenmeister versucht, am Hafen einen Wasserbann (**MyMa 29**, senkt in 4 Schritt Radius alle Werte von Wassergeistern um 5) zu errichten. Die Helden können ihm die benötigten 5 KR Schutz vor angreifenden Geistern verschaffen oder sich selbst am Errichten von Barrieren gegen die Wassergeister versuchen.
- Eine Gruppe von [Anzahl der Helden] Marktbesuchern will die Geister durch ein Menschenopfer besänftigen, indem sie einen den Helden bekannten NSC kopfüber am Baum aufhängen und ihm die Kehle durchzuschneiden versuchen. Die Helden werden durch die Hilfeschreie des Opfers darauf aufmerksam (*Sinnenschärfe*-Probe +5) und müssen versuchen, das Schlimmste zu verhindern.
- Nachdem sich bei einigen Kämpfern herausgestellt hat, dass die Wassergeister durch Feuer verwundbar sind, werden die Lagerfeuer so stark ausgebreitet, dass ein Brand des ganzen Lagers droht. Die Helden können hier versuchen, inmitten des Chaos ein Übergreifen des Feuers zu verhindern.
- Heilkundige oder organisationsstarke Helden können helfen, ein Notlazarett zu errichten und schwer Verwundete mittels Magie oder Proben auf *Heilkunde Wunden* zu heilen. Auch in den Trümmern einiger geplündelter Händlerauslagen mit Alchimika lässt sich womöglich noch der eine oder andere Trank bzw. die eine oder andere hilfreiche Kräutertinktur finden.
- Ein älterer, schwächlicher Händler hat eine Kiste mit insgesamt 5 Astraltränken (Qualität 3, regenerieren je 6W6 AsP) in einem Versteck auf seinem Schiff gelassen. Er bittet die Helden, die Kiste zu holen und die Tränke zur Unterstützung zum Zelt der Saithakenner zu bringen (sollten sich Magiekundige unter den Helden befinden, können diese natürlich ebenfalls einen Trank zur Unterstützung bekommen). Sein Schiff liegt an einem der improvisierten Anlegestege des Hafens inmitten des Flusses, so dass die Helden sich über schwankende Stege und ggf. andere Schiffe dorthin begeben müssen, während im Wasser die Raubfische lauern. Als zusätzliche Herausforderung kann das Schiff auch bereits teilweise oder ganz gesunken sein, so dass bei einem Tauchgang mit Angriffen von Raubfischen zu rechnen ist.
- Bereits jetzt können die Helden Skarpraun Bärenod bemerken, der mit seiner Truppe von Berserkern viele der Wassergeister zurückschlägt. Die Truppe zeichnet sich durch große Kampfkraft aus und besitzt zumindest temporär magische Waffen.
- Die Marktaufseherin Fjirngard Falkenauge versucht mit einem Trupp der Wachleute für Ordnung zu sorgen, doch mehrere ihrer Kämpfer verfallen in Blutausch und wenden sich gegen ihre eigenen Leute. Die Helden können die Marktaufseherin beschützen und den verbliebenen Kämpfern zu Hilfe eilen. Wenn sie darauf achten, die dem Blutausch verfallenen Kämpfer möglichst auszuschalten, ohne sie zu töten, wird ihnen die Marktaufseherin sehr dankbar sein, was sich später nach der Wahl des Orakels noch als hilfreich erweisen wird. (Sie stellt ggf. auch Kämpfer für den Stand der Lyncil ab, um die Waren zu beschützen.)
- Verletzte und weniger Kampfbegabte versuchen, sich mit Kindern und Alten in die Fluchtburg zurückzuziehen (siehe Karte). Die Helden können hier, zusammen mit anderen Kämpfern, den Rückzug gegen übernatürliche Angreifer und dem Blutausch Verfallene decken.

### Zu leicht?

- Je nach Kampfstärke Ihrer Gruppe können Sie an dieser Stelle auch einen oder mehrere ausgewachsene Sumpfkraakenmolche ins Spiel bringen (**MyMo 18** und Anhang, S. 71; die Kampfwerte können Sie bei Bedarf in Anlehnung an die Beschreibung der Auswirkungen des Blutausches auf S. 72 modifizieren).
- Wenn Sie Ihre Helden vor eine besondere Herausforderung stellen wollen, können Sie sie im Kampf mit Geistern zusätzlich noch von Kindern angreifen lassen, die ebenfalls dem Blutausch verfallen sind. Da die Helden diesen Kindern vermutlich keinen ernsthaften Schaden zufügen wollen, ergibt sich hieraus eine besonders schwierige Kampfsituation.

### Zu schwer?

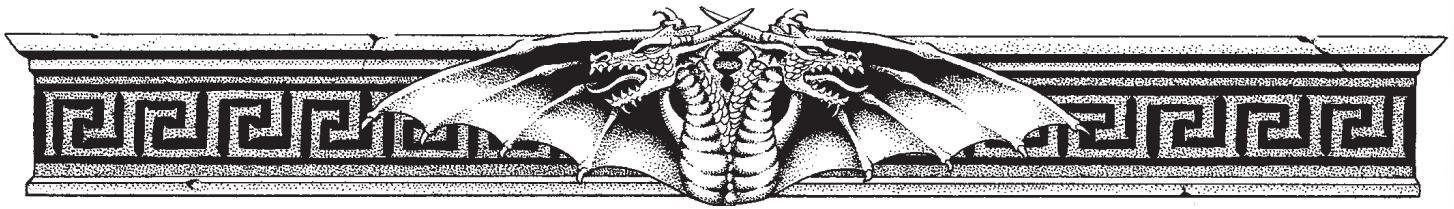
Falls einer der Helden im Kampf gegen die Wassergeister große Schwierigkeiten bekommt, kann ihm ein Saithakenner zu Hilfe kommen, dessen herbeigerufene Stichflamme einen der Geister verschlingt. Ebenso kann ein Saithakenner Totengeister unter seine Kontrolle zwingen (**MyMa 124**) und sie dann wegschicken.



## Der Angriff der Feuerscherenläufer (Phase 3)

Wenn der Großteil der Nicht-Kämpfer Richtung Fluchtburg verschwunden ist und die verbliebenen Kämpfer langsam die Überhand gegen die Geister und vom Blutausch Erfassten gewinnen, ist es an der Zeit für den dramaturgischen Höhepunkt des Kampfes – der Angriff der Feuerscherenläufer (Werteblock S. 71 ). Insgesamt vier dieser Wesen verlassen den Lor und beginnen mit einem Zug der Zerstörung. Die vier Daimoniden stapfen zunächst in Richtung Ufer und dabei über Schiffe und Stege hinweg. Hierbei setzen sie alles in Brand, das sie berühren, bevor sie sich auf den Weg ins Innere der Siedlung zu machen versuchen (was bei Erfolg vermutlich einen Brand von ganz Biornenes zu Folge hätte). Die Helden werden Zeuge, wie Skarpraun Bärenod sich ohne zu zögern mit seinen Berserkern auf einen der Daimoniden wirft und diesen in Richtung des Hafens zurückzutreiben versucht. Die verbliebenen Marktwachen widmen sich dem zweiten Daimoniden und die anwesende *Styrka Blutpfeil* (die spätere Jarlskandidatin, Beschreibung siehe S. 30) wird versprengte Kämpfer zusammensammeln, um den dritten zu bekämpfen und ihn schließlich mit einem Langbogenschuss zwischen die Augen zur Strecke bringen. Wenn möglich, sollten die Helden den Kampf gegen den vierten Daimoniden übernehmen.





#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade habt ihr den Eindruck, dass sich das Chaos auf dem Markt etwas beruhigt hat, als ihr auf dem Wasser des Lor plötzlich grünliche Flammen entdeckt. Vier gewaltige Gestalten entsteigen der Dunkelheit des Wassers, deren bloßer Anblick alles natürliche Leben zu verhöhnen scheint. Ihr seht Spinnenbeine, die auf dem Wasser wandeln. Diese tragen jedoch einen massiven gepanzerten Oberkörper, von dem riesige Scherenarme abgehen. Am Kopfende scheint ein Paar Stielaugen die Umgebung zu erkunden. Die Kreaturen tragen das grüne Feuer mit sich. Boote, die sich in ihrer Nähe befinden, beginnen sofort zu brennen. Selbst zahlreiche gestandene Lordaler Kämpfer verlässt in diesem Augenblick der Kampfesmut. Ihr hört Entsetzensschreie, Waffen werden fallen gelassen und klirren zu Boden. Links und rechts neben euch nehmen Kämpfer die Beine in die Hand und rennen.

### Szenen und mögliche Heldenaktionen im Kampf gegen die Feuerscherenläufer

- Ein Saithakenner wirkt zur Unterstützung des Kampfs der Helden einen Zauber und verleiht einem der Charaktere eine borkige Haut mit einem Punkt natürlichen Rüstungsschutzes (falls die Helden wenig Probleme in ihrem Kampf haben, kann dies auch zur Unterstützung einer der anderen Gruppen geschehen).
- Ein bislang übersehener Wassergeist greift hinterrücks einen der Helden, der sich im Kampf mit dem Daimoniden befindet, mit einem Wasserstrahl an (2W6 Wasserschaden, KK-Probe um nicht umgeworfen zu werden, siehe **MyMa 32**).
- Einer der Marktwächter versucht die Helden im Kampf zu unterstützen, wird aber nach 2 KR von einem der Spinnenbeine tödlich aufgespießt, sofern die Helden nichts dagegen unternehmen.
- Einige Lordaler Kämpfer schießen aus sicherer Entfernung zur Unterstützung eine Salve Langbogenpfeile auf den Daimoniden, müssen sich dann aber gegen einige dem Bluttausch verfallene Kämpfer verteidigen, die sie angreifen.
- Sofern einer der Helden zu Boden geht, einen schweren Treffer zu kassieren droht oder nur noch über wenige Lebenspunkte verfügt, taucht beim nächsten Angriff des Feuerscherenläufers eine durchscheinende Gestalt in altertümlicher Schuppenrüstung auf, die den Schlag mit ihrem Schild abfängt, sich danach aber wieder in Luft auflöst (hierbei handelt es sich um eine Walküre, siehe hierzu S. 70). Sollten Sie im Folgenden nicht auf die Wahl des Orakels verzichten (siehe hierzu den Kasten auf S. 17), empfehlen wir, die-

ses Ereignis auf jeden Fall einzubauen und hierbei möglichst den Helden in den Genuss der unvorhergesehenen Rettung kommen zu lassen, der später vom Orakel auserwählt wird.

- Helden, die nicht am Kampf teilnehmen, können neben der Versorgung von Verwundeten u. a. entflamnte Schiffe losschneiden und in die Flussmitte treiben, um zu verhindern, dass der Brand der Boote sich ausweitet, oder allgemein Löscharbeiten organisieren (geeignete Talentproben: *Körperbeherrschung*, *Kriegskunst* – bei einem Scheitern kann die *Phizhavazhs Kunst* nur knapp gelöscht werden und muss am Anfang des zweiten Kapitels erst einen Tag lang repariert werden).

#### Zu leicht?

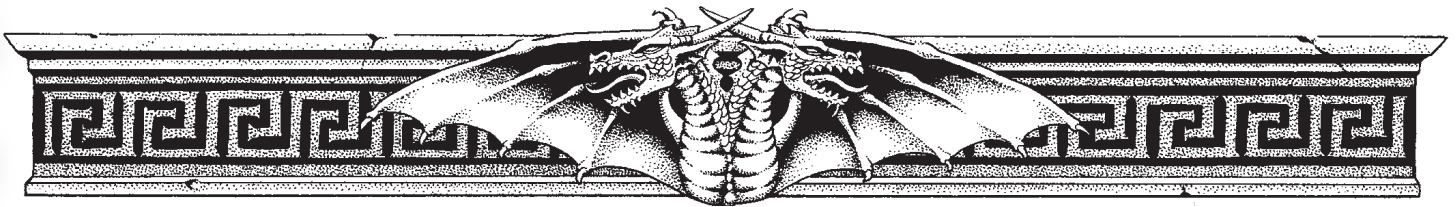
- Lassen sie einen der Daimoniden den Kampf gegen die Marktwachen gewinnen und ins Innere von Biornenes vordringen. Die Helden müssen in diesem Fall sowohl *zwei* Daimoniden bekämpfen als auch zügig Löscharbeiten organisieren.
- Das Abenteuer geht davon aus, dass die Helden zum Zeitpunkt des Markts nicht anfällig für den Bluttausch sind, weil sie sich noch nicht lange genug in der Nähe des Lor aufhalten. Wenn Ihre Gruppe für derlei Ideen aufgeschlossen ist – vielleicht hat ja sogar einer Ihrer Helden einen passenden Nachteil? –, können Sie von dieser Annahme jedoch abweichen, festlegen, dass die Auswirkungen der Lorverseuchung sich deutlich schneller bemerkbar machen, und einen oder mehrere Gruppenmitglieder (die mit den niedrigsten *Selbstbeherrschung*-Werten) ebenfalls in Bluttausch verfallen lassen. Dieser wendet sich dann womöglich gegen seine Kameraden.

#### Zu schwer?

- Sollten die Helden im Kampf zu unterliegen drohen, können sie als Rettung in letzter Sekunde auch den Hersir zu Hilfe kommen lassen, der mit einem gut koordinierten Schlag dem Daimoniden einen deftigen Treffer verpasst. Angesichts des Gegners wird dies die Leistung der Gruppe und den Respekt, den man den Helden dafür entgegen bringt, nicht mildern.
- Ein dem Bluttausch verfallener Berserker stürzt sich rücksichtslos auf den von den Helden bekämpften Daimoniden, der sich daraufhin für 3-4 KR von der Gruppe abwendet.







## Nach dem Sturm

Nachdem der Angriff zurückgeschlagen wurde, sammeln sich die Überlebenden auf der Fluchtburg. Zur Aufklärung der Ereignisse werden durch ein Orakel drei Erwählte bestimmt, unter anderem einer der Helden.

### Beratungen auf der Burg

Auf der Fluchtburg herrscht Chaos. Die Lordaler suchen in der Menschenmenge nach ihren Kindern, Geliebten, Eltern und Freunden. Erst im Laufe der Nacht wird sich herausstellen, wer es in die Burg geschafft hat und wer dem Angriff zum Opfer gefallen ist. Saithakenner und andere Heilkundige versorgen die Verletzten, wobei Helden, die über magische und profane Heilfähigkeiten verfügen, hierbei mit einbezogen werden. Sollte es den Helden gelungen sein, einen der Feuerscherenläufer zu töten, werden sie hierfür viel Anerkennung ernten, die sich durch schmerzhaft heftige Schulterklopfer und reichlich Ausschank der geretteten alkoholischen Getränke niederschlägt. Es findet sich sicherlich auch ein findiger Lordaler Kürschner, der anbietet, sich um die Überreste des Daimoniden zu kümmern und aus diesen Trophäen oder Nützliches für die Heroen zu fertigen – ganz so, wie es althergebrachte Lordaler Tradition ist.

Geben Sie den Helden hier Gelegenheit, sich zunächst ein wenig mit den Anwesenden auszutauschen. Sobald dann die schlimmsten Verletzungen versorgt sind und langsam wieder Ruhe einkehrt, ergreift der Hersir Skjadir Fellreißer (S. 12) das Wort. Er ruft seine Sippe zunächst lautstark zur Ordnung und verlangt dann von den Saithakennern, dass diese sich beraten und schnellstmöglich Erklärungen des Geschehenen liefern. Insbesondere fordert er, dass herausgefunden wird, mit was für Gegnern man es zu tun hatte, was der Grund für den Angriff war, ob weitere Angriffe zu befürchten sind und wie diesen ggf. vorgebeugt werden kann. Die Saithakenner ziehen sich daraufhin für eine Weile zur Beratung zurück und lassen dann das Orakel Ragnild Saithablick (S. 12) für sie sprechen.

### Die Erwählten

Das Orakel wirft Knochenrunen und starrt eine sehr lange Zeit murmelnd in die resultierende Konstellation (insgesamt etwa 15 Minuten, in denen keiner der Anwesenden wagt, auch nur einen Laut von sich zu geben). Am Ende blickt es um sich und verkündet erstens, dass der Ursprung der Angriffe in der Geschichte des Landes verborgen liegt, zweitens, dass drei Personen auserwählt sind, dem Ursprung des Angriffs nachzugehen, und drittens, dass es nur einer davon gelingen wird, erfolgreich zu sein.

Danach bestimmt das Orakel die drei Auserwählten anhand der Merkmale, die es in den Runenknochen gesehen hat. Hierbei handelt es sich um *Ljorkell Windsänger*, Skarpraun Bärentod – und einen der Helden.

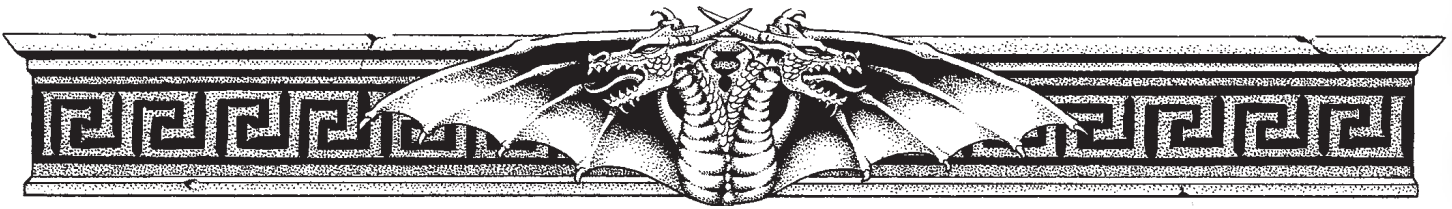


#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Im schwachen Licht des Feuerscheins sieht die alte Frau selbst aus wie eines der Wesen, die dem Lor entstiegen sind, als sie mit erhabener Geste zahlreiche mit Runenzeichen verzierte Knochen in die Luft wirft und auf den Boden fallen lässt. Eine Weile steht sie leise murmelnd reglos da und scheint dabei Zwiesprache mit dem Totenschädel in ihrer Hand zu halten, dessen Zähne sie manchmal nahe an ihre Ohren hält. Dann endlich lässt sie sich auf die Knie fallen und begutachtet langsam die entstandene Runenkonstellation. Auf euch wirkt es fast so, als hätte sie ihr einziges Auge dabei geschlossen, ganz so, als wolle sie mit dem anderen besser sehen können – aber da ist nur eine leere Augenhöhle. Nach einer weiteren Pause beginnt das Orakel dann zu sprechen:

„Ewig ist die Zeit, ewig gegenwärtig ist das Vergangene. Dort, und nur dort, werden wir erfahren, was uns heimsucht und heimzusuchen droht an allen Tagen, die da noch sind. Eine Prüfung ist uns auferlegt, und nur der Stärkste und Fähigste wird sie bestehen. Drei und nur drei sind auserwählt, sich auf die Suche zu begeben. Allein muss jeder von ihnen ausziehen, begleitet wird er von seinen engsten Vertrauten. Doch nur einer von ihnen wird zurückkehren und seinen Ahnen und Nachkommen Stolz bereiten. Der erste ist ein Mann an der Schwelle zum Tode. Er kann keine Waffe mehr führen, doch ist er weise und kenntnisreich und seit heute der letzte seiner Familie.“

Ein alter Mann tritt nach kurzer Pause hervor und stellt sich dem Orakel gegenüber am Feuer auf. „Ich bin Ljorkell Windsänger, und ich habe heute meinen letzten noch lebenden Sohn im Kampf gegen die Kreaturen des Flusses verloren. Niemand anderer als ich kann gemeint sein. Ich bin der erste



der Auserwählten.“ Niemand wagt es, zu widersprechen, und von vielen Stellen hört ihr ein anerkennendes „Der bist Du.“ oder „So ist es gewollt.“

Erneut widmet sich das Orakel den Runenknochen, bevor es verkündet: „Der zweite Auserwählte ist ein mutiger Kämpfer. Seine Stärke ist der ungezähmte Zorn, seine Feinde zittern vor seiner wütenden Furchtlosigkeit. Von großem Wuchs ist er und die Reißzähne von Bären, die er mit bloßen Händen erlegt hat, zieren seinen Hals.“ Erneut bleibt es ruhig, bis sich ein Mann ans Feuer bewegt, auf den diese Beschreibung zu passen scheint. Gerade will er zu sprechen anheben, als ihr seht, wie sich dem Mann eine Gestalt von der Seite nähert. Es ist der blonde Hüne mit den verfilzten Zöpfen, mit dem ihr auf dem Markt bereits einmal aneinandergeraten seid. Er schickt den zuerst Vorgetretenen mit einem kräftigen Hieb an den Hals zu Boden, bevor er seine Stimme erhebt: „Der Auserwählte sollte sicher auch auf zwei Beinen stehen können. Ich bin Skarpraun Bärentod. Jeder von euch kennt und fürchtet meinen Namen, und ich bin es, den die Knochen nennen.“ Auch diesmal gibt es von allen Seiten zustimmendes Gemurmel. Jedoch dauert es eine Weile, in der das Orakel den selbsterklärten Auserwählten intensiv mustert, bevor es durch Nicken schließlich seine Zustimmung gibt. Dann erhebt es erneut seine wispernde Stimme.

## Die Auswahl des Helden

An dieser Stelle sollten Sie nun eine markante Beschreibung desjenigen Helden geben, den Sie für die Rolle des Auserwählten vorgesehen haben. Hierbei sollten Sie Herkunft, Motivation, bisherige Heldentaten und Aussehen des Helden mit einfließen lassen. (Sollten Sie und Ihre Spieler Filmzitate am Spieltisch mögen und sich mindestens ein Nicht-Lordaler in der Gruppe befinden, können Sie sich an dieser Stelle auch von der Orakel-Szene in „Der 13. Krieger“ inspirieren und das Orakel u. a. verkünden lassen, dass der dritte Auserwählte „kein Bewohner des Lortals sein dürfe.“)

Bekräftigt der Held die Auswahl durch das Orakel mit ähnlichen Worten wie seine beiden Vorgänger, so wird allen dreien vom Orakel zum Abschluss des Rituals aus einer Schale zu trinken gegeben, die ein (für nicht-Lordaler nur schwer zu genießendes und sehr bitteres) zähes Kräutergetränk enthält. Mit den rituellen Worten „Dein Schluck sei ein ewiger Treueschwur, nicht ruhen wirst Du, bis Sieg oder Tod über Dein Schicksal entschieden hat.“ wird jedem der drei der Reihe nach die Schale gereicht. Erst nachdem sie angenommen und aus ihr getrunken wurde, gilt die Auswahl als bekräftigt und der Held fortan bei den Lordalern durch einen Treueschwur gebunden. (Magie ist hierbei nicht im Spiel, und sollte der Held den Treueschwur brechen, drohen ihm außer einem schlechten Ruf, dem Zorn der Einwohner Biornenes und den Gefahren, die das Land Lordal heimzusuchen drohen, keinerlei negative Konsequenzen.) Im Anschluss wird allen Auserwählten ein aufwändiges

Runenhautbild gestochen, das sie als Auserwählte durch ein Orakel der Saithakenner kennzeichnet und von allen Lordaler Sippen als solches erkannt wird. (Sollte der Erwählte sich gegen die Zeichnung sträuben: Die hierfür verwendeten Farben beginnen nach etwa sechs Monaten zu verblassen und sind nach einem Jahr nicht mehr erkennbar – falls der ausgewählte Held Freude an einem permanenten Hautbild hat, können Sie dies natürlich abändern.)

## Nach dem Orakel

Der Hersir bestimmt nach dem Ende des Rituals, dass die Ware der Lyncil bis auf Weiteres „sicher verwahrt“ wird und diese die Helden auf ihrem Schiff transportieren sollen. Die Händler sind hierüber zwar natürlich alles andere als begeistert, fügen sich aber schnell in ihr Schicksal.

Ist die Marktvorsteherin zu diesem Zeitpunkt noch am Leben und haben die Helden es sich mit dieser nicht verscherzt, so wird sie sich dafür einsetzen, dass die Helden immerhin noch einige nützliche Gegenstände aus dem Bestand der Markthändler erhalten, für deren Kosten dann die Gemeinschaft von Biornenes aufkommt. (Wählen Sie, je nach Zustand und Machtniveau der Heldengruppe, für jeden Helden einen nützlichen Gegenstand aus. Insbesondere Heilkräuter und archaische alchemistische Gebräue aus **MyZa** bieten sich hier an.)

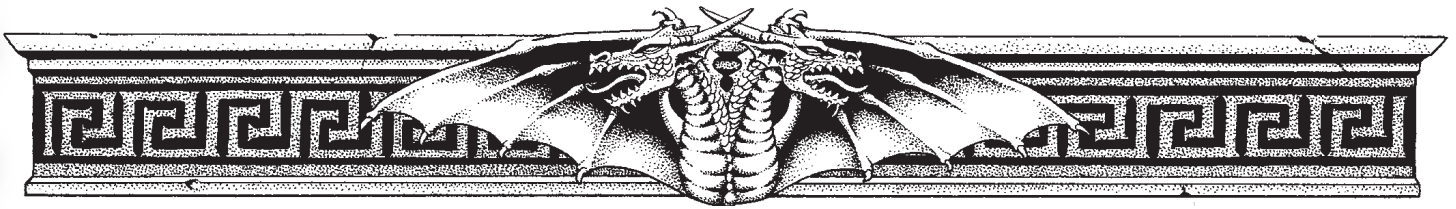
### Das Abenteuer ohne Orakel

Das Orakel und der Status eines Helden als Erwählter sollen dafür sorgen, dass die Helden ausreichend motiviert sind, dem Ursprung der Geschehnisse auf den Grund zu gehen. Außerdem werden die Lyncil in diesem Fall dazu gezwungen, die Helden durch Lordal zu begleiten. Somit soll durch das Orakel die Möglichkeit geschaffen werden, auch Heldengruppen, die vielleicht noch nicht eng miteinander und mit den Lyncil zusammengewachsen sind und deren Interesse am Schicksal Lordals nicht von selbst groß genug ist, ins weitere Abenteuer zu bringen. Sollten Ihre Helden bereits von sich aus darauf brennen, die Hintergründe des Angriffs aufzuklären und mit den Lyncil so gut befreundet sein, dass diese ihnen freiwillig helfen (oder aber ohne die Lyncil nach Lordal gereist sein), können sie das Prozedere des Orakels auch weglassen. Skarpraun Bärentod und Ljorkell Windsänger werden dann trotzdem auf eigene Faust aufbrechen.

## Der Lohn der Mühen

Nachdem die Helden die Schlacht um Biornenes überstanden haben und gegebenenfalls vom Orakel auserwählt wurden, erhalten sie 100 AP sowie (bei dem Standardeinstieg) SEs auf *Überreden* und *Handel*, dazu nach Wahl *Boote Fahren* oder *Seefahrt*. Sollte die Anreise nach Lordal besonders ereignisreich gewesen sein, ist dafür sicherlich auch eine separate AP-Vergabe angemessen.





## Kapitel 2: Quelle des Wissens

*Der Fluss der Ereignisse:* Die Helden sind in diesem Teil allem voran mit Recherchen beschäftigt. Die Recherche der Helden ist ein Spiel gegen die Zeit und verlangt eine sorgfältige Abwägung. Je mehr Zeit die Helden sich lassen, desto besser sind sie zwar womöglich im Finale vorbereitet, desto stärker wird aber auch der Einfluss des Lor auf das Land und seine Bewohner (S. 20). Auf verschiedenen Wegen können die Helden Informationen zum Ursprung des Übels erhalten (*Die Höhlenmalerei, Die Wahrerin der Legenden, Der Geist in der Weide, Der Schatz im Oraurum-See, Die Ruinen von Valdur Lorthalis und Die Saithyare*), Gegenstände finden, die ihnen auf dem Weg zum Finale auf verschiedene Weise behilflich sein können (*Der falsche Held und Der Schatz im Oraurumsee*), personelle Unterstützung erhalten (*Die Wahrerin der Legenden*) und eine für das Tempo der Eskalation wichtige Jarlswahl beeinflussen (*Die Jarlswahl*). Eine Verortung der zentralen Recherchestätten in Lordal bietet die Übersichtskarte auf S. 19. Mit Skarpraun Bärenod und seinen Kindern des Zorns, welche die Entwicklung Lordals gutheißen und den Erfolg der Auserwähl-

ten zu verhindern suchen, haben die Helden bei ihrer Suche zudem mächtige Antagonisten, die ihnen auf verschiedene Weise in die Quere kommen können (*Die Jarlswahl, Der Zorn des Baramunen* und die Darstellung von Skarprauns Zielen im Anhang auf S. 69). Auf dem Weg zur Quelle des Lor geraten die Helden in einen Konflikt zwischen Baramunen und der Lordaler Sippe der *Schlachtensänger*, bevor sie sich schlussendlich auf den Weg zur Quelle machen können (*Der Zorn des Baramunen*).

Die Helden sollten im Rahmen ihrer Recherchen auf jeden Fall Folgendes erfahren: Erstens ist die Flusskönigin Lorja in das Geschehen verstrickt und zweitens kann man sie an der Quelle des Lor finden (in Kurzform: die Information A7). Sobald dies bekannt ist, können die Spielercharaktere jederzeit das dritte Kapitel beginnen, indem sie über das Szenario *Der Zorn des Baramunen* (S. 46) das Gebirge betreten. Dazu wird sie Ralvar auch drängen, während Khelzar dringend davon abrät, ohne weiteres Wissen blindlings loszugehen.

## Allgemeines zu Recherche und Eskalationsgefahr

Im Rahmen ihrer Recherche können die Helden an zahlreichen Orten auf eine Vielzahl von Informationen stoßen. (Zur Reise auf dem Lor siehe Anhang, S. 65).

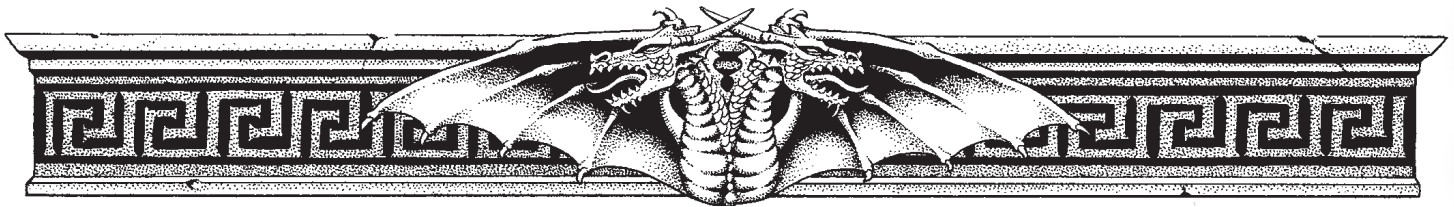
Wir unterscheiden im Weiteren *generische* Informationen, die nicht an konkrete Quellen gebunden sind, von *ortsgebundenen* Informationen, die nur an ganz bestimmten Orten verfügbar sind, nämlich denjenigen Lokalitäten, die auch auf der Karte auf Seite 19 mit Zahlen markiert sind. Der Einfachheit halber werden an vielen Stellen im Text für die Recherche wichtige Informationen nicht mehr komplett genannt, sondern mit Kürzeln bezeichnet. Die generischen Informationen finden Sie auf den Seiten 21-22 in Form von Aufzählungen, wobei die einzelnen Informationen jeweils mit dem Kürzel „A“ (allgemein verfügbare Informationen, überall in Lordal verfügbar), „N“ (generische Informationen der Naurthramark), „S“ (generische Informationen der Sunthramark) und „WA“ (generische Informationen der Wistramark und Austramark) versehen sind. Für die Suche nach generischen Informationen wird zudem ein eigener Regelmechanismus angeboten (S. 20).

Die wichtigsten ortsgebundenen Informationen werden nach dem Schema „O+Nummer“ abgekürzt. Sie sind vollständig in der Tabelle „Ortsgebundene Informationen und Objekte“ (S. 22) aufgelistet, wo für jede dieser Information auch je-

weils eine kurze Erläuterung ihrer Bedeutung für das Abenteuer angegeben wird. Auch die für Recherche und Finale wichtigsten Objekte, welche die Helden im Abenteuer finden können, sind in dieser Tabelle aufgelistet. Die Tabelle „Quellen für ortsgebundene Informationen“ (S. 23) enthält zudem eine Übersicht über Namen und Orte der Quellen für ortsgebundene Informationen sowie Angaben darüber, wie die Helden von der jeweiligen Quelle wissen, welche Informationen sie hier erhalten können und welche weiteren für die Aufgabe der Helden wichtigen Objekte und Ereignisse mit der Quelle zusammenhängen. Hiermit können Sie sich als Meister schnell einen Überblick über die wichtigsten Informationsquellen und deren Rolle für das Abenteuer verschaffen.

### Wo fangen wir denn an? – Recherche in Biornenes

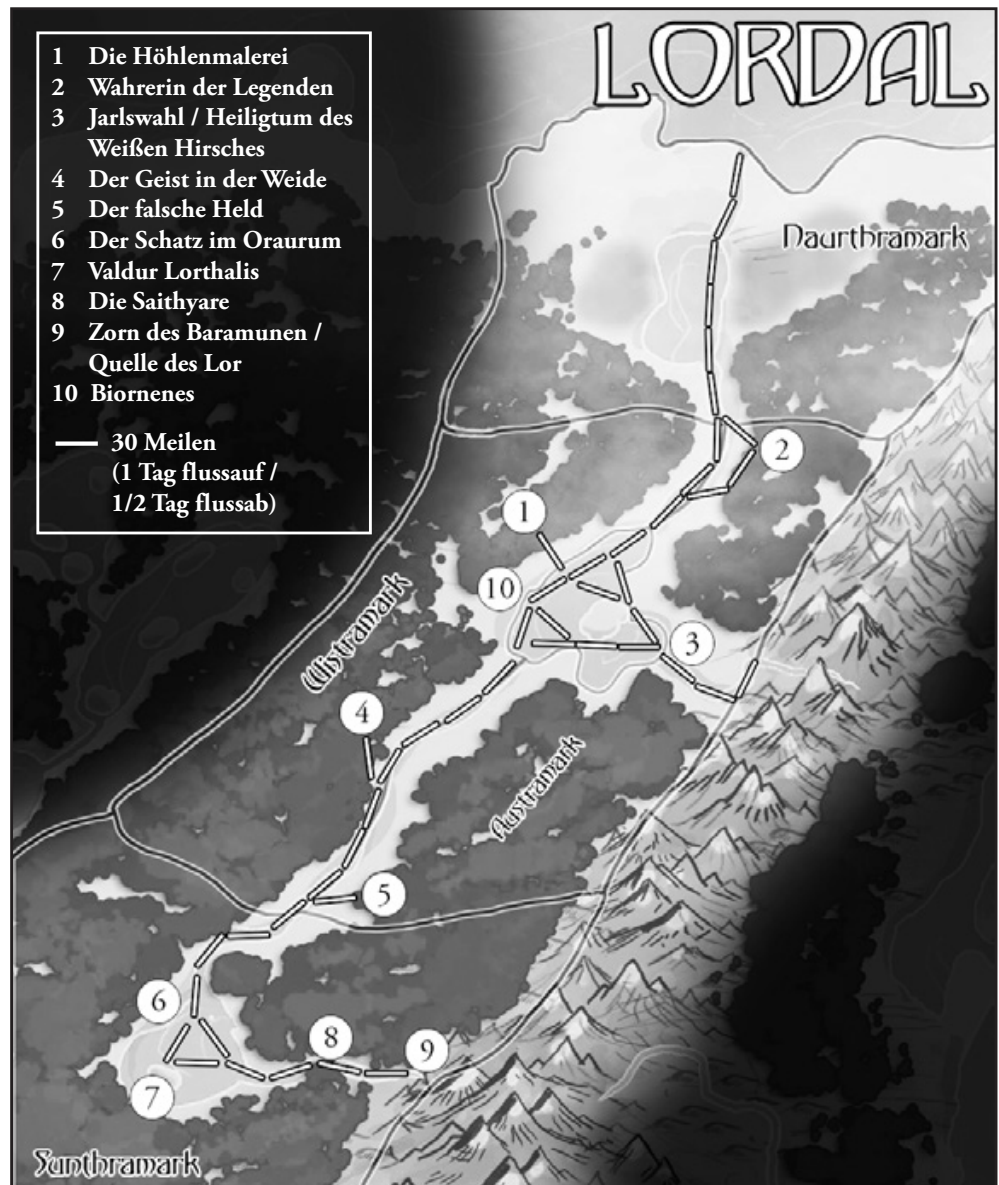
Wenn die Helden ihre neue Aufgabe angenommen haben, stehen sie zunächst vor dem Problem, dass sie nicht wissen, wo genau sie mit den Recherchen anfangen können. Viele Heldengruppen werden vermutlich von sich aus auf die Idee kommen, in der Umgebung nach Informationen zu suchen, ansonsten wird Khelzar dazu raten.



Nach dem tatkräftigen Eingreifen in der Schlacht auf dem Jahrmarkt werden die Einwohner von Biornenes, vor allem der Hersir und die Saithakenner, die Helden gern unterstützen. Da in Lordal lange Überlandreisen äußerst selten sind, werden die Helden in Biornenes nur Hinweise auf bekannte und aussichtsreiche Orte in der näheren Umgebung erhalten. Dies sind allem voran die Höhlenmalerei bei der Steinhüter-Sippe (1, S. 26) die Wahrerin der Legenden (2, S. 28) und das Heiligtum am Grimburan-See, welches auch Schauplatz der Jarlswahl (3) sein wird (S. 30) – was aber erst einen Tag nach der Schlacht um Biornenes beschlossen wird. Vorher ist dieser Ort für die Helden uninteressant. Auch Valdur Lorthalis (7) als verfluchte, von Geistern heimgesuchte Ruinenstadt, wohin die Imperialen vor sehr langer Zeit Runensteine aus dem ganzen Land zusammentrugen, ist zumindest unter den Saithakennern bekannt (S. 39). Besonders die Höhlenmalerei bietet sich als erster Anlaufpunkt bei der Recherche an, und hier können die Helden schnell zur Vermutung gelangen, dass sich die Lösung der Krise in den Sagen und Mythen der Lordaler verbirgt und entsprechend in den Dörfern und Gehöften nach weiteren Legenden Ausschau halten. Wenn Sie den Helden die Höhlenmalerei als Startpunkt nahebringen möchten, können Sie auch ein Mitglied der unweit lebenden Sippe der Steinhüter bereits in Biornenes auf die Helden stoßen und eine gemeinsame Reise zu dessen Sippe vorschlagen lassen. Auch einen Helden aus Lordal können Sie mit dieser Information ausstatten.

## Der Weg der anderen Erwählten

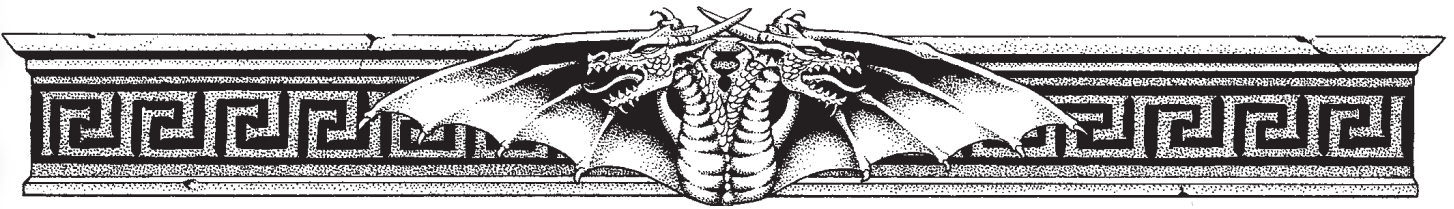
Eventuell werden die Helden versuchen, sich auch mit Ljorkell und Skarpraun, den anderen Erwählten des Orakels, auszutauschen oder abzusprechen. Während Skarpraun es vehement ablehnt, mit den Konkurrenten auch nur zu reden und sich höchstens lautstark damit brüstet, der „wahre Erwählte“ zu sein, setzt sich Ljorkell gern zu einer Beratung zusammen. Er macht hierbei aber deutlich, dass er den Orakelspruch für sehr wichtig und für unumstößlich ansieht und daher die Erwählten unabhängig voneinander auf die Suche gehen müssen. Er wird den Helden dennoch den Rat geben, sich die Höhlenmalerei (1) anzusehen oder die berühmte Wahrerin der Legenden (2) aufzusuchen und weist ebenfalls darauf hin, dass das Schiff der Helden viel schneller ist als die Lordaler Einbäume und sie somit den großen Vorteil haben, auch noch ein Stück in den weniger besiedelten Norden reisen zu können, ohne dadurch zu viel Zeit zu verlieren. Ljorkell selbst hat beschlossen, mit mehreren kampfkraftigen Begleitern verschiedene Sippen in der Austra- und Sunthramark aufzusuchen und sich dann auf den Weg in die



gefährlichen Ruinen von Valdur Lorthalis zu machen. Er erhofft sich Erkenntnisse von den zahlreichen dort lagernden Runensteinen. Die Gefahren der Geisterstadt sind ihm bewusst, jedoch hat er nach dem Tod seines Sohnes bereits innerlich mit seinem Leben abgeschlossen und setzt nun alles daran, seine letzte Aufgabe ruhmreich zu bestehen – auch wenn dies bedeutet, hierfür sehr hohe Risiken einzugehen. Ungeachtet dessen wünscht er auch den Helden aufrichtig viel Erfolg und eine gute Reise. Stellen Sie den alten Erwählten im Gespräch gerne als sehr sympathisch und weise dar – die Helden werden ihn nicht noch einmal lebend zu Gesicht bekommen.

Auf ihrem Weg zur Quelle des Übels können die Helden immer wieder auf Spuren treffen, die Skarpraun und Ljorkell hinterlassen haben, und die Sie als Meister nach Belieben einstreuen können. Während ersterer bald jegliches Interesse daran verliert, die Geschehnisse in Lordal aufzuhalten, sondern sich voll und ganz mit seiner Gruppe von Berserkern dem stärker werdenden Blutausch hingibt, versucht Ljorkell nach besten Kräften, das sich ausbreitende Chaos einzudämmen. Beispiele für das Handeln Ljorkells und seiner Begleiter wären z.B. das Versöhnen zweier zerstrittener Familien oder Sippen, die Rettung eines Dorfes vor tollwütigen Tieren oder Monstren aus dem Fluss oder die





auf Ljorkells Anweisung hin errichtete Befestigung eines Dorfes. Auf Skarprauns Spuren können die Helden hingegen erschlagenes Vieh, im Bluttausch getötete Sippenmitglieder, gegeneinander aufgestachelte Konkurrenten oder ausgeplünderte Dörfer finden. Skarpraun selbst können die Helden im Abschnitt *Die Jarlswahl* (3) oder in *Der Zorn des Baramunen* (9) persönlich begegnen, Ljorkell werden sie tot in *Valdur Lorthalis* (7) auffinden.

## Bleibt ein Weilchen und hört zu!

Das Erzählen von Geschichten ist die wichtigste Art, wie Lordaler ihre Historie bewahren. Als Erwählte des Orakels fällt es den Helden leicht, Zugang zu den weisen Männern und Erzählerinnen der Sippen zu erhalten. Wann immer sie einen Abend damit verbringen, den Mythen einer Dorfgemeinschaft zu lauschen, dürfen sie eine *Sagen & Legenden*-Probe ablegen, um die wesentlichen Geschichten zu erkennen und die richtigen Fragen zu stellen. Diese wird wie folgt modifiziert:

- +10 Grunderschwernis
- +1 für je 2 bereits erhaltene Informationen aus der gleichen Region
- +1 für je 2 Eskalationspunkte
- 3 wenn die Charaktere explizit nach Lorja fragen
- 6 wenn die Charaktere einen ganzen Tag die Sagen anhören
- +5 pro bereits im gleichen Dorf abgelegter *Sagen & Legenden*-Probe
- 4 bei SF Siminiagefälliges Wissen

Alle anwesenden Charaktere dürfen die Probe ablegen, gewertet wird nur das beste Ergebnis. Für eine gelungene Probe erhalten sie eine der auf S. 21 f. aufgeführten Informationen, für je 7 TAP\* eine weitere.

## Generische Informationen

Der Lorstrom stellt unbestritten das Zentrum der Besiedelung Lordals dar. Während das Hinterland weitaus spärlicher besiedelt ist, finden sich südlich des Borinamsees unzählige kleinere und größere Gehöfte am Flussufer. Durchschnittlich alle zwanzig Meilen geht ein Trampelpfad vom Ufer ab, der nach einer halben bis ganzen Meile zu einer Siedlung führt. Diese folgen meist einem traditionell bewährten Muster: Vier bis fünf Langhäuser stehen im Karree um einen zentralen Platz und werden selbst von einer Holzpalisade umgeben. Bewohnt werden sie von einer Sippe von durchschnittlich 60 Lordalern unter Führung eines Hersirs, meist dem besten Jäger der Sippe. Die Menschen ernähren sich von Jagd und Fischfang sowie Raubzügen. Gen Süden ist auch das Goldwaschen mittlerweile zu einer verbreiteten Tätigkeit geworden, da sich herumgesprochen hat, dass auswärtige Händler hierfür reichhaltige Tauschangebote machen. Zum Waschen wird entweder ein Teller aus gebranntem Ton genutzt oder es werden Felle in den Fluss gelegt, zwischen deren Haaren sich Goldstaub und kleinere Klumpen festsetzen.

Als Erwählte des Orakels haben es die Helden relativ leicht, von den Sippen für eine Nacht aufgenommen zu werden, solange sie einigermaßen respektgebietend (will heißen: wehrhaft) aussehen.

Einzig in der noch härteren Naurthramark wird der Empfang sehr kühl ausfallen. Mit einer *Überreden*-Probe +4 (Naurthramark: +7) können sie ihre Gastgeber auch dazu

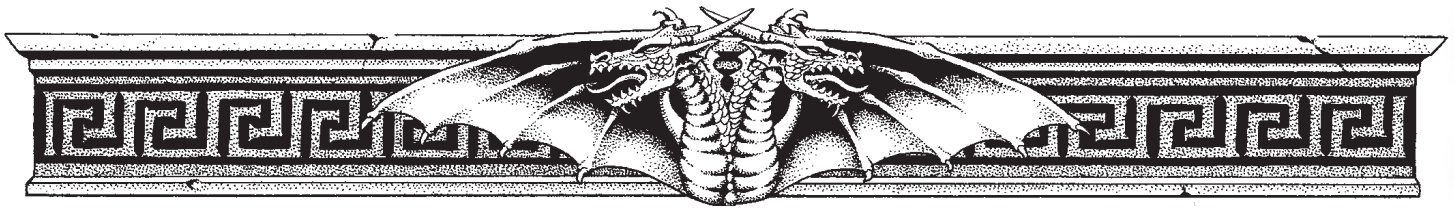
## Die fortschreitende Eskalation der Ereignisse

Die Geschehnisse in Biornenes waren ein Vorbote dessen, was bald ganz Lordal droht, sofern die Auserwählten nicht erfolgreich sind. Im Lauf der nächsten Nonen wird die Verseuchung des Lor kontinuierlich zunehmen und sowohl die Tobsuchtsanfälle der Lordaler als auch die übernatürlichen Phänomene weiter anheizen. Regelmäßig lässt sich dies über die sogenannten Eskalationspunkte (EP) darstellen, die zum Anfang des zweiten Kapitels bei Null beginnen und im Extremfall bis zur 20 steigen können. Es bietet sich an, sie am Spieltisch beispielsweise durch eine Leiste oder Marker physisch zu repräsentieren, um den Spielern die Dringlichkeit ihrer Aufgabe bildlich vor Augen zu führen.

Regulär erhöhen sich die EP für je 3 vergangene Tage um 1. Zudem kann durch die Jarlswahl (S. 30) die Zahl außer der Reihe entweder steigen oder sich verringern. Die Zahl der EP wird für den Verlauf des Abenteuers an einigen Stellen wichtig: Ihre direkteste Auswirkung ist, dass der Jähzornwert jedes Wesens in Flussnähe um EP/3 Punkte steigt. Die Charaktere, die bisher nur wenig Zeit in Lordal verbracht haben, können hierbei die ersten 6 EP ignorieren. Weiterhin erschweren die EP die Informationssuche, weil Geschichtenerzähler in Kämpfen getötet werden und abendliche Erzählungen durch stetigen Streit kaum vorankommen. Die Zufallsbegegnungen auf dem Fluss werden unangenehmer. Und schließlich hängt auch die Stimmung des Endes maßgeblich vom Punktestand ab – die Zunahme der EP endet übrigens erst mit dem Finale des Abenteuers, nicht mit dem Ende des zweiten Kapitels.

bewegen, ohne weitere Gegenleistung bis zu zwei Tage Proviant zu erhalten. Natürlich ist die Queste der Helden nicht das einzige Geschehen, das die Interaktion mit den verschiedenen Sippengemeinschaften bestimmt. Wenn Sie andere Ereignisse einbringen wollen, die sich zum Zeitpunkt des Besuchs der Gruppe in einem Gehöft abspielen, finden Sie eine kleine Übersicht an Möglichkeiten:

- An der Anlegestelle des Dorfes prügeln sich zwei Gruppen von Jugendlichen darum, wem ein Fell gehört, in dem sich besonders viel Goldstaub gefangen hat. Die Erwachsenen schauen von Fischerbooten amüsiert zu und schließen Wetten ab.
- Die Sippe hat erfahren, dass viele Krieger eines nahegelegenen Gehöfts sich vor kurzem im Bluttausch gegenseitig erschlagen haben. Nun rüstet man gerade zum Kriegszug, um die geschwächten Nachbarn zu plündern.
- Während des Aufenthalts der Helden bricht in der Räucherkamer ein Feuer aus. Wenn der Brand nicht schnellstens gelöscht wird, kostet das die Sippe einen Teil ihrer Reserven für den Winter. Bald setzt sich die Hersirin mit den erfahreneren Kriegern zusammen und überlegt, welchen Nachbarn man um seine Vorräte erleichtern kann.
- Zwei Sippen feiern ein bescheidenes gemeinsames Fest, doch in einem der mitgebrachten Fässer ist der Met schlecht geworden. Schnell werden Anschuldigungen laut, dass die Gastgeber vergiftet werden sollten.



- In Folge von Kampfhandlungen ist eine Sippe auf knapp ein Drittel zusammengeschrumpft. Die Mitglieder debattieren darüber, ob man sich einer anderen anschließen oder nach Süden aus Lordal auswandern soll.
- Auf dem Weg zum Dorf platzen die Helden in eine Jagd. Wenn sie nicht schnell genug bemerken, was los ist, und entsprechend leise sind, riskieren sie, das Wild aufzuschrecken und die Lordaler eine Chance zu kosten, die Wintervorräte aufzustocken.
- Ein aggressiver Bär, der vom Bluttausch erfasst wurde, greift Mitglieder der Sippe an.
- Die Ankunft der Helden fällt mit einer Heirat zusammen, bei der durch einen Ringkampf zwischen den zukünftigen Ehepartnern geklärt wird, welcher Sippe diese zukünftig angehören werden. (Im Gegensatz zu den Ringkämpfen auf dem Jahrmarkt geht es hier jedoch deutlich weniger blutig zu – es sei denn, Sie wollen als Meister für etwas Dramatik sorgen und einen der beiden Ringer in einen Bluttausch verfallen lassen.)
- Ein Kopfgeldjäger hat den Sohn des Hersirs als Geisel genommen und sich in einem der Langhäuser verschanzt. Er verlangt die Herausgabe eines Verbrechers, der als „Schwarze Eule“ bekannt ist. Niemand aus der Sippe hat von einer solchen Gestalt auch nur gehört, der Kopfgeldjäger wird allgemein für wahnsinnig gehalten – doch der Hersir kann vor seiner Sippe nicht als schwach dastehen und ringt sich gerade dazu durch, den Befehl zum Sturm zu geben.

Die Helden werden sicherlich viele Abende in Gehöften dazu nutzen, um weitere Geschichten zu hören. Die Regeln dazu finden Sie unter *Bleibt ein Weilchen und hört zu* (S. 20). Welche Legenden sie dabei aufschnappen können, hängt vor allem von der Region ab, in der sie sich aufhalten. Neben allgemein verfügbaren Legenden, die man überall in Lordal kennen lernen kann, gibt es auch solche, die man vor allem in der nördlichen Naurthramark, in Sunthramark im Süden und in den zentralen Regionen Austramark und Wistramark zu hören bekommen kann. Im Folgenden finden Sie Informationen, die Sie nach Belieben in klangvolle Mythen und Erzählungen verpacken können. Wichtig ist, dass bei erfolgreicher Probe den Helden klar wird, dass die erhaltenen Informationen im entsprechenden Sagenkreis tatsächlich bedeutsam sind, weil sie zum Beispiel wiederholt als Moral einer Geschichte auftauchen. Tatsächlich handelt es sich um Hinweise, die auf weitere Informationsquellen hindeuten oder aber Verhaltensweisen aufzeigen, die in der Konfrontation mit den Walküren (S. 70) oder im Finale mit Lorja (S. 60 f.) die Charaktere weiterbringen. Die Informationen, die das Wesen Lorjas betreffen und im Finale wichtig sind, um die Flussnymphe zu überzeugen, sich von der Galkuzul-Quelle loszusagen (s. S. 60), sind mit einem (L) markiert.

In den einzelnen Stationen des Kapitels können die Charaktere auf etliche dieser Informationen stoßen (werden jeweils am Abschnittsende genannt), ohne automatisch darauf würfeln zu müssen – lassen Sie in diesem Fall im entsprechenden Abschnitt genanntes Wissen einfach an passender Stelle in Konversationen einfließen, ohne zu viel Aufmerksamkeit darauf zu ziehen, sofern die Helden nicht gezielt danach fragen.

Ein in Lordal heimischer Charakter kennt zu Spielbeginn pro 4 TaP in *Sagen/Legenden* eine Information, die man in seiner Mark erlangen könnte.

