

AVENTURIEN

FÜNF DSA-KURZABENTEUER PLUS SZEPARIEN FÜR 3 – 5 ERFAHRENE HELDEN

STROM SCHNELLEN

TR-142
ERFAHREN



Das Schwarze Auge

13028

Das Schwarze Auge

STROM SCHNELLEN

FANTASY PRODUCTIONS



AVENTURIEN

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



Gesamtredaktion

MOMO EVERS,

FLORIAN DOH-SCHAUEN,

THOMAS RÖMER

LEKTORAT

FLORIAN DOH-SCHAUEN,

THOMAS RÖMER

COVERBILD

JAN KRASNY,

AGENTUR SCHLÜCK

**UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ**
RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

EVA DÜNZINGER

(SCHEMENHAFTES SCHICKSAL & TAG DER JAGD),

KOSTJA SCHLEGER

(VON RACHE UND HASS),

FLORIAN STITZ

(BLEICHE GESTALTEN & SCHRECKEN AUS DER TIEFE)

WEITERE ILLUSTRATIONEN

ZOLTÁN BOROS, INA KRAMER,

TOM THIEL, SABINE WEISS

BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG

SKIT DRUCK UND VERLAG GmbH & Co., PORDEN

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN

sind eingetragene Warenzeichen von

Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997,

1999, 2006 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch
auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken
der Vervielfältigung auf photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Printed in Germany 2006

ISBN-10: 3-89064-439-2

ISBN-13: 978-3-89064-439-4

Das Schwarze Auge

STROM SCHNELLEN

ABENTEUER IN ALBERNIA, WINDHAG, DEN NORDMARKEN,
DEM KOSCH UND DEN FEEPLÄNDEN

REDAKTION: MOMO EVERS

AUTOREN/AUTORINNEN:

ROBERT BJÖRN ALBRECHT, TINA HAGNER, DANIEL JÖDEMANN, CARSTEN-DIRK JOST,
OLAF MICHEL, TOBIAS RADLOFF, STEPHANIE VON RIBBECK, JAN RODEWALDT, SEBASTIAN THURAV
UND JESCO VAN VOSS.

CARYAD GEWIDMET:

WEIL DU ABENTURJEN LEBENDIG MACHST.

MIT DANK FÜR IDEEN, MITHILFE, ANMERKUNGEN, ZUNEIGUNG UND FREUNDSCHAFT AN:
HEIKO BRENDDEL, MARTIN LORBER, JANA PASSOW, SVEN RIEDEL, ESTHER WETZEL, MATTHIAS WICHT,
EINEM BESONDERS HERZLICHEN DANK AN

CARSTEN-DIRK JOST FÜR ZUVERLÄSSIGKEIT AUCH IN SCHWIERIGEN ZEITEN
UND AN STEPHANIE VON RIBBECK
FÜR STETE FEUERWEHREINSÄTZE AN ALLEN FRONTEN

SOWIE AN DIE GESAMTE DSA-REDAKTION, AUCH IN STÜRMISCHEN ZEITEN

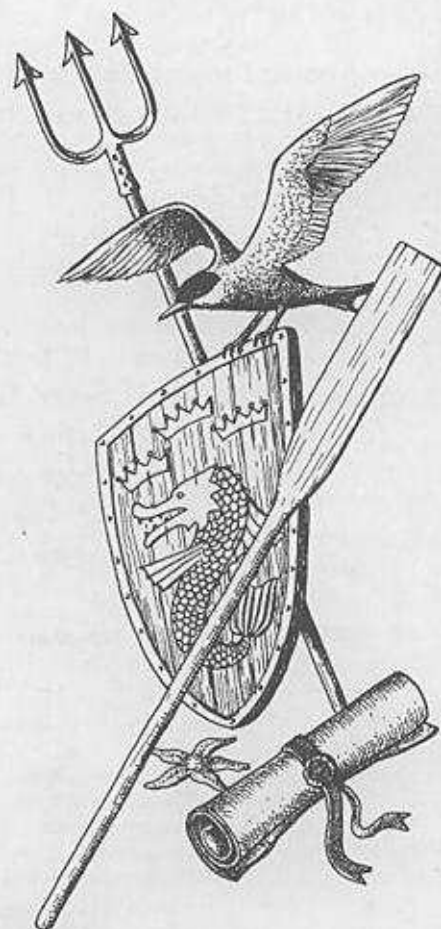
FANPRO

10

FANTASY PRODUCTIONS

INHALT

VORWORT.....	5
DEM MEISTER ZUM GELEIT.....	6
DIE ABENTEUER IN KÜRZE	6
SCHEMENHAFTES SCHICKSAL	8
DEM MEISTER ZUM GELEIT.....	8
AUF DER FÄHRE.....	10
ZUFALL UND SCHICKSAL	12
IM WALD DER SCHEMEN.....	16
ALWINS SCHICKSAL	20
DRAMATIS PERSONAE	21
BLEICHE GESTALTEN.....	23
HINTERGRUND UND ABENTEUER.....	23
KYNDUCH, STADT DES PHEXES	24
IN DEN BERGEN.....	28
IM STEINBRUCH	28
UNTER GOBLINS.....	32
DAS FINALE	33
ANHANG	34
TAG DER JAGD	36
VON FERDOCK NACH ROHALSSTEG	39
IN DEN KOSCH-BERGEN.....	41
ANHANG UND WERTE	48
SCHRECKEN IN DER TIEFE	49
DAS ABENTEUER.....	49
SCHWÜGGLERJAGD.....	49
DIE UNTERSTADT.....	55
SCHRECKEN AUS DER TIEFE	58
ANHANG	61
VON RACHE UND HASS	63
IN ELEPVIPA	63
VON ELEPVIPA NACH GRATEPFELS.....	65
ESPEPQUELL.....	67
BLAKHARAZ' PRÄSENZ WIRD SPÜRBAR	72
ANHANG	74
WEITERE SZENARIOVORSCHLÄGE	78
DAS GEISTERSCHIFF	78
DER RÄUBERGRAF	79
DAS VERSCHWUNDENE SCHIFF	81
FREI WIE EIN VOGEL	82
DIE FARBE VON FLUSSVATERHAAR.....	84



VORWORT

*Das Prinzip aller Dinge ist das Wasser,
denn Wasser ist alles und ins Wasser kehrt alles zurück.
—Thales von Milet*

Efferd mit Ihnen, liebe Leserin und lieber Leser!

Der Große Fluss ist mehr als fließendes Wasser; er ist Mythos und Lebensader, und nach der Meinung so manch eines Aventuriers auch Beschützer und Richter der Städte und Siedlungen entlang seines Ufers. Unbezähmbar und wild reißt er die einen in die Tiefe, sanft und liebevoll wiegt er die anderen in den Schlaf. An seinem Grund lebt das Wasservolk und auf seinen Wogen fahren Treidelkähne und Handelsschiffe. Er ist Grab Tausender und Lebensspender von Generationen, und es gibt in Aventurien mehr Lieder und Erzählungen über ihn als Häuser im stolzen Havena, der großen Handelsstadt an seinen Ufern.

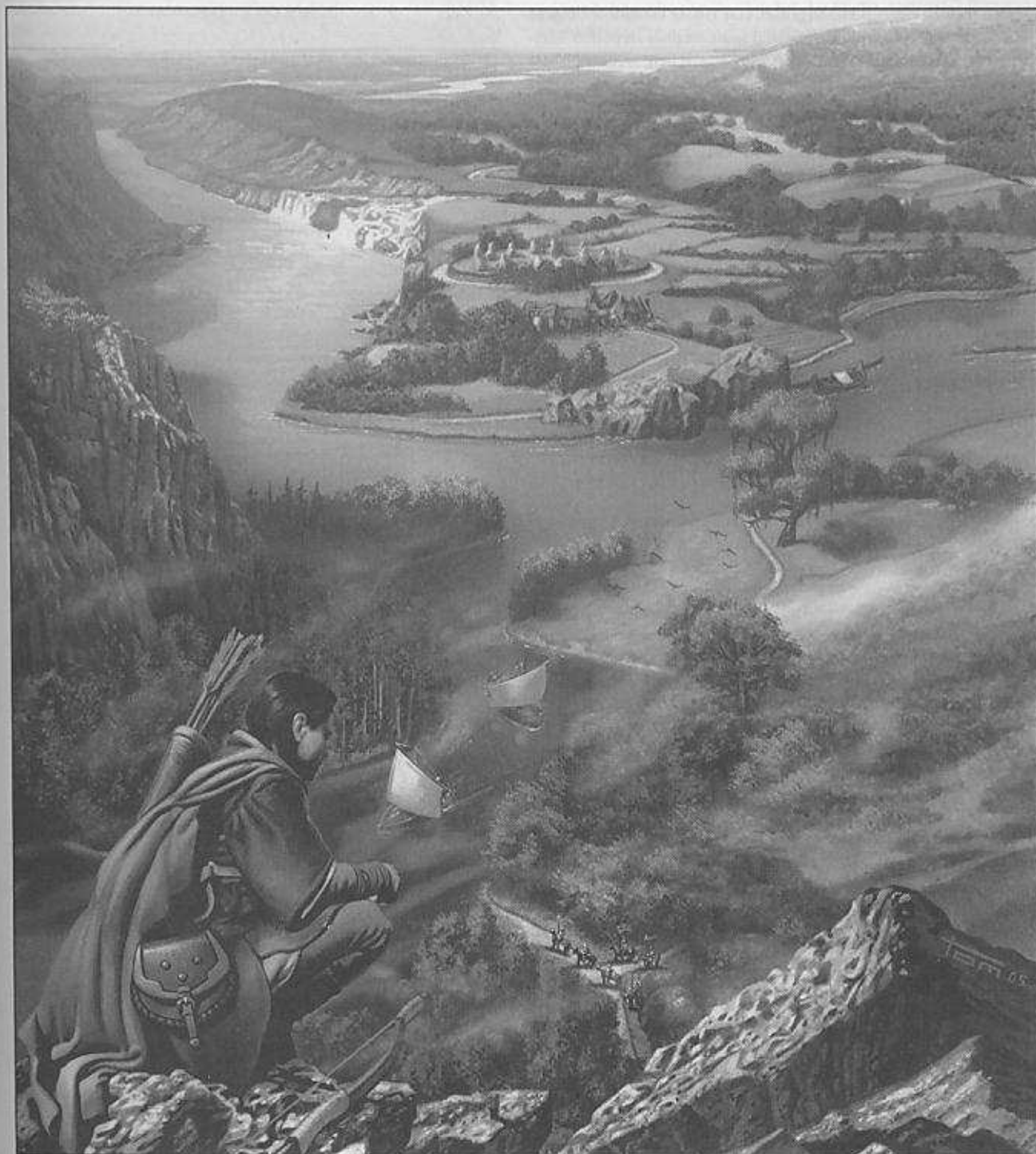
Kaum eine aventurische Region ist so vielfältig wie die Länder am Großen Fluss. In seinen Wogen treiben die Leichen des Krieges ebenso wie stolze Handelsschiffe, und während Piraten einen Kahn entern und seinen Besitzer ins Verderben reißen, kämmt einige hundert Meter entfernt eine Nixe ihr schillerndes Haar.

So abwechslungsreich wie die Region am Großen Fluss sind auch die Abenteuer in diesem Band. Feen, Ungeheuer und uralte Legenden, Verrat und Intrige erwarten jene Heldengruppen, die mutig genug sind, sich in die Wogen zu stürzen – und unendlicher Ruhm ist jenen gewiss, die heil wieder zurückkehren.

Halle an der Saale im Januar 2006

Für die Autoren

Momo Evers



DEM MEISTER ZUM GELEIT

Die Abenteuer in dem vorliegenden Sammelband sind in altbewährter Manier aufgebaut: Eine Zusammenfassung des Plots finden Sie zu Beginn des Bandes, während zu Beginn jedes einzelnen Abenteuers ein Einordnungskasten 'das Wichtigste in Kürze' enthält: Ort, Zeit, Anforderungen an die Heldengruppe sowie einen stichwortartigen Überblick. Personen- oder Ortsbeschreibungen sind entweder in übersichtlichen Kästen dargelegt oder finden sich am Ende unter der Überschrift *Dramatis Personae*, Informationen zum Vorlesen oder Nacherzählen finden Sie in speziellen Kästen. Zur Hervorhebung der Talentproben wird die Kursivsetzung verwendet, ebenso bei Namen von Schiffen und Gaststätten, und auch Eigennamen sind bei ihrem ersten Auftreten kursiv gedruckt. **VERSALIEN** kennzeichnen Zauber oder andere magische Handlungen, **KAPITALCHEN** Vor- und Nachteile. Wo keine Werte für Figuren angegeben sind, passen Sie diese an die Werte Ihrer Heldengruppe an. Zu keiner Zeit sollten die Helden gegen Wesen mit Todessehnsucht kämpfen: Jeder Bewohner Deres hat einen eigenen Hintergrund, eine eigene Geschichte, eigene Sehnsüchte, Ziele und Wünsche – und sollte niemals zu purem 'Metzeltut' verkommen. Lassen Sie Gegner sprechen, während diese kämpfen, sei es mit einem Fluch, einem Schwur oder einem Gebet auf den Lippen. Und scheuen Sie sich nicht, Gegner auch einmal fliehen oder wimmernd (oder mit dem Hinweis auf ihre Familien) um Gnade flehen zu lassen, wenn es zur Situation passt.

Da **Stromschnellen** Ihnen fünf Abenteuer plus mehrere Szenarien auf begrenztem Raum präsentiert, sind lediglich für die Handlung wichtige Szenen ausführlich beschrieben. Solche, in denen es vielerlei Unwägbarkeiten gibt, sind angerissen und mit alternativen Möglichkeiten und den daraus resultierenden Ereignissen versehen. Ergänzend finden sich Anregungen für weitere, ausschmückende Stimmungssequenzen. An einigen Stellen ist eine strikte szenische Abfolge der Ereignisse nicht möglich, da nicht vorausszusehen ist, welchen Weg die Helden zuerst beschreiten werden. Dort wird eine Abfolge der Ereignisse lediglich vorgeschlagen.

Am Ende des Bandes finden Sie einen Vorschlag, wie Sie die Abenteuer zu einer gemeinsamen Kampagne verbinden können.

REISELEKTÜRE

Sie werden beim Durchlesen dieses Bandes an einigen Stellen auf Quellenverweise stoßen. Die weiterführenden Hinweise sind für diese Abenteuer nicht notwendig, können sie jedoch bereichern. Außerdem können Sie aus den angegebenen Werken nach Belieben Quellen herausuchen und als Vorlesetexte für die Abenteuer verwenden. Unterstützendes Material für die vorliegende Sammlung finden Sie vor allem in der Spielhilfe **Am Großen Fluss (AGF)**, die auch der Welt der Feen und Anderswesen großen Raum gibt.

DIE ABENTEUER IN KÜRZE

Der Junge Alwin wurde seiner Mutter als Kind aus der Wiege gestohlen – aber nicht von Feen, sondern von dem alten Ellerdorn und seiner Biestinger-Gefährtin, die beide seit Jahrhunderten eines der wenigen festen Feentore Deres hüten. Ellerdorn, selbst über die Jahrhunderte der Einsiedlerei weltfremd und unnahbar geworden, ahnt nicht, welches Leid er über den Jungen und seine Mutter Tsaiane bringt. Doch im Wald der Schemen, in einer dunklen Anderswelt, erfüllt sich das Schicksal des jungen Alwin, und es gelingt den Helden nicht nur, den Jungen zu retten, sondern auch, einen uralten Fluch zu brechen. **Schemenhaftes Schicksal (1)** von Tobias Radloff, ein romantisches und durch und durch phantastisches Abenteuer, zeichnet ein dunkles und fremdes Bild der Feenwelten, ist traurig und verwunschen zugleich und stellt eine Fee der übelsten Sorte vor.

Ausgeehrte und abgemagerte **Bleiche Gestalten (2)** arbeiten in den Windhager Kreidebrüchen bis an den Rand der Erschöpfung, und keine von ihnen ist freiwillig hier. So geht es auch einem Freund der

Weitere im Band verwendete Quellen und ihre Abkürzungen sind:

AG	Aventurische Götterdiener (aus der Box Götter & Dämonen – G&D)
AH	Aventurische Helden (aus der Basisbox)
MWW	Mit Wissen und Willen (aus der Box Zauberei & Hexenwerk)
MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft (aus der Box Götter & Dämonen – G&D)
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
Lexikon	das Lexikon des Schwarzen Auges
AB	der Aventurischer Bote
ZBA	die Zoo-Botanica Aventurica
MBK	sowie der Band Mit blitzenden Klingen (aus der Box Schwerter und Helden)

EINE REGION IM UMBRUCH

Politik und Intrige am Großen Fluss

Während sich der alte Große Fluss gemächlich und ungerührt durch Felder, Gebirge und Auen schlängelt, werden an seinen Ufern Pläne geschmiedet, Allianzen geknüpft und erbitterte Gefechte in Thronsälen und Gerichten, auf Banketten und Schlachtfeldern geführt. Die Region erlebte kürzlich wie das gesamte Mittelreich im *Jahr des Feuers* eine Zeit der Umwälzung. Durch Königin *Inver ni Bennains* Loslösung Alberniens vom Kaiserreich und dem anschließenden Krieg zwischen Alberniern und Nordmärkern ist hier die Einheit des Landes zerbrochen, und dieser Riss ist auch Triebfeder vieler Szenarien in der vorliegenden Abenteuersammlung. Eine Geschichte des Landes und weitere Hinweise und Ideen zu einem Spiel um Politik und Intrige mit Ihrer Heldengruppe finden Sie in dem Regionalband **Am Großen Fluss**.

Anbei: Wie nicht anders zu erwarten, interessieren die *Feenlande* sich so gut wie gar nicht für derart deneische Intrigen und Winkelzüge. Denn aus ihrer Sicht sind die menschlichen Kriege vermutlich schon vorüber, sind neue Schlachtherren gekommen und alte gefallen, wenn sich der Flussvater das nächste Mal durch seinen langen Bart fährt.

Helden. Doch als diese zu seiner Befreiung herbeieilen, müssen sie feststellen, dass die Frau, die das eiserne Szepter der Kreidebrüche führt, nicht nur hart und grausam ist, sondern auch krank. Und damit nicht genug: Die sonderbare Krankheit hat sich auch bereits auf die meisten Arbeiter übertragen. Als auch die Helden erste Anzeichen der Krankheit an sich entdecken, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als der Sache auf den Grund zu gehen. So treffen sie in diesem Abenteuer von Jan Rodewald und Jesco von Voss auf Goblins und den Geist eines Theaterritters und brechen einen uralten Fluch.

Kaum jemand glaubt, dass es sie wirklich gibt: die Valpodinger, sonderbare Fabelwesen, ein wildes Gemisch aus vielen Tierarten. Als die Helden kurz vor dem **Tag der Jagd (3)**, einem großen aventurischen Volksfest, eine nackte Lanzenreiterin im Straßengraben finden, kennen sie Valpodinger vermutlich nur als Verkleidung auf Maskenbällen. Doch als sie versuchen, einen schweren Vorwurf, der gegen die Reiterin erhoben wird, zu wiederlegen, und sich dabei auf die Suche

nach einer borbaradianischen Fahne machen, begegnen sie nicht nur einem waschechten Valpoding, sondern retten ihm auch gleich das Leben – und zwar mehrfach. Stephanie von Ribbeck bietet mit diesem humorvollen und dennoch spannenden Abenteuer eine vergnügliche und rasante Reise durch den verschneiten Kosch.

In **Schrecken aus der Tiefe (4)** fangen Daniel Jödemann, Olaf Michel und Sebastian Thureau das beängstigende Flair der Havener Unterstadt ein: Duster und geheimnisvoll geht es hier zu. Wer gut und wer böse ist, wer auf der richtigen oder falschen Seite steht, verschwimmt zusehends im schweren Nebel, der über den nachtschwarzen Wasserstraßen der Handelsmetropole hängt.

Von **Rache und Hass (5)** erzählt der Anthologie-Beitrag von Tina Hagner und Sebastian Thureau. Ein junger Praios-Geweiherte möchte sich vor seiner Kirche profilieren und eine vergessene Kapelle der Praios-Heiligen Lechmin von Weiseprein wiederfinden. Als Geleitschutz wählt er die Helden, auch wenn diese die 'Queste' nicht ganz freiwillig auf sich nehmen. Durch das winterliche Nordmarken geht die Reise, in deren Verlauf der Geweiherte die Helden mehr als einmal an den Rand der Verzweiflung treiben könnte.

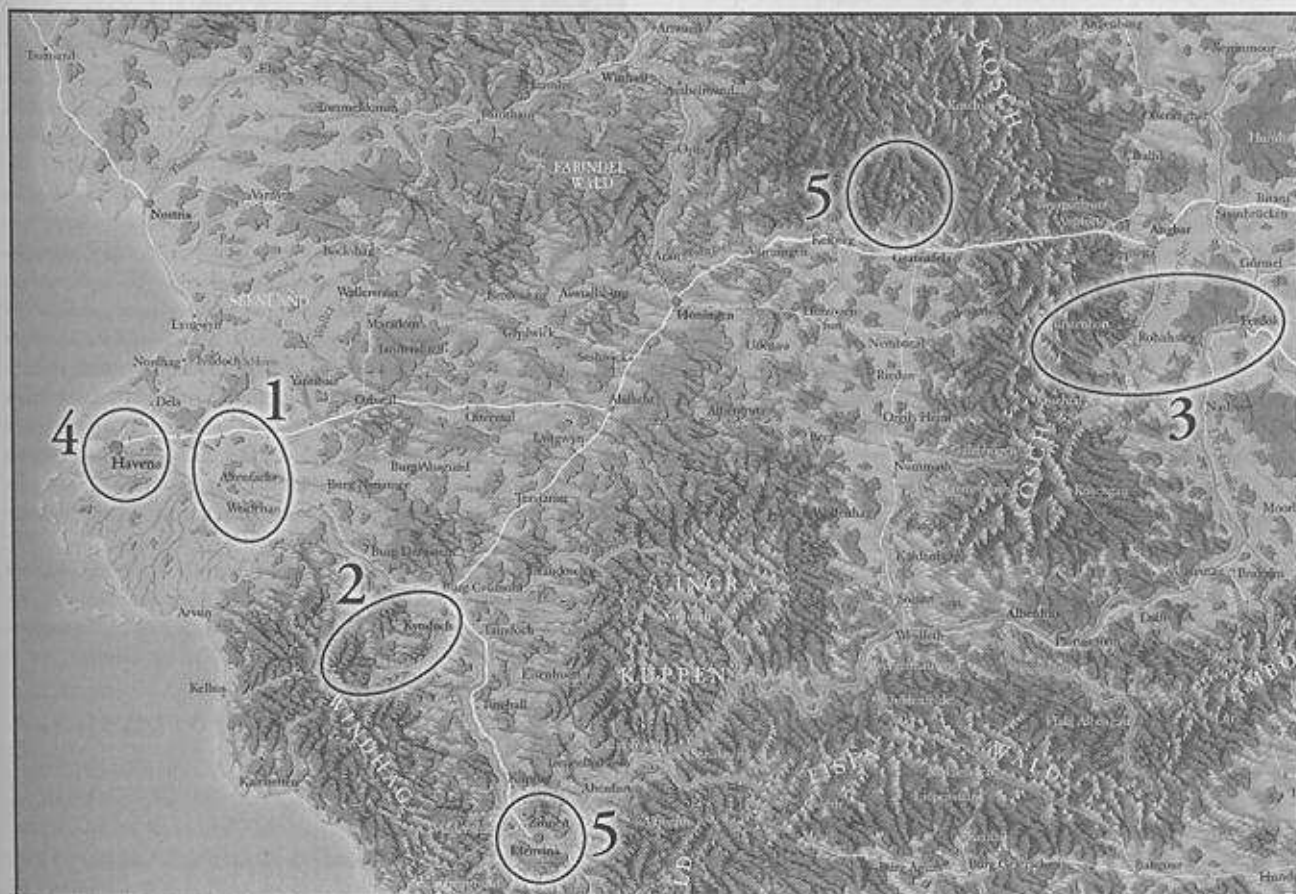
Bei dem Szenariovorschlag **Das Geisterschiff** von Robert Björn Albrecht spricht der Titel für sich selbst. In der Nacht, wenn der Nebel über dem Großen Fluss hängt, schlägt die Stunde der Toten, die keinen Frieden finden können. Denn sie warten auf Helden, die ihnen allen Gefahren und aller Furcht zum Trotz einen Weg über das Nirdgendmeer ebnen.

Der **Räubergraf Cullyn** ist den Nordmärkern im Streit zwischen Albernaria und den Nordmarken ein Dorn im Auge. In dem zweiten Szenariovorschlag von Robert Björn Albrecht schlagen die Helden sich auf Seiten der Königin und der Aufständischen und kämpfen mit Mut und List für ein freies Albernaria.

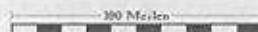
Ihre Abschlussprüfung stellt eine junge Magistra vor ein – im wahrsten Sinne des Wortes – schwerwiegendes Problem: Sie soll ein Schiff wiederfinden und in den Hafen zurückbringen, das von einem Dschinn fortgetragen und irgendwo in den Bergen wieder abgesetzt wurde. An Bord des Schiffes befand sich eine Piratenbande und gestohlener Schmuck, den sein Besitzer sehnlich vermisst. Der Szenariovorschlag **Das verschwundene Schiff** von Carsten-Dirk Jost schickt der Magistra unerwartete Hilfe: die Helden.

Frei wie die Vögel im Wald schließlich ist eine Kampagnenidee von Stephanie von Ribbeck, die den Helden in bester Robin-Hood-Mannier ermöglicht, das zu tun, was sie am besten können: Heldentaten vollbringen.

Auf der Suche nach dem Vater des jungen Alwin kann der Spielleiter 'seine' Helden alle Abenteuer dieses Bandes in einer Kampagne erleben lassen. Nachdem die Helden im ersten Abenteuer Alwin kennen gelernt haben, bittet er sie, ihm bei der Suche nach seinem Vater zu unterstützen. Schließlich finden sie nach allerlei Irrungen und Wirrungen einem Schelm, der sein Ewiges Lied sucht und es schließlich bei dem Zusammentreffen mit seinem Sohn findet. So ergreifend ist das Lied, dass auch die Helden am Ende des Abenteuers **Die Farbe von Flusswaterhaar** kennen werden.



Das westliche Mittelreich



SCHEMENHAFTES SCHICKSAL

Ein Abenteuer von Tobias Radloff

Stichworte zum Abenteuer: Feen und Feenwelten, ein geraubtes Kind findet seine Mutter, Wanderzirkus
Ort: Albernia (Seenland)
Zeit: Frühjahr 1028 BF
Helden: Mittelreich-tauglich (keine Orks, Goblins, Achaz)
Erfahrung: Einsteiger
Komplexität: Spieler: niedrig / Meister: mittel

«In jenen Tagen, vor der Flut, als Havena noch als die Prächtige galt, hatte der albernische Fürst eine Tochter von unvergleichlicher Schönheit. Halmegund war so rahjaglich, dass ihr Anblick die Weiden zum Seufzen brachte, und ihr Herz war so groß, dass der Himmel mit ihr weinte, wenn sie traurig war. Als sie mit einem Herzogensohn aus dem Kosch verlobt wurde, da klagten alle Männer im Land, denn Halmegund zu freien war der Traum eines jeden gewesen. Doch auch die Prinzessin war unglücklich. Ihr Leben bei Hofe erschien ihr entsetzlich langweilig, und das törichte Mädchen sehnte sich nach einem tapferen Helden, der sie aus allerhand Gefahren errettete. Ihr Bräutigam stand glücklicherweise mit beiden Beinen fest auf der Erde und hing keinerlei Taggespinsten nach.

Hundert Mann begleiteten Halmegunds Kutsche nach Ferdok, wo die Vermählung stattfinden sollte. Angeführt wurden sie von ihrem Vater, dem Fürsten daselbst, denn er liebte seine Tochter sehr. Der Tross hielt Wegrast in einem kleinen Ort, welcher bei einem verfluchten Waldstück gelegen war, das man den 'Wald der Schemen' hieß. Niemand, nicht einmal die Ritter des Fürsten, trauten sich in diesen Wald. Es hieß, wer einmal hineinginge, kehre nie wieder zurück.

In jenem Dorf aber lebte ein junger Mann namens Ragadun, der war der siebte Sohn des Müllers Ugnold. Er war listig und keck und der einzige Mann, der sich in den verwunschenen Wald wagte. Ein Kobold hatte ihm einst einen Vers verraten, den man aufsagen musste, um den Wald wieder zu verlassen.

Ragadun war im Schemenwald gewesen und trat soeben daraus hervor, als er die entzückende Halmegund vor sich stehen sah. Sie war ihrer Zofe entwichen und voller Schwermut allein umhergewandert. Ragadun war verzaubert von der Schönheit der Prinzessin. Sie war ihrerseits in den Bann geschlagen von der Verwegenheit dieses Mannes, der furchtlos den verfluchten Wald betreten hatte. Rahjas Hauch umwehte ihre Herzen, und die beiden küssten sich an Ort und Stelle. Sie versprachen einander, sich nachts erneut zu treffen.

Doch Halmegunds missgünstige Zofe sah den Kuss aus der Ferne und berichtete dem Fürsten davon. Er ließ seine Tochter zu sich bringen und verbot ihr, Ragadun jemals wiederzusehen. Aber Halmegund verspürte das Verlangen, an Ragaduns Seite zu sein, und lief fort, um sich im Zauberwald zu verbergen, denn dort würde nur ihr Geliebter sie suchen und niemand sonst. Vor dem verfluchten Wald fürchtete sich das Gänschen nicht, sie dachte: Ragadun ist tapfer und wird mich schon retten. Aber als sie die Waldgrenze überschritt, da wurde ihr doch angst und bange, und sie verbarg sich unter den vordersten Stämmen aus Furcht vor dem, was im Wald lauern mochte.



Ragadun sah die Prinzessin im Wald verschwinden und folgte ihr. Die Ritter des Fürsten trauten sich jedoch nicht, den beiden nachzugehen, denn sie wussten, dass es zwischen den Bäumen spukte, und hatten schreckliche Angst. Der Fürst tobte und fluchte, doch er konnte nichts tun und verbrachte die ganze Nacht in der Furcht, Halmegund sei zu Boron oder an einen schlimmeren Ort gefahren.

Doch am anderen Morgen rieb er sich verwundert die Augen, denn wer trat frierend, aber unversehrt aus dem Wald heraus? Niemand anders als Halmegund selbst. Ragadun war an ihrem Versteck vorbeigestürzt und auf der Suche nach ihr tief in den Wald hineingelaufen, dann aber nicht mehr zurückgekehrt. Halmegund hatte die ganze Nacht vergeblich gewartet, und seine Untreue sowie eine kühle Nacht im feuchten Laub hatten ihr entflammtes Herz abgekühlt. Reuig bat die Prinzessin ihren Vater um Vergebung und versprach, ihm fürderhin eine gute Tochter zu sein. An seiner Seite setzte sie die Reise nach Ferdok fort, wo Halmegund an den Koscher verheiratet ward, ihm ein gutes Weib abgab und sieben Kinder gebar.

Ragadun, der Sohn des Müllers, aber kehrte nie mehr zurück. Doch manch einer sah in vom Nebel verhangenen Nächten einen Schemen zwischen den Bäumen umherhuschen – einen Mann auf der Suche nach seiner Liebsten, die er niemals finden wird.»

—Überlieferung aus dem Seenland

*«Eune meune minden,
werd euch alle finden.*

*Suchen werd ich Jung und Alt,
aber nicht im Schemenwald.»*

—Vers für das Versteckspiel, gehört von Kindern nahe Yantibair

DEM MEISTER ZUM GELEIT

Das vorliegende Abenteuer verwickelt drei bis fünf Helden niedriger Erfahrungsstufen in wundersame Ereignisse, die sich in Albernia und den Feenlanden zutragen. Schemenhaftes Schicksal kann ein Auftakt zur Rahmenkampagne Die Farbe von Flusswaterhaar sein (siehe Seite 84), ist jedoch auch unabhängig spielbar, denn es ist ein vollständiges und in sich abgeschlossenes Abenteuer.

Im Abenteuer gibt es mehrere Vorfälle, die nicht allzu ernst gemeint sind: etwa Begegnungen mit betrunkenen Wildtieren. Diese Vorfälle sollen die Helden schon frühzeitig auf die Stimmung der Feenwelten

vorbereiten. Wenn Sie als Meister jedoch glauben, dass Ihre Spieler eher verärgert als belastigt auf solche Begegnungen reagieren, dann können Sie sie gerne weglassen, ohne dass das Abenteuer dadurch weniger funktioniert.

DIE VORGESCHICHTE

Im sumpfigen Delta des Großen Flusses, tief in der unzugänglichen Muhsape, liegt ein abgelegener Gutshof, von dem nur wenige Men-

schen wissen und den noch weit weniger jemals besucht haben. Auf dem kleinen Gehöft lebt der geheimnisumwitterte *Ellerdorn Ardantyr* und hütet ein großes Geheimnis: Hier befindet sich ein Feentor, ein Weg in die Lande der Feen. Nur wenige solcher Tore gibt es in Aventurien, und ihre Lage ist nur wenigen Eingeweihten bekannt.

Dank Feenmagie lebt Ellerdorn schon seit über vierhundert Jahren. Doch sein hohes Alter wird dem Wächter des Feentors immer stärker zur Bürde, und er sehnt sich danach, seine Aufgabe weiterzugeben. So machte er sich vor Jahren daran, einen Nachfolger für die Wacht über das Tor zu suchen. Dabei half ihm eine befreundete Fee: *Shantirlia*, ein Esel-Biestinger.

Lange durchstreiften sie vergeblich die Lande. Ellerdorn wollte die Suche bereits aufgeben, als sie endlich einen Knaben fanden, der Mensch und Fee gleichermaßen geeignet schien, Ellerdorns Erbe anzutreten. Es handelte sich um den wenige Monate alten *Alwin*, Spross einer Liebelei zwischen dem Schelm *Hahnebüch von Singinsfeld* und *Tsaiane Kupferhaar*, einer Geweihten der Tsa. Ellerdorn, der wenig Zeit unter Menschen verbracht hatte, trat an Tsaiane heran, bei der Alwin lebte, und bot eine hohe Summe für ihren Sohn. Die Geweihte lehnte mit unmissverständlichen Worten ab und sagte dem Alten, er solle sich mit seinem Gold zum Namenlosen scheren. Ellerdorn ahnte jedoch, dass er kein zweites Kind finden würde, das wie Alwin geeignet wäre, sein Erbe anzutreten. Er überzeugte die skeptische Shantirlia davon, dass sie den Säugling kurzerhand aus der Wiege rauben müssten, damit das Feentor weiterhin geschützt sei. Und so geschah es.

Am andern Morgen fand Tsaiane die leere Wiege vor. An Alwins Stelle lag nur Ellerdorns Gold da. Die Geweihte verzweifelte ob des Verlustes. Sie flehte Tsa an, ihr Alwin wiederzugeben, doch ihre Gebete blieben ungehört. Schließlich wandte Tsaiane sich von der jungen Göttin ab, schloss sich einem fahrenden Zirkus an und zog fortan durch die Lande, ohne Vergessen zu finden.

Ellerdorn und Shantirlia kehrten mit Alwin auf den Hof zurück, und der Alte begann, ihn zu seinem Nachfolger und Erben zu erziehen. Sieben albernische Jahre gingen ins Land, in denen Ellerdorn den Jungen wie seinen eigenen Sohn aufzog, ihn in die Feenwelten führte und ihn Unterschiede wie Gemeinsamkeiten von Menschen und Feen lehrte. Alwin erwies sich als gelehriger Schüler, der der Andersartigkeit der Welt jenseits des Tores mit einer unbändigen Neugier begegnete und erstaunliche magische Fähigkeiten entwickelte. Durch seine vielen Aufenthalte in den Feenlanden verging für ihn die Zeit anders: Er ist elf Jahre alt, auch wenn in Aventurien weniger Zeit seit seiner Geburt vergangen ist.

Doch mit zunehmendem Alter begann Alwin, auch die Welt der Menschen zu hinterfragen. Vor allen Dingen beschäftigte ihn, wer seine Eltern sind und warum sie ihn nie besuchten, doch er stellte fest, dass sein Mentor ihm auf diese und andere Fragen keine Antwort gab. Alwins Unzufriedenheit und Neugier wuchsen mit jedem Tag, und Ellerdorn ahnte, dass er dem Jungen nicht für immer das Geheimnis seiner Herkunft vorenthalten konnte.

DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Durch ein belauschtes Gespräch zwischen Ellerdorn und Shantirlia hat Alwin erfahren, dass Ellerdorn ihn als Säugling raubte. Voller Neugier darauf, wer seine Eltern sein mögen, hat er sich nachts vom Hof gestohlen und aufgemacht, seine Eltern zu suchen. Ellerdorn und Shantirlia folgten ihm, um ihn zurückzuholen.

Bei einer Fährfahrt über den Großen Fluss, der nach starken Frühlingsregenfällen über die Ufer getreten ist, 'retten' die Helden Alwin vor dem Alten, der diesen offenbar entführt hat. Ellerdorn wird als Kindsräuber verhaftet, und die Helden setzen ihre Reise zusammen mit Alwin fort. Auf ihrem Weg begegnen sie unter anderem einem unfreundlichen Wurzelbold und glücklosen Spionen aus den Nordmarken.

Alwins Suche nach seiner Mutter scheint zum Scheitern verurteilt, als die Gruppe zufällig den Weg des 'Circus Colossale' kreuzt, dem auch Tsaiane Kupferhaar angehört. Im Verlauf einer turbulenten Zirkusvorstellung erkennen die Helden, dass sie in Tsaiane Alwins Mutter

gefunden haben. Doch bevor sich die beiden in die Arme schließen können, wird Alwin von *Ganestri*, einer bösen Fee mit finstren Absichten, in ihr Reich gelockt: den Wald der Schemen, um den sich finstere Legenden ranken. Die Helden folgen Alwin, doch in der Feenwelt werden sie ins schreckliche Herz des Waldes gelockt, wo ihnen ein dunkles Schicksal droht. Mit Hilfe von Shantirlia und Ellerdorn, die Alwin ebenfalls zu Hilfe geeilt sind, können sie die Gefahr abwenden.

Mit der Fee und dem Feenwächter dringen die Helden in Ganestris Palast ein und befreien Alwin. Von Schemencreaturen verfolgt flüchten sie, doch kurz bevor sie den Waldrand erreichen, taucht Tsaiane auf: Sie will nicht zulassen, dass Alwin ein zweites Mal von Ellerdorn entführt wird. Blind vor Mutterliebe packt sie Alwin und stürzt kopflos mit ihm davon – mitten ins Herz des Waldes hinein. Hier, im Herzen ihrer Macht, stellen Ganestri und ihre Schemen die Eindringlinge, und ihr Schicksal scheint besiegelt. Da besinnt sich Tsaiane auf die Macht ihrer Göttin und wirkt ein Wunder der Tsa, das die Kreaturen der Fee zurücktreibt und es den Helden ermöglicht, die Rückkehr aller nach Aventurien zu erstreiten.

Um Alwins Leben zu retten, musste Tsaiane jedoch ihr eigenes opfern: Sterbend verzeiht sie Ellerdorn seine Tat und gibt Alwin ihren Segen, Ellerdorns Platz als Wächter des Feentors einzunehmen. Doch sie stellt eine folgenschwere Bedingung: Alwins Suche nach seiner Herkunft ist noch nicht zu Ende.

TIPPS FÜR DEN MEISTER

Ein Wort zu den Helden

Bei der Auswahl der Helden gibt es kaum Einschränkungen. Wie bei allen Abenteuern, die in der Zivilisation spielen, haben exotische Helden wie Fjarninger, Novadis oder Waldmenschen mit Vorurteilen und Anfeindungen zu kämpfen. In der albernischen Provinz sind diese Probleme jedoch weniger gravierend als etwa in Angbar oder Elenvina, so dass diese Einschränkung eher für die Rahmenkampagne zum Tragen kommt. Magisch begabte oder geweihte Charaktere sind nicht erforderlich, um das Abenteuer zu bestehen.

Für Helden mit dem Vorteil FEENFREUND oder solchen, die sich speziell zu Feenwesen hingezogen fühlen, ist Schemenhaftes Schicksal besonders geeignet. Wünschenswert ist eine Heldengruppe, die bereits einer Fee begegnet ist (etwa im Abenteuer *Die Bestie von Fairgard* im Band *Verwunschen und Verzaubert*). Umgekehrt werden es Helden, die keinerlei Verständnis für schelmische Scherze aufbringen, recht schwierig haben, sich auf das Abenteuer einzulassen. Unabdingbar ist auf jeden Fall, dass wenigstens ein Mitglied der Heldengruppe sich mit einem elfjährigen Waisenkind anfreundet und sich berufen fühlt, sich um dessen Schicksal zu kümmern.

Der Einstieg ins Abenteuer

Schemenhaftes Schicksal spielt im Frühjahr des Jahres 1028 BF. Zu Beginn des Abenteuers reisen die Helden am Großen Fluss entlang Richtung Havena. Woher sie kommen und was sie in der Hauptstadt Albornias vorhaben, ist für die Handlung unerheblich, allerdings sollten die Helden es nicht zu eilig haben.

Als Reisegrund nach Havena können Sie folgenden verwenden: In Kyndoch werden die Helden von Person A (einer beliebigen Person aus dem Abenteuer *Bleiche Gestalten* in diesem Band) damit beauftragt, eine Depesche an Person B nach Havena (einer beliebigen Person aus dem Abenteuer *Schrecken aus der Tiefe* in diesem Band) zu überbringen. In Kyndoch schiffen die Helden sich auf dem Flussleger *Wellenkranz* unter der albernischen Kapitänin *Cedia Steinstrand* ein, die nach Havena fährt, und wehren wenig später einen Angriff von Flusspiraten ab. Die Schiffsfahrt endet vorzeitig auf der Höhe von Burg Niriansee, da die Frühjahrshochwasser es unmöglich machen, den Unterlauf des Flusses ohne einen Lotsen zu befahren. Gleichzeitig finden aber umfangreiche Truppenverlegungen in Richtung der besetzten Gebiete statt, durch die sämtliche Flusslotsen für Wochen gebunden sind. Die Helden sind gezwungen, den Rest der Strecke auf der Straße über Weidenau, Altenfähr und Truhjebor nach Havena zurückzulegen.

AUF DER FÄHRE

Für die kurze Reise nach Weidenau benötigen die Helden mindestens zwei Tage, denn Regenfälle und Hochwasser erschweren das Vorankommen beträchtlich. Der morastige Weg verläuft auf einem niedrigen Damm, der die Felder und Fluren einst vor Hochwasser schützte. Mittlerweile ist er an vielen Stellen überflutet, und inmitten der beiderseits liegenden Wasserflächen, dem hohen Gras und dem allgegenwärtigen Schlamm ist sein Verlauf oft nur an den aufragenden Weiden zu erkennen, die an seinem Rand stehen.

HÄHNE UND KÖRBE

DIE STADT WEIDENAU

Weidenau (AGF 69) ist eine Insel inmitten der Seenlandschaft, in die Schneeschmelze und die anhaltenden Regenfälle die Ufergebiete des Flusses verwandelt haben. Der Stadtteil Neuhaben ist zum Teil schritthoch überflutet. Der Weg nach Weidenau hinein führt die Helden bereits hüftief durchs Wasser, und in Richtung Havena sind die Wiesen so stark überschwemmt, um noch gangbar zu sein. Weiter geht es hier nur mit der Fähre von *Gainhold Westendamm*, der Mensch und Tier für einen Heller pro Bein über das Wasser bringt.

KRIEGSLIEDER

Die Wartezeit auf die Fähre, die erst nach dem Mittag ablegt, vertreiben die Helden sich am besten im *Korbflechter*, einer kleinen Schänke, die gleichzeitig Verkaufsraum für Korbwaren aller Art ist. Seit die Stadt nicht mehr am Hauptarm des Großen Flusses liegt, wird hier vermehrt geflochten, und mittlerweile sind die Weidenauer stolz darauf.

Jeder Fremde, also auch die Helden, wird vom ersten Moment an danach beäugt, welche Farben er trägt. Ob jemand auf albernischer oder nordmärkischer Seite steht, wird mit farbigen Bändern angezeigt, die man an Wams oder Waffe befestigt: Weiß und Blau steht für Albernia, Blau und Grün hingegen für den verhassten Feind. Sollten Ihre Helden keine Farben tragen, schwanken die Reaktionen zwischen beleidigendem Zweifel an ihrer Loyalität und Versuchen, sie für die gerechte Sache zu gewinnen. Mit den Farben Königin Invhers versucht man, die Helden für die Armee zu gewinnen, während die Nordmärker Farben den Helden nichts als Feindseligkeit einbringen.

Die Helden sind nicht die Einzigen, die übersetzen wollen: Eine Gruppe königlicher Soldaten auf dem Weg in die besetzten Gebiete wartet ebenfalls im *Korbflechter*. Es handelt sich um mehrere Ritter, die ihre Pferde auf dem schlammigen Dorfplatz angebunden haben, und vierzig Fußkämpfer, die vom Baron von Bockshag, *Praiowyn ui Llud*, angeführt werden. Die Dörfler jubeln den Soldaten zu und segnen sie. Manch alte Vettel versucht, einen der stolzen Kämpfer zu berühren, und die Dorfjugend lauscht den Berichten über Schlachten und Scharmützel mit glänzenden Augen.

Die einfachen Soldaten sind gute Ansprechpartner, um die jüngsten Berichte über den Verlauf des Krieges zu erfahren. Die neueste Bluttat von Jast Irian von Crumold, der jüngste Streich der Blauen Fuchse oder die Legende von Bauer Kerryllur (siehe Kasten): Hier erfährt der Wissbegierige alles über den Krieg aus albernischer Sicht.