## Allgemein verfügbare Informationen (A)

Die folgenden generischen Informationen können überall erlangt werden:

- A1: Die meisten Nichtmenschen dienten während der ersten Besiedelung Lordals fremden Herren. Die, die mit uns gegen das Imperium standen, malten sich Kreuze aus Färberwaid auf die Stirn – ein Zeichen gegen seine dreiäugigen Herrscher.
- A2: Die Sprache des Imperiums ist die Sprache des Feindes. Mancher, der sich mit Geisterwerk als einer der unseren tarnte, wurde schon an seiner fremden Zunge erkannt und erschlagen.
- A3: Alle Geister verlangen Achtung, doch ein Saithakenner, der sich mit den Dienern der Ersäuerin einlässt, hat sein Leben verwirkt.
- A4: Wer dereinst eine große Queste für das Land und die Saitha unternahm, der jagte einen Hirsch und trug sein Geweih zum Zeichen, während seine Recken Streifen vom Pelz des Hirsches um die Handgelenke schlangen.
- A5: Menschen, die ihre Taten und ihr Wesen nicht auf der Haut tragen, haben etwas zu verbergen.
- A6: Gemeinschaften, die treu einem Ziel verbunden sind, wählen einen Schwurstein, in den ein Saithakenner ihren Eid einbrennt.
- A7: Die Herrin des Lor ist Lorja, eine mächtige Flussnymphe. Ihr Einfluss reicht über das ganze Land und niemand würde es wagen, sie selbst an ihrer Quelle im Gebirge der Sunthramark zu besuchen.
- A8: Für die meisten Lordaler endet ihr Kampf mit dem Tod, doch es gibt auch solche, die stur genug sind, sich selbst davon nicht aufhalten zu lassen. Als Geister verfolgen sie noch immer die Ziele ihres Lebens.

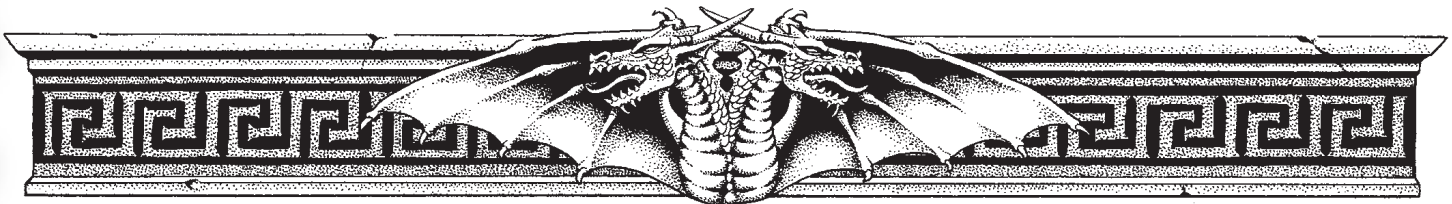
## Informationen der Naurthramark (N)

- N1: Nur wer sich nimmt, was ihm zusteht, wird überleben. Manchmal ist ein Kampf unausweichlich, und Ehre wird dem zuteil, der zuerst die Waffe hebt. (L)
- N2: Wer vor anderen auf die Knie sinkt, wird in den Staub getreten. (L)

## Informationen der Austramark und Wistramark (WA)

- WA1: Der Fluss ist eine herrische Gebieterin, doch wer auf Knien ihre Gunst erbittet, dem mag sie sie gewähren. (L)
- WA2: Die Herrin des Flusses ist eitel und wer ihr schmeichelt, den mag sie zu ihrem Geliebten wählen – doch hüte er sich vor ihrem Zorn! (L)
- WA3: Der einzige, der in diesem Land selten einmal Gnade gewährt, ist der Lor. Einstmals hat ein Saithakenner ihn zurück in sein Bett senden können, als er ihm von dem Leid erzählte, das eine Überschwemmung seinem Hersir verursachte. (L)
- WA4: Der Blick einer Schlange mag stechend auf ein Ziel fokussiert sein, doch obwohl sie keine Ohren hat, hört sie doch alles um sich herum.
- WA5: An einem Flussarm dreißig Meilen nördlich des unteren Grimburansees lebt schon seit ewiger Zeit eine Saithakennerin, die die Runen aus alter Zeit lesen kann wie niemand sonst.





- WA6: Da, wo die Austramark in die Sunthramark übergeht, hat in alter Zeit ein Recke seiner Sippe ein Stück Land dem östlichen Nebenarm des Lor abgerungen und wider die Geister verteidigt.
- WA7: 120 Meilen südwestlich des Grimburanesees geht ein Nebenstrom des Lor ab. Die, die das fruchtbare Tal bewohnen, das an der Kreuzung liegt, verfügen über einen mächtigen Saithakenner, der mit allerlei Naturgeistern im Bunde ist.
- WA8: 30 Meilen nördlich von Biornenes fließt ein kleiner Flussarm ins Landesinnere. Dort siedelt eine Sippe, die schon seit langer Zeit die Geschichte des Landes in Höhlenmalereien bewahrt.

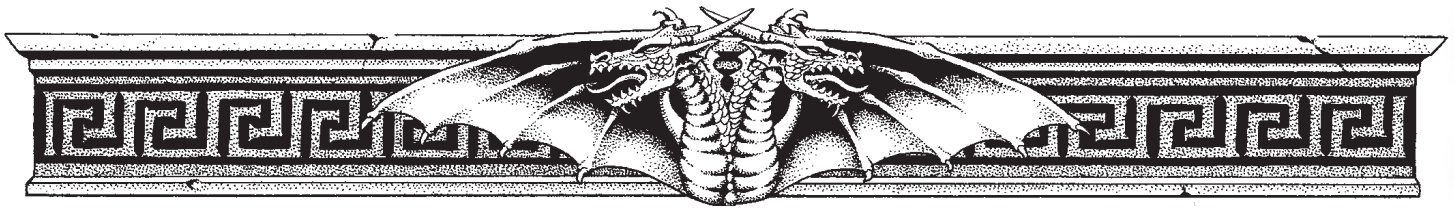
## Informationen der Sunthramark (S)

- S1: Wie der Fluss sich zu jeder Schneeschmelze neue Wege sucht, so soll man ihm auch neue Namen geben, wenn man über ihn spricht. (L)
- S2: Wer den Fluss gnädig stimmen will, der schenkt ihm schönen Schmuck. Wichtiger als aller Reichtum ist das Wohlwollen der Saithas. (L)
- S3: Einst ertrank im Lor eine alte Frau. Ihre letzten Atemzüge nutzte sie, um dem Fluss ein Rätsel zu stellen. Der konnte es schnell lösen, doch er war über das Rätsel so entzückt, dass er die Frau zum Dank in sein Gefolge aufnahm. (L)

- S4: Der letzte Bewohner von Valdur Lorthalis ist eine Wackkreatur. Nachts verbirgt sie sich, weil sie dem Geist ihres Meisters nicht gegenüber treten will, den sie im Stich gelassen hat.
- S5: Das Bergatun ist von Höhlensystemen durchzogen. Eine Reise unter Tage dauert oft eine ganze None.
- S6: Unter dem Bergatun waren schon immer viele seltsame Wesen, doch neuerdings sollen dort auch Kreaturen umgehen, die nicht von dieser Welt sind.
- S7: Am Nordwestufer des Oraurumsees siedelt die Hornträger-sippe. Das Horn, dem sie ihren Namen verdankt, ist ein Geschenk des Flusses selbst, doch wer daraus trinkt, der muss der Fluss herrin folgen.
- S8: Valdur Lorthalis sollte einst Lordal dem Imperium untertan machen. Um die Geschichte des Landes auszulöschen, sollten alle Runensteine dorthin gebracht werden – und noch immer stehen sie dort als Zeugen der Vernichtung der Stadt.
- S9: Ein uralter Schwurstein der Sunthramark wird nicht von Menschen, sondern von Saithyaren bewacht. Sechzig Meilen östlich des Oraurumsees lagern sie und verführen Mensch wie Vieh!
- S10: In den Hügeln des Bergatun, nahe der Stelle, wo der Fluss aus dem Berg entspringt, lebt seit mehreren Generationen ein Baramune, der Zauberkräfte besitzt und einem die Zukunft vorhersagen kann, wenn man es wagt, ihn darum zu bitten.

## Ortsgebundene Informationen und Objekte

Nummer / Objektname	Kurzform / Kurzbeschreibung	Relevanz?	Wo?
O1	Die Spinnenwesen, die Biornenes angriffen, gab es schon früher.	Hinweise auf Hintergrund und Ursprung des Übels	(1)
O2	Es gab einst einen Kampf um den Fluss, an dem Lordaler/Hjaldinger gegen Zauberer des Hauses Charybalis kämpften.	Hinweise auf Hintergrund und Ursprung des Übels	(1)
O3	Auf beiden Seiten des Konflikts waren Optimaten des Hauses Aldangara beteiligt.	Hinweise auf Hintergrund und Ursprung des Übels	(1)
O4	Die Krieger, die einst gegen die Bedrohung aufbrachen, schworen, ihrer Aufgabe auf ewig treu zu bleiben.	Hinweis auf die Existenz der Walküren an der Quelle des Lor	(8)
O5	Die Lorsage	Historischer Hintergrund, Hinweise auf Ursprung des Übels, erleichtert Rekonstruktion von Lorjas Wahren Namen	Teile der Sage können in ganz Lordal auf Runensteinen gefunden werden (S. 24), insb. bei (2) und (7).
O6	Die Lorsage erzählt vom Ursprung des Volkes am Lor und von tapferen Kriegerern, die sich in ferner Vergangenheit im Kampf gegen eine große Bedrohung opferten. Überreste hiervon waren ursprünglich auf Runensteinen an vielen Orten Lordals zu finden.	Hinweise auf Existenz und besondere Bedeutung dieser zentralen Quelle	(2), vage Hinweise auf Existenz der Sage auch unter sehr traditionsbewussten Lordalern
O7	Das mächtige Feenwesen Lorja ist keine Legende, sondern existiert wirklich und herrscht über Fluss und Land.	Hinweis auf Ursprung des Übels	(4), (8)
O8	Die jüngsten Entwicklungen des Lor und der Bewohner des Ufers hängen mit Lorja zusammen.	Hinweis auf Ursprung des Übels	(4)
O9	Lorjas Lied erfüllt das Land seit aller Zeit, doch sie droht zu vergessen, wie seine Melodie klingt.	Hinweis auf Ursprung des Übels und Gestalt von Lorjas Wahren Namen	(4)



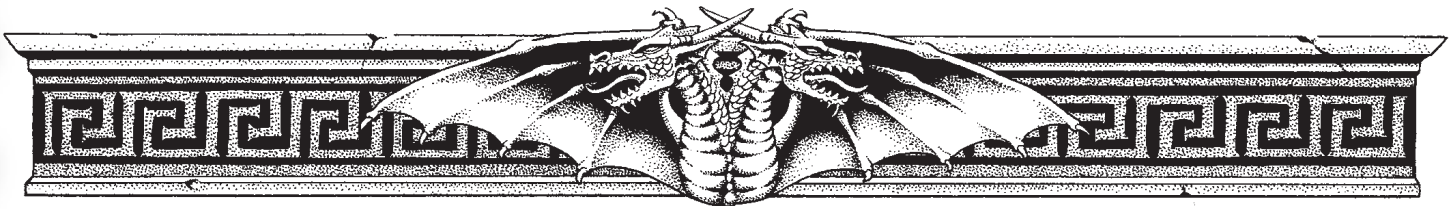
Nummer / Objektname	Kurzform / Kurzbeschreibung	Relevanz?	Wo?
O10	Es gab in Lordal einst Galkuzulpaktierer, die ein mächtiges Schwert zurückließen.	Hinweis auf dämonischen Ursprung des Übels	(5)
O11	Das Schwert der Paktierer fühlt sich mächtiger an, seit sich der Lor verändert hat.	Hinweis auf dämonischen Ursprung des Übels und Eigenschaften des Krakenschwerts	(5)
O12	Flusskiesels Lied	Erleichtert Rekonstruktion von Lorjas Wahrem Namen.	(8)
O13	Beschreibung der Stelle, an welcher der Lor aus dem Bergatun tritt	Es gibt keinen anderen Weg zur Quelle des Lor.	(9)
Geschenk der Dryade	Filigrane und verzierte Flöte aus Weidenholz	Erleichtert friedliches Ergebnis der Konfrontation mit Lorja	(4)
Krakenschwert	Dämonisches Schwert (magisch)	Erleichtert die Orientierung unter Tage auf der Suche nach der Quelle des Lor und macht Träger empfänglich für Einflüsterungen.	(5)
Lorjelska	Runenverziertes Horn eines Auerochsen mit Metalleinlassung (magisch)	Erleichtert Orientierung unter Tage bei der Suche nach der Quelle des Lor.	(6)
Flusskiesels Geschenk	Selbstgebastelte Kette aus Kieseln und Muscheln	Erleichtert friedlichen Ausgang der Konfrontation mit Lorja im Finale.	(8)

## Quellen für ortsgebundene Informationen

Name (Nummer)	Ort	Bekannt wodurch?	Zu erhaltende Infos	Objekte / Sonstiges
Die Höhlenmalerei (1)	Heilige Höhle der Steinhüttersippe	Biornenes, WA8	A2, WA4, WA5, O1-O3	
Wahrerin der Legenden (2)	Steinkreis von Grimdrauga Weisdeuterin	Biornenes, (1), WA5	A1, A3, A6, A8, WA6, WA7, S8, O5 (Strophen 1 & 5), O6	Grimdraugas Geist kann in Helden einfahren, um Runen zu übersetzen.
Die Jarlswahl (3)	Östliches Ufer des oberen Grimburan-Sees, beim Heiligtum des Hirsches	Verschiedene Sippen im Land, Botengeister	A6	Mögliche Unterstützung oder Behinderung auf der weiteren Reise, Beeinflussung der Eskalation
Der Geist in der Weide (4)	Sumpfgelände an Nebenarm des Lor	(2), (8), WA7	A7, WA1, WA4, O7-O9	Flöte aus Weidenholz (Geschenk der Dryade an Lorja)
Der falsche Held (5)	Sippe der Wasserzwinger, an einem Nebenarm des Lor	(2), WA6	O10 & O11	Krakenschwert
Der Schatz im Oraurum-See (6)	Hornträger Sippe, am Nordufer des Oraurum-Sees	Der verletzte Heidrir in Valdur Lorthalis (7), S7	A1, A5, S2, S4, S6, S9	Horn Lorjelska
Platz der Legenden, Valdur Lorthalis (7)	Ruinen von Valdur Lorthalis auf Insel im Oraurum-See	Biornenes, (2), (8), S8	A8, O5 (alle 9 Strophen), Hinweis auf (6)	Leiche des Erwählten Ljorkell
Die Saithyare (8)	Steinkreis mit Schwurstein am Oberlauf des Lor	(6), S9	A4, A6, S1, S3, S8, S10, O4, O7, O12, Hinweise auf (4)	Flusskiesels Geschenk für Lorja (Kette aus Kieseln und Muscheln)
Der Zorn des Baramunen (9)	Im Bergatun am Oberlauf des Lor, in Nähe der Sippe der Schlachtensänger	(8), S10	A1, S1, S5, S6, O13	Magisches Steinbeil oder magischer Bonus auf Orientieren-Proben







# Die Spur der Worte

Obwohl in Lordal Geschichten und Legenden fast nur mündlich überliefert werden, gibt es auf den Runensteinen, die an verschiedenen Stellen im Land gefunden werden können, auch schriftliche Erinnerungen an vergangene Tage. Da der Lor und sein Schicksal das Land maßgeblich beeinflussen, hat auch in der Sprache der Lordaler manch alte Überlieferung ihre Spuren hinterlassen. Die Helden können neben der Suche nach ganz konkreten Legenden auch in Redewendungen und Sprichwörtern Spuren der Geschichte finden – oder die seit Jahrhunderten vergessene Lorsage wiederentdecken.

## Redewendungen und Sprichworte

Wir stellen Ihnen hier einige Ideen für Hinweise auf vergangene Zeiten vor, die sich über die Jahrtausende in den Sprachgebrauch eingeschlichen haben und über deren Ursprung sich heute kein Lordaler mehr im Klaren ist.

- „Dann kannst du ja gleich nach der Quelle suchen!“ – lordalische Redensart, die ein schwieriges bis unmögliches Unterfangen bezeichnet. Auf Nachfrage kann man erfahren, dass es sich bei der sprichwörtlichen Quelle wohl um die Quelle des Lor handelt, weil ja schließlich niemand genau weiß, wo diese zu finden ist.
- „...sonst holt dich der Blutjar!“ – Anspielung auf den dem Stärksten Gott verfallenen Jarl Merikmethir, die oft gegenüber ungehorsamen Kindern benutzt wird.
- „Hinter den Bergen“ – in Lordal nicht nur eine Angabe des Ortes, sondern gegebenenfalls auch der Zeit. Etwas ist in diesem Sinne „hinter den Bergen“, wenn es schon so lange her ist, dass sich keiner mehr wirklich daran erinnern kann. Mit diesen Worten beginnt auch die Lorsage (s. u.).
- „Lied gesungen, Lied gefangen  
Lied versunken und vergangen  
Blut und Wasser werden Stein  
Und zurück bleibst du allein“  
—Lordaler Gedicht, oft als Abzählreim verwendet
- „Es ist versunken und vergangen“ ist auch als Ausdruck für etwas gebräuchlich, das man nicht mehr ändern kann.
- „Er ist wie ein schwarzer Hirsch“ – statt des im Imperium benutzten Ausdrucks „schwarzes Schaf“ wird hier der schwarze Hirsch für einen Außenseiter oder auch für einen Verräter verwendet. Der schwarze Hirsch findet sich sowohl in der Höhlenmalerei als auch in der Lorsage wieder und bezieht sich auf den Aldangara-Optimaten auf Seiten der Charybalis.

## Die Lorsage

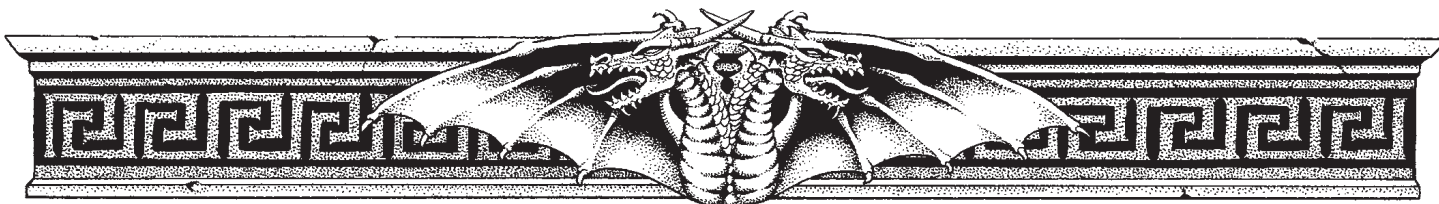
Bei der auf Runensteinen im ganzen Land verewigten Lorsage (O5) handelt es sich um das einzige schriftliche Zeugnis der Geschehnisse um die Quelle des Lor und die Flussherrin Lorja. Sie ist somit die beste Möglichkeit für die Helden, herauszufinden, was in der Vergangenheit wirklich geschehen ist. Da die Kenntnis der Sage im Finale des Abenteuers eine große Hilfe für die Helden sein kann (S. 63), ist es ratsam, Ihren Spielern die Bedeutsamkeit dieser im Verlauf von Kapitel 2 bewusst zu machen.

Nachdem die überlebenden Hjaldirer von der Quelle des Lor zurückkehrten, wurde in den nächsten Jahren von Saithakennern und Geschichtenerzählern die Geschichte ihres Zugs zur Quelle und ihres Opfers in die Form einer Sage gebracht. Es stand außer Frage, dass diese auch auf den Runensteinen des Landes verewigt werden sollte. Deshalb wurde eine knappe Erzählform gewählt, so dass die Sage schließlich die Form eines Gedichtes mit neun Strophen annahm, das der alten hjaldingschen Tradition der Heldenstrophe folgt. Kaum ein Runenstein trug jedoch alle Strophen, meist wurden dort nur ein oder zwei Strophen, die der Sippe besonders wichtig waren, verewigt.

Im Lauf der Jahrtausende und durch den Raub vieler Runensteine, vor allem in der Sunthramark (siehe Abschnitt *Valdur Lorthalis*, S. 39 f.), ging die Kenntnis der vollständigen Sage mehr und mehr verloren. Bei den Lordalern ist die Sage gegenwärtig daher nicht mehr oder nur noch in stark verfälschten Bruchstücken erhalten. Varianten der einzelnen Strophen können Sie daher nach Belieben in die Erzählungen und Berichte der Einheimischen einbauen. Gerade unter den Saithakennern oder sehr traditionsbewussten Lordalern ist aber bekannt, dass es einst eine Sage gab, die im Laufe der Zeit verloren ging.

Die Helden, die in der Vergangenheit des Landes suchen, können die Sage wieder zusammentragen, wenn sie z.B. im Steinkreis von *Grimdrauga* (S. 28), bei einzelnen Sippen oder auf dem Platz der Legenden in *Valdur Lorthalis* auf eine oder mehrere Strophen stoßen. Zum einen können sie so die vergangenen Geschehnisse rekonstruieren. Weit wichtiger mag aber sein, dass die zurückkehrenden Hjaldirer in dem Lied unbewusst einen Teil von Lorjas Wahrer Namen eingefangen haben, den die Helden im Finale gut brauchen können. Sobald sie fünf Strophen rekonstruiert haben, haben Helden mit hohen Werten in *Singen*, *Magiekunde*, *Musizieren* oder Intuition das Gefühl, dass hinter der Saga noch mehr stecken muss – dass sie eine unvollkommene und ausschnittshafte weltliche Beschreibung für etwas Überweltliches ist.

Die Strophen beginnen auf den Runensteinen stets mit einem aufwändigen, mit einem kreisförmigen Wellensymbol verzierten Anfangsbuchstaben, so dass die Helden weitere Teile der Sage auf anderen Steinen mit einer *Sinnenschärfe*- oder *Sprachenkunde*-Probe +3 auch ohne entsprechende Sprachkenntnis wiedererkennen können. Sie können bei einigen Steinen, die schon stark verwittert sind, zur Entzifferung Proben auf die passende Sprache und Schrift verlangen oder aber einzelne Worte, die völlig unleserlich sind, aus dem unten stehenden Text entfernen. Das reine Abmalen oder Abpausen einer Strophe vom Stein auf Papier dauert eine Spielrunde. Die Sage ist in hjaldingschen Runen verfasst und bedient sich einer sehr altertümlichen Sprache und dichter, bildhafter Darstellung. Sie können die einzelnen Strophen ihren Spielern zur Verfügung stellen und diese selbst die richtige Reihenfolge herausfinden und die Geschichte daraus rekonstruieren lassen, alternativ können hier Proben auf *Sagen/Legenden*, *Geschichtswissen*, *Schriftlicher Ausdruck* und *Hjaldingsch* weiterhelfen, um die Ereignisse (Einleitung, S. 4) herzuleiten. Eine von den Helden besuchte Sippe kennt bei 1-2 auf W6 einen Runenstein im Dorf oder in wenigen Stunden Fußmarsch (Sunthramark: nur bei 1). Dieser enthält bei 1-9 auf W20 die Strophe des Liedes mit der erwürfelten Nummer in vom Meister zu bestimmender Qualität.



## Die Lorsage

*Hinter den Bergen in Tagen / Lange vergangen  
Sagen von Helden der Heimat / Lange vergessen  
In wütenden Wassern ertrunken / Götter der Ahnen  
Hirte, der weiße Hirsch / Führt uns gen Westen.*

*Seele des singenden Flusses / Heißt uns willkommen  
Wasser und wogende Wälder / Feuer der Freiheit  
Geister des lockenden Landes / Gütige Geber,  
Heimat den Heimatverlorenen / Ufer des Lor.*

*Schäumender Strom der Stärke / Strom des Vergessens,  
Stetiger Spender von Leben / Duldsame Herrin.  
Nimm unsre Tränen des Dankes / Nimm unser Blut,  
Zeichen beständigen Bundes / Uns zum Befehl.*

*Mächtige Meister der Runen / Verdorbene Geister,  
Fluch der verlorenen Heimstatt / Faulende Seelen  
Dürsten nach düsterer Rache / Bringen Vergeltung  
Die ungebetenen Gäste / Am Ort der Geburt.*

*Hassen will ich den Verräter / Hassen die Brut  
Dessen der einst uns verraten / Schwarzdunkler Hirsch*

*Der an die fehlende Fährte / Zauberte Zeichen  
Furchtbar verraten all jene / Lorja umsorgt.*

*Grausame Ader des Lebens / Strom der Vergeltung,  
Wasser wird bitteres Blut / Herzloser Hass  
Richtet der Zorn ohne Zügel sich / Auf Lorjas Kinder  
Vergiftet an Wesen und Willen / Tiefe verdammt.*

*Steinerne Stehlen der Wacht / Seid unsere Zeugen  
Denket und Danket den Wächtern / Ewige Treue.  
Gezogen mit Schilden und Speeren / Zu trotzen dem Tod  
Mit Zaubern, mit Segen der Ahnen / Gerettetes Leben.*

*Tapfere Tat der Gefallenen / Wehendes Klagen  
Vernichten die Väter der Fäulnis / Schmetternder Zorn.  
Zuflucht erfüllender Freiheit / Opfer von Blut  
Ewige Wächter des Wassers / Einsames Grab.*

*Seele des flehenden Flusses / Wieder gewogen  
Kinder der ewigen Mutter / Jung ist der Schwur.  
Sprechende Steine sind Zeugen / Niemals vergessend  
Ewig die Lieder des Landes / Ewig der Lor.*

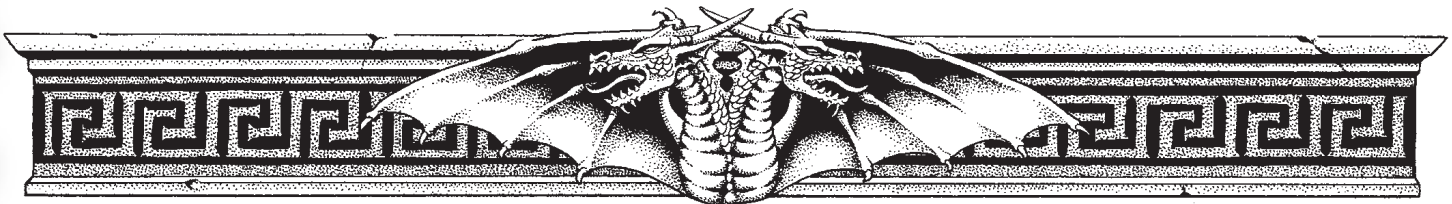
## Zufallsbegegnungen

Zahl	Naurthramark	Austramark/Wistramark	Sunthramark
11	Fischer	Händler	Händler
12	Reisende	Reisende	Händler
13	Tighrir	Händler	Fischerbooten
14	Räuber (Langbogen)	Fischer	Reisende
15	Fischer	Räuber (Langbogen)	Händler
16	Tighrir	Reisende	Baramune
17	Krakenmolch	Fischer	Räuber (Langbogen)
18	Tobsuchtsanfälle	Räuber (Einbaum)	Wassergeist
19	Treibholz	Wassergeist	Opferzeremonie
20	Opferzeremonie	Treibholz	Tobsuchtsanfälle
21	Wassergeist	Opferzeremonie	Walküren
22	Wasserleichen	Berserker	Berserker
23	Tighrir	Wassergeist	Opferzeremonie
24	Krakenmolch	Walküren	Krakenmolch
25	Tighrir	Wassergeist	Opferzeremonie
26	Walküren	Krakenmolch	Walküren
27	Krakenmolch	Wassergeist	Wassergeist
28	Feuerscherenläufer	Feuerscherenläufer	Feuerscherenläufer

Sowohl auf dem Lorstrom als auch in den Dörfern können die Helden etlichen seltsamen Gestalten begegnen. Würfeln Sie für jeden Reisetag auf dem Lor 3W6. Bei 3 bis 10 passiert nichts, andernfalls addieren Sie die halbe Eskalationsstufe auf den Wurf und lesen Sie das Ergebnis auf der nebenstehenden Tabelle ab. Alternativ können sie natürlich auch Ereignisse nach Belieben auswählen, wobei es sich empfiehlt, mit fortschreitender Eskalation in der Tabelle weiter unten liegende Ereignisse zu nutzen. Helden mit *Gefahreninstinkt* können vor potenziell gefährlichen Begegnungen eine um ein Viertel der Eskalationspunkte erschwerte Probe würfeln, bei deren Gelingen sie eine Vorahnung der nahenden Gefahr haben und zudem die TaP\* als Erleichterung auf ggf. anfallende *Sinnenschärfe*-Proben anrechnen dürfen. Zum Verständnis der Tabellenereignisse sei auf den Anhang *Fhizhavazhs Gunst* (S. 65) und den Abschnitt *Bleibt ein Weilchen und hört zu* (S. 20) verwiesen.

● Händler: 1-3 große Einbäume, beladen mit den Gütern von menschlichen oder lycilischen Händlern. Die Helden können hier Waren tauschen oder Geschichten hören. Die *Sagen & Legenden*-Probe ist um zusätzliche 4 Punkte erschwert, führt aber nicht zum Verlust von Reisezeit.





- **Reisende:** 1-3 Einbäume mit reisenden Lordalern, darunter auch Legendenkundigen. Die Helden können hier Geschichten hören. Die *Sagen & Legenden*-Probe ist um zusätzliche 2 Punkte erschwert, führt aber nicht zum Verlust von Reisezeit.
- **Fischer:** 1-5 Einbäume eines nahen Dorfes. Die Helden können hier Fisch erhandeln oder Geschichten hören. Die *Sagen & Legenden*-Probe ist um zusätzliche 8 Punkte erschwert, führt aber nicht zum Verlust von Reisezeit.
- **Räuber (Langbogen):** Vom Ufer werden die Helden von 2+1W6 Räufern (Erfahrene Lordaler, S. 68) mit Langbögeschüssen eingedeckt. Den Hinterhalt vor dem ersten Schuss zu erkennen erfordert eine *Sinnenschärfe*-Probe +5+W6. Wenn die Helden nach drei Salven keine deutlichen Zeichen von Schwäche zeigen, geben die Räuber auf, sonst folgen sie ihnen weiter am Ufer.
- **Räuber (Einbaum):** Vom Ufer werden die Helden von 3 Räufern mit Langbögen angegriffen, während ihre 2+1W6 Kumpane Einbäume ins Wasser schieben und zu den Charakteren übersetzen. Vor ihnen zu fliehen erfordert eine Manövrierprobe +2.
- **Wassergeister:** 1W6-3 (mindestens 1) Wassergeister (S. 71) greifen das Boot der Helden an, um es zu versenken oder Helden zu ertränken. Etwaige Proben auf *Boote Fahren* und *Schwimmen* während der Begegnung sind um die doppelte Zahl der Geister erschwert.
- **Berserker:** 2W6 Berserker und ein Runenmeister begegnen der Gruppe auf Einbäumen. Je nach Verhandlungsgeschick der Helden verlangen sie Tribut, bieten ihre Dienste gegen Entlohnung an oder greifen an.
- **Wasserleichen:** Des Nachts klettert eine Gruppe von 2W6 Wasserleichen (S. 52) an Bord, um die Helden zu ertränken. Die ersten zwei Leichen zu bemerken, bevor sie das Schiff betreten haben, erfordert eine *Sinnenschärfe*-Probe +3, danach kommen alle zwei Kampfrunden zwei weitere Leichen an Bord.
- **Tobsuchtsanfälle:** Eine Begegnung mit Fischern, Reisenden, Händlern, Berserkern oder Baramunen (s.o.) nimmt eine unangenehme Wendung, als ein Teil oder alle aus der anderen Gruppe in Blutausch verfallen.
- **Tighrir:** 1W3 Tighrir (S. 71) schwimmen nachts in Richtung des Boots, um die Helden zu erschlagen und zu fressen. Sie vorzeitig zu bemerken erfordert eine *Sinnenschärfe*-Probe +10 (weite Entfernung, keine Probe zum Entkommen notwendig), +5 (nahe Entfernung, Manövrierprobe +1) oder -2 (Tighrir am Boot, kein schnelles Entkommen mehr möglich).
- **Baramune:** Ein Baramune (S. 71) ist im Fluss auf Lachsfang. Je nach Verhalten der Charaktere kann er aggressiv oder freundlich auf sie reagieren. Sollten sie ihn über Geschichten befragen, ist die *Sagen & Legenden*-Probe um zusätzliche 4 Punkte erschwert, kostet aber keine weitere Zeit.
- **Treibholz:** Große Holzteile – Stücke eines Bootswracks oder Baumstämme – treiben auf das Boot zu. Je nachdem, wie früh sie gesehen wurden (*Sinnenschärfe*-Probe), ist das Ausweichen schwerer oder leichter (Manövrierprobe +5 -TaP\*der *Sinnenschärfe*-Probe)
- **Opferzeremonie:** Eine Gruppe von 2W6 Lordalern versammelt sich unter Leitung eines Saithakenners am Flussufer, um diesen mit einem Opfer gnädig zu stimmen. Je nach Grad der Eskalation können Trankopfer, Schmuckstücke, Tiere oder auch Menschen dem Fluss übergeben werden.
- **Walküren:** Des Nachts manifestieren sich 1W3 Walküren, entweder auf einem geisterhaften Einbaum in der Nähe oder direkt auf dem Schiff der Helden. Sie interagieren mit diesen wie nach ihrer Verhaltenstabelle (S. 79) und geben freundlich gesinnten Gruppen eine Information.
- **Krakenmolch:** Ein Krakenmolch (S. 71) erhebt sich aus der Tiefe und wird versuchen, zwei Charaktere ins Wasser zu reißen, um einen von ihnen zu fressen. Ihn vor seinem Angriff zu bemerken erfordert eine *Sinnenschärfe*-Probe +10
- **Feuerscherenläufer:** Ein Feuerscherenläufer wird auf das Boot der Helden aufmerksam und greift sie an. Ihm zu entkommen erfordert eine Manövrierprobe +4. Beachten Sie beim Kampf, dass seine Attacken schnell das Boot in Brand setzen können (S. 71).

## Die Höhlenmalerei (1)

Bereits in Biornenes und über die generische Information WA8 können die Helden von der Sippe der Steinhüter erfahren, die seit ewiger Zeit den Schutz einer Höhle mit Malereien als ihre Aufgabe ansehen. Tatsächlich wurde die älteste Malerei dieser Höhle angelegt, um die Geschichte des Kampfes an der Quelle des Flusses zu erzählen. Doch um in die der Sippe heilige Höhle vorgelassen zu werden, müssen die Helden sich erst als würdig erweisen.

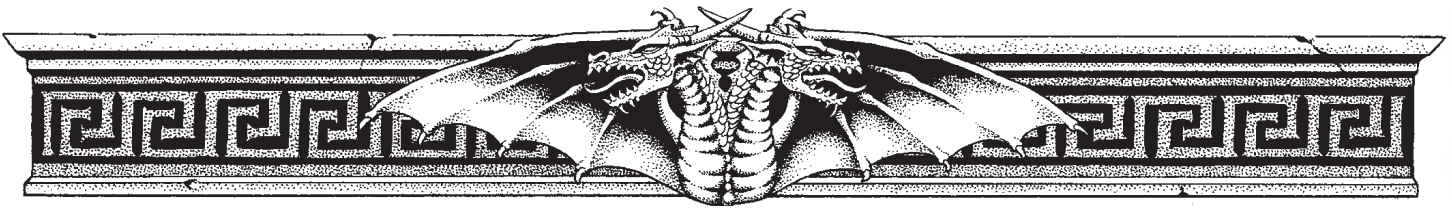
### Ort

Die Höhle befindet sich etwa zwei Tagesreisen nördlich von Biornenes.

### Hintergrund

Als die Aldangara-Optimatin Nyracosia te Aldangara zusammen mit den Hjaldingern auszog, um die Machenschaften der Charybalis zu bekämpfen, ließ sie ihren Schüler *Sepharius* am Grimburan-See zurück, um sein Leben nicht in Gefahr zu bringen. Nachdem *Sepharius* vergeblich auf die Rück-

kehr seiner Meisterin wartete, zog er nach Richtung Süden und traf dort schließlich auf einige überlebende Hjaldinger, die ihm vom Tod seiner Lehrerin und dem Sieg über die Charybalisoptimaten berichteten. *Sepharius* beschloss, der Verstorbenen und ihren Begleitern eine Erinnerungsstätte zu errichten, da er seine Lehrmeisterin nicht angemessen bestatten konnte. In einer Höhle westlich des Grimburan-Sees stellte er die Ereignisse in einer Höhlenmalerei dar. Er überzeugte eine Sippe von Hjaldingern, in der Nähe zu siedeln und die Höhle zu beschützen. Über die Jahrtausende wurde die Wacht über die Höhle zu einer unumstößlichen Tradition der dort ansässigen Sippe, die sich selbst den Namen *Steinhüttersippe* gab. Als lokale Besonderheit wird die Asche der Toten der Sippe in der Höhle aufbewahrt, außerdem werden seitdem die wichtigsten Ereignisse des Stammes (etwa ein Bild pro Generation) in der besagten Höhle als Wandbild verewigt. Das Dorf der Sippe umfasst 10 Gebäude, in denen etwa 120 Menschen leben. Besonders stolz sind die Stammesmitglieder auf die vielen Malereien, die auf umliegenden Felsen, Holzscheiben, Knochen usw. angefertigt werden.



## Reise

Die Helden reisen von Biornenes aus etwa dreißig Meilen am Westufer des Grimburan-Sees nach Norden. Von dort aus führt ein Trampelpfad nach Westen. Das Dorf erreicht man nach weiteren dreißig Meilen landeinwärts.

## Hindernisse/Herausforderung

Bevor die Helden als Fremde die der Sippe heilige Höhle betreten dürfen, müssen sie sich als würdig erweisen.

## Einzelheiten

Die Helden werden von der Sippe zwar mit vorsichtiger Freundlichkeit aufgenommen. Wenn die Fremden verlangen, in die heilige Höhle der Ahnen eingelassen zu werden, wird man dies jedoch vehement verneinen, mit der Begründung, dass nur Mitglieder der Sippe diese betreten dürfen. Betonen die Helden ihren Auftrag, die unheimlichen Geschehnisse in Biornenes aufzuklären, so bietet ihnen der Hersir *Asgir Steinhüter* (bullig mit vernarbtem Gesicht, in ausladende Felle gekleidet, liebt Zweikämpfe, hasst Bettelei) an, dass sie in die Höhle vorgelassen werden, wenn wenigstens einer der Gruppe sich würdig erweist und als „Ehrenmitglied“ in die Sippe aufgenommen werden kann. Natürlich ist es auch möglich, dass in jeder Disziplin ein Held gegen die Sippe antritt. Alternativ kann auch bereits in Kapitel 1 ein Mitglied der Steinhüter-Sippe auf dem

Jahrmarkt auf die Helden treffen, welches sich beim Hersir für sie einsetzt (und die Reise zur Höhle auch vorschlagen kann).

Einer der Helden hat nun die Aufgabe, sich in einer der folgenden Disziplinen mit dem jeweils Besten der Sippe zu messen:

- **Jagd** – Gejagt wird in der Umgebung des Dorfes, Ziel ist es, als erster mit einer angemessenen Beute zurückzukehren (Jagdregeln s. **WdS 189 & MyMo 13**). Konkurrentin ist die Jägerin *Berja Adlerauge* (kurze, wild abstehende schwarze Haare, geschmeidiger Gang, liebt: Wildblumen, hasst: ihren Bruder *Grimrir*)

**Werte:**

**MU 14 KL 12 IN 16 CH 11**

**FF 13 GE 16 KO 14 KK 15**

**FK 26** mit dem Langbogen, Schleichen 15, Wildnisleben 15, Tierkunde 12, Fährtensuchen 14, Waldkundig, Richtungssinn (Umgebung des Dorfes)

- **Ringkampf** – Ein Kampf bis zur Niederlage durch Aufgeben oder Bewusstlosigkeit gegen *Frundall Kehlbeißer* (etwa 35, einen Kopf kleiner als die meisten der Sippe, breites Kreuz, gedrunen, wilde blonde Filzzöpfe, liebt: seine Tochter *Surja*, hasst: Fischgerichte).

**Werte:**

**MU 15 KL 9 IN 13 CH 10**

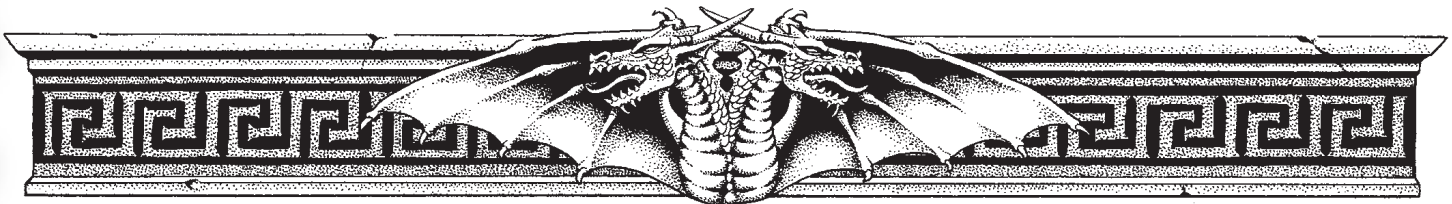
**FF 8 GE 14 KO 15 KK 16**

**Raufen: AT 18 PA 14**

**Ringen: AT 12 PA 17**

**Kampfstil und Besonderheiten:** Hammerfaust, Gossenstil, zusätzliches Manöver: Ausfall; Eisern, Zäher Hund





● Malerei – im Wettkampf mit dem 17-jährigen *Snodrir* (bartlos, schlaksig, rote Locken, liebt: Malerei und Süßes, hasst: das Drängen der Sippe, sich einen Ehrentiteln zu verdienen), der als künstlerisches „Wunderkind“ der Sippe angesehen wird. Aufgabe der beiden Künstler ist es, innerhalb von einigen Stunden ein Bild anzufertigen. Die ganze Sippe entscheidet dann – ohne zu wissen, von wem welches Bild stammt – welches ihm besser gefällt.

**Werte:**

**MU** 12   **KL** 14   **IN** 15   **CH** 11

**FF** 16   **GE** 13   **KO** 12   **KK** 12

Malen/Zeichnen 15, Pflanzenkunde (Pflanzenfarben) 12, Menschenkenntnis 7, Sagen/Legenden 10

Sowohl bei der Jagd als auch beim Ringkampf kommt es der Sippe nicht zwingend darauf an, dass der Held besser abschneidet als sein Konkurrent (auch wenn das natürlich hilfreich ist), sondern darauf, dass er sich als mutig erweist. Wenn der Held bei der Jagd zwar nach wenigen Minuten, aber nur mit einem Kaninchen als Beute zurückkehrt, wird er damit deutlich schlechter abschneiden als wenn er nach seiner Konkurrentin zurückkehrt, dafür aber mit einem erlegten kapitalen Hirsch oder riesigen Wildschwein.

Beim Zeichenwettbewerb ist ein Kriterium die Menge der angesammelten TãP\*, wobei, so keiner der Helden passende Ausrüstung dabei hat, die Proben wegen unzureichender Hilfsmittel um 4 Punkte erschwert sind (keine Erschwernis bei Kenntnis der SF *Meister der Improvisation*). Genauso entscheidend ist aber die Wahl des Motivs – der Stamm hält in Bildern fast ausschließlich wichtige, entscheidende Ereignisse des Stammes oder des Landstrichs fest. Eine bildliche Darstellung der Geschehnisse in Biornenes wäre also ein sehr gutes, ein Portrait des (gänzlich uneitlen) Hersirs ein eher schlechtes Motiv. Ob der Held auf die richtige Idee kommt, können Sie auch von seinen vorhandenen Kulturkunden abhängig machen.

**Die Höhle**

Die Höhle befindet sich etwa eine halbe Meile vom Dorf entfernt in einem zerklüfteten Tal. In den Fels neben und über dem Eingang sind

Runen eingemeißelt. Das Innere der Höhle erscheint beim Betreten zunächst eher klein, tatsächlich ist die Höhle aber etwa 200 Schritt lang, gewunden und von zahlreichen Felsnadeln und Vorsprüngen durchzogen. In mehreren hundert natürlichen und gehauenen Nischen stehen steinerne und tönernerne Urnen mit der Asche der Verstorbenen des Stammes. Dazwischen befinden sich mehrere farbige Höhlenmalereien, die wichtige Ereignisse in der Geschichte des Stammes darstellen, so dass die Helden erst einmal die ursprüngliche Malerei ausfindig machen müssen. Die gesuchte Malerei befindet sich am tiefsten Punkt der Höhle an einer etwa 2 x 3 Schritt großen glatten Fläche.

Das Gemälde zeigt den Kampf von Nyracosia te Aldangara (weißer Hirsch) und den Hjäldingern (ihr Gefolge) gegen den Verräter des Hauses Aldangara, Isoherios do Aldangara, (schwarzer Hirsch) und die Optimaten des Hauses Charybalis (auf der Seite des schwarzen Hirsches). Zwischen ihnen liegt der umkämpfte Fluss Lor, die Berge im Hintergrund symbolisieren die Nähe zur Quelle des Flusses. Der auf dem Bild dargestellte Spinnendämon sollte den Helden aus Biornenes bekannt vorkommen. Es handelt sich hier um die Darstellung eines Vhatacheordämons, der damals auf dem Fluss umging, ehe die Hjäldinger und Nyracosia te Aldangara die Versuchung Lorjas eindämmen konnten (zur Hintergrundgeschichte siehe S. 4 f.).

Dass der weiße Hirsch das Symboltier des Hauses Aldangara ist, können die Helden mit einer Probe auf *Heraldik* -1 herausfinden. Die Optimaten anhand der Stäbe und des Dämons als Charybalis zu identifizieren ist schwerer und erfordert eine *Heraldik*-Probe +9, eine *Geschichtswissen*-Probe +6 oder eine *Magiekunde*-Probe +6. Alle Proben sind für Besitzer der Kulturkunde *Imperium* um 4 Punkte erleichtert.

**Ausbeute**

**Generische Informationen:** A2, WA4, WA5

**Ortsgebundene Informationen:** Die monströsen Spinnenwesen, die Biornenes angegriffen haben, hat es in der Vergangenheit schon einmal gegeben (O1). Es gab hier einst einen Kampf um den Fluss, an dem Lordaler/Hjäldinger gegen Zauberer des Hauses Charybalis kämpften (O2). Auf beiden Seiten des Konflikts waren Optimaten des Hauses Aldangara beteiligt (O3).

**Die Wahrerin der Legenden (2)**

Als bewanderte Frau, was alte Legenden des Landes betrifft, können die Helden bereits in Biornenes oder über die generische Information WA5 eine Frau namens *Grimdrauga Weisdeuterin* ausmachen, die einen sagenumwobenen Ort einige Tage nördlich von Biornenes behüten soll. Dort soll sie bereits seit Menschengedenken wohnen, was allerdings ebenso gut eine maßlose Übertreibung sein kann, die sie der fehlenden Geschichtsschreibung der Lordaler verdankt. Bekannt ist, dass sie regelmäßig junge Männer und Frauen ausbildet, es ist jedoch nie davon die Rede, dass einer ihrer Schüler Grimdrauga tatsächlich abgelöst hat.

**Ort**

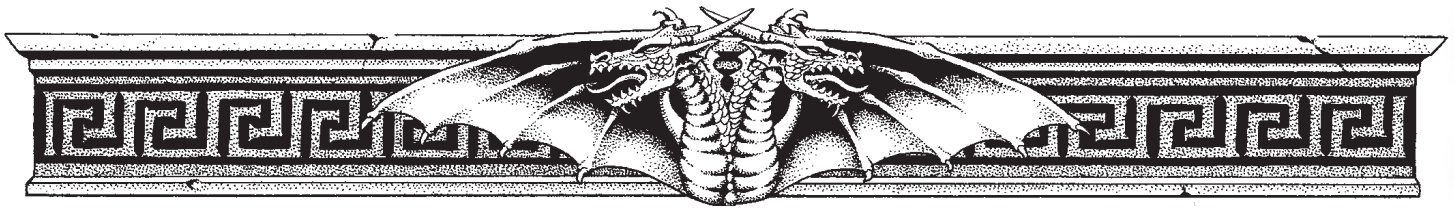
Grimdraugas Steinkreis soll sich etwa 180 Meilen nordöstlich von Biornenes und etwa eine halbe Tagesreise östlich des Flusses befinden.

**Hintergrund**

Als die Truppen des Imperiums aus dem ganzen Land die Runensteine zusammentragen ließen (S. 39), leistete Grimdrauga mit einigen Verbündeten und Schülern erbitterten Widerstand, um das Erbe der Ahnen zu bewahren, auch wenn es ihr nicht möglich war, alle Runensteine vor dem Zugriff der Imperialen zu schützen. Sie gab schlussendlich ihr Leben, um den ihr heiligen Ort zu schützen, und blieb als Geist (Nekromentorin mit Manifestationsstärke 16, **MyMa 55**) zurück, der seitdem an den Steinkreis gebunden ist.

**Reise**

Die Reise zum Steinkreis verläuft unkompliziert, und die Helden können sich ohne größere Schwierigkeiten zu Grimdrauga durchfragen, die bei den Sippen nördlich von Biornenes hinlänglich bekannt ist.



## Hindernisse/Herausforderungen

Die Herausforderung für die Helden besteht hier daraus, erst einmal das aktuelle Problem der Wahrerin zu lösen und ihren verschwundenen Schüler zu finden. Sodann müssen sich die Helden überlegen, ob einer von ihnen bereit ist, sich von Grimdrauga besetzen zu lassen, um auf ihr Wissen auf der weiteren Reise zugreifen zu können.

## Einzelheiten

Wenn die Helden den Steinkreis erreichen, sehen sie sich nicht etwa mit einer lebenden Person, sondern mit einem Geist konfrontiert. Grimdrauga erscheint den Helden als etwa fünfzigjährige Frau in altertümlicher Kleidung mit langen, rot-grauen Zöpfen. Erst auf den zweiten Blick jedoch erkennt man, dass Grimdrauga transparent und keine materielle Gestalt ist. Grimdrauga hat sich inzwischen so gut an ihr geisterhaftes Dasein gewöhnt, dass sie manchmal sogar vergisst, dass Fremde von ihrer Erscheinung erschreckt sein können.

Sprechen die Helden bei Grimdrauga vor, ist sie zunächst froh, dass sich jemand um das Problem des Landes kümmern möchte. Sie will den Helden gern helfen, hat allerdings auch eine Bitte an sie und ist als Geist ihres Alters auch stur genug, deren Erfüllung zuerst einzufordern: Ihr aktueller Schüler, ein junger Mann namens *Eskil*, ist vor einigen Tagen aufgebrochen, um Vorräte zu besorgen und nicht zurückgekehrt. Sie befürchtet, dass er in die ausbrechenden Streitigkeiten hineingeraten ist. Da Grimdrauga den Steinkreis nicht verlassen kann, bittet sie die Helden, in der nächsten Siedlung (ca. einen Tag Fußweg entfernt, am Flussufer) nach ihm zu suchen.

Eine Recherche in der genannten Siedlung führt schnell zu Tage, dass *Eskil* tatsächlich hier anwesend war, das Dorf jedoch in Richtung Süden mit einer gleichaltrigen Frau verlassen hat, mit der er sich schon seit längerer Zeit zu regelmäßigen Stelldicheins treffen soll. Mithilfe einer gelungenen *Fährtsuchen*-Probe +7 lässt sich die Spur der beiden auch nach der seither vergangenen Zeit noch verfolgen. Nach einem halben Tag Suche finden die Helden zunächst den grausam zugerichteten Körper einer jungen Frau, auf welche die Beschreibung aus dem Dorf passt. Bei einer weiteren erfolgreichen *Fährtsuchen*-Probe +5 können sie *Eskil* ausfindig machen, der orientierungslos und mit blutunterlaufenen Augen am Ufer des Lor sitzt, und versucht, sich das Blut aus seiner Kleidung zu waschen. *Eskil* steht kurz davor, vor Erschöpfung besinnungslos zu werden und stellt keine Gefahr da. Wenn die Helden ihn überwältigen und nach einer Ruhephase zur Rede stellen, wird er panisch davon berichten, wie er am Fluss von einer unbändigen Wut übermannt wurde und in unzählbaren Hass seine Geliebte erschlug, die ihm mit einem Mal wie das widerwärtigste Geschöpf unter der Sonne erschien. *Eskil* ist außer sich und bittet die Helden, ihn alleine in der Wildnis zurückzulassen, da er sich nie mehr unter Menschen begeben möchte. Sobald er vom Einfluss des Lor erfährt, beruhigt er sich etwas. Sie können hier von den Helden Proben auf *Heilkunde Seele* oder *Überzeugen* verlangen, um zu *Eskil* durchzudringen. Bei Misslingen der Probe flieht *Eskil* vor den Helden und muss erst wieder eingeholt werden. Bei Gelingen erklärt er sich bereit, mit zurück zu Grimdrauga zu kehren, kündigt aber an, sich in absehbarer Zukunft in der benachbarten Siedlung zu stellen und sich dem Urteil des dortigen *Hersirs* zu unterwerfen.

## Ausbeute

Wenn die Helden mit *Eskil* zum Steinkreis zurückkehren, zeigt sich Grimdrauga äußerst dankbar und steht ihnen als Informationsquelle zur Verfügung.

**Generische Informationen:** A1, A3, A6, A8, WA6, WA7, S8.

**Ortsgebundene Informationen:** In ferner Vergangenheit opferten sich einst tapfere Lordaler Krieger im Kampf gegen eine große Bedrohung. Ihr Schicksal wurde in der *Lorsage* festgehalten, die einst auf Runensteinen an verschiedenen Orten Lordals zu finden war (O6).

Da nach dem Wirken der Anhänger des Imperiums heute viele der geraubten Runensteine im verfluchten *Valdur Lorthalis* zu finden sind (siehe S8), enthält auch Grimdraugas Steinkreis nur noch Bruchstücke der überlieferten *Lorsage* (O5) – etwas, das sie sehr bedauert. Auf den Runensteinen in ihrem Steinkreis finden sich die Strophen 1 und 5.