EIN UNGEWÖHNLICHES KIND

Neben den Helden und den Soldaten wartet auch ein sommersprossiger Junge mit rotblonden Haaren auf die Überfahrt: Alwin. Die Helden lernen ihn kennen, als er mit *Gwyndan*, dem Knappen Praiowyns, in Streit gerät.

Schon bei ihrer Ankunft fällt den Helden auf, dass der vierzehnjährige Gwyndan nicht in der Lage ist, den Rappen des Barons im Zaum zu halten. Als Alwin an ihm vorbeigeht, beschuldigt der Knappe ihn, das Pferd aufgebracht zu haben, und lässt seinen Worten sogleich Maulschellen folgen. Da die Soldaten damit beschäftigt sind, Alwins Eignung als Trommlerjunge zu diskutieren, obliegt es den Helden, den kleinen Tyrannen Gwyndan in seine Schranken zu weisen. Alwin dankt seinen Helfern mit einigen gelben Sumpfpflanzen.

DAS ERSTE OPFER DES KRIEGES

Wie die meisten Kriege wird auch derjenige zwischen Albernia und den Nordmarken nicht zuletzt durch Propaganda geführt. Die Legende von Bauer Kerryllur ist ein Beispiel, wie die Wahrheit von beiden Seiten als erstes Opfer hingenommen wird, um die eigene Moral zu stärken oder die des Gegners zu schwächen.

Die Legende existiert in vielen verschiedenen Versionen. Im Spiel können Sie Ihren Helden anhand der verschiedenen Kerryllur-Geschichten verdeutlichen, dass in diesem Konflikt keine Seite Recht oder Unrecht hat.

- Die albernische Version: Nach Verlust von Haus, Hof, Frau und Kind durch die Grausamkeit der 'Mordmärker' zog Bauer Kerryllur nach Elenvina und forderte vom Herzog nichts weiter als eine Entschuldigung. Als Antwort wurde er zum Tode verurteilt und auf dem Schafott von einem Kommando unerschrockener Patrioten gerettet.

- Die Nordmärker Version: Kerryllur schwor dem gerechten Jast Gorsam grundlos den Tod. Er tötete mehrere Nordmärker aus dem Hinterhalt und verwundete einen Sohn des Herzogs schwer, bevor er von Reichsrittern zur Strecke gebracht werden konnte.

- Die neutrale Version: In den Kriegswirren verlor Kerryllur seinen Hof, überfiel selbst den eines Nachbarn und floh, bevor man ihn zur Rechenschaft ziehen konnte. Mittlerweile kämpft Kerryllur als albernischer Freischärler und wird von beiden Parteien gesucht.

- Die wissenschaftliche Version, zu hören von einem (beim Volk höchst unbeliebten) Gelehrten: Kerryllur hat nie existiert. Albernische Generäle erfanden einst seine Legende, die in den letzten Jahrzehnten immer wieder gezielt verbreitet wurde, um die Moral der eigenen Truppen zu stärken.

HÄHNEBÜCHS STREICH

Vom Marktplatz her ertönt plötzlich ein langes Fanfarensignal. Nach einer gelungenen *Kriegskunst*-Probe kann ein Held erkennen, dass die Tonfolge eine bestimmte Nachricht weitergibt. Bei mindestens 7 TAP* kann er sogar den Inhalt des Kommandos entschlüsseln: Die Soldaten werden zu den Waffen gerufen, da das Dorf von allen Seiten von Feinden umstellt sei. Weiterhin sei es zur Verteidigung erforderlich, sämtliche Rüstungsteile abzulegen.

Diese ungewöhnliche Anweisung sorgt für ein heilloses Durcheinander unter den schon nicht mehr nüchternen Soldaten. Während die Dorfbewohner versuchen, sich in Sicherheit zu bringen, stürmen jene Streiter, die den Ruf verstanden haben, bis auf Stiefel und Lendentuch entkleidet auf den Marktplatz und rennen dabei ihre ratlosen Kameraden über den Haufen. Auch die Helden werden Teil des Tu-

ANMERKUNGEN ZU HÄHNEBÜCHS STREICH

Hähnebuchs Auftritt hat vor allem zweierlei Zweck: Erstens wird hier Alwins Vater ein erstes Mal vorgestellt, was allerdings nur von Belang ist, wenn Sie die Abenteuer als Kampagne verknüpfen wollen (siehe *Die Farbe von Flusswaterhaar*, S. 84). Zweitens ist es eine komische Szene, die vor allem Freunden von Slapstick viel Freude bereiten wird. Wenn Sie und Ihre Gruppe allerdings ein 'realistischeres' Spiel bevorzugen, dann sollten Sie die Szene abwandeln. Weder gibt es eine Erklärung dafür, wie in einem Fanfarensignal eine derart komplexe Nachricht enthalten sein kann, noch ist es einleuchtend, dass der Großteil der Truppe auf ein offensichtlich sinnloses Signal hört, wenn noch nicht einmal sichtbar ist, wer es denn gegeben hat. Es ist Ihre Aufgabe als Meister, einzuschätzen, wie Ihre Spieler auf eine derartige Szene reagieren, und sie daran anzupassen.

mults, als in der engen Schänke das Chaos ausbricht. Vor der Tür des *Korbflechters* kommt es schließlich zu das Zwerchfell strapazierenden Szenen, als mehr als zwei Dutzend stolzer Kämpfer über- und untereinander im Schlamm des Dorfplatzes landen.

In die Flüche mischen sich schallendes Lachen und das Krähen eines Hahns. Auf dem Dach des Gasthauses hockt ein breitschultriger Blondschoß, der ein Signalthorn in der Hand hält. Kleidung und Haar sind mit allerlei Glöckchen verziert, deren Klingeln sein dröhnendes Gelächter untermalt. Neben dem Blondem stolziert ein Hahn auf und ab und kommentiert das Geschehen mit lautem Krähen. Über die aufkommenden Flüche der Albernier hinweg erhebt der Mann seine Stimme: "Hört, hört: Ein Mann, ein Hahn, ein Horn sind alles, was nötig ist, damit sich ein halbes Banner von Albernias Feinden vor mir in den Schlamm wirft! Hahnebüch von Singinsfeld bedankt sich bei euch, liebe Freunde von Kriegsgebrüll und Trommelfeuer, für diese Ehrerweisung!"



Praiwyn ui Llud, der ebenfalls im Schlamm gelandet ist, gibt zornesrot den Befehl, den Übeltäter zu fangen, doch dieser entwischt seinen Häschern über die Dächer. Hahnebüch von Singinsfeld ist Musikant, Schelm und außerdem Alwins Vater.

Hahnebüch und Alwin, Vater und Sohn, begegnen sich in dieser Szene zum ersten Mal, erkennen einander jedoch nicht. Alwin ist naturgemäß begeistert von dem Tohuwabohu, bemerkt aber auch mit beinahe erwachsenem Unterton, wie einfach es doch sei, die Welt zu erschüttern.

DIE ÜBERFAHRT

Gainhold Westendamm ist ein härtebeißiger Seenländer, der in jedem Jahr für die Zeit des Hochwassers von Bauer auf Fährmann umsattelt. Er und drei Knechte bedienen die Ruder des floßartigen Kahns, auf dem ein großes Fuhrwerk oder bis zu fünfzig Personen Platz finden – zumindest wenn sie bereit sind, sehr eng zu stehen. Die erste Fuhre wird selbstverständlich von den Soldaten beansprucht, doch da sie nicht alle auf die Fähre passen, warten viele auf deren zweite Fahrt. Hierbei können auch die Helden mit an Bord kommen.

LEINEN LOS

Alwin vertraut den Helden, die ihm gegen Gwyndan geholfen haben. Und es scheint, als sei er auch weiterhin auf Hilfe angewiesen, denn als er einfach auf die Fähre spaziert, ohne zu bezahlen, handelt er sich erneut Ärger ein.

Die Fähre löst sich gerade vom Ufer, als vom Dorf her ein alter Mann mit einem Esel zur Fähre gelaufen kommt: Ellerhorn und Shantirlia, die Alwin gefolgt sind und ihn wieder zum Hof zurückbringen wollen. Es scheint unausweichlich, dass sie die Fähre verpassen, da Gain-

hold weiterrudern lässt. Doch plötzlich gibt es einen Ruck an Bord, der die Fahrgäste durcheinander wirft: Offensichtlich hat ein Knecht vergessen, eines der Seile, mit denen das Boot vertäut lag, zu lösen – auch wenn der Beschuldigte dies vehement abstreitet. Durch die kurze Verzögerung, bis das Seil gelöst ist, erreichen Ellerhorn und der Esel die Fähre doch noch.

Die Fahrt geht über einen weit über die Ufer getretenen Flussarm, der Felder und Wiesen unter einer nassen Decke verbirgt, die nur von scheinbar im Wasser wurzelnden Birken und Weiden durchbrochen wird. Eine frische Brise, in der man das Salz des nahen Meeres erschnuppeln kann, verkündet – Regen, Schlamm und dem beengten Raum zum Trotz – den Frühling. Viele Passagiere werfen als Gabe an den Flussvater kleine Münzen in die Flut. Wie als Antwort auf ein weiteres Kupferstück, das ins Wasser plumpst, steigt eine fliegende Forelle aus den Fluten empor, flattert über die ausgestreckten Zeigefinger der Passagiere hinweg durch die Lüfte und landet auf Alwins Arm. Dieser

betrachtet den Fisch einen Moment, als hielten sie Zwiesprache, und lässt ihn dann wieder zurück ins Wasser fliegen. Er wirkt, als seien fliegende Fische etwas völlig Alltägliches.

STREIT UM ALWIN

Ellerhorn hat sich mittlerweile beinahe zu Alwin durchgearbeitet. Als dieser ihn erkennt, erschrickt er und bittet die Helden, ihn vor dem Alten zu beschützen. Er gesteht zerknirscht, vor dem Weißhaarigen davongelaufen zu sein, nachdem er erfuhr, dass der ihn einst seinen Eltern raubte. Geben Sie den Helden keine Zeit zum Überlegen: Ellerhorn tritt heran, legt Alwin die Hand auf die Schulter und sagt: "Endlich finde ich dich. Komm, ich bringe dich dorthin zurück, wo du hingehörst."

Es kommt zum Streit. Ellerhorn, der nur seinen Nachnamen nennt, betrachtet die Rückkehr Alwins in seine Obhut als selbstverständlich. Er ist es ganz offensichtlich nicht gewohnt, seine Handlungen und Forderungen erklären zu müssen. Er argumentiert nicht, ist unnahbar und lässt sich auf keine Diskussion mit den Helden ein. Den Raub Alwins streitet er nicht ab, geht aber auch nicht weiter darauf ein: Der Junge war immer bei ihm, und so wird es auch weiterhin bleiben. Was er mit Alwin vorhat, bleibt für die Helden jedoch ein Rätsel. Wenn die Helden Alwin nicht herausgeben (was in Anbetracht des jammernden Jungen zu hoffen bleibt), bietet Ellerhorn ihnen Gold und Perlen – eine Taktik, die bei Tsaiane versagte und hoffentlich auch die Helden dazu bewegt, Alwin noch entschlossener vor dem Alten zu schützen.

Bevor der Konflikt jedoch eskaliert und es zum Einsatz von Waffen kommt, mischt sich Baron ui Llud ein und verlangt Aufklärung über den Grund der Unruhe. Er lässt sich recht schnell davon überzeugen, dass Ellerhorn wegen Kindsraub vor Gericht gehört. Er lässt den Alten fesseln, was dieser mit stoischer Ruhe über sich ergehen lässt.

Doch was soll nun mit Alwin geschehen? Praiwyn braucht einen Trommeljungen, und er macht keinen Hehl daraus, dass er in dem Knaben einen zukünftigen Soldaten sieht. Schließlich kann der Junge ja auch nirgends hin, niemand kümmert sich um ihn. Doch Alwin selbst ist von dieser Idee überhaupt nicht begeistert, und so bieten die Helden hoffentlich ihrerseits an, sich des Jungens anzunehmen. Praiwyn ist so überrascht über ihren Vorschlag, dass er ohne nachzudenken zustimmt.

(Wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen, sich des Kindes anzunehmen, kommt die Idee von Alwin selbst. Machen Sie den Spielern klar, dass er wirklich verzweifelt ist: Die rauen, rauflustigen

Soldaten, die zudem Ellerdorn eskortieren, sind mit Sicherheit die Falschen, um für Alwin zu sorgen. Ihre Heldengruppe müsste schon

aus lauter hartherzigen Rülpeln bestehen, wenn sie dem Hilfe suchenden Blick eines einsamen Kindes widerstehen könnte.)

ZUFALL UND SCHICKSAL

Nach der Überfahrt trennen sich die Wege von Soldaten und Helden: Praiowyn ui Llud schlägt einen überwucherten Pfad nach Norden ein, um einen Umweg zu vermeiden und auf den Gehöften des Seelandes Freiwillige zu rekrutieren. Ellerdorn, mit einem Strick an den Sattelknauf des Barons gebunden, geht ungerührt mit, gefolgt von seinem treuen Esel mit dem Stummelschwanz.

Die Helden reisen hingegen weiter nach Nordwesten. Die Straße verläuft weiterhin in der Nähe des Großen Flusses, bis sie hinter Altenfaehr einen Knick nach Norden macht und den Strom hinter sich lässt. Der Zustand der Straße ist miserabel, sie ist durch zähen Schlamm über Dutzende von Schritten kaum passierbar oder durch einen Seitenarm des Flusses meilenweit überflutet. Das Wetter bleibt frühlinghaft launisch und wechselt beinahe stündlich, und von Sturmregen bis Sonnenschein erleben die Helden jede erdenkliche Zwischenstufe.

Mit Alwin UNTERWEGS

Keine Frage: Mit einem Kind zu reisen ist eine Belastung. Alwin wird schnell müde und quengelt lautstark, wenn erneut nasses Laub als Nachtlager herhalten muss.

Nichtsdestotrotz bereichert er die Reise auf vielfältige Weise, zum Beispiel mit seinem hellen Lachen, seiner Lust am Fragenstellen und seinem gewaltigen Schatz an Märcen und Geschichten, in denen die kuriosesten Wesen auftreten. Auch die kindliche Unbefangenheit, mit der er die Welt sieht und seine eigene Verletzlichkeit nicht verbirgt, mag manch hart gesottenen Kämpfer rühren. Und verletzlich ist Alwin: Er wünscht sich nichts schmerzlicher, als bei seinen Eltern zu sein, und mögen die Helden auch eine gute Ersatzfamilie sein, so sind sie doch kein Ersatz für das, was er schon so lange Zeit vermisst.

Auffallend ist Alwins Mischung aus Neugier und Weltfremdheit. Er, der im Grunde zum ersten Mal die heimischen vier Wände verlässt, stellt verblüffende Fragen zu Dingen, die die Helden für selbstverständlich halten. Warum sind Schwerter so und nicht anders geformt? Wieso sucht die Geweihte die Nähe ihres Gottes abseits der Gruppe, obwohl sie behauptet, er sei überall zugleich? Welcher Held kennt die meisten Lieder, und wie viele Lieder gibt es überhaupt?

Achten Sie darauf, dass Alwin nicht schon jetzt das Geheimnis verrät, dass Ellerdorn Wächter des Feentors ist und er sein Erbe. Die Helden sollen Alwin lediglich für einen seltsamen Jungen halten. Hierbei kommt Ihnen dessen fehlende Lebenserfahrung zugute. Da der Junge annimmt, alle Häuser seien über Feentoren erbaut und jedermann schreite regelmäßig über die Schwelle, erwähnt er das Tor auf Ellerdorns Hof gar nicht. Lassen Sie Alwin zusätzlich einige unglaublich anmutende Geschichten über Feenwesen und Fabelwelten erzählen, die die Helden für Ammenmärchen halten, nicht für Erlebtes.

Wenn Sie wollen, können Sie Alwin während der Reise dazu benutzen, Ihre Spieler daran zu erinnern, dass ihre Helden mehr sind als Kämpfer und Zauberer – nämlich vor allem ganz gewöhnliche Menschen (Zwerge, Elfen ...), die Bequemlichkeit, Müdigkeit und den Wunsch nach Luxus kennen. Lassen Sie den Knaben beiläufig bemerken, wie gerne er den angerosteten Metallpanzer des Ritters für etwas Salz eintauschen würde, oder wie wenig Lust er hätte, nach dem harten Reisetag noch Nachtwache halten zu müssen.

Was tun mit Alwin?

Die Helden werden voraussichtlich eine Möglichkeit suchen, Alwin wieder loszuwerden. Selbst wenn sie sich weiter um Alwin kümmern wollten, sind die Gefahren eines Heldendaseins nur schwer mit der verantwortungsvollen Aufgabe des Kinderhütens zu vereinbaren. Doch bis die Ereignisse im Wald der Schemen kulminieren, erweisen sich alle Möglichkeiten, Alwin jemand anderem zu geben, als unbrauchbar:

● Die Bewohner der Fischerhütten und Bauernhöfe, die am Wege liegen, haben auch ohne Alwin Probleme, ihre hungrigen Mäuler zu stopfen.

● In Weidenau können die Helden im Peraine-Tempel mit der Bitte versprechen, die Götterdiener mögen sich um Alwin kümmern. Doch der einzige Geweihte musste just am Vortag nach Yantibair aufbrechen, und sein Novize ist selbst noch ein halbes Kind. Dafür hat er aber von den Bardelsees in Truhjebor gehört, die schon lange einen unerfüllten Kinderwunsch hegen.

● Doch auch diese Möglichkeit zerplatzt, da Prina Bardelsee seit kurzem schwanger ist.

So bleibt der Junge bis zum Ende des Abenteuers bei den Helden.

DIE REISE

DER ERSTE REISETAG

Nach dem Aufbruch von der Fähre legen die Helden noch einige verregnete Meilen zurück. Es kommt zu einer Begegnung mit Riesenspringegeln (ZBA 88). Zum Sonnenuntergang werden die Helden Augenzeugen eines prachtvollen Regenbogens.

DER ZWEITE REISETAG

Mittags verspricht eine einzelne Eiche auf einem Hügel Schutz vor einem Platzregen. Während des Hügelanstiegs sorgt ein Ruf Alwins für Verzögerung: Shantirlia ist hinter der Gruppe aufgetaucht. Plötzlich schlägt ein Blitz in die Eiche ein und spaltet ihren Stamm. Hätten die Helden nicht gewartet, wäre ihr Leben in Gefahr gewesen. Fortan begleitet Shantirlia die Gruppe. Sie ist den Helden auf Ellerdorns Wunsch hin gefolgt, um auf Alwin Acht zu geben, bis Ellerdorn erneut zu ihr stößt und sie gemeinsam mit dem Jungen auf den Hof zurückkehren. Zu ihrer eigenen Sicherheit gibt Shantirlia sich nicht als Biestinger zu erkennen, sondern verhält sich wie eine gewöhnliche – wenn auch kluge – Eselin.

Alwins Zorn auf Ellerdorn erstreckt sich zum Teil auch auf Shantirlia, die jedoch stets eine mütterliche Freundin für ihn war. Nachdem er davon überzeugt ist, dass Ellerdorn ihnen nicht folgt, versucht er mit ihr zu reden, wie er es gewohnt ist. Shantirlia antwortet ihm jedoch nicht, und Alwins Beteuerungen, über was für Dinge er sich schon mit dem Esel unterhalten habe, verlieren dabei einen Großteil ihrer Glaubwürdigkeit.

Abends spielt eine Hand voll vor Schmutz starrer Kinder vor einer Fischerhütte am Wegesrand Verstecken. Alwin möchte gern mitspielen und versucht, auch die Helden zum Mitzumachen zu bewegen. Während des Spiels hören die Helden das erste Mal den Vers für das Versteckspiel (siehe Seite 8), der ihnen später im Abenteuer die Rückkehr aus dem Wald der Schemen ermöglichen wird, auch wenn sie hier eine falsche Version lernen. Sie werden vom Fischer Calman und seiner Frau Inari zu einem einfachen Mahl eingeladen, und die travagefällige Gastfreundschaft der einfachen Leute sorgt für einen wundervollen Abend.

DER DRITTE REISETAG

Mitten auf dem Weg liegt ein Bierfass. Einträchtig laben sich Wildschweine, Rehe und ein Waldwolf an seinem austretenden Inhalt. Die berauschten Tiere halten die Helden für brünstige Artgenossen, was zu grotesken Verfolgungsszenen führt. Im Laufe des Tages finden die Helden weitere Bierfässer. Sie stammen vom Ochsenkarren des Händlers Halduin Gerstenkorn. Holzwürmer haben dem Gefährt derart zugesetzt, dass es nach und nach die Ladung verliert – unbemerkt von Halduin, einem Säufer, wie er im Buche steht. Als die Helden auf ihn treffen, sucht er gerade unter seinem Wagen Schutz, denn ein Horndrache (ZBA 83) hat es auf ihn abgesehen. Im Kampf sorgt Shantirlia dafür, dass die Flugangriffe der Kreatur von aufflatternden Vögeln und ähnlichem behindert werden.

Nachdem der Drache das Weite gesucht hat, erreicht die Gruppe Altenfaehr (AGF 69). Hier ist die Stimmung gedrückt: Das heutige Schützenfest droht auszufallen, da das Bier wegen der Lotsenknap-

heit nicht geliefert werden konnte. Als Halduin mit einem immerhin noch halbvollen Wagen eintrifft, wird er gefeiert wie noch nie zuvor – und die Helden gleich mit.

DER VIERTE REISETAG

Wenn die Helden sich bei dem Feier nicht ausdrücklich zurückgehalten haben, verzögert sich die Abreise erheblich, da der Alkohol ihnen einen ausgewachsenen Wolf beschert hat.

Nach dem erfolglosen Besuch im Peraine-Tempel ist Alwin auffallend still. Er hat Angst, dass die Helden ihn loswerden wollen. Außerdem beginnt er zu ahnen, dass die Welt außerhalb von Ellerdorns Hof doch größer ist, als er dachte, und dass die Suche nach seiner Mutter viel schwieriger werden wird, als er sie sich vorgestellt hat.

Hinter Altenfähr zwingt ein angeschwollener Flussarm die Helden dazu, die Straße zu verlassen. So kommen sie an einem Gehöft vorbei, dessen Vieh von einer seltsamen Krankheit befallen wurde: Kühe und Schafe springen und zappeln wie irr auf der Weide herum, einige sind vor Erschöpfung bereits zusammengebrochen. Der verzweifelte Bauer *Perawyn* bittet die Helden um Rat.

Während die Helden das Vieh untersuchen und Blutspuren in den Ohren der betroffenen Tiere entdecken, stößt Alwin beim Herumstreifen durch Zufall auf den übelgelaunten *Zetermoos*, einen knorrig Wurzelbold (AGF 152), der einem Menschen etwa bis zum Knie reicht. *Zetermoos* bezog vor einiger Zeit eine Erdhöhle am Rande von *Perawyns* Weide. Bisher lebten er und der Bauer als Nachbarn, ohne voneinander zu wissen, doch gestern traf eine Kuh *Zetermoos'* Erdhöhle mit einem Fladen. Dem platzte die Schnur seines Blätterhutes, und in seinem Grimm traktiert er nun das Vieh mit fingerlangen Drehwürmern, um sich für Schmutz und Gestank zu revanchieren. Alwin erweist sich als erstaunlich geschickt im Umgang mit dem Wurzelbold, der den Jungen im Gegensatz zu den Helden und gar *Perawyn* fast schon freundlich behandelt. Dennoch müssen die Helden zwischen Bold und Bauer vermitteln und dafür sorgen, dass beide ihren Nachbarschaftskrieg friedlich beilegen, denn Alwin ist noch zu unerfahren, um eine derartige Situation meistern zu können.

Zetermoos reagiert in dieser Szene auf den Vers vom Versteckspiel, den Alwin vor sich hinsagt. Er berichtigt den Vers, der ihm zur Folge falsch ist und in Wahrheit lautet:

»Eune meune minden,
wirst ihn niemals finden.
Suchen magst du, bis du alt,
bleibst doch nur im Schemenwald.«

Die Frage, was es mit dem Vers auf sich habe, schmettert *Zetermoos* unwirsch ab. Wenn Alwin den Vers des Schemenwaldes rezitiere, dann werde er ja wohl wissen, wofür er gut sei.

DER FÜNFTE REISETAG

Es verspricht, ein schlechter Tag zu werden. Seit Mitte der Nacht wird ein Held von Zahnschmerzen geplagt, und gefährlich wird es, als ein Sumpfkraakenmolch (ZBA 124), der in einem der zahlreichen Seen haust, Alwin als Leckerbissen ins tellergroße Auge fasst. Glücklicherweise stakst die Kreatur bei beherzter Gegenwehr schnell wieder ins Wasser zurück.

Doch erfreulicherweise wird das Wetter besser. Ebenso gelegen kommt die Begegnung mit der fahrenden *Medica Lanil Werrendin*, die den schmerzenden Zahn unter Einsatz lindernder Kräuter herausreißt. *Lanil* erzählt voller Freude, wie sie in Truhjebor, dem nächstgelegenen Ort im Norden, eine kranke Frau behandelte und es sich herausstellte, dass sie nicht krank war, sondern schwanger – mit Drillingen: "Der Name der Frau? Prina Bartelsee, warum?"

DER SECHSTE REISETAG

Alwin langweilt sich und drängelt so lange, bis die Helden mit ihm zur Mittagsrast eine Runde Verstecken spielen. Dabei entdecken sie zufällig vier Männer und Frauen in vor Schlamm starrenden Mänteln, die sich ihrerseits vor der Gruppe verbergen. Sie geben sich als albernische Reisende aus und tragen die Landesfarben besonders auffällig, doch ihre Nervosität sowie der Gratenfeler Akzent der Anführerin

Isefride macht sie verdächtig. Spätestens wenn ihr ein "Verräterin Invher" herausrutscht, fliegt die Tarnung auf: Die vermeintlichen Reisenden sind im Auftrag der Nordmärker unterwegs, um die Truppenbewegungen im Feindesland auszuspionieren (siehe Kasten).

Gestalten Sie die Auseinandersetzung nicht als Kampf auf Leben und Tod. Zwar handelt es sich um gestandene Männer und Frauen, doch entbehrungsreiche Wochen in den Sümpfen und das unbändige Wetter haben sie zermürbt. Statt zu kämpfen, versuchen sie zu fliehen, zu verhandeln oder um Gnade zu bitten. Einzig *Isefride* nimmt Alwin als Geisel, wird aber von einem herabfallenden Ast niedergeschlagen, bevor sie ihm etwas antun kann.

Die Helden können mit Gefangenen nach Gutdünken verfahren. Wenn sie sie der Obrigkeit übergeben wollen, sollten sie sich aber darüber im Klaren sein, dass sie mit einer Todesstrafe zu rechnen haben. An diesem Tag erreicht die Gruppe Truhjebor.

DIE NORDMÄRKER SPIONE

Angeführt wird das Quartett von der ungeduldigen *Isefride Schwefelbruch* aus Gratenfels. Ihre flinke Schwerthand schien der Kriegerin vor dem Ausbruch zu genügen, um ihre mangelnde Wildniserfahrung aufzuwiegen – ein folgenschwerer Fehler, wie ihr durchweichtes Tagebuch beweist. Es beschreibt in immer kürzeren und weinerlichen Einträgen eine Irrfahrt durch Seenland und Muhrsape, auf der *Isefride* von Schlinggras, Borbarad-Moskitos und dem unaufhörlichen Regen, Regen, Regen so zermürbt wurde, dass ihre Augen beim Gedanken an die Heimat feucht werden. Verwertbare Informationen konnte sie indes keine zusammentragen.

Isefrid

Schwert: INI 10+1W6	AT 15	PA 12	TP 1W+4	DK N
LeP 37	AuP 39	RS 3	KO 14	MR 3

Sonderfertigkeiten: Finte, Aufmerksamkeit, Ausweichen

Begleitet wird *Isefride* von *Grouwyn* und *Cuenar*, baumlang der eine und noch länger der andere, sowie dem stotternden *Brilail*. Wie den beiden Männern aus dem Honinger Land war *Brilail* das Gold Jast Gorsams näher als *Invhers* Versprechen auf bessere Zeiten. Dennoch tragen die drei erhebliche Verantwortung am spektakulären Scheitern ihrer Mission. Jeder von ihnen hätte der Gruppe einen Großteil der Unannehmlichkeiten ersparen können, indem er *Isefride* einen Pfad durch den Sumpf oder einen trockenen Platz für die Nacht aufgezeigt hätte. Doch unter den dreien herrscht ein stilles Einvernehmen, ihren beschämenden Verrat am Vaterland dadurch wieder gutzumachen, dass sie das Unternehmen mit passivem Widerstand scheitern lassen.

Grouwyn, Cuenar und Brilail

Kurzschwert: INI 8+1W6	AT 13	PA 11	TP 1W+2	DK HN
Knüppel: INI 8+1W6	AT 13	PA 11	TP 1W+1	DK N
LeP ca. 30	AuP ca. 35	RS 1	KO 12	MR 1

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis

JUBEL UND TRUBEL

Truhjebor ist ein unscheinbares Straßendorf an der Landstraße von Havena nach Abilacht, das den Reisenden außer dem Gasthof *Zum Schwarzen Raben* und einem alten, massiven Wehrturm, der als Zollstation und Magazin genutzt wird, wenig zu bieten hat. Die Helden finden nur mit Mühe ein Zimmer, denn neben diversen Händlern, die auf dem Landweg nach Havena unterwegs sind, hat auch ein Trupp Soldaten auf dem Weg nach Osten im Ort Halt gemacht.

Darüber hinaus gastiert am heutigen Tage ein fahrender Zirkus in Truhjebor. Als die Helden auf dem Dorfplatz eintreffen, wirbt dort ein bunt gekleideter Ausrufer gerade für die "patriotische Vorstellung wider Joch und Dunkelsinn", die nach Einbruch der Dunkelheit vor dem Zollturm stattfindet.

Ein Wiedersehen

Kurz nach den Helden treffen von Osten her alte Bekannte ein: Praiowyn ui Llud und seine Soldaten kommen ebenfalls in den Ort, der nun vollends aus allen Nähten platzt. Ellerdorn ist immer noch bei dem Trupp. Er wirkt so ungerührt wie eh und je, und im Vergleich zu den schmutzigen albernischen Uniformen ist sein Mantel geradezu unverschämt sauber. Er ist nicht im Mindesten überrascht, die Helden und Alwin hier zu sehen.

Die Soldaten berichten von abenteuerlichen Umwegen, zu denen sie der albernische Frühling zwang. Mitten im Seenland hörten sie dann Gerüchte über Spione aus den Nordmarken, die den Baron dazu veranlassten, noch einige Tage in der Region zu verweilen. Wenn die Helden die Nordmärker gefangen genommen haben, können sie Praiowyn diese überstellen, was dieser mit einem Kopfgeld von fünf Golddukaten und der Bemerkung honoriert, dass er nach der nächsten Begegnung mit den Helden wohl einen vergitterten Wagen benötigen werde.

Der Zirkus

Der Zirkus gastiert auf der Wiese südwestlich des Dorfes. Ein Stück jenseits der Wiese liegt ein Wald, in dessen Nähe kein einziges Feld zu sehen ist. Es handelt sich um den Wald der Schemen, einen verfluchten Wald, in dessen Nähe sich keiner der Dörfler wagt. Die Helden werden von den Truhjeboren mehrfach davor gewarnt, sich dem Wald zu nähern.

Die Zirkuswagen stehen im Halbrund vor dem wuchtigen Zollturm. Die Manege ist ebenfalls vor dem Turm abgesteckt, dessen verwitterte Fassade eine hervorragende Kulisse abgibt. Einige Zirkusleute sind dabei, aus Holzstangen und weiten Stoffbahnen ein Dach zu bauen, unter dem das Publikum vor dem Regen geschützt sein soll.

Bei ihren Wagen haben die Zirkusleute einen kleinen Jahrmarkt aufgebaut, auf dem erste Neugierige einen Flohmarkt bestaunen, sich die Haare zählen lassen oder den drei Akrobatenkindern Münzen zuwerfen, woraufhin diese Räder, Überschläge und Salti vorführen. Alwin, der mit dem Begriff 'Zirkus' anfangs überhaupt nichts anzufangen weiß, ist schnell hellauf begeistert.

In einem Schaukelstuhl sitzt die alte *Ranna* und erzählt mit viel Talent Geschichten. Als die Helden an ihr vorbeisicheln, erzählt sie gerade die Legende vom Schemenwald (siehe Seite 8) und zeigt dabei bedeutungsvoll auf den Wald jenseits der Dorfweide. Hier erfahren die Helden, dass Ragadun einen Vers auf sagte, um den Wald wieder zu verlassen. Zusammen mit dem Vers, den sie von Zetermoos erfahren haben, haben sie nun alle Informationen beisammen, um den Wald betreten zu können.

Die Gefallene Geweihte

Unter den Artisten fällt den Helden eine rothaarige Frau auf. Sie starrt Alwin unverwandt an, wendet ihren Blick dann mit einem sichtbaren Rück ab und widmet sich wieder einem Ritter, der sich von ihr die Inrah-Karten legen lässt. Tsaiane hat Alwin soeben zum ersten Mal seit sieben Jahren wieder gesehen, aufgrund der Altersdifferenz jedoch nicht erkannt.

Trotz ihrer Melancholie hat Tsaiane sich ihre Warmherzigkeit und Offenheit bewahrt, und die Helden können schnell mit ihr ins Gespräch kommen. Sie lernen eine von Hoffnungslosigkeit gezeichnete Person kennen, die den schmerzlichen Verlust ihres Kindes vor sieben Jahren nie überwinden konnte. Die eventuelle Hoffnung, bei ihr möge es sich um Alwins Mutter handeln, hält nicht lange: Tsaiane behauptet, ihr Kind sei tot, zudem stimmt das Alter nicht.

Wenn die Helden ihre Zukunft erfahren wollen, legt Tsaiane ihnen den 'Schmetterling', eine recht seltene Inrah-Form. Die Karten sprechen von Wanderern zwischen den Welten, zwei Widersachern, einem voll kindlicher Bosheit und einem voller Güte, sowie von einer Entscheidung, die im Herzen getroffen werden muss und von der Leben, Tod und das Schicksal eines Tores abhängen. Sie betont, dass das Schicksal noch schemenhafter als sonst zu erkennen sei.

Zum Abschied überreicht Alwin, der während des Kartenlegens gelangweilt herumstreunt, Tsaiane eine Kirschblüte. Sie muss sich daraufhin abwenden, da ihr just etwas ins Auge fliegt.

Circus Colossale

Seit mehr als zwei Jahrzehnten reist der albernische Zirkus mit drei quietschenden Kastenwagen durch die Länder am Großen Fluss. Das Geschäft läuft schlecht, denn nach den Schicksalsschlägen der vergangenen Jahre ist das Geld knapp, und viele Menschen werden zu sehr von ihren Sorgen bedrückt, um sich an Gaukelei und Mummenschanz zu erfreuen. Um wenigstens zu überleben, greifen die Zirkusleute bei ihren Auftritten lokale Eigenheiten oder Konflikte auf.

Die Gaukler sind eine eingeschworene Familie, der es wie den meisten Fahrenden geht: Beim abendlichen Auftritt jubelt man ihnen zu, doch am andern Morgen rollen sie grußlos davon, während die Einheimischen misstrauisch darüber wachen, dass sie nichts mitnehmen, was nicht ihnen gehört.

Zum Zirkus gehören die folgenden Personen:

- Der Direktor des Zirkus nennt sich "*der Herr der Zwerchfelle, Comito Colossal von Curios, (...), seine Pompösität Spötter Spectaculius*". Der beleibte Meerschampfeifenraucher ist redewandig wie kein Zweiter und schlüpft die Vorstellung über in die verschiedensten Rollen, um die Zuschauer mit harmlosen Späßen bei Laune zu halten. Sein Enthusiasmus und seine Arbeitswut stehen einem Hang zum Sorgenmachen gegenüber: Die ungewisse Zukunft raubt ihm seit langem den Schlaf und beschert ihm Sorgenfalten und Augenränder.

- Alwins Mutter *Tsaiane Kupferhaar* (siehe Seite 21) schloss sich nach dem Verlust Alwins und ihrer Abkehr von Tsai dem Zirkus an, um ihren Kummer beim Reisen zu betäuben. Mittlerweile ist sie für den Zirkus schier unersetzlich, da sie in allen erdenklichen Bereichen mitwirkt: Sie entwirft das Programm und schneidert Kostüme, leitet die Proben, baut und spielt Instrumente, bessert die Wagen aus und verabreicht dem Direktor heimlich beruhigenden Hollbeerentee. Fremde sind oft von der Melancholie irritiert, die Tsaiane umgibt und die nicht zu ihrem Habitus des Anpackens passen will.

- *Craftwyn*, der 'stärkste Mann Elenvias', ist ein Hänfling vor den Zwölfen. Er trägt einen Zwirbelschnauzer und gibt in dick gepolsterter Kleidung eine Parodie auf nordmärkische Ritter zum Besten, während er laut schnaufend und schwitzend 'Eisenstangen' aus Filz verbiegt.

- Schlangenfrau *Visianna* besticht durch Eleganz und ihre Kunst, sich durch schmale Ringe zu winden, während sie auf Händen und Füßen brennende Kerzenleuchter balanciert. Sie gehört dem Zirkus an, seit sie dem Havener Schuldturm entflohen. Sie und Craftwyn sind ein Paar.

- Bei den '*Silbernen Kronen*' handelt es sich um drei Kinder der anderen Artisten. Sie sind zwischen 10 und 15 Jahren alt und versierte Akrobaten, zu deren Repertoire alles vom Seiltanz bis zum Bau einer lebenden Pyramide gehört. Ihre blauen Kostüme mit den aufgestickten Silberkronen – eine Idee von Tsaiane – haben sie in Albernia zu den Publikumslieblingen gemacht.

- *Coularna* war früher Wildhüterin einer nordmärkischen Baronie, was sie in Albernia aus gutem Grund geheim hält. Ihre Dressnummer besteht lediglich aus Ponys, gutmütigen Winhaller Wolfsjägern, die vor jedem Auftritt zu 'reißenden Wolfsbestien' geschminkt werden, und einem Blaufalken. Coularna liegt in Dauerstreit mit Spectaculius, da die Einzelgängerin alle Tiere freilässt, die die Gefangenschaft nicht ertragen.

- Zum Zirkus gehören weiterhin ein (angeblicher) Kastrat, der in höchsten Tönen zu singen versteht, ein glutäugiger Messerwerfer aus Punin, die alte *Ranna* (Gründerin des Zirkus, Spectaculius' Mutter und jetzige Geschichtenerzählerin) sowie zwei Knechte.

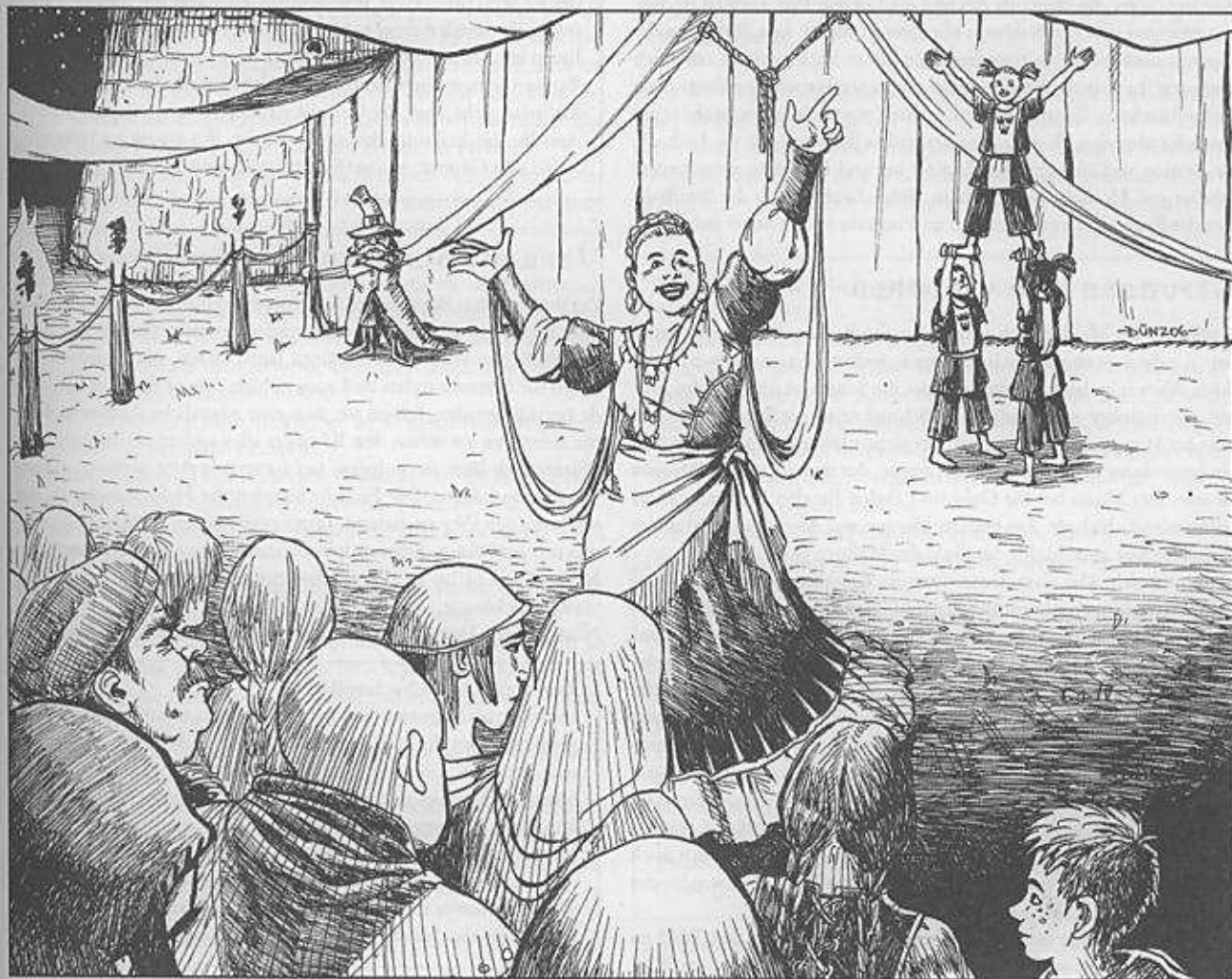
DER RUF DES WALDES

Die Sonne berührt bereits den Horizont, als die Helden den Rückweg in den Ort antreten. Dabei bemerken sie, dass Alwin verschwunden ist. Nach einigem Suchen entdecken sie ihn auf der Brache vor dem Schemenwald, auf den Alwin geradewegs zugeht. Die Helden können Alwin unter den ersten Bäumen erreichen und von seinem Weg abbringen.

Der Wald der Schemen präsentiert sich als recht gewöhnlicher Wald aus Buchen und Eichen, kalt und düster zwar, was aber auch an der Jahres- und Tageszeit liegen kann. Ein handtellergroßer schwarzer Schmetterling, der zwischen den Stämmen umherflattert, beweist, dass es auch Tiere in diesem Wald gibt.

Alwin, den die Neugier umtrieb, spürt, dass es sich nicht um einen

gewöhnlichen Wald handelt. Auch ein Held mit dem Vorteil FEENFREUND verspürt, dass dieser Wald etwas anderes ist, als es den Anschein hat. Sollten die Helden den Wald genauer in Augenschein nehmen wollen, müssen sie dies allerdings auf den folgenden Tag verschieben: Gerade versinkt die Praiosscheibe, und mit der Dämmerung zieht Nebel und Finsternis unter die Stämme. Es ist wichtig, dass keiner der Helden jetzt den Wald betritt, da er ihn sonst nicht mehr verlassen könnte. Wenn die Helden dennoch darauf beharren, sofort in den Wald zu gehen, beschwört Alwin sie, den bösen Ort nicht zu betreten, zumal in wenigen Augenblicken die Zirkusvorstellung beginnt, an der auch die Helden interessiert sein dürften. Sollten sie dennoch darauf beharren, sofort den Wald zu betreten, ziehen Sie Ellerdorns Flucht vor.



MANEGE FREI

EINE GERUHSAME VORSTELLUNG ...

Nach Einbruch der Dunkelheit beginnt die Zirkusvorstellung unter dem Zollturm, der im Schein vieler Fackeln lebendig wirkt, als genieße er gleichfalls die Darbietung. Weit mehr als einhundert Zuschauer, viele von ihnen Soldaten, haben sich eingefunden und sitzen im feuchten Gras oder auf einfachen Schemeln, die der Zirkus für zwei Heller verleiht.

Schon Spectaculus' erster Auftritt als König Cuanu genügt, um das albernsche Publikum restlos auf seine Seite zu ziehen. Zwar mögen die Schausteller des Circus Colossale keine Meister ihrer Zunft sein, doch sie sind mit Liebe bei der Sache und behandeln ihre Zuschauer mit Respekt, ohne sich selbst dabei allzu ernst zu nehmen.

Aufmerksamen Helden mag auffallen, dass das Programm insgesamt sehr tsagefällig ist: Einige der Kostüme sind regenbogenfarben, die schwangere Frau Bartelsee im Publikum wird mit einem Ständchen bedacht, und der Schwerpunkt der Aufführung insgesamt liegt auf Abwechslung, nicht auf Perfektion. Natürlich ist all dies Tsaiane zu verdanken.

Während des Auftritts der 'Silbernen Kronen', die besonders unjubeit werden, flattert ein schwarzer Schmetterling am Rande der Bühne umher und wirft im Fackelschein einen riesigen, unheimlichen Schatten an die Turmfassade.

... MIT TURBULENTEM FINALE

Die Vorstellung neigt sich ihrem Ende zu, gleich steht das Finale an. Gerade singt Tsaiane wehmütig eine selbstverfasste Elegie über das Werden und Vergehen. Dass sie dennoch von Gelächter begleitet wird, ist Spectaculus zu verdanken, der als aufgeplusterter Schwan verkleidet auf die Bühne kommt und sich während des Liedes nach und nach aus dem Schwanen- und einem guten Dutzend weiterer Kostüme schält. Er hat sich gerade von einer heiteren Tänzerin in einen traurigen Barden ohne Laute verwandelt und nestelt am darunter liegenden Kostüm, als Tsaiane plötzlich mitten im Vers abbricht und ihren Blick ins Publikum richtet. Alles Blut weicht aus ihrem Gesicht. Ihr Finger zittert ebenso wie ihre Stimme, als sie auf einen Mann deutet und ruft: "Das ist der Mann, der meinen Sohn gestohlen hat!"

Ihre ausgestreckte Hand zeigt auf Ellerdorn.

Einen Moment lang weiß niemand, ob dies zum Auftritt gehört oder nicht. Spectaculus hat sich eines weiteren Kostüms entledigt, steht nun als Henne mit Küken da und erhält Applaus von einem ange-trunkenen Soldaten, der erst von einem Ellenbogenstoß seines Nachbarn zum Verstummen gebracht wird. Praiowyn bellt Befehle, und wie auf Kommando fangen einen Augenblick später alle Zuschauer gleichzeitig an zu rufen und zu schreien.

Ellerdorn wirkt ungerührt wie immer, als sei er nicht gerade aus dem Gewahrsam albernischer Soldaten geflohen. Als die ersten auf ihn zu stürmen, um ihn festzuhalten, macht er vernehmlich seufzend einige Schritte nach hinten, duckt sich unter einer Stoffbahn hinweg – und ist verschwunden, als die Verfolger die Stelle erreichen.

Praiowyn befiehlt lautstark eine Suche nach Ellerdorn (und den Nordmärkern, die ebenfalls flüchtig sind, wenn Ihre Helden sie vorher gefangen und den Soldaten übergeben hatten). Der Tumult in der Manege und um sie herum erschwert diese Suche jedoch erheblich und sorgt für slapstickartige Szenen. Bedienen Sie sich der klassischen Zirkuskulissees: Zuschauer und Artisten rennen planlos umher und einander über den Haufen, Jonglierkeulen fliegen durch die Luft, die als Bestien verkleideten Hunde sind los und bedrohen verschreckte Dörfler mit Hecheln und Sabbern. Schließlich sinken die Stoffbahnen des Regendaches zusammen und begraben alles unter sich.

GEFUNDEN UND VERLOREN

Nachdem die Helden sich unter den Stoffbahnen hervorgearbeitet haben, sehen sie abseits die in Tränen aufgelöste Tsaiane stehen. Nach ihren Worten ist hoffentlich klar, dass ihr Schicksal und das des Jungen miteinander verknüpft sind. Schluchzend erzählt sie, wie ein fremder Mann namens Ellerdorn vor sieben Jahren auf sie zutrat und ein besonderes Interesse an Alwin zeigte, der damals wenige Monate alt war. Der Mann bot ihr Gold und Perlen für den Jungen, was sie selbstredend ablehnte. Am andern Morgen war Alwin fort, und in der Wiege lag wie zum Hohn das Gold des Mannes.

Es ist nunmehr klar, dass Alwin Tsaianes Kind sein muss, auch wenn einige Fragen noch unbeantwortet sind – etwa die nach seinem Alter. Doch wo ist der Junge? Im Tumult ist er den Helden verloren gegangen, doch auch nachher können sie ihn nicht finden. Der Verdacht, Ellerdorn könne ihn bereits wieder an sich gerissen haben, erhärtet sich nicht, denn wie schon am Nachmittag können die Helden Alwin auf dem Weg zum Schemenwald entdecken. Es ist deutlich zu erkennen, dass er jemandem, nein, etwas folgt: dem schwarzen Schmetterling aus dem Wald, der auch bei der Manege zu sehen war und der Alwin nun in flatterhaftem Zickzack in den Wald lockt. Er reagiert nicht auf Rufe und ist zu weit entfernt, als dass die Helden ihn noch erreichen. Kurz bevor sie am Waldrand eintreffen, verschwindet der Junge im Dunkel, als habe es ihn nie gegeben.

Die Helden werden hoffentlich nicht zögern, Alwin in den Wald zu folgen, um ihn seiner Mutter zurückzubringen. Zwischen den Bäu-

men herrscht eine beinahe stoffliche Schwärze, die es ratsam macht, dass jeder Held eine Fackel trägt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr euch bereit macht und die Fackeln seltsame Muster auf die Baumstämme malen, fällt Tsaianes Blick auf die Kirschblüte in ihrem Knopfloch, die Alwin ihr gegeben hat.

“Die heilige Pflanze der Tsa”, sagt sie unvermittelt. “Es ist lange her, dass ich sie getragen habe. Wisset, dass ich Geweihte der jungen Göttin war, bis ich am Verlust meines Alwin verzweifelte. Ich verlor meinen Sohn und so viel mehr – Tsa möge mir verzeihen.”

Sie zögert kurz, und in diesem Moment ist die schwere Last, an der sie seit Jahren trägt, überdeutlich zu erkennen. “Alwin ... Ihr müsst ihn wiederbringen, hört Ihr? Ihn ein weiteres Mal zu verlieren könnte ich nicht ertragen.”

Tsaiane schaut euch an, und der Anflug eines hoffnungsvollen Lächelns geht über ihr Gesicht. “Edle Recken, versprecht mir, dass Ihr ihn heil zurückbringen werdet. Ihn erneut zu verlieren ... Bei den Göttern, ich weiß nicht, was dann würde.”

ÜBER DIE SCHWELLE

Bei ihrem ersten Blick in den Schemenwald durften die Helden noch über die Angst der Dörfler schmunzeln, die sich offenbar von einem gewöhnlichen Wald ins Bockshorn jagen lassen. Als sie jedoch zwischen die Stämme treten und vom kühlen Aroma feuchter Baumrinde begrüßt werden, lernen sie, dass eine nächtliche Exkursion durch die Schwärze zwischen den Bäumen alles andere als angenehm ist. Wurzelwerk lässt sie stolpern, tief hängende Äste zerkratzen ihnen Gesicht und Arme. Die Fackeln blenden die Helden mehr, als dass sie ihnen den Weg erleuchten. Immer öfter lassen Geräusche die Helden mit gezücktem Schwert herumfahren, nur um zu erkennen, dass hinter ihnen nichts ist außer Schwärze, in der sich eine halbe Armee verstecken könnte.

Nach einigen Dutzend Schritt betreten sie unbemerkt die Feenwelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr wisst nicht genau, wie lange ihr schon unterwegs seid. Eigentlich hättet ihr das Waldstück längst durchquert haben müssen, aber von einem Waldrand ist nichts zu sehen. Vor euch, hinter euch, links und rechts seht ihr nur einen Wald, der aus knorrigen Bäumen besteht, deren Art ihr niemals zuvor gesehen habt. Im Licht der Fackeln tanzen Schemen auf den Stämmen, und euer Atem erzeugt kleine Wölkchen, obwohl es warm ist. Wo auch immer ihr seid, es ist nicht mehr das kleine Waldstück nahe Truhjebor, in das ihr euch hineingewagt habt.

IM WALD DER SCHEMEN

DER WALD DER SCHEMEN

Diese Feenwelt besteht aus einem einzigen, gewaltigen Wald, der sich als dichter Forst einer unbekanntens Baumsorte mit zerfurchter Rinde und niedrigen, ausladenden Ästen präsentiert. Hier herrscht immer Nacht, deren Dunkelheit aber nicht vollständig ist. Das wenige Licht stammt aus keiner offensichtlichen Quelle und genügt, um sich vorsichtig voranzutasten. Wenn das Dach der Baumkronen einmal den Blick auf den Himmel erlaubt, ist darüber eine geschlossene Wolkendecke zu sehen, die wie das Blätterdach eines Waldes wogt. In der Luft liegt der Geruch von vermoderndem Holz und welkem Grün. Obwohl die Bäume mit Raureif bedeckt sind und Atemwölkchen vor Mund und Nase schweben, ist es nicht kalt. Fackeln und Laternen verlöschen nicht.

Herrscherin des Waldes ist die Fee *Ganestri*. Ihr zu Diensten sind

die Schemen, denen der Wald auch seinen Namen verdankt. Die körperlosen Wesen erscheinen im Schein von Lichtquellen auf den Baumstämmen und können jede beliebige Gestalt annehmen.

Was man in Aventurien ‘Wald der Schemen’ nennt, ist nur ein kleiner Ausläufer des eigentlichen Waldes, der als Tor dient. Um in die Feenwelt zu gelangen, ist es nicht nötig, bestimmte Worte auszusprechen oder Gesten zu vollführen: Wer den Wald bei Truhjebor betritt, überschreitet die Schwelle, ohne es überhaupt zu bemerken. Um den Wald zu verlassen, muss man jedoch jenen Vers aufsagen, den die Helden von Zetermoos erfahren haben. Erst dann ist es möglich, den Waldrand zu erreichen; ansonsten läuft man immer weiter durch den endlosen Wald. Unter Feenwesen ist der Wortlaut des Verses kein großes Geheimnis, während nur die wenigsten Menschen überhaupt von dessen Existenz wissen. Für den Einsatz von Magie und Götterwirken im Wald beachten Sie die Regelhinweise in AGF 147.

DIE FALLE

Die Helden suchen eine Weile erfolglos nach Alwin und einem Weg zurück nach Aventurien. Dabei müssen sie feststellen, dass auch die Geographie des Schemenwaldes ihren eigenen Regeln folgt: Gleichgültig, welche Richtung die Helden einschlagen, immer wieder liegt eine kleine, kreisrunde Lichtung auf ihrem Weg, die mit großen Pilzen bestanden ist.

Dann entdecken die Helden die Schemen auf den Baumstämmen. Seit Betreten des Waldes lassen die Fackeln Schatten über die zerfurchte Rinde tanzen. Bei näherem Hinschauen bewegen die Schemen sich aber nicht mit dem Licht, sondern in einem eigenen Rhythmus, als seien sie lebendig. Und sie zeigen nicht nur amorphe Bilder des Zufalls, sondern Gegenstände und Personen, grob und skizzenhaft, aber mit zu vielen Details versehen, um ein Irrtum zu sein: den Schattenriss eines Menschen mit Spitzhut und Magierstab (oder anderen Gegenständen, die sich eindeutig einem der Helden zuordnen lassen), jemanden, der aufgeregt auf einen Stamm deutet und seinen Begleitern seinen Fund zeigt: Die Schemen zeigen die Helden.

An zwei benachbarten Bäumen zeigen Schemen einen Jungen, der einem Schmetterling folgt. Gehen die Helden zwischen den Bäumen hindurch, sind dahinter weitere Schemen zu sehen, die ebenfalls den Jungen zeigen und den Weg weiter markieren. Er führt die Helden bald wieder zu der pilzbestandenen Lichtung, die sie schon mehrfach betreten haben. Doch die Schemen lotsen sie zwischen zwei niedrigen, verkrüppelten Bäumen hindurch, und als sie der Spur weiter folgen, merken sie am dichter werdenden Unterholz, dass sie einen neuen Teil des Waldes betreten haben.

Die Spur der Schemen führt die Helden an weiteren Wegmarken vorbei, die ins Herz des Waldes führen:

- eine steile Felswand von mehreren Schritt Höhe, die man in dem kleinen Waldstück in Albernia eigentlich von außen hätte sehen müssen. Sie ist mit einiger Mühe zu erklettern, aber oben ist der Wald auch nicht anders als unten.
- ein bödenloser Spalt im Waldboden, aus dem Rauch emporquillt und den man an Ästen schwingend überwinden muss.
- eine Stelle, an der das Unterholz für mehrere Dutzend Schritt so dicht ist, dass man sich nur auf dem Bauch kriechend fortbewegen kann, während die Äste sich um Knöchel und Handgelenke winden, um die Helden festzuhalten.
- ein glasklarer See voller schlangengleicher Fische und wogendem Seegras, der keinen Zu- und Abfluss besitzt.

Die Schemen weisen am See vorbei auf einen schmalen Pfad zwischen den Bäumen. Durch die Stämme ist Feuerschein zu sehen. Die Schemen am Anfang des Pfades zeigen, wie die Helden den Jungen erreichen und in die Arme schließen.

DAS HERZ DES WALDES

Von vorne dringt Feuerschein, und als die Helden näher kommen, können sie auch Alwin hören – er schreit angsterfüllt um Hilfe. Der Weg öffnet sich zu einer großen Lichtung, in deren Mitte ein gewaltiger Scheiterhaufen brennt, dessen wipfelhohe Flammen eine ölig-schwarze Farbe haben. Sein Flackern folgt einem quälenden Rhythmus, der an das Schlagen eines gewaltigen Herzens erinnert und im Körper spürbar ist, als würden die Bäume im Takt aufstampfen.

Alwin wird von Dingen über die Lichtung gezerrt, die Rauchscheiden gleichen. Dann erkennen die Helden, dass es sich um Schemen handelt, die an diesem Ort nicht mehr an die Baumstämme gefesselt sind: Vor ihren Augen löst sich ein Schemen von einem Stamm, erzittert im Aufblakern der Feuerscheins und schwebt dann sicher in der rauchgeschwängerten Luft. Jetzt zeigt er seine wahre Gestalt: eine verschlagene, verkrümmte Kreatur mit Klauen und Fängen, die schabende Geräusche machen, wenn sie aufeinanderschlagen.

Die Schemenkreaturen zerren Alwin auf das gewaltige, schwarztrübe Feuer zu, das seltsam durchscheinend und unstofflich wirkt. Darüber wabert eine schwarze Substanz wie zäher Nebel, und ein scharfer Geruch geht von ihm aus.

Diese Lichtung ist das Herz des Waldes. Hierhin locken die Schemen jeden, der sich in den Wald verirrt, um ihn in das Feuer zu werfen,

welches dann einen neuen Schemen gebiert. Alwin und die Helden sind drauf und dran, ebendieses Ende zu nehmen. Immer mehr Schemen lösen sich von den Bäumen, stürzen sich auf sie und drängen sie in Richtung des Tores.

Schemen

Klauen: INI 8+1W6	AT 12	PA 8	TP 1W+2	DK H
LeP 22*	AuP unendlich	RS 0*	KO unendlich	
MR 6 / unendlich**	GS 12	GW 6		

*) Da die Schemen nicht stofflich sind, können sie nicht sterben, sondern zerfasern wie Rauch und setzen sich erneut zusammen. Gewöhnliche Waffen richten gegen sie nur den halben Schaden an.

**) Die Schemen sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss, Herrschaft, Form* und *Hellsicht*. Alle anderen Zauber müssen die angegebene MR überwinden.

Jeder der Helden bekommt es mit mehreren Schemen zu tun, und in jeder Kampfunde werden es mehr. Diese wollen die Helden nicht töten, sondern zum Feuer drängen, und ihre Überzahl macht jede Flucht unmöglich. Es mag den Helden gelingen, Atempausen zu erkämpfen, doch für jeden erschlagenen Schemen sind drei neue zur Stelle.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Halt!”

Die Stimme ist leise und dünn, aber von einer Macht durchdrungen, die alles innehalten lässt. Ihr seht den schwarzen Schmetterling heranflattern, der Alwin in den Wald gelockt hat. Erst jetzt fällt euch auf, dass das spanngroße Wesen wie ein Reittier aufgezäumt ist. Im Sattel sitzt eine zierliche Gestalt: Schwarzes Haar umrahmt einen ausgemergelten Frauenkörper, und die Augen versprühen grausame Bosheit.

Sie macht eine Bewegung mit einem Stab, dessen Ende einer verdorrten Blüte gleicht, und ihr Reittier bewegt sich gehorsam in Alwins Richtung.

“Diesen hier will ich selbst!”, keift sie. “Phasmagor sehnt sich schon lange nach einem Gefährten.”

Dabei tätschelt sie dem Schmetterling den Kopf.

“Aber jene dort”, sie weist auf euch, “könnt ihr haben und zu euresgleichen machen!”

Die Schemen, die Alwin gepackt haben, machen kehrt und zerren ihn dem Schmetterling hinterher, der bereits den Pfad entlangflattert. Seine Schreie und das Lachen der Fee sind noch nicht verklungen, als die Schemen euch erneut und mit noch größerem Zorn zum Feuer zerren, dessen toter Qualm ein schreckliches Ende als Schemen für euch bereithält.

Erneut stürzen sich die Schemen mit stummer Wut auf die Helden, deren Ende unausweichlich scheint. Gerade als der erste nur noch eine Handbreit vom Feuer entfernt ist, tritt eine Veränderung ein: Die Flammen verdunkeln sich. Zwar lodert es noch immer zu den Wipfeln hinauf, doch wie eine Decke liegt nun tintige Schwärze darüber und verdunkelt den Lichtschein auf einen Bruchteil seiner vorigen Intensität. Sofort verlieren die Schemen an Kraft (Einbußen auf LeP, AT und PA) und lassen größtenteils von den Helden ab, die sich endlich befreien können. Als sie sich umschaun, entdecken sie nahe des Pfades einen alten Mann mit seinem Esel.

Ellerdorn winkt die Helden zu sich, und ihr Rückzug wird nur noch von wenigen Schemen behindert, die sich im Fackelschein der Helden aufhalten. Doch sie haben die Lichtung noch nicht wieder verlassen, als Shantirlas Zauber schwindet: Die Decke aus Schwärze bekommt Löcher, und das Feuer gewinnt erneut an Heftigkeit. Die Atempause endet wenig später, als der Zauber der Fee erlischt, aber sie ist lang genug, um der Gruppe die Flucht aus dem Herzen des Waldes zu ermöglichen.

LICHT INS DUNKEL

Shantirlia (von der die Helden vermutlich erst jetzt erfahren, dass sie eine Biestinger ist) und Ellerdorn haben ebenfalls den Schemenwald betreten, um Alwin vor Ganestri zu retten. Dies ist der Name der Fee,

die Alwin in ihrer Hand hat. Beide haben schon von ihr gehört, sind ihr aber noch nicht begegnet.

Die Helden dürften zunächst das ein oder andere Hühnchen mit Ellerdorn rupfen wollen, bevor sie mit ihm kooperieren. Hinzu kommt, dass sie immer noch nicht Alwins Geschichte kennen. Ellerdorn würde sich am liebsten auch weiterhin in geheimnisvolles Schweigen hüllen, doch nicht einmal mehr Shantirlia ist mit dieser Haltung noch einverstanden. Sie überzeugt Ellerdorn in einem kurzen Wortwechsel, dass die Helden ihrer beider Vertrauen verdienen und das Recht haben, alles zu erfahren. Ellerdorn weicht sie daraufhin in kurzen Worten in die Vorgeschichte des Abenteuers ein.

Die Helden müssen sich nun mit Ellerdorn darüber einigen, was nach Alwins Rettung mit diesem geschehen soll. Ellerdorn will natürlich, dass Alwin wieder auf seinen Hof zurückkehrt, aber die Helden dürften da anderer Meinung sein. Im Gegensatz zu Ellerdorn haben sie das Leid von Mutter und Sohn hautnah miterlebt. Ihr Versprechen an Tsaiane sollten sie noch nicht vergessen haben, und so dürften sie fordern, dass Ellerdorn Alwin freigibt und zu Tsaiane zurückkehren lässt, ohne sich erneut einzumischen.

Verdeutlichen Sie bei der Darstellung des alten Feenwächters, dass dieser nicht herzlos und schlecht ist. Er entführte Alwin nicht aus böser Absicht, sondern in der Überzeugung, das Richtige zu tun. Ellerdorn vertritt den Standpunkt, für das Feentor Opfer von anderen einfordern zu können, so wie er selber seit Jahrhunderten Opfer dafür bringt. Diese Haltung, gepaart mit dem einsiedlerischen Unwillen, sich mit anderen auseinander zu setzen, ergab seine Motivation für den Kindesraub. Wenn die Helden sich zu Moral-Alveraniaren aufschwingen, lassen Sie Shantirlia für den Alten sprechen und einwerfen, dass es in dieser Frage keine richtigen oder falschen Antworten gibt, sondern nur falsche und ganz falsche.

Am Ende gelingt es den Helden, Ellerdorn die Augen dafür zu öffnen, welches Unrecht er Tsaiane und Alwin antat, indem er seine Wacht über das Feentor über alles andere stellte. Der Alte erweist sich als fähig, sich zu ändern: Mit götterfürchtigem Ernst verspricht Ellerdorn, Alwin zu Tsaiane zurückkehren zu lassen, ohne sich je wieder in beider Leben einzumischen.

GANESTRIS SCHLOSS

Shantirlia führt die Gruppe durch den Wald. Die Biestinger weiß, wo Ganestri sich befindet, und schlägt einen gewundenen Weg zu ihrem Aufenthaltsort ein. Auf einer baumfreien Anhöhe steht ein einzelner, gewaltiger Baum, so dick, dass zehn Männer ihn nicht umfassen könnten. Der Baum ist tot, und aus klaffenden Löchern in seiner Borke rieseln die mehligten Überreste seines vermodernden Innern. Es dauert einen Moment, bis die Helden erkennen, dass sie bereits vor dem Schloss der Fee stehen.

Die Moderlöcher in der Borke des Baumes können von vorsichtigen Kletterern als Tritte benutzt werden, brechen jedoch leicht weg. Einige *Klettern*-Proben mit Aufschlägen bis zu 6 Punkten sind nötig, um ein Loch fünf Manneslängen über dem Boden zu erreichen, das groß genug ist, einen Menschen durchzulassen. Für Shantirlia gibt es keine Möglichkeit, dorthin zu gelangen, so dass Ellerdorn und die Helden Ganestri allein entgegentreten müssen.

Im Toten Baum

Das Innere des Toten Baumes riecht nach Moder und Verfall. Bei jedem Schritt sinken die Füße bis zum Knöchel in den modrigen Holzstaub ein, in dem es wimmelt und raschelt. Auch in der Luft schwebt der Staub, kriecht in Mund und Nase und verbrennt dort, wo er von den Fackeln entzündet wird, mit einem Knistern.

Die Helden finden sich in einem runden Raum wieder, dessen Durchmesser den des Baumstammes weit übertrifft; auch gibt es von innen heraus Fenster, die von außen nicht zu sehen waren. An den Wänden des Raumes zeigen Schemen die grausam-schöne Gestalt ihrer Herrin in Übermannsgröße. Die flackernden, wechselnden Darstellungen zeigen Ganestri auf einem Thron oder dabei, wie sie Eindringlinge durchs Schementor schießt, aber auch, wie sie ergriffen einem unhörbaren Lied lauscht oder sich in einem Spiegel betrachtet. Bis auf eine Holztreppe, die nach unten führt, ist der Raum leer.

GANESTRI

Die Herrscherin des Schemenwaldes hat den ausgemergelten Körper einer spannlangen Frau. Ihr schwarzes Haar ist lang und dicht, ihre ebenfalls schwarze Augen sind pupillenlos und ihr Blick stechend. Ihre Hände und Füße weisen je sechs Finger und Zehen auf. Flügel oder ähnliches besitzt sie nicht.

Ganestri ist eine Fee der übelsten Sorte – boshaft, verspielt und durch und durch grausam. Zwar ist sie berechenbarer als viele andere Feenwesen, doch ihrer Gefährlichkeit tut das kaum einen Abbruch. Kaum ein Mensch und wenige Feen, die Ganestri begegneten, konnten hinterher noch davon berichten.

Der größte Feind Ganestris ist die Langeweile, und um diese zu bekämpfen, lockt sie besonders gerne zauberkräftige Wesen an, um diese zu quälen. Feen, Einhörner und auch zauberkundige Menschen dienen ihr bevorzugt als Zeitvertreib. Als Alwin sich dem Wald näherte, fiel ihr Augenmerk auf ihn und sie wollte ihn in ihre Gewalt bringen, so dass sie ihr Reittier Phasmagor aussandte, ihn in den Wald zu locken.

PHASMAGOR

Ganestris Reittier ist niemand anderes als Ragadun, der Müllerssohn aus der Legende vom Schemenwald (siehe Seite 8). Bei seiner Suche nach Halmegund fiel er in Ganestris Hände, die ihn nicht den Schemen vorwarf, sondern ihn in einen großen Schmetterling verwandelte, der ihr seither zur Unterhaltung und als Reittier dient. Der Schmetterling hat immer noch Ragaduns Gesicht, denn die grausame Fee empfindet Spaß daran, dass er seine endlose Gefangenschaft miterlebt, ohne das Geringste daran ändern zu können.

Ganestri hat keine direkte Macht über Phasmagor, sondern benutzt ihren Blütenstab, um ihn zu kontrollieren.

DER THRONSAAL

Die hölzerne Treppe führt die Helden hinab, bis sie scheinbar tief unter der Erde sind. Sie mündet in Ganestris Thronsaal, der zunächst wenig Eindruck macht. Er durchmisst nur wenige Schritte, die Decke ist niedrig, und ein paar Kerzen, um die Phasmagor ziellos umherflattert, spenden flackerndes Licht. Der einzige größere Gegenstand ist eine morsche Holzfigur Ganestris, die den Helden gerade mal bis zum Knie reicht und dazu einlädt, ihr einen Tritt zu versetzen. Doch dazu kommt es nicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ah, da haben wir ja die unverschämten Eindringlinge, die mein großzügiges Angebot, mir als Schemen dienen zu dürfen, frecherweise abzulehnen wagen. Doch freut euch nicht zu früh – noch ist euer Morgen nicht angebrochen.“

Endlich entdeckt ihr die Fee auf der Holzfigur vor euch. Sie sitzt auf dem Kopf ihrer eigenen Statue wie auf einem Thron.

Ganestris schwarze Augen blitzen boshaft auf, als sie zu euch heraufschaut. „Es ziemt sich nicht, dass die Herrin zu ihren Unterebenen heraufsehen muss. Das werde ich ändern!“

Sie klatscht kichernd in die Hände, und auf ihr Zeichen hin beginnt der ganze Thronsaal zu wachsen. Die Wände weichen wie scheues Wild zurück, die Decke macht einen Satz nach oben und der Holzthron vor euch beginnt zu wachsen, bis er euch um das Fünf- oder Sechsfache überragt. Ganestri ist ebenfalls gewachsen und thront nun wirklich über euch.

Die Erkenntnis trifft euch wie ein Schlag. Nicht der Raum ist gewachsen – ihr seid geschrumpft. Ganestri hat euch eure Größe geraubt.

Ellerdorn und die Helden sind durch Ganestris Magie mitsamt aller Habe auf einen Bruchteil ihrer Größe geschrumpft und messen jetzt weniger als einen halben Spann. Der Fee reichen sie kaum bis zur Taille, und die für sie angefertigten Möbel im Thronsaal – ein Tisch,

Stühle, eine mit Brackwasser gefüllte Badewanne – sind für die Helden mehr als doppelt so groß wie gewöhnlich.

Ganestri amüsiert sich köstlich über ihren Streich, tanzt mit abgehackten Bewegungen auf dem Kopf ihrer Statue und gratuliert einem Schemen, der ihre Bewegungen wie ein Spiegel wiedergibt. Die Frage nach Alwin quittiert sie mit einem Winken mit ihrem Blütenstab. Auf ihr Kommando verlässt Phasmagor, der nunmehr gigantische Schmetterling, die Kerzen und flattert herbei. Erst jetzt erkennen die Helden, was es mit ihm auf sich hat: Der schwarze Schmetterling hat das Gesicht eines jungen Mannes, dessen Blick ungeahntes Grauen andeutet. Anstelle eines Mundes ragt ein langer, aufgerollter Saugrüssel hervor. Der Schmetterling wirkt groß genug, um alle Helden und Ellerdorn gleichzeitig tragen zu können – und der Wind seiner Schwingen kann sie alle von den Beinen fegen.

Ganestris Reit- und Haustier Phasmagor wünscht sich seit langem einen Spielgefährten, und Alwin soll dieser Gefährte werden. Sie deutet auf ein zappelndes Bündel, aus dem sein rothaariger Schopf hervorragt. Der Junge wurde ebenfalls verkleinert und hängt in schwarze Seidenfäden eingesponnen an einer langen Schnur von der Decke herab, direkt über einem großen Kohlebecken. Die Schnur läuft durch einen Ring an der Decke und ist an Ganestris Thron festgeknotet. Eine schwarze, anderthalb Spann lange Raupe kriecht die Schnur empor zu Alwin. Wenn sie ihn erreicht, wird sie ihn fressen, sich verpuppen und als Phasmagors Zwilling schlüpfen.

Ganestri gibt den Helden und Ellerdorn die Gelegenheit, in einem grausamen Spiel Alwin zu retten. Wenn sie ihn befreien, bevor die Schwarzraupe ihn erreicht, lässt sie alle gehen; versagen sie jedoch, endet Alwin als Schmetterling und die anderen als Schemen. Den Helden bleibt keine andere Wahl, als darauf einzugehen.

GANESTRIS SPIEL

Um Alwin zu befreien, der nach den derzeitigen Maßstäben der Helden in etwa fünfzehn Schritt Höhe hängt, müssen sie zunächst die Statue erklimmen und zum Ansatz der Schnur gelangen. Sie können nicht einfach den Knoten lösen oder die Schnur durchtrennen, da Alwin dann in die Kohlen stürzen würde. Sie müssen das Ende der Schnur also stets beschweren – und wenn die Raupe den Ring an der Decke überwindet und das letzte Stück zu ihm herab kriecht, muss ihr Gewicht zusätzlich gehalten werden, was mindestens drei Personen erfordert. Wer es der Schwarzraupe gleichtun und an der Schnur nach oben klettern will, muss nicht nur gute Talentwerte in *Körperbeherrschung* und *Klettern* aufweisen, sondern auch an der gefräßigen Raupe vorbeikommen.

Im Saal gibt es weitere Schnüre, an denen man sich zu Alwins Schnur schwingen kann. Ebenfalls ist es möglich, dafür zu sorgen, dass Alwin einen Sturz überleben kann; etwa indem man das Kohlebecken verrückt und stattdessen die Badewanne dort positioniert.

Ganestri, die nie von einem fairen Spiel sprach, fliegt unterdessen auf Phasmagor umher und behindert die Helden nach Kräften. Dazu setzt sie Phasmagors Rüssel und den Wind ein, den seine Flügel verursachen. Mit ihrer Magie kann sie zudem Oberflächen mit einer Schleimschicht bedecken, Holz in Augenblicken vermodern lassen oder einen Strahl schwarzen Rauchs abschießen.

Und die kostbare Zeit verrinnt stetig, denn die Raupe ist hungrig und braucht nur wenige Minuten, um Alwin zu erreichen.

Phasmagor (für die verkleinerten Helden)

Rüssel: INI 9+1W6 AT 14 PA 8 TP 1W+3 DK N
 LeP 60 AuP unendlich RS 1 (Flügel) bzw. 3 (Rumpf) KO 15
 GS 10/4 MR 8 GW 7

Besondere Kampfregeln: Flugangriff

Schwarzraupe

Biss: INI 4+1W6 AT 6 PA 4 TP 1W+2 DK N
 LeP 40 AuP 150 RS 3 KO 18 GS 3 MR 4 GW 5

Besondere Kampfregeln: Helden, die die Schwarzraupe am Seil hängend bekämpfen, erhalten Abzüge von 6 bis 8 Punkten auf ihre AT und PA. Diese Abzüge gelten nicht für die Raupe.



Ganestri

Ganestri kämpft nicht, sondern verwendet ihre Zauberkräfte, um sich zur Wehr zu setzen. Obwohl sie keine Spruchzauberei anwendet, können Sie sich zur Ausgestaltung ihrer Magie an Zaubern aus dem **Liber Cantiones** orientieren, die die Merkmale *Objekt* oder *Elementar* (*Humus, Luft, Feuer*) haben (etwa **BRENNE, EISENROST, ORCANOFAXIUS**). Ganestri hat eine Magieresistenz von 13, die als Probenaufschlag für jegliche gegen sie gerichtete Zauberei zum Tragen kommt, während sie gegen die Merkmale *Einfluss, Form, Herrschaft* und *Hellsicht* immun ist.

Die Helden haben kaum eine Chance, Alwin zu retten, wenn sie fair spielen. Selbst wenn sie wider Erwarten siegreich wären, würde Ganestri ihr Versprechen brechen und sie dennoch in Schemen und Schmetterlinge verwandeln. Die Helden können daher nur gewinnen, wenn sie die Fee mit ihren eigenen Waffen schlagen. Dies gelingt am besten über Phasmagor: Der riesige Schmetterling ist der Schlüssel zu Ganestris Überlegenheit, und er gehorcht den Befehlen des Blütenstabes, wie ihre steten Bewegungen mit dem Stab verdeutlichen. Wenn es den Helden gelingt, an den Stab zu kommen, sind sie in der Lage, mit Phasmagors Hilfe Alwin zu befreien und Ganestris Schloss auf seinem Rücken zu verlassen.

Die Helden können auf verschiedene Weise an den Stab kommen: Sie können Ganestris Eitelkeit ausnutzen und sie durch Schmeicheleien in ihre Nähe locken (eine gute Aufgabe für Feenfreunde) oder ihr drohen, ihre Statue und den Thron zu schänden. Tollkühne (und verzweifelte) Helden können auch versuchen, an einem Seil durch den Raum zu schwingen und ihr den Stab im Flug aus der Hand zu reißen. Wenn die Helden partout keinen Erfolg haben, gibt sich Ellerdorn, der ansonsten eher im Hintergrund bleibt, als Wächter eines Feentors zu erkennen und bietet sich im Tausch gegen Alwin an.

Die Fee verlässt Phasmagors Sattel, damit der Schmetterling den Alten einspinnen kann, und bietet den Helden so die Gelegenheit, ihr den Stab zu entreißen.

Wenn sie den Blütenstab, einen schrittlangen verholzten Stängel mit einer verwelkten Lilie an der Spitze, in Händen halten, können sie damit Phasmagor herbeirufen und auf seinen Rücken steigen. Es ist schwierig, aber nicht unmöglich, ihn zu steuern (*Reiten*-Proben mit

großen Aufschlägen) und mitsamt Ellerdorn und Alwin vor der Fee zu fliehen, die erfolglos versucht, den Schmetterling zum Umkehren zu bewegen und dabei Geifer und Galle spuckt.

In einer waghalsigen Flucht vor den Zaubern der Fee schwingt sich Phasmagor im toten Baum empor und flattert endlich aus dem Stamm

heraus in den Wald. Im selben Moment wachsen die Helden, Alwin und Ellerdorn wieder auf ihre alte Größe an und purzeln zu Boden, wo sie mehr oder weniger unsanft im Moos landen und freudig von Shantirlia begrüßt werden.

ALWINS SCHICKSAL

DIE FLUCHT

Kaum haben sich die Helden wieder aufgerappelt, verwandelt sich Ganestris Wutgeheul in einen fremdartigen Singsang. Während die Gruppe die Flucht in die Welt der Menschen antritt, tut die zornige Fee das Äußerste, um ihre Beute wiederzuerlangen: Sie steckt die Bäume in Brand, um ihren Schemen zu ermöglichen, sich im Feuerchein von den Stämmen zu lösen.

Gestalten Sie eine abtraumhafte Flucht durch den brennenden Wald. Die Schemen sind der Gruppe dicht auf den Fersen. Überall brennen Bäume, Hitze und Rauch werden unangenehm. Mehr als einmal stolpern Alwin oder Ellerdorn, und die Helden müssen die Schemen so lange zurückhalten, bis alle wieder auf den Beinen sind. Doch immer häufiger versperren die Schemen ihnen den Weg, offensichtlich darum bemüht, die Fliehenden einzukesseln. Shantirlia kann zwar Erschöpfte oder Verletzte über kurze Strecken auf den Rücken nehmen, ihre Zauberkraft reicht aber nicht mehr, um die Schemen erneut aufzuhalten.

In ihrem Zorn hat Ganestri mittlerweile fast alle Bäume entflammt. Der Rauch beißt in den Augen und reizt die Lungen. Auch wenn die Helden das Unvermeidliche noch hinauszögern, am Ende werden sie und die anderen von den Schemen umzingelt. Sie bilden einen Kreis um die Gruppe, der sich langsam zuzieht. Auch Ganestri stößt hinzu, von zwei Schemen getragen, und weidet sich aus sicherer Entfernung an der aussichtslosen Lage ihrer Opfer.

STARK IM GLAUBEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist aus. Vorbei. Diesmal könnt ihr der Falle nicht mehr ent-schlüpfen, niemand wird zu eurer Rettung eilen. Grimmig ent-schlossen, euer Leben so teuer wie möglich zu verkaufen, packt ihr ein letztes Mal eure Waffen fester. Die Schemen geraten in Bewegung und stürzen sich von allen Seiten auf euch. Ihre Klauen holen aus und ...

... etwas blitzt auf. Ein mehrfarbiger Lichtstrahl fährt aus dem düsteren Himmel herab, durch die Rauchwolken hindurch und lässt die Schemen innehalten. Der Geruch nach Kirschblüten liegt in der Luft. Ein weiterer Lichtstrahl kommt hinzu, dann noch einer, schließlich eine ganze Kaskade aus Licht, das den dichten Rauch über dem Herzen des Waldes blau, grün, gelb, orange und rot wiederscheinen lässt.

Die Lichtstrahlen verdichten sich und formen einen Regenbogen, dessen Intensität euch schauern lässt. Und nicht nur euch: Auch die Schemen haben jegliche Angriffslust verloren. Das gleißende, vielfarbige Licht überstrahlt sie und lässt sie verblassen, bis sie nicht mehr zu sehen sind. Der Ring um euch löst sich auf, als die Schemen vor dem regenbogenfarbenen Licht fliehen und den Schutz der Bäume suchen.

Das Licht kommt von einer Person, die am Rand des Ringes aus verwehenden Schemen steht: Tsaiane, die die Hände in die Luft streckt und die junge Göttin lobpreist. Tsaiane, die Geweihte der Tsa.

Tsaiane wartete stundenlang am Rande des Schemenwaldes auf die Rückkehr der Helden und Alwin. Als sie Rauchwolken aufsteigen sah, befürchtete sie das Schlimmste und folgte ihnen in den Wald. Sie kommt gerade rechtzeitig, um Alwins Leben in höchster Gefahr zu sehen. Nur noch ein Wunder kann ihn vor Ganestris Zorn retten, und so besinnt sich Tsaiane auf ihre Göttin zurück, von der sie sich nie ganz entfernte, und wirkt ein Wunder. Tsas Götterwirken von der-

tigem Ausmaß in einer Feenwelt ist durchaus außergewöhnlich und mag den Verdacht erwecken, dass der jungen Göttin Einiges an Alwin liegt.

Doch gerettet ist der Knabe immer noch nicht, denn der gefahrvolle Rückweg nach Aventurien durch den brennenden Wald ist noch nicht vollendet. Nicht nur die verbliebenen Schemen, die dem Licht entkamen, stellen dabei eine Gefahr dar, sondern auch der tobende Brand erschwert den Weg der Gruppe weiterhin.

Um den Waldrand zu erreichen, müssen die Helden den Vers aufsa-gen, den sie vom Wurzelbold Zetermoos gelernt haben. Endlich ist durch die Stämme frisches Morgenrot zu sehen. Der Tag bricht an, Albertain ist nicht mehr weit. Hustend, keuchend und mehr tot als lebendig taumeln die Gefährten aus dem Wald der Schemen heraus und sehen nach der langen Nacht endlich wieder die Pratoscheibe, die sich über den Horizont schiebt. Die Gefahr ist überstanden.

TSAIANES TOD

Über dem Wald stehen dichte Rauchwolken. Auch wenn die Bäume am Waldrand nicht in Flammen stehen, so ist Ganestris Reich doch zu Asche zerfallen und ihre Macht empfindlich geschrumpft.

Die Helden wollen sich gerade jubelnd in die Arme fallen, als Alwin angsterfüllt aufschreit. Tsaiane ist auf dem Boden zusammengebrochen. Sie hat eine schreckliche Wunde von einer Schemenklau erhal-ten und liegt im Sterben. Aber sie lächelt, denn sie glaubt, dass dies Tsas Wille ist: "Selbst eine milde Göttin verlangt ein Opfer von jenen, die ihr Unrecht tun und denen sie dennoch Gnade erweist."

Eventuell noch vorhandene Heiltränke oder -zauber lehnt Tsaiane daher ab.

Ellerdorn kniet bei Tsaiane nieder und bittet sie um Verzeihung für das, was er ihr antat, während ihm die Tränen über das bärtige Ge-sicht laufen. Lächelnd vergibt Tsaiane ihm und auch Shantirlia, die darob verlegen mit den Hufen scharrt.

Die Sterbende dankt auch und besonders ergriffen den Helden, in de-ren Schuld sie und Alwin für immer stehen werden, und segnet sie in Tsas Namen. Dann wendet sie sich Alwin zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Alwin, mein lieber Junge. Du hast deine Mutter gesucht und gefunden, doch sie ist bereits auf dem Weg in Borons Hallen. Ich wünschte, wir hätten mehr Zeit miteinander haben können. Doch das Wenige, was ich über dich erfahren durfte, überzeugt mich, dass du auf dem besten Wege bist, von einem ungewöhnlichen Jungen zu einem außergewöhnlichen Mann zu werden." Tsaianes Stimme wird schwächer, aber sie kämpft den Tod zu-rück, sie hat noch mehr zu sagen.

"Alwin, ich wünsche, dass du Ellerdorn begleitest und sein Erbe antrittst; er hat dich bist jetzt wohl und weise unterrichtet und wird dies auch weiterhin tun. Aber um zu wissen, wer du bist, musst du erfahren, woher du kommst. Deine Mutter kennst du nun, deinen Vater hingegen noch nicht. Ich will, dass du ihn ebenfalls kennen lernst, denn er ist wie du wahrhaft ungewöhnlich. Sein Name lautet ..."

Ihre Stimme ist nur noch ein Hauch, und Alwin beugt sich zu ihrem Mund, um den Namen seines Vaters zu hören. Ein letztes Mal flüstert Tsaiane stolz den Namen ihres Sohnes, dann schließt sie ihre Augen. Schluchzend bricht Alwin über ihr zu-sammen.

Golgaris Schwingen rauschen. Tsaianes Leben endet.

Nach Tsaianes Tod geschieht etwas Unerwartetes: Ein schwarzer Schmetterling flattert herbei und setzt sich auf Alwins Schulter. Er ist

handteller groß, hat das Gesicht eines Menschen – und er sieht aus, als würde er lächeln. Es ist Phasmagor, der nach der Flucht mit den Helden dem Bann der Fee entkam und mit ihnen gemeinsam nach Aventurien zurückkehrte.

Das Wesen der jungen Göttin ist Vergehen und Erneuerung: Jemand verliert sein Leben, jemand anders gewinnt es zurück.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

An dieser Stelle endet Schemenhaftes Schicksal, auch wenn es für die Helden noch Vieles zu klären gibt. Tsaiane verdient ein würdiges Begräbnis, Alwins Tränen müssen getrocknet werden, und es muss ein Weg gefunden werden, um Ragadun vom Schmetterling Phasmagor wieder in seine menschliche Gestalt zurückzuverwandeln (wofür ein versierter Verwandlungszauberer vonnöten ist). All dies sind Dinge, an deren Erledigung die Helden sich beteiligen können, bevor sie ihren eigenen Weg fortsetzen.

Schließlich geht es ans Abschiednehmen von Alwin, Shantiria und Ellerdorn. Der Alte reicht den Helden die Hand in Freundschaft, die Eselin schaut verlegen und Alwin vergießt hemmungslos Tränen, als er die Helden umarmt und sich herzlich von ihnen verabschiedet. Von nun an sind sie stets auf Ellerdorns Hof willkommen.

DER LOHN DER MÜHEN

Die Helden erhalten für ihre Verdienste 300 AP. Spezielle Erfahrungen können Sie auf *Sagen/Legenden* und *Magiekunde* gewähren, darüber hinaus auf diejenigen Talente, die häufig verwendet wurden: möglicherweise *Wettervorhersage*, *Sich Verstecken*, *Reiten*, *Klettern* und ein *Kampftalent*. Weiterhin haben die Helden die Freundschaft von

DRAMATIS PERSONAE

ALWIN KUPFERHAAR

Der rotblonde, sommersprossige Alwin ist ungefähr elf Jahre alt; so genau kann das niemand sagen. Er wurde vor sieben aventurischen Jahren geboren, verbrachte einen Großteil seines Lebens in den Feenreichen, in denen die Zeit anders verläuft, und alterte mal schneller, mal langsamer. Alwin wurde von Ellerdorn darauf vorbereitet, einmal die Wacht über das Feentor zu übernehmen, und er verspricht ein guter Nachfolger zu werden: Er lernt schnell, kennt die Gebräuche von Feen und verfügt über eine magische Begabung, die Ähnlichkeit mit der feischen Magie aufweist. So weit, diese kontrolliert einzusetzen, ist er allerdings noch nicht.

Alwin ist überaus neugierig, was ihn oft in Schwierigkeiten bringt. Er hat sich einen Großteil seiner kindlichen Naivität bewahrt, und seine Weltfremdheit – er hat den Hof seit seiner Entführung nicht mehr verlassen, außer um in die Feenlande zu gehen – tut ein Übriges dazu, dass Menschen ihn schnell für wunderbarlich und seltsam halten.

In jüngster Zeit verspürt Alwin immer stärker, dass seine Herkunft ein Geheimnis umgibt, das Ellerdorn nicht lüften kann oder will. In ihm baut sich eine Unzufriedenheit mit seinem Mentor auf, die mit der Sehnsucht nach Normalität, nach einem Leben mit Mutter und Vater zusammenfällt, die sich in dem Abenteuer schließlich Bahn bricht.

Geboren: 1020 BF

(Aufenthalte in den Feenwelten ließen ihn um vier Jahre altern)

Haarfarbe: rotblond

Herausragende Eigenschaften: IN 12, Neugier 11

Herausragende Talente: Sagen/Legenden 11

Zitate: »Wie hast du das gemacht?«

»Eine geflügelte Schildkröte hat mir einmal einen Tanz beigebracht, der geht so ...«

ELLERDORN ARDANTYR

Ellerdorn wurde im Jahr 602 BF geboren, doch Feenmagie ließ ihn mehr als vierhundert Jahre alt werden. Er ist ein alter Mann mit langem, weißem Haar und wallendem Bart und sieht mit seiner

Ellerdorn, Shantiria und Alwin, Ellerdorns Erben, errungen – drei Gestalten, von denen man in den Ländern am Großen Fluss sicherlich noch häufiger hören mag.