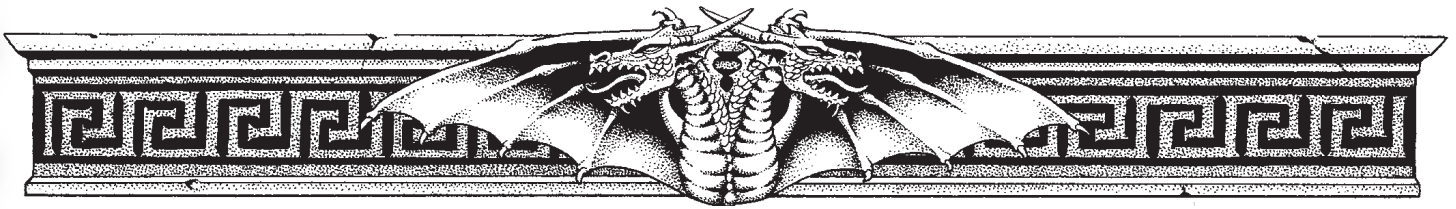
Grimdrauga kann die bei ihr erhaltenen Strophen für die Helden übersetzen, und Sie können sie je nach Bedarf den Helden auch bei der Deutung unter die Arme greifen lassen. Auf diese Weise können die Helden etwas über die historischen Hintergründe des Abenteurers und die Ursprünge des Volkes der Lordaler im Exodus der *Hjaldinger* erfahren (S. 4).

Des Weiteren bietet Grimdrauga den Helden ihre Hilfe bei den weiteren Recherchen an. Sollten die Helden die nötigen Sprachkenntnisse nicht besitzen, macht Grimdrauga ihnen ein besonderes Angebot: Sie schlägt vor, in einen der Helden einzufahren. (Sollten Helden auf dieses Angebot eher skeptisch reagieren, verspricht Grimdrauga zudem, so wenig wie möglich Einfluss auf den Geist ihres „Gefäßes“ zu nehmen und nur in den entscheidenden Momenten mit ihren Kenntnissen zur Verfügung zu stehen.) Weil Grimdrauga an den Steinkreis gebunden ist, muss für die Besetzung eines Helden vorher ein Amulett angefertigt werden, das der Held bei sich tragen muss: Ein kleines Stück eines Runensteins wird hierzu in einem Ritual mit dem Blut des Helden bestrichen.

## Die Besessenheit

Akzeptieren die Helden das Angebot, die Wahrerin der Legenden mit sich zu führen, fährt diese in einen der Helden ein – die Helden können frei wählen, sie wird aber darauf hinweisen, dass sie etwas intelligentere Personen bevorzugt. Es handelt sich hierbei um eine körperliche Besessenheit (**MyMa 125**). Grimdrauga wird sich als höflicher Gast normalerweise nicht weiter in die Handlungen ihres Wirtskörpers einmischen. Sie kann aber bei Besprechungen ihre Meinung dazugeben, wenn Sie das gerade für angebracht halten. Zudem erhöht sie die MR des Besessenen gegen geistesbeeinflussende Zauber (inklusive des Blutauschs) auf 15. Ansonsten dient sie insbesondere als Übersetzerin für *hjaldingische* Runen, die sie in Perfektion kennt. Leider ist sie, nachdem sie ihr Leben für den Schutz eines Runensteins gegeben hat, ihrerseits geradezu von diesen besessen – sollte ihr Träger auf das Untersuchen von nahen Runen (zum Beispiel aus Zeitdruck oder wegen drohender Gefahren) verzichten, wird sie versuchen, mit ihrem Willenskraftwert von 14 die Kontrolle zu übernehmen und das Studium fortzusetzen. Sollten ihre Werte relevant werden: Grimdraugas geistige Eigenschaften haben einen Wert von 15, sie beherrscht *Hjaldingisch* und die Runenzeichen in Perfektion und hat einen nutzbaren *TaW* von 15 in *Sagen/Legenden* und 10 in vielen weiteren Wissenstalenten.





## Die Jarlswahl (3)

Nach dem Angriff auf Biornenes sammeln sich die Lordaler der Austramark zur Jarlswahl, um für die aktuelle Krise einen Anführer zu bestimmen. Dieser Abschnitt dient als einziger nicht dem Gewinn neuer Erkenntnisse für die Helden, sondern bietet ihnen Gelegenheit, bei der Wahl mitzumischen und den Kandidaten durchzusetzen, der dem sich ausbreitenden Chaos am besten die Stirn bieten kann.

### Ort

Östliches Ufer des oberen Grimburan-Sees, beim Heiligtum des Hirsches.

### Hintergrund

In Notzeiten wählen die Lordaler Stämme traditionell einen Jarl, der als Kriegsherr agiert, bis die Krise abgewendet ist. Der Stamm der Austramark will gemäß dieser Tradition nach dem Angriff auf Biornenes einen Jarl bestimmen. Die Helden können von der Wahl durch die zahlreich ausgesandten Botengeister erfahren. Wenn sie sich bei den Lordalern über die Funktion des Jarl informieren, kann ihnen jeder berichten, dass der Jarl als Anführer eines ganzen Stammes über großen Einfluss verfügt und die aktuelle Krise stabilisieren oder aber sein Stammesgebiet vollends ins Chaos stürzen könnte.

### Reise

Die Wahl findet direkt am Ostufer des oberen Grimburan-Sees statt. Dort befindet sich ein uraltes Heiligtum, wo angeblich der legendäre weiße Hirsch, der die Vorfahren aus Hjaldingard über die Berge führte, zum Dank dafür geopfert wurde (UdS 169).

### Hindernisse/Herausforderungen

Die Helden haben hier die Chance, ihren Einfluss zu nutzen und entweder mit *Rasgar Steinf Faust* den Kandidaten durchzusetzen, der am besten geeignet ist, die Eskalation in Lordal einzudämmen, oder aber auf die vielversprechendste Kandidatin Styrka Blutpfeil Einfluss zu nehmen. Dazu müssen sie es allerdings schaffen, die Geister der Ahnen zu beeinflussen – und ihren Kandidaten bis zur Abstimmung am Leben zu erhalten.

### Einzelheiten

Jarle werden in Lordal extrem selten gewählt – weder existieren die notwendigen Institutionen oder die Infrastruktur, um ein Stammesgebiet über längere Zeit zentral zu verwalten, noch glauben Lordaler daran, dass Außenstehende über große Entfernung hinweg die Belange einer Sippe regeln können oder sollten.

Die Ereignisse in Biornenes waren jedoch für viele Beteiligte derart aufwühlend, dass bereits einen Tag nach Abreise der Helden die anwesenden Hersire und Saithakenner der Austramark eine Jarlswahl beschlossen haben. Botengeister werden zu wichtigen Sippen ausgesandt, während sich die Gruppe

zum Heiligtum am oberen Grimburan-See begibt und die Wahl vorbereitet. Elf Tage nach dem Orakel von Biornenes sind hinreichend viele Hersire eingetroffen, so dass man mit den Riten beginnen kann, am sechzehnten Tag wird der neue Jarl ausgerufen. Gewählt wird allerdings nicht durch die Lebenden, die einander oftmals zu feindlich gegenüberstehen. Stattdessen lassen elf Saithakenner die Geister vergangener Jarle und Saithakenner in sich einfahren, die dann den nächsten Jarl bestimmen. Nach Ende der Krise gesellt sich auch der Jarl durch seine Opferung zu diesem erlauchten Gremium.

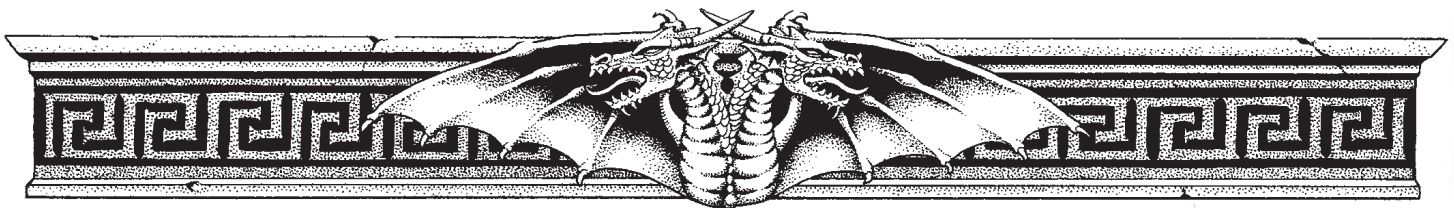
Aktuell stellen sich fünf Kandidaten zur Wahl. Wenn die Helden sich bei den Anwesenden informieren, werden sie schnell herausfinden, dass zwei davon als Favoriten gehandelt werden – bereits vor der eigentlichen Wahl werden für beide günstige Omen gedeutet.

### Styrka Blutpfeil

Styrka Blutpfeil (1,95 Schritt, 31 Jahre, muskulös, blond, schwarze Gesichtsbemalung, trägt Metallrüstung in Form eines meisterlichen Kettenhemds und meist einen Langbogen, spricht kurz und überlegt) ist die Hersirin der Blutpfeil-Sippe. Im Frühjahr hat sie bereits das beinahe Unmögliche geschafft: Sie hat ohne Jarlstitel eine Koalition von Sippen der Austramark und Wistramark gebildet und zusammengehalten, die sie gegen die reiche Sunthramark führen



Styrka Blutpfeil



wollte. Dann jedoch kam das Erdbeben und mit ihm der Goldrausch, infolge dessen wieder jede Sippe für sich Reichtum anhäufen wollte und niemand Leute entbehren konnte. In der Schlacht um Biornenes schlug Styrka sich herausragend, was ihr den Respekt von Skarpraun einbrachte.

Ihre Ziele, sollte sie die Jarlswahl gewinnen, gibt sie freimütig zu: Sie plant erneut, einen Kriegszug nach Sunthramark zu führen. Nur mit dem Plündergut von dort habe die Austramark eine Chance, trotz der Krise über den Winter zu kommen. Zudem ist ihr auch eine gewisse Eitelkeit nicht ganz abzusprechen – als erfolgreiche Jarlin in die Sagen einzugehen, scheint ihr ein akzeptables Ende.

In ihrem Gefolge residiert zwischen Tag 7 und Tag 13 Skarpraun Barentod, der einen guten Teil von Styrkas blutdürstigen Plänen inspiriert hat. Von den Werten entspricht Styrka einer Lordaler Veteranin (S. 68) und ist zudem Waffenmeisterin mit dem Langbogen.

## Rasgar Steinf Faust

Rasgar Steinf Faust (1,89 Schritt, 26 Jahre, wuchernder Vollbart, breites Kreuz, trägt Schild und Speer, kaut ständig auf Trockenfleisch herum) ist der andere Favorit für den Ausgang der Wahl. Erst vor einem Jahr beerbte er seinen Onkel als Hersir der Steinf Faust-Sippe, doch auch ihm prophezeien die Omen eine große Zukunft. Seine Sippe führt er umsichtig, und obwohl er beim Angriff auf Biornenes nicht dabei war, sorgt er sich sehr angesichts des um sich greifenden Chaos.

Sollte er die Wahl gewinnen, plant er vor allem, sich im Stammesgebiet einzuigeln und es zu verteidigen. Sein Ende nach der Amtszeit sieht er zwiespalten – er weiß, dass sein Opfer eine große Ehre für ihn und seine Sippe ist, doch möchte er eigentlich lieber zu seiner Familie zurückkehren. Wertetechnisch entspricht Rasgar einem Lordaler Veteranen (S. 68).

## Die anderen Kandidaten

● *Thjorlor Zweibart* (50, langes braunes Haar, spricht quälend langsam) weiß, dass er keine Chance hat – die Omen seines Saithakenners waren sehr eindeutig. Seine Anwesenheit bei der Wahl ist für ihn jedoch eine weitere Möglichkeit, Mut zu zeigen und sich einen Platz in den Erzählungen seiner Sippe zu sichern, wenn er eines nicht mehr allzu fernen Tages abtritt. Über Pläne nach einer womöglich siegreichen Wahl hat er sich keine Gedanken gemacht.

● *Idrunn Weißhaar* (29, junges Gesicht, schlohweißes Haar, meisterliche Totenbeschwörerin der Runenmeistertradition, gestikuliert wild) hat sich tatsächlich zur Wahl gestellt, um nach erfolgreicher Aufgabe den Weg in die Totenwelt anzutreten. Sie glaubt, einen Weg gefunden zu haben, mittels spezieller Vorbereitungen zu einer Totenmeisterin (**MyMa 55**) aufzusteigen und würde als solche ihre Sippe oder gar ihren Stamm ewig anführen.

● *Baldur Firnwind* (33, schwarzes Haar, vermutlich dorinthische Vorfahren in der Blutlinie, bleibt stets ruhig und gelassen) will den Jarlsposten aus Machtgier und hofft, sein Mandat mit erfolgreichen Kriegszügen möglichst stark in die Länge zu ziehen. Da er um die Omen für Rasgar und Styrka weiß, sendet er Meuchler aus, um sie zu töten. Die Attentate scheitern (möglicherweise durch die Mithilfe der Helden, wodurch diese mit einem der beiden Favoriten ins Gespräch kommen können) und Styrka wird ihn daraufhin im Grimburan-See ertränken, sofern die Charaktere nicht einschreiten.

## Optionen der Helden

Da die Wahl von Geistern entschieden wird, die keine Einmischung der Lebenden in ihre Entscheidung dulden, können die Helden nur indirekt Einfluss auf das Geschehen nehmen.

Möglich ist zum einen, Kandidaten direkt aus dem Rennen zu nehmen – die Entscheidung fällt unter denen, die am sechzehnten Tag noch am Leben und am Ort der Entscheidung sind. Styrka ist dabei nur durch Gewalt oder übernatürliche Mittel von der Wahl abzuhalten. Sollte sie durch die Helden getötet werden, machen sich damit die Helden ihr Gefolge von 2 Veteranen, 3 erfahrenen und 3 unerfahrenen Kämpfern zum Feind, während die anderen Kandidaten ihren Tod als Zeichen der Nichteignung für das Amt ansehen.

Andererseits können die Helden versuchen, Einfluss auf die Kandidaten und ihre Handlungen als Jarl zu nehmen. Dies ist vor der Ernennung zum Jarl wesentlich einfacher als danach, da die Wahl auch als Zeichen der Bestätigung für die eigenen Pläne gesehen wird. Styrka vor der Wahl zu beeinflussen, erfordert eine *Überzeugen*-Probe +8 (+14, wenn Skarpraun noch anwesend ist), danach eine Probe +12. Rasgar hingegen kann mit einer *Überzeugen*-Probe +6 auf die Seite der Helden gezogen werden – +9, wenn er die Wahl gewonnen hat. Die Probe kann einmal täglich in Folge eines längeren Gesprächs abgelegt werden.

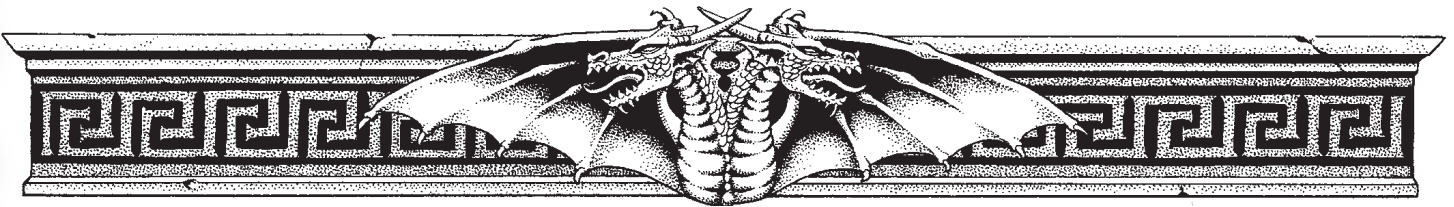
Zu guter Letzt gibt es noch eine weitere Möglichkeit, das Wahlergebnis zu ändern: Wenn sich die Helden als integer und um das Wohlergehen des Landes besorgt zeigen, kommt bald der Saithakenner *Vangrir Zukunftsweiser* auf sie zu. Er erklärt ihnen, dass zwar die Geister ihre Entscheidung treffen werden, man diese aber durchaus beeinflussen könne, indem man ihre Eigenheiten in Betracht ziehe – da nur die Saithakenner wissen, wer genau beschworen wird, können die Kandidaten normalerweise nur in typisch lordalschen Disziplinen wie Ringkämpfen, Bogenschießen und Jagden vor der Wahl versuchen, ihr Wohlwollen zu erringen. Als am Ritual beteiligten Saithakenner ist es Vangrir verboten, einem Kandidaten zu helfen, aber die Helden haben schließlich keinen solchen Schwur geleistet. Wem die Helden helfen überlässt Vangrir ganz ihnen. Relevante Informationen, die er liefern kann, sind:

● *Fjörnal Spureleser* war ein großer Jäger wie die meisten Hersire, doch seine größte Beute war ein gewaltiger Caproskeiler. Ein Hersir, der sich mit einer Caproskeilertrophäe statt des traditionellen Hirschfells schmückt, hätte sein Wohlwollen – eine entsprechende Rotte (Werte S. 34) wurde zwar in der Nähe gesichtet, muss aber erst von den Helden wiedergefunden werden, bevor ein Hersir einen kurzen Jagdausflug unternehmen und so schnell wie möglich zum Heiligtum zurückkehren kann.

● *Jurgila Trankzwinger* ist als mächtige Zecherin bekannt gewesen, die angeblich sogar einen Baramunen unter den Tisch gesoffen hat. Wenn die Helden es schaffen, unter mindestens der Hälfte der an sich rivalisierenden Hersire ein Wetttrinken zu organisieren (Hochprozentiges wurde genug aus Biornenes mitgeführt), würde der Gewinner in Jurgilas Achtung steigen. Ohne weitere Hilfsmittel wäre die Siegerreihenfolge eines solchen Gelages Baldur, Rasgar, Styrka, Thjorlor, Idrunn, was ein alkoholerfahrener Charakter, der sie im Kreis ihres Gefolges abendlich trinken sieht, auch so abschätzen kann.

● *Pirkja Blutklinge* brachte aus seinem allerersten Raubzug ins Imperium ein Kurzsword mit. Sie errang im Lauf ihres Lebens noch viele weitere Trophäen, aber das simple Sword wich nie von ihrer Seite und am Ende ihres Jarlsdienstes wurde sie mit dieser Klinge den Geistern anempfohlen. Ihren Unter-





gebenen befahl sie, nach getanem Werk auf einen nahen Berg zu steigen und das Schwert hinab in die schroffen Hügel darunter zu werfen. Schaffen die Helden es, die verrostete Klinge zu erspähen (erfordert je eine erfolgreiche Probe auf *Klettern* +5 und *Sinneschärfe* +7 und einen halben Tag Suche), kann ein Hersir sie nach einer abenteuerlichen Kletterpartie aus einer Erdspalte bergen und fortan mit sich führen, was Pirkjas Gefallen erregt.

● *Veistrir Eisenzunge* war eine Weile Söldnerführer im Imperium, wo er unter einem rhetorisch hochbegabten Optimaten diente und von ihm die Redekunst lernte, bevor er nach Lordal zurückkehrte und schließlich zum Jarl gewählt wurde. Wer seine Anhänger mit einer geschliffenen Rede anfeuert, gefällt ihm gut. Alle Kandidaten haben das Charisma, um ihre Untergebenen zu motivieren, aber natürlich weist keiner eine besondere Ausbildung auf – mittels einer *Überzeugen*-Probe +6 kann ein Charakter mit einem der Kandidaten eine hinreichend flammende Ansprache einstudieren.

Wichtig ist dabei, dass die Helden zwar planen, organisieren und helfen können, ein wesentlicher Teil der Arbeit aber vom Hersir kommt – der natürlich erst einmal überzeugt werden muss, dass diese Aufgaben überhaupt etwas bringen. Speziell Rasgar und Styrka sind nicht leicht davon zu begeistern, das Wissen eines Saithakenners zu nutzen, um sich bei den Ahnen einzuschmeicheln.

Sollte einer der Helden auf die Idee kommen, sich selbst zur Wahl zu stellen, sei darauf hingewiesen, dass nur Hersire zugelassen werden – zumal die obligatorische Opferung am Ende der Amtszeit wohl ohnehin die meisten Bewerber unter den Charakteren abschrecken dürfte.

## Die Entscheidung

Am sechzehnten Tag beschwören elf Saithakenner im Rahmen einer großen Zeremonie die Geister von früheren Jarlen und mächtigen Saithakennern in ihre Körper. Nachdem die Kandidaten noch einmal ihre Errungenschaften und Siege aufgezählt haben, ziehen sie sich in eine nahegelegene Höhle zurück, beraten dort und kehren schließlich mit ihrem Entschluss zurück. Dann verlassen sie die Körper der Saithakenner. Der neue Jarl ist der erste noch Anwesende aus der folgenden Reihenfolge: Styrka Blutpfeil, Rasgar Steinf Faust, Thjorlor Zweibart, Idrunn Weißhaar, Baldur Firnwind. Sein Name und sein Eid, für die Austramark zu handeln, werden von einem Saithakenner magisch in einen findlingsgroßen Schwurstein graviert, der zu gut 30 anderen seiner Art gestellt wird (somit erhalten die Helden Information A6).

Sollte durch das Wissen des Saithakenners ein Kandidat mindestens drei der oben genannten Aufgaben gelöst haben, rückt er um einen Platz in der Aufzählung auf. Allerdings sind dann die Geister alles andere als erfreut über die Einmischung: Den Hersiren und den Erwählten verzeihen sie zwar, dass sie alle Mittel zu ihrem Sieg ergriffen haben, doch Vangrir bekommt im Rahmen der Zeremonie von dem ihn besetzenden Geist einen Dolch in die Kehle gerammt. Die Wahl ist dennoch gültig.



## Ergebnis

### Styrka Blutpfeil wird gewählt

Sollten die Helden keinen Einfluss auf sie haben, wurde sie von Skarpraun gegen sie aufgestachelt. Offen gegen den Erwählten wird sie zwar nicht handeln, aber seine Begleiter – insbesondere die Lyncil – sind vor ihren Leuten nicht sicher, so dass die Helden besser schnell die Flucht antreten sollten, falls ein letzter Überzeugungsversuch misslingt. Danach zieht sie in den Krieg gegen die Sunthramark. Die marodierenden Lordaler reisen dann schon bald in kleineren und größeren Gruppen den Fluss entlang. Dies führt dazu, dass sich ab dem 21. Tag die Eskalation der Wistra- und Austramark um 2 Punkte erhöht und ab dem 29. Tag die Eskalation der Sunthramark um 3 Punkte ansteigt, da immer wieder Kämpfer in Blutrausch verfallen und die Kampfhandlungen die Verseuchung des Flusses noch unterstützen.

Haben die Helden hingegen Einfluss auf die neue Jarlin, können sie ihr von diesem Plan abraten. Eine denkbare Alternative (die sie auch vorschlagen wird) wäre zum Beispiel ein Raubzug ins benachbarte Ochobenius. Die Durchzugsrechte durch Wistramark, wo sich ihr noch weitere Kämpfer anschließen, kann sie mit ihren dortigen Verbündeten erhandeln. Diese Option sorgt dafür, dass insbesondere die jähzornigeren Stammesmitglieder aus dem Einflussbereich des Flusses entfernt werden, was ab dem 21. Tag die Eskalation in Wistra- und Austramark um 2 Punkte senkt. Pläne, die darauf hinauslaufen, nur die Verteidigung zu stärken, wird sie ohne exzellente Begründung zumeist als „Nichtstun“ ablehnen, was imperiale Charaktere in ein Dilemma führen mag. Zur Unterstützung der Helden auf ihrer Reise kann sie eine magische Waffe eines zu einem Gruppenkämpfer passenden Talents als Leihgabe aus ihrer bisherigen Kriegsbeute beisteuern. Sie fügt Sekundärschäden des Elements *Feuer* zu und ist besonders effektiv gegen die verwundbaren Wassergeister.

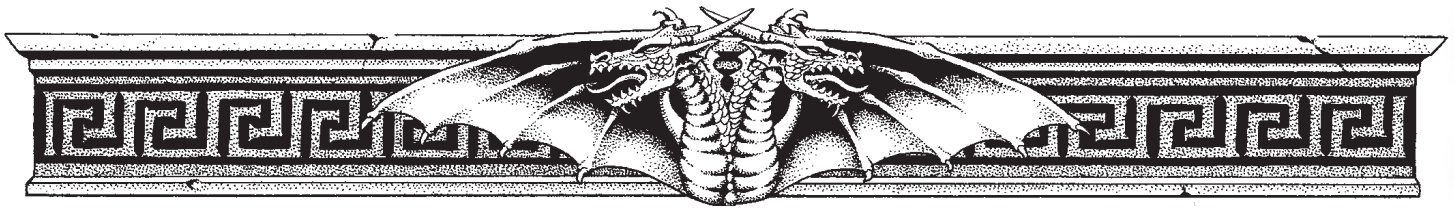
### Rasgar Steinf Faust wird gewählt

Ohne Einfluss der Helden wird sich der neue Jarl daran machen, die Verteidigung seines Landstrichs zu stärken. Dies führt ab dem 24. Tag zu einer Senkung der Eskalation in der Austramark um 2 Punkte.

Sollten die Helden ihm zur Seite stehen, können sie zum einen seine Pläne unterstützen – mit erfolgreichen Proben auf *Magiekunde* +6 und entweder *Kriegskunst* +6 oder *Staatskunst* +4 lässt sich sein fehlendes Wissen über die magischen Phänomene und die Organisation größerer Landstriche soweit verbessern, dass die Eskalation um insgesamt 3 Punkte gesenkt wird. Zum anderen können sie auch darum bitten, dass er seinerseits Legenden sammeln lässt. In diesem Fall warten ab dem 30. Tag Boten in Biornenes sowie bei der Hornträgersippe am Oraurum-See, um ihre Erkenntnisse zu übergeben – die Helden erhalten so neben einigem, ihnen zu diesem Zeitpunkt bereits bekannten Wissen zwei zusätzliche generische Informationen aus dem Bereich der Austramark oder der allgemein verfügbaren Informationen.

### Jemand anderes wird gewählt

Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass einer der anderen Kandidaten das Amt übernimmt, sind ihre Handlungen zwar nützlich, aber nicht gerade überragend – die Eskalation der Austramark sinkt ab dem 21. Tag dann um einen Punkt.



## Der Geist in der Weide (4)

Lorja hält als mächtige Flussnymphe Kontakt zu anderen Feenwesen in Lordal. Eines von ihnen ist die als *Hüterin des Tals* bekannte Dryade, bei der die Helden mehr über Lorja und ihre schleichende Veränderung erfahren können. Von dieser Quelle können die Helden bei den Quellen *Die Wahrerin der Legenden (2)*, *Die Saithyare (8)* oder über die generische Information WA7 bei Sippen der Wistramark und Austramark erfahren.

### Ort

In einem sumpfigen Gebiet an einem Nebenarm des Lor, etwa 120 Meilen südwestlich von Biornenes.

### Hintergrund

Eine der ältesten „Bewohner“ von Lordal ist eine Dryade, die in einem abgelegenen Tal in der Wistramark lebt und bei den Lordalern der Umgebung nur als die Hüterin des Tals bekannt ist. Zwar hat sie das Tal nie verlassen, jedoch ist sie für die Helden sicherlich ein geeigneter Ansprechpartner, wenn es um die Vergangenheit des Landstrichs geht. Falls die Helden bereits herausgefunden haben, dass ein feenähnliches Wesen über den Fluss und das Land herrschen soll, ist die Befragung eines weiteren Feenwesens natürlich ebenfalls sehr aussichtsreich.

### Reise

Die Helden folgen dem Fluss vom Grimburan-See her nach Süden. Dort zweigt ein kleinerer Nebenarm des Flusses nach Westen ab. An der Kreuzung der beiden Flüsse befindet sich das Dorf der *Weidenbund*-Sippe, das Tal der Dryade selbst liegt etwa eine Tagesreise nordwestlich.

### Hindernisse/Herausforderungen

Der Weg zur Dryade führt durch unberührte Wildnis, deren aggressiver werdende Tierwelt zur Gefahr werden kann. Gleichzeitig können die Helden einem jungen Saithakenner helfen, den Bund seiner Sippe mit der Dryade zu erneuern.

### Einzelheiten

#### Die Erneuerung des Bunds

Die in der Nähe lebende Weidenbund-Sippe sieht sich unter dem Schutz der Hüterin des Tals, mit der seit Generationen ein Handel besteht, der zwischen der Dryade und dem Saithakenner des Stammes geschlossen wird. Der Handel besagt, dass die Sippe dafür sorgt, dass niemand im Tal der Dryade die Natur schädigt oder Tiere jagt, während die Dryade die Naturgeister im Namen der Sippe gütig stimmt. Wichtigster Brauch ist es hierbei, dass jeder Saithakenner, wenn er einen Schüler ausgebildet hat, mit diesem zur Trauerweide der Dryade reist. Dort werden rituell eine Tonflasche mit Wasser aus dem Lor (vom Saithakenner) und ein geflochtener Kranz aus Weidenruten (von der Dryade) als Geschenke ausgetauscht, und

der Schüler besiegelt mit einigen Blutstropfen auf die Wurzeln der Weide, dass der Handel durch ihn fortgeführt wird.

Jedoch ist der alte Saithakenner vor wenigen Nonen bei einem Angriff wilder und seltsam aggressiver Wölfe getötet worden, ehe er mit seinem Schüler zur Dryade reisen konnte. Sein junger Nachfolger *Iswulf* (Albino, hasst die Erwartungen, die von der Sippe an ihn gestellt werden, liebt seinen gezähmten Lorfuchs, braucht Unterstützung, Werte etwas niedriger als generischer Saithakenner, Hauptquellen Wasser und Humus) muss nun dieses Ritual allein bewerkstelligen, fürchtet sich aber vor der Reise durch das Tal, da er weiß, dass die Tierwelt unerklärlich aggressiv ist. Außerdem weiß er zwar, dass er der Dryade Wasser des Lor mitbringen muss, hat aber noch keine Ahnung, was sonst von ihm erwartet wird. Daher erfindet er seit Tagen vor seiner Sippe neue Ausflüchte (falsche Sternkonstellation, ungünstiges Wetter, fehlende Zutaten für ein Ritual ...), um die Reise nicht antreten zu können. Wenn die Helden sich ein wenig mit ihm unterhalten und bemerken, dass er lügt (Vergleichsprobe *Menschenkenntnis* erschwert um Aberglaube gegen *Überreden* von 5 (12/14/13)), wird er sie bitten, ihm zu helfen, den Bund mit der Dryade zu erneuern. Er kennt das Tal, wenn er auch noch nie bis zur Trauerweide gereist ist, und bietet sich im Gegenzug als Führer an.

Falls Sie den Helden in diesem Abschnitt nicht noch eine weitere Meisterfigur als Begleiter zur Verfügung stellen möchten, können Sie die Handlung um *Iswulf* auch weglassen. In diesem Fall hat er den Bund bereits erneuert.

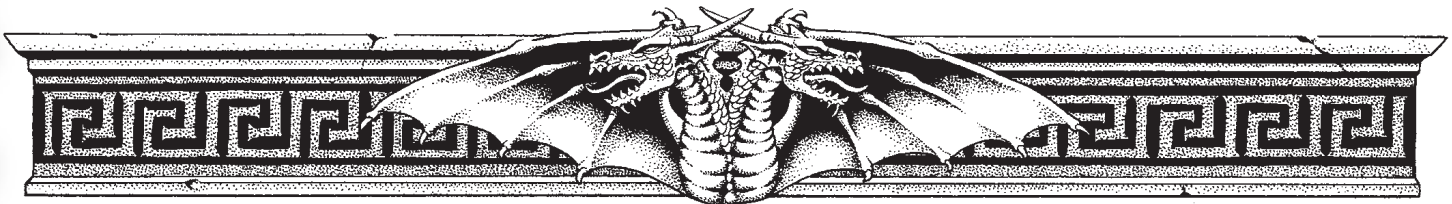
### Der Weg zur Weide

Vier Tagesreisen südlich vom Grimburansee befindet sich ein kleiner Nebenarm des Lor, der in ein fruchtbares, sumpfiges Tal einführt. Dieses liegt windgeschützt in einer Hügellandschaft, so dass die Natur hier weniger unwirtlich ist. Die einzigen menschlichen Bewohner des Tales sind die Mitglieder der Weidenbund-Sippe, die ihr Dorf auf der Landzunge zwischen Lor und Nebenstrom errichtet haben. Dort leben etwa 100 Personen, die sich ausschließlich vom Fischfang ernähren. Die Jagd wird schon seit Menschenedenken nicht mehr ausgeübt und ist Teil eines Handels, den der Stamm mit der Dryade, die sie als mächtige Hüterin des Tals ansehen, geschlossen hat. Der Bund wird von den Saithakennern des Stammes aufrechterhalten, die ihn jeweils erneuern, wenn sie ihren Lehrmeister im Amt ablösen.

Vom Dorf aus führt der kleine Fluss tiefer ins Tal hinein. Er ist mit einem Ruderboot befahrbar. Der Stamm stellt den Helden gern ein Boot zur Verfügung, warnt sie aber auch eindringlich, im Tal keine Tiere zu jagen und nicht unnötig die Natur zu zerstören.

Die Reise führt durch die unberührte Landschaft des Tals, die anfangs vielleicht verwunschen, jedoch bereits nach einigen Stunden eher unheimlich wirkt. Zahlreiche Weidenbäume und hohe Schilfgräser ragen bis fast zur Mitte des Flusses, so dass man an manchen Stellen kaum den Himmel sehen kann. Die im Tal lebenden Tiere lassen sich selten blicken, aber es stellt sich schnell das Gefühl ein, von einem auf einem Baum sitzenden Vogel oder einem Raubtier im Unterholz beobachtet zu werden (gelungene *Sinnenschärfe*-Probe). Nach etwa einer Tagesreise wird der Fluss so flach, dass er auch mit einem Ruderboot nicht mehr schiffbar ist. Die Landschaft wandelt sich dann in ein sumpfiges Gebiet. Das Zentrum dieses





Sumpfes ist ein flacher See, dessen Oberfläche dunkel und spiegelglatt ist. Die Tiere des Tals scheinen hier keinerlei Geräusche von sich zu geben – mit Ausnahme der Caproskeilerrotte, die sich dort herumtreibt und die Helden auf Sicht angreift. Am Ufer des Sees steht eine riesige und prächtige Trauerweide: das Heim der Dryade.

Auf der Reise stellt die Tierwelt des unberührten Tales eine Gefahr für die Helden dar, denn durch den immer größer werdenden Einfluss des Flusses werden die Tiere immer aggressiver und greifen auch Menschen an. Sie können bereits auf der Reise durch das Tal beispielsweise den Angriff eines Eisenwolfs (MyMo 17), Albenwolfs (MyMo 4) oder Sumpfraketenmolchs (MyMo 18) einbringen. In jedem Fall hat sich um die Trauerweide der Dryade herum eine Rotte Caproskeiler (MyMo 60) angefunden, die jeden angreifen, der dem Baum zu nahe kommen will. Wie viele Keiler unter den sich dort aufhaltenden Caprosschweinen sind, können Sie anhand der Kampfkraft ihrer Gruppe selbst entscheiden. Wenn die angriffslustigen Keiler geschlagen sind, werden sich die weiblichen Tiere und Jungtiere verziehen.

<b>MU</b> 18	<b>IN</b> 10	<b>KO</b> 18		
<b>Biss:</b>	<b>AT</b> 16	<b>TP</b> 1W6+4	<b>DK</b> H	
<b>Hauer:</b>	<b>AT</b> 13	<b>TP</b> 2W6+4	<b>DK</b> H	
<b>PA</b> 6	<b>INI</b> 10+W6	<b>RS</b> 2	<b>WS</b> 10	
<b>LE</b> 90	<b>AU</b> 100	<b>GS</b> 11	<b>MR</b> 0/8	<b>GW</b> 13

**Größenkategorie:** groß

**Beute:** Fell (3 Au), Hauer (3 Au), Leder (1 Au), Nahrung (250 Rationen), Schwarte (2 Au)

**Attribute:** Raserei (2)

**Fertigkeiten:** Niederwerfen (6; Hauer), Talent Sinnenschärfe (5; 6/10/10) Verbeißen (3; Biss)

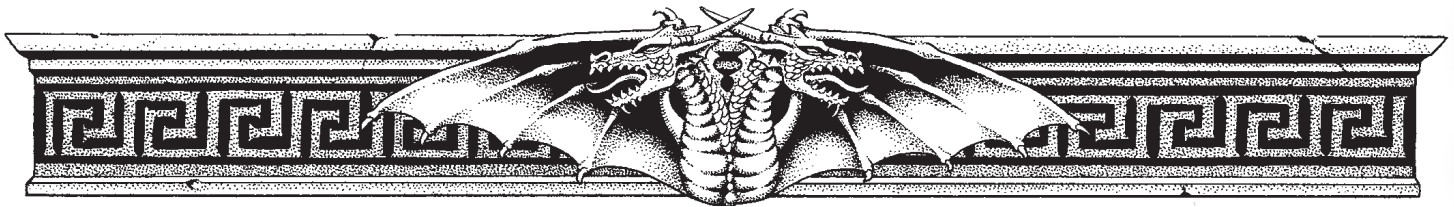
## Die Dryade

### Erscheinung

Die Dryade erscheint im ersten Moment als menschliche Frau unbestimmbaren Alters. Erst beim näheren Hinsehen bemerkt man, dass ihre Kleidung aus Baumrinde zu bestehen scheint und ihr Haar den hängenden Ästen der Trauerweide gleicht und von hellgrüner Farbe ist. Auch ihre Augen sind auffällig flach und breit und ähneln den Blättern der Weide, während ihre Finger- und Zehennägel aus Holz zu bestehen scheinen. Zahlreiche Pflanzen ranken sich wie Schmuck um ihren Körper. Von der Erscheinung der Dryade geht eine gewisse Melancholie und Traurigkeit aus. Sie hat den Blick oft suchend in den Himmel oder betrübt auf den Boden gerichtet. Ihre Stimme erinnert an den Wind, der durch die Zweige der Trauerweide rauscht.

### Charakter

Die Hüterin des Tals wacht hier schon seit tausend Jahren über die Natur. Mit den Menschen hat sie so gut wie keine Berührungspunkte, sie schätzt aber den Pakt mit der Weidenbund-Sippe. Die Dryade weiß, dass es ihre Bestimmung ist, über das Tal zu wachen, während ein viel mächtigeres und erhabeneres Wesen die Schutzherrin über das ganze Land an den Ufern des Lor ist. Sie sieht den Fluss Lor als die Stimme von Lorja an und bedauert zutiefst, dass es ihr wohl nicht vergönnt ist, sie jemals selbst kennenzulernen. Ihr ohnehin schon melancholisches Wesen hat sich so über die Jahrhunderte noch vertieft und sie neigt zu einem gewissen Fatalismus, was die Zukunft des Landes betrifft, der durch die jüngsten Entwicklungen neue Nahrung finden wird.



### Interaktion

Die Hüterin des Tals wird sehr verwundert darauf reagieren, dass so viele Menschen auf einmal ihren Weidenbaum besuchen. Sie ist aber nicht feindselig, so lange die Helden sich auf dem Weg nicht wie die Axt im Walde aufgeführt haben.

Wenn die Helden einen oder mehrere der Caproskeiler im Kampf erschlagen haben, wird sie darauf zwar mit Bedauern reagieren, jedoch die Bemerkung machen, dass die Tiere krank waren und ihr Verlust nicht zu vermeiden war.

Sollte Iswulf die Helden begleiten, wird sie sich zuerst an ihn wenden, weil sie ihn als angehenden Saithakenner erkennt. Besonders begierig ist sie auf das Wasser des Lor. Wenn ihr dieses jedoch überreicht wird, reagiert sie entsetzt und besorgt und spricht davon, dass die Flussherrin „krank“ geworden sei und es dem Fluss nicht gut gehe. Sie äußert besorgt die Vermutung, dass durch den Fluss die Krankheit auf alles, was an seinen Ufern lebt, übertragen wird. Wenn die Helden nachfragen, berichtet sie widerwillig (da sie eigentlich nichts Schlechtes über die Flussherrin sagen will), dass sie schon immer einen leichten „dunklen Schleier“ im Wasser des Flusses erspürt habe, dieser aber jetzt sehr viel stärker geworden sei. Außerdem erinnert sie sich an eine Geschichte, die ein Saithakenner ihr vor mehreren hundert Jahren erzählt hat und in der es darum ging, dass tapfere Kämpfer und Zauberer die Flussherrin Lorja einst von einer Krankheit befreit haben. Sie bittet die Helden verzweifelt, der von ihr angebeteten Lorja zu helfen. Wenn die

Helden ihr dies zusagen, gibt sie ihnen ein Geschenk für Lorja mit. Sollten die Helden beim Kampf gegen die Caproskeiler schwer verletzt worden sein, wird sie ihre Verletzungen heilen.

### Beispielhafte Zitate

„Lorja ist alles. Sie ist Leben und Wärme und Licht. Doch wenn der Schatten auf sie fällt, wird die Dunkelheit alles verschlingen.“

„Hier ist meine Heimat. Niemals würde ich meine Weide verlassen. Und doch wäre mein innigster Wunsch, einmal Lorjas Antlitz selbst zu erblicken.“

## Ausbeute

**Generische Informationen:** A7, WA1, WA4.

**Ortsgebundene Informationen:** Die Herrin des Flusses existiert tatsächlich, sie heißt Lorja, sie ist ein mächtiges Feenwesen und herrscht über den Fluss und das Land (O7). Was im Moment mit dem Fluss und den Bewohnern seiner Ufer passiert, hängt mit Lorja zusammen (O8).

Wenn die Helden der Hüterin des Tals zusagen, Lorja zu helfen, erhalten sie von ihr eine filigrane, mit zahlreichen Verzierungen versehene Flöte aus Weidenholz mit der Bitte, diese Lorja als Geschenk zu überreichen. Die Dryade überreicht sie mit den Worten: *„Lorjas Lied erfüllt das Land seit aller Zeit, doch sie droht zu vergessen, wie seine Melodie klingt. Bitte erinnert sie daran“* (O9).

# Der falsche Held (5)

Wenn die Helden mit Lordalern aus der Wistramark sprechen, erfahren sie von der Erzählung eines dort bekannten Heroen, der bereits vor mehreren hundert Jahren feindliche Wesen, die aus dem Fluss kamen, mit übernatürlichen Fähigkeiten bekämpft haben soll (Information WA6). Der Sage nach hat dieser damals dem Fluss selbst das Land abgerungen, um für sich und seine Sippe eine neue Heimat zu finden. Der Fluss soll böse Wassergeister entsandt haben, um den Heroen aufzuhalten, doch dieser schlug sie zurück. Seine Nachkommen sollen noch heute nördlich des Oraurum-Sees an einem Nebenarm des Flusses leben. Die Helden können in diesem Abschnitt aufklären, was es wirklich mit der Geschichte auf sich hat und eine dämonische Waffe erbeuten.

## Ort

An einem Nebenarm des Lor etwa vier Tagesreisen nördlich des Oraurum-Sees

## Hintergrund

Tatsächlich war der Heroe ein normaler Lordaler, der vor mehreren hundert Jahren ein vom Haus Charybalis zu Zeiten des Kampfs um den Fluss (Einleitung, S. 4f.) angelegtes Versteck fand und daraus ein unheiliges Schwert entwendete, das von seinem ehemaligen Träger mit den Kräften der Galkuzul beseelt worden war. Das Schwert begann, mit dem Heroen zu kommunizieren, und er erlag den Einflüsterungen, die ihm ein besseres Leben für sich und seine

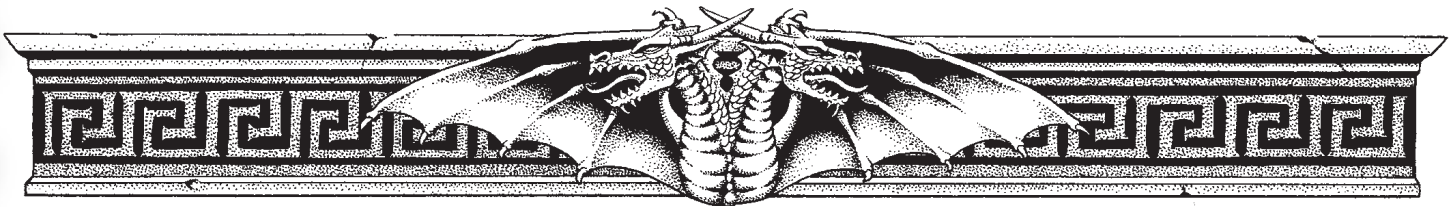
Sippe versprochen, wenn er seine Seele der Herrin des Unwassers verschrieb. Nach und nach verdarb er Wasser und Land zwischen den beiden Flussarmen und schlug mit dem Schwert die elementaren Geister zurück, die dadurch in Aufruhr gerieten. Seine Sippe fürchtete die Kräfte, die ihm zur Verfügung standen, so dass sie sich widerspruchslos seinem Wort beugte, ihn zum Hersir wählte und sich auf dem gewonnen Landstrich ansiedelte. Bevor der „Held“ starb, unterrichtete er seine Tochter im Umgang mit dem Schwert und sorgte dafür, dass der Einfluss von Galkuzul erhalten blieb. Seine Tochter wurde ebenfalls zur Paktiererin, und diese Tradition setzte sich über die Jahrhunderte fort.

## Reise

Reisen die Helden von Biornenes aus nach Süden und fragen nach der Sippe des bekannten Heroen, so verweist man sie auf ein Gebiet zwischen dem eigentlichen Lor und einem kleineren Flussarm, der etwa 220 Meilen südlich des Grimburan-Sees von Westen her in den Lor mündet. Dort siedelt die Sippe der Wasserzwinger, in der die Nachfahren des ehemaligen Helden leben sollen.

Das Gebiet zwischen den Flussarmen ist eine morastige Ebene, die überall mit Wasserlöchern und -gräben durchzogen ist. Das Wasser ist trüb und stinkend, bleiche Fische und Egelgetier schwimmen darin herum. Nach einigen Stunden können die Helden die Siedlung des Stamms erreichen, die aus etwa einem halben Dutzend Hütten besteht, welche teilweise schon im Morast eingesunken sind.





## Hindernisse/Herausforderungen

Die Aufgabe der Helden besteht darin, herauszufinden, dass es sich bei dem legendären Heroen um nichts anderes als einen Galkuzul-Paktierer handelte und gegebenenfalls seinen Nachfahren das Handwerk zu legen und ihnen das Krakenschwert abzunehmen.

## Einzelheiten

Bei der Sippe der Wasserzwinger handelt es sich um eine kleine Ansiedlung von fünf Langhäusern, in den etwa 60 Menschen leben. Im Gegensatz zu anderen Menschen in Lordal erscheinen die Bewohner merkwürdig blass und kränklich. Sie haben, wie sich durch Gespräche schnell herausstellt, kaum Kontakt zu anderen Sippen und verlassen das morastige Gebiet zwischen den Flussarmen fast nie. Die Bewohner leben von den Fischen und Wassertieren der Umgebung, die nach ihrem Bekunden aber nur genießbar sind, wenn sie über lange Zeit zu einer Art stark gewürztem Fischbrei eingekocht werden. Dieser wird den Helden auch als Essen angeboten.

Fragen die Helden vor Ort nach der alten Legende, werden sie schnell an die beiden Anführer der Sippe verwiesen, die direkte Nachfahren des Heroen sein sollen und vor denen die übrigen Bewohner sichtlich Angst haben. Bei *Sigur* und *Drekkja* handelt es sich um Bruder und Schwester, die gemeinsam die Sippe anführen. Schnell ist zu merken, dass beide um die Rolle des Anführers konkurrieren. Sie fallen sich gegenseitig ins Wort und versuchen, die Helden zu beeindrucken und für sich einzunehmen. Werden sie danach befragt, was genau die Heldentaten ihres Ahnen waren, flüchten Sie sich jedoch in nebulöse Formulierungen wie „Dank seiner inneren Kraft vertrieb er die Feinde, die der Fluss aussandte“ oder „Mutig zeigte er den Flussungeheuern ihre Grenzen auf.“

Tatsächlich streiten sich die beiden Geschwister schon seit ihrer Kindheit darum, wer die Rolle des Stammesführers von ihrem Vater erben soll. Dieser hat beide mit dem Schwert vertraut gemacht, so dass beide bereits den Pakt mit Galkuzul eingegangen sind. Der ältere Sohn, Sigur, ist eher darauf bedacht, den Bund mit Galkuzul zu verheimlichen, während seine jüngere Schwester Drekkja sehr stolz darauf ist, dass dieses Bündnis besteht. Das Charybalis-Schwert wird im Haus der Geschwister aufbewahrt, ist dort aber in einer Truhe versteckt. Die Helden können die Geschwister weiterhin gewähren lassen, jedoch besteht dann die Gefahr, dass zumindest in der näheren Umgebung durch Zusammenwirken des ohnehin schon verseuchten Flusses und dem Gebiet, das unter Galkuzuls Einfluss steht, noch mehr gefährliche Phänomene wie Geister etc. auftreten. Angesichts des Aussehens des Schwerts und der es umgebenden Legenden ist es offensichtlich magisch – spätestens mit einer *Magiekunde*-Probe -3 wissen Helden, dass eine derartige Waffe nützlich im Kampf gegen Geister, Dämonen und ähnliches sein kann. Ob und wie die Helden gegen die beiden Geschwister vorgehen, bleibt ihnen überlassen. Im Folgenden finden Sie einige Vorschläge, wie die Konfrontation ablaufen könnte:

- Die Helden bemerken, dass zwischen den beiden Anführern etwas nicht stimmt und schaffen es, die beiden im Gespräch so gegeneinander auszuspielen (Proben auf *Überreden* und *Menschenkenntnis*), dass schließlich Drekkja mit der Wahrheit herausplatzt, weil sie es nicht länger erträgt, wie das Andenken ihres Vaters und seiner Ahnen verleugnet wird. Danach können die Helden sich entweder gegen beide Anführer wenden oder ein Bündnis mit Sigur schließen, der verhindern will, dass die ganze Sippe die Wahrheit erfährt und offen gegen ihn vorgeht.

- Sigur kommt nach dem Gespräch heimlich auf die Helden zu und bietet ihnen an, ihnen das Schwert zu überlassen, wenn sie im Gegenzug mit ihm gemeinsam seine Schwester töten und ihn zum alleinigen Anführer der Sippe machen.

- Zwei jüngere Sippenmitglieder suchen die Helden heimlich auf und flehen sie an, der Herrschaft der beiden Geschwister ein Ende zu machen, da die Sippe durch sie und ihre Vorfahren ins Unglück gestürzt wurde und in diesem unwirtlichen Landstrich ihr Dasein fristen muss. Die meisten der Sippenmitglieder sind zu ängstlich, um gegen die beiden Paktierer vorzugehen, doch etwa ein halbes Dutzend Jugendliche würden die Helden unterstützen.

- Das Schwert spürt die erstarkende Präsenz Galkuzuls und fühlt sich zum Unheiligtum an der Quelle des Lor hingezogen. Daher verriet es Sigur und flüstert ihm ein, von den Helden ginge Gefahr aus, um ihn zu einem hinterhältigen Angriff auf die Helden zu provozieren (in Wahrheit mit der Absicht, einen neuen Träger zu finden und diesen dazu zu bringen, die Waffe zum Unheiligtum zu bringen).

## Sigur, Hersir und Galkuzul-Paktierer

Sigur ist Mitte zwanzig, kräftig und wirkt mit seinen roten Filzzöpfen und wildem Bart auf den ersten Blick wie ein typischer Lordaler. Er trägt allerdings lederne Handschuhe, unter denen er sein Paktmal, eine sich langsam mit Fischschuppen überziehende linke Hand, versteckt. Sigur will tatsächlich, dass es seiner Sippe besser geht, glaubt aber fest daran, dass er dazu seine Schwester als Konkurrentin loswerden und die Kontrolle über sein Bündnis mit Galkuzul gewinnen muss. Im Gespräch mit den Helden ist er höflich, zurückhaltend und versucht sich nicht in die Karten schauen zu lassen.

Sigur hat Kampfwerte wie ein erfahrener Lordaler (Anhang, S. 68).

**Weitere Talente:** Menschenkenntnis 10 (13/13/12), Überreden (Lügen) 10 (14/13/12)

**Besonderheiten:** Schwarze Gabe *Ertränken* 9 (Probe auf MU/CH/KO+MR, 1 Aktion, fügt 2xTaP\*SP durch Wasser in den Lungen zu)

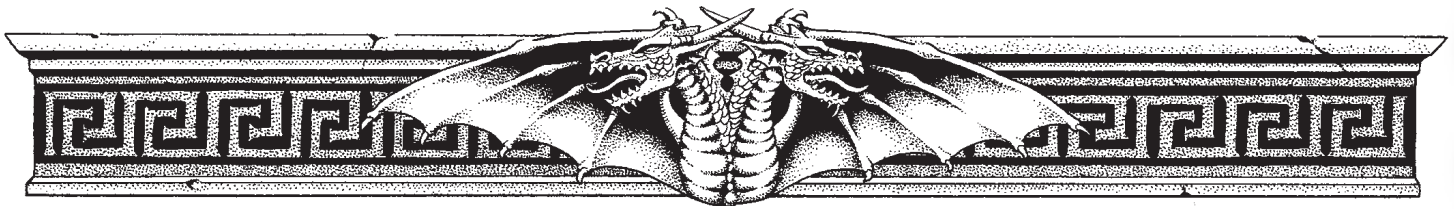
## Drekkja, Hersirín und Galkuzul-Paktiererín

Drekkja ist Anfang zwanzig, eher zierlich, hat helle Haut und hüftlange, grün-schwarz schimmernde Haare, die an Seetang erinnern und einen unangenehm brackigen Geruch verströmen. Sie ist wild entschlossen, das Erbe ihres Vaters anzutreten und spielt mit dem Gedanken, sich noch tiefer in die Fänge der Erzdämonin zu begeben, um ihren Bruder loszuwerden. Drekkja ist fanatisch in ihrem Glauben an das Schwert und Galkuzul, ergeht sich im Gespräch in zahlreichen geheimnisvollen Andeutungen, als wolle sie, dass die Helden herausfinden, was wirklich los ist. Außerdem macht sie einem/r ihrer Ansicht nach leicht beeinflussbaren Helden/Heldin schöne Augen und versucht, ihn oder sie auf ihre Seite zu ziehen.

Drekkja hat Kampfwerte wie ein unerfahrener Lordaler (Anhang, S. 68).