Ellerdorn lässt es sich nicht nehmen, jedem der Helden eine Perle im Wert von zehn Dukaten zu geben, damit sie das letzte Stück ihrer Reise nicht mehr im Laub schlafen müssen.

DAS ABENTEUER ALS TEIL DER RAHMENKAMPAGNE

Auch wenn Sie das Abenteuer als Auftakt zur Rahmenkampagne gespielt haben, nehmen die Helden fürs Erste Abschied von Ellerdorn und Alwin, denn der alte Feenwächter will keine Zeit mehr verlieren und Alwin im Laufe der kommenden Monate auf sein Erbe vorbereiten. Aber er hat seine Lektion gelernt und respektiert Tsaianes letzten Willen, dass Alwin seinen Vater kennen lernen möge, auch wenn dies sicherlich neue Schwierigkeiten mit sich bringt. Er bittet daher die Helden, ihm dabei zu helfen, indem sie Alwins Vater suchen und diesen, wenn sie ihn gefunden haben, auf seinen Hof bringen.

Der Gesuchte ist niemand anderes als Hahnebüch von Singinsfeld, jener Schelm, dem die Helden bereits in Weidenau begegnet sind. Als Anhaltspunkt erhalten die Helden den Namen einer Nixe, die mit dem Mann befreundet sei und den Helden sicherlich Auskunft über seinen Aufenthaltsort geben könne.

Die Helden reisen also nach Havena, was wahrscheinlich ohnehin ihr Reiseziel war, wo sie in die Ereignisse des Abenteuers *Der Schrecken aus der Tiefe* verwickelt werden. Näheres zur Rahmenkampagne finden Sie auf Seite 84.

einfachen Leinenkutte und dem knorrigen Wanderstab wie ein Wanderprediger aus. Er ist kein Mann großer Worte, und eine unerschütterliche Aura umgibt ihn, die von seinem hohen Alter herrührt und von der Tatsache, dass Ellerdorn sein Geschick und das der anderen Sterblichen nicht mehr so ernst nimmt, wie es Menschen üblicherweise tun.

Ellerdorn verlässt seinen Hof in der Muhrsape nur noch selten, um sich unter Leute zu mischen, und das merkt man ihm an. Seine Umgangsformen sind ungeschliffen und er hat eine herrische, bestimmende Art – zumindest gegenüber anderen Menschen. Ellerdorn hat so viel Zeit in den Feenlanden verbracht, dass er sich nur noch dort zu Hause fühlt, und unter Feen will er auch seinen Lebensabend verbringen. Näheres zu Ellerdorn und seinem Hof finden Sie in AGF 160, 161 und 176.

Geboren: 602 BF

Größe: 1,72

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: blau

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 17

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 15, Sagen/Legenden 13, Magiekunde 12

Knüppel: INI 6+1W6 AT 10 PA 9 TP 1W DK N

LeP 33 AuP 28 KO 10 RS 0 MR 7 GS 5

Zitat: »Weil ich es sage.«

TSAIANE KUPFERHAAR

Früher war Tsaiane eine typische Geweihte der jungen Göttin: offen und direkt, reiselustig und neuen, aufregenden Abenteuern nie abgeneigt. So ließ sie sich auch ohne viel Federlesens mit dem Schelm Hahnebüch ein, mit dem sie einige glückliche Monate verlebte, bis sie wieder getrennt voneinander durch die westlichen Provinzen zogen. Nach dem Verlust Alwins richtete Tsaiane ihre verzweifelte Wut auch gegen Tsai und wandte sich schließlich von der jungen Göttin ab.

Der Schmerz über den Verlust ihres Sohnes ist der einst so heiteren Frau auch nach sieben Jahren noch deutlich anzumerken. Die patente Mittdreißigerin ist wie ein wolkenverhangener Berggipfel, dessen Spitze nur noch selten zu sehen ist; ihre Freundlichkeit und Aufge-

schlossenheit vermögen ihre Melancholie nicht zu verbergen. Tsas Gebot, sich stets Neuem zuzuwenden, legte sie jedoch nie ganz ab, und so gibt es kaum ein Wissensgebiet oder Handwerk, in dem Tsaiane nicht zumindest über Grundkenntnisse verfügt, sei es als Hebamme oder Boltanspielerin, in Sprachen oder beim Bogenbau, am Webstuhl oder am Kletterseil, auf dem Pferderücken oder der Bühne. Tsaiane hat kupferrotes Haar und trägt am liebsten einfache, praktische Kleider, für die sie bunte, kräftige Farben bevorzugt.

Geboren: 991 BF **Größe:** 1,76
Haarfarbe: kupferrot **Augenfarbe:** grau
Herausragende Eigenschaften: IN 14, FF 15
Herausragende Talente: viele Talente der Bereiche Handwerk, Gesellschaft und Wissen zwischen 5 und 10
Zitat: »Wie? Nein, ich war nur in meinen Gedanken woanders.«

SHANTIRLIA

Biestinger sind Feenwesen in Gestalt von Tieren. Shantirlia kommt als gutmütige Eselin daher und ist auf den ersten Blick nicht von einem gewöhnlichen Grautier zu unterscheiden. Sie spricht die Sprache der Menschen und verfügt über feische Magie, die allerdings vergleichsweise schwach ausfällt.

Shantirlia ist seit Jahrzehnten eine treue Freundin Ellerdorns und half ihm bei der Suche nach Alwin. Auch beim Kinderraub unterstützte sie ihn, obwohl sie schon damals nicht mit seiner Entscheidung einverstanden war. Sie, die Fee, ahnte schon damals, was der Mensch nicht wahrhaben wollte: dass sie mit Alwins Raub mehr Unheil anrichten würden, als sie je wieder aufwiegen können. Doch Shantirlia war noch nie in der Lage, mit Ellerdorn zu schimpfen oder ihn zu rechtzuweisen. Der Grund dafür: Sie liebt ihn. Aber es ist eine unglückliche, sehnsüchtige Liebe, die sie in ihrem Herzen einschließt, denn sie erlebte einst, wie Ellerdorns Liebe zurückgewiesen wurde, was er niemals völlig überwand. Shantirlias Angst vor einem derartigen Schlag ist größer als ihre Sehnsucht.

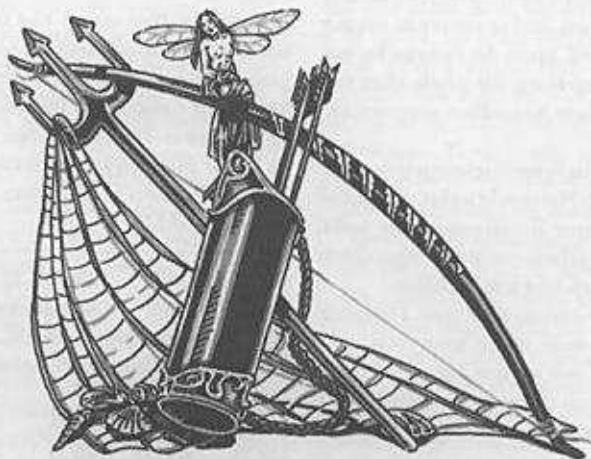
Größe: ca. 1,30 **Augenfarbe:** grün-golden
Herausragende Eigenschaften: IN 13, CH 16, KO 15
Herausragende Talente: Singen 15, Überzeugen 13, Sagen/Legenden 12
Biss: INI 8+1W6 **AT** 9 **PA** 10 **TP** 1W **DK** H
Tritt: INI 8+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W+2 **DK** N
LeP 40 **AuP** 60 **RS** 1 **KO** 15 **GS** 6 **MR** 8
Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff / Niederwerfen (5, Tritt)
Zitat: »Nun streitet doch nicht schon wieder!«

PRAIOWYN VI LLVD

Wenn Kriege harte Zeiten sind, die harte Männer erfordern, dann ist Praiowyn genau der richtige Mann für Albernia. Er ist dafür bekannt, weder seine Männer noch sich selbst zu schonen, und das hat ihm unter den Soldaten einen zwiespältigen Ruf beschert. Die einen hasen ihn wegen seiner Schleiferei, die anderen respektieren ihn, weil er alle Torturen auch sich selbst auferlegt und weil er ein erfolgreicher Kriegsveteran ist, dem nicht nur am Sieg gelegen ist, sondern auch am Leben seiner Männer.

Praiowyns Umgang mit Zivilisten ist oft schwierig, denn er macht keinen Hehl daraus, dass er in Nichtkombattanten Feiglinge oder Spione sieht. Dennoch ist er ein rechtschaffener Kerl mit einem soldatisch geprägten Ehrbegriff, der eher zu den 'Guten' in diesem Krieg gehört – und von denen gibt es auf beiden Seiten viel zu wenige (siehe auch AGF 58).

Geboren: 976 BF **Größe:** 1,88
Haarfarbe: hellblond **Augenfarbe:** braun
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KO 15
Herausragende Talente: Kriegskunst 16, Schwerter 15, Reiten 13, Staatskunst 11
Zitate: »Seid ihr Kämpfer oder Kinder?«
 »Wenn Ihr nicht mit uns kämpfen wollt, dann geht mir und meinen Leuten gefälligst aus dem Weg!«

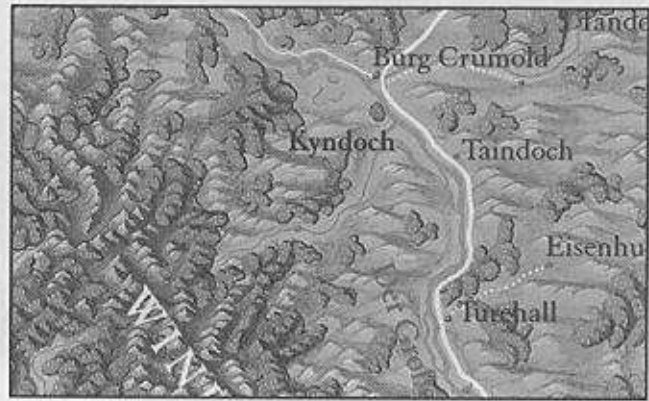


BLEICHE GESTALTEN

EIN ABENTEUER VON JAN RODEWALD UND JESCO VON VOSS

MIT DANK FÜR UNTERSTÜTZUNG AN
JANA PASSOW UND MATTHIAS WICHT

Stichworte zum Abenteuer: Suche nach einem Entführten, Geist eines Theaterritters, Goblins und Schamanismus
Ort: Kyndoch und ein Kreidebruch in den Windhag-Bergen
Zeit: ab 1028 BF
Helden: keine Goblins und Helden, die einen Geist mit eigenen Mitteln vertreiben könnten (etwa Boron-Geweichte). Einer der Helden sollte wildniskundig sein, doch auch gesellschaftliche Talente sind gefragt.
Erfahrung: Einsteiger
Komplexität: Spieler: mittel / Meister: hoch



HINTERGRUND UND ABENTEUER

AUS URALTEN TAGEN

Nach der Vertreibung der Goblins aus dem Lieblichen Feld errichtete der Theaterorden Festungen im Windhag, um Wacht wider die Goblin-Gefahr zu halten (AGF 15). Einer dieser Stützpunkte war die Ordensburg Weißenfest. Hier herrschte bis 52 BF *Sirlan von Arivor*, ein Sohn des berühmten Theaterritters Pakhizal al-Marfun, der die Hochschamanin der Goblins getötet und so deren Herrschaft im Lieblichen Feld beendet hatte. Sirlan hasste die Rotpelze, da er das langjährige Siechtum seines Vaters nach dessen großer Tat auf einen heimtückischen Goblin-Fluch zurückführte. Aus Rache führte er einen erbitterten Kampf gegen die Goblins, bei dem er die Gesetze Rondras nur noch wenig achtete.

Dieser Vernichtungsfeldzug sollte Sirlans Schicksal besiegeln. Die Goblin-Schamaninnen befürchteten, dass die Theaterritter das Herz der Berge (AGF 199) finden könnten, weshalb sie in einem großen Ritual gemeinsam *RIKAIS VERDERBEN* gegen die Ordensburg schickten. Dann sorgten sie dafür, dass Sirlan eine Knochenkeule erbeutete, die sie als Ritualfokus benutzten, um die Seuche zu überbringen.

Die Erkenntnis, nun selbst zum Opfer eines Goblinfluchs geworden zu sein, trieb Sirlan in den Wahnsinn. Während er die anderen Theaterritter in einen letzten Ausfall gegen die versammelten Rotpelze schickte, zog er sich in die geheimen Höhlen unter Burg Weißenfest zurück und verbarg dort die erbeutete Knochenkeule. Von wahnsinnigem Hass auf die Goblins zerfressen, starb Sirlan. Doch der Tod sollte nicht sein Ende sein: Seine Seele fand keine Ruhe, und er blieb als Geist unter dem Berg gefangen. Dort wartete er fast tausend Jahre, nur ein Ziel vor Augen: die Vernichtung aller Rotpelze.

Die Burg der Theaterritter geriet in Vergessenheit, und heute erinnert nicht einmal mehr eine Ruine an die vergangenen Ereignisse. Vor rund 150 Jahren wurde aber ganz in der Nähe ein kaiserliches Straflager errichtet, in dem Kreide abgebaut werden sollte. Und Schritt für Schritt trugen die Hände der Arbeiter die Kreidefelsen ab, die den Zugang zu den Höhlen versperrten.

WAS BISHER GESCHAH

Im kaiserlichen Straflager-Kreidebruch 'Marschall von Schetzeneck' sind schon lange weder Sold noch neue Sträflinge eingetroffen. Kommandantin *Istraude von Quakenbrück* beschafft sich deshalb inzwischen neue Arbeitskräfte durch die Entführung von Holzfällern, Wilderern oder Reisenden. Um den Sold zu ersetzen, verkauft ihr Weibel *Brin von Krohenbruch*, die gebrochene Kreide an die Hehlerin *Almadine Stockweg* in Kyndoch. Durch die Gefangennahme der Tochter der örtlichen Dorfvorsteherin sorgt sie zudem dafür, dass die örtliche Bevölkerung stillhält.

Vor einigen Monaten wurde bei den Arbeiten im Steinbruch der Zugang zu einem Höhlensystem freigelegt. Bei der Erkundung der Höhlen entdeckten die Wachsoldaten eine alte Tempelanlage und befreiten unabsichtlich den Geist des Theaterritters Sirlan. Dieser sah endlich seine Chance gekommen, fuhr in den Körper der Kommandantin ein und beobachtete und lernte zunächst nur am Rande ihres Geistes. Mittels Träumen und Einflüsterungen beeinflusste er die Kommandantin in seinem Sinne und trieb sie mit der Zeit an den Rand des Wahnsinns. Als ersten Schritt zur Vollendung seiner Rache flüsterte er ihr ein, die Goblins der Region als Sklaven zu fangen und im Kreidebruch zu Tode zu schinden, was zudem den Mangel an Sträflingen beheben würde.

Doch nicht nur Sirlans Geist, auch der Fluch von *RIKAIS VERDERBEN* hat die Jahrhunderte überdauert. Langsam erkrankten Arbeiter und Wachen an der heimtückischen Seuche (siehe *Anhang* auf Seite 34). Letzte Nacht nun traf in Kyndoch wieder einmal Weibel Brin mit einer illegalen Lieferung Kreide aus dem Steinbruch bei der Hehlerin *Almadine Stockweg* ein. Diesmal war die Lieferung besonders brisant, da eine Statue aus den entdeckten Höhlen Teil der Ladung war.

DAS ABENTEUER

Die Helden sind in Kyndoch mit Alrik verabredet (siehe *Wer ist Alrik?*, Seite 24). Sie treffen während eines Stadtfestes ein, das es ihnen unmöglich macht, Alrik auf Anbieb ausfindig zu machen. Am nächsten Tag ist der Freund aus seiner Herberge verschwunden, und die Helden versuchen herauszufinden, was mit ihm geschehen ist. Tatsächlich ist der Pechvogel auf dem nächtlichen Weg in seine Herberge Zeuge des oben erwähnten Schmuggelunternehmens geworden, wurde bemerkt und fiel nach einer Verfolgung quer durch die Stadt schließlich den Schmugglern um den ehemaligen kaiserlichen Weibel Brin in die Hände. Brin versucht inzwischen herauszufinden, ob Alrik noch andere Begleiter hatte, und als er die Nachforschungen der Helden bemerkt, flieht er mit Alrik zum Steinbruch.

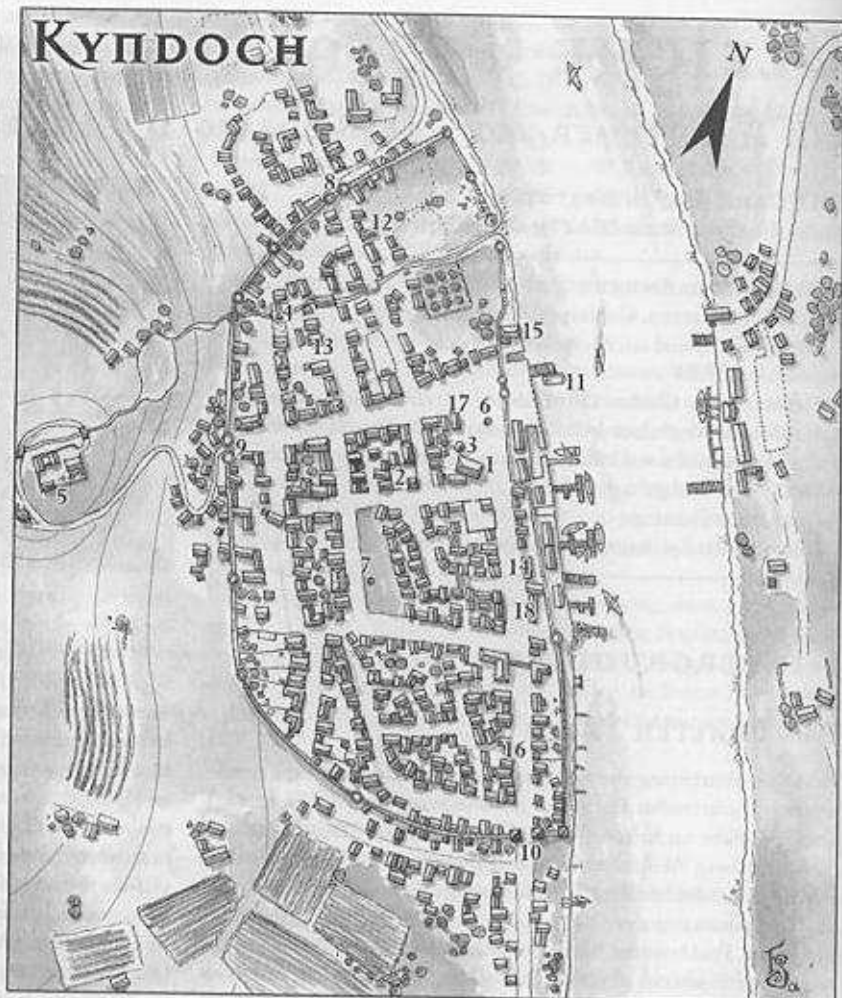
Auf der Spur der Schmuggler durchqueren die Helden das Gebirge. In der Wildnis der Küstenprovinz stoßen sie auf den ehemals kaiserlichen Steinbruch, in dem die vom Geist des Theaterritters besessene Kommandantin mit Grausamkeit und Willkür über entführte Menschen und Goblins herrscht. Dann dringen die Helden in den Steinbruch ein, befreien Alrik und werden wie die Aufseher und Sträflinge Opfer des Goblinfluchs. Bei der Erforschung der geöffneten Höhlen werden sie schließlich Zeugen eines Spuks, der ihnen offenbart, dass die Windhager Goblins die einzigen sind, die den Fluch brechen können. Deshalb suchen die Helden die Goblin-Schamanin *Ushuunä* auf und gehen mit ihr ein Bündnis ein. Gemeinsam bannen sie den Geist des Theaterritters und heilen dadurch die Krankheit.

WER IST ALRIK?

Dieses Abenteuer geht davon aus, dass die Helden sich mit Alrik verabredet haben (siehe Rahmengeschichte auf S. 23 und Personenbeschreibung auf S. 34). Wenn es in Ihrer Runde jedoch eine passende Meisterperson gibt, die die Funktion des Entführungsoffiziers übernehmen könnte (zum Beispiel ein alter Freund der Helden), empfiehlt es sich, Alrik durch diese Person zu ersetzen, um für eine größere Motivation der Helden zu sorgen.

Wenn Sie dieses Abenteuer von der Rahmenhandlung losgelöst spielen, bietet es sich ebenfalls an, die Person Alrik auszuwechseln. Vielleicht wollen die Helden einen alten Bekannten treffen oder sind von einem vorigen Auftraggeber gebeten worden, seiner Nichte eine Nachricht zu überbringen. Wenn die Helden zum Beispiel im Auftrag des albernischen Widerstands unterwegs sind, könnten sie den Auftrag haben, einen Helfer der Aufständischen zu treffen.

Es sollte nur glaubwürdig sein, dass diese Person entführt wird und sich nicht selbst befreien kann. Von Vorteil ist es auch, wenn die Meisterperson Wissen über Geister, die Theaterritter oder über Goblins besitzt, das sie den Helden vermitteln kann, sobald sie befreit wurde.



KYNDOCH, STADT PHEXENS

Die Aufgabe der Helden in diesem Kapitel besteht darin, nach dem Erkunden der Stadt die Spuren zu verfolgen, die Alrik vor seinem Verschwinden hinterlassen hat. Anschließend heften sie sich an die Fersen des Schmugglers Brin, der mit dem Entführten in die Windhag-Berge reist. Um Alriks Weg zu rekonstruieren, können die Helden eine große Zahl Augenzeugen befragen, die Alrik oder Brin in der fraglichen Nacht über den Weg gelaufen sind. Eine übersichtliche Karte der Stadt finden Sie am Ende des Buches in der Kartentasche.

EINE STADT FEIERT

Jedes Jahr im späten Ingerimm feiert man in Kyndoch die Stadtgründung durch die thorswälsche Bennain-Otta vor rund 800 Jahren. Die 'Thorwälsage' sind gleichermaßen Warenausstellung wie Stadtfest, um Bürgerstolz zur Schau zu tragen. So bietet die Stadt fünf Tage lang ein buntes Bild aus Marktständen, fahrenden Gauklern, feilschenden Händlern und Ware anpreisenden Seefahrern. Rathaus (1), Stadtwache (2), Kontore und viele Bürgerhäuser sind mit Kyndochs Flagge geschmückt. Die Helden treffen am vorletzten Tag ein, als die Feierlichkeiten ihren Höhepunkt erreichen, und können Alrik deshalb im Trubel der verschiedenen Feste nicht ausfindig machen. Tagsüber können sie Zeuge unterschiedlicher Szenen werden:

- Im Handwerkerviertel beaufsichtigen zwei Zunfleute, zu erkennen an den Bäckerhäuten und weißen Schürzen, einige übermächtige Gestalten beim Fegen der Straße und dem Aufsammeln von Scherben. Die beiden bemerken die Helden, werfen ihnen misstrauische Blicke zu und erklären unaufgefordert, dass jeder, der in der Stadt herumlungert, zu Arbeitsdiensten herangezogen werden kann und die Zünfte dies beaufsichtigen.

(Zweck der Szene: Die Helden können feststellen, dass in Kyndoch auf ungewöhnliche Ereignisse geachtet wird, was ihnen bei späteren Ermittlungen von Nutzen sein kann.)

- An der Fähre (11) über den Fluss spielen einige Gaukler ein Stück, das davon erzählt, wie der glorreiche Theaterorden das Land von den Goblins befreite. Wenn ein Zuschauer einige Heller springen lässt, flechten sie Heldentaten eines seiner Vorfahren in die Geschichte ein. (Zweck: Die Helden hören von dem Theaterorden.)

- Auf dem Marktplatz (7) zeigt ein Gardist anklagend auf die ausliegenden Webstoffe und nennt sie 'albernische Rebellenware'; daraufhin wird ihm ein Becher Schnaps spendiert, und mit drei Schritt Wolltuch zieht er zufrieden seines Wegs.

(Zweck: Die Helden sehen, dass Bestechung hierzulande üblich ist.)

Am Abend finden verschiedene Feierlichkeiten statt, zu denen die Helden vielleicht eingeladen werden. Vermutlich fühlen sie sich im Gasthaus *Flusswater* (15) am wohlsten; andere Feierlichkeiten, die von den Helden besucht werden könnten, seien hier nur kurz erwähnt.

- Im *Flusswater* lädt die Hauptfrau der Stadtwache zum Vermählungsbankett. Die Helden treffen auf den Umzug, der vom Brautpaar und der Travia-Geweihten *Trarike Rodiak* angeführt wird. Die schon leicht angeheiterte *Aneire Hallarson* zeigt sich großzügig und besticht darauf, die Helden einzuladen, denn nicht sie bezahlt die Feier, sondern Ratsherr *Mitterhaupts-Tiefpalm*, dem sie dafür einige kleine Gefallen schuldet. Im Laufe des Banketts, nachdem die Travia-Geweihte das Gasthaus verlassen hat, werden die Fähigkeiten der Helden im Zechen, Messerwerfen und Armdrücken auf die Probe gestellt.

Zechen: Die Kontrahenten trinken sich durch unterschiedliche Windhager Obstschnäpse und -brände. Die *Zechen*-Probe ist mit jeder weiteren Fruchtart um einen Punkt erschwert. Nur wenige schaffen es bis zum 'Steinfresser'.

Messerwerfen: Die Holzscheibe zu treffen erfordert eine Probe +6.

Armdrücken: Die Gegner führen vergleichende Körperkraft-Proben durch, bis einer der Gegner 10 oder mehr Punkte angesammelt hat. Eine Skala von -10 bis +10 kann zum Verfolgen des Spielstands ver-

wendet werden. Beginn ist beim Nullpunkt, jede Probe verschiebt den Marker ins Negative oder Positive. Wenn eine der Zehner-Marken erreicht ist, steht der Gewinner fest.

Weitere Gäste beim Bankett sind die *Gebrüder Kartenhausen* mit einigen ihrer Söldner, mehrere Stadtwachen, der Stadtkämmerer, einige der Richtschützen, eine alte Apothecaria, einige Heiler und Kräutrhändler, und natürlich der Bräutigam *Eboreus*, für den Hauptfrau Hallarson in heißer Liebe entbrannt ist, seit er sie nach einem Beinbruch gesund pflegte.

- Im Rathaus (1) ist zum Ball geladen, wo die reichen Städter ihren Schmuck präsentieren und Beziehungen pflegen.

- Am Fähranleger singt Hochwürden *Efferdhilf Angler* mit seinem Kinderchor Lieder horasischer Komponisten.

- Im Hafen feiern Thorwaler ihre erfolgreichen Geschäfte in der Schänke *Zur wilden Sau* (14). Außer ihnen verbringt die Besatzung der Flusssgaleere *Efferds Zorn* des Nordmärker Barons von *Tandosch* hier den Abend, und diese rauen Gesellen geraten mit den Thorwalern in Streit über die bessere Seemannschaft. Aus nicht ganz zu klärenden Gründen einigt man sich darauf, den Streit auszutragen, indem beide Parteien in einem Wettrennen jeweils einen Baumstamm vom Hafen um die Kaiser-Hal-Statue auf dem Marktplatz herum und wieder zurück zu den Schiffen tragen. Die Helden spannt man gern für die eine oder andere Seite mit ein.

- In der Herberge und Schänke *Mohagonibaum* (16) führt die Grangorer Illusionistin *Janhela Guarneri* ihre Künste vor und gerät danach mit dem alten Geisteraustreiber *Grufol* in Streit. Im *Mohagonibaum* hält sich auch der gesuchte Alrik auf.

Wo ist ALRIK?

Während die Helden feiern, kehrt Alrik bereits vom *Mohagonibaum* in seine Herberge *Am Großen Fluss* (17) zurück. Auf dem Weg beobachtet er, wie Brin und seine Kumpane vor dem Lagerhaus von Frau Stockweg den Wagen entladen, wird aber selbst bemerkt. Alrik ergreift die Flucht, Brin hastet hinterher, um den scheinbaren Spion



einzufragen, während Almadine Stockweg den Wagen wegfährt. Diese Szene wird von der Kartenhausen-Nachtwächterin *Jannele* beobachtet, die ihren Posten vor dem Stockweg-Kontor (18) verlassen hat, um ein Ferdoker zu trinken.

Auf der Flucht begegnet Alrik unter anderem den Thorwalern und Tandoschern, die mit Baumstämmen auf den Schultern durch die nächtlichen Gassen hasten. Schließlich läuft Alrik Brin in die Arme und wird überwältigt, um als Arbeitsklave im Steinbruch zu enden. Brin holt sich neue Anweisungen von Almadine Stockweg, während der Morgen dämmt, und wird dabei von den Thorwalern gesehen, die zu ihrem Schiff zurückkehren.

Die Hehlerin und der ehemalige Soldat beschließen, herauszufinden, ob Alrik Komplizen gehabt hat. Brin soll die Herberge Alriks und seine sonstigen Aufenthaltsorte aufsuchen und nach Alrik selbst, seinen Bekannten oder besonderen Ereignissen fragen.

OPTIONALER EINSTIEG: ALRIKS HOCHZEIT

Wenn die Helden nicht unter Zeitdruck stehen (zum Beispiel durch die Kampagne, siehe S. 84) und Sie glauben, dass die Helden sich leichter motivieren lassen, wenn sie mit Alrik vor der Entführung einige Zeit verbringen, bietet sich ein alternativer Einstieg an.

Die Helden treffen in diesem Fall den gut gelaunten Alrik tatsächlich in Kyndoch an und werden von ihm kurzerhand zu seiner Hochzeit eingeladen, die er am nächsten Tag feiern möchte. Und er schlägt ihnen vor, seinen letzten Abend 'in Freiheit' gemeinsam auf den diversen Festivitäten des Stadtfests zu verbringen. Während des feucht-fröhlichen Abends spricht Alrik ordentlich dem Kyndocher Wein zu und muss deshalb irgendwann von den Helden bei seiner Zukünftigen in der Herberge *Am Großen Fluss* (17) abgeliefert werden. Leider macht sich Alrik anschließend noch einmal auf, um sich etwas Nachschub an Gebranntem zu holen, wobei er Brin und seinen Spießgesellen in die Arme läuft.

SPURENSUCHE

Alrik ist auch am nächsten Tag nicht in seiner Herberge anzutreffen. Die Wirtin kann berichten, dass am frühen Morgen schon einmal nach ihm gefragt wurde: Ein schneidig auftretender Mann hat sich nach ihm und eventuellen Freunden erkundigt. Sie gibt den Helden notfalls den Rat, sich in der Stadt umzuhören, ob der Gesuchte vielleicht auf einer der Feierlichkeiten am Vortag gesehen worden ist. Nun können die Helden verschiedene Stationen anlaufen, um sich nach Alrik oder dem Mann zu erkundigen, der ihn suchte. Die Nachforschungen enden entweder, wenn die Helden der Hehlerin oder Brin zu nahe kommen und Brin daher die Stadt verlässt, oder wenn die Helden Kontakte geknüpft haben, die ihnen von Brins Abreise berichten können (sodass die Helden eine Spur haben, wenn die Entführer aufbrechen).

Am Ende der Spurensuche sollten die Helden Folgendes festgestellt haben (nach Wichtigkeit geordnet):

1. Alrik befindet sich in der Hand von Leuten, die von einem Krieger mit Schnauzbart angeführt werden und zu denen eine bleiche, krank aussehende Frau mit trüben Augen angehört. (Mögliche Quellen: Nachtwächterin *Jannele*, die Torwachen und Zeugen aus der Herberge *Wellenbrecher* (13))
2. Die Gruppe ist mit einem schweren Karren unterwegs. (Quellen: Zeugen aus der Herberge *Wellenbrecher*, Nachtwächterin *Jannele*, Torwachen am *Travia-Tor* (9))
3. Die Gruppe hat Geschäfte mit der Händlerin Almadine Stockweg getätigt. (Quellen: Nachtwächterin *Jannele*, Thorwaler)
4. Die Gruppe hat Kyndoch durch das *Travia-Tor* betreten und verlassen. (Quelle: Wachen am *Travia-Tor*)
5. Die Gruppe interessiert sich für Geistererscheinungen. (Quelle: *Grufol* der *Unausweichliche*)

ZU ERFOLGREICH?

Wenn die Spieler eine größere Herausforderung schätzen, können die Zeugen unkooperativ sein oder sogar gegen die Helden arbeiten, oder Brin und seine Leute könnten schneller sein als die Heldengruppe, sämtliche Zeugen nach der Befragung für ihr Schweigen bezahlen und alsbald die Stadt verlassen.

Wenn die Helden besonders intelligent und effektiv vorgehen, könnten sie Brin und seine Gruppe sogar schon vor dem Steinbruch stellen und Alrik befreien. In diesem Fall erfahren die Helden über gefangene Entführer oder Alrik, dass die 'Hintermänner' noch auf freiem Fuß sind und solche Taten sich in Zukunft wiederholen könnten, wenn die Helden nichts dagegen unternehmen.

Die Spurensuche auf dem Weg zum Steinbruch findet in diesem Fall nur eingeschränkt statt oder fällt ganz aus. Die Helden sollten aber von der entführten Tochter der Gerfin-Sippenältesten erfahren (siehe *In den Bergen*, S. 28), damit sie trotz allem einen Grund haben, in den Steinbruch einzudringen. Im Steinbruch selbst kann alles so laufen wie beschrieben. Brin kann gegebenenfalls durch einen anderen Wächter ersetzt werden.

STADTWACHE, ANEIRE HALLARSON

Erscheinung: eine stolze Gardistin, die einen weißen Wappenrock mit dem Stadtwappen trägt und zur Zeit verkatert ist.

Aneire Hallarson erscheint erst sehr spät in der Wache, hört sich die Geschichte der Helden an und verspricht, sich um die Angelegenheit zu kümmern. Vorrang haben für sie jedoch die Angelegenheiten einiger reicher und spendierfreudiger Bürger. Sie schlägt den Helden vor, die Thorwaler zu fragen, die spät nachts noch durch die Stadt gelaufen sein sollen. Außerdem kann die Hauptfrau den Helden die Torwachen nennen, die in der Nacht Dienst hatten, und weist auf die privaten Nachtwächter der Lagerhäuser im Hafen hin, die meistens zur Kartenhausen-Truppe gehören. Nach dem Gespräch informiert sie ihren Ratsherrn und den Stadtmeister vom Vorgang und weist die Torwachen an, nach Alrik Ausschau zu halten (was allerdings nichts nützen wird).

WACHEN AM TRAVIA-TOR

Erscheinung: misstrauische Frauen und Männer mit Wappenröcken und Hellebarden, die den Helden gegenüber einige Arroganz an den Tag legen.

Die Wächter, die in der vergangenen Nacht am Travia-Tor postiert waren, haben angeblich nur Hochwürden Rodiak die Mannpforte geöffnet. Wenn die Helden die Lüge durchschauen (mit einer gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe oder entsprechender Zauberei), geben die Gardisten zu, dass sie außerdem eine Gruppe mit einem soldatisch auftretenden Anführer und einer Frau mit trüben Augen eingelassen haben, ohne den schweren Karren zu durchsuchen. Alrik haben sie jedoch nicht gesehen.

Die Gardisten am Hafentor können den Helden nicht helfen, da das Tor während der Thorwal-Tage offen bleibt und nur offensichtlich suspektere Personen kontrolliert und gegen eine Gebühr durchgelassen werden. Am Elenviner Tor und am Havener Tor ist weder Alrik noch Brins Truppe gesichtet worden. An allen Stadtzugängen können aufmerksame Helden (*Sinnenschärfe* +4) jedoch bemerken, dass die Wachen gegen eine kleine 'Spende' in ihrer Aufmerksamkeit vorübergehend deutlich nachlassen.

DIE GEBRÜDER KARTENHAUSEN

Erscheinung: zwei einfache, massige Männer, die stets bewaffnet sind und nicht viel für 'Neunmalklugen' übrig haben.

Die zwei Brüder stellen mit ihrer Söldnertruppe die meisten Nachtwächter der Kontorhäuser. Sie können den Helden gegen eine kleine Gebühr aufzählen, welcher ihrer Waffenknechte an welchem Kontor Wache geschoben hat und damit Alrik vielleicht gesehen haben könnte. Unter den sechs Namen ist auch Jannele zu finden, die beim Stockweg-Kontor eingesetzt war.

PACHTWÄCHTERIN JANNELE, EINE KARTENHAUSEN-SÖLDNERIN

Erscheinung: beliebte Frau mit rotem Gesicht, die einen Streitkolben am Gürtel hängen hat und einen Schlagring griffbereit in einer Tasche.

Jannele verbrachte einen großen Teil der fraglichen Nacht an den Bierkrügen der *Wilden Sau* und konnte den Streit der zwei Schiffbesatzungen miterleben, riss sich dann aber doch los und kehrte auf ihren Posten zurück. Dort konnte sie gerade noch beobachten, wie zwielichtige Gestalten aus dem von ihr zu bewachenden Kontor liefen und jemanden verfolgten, während die Besitzerin des Kontors einen Wagen wegfuhr und dann das Tor hinter sich verschloss. Seither grübelt sie, was das Ganze zu bedeuten hat, und fürchtet, wegen ihrer Nachlässigkeit bestraft zu werden.

Jannele weiß nicht, dass die Wirtin *Turike Tamnhaus* von der Hehlerin bezahlt wurde, der Wächterin schöne Augen zu machen und sie den Abend über am Tresen zu halten. Auf diese Weise konnte Frau Stockweg ungestört die heimliche Lieferung entgegennehmen und notfalls die Nachtwächterin als Zeugin anrufen, dass nichts Verbotenes passiert ist. Die Helden werden die Wächterin schnell überzeugen können, ihre Pflichtvergessenheit zu gestehen und ihre Beobachtungen zu teilen. Wenn die Helden Stillschweigen versprechen und sie überzeugen, dass sie nichts zu befürchten hat, wird Jannele im Gegenzug die Augen offen halten und die Helden informieren, sobald Brin das Stockweg-Kontor besucht (siehe *Helden und Bösewichte* auf der rechten Seite).

THORWALER HÄNDLER

Erscheinung: ein leutseliger Verkäufer, der jedoch im Moment etwas in Eile ist.

Die Thorwaler wollen an diesem Tag ihre letzten Waren verkaufen, um die Rückreise antreten zu können. Die Helden erhalten nur dann Auskunft, wenn sie den Nordleuten behilflich sind. Zwei der Händler erinnern sich daran, dass sie während des nur ganz knapp verlorenen Wettlaufs fast jemanden umgerannt haben, auf den Alriks Beschreibung passt, dieser sei aber gleich weitergelaufen. Dann fragen sie, warum die Helden nicht zur Stadtwache gingen.

Wenn die Helden direkt danach fragen, bestätigen die Thorwaler, in der Schänke eine beliebte Kartenhausen-Wächterin gesehen zu haben. Wenn die Helden auf der Suche nach Brins Gruppe sind, können sie berichten, dass diese Personen am Morgen das Stockweg-Kontor verließen.

TANDOSCHER GALEERENBESATZUNG

Erscheinung: raue und selbstbewusste Gesellen, die zunächst abweisend sind, nach einer Weile aber gönnerhaft freundlich werden.

Die *Efferds Zorn* legt gerade ab, und die Besatzung will sich eigentlich nicht dabei stören lassen. Wenn die Helden sie aber animieren, von dem Wettkampf zu erzählen, dann kennen die Seelute kein Halten mehr. Sie schildern im Detail auch den kurzen Rückschlag, als zwei Störenfriede aus einer Seitengasse gerannt kamen und die Tandoscher Gruppe in Unordnung gebracht hätten, was die Nordmänner aber nicht am haushohen Sieg hinderte. Diese Störenfriede waren ein großer Söldner und eine bleiche Frau.

Wenn die Helden direkt danach fragen, bestätigen die Tandoscher, in der Schänke eine beliebte Kartenhausen-Wächterin gesehen zu haben.

DER WELLENBRECHER (13)

Erscheinung: Der *Wellenbrecher* ist eine einfache und billige Herberge in einer kleinen Seitenstraße. Das Wirtspaar ist schlecht gelaunt und desinteressiert, die Wirtin wird ständig von heftigen Hustenanfällen geschüttelt.

Im *Wellenbrecher* sind Brin und seine Leute nicht mehr anzutreffen, aber Wirtin *Ennid Isengriff* kann "Herrn Brin, ein Söldner oder dergleichen" und seine Gruppe beschreiben, darunter eine entkräftete, blasse Frau mit "Nebeläugen". Herr Brin sei am Morgen nach zwei Übernachtungen abgereist. In der ersten Nacht müssen sie sich noch auf den Thorwaltagen amüsiert haben, bevor sie einen Schlafplatz suchten, denn sie sind lange nach dem Schließen der Stadttore ein-

getroffen. Auch in der vergangenen Nacht kamen sie spät zurück, obwohl der Karren schon früher wieder an seinem Platz im Hof stand.

DER MOHAGONIBAUM (16)

Erscheinung: Die Gaststube ist mit Mitbringseln aus aller Herren Länder dekoriert, das Wirtspaar kümmert sich geradezu bemutternd um seine Gäste.

Frumol und *Sergiane* erinnern sich an *Alrik*, der sich eine Weile mit dem alten *Grufol* unterhielt, ohne aus der Haut zu fahren, was in ihren Augen durchaus eine Leistung ist. Außerdem erzählen sie, dass vor den Helden schon andere Leute nach *Alrik* gefragt hat: Der Wortführer stellte kurze, knappe Fragen, während eine blasser Frau in seiner Begleitung kränklich hustete. *Frumol* und *Sergiane* konnten ihnen allerdings keine weiteren Auskünfte geben.

GRUFOL DER UNPAUSWEICHLICHE

Erscheinung: ein schlanker, ergrauter Magier in grauer Kleidung, der bei jeder Gelegenheit einen beherrschenden Ton anschlägt und seine Gesprächspartner herablassend behandelt.

Der Antimagier und Geisterstreiber hat sich nach der Illusions-Vorstellung kurz mit *Alrik* unterhalten und kann den Helden berichten, dass der junge Mann einen interessierten Eindruck gemacht hat, gute Laune an den Tag legte, sich aber nicht weiter ungewöhnlich verhielt.

Noch andere Leute hätten sich heute bereits nach *Alrik* erkundigt. Und ein blindes Mädchen, das zu diesen Leuten gehörte, habe ihn außerdem gefragt, ob Geister Flüche oder Krankheiten übertragen, was er durchaus für möglich hält.

Umgekehrt fragt der alte Zauberer die Helden, ob sie schon einmal einen Geist gesehen haben, genauer: eine gefesselte Seele, die am Ort ihres Todes spukt, weil sie eine Aufgabe zu erfüllen habe. Er notiert sich etwaige Berichte der Helden für seine Gespensterfibel.

EFFERDAN WINDOCK

Erscheinung: ein ergrauter Mann in blauem Rock und Gehstock, der die Helden zuvorkommend behandelt – manchmal vielleicht ein wenig zu zuvorkommend (AGF 178).

Windock erfährt über Hauptfrau *Hallarson* von der Suche der Helden, oder wenn diese selbst bei ihm vorsprechen. Er lobt den Einsatz der Helden für Ordnung und Gesetz und bittet darum, ihm oder der Stadtwache alle Vergehen zu melden und dabei diskret vorzugehen, denn Kämpfe sähe er gar nicht gerne in seiner Stadt. Wenn die Helden über die Stränge schlagen, sehen sie ihn wieder (siehe **Helden und Stadtwachen**, rechts).

ALMADINE STOCKWEG

Erscheinung: eine beliebte Dame in einfacher Kleidung mit teurem Schmuck, charmant bis aufdringlich.

Die Helden werden Frau *Stockweg* wohl nur besuchen, wenn sie die Verbindung der Hehlerin zu *Brin* entdeckt haben. Sie gibt sich erfreut, weit gereiste Heroen zu Besuch zu haben, denn ohne unerschrockene Menschen wie die Helden wäre der moderne Handel undenkbar. Fragen nach *Brin* wehrt sie lachend ab, sie habe mit Gaukern nichts zu tun und sei eine grundehrliche Bürgerin der Stadt. *Alrik* kenne sie leider nicht, was schade wäre, denn er sei offensichtlich eine hoch interessante Person.

Wenn die Helden die Händlerin unter Druck setzen, gibt sie zu: "Dieser *Brin* schlug mir ein Geschäft vor, ein sehr zweifelhaftes. Als ehrliche Kauffrau lehnte ich natürlich ab. Daraufhin ging er voller Wut, und ich kann mir vorstellen, dass er jetzt aus Rache böse Gerüchte über mich verbreitet. Könnt Ihr mir den Gefallen tun, diese Gerüchte nicht weiter zu verbreiten, wenn ich Euch mit etwas Ausrüstung und Silber bei Eurer weiteren Reise behilflich bin?"

Gute *Menschenkenntnis* oder *Zauberei* können ihre Verbindung zu *Brin* enthüllen, unter anderem die Tatsache, dass sie eine alte Rondra-Statue von ihm gekauft hat, die zurzeit noch im Kontor gelagert wird. Wenn die Helden Frau *Stockweg* weiter beschuldigen, beendet sie das Gespräch und beschwert sich beim Stadtmeister über die Helden (siehe **Helden und Stadtwachen**, rechts).

BRIN VON KROKENBRUCH UND SEINE GRUPPE

Erscheinung: Die Männer und Frauen tragen alle robuste Kleidung und Umhänge und haben Säbel oder Schwerter und teilweise Armbrüste bei sich. Ihr Auftreten wirkt diszipliniert. (Zu *Brin* von *Krokenbruch* finden Sie auf S. 35 weitere Einzelheiten.)