**Weitere Talente:** Menschenkenntnis 7 (12/13/15), Überreden 6 (13/13/15), Betören 10 (13/15/15)

**Besonderheiten:** Irrlichtertanz (1 Aktion, ruft in 5 Schritt Radius Nebel hervor und verleiht Drekkja Schreckgestalt I)



## Das Krakenschwert

### Das Krakenschwert

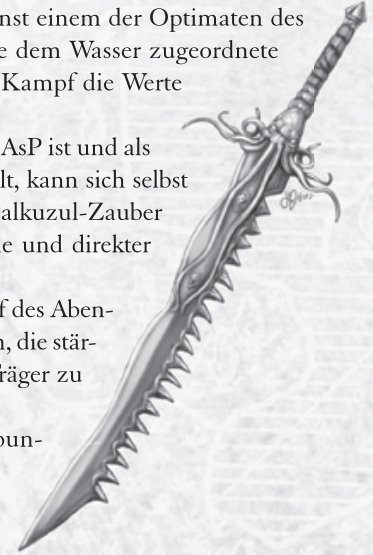
Das Krakenschwert ist ein aufwändig verziertes Kurzschwert aus imperialer Fertigung, das einst einem der Optimaten des Hauses Charybalis als Seitenwaffe diente. Es wirkt verletzend gegen Wasserelementare sowie dem Wasser zugeordnete Feenwesen, zählt als magische Waffe, repariert sich bei Beschädigungen selbst und weist im Kampf die Werte eines Kurzschwerts mit +1 TP auf.

Eine magische Analyse ergibt, dass das Schwert permanent magisch (0 ZfP\*) mit 3 pAsP und 65 AsP ist und als Beschwörungstalisman (4 ZfP\*) der Quelle Galkuzul dient. (8 ZfP\*). Es ist rund 2.500 Jahre alt, kann sich selbst reparieren und weist eine Artefaktseele auf. (13 ZfP\*). Der Talisman wird automatisch durch Galkuzul-Zauber aktiviert und gewährt 5 zusätzliche ZfP\*. Er ist aus dem Zusammenspiel optimatischer Magie und direkter Macht der Quelle Galkuzul entstanden – möglicherweise als Paktgeschenk. (19 ZfP\*)

Falls die Helden das Krakenschwert mitnehmen, haben Sie die Möglichkeit, im weiteren Verlauf des Abenteuers einen der Helden mit galkuzul'schen Einflüsterungen und Versuchungen zu konfrontieren, die stärker werden, je näher der Held der Quelle des Lor kommt. Hierbei versucht das Schwert, den Träger zu Taten zu verleiten, die Galkuzul gefällig sind und schlussendlich den Pakt mit ihr einzugehen.

Die Einflüsterungen können sich in Träumen, flüsternden Stimmen oder plötzlichen Eingebungen äußern.

Wenn die Helden das Schwert bei sich tragen, kann es ihnen beim Weg durch das Höhlensystem (S. 51) als Kompass in Richtung Quelle dienen.



### Ausbeute

Neben der Möglichkeit, das Schwert zu erbeuten, können die Helden hier zusätzlich folgende ortsgebundenen Informationen erhalten:

Es muss hier einst Galkuzulpaktierer gegeben haben, die das Schwert hier zurückgelassen haben (O10). Die Geschwister können den Helden außerdem offenbaren, dass sich das Schwert „mächtiger“ anfühlt, seit sich der Lor verändert hat (O11).

## Der Schatz im Oraurum-See (6)

In der Sippe der Hornträger, die an den Nordufern des Oraurum-Sees lebt, hat ein Artefakt die Zeit überdauert, das einst ein hjaldingscher Runenmeister fertigte, der mit zur Quelle zog. Mit dem Horn können die Helden einen Gegenstand erringen, der ihnen in Kapitel 3 beim Weg durch das Labyrinth hilft. Von dieser Quelle können die Helden über die generische Information S7 und in Valdur Lorthalis (7) erfahren. Die Verbindung zwischen dem Namen des ersten Besitzers des Horns und der gleichnamigen Sippe sollte nicht schwer zu ziehen sein.

### Ort

Am Nordufer des Oraurum-Sees.

### Hintergrund

Einer der Kämpfer, die zusammen zur Quelle des Lor zogen, war der Runenmeister *Ingrimund Geisterhand*, der für seinen Geliebten *Isgrein* und sich selbst zwei magische, runenbesetzte Trinkhörner anfertigte. Mit diesen wollte er ein ewiges Band zwischen sich und seinem Geliebten schaffen, für den Fall, dass die Reise zur Quelle des Lor seinen eigenen Tod bedeuten sollte.

Tatsächlich kehrte er nie zurück. Isgrein behielt das Horn als Erinnerung bis an sein Lebensende. Gemeinsam mit seiner Schwester und deren Familie gründete er am nördlichen Ufer des Oraurum-Sees die Sippe der Hornträger. Vor seinem Tod vermachte er das Horn dem ältesten Sohn seiner Schwester, da er selbst keine Kinder hatte.

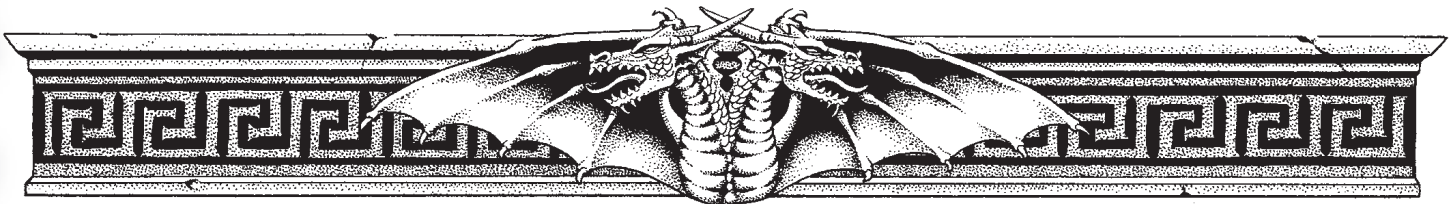
Das Horn wurde Generationen lang weitervererbt, wobei die Geschichte im Laufe der Zeit langsam in Vergessenheit geriet und das Horn, da es trotz seines Alters nicht verwitterte, als Geschenk der Flussherrin Lorja angesehen wurde, die angeblich den Träger des Horns in ihre Arme ruft.

Bei den Sippen um den Oraurum-See ist es grundsätzlich üblich, Schmuck, Waffen, Rüstungen und dergleichen als Opfer an die Geister des Landes in den See zu werfen. Dies geschah vor einigen hundert Jahren auch mit dem Horn, das in die Bucht geworfen wurde, um ein (mittlerweile erschlagenes) Seeungeheuer zu besänftigen.

### Reise

Die Helden fahren auf dem Strom weiter flussaufwärts, bis sie den Oraurum-See erreichen. Die Sippe der Hornträger hat ihr Dorf direkt am Ufer des Sees.





## Hindernisse/ Herausforderungen

Die größte Herausforderung besteht darin, eine Möglichkeit zu finden, das Trinkhorn vom Grund des Sees zu bergen.

## Einzelheiten

Bei der Sippe der Hornträger ist die Legende um das magische Horn der Flussgöttin immer noch gut bekannt. Die Helden erfahren schnell, dass dieses vor sieben Generationen dem See als Opfer dargebracht wurde, um die Hilfe der Göttin gegen ein Ungeheuer zu erbitten. Opfer an den See erfolgen stets in einer kleinen Bucht von einem markanten Felsvorsprung aus. Somit ist die Chance hoch, dass das Horn noch immer zumindest in der Nähe des Felsens zu finden ist. Gegen die Bergung hat niemand etwas einzuwenden, da das Ungeheuer, das mit dem Opfer des Horns besänftigt werden sollte, mittlerweile tot ist.

Der See ist an dieser Stelle etwa fünf bis sechs Schritt tief. Ein sehr guter Schwimmer könnte durchaus viele kurze Tauchgänge nach unten unternehmen, sinnvoller ist jedoch eine längere Suche unter Wasser.

Wenn die Helden nicht selbst entsprechende Zauber beherrschen, einen nützlichen Trank herstellen oder ein sinnvoll nutzbares Wesen beschwören können, kann die Saithakennerin der Sippe, *Livthra Geistgesicht*, Abhilfe schaffen. Mit einer Probe auf *Überreden* oder *Überzeugen* mit 10 oder mehr TaP\* wird sie das für die Erwählten ohne Gegenleistung tun, ansonsten könnte sie ein angemessenes Geschenk wie das Beschaffen eines Opfertiers fordern oder die Helden darum bitten, ihr einen bestimmten Gegenstand, den sie im See vermutet, zu beschaffen. Sie wird dann auf alle Helden einen Zauber wirken, der ihnen für etwa 30 Minuten den Vorteil *Aquatisches Lebewesen I* verleiht. Der Grund des Sees ist sehr schlammig und mit zahlreichen Wasserpflanzen bewachsen. Zwischen ihnen liegen die Opfergaben vergangener Tage: Verrostete Axtköpfe, halb überwucherte Schwerter, im Schlamm eingesunkene Helme, dazu Ringe, Armreifen und anderer Schmuck in verschiedenen Stadien des Zerfalls.

Es dauert eine Weile, das Horn zu finden. Um die Suche regeltechnisch abzubilden, können Sie ein Meta-Talent aus *Schwimmen* und *Sinnenschärfe* bilden: Ermitteln Sie den Durchschnitt aus den beiden Talenten und würfeln sie damit als Talentwert auf die Eigenschaften (IN/GE/KO). Unter Wasser atmende Helden dürfen alle 5 Minuten eine Probe ablegen, andere alle 15. Das Horn wird gefunden, wenn gemeinsam 35 TaP\* angesammelt wurden, wobei bei zusammen statt getrennt suchenden Helden pro Etappe jeweils nur die beste Probe gewertet wird. Gefahr droht den Helden hier zum einen von der Kälte des herbstlichen Oraurum-Sees (nach spätestens einer Stunde müssen Helden ohne Kälteresistenz oder Aquatisches Lebewesen für zwei Stunden ins Warme), zum anderen von einem Schattengründer (*MyMo 155*), der im tiefen Schlamm des Seeufers auf der Lauer liegt. Er versucht, einen einzelnen Helden anzugreifen und auf den Grund des Sees zu ziehen, um ihn zu fressen.



**Größe:** 2,5 Schritt Körperlänge

**Gewicht:** 450 Stein

**MU 12 IN 10 KO 12**

**Biss:**

**AT 12 TP 2W6+3I DK H**

**Schwanzschlag:**

**AT 10 TP 1W6+3 DK HN**

**PA 5 INI 1W6+1I RS 3 WS 6**

**LeP 50 AuP 75 GS 14 MR 5/8 GW 9**

**Beute:** Nahrung (250 Rationen, wohlschmeckend), Schuppen (8 Ag), Stacheln (8 Pk)

**Attribute:** Nachtsicht, Unterwasserwesen

**Fertigkeiten:** Gezielter Angriff (3; Biss), Hinterhalt (3), Talent Schwimmen (8; 12/13/11), Talent Sich Verstecken (8; 12/10/13), Talent Sinnenschärfe (9; 3/10/10), Verbeißen (2; Biss)

## Ausbeute

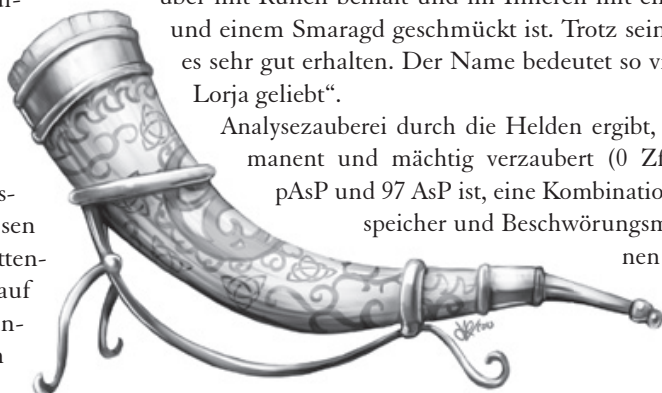
**Generische Informationen:** A1, A5, S2, S4, S6, S9.

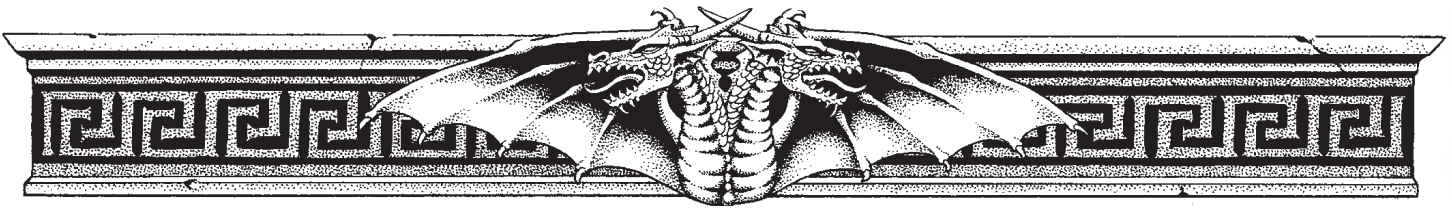
Die Helden können darüber hinaus das Trinkhorn *Lorjelska* erhalten.

## Das Horn Lorjelska

Es handelt sich hierbei um das prächtige Horn eines Auerochsen, das am oberen und unteren Ende mit Metall eingefasst, über und über mit Runen bemalt und im Inneren mit einem Zirkon und einem Smaragd geschmückt ist. Trotz seines Alters ist es sehr gut erhalten. Der Name bedeutet so viel wie „von Lorja geliebt“.

Analysezauberei durch die Helden ergibt, dass es permanent und mächtig verzaubert (0 ZfP\*) mit 10 pAsP und 97 AsP ist, eine Kombination aus Kraftspeicher und Beschwörungsmatrix für einen Heilzauber





darstellt (4 ZfP\*), die aus den Quellen Kraft bzw. Humus stammen (8 ZfP\*), rund zweieinhalbtausend Jahre alt sind, sich selbst reparieren kann und eine Verbindung zu einem anderen Ort oder Wesen aufweist (13 ZfP\*). Ausgelöst wird die Beschwörungsmatrix, indem man aus dem Horn trinkt, welches im Übrigen keineswegs von einer Fee,

sondern von einem Runenmeister geschaffen wurden (19 ZfP\*). Das Horn heilt einmal alle 7 Stunden 7 Lebenspunkte, wenn ein Held daraus trinkt. Das Artefakt kann den Helden im nächsten Kapitel als eine Art Kompass dienen (S. 51) und bereits jetzt spürt sein Träger einen unterbewussten Drang, den Lor hinauf zur Quelle zu reisen.

## Die Ruinen von Valdur Lorthalis (7)

In den Ruinen von Valdur Lorthalis, das einst vom Imperium erbaut und nach nur wenigen Jahren mit all seinen Bewohnern vernichtet wurde, befindet sich gegenwärtig die größte Sammlung von Runensteinen in Lordal, was den Ort zu einem lohnenden Ziel auf der Suche nach den Spuren der Vergangenheit macht. Von dieser Quelle können die Helden bereits in Biornenes erfahren. Auch die *Wahrerin der Legenden* (2), *Die Saithyare* (8) und verschiedene Saithakenner in ganz Lordal (S8) können auf den Platz der Legenden hinweisen. Allerdings werden die Helden auch immer eine Warnung erhalten, sich nicht nach Valdur Lorthalis zu begeben, da die Ruinenstadt ein gefährlicher Ort voller böser Geister ist und niemand von dort zurückkehrt.

### Ort

Valdur Lorthalis befindet sich auf einer Insel im Oraurum-See, nahe dem südlichen Ufer.

### Hintergrund

Nachdem das Imperium im Jahr 2249 Lorthalion zum neuen Horasiat erklärt hatte, gab es lange Zeit keine Bemühungen der Imperialen, dort weiteren Einfluss auszuüben. Im Jahr 3402 IZ wurde aber auf Befehl des Thearchen Myr-Denurion der Bau der Stadt Valdur Lorthalis befohlen. Unter großem Aufwand wurde der Wald auf der Insel gerodet, ein Damm zum Seeufer gebaut und eine imperiale Stadt errichtet. Eine ganze Myriade überwachte den Bau der Stadt und wurde anschließend in der riesigen Garnison auf der Festlandseite des Damms einquartiert, um Valdur Lorthalis vor den wilden Lordalern und anderen Völkern, wie Baramunen und Thigrir, zu schützen. Doch die Bewohner der Stadt konnten sich nur wenige Jahre gegen die wilden Bewohner des Landes behaupten. Im Jahr 3420 IZ bezwangen lordaler Kämpfer unter dem Blutjarl Merikmethir die imperialen Soldaten. Die etwa 10.000 Bewohner von Valdur Lorthalis wurden im Kampf erschlagen oder dem Stärksten Gott geopfert. Die über Nacht entvölkerte Stadt verfiel im Laufe der Jahrhunderte zu Ruinen, die von den Lordalern abergläubisch gemieden werden. Ein Versuch des Optimaten *Neretorion te Onachos*, den Geistern der Ruinenstadt durch die Errichtung einer Nekropole Frieden zu schenken, scheiterte durch dessen Tod. Was den Ort für die Helden interessant macht, ist die Tatsache, dass in den wenigen Jahren zwischen der Gründung der Stadt und ihrer Vernichtung vom neu ernannten Horas Lorthalions bereits Versuche gemacht wurden, die Lordaler zu unterwerfen. Mehrere Sippen in der Nähe des Oraurum-Sees wurden in Folge dessen durch die Soldaten der Myriade ausgerottet, außerdem begann man mit dem Bau einer befestigten Straße in Richtung Grimburan-See, die jedoch eine Länge von 25 Meilen nie überschritt. Nachdem der Ho-

ras sich durch gefangen genommene Hersire und Saithakenner ein Bild vom Alltag und der Glaubenswelt der Lordaler gemacht hatte, entschied er, dass der Schlüssel zur Unterwerfung des Landstrichs darin liege, den Lordalern die Erinnerung an ihre Ahnen und ihre Herkunft zu nehmen und sie zum Glauben an die Oktade zu bekehren. Zu diesem Zweck schickte er Hundertschaften von Myrmidonen los, um die rituellen Plätze der Saithakenner zu vernichten und die dort aufgestellten Runensteine nach Valdur Lorthalis zu schaffen. Dort wurden sie auf einem Platz in der Stadt, dem Platz der Legenden, aufgestellt, der sich direkt vor dem Tempel der Oktade befand. Der Horas spekulierte darauf, dass die Lordaler ihre Ahnenverehrung nicht aufgeben, sondern zum Besuchen der Runensteine nach Valdur Lorthalis reisen würden, wo sie nach und nach von der imperialen Kultur und Glaubenswelt überzeugt werden könnten. Außerdem erhoffte er sich eine höhere Kooperationsbereitschaft von den Lordalern, wenn er ihnen bei Aufständen mit der Zerstörung der Runensteine drohen könnte.

Ob die Pläne des Horas Erfolg gehabt hätten, ist ungewiss, denn nachdem die Anhänger des Stärksten Gottes die Bewohner von Valdur Lorthalis blutig hingerichtet hatten, wagte sich kein Lordaler mehr auf die Insel und die Runensteine waren für sie verloren. Die Geschichte der nach Valdur Lorthalis verschleppten Steine können die Helden z.B. im Abschnitt *Die Wahrerin der Legenden* oder durch die generische Informationen (S8) erfahren.

### Reise

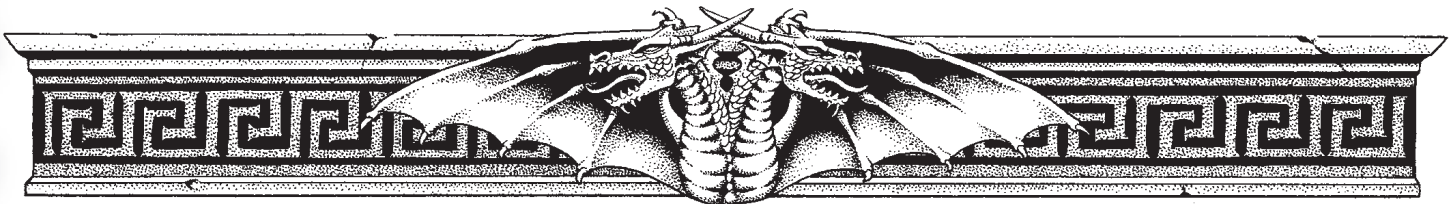
Die Helden folgen dem Lor bis zum Oraurum-See. An dessen Südufer befindet sich eine etwa 30 Meilen durchmessende Insel, deren Küste fast überwiegend aus Steilufer besteht. Der südlichste Punkt der Insel ist durch einen Damm mit dem Festland verbunden. Mit dem Flussegler können die Helden die Insel nur am Südufer anlaufen. Alternativ können sie am wesentlich flacheren Seeufer des Festlands anlegen und den Damm zur Insel zu Fuß überqueren. Die Lyncil werden die Ruinen nicht betreten. Wenn die Helden Grimdrauga (S. 29) dabei haben, wird diese auf jeden Fall darauf drängen, die Runensteine zu sehen.

### Hindernisse/Herausforderungen

Dass eine Geisterstadt bei Nacht unheimlich und gefährlich ist, liegt auf der Hand. Doch die Ruinen von Valdur Lorthalis sind auch bei Tag keineswegs gefahrlos zu durchqueren.

In der Ruinenstadt hat sich seit einigen hundert Jahren eine dreiköpfige Hydra eingenistet. Diese streift bei Tag durch die Überreste von Valdur Lorthalis und ernährt sich von den Tieren, die in den inzwischen fast vollständig wieder von Pflanzen überwucherten äußeren Bezirken leben. Ihr Rückzugsort ist





die ehemalige große Therme, die über einer heißen Quelle gebaut wurde. Dorthin zieht sich die Hydra zurück, sobald es dunkel wird, weil sie sich sonst in der Kälte kaum noch bewegen könnte.

Eine Gruppe von mehreren Personen wird von der Hydra keinesfalls unbemerkt bleiben, so dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis sie sich den Eindringlingen nähern und diese aus dem Hinterhalt angreifen wird.

Bei Nacht wird die Stadt von tausenden von Geistern heimgesucht. Irrlichter, gefesselte Seelen, Nachtalbe, Poltergeister und Walküren – verschiedene Geistererscheinungen gehen dort um. Diese beginnen bei Sonnenuntergang und erreichen um Mitternacht ihre schlimmsten Ausformungen.

Die Helden müssen sich also entscheiden, ob sie eine Begegnung mit der Hydra riskieren oder sich lieber zur Geisterstunde in die Ruinen begeben wollen. Von den Geistern konnten sie bereits im Vorfeld erfahren, vor der Hydra warnt sie ein Überlebender aus Ljorkell Gefolge (siehe Abschnitt „Letzte Worte“, s. u.).

## Einzelheiten

### Stimmung

Der Besuch der Ruinenstadt, die seit 1500 Jahren kein Besucher betreten hat, bietet die Möglichkeit, eine bedrückende und schaurige Stimmung zu vermitteln. Der Fokus des Aufenthalts dort sollte deshalb weniger auf direkt präsenten Gefahren und mehr auf unterschwelliger Bedrohung liegen. Bereits die schlichte Tatsache, dass diese Ruinen einst Heim für 10.000 Menschen waren, die in einem einzigen Angriff grausam ermordet wurden, kann erzählerische Wucht entfalten. Mit der durch die Ruinen pirschende Hydra oder den bei Einbruch der Dunkelheit nach und nach auftauchenden Geistern kann hier eine unheimliche Kulisse aufgebaut werden. Im Folgenden finden Sie exemplarische Orte und Szenen, die Sie für den Besuch in Valdur Lorthalis benutzen können.

### Letzte Worte – das Schicksal von Ljorkell Windsänger

Auch der Erwählte Ljorkell Windsänger und seine Begleiter haben von den in Valdur Lorthalis befindlichen Runensteinen erfahren und beschlossen, die gefährlichen Ruinen aufzusuchen, um dort Erkenntnis zu erlangen. Allerdings fielen sie nach kurzer Zeit zum Teil der Hydra, zum Teil den Geistern zum Opfer. Auch Ljorkell selbst hat die Gefahren der Stadt nicht überlebt. Allein *Heidrir*, ein kräftiger und agiler Stammeskrieger, konnte sich noch aus den Fängen der Hydra retten, verlor dabei aber sein linkes Bein bis zum Knie. Es gelang ihm zwar, sich vorerst in Sicherheit zu schleppen, doch kann er die Insel nicht mehr aus eigenen Kräften verlassen. Entscheiden Sie selbst, wo sie die Helden auf Heidrir treffen lassen. Er könnte in den Ruinen der Garnison Zuflucht gefunden haben oder sich unweit des Anlegeplatzes der Helden am Ufer befinden. Heidrir ist entkräftet, halb verdurstet und hat Wundfieber. Er ist ansprechbar, verliert aber immer wieder kurz das Bewusstsein oder wird von Schmerzen überwältigt. Er kann den Helden mühsam berichten, dass Ljorkell und sein Gefolge vor einigen Tagen nach Valdur Lorthalis gekommen sind. Sie haben am Anfang nur tagsüber die Stadt betreten und hatten das Gefühl, dass etwas sie beobachtet. Während sie dann am Platz der Legenden die Runensteine studierten, tauchte die Hydra auf und

griff die Kämpfer an, die sich in der Nähe einer Ruine ausruhten. Sie tötete vier Kämpfer, die anderen konnten fliehen. Nachdem sie die Hydra aus der Entfernung zwei Tage lang beobachtet hatten, fanden sie heraus, dass sie des Nachts in ein Gebäude verschwindet und nicht herauskommt. Ljorkell beschloss daraufhin, in der folgenden Nacht in die Ruinen zurückzukehren. Heidrir und zwei andere Kämpfer weigerten sich, nachts in die Stadt zu gehen, so dass Ljorkell mit den drei übrigen Begleitern aufbrach und sie zurückließ. Nachdem er am nächsten und übernächsten Morgen nicht zurück kam, beschlossen die letzten drei der Expedition, bei Tageslicht nach den Vermissten zu suchen. Sie fanden ihre Leichen bei den Runensteinen, der alte Mann ausgezehrt und mit schreckgeweiteten Augen, die anderen beiden von einem großen Trümmerstück zerschmettert. Auf dem Rückweg wurde die Hydra erneut auf die drei letzten Überlebenden aufmerksam, griff sie an und tötete Heidrirs zwei Gefährten, während er sich schwer verletzt aus der Stadt retten konnte.

Falls die Helden Heidrir nicht helfen, wird er an Wundfieber sterben. Wenn sie sich um seine Verletzungen kümmern, wird er sich, nachdem einigermaßen gesundet ist, auf den Weg nach Biornenes machen, um vom Tod und Scheitern seines Erwählten zu berichten.

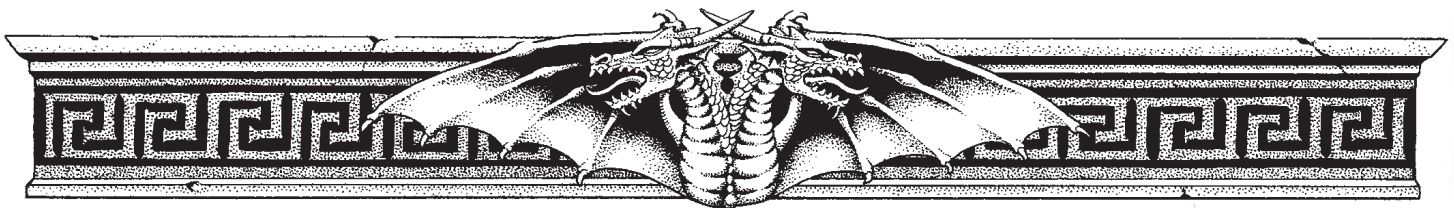
### Die Helden vor Ljorkell?

Es ist theoretisch möglich, dass die Helden sich von Anfang an nach Valdur Lorthalis begeben und sich nirgends länger aufhalten. In diesem Fall hat Ljorkells Gruppe mit ihren Einbäumen keine Chance, die Helden zu überholen – die Szenen, die sich auf Ljorkell und Heidrir beziehen, entfallen dann natürlich. Da aber eine solche Abfolge bedeutet, dass die Charaktere keinerlei Nachforschungen in Naurthra-, Wistra- und Austramark anstellen, halten wir sie für sehr unwahrscheinlich.

### Letzte Informationen für die Helden

Die Begegnung mit Heidrir können die Helden nutzen, um auf die Erkenntnisse Ljorkells zurückzugreifen. Leider gibt es dabei einen Haken: Heidrir ist nicht übermäßig an den Nachforschungen interessiert gewesen, so dass er nur bruchstückhaft die Erkenntnisse des Erwählten zusammenfassen kann. Eine Befragung ermöglicht den Charakteren einen Wurf auf *Sagen/Legenden (Bleibt ein Weilchen und hört zu, S. 20)* wobei für den Zuschlag die Mark mit den bisher wenigsten gesammelten Informationen angenommen wird und kein Eskalationsmalus anfällt. Die erhaltenen Informationsstücke können aus allen Regionen Lordals stammen. Sollten die Helden noch nicht im Besitz des Horns *Lorjelska* (S. 38) sein, kann Heidrir auf jeden Fall berichten, dass Ljorkell als nächstes am Nordufer des Oraurum-Sees nach einem Trinkhorn suchen wollte – den Grund dafür kennt er nicht, aber es soll wohl wichtig sein.

Sollten die Helden die Leiche von Ljorkell finden, entdecken sie bei diesem auch seine krakeligen Aufzeichnungen, die allerdings eher stichpunktartige Gedankenstützen sind. Diese zu entziffern erfordert eine weitere *Sagen/Legenden*-Probe nach oben genanntem Modus, die allerdings eine zusätzliche Information für je 4 statt 7 TaP\* liefert.



## Valdur Lorthalis

Nur etwa 15 Jahre lang war Valdur Lorthalis eine bewohnte Stadt. Die Vernichtung des Ortes und all seiner Bewohner hinterließ eine gerade erst erbaute und nun vollkommen entvölkerte Siedlung. Man kann immer noch erahnen, dass Valdur Lorthalis am Reißbrett entworfen und gebaut wurde und nie die Zeit hatte, sich darüber hinaus zu entwickeln. Die großen Straßen verlaufen schnurgerade und parallel zueinander, zum großen Platz hinstrebend, an dem die Markthalle und der Palast des Horas ihren Sitz hatten. Im rechten Winkel dazu verliefen kleinere Straßen, so dass sich eine Art Schachbrettmuster ergab. Der Tempel der Oktade und der Platz der Legenden befanden sich in diesem Fall nicht auf dem zentralen Platz, sondern einige Straßen weiter inseleinwärts auf einem kleinen Hügel.

Bedenken Sie, dass nach der langen Zeit so gut wie alle Gebäude fast vollständig in sich zusammengebrochen sind, viele der Ruinen von Wind und Wetter abgeschliffen oder von Pflanzen komplett überwuchert wurden. Nur besonders stabil gebaute oder große Gebäude sind noch besser erhalten, wobei auch hier meist nur noch die Grundmauern stehen. Es gibt natürlich auch immer wieder Ausnahmen, wenn z.B. an einer windgeschützten Stelle oder dergleichen einzelne Gebäude etwas weniger dem Zerfall ausgesetzt waren.

### Der Weg durch die Stadt

Wenn die Helden keinen Weg finden, die Steilküste zu überwinden, sondern die Valdur Lorthalis über den Damm betreten, befinden sie sich zunächst am Südufer der Insel. Der Platz der Legenden, auf dem die Runensteine stehen, befindet sich hingegen am Nordende der Stadt, so dass die Helden die Stadt einmal durchqueren und sich eine Route zwischen Trümmern, Überresten von Straßen und zwischen den Ruinen wuchernden Bäumen suchen müssen. Die komfortabelste Route, die der ehemaligen Prachtstraße folgt, führt in jedem Fall an folgenden Orten vorbei: Garnison, Opferplatz des Stärksten Gottes, Horaspalast, Tempel der Oktade (in dieser Reihenfolge). Weitere besondere Orte, die den Helden auffallen können, finden Sie in den folgenden Abschnitten. Der Weg von der Garnison zum Platz der Legenden dauert auf der einfachsten und direktesten Route (der Prachtstraße) etwa eine Stunde.

### Die Garnison

Die ehemalige Garnison der Myriade befindet sich nicht direkt in der Stadt, sondern auf der Festlandseite, wo sie einstmals den Damm nach Valdur Lorthalis bewachte. Von dem einstmals wehrhaften Gebäude sind nur noch die verstärkten Außenmauern übrig geblieben, die inneren Mauern und Decken sind zusammengebrochen. Man sieht noch die Toröffnungen in den Außenmauern, durch die einmal zwei Fuhrwerke nebeneinander hindurchgepasst haben müssen.

Hier sind vor allem die Geister von Myrmidonen zu finden, oftmals immer noch im Kampf gegen die Armee des Blutjarls gefangen.

### Der Opferplatz des Stärksten Gottes

Auf einem kleineren Platz nahe des Zentrums der Ruinenstadt befindet sich ein seltsam anmutender Haufen von Steintrümmern, die offensichtlich nicht von eingestürzten Gebäuden stammen. Bei näherem Hinsehen ist festzustellen, dass es sich um die Trümmer von Statuen handelt. An dieser Stelle ließ Merikmethir alle Statuen

en der Götter der Oktade aus dem Tempel zusammentragen und vor den Augen der Bewohner zertrümmern. Anschließend wurden hier hunderte von Stadtbewohner dem Stärksten Gott geopfert. Die Anzahl der Geister ist hier besonders hoch und sie sind besonders aggressiv.

### Der Palast des Horas

Auf dem zentralen Platz befand sich auf einem kleinen Hügel der Horaspalast. Wenn die Helden von Süden her darauf zukommen, sieht das Gebäude auf den ersten Blick noch fast intakt aus. Kommen sie näher, werden sie aber feststellen, dass nur noch die ihnen zugewandte Wand stehen geblieben ist. Seitenwände, Dach und das Innere des Palastes liegen in Trümmern. Da die noch stehende Südwand durch die Trümmer des restlichen Gebäudes recht gut vor dem Nordwind geschützt ist, kann man hier und da sogar noch Reste der einstmals prächtig verzierten Fassade erkennen. Vor dem Gebäude stehen links und rechts der Eingangstür zwei riesige Findlinge, die den Helden zunächst als Runensteine erscheinen können. Tatsächlich befinden sich auf den Steinen jedoch in verwittertem Hiero-Imperial eine Lobpreisung des neuen Horas von Lorthalion und das Gründungsdatum der Stadt (3402 IZ).

### Die Thermen

Die ehemaligen Thermen der Stadt befinden sich am östlichen Stadtrand. Sie wurden dort über einer natürlichen heißen Quelle erbaut. In der kalten Herbstluft sieht man schon von weitem Wasserdampf aufsteigen. Die Gebäude der Thermen sind fast alle eingestürzt, nur das Hauptgebäude ist noch zu großen Teilen erhalten. Es ist von zahlreichen, teils mehrere Schritt hohen Trümmerteilen umgeben, durch das warme Wasser sind außerdem Bäume und Schlingpflanzen zwischen den Ruinen gewachsen. Somit bildet der Komplex ein perfektes Versteck für die Hydra.

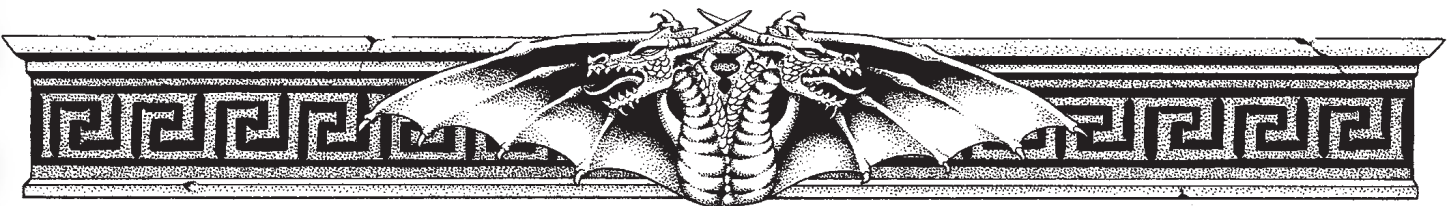
### Der Brunnen

Auf halbem Weg zwischen Damm und zentralem Platz befindet sich ein kleiner, kreisrunder Platz, in dessen Mitte noch die Reste eines Brunnens zu erkennen sind. Vor allem bei Nacht ist dieser weithin sichtbar, denn in die gemauerte Brunnenwand sind fünf faustgroße Gwen-Petryl-Steine eingelassen, deren bläuliches Leuchten den ganzen Platz erhellt. Vollkommen verrostete Bruchstücke von Eisen erinnern noch an die Kette, mit der einst das Wasser geschöpft wurde. Nachts sind aus dem Brunnen die herzerweichenden Schreie eines Kindes zu hören. Dabei handelt es sich um den Geist eines sechsjährigen Jungen, der von den Anhängern des Blutjarls in den Brunnen geworfen wurde und dort ertrank. Wenn die Helden sich entschließen, die wertvollen Steine aus dem Brunnen zu entfernen, sehen sie sich mit dem Geist des Jungen konfrontiert

### Der Tempel der Oktade

Auf dem nördlich des zentralen Platzes gelegenen kleinen Hügel erhob sich einst der stolze Tempel der Oktade, der von den Schergen Merikmethirs komplett geplündert und niedergebrannt wurde. Übriggeblieben sind zahlreiche steinerne Säulen, die wie die Knochen eines Skeletts in den Himmel ragen. Im Tempel geht die ehemalige Priesterin des Shinxir als Walküre um, die noch immer versucht, ihren Tempel vor Angreifern zu bewahren. Wenn die Helden sich dem Tempel nähern, wird sie mit Schwertlanze und Rüstung aus der ehemaligen Tür des Gebäudes stürmen und die vermeintlichen Eindringlinge angreifen. Dies





kann sowohl tagsüber als auch nachts passieren. Falls die Helden es schaffen, sich mit ihr zu verständigen, können sie nach einiger Überzeugungsarbeit (Proben auf *Menschenkenntnis*, *Überzeugen* oder *Heilkunde Seele* +5, Dauer 5 KR, währenddessen kämpft die Walküre weiter) herausfinden, dass sie die Priesterin wohl erlösen können, wenn sie die Statue des Stärksten (s. u.) zerstören.

#### Die Statue des Stärksten

Vor dem Tempel der Oktade befindet sich eine etwa drei Schritt große Statue, die sofort ins Auge fällt, weil sie als einzige nicht zerfallen ist. Sie zeigt einen barbarisch aussehenden, vor Kraft nur so strotzenden Mann, der unter seinen Füßen den Kopf eines Myrmidonen zerquetscht. Zu seinen Füßen liegen, aus Stein gehauen, eine zerbrochene Triopta, ein toter Vogel (*Tierkunde* +7: ein Falke) und eine in zwei Teile zerbrochene Waage. Die Statue ist dem zerstörten Tempel zugewandt, der Blick des Mannes ruht triumphierend auf dem ehemaligen Tempeleingang.

Ob es sich hier um eine Selbstdarstellung Merikmethirs oder um ein Abbild des Stärksten Gottes selbst handelt, ist schwer zu sagen.

Mit Magie lässt sich feststellen, dass keine Zauberei auf der Statue liegt.

#### Der Platz der Legenden

Die Ruine des Tempels und die Statue nehmen etwa zwei Drittel des Platzes ein. Der Rest ist voller Runensteine. Etwa sechs Dutzend Steine sind hier in Gruppen von je sechs Steinen aufgestellt.

Die Helden stehen hier vor dem Erbe der Lordaler, der wohl größten Ansammlung an Wissen im ganzen Land.

Dennoch ist ihre Aufgabe nicht einfach: Die Steine sind stark verwittert, mit Moos und Flechten bewachsen und zudem vollkommen ungeordnet aufgestellt.

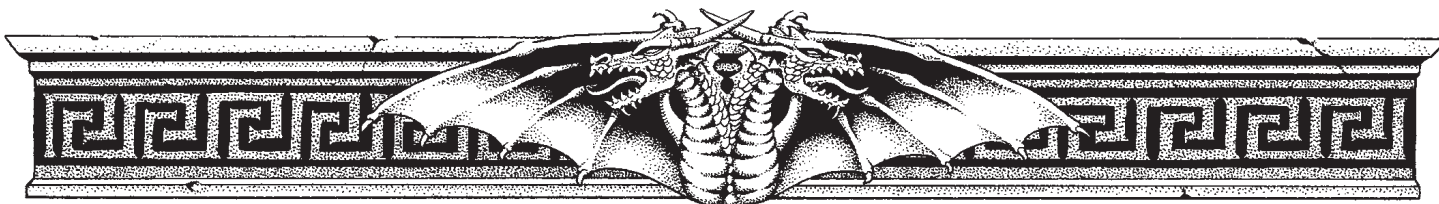
Charaktere können nach je 2 SR Untersuchung eine *Sinnenschärfe*- oder *Sprachkunde*-Probe +3 ablegen, um anhand des charakteristischen Schriftbilds eine noch nicht bekannte Strophe der Lorsage zu entdecken. Einen Stein danach zu entmoosen und besonders stark verwitterte Passagen z.B. mit Papier und Kohlestift wieder sichtbar zu machen erfordert eine weitere Viertelstunde. Strophen von gesäuberten Steinen können wie im Abschnitt Die Lorsage (S. 24) angegeben gedeutet werden.

Wie Heidrir sagte, sind auf dem Platz die Leichen von Ljorkell und seinen zwei Begleitern zu finden. Die Helden können ggf. von Ljorkell noch einige lose Blätter mit Aufzeichnungen bergen (siehe Kasten „Letzte Informationen für die Helden“, S. 40).

Sofern Grimdrauga die Helden begleitet, ist sie von der Chance, die verloren geglaubten Runensteine zu besichtigen, fasziniert und erfreut. Sie wird versuchen, für längere Zeit die Kontrolle über den besessenen Helden zu übernehmen und wird sich durch keine Gefahr vom Studium abbringen lassen.

#### Valdur Lorthalis bei Tag

Auch am Tag ist die Ruinenstadt nicht frei von Geistern oder unheimlichen Phänomenen. In der sehr langen Zeit seit der Zerstörung der Stadt haben einige Geister so viel Kraft gewonnen, dass sie sich auch am Tag zeigen können. Schwächere Geister wie Irrlichter oder Poltergeister sind aber am Tag nicht aktiv.



### Beispielhafte Szenen

- In der Nähe der Garnison ist immer wieder das Geräusch von im Gleichschritt marschierenden Stiefeln zu hören, ohne dass jemand zu sehen ist.
- Eine Stimme säuselt wie ein Windhauch immer wieder um die Helden herum und flüstert in ihre Ohren. Das Wispern ist nicht wirklich zu verstehen, weckt jedoch in den Helden den Wunsch, sich der Statue des Stärksten zu nähern.
- Immer wieder meinen die Helden aus dem Augenwinkel eine Bewegung zu sehen, die ihnen folgt. Wer genauer hinsieht, kann mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 erkennen, dass aufgewirbelter Staub die Konturen eines kleinen Jungen bildet, der leicht versetzt hinter den Helden läuft. Wenn die Probe gelingt, verschwindet die Gestalt schnell hinter einer Ecke.
- In der Nähe der Markthalle ist plötzlich das laute Geschrei eines Händlers zu hören, der frischen Fisch anpreist. Das Rufen zerbricht jäh die Stille des Ortes und verwandelt sich nach wenigen Herzschlägen in ein schmerz erfülltes Schreien, das dann gurgelnd abbricht.
- Helden mit hoher Intuition (über 13) haben den Geschmack von Blut im Mund.
- Helden mit Jähzornwerten über 8 hören Einflüsterungen, die sie dazu verleiten wollen, ihre Begleiter dem Stärksten Gott zu opfern.

### Die Hydra

Die Hydra bewegt sich tagsüber langsam zwischen den Trümmern umher und bleibt dabei meist gut versteckt zwischen großen Ruinen und Bäumen. Sie wird, wenn die Helden die Stadt am Tag betreten, auf jeden Fall nach 30 Minuten Aufenthalt in Valdur Lorthalis auf diese aufmerksam werden. (Bei zügigem Durchqueren der Ruinen ohne stehen zu bleiben sind die Helden dann etwa auf halber Strecke zum Platz der Legenden und befinden sich in der Nähe des Horaspalastes.) Wenn die Helden sich allerdings Mühe geben, sich leise und unauffällig zu bewegen, können sie die Entdeckung hinauszögern. Mit einer gelungenen Probe auf *Schleichen* von allen anwesenden Helden (ein Kundschafter kann seine Probe freiwillig erschweren, um alle anderen Proben im Verhältnis 2:1 zu erleichtern) gewinnen sie eine Viertelstunde, zuzüglich je einer weiteren Viertelstunde pro 3 TaP\* der schlechtesten Probe. Am Ende dieser Zeit oder bei Misslingen einer *Schleichen*-Probe wird die Hydra auf die Gruppe aufmerksam, wenn sich diese nicht schnellstmöglich ein Versteck sucht (eine einzige erfolgreiche Probe auf *Sich Verstecken* reicht) und in diesem die halbstündige Suche der Hydra abwartet. Die *Sich-Verstecken*-Probe wird für jede Suchaktion der Hydra um 4 Punkte schwieriger.

Sobald die Hydra die Helden bemerkt hat, können diese immer wieder das Knirschen ihres gewaltigen Leibes in der Entfernung hören, wenn sie sich durch die Ruinen schlängelt und Steinbrocken zur Seite drückt. Trotz ihrer Größe bleibt sie dabei in den verwinkelten Straßenzügen fast unsichtbar und wird die Gruppe nach einer weiteren Viertelstunde der Beobachtung angreifen. Explizit wachsame Helden können sie zuvor mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +12/+8/+4 (3/2/1 SR vor Angriff) entdecken, wenn sie sich zum Beispiel eine erhöhte Position in den Ruinen suchen.

Die Hydra hat kein Interesse daran, sich der ganzen Heldengruppe zum Kampf zu stellen, sondern attackiert aus den Trümmern heraus und greift einzelne Personen an, die sie dann zu sich heranzieht und mit ihrem Schlangenkörper umschlingt, während die Köpfe eventu-

elle weitere Angreifer abwehren. Sie versucht sich dann mit ihrem umschlungenen Opfer langsam zurückzuziehen, wird sich aber zum Kampf stellen, wenn man sie angreift.

Sollten Ihre Helden nicht bereits Bekanntschaft mit myranischen Hydren gemacht haben, kann sie eine *Tierkunde*-Probe +5 auf ihren Ruf als Heldentöter aufmerksam machen. Im Rahmen dieses Abenteurers gehen wir davon aus, dass die Charaktere die Hydra umgehen, indem sie die Stadt nachts betreten. Sollen die Helden dennoch die direkte Konfrontation wagen:

---

<b>MU</b> 22	<b>IN</b> 12	<b>KO</b> 32			
<b>Biss:</b>					
<b>AT</b> 20	<b>TP</b> 3W6+5 (+Gift)	<b>DK</b> NS			
<b>Schwanzschlag:</b>					
<b>AT</b> 12	<b>TP</b> 2W6+1	<b>DK</b> NS			
<b>PA</b> 10	<b>INI</b> 1W6+13	<b>RS</b> 3	<b>WS</b> 14		
<b>LeP</b> 180	<b>AuP</b> 220	<b>GS</b> 8	<b>MR</b> 8/16	<b>GW</b> 20	<b>LO</b> I (max. 6)
<b>Größenkategorie:</b> Sehr groß					
<b>Jagd:</b> +18, Angriff					

**Beute:** Gift (10 Au), Schuppen (50 Au), Zähne (5 Au)  
**Attribute:** Gift (Lähmung 4, Schaden 4), Nachtsicht, Regeneration (2; Feuer), Zusätzliche Kampffaktion (3)  
**Fertigkeiten:** Gezielter Angriff (4; Biss), Talent Sinnenschärfe (5; 3/12/12), Überrennen (5; Schwanzschlag), Umreißen (6; Schwanzschlag), Umschlingen (12; Schwanzschlag), Verbeißen (3; Biss)  
**Besonderheiten:** In den Trümmern von Valdur Lorthalis hat die Hydra wegen ihrer Größe nur eine Geschwindigkeit von 5. Außerdem sieht sie die Ruinenstadt als ihr Revier an und verteidigt es gegen Eindringlinge auch, wenn sie eigentlich satt ist und nicht von sich aus jagen würde.

---

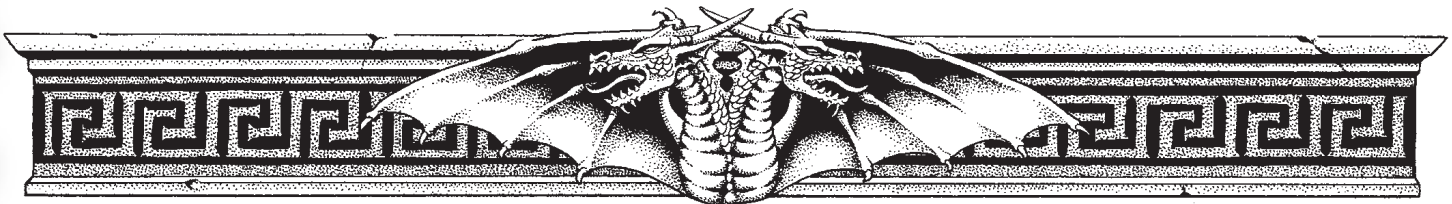
### Valdur Lorthalis bei Nacht

In der Nacht gehört Valdur Lorthalis den Geistern. Sie sind allgegenwärtig und hauchen den Ruinen einen Hauch von gespenstischer Geschäftigkeit ein.

### Beispielhafte Szenen

- Aus einem vollkommen zusammengebrochenen Gebäude ist kurz der Gesang von Kinderstimmen zu hören. Dann lösen sich aus den Trümmern etwa drei Dutzend Irrlichter, steigen in die Höhe und beginnen verspielt über der Ruine zu tanzen.
- Die durchscheinende Gestalt eines altimperialen Würdenträgers erscheint den Helden immer wieder, verschwindet kurz und taucht wieder auf. Bei jedem Auftauchen fehlt dem Mann ein neues Körperteil: Abgeschnittene Finger, herausgerissene Zunge, ausgebrannte Augen ... dabei macht der Geist weder ein Geräusch noch windet er sich in Schmerzen. Er steht nur immer wieder unvermittelt vor den Helden, bis er bei seinem letzten Erscheinen schließlich sein eigenes blutendes Herz in den Händen trägt und den Helden entgegenstreckt.
- Vor dem Horaspalast kämpfen die durchscheinenden Gestalten von Myrmidonen gegen unsichtbare Feinde, einen Gesang des Shinxir-Kultes singend. Sie werden verletzt, überwältigt, blutig abgeschlachtet, sterben ... und entstehen an selber Stelle neu, um ihren seit 1500 Jahren währenden Kampf von vorn zu beginnen.
- Am Opferplatz des Stärksten Gottes ist auf einmal lautes Knirschen und Schaben zu hören. Die Trümmer der zerbrochenen Statuen bewegen sich, schieben sich übereinander. Kurz ist die Gestalt eines Brajanpriesters zu sehen, dessen Gesicht bis zur Unkenntlichkeit verzerrt ist. Die Trümmer bewegen sich weiter, scheinen für einen Moment lang den groben Umriss eines Brajansbildnisses anzunehmen – und stürzen dann wieder in sich zusammen.





Von den zahllosen Geistern, die in Valdur Lorthalis umgehen, sind längst nicht alle eine Bedrohung. Viele sind nur schauerlich anzusehen, können sich aber weder verständlich machen noch die Helden körperlich attackieren. Aber es gibt auch Wesen, die den Lebenden sehr gefährlich werden können. Möglich sind zum Beispiel:

- Poltergeister, die in ihrer unbändigen Wut und unvorstellbaren Kraft Wände zum Einsturz bringen oder mannsgroße Trümmer nach den Helden werfen können (Ausweichen-Probe +4, bei Treffer 2W6 TP(A).) Möglich ist auch, dass einer der Poltergeister den Runenstein, den die Helden gerade studieren, aus dem Boden reißt und zu zertrümmern droht.
- Phantome, die Lebensenergie rauben, um selbst wieder Gestalt anzunehmen. Da Valdur Lorthalis seit dem Untergang der Stadt kaum von Lebenden betreten wurde, ist es noch keinem der Phantome gelungen, genügend Lebenskraft zu sammeln. Einige von ihnen haben sich aber bereits an Ljorkell gelabt und gieren nach mehr. Die Phantome versuchen sich den Helden unauffällig zu nähern und sie mit bloßen Händen anzugreifen (**MyMa 46 & 54**).
- Einzelne Geister, die sich nicht verständlich machen können, versuchen von den Lebenden Besitz zu ergreifen und sie als Sprachrohr zu benutzen. Der Geist kann dann mit der Stimme des Wirtskörpers sprechen und berichtet meist von seinem Tod. Alternativ kann er aber auch im Körper des Besessenen seinen Tod noch einmal durchleben, wodurch auch der Besessene die Erfahrung durchleidet (Besessenheitsregeln siehe **MyMa 125**)

- Es können neben der Walküre im Tempel noch weitere Walküren, z.B. von Myrmidonen, auftauchen, die den Kampf mit den Eindringlingen suchen (Werte siehe **MyMa 55**).

Grundsätzlich gilt, dass umso mehr Geister auftauchen, je näher es auf Mitternacht zugeht und je länger die Helden an einem Ort verweilen. Wir empfehlen, die ganze Szene eher erzählerisch abzuhandeln und eine bedrohliche Atmosphäre zu schaffen. Sie können aber auch nach dem Mechanismus vorgehen, dass pro 30 Minuten, die die Helden am Platz der Legenden (oder einem anderen Ort) bleiben, 1W3 weitere gefährliche Geister auftauchen und pro 30 Minuten mit jeweils um einen Punkt steigende Wahrscheinlichkeit auf W20 gewürfelt wird, ob diese die Helden angreifen (also bei 20 nach 30 Minuten, 19-20 nach 60 Minuten, usw.)

Wenn die Helden den Platz verlassen, werden zwar einige der Geister noch ein Stück weit folgen, die allermeisten von ihnen können sich aber nicht weiter als 10-100 Schritt vom Ort ihres Todes entfernen.

## Ausbeute

Es ist hier möglich, alle neun Strophen der Lorsaage (O5) zu finden. Nahezu automatisch ergibt sich A8 und in Ljorkells Aufzeichnungen finden sich ggf. weitere Informationen.

# Die Saithyare (8)

Zwei zauberkundige Satyare hüten einen Schwurstein, der von den Heroen angelegt wurde, die einst zur Quelle des Lor zogen. Auch wenn dies das Motiv der Helden sein mag, die beiden aufzusuchen, ist für die Begegnung die junge Tochter der Satyare entscheidend, die in übersinnlicher Beziehung zu Lorja selbst steht und einen Hinweis auf deren Wahren Namen geben kann. Von dieser Quelle können die Helden bei den Sippen der Sunthramark (Information S 9) sowie im Abschnitt *Der Schatz im Oraurumsee* (6) erfahren.

## Ort

Der Steinkreis der Saithyare befindet sich etwa zwei Tagesreisen flussaufwärts von der Ostküste des Oraurum-Sees entfernt.

## Hintergrund

Auch in Lordal gibt es einige Satyare. Einige der im Norden lebenden haben von den menschlichen Saithakennern deren Repräsentation erlernt. Diese so genannten *Saithyare* sind sehr naturverbundene Animisten, die gerne Kontakt zu den Naturgeistern des Landes suchen.

Zwei von ihnen hüten den Steinkreis vom Schattenwald (einem urtümlichen Wald in der Sunthramark), in dem sich der Schwurstein der damaligen Kämpfer befindet, die zur Quelle des Lor zogen. Dieser Stein soll nach Auskunft verschiedener Saithakenner und Legendenerzähler die Namen aller Kämpfer und ihrer Ver-

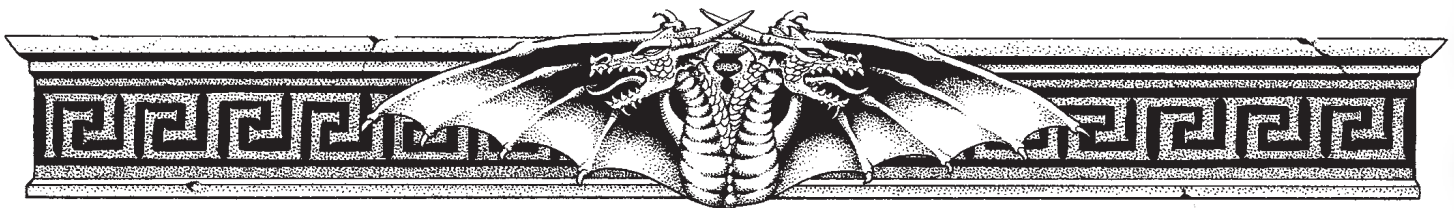
bündeten erhalten, außerdem zusätzliche Informationen zu dem Feind, gegen den sie zogen. Außerdem liegt der Ort sehr dicht an dem Teil des Bergatun-Gebirges, aus dem der Lor entspringt, so dass die Helden hier durchaus hoffen können, einen Hinweis auf den Weg zur Quelle zu erhalten.

## Reise

Vom Oraurum-See aus geht es zwei Tage flussaufwärts, bis der Lor zu beiden Seiten von uralten Nadelbäumen überschattet wird. Direkt am Fluss liegt das Dorf der *Wipfelklimmer*-Sippe, die den Helden den Weg zum Steinkreis und den Saithyaren weisen kann. Vom Dorf aus führt ein Trampelpfad etwa eine Stunde lang tiefer in den Wald, bis die Helden schließlich eine Lichtung erreichen, die von besonders prächtigen Bäumen umgeben ist. In ihrer Mitte befinden sich fünf kreisförmig angeordnete uralte Steine, in deren Mitte ein sechster, mit Runen übersäter Stein, steht. Am Rand der Lichtung ist das Haus der Saithyare, eine Blockhütte mit weit herabreichendem Dach und einem liebevoll um das Gebäude herum angelegten Kräutergarten.

## Hindernisse/Herausforderungen

In diesem Abschnitt suchen die Helden Erkenntnisse bei den beiden Saithyaren, werden aber mit dem Verschwinden der Tochter der beiden konfrontiert. Hier ist vor allem beherztes Eingreifen gefragt.



## Einzelheiten

Tatsächlich gibt es im Schattenwald nicht nur einen Saithyaren, sondern gleich zwei: *Geisterbote* und *Vielseherin* sind schon seit etwa zwanzig Jahren ein Paar und hüten gemeinsam den Steinkreis. Sie haben eine gemeinsame Tochter, die siebenjährige *Flusskiesel*. Trotzdem haben beide, wie es der Natur der Satyare entspricht, immer wieder Liebschaften und raiagefällige Stelldicheins mit den menschlichen Bewohnern der Wipfelklimmer-Sippe, die unweit des Steinkreises leben. Während die Satyare damit ganz offen und selbstverständlich umgehen und dadurch ihren Bund nicht gefährdet sehen, kommt es bei den Menschen immer wieder zu Eifersüchteleien und Ärger, wenn sie bemerken, dass ihre Beziehung zu dem jeweiligen Satyar nicht so exklusiv war, wie sie dachten. Bisher konnten Geisterbote und Vielseherin diese Streitigkeiten immer beschwichtigen, doch in den letzten Nonen werden die Stammesmitglieder zunehmend aggressiver und besitzergreifender. Die beiden Saithyare haben sich deswegen erst einmal zurückgezogen, zudem ihnen außerdem auch ihre Tochter Sorgen macht.

Flusskiesel, die Tochter der beiden Saithyare, ist durch ihre Abstammung im höchsten Maße empfänglich für die Magie des Steinkreises und hat eine besondere Verbindung zu den Geistern des Landes. Zu Feenwesen kann sie besonders leicht Kontakt aufnehmen, und seit ihrer Geburt mehrt sich das Auftauchen von Blütenjungfern, Waldwichteln und anderen Feenwesen in der Umgebung. Tatsächlich hat Flusskiesel bereits seit ihrer Geburt eine geistige Verbindung zu Lorja selbst. Diese Verbundenheit äußerte sich jahrelang in diffusen Träumen des Mädchens, die aber selten auftraten und ihr lediglich das Gefühl vermittelten, dass eine mächtige und ferne Wesenheit über sie wacht.

Seit der Zerstörung des Hjaldingerrituals und Lorjas wachsender Hinwendung zur Quelle der Charybalis wird Flusskiesel stärker durch Lorja beeinflusst. Sie hat seitdem immer häufiger lebhaftere Träume, in denen ein etwa gleichaltriges Mädchen (Lorja in ihrer jüngsten Gestalt, S. 60) sie manchmal traurig und bittend, manchmal aber auch wütend und drohend aufsucht. Flusskiesel versteht nicht, was genau vorgeht, hat aber das Gefühl, dass eine gute Freundin in Not sei und ihre Hilfe benötigt. Sie verschwindet seitdem immer wieder aus dem Haus ihrer Eltern, um am Flussufer auf und ab zu wandern, wobei sie sich bislang aber noch nicht weiter als zwei Meilen von ihren Eltern zu entfernen getraut hat. Beim Eintreffen der Helden hat sich bei ihr das starke Bedürfnis herausgebildet, sich selbst auf den Weg zur Quelle zu machen, um Lorja zu helfen. Ihre Eltern machen sich zwar Sorgen um sie, wollen aber die offensichtlich starke Verbindung von Flusskiesel zu den Saitha auch nicht gefährden.

Wenn die Helden den Steinkreis erreichen, werden sie von Geisterbote und Vielseherin freundlich und neugierig empfangen und in das kleine Häuschen gebeten. Bei einem Kräutertee fragen sie zunächst danach, was die Helden zu ihnen führt und lassen sich interessiert Näheres zu den Geschehnissen in Biornenes und den bisherigen Erkenntnissen der Helden erzählen. Flusskiesel spielt währenddessen völlig versunken mit einigen Steinchen.

Sie können, wenn Sie möchten, in dieser Szene bereits anfangen, die Verbindung der jungen Satyarin zur Lorja ins Spiel einzubringen. Zum Beispiel könnte Flusskiesel von ihrer „kranken Freundin“ erzählen oder fasziniert das Krakenschwert (S. 37) betrachten, so die Helden es dabei haben, und am liebsten damit spielen wollen.

## Der Ruf der Flussherrin

Nachdem die Helden ihren Tee ausgetrunken haben, führen Vielseherin und Geisterbote ihre Besucher gern zu dem alten Schwurstein und beantworten etwaige Fragen dazu (*Ausbeute*, S. 46). Als sie danach jedoch zurück ins Haus gehen, bemerken die beiden Satyare entsetzt, dass Flusskiesel verschwunden ist. Beide Saithyare wähten sie sicher im Inneren des Hauses, jetzt ist sie jedoch nicht aufzufinden. Spätestens jetzt werden die besorgten Eltern den Helden erzählen, dass ihre Tochter seit einigen Oktalen eine seltsame und besonders starke Verbindung zu den Saitha hat und sich sehr zum Fluss hingezogen fühlt. Sie bitten die Helden ein weiteres Mal um Hilfe, um ihre Tochter zu finden.

Mit einer *Fährtsuchen*-Probe +4 lässt sich erkennen, dass Flusskiesel offensichtlich aus dem Fenster geklettert ist. Ihre Spuren lassen sich mit einer weiteren *Fährtsuchen*-Probe verfolgen und führen über einen Umweg, um außer Sichtweite zu bleiben, zum Fluss. Falls keiner der Helden die Spur findet, schlagen die Eltern nach etwa zehn Minuten von sich aus vor, am Flussufer zu suchen. Wenn sie die folgende Szene lieber mit den Helden allein gestalten wollen, bietet es sich an, dass Vielseherin im Haus zurückbleibt, um für den Fall eines Misserfolgs der Helden beim Spurenlesen einen Wolfgeist zu inspirieren, während Geisterbote (und eventuelle sonstige mitreisende NSCs) sich am Fluss von den Helden trennt, wenn sich die Spur verliert und ebenso gut flussauf- wie -abwärts weiterverlaufen könnte.

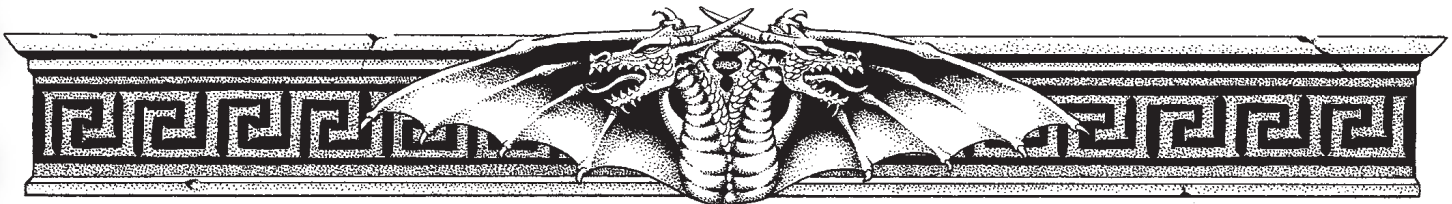
Wenn die Helden dem Fluss flussaufwärts folgen, können sie Flusskiesel nach etwa 20 Minuten finden: Sie kniet klatschnass auf einem großen Findling inmitten des Flusses und ist in ein stummes Zwiegespräch mit Lorja versunken. Jedoch ist der Kontakt mit der mächtigen und von Versuchung zerfressenen Flussnymphe sichtlich zu viel für die kleine Satyarin: Sie schwankt immer wieder, scheint kurz das Bewusstsein zu verlieren, schlägt wütend ihre Hände auf den Fels, so dass sie bereits blutverschmiert sind. Die größte Gefahr ist jedoch, dass sie droht, in den an dieser Stelle schnell fließenden Fluss zu fallen.

Eine *Schwimmen*-Probe, um zum etwa 10 Schritt entfernten Findling zu gelangen, ist um 7 Punkte erschwert, eine Probe, um mit der zappelnden und sich wehrenden Satyarin zurückzugelangen, um 10 Punkte. Misslingt die Probe, werden der Held und Flusskiesel vom Fluss mitgerissen und rund 200 Schritt weit entfernt angespült. Ein Held erleidet dadurch 4W6 SP, die Satyarin befindet sich auf 0 LeP und braucht dringend heilkundige Betreuung. Haben die Helden eine der *Fährtsuchen*-Proben nicht geschafft, war sie den Elementen noch länger ausgesetzt und sinkt bei einer misslungenen Probe auf -3 LeP. Wenn der Held mit einem Seil angeleint wurde, entfällt diese Gefahr natürlich – in diesem Fall kostet die misslungene *Schwimmen*-Probe nur 1W6 LeP und Flusskiesel bleibt auf jeden Fall außer Lebensgefahr.

### Zu schwer?

Bei genauerem Hinsehen führt eine Reihe von kleineren Steinen und Findlingen zu dem großen Findling, auf dem Flusskiesel sitzt, hin, so dass keine *Schwimmen*-Probe notwendig sind, sondern sich die Helden mittels *Körperbeherrschung* +7 (*Balance/Standfest* hilft) und gegebenenfalls mit einem Seil als Sicherung zum Felsen begeben können.





### Zu leicht?

Flusskiesel ist so außer sich, dass sie unwillkürlich Magie gegen die Helden einsetzt. Beispielsweise könnte sie intuitive leichte Schadensmagie gegen die Helden werfen (verursacht 1W6 SP) oder übermenschlich starke Kräfte entwickeln, um sich loszureißen (kurzzeitig KK 16).

Außerdem haben sich um den Findling herum bereits einige hungrige Raubfische versammelt, die jeden anzufallen drohen, der ins Wasser fällt (Werte wie die Fische beim Angriff auf Biornenes, S. 13).

Sobald Flusskiesel ans Ufer gebracht ist, kommt es zu einem letzten Aufflackern von Lorjas Präsenz, ehe die Verbindung abreißt.

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Die junge Satyarin spuckt Wasser und hustet. Ihr ganzer Körper zittert, doch sie ist bei Bewusstsein. Schließlich schlägt sie ihre Augen auf. Ihr seht, wie sich ihre eigentlich braunen Augen für einen Moment hellblau färben.

Sie spricht: „Was mich ruft, darf ich nicht haben. Was mich braucht, liegt bald verlassen. Wer mich sucht, muss eilen, denn bald ...“

[Die Helden können an dieser Stelle zwar versuchen, an Flusskiesel Fragen zu stellen oder mit ihr zu sprechen, jedoch kommt keine Antwort.]

Flusskiesel verzieht einen Moment lang schmerzerfüllt das Gesicht und atmet dann einmal tief durch. Ihre Augen sehen wieder aus wie immer.

Vorsichtig richtet sie sich auf und schaut euch direkt an. „Könnt ihr meiner Freundin helfen?“

Auf Nachfrage der Helden erklärt sie ihnen, dass sie schon den ganzen Sommer über mit ihrer „Freundin Lorja“ gesprochen hat, die am Grund des Flusses wohnt und der es nicht gut geht. Sie hat das Gefühl, dass sie immer wütend ist, nach etwas sucht, was sie

nicht finden kann und immer mehr verzweifelt. Außerdem kann die Satyarin darauf hinweisen, dass sie schon immer die Geister des Landes, die Saitha, um sich herum fühlen und teilweise auch hören und sehen kann, diese sich im Moment aber zu verändern scheinen. Der Fluss und Lorja sind für sie das Zentrum des Ganzen.

Ihre Eltern, die sich zunächst einmal besorgt um ihre Tochter kümmern und den Helden überschwänglich für deren Rettung danken, können ergänzen, dass es einen mächtigen Naturgeist gibt, der über das Land am Lor gebietet und ihrem Glauben nach schon immer hier ist. Im Gegensatz zu Flusskiesel können sie die schleichenden Veränderungen der Saitha aber nicht intuitiv erspüren. Jedoch ziehen sie durchaus eine Verbindung zu den zunehmend aggressiver werdenden Bewohnern des Landes.

## Ausbeute

**Generische Informationen:** A4, A6, S1, S3, S8, S10. Durch Zwiegespräche mit Feenwesen der Umgebung wissen die Saithyare zudem von der Dryade, die ihnen als *Hüterin des Tals* (4) bekannt ist.

**Ortsgebundene Informationen:** Aus dem Gespräch mit Flusskiesel und ihren Eltern erhalten die Helden einen Hinweis darauf, dass das Wesen Lorja tatsächlich existiert (O7). Auf dem Schwurstein sind in einer kreisförmigen Darstellung in hjaldingschen Runen die Namen all jener festgehalten, die gegen die „verderbten canterischen Zauberer“ in den Kampf um die Quelle zogen, darunter auch der von Nyracosia te Aldangara. Im Zentrum des Kreises finden sich in etwa (aus dem Hjaldingschen übersetzt) die Worte: „Mein Wort, mein Blut, mein Leben. Von Anbeginn zu Ewigkeit“. Dies betont den Willen der Schwörenden, die Quelle um jeden Preis zu befreien (O4) und kann den Helden einen Hinweis auf die Walküren geben, denen sie in Kapitel 3 begegnen können.

**Flusskiesels Geschenk und Lied:** Flusskiesel gibt den Helden ein Geschenk für Lorja mit: Eine von ihr selbst gebastelte Kette aus Flusskiesel und Muscheln. Außerdem besteht sie darauf, den Helden ein Lied vorzusingen (O12), das von ihrer Verbindung zu Lorja erzählt. Dieses Lied kann im Finale helfen, den Wahren Namen Lorjas zu rekonstruieren.

*Sitz ich am Ufer des Flusses / so ruft sie  
spiel ich mit ihr in den Wellen/ so lacht sie  
lieg ich am Abend im Bette / so träumt sie  
Ist sie alleine im Dunkeln / so weint sie.*

## Der Zorn des Baramunen (9)

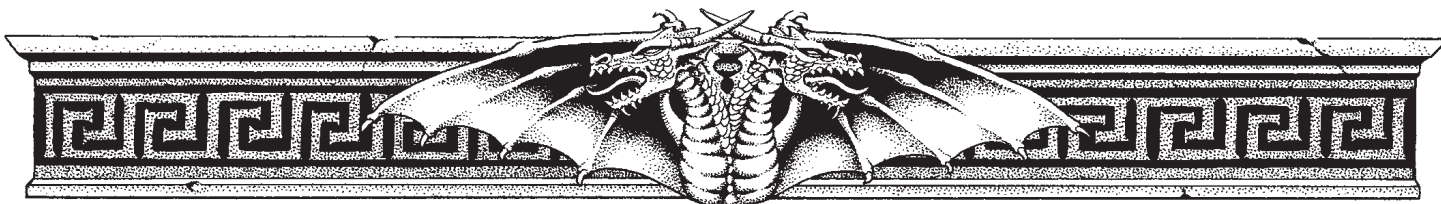
Nachdem die Helden genügend Informationen gesammelt haben, müssen sie einen Weg zur Quelle des Lor finden. Ein weiser Monddeuter der Baramunen lebt in der Nähe der Stelle, wo der Lor aus dem Bergatun-Massiv hervortritt, und könnte folglich einen Eingang kennen. Er befindet sich jedoch im Streit mit der in der Nähe lebenden Sippe von Lordalern. Der Konflikt droht zu eskalieren. Die Helden müssen Position zu den streitenden Parteien beziehen – oder auf eigene Faust einen Weg zur Quelle finden. Vom Baramunen können die Helden bei den Saithyaren (8) oder über die generische Information S10 erfahren (besonders leicht bei Sippen nahe des Bergatun).

### Ort

Der Baramunenschamane *Logorn* lebt im Bergatun am Oberlauf des Lor. In der Nähe befindet sich die Sippe der Schlachtensänger.

### Hintergrund

*Logorn*, ein Monddeuter der Baramunen, lebt seit über 100 Jahren in einer Gemeinschaft mit 15 anderen seines Volkes in den Ausläufern des Bergatun. Nach Art der Baramunen beanspruchen diese ein Territorium von mehreren Quadratmeilen für sich und dulden



dort keine anderen Bewohner. Das führte schon mehrfach zu Streit mit der Sippe der Schlachtensänger, die ebenfalls am Rande des Gebirges lebt und unweit des Lor ihr Dorf errichtet hat. Bisher konnte Logorn die Zwistigkeiten zwischen den Baramunen und der Sippe immer schlichten, da ihm grundsätzlich am friedlichen Zusammenleben gelegen ist.

Seit dem Erdbeben kam es aber zu immer größeren Ausschreitungen zwischen Baramunen und Menschen. Die Schlachtensänger-Sippe wollte nicht länger einsehen, auf die guten Jagdgründe im Revier der Baramunen zu verzichten. Gleichzeitig verfielen die eigentlich so gelassenen Baramunen immer öfter in unerklärliche Wut. Schließlich kam es zu einem Vorfall, bei dem *Gorir*, ein guter Freund von Logorn, mit mehreren Menschen, die unweit seiner Hütte jagten, in einen üblen Streit geriet. Dieser gipfelte in einem blutigen Kampf zwischen dem Baramunen und den Menschen, bei dem sowohl Gorir als auch alle Menschen zu Tode kamen. Seitdem herrscht erbitterte Feindschaft zwischen Baramunen und Menschen, die nur deshalb noch nicht in einen bewaffneten Konflikt ausgeartet ist, weil beiden Seiten klar ist, wie viele Verluste das für sie bedeuten würde.

## Reise

Die Helden folgen dem Strom weiter flussaufwärts, bis zu der Stelle, wo er aus dem Bergatun herabfließt. Spätestens ab hier ist der Lor nicht mehr schiffbar, so dass die beiden Lyncil mit dem Flusssegler zurückbleiben werden. Das Dorf der Schlachtensänger-Sippe befindet sich etwa einen halben Tag entfernt, die Hütte von Logorn liegt noch einen weiteren halben Tag ins Gebirge hinein.

## Hindernisse/Herausforderungen

Die Helden geraten hier in den Konflikt zwischen den beiden Parteien. Dabei ist es egal, ob sie zuerst die Sippe oder den Baramunen aufsuchen. Wenn sie im Dorf nach Logorn fragen, wird man ihnen erzählen, welch schlimme Kreaturen diese Baramunen sind und ihnen von einem Besuch abraten. Treffen sie zuerst auf Logorn, wird er ihnen allein schon, weil sie Menschen sind (bei Nichtmenschen passen Sie die Reaktion entsprechend an, wirklich neutral wird aber nur ein anderer Baramune empfangen), äußerst feindselig und misstrauisch begegnen.

Wenn die Helden nach dem Weg zur Quelle des Lor fragen, erfahren sie, dass bei der Schlachtensänger-Sippe in etwa bekannt ist, wo er sich befinden soll. Logorn hingegen kennt einen direkten Eingang. Allerdings ist keine der beiden Seiten bereit, die Helden sofort hinzuführen oder ihnen den Weg zu beschreiben, da beide Parteien sich im Kriegszustand sehen und versuchen, die Helden für ihre Zwecke einzuspannen, um mit ihrer Hilfe den schwelenden Konflikt nun offen austragen zu können.

Die Helden haben hier folgende Optionen: Sie können einen großen Bogen um den ganzen Konflikt machen, was vier Tage Umweg, eine Kletterpartie durch die Ausläufer des Gebirges und eine langwierige Suche nach dem Eingang bedeutet. Sie können Partei für eine der beiden Seiten ergreifen. Schließlich können sie auch versuchen, irgendwie den Frieden wieder herzustellen. Einem Einigungsversuch stehen beide Parteien aber sehr feindselig gegenüber.

Falls sie den Konflikt zusätzlich verschärfen wollen, können Sie an dieser Stelle auch Skarpraun Barentod (S. 69) mit seinen Berserkern einbauen, der vor oder nach den Helden ebenfalls am Ort des Ge-

sehens eintrifft und vom Konflikt profitieren will. Da die Kinder des Zorns sich dem Zwist und den blutigen Auseinandersetzungen voll und ganz hingeben wollen, werden sie in jedem Fall versuchen, es zu einem offenen Angriff der einen Partei auf die andere kommen zu lassen. Falls die Helden sich für eine Seite entscheiden, werden sie sich automatisch auf die andere stellen.

## Einzelheiten

In diesem Abschnitt finden Sie zunächst Details zur Sippe der Schlachtensänger und zu Logorn, im Folgenden werden die möglichen Vorgehensweisen der Helden skizziert.

### Die Beteiligten des Konflikts

#### Logorn, baramunischer Monddeuter

Logorn ist, soweit er es selbst sagen kann, etwa 300 Jahre alt und kam „am Ende seiner Jugend“, also vor etwa 150 Jahren, in die Region, nachdem er von seinem Lehrmeister alles gelernt hatte und nach Tradition der Baramunen dessen Revier verlassen musste. Mit den anderen Baramunen der Gemeinschaft versteht er sich gut, als Monddeuter nimmt er unter ihnen den Platz als spiritueller Führer ein. Besonders gut befreundet war er mit dem kürzlich getöteten Gorir.

**Erscheinung:** Logorn ist etwa dreieinhalb Schritt groß und besitzt mittelbraunes Fell. Seine braunen Augen blicken für einen Baramunen erstaunlich intelligent drein. Logorn ist unbekleidet, trägt aber um den Hals mehrere Lederbänder mit verschiedensten Anhängern – Knöchelchen, Federn, Kiesel, kleine Holzstücke, usw.

**Charakter:** Als Monddeuter ist Logorn eigentlich selbst für einen Baramunen sehr friedlich und harmoniebedürftig. Zwar ist er wie alle seines Volkes Einzelgänger und duldet keine anderen Bewohner in seinem Revier, er schätzt jedoch den gelegentlichen Wissensaustausch mit anderen Völkern. Durch den Einfluss des Flusses ist er aber in den letzten Monaten immer öfter in Wut verfallen, welcher er sich auch hingibt, da er einen höheren Sinn in ihr sieht. In seinen Visionen häufen sich die Hinweise auf eine düstere Zukunft des Landstrichs. Inzwischen ist Logorn fest davon überzeugt, dass er mit aller Entschlossenheit dafür sorgen muss, dass seine kleine Baramunengemeinschaft die Zeiten, die kommen werden, irgendwie übersteht. Dies will er mit allen Mitteln durchsetzen – wenn er dafür eine ganze Sippe Lordaler ausrotten muss, nimmt er das in Kauf.

#### Werte von Logorn

<b>MU</b> 18	<b>KL</b> 13	<b>IN</b> 18	<b>CH</b> 12			
<b>FF</b> 8	<b>GE</b> 12	<b>KO</b> 24	<b>KK</b> 24			
<b>LeP</b> 60	<b>AuP</b> 70	<b>AsP</b> 45	<b>MR</b> 13	<b>RS</b> 2	<b>WS</b> 12	<b>GS</b> 10

#### Namabhum (3 Schritt lange Stabkeule):

<b>INI</b> 10+W6	<b>AT</b> 18	<b>PA</b> 12	<b>TP</b> 4W6+2	<b>DK</b> SP
------------------	--------------	--------------	-----------------	--------------

**Besondere Kampfregeln:** Großer Gegner

**Besondere Vorteile/Nachteile:** Vollzauberer, Kälteresistent, Hitzeempfindlich, Farbenblind, Raubtiergeruch, Jähzorn 7\*

**Besondere Sonderfertigkeiten:** Spontanzauberei II (alle Kategorien), Meisterliche Regeneration

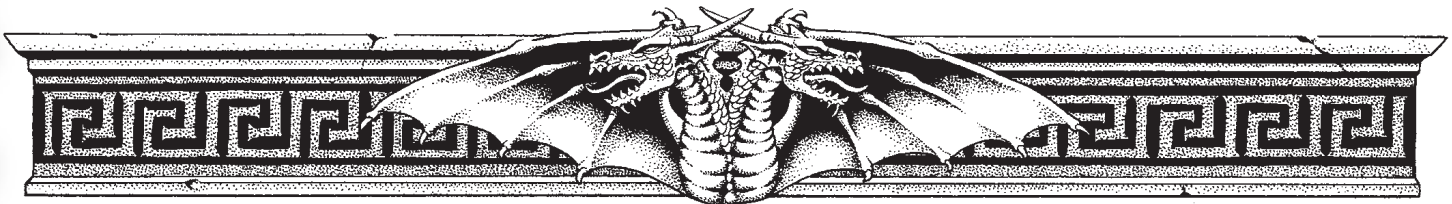
**Besondere Talente:** Prophezeien 7

**Besondere Quellen:** E Zauberei 13, E Kraft 14, E Humus 10

**Besondere Formeln:** Schneller Heilzauber 5 (wie Großer Heilzauber, aber in 2 Aktionen, Probe +9),

**Kampftaktik:** Der Baramune weiß, mit seiner Stärke umzugehen. Gegner hält er soweit wie möglich auf Distanz und schlägt sie dann mit der Keule zu Brei. Gegen Feinde mit Schilden nutzt er hohe Wuchtschläge, um Bruchtests zu erzwingen.





### Ressourcen

Logorn kann auf etwa ein Dutzend weiteren Baramunen zurückgreifen, die sich seit dem Tod von Gorir in der Nähe seiner Hütte aufhalten, um im Zweifelsfall schnell in einen Kampf eingreifen zu können. Die Kampfwerte der übrigen Baramunen finden Sie im Anhang auf S. 71.

## Die Sippe der Schlachtensänger

Die Sippe der Schlachtensänger lebt seit vielen Generationen in den hügeligen Ausläufern des Bergatun und ernährt sich vor allem von Jagd und Fischfang. Sie umfasst etwa 60 Personen.

### Skelfa Schlachtensänger, die Hersirin

*Skelfa Schlachtensänger* steht der Sippe seit fünf Jahren vor, nachdem sie ihren Vorgänger im Kampf besiegt und getötet hat. Im Gegensatz zu den meisten Lordaler Hersiren ist sie nur eine durchschnittliche Bogenschützin, dafür aber eine herausragende Kämpferin mit dem Breitschwert.

**Erscheinung:** Skelfa ist Mitte 30 und eine etwa 1,95 Schritt große Hüinin von beeindruckender Stärke. Ihre muskulösen Arme und Beine sind mit Hautbildern bedeckt, sie trägt meist nur einen Streifenschurz und ein ledernes Brusttuch. Ihre braunen Haare sind zu verfilzten Zöpfen gedreht und werden durch ein Lederband zusammengehalten.

**Charakter:** Schon vor der Beeinflussung durch den Fluss war Skelfa sehr jähzornig und aufbrausend. Inzwischen reicht manchmal ein falscher Blick ihrer Sippenmitglieder, um sie zu Wutausbrüchen zu provozieren. Gleichzeitig kann sie aber auch äußerst überschwänglich und freigiebig sein, wenn sie jemanden mag oder gut gelaunt ist. Skelfa ist nicht besonders klug, was ihr auch bewusst ist, so dass sie sich normalerweise vor wichtigen Entscheidungen mit dem Saithakenner der Sippe berät. Sie sieht sich nicht als weitblickende Anführerin, sondern als Erste unter Gleichen, die ihre Position dadurch festigt, dass sie eben die stärkste, wildeste und härteste Frau der Sippe ist.

MU 16	KL 11	IN 15	CH 13			
FF 8	GE 15	KO 17	KK 18			
LeP 40	AuP 45	AsP 0	MR 3	RS 0	WS 11	GS 7

#### Breitschwert und Holzschild:

INI 16 + W6	AT 21	PA 21	TP 1W+6*
-------------	-------	-------	----------

#### Langbogen:

FK 18	TP 1W6+6
-------	----------

**Besondere Vorteile/Nachteile:** Eisern, Zäher Hund; Jähzorn 8\*

**Besondere Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf II, Schildmeister, Wuchtschlag, Hammerschlag, Finte, Gegenhalten, Sturmangriff

**Besondere Talente:** Kriegskunst 7, Selbstbeherrschung 15, Athletik 15, Körperbeherrschung 12, Menschenkenntnis 7

### Kolgrim Steinherz, der Saithakenner

*Kolgrim* ist bereits seit etwa 15 Jahren der Saithakenner der Sippe. Er ist neben der Hersirin die am höchsten angesehene Person. Er selbst hegt keinen persönlichen Groll gegen die Baramunen und hatte in der Vergangenheit auch schon mehrfach Kontakt mit Logorn, sieht aber auch, dass die Bedrohung der Sippe aus der Welt geschafft werden muss. Seine Werte entsprechen denen eines typischen Saithakenners (Anhang, S. 68), seine bevorzugten Quellen sind Humus (12) und Tiergeister (10).

**Erscheinung:** Kolgrim ist ein etwa 45-jähriger Mann mit kahrlasiertem Schädel und feuerrotem, zu zwei Zöpfen geflochtenen Bart. Er steht den übrigen Sippenmitgliedern nicht nach, was Statur und Muskeln angeht. Seine Stimme ist ungewöhnlich tief.

**Charakter:** Als spiritueller Führer der Sippe ist Kolgrim ruhiger als die meisten seiner Sippenmitglieder. Er ist viel allein in der Natur, macht nicht gerne große Worte und nimmt seine Stellung innerhalb der Sippe vor allem als die eines Beraters wahr. Vor wichtigen Entscheidungen befragt er die Saitha, die in diesem Fall aber einer bewaffneten Auseinandersetzung nicht abgeneigt scheinen.

### Weitere exemplarische Sippenmitglieder

*Hafnir* (etwa 40, gedrunen, verschlagener Gesichtsausdruck, herausragender Langbogenschütze, liebt: blutiges Fleisch, hasst: Schlangen) würde die Sippe gern anführen, obwohl er Skelfa unterlegen ist. Er erwägt, die Hersirin während der Auseinandersetzung mit den Baramunen durch einen Langbogenschuss zu töten.

*Lori* (zehn, blonde Locken, quirlig, liebt: Singvögel, hasst: seinen Stiefvater) ist ein ausgesprochen neugieriger Junge, der sich an die Fersen der Helden heftet und versucht, sie zu beeindrucken.

*Inkya* und *Folkrir* (beide etwa 50, kräftig, vom Kummer gezeichnet) waren die Eltern zweier junger Männer, die beim Kampf gegen den Baramunen Gorir ums Leben kamen. Beide sind von Trauer und Wut erfüllt und wollen mehr als alles andere Rache an den Baramunen. Wenn Sie möchten, könnte dies durchaus auf eine Reaktion seitens der äußeren Quellen stoßen.

### Ressourcen

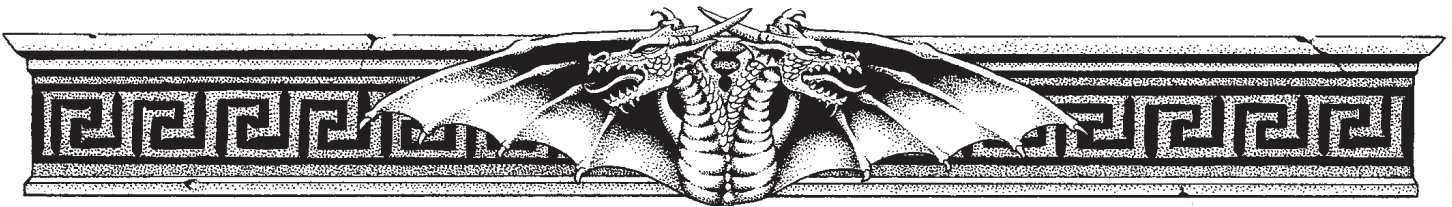
Die Sippe kann etwa 30 Kämpfer in den Kampf werfen, davon 20 erfahren und 10 Veteranen (Anhang S. 68). Etwa die Hälfte der Kämpfer bevorzugt den Langbogen gegenüber dem Nahkampf, der Rest kämpft mit Schilden und Äxten, Breitschwertern oder Speeren, trägt zusätzlich aber einen Kurzbogen oder drei Wurfspeere.

## Äxte und Krallen – der Kampf zwischen Menschen und Baramunen

Sollten sich die Helden zusammen mit einer der beiden Parteien in den Kampf stürzen, können hier die Kämpfer und Strategen unter den Helden glänzen. Bedenken Sie aber, dass weder die Baramunen noch die Kämpfer der Schlachtensänger Freunde von komplizierten taktischen Manövern sind und viele von ihnen keine Erfahrungen in der Kriegskunst haben. Ohne Eingreifen der Helden wird der Kampf mehr oder weniger so aussehen, dass beide Parteien sich auf offenem Feld gegenüber treten und ohne große Strategie aufeinander losgehen. Vorschläge der Helden, die allzu aufwändig oder listenreich sind (wie das Anlegen größerer Fallen, das Sabotieren der Waffen des Feindes, etc.), werden beide Seiten ablehnen.

Mögliche strategische Vorteile können die Helden schaffen, in dem sie z.B.

- den Kampfplatz vorher wählen und somit ihrer Seite einen Vorteil verpassen (indem der Gegner z.B. bergauf oder gegen die Sonne kämpfen muss)
- die Truppen geschickt aufstellen (z.B. die Fernkämpfer in einem Waldstück verbergen, einen Teil der Kämpfer erst einmal zurückhalten, dem Gegner in die Flanke fallen, etc.)



- magische oder karmale Wirkungen (durch Logorn oder Kolgrim oder natürlich eigene Fähigkeiten) geschickt einsetzen
- die Kampfkraft des Gegners vorher durch Spähgänge möglichst gut einschätzen

Zu erwähnen ist noch, dass sich insbesondere Skelfa natürlich nicht die Rolle als Anführerin der Sippe wegnehmen lassen wird. Wenn die betreffenden Helden aber ihre Stärke und Kompetenz demonstrieren, werden sie für den Kampf als Strategen akzeptiert. Hier können auch die weniger kämpferischen Helden helfen, indem sie die Hersirin überzeugen.

## Diplomaten und Berserker – Einigung der Parteien

Wir stellen Ihnen an dieser Stelle eine Mechanik für die Verhandlungen vor, um diese auch regeltechnisch abzubilden. Wenn Sie in Ihrer Runde die Szenen lieber erzählerisch abhandeln wollen, können Sie auf die Proben verzichten.

Bedenken Sie bei den Probenaufschlägen die Modifikatoren für fremde Kulturkunden oder Standesunterschiede sowie Erleichterungen für z.B. *Soziale Anpassungsfähigkeit*, *Wohlklang* usw. Sie können die Proben auch nach den Regeln zur *Kooperation* (WdS 15) von mehreren Helden würfeln lassen, wobei hierbei möglichst immer der selbe Charakter als Hauptverhandlungspartner auftreten sollte (dies kann aber durchaus bei den Baramunen ein anderer Held sein als bei den Menschen). Optional können Sie auch Proben weiter erschweren, wenn sich die Helden durch ein vorheriges Argument oder anderes ungeschicktes Verhalten unbeliebt gemacht haben.

Notieren Sie im Verlauf des Szenarios die fehlenden Punkte aller misslungenen *Überzeugen*-Proben. Überschreiten die Punkte 20 vor Beginn einer Verhandlung oder 50 während der Verhandlung, werden die Helden nicht länger als Unterhändler akzeptiert und je nach Situation des Ortes verwiesen oder aus dem Dorf gejagt.

### Wie bringt man die Parteien an einen Tisch?

Der Vorschlag der Helden, eine Einigung zwischen Baramunen und Menschen herbeizuführen, stößt anfangs auf Ablehnung. Zudem mag er Misstrauen gegenüber den Helden hervorrufen. Zunächst einmal müssen die Helden also erreichen, dass Baramunen und Menschen ihnen einigermaßen vertrauen.

Mögliche Argumente können sein:

- Die Helden sind Fremde und hegen keine Abneigungen/Sympathien für eine der beiden Seiten.
- Der Erwählte des Orakels ist unter den Helden.
- Trotz ihrer Aufgabe, die Quelle des Lor zu finden, nehmen sie sich Zeit, um die beste Lösung für beide Seiten zu finden.
- Auch das Eingehen auf der Probleme der Beteiligten, z.B. Hilfe für Verletzte unter den Menschen oder aufrichtiges Beileid um den Freund von Logorn, kann hier weiterhelfen.
- Bei der Sippe können die Helden auch versuchen, zunächst andere NSC, wie den Saithakenner, auf ihre Seite zu bringen. Ein solcher Fürsprecher kann die folgenden Proben um 3 Punkte erleichtern.

Lassen Sie Proben auf *Menschenkenntnis* würfeln, um zu erkennen, was den Helden das Vertrauen der jeweiligen Personen einbringt. Die Hälfte der TaP\* können als Erleichterung auf *Überzeugen*-Proben gegenüber Logorn und Skelfa benutzt werden. Pro Argument der Helden oder helfender Aktion kann eine Probe auf *Überzeugen* abgelegt werden. Diese ist um 5 Punkte erschwert. Wenn insgesamt 10 TaP\* erreicht sind, werden die Helden geduldet und ihre Vorschläge erst einmal angehört, werden sogar 20 TaP\* erreicht, ist man ihnen sogar wohlwollend gesonnen und künftige *Überzeugen*-Proben sind um 3 Punkte erleichtert.

Wenn das Vertrauen gewonnen ist, können die Helden z.B. folgende Argumente für einen Einigungsversuch vorbringen:

- Ein Kampf wird viele Opfer auf jeder Seite fordern.
  - Außerdem naht der Winter und eine Dezimierung der guten Kämpfer und Jäger könnte vor allem bei den Menschen zu Versorgungsproblemen führen.
  - Ein Angriff von Monstrositäten aus dem Fluss, wie er z.B. in Biornenes erfolgte, könnte auch hier passieren, so dass man lieber die Kampfkraft dafür aufsparen sollte.
- Solchen praktischen Argumenten sind beide Seiten einigermaßen zugänglich, ideologische Befürwortungen des allgemeinen Friedens und der Vernunft fallen hier, wie in Lordal allgemein, auf keinen fruchtbaren Boden.

Lassen Sie auch hier *Überzeugen*-Proben würfeln. Diese sind um 7 Punkte erschwert. Sobald 15 TaP\* erreicht sind, lassen sich die jeweiligen Parteien grundsätzlich auf einen Einigungsversuch ein.

### Ort und Zeit der Verhandlung

Es gilt nun, Zeit, Ort und Bedingungen für ein Treffen festzulegen. Die Helden können Proben auf *Staatskunst* (*Diplomatie*) ablegen, um zu überlegen, wie eine faire Verhandlung aussehen sollte. Ihre Vorschläge den Parteien nahezubringen, erfordert weitere *Überzeugen*-Proben.

Sowohl Baramunen als auch Menschen würden am liebsten in voller Besetzung und bis an die Zähne bewaffnet auflaufen. Sinnvoll wäre es, dass nur eine begrenzte Anzahl an Personen an der Verhandlung teilnimmt und dass vorher ein Waffenstillstand für diese vereinbart wird. Eine Schwierigkeit besteht hier darin, dass die Menschen nicht zu Unrecht anbringen, dass sie zwar Äxte und Bögen zurücklassen könnten, die Baramunen ihre Krallen, Zähne und körperliche Überlegenheit aber schwerlich ablegen können. Eine Lösung kann es hier sein, dass z.B. pro anwesendem Baramunen drei Menschen erscheinen dürfen. Als Ort bietet sich eine freie Fläche auf halbem Weg zwischen Logorns Hütte und dem Dorf an.

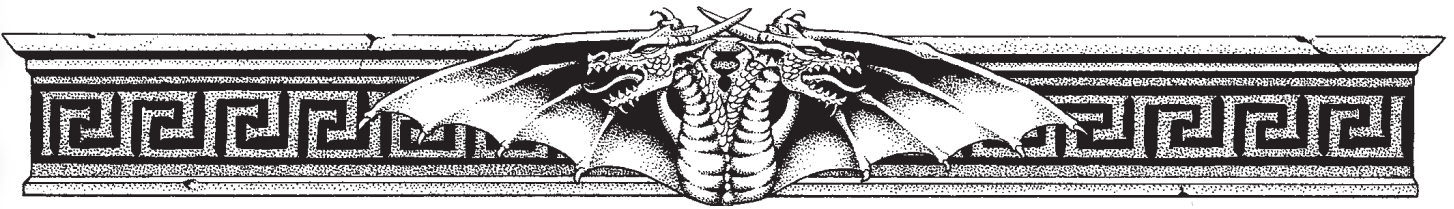
### Die Verhandlung: Ablauf und mögliche Argumente der Helden

Bei der Verhandlung selbst spricht Logorn für die Baramunen und Skelfa für die Menschen. Die Helden treten als Vermittler auf.

Folgende Punkte werden zur Sprache gebracht:

- Beide Seiten fühlen, dass ihr „Revier“ verletzt wurde (die Baramunen, weil in ihrem Gebiet gejagt wurde, die Menschen, weil die Baramunen sich hier lange nach den Begründern der Sippe niedergelassen haben).
- Beide Seiten haben bereits Tote zu beklagen.
- Die Baramunen möchten, dass die Menschen überhaupt nicht mehr in ihr Revier gehen und erst recht nicht dort jagen oder fischen.
- Die Menschen sehen nicht ein, wieso sie Jagdgründe, die seit Generationen zur Verfügung stehen, aufgeben sollten.





- Beide Seiten sehen sich im Recht und als die rechtmäßigen Bewohner des Gebietes.
- Es ist nicht möglich, dass eine der beiden Seiten für die Nahrungssuche komplett auf ein anderes Gebiet ausweicht, denn im Westen und Süden befinden sich Gebiete anderer Sippen, im Norden und Osten die unwirtlichen Gipfel des Bergatun.
- Es ist für Baramunen und Menschen besonders im Herbst wichtig, reichlich Nahrung anzusammeln, da in den Wintern oft nonenlang der Schnee so hoch liegt, dass Jagd und Nahrung sammeln unmöglich ist.

Die Helden können nun damit argumentieren, dass sich beide Seiten eigentlich sehr gut gegenseitig unterstützen könnten und dass eigentlich genug Nahrung für alle da ist, wenn beide Seiten Rücksicht aufeinander nehmen. Außerdem können sie auch noch einmal das Argument anbringen, dass zumindest im Moment noch größeres Übel vor sich geht und weder Menschen noch Baramunen es sich leisten können, in einem sinnlosen Kampf noch mehr Kämpfer zu verlieren.

Es gibt verschiedene Lösungen, die die Helden anstreben können, für die unterschiedliche *Überzeugen*-Proben nötig sind. Dies können z.B. sein:

- Menschen und Baramunen vergessen die bisherigen Vorfälle und gehen sich in Zukunft so gut wie möglich aus dem Weg (1 *Überzeugen*-Probe pro Argument, diese ist jeweils erschwert um 5, nötige TaP\*: 15)
- Menschen und Baramunen vergessen die bisherigen Vorfälle und bestimmen zwei Vertreter, die bei zukünftigen Problemen miteinander verhandeln (1 *Überzeugen*-Probe pro Argument, jeweils erschwert um 5, nötige TaP\*: 20)
- Menschen und Baramunen schließen ein Bündnis, sprechen sich bezüglich der Jagd/Nahrungssammlung ab und helfen sich gegenseitig in Notlagen (1 *Überzeugen*-Probe pro Argument, jeweils erschwert um 8, nötige TaP\*: 25)

Beide Seiten begegnen sich mit Misstrauen und offener Wut, so dass während der gesamten Verhandlung die Möglichkeit besteht, dass diese scheitert und die Situation wieder eskaliert. Beide Sprecher werden vermutlich im Verlauf der Verhandlung mindestens einmal die Beherrschung verlieren – je nach Fortschritt der Verseuchung des Lor auch häufiger. Mit einer *Überzeugen*-Probe, die um den jeweiligen Jähzornwert des wütenden NSCs sowie die Anzahl der bereits erfolgten Wutausbrüche erschwert ist, können die Helden wieder für Ordnung sorgen.

### Ein Schiedsduell

Eine weitere Möglichkeit für die Helden ist es, statt eines Kampfes der Sippe gegen die Baramunen ein Duell vorzuschlagen, damit die Sache ohne zu viel unnötiges Blutvergießen geklärt werden kann. Da die Sache dann immer noch mit einem Kampf und mit einem „richtigen“ Sieg für eine der Parteien statt mit einem Kompromiss geklärt würde, können sich beide Seiten mit der Idee einverstanden erklären, falls den Helden eine *Überzeugen*-Probe +5 gelingt. In diesem Fall würden es sich weder Skelfa noch Logorn nehmen lassen, selbst für ihre Seite anzutreten (es sei denn, Sie möchten einen Ihrer Helden als Kämpfer auswählen – in diesem Fall bietet sich eine Verletzung kurz vor dem Duell als Grund für den Wechsel an).

Als Zeit und Ort für das Duell wird das Flussufer des Lor beim nächsten Morgengrauen ausgewählt, gekämpft wird bis zum Tod. Die Hersirin wird durchsetzen wollen, dass

entweder auf Magie vollständig verzichtet wird oder sie vor dem Duell stärkende Zauber des Saithakenners nutzen darf, wobei sie letzteres bevorzugt. Alle Baramunen und die gesamte Sippe werden dem Schauspiel beiwohnen. Der Kampf wird lang und blutig, doch schließlich obsiegt Skelfa, nachdem sie Logorns Reichweite unterlaufen, ihren Schild in sein zum Biss heruntergebeugtes Gesicht geschmettert und ihr Schwert von unten in seine Kehle gebohrt hat. In einem seltenen Moment der Besinnung gestattet sie den Baramunen, den Leichnam Logorns mitzunehmen, und setzt ihnen fünf Tage zur Frist, das Gebiet zu verlassen, was diese dann auch tun.

### Optional: Skarprauns Vorgehen

Falls Sie sich entschieden haben, Skarpraun Bärenod in den Konflikt eingreifen zu lassen, wird er versuchen, die Einigung zu sabotieren, indem er im Vorfeld beide Seiten gegeneinander aufstachelt, bei beiden Seiten falsche Gerüchte bezüglich der Verhandlung streut oder während der Verhandlung als Störfaktor auftritt. Beispielsweise könnte er es so aussehen lassen, als ob eine der Parteien die Verhandlung für einen Hinterhalt nutzt. Auch ein Angriff auf die Verhandeln- den ist möglich, ebenso wie ein Angriff auf das Dorf oder einen der nicht anwesenden Baramunen in der Zeit während der Verhandlung, die er danach als Bruch des Waffenstillstands einer der Parteien hinstellen will. Skarpraun wird alles daran setzen, dass es doch noch einen blutigen Kampf zwischen Menschen und Baramunen gibt.

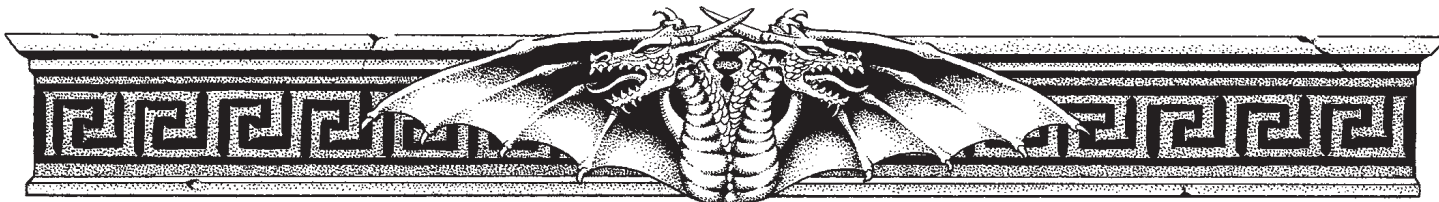
## Ausbeute

**Generische Informationen:** A1, S5 (Logorn); S1, S6 (Schlachtsänger)  
**Ortsgebundene Informationen:** Welche Form der Unterstützung die Helden bei der Suche nach der Quelle des Lor erhalten, hängt davon ab, wie genau sie in den Konflikt eingreifen. Sofern sie mit beiden Parteien Friedensverhandlungen geführt und den offenen Kampf fürs erste verhindert haben, zeigen sich sowohl die Menschen als auch die Baramunen nicht besonders dankbar, weil sie die Sache lieber endgültig ausgetragen hätten. In diesem Fall erhalten die Helden eine genaue Wegbeschreibung (O13) zu dem Eingang zur Quelle (Baramunen) bzw. zu dem Areal, in dem er sich befinden muss (Menschen). Außerdem können sie ggf. noch Ausrüstung und Proviant eintauschen. Zur Position des Eingangs und zur Suche hiernach siehe auch S. 51.

Falls die Helden einer der beiden Seiten durch Kampf oder durch das Duell zum Sieg verholfen haben, werden sie dagegen von Logorn oder Skelfa persönlich zum Eingang/Areal geführt und erhalten ohne Gegenleistung reichlich Proviant und verfügbare Ausrüstung (falls benötigt). Aus dem Fundus der Sippe erhalten sie in diesem Fall bei Bedarf ein magisches Steinbeil (1W6+4 TP, TP/KK 11/4, INI -1, BF 6 selbstreparierend, WM -1/-2, DK N). Logorn hingegen wird einen der Charaktere verzaubern und ihm so für 3 Tage 5 Punkte Bonus auf seine *Orientierung* verleihen.

### Der Lohn der Mühen

Das zweite Kapitel kann von der Länge stark variieren, je nachdem, wie viele Informationen die Helden zusammensuchen. Wir empfehlen daher 100 AP als Grundbetrag sowie 30 AP pro zusätzlich aufgesuchter, besonderer Informationsquelle. Sollten Sie Ihre Helden nicht für schnelles Handeln „bestrafen“ wollen, können Sie das Kapitel auch pauschal mit 300 AP abhandeln. An SEs bieten sich *Sagen/Legenden*, *Geographie*, *Überzeugen* sowie entweder *Seefahrt* oder *Boote Fahren* an.



# Kapitel 3: Quelle des Bösen

*Der Fluss der Ereignisse:* Die Helden können im Bergatun den Eingang des Höhlensystems finden, das zur Quelle des Lor führt (*Der Weg zur Quelle*). In dessen Inneren befindet sich der Komplex, der einst von den Optimaten des Hauses Charybalis errichtet wurde, und in dem sich die Quelle des Lor und die Flussherrin Lorja selbst befinden. Den Helden stehen zwei Wege durch den Charybaliskomplex offen, mit unterschiedlichen Herausforderungen: charyptides Gezücht und Wirken auf

dem rechten Pfad, Walküren und physische Hindernisse auf dem linken (*Der Charybaliskomplex*). Im Finale entdecken die Helden dann die Quelle des Lor und das Unheiligtum der Charybalis. Die Helden können hier entweder versuchen, durch Überzeugungsarbeit Lorjas Wahren Namen in Erfahrung zu bringen und sie davon zu überzeugen, Galkuzul zu entsagen, oder aber die korruptierte Inkarnation des Flusses mit Gewalt überwinden (*Die zwei Quellen*).