In *Brins* Begleitung befinden sich so viele Personen wie Helden, die *Brins* Befehle ohne Zögern befolgen, aber ohne seine lenkende Hand unsicher werden. Sie sind nur Gefangenaufseher, keine Elite-Eingreiftruppe. Sie teilen *Brins* Auffassung, dass ungewöhnliches Verhalten keinen Widerstand gegen die Kommandantin rechtfertigt. Unter den Gegenspielern der Helden befindet sich auch eine Wächterin, die neblig-trübe Augen hat und offensichtlich krank ist, denn sie leidet bereits unter den Auswirkungen des Fluchs (siehe **Anhang** auf Seite 34).

Wenn die Helden Freude an Detektivabenteuern haben, können die oben beschriebenen Beobachtungen auch auf weitere Personen verteilt werden.

HELDEN UND BÖSEWICHTER

Während die Helden *Kyndoch* auf den Kopf stellen, ist *Brin* mit seiner Gruppe ebenfalls unterwegs. Er hat mehrere Besucher des *Mohagonibaums* bereits nach *Alrik* ausgefragt und ist zu der Überzeugung gekommen, dass *Alrik* niemandem von seinen Beobachtungen erzählen konnte.

Die Suche der Helden nach *Alrik* wird in einer so kleinen Stadt auch von der Gegenseite bemerkt, entweder von *Brin* oder von der Hehlerin. Durch die Kartenhausens, den Ratsherrn *Mitterhaupts-Tiefpalm* oder durch Zufall hört *Almadine Stockweg* von der Gruppe und fordert *Brin* auf, die Stadt schnell zu verlassen, bevor er ertappt wird. Falls die Helden sehr schnell waren und ein Erfolgserlebnis verdient haben, besucht *Brin* einen der Zeugen kurz nach der Heldengruppe und hört so von den Nachforschungen.

Daraufhin ist es, durch die Helden ausgelöst, *Brins* Vorschlag, das Weite zu suchen. In beiden Fällen besucht der ehemalige Weibel *Stockwegs* Handelskontor am Hafen und verlässt nach der Unterredung mit der Hehlerin die Stadt. Die Helden erfahren hiervon durch die Nachwächterin *Jannele*, wenn sie zu ihr bereits Kontakt geknüpft haben.

HELDEN UND STADTWACHEN

Noch eine zweite Gruppe könnte die Helden bei ihrer Suche nach dem Verschwundenen behindern. Wenn die Helden bei ihren Nachforschungen zu Drohungen, Erpressungen, Gewalt oder Diebstahl greifen, so hören innerhalb kürzester Zeit die Kommandantin der Stadtwache und der Stadtmeister davon. Etwa eine Stunde nach dem Vergehen werden die Helden von Hauptfrau *Hallarson* gestellt: "Ihr wart gestern noch meine Gäste, also benehmt Euch auch so! In dieser Stadt drangsaliert man keine Bürger. Diesmal lasse ich Euch noch laufen, aber beim nächsten Mal gibt es Ärger."

Wenn die Helden sich dennoch weiterhin daneben benehmen, werden sie zu Stadtmeister *Windock* geführt: "Was soll ich jetzt mit Euch machen? Ich kann Euch kaum laufen lassen, denn die Reichsverwaltung in *Elervina* wäre sehr erbost. Mir sind die Hände gebunden. Oder habt Ihr einen Vorschlag?"

Wenn die Helden etwas gegen den Ankläger in der Hand haben, grinst *Windock* und stimmt einem Handel zu. Dafür fordert er von den Helden einen Gefallen, etwa weitere Informationen über Missetaten in der Stadt.

Weitaus weniger Engagement zeigt die Obrigkeit bei der Suche nach *Alrik*, der als Fremder keine besondere Bedeutung für die Stadt hat. Erst wenn mehrere Dukaten an die Stadtwache gespendet werden, können die Helden nach einigen Stunden einen weiteren Hinweis erhalten, zusätzlich zu einigen bereits bekannten.

Wenn die Helden von Wächterin *Jannele* oder den Thorwalern Hinweise auf Frau *Stockwegs* nächtliche Tätigkeiten haben, zeigt sich der Stadtmeister sehr interessiert und geht auf Wünsche der Helden ein, auch wenn nur Vermutungen und keine Beweise vorliegen. Wenig

später wird er der Stadtwache die Anweisung geben, ihr Kontor nach Beweisen zu durchsuchen. Als dabei keine belastenden Indizien zum Vorschein kommen, die stundenlange Suche aber die Geschäfte behindert und einigen Schaden angerichtet hat, verlangt er von der Hehlerin trotzdem noch einen Anteil am Gewinn, um von weiteren Maßnahmen abzusehen.

IN DEN BERGEN

Die Helden heften sich nun an Brins Fersen, der mit einem Wagen, einer bleichen und halb erblindeten Frau und einem schweigsamen Begleiter auch im wilden Windhag auffällt. Brin hat Alrik einige Zeit nach dem Verlassen Kyndochs aus der Kiste befreit, in der er aus der Stadt geschafft wurde, ihn aber nun an den Wagen gefesselt und mit Drohungen zum Schweigen gebracht. Da der Karren für die Fortbewegung an Wege gebunden ist und als Tauschware ein großes Bündel albernischer Wolldecken mit auffälligem Muster mitführt, gibt es immer wieder Augenzeugen, die den Helden den richtigen Weg weisen können.

Auf der Reise durch die Berge können die Helden den unterschiedlichsten Wesen und Gefahren begegnen, die Sie nach eigenem Ermessen auswählen können (AGF 100ff. und ZBA 278). Die folgenden Begegnungen sollten jedoch stattfinden.

● Die Helden treffen auf eine Gruppe Bergbewohner, die mit Stiegen voll Obst in einer Senke warten. Kurz darauf erscheint eine Hand voll Grolme, die Werkzeug gegen Lebensmittel tauschen. Wenn die Helden die Feilscher befragen wollen, verlangen diese zunächst, dass die Helden ihnen einiges Metallbesteck zu einem horrenden Preis abkaufen. Dann erzählen sie, dass Brin von ihnen Bergmannswerkzeug gegen einige Wolldecken getauscht hat.

● Nach einigen Tagen begegnen die Helden dem wandernden Perraine-Geweihten *Cian*, der den Karren von Weitem gesehen hat. Er bittet die Helden, sich ihnen bis zum nächsten Dorf anschließen zu können, weil er Gerüchte über Goblin-Überfälle gehört hat. Schon mit der Begrüßung "Die Lebensspenderin zum Gruß!" weist er die Helden darauf hin, dass die Windhäger ihre Götter nicht beim Namen nennen.

● Bei der Übernachtung in einem Bergdorf der Gerfin-Sippe, der mächtigsten Sippe der Region, werden die Helden freundlich von der Sippenältesten *Dietlinde* begrüßt und von *Lun* aufgenommen, dem Neffen Dietlindes. Beim Abendessen erzählt der Gastgeber ausführlich die Lebensgeschichten der Anwesenden und sämtlicher Verwandter. Unter anderem berichtet er, wie *Madalin*, die Tochter Dietlindes, letztes Jahr bei der Jagd durch einen Erdbeben ums Leben kam (was nicht der Wahrheit entspricht, siehe unten). Nachfragen zu Brins Gruppe weist er dagegen kurz angebunden ab.

● Auch Dietlinde selbst kann den Helden nicht helfen, obwohl Brin eigentlich das Dorf durchquert haben müsste: Seit der Stelle, an der

Sollten sich die Helden nicht an den Stadtmeister, sondern zunächst an Hauptfrau Hallarson wenden, wird diese ihrerseits Rücksprache mit dem Stadtmeister halten, der dann wie beschrieben vorgeht. Windock zeigt sich den Helden gegenüber nicht kleinlich und belohnt sie mit einigen Dukaten, begleitet von der Aufforderung, beim Beginn der Verfolgung keine Zeit zu verlieren.

Brin zum letzten Mal gesehen wurde (von einer Jägerin, die den Helden unterwegs begegnet ist), gab es keine Abzweigungen, die für den Wagen befahrbar waren. Die Sippenälteste wirkt bedrückt, und auf Nachfragen erzählt sie selbst oder ein anderer Dorfbewohner vom Tod ihrer Tochter. Dietlinde macht allerdings einen fahrigen und unruhigen Eindruck, als sie berichtet, wie sie Pfeil und Bogen Madalins halb verschüttet an einem Abhang gefunden habe. Andere Dorfbewohner geben den Helden zu verstehen, dass sie die Geschichte nicht recht glauben. Den erwähnten Erdbeben beispielsweise habe man bis heute nicht gefunden.

● Aufmerksame Helden bemerken (eventuell nach einer Intuitionssprobe), dass der Stuhl der Sippenältesten mit neuen albernischen Wolldecken gepolstert ist. Wenn die Helden Dietlinde daraufhin weiter befragen, gibt sie zu, dass Brin am Vortag das Dorf durchquerte und für die Übernachtung und Lebensmittel mit den Decken bezahlte. Brin gehöre zu den Wächtern eines Steinbruchs, dessen Kommandantin anscheinend dem Mittelreich den Gehorsam versagt habe und nun auf eigene Rechnung Kalkstein und Kreide verkaufe. Dem Mangel an neuen kaiserlichen Sträflingen, so erzählt Dietlinde, begegnet Kommandantin von Quakenbrück durch willkürliche Gefangennahmen. Und schließlich gesteht sie unter Tränen, dass die Kommandantin ihre Tochter als Geisel genommen habe und damit die Kooperation der gesamten Gerfin-Sippe erpresse. Sie bittet die Helden, die Sippe nicht zu erwähnen, um das Leben Madalins zu schützen. Dann kann sie den Helden den Weg zum Steinbruch beschreiben und bittet sie, wenn möglich auch ihre Tochter zu befreien. Auf dem letzten Stück ihres Weges treffen die Helden mehrfach auf hilfreiche Einwohner, die ihnen einen Weg durch ein Waldstück, eine Furt oder zu einer Brücke zeigen oder sie rechtzeitig vor einem Unwetter beherbergen: Dietlinde sorgt dafür, dass die Gerfin-Sippe den Helden beim Fortkommen hilft.

Wenige Meilen vor dem Ziel finden die Helden die Überreste des geplünderten Wagens, daneben einen Erschlagenen aus Brins Truppe. Zwei tote und ebenfalls ausgeplünderte Goblin-Leichen liegen im nächsten Gebüsch. Eine Gruppe Goblins überfiel hier die Reisenden, und die Menschen traten nach kurzem Gefecht die Flucht an. Brin band Alrik los, da er ihn nicht wehrlos in die Hände der Rotpelze fallen lassen wollte, und lieferte ihn zu Fuß bei der Kommandantin ab.

IM STEINBRUCH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon eine ganze Weile konntet ihr das Hämmern von Metall auf Fels vernehmen. Nun liegt das Ziel eurer Suche endlich vor euch: der geheimnisvolle Steinbruch, von dem euch Dietlinde berichtet hat. Ein Schotterweg führt in Serpentina den steilen Hang zum Einschnitt im Berg hinauf. Finster ragt ein Turm hinter dem Palisadenzaun am Zugang auf, und ihr meint einen Wächter mit einer Armbrust auf dem Turm zu entdecken. Noch hat er euch jedoch nicht bemerkt. Da erhebt sich erschrocken krächzend eine Krähe ganz in eurer Nähe.

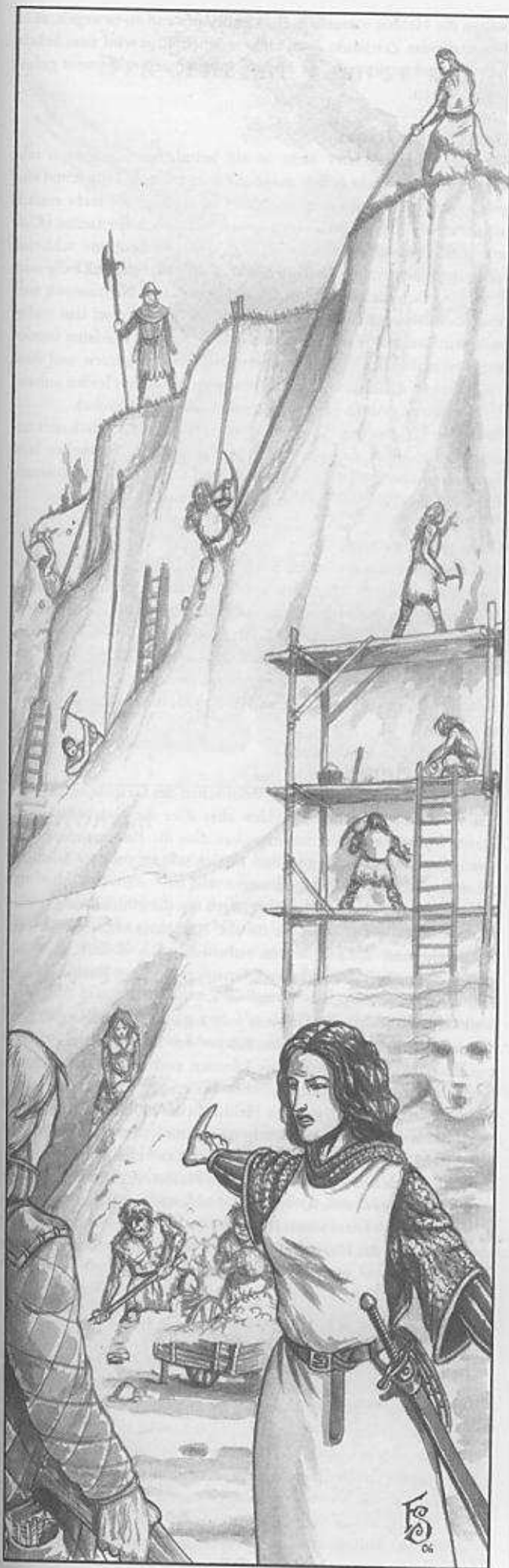
Es gibt viele Krähen am Kreidebruch, weshalb die Helden vielleicht im ersten Moment an ihre Entdeckung glauben, der Wachposten sie aber noch nicht wahrgenommen hat.

Es gibt die unterschiedlichsten Möglichkeiten für ein weiteres Vorgehen: Die Helden können zunächst einmal nur beobachten, sich

heimlich auf das Gelände schleichen oder ganz offen als Gäste hineinspazieren. Bevor sie sich allerdings für einen Frontalangriff entscheiden, sollte ein größerer Wachtrupp von der Jagd auf Goblins zurückkehren, um zu verdeutlichen, dass diese Möglichkeit wenig Chancen auf Erfolg bietet.

ERKUNDEN DES STEINBRUCHS

Die einfachste Möglichkeit, den Steinbruch zu erkunden, ist das Beobachten von oben. Über eine kurze Kletterpartie (je nach Ort ist die *Klettern*-Probe um bis zu 5 Punkte erschwert) oder mit Magie (Hexenbesen, ADLERSCHWINGE) kann eines der höher gelegenen Plateaus erreicht werden, von dem der Tagesablauf beobachtet werden kann. Dabei ist zu beachten, dass die Wächter nach Goblins Ausschau halten und hin und wieder auf den umliegenden Berghängen patrouillieren (*Schleichen*- und *Sich Verstecken*-Proben) und außerdem aufsteigender Kreidestaub Hustenanfälle provoziert (*Selbstberichtigungs*-Proben).



AUSSEHEN DES STEINBRUCHS

Der Bruch ist von Osten her über die Jahre U-förmig erschlossen worden, was ein wenig Schutz vor dem aus Westen wehenden Beleman ermöglicht. Allerdings wird beim Kreideabbau eine Erschließung von Süden her bevorzugt, um ein besseres Austrocknen der Kreide durch Sonneneinstrahlung zu ermöglichen, denn bei Feuchtigkeit lässt sich die verschlammende Kreide nur noch schlecht abtragen (*Gesteinskunde*).

Die Helden könnten stutzig werden, dass die Kreide derzeit nur an der südlichen Seite abgebaut wird, die nur wenig dem Sonnenschein ausgesetzt ist. Bis vor kurzem wurde tatsächlich noch an der Nordwand gearbeitet, bis der Zugang zu den Höhlen freigelegt wurde.

Am Eingang des Steinbruchs steht der Turm, in dem sich die Unterkünfte der Wachmannschaft befinden. Die Kommandantin besitzt eine eigene Unterkunft in einem kleinen befestigten Gebäude am Berghang, das über eine Holzbrücke mit dem Turm verbunden ist. Die Gefangenen sind hingegen in einfachen Hütten untergebracht. Hölzerne Gerüste mit Flaschenzügen, Brücken und Stiegen wurden an einigen Wänden des Bruchs errichtet und verbinden den Turm und das Haus der Kommandantin mit diversen Gerüsten.

Neben diesen Gebäuden gibt es verschiedene Wirtschaftsgebäude sowie eine große Zisterne. Die Garküche für die Gefangenen ist lediglich ein großes überdachtes Lagerfeuer. Über allem liegt eine feine Schicht Kreidestaub.

TAGESABLAUF

Kurz nach Sonnenaufgang erfolgt die Vergabe der Morgenration an die Gefangenen. Ein Teil der Sträflinge wird daraufhin über eine steile Stiege oder Holzgerüste und Leitern hoch in die Kreidewände getrieben, was auf der Lauer liegende Helden beobachten können. Die Arbeiter müssen sich an der steilen Wand abseilen, um in oftmals Schwindel erregender Höhe die Kreide mit Spitzhacken loszuschlagen. Unfälle sind häufig: Die Helden könnten zum Beispiel beobachten, wie einer der Gefangenen abstürzt, weil sich das Seil durchgescheuert hat.

Beim Abbau der Kreide entstehen trichterförmige Einschnitte in der Felswand, durch die die Kreide abrutscht und dabei Wolken aus Kreidestaub aufwirbelt, der den Gefangenen beißend in Augen, Mund und Nase dringt. Unten sind andere Sträflinge damit beschäftigt, den Kreidekalk in Schubkarren zu verladen, ständig von Steinschlag bedroht. Die nächste Gruppe Arbeiter transportiert die gefüllten Holzkarren zur weiteren Verarbeitung in die Wirtschaftsgebäude ab.

Mittags ist Schichtwechsel, die 'Schläger' erhalten Wasser und Nahrung. Anschließend müssen sie andere Aufgaben im Steinbruch erfüllen, während andere Mitgefangene die Arbeit an der Steilwand übernehmen. Kurz vor Sonnenuntergang werden die entkräfteten, staubbedeckten Sträflinge zurück ins Lager geführt, wo sie die Abendration erhalten und anschließend eingesperrt werden.

Während die menschlichen Gefangenen zwar nicht gut behandelt, aber auch nicht misshandelt werden, müssen die Goblin-Gefangenen deutlich mehr ertragen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Neben den Wächtern seht ihr eine Frau, die die Arbeiten im Talkessel beobachtet. Sie trägt ein Kettenhemd und darüber einen reinweißen Wappenrock. Schwarzes Haar umrahmt ihr bleiches Gesicht.

Da kommt Unruhe in die Gefangenen: Ein Goblin ist zusammengebrochen. Als die anderen ihm etwas Wasser geben wollen, brüllt die Frau: "Treibt das Geschmeiß zurück an die Arbeit! Wenn es verreckt, haben wir eine gute Tat vollbracht – bei Rondras flammenzüngigem Gemahl!"

Die Stimme der Frau wird von den Wänden des Steinbruchs zurückgeworfen, sodass es fast scheint, sie komme direkt aus dem Felsen und nicht aus dem Mund der Schwarzhaarigen. Die Frau muss die Kommandantin des Steinbruchs sein, denn die Wächter machen sich augenblicklich daran, die Goblins mit den Helblebarden anzutreiben.

Wie die Helden bereits erfahren haben können, ist es im Windhag unüblich, einen Gott beim Namen zu nennen.

Götter/Kulte:

3 TaP*: Mit 'Rondras flammenzüngigem Gemahl' ist möglicherweise Famerlor gemeint.

5 TaP*: Im Windhag wird hingegen meist Efferd als Rondras Gatte angesehen. Die Umschreibung für Famerlor ist veraltet und wird kaum noch gebraucht.

Nach dieser Szene können die Helden noch beobachten, wie eine Wächterin dem am Boden liegenden Goblin einen Tritt verpasst, während die Kommandantin sich abwendet. Kurz darauf packt Brin die Wächterin am Schlafütchen und weist sie zornig zurecht. Allein durch Beobachten des Steinbruchs können die Helden zusätzlich Folgendes bemerken:

- Schätzungsweise 15 Aufseher, 15 menschliche und 30 goblinische Gefangene befinden sich hier.
- Alrik ist im Steinbruch und wird beim Wegräumen des Gerölls eingesetzt.
- Eine Krankheit, die sich in bleicher Hautfarbe und milchig trüben Augen äußert (siehe Anhang), macht Wächtern und Gefangenen gleichermaßen zu schaffen – auch Alrik.
- Alrik wird abends in die nördlichste Gefangenenhütte gebracht.

DIE GEFANGENEN

Etwa 15 Menschen und 30 Goblins arbeiten derzeit im Steinbruch. Sie alle sind inzwischen von der Seuche befallen, weshalb sie stark geschwächt und zunehmend verzweifelt sind. Zu einem Aufstand sind die menschlichen Gefangenen nur schwer zu bewegen. Erst wenn die Lage wirklich bedrohlich ist, lehnen sie sich mit letzter Kraft auf. Mit den Goblin-Gefangenen ist die Kommunikation sehr schwierig, da sie zwar häufig einige Brocken Garethi sprechen, den Menschen aber nicht vertrauen. Es sollte aber deutlich werden, dass die Goblins den Ursprung der Krankheit nicht kennen. Falls einer der Helden die Sprache der Goblins versteht, kann er mitbekommen, dass die Goblins auf die 'scharfzähige Uschuunä' hoffen. Haben die Helden bereits Erfahrungen mit Goblins gesammelt, können sie aus weiteren Äußerungen schließen, dass es sich dabei um eine Schamanin der Goblins handelt (eventuell können Sie nach einer gelungenen Intuition-Probe entsprechende Tipps geben).

MÖGLICHE HANDLUNGSVERLÄUFE IM STEINBRUCH

Ziel der Helden beim Steinbruch ist wahrscheinlich zunächst, Alrik zu befreien. Womöglich wollen sie aber auch dem Treiben der Kommandantin ein Ende bereiten. Verschiedene Vorgehensweisen sind denkbar.

EINSCHLEICHEN ALS GÄSTE

Als angebliche Gesandte des Markgrafen oder durch ähnliche Täuschungen können die Helden versuchen, zur Kommandantin zu gelangen und mit ihr zu sprechen. Aufgrund des Misstrauens der Kommandantin ist dies allerdings recht gefährlich und kann schnell in einer Gefangennahme der Helden enden, da die Vermutung nahe liegt, dass die Helden Verfolger von Brins Gruppe sind.

Zunächst werden sich Brin und die Kommandantin aber bemühen, den Eindruck der Normalität zu vermitteln, und den Helden womöglich sogar den Steinbruch vorzuführen. Sie versuchen dabei herauszufinden, ob die Geschichte der Helden stimmt, indem sie die Helden getrennt voneinander befragen, um Widersprüche zu entdecken. Sollten die Helden überzeugend den Eindruck erwecken können, dass eine mächtige Person von ihrem Besuch im Steinbruch weiß, wird die Kommandantin nur versuchen, die Helden rasch wieder loszuwerden. Der leiseste Zweifel an ihrer Geschichte oder die Vermutung, niemand wisse vom Aufenthalt der Helden im Steinbruch, wird aber zum Versuch der Gefangennahme führen. Die klassische Methode ist die Einladung zum Abendessen, bei dem die Helden mittels eines Schlafgiftes übertölpelt werden sollen, aber auch die plötzliche Umzingelung durch eine große Anzahl von Soldaten ist möglich.

Sollten die Helden versuchen, Brin zum Aufstand zu bewegen, so ist dies zu diesem Zeitpunkt noch nicht möglich. Brin wird zum Schein darauf eingehen, nur um die Helden im geeigneten Moment gefangen zu setzen.

PACHT UND PEBEL

Tagsüber und bei klarer Sicht ist ein heimliches Eindringen sehr schwierig, wenn nicht gerade magische oder karmale Hilfsmittel eingesetzt werden. Nachts oder bei Nebel ist es hingegen recht einfach möglich, sich über die Steilhänge in den Steinbruch abzuseilen (*Klettern- und Schleichen-Proben*), da die krankheitsbedingte schlechte Sicht den Wächtern zu schaffen macht und Steinabgänge häufig sind. Einzelne geschwächte Wachen können zwar auch überrumpelt werden, doch schon ein einziger Alarmruf, der im Talkessel laut widerhallt, wird weitere Wächter auf den Plan rufen. Die Soldaten werden gegebenenfalls eine Kapitulation der Helden akzeptieren und diese nur gefangen nehmen und nicht etwa töten, was den Helden anhand der Entführung Alriks klar werden sollte (Klugheits-Prob). Wenn die Helden den Aufenthaltsort Alriks ausgekundschaftet haben, ist es möglich, dass sie zu ihm vordringen, da die Wachen lautstark miteinander über die Krankheit und über Geister diskutieren, die sie "in den Höhlen" gesehen haben wollen.

GEFANGENNAHME

Eine etwaige Gefangennahme ist für die Helden zwar unangenehm, bietet aber eine gute Möglichkeit, die Handlung voranzutreiben, da die Gefangenen den Helden mehr über die Krankheit und das seltsame Verhalten der Kommandantin seit der Öffnung der Höhlen erzählen können. Aufgrund der Überfüllung der Unterkünfte werden die Helden in der gleichen Hütte wie Alrik untergebracht. Ausrüstung landet hingegen im Wachturm und ist dort für die Helden nur schwer zu erreichen.

INFORMATIONEN

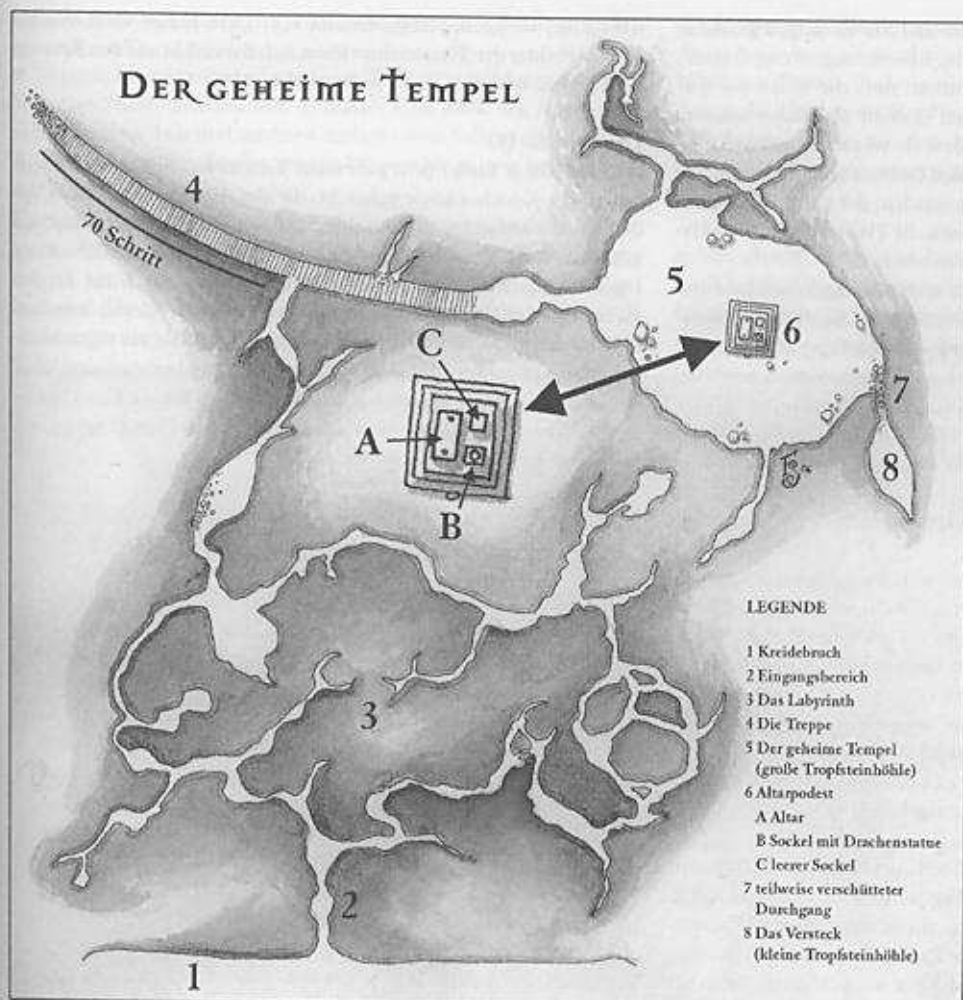
Von den Gefangenen und durch Belauschen der Gespräche zwischen den Wächtern können die Helden alles über die Geschehnisse der letzten Monate erfahren, insbesondere dass die Kommandantin auf eigene Rechnung arbeitet und dass sie sich seltsam verhält, "seit wir in die verfluchten Höhlen eingedrungen sind".

Jeder weiß von unheimlichen Vorgängen um die Höhlen, und es wird vermutet, dass etwas in ihnen für die Krankheit verantwortlich ist. Gefangene und Wächter wissen außerdem, dass in der Umgebung Goblin-Kämpfer lauern, die den Transport auf dem Rückweg angegriffen haben.

Alrik oder ein anderer Gefangener mag sogar die Vermutung äußern, dass etwas in den Höhlen vom Körper der Kommandantin Besitz ergriffen hat. Andere Gefangene könnten auch von einer seltsamen Erscheinung in einem unheimlichen saalartigen Gewölbe sprechen. Alrik erklärt sich bereit, mit den Helden in die Höhlen einzudringen, denn die Krankheit sei eindeutig übernatürlichen Ursprungs, und nur die Höhlen könnten bei der Suche nach der Heilmethode helfen. Er wird jedoch nicht fliehen, wenn die Helden den Steinbruch einfach nur verlassen wollen, weil er die anderen Gefangenen nicht im Stich lassen will. Diese sehen keine Hoffnung auf Flucht, werden sich aber bemühen, das Handeln der Helden bestmöglich zu decken.

DIE SEUCHE UND DIE HELDEN

Sobald die Helden sich einige Zeit in der Nähe des Steinbruchs und des Höhlensystems aufhalten, wird sich der Fluch der Goblins auch auf sie auswirken. Sie können an den beunruhigenden Begleiterscheinungen der Seuche rasch bemerken, dass sie sich mit einer unbekannteren Krankheit angesteckt haben. Durch das Beispiel der infizierten Gefangenen und Wächter sollte deutlich werden, dass die Krankheit gefährlich ist und sie eine Heilmöglichkeit finden müssen. Die Einzelheiten zu den Auswirkungen des Fluchs finden Sie im Anhang auf Seite 34.



DIE HÖHLEN

Die Höhlen unter der ehemaligen Burg des Theaterordens sind natürlichen Ursprungs, doch gibt es Bereiche, die bearbeitet wurden. An einigen Stellen stützten zum Beispiel (mittlerweile verrottete) Balken die Decke. Der Eingang zum Höhlensystem befindet sich im Talkessel des Steinbruchs (1), die ehemalige Verbindung zur Ordensburg ist durch Einstürze vollständig versperrt. Im Gegensatz zum Bruch ist der Fels hier meist härteres Kalkgestein, obwohl es auch gefährlich weiche Wandabschnitte gibt. Von der Decke rieselnder Kalk und Grollen aus dem Gestein können eine unheimlich-bedrohliche Atmosphäre schaffen.

GEFAHREN

- Immer wieder kann es zu Steinschlag und kleineren Verschüttungen kommen. Diese Dinge sollten allerdings nur lästig sein, damit die Helden das Höhlensystem weiter erforschen.
- Grubengase sind selten, können aber doch aus Felsspalten austreten. Dies bietet sich vor allem an, wenn ein höhlenkundiger Held in der Gruppe ist und die Gruppe warnen kann.
- Aufgrund der langen Anwesenheit von Sirlans Geist (siehe auch *Der geheime Tempel* rechts) kommt es immer wieder zu kleineren Geistererscheinungen, wie etwa Stimmen aus der Ferne oder Schatten, die um eine Ecke biegen und dann verschwunden sind. Echte Geistererscheinungen sind nicht zu bemerken.
- Gefährlich sind vor allem diejenigen Geistererscheinungen, die etwas aus der Vergangenheit vorgaukeln, was heute nicht mehr gegeben ist: eine Brücke, wo heute ein Abgrund ist, oder einen scheinbar intakten Pfeiler, der schon längst zusammengebrochen ist.

RÄUME

Eingangsbereich (2)

Hier befindet sich der Zugang zum gesamten Höhlensystem. Geradeaus führt ein Gang tiefer hinab. Spuren im allgegenwärtigen

aus schwarzem Marmor, der mit Kampfszenen geschmückt ist. Einige mehrere Finger lange Stalagmiten überwachsen bereits den Altar (A). Hinter dem Altar befinden sich zwei Sockel. Auf dem rechten befindet sich die zwei Schritt hohe Statue eines Drachen mit Löwenkopf, der Schlüssel und Flammenschwert in den Klauen hält (*Götter/Kulte*: der löwenköpfige Famerlor, der Wächter der Tore Alverans, altertümliche Darstellung). Der linke Sockel (C) ist unbesetzt: Hier befand sich die Rondra-Statue (B), die Brin in Kyndoch verkaufte. Auf dem Altar kann man die von Kalkgestein überwucherten Überbleibsel eines anscheinend goblinischen Skeletts sehen. Vor dem Altar befinden sich zudem die Überreste eines menschlichen Skeletts, das die verrosteten Reste eines Kettenhemds trägt. Durch die Jahrhunderte währende Gefangenschaft in den Höhlen hat Sirlans Geist die Realität so geformt, dass hier am Ort seines Todes Geistererscheinungen entstehen können, obwohl er selbst nicht mehr anwesend ist. Sobald ein Held das Skelett oder den Altar berührt, erleben die Helden einen geisterhaften Nachschein von Sirlans Erinnerungen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr spürt einen eiskalten Luftzug, und die Haare in eurem Nacken richten sich auf. Die Höhle hat sich gewandelt. Hinter dem Altar steht nun eine Statue Rondras neben der des Drachen. Blutrote Banner hängen von der Decke und Kohlenbecken werfen ein flackerndes Licht auf den schwarz-glänzenden Altar, auf dem ein Goblin festgebunden ist und schauerlich schreit. Hinter dem Altar steht ein Mann in einem roten Waffenrock, auf dem eine weiße Löwin abgebildet ist. Aus irgendeinem Grund kennt ihr seinen Namen: Sirlan von Arivor, Herr über Weißenfest. Er hebt seinen Rondrakamm. Der Mann lässt die Klinge niedersausen, Blut spritzt, die Schreie des Goblins verstummen. Der Herr eurer Burg verzicht sein Gesicht zu einem irren Grinsen. Ihr wisst, dass dieser Wahnsinn aufhören muss, sonst werdet ihr zugrunde gehen.

Kreidestaub können zeigen, welche Wege bereits erkundet wurden.

Das Labyrinth (3)

Es gibt nur wenige breitere Höhlen, aber viele unregelmäßige Gänge, die häufig in Sackgassen enden. Die wichtigsten Orte sind die Treppe, der geheime Tempel und das Versteck.

Die Treppe (4)

Über einen schmalen Zugang gelangt man auf eine vier Schritt breite Treppe, die sich mit geringer Steigung nach oben windet. Die flachen Stufen lassen vermuten, dass sie von Zwergen erbaut wurde. Nach etwa siebzig Schritt endet die Treppe an einem Einsturz. Eine nähere Untersuchung der Einsturzstelle provoziert eine Lawine, vor der die Helden fliehen müssen (Probe auf *Körperbeherrschung* oder *Athletik*, sonst W6+2 SP).

Folgen sie dem Verlauf der Treppe nach unten, erreichen sie nach weiteren vierzig Schritt den Gang, der zum geheimen Tempel führt.

Der geheime Tempel (5)

In der Mitte dieser beeindruckenden Tropfsteinhöhle steht ein Altar

Die Helden werden in den Spuk aus Sirlans Erinnerungen gezogen, was dazu führt, dass sie Bruchstücke von Erinnerungen 'empfangen', die eigentlich diejenigen von Theaternittern sind, die Sirlan vor tausend Jahren zu Verhandlungen mit den Goblins überreden wollten. Die Helden 'wissen' deshalb intuitiv, dass sie versuchen müssen, Sirlan zu überreden, Verhandlungen mit den Goblins aufzunehmen. Auf diese Weise soll der Fluch aufgehoben werden, der auf den Theaternittern lastet. Während des Spuks können die Helden sogar die altertümliche Sprache Sirlans problemlos verstehen.

Das Abbild Sirlans hält die Helden für seine Untergebenen und verhält sich deswegen so, als seien es Theaternitter, die ihn zu Gesprächen mit den Goblins überreden wollten – unabhängig davon, ob die Helden sich so verhalten, wie man es von Theaternittern erwarten sollte, oder nicht. Wenn sie auf Sirlan eingehen, können die Helden Einiges über die damalige Situation erfahren, andernfalls ignoriert Sirlan sie und spricht mit Personen, die die Helden nicht sehen oder hören können.

Im Folgenden finden sich einige Eckpunkte für die Geisterscheinung:

- Das Abbild Sirlans ist offensichtlich wahnsinnig und von der Seuche gezeichnet. Der Mann blickt wirr um sich, schreit den leblosen Körper des Goblins an und spricht immer wieder davon, dass er "es" nicht zurückgeben wird. Dabei schaut er immer wieder in Richtung des halb verschütteten Ganges (7), hinter dem sich die Höhle mit der Knochenkeule befindet. Auf Nachfrage hin erzählt er von der Keule, verrät jedoch nicht, wo diese zu finden ist.

- Sirlan wird auf keinen Fall mit den Goblins verhandeln. Je mehr die Helden darauf bestehen, desto zorniger wird er und wirft ihnen schließlich Verrat vor.

- Sie können alle Informationen aus Sirlans Geschichte vor seinem Tode verwenden (siehe *Aus uralten Tagen* auf Seite 23). Wichtig ist, dass klar wird, dass über den Höhlen ein Stützpunkt der Theaternitter lag ("Dieses Theater ist weit wichtiger, als es das in Anivor jemals war!"), dass die Ritter aufgrund ihrer schrecklichen Taten an den Goblins ("Wir haben Großes geleistet. Wir sind in ihrem Blut gewatet!") von diesen mit einem Fluch belegt worden sind ("Ihr Fluch raubt uns unsere Kraft und treibt uns in den Tod!"), und dass anscheinend nur diese den Fluch wieder lösen können ("Selbst wenn die Goblin-Hexen den Fluch lösen können, nie werde ich vor diesem Gezucht der Niederhöhlen betteln!").

- Auch wenn alles real erscheint, können die Helden doch nicht durch den Spuk verletzt werden.

- Die Szene endet spätestens damit, dass der Geist einen Befehl zum Ausfall gegen die Goblins gibt ("Reitet gegen die Rotpelze, sterbt für den Flammenzüngigen. Ich halte hier Wacht, und nicht eher werde

ich ruhen, als bis der letzte Goblin vom Dere-Rund verschwunden ist!"). Abbilder der Theaternitter lösen sich daraufhin aus den Körpern der Helden, und die Geisterwelt verschwindet.

Das Versteck (8)

In diese Höhle hinter dem geheimen Tempel hat Sirlan vor tausend Jahren die Knochenkeule gebracht, die der Auslöser von Rikais Verderben war. Sirlan brachte anschließend den Zugang zur Höhle zum Einsturz, um zu verhindern, dass jemand die Keule erreichen kann. Doch es gibt noch einen engen Spalt, durch den sich die Helden zwingen können, wenn sie über das trügerische Geröll kriechen. Nachdem der Durchlass anfangs sehr schmal ist, öffnet er sich schließlich zu einer geräumigen Höhle. Vor der gegenüberliegenden Wand liegt recht unscheinbar eine Keule aus dem Oberschenkelknochen eines Wildschweins. Sie ist inzwischen von Stalagmiten überwuchert, kann aber herausgebrochen werden.

DIE KNOCHENKEULE

Die Knochenkeule ist mit abstrakten Schnitzereien verziert. Trotz ihres Alters ist sie unbeschädigt. Die Keule war zwar der Fokus von RIKAIS VERDERBEN, ihre Zerstörung bedeutet aber nicht das Ende des Fluchs. Denn sie war nur das Medium, das den Fluch überbracht hat, nun aber ist die Krankheit an Sirlans Geist gebunden. Eine Zerstörung der Knochenkeule vereinfacht jedoch die Austreibung oder Bannung von Sirlans Geist, da dies der Gegenstand ist, der den Geist Sirlans ans Dreesseits bindet. Eine magische Analyse zeigt Strukturen, die auf eine Verbindung mit Geisterwesen hindeuten (2 ZiP* bei ANALYS), und verrät, dass die Matrix nur geringe Ähnlichkeit zum Muster des Fluchs hat (3 ZiP*, sofern ein Opfer des Fluchs magisch untersucht wurde). 8 ZiP* zeigen, dass die Geister-Struktur eine schwach erkennbare schamanistische Repräsentation überstrahlt.

AUS DER HÖHLE

Durch die Geschehnisse in der Höhle erfahren die Helden, dass sie sich an die Goblins wenden müssen, um sich und die anderen Gefangenen von dem Fluch zu befreien. Sie müssen also die Höhle wieder verlassen, wobei der einzige Ausgang in den Steinbruch führt. Das Ausbrechen aus dem Straflager sollte den Helden nicht zu schwer gemacht werden.

UNTER GOBLINS

Nach der Flucht aus dem Steinbruch müssen die Helden zu den Goblins gelangen. Wildniskundige Helden können leicht auf die Spuren der Goblins treffen (*Fährtensuchen-* und *Wildnisleben-*Proben). Zum Glück für die Helden führte die Goblin-Schamanin Uschuunä 'die Scharfzähne' (siehe *Anhang*, S. 35) die Goblins in die Nähe des Steinbruchs, als sie bemerkte, dass Sirlans Geist befreit worden war und dieser wieder Jagd auf die Windhager Goblins machte. Uschuunä spürt nun, dass es etwas Besonderes mit den Helden auf sich hat (und sie fühlt sich bestätigt, wenn die Helden die Knochenkeule aus der Höhle bei sich haben). Deshalb sucht sie von sich aus die Helden auf und versucht, mit ihnen zu sprechen.

Schon eine *Sinnenschärfe*-Probe –5 verrät den Helden bald nach ihrer Flucht, dass sich Goblins in der Nähe befinden, und vor allem, dass diese offensichtlich von den Helden bemerkt werden wollen. Es erscheint deshalb sinnvoll, Waffen zu Boden zu legen oder auf andere Weise Verhandlungsbereitschaft zu signalisieren (*Menschenkenntnis*-Probe –3).

Sollten die Helden sich hingegen aggressiv verhalten oder die Goblins gar angreifen, werden diese sich sofort zurückziehen. In der folgenden Nacht wird Uschuunä den Helden als Wildsau im Traum erscheinen und eine kurze Botschaft ("Reden, bitte!") überbringen und dann am nächsten Tag einen neuen Annäherungsversuch wagen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig nähert sich euch eine alte Goblin-Frau, begleitet von zwei misstrauischen Goblin-Jägern. Auf dem Wanderstab der Alten sitzt eine Elster und legt den Kopf schief. Mit einem Mal scheint die Goblin-Frau sich sehr sicher und spricht mit einer Stimme wie ein Reibeisen zu euch: "Ihr sein nicht wie andere, die jagen und töten Suulak. Ihr was von uns wollen – aber ihr auch bereit, was dafür geben. Sprechen, nun!"

Die Helden können nun von ihren Erlebnissen im Steinbruch erzählen (auch wenn die Verständigung aufgrund des begrenzten Wortschatzes der Schamanin schwierig ist) und von Uschuunä schließlich auch erste Hintergründe des Fluches erfahren. Die Goblin-Frau lädt die Helden in ein kleines Lager der Rotpelze ein, wo sie mehr von dem Fluch erzählt.

- "Mütter damals stellen Falle für Wjassu Blogai, die wüten unter unser Volk. Sie machen Wjassu Blogai finden groß Knochen von Macht, dann Strafe von Rikai fahren unter sie. Viel Leid Wjassu Blogai bringen, aber wir bringen zurück! Ha!"

- "Alle sein weg viel Jahre – bis Wjassu Blogai zurückkommen. Unser

Volk nie zurückkommen. Wenn Kind von unser Volk tot, dann aufhören und weg!"

● "Wjassu Blogai wohnen jetzt in weiße Frau – wieder jagen unser Volk, aber Strafe von Rikai sein da immer. Und stark. Wir Angst, Strafe von Rikai bleiben und wachsen, treffen unser Volk wie Mensch."

● "Wenn ihr helfen, fangen letzten Wjassu Bloga, wir heilen Strafe von Rikai."

Uschuunä ist bereit, mit den Helden gemeinsam gegen Sirlans Geist vorzugehen. Sie kennt ein Ritual, das den Geist in einen Tonkrug bannen kann, und verspricht, dass anschließend die Krankheit geheilt wird. Da sie aber keine weiteren Goblins in Gefahr bringen will, wird nur sie die Helden in den Steinbruch begleiten. Es wird Aufgabe

der Helden sein, die Kommandantin, die als Gefäß für Sirlans Geist dient, lange genug festzuhalten, damit Uschuunä sie mit einem vorbereiteten Geister-Tonkrug für dreißig Herzschläge berühren kann. Sofern die Helden die Knochenkeule aus der Höhle noch nicht zerstört haben, erklärt sie, dass außerdem die Keule genau im selben Moment zerbrochen werden muss, damit der Geist sicher gefangen werden kann.

Die Helden können nun gemeinsam mit der Schamanin das Vorgehen planen. Uschuunä hört auf gute Ideen der Helden und ist auch bereit, ihren Stamm einen Ablenkungsangriff durchführen zu lassen, so lange die Kämpfer dabei nicht in den Steinbruch eindringen müssen. Wenn Alrik dabei ist, kann er vorschlagen, dass man auch

versuchen könnte, die Wächter zu einem Aufstand zu bewegen. Seiner Meinung nach wäre der Weibel Brin, der ihn während des Goblin-Angriffs nicht im Stich gelassen hatte, dazu bereit, gegen die Kommandantin vorzugehen, wenn er die wahren Umstände kennen würde. Eventuell könnte man auch die Gefangenen zur Mithilfe bewegen.