## Der Weg zur Quelle

### Hinein in die Dunkelheit

Der Eingang in das Höhlensystem, das zur Quelle des Lor führt, liegt in den Bergen des Bergatun, etwa eine Meile abseits des Flusses. (Die genaue Lage können Sie selbst bestimmen.) Der Weg hinein ist nicht besonders geschützt oder versiegelt, allerdings schwer zu finden. Je nachdem, welches Ergebnis die Helden im Abschnitt *Der Zorn des Baramunen* erreicht haben, werden sie direkt zum Eingang geführt oder müssen diesen in einem Gebiet, in dem er sich befinden soll, erst suchen. Lassen Sie im letzteren Fall Proben auf *Sinnenschärfe* und *Wildnisleben* +7 (für den Träger von Schwert oder Horn: +2) würfeln, um die richtige Stelle zu entdecken – ohne die Informationen der Schlachten-sängersippe oder der Baramunen wird die Probe um weitere 5 Punkte erschwert. Pro Probe vergeht dabei ein halber Tag. Die Helden entdecken dann eine Höhle von etwa drei Schritt Durchmesser, von der aus ein schmaler Gang tiefer in den Berg hinein führt. Folgen sie diesem, so gelangen sie nach etwa 500 Schritt in das eigentliche Höhlensystem, das der Fluss im Laufe der Jahrtausende gegraben hat.

### Gibt's hier keine Karte?

Bei dem Höhlensystem handelt es sich um ein riesiges, vom Wasser in den Fels gegrabenes Labyrinth, das sehr weitläufig und mehrere Rechtmeilen groß ist. Da es mehrere Wege zum Ziel gibt und viele der unten aufgeführten Begegnungen an beliebiger Stelle eingebaut werden können, gibt es keine Karte des gesamten Höhlensystems, sondern nur vom Charybaliskomplex, den die Helden durch das mit „1“ markierte Eingangstor erreichen und in dem sich das Finale abspielt. Für den Rest beschreiben wir markante Orte, bestimmte Gegenspieler können Sie auch an beliebiger Stelle platzieren.

### Die Reise unter Tage

Der Weg vom Eingang bis zum Komplex der Charybalis dauert bei optimaler Route etwa drei Tage. Für die Orientierung innerhalb des Höhlensystems kann man dem Fluss folgen, was allerdings einige Schwimm- und Tauchstrecken beinhaltet. Teilweise ist der Weg des Flusses auch gar nicht gangbar, so dass ein Weg um das Hindernis herum gefunden werden muss. Wenn die Helden im Besitz des Krakenschwerts und/oder des Horns Lorjelska sind, wird die Orientierung leichter, da beide Gegenstände ihre Besitzer zur Quelle hin ziehen, was als eine Art „innerer“ Kompass dienen kann.

#### Für die Reise zur Quelle gilt folgender Regelmechanismus:

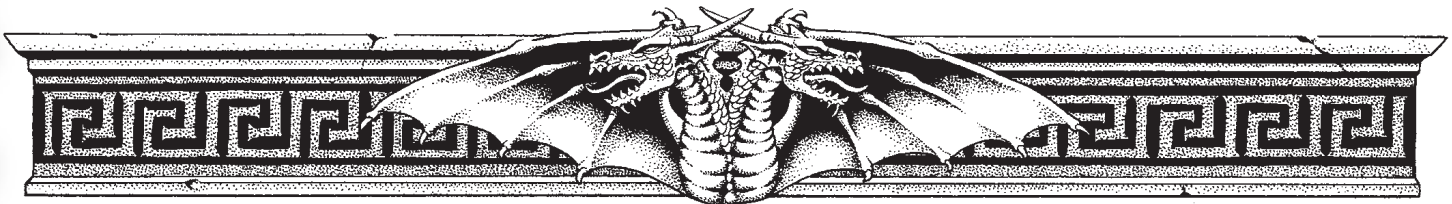
Für je eine halbe Tagesetappe wird von einem vorher bestimmten Helden eine *Orientierung*-Probe gewürfelt. Diese wird wie folgt modifiziert:

- +7: Standard
- 4: Besitz eines Kompasses
- 5: Besitz des Horns oder des Krakenschwerts
- 6: Besitz des Horns *und* des Krakenschwerts
- TaP\*/2 einer *Rechnen*-Probe +5: Triangulation mittels des Horns oder des Krakenschwerts
- X: passende Erleichterungen aus *Höhlenkundig*, *Richtungssinn* und *Innerer Kompass*

Möglichkeiten, mittels hoher *Klettern*-, *Körperbeherrschung*- und *Schwimmen*-Werte oder mithilfe von Zaubern und Anrufungen schwieriger passierbare Wege zu nehmen, erleichtern die Probe nach Meisterentscheid weiter.

Pro Probe können maximal 10 TaP\* angesammelt werden. Der Komplex der Charybalis wird erreicht, wenn 60 TaP\* gesammelt wurden. Für je volle 10 TaP\* erreichen die Helden eine der unten stehenden Herausforderungen, die ihren Weg versperren. Schaffen sie es nicht, den Weg fortzusetzen, müssen sie einen größeren Umweg in Kauf nehmen: In zukünftigen *Orientierung*-Proben müssen sie erst 6 TaP\* zur Umgehung der Herausforderung erreichen, bevor weitere Punkte für das Auffinden des Charybaliskomplexes angerechnet werden.





Vor Erreichen des Komplexes den Rückweg anzutreten (um z.B. weitere Ausrüstung zu besorgen oder sich neu zu orientieren), funktioniert auf umgekehrte Weise, wobei natürlich Horn und Schwert nicht weiterhelfen, dafür aber die Probe grundsätzlich nur noch um 3 Punkte erschwert ist. Die Helden müssen so viele TaP\* ansammeln, wie sie auf dem Hinweg erzielt haben, zuzüglich umgangener Herausforderungen. Waren sie so klug, ihren Weg zu markieren, müssen sie nicht würfeln, sondern kommen pro halber Tagesetappe mit 10 TaP\* voran.

## Hindernisse/Herausforderungen

Auf ihrem Weg zum Komplex der Charybalis müssen die Helden verschiedene Hindernisse und Herausforderungen überwinden. Hierbei gibt es sowohl bestimmte Orte, die überwunden werden müssen, als auch bewegliche Gegner, die an verschiedenen Orten auftauchen können.

Wir stellen Ihnen in diesem Abschnitt verschiedene Hindernisse und Kampfgegner vor, auf die Sie die Helden treffen lassen können. Suchen Sie sich für Ihre Gruppe diejenigen aus, die Ihnen angesichts von Fähigkeiten, Ressourcen und Stimmung passend erscheinen.

### Feste Hindernisse

- Durch das Erdbeben ist ein Teil des Gangs von etwa zwei Schritt Länge eingestürzt, so dass an dieser Stelle kein Weiterkommen ist. Die Helden stehen vor der Wahl, einen Umweg in Kauf zu nehmen oder irgendwie die Trümmer aus dem Weg zu räumen.
- Eine tiefe Schlucht von etwa vier Schritt Breite zieht sich quer über den Gang.
- Der Weg führt durch eine große Höhle, die etwa 4 Schritt hoch, allerdings bis knapp unter die Decke geflutet ist. Wenn die Helden dem Weg weiter folgen wollen, müssen sie 50 Schritt schwimmend zurücklegen und dabei die wasserempfindlichen Teile ihrer Ausrüstung über Wasser transportieren. Im Wasser der Höhle leben verschiedene Tiere, z.B. Quallen, bleiche, aalartige Fische und Wasserschnecken, die sich gern an vorbeiziehende Schwimmer anheften. Dabei sondern sie eine leicht euphorisierende Substanz ab, die bei 17-20 auf W20 den Schwimmer dazu bringt, dass er gern noch länger im Wasser verweilen möchte.
- In einer kleinen Höhle, deren Boden von Wasser überspült ist, befindet sich ein kleiner Schrein für Galkuzul, der einst von den Charybalis-Optimaten dort errichtet wurde. In der Mitte der Höhle ragt eine unregelmäßig geformte Steinsäule vom Boden bis zur Decke, in die ein silbern glänzendes Metall eingeschmolzen zu sein scheint. Etwa anderthalb Schritt über dem Boden verbreitert sich die Säule und bildet mehrere, offensichtlich magisch geformte, Ablageflächen, auf denen einst Opfergaben dargebracht wurden. Der Schrein ist besonders anziehend für allerlei charyptides Getier (s. u.), so dass ein Angriff von solchen hier wahrscheinlich ist. Auf dem Altar liegen noch die Überreste von zwei Ritualwaffen, die in unregelmäßigen Abständen ein dunkelblaues Licht ausstrahlen. Während die Griffe vollständig verrotten sind, sind die Klingen der überlangen Dolche noch immer intakt. Sollten die Charaktere keine neuen Griffe improvisieren oder eine andere Verwendung (zum Beispiel als Speerspitzen) ersinnen, haben die Waffen die Werte von Kurzschwertern mit einem WM von -2/-4. Sie zählen als magische Waffen und richten Sekundärschäden der Quelle Galkuzul an.

## Gegner und Begegnungen

Die folgenden Vorschläge können Sie an einem beliebigen Ort auf die Helden treffen lassen. Wir schlagen allerdings vor, dass sich die charyptiden Monster eher in der Nähe des Komplexes und des kleinen Schreins (s.o.) und die natürlich vorkommenden Gegner eher in der Nähe des Ausgangs befinden.

### Wasserleichen

Im Laufe der Jahrtausende ist es einigen Lordalern gelungen, den Eingang zum Höhlensystem zu finden, doch die meisten von ihnen fielen den darin umgehenden Gefahren zum Opfer. Sie gehen als Wasserleichen in mehr oder weniger verwesstem Zustand um.

#### Würgen:

**DK H**    **INI** 6+1W6                    **AT** 9    **PA** 5    **TP** 1W+2

#### Biss:

**DK H**    **INI** 6+1W6                    **AT** 8    **PA** 5    **TP** 2W+2  
**LeP** 40    **RS** 2            **WS** –    **GS** 3    **MR** 12    **GW** 6

**Eigenschaften:** Wasserleiche (Regeneration 1 (Galkuzulunheiligtümer), Schwere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Immunität gegen Wunden, Ersäufen)

**Besondere Kampfregeln und -manöver:** Kampf im Wasser, Würgen (WdS 114)

### Feuermoos

Das Feuermoos (**MyMo** 78), eine Art riesige Amöbe, erlegt seine Gegner, indem es bevorzugt an der Decke von unterirdischen Gebäuden wächst und sich von dort auf seine Opfer fallen lässt. Es leuchtet normalerweise in einer rötlichen Farbe, das hiesige Exemplar hat aber eine dunkelblaue Farbe angenommen und riecht leicht brackig. Sie können das Feuermoos als Gefahr in einer Höhle einbauen, an deren Decke es hängt und auf die Helden herabstürzt, falls diese die Gefahr nicht erkennen (**Tierkunde**-Probe +10). Alternativ könnte die Amöbe auch einen Durchgang versperren.

**MU** 16    **IN** 10    **KO** 40    **AuP** 300  
**GS** 2    **MR** 16    **GW** 7

#### Tastarm:

**AT** 10                                    **TP** 1W6+3                    **DK** HN                    **PA** 4  
**INI** 1W6+2                    **RS** 2                    **WS** 12                    **LeP** 75

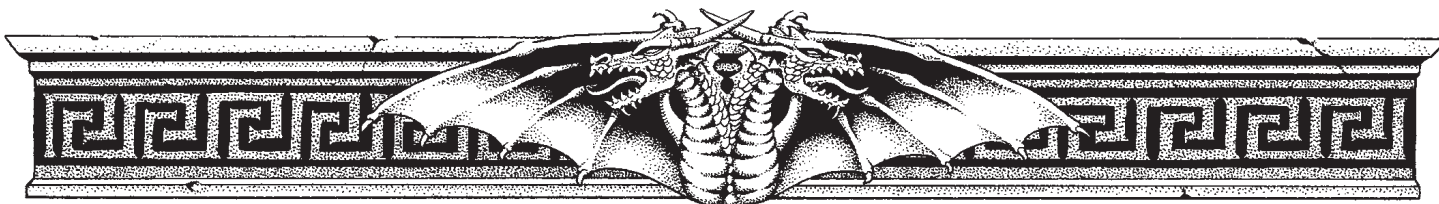
**Beute:** Leuchtkörper (2 Au), Säure (5 Au)

**Attribute:** Dunkelsicht, Immunität (Gift; Krankheiten), Säure (2), Sehr Großer Gegner, Verwundbarkeit (Feuer)

**Fertigkeiten:** Talent Sinnenschärfe (4; 1/10/10), Umschlingen (10)

### Panzerkopfdrache

Der Panzerkopfdrache (**MyMo** 135) ist ein etwa vier Schritt langer, niederer Drache. Ein Exemplar hat sich auf der Flucht vor Lordaler Jägern, die es erlegen wollten, tief in die Höhlen des Bergatun verzogen und dort ausgeharrt. Doch die Anwesenheit der Helden schreckt den Panzerkopfdrachen auf, versprechen sie doch, eine leckere Beute zu werden. Der Drache wird bevorzugt aus dem Hinterhalt angreifen, entweder aus der Dunkelheit heraus oder in einem Abschnitt mit tiefem Wasser verborgen.



**MU 13 IN 18 KO 18**

**Biss:**

**AT 10 TP 2W6+4 DK H**

**Klauen:**

**AT 14 TP 1W6+4 DK HN**

**Schwanzschlag:**

**AT 12 TP 1W6+2 DK NS PA 8 INI 1W6+11**

**RS 5 WS 9 LeP 55 AuP 75**

**AsP 25 GS 8 MR 8/12 GW 12**

**Beute:** Fett (5 Ag), Leder (2 Au), Nahrung (250 Rationen), Schädel (5 Au)

**Attribute:** Heißblut (1), Krankheitsüberträger (Schlachtfeldfieber), Nachtsicht, Resistenz (Feuer)

**Fertigkeiten:** Hinterhalt (3), Talent Fallen stellen (4; 4/11/17), Talent Sinnenschärfe (15; 4/18/18), Umreißen (2; Schwanzschlag), Zauber: Spontanzauberei I (Zielobjekt, Reichweite), Spontanzauberei II (Zauberdauer), E: Aggression (9; 4/18/10; Transfer)

### Fungoide

Fungoide (**MyMo 82**) sind bis zu fünf Schritt große und 450 Stein schwere, lauffähige Pilzwesen. Eine kleine Kolonie von ihnen lebt auch in diesem Höhlensystem. Die Fungoide können nur als wunderliche Begegnung eingebaut werden, es ist aber auch möglich, die Helden in eine Höhle voller Fungoide stolpern zu lassen, die sich von ihnen bedroht fühlen und ihr Revier kämpferisch verteidigen wollen. Wenn die Helden einen oder mehrere Fungoide erschlagen, können sie deren Pilzfleisch auch als weiteren Proviant verwenden.

**MU 12 IN 13 KO 18 KK 12**

**Stoß:**

**AT 12 TP 1W6+2 DK HN PA 5 INI 1W6+4**

**RS 4 WS 9 LeP 40 AuP 150 GS 4 MR 8 GW 6**

**Anzahl:** 2W20

**Jagd:** +14, Flucht

**Beute:** Nahrung (15 Rationen, schmackhaft)

**Attribute:** Dunkelsicht, Gift (Schaden 1, Lähmung 2; nur bei ausgestoßenen Sporen), Sehr Großer Gegner Verwundbarkeit (Eis, Feuer)

**Fertigkeiten:** Anspringen (1), Trampeln (3)

### Walküren

Bereits im Labyrinth, bevorzugt in der Nähe der Quelle oder des unterirdisch fließenden Flusses, können einzelne der Walküren (Anhang, S. 70) auftauchen. Dabei kann die Walküre sowohl einige Attacken gegen die Helden schlagen (bevorzugt gegen jene, die Gegenstände der Charybalis bei sich tragen und/oder zaubern können, siehe auch Verhalten der Walküren im Anhang auf S. 70) als auch gerade in einen erbitterten Kampf gegen ein charyptides Gezücht verwickelt sein – hier können die Helden entweder zu Hilfe eilen oder den Kampfplatz umgehen. Falls sie helfend in den Kampf eingreifen, wird die Walküre sich dies merken und bei der Begegnung im Charybaliskomplex wohlwollend berücksichtigen. Auch können Walküren Helden in brenzligen Situationen zu Hilfe kommen, wenn diese ihrer Hilfe würdig und nicht mit dem Feind im Bunde sind (siehe hierzu auch die Szene beim Angriff von Bionenes, S. 15).

### Charyptid beeinflusste Tiere und Pflanzen

Die natürliche Tierwelt des Labyrinths wurde über lange Zeit durch die Galkuzul-Quelle verseucht, so dass sich hier einige charyptid angehauchte Tiere wie die folgenden finden.

- **Aggressive Egel**, die vor allem in flacheren Gewässern leben und sich auf alles stürzen, was in ihrer Nähe vorbeikommt. Die Egel saugen sich an ungeschützten Stellen fest (umgehen RS) und richten 1W6 TP an. Entfernen kann man sie mit einer Fingerfertigkeit- oder eine Körperkraft-Probe, bei der aber 1W3 weiterer Schaden entsteht. Die Stellen, an denen die Egel gesaugt haben, jucken noch mehrere Stunden lang entsetzlich, weiterer Schaden entsteht aber nicht.

- **Bleiche**, etwa katzen große Kröten leben am Rand von überfluteten Höhlen oder feuchten Bereichen des Höhlensystems. Sie greifen von sich aus selten Menschen an, werden sie jedoch aufgeschreckt, stoßen sie einen Unwasserschwall aus (FK 15, Reichweite 2 Schritt), der 2W6 TP verursacht.

- Auch ein Amöbendelphin (**Myranische Geheimnisse 25**) tummelt sich hier in überfluteten Teilen der Höhlen. Die etwa drei Schritt große Kreatur greift die Helden furchtlos an, falls sie sich ihr weniger als zehn Schritt nähern.

**MU 16 IN 8 KO 12**

**Tentakel:**

**AT 6\* TP 1W3+KR/2\* DK H**

**Rammstoß:**

**AT 12 TP 1W6+4 DK H**

**PA 6 INI 1W6+6 RS 2 WS 6**

**LeP 45 AuP 180 GS 1/14 MR 15/8 GW 7**

**Größenkategorie:** Groß

**Attribute:** Amphibisches Wesen, Dunkelsicht

**Fertigkeiten:** Hinterhalt (3), Sturmangriff (2), Talent Schwimmen (14; 16/10/13), Talent Sinnenschärfe (9; 1/8/8), Umschlingen (8; Tentakel), Verwundbarkeit (Feuer)

Auch die Pflanzenwelt der Höhle ist durch Galkuzul beeinflusst. Möglich wären daher folgende Gegner:

- **Teppiche aus Algen**, die sich bei Passagen durchs Wasser an der Oberfläche befinden und sich wie ein klebriger Film über Mund und Nase der hindurchschwimmenden Helden zu legen drohen.

- **Am Boden überfluteter Höhlen wachsende Schlingpflanzen**, die sich um die Beine laufender/schwimmender Helden wickeln und diese unter Wasser zerren wollen (mit 3 angerichteten TP kann die Pflanze zerschlagen werden).

- **Bläuliche, nach Fäulnis stinkende Flechten** an den Höhlenwänden, die bei Berührung ein ätzendes Sekret absondern (1W6 TP).

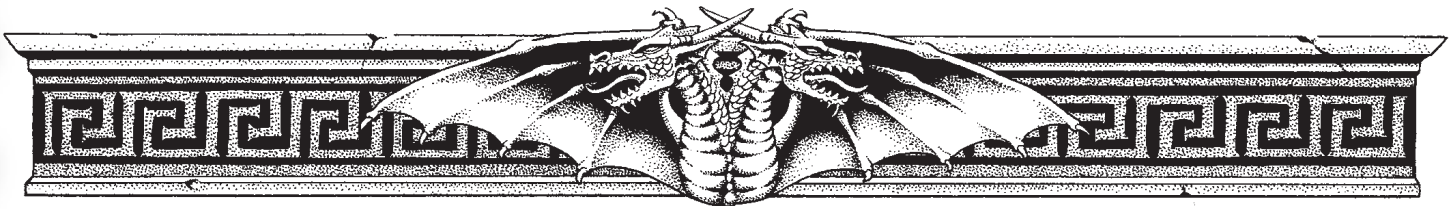
### Berserker

Sollten einige der Berserker im Kreis von Skarpraun Barentod noch immer am Leben sein, können sie diese den Helden folgen und sie bei günstiger Gelegenheit angreifen lassen. Die Werte finden Sie im Anhang auf S. 68 f.

### Feuerscherenläufer

Auch einer der Feuerscherenläufer (S. 71) kann sich noch hier im Höhlensystem befinden und den Helden begegnen. Diese Begegnung bietet sich im Zusammenspiel mit dem Auftauchen eines Walkürens an.





## Einflüsterungen, Träume und Visionen

Auf dem Weg zur Quelle können Sie die Begegnung mit den Walküren und Lorja bereits mit Visionen und Erscheinungen vorbereiten. Wie oft Sie diese auftreten lassen und welche Charaktere betroffen sind, bleibt Ihnen überlassen, wir geben nachfolgend aber einige Anregungen.

### Ewige Pflichterfüllung: Die Walküren

Empfohlen für: den Träger des Horns Lorjelska, Kämpfer, pflichtbewusste Charaktere

Mögliche Erscheinungen:

- Wenn die Helden ihr Lager aufschlagen und sich schlafen legen: „Du wachst kurz aus deinem Schlaf auf, als ein Wassertropfen von der Höhlendecke dein Gesicht trifft. Um dich herum siehst du im Halbdunkel deine schlafenden Gefährten – und die durchscheinende Gestalt einer Frau im Schuppenpanzer, die schweigend, Schild und Axt kampfbereit, in die Dunkelheit starrt. Als du genauer hinsiehst, erkennst du sie nicht mehr. Doch jedes Mal, wenn du kurz aus dem Schlaf hochschreckst, hast du das Gefühl, dass sie immer noch anwesend ist und Wacht hält.“
- Traumsequenz: „Du kämpfst. Deine Waffen sind scharf, wuchtig reißt du Gegner um Gegner zu Boden. Zu deinen Füßen vermischt sich ihr Blut mit deinem. Du kämpfst, stundenlang, tagelang. Zeit ist nicht wichtig. Du musst standhalten, deine Kraft muss länger währen als die der Gegner. Du kämpfst, mondelang, jahrelang. Nach einer Ewigkeit sinkt der letzte deiner Feinde zu Boden und du mit ihm. Ein letzter Atemzug. Dann beginnst du von vorn.“
- Traumsequenz: „Links und rechts von dir stehen deine Mitstreiter, deine Gefährten, deine Freunde. Über euch Felsen. Meilen und Meilen nur Felsen, ein letzter Blick in den Himmel bleibt dir verwehrt. Du bist müde, zerschlagen, blutest aus tausend Wunden. Deine Beine zittern, geben nach, du sinkst zu Boden. Suchst nach dem Himmel und findest ihn nicht. Doch du weißt, dein Opfer ist Ehre, ist Stärke, ist Ewigkeit.“
- Für den Träger des Horns: „Ihr folgt einem schmalen Felsgang, von dem zahlreiche Nischen und kleine Höhlen abzweigen. Wasser überspült immer wieder eure Füße. Immer wieder hast du das Gefühl, dass jemand dich beobachtet. Es ist nur eine Bewegung im Augenwinkel, die verschwindet, wenn du genau hinsiehst. Doch dann steht er plötzlich vor dir: Ein hochgewachsener Lordaler ... oder Hjaldinger? Seine blauen Augen mustern dich, verwirrt, suchend, flehend. Sein Mund formt ein Wort. Einen Namen. „Isgrein?“ Sein Blick sucht weiter, findet das Horn, das ihr aus dem Oraurum-See geborgen habt. Du siehst, dass er ein ebensolches Horn am Gürtel trägt, gefertigt aus dem anderen Horn des selben Tieres. Er sieht dich an, scheint etwas zu begreifen, schüttelt den Kopf. Sein Gesicht ist voller Trauer. Dann wendet er sich ab und verschwindet spurlos in der Dunkelheit.“
- Falls die Helden gemeinsam mit einer der Walküren gekämpft und den Gegner erschlagen haben: „Der Feind ist besiegt. Schwer atmend lasst ihr eure Waffen sinken. Der blonde Hüne mit der Großaxt, der Seite an Seite mit euch gekämpft hat, sieht euch fragend an. „Wer seid ihr?“, fragt er in einem altertümlichen, hart klingenden Hjaldingsch. „Seid ihr hier, um mit uns zu kämpfen?“ Seine Stimme wird zu einem bedrohlichen Grollen: „Oder steht ihr auf Seiten der Canterer?“ Ihr seht, wie seine Hände die Axt wieder fester greifen.“ Geben Sie den Helden Gelegenheit, einige Sätze

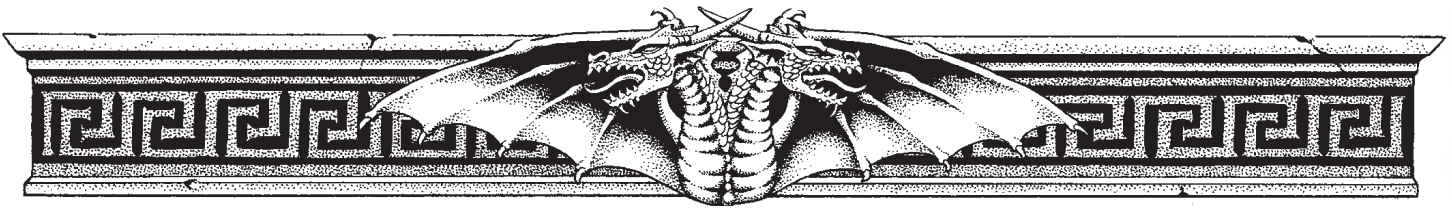
mit dem Walkür zu wechseln, ehe seine Erscheinung durchscheinen-der wird und flackernd wieder verschwindet. Dieser Walkür wird sie später im Charybaliskomplex auch wiedererkennen.

### Das Flüstern des Flusses: Lorjas Präsenz

Empfohlen für: den Träger des Krakenschwertes, Helden mit hoher Intuition, Zauberkundige, Helden mit Vorteil Feenfreund

Mögliche Ereignisse:

- Wenn die Helden gerade durch einen überfluteten Teil des Höhlensystems reisen: „Im hüfttiefen Wasser siehst du einige kleine Fische, die aus sich heraus ein schwaches grünes Leuchten verströmen. Plötzlich streicht ein Lufthauch über die Wasseroberfläche, die Fische beginnen gleichsam zu tanzen und bilden um dich herum immer neue Muster und Formationen. Dann geht mit einem Mal ein Zittern durch das Wasser, ein ekelerregend süßlicher Geruch steigt in deine Nase. Die kleinen Fische treiben tot oben an der Oberfläche.“
- Während der Wanderung durch einen unübersichtlichen Teil der Höhle: „Immer wieder hörst du aus weiter Ferne das Lachen eines Kindes. Im einen Moment klingt es fröhlich, im nächsten bist du dir nicht mehr sicher, ob es ein Lachen oder ein Schluchzen ist.“
- Traumsequenz: „Du teilst mit einer stolzen Kriegerin das Lager. An den Ufern des Lor liebt ihr euch in den Wellen, während die Sterne über euch leuchten. Du schenkst ihr [einen dem Helden sehr teuren Gegenstand] im Gegenzug für eine schön geformte Muschel. Dann tritt sie langsam in die Wasser des Lor und lässt sich von ihnen davontragen. Du erwachst, zurück auf dem kalten Steinboden der Höhle. Neben dir hörst du die Atemgeräusche deiner schlafenden Gefährten. Und in den Händen hältst du die Muschel aus deinem Traum.“
- Traumsequenz: „Du lebst in einem riesigen, prächtigen Haus, so reich und schön, dass selbst der Thearch dich darum beneiden würde. Jede Tür steht dir offen, jeder Raum ist für dich gemacht, Diener und Freunde sind jederzeit um dich herum. Doch jede Stunde wieder stehst du vor der Tür. Der einen Tür, die du nicht öffnen darfst. Von nachtblauer Farbe ist sie, hinter ihr liegt all dein Verlangen. Du weißt, dein Haus mit all seinen Bewohnern würde zusammenstürzen, wenn du diese eine Tür öffnest. Doch langsam streckt sich deine Hand aus ...“
- Traumsequenz: „Du stehst an der Küste des Gletschermeeres, an der Mündung des Lor. Unerbittlich peitscht kalter Wind dir ins Gesicht. Du weißt, du hast etwas verloren, einen Schatz, etwas von unermesslicher Bedeutung. Und du weißt, du kannst es finden, auf dem Grund des Flusses, geschützt von Monstren der Tiefe und eiskalten Fluten. Doch du bist stark, genauso unerbittlich wie das Land um dich herum. Nackt springst du ins Wasser, schwimmst, tauchst, zerreißt Raubfische mit den bloßen Händen. Tiefer und tiefer geht es, die Kälte wird schlimmer, du fühlst deinen Körper nicht mehr. Aber dort unten ist es, in der tiefsten Tiefe: Ein blaues Leuchten, das dich magisch anzieht. Du musst nur stark genug sein, es zu erreichen.“
- Für den Träger des Krakenschwertes: „Schon den ganzen Tag scheinen sich die Tiere (und sogar Pflanzen) des Höhlensystems sehr für das Schwert zu interessieren, das du bei dir trägst. Fische schwimmen immer wieder um es herum, wenn es das Wasser berührt, kleine Würmer kriechen an deinen Beinen hinauf und versuchen, auf die Waffe zu gelangen. Von den Wänden hängende Flechten verfangen sich immer wieder an Griff und Parierstange. Und immer, wenn du das Schwert berührst, um es wieder sicher zu verstauen, meinst du eine Präsenz zu fühlen, die an deinem Geist nagt und stetig die Worte wiederholt: „Bring es zu mir!““



## Nachtblaue Versuchung: Die Einflüsterungen des Krakenschwerts

Empfohlen für: den Träger des Krakenschwerts, alternativ auch für Helden, die den Versuchungen Galkuzuls nicht abgeneigt sind.

### Mögliche Ereignisse:

● Bei einer Begegnung mit aggressiven charyptiden Tieren: „Während die Tiere deine Gefährten attackieren, scheinen sie dich zu verschonen, ja, beinahe Angst vor dir zu haben. Du hast das starke Gefühl, dass es ein Leichtes wäre, Herrschaft über diese niederen Kreaturen zu erlangen und ihnen einfach zu befehlen, euch in Ruhe zu lassen. Das Schwert an deiner Seite/in deinem Rucksack könnte dir dabei helfen.“

● Traumsequenz: „Du träumst, ihr hättet es endlich geschafft, die Plage, die das Land heimsucht, auszumerzen. All die nutzlosen Lieder und Sagen waren überflüssig. Mit eigener Hand hast du Lorja, die schwächliche Nymphe, erschlagen. Der Thron über die Quelle und damit über das ganze Land ist verwaist. Und wer könnte besser als du geeignet sein, um Lorjas Platz einzunehmen und Lordal endlich seinem angedachten Schicksal zuzuführen ...“

● Bei einer Diskussion oder einem Streit zwischen den Helden: „Es wäre so leicht, diesen sinnlosen Streit zu beenden. Ein Hieb mit dem prächtigen Schwert an deiner Seite, ein Ruck durch die Kehle dieses Schwätzers/Dummkopfs/aufgeblasenen Esels. Du kannst schon sehen, wie das Wasser sich mit seinem/ihrer Blut vermischt. Welch ein erhabenes Gefühl das wäre. Wie deine nutzlosen Beglei-

ter vor dir erschauern und dich endlich mit dem gebührenden Respekt behandeln würden ...“

● An dem kleinen Schrein der Galkuzul: „Du fühlst, wie das Schwert, das du bei dir trägst, schwerer und schwerer wird, dich zu Boden drückt, mit aller Macht. Ganz so, als würde es wollen, dass du vor dem Altar der Tiefen Tochter kniest und ihr deine ewige Treue versicherst.“

## Der Weg in das Unheiligtum

Am Ende ihrer Reise durch das unterirdische Höhlensystem erreichen die Helden schließlich eine etwa zwanzig Schritt durchmessende Höhle. Der Fluss, dem sie mehr oder weniger stetig gefolgt sind, stürzt durch ein Loch in der Decke der Höhle steil die Wand hinab, so dass man ihm nicht direkt folgen kann. Durchsuchen die Helden die Höhle, finden sie aber einen schmalen Durchgang zu einem steil nach oben führenden Weg. Dieser ist, wie sich mit einer Probe auf *Bergbau* +3 oder *Gesteinskunde* +7 feststellen lässt, zwar sehr alt, aber nicht natürlich entstanden.

Der Weg windet sich steil nach oben und ist dabei sehr stark gebogen, so dass das obere Ende zum unteren etwa um 180 Grad versetzt ist.

Der Ausgang mündet dann in einen breiten Gang, an dessen Ende ein wuchtiges, zweiflügeliges Tor zu sehen ist. Die linke Wand des Ganges ist in Höhe der Tür eingestürzt.

Hier liegt das Ziel der Helden: der Komplex der Charybalis und die Quelle des Lor.

# Der Charybalis-Komplex

Die Helden sind nun ihrem Ziel ganz nah: Im Inneren des Komplexes, der hier einst von den Optimaten des Hauses Charybalis errichtet wurde, befinden sich die Quelle des Lor und die Flussherrin Lorja selbst. Sie finden in diesem Abschnitt zunächst eine Beschreibung der Anlage, die Konfrontation mit Lorja und der Quelle der Galkuzul ist im nächsten Abschnitt beschrieben.

Der gesamte Komplex, der mit Magie aus dem Fels der Umgebung geformt wurde und von grün-blau leuchtenden Steinen in Decken und Wänden in ein schummriges Licht getaucht wird, steht unter der Wirkung eines Zaubers, der einen natürlichen Zerfall der Anlage und der Gegenstände und Lebewesen verhindert. Dies bedeutet konkret, dass die gesamte Einrichtung noch intakt ist, Leichen aussehen wie soeben erst verstorben und Waffen und andere nützliche Gegenstände noch komplett benutzbar sind. Sollten die Helden die Zeit aufwenden, die Wirkung des Zaubers magisch zu analysieren, werden sie herausfinden, dass es sich um eine mächtige Beseelung des Ortes mit der Quelle Zeit handelt.

Die zeitaufhebende magische Wirkung reicht bis etwa zwei Schritt vor das Eingangstor. Wenn Sie den Spielern den Effekt gleich zu Beginn demonstrieren wollen, kann z.B. auf der Grenze des Wirkungsbereichs eine verlorene Axt liegen, deren Axtkopf bis fast zur Unkenntlichkeit verrottet ist, während der näher an der Tür liegende Holzstiel noch vollkommen intakt ist.

Auch wenn der Charybaliskomplex dem Zahn der Zeit getrotzt hat, wurde er bei dem Erdbeben im Frühjahr an manchen Stellen stark beschädigt, was letztendlich auch das Wiedererstarken des Galku-

zul-Einflusses auf Lorja ausgelöst hat. Die entsprechenden Beschädigungen sind auf der zugehörigen Karte eingezeichnet (S. 56).

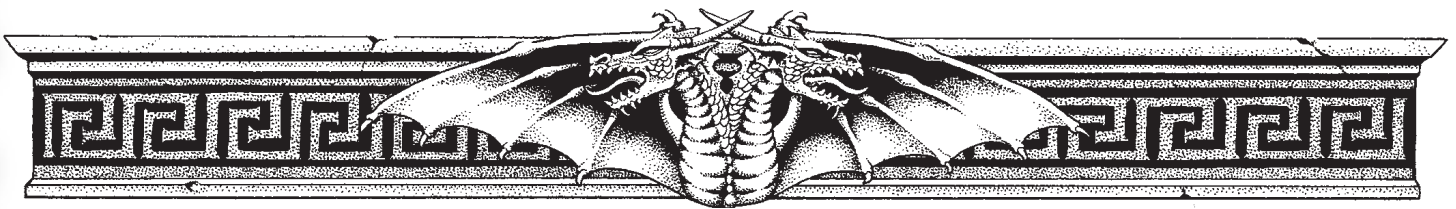
## Aufbau der Anlage

### 1. Eingangstor

Der Eingang in die Anlage ist durch ein massives, zweiflügeliges Tor verschlossen, das mit metallenen Verzierungen geschmückt ist, die Seeungeheuer, Kraken und andere charyptide Motive zeigen. Außerdem sind auf dem Tor silberne Reliefs einer siebenköpfigen Hydra (rechter Türflügel) und einer Seeschlange (linker Torflügel) angebracht, deren Köpfe aus dem Tor herausragen. Ihre Augen sind mit tiefblauen Edelsteinen geschmückt.

Die Eingangstür ist mit einer Falle geschützt. Wenn man sie öffnet oder zu zerstören versucht, leuchten die Edelsteine in den Augen der Monster auf und bis zu fünf Personen, die nicht mehr als drei Schritt von der Tür entfernt stehen, spüren, wie sich Wasser in ihren Lungen sammelt. Hierbei handelt es sich um eine Geistillusion der Realitätsdichte 13 – MR/2 (kein Effekt auf Charaktere mit MR > 10, Regeln zur RD siehe *MyMa* 33), die 50 KR lang 1W6 „virtuelle“ AuP Schaden bis zur Bewusstlosigkeit anrichtet, die dann RD in KR andauert. Für Helden, die nach einer solchen Erfahrung erneut mit der Tür interagieren wollen, ist eine Mut-Probe +3 angebracht. Die Falle löst maximal dreimal an einem Tag aus.





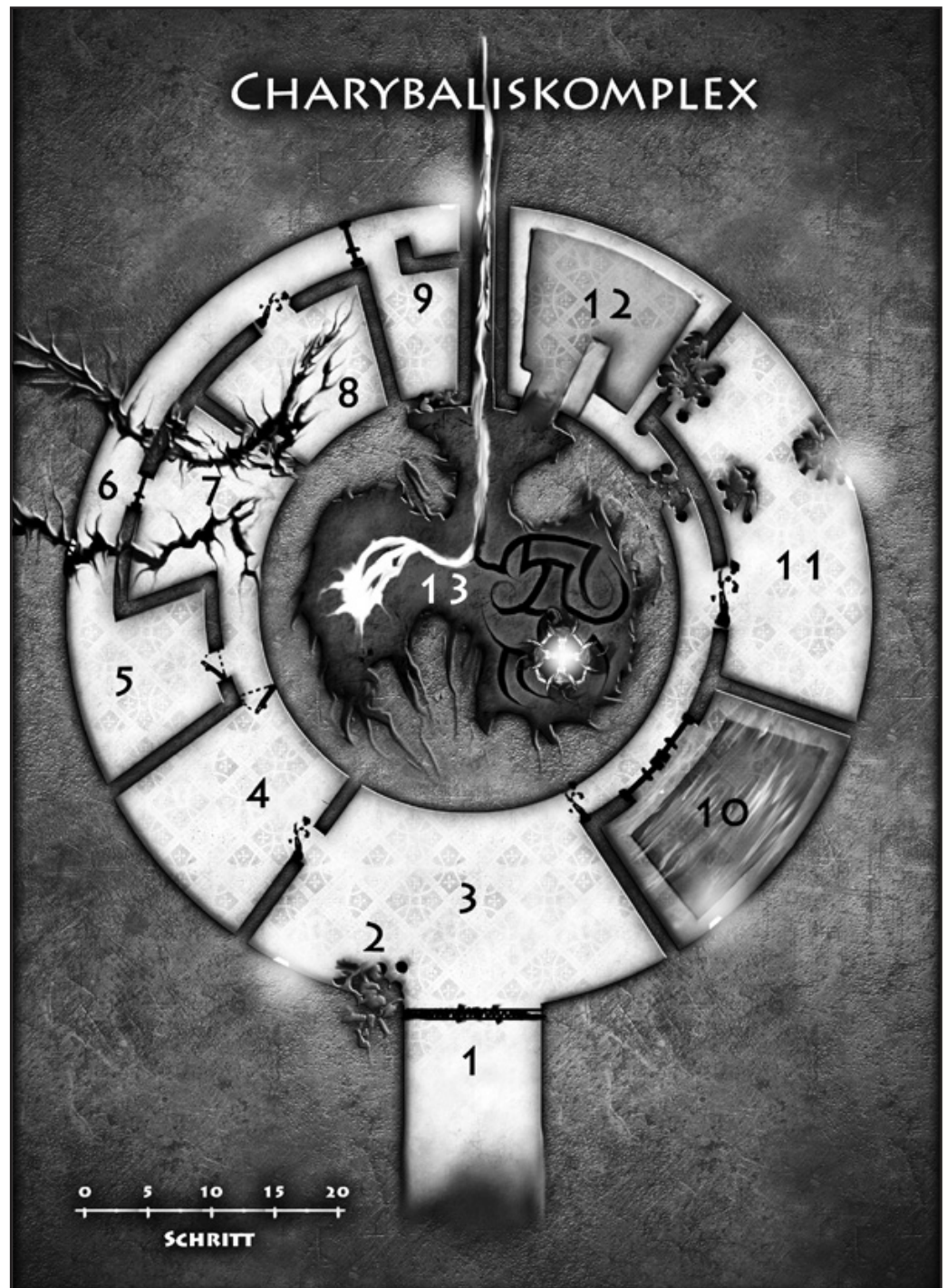
Die Falle kann entschärft werden, indem jeder, der das Tor passieren will, ein wenig Blut an Galkuzul opfert. Jeder, der durch das Tor treten will, muss sich hierfür eine kleine Verletzung zufügen (2 SP) und mit der blutigen Hand die beiden Reißzähne des Seeschlangenkopfs berühren. Dann ertönt ein Klicken und der rechte Torflügel kann geöffnet werden. Diese Möglichkeit, die Falle zu entschärfen, kann durch eine magische Analyse des Tors herausgefunden werden, alternativ ist mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +7 auch noch getrocknetes Blut an den Fangzähnen des Seeschlangenkopfes zu bemerken.

Hintergrund dieser Falle ist, dass die Charybalisoptimaten ihre Anlage zwar schützen wollten, es jedoch notwendig war, dass ihre Diener ab und zu aus dem Höhlensystem nach draußen gingen, um Nahrung zu beschaffen. Deswegen ist der Mechanismus, die Falle zu entschärfen, auch relativ simpel gehalten, damit sich auch die einfachen Bediensteten diesen merken konnten. Die Zaubervirkung beim Auslösen der Falle sollte dafür sorgen, dass der Eindringling zwar ausgeschaltet wird, aber nicht stirbt, damit er von den Optimaten noch verhört oder als Blutopfer benutzt werden konnte. Beim Auslösen der Falle leuchtet im Quartier der Wachen (Nr. 4) und im Schrein der Galkuzul (Nr. 10) ein größerer Edelstein auf, um auf Eindringlinge hinzuweisen.

## 2. Ehemaliger Wanddurchbruch

Im Gang vor der Eingangstür ist die Wand linkerhand auf einer Breite von etwa anderthalb Schritt zertrümmert. Eine *Sinnenschärfe*-Probe offenbart, dass dahinter ein Hohlraum liegt. Bei genauer Untersuchung lässt sich zudem feststellen, dass hier einstmals mit brachialer Gewalt ein Wanddurchbruch erzeugt wurde, der nun allerdings (durch das Erdbeben) wieder zum Teil zugeschüttet wurde. Hintergrund ist hier, dass die Lordaler sich weigerten, den Komplex durch die galkuzulgefällige Eingangstür zu betreten und stattdessen mit brachialer Magie einen Teil der Wand einrissen.

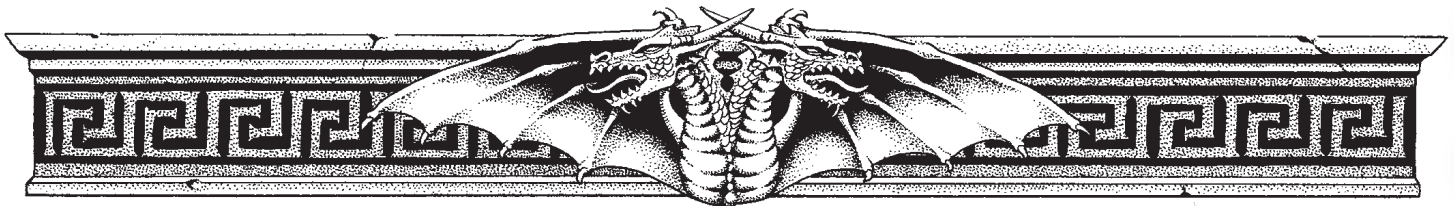
Falls die Helden die Falle in der Eingangstür nicht entschärfen können oder wollen, können sie auch die Trümmer beiseite räumen und die Anlage durch den Wanddurchbruch betreten. Dies dauert allerdings etwa einen halben Tag.



## 3. Aufenthaltsraum

Sowohl Eingangstür als auch Wanddurchbruch münden in diesen Raum. Einstmals war er als Aufenthaltsraum gedacht, worauf die Überreste bequemer Sitzgelegenheiten und kleiner Tische hinweisen. Der Raum weist starke Kampfspuren auf, fast alles Mobiliar ist zertrümmert, die beiden vom Raum abgehenden Türen sind mit Gewalt aufgebrochen und halb aus den Angeln gerissen worden. In einer Ecke des Raums liegen ein toter Homarier, der noch immer eine gewaltige Stangenwaffe umklammert hält, und die Leiche einer dorinthischen Frau mit Rüstung und eingeschlagenem Schädel, deren Waffen allerdings fehlen.





#### 4. Quartier der Wachen

In diesem Raum befinden sich drei Doppelstockbetten, mehrere Truhen, ein großer Tisch sowie Waffenständer an der Wand. Auf dem Tisch stehen noch Flaschen und Becher, Würfel liegen herum. Diverse umgeworfene Hocker weisen darauf hin, dass das Würfelspiel jäh unterbrochen wurde.

In den Waffenständern befinden sich noch 2 Kentemen (**MyAr 44**) und drei Kurzscherer (**MyAr 48**) sowie drei Würfelspeere (**MyAr 104**). Alle Waffen haben übliche Werte und sind nicht magisch. In den Truhen sind Kleidungsstücke, einige Flaschen Schnaps sowie Kleingeld und Schmuck im Wert von 25 Argental zu erbeuten (bei Verkauf der alten Münzen an einen Sammler kann auch mehr dafür erzielt werden).

#### 5. Dienerquartier

Dieser kleinere Raum beinhaltet zwei Doppelstockbetten, zwei große Truhen und einen kleinen Tisch. In den Truhen sind ebenfalls Kleidungsstücke, einige persönliche Gegenstände der Diener sowie kleinere Münzen im Wert von 10 Argental zu finden (bei Verkauf der alten Münzen an einen Sammler kann auch mehr dafür erzielt werden).

#### 6. Dienstbotengang

Über diesen Gang ist das Zimmer der Diener mit denen der Optimatengemach verbunden. Hier sind die Auswirkungen des Erdbebens besonders deutlich zu sehen: Der Gang ist durchzogen von Rissen, von denen einige kleinere leicht zu übersteigen, die größeren eher zu überspringen sind (Weitsprungregeln s. **WdS 141**, bis zu 2,40 Schritt Breite, Anlauf in dem geborstenen und engen Gang nur mit einer *Körperbeherrschung*-Probe +3).

#### Die Zauberrunen

Neben der zerstörten Rune in Raum 6 können die Helden noch vier intakte Zauberrunen an den Wänden der Anlage entdecken. Diese befinden sich in den Räumen 3, 11, 10 und 9 und sind auf der Karte weiß markiert.

Die Runen sind direkt auf der Felswand angebracht, haben einen Durchmesser von etwa zehn Spann und bestehen aus kreisförmig angeordneten Mustern in verschiedenen Farben. Es ist mit einer *Magiekunde*-Probe zu erkennen, dass es sich hier um die materielle Komponente eines mächtigen Zaubers handelt. Eine magische Analyse ist wegen des vor einem halben Jahr verflogenen Zaubers schwierig, weitere Details können jedoch mit einem hohen Wert in *hjaldischen* Runen oder einer *Magiekunde*-Probe mit vielen *TaP\** abgeleitet werden:

- *TaW3/5 TaP\**: Die benutzte Quelle war Freiheit.
- *TaW7/9 TaP\**: Die Instruktion ähnelt Antimagie.
- *TaW10/13 TaP\**: Die Wirkung des Effekts war es, einen anderen Zauber der Quelle Begierde in einer Zone zu unterdrücken. (Dies kann auch die Wahrerin der Legenden erkennen.)

Mit genug Zeit (im Bereich von Nonen) wäre es möglich, aus den Runen die gewirkte Formel zu rekonstruieren.

Von besonderer Bedeutung ist hier der Überrest einer Zauberrune (siehe Kasten), durch deren Mitte ein großer Riss durch die Wand geht, so dass das Zeichen komplett zerstört wurde. Dies ist die Ursache dafür, dass das Ritual der Aldangara und Lordaler seine Wirkung verlor, was spätestens mit einer *Magiekunde*-Probe +2 (-5 für Runenmeister) offensichtlich sein sollte.

#### 7. Optimatengemach 1

Dieser rund 10x10 Schritt große Raum ist luxuriös ausgestattet und beinhaltet drei durch Vorhänge abgeteilte große Betten, zwei Schreibtische, vier große Truhen und einen Kleiderständer. Auf dem Boden liegt ein weicher Teppich. Diverse Gegenstände (kostbare Roben, Schmuck) wurden im Raum verteilt, aber sowohl vom Erdbeben als auch von den *Hjaldingern* in Mitleidenschaft gezogen. Insbesondere Bücher und Schriftrollen wurden in der Feuerstelle von Raum 9 verbrannt (ein bis zwei Formeln der Quelle *Galkuzul* mit Qualität 6-7 mögen sich aber bei gründlicher Suche und einer *Sinnenschärfe*-Probe +7 noch finden lassen), dennoch hat die transportable Einrichtung des Raums sicherlich einen reinen Materialwert von gut 40 Areal. Durch den Boden des Zimmers ziehen sich teils kleinere, teils größere Spalten, die bodenlos tief scheinen. Auch die Wände sind teilweise davon durchzogen.

Der Raum hat einen offenen Durchgang zu Raum 8, dieser ist wegen einer großen Erdspalte aber nur mit einem gewaltigen Sprung passierbar (**WdS 141**, 5 Schritt Breite).

#### 8. Optimatengemach 2

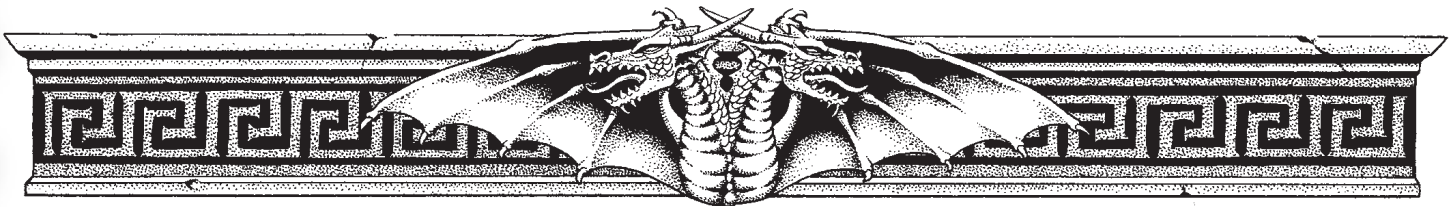
Die Ausstattung des Raums entspricht der von Raum 7, allerdings ist hier der Teppich mit großen Blutflecken getränkt und der Raum weist deutliche Kampfspuren auf. In einem Schreibtisch steckt noch immer eine zerbrochene Axt, direkt daneben ist der Leichnam eines von Dutzenden Steinsplittern durchbohrten *Charybalis*-Optimatengemach zusammengesenken. Zwei weitere *Charybalis*, eine davon mit einem halb abgetrennten Tentakel anstelle des linken Arms, liegen hinter einem Halbkreis aus vier gerüsteten menschlichen Kämpfern sowie einem *Homarier*, die sie offenbar beschützen wollten. Leicht abseits liegt ein Mann in einer Mischung aus pragmatischer und optimistisch-luxuriöser Gewandung. Die neben ihm liegende *aldangara*-typische *Triopta* in Form eines Hirschschädels wurde ihm offenbar vom Kopf gerissen, bevor dieser von einer Axt gespalten wurde. Hier handelt es sich um *Isoherios do Aldangara*.

Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 lässt sich außerdem noch eine unter ein Bett gerollte Amphore mit Wein finden, die noch intakt und versiegelt ist. Bei einem Weinkenner kann diese immer noch trinkbare Kostbarkeit aus der nachtblauen Ära sicherlich einen Verkaufspreis von bis zu 50 Areal erzielen.

#### 9. Küche/Grabkammer der *Hjaldinger*

Dies war ehemals die Küche der Anlage, am abgetrennten Nordende befindet sich eine Vorratskammer. Dort befinden sich noch verzehrbare Lebensmittel, vor allem abgehangenes Fleisch, eingekochtes Gemüse und Obst in Tongefäßen, diverse haltbare Zutaten wie Pulpa, getrocknete Kräuter und Gewürze sowie einige Amphoren Wein. In der Küche selbst gibt es einen Schornstein nach oben, darunter eine Feuerstelle. Das Küchengerät und der ehemalige große Arbeitstisch wurden beiseite geräumt und in einer Ecke gestapelt.





Auf dem Boden sind dreizehn Leichen aufgebahrt (jeweils sechs auf jeder Seite des Raumes), hiervon zehn Kämpfer (vier Frauen, sechs Männer) und zwei Runenmeister (ein Mann, eine Frau), sowie die in herausgehobener Position mittig liegende Aldangara-Optimatin Nyraeosia te Aldangara samt Hirschschädeltriopta und Stab, die das Unterfangen anführte. Die Kämpfer tragen altertümliche Schuppenpanzer und wurden mit Waffen und Schilden bestattet, die Runenmeister sind in lederne Kleidung gewandet und halten ihren Stab in den Händen. Bei dem männlichen Runenmeister können die Helden außerdem das Gegenstück zu dem Horn Lorjelska (S. 38) erkennen und fühlen nun auch, dass ihr Horn sie zum Runenmeister statt zur Quelle hinzieht (so dass es einer *Selbstbeherrschung*-Probe +7 auf MU/MU/KL bedarf, um das Artefakt wieder aus dem Raum zu entfernen). Aufgrund des Zeitzaubers sehen auch diese Toten aus, als wären sie eben erst gestorben – mit ausreichenden Werten in *Magiekunde* oder Kenntnis der entsprechenden SF lassen sich bei etlichen Leichnamen Anzeichen für die Nutzung von Blutmagie oder Verbotenen Pforten erkennen. In diesem Raum manifestieren sich die Walküren am wahrscheinlichsten, um Kontakt zu den Helden aufzunehmen. Obwohl sie ihren Tod ohne massive Überzeugungsarbeit der Helden (passende Proben +10) weiter nicht anerkennen, werden sie auf Leichenfledderei doch extrem aggressiv reagieren. Einzelne der Bestatteten können die Helden auch wiedererkennen, weil sie diese bereits als Walküren getroffen haben.

Von diesem Raum aus führt ein weiterer Wanddurchbruch in Raum 13.

## 10. Der Schrein der Galkuzul

In diesem Raum hatten die Charybalis-Optimaten einen Schrein zur Verehrung von Galkuzul errichtet, um die Errichtung der unheiligen Quelle vorzubereiten.

Das Kernstück des Raumes ist ein großer Tisch, auf dem sich ein mit Krakensilber ausgekleidetes Becken mit Abfluss befindet. Der Boden des Raumes ist etwa knietief mit Wasser überflutet, von dem ein brackiger, süßlich-widerwärtiger Geruch ausgeht. Wände und Decke sind tiefblau, beinahe schwarz, für Licht sorgen tausende blau leuchtende Steinchen, die bei genauem Hinsehen eine verwachsene, unförmige Tiefseekreatur mit Dutzenden von Augen bilden, die auf den Raum hinabstarren.

Die eindringenden Lordaler hatten versucht, den Raum zu verwüsten, blieben dabei aber weitgehend erfolglos. Im Krakensilberbecken lassen sich mehrere tiefe Kerben von Axtblättern bemerken, ein Teil der blauen Steine ist an einer Stelle aus der Wand geschlagen worden (wenn die Helden diese plündern wollen: Es handelt sich um Halbedelsteine mit einem Gesamtwert von etwa 5 Areal).

Sollte einer der Helden das Krakenschwert mit sich führen, werden dessen Einflüsterungen hier ihren Höhepunkt erreichen. Nachdrücklich wird die Artefaktseele des Schwertes nun versuchen, seinen Träger zu einem Pakt mit der Quelle Galkuzul zu verführen. Wie schwer Sie es dem Helden machen wollen, der Versuchung zu widerstehen, überlassen wir an dieser Stelle Ihrer Entscheidung. Orientieren Sie sich gegebenenfalls an den Regeln für Versuchungen und Pakte (*MyMa 130*, ausführlicher in *Wege der Zauberei 236 & 388*).

Sofern der Träger der Versuchung widersteht, reagiert der ganze Raum unvermittelt feindlich auf die Helden: Das Wasser, das sich im Raum befindet, beginnt plötzlich sehr heiß oder sehr kalt zu werden, die Augen des Monsters an der Decke öffnen sich und starren die Helden feindselig an, aus dem Becken des Tisches fließt auf einmal Blut ins Wasser hinab, die Decke des Raumes beginnt zu zittern und erste Steine fallen hinab ...

## 11. Laboratorium

Das Laboratorium ist ein großer Raum mit mehreren Tischen voller alchimistischer Gerätschaften, einige davon sind umgestürzt. An der dem Eingang gegenüberliegenden Wand befinden sich ein Regal mit Büchern, Schriftrollen und Notizen sowie ein großer, stabiler Schrank, in dem diverse Alchimika aufbewahrt werden. Auf dem Boden sind mehrere Lachen verschiedener Flüssigkeiten verteilt.

In diesem Raum können die Helden noch einige nützliche Tränke finden, die sich zum Teil auf den intakten Tischen, zum Teil im Schrank befinden. Allerdings hat das Laboratorium eine Tücke: Als die Lordaler einen Teil des Raums zertrümmerten, sind verschiedenste Alchimika und Zutaten zusammengeflossen und haben sich zu einer im wahrsten Sinne des Worte explosiven Mischung vermengt: Große Teile des Raums sind von einer klebrigen Substanz überzogen, die explodiert, sobald Licht auf sie fällt (ob es sich dabei um eine profane Fackel, magisches Leuchten oder einen Gwen Petryl handelt, ist in diesem Fall egal, sobald die Leuchtstärke einer Kerze überschritten wird). Wenn die Helden zwei Schritte in den Raum hinein machen, gibt es eine erste Explosion, die in einem Umkreis von 2 Schritt 2W6 TP anrichtet. Die Wirkung wird im Bereich der Tische, vor allem der umgestürzten, wesentlich stärker (bis zu 3 Schritt Reichweite und 3W6 Schaden). Allerdings müssen die Helden den Raum durchqueren, wenn sie Raum 12 betreten wollen.

Sie sollten dies allerdings möglichst im Dunkeln tun – den „Auslöser“ der Explosionen zu erkennen ist mit einer *Alchimie*-Probe +2 oder einer *Sinnenschärfe*-Probe +7 möglich. Auch ein Durchsuchen der Tische und des Schrankes im Dunkeln ist möglich, wobei Sie hier nach Ermessen noch weitere Verletzungen durch z.B. zersplitterte Glasflaschen u. ä. einbauen können.

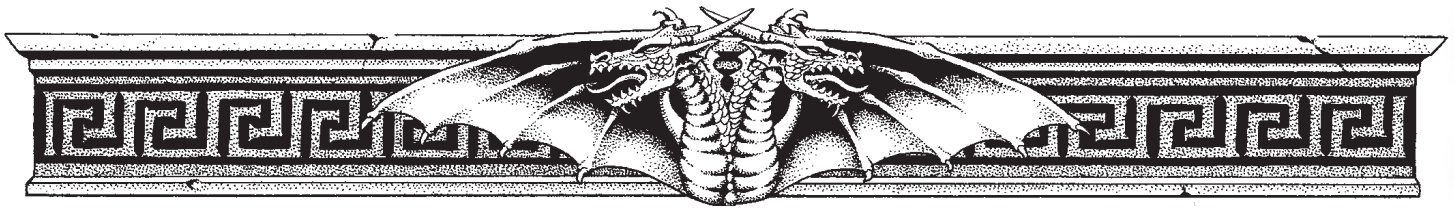
Durch die erste Explosion oder das Herumlaufen der Helden im Laboratorium wird eine Schar von kleinen Hummerkrabben aufgeschreckt, die nahe des Durchgangs zu Raum 12 ihre Behausung haben. Diese wuseln dann panisch zwischen den Helden herum und zwicken mit ihren Scheren nach jedem, der ihnen zu nahe kommt. Die Krabben (es tauchen 3 Krabben pro Held auf) verursachen 1 TP und haben 3 LeP, hinzu kommt bei einem Schadenstreffer noch ein Gift der Stufe 2, das für 20 KR alle 5 KR 2 Punkte Schaden anrichtet. Da es sich um *Sehr Kleine Gegner* handelt, sind Attacken auf sie um 3, Paraden gegen sie um 6 Punkte erschwert.

Der Gang, der eigentlich Abzweigungen zu den Räumen 10, 11 und 12 hat, ist zwischen dem Eingang zu Raum 11 und dem zu Raum 12 eingestürzt. Die Helden müssen also das Laboratorium durchqueren, an dessen linker Wand sich ein schmaler Durchbruch zu Raum 12 befindet.

Die Alchimika, welche die Helden gegebenenfalls erbeuten können, sind aufgrund des Zeitzaubers noch intakt und können daher eingesetzt werden. Es handelt sich um Anzahl der Gruppenmitglieder Heiltränke der Stufe 4 (8W6 LeP) sowie um vier Zaubersäfte der Stufe 3 (6W6 AsP). Sie können hier auch noch weitere Alchimika oder Zutaten aus *MyZa* einbauen.

## 12. Der Raum der (Verun-)Reinigung

Dieser Raum ist fast vollständig durch ein etwa 1,80 Schritt tiefes Becken ausgefüllt, das mit Unwasser gefüllt ist. Im Inneren des Raumes herrscht ein fauliger und brackiger Geruch, das Wasser im Becken ist dunkel und so zähflüssig, dass es eine fast spiegelnde



Oberfläche aufweist. An der Wand neben dem Eingang hängen an Kleiderhaken noch einige Roben sowie Badetücher. Am südwestlichen Ende des Raumes führen einige Stufen zu einer runden Tür, durch die man in Raum 13 gelangt. Diese lässt sich ohne Probleme öffnen, wenn man zuvor das Becken durchquert hat.

Hier reinigten sich einst die Optimaten des Hauses Charybalis, ehe sie ihre Arbeit an der Quelle der Galkuzul fortsetzten.

Im Becken lauern keine größeren Gefahren – nur Dutzende von charyptiden Bohrwürmern schwimmen im dunklen Unwasser, weswegen sich jeder durchquerende Held insgesamt 6 Attacken (AT 8, PA wegen Kampf im Wasser, sehr kleinen Gegnern und Dunkelheit um 12 Punkte erschwert, TP 1W3) ausgesetzt sieht. Der Biss der Würmer ist äußerst schmerzhaft und hinterlässt hässliche Narben, die nur sehr langsam verheilen. Sie können den Helden *Selbstbeherrschung*-Proben abverlangen, um sich in das Unwasser hineinzuwagen – bei geruchsempfindlichen Charakteren oder solchen mit Angst vor Wasser sollten Sie dies in jedem Fall tun. Zudem wird durch die Bewegung der Flüssigkeit während der Durchquerung die stark angefressene Leiche eines der Charybalisoptimaten an die Oberfläche getrieben.

### 13 – Der Raum der Quellen

Dies ist die innere Kammer des Komplexes. Hier befindet sich in einem Teil der großen, etwa 20 Schritt durchmessenden Höhle die eigentliche Quelle des Lor, im anderen Teil das Unheiligtum, das den Fluss vergiftet.

Die Quelle des Lor ist eine natürlich aus dem Boden hervorsprudelnde Quelle von 4 Schritt Durchmesser. Das Wasser fließt über den Boden etwa einen Spann hoch in Richtung des Abflusses.

Die Quelle der Galkuzul ist ein siebeneckiges Becken, rund einen halben Schritt hoch und vier Schritt durchmessend. Über das Becken erheben sich 4 steinerne Seeschlangen mit Edelsteinaugen,

die in die Beckenmitte schauen. Im Schnittpunkt ihrer Blicke entspringt in der Luft Unwasser, welches dann über eine Mulde im Becken in einen Kanal abfließt, der sich im Raum zu mehreren Kanälen verzweigt. Die Kanäle bilden um den Brunnen herum ein okkultes Zeichen.

Wenn die Helden diesen Raum erreicht haben, kann das Finale des Abenteurers beginnen. Eine genauere Beschreibung des Raumes der beiden Quellen finden Sie im nächsten Abschnitt.

## Der rechte oder linke Pfad?

Im Prinzip gibt es zwei Möglichkeiten, den Charybaliskomplex zu durchqueren und zur Quelle zu gelangen. Die rechte Seite, auf der die Helden mit charyptiden Tieren, dem Schrein der Galkuzul und dem Becken der Reinigung konfrontiert werden, ist eher für Helden geeignet, die dem Haus Charybalis und seinen Methoden nicht völlig feindlich gegenüber stehen. Auf der linken Seite hingegen warten physische Hindernisse, die überwunden werden müssen, wie die durch das Erdbeben geschaffenen Spalten und Schluchten. Außerdem gehen vor allem hier die Walküren um, die äußerst feindlich gegen alle diejenigen gesonnen sind, die entfernt aussehen, als hätten sie etwas mit dem Imperium und dem Haus Charybalis zu tun (S. 70). Dies kann auch auf solche Helden zutreffen, die eigentlich im Sinn der Walküren handeln wollen.

Ob die Helden die Walküren bekämpfen müssen oder sie überzeugen können, hängt davon ab, wie viel Wissen sie über die vergangenen Ereignisse in Erfahrung gebracht haben, wie sie sich verhalten und womit sie argumentieren. Um die Begegnung mit den Walküren auszuspielen, orientieren Sie sich an den Informationen über sie im Anhang auf S. 70.

Es ist natürlich auch möglich, dass die Helden beide Teile des Komplexes erforschen.

## Die zwei Quellen

Im Herzen der Charybalisanlage entdecken die Charaktere die Quelle des Lor – und das Unheiligtum der Charybalis, das ihn weiter verseuchen soll.

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

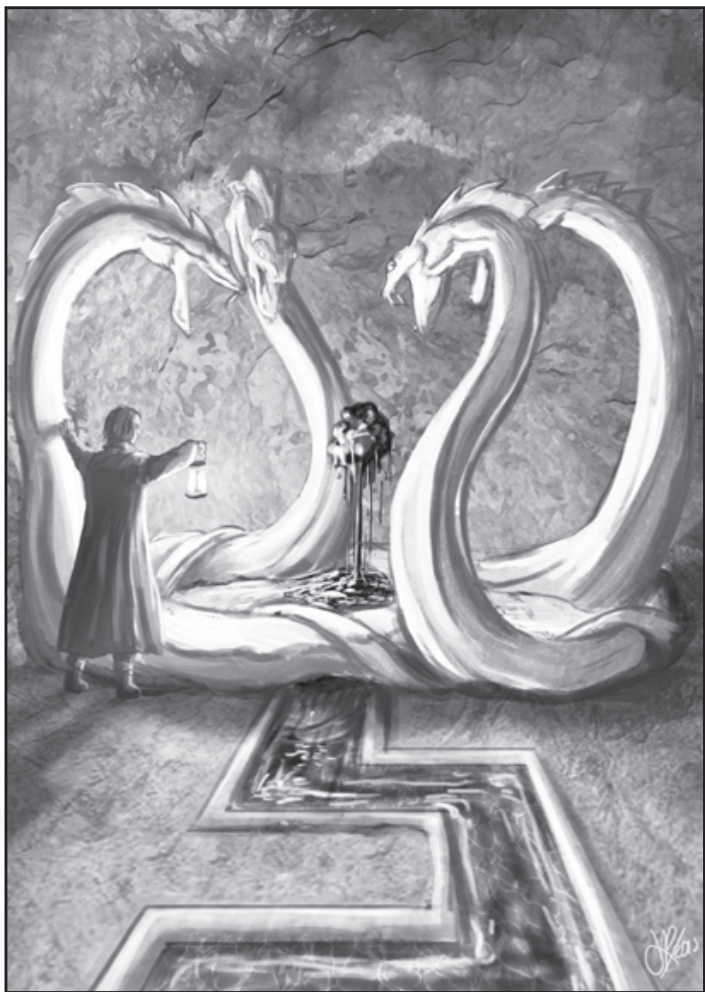
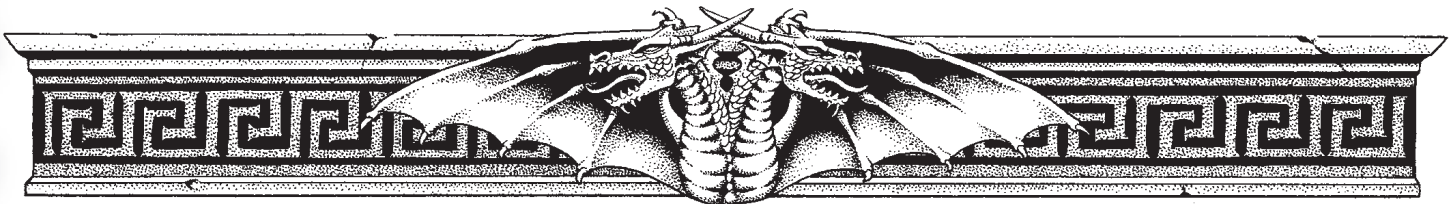
Endlich steht ihr an dem Ort, den ihr so lange gesucht habt: der Quelle des Lor. Das Innere des Charybaliskomplexes ist eine natürliche Höhle, die ihr nicht sofort überblicken könnt. Sie scheint jeweils links und rechts von euch eine große Kammer zu bilden. Über euch spannt sich ein hoher Felsendom, dessen Decke euer Licht nicht erreicht. Zu euren Füßen fließt ein schmaler Wasserstrom, von dem ihr kaum glauben mögt, dass aus ihm der gewaltige Lorstrom erwächst. Ihr seht, wie sowohl von links als auch von rechts Wasser in den Bach hineinfließt.

[Die Helden gehen/schauen nach links:] Ein atemberaubender Gestank nach süßlich-fauligem Brackwasser schlägt euch entgegen. Der Geruch von Fäulnis und Verderbtheit geht von dem Konstrukt aus, das die Charybalis-

Optimaten hier errichtet haben: Ein großes, siebeneckiges Becken aus Silber, dessen Ränder aus den Leibern von Seeschlangen gebildet werden. Die Köpfe der Schlangen ragen nach oben und schauen zur Mitte des Beckens. Wo sich die Blicke ihrer Edelsteinaugen treffen, entsteht aus dem Nichts eine widerliche, schwarz-ölige Flüssigkeit, die sich nach unten in das Becken ergießt und von dort aus über den Beckenrand fließt. Kanäle, die in Form eines okkulten Zeichens in den Boden eingelassen sind, leiten das Wasser in eure Richtung.

[Die Helden schauen nach rechts:] Aus dem Boden sprudelt frisches, klares Quellwasser hervor, das sich in einem flachen, etwa vier Schritt durchmessenden See sammelt und dann von dort aus in eure Richtung fließt. Rings um die Quelle wachsen an Boden und Wänden einige Flechten und helle, fast durchscheinende Wasserpflanzen. Am Rand der Quelle erkennt ihr die in der Düsternis sanft leuchtende Gestalt eines blonden, etwa zwölfjährigen Mädchens, das euch neugierig entgegenschaut.





## Die Konfrontation mit Lorja

Die Flusskönigin ist an ihrer Quelle körperlich anwesend und manifestiert sich nacheinander in ihren drei Gestalten: dem Kind der Quelle, der Herrin des Flusses und der Kriegerin des Stroms. Um den Spuk zu beenden, stehen den Helden zwei Möglichkeiten offen: Entweder überzeugen sie die Fee, dass sie ihren Wahren Namen offenbart, und bringen Sie dazu, dem Einfluss Galkuzuls abzuschwören; oder sie bekämpfen sie (siehe S. 63). Da Lorja noch nicht völlig korrumpiert ist, hat Galkuzul sie eher geschwächt und verwundbar gemacht. Werden ihre Inkarnationen besiegt, begibt sich das Feenwesen selbst die nächsten Jahrzehnte in eine regenerative Starre, womit das Unheiligtum keinen Fokus mehr hat, durch den es das Land beeinflussen kann.

Ein jeder Aspekt Lorjas steht den Charakteren anfänglich einigermaßen neutral gegenüber, selbst wenn sie vorige Inkarnationen niedrigerungen haben. In diesem Zustand können die Charaktere versuchen, sie zu beeinflussen, damit sie sich gegen Galkuzul wehrt. Sind sie damit nicht erfolgreich oder attackieren sie Lorja direkt, wird die Fee die Eindringlinge angreifen.

Regeltechnisch wird dies über eine Anzahl von *Überzeugen*-Proben (alternativ: *Überreden* +5) abgebildet. Die Anzahl der möglichen Versuche hängt davon ab, wie gut sich die Charaktere an den Legenden des richtigen Landesteils orientieren und ob sie die Geschenke der Satyarin und der Dryade mit sich führen (s. u.). Nach den Regeln von **WdS 15** können mehrere Charaktere auch zusammenarbeiten, wobei sie durch widersprüchliche Argu-

mentationen natürlich auch ihre Verhandlungsposition erschweren können. Gute Argumentation und Hilfstalente, die auf das Wesen der Inkarnation eingehen, können Boni für die Proben geben. Pro Probe können maximal 10 TaP\* angesammelt werden, überzählige TaP\* können zur Hälfte als Erleichterung in die nächste Probe übernommen werden. Ist die erlaubte Probenanzahl aufgebraucht, ohne dass der Aspekt überzeugt wurde, spüren die Charaktere eine Welle dämonischer Energie von dem Unheiligtum ausgehen. Die Inkarnation Lorjas saugt die Energie auf und greift die Helden mit den genannten Werten an. Die LeP des Aspekts werden davon beeinflusst, wie viele TaP\* die Charaktere bereits angesammelt hatten. Werden hingegen die notwendigen TaP\* erreicht, ist der Aspekt von den Argumenten der Helden überzeugt und spricht einen Teil des Wahren Namens der Flusskönigin aus, der wie ein Teil einer Melodie in den Köpfen der Charaktere nachhallt. Dann verschwindet der Aspekt und die nächste Inkarnation erscheint.

Wir empfehlen, das finale Gespräch mit Lorja möglichst auszuspielen und die angegebenen Proben an dramaturgisch passenden Momenten einzustreuen. Wenn Ihre Runde einen besonders regellichten Spielstil pflegt, können Sie auch ganz auf Proben verzichten und das Finale rein narrativ abhandeln.

### Galkuzuls Flüstern – Das Unheiligtum

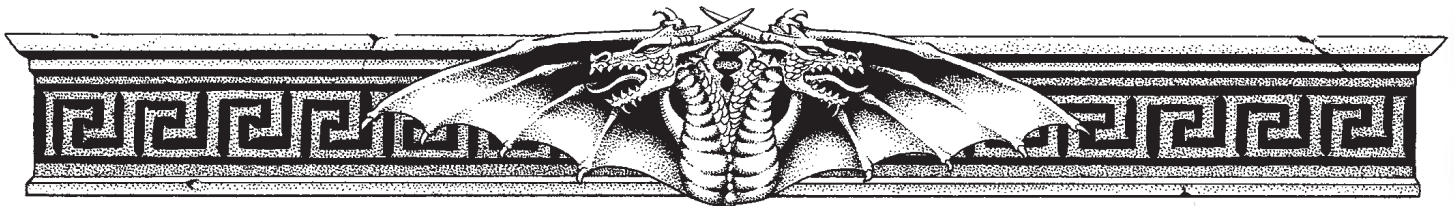
Einen Großteil der Schwierigkeiten im Finale bereitet das Unheiligtum Galkuzuls. Es liegt also für die Helden nahe, etwas dagegen zu unternehmen. Lorja wird nicht darauf reagieren, wenn sich einzelne Helden aus dem Gespräch entfernen. Allerdings kann sich das Unheiligtum selbst verteidigen: Aus den Kanälen schießen Tentakel aus Unwasser, die sich nähernde Helden ergreifen und ertränken wollen (AT 15, PA 0, 15 LeP, 1W6+4 TP, immun gegen profane Waffen, Umschlingen 5). Das Unheiligtum greift aber nur Gegner an, die es hören kann – der Blick der Seeschlangen ist auf das entstehende Unwasser fokussiert. Mit drei gelungenen *Schleichen*-Proben +6 kann ein Charakter an das Unwasserbecken gelangen. Dort angekommen kann er auf eine der Schlangen klettern (+6) und versuchen, die Edelsteine, die ihnen als Augen dienen, aus der Fassung zu brechen oder das Unheiligtum auf andere Weise zu schwächen. Wenn dies gelingt, ist der Erfolg deutlich sichtbar: Nicht nur wird deutlich weniger Unwasser generiert, das auch eher in alle Richtungen davonspritzt, statt sich im Becken zu sammeln, sondern Lorja wird auch weit aufgeschlossener auf die Argumente der Helden reagieren – sie bekommen 10 zusätzliche TaP\* für jede der Inkarnationen.

### Das Kind der Quelle

**Aussehen:** Lorjas jüngste Inkarnation erscheint als etwa zwölfjähriges Mädchen mit hellen, zerzausten Locken und hellblauen Augen mit neugierigem Blick. Sie bewegt sich fließend, beinahe hüpfend, und streicht während des Gespräches immer wieder fürsorglich über die Felswände und daran wachsenden Pflanzen nahe der Quelle.

**Charakter:** Das Kind der Quelle ist verspielt und ausgesprochen neugierig. Lorja hat ein großes Herz für das Land und all seine Bewohner. Die Versuchung der Quelle besteht bei ihr vor allem darin, dass sie weiß, dass sie eigentlich verboten ist – doch bei ihrem kind-





lichen Gemüt liegt genau darin der Reiz. Ihr Teil des Namens sind verspielte Töne, die als Gebirgsbäche über Steine fließen.

**Zitate:** „Ich bin der ewig junge Ursprung des Lebens. Wer kommt, mir Gesellschaft zu leisten?“

„Das klingt aber langweilig.“

„Ist das nicht aufregend?“

„Soll ich euch von meiner besten Freundin erzählen?“

**Notwendige TaP\*:** 30

**Mögliche Proben:** 2 (Grund) + 3 (Geschenk von Flusskiesel) + 1 (Helden nennen Lorja bei vielen unterschiedlichen Namen) + 1 (Hinweis auf Lorjas eigene Worte durch Flusskiesel, S. 46) + 1 (ein weiteres Geschenk in Form eines Schmuckstücks) + 1 (ein Charakter stellt Lorja ein Rätsel)

Beispiele für vielversprechende Argumente der Helden:

- Die Verunreinigung der Quelle schadet dem Fluss, dem Land und allem Leben darin. Es sind in den letzten Nonen schon viele Wesen gestorben, beinahe sogar ihre Freundin Flusskiesel (S. 46). Das kann Lorja nicht wollen.

- Lorja weiß eigentlich selbst, dass von der Galkuzul-Quelle nur Unheil ausgeht, und sollte ihre Neugier bezwingen, wenn sie nicht will, dass das Land Schaden nimmt.

- Indem Sie sich dem Einfluss von Galkuzul hingibt, verrät Lorja ihr spielerisches und kindliches Wesen.

- Nur der gesunde Lor kann auf Dauer für Vielfalt und Abwechslung sorgen. Ein Fluss, der nur Verderben und Wut über das Land bringt, löscht alles aus, was spannend und aufregend ist.

#### Das Kind der Quelle

**INI** 20+2V6 **PA** 15 **LeP** 60-TaP\*x2 **RS** 4 **GS** 15 **MR** 30

**Wasserstrahlen:**

**DK** HNSPX **AT** 14 **TP** 2W6+Sekundäreffekt

**Besondere Attribute:** Zusätzliche Kampffaktion (4), Wasserstrahlen können wie Große Gegner abgewehrt werden

**Besondere SFs:** Kampfgespür

**Kampftaktik:** Das Kind betrachtet den Kampf als ein großes Fangenspiel – es bewegt sich dauernd aus der Reichweite der Helden hinaus und nutzt seine restlichen Aktionen, um die Charaktere mit Wasserstrahlen einzudecken, die es aus seinen Händen wirft.

#### Die Herrin des Flusses

**Aussehen:** Die Herrin des Flusses erscheint als wunderschöne, stolze Frau in der Blüte ihrer Jahre. Ihr blondes Haar fällt in seidigen Wellen über ihren Rücken, ihre azurblauen Augen blicken arrogant bis verführerisch drein. In dieser Inkarnation trägt Lorja prächtige Pelze und Schmuck, wie er einer Königin zusteht.

**Charakter:** Lorja sieht sich als unangefochtene Herrin über den Lor und alles Land um ihn herum. Von den Helden fordert sie mindestens Respekt, besser noch Verehrung. Sie gibt sich sehr herrschaftlich, macht vor allem gutaussehenden Held(inn)en schöne Augen und wird wütend, wenn sie sich zu herablassend behandelt fühlt. Die Quelle der Galkuzul ist für sie eine dunkle Versuchung, die sie anlockt und gleichzeitig abstößt und die sie vor allem deshalb so fasziniert, weil sie sich ihr nicht unterordnet. Ihr Teil des Namens ist eine majestätische Melodie, die als breiter Fluss Respekt einfordert.

**Zitate:** „Ich bin die Seele des Landes, das aus meinem Schoße das Leben erhält. Wer wagt es, vor mich zu treten?“

„Ihr seid meiner Aufmerksamkeit unwürdig.“

„Das klingt wahr, aber lasst es mich noch einmal aus dem zarten Mund eures ansehnlichen Begleiters hören.“

„Sprecht weiter, das will mir gefallen!“

„Ich eine Gefahr für mein Land? Was erlaubt ihr euch!“

**Notwendige TaP\*:** 40

**Mögliche Proben:** 2 (Grund) + 2 (Geschenk der Dryade) + 1 (die Helden knien vor Lorja) + 1 (ein Charakter versucht, Lorja zu betören (Probe +5)) + 1 (ein Charakter erzählt die Geschichte eines von der Krise persönlich betroffenen Wesens)

Beispiele für erfolgversprechende Argumente der Helden:

- Lorja ist die Herrin des Flusses, doch wer Verehrung genießen will, muss auch Verantwortung übernehmen und sich die Verehrung seines Volks verdienen. Unter dem Einfluss der äußeren Quellen lässt sich Verehrung aber nur erzwingen.

- Lora ist Mutter des Landes – wie könnte Sie ihre Kinder töten und ins Unglück stürzen wollen?

- Das Lied des Lor wird nie wieder in seiner reinen und ursprünglichen Form erklingen können, wenn Lorja der Versuchung nicht entsagt.

#### Die Herrin des Flusses

**INI** 15+W6 **PA** 19 **LeP** 80-TaP\*x2 **RS** 4 **GS** 8 **MR** 30

**Speer und Schild:**

**DK** 5 **AT** 19 **TP** 2W6+4

**Besondere Attribute:** Zusätzliche Kampffaktion (2, nur Paraden)

**Besondere SFs:** Finte, Schildmeister

**Kampftaktik:** Die Herrin des Flusses agiert primär defensiv, da sie gleichzeitig den Strom der Quelle anschwellen lässt. Nach 5 KR steigt das Wasser knietief, nach 7 KR hüftief und nach 10 KR schultertief – nach 13 KR kämpfen die SCs unter Wasser (**WdS 58 & 140**). Sobald die Herrin des Flusses bezwungen wurde, sinkt auch der Fluss wieder ab.

#### Die Kriegerin des Stroms

**Aussehen:** Die Kriegerin des Stroms erscheint als gestählte Kriegerin von etwa 45 Jahren mit wirren Haaren, die bereits zur Hälfte grau sind. Ihr Körper ist muskulös und von Narben gezeichnet. Lorja erscheint in dieser Situation ablehnend und mit verschränkten Armen, der Blick ihre grau-blauen Augen ist misstrauisch bis offen feindselig.

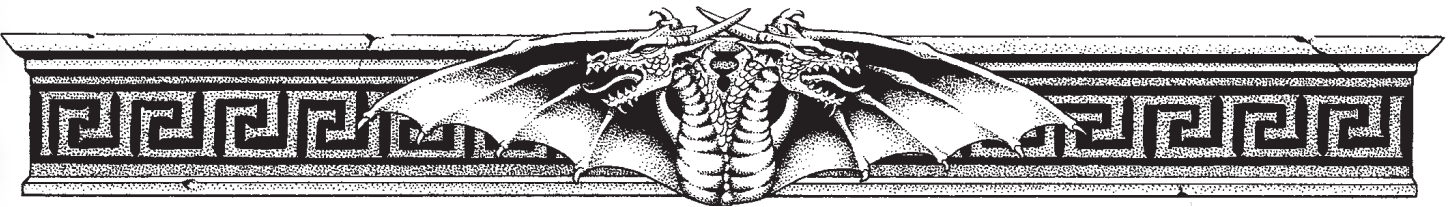
**Charakter:** Die Kriegerin des Stroms ist die älteste und härteste Inkarnation Lorjas. Sie weiß um den Jahrtausende dauernden Kampf, den sie mit der Versuchung der Quelle führt. Sie ist verbittert entschlossen, diesen Kampf auf ewig weiterzuführen. Genau darin liegt die Versuchung der Quelle – sie gibt ihr für alle Zeiten einen würdigen Gegner, so dass sie droht, sich im immerwährenden Kampf zu verlieren. Ihr Teil des Namens sind einzelne disharmonische Töne, die vom lauernden Ende in der kargen Einsamkeit künden.

**Zitate:**

„Ich bin Wächterin, Rache und Vergeltung. Wen gelüftet es, meinen Zorn zu spüren?“

„Sprecht nicht von Dingen, von denen euer schwacher Geist nichts versteht.“





„Ich kämpfe diesen Kampf seit Äonen. Was sollten mir eure Ratschläge helfen?“

„Wäge es noch einmal und ich zerschmettere dich.“

„Du hast Mut, sprich weiter.“

„Ihr ahnt nicht, wovon ihr redet. Meine Geduld ist am Ende. Macht euch bereit zu sterben.“

**Besonderheit:** Diese Inkarnation Lorjas respektiert nur Stärke. Während man ihr in gewissem Rahmen begreiflich machen kann, dass das Unheiligtum sie schwächt (insbesondere, wenn die Helden einen früheren Aspekt im Kampf bezwingen konnten), wird die Kriegerin des Stroms früher oder später auf jeden Fall angreifen. Im Gegensatz zu den beiden anderen Aspekten gibt sie nach ihrer Niederlage ihren Teil des Wahren Namens frei, bevor sie verschwindet.

**Notwendige TaP\*:** 60

**Mögliche Proben:** 2 (Grund) + 1 (die SCs stehen vor Lorja und zeigen sich kämpferisch) + 1 (die SCs fangen selbst den Kampf mit Lorja an, statt auf ihren Angriff zu warten; gestattet dennoch eine letzte *Überzeugen*-Probe)

Beispiele für erfolgversprechende Argumente:

- Die Äußeren Quellen haben keine Verbündete, nur Sklaven. Die Hingabe zur Quelle ist fremdbestimmt und bedeutet ewige Unterwerfung unter eine fremde Macht. Dies entspricht nicht der Natur eines stolzen Wesens wie Lorja.
- Indem sie sich der Quelle hingibt, verleugnet und verrät Lorja einen ihrer wichtigen Aspekte, nämlich den der Spenderin des Lebens.
- Der Versuchung nachzugeben ist eines Wesens von Lorjas Macht und Bedeutung unwürdig.
- Galkuzul ist eine Lorja würdige Gegnerin, nicht die Bewohner Lordals.

---

#### Die Kriegerin des Stroms

**INI** 12+W6 **PA** 12 **LeP** 120-TaP\*x2 **RS** 3 **GS** 8 **MR** 30

**Labrys:**

**DK** NS **AT** 18 **TP** 3W6+2

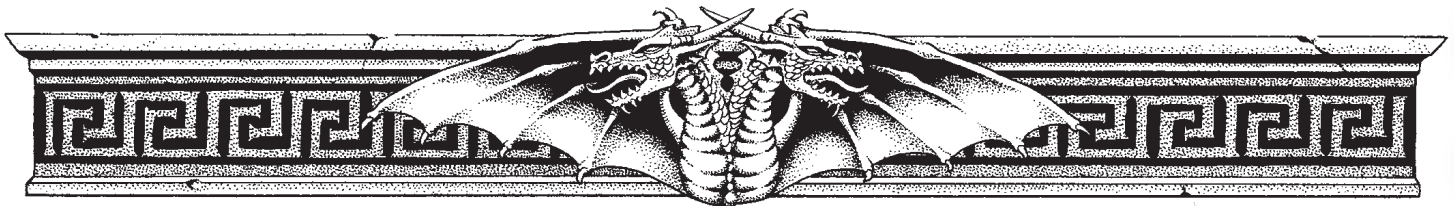
**Besondere Attribute:** Zusätzliche Kampffaktionen (1)

**Besondere SF:** Gegenhalten

**Kampftaktik:** Die Kriegerin des Stroms schert sich nicht um eigene Treffer – sie teilt mittels *Gegenhalten* ebenso gut aus, wie sie einsteckt.

---





## Zwei mögliche Enden

Nachdem die Inkarnationen bezwungen oder überzeugt wurden, gibt es drei Möglichkeiten: Haben die Helden das Kind der Quelle und die Herrin des Flusses überzeugen und die Kriegerin des Stroms besiegen können, setzt sich in ihrem Geist der Wahre Name Lorjas zusammen – das Lied des Lor (grundlegendes Wissen über die Existenz von Wahren Namen von Feenwesen ist Charakteren mit einem TaW von 7 in *Sagen/Legenden* oder *Magiekunde* bekannt). Besitzen sie nur zwei der Namensteile, können sie versuchen, den dritten zu rekonstruieren, indem sie das Lied der Satyarstochter Flusskiesel und die Lorsage einbinden, deren Harmonien bzw. Metrum bemerkenswert ähnlich sind, wie den Charakteren auffällt. Das zufriedenstellend zu tun, erfordert eine Probe auf *Singen* oder *Musizieren*, wobei *Magiekunde* (+7) als Hilfstalent eingesetzt werden darf. Die Probe ist grundsätzlich um 7 Punkte erschwert, zuzüglich weiteren 6 Punkten Erschwernis für fehlende Kenntnis von Flusskieselers Lied (S. 46) und 1 Punkt Erschwernis für jede fehlende Strophe der Lorsage (S. 24) – sind beide Melodien komplett unbekannt, kann natürlich keine Probe gewürfelt werden. Es ist nur eine Probe pro Charakter gestattet, danach ist der Geist Lorjas zu schwach, um mit den Helden zu interagieren.

Mussten die Helden gegen die ersten beiden Inkarnationen kämpfen und haben sie somit nur den Namensteil der Kriegerin des Stroms, gibt es keine Möglichkeit, an den ganzen Namen zu kommen. In diesem Fall (oder wenn die Rekonstruktion misslingt) fällt Lorjas Geist in eine Starre, die die nächsten Jahrzehnte andauern wird. Das Unheiligtum hat dann keinen Fokus für die Beeinflussung des Flusses mehr und die dämonische Macht zerfasert. Natürlich sollte in diesem Zeitraum besser das Unheiligtum vollständig zerstört werden – eine größere Anstrengung, die jedoch nicht mehr Bestandteil dieses Abenteuers ist.

Ist der Wahre Name den Charakteren hingegen bekannt, können sie sich darauf konzentrieren und damit Lorja wieder herbeirufen. Dies-

mal manifestieren sich alle drei Aspekte gleichzeitig. Mit dem Namen haben die Charaktere genug Macht über die Fee, um sie mit einer letzten Bitte auf jeden Fall davon überzeugen zu können, Galkuzul abzuschwören. In diesem Fall wird sich Lorja mit Gewalt gegen das Unheiligtum wenden und sich aus eigener Kraft befreien und reinigen:

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Eine Weile ist es still in der Höhle – dann bebt der Raum unter einem mächtigen Schrei, der in drei verschiedenen Stimmen ertönt. Das Rauschen von Wasser begleitet ihn. Mit einem Mal steht Lorja wieder an ihrer Quelle, Kind, Königin und Kriegerin zugleich. Ihr seht ihre entschlossenen Gesichtszüge, als sich aus der Quelle des Lor eine gewaltige Welle auftürmt. Das Wasser scheint für einen Moment lang den Atem anzuhalten. Dann stürzt sich die Welle wie ein wildes Raubtier auf das Unheiligtum und zerschmettert es. Metallsplitter fliegen in alle Richtungen, weitere Wellen erheben sich und tragen die Überreste mit sich, fort von der Quelle des Flusses. Auch ihr werdet nun von den Wellen umspült, die euch aber eher sanft umspielen als mitzureißen drohen. Angenehm kühl ist das Wasser, das die Höhle füllt, und durch die Wellen hindurch dringt eine vielstimmige Melodie an eure Ohren, die Freude, Schrei, Stoßseufzer und Wut zugleich ausdrückt. Zum ersten Mal hört ihr das Lied des Lor in all seiner Macht und Schönheit. Ihr fühlt euch umschlungen von einer elementaren Gewalt, die älter ist als alles, das ihr kennt. Ihr seid eins mit dem Fluss, eins mit dem Land, das er durchfließt, eins mit dem Element, das Quelle allen Lebens auf Dere ist. Dann ist es mit einem Male still und der Raum ist leer – bis auf euch, die Quelle, und Lorja, die euch in ihrer jüngsten Gestalt anlächelt. „Ich danke euch“, spricht sie.

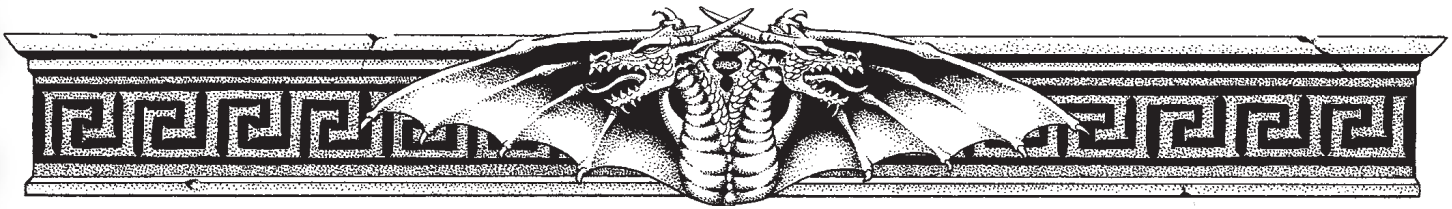
## Epilog

### Lorjas Kuss

Lorjas Kuss nimmt die Gestalt einer türkisblauen Hautzeichnung an, deren Platzierung und genaues Aussehen dem Spieler überlassen bleibt. Das Mal zeichnet die Charaktere als Freunde der Fee aus und verleiht ihnen die Fähigkeit, auch mit anderen Flussherren in Kontakt zu treten. Kommen sie zu einem Flussgewässer, das einem übernatürlichen Wesen zugehörig ist, können sie diesem ein Opfer darbringen. (Zur Erinnerung: Der Orismani ist zwar tot, aber einzelne Teile des Flusssystemes können nach Meistereentscheid durchaus noch zum Beispiel Nymphen unterstehen.) Wird das Opfer angenommen, erhalten die Charaktere in Bezug auf dieses Gewässer den Vorteil *Aquatisches Lebewesen I*, jedoch ohne die damit verbundenen Nachteile auf trockenem Land. Helden, die den Vorteil bereits besitzen, erhöhen in dem Fluss ihren *Schwimmen*-TaW um 7 Punkte.

Wenn die Helden Lorja von dem Einfluss Galkuzuls befreit haben, anstatt sie im Kampf zu überwinden und in Starre zu versetzen, ist sie dennoch recht schwach und bittet die Helden daher bald, sie zu verlassen, damit sie ruhen kann. Sollte das Krakenschwert anwesend sein, wurde auch dieses von ihrem Zorn vernichtet. Bevor sie allerdings gehen, erhalten die Helden noch den Dank der Flusskönigin: Sollten sie die Geschenke der jungen Satyarin Flusskiesel und der Dryade überbracht haben, bekommen sie Gegengeschenke in Form einer steinernen Schale voll Quellwasser für die Dryade, in deren Boden ein Relief mit dem Antlitz der Herrin des Flusses eingelassen ist, sowie eine nie schmelzende handgroße Eisskulptur des Kinds der Quelle für die Satyarstochter. Die Helden selbst erhalten zum Dank *Lorjas Kuss* (siehe Kasten). Dann ist es Zeit für den Abschied.





Wenn die Helden Lorja befreit haben und den Rücktritt antreten, erscheinen ein letztes Mal die zwölf Walküren, die den Ort Jahrtausende lang bewacht haben. Sie verneigen sich vor den Helden und vergehen dann langsam – solange keine neue Gefahr für Lorja droht, ist ihre Aufgabe in dieser Welt erledigt. Auf dem Rückweg werden die Charaktere schon bald bemerken, dass Lorjas Zornflut die besonders galkuzulgefälligen Teile des Komplexes wie den Charyptaschrein und den Raum der Reinigung fortgewaschen hat. Auch die von Galkuzul beeinflussten Tiere in den Höhlen sind nun allesamt tot. Handeln Sie die Reise zum Tageslicht gegebenenfalls erzählerisch ab, es sei denn, Sie wollen Ihre Helden noch nicht in Sicherheit wiegen, oder diese wollen bislang noch unerkundete Teile des Komplexes inspizieren.

### Die Rückkehr der Helden

Spätestens bei der Rückkehr zur *Fhizhavazhs Gunst* wird die erste Siegesfeier mit den Lyncil und anderen Begleitern anstehen, und bei der Reise den Lor hinab werden sich noch etliche weitere anschließen, insbesondere in Biornenes, wo die Helden reichlich beschenkt werden. Getrocknete Heilkräuter, Felle, Trophäen und den einen oder anderen magischen Gegenstand im Rahmen von insgesamt rund (Gruppenmitglieder x 50) Aureal rücken die dankbaren Lordaler um den Hersir und die Saithakenner in der Umgebung der Siedlung hierfür gerne heraus. Auch ihre Waren erhalten die Helden und ihre Begleiter nun selbstverständlich zurück. Ein Problem für die Helden ergibt sich allerdings daraus, dass das Gletschermeer mittlerweile fast sicher nicht mehr befahrbar ist und die Gruppe in Lordal überwintern muss, sofern sie nicht bloß als Söldner oder Geleitschutz angeheuert war und einen anderen Weg aus Lordal zum Beispiel nach Ochobenius suchen kann. Ein passendes Quartier wird ihnen in jedem Fall ohne Weiteres angeboten. Sollten die Helden den siegreichen Kandidaten der Jarlswahl unterstützt haben, bekommen sie zudem zwei Oktale später noch eine Einladung an den oberen Grimburansee: Da der Jarl seine Aufgabe erfüllt und seinen Stamm durch die schwere Zeit geleitet hat, erfährt er die Ehre, den Ahnen geopfert zu werden. Die Opferung wird durch eine Vielzahl blutender Messerschnitte vollzogen, wobei er die Helden bittet, den ersten und den letzten Schnitt zu vollziehen. Eine Weigerung nimmt man mit Bedauern zur Kenntnis.

Nach dem Winter möchten Khelzar und Ralvar wie abgesprochen zurück nach Nyrlios reisen, um dort die Waren zu verkaufen, womit auch die Charaktere endlich ihre Profite einstreichen können, sofern sie als Investoren beteiligt waren. In Lordal werden sie in Zukunft an Lorjas Kuss erkannt werden und die ersten Legenden um ihre Taten verbreiten sich bereits in Kürze. Etliche Sippen werden sich bemühen, die Helden als Mitglieder – und sei es nur ehrenhalber – zu gewinnen.

Sollte Lorja in Starre versetzt worden sein, ist die Stimmung etwas weniger ausgelassen: Die Auswirkungen der Verseuchung vergehen in diesem Fall nicht schlagartig, sondern nur allmählich, doch nach ein paar Nonen ist man sich auch so sicher, dass die Helden wohl erfolgreich waren und die beschriebenen Siegesfeiern setzen ein.

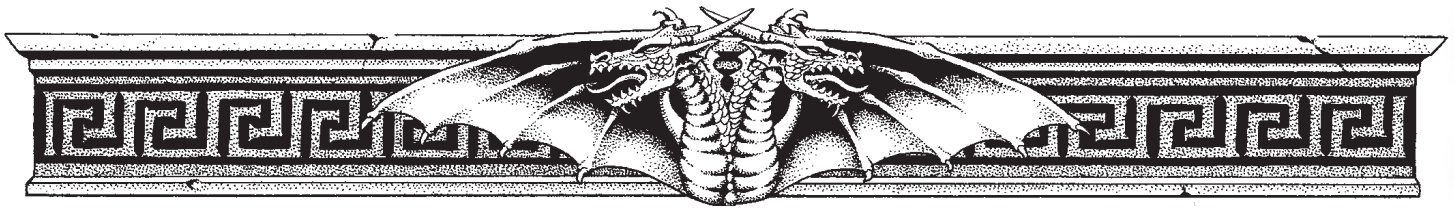
### Die Zukunft des Landes

Wie die Zukunft Lordals aussieht, hängt von den am Ende angesammelten Eskalationspunkten ab: Liegen diese unter 10, halten sich die Schäden in Grenzen und der Wohlstand des Goldrauschs macht viele materielle Verluste ungeschehen. Zwischen 11 und 18 ist bei vielen Sippen zu spüren, wie sehr sie unter der Verseuchung gelitten haben: In vielen Dörfern konnte nicht genug geangelt werden, um ausreichende Vorräte anzulegen, so dass ein Hungerwinter ansteht. Übersteigen die Eskalationspunkte gar die 18, sind etliche Gehöfte nahe des Flusses extrem geschwächt. Spätestens im Frühling werden die meisten aufhören zu existieren, weil Sippen aus dem Landesinneren an die begehrten Flussplätze drängen. Einzig Biornenes ist auf jeden Fall groß genug, um sich gegen alle Angreifer zu wehren. Sollte Styrka die Jarlswahl gewonnen haben, werden Wistramark und Austramark die Krise ebenfalls ungeachtet der Eskalationspunkte überstehen.

### Der Lohn der Mühen

Zusätzlich zu Lorjas Kuss und den Belohnungen der Lordaler gibt es natürlich auch noch einmal AP und Spezielle Erfahrungen zu verteilen. Letztere fallen auf jeden Fall für *Magiekunde* und *Orientierung* an. Weitere SEs können auf eine passende Bewegungsart für die Höhlen (zum Beispiel *Klettern*, *Schwimmen* oder *Körperbeherrschung*) sowie, je nach Blutigkeit des Geschehens, auf ein Waffentalent oder aber auf *Überzeugen* entfallen. Dazu gibt es für jeden Helden 150 AP.





# Anhang

## Lordal und die Reise auf dem Lor

Das Land Lordal – das Tal des Lor – erstreckt sich westlich des Bergatun-Massivs und grenzt (zu deren Leidweisen) unmittelbar an die Horasiate Ochobenius im Süden und Westen sowie Cranarenius im Südosten. Es ist ein wildes, urtümliches Land, in dessen Mittelpunkt als etwa 1.000 Meilen lange Lebensader der Lor fließt. Der Lor ist auf weiter Strecke ein Fluss von gewaltigen Ausmaßen – an etlichen Stellen ist er weit über eine Meile breit, um sich dann auf schneller fließenden Abschnitten auf 400 Schritt zu verengen. Neben seinem Hauptarm, der vom Bergatun über den Oraurum-, Grimburan- und Borinamsee bis zum östlichen Gletschermeer führt, hat er zahlreiche Nebenarme und Zuflüsse. Die Charaktere können also jederzeit auf Nebenarmen ein Stück weit ins Landesinnere reisen – um aber besondere Stätten (hier im Abenteuer: *Die Wahrerin der Legenden*, *Die Höhlenmalerei*, *Der Geist in der Weide* und *Der falsche Held*) aufzusuchen, muss man schon wissen, welcher Abzweig zu wählen ist. Die entsprechende Kenntnis ist in den Informationen zu den Orten enthalten, die in Kapitel 2 zu finden sind.

### Fhizhavazhs Gunst

Im Lauf der Reise nach Lordal wird Khelzar das Schiff *Atem des Chrysir* kaufen, auf dem die Helden einen Großteil der Reise nach Lordal verbringen. Er wird vorschlagen, es umzutaufen und wirft dabei den Namen *Fhizhavazhs Gunst* in den Raum, hört sich aber auch Ideen der Helden an. Im Abenteuer wird davon ausgegangen, dass sich sein Vorschlag durchsetzt – andernfalls ersetzen Sie einfach den Namen durch den passenden.

Die Fhizhavazhs Gunst ist ein Flussegler von rund 12 Schritt Länge und vier Schritt Breite. Ihr Tiefgang beträgt einen Schritt, das Deck erhebt sich einen halben Schritt über die Wasseroberfläche und wird von einer einen Schritt hohen Bordwand abgeschirmt. In der Mitte des Schiffs erhebt sich ein Aufbau, der das Deck um einen Meter überragt. Auf dem fünf Schritt langen Vorderdeck befindet sich der umlegbare Mast des Boots, auf dem nur anderthalb Schritt langen Achterdeck das Ruder. Khelzar lässt für die Lyncil je eine Leiter zum Vorder- und Achterdeck montieren.

Wer vom Vorderdeck die Treppe in den Aufbau hinabsteigt, gelangt in einen geräumigen Raum von sechseinhalb Schritt Länge, dreieinhalb Schritt Breite und zwei Schritt Höhe. Dieser ist zu großen Teilen mit der zu transportierenden Ware und Ausrüstung zugestellt, so dass die Charaktere vermutlich entweder auf den Warenkisten oder in darüber gespannten Hängematten nächtigen werden.

Beleuchtet wird der Raum durch zwei kleine Fenster, nachts ggf. durch eine Laterne. Der Raum des Aufbaus setzt sich unter dem Vorder- und Achterdeck mit einer Deckenhöhe von einem Schritt fort, auch hier stehen Kisten.

Als zusätzliche Vorsichtsmaßnahme lässt Khelzar Holzplatten anschaffen, die bei Bedarf in Halterungen an der Bordwand eingesetzt werden können, um Deckung vor Beschuss zu schaffen.

Reisen bei Dunkelheit sind auf dem Fluss hochgradig riskant, so dass nur bei Tageslicht gefahren werden kann. Sofern nicht an dem Steg einer definitiv friedlichen Siedlung angelegt wird, empfehlen die Lyncil, in der Mitte des Flusses zu ankern, um Räufern kein leichtes Ziel zu bieten. In jedem Fall werden Khelzar und Ralvar das Boot so selten wie möglich verlassen.

### Regeln

Die Fhizhavazhs Gunst lässt sich prinzipiell mit drei Personen segeln. Eine vierte kann als Kapitän den Steuermann von dieser Aufgabe entlasten und die Arbeit an Bord koordinieren.

Sofern sich mindestens drei Personen an Bord befinden, die einen TaW von 4 oder mehr in *Seefahrt* oder *Boote Fahren* aufweisen (zwei davon sind die Lyncil, die auch gern als Lehrmeister zur Verfügung stehen), stellt die alltägliche Reise kein weiteres Problem dar.