Gegebenenfalls können die Helden sogar einige Mitglieder der Gerfin-Sippe dafür gewinnen, an der Befreiungsaktion teilzunehmen, doch niemand außer den Helden traut sich, gegen die besessene Kommandantin vorzugehen.

Uschuunä benötigt einen Tag für das vorbereitende Ritual zur Bannung von Sirlans Geist. In dieser Zeit können die Helden Vorbereitungen treffen.



DAS FINALE

Uschuunä beendet ihr Ritual so spät, dass es bereits dämmt, als die Helden am Steinbruch eintreffen. Ein Eindringen mittels Kletterpartie ist weiterhin möglich, insbesondere wenn die verbündete Gerfin-Sippe oder die Goblins an anderer Stelle die Aufmerksamkeit auf sich lenken und so einen Teil der Wächter binden. Durch die Palisade ist das Eindringen ungleich schwieriger, da eine Ramme oder Ähnliches benötigt wird, um durchzubrechen.

Uschuunä ist keine große Hilfe, sondern eher eine Behinderung für das Vorankommen der Helden. Sie muss sich auf die Aufrechterhaltung des Rituals konzentrieren und unbedingt verhindern, dass das vorbereitete Gefängnis für den Geist Schaden nimmt.

Die Kommandantin zieht sich bei einem Angriff in ihre Unterkunft zurück und blockiert oder zerstört alle Verbindungswege, da Sirlan aus Furcht vor der Seuche immer mehr die Kontrolle übernimmt. Istraude/Sirlan brüllt wahnsinnige Befehle in den Talkessel, wie etwa: "Ritter, tötet die Goblin-Brut, macht sie nieder, lasst den Ruhm des Theaters nicht verlöschen!"

Die Helden und Uschuunä müssen nun versuchen, zu ihr vorzudringen. Dabei stellen sich ihnen an geeigneter Stelle Brin und einige seiner Gefolgsleute in den Weg, da sie die Helden für Handlanger der Schamanin halten. Entweder die Helden kämpfen gegen die sichtlich geschwächten Wächter, oder sie versuchen, Brin davon zu überzeugen, dass die Kommandantin unter dem Bann eines Geistes steht, der für die Seuche verantwortlich ist. In diesem Fall können Brins Leute sich gegen die Gefolgsleute der Kommandantin wenden und diese von den Helden fernhalten, so dass sie sich allein dem Geist widmen können. Die Werte der Wächter finden Sie im Anhang auf S. 35.

Wenn die Helden zuerst die anderen Gefangenen befreien, können diese ebenfalls dafür sorgen, dass sich die Helden ausschließlich mit Istraude/Sirlan auseinandersetzen müssen.

Die Kommandantin verbarrikadiert sich zunächst in ihrer Unter-

kunft. Sobald die Helden die Tür aufgebrochen haben, nimmt sie die Helden mittels der Geistereigenschaft *Gegenstände beleben* (siehe Anhang auf S. 35) unter Beschuss, indem sie ihnen verschiedene Gegenständen entgegenschleudert, bis sie schließlich auf die Holzgerüste flieht.

Auf den Gerüsten

● In Schwindel erregender Höhe lässt Sirlan Balken auf die Helden niedergehen, Leitern fallen um und das Holz unter ihren Füßen zersplittert (Geistereigenschaft: *Schaden auf unbelebte Materie*, siehe Anhang auf S. 35).

● Die Helden sollten Uschuunä schützen, die das Bannritual durchführt. Sirlan konzentriert seine Angriffe auf die Schamanin.

● Der blinde Hass Sirlans auf Uschuunä kann von den Helden genutzt werden. Wenn sie sich trennen, wird Sirlan nur der Gruppe um Uschuunä Aufmerksamkeit schenken, sodass sich die anderen Helden relativ einfach nähern können.

● Flaschenzüge, Wippen, durchgeschnittene Seile und ähnliche Dinge aus dem Mantel und Degen-Genre können als Hilfsmittel für die Helden dienen.

Sind die Helden herangekommen, können sie die Kommandantin in den Nahkampf verwickeln. Ihre Werte finden sich im Anhang auf S. 35. Bedenken Sie, dass Sirlan jederzeit komplett die Kontrolle übernehmen kann, was die Kampfwerte ändert. In diesem Fall verschwinden die Gesichtszüge der Kommandantin und das Antlitz Sirlans erscheint vage über ihrem Gesicht.

Sirlans Taktik

● Er geht nach der Übernahme der Kontrolle sehr aggressiv vor und wandelt Aktionen um, um zweimal pro KR zu attackieren. Er will

die Schamanin töten, koste es, was es wolle, die Helden sind für ihn nur unwichtige Störenfriede. Er nutzt die Sonderfertigkeiten *Sturmangriff*, *Niederwerfen*, *Gegenhalten* und *Schildspalter*. Sollte er damit keinen Erfolg haben, verfällt er schließlich in Blutrausch.

● Antimagier, die den Geist bannen wollen, sollten sich dem Ritual der Schamanin anschließen; auf eigene Faust haben sie mit der erhöhten Magieresistenz Sirlans zu kämpfen. Mögliche kleinere Erfolge wären: Das Band zwischen Geist und Körper wird geschwächt und die Kampfwerte sinken je nach ZiP*.

● Im Blutrausch steigen AT und TP Sirlans um jeweils 3 Punkte, seine INI sinkt um 6 und er setzt keine Sonderfertigkeiten außer *Wuchtschlag* mehr ein. Auf Paraden verzichtet er weiterhin zugunsten einer zweiten Attacke.

Gefangennahme

● Isetraude muss am Leben bleiben, damit Sirlans Geist erfolgreich gebannt werden kann. Die Helden sollten versuchen, die Kommandantin magisch oder mit Fesseln zu binden oder auf 0 AuP zu bringen, sodass Uschuunä für 30 Aktionen den Körper berühren kann.

● Sirlan kann versuchen, den Körper eines Helden zu übernehmen, um der Bannung zu entgehen. Aufgrund aufziehenden Nebels können die Helden aber undeutlich erkennen, wenn sich Sirlans Geist von Isetraudes Körper löst und in einen anderen Körper einfährt (hier sind vor allem Helden mit dem Nachteil *Medium* gefährdet).

● Dieser Vorgang schwächt Sirlans Geist sehr. Ein wiederholtes Wechseln des Körpers ist nicht möglich. Sollte eine Übernahme misslingen, muss er sich wieder in Isetraudes Körper zurückziehen.

Schließlich hat Uschuunä das Ritual vollendet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Körper bäumt sich noch einmal auf, ein Schrei dringt aus dem weit aufgerissenen Mund. Da löst sich ein Schemen vom zusammenbrechenden Körper der Kommandantin.

Ihr erkennt das schreckliche, wutverzerrte Gesicht des einstigen Theaterritters.

"Ich will meine Rache!", tönt es von überall her. Dann, mit einem Mal, wird der Schemen von Lichtranken in das Tongefäß Uschuunäs gezogen, aber das Wort "Rache" klingt noch lang in euren Ohren. Doch es ist vorbei. Der Geist ist gefangen.

PACHSPIEL

Die von der Besessenheit befreite Kommandantin beteuert, alle Missetaten seien nur der Besessenheit anzulasten, und versucht, die Helden möglichst schnell loszuwerden. Wenn die Helden sich darauf einlassen, kehrt sie jedoch bald zu alten Gewohnheiten zurück. Falls die Helden Frau Stockweg irgendwie aus dem Verkehr gezogen haben, sucht sich Isetraude halt einen neuen Abnehmer für den Kalkstein. Uschuunä führt die Goblins in die Freiheit, während die Helden Madalin und Alrik nach Hause bringen können.

Die Goblins werden die Helden womöglich auch auf das Geheimnis der Herzsteine aufmerksam machen und sie eindringlich bitten, nach Uspuschannas Herzstein zu suchen (AGF 180, 200), was in den nächsten aventurischen Jahren allerdings nicht von Erfolg gekrönt sein wird. Die Helden könnten sich aber auch auf die Spuren der inzwischen verkauften Rondra-Statue aus dem Tempel machen – denn wer weiß schon, welches Geheimnis der Theaterritter sie noch verbirgt?

Die Helden bekommen auf jeden Fall 250 Abenteuerpunkte sowie spezielle Erfahrungen in *Gassenwissen*, *Wildnisleben*, *Gesteinskunde* und *Götter/Kulte*. Außerdem haben sie nun einen guten Ruf bei der Gerfin-Sippe und Uschuunä, was ihnen bei späteren Abenteuern in dieser Region eventuell Vorteile bringen kann.

ΑΠΗΛΓ

DER FLUCH

Der Fluch ist eine mächtige Variante des Schamaninnen-Rituals *Rikais Verderben* (AG 148), die heute aber in Vergessenheit geraten ist. Der Verlauf der Krankheit spiegelt das Dahinsiechen der Gigantin des Windhags und ist in dieser Form nur in den Windhag-Bergen möglich (AGF 199ff.). Während zum Zeitpunkt der Befreiung Sirlans noch Wochen vergehen konnten, bis sich das Krankheitsbild zeigte, verläuft die Sieche beim Eintreffen der Helden bereits mit beängstigender Geschwindigkeit. Es besteht zudem die Gefahr, dass die Krankheit ansteckend wirkt und aufgrund des Besuchs der Wächter schon in Kyndoch Fuß gefasst haben könnte.

Rikais Verderben (Altertümliche Variante)

Verlauf: Wenige Stunden nach der Ansteckung beginnen sich die Augen milchig weiß zu verfärben, und auch die Hautfarbe wird zunehmend blasser. Appetitlosigkeit, Schlaflosigkeit und Beklemmungsgefühle plagen das Opfer, und fortschreitende Ermattung ergreift es bis hin zur völligen Entkräftung und schließlich dem Tod.

Dauer: W3 Stunden / bis zum Tod

Schaden und Folgen: Nachteil *Eingeschränkte Sicht*, W3 Punkte Erschöpfung alle 12 Stunden, 1W6 SP pro Tag. KK, KO, FF, GE pro Tag um jeweils 1 mit entsprechenden Auswirkungen auf AT und PA. Bei Eigenschaftswert auf 0: Handlungsunfähigkeit

Ursachen: magische Krankheit; Aufenthalt im Steinbruch *Marschall von Schetzeneck* (100%), Kontakt mit Erkrankten (5%)

Besonderheiten: Bei Aussprechen des Fluches vor tausend Jahren bestimmten die Schamaninnen, die Seuche solle solange wüten, bis alle Wjassu Blogai (böse Geister – gemeint waren die Theaterritter von Weißenfest) ihr Ende gefunden hätten. Der Fluch besteht also fort, solange Sirlans Geist umgeht.

Behandlung: keine

Gegenmittel: das permanente Bannen von Sirlans Geist. Mit jeder Regenerationsphase nach Ende der Krankheit baut das Opfer zusätzlich zur normalen Regeneration W3 Punkte Erschöpfung ab und erhält je 1 Punkt KK, KO, FF, GE zurück. Nach einem Tag ist die normale Schfähigkeit wieder hergestellt.

Stufe: 10 S.

Magische Analyse:

ODEM:

1 ZiP*: schwaches rotes Glühen

3 ZiP*: vor allem an Kopf und Brust

6 ZiP*: Die astrale Kraft entzieht dem Körper Energie und diffundiert in die Umgebung.

ANALYS:

1 ZiP*: schwaches Geflecht um Herz und Augen. Die Art der Magie ist unklar.

4 ZiP*: Ein kaum wahrnehmbares Band führt zum Erkrankten.

8 ZiP*: Der Ursprung dieses Bandes liegt bei der Kommandantin. Das Geflecht weist entfernte Ähnlichkeit zum Merkmal Geister auf (+8).

10 ZiP* bei entsprechender Sachkenntnis: animistische Goblin-Magie

PERSOΠΠ

Alrik Hohenlied, Barde

Schon als Kind hat seine Faszination für fremde Völker und das Übernatürliche Alrik in Schwierigkeiten gebracht: Im Alter von sechs Jahren verirrt er sich im Wald auf der Suche nach 'Feen', mit neun brach er sich beim Erforschen eines 'Geisterturms' das Bein, mit zwölf verließ er seine Heimat und folgte einer Bardin, die spitze Ohren hatte ... und bis heute ist Alrik nicht zurückgekehrt.

Mittlerweile hat Alrik – nun selber ein lebenslustiger Barde – den

Großen Fluss mehrmals auf und ab bereist und dabei Dutzende Geschichten über Orks und Goblins, Feen und Geister, Götter und Dämonen gesammelt. Auf den Reisen freundete er sich auch mit dem Schelm Hanebüch an, nachdem dieser ihn mittels Schelmenmagie vor einer Bande Schwarzpelze gerettet hatte, deren Musikgeschmack Alrik 'nicht so ganz' getroffen hatte. Nachdem er seinem Freund in Elenvina geholfen hat, sammelt Alrik gerade in Kyndoch neues Material für seine Lieder, und auch wenn er inzwischen etwas erfahrener ist, hat er doch noch immer ein Talent dafür, in Schwierigkeiten zu geraten.

Aufgrund der vielen Geschichten, die Alrik kennt, kann er den Helden bei Bedarf einige Informationen über Geister, aber auch über Goblins zukommen lassen.

OBRISTIN ISETRAUDE VON QUAKENBRÜCK, STEINBRUCH-KOMMANDANTIN

Die schneidige Nordmärker Offizierin, deren Heldentaten ebenso wie ihre Liebschaften zahlreich und eindrucksvoll waren, wurde in den Windhag strafversetzt, nachdem sie einer Vorgesetzten den Ehemann ausgespannt hatte. Mehrere ihr treu ergebene Gefolgsleute folgten der Obristin in die unwirtlichen Berge, wo ihr Zorn auf die Vorgesetzten mit jedem langweiligen und verregneten Tag weiter wachsen konnte. Als nach der Katastrophe in Gareth Befehle und Gefangenentransporte ausblieben, ergriff sie die Initiative und handelt seither auf eigene Faust. Die große, schwarzhaarige Frau hält sich stets aufrecht, ihre rondragefällige Figur beginnt, fülliger zu werden. Seit der Geist von ihr Besitz ergriffen hat, benutzt sie altertümliche Redewendungen und wirkt noch blasser als zuvor. Zudem lauscht sie hin und wieder Stimmen, die nur sie hört (Sirlans Einflüsterungen), was sie kaum noch überspielen kann.

Auch Isetraude zeigt erste Anzeichen der Krankheit, im Gegensatz zu anderen Betroffenen sind ihre Augen, in denen der Wahnsinn blitzt, jedoch weiterhin von erschreckender Klarheit.

Kriegsaxt + Wappenschild: INI 8+W6 AT 13* PA 17* TP 1W+4
DK N LeP 38* AuP 36 RS 5** KO 14* MR 4 GS 5

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisen; eingeschränkte Sicht*

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Schildkampf II, Gegenhalten, Niederwerfen, Schildspalter, Befreiungsschlag*

*!) Sollten die Werte für die Helden zu hoch erscheinen, können sie durch die Krankheit sinken.

**!) Im Finale (Kürass und Schaller). Ansonsten trägt sie ein Kettenhemd.

Vom Geist besessen:

Je stärker der Geist Sirlans wird, desto mehr übernimmt er die Kontrolle, so dass sich die Werte der Kommandantin ändern (im Finale ist dies jederzeit möglich). Im Kampf versucht Sirlan dann, auf eine zweite Axt zu wechseln, da er den beidhändigen Kampf beherrscht.

Modifizierte Werte:

2 Kriegsäxte: INI 15+W6* AT 2x 17* PA 13* TP 1W+4 DK N

Zusätzliche Vor- und Nachteile: Rachsucht (Goblins) 12, Blutausch; Schwer zu verzaubern (durch die Besessenheit) +4 *

Besondere Eigenschaften (siehe "Die Welt der Geister" in MGS 107H): *Gegenstände beleben***, *Intelligenz*, *Schaden auf unbelebte Materie***, *Sprache*, *Übernahme eines Körpers*, *Übernahme eines fremden Geistes*

Zusätzliche Sonderfertigkeiten: Kampfgespür, Kampflexe, Sturmangriff*

*!) Sollten die Werte für die Helden zu hoch erscheinen, können sie durch die Krankheit sinken.

**!) Angriffe mittels *Gegenstände beleben* bewirken, dass er den Helden unter Verlust einer Aktion in einer KR einmal Dinge bis zu einem Gewicht von 40 Unzen entgegenwerfen kann. Sein 'Wurfaffenwert' hierfür beträgt 14. Die Opfer nehmen 1W TP(A) Schaden – auch als mögliche Probenerschwerung auf Zauber. Der Geist nutzt diese Fähigkeit bevorzugt, um Zauberkundige an ihren Zaubern zu hindern.

WEIBEL BRIN VON KROKENBRUCH

Der Spross einer verarmten Windhager Edlenfamilie ist Mitte vierzig und schon früh ergraut. Sein Kaiser-Alrik-Schnauzer ist gut gepflegt, das Haar kurz geschoren – auf den ersten Blick ist er der Inbegriff des 'schneidigen Soldaten'. Auf den zweiten Blick erkennt man, dass der Saum seines Gewands abgestoßen und die Rüstung schlecht gepflegt ist. Es fällt Brin zunehmend schwer, den Schein zu wahren, und seine Trunksucht hilft ihm nicht gerade dabei.

Brin hängt an der guten alten Zeit, in der noch Disziplin herrschte und alles schwarz oder weiß war. Mit der neuen Situation jenseits des Gesetzes kommt der Ehrenmann nur schwer zurecht. Alrik ließ er vor allem deshalb entführen, weil er sich nicht dazu durchringen konnte, den Zeugen einfach zu töten, und selbst diese Tat lastet schwer auf seiner Seele. Aus diesem Grunde half er dem Gefangenen beim Angriff auf den Transport auch, vor den Goblins in den Steinbruch zu entkommen.

Noch folgt der Weibel der Kommandantin, wie es seine Pflicht ist, doch mit Appellen an Ehre und Anstand (und erfolgreichen *Überreden/Überzeugen*-Proben) könnte er zu einem Aufstand überredet werden, sobald der Wahnsinn der Kommandantin offensichtlich wird.

Für Brins Werte kann der Gardisten-Veteran aus AH 143 als Vorlage dienen, doch ebenso wie die Helden erkrankt er beim Betreten des Steinbruchs, daher verringern sich seine Werte.

DIE WÄCHTER

Einige der etwa 15 Soldaten haben sich schnell an die neue Situation gewöhnt und gebärden sich schlimmer als jeder Gesetzlose, andere denken wie Brin und können sich nicht damit anfreunden, auf eigene Rechnung am Gesetz vorbei zu arbeiten. Ironischerweise dürfte es den Helden leichter fallen, die erste Gruppe zu einem Aufstand zu bewegen, denn deren Loyalität ist gering. Die anderen Soldaten lassen sich hingegen nur dann überzeugen, wenn Brin dazu gebracht werden kann, die Kommandantin abzusetzen.

Die Wächter sind unerfahrene und erfahrene Gardisten (AH 143) mit Kurzschwertern, Hellebarden oder Armbrüsten. Allerdings sind einige von ihnen durch die Krankheit geschwächt.

Kranke Wächter

Hellebarde: INI 8+W6 AT 12 PA 7 TP 1W+5 DK S

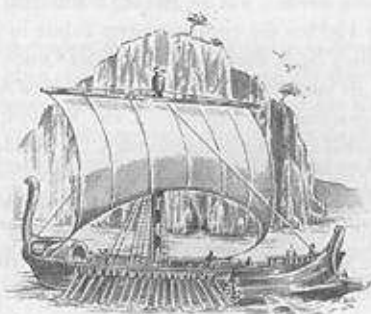
LeP 20 AuP 20 RS 2 KO 10 MR 3 GS 7

Nachteil: Eingeschränkte Sicht

USCHUUNÄ, DIE SCHARFZÄHNIGE (AGF 180)

Die grau pelzige Uschuunä, die ständig von ihrem Vertrauten, einer Elster, begleitet wird, ist die oberste Schamanin der Windhager Goblins. Sie hat mit Erschrecken festgestellt, dass einer der 'bösen Geister' aus der Vergangenheit zurückgekehrt ist und die Menschen wieder gegen die Goblins führt. Sie befürchtet, dass noch viel mehr Leid über ihr Volk kommen wird, wenn sie den zurückgekehrten Geist nicht bald gefangen setzt. Und dafür benötigt sie die Hilfe der Helden, da sie nicht bereit ist, das Leben weiterer Goblins zu gefährden.

Uschuunä kennt einige Überlieferungen, die es ihr ermöglichen, den Exorzismus von Sirlans Geist vorzubereiten, ohne Zugang zum Körper der Kommandantin zu haben. Allerdings strengt sie dies so stark an, dass sie praktisch zu keinen anderen Aktionen fähig ist und die Helden im Finale nicht weiter unterstützen kann.



TAG DER JAGD

Ein Abenteuer von Stephanie von Ribbeck

Mit Dank für Ideen und Anregungen an
Carsten-Dirk Jost und Martin Lorber

Stichworte zum Abenteuer: Valpodinger (Fabelwesen), Wildnisreise, Volksbräuche zur Winter-Sonnenwende, Nekromantie
Ort: Kosch (Ferdok, Rohalssteg, Koschberge)
Zeit: Hesinde 1028 BF
Helden: Mittelreich-tauglich (keine Orks, Goblins, Achaz)
Erfahrung: Einsteiger
Komplexität: Spieler: niedrig / Meister: mittel



HINTERGRUND

Charissia von Salmingen ist eine mächtige Magierin und eine Anhängerin Borbarads, die die Fürstenfamilie hasst und nach der Herrschaft über den Kosch strebt. Seit dem Jahr 1027 BF ist ihr Name in der Region allgemein bekannt und berüchtigt, denn in jenem Jahr entfesselte sie den Flammenvogel *Alagrimm*, der großes Leid und Verwüstung durch den nördlichen Kosch zog. Von dieser Kreatur hatte sie durch den schwarzen Drachen *Rhazzazor* erfahren, den Herrscher über die Warunkei. Zuvor war *Rhazzazor* schon ihr Lehrmeister in Nekromantie gewesen.

Nachdem ihr Plan mit dem *Alagrimm* gescheitert ist, hat *Charissia* sich etwas Neues ausgedacht, um im Kosch zu Macht und Einfluss zu kommen: Sie möchte die örtlichen Hexen für ihre Zwecke einspannen. Zu diesem Zweck hat sie sich an einen jungen Hexer namens *Holdwin Apfelkraut* herangemacht. *Holdwin* ist von Rachsucht und Neid zerrissen, denn die weiblichen Hexen schließen ihn aus und verspotten ihn, so wie er schon von Kindesbeinen an immer wegen seines Klumpfußes verspottet wurde. Er will sich vor ihnen beweisen und ihnen den Spott heimzahlen. So war er ein leichtes Opfer für *Charissias* Einflüsterungen. Gemeinsam wollen die beiden mit einer Schar Untoter den Tanzplatz der Koscher Hexen im Koschgau überfallen, wenn dort zur Wintersonnenwende eine Versammlung stattfindet.

DAS ABENTEUER IN KÜRZE FÜR DEN MEISTER

Die Handlung beginnt einige Wochen vor dem 'Tag der Jagd', der adventurischen Wintersonnenwende (1. Firun). Auf dem Weg nach Ferdok lernen die Helden eine junge Rekrutin der Ferdoker Lanzenreiterinnen kennen und helfen ihr aus einer misslichen Lage. Ein verfluchter Gegenstand, den die Lanzerinnen bei ihren Kämpfen im Osten erbeutet haben, wurde gestohlen: eine Fahne, mit der man Untote in die Schlacht führt. Die Helden verfolgen die Diebe (nämlich *Charissia von Salmingen* und *Holdwin Apfelkraut*) zum Süzipfel des Angbarer Sees, wo vor Jahrhunderten eine Schlacht stattgefunden hat. Die Gefallenen dieser Schlacht sollen als Untoten-Heer aus den Gräbern gerufen werden, was die Helden verhindern müssen.

Nachdem die Helden die zurückeroberte Fahne in der nahen Ortschaft Rohalssteg beim dortigen Weißmagier-Orden abgegeben haben, erhalten sie vom örtlichen Baron einen neuen Auftrag: Ein von Wilderern angeschossenes Fabelwesen, ein 'Kaiserliches Valpoding', soll in die Wildnis zurückgebracht werden. Die Helden ziehen in die verschneiten Kosch-Berge, wo sie bald vor zwei Problemen stehen: Erstens hat das Valpoding die Helden lieb gewonnen und will gar nicht weg – sie werden Schwierigkeiten haben, das Tier abzuschütteln. Zweitens werden sie nun durch die verhinderten Untoten-Beschwörer verfolgt, die nunmehr durch einen ortskundigen Wilddieb unterstützt werden.

Den Schurken gelingt es, das Valpoding, das die Helden beschützen sollen, einzufangen. Die Helden müssen es ihnen wieder abjagen. Die Verfolgungsjagd geht durch ein Bergwerk (wo *Charissia* verschüttet wird), die Berghänge hinab und über den Angbarer See. Vor den Toren Ferdoks stellen die Helden den Hexer *Holdwin*, der sich in einen Bären verwandelt hat, als Winter-Unhold am Tag der Jagd.

ZEITPLANUNG

Es ist nicht genau festgelegt, wann die Handlung beginnt. Das Finale sollte jedoch, wenn irgend möglich, am Tag der Jagd stattfinden, dem 1. Firun. Einen präzisen Zeitplan aufzustellen, der die Helden zwingt, eine bestimmte Anzahl von Tagen an bestimmten Orten zu verbringen, wäre sehr einschränkend. Stattdessen sollte die Dauer der Wildnisreise davon abhängen, wie viel Spaß die Spieler an solchen Szenarien haben und was für Aktionen sie sich einfallen lassen, um das Valpoding abzuschütteln.

Am besten umschiffen Sie den Spielern gegenüber Datumsangaben mit vagen Aussagen wie: "Anfang Hesinde kommt ihr nach Ferdok; alles ist schon tief verschneit." oder "Einige Tage später ...". Am Ende können Sie dann glaubwürdig behaupten, dass der Firunmond angebrochen ist. (Wenn ein Held in Ihrer Gruppe den Vorteil *Zeitgefühl* hat, reden Sie vorher mit dem Spieler darüber.)

Das Abenteuer ist für den harten Winter 1028 BF geschrieben. Sie können es aber auch in ein beliebiges Jahr nach der Dritten Dämonenschlacht (Ende 1021 BF) verlegen. Bedenken Sie aber, dass *Charissia* vor 1027 noch nicht so bekannt und berüchtigt ist.

WINTERLICHE ATMOSPHERE

Das Abenteuer lebt zu einem guten Teil von der Stimmung einer Reise im Winter. Nach stundenlangem Wandern durch tiefen Schnee sind die Beine müde, Zehen und Finger eiskalt. Für die Nächte sollte man möglichst Wärme, Schutz und Sicherheit suchen. Es folgt das Gefühl, am ganzen Körper aufzutauen, wenn man eine geheizte Hütte betritt und etwas Heißes zu Trinken bekommt.

Wenn Sie möchten, können Sie auch Ihre Spielsitzung entsprechend gestalten, mit heißen Getränken wie Kräutertee, Met oder Glühwein oder Kiefern- und Tannenzweigen als Dekoration. Andere Möglichkeiten sind gedämpfte Beleuchtung für Nachtszenen und zur Darstellung der Wohnhäuser, Hütten und Höhlen sowie Bienenwachskerzen für die Fest-Vorbereitungen in Ferdok, Tannenduft-Räucherkerzen oder Duftöle für Szenen im Wald etc. 'Echte Koscher Knabberereien' zu einer Spielrunde wären Haselnüsse, Salzbrezeln, Printen und Lebkuchen oder Käse-, Wurst- und Schinkenbrote.

AUSWAHL DER HELDEN

Für dieses Abenteuer sollten Sie mindestens einen wildniserfahrenen und einen tierlieben Helden in der Gruppe haben. Günstig wäre auch ein pflichtbewusster Held aus dem Mittelreich mit hohem Sozialstatus, dem ein Baron ohne Zögern eine wichtige Aufgabe anvertrauen würde, etwa ein Krieger oder eine Geweihte (vorzugsweise adlig). Andernfalls sollte der Wildniskundige einigermaßen vertrauenswürdig wirken. Es ist nicht notwendig, dass *alle* Helden sich gut in der Wildnis zurechtfinden. Städter und Stubenhocker, die sich nach drei Schritten im Unterholz verlaufen, können schließlich für viel Spaß am Spieltisch sorgen. Auch ein Heilkundiger sollte unter den Helden sein (nämlich um das verletzte Valpoding zu heilen).

ANREISE

Zunächst reisen die Helden im Auftrag eines beliebigen Handelshauses oder Burgherrn nach Ferdok. Ihr Auftraggeber hat Gerüchte gehört, dass bei einem Ferdoker Händler eine größere Menge Koschbasalt auf Lager seien, die ein anderer Kunde nicht abgeholt habe oder nicht bezahlen konnte. Koschbasalt ist derzeit sehr gefragt, besonders im östlichen Mittelreich, um Festungen gegen magische Angriffe zu sichern, die Toten in den Gräbern vor Nekromantie zu schützen und um ausbruchssichere Gefängnisse für Zauberer zu bauen. Je nachdem, wo die Helden sich vor diesem Abenteuer gerade aufgehalten haben, könnte ihr Auftraggeber beispielsweise Stoerbrandt in Gareth sein, Kolenbrander in Trallop, eines der Handelshäuser in Havena (Engstrand, Rastburger, Vecushmar) oder Phexhilt Ehrwald in Elenvina.

Der Auftraggeber erklärt den Helden, woran sie Koschbasalt erkennen können, und gibt ihnen eine Beschreibung mit (siehe nebenstehenden Kasten). Die Helden bekommen ein wenig Geld zur Deckung der Reisekosten ausgehändigt, einen Geleitbrief sowie einen Käfig mit Brieftauben. Mit diesen sollen sie ihren Bericht an den Auftraggeber schicken, ob es in Ferdok tatsächlich billig Koschbasalt zu kaufen gibt, und wenn ja, bei wem und zu welchem Preis. Wenn Sie die Anreise ausspielen wollen, können die Helden so schon etwas Erfahrung in der Pflege von Kleintieren auf einer Winterreise sammeln. Das Gerücht erweist sich jedoch als falsch – in Ferdok gibt es zurzeit keinen größeren Posten Koschbasalt –, womit sich dieser Auftrag erledigt hat und die Helden frei sind, sich neuen Aufgaben zu widmen. (Wenn Sie jedoch ein Anschluss-Abenteuer um den Basalt-Transport und einen Burgen- oder Tempelbau entwerfen wollen, kann der Koschbasalt selbstverständlich auch lieferbar sein, allerdings erst in einem Monat oder erst im Frühling, so dass Zeit für dieses Abenteuer bleibt. Vielleicht sind sogar schon Schlitten mit dem Gestein unterwegs, werden aber in Rohalssteg vom dortigen Baron wegen eines Streits um Wegezoll festgehalten. Dies wäre ein zusätzlicher Anreiz für die Helden, dorthin zu reisen. Der Baron von Rohalssteg erklärt sich dann bereit, die Schlitten passieren zu lassen, wenn die Helden im Gegenzug für ihn das Valpoding auswildern.)

IM SCHNEE LAG EIN ARMES MÄDCHEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Schnee knirscht unter euren Füßen, auf allen Wegen, Feldern und Bäumen liegt die weiße Pracht. Eure Finger sind kalt, die Nasen wund, aber es ist nicht mehr weit: Dort hinten ragt schon die Stadtmauer Ferdoks auf, steigt der Rauch aus den Kaminen über warmen Stuben. Moment, was bewegt sich da im Graben? Aus dem Röhricht erhebt sich eine junge Frau, splittfasernackt. Sie sieht euch an, erschrickt, wird rot von Kopf bis Fuß und hält sich die Arme vor den Leib. Verlegen lächelnd fragt sie: "Firu zum Gruß. Kalt heute, was? Könntet Ihr mir mit ein paar Kleidern aushelfen?"

Die junge Frau ist *Angelinde Apfelkraut*, Rekrutin bei den Ferdoker Lanzerinnen. Auf Nachfragen erzählt sie zögernd, was passiert ist (weil sie ein ehrlicher Mensch ist und damit die Helden sie nicht für

KOSCHBASALT UND BLAUBASALT

Koschbasalt ist tiefgrau mit regenbogenfarbenen Einschlüssen. In einem Raum aus Koschbasalt ist Zauberei um 12 Punkte erschwert (für Hexen um 24), die Regeneration von Astralenergie unmöglich. Durch ein Hindernis aus Koschbasalt hindurchzuzaubern erschwert die Probe um 3 Punkte pro Spann.

Ein Klumpen von 10 Stein des ultramarin schimmernden **Blaubasalts** hingegen erschwert Zauber in einem Schritt Umkreis um 12 Punkte, in bis zu vier Schritten um 8 Punkte, in acht Schritten um 4 Punkte. (Für jede Verflüchtigung der Masse verdoppeln sich die Reichweiten.) Misslingt ein Zauber deswegen, so saugt der Blaubasalt die Astralenergie auf. Er speichert jedoch nur bis zu 3W6 AsP pro Stein. Wird er 'überladen', kann die gespeicherte Energie schlagartig freigesetzt werden, der Basalt zu Staub zerfallen oder explodieren.

Koschbasalt kostet für gewöhnlich um die 250 Dukaten pro Quader (tausend Stein), Blaubasalt 15 Dukaten pro Stein. In der Kartentasche am Ende des Buches finden Sie eine aventurische Beschreibung dieser Gesteine als Handout für die Spieler, nähere Einzelheiten stehen in **SRD 114**.

eine Zauberin halten). Sie kann berichten, dass ihr Vetter Holdwin ihr letzte Nacht, als sie vor dem Zeughaus Wache stand, einen Trunk "zum Aufwärmen" brachte. Als sie ihn getrunken hatte, verwandelte sie sich plötzlich in eine Katze und wurde von ihm in einen Käfig gesperrt (der Trunk enthielt ein Verwandlungselixier). Holdwin nutzte die Gelegenheit, um eine Fahne aus dem Zeughaus zu stehlen, die die Lanzerinnen vor einiger Zeit bei ihren Kämpfen gegen Untote im Osten erbeutet hatten. Fahne und Katze übergab Holdwin einer feinen Dame, die einen Magierstab bei sich hatte (Charissia von Salmingen – das weiß die Lanzerin aber nicht). Angelinde glaubt, ihr Käfig habe in einem Zimmer im *Hotel Ferdoker Hof* gestanden, ist sich aber nicht ganz sicher. Sie konnte ausbrechen, aus der Stadt fliehen und hat sich soeben zurückverwandelt.

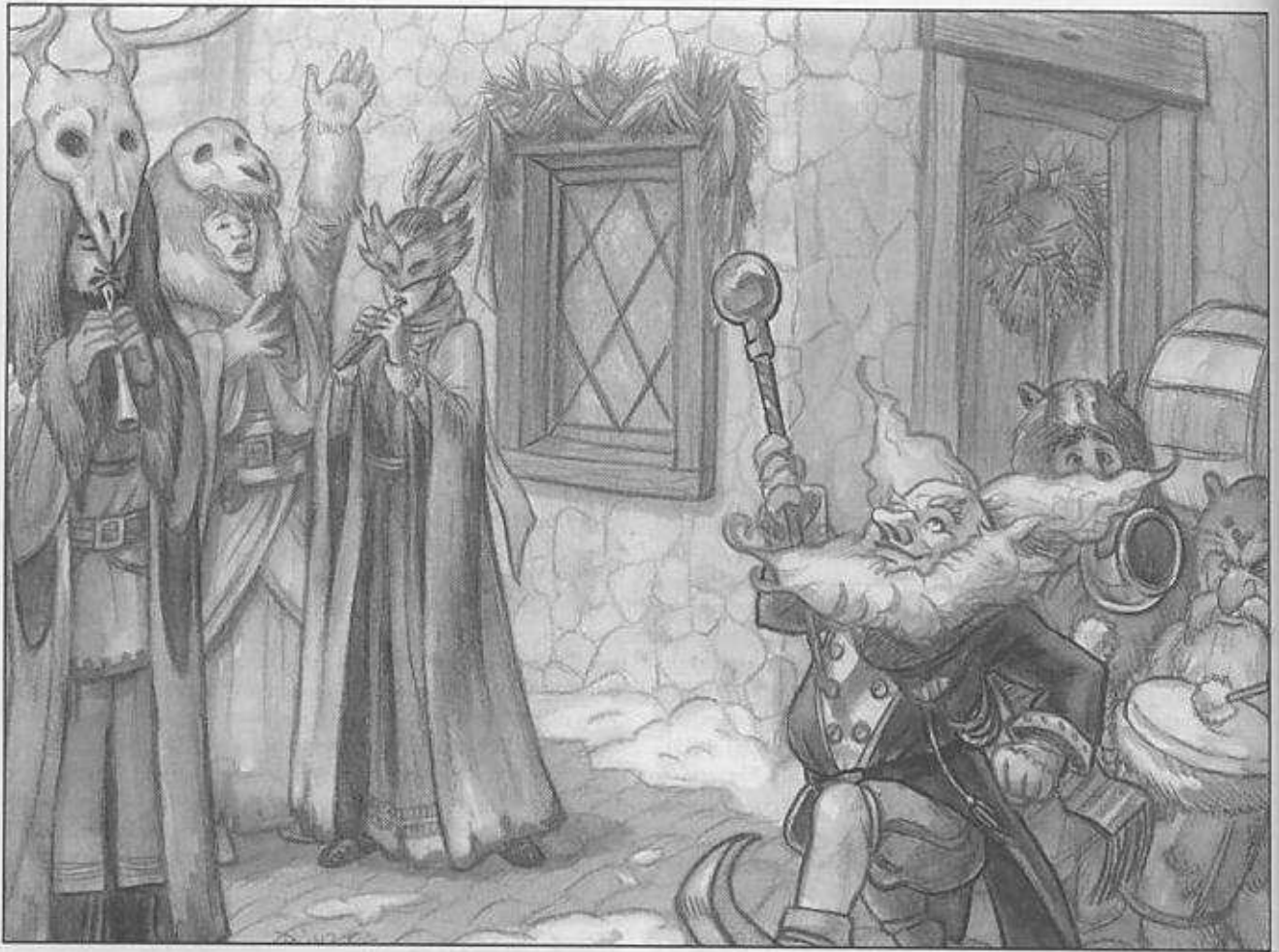
Falls die Helden es überprüfen wollen: Zu der Stelle, wo die Lanzerin eben aufgetaucht ist, führt keine menschliche Fußspur, sehr wohl aber die Spuren einer Katze. Weil ihr die Sache schrecklich peinlich ist und ihr wohl auch keiner glauben würde, wäre es ihr am liebsten, wenn die Helden sie möglichst unerkannt in die Stadt schmuggeln.

Angelinde bittet die Helden darum, ihr dabei zu helfen, ihre Unschuld zu beweisen und herauszufinden, was ihr Vetter und die fremde Frau vorhaben. (Aus der Beschreibung, die sie von Holdwin gibt, sollte deutlich werden, dass sie ihn für eine peinliche Witzfigur hält, ein bisschen dumm und "irgendwie komisch", das schwarze Schaf der Familie, das von niemandem ernstgenommen wird.) Angelinde selbst will sich versteckt halten (entweder in einer Herberge, wenn die Helden ihr das Geld für die Miete leihen, oder sonst bei Freunden), bis alles aufgeklärt ist und sie ihren Vorgesetzten beweisen kann, dass sie keine Komplizin der Diebe war.

Wie die Helden Angelinde in die Stadt schmuggeln wollen, sei ihnen überlassen. Was auch immer sie sich ausdenken (ihr eine Verkleidung besorgen, sie magisch tarnen, mit einem Seil über die Mauer hieven, auf einem Bauernkarren mit Brennholz verstecken, mit einem Fischerboot in den Flusshafen bringen etc.), es sollte klappen, wenn die Helden sich nicht allzu ungeschickt anstellen.

AUFTAKT IN FERDOK

Die Stadt Ferdok finden Sie in der Spielhilfe **AGF** auf den Seiten 144/145 beschrieben. Die Festvorbereitungen für den Tag der Jagd laufen auf Hochtouren. Überall werden Kränze aus Kiefernzweigen an Türen und Fensterläden genagelt, Zimmer mit Zapfen der Firunsföhre sowie kleinen Bären-Figürchen dekoriert und an Kostümen gebastelt. Zünfte, Stadtviertel und die Imman-Mannschaft 'Ferdoker Fretchen' üben jeweils als Gruppe mit Musik für ihre Umzüge am Feiertag. Bäckereien verkaufen Honigkuchenbären und Rosinenwölfe. Inmitten dieses Trubels, noch verstärkt durch Flüchtlinge aus dem Osten, ziehen die Helden ihre Erkundigungen ein.



- Niemand in der Stadt hat etwas von einer größeren Fuhre Koschbasalt gehört. Vielleicht hat ein Konkurrent dem Auftraggeber der Helden dieses Gerücht zugespitzt, um ihm unnötige Kosten zu verursachen.
- Die Lanzerinnen sind eine alte, ruhmreiche Einheit, die in letzter Zeit im Osten schwere Verluste hinnehmen musste. Deswegen werden zahlreiche neue Rekrutinnen ausgebildet. Die meisten Lanzerinnen dienen dieser Tage im Osten, jedoch ist kürzlich eine Schwadron für den Winter in die Ferdoker Kaserne zurückgekehrt. Die Reiterinnen haben beim Einzug in die Stadt stolz ihre Kriegsbeute präsentiert, darunter eine Fahne des Feindes mit einer seltsamen Rune drauf.
- Anwohner der Kaserne können bestätigen, dass dort seit heute Morgen große Aufregung herrscht.
- Am Tor der Kaserne hängt eine Bekanntmachung, der zufolge die Magierin *Charissa von Salmingen* wegen barbaradianischer Umtriebe, eines Angriffs auf den Fürsten sowie Brandstiftung in Angbar und "zahlloser weiterer Verbrechen" geächtet ist. Auf ihren Kopf ist eine Belohnung von 50 Dukaten ausgesetzt.
- Andere Rekrutinnen erzählen auf geschicktes Nachfragen (am besten mit viel Bier) hin, dass eine Fahne gestohlen wurde, die die Lanzerinnen aus ihren Kämpfen gegen Untoten-Heere im Osten mitgebracht haben. Die verschwundene Angelinde wird des Diebstahls beschuldigt. Die Lanzerinnen sind aber wegen des bevorstehenden Festes unabhkömmlich, so dass es keine Verfolgung geben wird.
- Die Wirtsleute im Hotel *Ferdoker Hof* bestätigen seriös wirkenden Helden, dass eine nordmärkische Edeldame namens *Frylinda zu Dohlenfelde* hier gewohnt hat. Sie hatte einen hinkenden Diener bei sich, auf den Angelindes Beschreibung ihres Veters Holdwin passt. Außerdem hat sie das ganze Haus wegen einer entlaufenen Katze in Aufruhr versetzt. Die Dame ist inzwischen abgereist.
- Mit etwas Geschick lässt sich jemand finden (Bauern auf dem Markt, die entgegenkamen; Stadtgardisten oder Bettler), der bestätigt, dass eine feine Dame und ihr Diener zu Pferd ohne weiteren Geleitschutz durch das westliche Tor und weiter flussabwärts geritten sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Marktplatz geht es hoch her. Von der einen Seite kommt ein Trupp, wie ihr schon viele gesehen habt: Menschen mit geschnitzten Masken, in Fellen und Federn von Tieren des Waldes, auf Flöten und Trommeln musizierend. Von der andern Seite kommen Zwerge im Gleichschritt, mit Pauken und Trompeten, Schellen und Posaunen. Das ist ein Krach! Aber sie spielen gut, das muss man ihnen lassen. Voran springt ein Kapellmeister mit wild abstehenden Haaren, schwingt den Taktstock und schreit: "Lauter! Ich kann die Erde noch nicht beben spüren!"

Die Kostüme der Zwerge sind eher seltsam: Dachse, Maulwürfe, nun gut. Aber seit wann gibt es Hasen mit Geweih und Kaninchen mit Säbelzähnen? Ihr rettet euch zum Stand eines fahrenden Quacksalbers und taucht hinter der Plane unter, wo es zumindest etwas leiser ist.

Die Helden haben die Bude des **Unglaublichen Falondrian** (siehe AGF 187) betreten, eines reisenden Zahnreißers und Tränkebauers, dem häufig Kobolde etwas in seine Mittelchen rühren. Falondrian erklärt den Helden, was es mit den seltsamen Kostümen einiger der Zwerge auf sich hat (siehe **Valpodinger im Aberglauben**, rechts). Er kennt auch den zwergischen Kapellmeister:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Das ist Schallabim Sternhagen aus der Schnapsbrennersippe. Bei dem ist eindeutig eine Schraube locker – war wohl zu lange im Süden, Vinsalt oder Kuslik oder wer weiß wo; lässt sich jetzt 'Maestro' nennen, was auch immer das heißen soll. Sein Bruder Schrobosch ist noch spinnerter. Der hat am See eine Bäuerin geheiratet, die Ärmste, und erfindet jetzt den verrücktesten Kram, der natürlich nicht funktioniert, zum Beispiel eine Mäh- und Dresch-Maschine. Soll auch ganz schön Dresche bezogen haben, nachdem Großväterchen Hopfinger da hineingeraten war.

Angeblich baut er jetzt an einem Boot aus Eisen, damit will er im Winter für seine Frau angeln gehen."