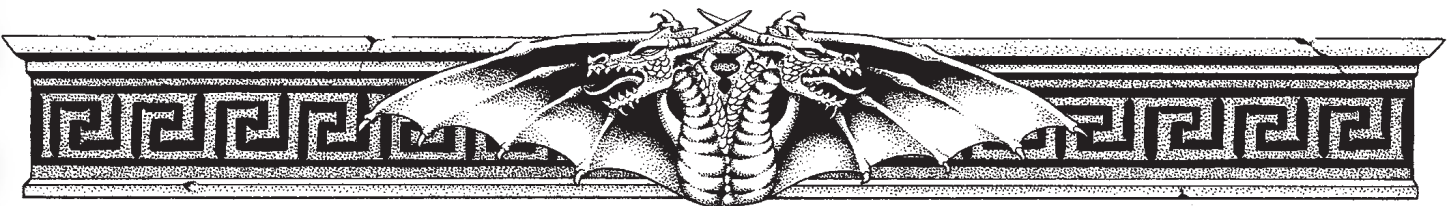
Für besondere Aktionen wird eine **Manövrierprobe** fällig. Hierzu müssen drei Mannschaftsmitgliedern (ggf. modifizierte) Proben auf *Seefahrt* oder *Boote Fahren* gelingen. Wird der Posten des Kapitäns vom Steuermann getrennt, kann er eine vierte Probe ablegen, deren TaP\* er zum Ausgleichen der anderen drei Proben nutzen kann. Gelingen die drei Proben, wird das Manöver erfolgreich durchgeführt, andernfalls misslingt es und das Boot bleibt auf dem bisherigen Kurs.

Flussabwärts legt das Schiff 60 Meilen pro Tag zurück, flussaufwärts 30 Meilen pro Tag.

### Gunstverlust

Im Abenteuer ist es nicht vorgesehen, dass Fhizhavazhs Gunst sinkt oder den Helden abgenommen wird. Sollte dies dennoch der Fall sein, müssen sich die Charaktere sehr wahrscheinlich in einem Gehöft ein oder zwei Einbäume beschaffen. In diesem Fall sinkt ihre Tagesleistung auf 40 Meilen flussabwärts oder 20 Meilen flussaufwärts, wobei insbesondere das Paddeln stromaufwärts extrem kräftezehrend ist. Bewegen sich die Helden gar zu Fuß am Ufer entlang, sinkt ihre Tagesleistung auf durchschnittlich 20 Meilen.





## Khelzar und Ralvar

### Khelzar

**Erscheinung:** 1,50 groß, 59 Jahre alt, grauer Pelz mit dunkelgrauen Flecken, ausgeprägter Backenbart, ein Schlitz im linken Ohr; robuste, aber offensichtlich hochwertige Kleidung, bestehend aus Tunika, Lederweste und Gamaschen; nutzt einen verzierten Gehstock und lässt des Öfteren eine durchbohrte und an einen Lederfaden gebundene alte Mondsilbermünze kreisen, räuspert sich oft beim Sprechen.

**Geschichte:** Der ältere Lyncil begann seine Handelszeit wie die meisten anderen mit jährlichen Reisen aus seiner Heimatstadt Zhiatakho in Nyrallios heraus. Dabei tat er sich als überaus (geschäfts-)tüchtig und ebenso besonnen hervor und erregte die Aufmerksamkeit seiner späteren Frau *Velzhao*, einer Goldschmiedin. Jahre später trug sie ihm auf, den gemeinsamen Sohn Ralvar mit auf seine Reisen zu nehmen, da er zu ungestüm für den Geschmack der Lyncil-Gesellschaft ist. Seitdem durchreist er zusammen mit ihm das Imperium. Ralvars Charakter etwas zu beruhigen hat er mittlerweile halbwegs aufgegeben. Mit seinem letzten großen Handelszug möchte er deshalb dafür sorgen, dass sein Sohn in der Heimat zumindest wegen seines Erfolges anerkannt wird, wenn auch nicht wegen seines Charakters.

**Charakter:** Khelzar ist der perfekte Vertreter seiner Kultur: Stets besonnen und mit dem Auge auf das Ziel, kei-

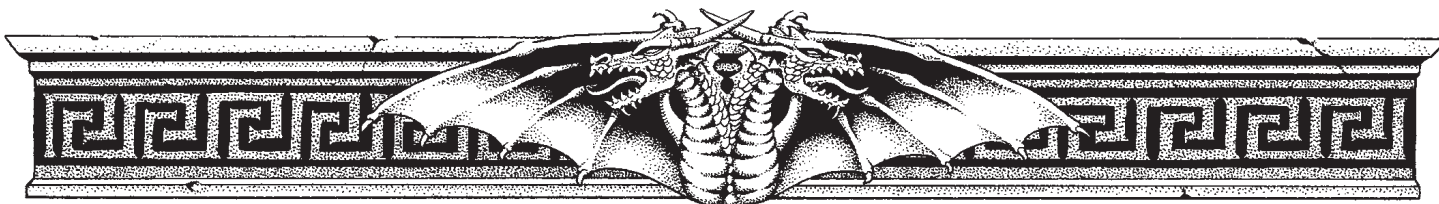
nesfalls emotional aufgewühlt, sondern eher vorsichtig abwartend. Als Meister können Sie ihn verwenden, um die Gruppe zu bremsen, wenn die Charaktere zu schnell agieren – insbesondere, wenn sie nach den ersten Hinweisen direkt zur Quelle aufbrechen wollen, ohne zu wissen, was sie dort erwartet.

**Moral:** Khelzar ist ein treuer Anhänger des Fhizhavazh und der anderen Lyncilgötter. Er steht zu seinem Wort und schätzt die Ordnung, achtet aber Landesgesetze nur so weit, wie es ihm gerade praktikabel erscheint. Den Schwachen und Unschuldigen hilft er gern, auch wenn er dabei des Öfteren über entgangenen Profit murrte.

**Motivation:** Auf der Handelsreise will er sein Glück machen und als reicher Mann nach Zhiatakho zurückkehren, um sich dort zur Ruhe zu setzen und seinem Sohn zu Ansehen zu verhelfen. Mit der Mission in Lordal freundet er sich nur langsam an, erkennt aber schließlich, dass unter einem Misserfolg wohl alle Lordaler und die Bewohner der umliegenden Länder zu leiden haben.

**Mittel:** Khelzar hat für die Reise erkleckliche Finanzmittel zurückbehalten. In Lordal hat er noch den einen oder anderen Kontakt, der an beliebigen Stellen auftauchen kann.

**Loyalität:** Khelzars Loyalität gilt zuerst seinem Sohn, dann den anderen Mitreisenden.



**MU 14 KL 15 IN 13 CH 15**  
**FF 12 GE 11 KO 14 KK 12**  
**AT 11 PA 15 DK N TP IW6+1 (Gehstock)**  
**LeP 35 AuP 32 MR 7**  
**RS 1 INI 10 GS 7 WS 7**

**Wichtige Vorteile:** Balance, Dämmerungssicht, Herausragendes Gehör

**Wichtige Talente:** Selbstbeherrschung 7, Menschenkenntnis 10, Überreden 15, Handel 15, Boote Fahren 8

## Ralvar

**Erscheinung:** 1,55 groß, 21 Jahre alt, rotbrauner Pelz mit schwarzen Flecken, dünnerer Backenbart, Narbe über dem linken Auge; trägt meist eine Lederrüstung und führt Axt und Dolch im Gürtel; trommelt häufig nervös mit den Krallen.

**Geschichte:** Wie sein Vater wurde auch Ralvar in Zhiatakho geboren. Seine Kindheit verbrachte er bei seiner Mutter Velzhao, während sein Vater immer in den Wintern heim kam. Im Laufe seiner Jugend merkte er jedoch zunehmend, wie sein emotionales Verhalten weniger und weniger akzeptiert wurde. Nach einem Streit mit seiner halben Familie kam man schließlich überein, dass er seinen Vater Khelzar fortan auf dessen Reisen begleiten sollte, was er die letzten fünf Jahre dann auch tat.

**Charakter:** Ralvar ist weit emotionaler als es unter Lyncil akzeptiert ist. Er hat es gelernt, seine Emotionen zu unterdrücken, wenn es

unbedingt sein muss. Dies macht ihn aber nach kürzester Zeit unausstehlich. In natürlicherer Umgebung ist er laut und ausgelassen. Er ist tüchtig und weist auch gern auf seine Erfolge hin.

**Moral:** Auch Ralvar glaubt an Fhizhavazh, verzweifelt aber ein wenig an dem Ordnungswillen des restlichen Lyncil-Pantheons.

**Motivation:** Ralvar ist ein Händler auf der Suche nach Profit, aber auch ein unverbesserlicher Weltverbesserer. Trotz all der Beweise für die lordalische Barbarei ist er mit Feuer und Flamme dabei, den Helden dabei zu helfen, das Land zu retten, und wird sie oftmals zur Eile drängen, insbesondere, weil er selbst eigentlich lieber bei ihnen wäre, als das Boot zu hüten.

**Mittel:** Ralvar kann auf die Mittel seines Vaters zurückgreifen, eigene hat er nicht.

**Loyalität:** Ralvar ist loyal gegenüber seinem Vater, schließt aber auch bald die Heldengruppe ins Herz.

**MU 15 KL 12 IN 14 CH 14**  
**FF 12 GE 15 KO 16 KK 14**  
**AT 16 PA 17 DK N TP IW6+5 (Lyncilwaldaxt & -wildnismesser)**  
**LeP 35 AuP 32 MR 7**  
**RS 4 INI 10 GS 6**

**Wichtige Sonderfertigkeiten:** Parierwaffen I, Binden, Wuchtschlag, Finte

**Wichtige Vorteile:** Balance, Dämmerungssicht, Herausragendes Gehör

**Wichtige Talente:** Selbstbeherrschung 7, Menschenkenntnis 6, Überreden 10, Handel 9, Boote Fahren 8

## Die Lordaler

Die Lordaler (hiermit meinen wir im Rahmen dieses Abenteuers die in Lordal siedelnden Menschen) leben in Sippen zusammen, denen ein Hersir vorsteht. Ein zentrales Oberhaupt wird nur in Notzeiten gewählt. Auch wenn die Zugehörigkeit der Sippe für das Leben der Lordaler die größte Bedeutung hat, ist traditionell auch die Zugehörigkeit zum Stamm von (überwiegend zeremonieller) Bedeutung. Die vier traditionellen Stammesländer Naurthramark (Norden), Wistramark (zentral westlich inkl. des unteren Grimburansees und der Siedlung Biornenes), Austramark (zentral östlich des Lor bis zum Bergatun), Sunthramark (Süden) entsprechen dabei noch der Zeit der Erstbesiedlung.

Die Lordaler sind kulturell den Hjaldingern verwandt, haben aber eine eigenständige und insgesamt sehr archaische und barbarische Kultur herausgebildet. Diese mag für Außenstehende brutal wirken, folgt aber (meist) einem Ehrenkodex, der vor allem Stärke und Mut respektiert, Feigheit sowie Schwäche verachtet und den harten Überlebenskampf widerspiegelt, der für viele Lordaler an der Tagesordnung ist. Stammeskriege um Reviere und Lebensraum sowie Beutezüge sind ebenso allgegenwärtig wie Menschenopfer und Faustrecht, auch wenn Hersire Recht sprechen und auch das Wort der Saithakenner und Runenmeister sowie das der stärksten Krieger gehört wird. Die Lordaler sind zäh, häufig jähzornig und aufbrausend. 169 ff. Sie sind ein kriegerisches und jähzorniges Volk, bei dem schon kleine Kinder früh den Umgang mit der Waffe und die Lektion lernen, dass man nur bekommt, was man sich zu nehmen weiß. Bei all dem halten die Lordaler den Fluss Lor und seine Her-

rin wie auch die übrigen Geister des Landes und der Ahnen aber in großen Ehren (während sie den Glauben an die alten Götter aus der Hjalddingerzeit überwiegend abgelegt haben). Sie haben nicht vergessen, dass sie einst als Flüchtlinge in dieses Land kamen und hier eine neue Heimat finden konnten. Und natürlich gibt es auch unter Lordalern Freundschaften, Zuneigung und Geselligkeit.

Vermeiden Sie am Spieltisch den Eindruck, bei den Lordalern handle es sich um eine etwas archaische, aber grundsätzlich *herzliche* Truppe von rauflustigen Kraftprotzen – Herzlichkeit gibt es nur wenig in Lordal. Neben den Menschen bilden Baramunen und Tighrir die größten Bevölkerungsgruppen. Ausführliche Informationen zu Lordal bietet **UdS 169 ff.**

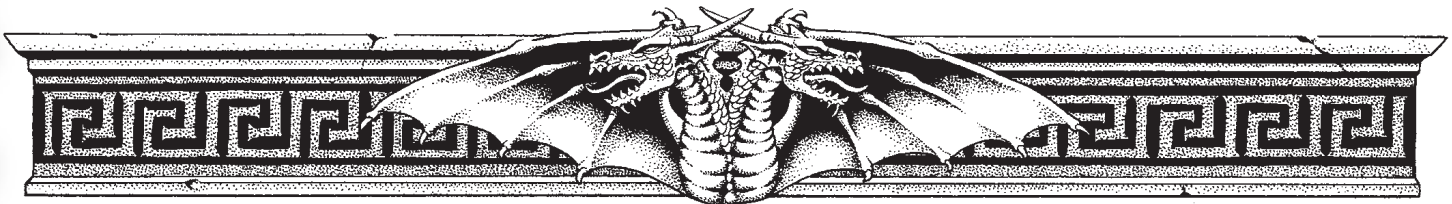
### Namen der Lordaler

Üblicherweise werden nur Vornamen getragen, die aber bei verdienten Sippenmitgliedern durch einen Ehrennamen ergänzt werden können. Nur der Hersir trägt dabei als Ehrennamen den Namen der Sippe.

**Männliche Vornamen:** Askli, Baldror, Beornir, Bjurstar, Brynjar, Eryvind, Gurhadnir, Haldrir, Jarlgrimm, Lassir, Lorgaldir, Lormoorin, Lorstolvar, Ravnar, Thjorlor.

**Weibliche Vornamen:** Aldravar, Alfra, Angrid, Byindisa, Huldrani, Irja, Isgrin, Lora, Lorelin, Sigurid, Sivja, Solorveig, Sweldna, Varasleda, Walkra.





**Ehrennamen** (können auch als Sippennamen verwendet werden): Allsäufer, Augenstecher, Bärenfreund, Beuteglück, Blutrinker, Donnerfaust, Doppelzunge, Eisgänger, Flusswächter, Furchtlos, Geisterseher, Ghorlazähmer, Hechtbeißer, Heimsucher, Hirschfänger, Horntrinker, Knochenbrecher, Nachtwüter, Riesenwut, Rotzorn, Saithafreund, Schädelשמetterer, Sonnenhaar, Steinbeißer, Steinzahn, Tiefengänger, Traumdeuter, Wellenfreund, Windsänger.

## Lordaler Unerfahrener Kämpfer/ Erfahrener/Veteran

Abgesehen von den jüngsten Kindern gibt es praktisch keine Lordaler, die nicht zumindest die Werte eines unerfahrenen Kämpfers aufweisen. Erfahrene sind die meisten Jäger in der Blüte ihrer Jahre, während die Veteranen zumeist vom Hersir und seinen Leibwächtern gestellt werden. Bemerkenswert ist zudem, dass die meisten Jäger und Krieger Lordals Langbögen führen.

<b>MU</b> 13/14/15	<b>KL</b> 10/11/13	<b>IN</b> 12/13/15		
<b>CH</b> 11/11/12	<b>FF</b> 11/12/12	<b>GE</b> 13/14/14		
<b>KO</b> 14/15/15	<b>KK</b> 14/15/16			
<b>LeP</b> 30/34/38	<b>RS</b> 1/3/3-5	<b>WS</b> 7/8/10	<b>MR</b> 2	<b>GS</b> 7
<b>Unbewaffnet:</b> <b>DK</b> H <b>AT</b> 13/17/20 <b>TP</b> 1W6+1/2/2 <b>PA</b> 12/16/18				
<b>Kurzbogen:</b> <b>INI</b> 10/-/+W6 <b>FK</b> 15/-/- <b>TP</b> 1W6+4*				
<b>Langbogen:</b> <b>INI</b> 10/14/17+W6 <b>FK</b> -/20/24 <b>TP</b> 1W6+6*				
<b>Lederschild &amp; Steinbeil:</b> <b>INI</b> 8/12/15+W6 <b>DK</b> N				
<b>AT</b> 12/18/- <b>TP</b> 1W6+3/4/- <b>PA</b> 14/17/-				
<b>Großschild &amp; Kriegsbeil:</b> <b>INI</b> 7/11/14+W6 <b>DK</b> N				
<b>AT</b> -/17/19 <b>TP</b> 1W6+5/6 <b>PA</b> -/19/19				
<b>Lederschild &amp; Speer:</b> <b>INI</b> 8/12/15+W6 <b>DK</b> S				
<b>AT</b> 13/18/20 <b>TP</b> 1W6+5/+5/+6 <b>PA</b> 14/17/17				

**Wichtige Vor-/Nachteile:** Aberglaube 3-9, Jähzorn 3+-10+

**Wichtige SFs:** Wuchtschlag, Finte, Hammerfaust/Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Sturmangriff, Schildkampf II, Scharfschütze, Schnellladen, Söldnerstil, Hammerschlag, Meisterschütze

**Wichtige Talente:** Selbstbeherrschung 7/11/15, Körperbeherrschung 7/10/14, Sinnenschärfe 6/11/14

**Kampftaktik:** Kämpfe werden grundsätzlich gern aus der Entfernung und aus dem Hinterhalt geführt, im Nahkampf werden zuerst schwache Gegner ausgeschaltet, damit man sich dann in Überzahl den starken widmen kann.

## Saithakenner

Die Saithakenner Lordals sind die Mittler der Sippen zu den sie umgebenden Geistern. Einige leben als Einsiedler in der Wildnis, andere direkt in den kleinen Gehöften.

<b>MU</b> 13	<b>KL</b> 14	<b>IN</b> 15	<b>CH</b> 14				
<b>FF</b> 12	<b>GE</b> 13	<b>KO</b> 13	<b>KK</b> 14				
<b>LeP</b> 30	<b>AuP</b> 32	<b>AsP</b> 35-45	<b>MR</b> 6	<b>RS</b> 1	<b>WS</b> 7	<b>GS</b> 8	

**Kriegsbeil:**

<b>INI</b> 11+W6	<b>DK</b> N	<b>AT</b> 12	<b>PA</b> 15	<b>TP</b> 1W+4
------------------	-------------	--------------	--------------	----------------

**Besondere Vorteile/Nachteile:** Vollzauberer

**Besondere Sonderfertigkeiten:** Spontanzauberei II (alle Kategorien), Ritualkenntnis (Saithakenner) 10

**Besondere Talente:** Zechen 12, Magiekunde 8, Pflanzenkunde 12, Kochen (Tränke) 10, Heilkunde Wunden 12, Heilkunde Krankheiten 10, Musizieren 10

**Besondere Quellen:** W [Elementar] 12, E [Elementar] 10, W [Totengeister oder Tiergeister] 12

**Besondere Formeln:** elementarer Schadenszauber 4 (vergleichbar Feuerstrahl **MyMa 74**), diverse meist interne Wesensbeschwörungen 4-6, seltener Saithabani 3 (S. 72)

Halbzauberer-Saithakenner existieren ebenfalls und haben meist um die 25 bis 30 AsP.

# Die Berserker und die Kinder des Zorns

## Berserker und Runenmeister

Die Berserker Lordals, die in Gruppen von einem halben bis ganzen Dutzend umherziehen, werden angeführt von Runenmeistern. Diese sind es, die mit ihren Zaubern aus fähigen Kämpfern wahre Schrecken schaffen, die sich, nur von ihren Runen bedeckt, wild in die Schlacht stürzen. Die Runenmeister sind in hjaldingschen Zeiten aus der Tradition der Aldangara hervorgegangen, sehen aber heute keine Verwandtschaft mehr zu diesen.

### Berserker/Berserkerveteran

<b>MU</b> 15/18	<b>KL</b> 10/10	<b>IN</b> 13/15	<b>CH</b> 11/12
<b>FF</b> 10/11	<b>GE</b> 14/16	<b>KO</b> 15/17	<b>KK</b> 15/18
<b>LeP</b> 33/40	<b>AuP</b> 35/45		
<b>MR</b> 4/7	<b>RS</b> 0	<b>WS</b> 10/11	<b>GS</b> 8/9
<b>Unbewaffnet:</b> <b>INI</b> 11/17+W6 <b>DK</b> H			
<b>AT</b> 15/19 <b>PA</b> 14/17 <b>TP</b> 1W+2/3			
<b>2 Kriegsbeile:</b> <b>INI</b> 10/16+W6 <b>DK</b> N			
<b>AT</b> 17/20 <b>PA</b> 11/14 <b>TP</b> 1W+5/6			

<b>2 Breitschwerter:</b> <b>INI</b> 11/17+W6 <b>DK</b> N
<b>AT</b> 17/20 <b>PA</b> 11/14 <b>TP</b> 1W+5/6

<b>Labrys:</b> <b>INI</b> 9/15+W6 <b>DK</b> NS
<b>AT</b> 16/19 <b>PA</b> 8/11 <b>TP</b> 3W+2

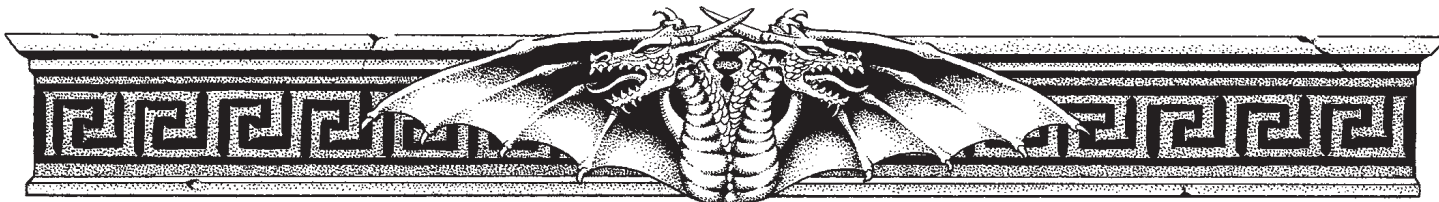
<b>Flechtschild &amp; Stabkeule:</b> <b>INI</b> 9/15+W6 <b>DK</b> NS
<b>AT</b> 15/18 <b>PA</b> 17/17 <b>TP</b> 2W+3/4

**Wichtige SFs:** Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf II, Finte, Hammerfaust, Niederwerfen, Schnellziehen, Wuchtschlag/Ausfall, Befreiungsschlag, Gegenhalten, Hammerschlag,

**Besondere Kampfregeln:** Kampfrausch (+2 auf Umwandeln und Wuchtschlagbaum, keine Abzüge durch Wunden und niedrige LE), ein Teil der Berserker verfügt über eine/zwei Eigenschaften aus der folgenden Liste: Besonderer Angriff (Anspringen), Folgeschaden, Langer Arm, Nachtsicht, Regeneration I, Schreckgestalt I, Unsichtbarkeit I, Zusätzliche Kampffaktion I, Springgelenke III

**Besondere Talente:** Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 15, Sinnenschärfe 8

**Wichtige Nachteile:** Aberglaube 3-9, Jähzorn 5+-12+



**Kampftaktik:** Berserker geben außerhalb von verabredeten Duellen wenig auf Kampfesehre, halten sich aber zumeist für so überlegen, dass sie keine Hinterhalte oder Gifte verwenden. Sie stürmen auf ihre Feinde zu und verwickeln sie in Nahkämpfe. So schnell wie möglich werden Gegner niedergeworfen und von einer Überzahl erschlagen. Gegen Feinde mit Fernwaffen (und das sind die meisten Lordaler) tragen sie allesamt Flecht-, Holz- oder Lederschilder, die sie meist nur als Deckung verwenden (+2 auf Fernkampfproben) und im Nahkampf fallenlassen. Auch die natürliche Deckung des dichten Lordaler Waldes und Ausweichbewegungen werden gern genutzt.

#### Runenmeister

**MU 14 KL 15 IN 15 CH 13**  
**FF 13 GE 12 KO 14 KK 14**  
**LeP 32 AuP 32 AsP 40-50 MR 6 RS 0 WS 7 GS 8**

#### Kriegsbeil:

**INI 14+W6 DK N AT 13 PA 15 TP 1W6+4**

#### Runenstab (kurz):

**INI 15+W6 DK N AT 12 PA 15 TP 1W6**

**Besondere Vorteile/Nachteile:** Vollzauberer

**Besondere Sonderfertigkeiten:** Spontanzauberei I (alle Kategorien), Meisterliche Regeneration, Ritualkenntnis (Runenmeister) 12

**Besondere Talente:** Selbstbeherrschung 10, Magiekunde 8, Pflanzenkunde 10, Kochen (Tränke) 8, Heilkunde Wunden 10, Heilkunde Krankheiten 10, Musizieren 10

**Besondere Quellen:** E [Elementar] 12, ETiergeister 12

**Besondere Formeln:** elementarer Schadenszauber 5 (vergleichbar Feuerstrahl **MyMa 74**), Saithabani 5, Sprung des Wolfs 5, Wildheit des Ghorla 5 (S. 72), etliche andere Körperbeseelungen

**Stabzauber:** Blendung, Dienstfokus (Beseelung des Körpers), Frischer Geist, Licht, Kraftfokus, Zauberspeicher (40 AsP in weiteren Beseelungszaubern) Halbzauberer-Runenkenner existieren ebenfalls und haben meist um die 25 bis 30 AsP.

## Die Kinder des Zorns

Die Berserkergruppe, die sich bald nach dem Orakel von Biornenes als *Kinder des Zorns* bezeichnet, schart sich um Skarpraun Bären-tod, einen der Erwählten des Orakels. Im Gegensatz zu den meisten solchen Gruppen werden die Kinder des Zorns von ihm statt dem Runenmeister angeführt, eine Position, die er sich ... erstritt. Die aktuelle Zusammensetzung der Gruppe besteht aus Skarpraun als Anführer, drei weiblichen und zwei männlichen Berserkern (davon ein Veteran, vier reguläre Berserker) und einem Runenmeister, sie kann aber auch im Lauf der Ereignisse schwanken, wenn Mitglieder sterben und durch neue ersetzt werden. Insbesondere ist Skarpraun auf der Suche nach einem zweiten Zauberer – um zu einem solchen zu gelangen, würde er sogar eine andere Berserkergruppe auslöschen und ihren „übernehmen“, wenn sich eine Gelegenheit böte.

Im Verlauf des zweiten Kapitels bereist die Gruppe auf Einbäumen das Land und predigt Skarprauns Vision von Stärke aus Konflikt. Wo immer sie hinkommen, argumentieren sie für möglichst blutige Handlungsweisen, in denen sie auch gern auf Seiten eines von ihnen als würdig anerkannten Anführers mitwirken. Insbesondere die Jarlswahl (S. 30) und der Baramunenkonflikt (S. 46) sind Orte, an denen die Helden auf die Kinder des Zorns stoßen können.

## Skarpraun Bären-tod

**Erscheinung:** 1,98 groß, 29 Jahre alt, extrem muskulös, blonde Haare zu langen Zöpfen verfilzt, trägt außerhalb des Kampfes einen Kilt, an dessen Waffengurt zwei Äxte angebracht sind, sehr ausladendes und großspuriges Gebaren, wird von Unmengen an Hautbildern geziert, hat aber fast keine Narbe.

**Geschichte:** Skarpraun stammt aus der Bären-todsippe. Diese befand sich bereits zu Zeiten seiner Kindheit und Jugend beim Kampf um Jagd- und Reviergründe auf dem absteigenden Ast und war schließlich gezwungen, sich gegen rivalisierende Sippen des Schutzes einer Berserkergruppe zu versichern. Deren Gier trieb die Sippe jedoch vollends in den Abgrund, und als sie sich gegen ihre „Beschützer“ auflehnte, töteten diese die noch verbliebenen Sippenmitglieder. In dem Kampf streckte Skarpraun zwei Berserker nieder, bevor er niedergewungen wurde. Der Runenmeister nahm den Jugendlichen aus Respekt für seine Kampffähigkeiten und Wildheit in seine Gruppe auf, statt ihn zu töten. Im Lauf der nächsten Jahre entwickelte Skarpraun sich zum stärksten Berserker des Trupps, bis er schließlich auf einer Jagd allein gegen einen Bären stritt und diesen, nachdem seine Waffen verloren gingen, mit bloßen Händen niederrang. Als der Runenmeister ihm lachend sagte, er sei jetzt wohl Skarpraun Bären-tod, der Herr seiner untergegangenen Sippe, verfiel Skarpraun in seinen bisher einzigen Blutausch und erschlug den Zauberer mit bloßen Händen. Danach übernahm er das Kommando über die Gruppe, die er nun tatsächlich unter diesem Namen anführt. Während er selbst nicht über seine Vergangenheit spricht, außer um mit glorreichen Schlachten und Zweikämpfen zu prahlen, können Teile seiner Geschichte bei unterschiedlichen Legendenerzählern aufgeschnappt werden.

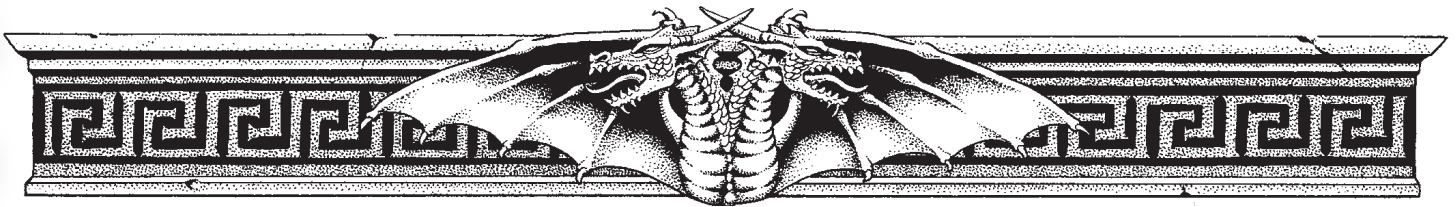
**Charakter:** Skarpraun ist fanatisch in seinen Überzeugungen, skrupellos in der Wahl seiner Mittel und generell nicht anfällig für Selbstzweifel, was jedoch nicht bedeutet, dass er grundsätzlich unfähig ist, Fehler einzusehen. Mehr als alles andere respektiert er bei Anderen Stärke und Durchsetzungsvermögen, und die beste Möglichkeit, ihn von etwas zu überzeugen, besteht darin, ihn im Kampf niederzuringen und ihn zu zwingen, zuzuhören.

**Moral:** Skarpraun glaubt an die Überlegenheit und das Recht des Stärkeren. Schwächere sind für ihn dazu da, ausgeraubt zu werden, wobei er ihnen jedoch meist genug zum Überleben lässt. Tatsächlich hat er sich mit zahlreichen seiner Überlegungen bedenklich nah an die Lehre des Stärksten Gottes angenähert, ohne diesen jedoch anzubeten.

**Motivation:** Skarpraun glaubt, dass die magischen Phänomene, von ihm als „Zorn des Lor“ bezeichnet, Vorbote einer neuen Zeit sind, in der Lordal aus dem inneren Konflikt, in dem nur die Stärksten überleben, gestärkt hervorgehen und durch baldige Raubzüge nach Ochobenus gewaltigen Reichtum erwerben wird. Auch die Einigung unter einem einzigen Jarl und die Gründung eines lordalweiten Reiches sieht er als Möglichkeit an. Erst wenn die Eskalationspunkte 18 überschreiten, besteht die Chance, ihn anhand des geschundenen Landes von seinem Irrtum zu überzeugen – und auch dann erfordert dies exzellente Argumente von einem Helden, den er als ebenbürtigen Kämpfer ernstnehmen kann. In diesem Fall bietet es sich an, dass er sich im Kampf gegen eine Monstrosität Galkuzuls opfert.

**Mittel:** Der Berserker hat die uneingeschränkte Loyalität seiner Gruppe. Zudem weist er gern auf seinen Status als Erwählter der Saitha hin, was bei vielen Lordalern Eindruck schindet – und die, denen das nicht ausreicht, unterwirft er





im Zweikampf. Im Verlauf des zweiten Kapitels gewinnt er zudem Einfluss auf die Jarlsanwärterin Styrka Blutpfeil, sofern diese sich nicht den Helden zuwendet.

**Loyalität:** Skarprauns Loyalität gilt zum einen sich selbst, zum anderen aber auch Lordal als einer möglichen Nation.

<b>MU</b> 18	<b>KL</b> 11	<b>IN</b> 15	<b>CH</b> 14		
<b>FF</b> 11	<b>GE</b> 16	<b>KO</b> 17	<b>KK</b> 18		
<b>LeP</b> 43	<b>AuP</b> 44	<b>MR</b> 8	<b>RS</b> 0	<b>WS</b> 11	<b>GS</b> 9
<b>Unbewaffnet:</b>					
<b>INI</b> 17+W6	<b>DK</b> H	<b>AT</b> 19	<b>PA</b> 17	<b>TP</b> 1W+3	
<b>2 Breitschwerter:</b>					
<b>INI</b> 19+W6	<b>DK</b> N	<b>AT</b> 21	<b>PA</b> 18	<b>TP</b> 1W+6	

**Wichtige SFs:** Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf II, Finte, Gegenhalten, Hammerfaust, Kampfgespür, Niederwerfen, Schnellziehen, Wuchtschlag

**Besondere Kampfgeregeln:** Kampfrausch (+2 auf Umwandeln und Wuchtschlagbaum, keine Abzüge durch Wunden und niedrige LE), Regeneration 1W6 LeP/KR, dazu bei weiteren aktivierten Runen zum Beispiel Besonderer Angriff (Anspringen) oder Zusätzliche Kampffaktion I; die Breitschwerter sind magische Waffen

**Besondere Talente:** Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 15, Sinnesschärfe 8

**Kampftaktik:** Skarpraun versucht, seine Gegner mit einer Vielzahl von Schlägen zu überwältigen. Gelingt ihm dies nicht auf Anhieb, agiert er kurzzeitig defensiv, bis seine Regeneration seine Wunden geschlossen hat.

## Die Walküren

Dadurch, dass Lorja erneut der Gefahr des Unheiligtums ausgesetzt ist, werden auch die Hjaldinger, die sie einst vor den Charybalis beschützten, wieder aus ihrer Totenruhe zurückgerufen. Die meisten der Geister sind auf den Charybaliskomplex oder die ihn umgebenden Höhlen beschränkt, doch einige wenige können auch Lordal durchstreifen. Sie werden meist nur nachts sichtbar (außer im Höhlensystem und nahe der Quelle, wo sie rund um die Uhr spuken können) und erscheinen als bleiche, leicht durchscheinende Gestalten in voller Rüstung, meist mit Schild und Axt oder Speer bewaffnet. Zudem tragen sie noch immer ihre tödlichen Verletzungen: Bei einigen sind das Stiche von Schwertlanzen, bei anderen Bisswunden oder Tentakelquetschungen, wieder andere wirken wie ertränkt.

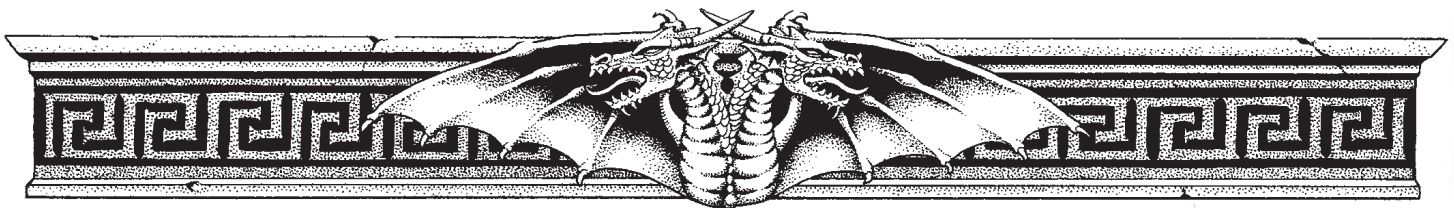
Die Intelligenz der Geister ist nicht mehr mit der eines Menschen zu vergleichen. Sie sind auf ihre Aufgabe als Beschützer Lordals fixiert und es ist für sie nicht möglich, die Tatsache ihres eigenen Todes anzuerkennen. Ihr Weltbild trennt stark zwischen Schergen der Charybalis und verbündeten Hjaldingern, Zwischenstufen gibt es kaum. In welche Kategorie die Charaktere einsortiert werden, hängt von einigen Faktoren ab, die hier in Tabellenform zusammengefasst werden (alle Boni und Mali kommen nur einmal zum Tragen):

- +1 Gruppe spricht untereinander Hjaldingisch
- +2 Optimat mit Tiermaske in der Gruppe
- +1 Nichtmensch mit Waidkreuz auf der Stirn
- +1 Menschen in der Gruppe sind mehrheitlich Hjaldinger
- +1 Gruppe unterstützt Walküren im Kampf gegen Galkuzulbrut
- +2 Gruppe führt ein Hirschgeweih und trägt Armbänder aus Hirschhaut/-leder
- +1 Menschen in der Gruppe sind mehrheitlich mit Hautbildern verziert
- +1 Gruppe hat ihre Queste auf einem Schwurstein verewigt
- 2 Gruppe spricht untereinander eine Form von Imperial
- 2 Optimat mit prunkvoller Triopta
- 1 Menschen in der Gruppe sind mehrheitlich Dorinther
- 1 Gruppe zeigt Feigheit in der Präsenz von Walküren
- 3 Gruppe beherrscht Zauber der Quelle Galkuzul
- 7 Gruppe trägt das Krakenschwert oder andere Charybaliswaffen

Erreichen die Helden nach dieser Tabelle einen Punktwert von 4 oder mehr, sehen die Walküren sie als Verbündete. Dann werden sie, wenn sie ohnehin präsent sind, den Helden beistehen und andernfalls selten über Traumgesichter passende Informationen weitergeben oder gar, wie in der Schlacht um Biornenes (S. 15), kurzzeitig in Kämpfe gegen galkuzulische Wesenheiten eingreifen. Sinkt der Wert hingegen unter 0, werden die Walküren die Gruppe angreifen, wenn sie nicht gerade mit dem Kampf gegen Gezücht beschäftigt sind – bei einem Wert von -5 und niedriger sogar dann.

<b>Walküre</b>					
<b>INI</b> 18+1W6	<b>PA</b> 14	<b>LeP</b> 50	<b>RS</b> 5		
<b>Geisterwaffe:</b>					
<b>DK</b> N	<b>AT</b> 16	<b>TP</b> 2W6+2	<b>GS</b> 8	<b>MR</b> 10	<b>GW</b> 12
<b>Besondere Kampfgeregeln und -manöver:</b> Finte, Meisterparade und Wuchtschlag					
<b>Besondere Attribute:</b> Schaden gegen belebte Materie, Schreckgestalt I					





# Nichtmenschen und Galkuzulisches Gezücht

## Feuerscherenläufer

Bei den Feuerscherenläufern handelt es sich um „natürlich“ entstandene Homarier-Vhatacheor-Daimonide. Sie sind die Nachfahren der Homarier, die die Charybalisexpedition bewachten. Lange Zeit waren sie in den Höhlen nahe der Quelle gefangen, doch mit der Verseuchung des Lor können sie nun auch nach draußen.

Äußerlich gleichen die Kreaturen gewaltigen Spinnen mit vier Schritt langen Beinen an einem gut einen Schritt durchmessenden Leib, auf dem der Oberkörper eines Homariers sitzt. Flammen lodern auf, wo die Glieder das Wasser berühren, auf dem sie meist laufen. Die verschmolzene Kreatur ist absolut wahnsinnig und jeder Versuch von Kommunikation muss scheitern.

**MU** 18      **IN** 12      **KO** 20      **KK** 17  
**INI** 14+W6      **LeP** 100      **RS** 4      **WS** 10

### Spinnenbeine:

**DK** P      **AT** 14      **TP** 2W6+Folgeschaden Feuer      **PA** 18

**Hummerscheren:** **DK** HN      **AT** 16      **TP** 2W6+2,      **PA** 15

**Besondere Kampfregelein:** Großer Gegner, 6 Aktionen pro KR (4 mit Spinnenbeinen, 2 mit Hummerscheren), regeneriert 1W6 LeP pro KR, Folgeschaden Feuer (Spinnenbeine), Rundumsicht, *Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken*

**Manöver:** Finte, Niederwerfen, Wuchtschlag,

**Kampftaktik:** Der Daimonid kennt keine Furcht und greift an, bis er vernichtet ist. Sein toter Winkel liegt in der **DK** S, die er weder mit den Beinen noch mit den Scheren gut erreichen kann – wenn Gegner dorthin vordringen, wird er entweder zurückweichen oder auf N vorrücken. Scheren und Beine sind stahlhart und erleiden keine Schäden bei Paraden.

## Weitere Kreaturen

### Krakenmolch

**MU** 15      **IN** 12      **KO** 13      **KK** 17

**Biss:**      **AT** 8      **TP** 1W6+5      **DK** H

**Tentakel:** **AT** 14      **TP** 1W6      **DK** HN

**PA** 4      **INI** 1W6+10      **RS** 1      **WS** 8  
**LeP** 100      **AuP** 60      **GS** 2/9      **MR** 10/15      **GW** 14

**Größenkategorie:** Groß

**Beute:** Nahrung (300 Rationen; nur Tentakel)

**Attribute:** Amphibisches Wesen, Nachtsicht, Zusätzliche Kampffaktion (2)

**Fertigkeiten:** Hinterhalt (8), Talent Schwimmen (7; 15/13/17), Talent Sinnen-schärfe (9; 4/12/12), Umreißen (3; Tentakel), Umschlingen (4; Tentakel), Ver-beißen (3; Biss)

### Wassergeist

**INI** 9+1W6      **PA** 10      **LeP** 12      **AsP** 24      **RS** 1

### Wasserpeitsche:

**DK** N      **AT** 12      **TP** 2W6+2      **GS** 8      **MR** 7

**Fähigkeiten:** Immunität gegen die Zaubergattungen Beherrschung, Ver-ständigung und Verwandlung, gegen Gift und Krankheiten, gegen Wasser, gegen profane und geweihte Angriffe, Verwundbarkeit durch Feuer und dämoni-sches Feuer, leichte Empfindlichkeit gegenüber dämonischen Objekten

### Junger Baramune

**MU** 15      **KL** 11      **IN** 14      **CH** 9

**FF** 8      **GE** 10      **KO** 17      **KK** 18

**AT** 17      **PA** 11      **DK** H      **TP** 1W6+7 (Waffenlos/Biss)

**AT** 16      **PA** 12      **DK** NS      **TP** 2W6+5 (Stabkeule)

**LeP** 40      **AuP** 33MR 6      **WS** 9

**RS** 2      **INI** 7+1W6      **GS** 7

**Besondere SFs:** Gegenhalten, Hammerfaust

### Tighrir

**MU** 17      **KL** 9      **IN** 12      **CH** 9

**FF** 9      **GE** 15      **KO** 17      **KK** 17

**AT** 17      **PA** 13      **DK** H      **TP** 1W6+8 (Waffenlos/Biss)

**AT** 16      **PA** 14      **DK** NS      **TP** 2W6+3 (zweihändige Steinaxt)

**LeP** 45      **AuP** 38      **MR** 5

**RS** 1      **INI** 14+1W6      **GS** 10

**Besondere Kampfregelein:** Großer Gegner

**Besondere SFs:** Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Wuchtschlag

# Magische Anatomie einer Verseuchung

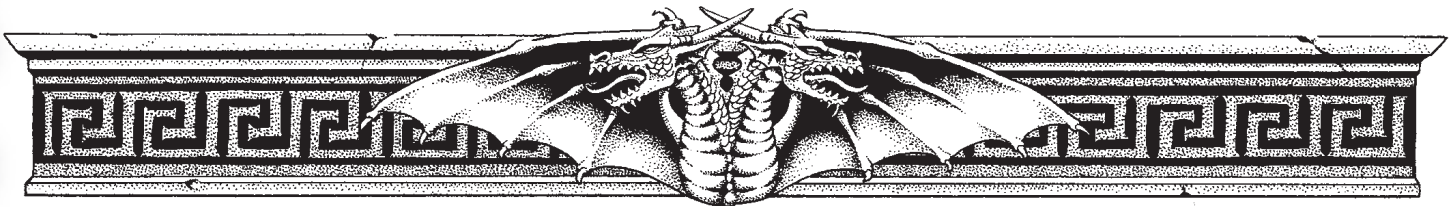
Sollte ein magischer Analytiker in der Gruppe sein, ist es höchst wahrscheinlich, dass er die Verseuchung des Lor genauer unter die Lupe nehmen möchte.

Es handelt sich bei den auftretenden Effekten um ein Zusammen-spiel der Quellen Wasser und Galkuzul, aber auch der nahezu unbekanntem Quelle der Feenwesen. Dieses chaotische Gemenge macht eine Analyse extrem schwer (und mag zu Kopfschmerzen beim Betrachter führen), zumal es eine große Anzahl an wirken-

den Einzelmatrizen gibt, die jeweils wenig mehr als ihre einzelnen Wirkungen offenbaren. Der Fluss selbst lässt sich nicht sinnvoll als ganzer analysieren. Mittels Wahrnehmung der Quelle Galku-zul können aber geringe Mengen dämonischen Unwassers erkannt werden.

● 0-3 & 4-7 ZiP\*: Die Einzelmatrizen haben durchschnittlich Kosten von 5 bis 15 AsP; je nach exakter Wirkung. Die Wirkung hängt von der betrachteten Matrix ab.





● 8-12 ZfP\* & 13-18 ZfP\*: Die Zauber wurden ohne Formeln spontan zusammengestellt. Die meisten Matrizen sind überaus kurzlebig (selten mehr als ein paar SR), werden aber schnell von neuen ersetzt. Der Ursprung der Zauberwirkungen liegt im Fluss Lor selbst, als würde ihn jemand als rituelle Verbindung benutzen. Es wirken mehrere Quellen – Galkuzul und davon korrumpiertes Wasser sind die offensichtlichsten, doch in dem wirbelnden Chaos mag sich noch eine unbekannte dritte verstecken. *Magiekunde*-Probe +12 (+5 für Zauberer mit starkem Feenbezug): Es könnte sich um die Quelle der Feenwesen handeln.

● 19+ ZfP\*: Die Zauber gehen nicht auf ein sterbliches Wesen zurück. Hier wirken direkt die Kräfte der Quelle Galkuzul – und die eines Feenwesens.

Ein Zauberkundiger, der die wirkenden Zauber analysiert, kann 1/5 der ZfP\* (abgerundet) als Erleichterung bei Gesprächen mit Lorja nutzen.

Sollten Sie nicht die Effekte der einzelnen Zauber berechnen wollen, gehen Sie für Antimagiezwecke davon aus, dass diese mit 2W6 ZfP\* gewirkt werden, 3W6 AsP kosten und über die Quellen Wasser, Galkuzul und die Feenquelle wirken.

## Der Bluttausch

Über ganz Lordal verstreut fallen durch die Verseuchung des Flusses regelmäßig Lordaler in Bluttausch. Dieser wirkt sich wie der gleichnamige Nachteil (**WnM 124**, AT+5, TP+5) aus, mit der Ausnahme, dass die Betroffenen Paraden ohne Zuschlag in Attacken umwandeln, aber nicht die Aktion *Atem holen* nutzen können. Er kann wie der Nachteil beendet werden.

Magisch betrachtet handelt es sich um eine anspruchsvolle Kontrolle der Gefühle mit 1 SR Dauer, 12 AsP Kosten und 2W6 ZfP\*.

# Neue magische Formeln

## Saithabani/Geistertöter

**Probe:** MU/KL/CH +9

**Quelle:** Erz

**Disziplin:** Instruktion

**Dienst:** Elementare Manifestation

**Zauberdauer:** 10 Aktionen

**Wirkungsdauer:** 1 SR

**Ziel:** ZfW Objekte

**Reichweite:** 1 Schritt

**Struktur:** Schwer

**Kosten:** 8 AsP pro Waffe

**Wirkung:** Erschafft bis zu ZfW magische Waffen je nach Spezialisierung des Zaubers. Die Waffen senken die Wundschwelle um 2, wer damit getroffen wurde, muss eine KK-Probe erschwert um 1 für je 10 TP ablegen, um nicht niedergeworfen zu werden.

**Hintergrund:** Unter Runenmeistern beliebt ist die Manifestation von Axtblättern, die auf runenbeschnittene Stiele beschworen werden. Die Runen erhöhen die Wirkungsdauer auf ZfP\*SR. Eine Variante für bis zu 5 Stein schwere beschworene Waffen kostet 10 AsP pro Waffe.



## Sprung des Wolfs

**Probe:** MU/KL/IN +6

**Quelle:** Tiergeister

**Disziplin:** Instruktion

**Dienst:** Beseelung des Körpers

**Zauberdauer:** 5 Aktionen

**Wirkungsdauer:** 1 SR

**Ziel:** ZfW Wesen

**Reichweite:** 1 Schritt

**Struktur:** Sehr Einfach

**Kosten:** 6 AsP pro Wesen

**Wirkung:** Bis zu ZfW Wesen wird durch eine Verwandlung der Beinmuskulatur das Attribut Besonderer Angriff (Anspringen) verliehen. Anspringen ist eine Attacke +4, die aus größeren DK als der höchsten optimalen ausgeführt werden muss. Es befördert den Kämpfer sofort in eine beliebige optimale DK, zählt als Angriff zum Niederwerfen und kann pariert werden wie der Angriff eines Großen Gegners. Misslingt der Angriff, kann der Gegner einen Passerschlag ausführen.

**Hintergrund:** Viele Berserker tragen zum Zauber passende Runen auf ihre Beine tätowiert, was die Wirkungsdauer auf ZfP\*SR verlängert.

## Wildheit des Ghorla

**Probe:** MU/KL/IN +9

**Quelle:** Tiergeister

**Disziplin:** Instruktion

**Dienst:** Beseelung des Körpers

**Zauberdauer:** 5 Aktionen

**Wirkungsdauer:** 1 SR

**Ziel:** ZfW Wesen

**Reichweite:** 1 Schritt

**Struktur:** Sehr Schwer

**Kosten:** 12 AsP pro Wesen

**Wirkung:** Bis zu ZfW Wesen wird das Attribut Zusätzliche Kampffaktion verliehen.

**Hintergrund:** Viele Berserker tragen zum Zauber passende Runen auf ihre Arme tätowiert, was die Wirkungsdauer auf ZfP\*SR verlängert.

## Wissenschaftlicher Erdstoß

**Probe:** MU/KL/CH +13

**Quelle:** Erz

**Disziplin:** Instruktion

**Dienst:** Kontrolle über Element

**Zauberdauer:** 1 Stunde

**Wirkungsdauer:** 50 KR

**Ziel:** Zone mit ZfW Schritt Radius

**Reichweite:** 49 Schritt

**Struktur:** Sehr Komplex

**Kosten:** 42 AsP

**Wirkung:** In einer Zone mit ZfW (maximal 7) Schritt Radius bebt für zweieinhalb Minuten die Erde. Insbesondere steinerne Konstruktionen erleiden schwere Schäden bis zur Zerstörung (je nach ZfP\*), Personen innerhalb der Zone muss jede KR eine *Körperbeherrschung*-Probe +ZfP\*gelingen, um auf den Beinen zu bleiben. Schäden durch Trümmer und Stürze in Erdspalten sind von den ZfP\* abhängig und Meisterentscheid.



# MYRADOR

## GRUPPENABENTEUER

Eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent geprägt von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer – das ist Myranor, das Güldenland, der große Kontinent im Westen des Meeres der Sieben Winde. Aus urtümlicher Wildnis erheben sich sagenhaft reiche Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Unter trüben Fluten und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen Seite an Seite mit Katzengestaltigen und Geflügelten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen und gesichtslose Heerscharen in Marsch zu setzen.

Eine Zeit des Chaos und eine Zeit der Möglichkeiten: Als Held in den Liedern der Legendensänger unsterblich zu werden, riesige Schätze aus verlassenen Städten zu bergen, selbst ein Wolkenschiff zu kommandieren, das Mysterium um den Untergang der Alten zu lösen oder den Tyrannen der Grenzreiche Paroli zu bieten – all diese Möglichkeiten bietet das Rollenspiel auf Myranor.

### DAS LIED DES LOR

Jenseits des Imperiums liegt Lordal, ein wildes und unwirtliches Land uralter Traditionen, Heimstatt wilder Berserker, erhabener Baramunen und geheimnisvoller Saithakenner. Im Laufe der Jahrhunderte gingen viele Vermächnisse der Vergangenheit im Strom der Zeit verloren und harren bis heute ihrer Entdeckung. Nur der Lor, der ewige Fluss, bestimmt unverändert das Schicksal des Landes und gilt den Bewohnern als Lebensader und Seele Lordals zugleich. Auf dem jährlichen Markt in Biornenes kommt es zu einem plötzlichen Ausbruch von Gewalt, als eine Welle von Wut das Land und seine Bewohner zu überschwemmen droht.

Während um sie herum Lordal im Chaos zu versinken beginnt, ist es an den Helden, sich auf die Suche nach dem Ursprung der Ereignisse zu begeben und in den Mythen und Legenden des Landes einen Ausweg zu finden.

Das Wissen, das die Helden aus verschiedensten Quellen erlangen können, ist ihre wichtigste Waffe. Wo sie danach suchen und wie viel Zeit sie inmitten der immer weiter zunehmenden Gefahren dafür aufwenden, bleibt in diesem offen gehaltenen Abenteuer den Helden überlassen. Wird es gelingen, das Lied des Lor vor dem Verstummen zu bewahren?

### ABENTEUER M23

**SPIELER:** 1 Spielleiter und 3-6 Spieler ab 14 Jahren

**KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER):**

mittel bis hoch / mittel

**ANFORDERUNGEN (HELDEN):** Kampffertigkeiten, Talenteinsatz, Interaktion, Eigeninitiative

**ORT:** Lordal und der Weg dorthin; Herbst

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelwerke *Wege des Schwerts*, *Wege nach Myranor* sowie *Myranische Magie*. Hilfreich zur weiteren Ausgestaltung sind zudem die Spielhilfen *Unter dem Sternengefeiler* und *Myranische Monstren*.



[www.uhrwerk-verlag.de](http://www.uhrwerk-verlag.de)



unter Lizenz von



Das Schwarze Auge