Falondrian zeigt den Helden auch etwas, das wie ein miniaturisiertes Hirschgeweih aussieht. Er behauptet, dies sei das Geweih eines echten Valpodings, das er im Wald gefunden habe. Damit gelangen ihm seine Elixiere besonders gut und stark. Leider kann er den Helden nur noch einen Heiltrank anbieten (Preis: 10 Dukaten, Wirkung: 10+W6 LeP, und die Haare des Anwenders färben sich für W6 Tage grün). Den Rest habe neulich ein junger Mann mit einem Klumpfuß gekauft. Selbiger (natürlich Holdwin) kaufte auch mehrere Verwandlungselixiere. Auf eine Frau Frylinde zu Dohlenfelde angesprochen, weiß Falondrian, dass dies die Zwillingsschwester der gefürchtete Borbaradianerin Charissia von Salmingen ist und dass sie sich derzeit in Elenvina aufhält, wo er nämlich gerade hergekommen ist. Sie kann nicht gestern in Ferdok gewesen sein, sonst müsste sie ihn ja überholt haben.

Falondrians Aussage zum Verwandlungselixier entlastet Angelinde. Die Helden sollten nun 'Frylinde' / Charissia verfolgen, einerseits wegen der Gefahr, die sie darstellt, andererseits wegen der ausgesetzten Belohnung.

Wenn Sie möchten, können Sie auf dem Marktplatz auch noch eine kleine Schlägerei inszenieren. Menschen und Zwerge können sich nicht darüber einigen, ob eine Verkleidung als Valpoding erlaubt ist oder nicht. Herumstehende menschliche Helden könnten von aufgebrauchten Zwergen in Valpodinger-Kostümen angegriffen werden, da diese sie zur Gegenpartei zählen (und zwergische Helden können entsprechend von Menschen attackiert werden). Man kann auf Flötenbeutel fallen, mit dem Kopf gegen einen Gong geschlagen werden oder einen Zwerg in eine Tuba stopfen. Zwergische Pauken sind übrigens so solide, dass man davon abbrüllt und weit durch die Luft fliegt anstatt hindurch. Wenn die Helden Falondrians Stand beschützen, verarztet er sie kostenlos und schenkt ihnen womöglich den obigen Heiltrank.

VALPODINGER IM ABERGLAUBEN

'Valpodinger' nennt man scheue Chimärenwesen der Kosch-Berge, deren Existenz Kaiser Valpo selbst bezeugte. Die am häufigsten genannten sind das *Säbelzahnkaninchen*, die *Luchsdrossel*, der *Brüllhamster*, der gepanzerte Biber sowie das *Kaiserliche Valpoding* (mit dem Körper eines Hasen, den Hauern eines Wildschweins, dem Schwanz eines Eichhörnchens sowie einem Geweih). Es soll aber zahlreiche weitere geben.

Nutzen Sie die Gespräche der Helden in Ferdok mit diversen Meisterpersonen, die den Auftritt der Zwerge diskutieren, um die Helden mit den Koscher Erzählungen über Valpodinger vertraut zu machen.

• "Die Innereien der Valpodinger enthalten Zauberkräfte. Wer davon isst, erwirbt Magie. Nur so kommt es, dass es manchmal auch zau-

VOLKSBRÄUCHE ZUM TAG DER JAGD

Vielerorts im Kosch veranstaltet man am 1. Firun Umzüge mit geschnitzten Masken, viel Lärm und klarem Schnaps. Die Masken stellen zumeist Tiere des Waldes wie Höhlenbären, Wölfe und Wildschweine dar, Firuns Wilder Jagd zu Ehren. Mit Schellen, Trommeln und zwergischen Blechblaskapellen will man (je nach örtlicher Sage) böse Geister, Dämonen, ruhelose Tote vergangener Schlachten oder Monstrositäten aus den Wäldern verschrecken.

Zudem ist es üblich, am 1. Firun einen so genannten 'Winterunhold' zu beschaffen, der den Firunmond über aufbewahrt und in der Ifirnacht (30. Firun) öffentlich verbrannt wird. Je nach Gegend kann der Winterunhold eine Puppe aus Stroh und Reisig sein (im Kosch meist in Gestalt eines Drachen), ein lebendiges Raubtier oder auch ein Ork oder Goblin. In Ferdok hat man seit langem kein lebendes Wesen mehr dafür gefangen.

bernde Zwerge gibt – da hat jemand ein Valpoding geschossen und in die Pfanne gehauen. Denn von allein ist ein Zwerg ja nicht magisch, wie jeder weiß, bei Ingerimms Hammer." (falsch)

• "Der Hofmagier vom Grafen der Hügellande hat 10 Goldstücke Belohnung für ein lebendes Valpoding ausgesetzt." (wahr)

• "Der Speichel des Brüllhamsters verleiht prächtigen Bartwuchs. Das Geweih des Kaiserlichen Valpodings, bei Vollmond in einen Trank gerührt, gibt große Kraft – besonders in den Lenden." (Wer weiß?)

• "Das Kaiserliche Valpoding zeigt sich nur heiteren Gemütern." (Oder: "... sieht man nur, wenn man sturzbetrunken ist.") (vielleicht bevorzugt, aber nicht nur)

• "Prinz Anshold vom Eberstamm war zwei Winter lang fast ununterbrochen auf der Pirsch nach einem Valpoding, hat aber keins gefunden." (übertrieben)

• "Eine Rittfrau aus Kaiser Valpos Gefolge hat damals im Lanzenang gegen einen gepanzerten Biber verloren. Der hat sie aus seiner Burg erst wieder herausgelassen, als der Kaiser sein Kettenhemd von Gold und Töschkri-Steel zum Lösegeld gab. Das hat seitdem manch einer gesucht, aber es ist nie gefunden worden." (Der Lanzenang ist erfunden, das Kettenhemd mag es geben.)

• "Die Luchsdrossel ist giftig: ein Krallenhieb, und du bist tot." (übertrieben)

• "Bei Trallik wurde vor Zeiten ein Hügelschwerg von Säbelzahnkaninchen halb tot gebissen, als er sein Karottenfeld verteidigte. Seitdem pflanzen sie dort nur noch Zwiebeln und Meerrettich." (mag sein)

• "Was sie sonst fressen? Menschenfleisch, Genseneier und die Wurzeln der Berge." (Die Wurzeln stimmen, in gewisser Weise.)

VON FERDOK NACH ROHALSSTEG

Die Reisegeschwindigkeit hängt vom Wetter ab. Während man bei Sonnenschein auf Neuschnee gut vorwärts kommt, wird bei Tauwetter oder Glatteis jede Meile zur Tortur. Dichtes Schneetreiben oder Schneeregen kann die Helden sogar für einige Tage in einem Dorf festhalten (was für Holdwin und Charissia natürlich ebenso gilt). Je nach Wetter werden die Helden einen oder zwei Tage brauchen, um Wällerheim (etwa dreißig Meilen flussabwärts von Ferdok) zu erreichen, wo, wie sie erfragen können, Charissia und Holdwin sich von Fischern über den Fluss bringen ließen. Von dort geht es auf Feldwegen nach Westen zur Südspitze des Sees, was je nach *Orientierungs-* Proben mehr oder weniger lange dauert.

Die meisten Weiler in der Gegend haben keine Herbergen, so dass man bei Bauern um Verpflegung und Unterkunft bitten sowie nach den Gesuchten fragen muss. Unterwegs (etwa von den Fährleuten, die gern Gruselgeschichten erzählen) sollten die Helden auch erfahren, dass am Südufer des Angbarer Sees ein altes Schlachtfeld liegt, wo es nicht geheuer ist, und dass nicht weit davon im Städtchen Rohalssteg Weißmagier residieren, die alle üble Schwarzmagie bekämpfen.

DAS SCHLACHTFELD IM STILLEN GRUND

Am Südufer des Angbarer Sees fand während der Magierkriege eine Schlacht statt (siehe AGF 18), in der viele Zwerge und Menschen starben. Die Helden kommen kurze Zeit nach Holdwin und Charissia an und überraschen die beiden mitten in den Vorbereitungen für ein Ritual. Das in Ferdok gestohlene Banner flattert weithin sichtbar über dem Röhricht des gefrorenen Sumpfes. Am besten sollten die Helden in der Abenddämmerung ankommen, weil Untote das Tageslicht meiden. Die beiden Beschwörer haben in einer kleinen Bretterhütte (wahrscheinlich einem Ansitz für die Vogeljagd) ihr Lager aufgeschlagen. Sie bereiten draußen den Beschwörungsplatz vor, indem sie mit farbigem Pulver Kreise und magische Zeichen malen, Schädel und Kerzen aufstellen. Noch haben sie kein Blutopfer bereit und können deswegen kein ganzes Heer von Untoten erheben. Wenn die Helden angreifen, wirkt Charissia einen SKELETTARIUS, der etwas mehr Untote produziert, als Helden in der Gruppe sind (Kämpfer und kampfstärke Zauberer sollten je zwei oder drei Gegner bekommen). Halb vermoderte oder skelettierte Zwerge in rostigen

Rüstungen brechen durch das Eis unter den Füßen der Helden und greifen an. Die beiden Beschwörer fliehen derweil in die Nacht. Die Fahne fällt nach hartem Kampf den Helden in die Hände oder wird zerstört.

NACH DEM KAMPF

Die Turmspitzen von Rohalssteg sind vom Kampfplatz aus zu sehen. Es bietet sich an, dass die Helden in dem Städtchen Schutz suchen und ihre Wunden heilen wollen. Wenn die Helden nicht von allein Rohalssteg ansteuern, kommen ihnen zwei oder drei Magier mit bewaffneten Knechten von dort entgegen, die den Kampf bemerkt haben und freundlich, aber bestimmt wissen wollen, was geschehen ist.

ROHALSSTEG

Die nächstgelegene Ortschaft ist die Kleinstadt Rohalssteg, wo der Sage nach Rohal der Weise Dere verlassen haben soll. Sein einstiger Landsitz, ein weißes Schloss mit verspielter Architektur, liegt auf einem Hügel zwischen Stadt und See. Heute residiert dort der örtliche Baron, Conrad zu Rohalssteg. Gleichzeitig beherbergt ein anderer Flügel des Schlosses den Weißmagier-Orden der Wächter Rohals (wo die Helden die erbeutete Fahne zur sicheren Verwahrung abgeben können). Unweit des Schlosses befindet sich der Landesteg für Fischerboote und Schiffe, die den See befahren.

Die Stadt selbst besteht aus den im Kosch üblichen schindelgedeckten Fachwerkhäusern mit steinernem Erdgeschoss. Es gibt einen kleinen Hesinde-Tempel sowie Schreine der Rondra, des Efferd und der Perraine; einige Handwerker und ein Kramladen mit den gängigen Waren des täglichen Bedarfs sowie ein Wirtshaus sind ebenfalls zu finden. Als die Helden die Stadt betreten, ist auf dem Markt eine Menschenmenge versammelt, nur mühsam im Zaum gehalten von Gardisten in den Wappenröcken des Barons. Man hört aus der Menge Rufe wie: "Schändliche Wilderer, hängt sie!", "Das arme, kleine Tierchen!" oder "Einen Medicus, wir brauchen einen Medicus!"

Zwei abgerissen und verwegen aussehende Männer stehen am Pranger, offensichtlich wegen Wilderei, denn die Beweise werden gleich daneben vorgezeigt: Bögen, Pfeilköcher und ein toter Rehbock. Die Helden, unter denen sich hoffentlich ein Heilkundiger befindet, werden zum Rathaus durchgelassen. Dort sind etliche Würdenträger versammelt, darunter auch der zwergische Graf Growin von Ferdok, der auf der Heimreise von einem Treffen mit dem Fürsten des Kosch hier Station gemacht hat. Sie alle scharen sich um einen Tisch, auf dem ein Fabelwesen liegt: Es hat den Körper eines Hasen, den Schwanz eines Eichhörnchens, Hauer wie ein Wildschwein und ein kleines Geweih; ein Kaiserliches Valpoding. Seit Kaiser Valpo (also seit über hundert Jahren) gab es keine urkundlich bezeugte Sichtung eines solchen Geschöpfes mehr. Dem armen Tier ragt ein Pfeilschaft aus der Flanke. Es zittert und wimmert und bewegt sich nur schwach. Wenn einer der Helden das Valpoding heilt, erntet er Lob und Anerkennung von den versammelten Herrschaften sowie eine Belohnung von fünf Dukaten (plus Spesen, falls teure Kräuter oder Heiltränke verbraucht wurden).

DER AUFTRAG

Graf Growin von Ferdok, der ranghöchste anwesende Adlige, besteht darauf, dass das Valpoding wieder in die Freiheit entlassen werden muss. Kaiser Valpo habe nämlich damals, als er die Valpodinger 'entdeckte', verfügt, nur ein Kaiser dürfe solches Wild schießen, fangen oder in Gefangenschaft halten. So hat der Graf es jedenfalls von seinem Vater gehört, der damals persönlich dabei gewesen sein soll. Der Baron von Rohalssteg verlässt sich auf die Auskunft des Grafen, womit der Beschluss feststeht: Das Valpoding kommt zurück in den Wald. Damit beauftragt man die Helden, die das Tier bereits geheilt haben, also offensichtlich damit umgehen können. Sie sollen das Valpoding dorthin zurückbringen, wo die Wilderer es angeschossen haben, wo es also hingehört. Obwohl Graf und Baron davon ausgehen, dass aufrechte, kaisertreue Helden diesen Auftrag getreulich ausführen werden, verlangen sie, dass "der Anführer der Gruppe" (also der Held mit dem höchsten Sozialstatus) einen Eid darauf schwört.

Dieser wird entweder von der örtlichen Hesinde-Geweihten oder von einer Ingerimm-Geweihten aus dem Gefolge des Grafen mit der Liturgie EIDSEGEN (siehe AG 93) geheiligt. Der Grund für diese Vorsichtsmaßnahme: Für ein lebendes Kaiserliches Valpoding würden etliche Adlige, Magier, Alchimisten und Medici eine hohe Summe zahlen.

Ein heiliger Eid

Der Held, der aufgefordert wird, den Eid zu schwören (und wenn ein Graf dies verlangt, dann lehnt man nicht einfach so ab), kann sich aussuchen, ob er den Eid vor Hesinde oder in Ingerimms Namen ablegen will. Die Zeremonie läuft – in Anwesenheit beider Geweihten, der ganzen Heldengruppe, des Grafen und des Barons – folgendermaßen ab: Einige Tropfen Blut des Eidschwörenden werden in einer Schale gesammelt. Darüber spricht die Geweihte die Worte: "Heilige Herrin Hesinde [oder: Heiliger Herr Ingerimm] und Heiliger Herr Praios, segnet diesen Schwur mit Eurem Geiste. Die Worte, die nun gesprochen werden, sollen heilig sein, wie

auch ihr Sinn und ihre Bedeutung. Sie werden aus freien Stücken geschworen, ohne Dunkelsinn oder Tücke im Geist, und Euch als Hütern anempfohlen. Wer jedoch diesen Schwur tut, um seine Bedeutung zu verzerrern, wer den anderen gegen seinen Willen zwingt oder wer den heiligen Eid schließlich bricht, der sei Eurer Strafe anempfohlen."

Dann hebt der Schwörende Zeige- und Mittelfinger und leistet den Eid. Der Wortlaut wird von der jeweiligen Geweihten vorgegeben. Der Eid vor Ingerimm: "Ich gelobe, das Valpoding, welches des Kaisers ist, zurückzubringen in den Wald der Koschberge und es dort sicher in die Freiheit zu entlassen, weitab von allen Angroschim, Menschen, Jägern und Fallen, so dass es ungefährdet seiner Wege ziehen mag. Breche ich aber mein Wort, so soll mir mein Handwerk nicht mehr gelingen, was es auch sei, und die Waffen meiner Hand entgleiten, auf dass mein Ungeschick so groß sei wie meine Untreue vor dem Herrn Ingerimm." (Kommt der Held seiner Schutz-Verpflichtung nicht nach, so leidet er fortan am Nachteil *Tollpatsch*.)

Der Eid vor Hesinde: "Ich gelobe ... [siehe oben]. Breche ich aber mein Wort, so soll mein Gewissen mich drücken vom Anbruch der Nacht bis zur Hesinde-Stunde, auf dass ich im Traum meines unbe-



HARTPÄCKIGE HELDEN

Es ist gar nicht so unwahrscheinlich, dass Ihre Spieler sich nicht damit zufrieden geben, dass ihnen die Verfolgten entkommen sind. Als Meister wissen Sie zwar, dass die Helden den Übeltätern bald wieder begegnen werden, aber möglicherweise sehen die Helden gar nicht ein, dass sie sich mit 'harmlosen Haustierchen' herumschlagen sollen, so lange es noch gilt, gefährliche Gegner dingfest zu machen.

Lassen Sie Ihre Helden notfalls in das neue Abenteuer hineinstolpern, und wenn der Graf nun einmal beschlossen hat, dass nur die Helden in der Lage sind, das Kaiserliche Valpoding auszuwildern, dann sollten sie ihm wenig entgegenzusetzen haben.

Notfalls beauftragt der Baron die Weißmagier mit der Verfolgung der Flüchtigen, und spätestens das bedeutet, dass sich die Helden gefälligst herauszuhalten haben. Im Einzelnen kommt es natürlich auf Ihre Spieler an, ob Sie zu entsprechenden Maßnahmen greifen müssen und wie diese aussehen. Aber es ist gar nicht einmal der schlechteste Einstieg, wenn die Helden sich gegängelt fühlen, weil sie für den Grafen jetzt Tiere hüten müssen, anstatt eine Borbaradianerin verfolgen zu dürfen. Wichtig ist aber auf jeden Fall, dass die Helden das Valpoding während ihrer Reise ins Herz schließen.

dachten Worts gedenke, denn der Weise verspricht nur, was er halten kann." (Die Strafe für Eidbruch ist hier der Nachteil *Schlafstörungen*.) Eine weitere Wirkung der Liturgie, neben der Androhung von Strafe, ist, dass alle MU-Proben, die der Erfüllung der Aufgabe dienen, um 2 Punkte erleichtert werden.

IN DEN KOSCH-BERGEN

Die Helden erhalten vom Baron Proviant für eine Woche sowie bei Bedarf einige einfache Ausrüstungsgegenstände wie Wolldecken, Schlafsäcke und ein Winterzelt mit Boden. Das Valpoding lässt sich bequem in einen Sack stecken und über der Schulter tragen.

Von Rohalssteg aus kann man in einem strammen Tagesmarsch nach Westen die Vorberge des Kosch erreichen, die von dichtem Wald bedeckt sind. Durch tiefen Schnee über Stock und Stein zu wandern ist allerdings eine anstrengende Unternehmung. Sie sollten die Helden des Öfteren über Äste, Steine und Wurzeln stolpern, Hänge hinunterschlitern oder auf unter Neuschnee verborgenen Eisflächen ausrutschen lassen.

Wenn die Helden dort angekommen sind, wo sie das Tier freilassen wollen, ergibt sich ein Problem: Es will gar nicht weg. Das Valpoding hat seine Ketter lieb gewonnen. Insbesondere dem Helden gegenüber, der es geheilt hat, ist es zutraulich und anhänglich wie ein Schoßhund. Statt davonzulaufen, folgt es den Helden überall hin. Diese haben aber geschworen, das Valpoding sicher im Wald auszuwildern. Sie müssen sich also etwas einfallen lassen, um das Tier dazu zu bringen, dass es dort bleibt. Lassen Sie die Helden einige Methoden ausprobieren: Zum Beispiel könnten sie durch einen Bach waten, der breit und noch nicht zugefroren ist, an Seilen über Schluchten schwingen, das Valpoding mit Futter fortlocken oder mit einem Schlafmittel betäuben. Die Gruppe sollte einige Tage lang bei Wind und Wetter im unwegsamen Bergwald umherirren. Trotzdem findet das Valpoding immer wieder zu den Helden zurück. Immer, wenn sie glauben, es endlich los zu sein, kommt das Tier wie von Zauberhand aus dem Unterholz hervor und begrüßt sie schwanzwedelnd mit einem freudigen "Kwonk". Oder ein Held findet morgens beim Aufwachen das Valpoding an sich angekuschelt. Lassen Sie die Helden so lange hin und her irren, bis die Spieler keine Ahnung mehr haben, in welchem Teil des Gebirges ihre Helden sich gerade aufhalten.

Während die Helden in der Wildnis versuchen, das Valpoding abzuschütteln, befreien in Rohalssteg Holdwin Apfelkraut und Charissa von Salmingen den Wilderer Korbrandt aus dem Gefängnis. Sie möch-

ten sich an den Helden rächen. Zudem hoffen sie, aus dem Valpoding ein machtvolleres Elixier brauen zu können (etwa einen Liebestrunke), das ihnen helfen kann, Macht über andere Menschen zu gewinnen.

DIE WILDERER

Die Helden sollten nun die beiden Wilderer verhören, um herauszufinden, wo diese das Valpoding her hatten. Die Männer stammen aus einem Dorf in der Nähe und heißen *Korbrandt Hangenhau* und *Brin Wackerbien*. Korbrandt hat den Bock geschossen, Brin das Kaiserliche Valpoding.

Korbrandt ist ein finsterner Kerl, grimmig und verschlossen, mit stehenden Augen, dunklem Bartgestrüpp und den Armmuskeln eines geübten Bogenschützen.

Brin ist ein junger Bursche, dem man glauben kann, dass er sich vom älteren Korbrandt zum Wildern hat verleiten lassen. Er zeigt sich reuevoll und freut sich ehrlich, dass das Valpoding überlebt hat. Niemals, so sagt er, würde er das besondere Wild des Kaisers jagen, sondern er habe das Tier im Gebüsch für ein Kaninchen gehalten, das zumindest im letzten Jahr (oder war es im Jahr davor?) als Feldschädling für jedermann zum Abschuss freigegeben gewesen sei.

Wenn Sie möchten, können Sie die Helden an der Gerichtsverhandlung gegen die Wilderer teilnehmen lassen, bevor sie in den Wald ziehen. Auf Wilderei steht die Todesstrafe, entweder durch Erhängen oder durch Verhungern im Verlies.

Vielleicht möchten die Helden für Brin plädieren und eine mildere Strafe erwirken, so dass er ihnen als Führer dienen kann. Wenn die Helden mit dem Valpoding (und eventuell mit Brin) in die Koschberge losziehen, sollte zumindest Korbrandt noch im Kerker sitzen (entweder weil er noch auf sein Urteil wartet oder weil er zum Hungertod verurteilt wurde).

ZUM VERHALTEN DES VALPODINGS

Helden wie Spieler sollen das Valpoding lieb gewinnen. Obwohl es später lästig fallen wird, soll es immer niedlich und liebenswert wirken. Selbst seine übertriebene Anhänglichkeit sollte eher rührend als nervtötend sein. Ärgern Sie deshalb die Spieler nicht unnötig. Das Valpoding versteckt und beschädigt keine Ausrüstungsgegenstände. (Aber es schläft gern in oder auf dem Gepäckstück, das ein Held gerade braucht, oder auf den Beinen eines schlafenden Helden.) Es uriniert auch nicht in Rucksäcke oder andere Tragevorrichtungen. (Dafür muss es bei den unpassendsten Gelegenheiten 'Gassi gehen' und zap-pelt so lange, bis man es rauslässt, etwa mitten in der Nacht, auf vereisten Brücken und Saumpfadern, wenn Wölfe ums Lager schleichen und wenn die Helden sich verstecken wollen.) Wenn es sich vernachlässigt fühlt, bettelt das Valpoding um Futter (erst mit herzerweichenden Blicken, dann durch Kratzen an Rucksäcken oder anklagendes Knabbern an herumliegenden Zweigen, schließlich durch klägliches Jaulen) oder Streicheleinheiten (indem es einem Helden auf den Schoß krabbelt). Wie die meisten Valpodinger ist dieses weder sehr aggressiv noch kampfstark, hat jedoch eine recht hohe Magieresistenz. Bei Helden, die sich regelmäßig um das Tier kümmern, es füttern und mit ihm spielen, bedankt es sich mit kleinen Geschenken wie frischen Brombeerblättern, einer selbst ausgegrabenen Wurzel oder etwas trockenem Gras zum Nestbau. Apropos Füttern: Kaiserliche Valpodinger fressen Wurzeln, Blätter, Nüsse oder auch Brot und dergleichen, was die Helden natürlich erst herausfinden müssen.

Darstellung: Beschreiben Sie nicht nur, was das Valpoding macht, sondern spielen Sie! Wenn ein Held das Tier füttert, schnüffeln Sie, mümmeln Sie oder machen Sie Männchen. Sagen Sie nicht einfach: "Das Valpoding kommt aus dem Wald gelaufen", sondern ergänzen Sie das durch ein begeistertes "Kwonk! Kwonk!", stupsen Sie einen Spieler an und streichen Sie ihm mit der Hand durchs Gesicht, als wenn ein Tier ihn ablecken würde. Kratzen Sie sich, schütteln Sie sich, scharrten Sie mit den Füßen auf dem Boden, wie ein Tier es machen würde. Katzbuckeln Sie, wenn ein Held das Tierchen krault.

Rufe eines Kaiserlichen Valpodings:

- Gawöööhöhöö (klägliches Heulen bei Einsamkeit oder Vernachlässigung)
- Kwonk (fragend, neugierig, beim Stöbern und als Spielaufforderung)
- Öhröh (Imponier- und Triumph-Röhren, tief und laut wie bei einem Hirsch)
- Pruffrufruff (leiser Grunzlaut als Ausdruck der Zufriedenheit, fast ein Schnurren)
- Uüüiep (hohes, lang gezogenes Quieken oder Fiepen, Warnruf)

EREIGNISSE UND BEGEGNUNGEN IM WALD

Abgesehen von dem Aufeinandertreffen der beiden Valpodinger sind alle folgenden Ereignisse optional. Verwenden Sie davon, was Ihnen gefällt, in beliebiger Reihenfolge; lassen Sie den Rest weg. Wenn Ihre Runde Spaß an ausgedehnten Wildnisreisen hat, können Sie auch noch mehr hinzuerfinden, beispielsweise gastfreundliche (oder abweisende) Holzfäller, eine fürstliche Wildhüterin mit Hund (der dem Valpoding gefährlich werden könnte) oder weitere Tierbegegnungen (siehe Landschaftstabelle in ZBA 281). Bedenken Sie, dass Wilderei unter Strafe steht, wie die Helden wissen. Vor Gericht ist es Sache des Angeklagten, seine Unschuld zu beweisen, also etwa zweifelsfrei darzulegen, dass der Keiler, Auerochse oder Luchs ihn angegriffen hat und nicht umgekehrt. Andererseits: Solange man sich nicht erwischen lässt ...

Wenn Sie den Eindruck gewinnen, dass Ihre Spieler die Winterkälte und die damit verbundenen Anstrengungen und Entbehrungen ihrer Helden nicht ernst nehmen, sollten Sie Konstitutions-Proben verlangen, bei deren Misslingen der Held sich erkälte hat. Eine Erkältung oder 'Triefnase' kann neben allgemeinem Unwohlsein zu Abzügen auf IN, CH, *Schleichen* und *Sich Verstecken* führen. (Wie soll man schließlich jemanden beeindrucken oder sich anschleichen, wenn man niest, hustet und die Nase läuft?) Gegen fiebrige Erkrankungen wächst in diesen Wäldern Träschbart, eine Bartflechte, die von Bäumen herabhängt. Sie lindert die Beschwerden rasch, schmeckt frisch und roh allerdings Ekel erregend. Überdies kann sie mit dem ebenso widerlichen, aber wirkungslosen Schratmoos verwechselt werden.

DIE WURZELN DER BERGE

Das Valpoding möchte sich bei seinen Lieblings-Helden für die vielen leckeren Knabberkekse bedanken, die diese ihm zugesteckt haben. Es gräbt im Wald ein paar Wurzeln aus und legt sie einem Helden vor die Füße. Wie um zu demonstrieren, dass die Wurzeln tatsächlich essbar sind, knabbert es selbst an einer. (Am besten verwenden Sie diese Szene, wenn die Vorräte der Helden zur Neige gehen.) Bei den Wurzeln handelt es sich um Quasselwurz (ZBA 259), eine Pflanze, die redselig macht. Normalerweise wirkt sie nicht roh. Aber entweder wuchsen diese an einer besonderen Stelle oder der Speichel des Valpodings verstärkt die Wirkung. Helden, die von den Wurzeln essen, verspüren plötzlich den Drang, ihr Herz auszuschütten und von Geheimnissen und Peinlichkeiten aus ihrem Leben zu erzählen.

TOD AUF SAMTPOFEN

Ein Held bemerkt zu seinem Schreck, dass auf einem Ast, unter dem das Valpoding arglos an Brombeerranken knabbert, eine Wildkatze (ZBA 120) sitzt, zum Sprung bereit. Entweder schafft es der Held, die Katze zu verschrecken, ohne auch das Valpoding in die Flucht zu schlagen (denn allein im Wald könnte es der Katze in die Krallen laufen). Oder er fängt mit einem Hechtsprung die Katze ab, bevor sie das Valpoding erreicht.

GEPAENZERTE BIBER

Der gepanzerte Biber ist ein weiteres der vielen Valpodinger, die in Koscher Sagen Erwähnung finden, an deren tatsächliche Existenz aber kaum jemand glaubt. Die Tiere gleichen in Größe und Körperbau gewöhnlichen Bibern, haben jedoch auf Kopf, Nacken und Schwanz eine Panzerung ähnlich der eines Flusskrebsses. Ihr Verhalten erinnert an das von Einsiedlerkrebsses: Ihre Körper, die nur mit Fell bedeckt sind, schützen die Biber, indem sie sich eine zusätzliche Panzerung anziehen. Nach Möglichkeit stehlen sie hierzu metallene Gegenstände wie Töpfe, Milchkannen, Kettenhemden im Wald gefallener Krieger oder Helme ahnungslos schlafender Helden. Derlei formen sie mit großem Geschick für sich um (ihre Nagezähne können dickes Blech durchbeißen oder zusammenstanzen) und ziehen es sich an, wenn sie im Wald nach Nahrung suchen. Greift ein Luchs oder Wolf an, zieht der Biber sich in seinen Panzer zurück und verschließt die Öffnungen mit dem gepanzerten Schwanz und Hinterkopf wie eine Schildkröte. In Ermangelung von Metallwaren verstehen die Biber es auch, sich Panzer aus Eichenholz herauszunagen.

In einer Nacht, wenn die Helden im Freien campieren, schleicht sich ein Biber ins Lager und versucht, einen Helm, Topf oder anderen geeigneten Gegenstand zu stehlen. (Es handelt sich um einen ausgewachsenen Biber, der ein Kettenhemd trägt und damit recht gut schleichen kann. Er sucht eine Rüstung für seine Jüngste.) Je nachdem, wie aufmerksam die Helden sind, können sie dem Biber seine Beute unterwegs abjagen oder müssen am nächsten Tag seinen Spuren zur Biberburg folgen. Diese liegt in der Mitte eines zugefrorenen Teichs und ist von einem Palisadenwall umgeben. Graben die Helden sich durch den Haufen aus Reisig und dicken Ästen zum Wohnkessel durch, finden sie die gepanzerte Biberfamilie und vielleicht noch einige brauchbare Ausrüstungsgegenstände, die die Biber gehortet hatten. Übrigens: Valpodinger untereinander ignorieren sich weitestgehend – es sei denn, sie sind 'verliebt' (siehe *Verliebte Valpodinger*, S. 43).

DIE SCHUTZHÜTTE

Die Helden haben versucht, einen Grat, Sattel oder Pass zu überqueren, um ins Nachbartal zu kommen, aber der Anstieg hat länger gedauert als erwartet. Es dämmt, Schneetreiben setzt ein, und kein günstiger Zeltplatz ist in Sicht. Gerade noch rechtzeitig finden die Helden eine alte, klapprige Schutzhütte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist eine schäbige kleine Bretterhütte, aber bei Nacht und Schneetreiben ein Göttergeschenk. Das Häuschen ruht auf Pfählen etwa einen Spann über dem Boden, vielleicht, um das Gefälle auszugleichen, oder zum Schutz vor Feuchtigkeit. Das Dach ist schief und eingesunken, aber intakt. Über Kreuz gespannte Seile, die an Haken nah dem Boden festgebunden sind, sorgen dafür, dass der Sturm kein Brett aus dem Dach losreißen kann. Als ihr den Riegel zurückschiebt und die Tür öffnet, seht ihr mit Freude einen kleinen, eisernen Ofen mit Ofenrohr mitten in der Stube stehen, die eisernen Füße an den Dielenbrettern angenagelt. In der Ecke liegt ein Stapel Holzscheite. Zwei Betten mit Strohsäcken übereinander nehmen eine Wand ein. Auf der anderen Seite stehen zwei Stühle und ein Tisch mit Krug und Schüssel. Über dem Tisch an der Wand hängt ein Bett mit Küchengeräten; daneben lehnt ein Besen. Eine Tür führt in ein Hinterzimmer.

Die Hütte ist wirklich klapprig. Wenn sich jemand in das obere Bett legt, bricht es zusammen und fällt auf das untere. Bei einem Stuhl bricht ein Bein weg, wenn sich jemand darauf setzt, bei einem anderen die Lehne, sobald man sich anlehnt. Zieht ein Held den Besen weg, um zu fegen (auf dem Boden liegt etwas, das nach Mäusekötteln aussieht), so klappt das Brett von der Wand herunter, so dass Töpfe, Pfanne, Teckessel, Schöpfkelle und zwei Tassen auf den Helden herabregnen. Beim Feuerholz liegt eine Axt, deren Schaft so morsch ist, dass das Blatt wegfällt, sobald jemand damit ausholt. Außerdem liegt zwischen dem Holz eine gespannte Mausefalle. Den Ofen haben sich Siebenschläfer mit Laub und Heu als Nest ausgepolstert, um darin zu überwintern. (Man kann die Tiere ins Nebenzimmer verfrachten, ohne dass sie aufwachen. Andererseits kann man die niedlichen kleinen Nager natürlich auch zu Suppe verarbeiten.)

Das Hinterzimmer: eine winzige Kammer, kaum mehr als zweimal zwei Schritt plus Wandschrank. Eine weitere Tür führt nach draußen. Hier kann ein adliger Jagdherr getrennt von den Knechten und Mägden schlafen. Über dem Bett, ebenfalls mit Strohsack, hängt ein Hirschgeweih an der Wand, das auf einen etwaigen Schläfer herabfallen wird, wenn er die Wand auch nur antippt. Die Tür des Schranks steht einen Spalt breit offen. Sobald sich ein Held nähert, ertönt aus dem Schrank ohrenbetäubendes Löwengebrüll. Der Schrank ist allerdings zu klein für einen Löwen.

Tatsächlich gibt es im Schrank nichts weiter als drei Kleiderbügel und eine Art Rattenloch im Boden. Darunter hat ein Brüllhamster seinen Bau, ein weiteres der zahlreichen Valpodinger dieser Gegend. Der Brüllhamster unterscheidet sich vom Feld- oder Goldhamster nur durch sein Brüllen sowie seine seidenschwarze Mähne, die an einen Waldlöwen erinnert. Hamster halten keinen Winterschlaf, sondern leben von ihren Vorräten. Falls die Helden den Hamsterbau aufgraben, können sie 2W6 Rationen Nahrung in Form von Nüssen, Bucheckern, Grassamen, Samen aus Kiefern- und Tannenzapfen, getrockneten Pilzen und Heidelbeeren finden.

Die Schutzhütte bei Nacht

In der Nacht kommt ein Sturm auf, der die Hütte aus ihrer Verankerung reißt. Der Brüllhamster hat nämlich einige der Stützpfeiler angegagt, um seinen Bau zu erweitern. Während die Helden schlafen, wird die Hütte ein gutes Stück weit fort geweht, bis eins der Halteseile des Dachs auf einer Seite losreißt und sich an einem Baum verfängt. Als die Helden aufwachen und nach dem Rechten sehen, hängt die Hütte zur Hälfte über einer Schlucht. Nur die andere Hälfte liegt noch auf festem Boden auf, gehalten von dem Seil. Der Haupteingang öffnet sich zur Schlucht hin. (Sie sollten einen Helden, der forschen Schritts zur Tür hinaus geht, allerdings nicht zu Tode stürzen lassen. Entweder kann er sich am Riegel der Tür festhalten, oder er fällt anderthalb Schritt tief in die Zweige einer kleinen Kiefer, die seitlich aus der Felswand wächst.) Je mehr Helden sich beim Haupteingang versammeln, desto mehr gerät die Hütte in Schräglage, so dass es immer schwieriger wird, sie auf der anderen Seite zu verlassen (*Klettern-Proben*). Das gilt erst recht, wenn den Helden die Möbel und das Feuerholz entgegenrutschen oder wenn ihre Rucksäcke auf dem abschüssigen Boden zur Tür hinaus wollen.

VERLIEBTE VALPODINGER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Valpoding stellt sich auf die Hinterbeine und schnuppert in Richtung Wald. Es sabbert; mit seinen Hauern schlägt es den Geifer zu Schaum um sein Maul. Drüben im Wald raschelt es. Schwerer Moschusduft weht zu euch herüber. Das Tierchen wird immer aufgeregter. In rascher Folge trommelt es mit den Hinterbeinen auf den Boden. Und es gibt Laute von sich, die ihr bisher noch nicht gehört habt: "Bronf. Bronf. Klock-klock-klock."

Aus dem Unterholz antwortet ein kehliges Röhren. Die Zweige teilen sich, und vor euch steht: ein zweites Kaiserliches Valpoding. Eures gerät völlig aus dem Häuschen; abwechselnd grunzend, hechelnd und röhrend hopst es um das andere herum und kriegt sich gar nicht wieder ein.

Das Valpoding hat nun einen Grund gefunden, im Wald zu bleiben: ein weibliches Valpoding. Balz und Paarung werden die beiden einige Tage oder Wochen lang in Anspruch nehmen und von den Helden ablenken. Die Aufgabe der Helden wäre erfüllt, wenn nicht genau zu diesem Zeitpunkt Charissa und Konsorten auf sie stoßen würden. Die Gruppe hat jetzt zwei Valpodinger zu beschützen.

FEINDE UND FALLEN

Sie müssen nun den Helden deutlich machen, dass sie von gefährlichen Gegnern gejagt werden, ohne gleich jemanden umzubringen. Wie das passieren kann, hängt von den Fähigkeiten der Helden in Ihrer Gruppe ab. Charissa und ihre Schergen gehen jedenfalls vorsichtig vor, weil sie in Unterzahl sind. Zudem wollen sie die Valpodinger lebend (um zu experimentieren).

Korbrandt ist ein guter Langbogenschütze, legt allerdings nur aus großer Entfernung auf die Helden an, um sich schnell zurückziehen zu können, und geht sparsam mit den Pfeilen um. Sein bevorzugtes Ziel sind Helden, die sich von der Gruppe entfernen, um Holz zu sammeln oder auszutreten. Auch im Fallenstellen ist er geübt. Wegen der Valpodinger bringt er seine Schlingen so an, dass sich nur die Beine darin verfangen.

Charissa sitzt am liebsten warm eingewickelt im Zelt und lässt ihre Schergen die Arbeit machen. Wenn Sie jedoch einen Geweihten, Antimagier oder ähnlichen Helden in der Gruppe haben, könnte sie einen Dämon beschwören, der den Helden den Garaus machen soll, beispielsweise einen *Karmanath* (MGS 67).

Holdwin setzt seine Magie ein. Mit HERR ÜBER DAS TIERREICH hetzt er Wölfe auf die Gruppe (ungefähr einen pro Held), mit KRÄHENRUF Krähen. Er kann potentielle Lagerplätze der Helden mit HEXENGALLE präparieren. Wenn die Helden zum Gegenangriff übergehen, deckt er seine Flucht mit HEXENKNOTEN. Seine Fußspuren sind sehr charakteristisch und im Schnee leicht zu erkennen, so dass die Helden wissen werden, wer ihnen folgt.

HÖHLEN UND STOLLEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hier muss einst die Axt gehaut haben. Der Wald ist zwar nachgewachsen, aber zwischen den Stämmen steht noch manch ein verwiteter alter Stumpf mit Spuren von Hieben. Hier und da sind tiefe Dellen im Waldboden, als wäre auf einigen Rechten Schritten der Untergrund eingesunken. Plötzlich öffnet sich vor euren Füßen ein gähnender Krater. Zwanzig Schritt unter euch wachsen junge Bäume zwischen den Ruinen eines Dorfes. Jenseits des Kraters mit seinen steilen Wänden liegt eine freie Wiese, dahinter erhebt sich eine Felswand. Und was seht ihr mit Entsetzen auf der Wiese im hellen Sonnenschein? Eine Frau und zwei Männer; der eine wickelt gerade seine Fallen-Schnur wieder auf, der andere hat zwei Valpodinger an den Hinterbeinen gepackt und stopft sie in einen Sack. Die Tiere quieken jämmerlich. Der eine Kerl (Ist das nicht der Wilderer aus Rohalsteg?) schaut auf und bemerkt euch. Die drei schultern ihr Gepäck und flüchten: Da ist ein Loch in der Felswand, vermutlich der Eingang zu einem alten Bergwerk.

Das Bergwerk ist stillgelegt, seit die zugehörige Siedlung der Bergleute, Köhler und Metallhandwerker in einem Tagebruch verschwunden ist. Das ganze Gebiet ist mit alten Stollen untertunnelt; jederzeit könnte die Erde unter den Helden nachgeben. Sorgen Sie (mit Rissen im Boden, einem Grollen und Vibrieren im Untergrund, sich neigenden Bäumen) dafür, dass die Helden sich langsam und vorsichtig ihren Weg zum Bergwerkseingang suchen, damit ihre Gegner einen kleinen Vorsprung bekommen.

Die Helden werden nun den Schurken unter die Erde folgen und weiter, bis sie auf der anderen Seite des Berges herauskommen (siehe Karte auf S. 45). Beachten Sie bei Kämpfen in den dunklen Gängen, dass Helden ohne Nacht- oder Dämmerungssicht Abzüge hinnehmen müssen (AT/PA je +4 bei Fackel- und Lampenlicht, AT/PA je

+8 in völliger Dunkelheit), während Höhlentiere keine Mali erleiden. Die Karte ist eine schematische Skizze und nicht maßstabsgetreu. Der Tunnel vom Eingang aus muss nicht genau 3 Quergänge haben, sondern 'viele'; es geht tief in den Berg hinein. Auch die Himmelsrichtung spielt keine Rolle und sollte nicht erwähnt werden. Unabhängig davon, wo im Gebirge die Helden das Bergwerk betreten, kommen sie so heraus, dass sie zum Angbarer See hinunterrodeln können.

DAS SCHICKSAL DER MEISTERPERSONEN

In diesem Teil des Abenteuers sollten Sie alle überschüssigen Meisterpersonen beseitigen, so dass Sie und die Spieler sich im Finale ganz auf die Verfolgungsjagd zwischen den Helden und dem Hexer, der die Valpodinger bei sich hat, konzentrieren können. Charissia muss das Abenteuer überleben, denn sie wird auch weiterhin als Schurkin in Aventurien auftreten. Helden wie Spieler sollen sie jedoch zunächst für tot halten (damit sie das befriedigende Gefühl haben: "Die haben wir erledigt."). Deshalb wird die Borbaradianerin bei einer Explosion von Blaubasalt verschüttet. Unbemerkt von den Helden entkommt sie durch den natürlichen Höhlenausgang 5.1. Holdwin verlässt die Höhle nach der Explosion durch den Stollen 5.4; draußen auf der anderen Seite des Berges treffen die Helden ihn wieder. Brin (falls die Helden ihn überhaupt mitgenommen haben) und Korbrandt können dazu dienen, den Helden die Gefährlichkeit einiger Situationen deutlich zu machen. So könnte Brin etwa zu diesem Zeitpunkt bereits im Wald von Korbrandt erschossen worden sein (damit den Helden klar wird, wie gefährlich es ist, von einem geübten Jäger umschlichen und beschossen zu werden), oder er ist vor dem Bergwerk in den Tagebruch gestürzt. Lebt er noch, so können Sie in der Höhle die morsche Brücke unter ihm zusammenbrechen lassen; andernfalls kann dies Korbrandts Schicksal sein, auf der Flucht vor den Helden. Wenn Sie Meisterschützen und/oder Schildträger in der Gruppe haben, kann es aber auch reizvoll sein, wenn Sie Korbrandt die Brücke überwinden lassen. Die Helden müssen sich dann über das morsche Bauwerk tasten (oder gar an Seilen über die Felsspalte hangeln) und dabei jederzeit mit Beschuss rechnen. In diesem Fall kann Korbrandt – insbesondere wenn die Helden ihn angeschossen haben – bei 5.2 den Riesenamöben zum Opfer fallen, sicherlich ein grauenerregender Anblick.

1 – Eingang in ein altes Kupferbergwerk

Das Bergwerk ist nicht mehr in Betrieb, seit die Bergarbeitersiedlung in dem Tagebruch, den die Helden bei ihrer Ankunft gesehen haben, versunken ist. Seitdem sind Jahrzehnte vergangen. Draußen ist der Wald nachgewachsen. In den Stollen sind die Stützbalken morsch geworden, Steine von der Decke gefallen, und stellenweise tropft Wasser. Vom Eingang aus führt ein Stollen, breit genug für einen kleinen Pferdekarren, tief in den Berg hinein. Linker Hand gehen von ihm zahlreiche Quergänge ab, die jeweils blind enden, wo die Kupferader zu Ende war oder der Gang seitdem eingestürzt ist. Hier und da leuchtet den Helden Malachit entgegen. Der dunkelgrüne Halbedelstein sitzt in bis zu faustgroßen Klumpen an der Decke (also über Kopfhöhe der Helden) oder am Ende langer Quergänge.

2 – Seitliche Nische mit Ingerimm-Altar

Hier wurde ein Andachtsraum aus dem Fels gehauen. Reliefs und Inschriften verraten, dass der Altar dem Ingerimm geweiht ist. Einige der herumliegenden Kultgeräte sind noch verwendbar: eine Zunderdose mit Zunder und Feuerstein, eine Laterne (leider ohne Öl), einige uralte Pechfackeln, etwas Holzkohle und Räucherwerk aus Tannenharz. Ein Kistchen mit der Aufschrift "Kerzen" ist leider von Ratten aufgenagt und leer gefressen worden. Eine zwölf Schritt lange eiserne Kette, dünn aber stabil, von der alle zwei Schritt ein faustgroßes Räuchergefäß an einer kurzen Kette herabhängt, ist dekorativ an Wändhaken drapiert. Sie kann aber auch abgenommen werden (etwa für Prozessionen). Wenn die Helden kein Seil bei sich haben sollten, kön-

nen sie später diese Kette verwenden, um die Felsspalte in der Höhle zu überwinden.

B – Bär

Charissia und Holdwin haben einen Höhlenbären aus seinem Winterschlaf aufgeschreckt. Das verwirrte und hungrige Tier greift sofort an, wenn es die Helden hört oder riecht (Werte siehe S. 48). Schließlich mündet der Stollen in eine natürliche Höhle, die das alte Kupferbergwerk angeschnitten hatte. Längs durch die Höhle zieht sich eine etwa fünf Schritt breite, sehr tiefe Felsspalte, über die die Bergleute damals eine hölzerne Brücke (3) gebaut hatten. Selbige Brücke ist inzwischen allerdings morsch. An der Höhlendecke überwindern Fledermäuse; dicht an dicht hängen sie wie steif gefroren und rühren sich nicht. Der Höhlenboden ist glitschig von ihrem Kot und stinkt. Die Luft ist kühl und muffig. Einem besonders aufmerksamen oder gesteinskundigen Helden sollten dort, wo die Helden die Höhle betreten, einige ultramarinblaue Einsprengsel von Erbsen- bis Hühnergröße in der Felswand auffallen. Es handelt sich um Blaubasalt. Weiter hinten besteht eine ganze Felsnase aus Blaubasalt (4); dorthin rennen gerade Holdwin und Charissia. Inszenieren Sie hier einen Kampf, abgestimmt auf die Fähigkeiten und Belastbarkeit Ihrer Helden (siehe folgenden Kasten).

DIE EXPLOSION IN DER HÖHLE

Wenn die Helden die Höhle betreten, treffen sie dort auf ihre Gegner. Korbrandt rennt zur Brücke, Charissia und Holdwin dagegen nach links (aus Sicht der Helden) zwischen Höhlenwand und Felsspalte entlang. Sie tragen Laternen, so dass die Helden sie sehen können. Gestalten Sie hier einen kurzen, packenden Kampf über lange Distanz. Charissia geht hinter dem Vorsprung (4) in Deckung, wobei ihre Laterne das vom Boden bis zur Decke ultramarinblau glänzende Gestein anleuchtet. Dort versucht sie zunächst, mit dem Zauber INVOCATIO MINOR einen Dämon zu beschwören, wie die Helden mit einer Magiekunde-Probe an den Gesten und laut aufgesagten Formeln erkennen können. Der Zauber misslingt jedoch wegen des Blaubasalts (was Charissia nicht klar wird). Ein KULMINATIO KUGELBLITZ schlägt in eine Kupferader in der Höhlendecke ein statt in die Heldengruppe. Wenn die Helden näher kommen, schleudert Charissia einen oder zwei schwache IGNIFAXII auf sie; andere scheitern. Holdwin hat sich derweil hinter einen der frei im Raum stehenden Felsen geschlichen und wirft über die Felsspalte hinweg seinen Kampfstab mit einem RADAU auf die Helden, außerdem einige Wurfmesser. Wenn Sie möchten (und die Helden das aushalten), kann auch Korbrandt mit Pfeil und Bogen eingreifen. Irgendwann ist der Blaubasalt mit Magie überladen und explodiert. (Schön wäre es natürlich, wenn magiebegabte Helden mit ihren Zaubern absichtlich auf die Felsnase zielten, um eben diesen Effekt zu erreichen. Andernfalls versucht Charissia, ein mächtiges Artefakt zu aktivieren, doch der Stein saugt den Zauber sichtbar auf.) Der Ausgang 5.1 wird verschüttet, Charissia scheint tot, Felsbrocken fliegen durch die Luft, Fledermäuse fallen von der Decke, Staub nimmt den Helden die Sicht und macht das Atmen schwer. Holdwin rettet sich mit den Valpodingern in den Gang 5.4.

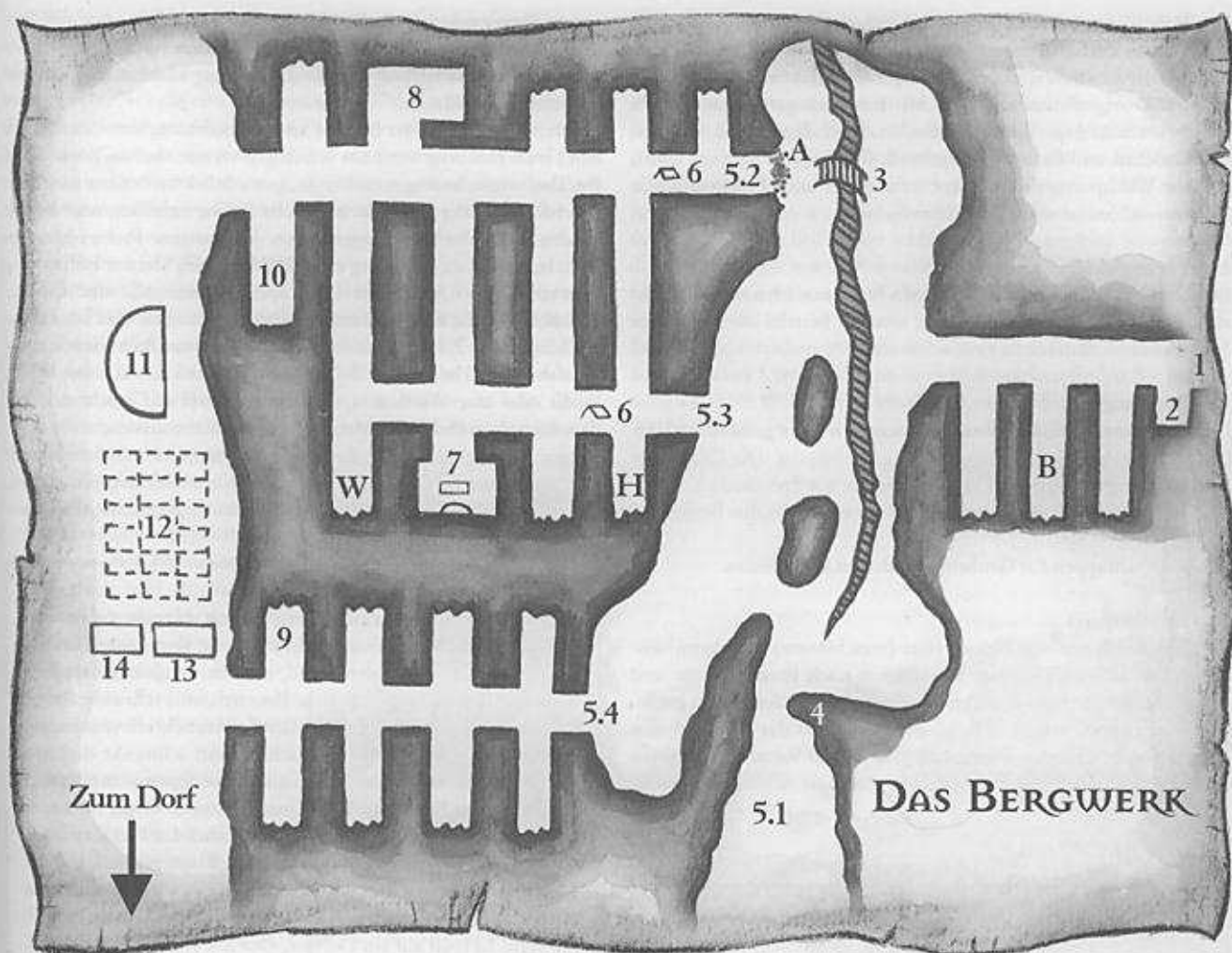
5.1 – Fortsetzung der Höhle

Hier entkommt Charissia durch einen natürlichen Ausgang. Hinter ihr wird der Zugang durch die Explosion verschüttet.

5.2, 5.3, 5.4 – Zugänge

Hier traf ein Bergwerk von der anderen Seite mit drei Stollen auf die Höhle. Diese Stollen liegen aber quasi eine Sohle höher. Sie münden in einigen Schritt Höhe in die Höhlenwand, nicht auf Fußbodenniveau.

Die Stollenmündung 5.2 liegt drei Schritt über Höhlenboden, und es gibt eine kleine Schutthalde als Kletterhilfe. Allerdings tummeln sich hier mehrere Riesenamöben (A) (siehe ZBA 157). Eine frisst herab-



gefallene Fledermäuse, ein oder zwei weitere lauern auf der Schutthalde. Da sie zurzeit mit einer dünnen Staubschicht bedeckt sind, kann man sie mit Felsen verwechseln, solange sie sich nicht bewegen. Stollenmündung 5.3 liegt ebenfalls in drei Schritt Höhe, was hier allerdings drei Schritt glatte Felswand ohne Kletterhilfe bedeutet. Stollenmündung 5.4 liegt vier Schritt über dem Höhlenboden, der hier abgesenkt ist. Im Staub der Explosion sieht man den Eingang vom Höhlenboden aus nicht und kann kaum atmen; zudem fallen Steine von der Decke, und schlaftrunkene Fledermäuse taumeln durch die Luft. (Hier hinauf entkommt der Hexer mit einem KRÖTENSprung. Die Helden sollten 5.3 oder 5.2 nehmen. Falls die Spieler jedoch darauf bestehen, genau denselben Weg zu nehmen wie der Hexer, tun Sie am besten so, als seien beide in 5.3 gelaufen, damit die Helden noch etwas im Bergwerk stöbern können.)

H - Höhlenspinnen

Die einzeln auftretenden, 8 Spann großen, braun oder schwarz befellten Tiere (ZBA 176) sind nicht auf der Jagd, sondern satt, denn im Winter finden sie reichlich froststarke Fledermäuse, Schlangen und andere Winterschläfer. Wenn ein unachtsamer Held ins Netz gerät, greifen sie trotzdem an. Aus den Beißwerkzeugen der Spinnen lässt sich das Gift Arachnae gewinnen (GA 212, 2 Dukaten).

6 - Ein hölzernes Warnschild mit dem eingebrannten Schriftzug "Vorsicht, Einsturzgefahr!" auf Rogolan und Garethi nebst Boronsrad warnt vor dem Gang, der von hier zur Höhle führt, wo die Helden also vermutlich gerade herkommen.

7 - Ingerimm-Tempel mit Wandreliefs, aus dem Fels gehauener Statue und Altar.

8 - Alchimielabor zum Prüfen des Erzes

In den Fels gehauene Regale enthalten noch einige weniger wertvolle Gerätschaften wie Tontiegel, steinerne Mörser, Wischlappen und

Holzkohle. Teures Gerät wie Glasgefäße oder Schutzkleidung aus Iryan-Leder sowie gefährliche Alchimika (etwa Flaschen mit Brabaker Vitriol und Rauchendem Braunöl) befinden sich in einem Wandschrank, dessen Tür ein stabiles Vorhängeschloss hat. Eine Felsspalte in der Decke dient als natürlicher Rauchabzug; darunter stehen Kohlebecken. Mitten im Raum steht eine Pfütze, in der gelbe Schlieren wabern. (Der Bergwerksalchimistin ist beim Aufräumen im Herbst ein Abfallgefäß umgekippt, in dem sich eine seltsame Mixtur angesammelt hatte.) Wenn ein Held hinein tritt, überzieht sich sein Schuh in wenigen Augenblicken mit einer dicken Schicht Blei (GE -1, GS -1).

W - Waldspinnen

Eng aneinander gedrängt und steif vor Kälte überwintern hier 2W6 Waldspinnen (ZBA 178). Die Tiere sind braun behaart und etwa einen Schritt im Durchmesser groß. Sie haben ein Netz quer durch den Gang gespannt, um ihren Schlafplatz zu schützen. Eine Armlänge hinter dem Netz liegt ein aufgeplatzter Geldbeutel mit 1W6 Silbertalern und 3W6 Hellern, den ein Bergmann hier verloren hat. Ein Held, der danach greift, muss eine GE-Probe +3 bestehen, um nicht festzukleben. Aus dem Netz kann man sich mit einer KK-Probe +2 befreien oder muss sich losschneiden lassen.

9 - Stall für Grubenpferde

Dieser alte Quergang, in dem die Erzader erschöpft ist, diente später als Stall für Ponys, die die Loren mit Erz und Abraum zogen. Boxen aus Brettern, Futterkrippen und ein leichter Geruch nach Pferd lassen keinen Zweifel an der Funktion dieses Raums. Auf dem Boden liegt noch etwas Mist und Stroh. Darin tummeln sich Käfer, Schaben und Ratten. Helden, die hier nach Verwertbarem suchen wollen, riskieren Rattenbisse (ZBA 155).

10 - Aufenthaltsraum für Bergleute

Hier hatte vor einigen Wochen eine Gruppe goblinischer Jäger bei schlechtem Wetter Unterschlupf gefunden. Die Tische und Bänke der

Bergleute sind teils zur Seite geräumt, teils zu Feuerholz zerbrochen und in einer Feuerstelle nah dem Eingang verbrannt worden. An einem der Kleiderhaken, die in die Wand eingelassen sind, hängt ein lederner Proviantbeutel mit einer Mischung aus gerösteten Eicheln und leicht ranzigem Schweineschmalz. Über den Boden verteilen sich Knochen und Federn der Jagdbeute (Dachse, ein Reh, ein Uhu), ein paar Wurfspere, eine Keule, eine stark verflochte Feldecke sowie eine Steinschleuder nebst Beutel mit Steinen.

11 – Boron-Schrein

Das Bauwerk in Form des gebrochenen Rades aus schwarzem Bruchstein beherbergt keinen Geweihten, sondern besteht nur aus einem Andachtsraum. Zurzeit ist es verschlossen.

12 – Boronanger

Gut drei Dutzend Gräber von Bergleuten, die ihrer gefährlichen Arbeit zum Opfer fielen, reihen sich hier aneinander. Die Grabsteine sind sorgfältig behauen und zeigen Symbole wie Spitzhacken, Laternen und Hämmer. Eine kleine Steinmauer umfriedet den Bezirk.

13 – Lagerschuppen für Grubenholz; derzeit verschlossen

14 – Sargtischlerei

Es handelt sich um eine kleine Hütte (verschlossen) mit angeschlossener, halb offener Werkstatt. Hier lagern noch Bretter, fertige und halbfertige Särge, denn in einem Bergwerk kann jederzeit ein größeres Unglück mit mehreren Toten geschehen. Als das Bergwerk den Winter über geschlossen wurde, ließ man die auf Vorrat gezimmerten Särge zurück in der Erwartung, dass niemand sie stehlen würde.

SCHLITTENFAHRT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich, nach so langer Zeit im Dunkel der Höhlen, seht ihr das Tageslicht wieder. Ihr steht an einem Berghang, blickt zur aufgehenden Sonne und auf den Angbarer See hinunter, der in der Ferne glitzert. Die Sicht ist frei, kein Baum versperrt euch den Blick – vom Wald haben Bergbau und Köhler nur Stümpfe übrig gelassen, die hier und da aus dem Schnee schauen. Nach der dumpfen Kühle im Berg brennt die Luft frisch und eisig in euren Nasen, treibt ein leichter Wind euch Tränen in die Augen. Rechter Hand türmen sich verschneite Abraumhalden. Zur Linken seht ihr das dunkle Halbrund eines Boron-Tempels, dahinter den Boron-Anger und einige Schuppen, ein zweiter Eingang eines Bergwerks, und noch weiter weg das Dorf der Bergarbeiter. Kein Rauch steigt auf, nichts regt sich. Doch halt! Was ist das? Bewegt sich da nicht etwas an einem der Schuppen hinter dem Boron-Tempel? Ihr schaut genauer hin. Kein Zweifel: Da ist ein Mann mit einem Sack auf der Schulter; er hinkt – das muss der Hexer sein. Er schleppt einen Sarg aus dem Schuppen. Jetzt hat er euch erspäht. Er wirft den Sack – sicher sind die Valpodinger darin – in den Sarg, schiebt an, springt hinein und rodelt den Hang hinunter.

Der Schuppen (14) ist eine Sargtischlerei. Dort liegen noch mehrere fertige Särge auf Vorrat, mit denen die Helden dem Hexer eiligst folgen sollten, denn in dem Sack sind tatsächlich die Valpodinger. (Sollten die Helden erst mal den Tempel oder das Dorf durchsuchen wollen, lassen Sie die gefangenen Valpodinger um Hilfe heulen.)

Falls ein Held über eines der Talente *Skifahren*, *Hundeschlitten Fahren*, *Eissegler Fahren*, *Boote Fahren* oder *Fahrzeug Lenken* verfügt, gönnen Sie diesem einen starken Auftritt als Fachmann: Lassen Sie ihn vorausfahren. Der Rest der Gruppe kann mit einfachen GE-Proben in der Spur folgen (gegebenenfalls erleichtert um die TaP* des Anführers).

Die ganze Abfahrt sollte keinesfalls zu einer Würfelorgie verkommen – gestalten Sie sie so, dass alle Beteiligten ihren Spaß haben und sie spannend empfinden und die Würfel hauptsächlich ein Zufallselement darstellen, das darüber entscheidet, wie einzelne Situationen verlaufen. An misslungenen Proben sollte die wilde Fahrt nicht schei-

tern, ebenso wenig wie die Helden den Hexer vor Erreichen des Seesufers einholen sollen. Würfeln Sie für den Hexer verdeckt und sagen Sie den Spielern mal, dass er seinen Vorsprung ausbaut, mal, dass sie aufholen, kurz: Machen Sie es spannend.

Misslungene Proben der Helden können bedeuten, dass die Helden den Hexer vorübergehend aus den Augen verloren haben. Sie können ihn aber wiederfinden, wenn er ein gutes Stück tiefer über eine freie Fläche rodelt oder wenn sie auf seiner Fährte aufholen, oder indem sie den Rufen der Valpodinger folgen. Misslungene Proben könnten auch bedeuten, dass der Sarg eines Helden einen kleinen Luftsprung über einen Felsen, eine Wurzel oder einen Baumstumpf macht, durch eine Schneewehe fräst, von einem Gebüsch gebremst wird oder unter tief hängenden Zweigen hindurchfährt. Mit etwas Pech kann ein vorausfahrender Held auch ein Tier aufscheuchen (etwa einen Fasan, Fuchs oder eine Wildkatze), das einen Luftsprung macht und auf dem folgenden Helden landet, wenn dieser nicht ausweicht.

Sorgen Sie möglichst dafür, dass keiner der Särge zum Stehen kommt oder gar zerbricht. Geben Sie Helden, die zurückfallen, genug Zeit, mit guten Proben (oder Glück: einer Abkürzung) zu ihren Gefährten aufzuschließen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jetzt fahrt ihr auf einem zugefrorenen Bach, das geht gleich noch mal so schnell. Mit Schwung geht es um die Kurven; wie im Vogelflug schießt ihr aus dem Wald, zwischen zugeschnittenen Feldern und Wiesen hindurch. Eine Bauernfamilie schneidet Ruten von den Kopfweiden. Der Bauer fällt fast vor Schreck vom Baum, als ihr vorbeirast; die Bäuerin schreit und schwenkt drohend die Axt hinter euch her. Ihr lasst ein Dorffest mit maskierten Tänzern links liegen, auch an einem Trupp Zwerge, die einen Drachen aus Stroh tragen, rauscht ihr vorbei. Im Flachland verlangsamt sich eure Fahrt, bis ihr auf dem Eisgürtel am Rand des Angbarer Sees von selbst zum Stehen kommt. Weiter draußen ist der See noch offen, treiben Eisschollen vorbei. Wo ist der Hexer? Da vorn! Er läuft auf ein Dorf zu, aber mit seinem lahmen Bein schafft er das nicht vor euch. Das merkt er auch; er hat euch gesehen. Er schaut sich um wie ein gehetztes Tier. Jetzt läuft er zum Eisrand, ist der denn verrückt?

An der Eiskante angelangt, wo er nicht mehr weiter fliehen kann, greift der Hexer zu dem Verwandlungselixier, das er in Ferdok bei Falondrian gekauft hatte. Seine Kleider platzen und reißen, während er wächst, sich streckt, Krallen und Reißzähne ausbildet. Der schwächliche Hexer verwandelt sich vor den Augen der Helden in einen imposanten Höhlenbär mit langem, eisgrauem Pelz. Mit dem Sack, in dem die Valpodinger quieken und zappeln, im Maul springt der Bär ins Wasser und schwimmt mit kraftvollen Zügen los. Außer Pfeilschussweite stemmt er sich auf eine Eisscholle hoch, schüttelt sich das Wasser aus dem Fell, mustert die Helden verächtlich und trabt nach Osten davon, geschickt von Scholle zu Scholle springend, den Sack noch immer im Maul.

Zwischen den Überresten der Kleidung des Hexers können die Helden ein leeres Fläschchen mit der Aufschrift "Falondrians Verwandlungselixier, ausgesuchte Qualität, mit exquisiten Ingredienzien sowie Alraune" finden, zudem einen Dolch, zwei Wurfmesser, 3W6 Silbertaler sowie ein ungeöffnetes Fläschchen mit dem Etikett "Falondrians wirksamer Wirseltank – heilt Wunden gut und macht nicht krank". Das Elixier gibt dem Anwender zwar auf der Stelle 3W6 LeP zurück und heilt gegebenenfalls eine Wunde, belegt ihn aber für die gleichen 3W6 SR mit dem Zauber DICHTER UND DENKER.

BÄRENJAGD

Dem Bären in den Särgen nachzustellen (zumal ohne Paddel) ist unmöglich; sie würden sinken. Auch von Eisscholle zu Eisscholle zu springen wäre selbstmörderisch. Dem Bären macht es dank seines fetigen Pelzes und der dicken Speckschicht nichts aus, wenn das Eis unter ihm zerbricht oder wenn er zwischen zwei Eisschollen ein Stück schwimmen muss. Durchnässte Helden würden in kürzester Zeit erfrieren. Glücklicherweise ist ein Dorf in der Nähe, dessen schaulustige Einwohner auch schon am Ufer stehen und die Helden durch Rufen

und Winken auf sich aufmerksam machen. In dem Dorf wohnen sowohl Menschen als auch (Hügel-)Zwerge. Die Fischerboote sind allerdings wegen des Eisgangs an Land gezogen und in Bootsschuppen untergestellt. Nur ein einziger Einwohner hat sein Boot abfahrbereit: *Schrobosch Sternhagel-Hopfinger* wollte ausgerechnet heute mit seiner *Stählernen Caldrima* die Jungfernfahrt unternehmen. Aus dem Dorf möchte niemand mitfahren, weil alle überzeugt sind, dass das Boot nicht schwimmfähig ist. Die Helden kommen ihm gerade recht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Dörfler, Zwerge wie Menschen, nehmen eure hastig gestammelten Erklärungen mit Kopfschütteln zur Kenntnis, Eltern halten ihre Kinder zurück.

"Da, seht ihr's?", hört ihr ein ums andere Mal aus dem Gemurmel heraus. "Die Fremden sind alle miteinander verrückt. Da draußen passieren ständig solche Sachen. Und dann kommen sie hierher und bringen Unruhe ins Dorf. Schlimme Zeiten sind das, schlimme Zeiten." Nur einer ist vor Begeisterung ganz aus dem Häuschen, ein Zwerg mit wild abstehenden Haaren. So wie er herumhüpft und mit den Armen wedelt, erinnert er euch an den Dirigenten in Ferdok, dem er überhaupt verblüffend ähnlich sieht.

"Kommt mit, junge Freunde, das ist ein historischer Augenblick!", sagt er, als er euch zum Bootssteg führt. "Ihr habt bei Angrosch, das Glück, an einem neuen Triumph der Technik mitzuwirken. Willkommen zur Jungfernfahrt der 'Stählernen Caldrima'! Nie mehr wird wegen Eis die Schifffahrt ruhen müssen."

Der kleine Fischkutter ist rundum mit Stahlplatten verkleidet. (Das muss doch sinken!) Er hat sogar eine zwei Spann hohe Galionsfigur aus Bronze in Gestalt einer Zwergin mit trutzig erhobener Axt. (Wenn das nicht sinkt ...) Anstelle eines Masts erhebt sich ein Mühlrad wie von einer Wassermühle, das zwischen hohen Brettverschalungen in das Wasser unter dem Boot einzutauchen scheint und über eine komplizierte Mechanik aus mehreren Zahnrädern mit einem Laufrad an Deck verbunden ist. (Das sinkt. Garantiert.) Mit einem mulmigen Gefühl klettert ihr auf dieses Gefährt – was bleibt euch übrig? Gerade wollt ihr ablegen, da kommt eine Zwergin mit hochrotem Gesicht angelaufen, einen Korb an sich gepresst, ein Joch mit zwei in Stroh eingewickelten Milchkannen auf den Schultern.

Frau Caldrima Hopfinger konnte 'ihr Schrubblein' selbstverständlich nicht ohne Proviant fahren lassen. Für die Helden hat sie so viel obendrauf gelegt, wie sie tragen konnte, und entschuldigt sich tausendfach, dass es so wenig sei, aber wer hätte das ahnen können? Zwanzig Maß Grünkohl-Eintopf mit Würsten und Speck, ebensoviel Tee mit Rum sowie der Korb mit Näpfen und Tassen, Tischtuch, Servietten, Besteck, ofenwarmen Kümmelbrötchen, Apfel- und Käseküchlein sollten trotzdem eine Weile reichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Zwergin verabschiedet sich von ihrem Mann mit einem Kuss auf die Nase und der Ermahnung: "Und pass auf dich auf. Du weißt ja, wenn es sinkt, verlierst nicht die Nerven – halt einfach die Luft an und lauf bergauf. Dann kommst du hier wieder an. Angrosch befohlen, gute Fahrt!"

Ein oder mehrere Helden müssen in dem Laufrad an Deck laufen (KO-Proben), um damit das Mühlrad anzutreiben, das seinerseits das Boot vorwärts treibt. Je mehr KO-Punkte die Helden bei ihren Proben übrig haben, desto schneller ist das Boot. Eine misslungene KO-Probe bedeutet, dass der Held einen Punkt Erschöpfung hinnehmen muss (siehe Basis 114). Bei einem Patzer verhakt er sich in der Mechanik und muss von seinen Kameraden befreit werden. Ein Held wird als Ausguck gebraucht, um den Hexer im Auge zu behalten; ein weiterer sollte dem Zwerg helfen, der schließlich nicht zugleich steuern und die Mechanik von hineingeratenen Helden oder Eisklumpen befreien kann. Das Boot sinkt erstaunlicherweise nicht und schiebt sich unbeschadet durchs Eis.

Die Helden erreichen etwa gleichzeitig mit dem Bären-Hexer das andere (östliche) Ufer. Die Werte eines Höhlenbären finden Sie im Anhang auf Seite 48. Holdwin kämpft bis zum Tode. Auch nach seinem Tod bleibt das Elixier wirksam, er verwandelt sich nicht zurück.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Bär ist tot. Ihr lasst die Valpodinger aus dem Sack, die das ganze Abenteuer bemerkenswert gut überstanden haben. Quetschvergnügt hoppeln sie um euch und den Bären herum, schnüffeln hier und da, stoßen im Duett ihr Triumph-Röhren aus. Das eine kommt noch einmal zu euch, um sich streicheln zu lassen, dann folgt es dem scheueren Exemplar in ein nahe gelegenes Gehölz. Ihr habt das Gefühl, dass eure Aufgabe erfüllt ist. Leiser Schneefall setzt ein. Mit den weißen Flocken im Fell sieht der gefallene Hexer fast wie ein Firunsbär aus. Ihr denkt an die Geweihten des Wintergottes, die dieser Tage im hohen Norden ausziehen, um sich einem der heiligen Tiere zum Zweikampf zu stellen. Und ihr denkt an die Bauern und Kinder mit ihren Winterunholden aus Stroh, wie sie jetzt am warmen Ofen sitzen, bei Bratäpfeln und Honigwein. Auf den kahlen Bäumen ringsum sammeln sich schon Krähen und Raben, aufgeplustert vor Kälte, heiser krächzend. Das rote Blut muss sie angelockt haben; jetzt warten sie darauf, dass ihr sie zur Beute lasst.

Etwas verspätet taucht auch die Kavallerie auf: Ein Trupp Lanzerinnen aus Ferdok ist auf der Suche nach irgendeinem Raubtier, das – tot oder lebendig – als Winterunhold dienen kann. Mit Erlaubnis der Helden (denen damit die Mühe erspart bleibt, eine Anklage wegen Wilderei durchzustehen und ihre Unschuld zweifelsfrei zu beweisen) laden die Lanzerinnen den Bären auf einen Schlitten und nehmen ihn mit. Man wird den steif gefrorenen Kadaver den Firunmond über ausstellen, um ihn schließlich am Ifirstag zu verbrennen. (Daran ändert sich übrigens nichts, wenn die Helden erzählen, dass der Bär eigentlich ein Hexer war, ist Verbrennen doch eine gängige Strafe für böse Zauberer.)

Die Helden können entweder dem Zwerg helfen, sein Boot ins nächstgelegene Dorf zu bringen, und von dort nach Ferdok wandern. Oder sie überreden einige Lanzerinnen, Herrn Sternhagel-Hopfinger zu helfen, und reiten auf deren Pferden mit dem Trupp als stolze Bärenjäger.

AUSKLANG

Zurück in Ferdok können die Helden 10 Dukaten Belohnung von Graf Growin entgegennehmen. (Wenn Sie als Meister spendabel sein wollen, können Sie unterwegs auch eins der Valpodinger sein Geweih abwerfen lassen, das sicherlich viel mehr einbringt, sofern die Helden potentielle Käufer von seiner Echtheit überzeugen können. Welche Wirkung Valpoding-Geweih in Elixieren entfaltet, soll an dieser Stelle jedoch nicht festgelegt werden; das sei Ihnen und den Forschungen

Ihrer Helden überlassen.) Die Lanzerin Angelinde ist nun endgültig entlastet und dankt den Helden. Andererseits ist sie über die Untaten und den Tod ihres Veters erschüttert und zieht sich erst einmal zurück, um alles zu verarbeiten.

Das gestohlene Banner haben die Helden hoffentlich bei den Weißmagiern in Verwahrung gegeben oder zerstört; damit sind auch die Lanzerinnen zufrieden. Andernfalls sollten sie es jetzt zurückgeben. Die Helden können sich noch einiger Einladungen und Belobigungen sicher sein.

Je nachdem, wie lang der Wildnisaufenthalt war und was Sie noch an wilden Tieren, Naturkatastrophen und Gegnern eingebaut haben, sind **250 bis 350 Abenteuerpunkte** angemessen. Für Spezielle Erfahrungen bieten sich die Wildnis-Talente *sowie Tierkunde, Sagen/Legenden, Gesteinskunde* und *Geographie* an, ebenso häufig benutzte körperliche Talente.

ANHANG UND WERTE

CHARISSIA VON SALMINGEN

Charissia ist die Schurkin dieses Abenteuers, die ihre Anhänger und Schergen auf die Helden hetzt. Die Borbaradianerin strebt nach der Herrschaft über den gesamten Kosch. Sie hat eine Zwillingsschwester namens Frylinde, die mit dem Nordmärker Baron von Dohlenfelde verheiratet ist. In Ferdok wird sich Charissia als Frylinde ausgeben.

Geb.: 983 BF Größe: 1,73

Haare: schwarz Augen: grün

Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN 16, CH 18; Gefahreninstinkt, Wohllaut; Eitelkeit 8, Größenwahn 7

Herausragende Talente: Tanzen 14, Betören 17, Menschenkenntnis 15, Überreden (Lügen) 15, Geschichtswissen 11, Magiekunde 15

Wichtige Zauberfertigkeiten: kompetent in den Merkmalen *Herrschaft* und *Beschwörung*, viele borbaradianische Formeln

DER HEXER HOLDWIN APFELKRAUT

Holdwin ist der Sohn einer Hexe, wurde aber nur nachlässig ausgebildet. Seine Mutter ließ ihn immer spüren, dass sie sich eigentlich eine Tochter gewünscht hatte. Mit einem Klumpfuß geboren, wurde er zeitlebens von allen verspottet. Das hat ihn geprägt: Er ist ein Einzelgänger, zurückhaltend und stotternd. Hexennächte meidet er, hat keinen Besen und kein Vertrautentier und beherrscht nur wenige Zauber. Holdwin ist der direkte Gegner der Helden, den Charissia vorschickt, wenn es gefährlich wird. Er wird im offiziellen Aventurien nicht mehr auftauchen, ist also 'zum Abschuss freigegeben'.

Geb.: 1005 BF Größe: 1,63

Haare: braun Augen: graublau

Herausragende Eigenschaften: KL 14, IN 14, KO 14

LeP 30 AuP 28 AE 29 RS 0 GS 7 MR 6

Faust: INI 9+1W6 AT 8 PA 12 TP 1W6 (A) DK H

Kampfstab: INI 10+1W6 AT 8 PA 8 TP 1W6+1 DK NS

Wurfmesser: INI 9+1W6 FK 15 TP 1W6

Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration III, Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn (Gehör); Feste Gewohnheit (erdgebunden), Lahm (bei GE und Kampfwerten bereits eingerechnet), Neid 7, Rachsucht 8, Sprachfehler (Stottern)

Wichtige Talente: durchschnittlich in Schleichen, Sich Verstecken

Wichtige Zauberfertigkeiten: durchschnittlich in Adlerauge, Hexengalle, Herr über das Tierreich, Radau; kompetent in Blitz, Hexenknoten, Katzenaugen, Krähenruf, Krötensprung

HÖHLENBÄR

Aufgerichtet misst ein Höhlenbär drei Schritt. Ein wohlgenährtes, ausgewachsenes Tier wiegt im Herbst oder frühen Winter nicht viel unter einem Quader (tausend Stein). Sein graues Fell ist eine begehrte Trophäe.

INI 6+1W6 PA 4 LeP 70 RS 3 KO 20

Tatze: DK H AT 9 TP 2W6

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

GS 8 AuP 30 MR 4/6 GW 12

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (anstelle einer normalen AT mit einer Tatze kann der Bär zwei AT+4 auf denselben Gegner richten, indem er mit beiden Tatzen angreift), Niederwerfen (Tatze, 5), großer Gegner, Gelände (Höhle)

*) Den Biss setzt der Bär nur nach einem gelungenen Doppelangriff oder gegen am Boden liegende Gegner ein.

Bemerkungen: Höhlenbären haben empfindliche Augen, weshalb sie bei hellem Tageslicht mit Abzügen kämpfen (was auf Holdwin in Bärengestalt zutrifft, wenn die Helden ihn jagen). Ein in seiner Höhle aus dem Winterschlaf aufgeschreckter Bär ist noch nicht ganz wach und kämpft ebenfalls mit Abzügen. Beides ist oben bereits eingerechnet.

UNERFAHRENE ZWERGISCHE BÜRGER FERDOKS

Faust: INI 10+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6 (A) DK H

Improvisierte Hiebaffen: INI 9+1W6 AT 12 PA 7 TP 1W6+1

DK HN

Improvisierte Wurfaffen: INI 10+1W6 FK 10 TP 1W6

LeP 31 RS 0 KO 13 AuP 31 MR 4 GS 5

Vorteile: Dämmerungssicht, Resistenz gegen Krankheiten sowie mineralische Gifte, Schwer zu verzaubern, Zwergennase

Nachteile: Goldgier 5 bis 10, Unfähigkeit Schwimmen, Zwergenwuchs; eventuell weitere wie Arkanophobie, Höhenangst, Fettfeibig oder Vorurteile (Menschen, Elfen)

Sonderfertigkeiten: eventuell einige waffenlose wie Fußfeger, Kopfstoß und Tritt

SKELETTE

INI 10+1W6 LeP 30 RS 4 KO 10

Hände: DK H AT 8 PA 2 TP 1W6+2

Zwergenskraja: DK N AT 9 PA 3 TP 1W6+3

GS 5 MR 5 GW 7 LO 7

Besonderheiten: Untote sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Herrschaft* und *Form*. Gegen *Einfluss-* und *Eigenschafts-Zauberei* wirkt ihre doppelte MR. Gegen Skelette richten Hieb-, Infanterie- und Kettenwaffen den vollen Schaden an, Säbel, Schwerter und Stäbe den halben und Fechtwaffen, Dolche, Speere und Pfeile gar keinen (siehe auch **MGS 78/79**). Die rostigen, schlammigen Waffen der Untoten verursachen fast sicher Wundfieber, wenn die Wunden nicht kunstgerecht und schnell versorgt werden.

SCHRECKEN AUS DER TIEFE

EIN ABENTEUER VON
DANIEL JÖDEMANN, OLAF
MICHEL UND SEBASTIAN THURAU

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden werden in Havena angeheuert, um eine Schmugglerbande zu stellen, geraten aber letzten Endes in die Fänge des H'Ranga-Kults, erforschen die verfluchte Unterstadt und müssen es mit einem Seeungeheuer aufnehmen.

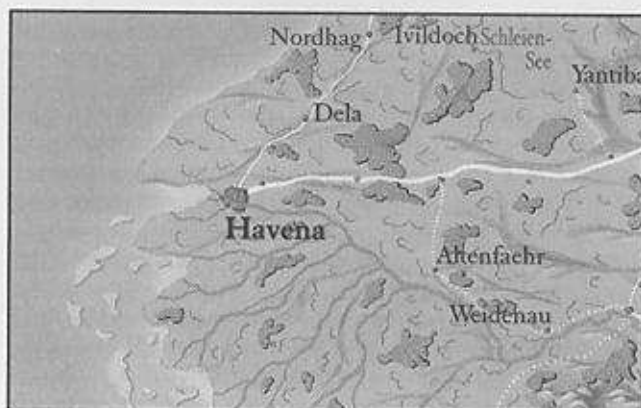
Ort: Havena

Zeit: Boron 1028 BF

Helden: beliebig

Erfahrung: erfahren

Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel



DAS ABENTEUER

ZUM GELEIT

Das vorliegende Abenteuer führt Ihre Helden nach *Havena*, der Hauptstadt Albernias, und lässt sie an Geschehnissen teilhaben, die ein mysteriöses Kapitel in der Geschichte der Stadt abschließen: an dem Untergang des frevelhaften H'Ranga-Kults, der in Havenas versunkener Unterstadt die echsische Göttin *Charyb'Yzz* anbetet; oder zumindest der vermeintliche Untergang des Kultes, denn unwissentlich sind die Helden nur Figuren in einem sehr viel größeren Spiel.

WAS BISHER GESCHAH

Vor mehr als 25 Jahren führte der Kultist *Gardien D'Serpent* seine kleine 'Gemeinde' von H'Ranga-Anbetern von Thorwal nach Havena, wo sie sich in der Unterstadt niederließen. Auch hier fand D'Serpent neue Anhänger, die sich von ihm zu seinem Glauben bekehren ließen. Unter diesen neuen Anhängern befindet sich auch das Kauthernehepaar *Mialan ni Vecushmar* und *Scartho ui Vecushmar*, das sich schon früh dem unheimlichen Kultanführer anschloss. Dessen Tochter *Vilai* (siehe Beschreibung auf Seite 61), die schon als Kind eine befremdliche Verbindung zur Unterstadt und ihren Kreaturen hatte, wuchs im Glauben an *Charyb'Yzz* auf – und mit dem Willen ihrer Eltern, dereinst, wenn die Zeit reif ist, die Macht über den Kult zu übernehmen.

Während dieser Zeit fand Gardien in der Unterstadt auch das 'Krakenauge', ein dämonisches Artefakt der *Charyb'Yzz* (siehe AGF 196) und ein Seeschlangen-Ei. Dank den Kräften, die ihm das Krakenauge verlieh, war D'Serpent in der Lage, die Seeschlange aufzuziehen – ein Monstrum, das inzwischen eine veritable Größe besitzt und bereits den Großteil der Unterstadt als Revier beansprucht, auch wenn seine Existenz in Havena noch nicht bewiesen ist. (Eine ausführliche Übersicht über die Geschichte des Kultes finden Sie in AGF 198.)

HANDLUNGSÜBERBLICK

Im Spätherbst des Jahres 1028 BF – draußen tobt der Unabhängigkeitskrieg, den Albernia gegen die Nordmarken führt – möchte Vilai

ni Vecushmar ihren Plan ausführen, sich zur Führerin des Kultes aufzuschwingen. Und nebenbei soll dieses Vorhaben auch für ihre Eltern noch eine Überraschung bereit halten. In Havena heuert sie eine Gruppe unerschrockener Abenteurer an – Ihre Helden –, die vorgeblich eine Schmugglerbande aufstöbern und zur Strecke bringen soll. Tatsächlich handelt es sich dabei um einen geschickt eingefädelten Plan, um nicht nur die Macht über den H'Ranga-Kult, sondern auch über das Kontor ihrer Eltern zu erlangen: Als die Helden schließlich die Bande stellen, finden sie heraus, dass es sich mitnichten nur um einfache Schmuggler, sondern um Mitglieder des H'Ranga-Kults handelt. In der folgenden Auseinandersetzung werden die Helden die Oberhand behalten.

Der Auftrag der Gruppe ist damit erfolgreich abgeschlossen, doch kurz darauf erreicht eine schreckliche Nachricht die Helden: Vilais Eltern wurden brutal ermordet aufgefunden – ganz offensichtlich eine Racheaktion des Kultes, dem die Helden und Vilai in die Quere gekommen sind.

Nun können sich die Helden auf die Spur des H'Ranga-Kults setzen. Mit Hilfe eines ortskundigen Führers dringen sie in die Unterstadt vor und stöbern tatsächlich das Versteck des Kults auf. In einer letzten Auseinandersetzung können sie über die Kultisten und ihren Anführer siegen, aber auch die Seeschlange mischt sich ein.

Was die Helden, die daraufhin in Havena gefeiert werden (siehe auch den Artikel im AB 116), nicht ahnen, ist, dass Vilai ihre Eltern eigenhändig ermordet hat, um die Gruppe dazu zu bewegen, für sie Gardien D'Serpent aus dem Weg zu räumen.

HELDENAUSWAHL

Es gibt keine großen Einschränkungen bei der Auswahl der Helden, die Gruppe muss sich jedoch im Umfeld Havenas bewegen können, einigermaßen kampfstark sein und für Vilais Pläne in Frage kommen (damit fallen natürlich vor allem Exoten wie Orks und Goblins heraus). Für offensichtlich Nordmarken-treue Helden sollten Sie sich im Vorfeld genau überlegen, wie Sie diese in das derzeit arg gespannte Umfeld einfügen wollen.

SCHMUGGLERJAGD

HAVENA

Sorgen Sie dafür, dass die Helden Ende Travia oder Anfang Boron 1028 BF in Havena sind. Es gibt sicherlich viele Gründe für Ihre Gruppe, um die Handelsmetropole an der Mündung des Großen Flusses aufzusuchen. Einige Beispiele:

- Die Gruppe ist mit dem Schiff auf der Durchreise. Da sich die Weiterfahrt verzögert (nicht unüblich in den derzeit herrschenden unsicheren Zeiten), sind die Helden gezwungen, einige Tage in Havena zu verbringen.
- Die Helden begleiten einen Händler durch das kriegsgebeutelte Albernia oder auf einem Schiff bis nach Havena. Auch eine Mission für

eine Kirche oder Geleitschutz für einen hochrangigen Geweihten bieten sich an.

● Zudem können ein bekannter Handwerker, einer der zahlreichen Tempel oder (für Kämpfer, die eine seltene Sonderfertigkeiten lernen wollen) die Schwertmeisterin *Scanlail ni Uinin* (siehe MBK 123 beziehungsweise AGF 173L) die Gruppe nach Havena locken.

IN DER HAUPTSTADT ALBERNIAS

Havena

Einwohner: um 30.000

Wappen: silberne Krone und Wellenlinie auf blauem Grund

Herrschaft / Politik: Residenz von Königin Invher ni Bennain; die Verwaltung obliegt Stadtvogt Ardach Herlogan, dem Ältestenrat und dem Rat der Kapitäne.

Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun (Efferd ist Schutzgott der Stadt)

Besonderheiten: die verfluchte Unterstadt, das Magieverbot, Kriegerakademie 'Ruadas Ehr', Seckadettenschule von Havena, gefährliche Hafenzufahrt (tückische Sandbänke)

Die Hauptstadt des erst kürzlich (Ingerimm 1027 BF) unabhängig gewordenen Königreichs befindet sich zurzeit in einer schwierigen Lage: Seit Albernia gegen die benachbarten Nordmarken Krieg führt, gehen die Geschäfte schlecht, der Handel mit dem Mittelreich ist zusammengebrochen. Zwar ist man auch in Havena der Meinung, dass das Neue Reich die Alberrier im Stich gelassen hat, und ist stolz auf die neu gewonnene Unabhängigkeit, die Flüchtlinge (in der armen Altstadt) und die sich leerenden Geldsäcke (in der reichen Neustadt) sind jedoch nicht zu übersehen. Doch noch immer hat der Name Havena einen magischen Klang für Abenteurer und Kaufleute. Bezeichnend für die Stadt ist die überflutete Unterstadt, Zeugnis der Großen-Flut von vor 300 Jahren, und das Magieverbot, das jegliche Anwendung schädlicher Magie innerhalb der Stadtmauern untersagt. (Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden Sie in AGF 72ff.)

ANWERBUNG

Am günstigsten wäre es, wenn die Helden bereits jemanden in der Stadt kennen, der den Auftrag Vilais an die Gruppe vermitteln könnten. Ebenso bietet sich eine Vermittlung durch einen der Tempel an (wenn die Helden bereits früher einmal im Auftrag einer Kirche gearbeitet haben). Die Gruppe kann dann durch ihre Kontaktperson erfahren, dass eine Kaufherrin der Stadt einige fähige, erfahrene und unabhängige 'Spezialisten' für einen gut bezahlten Auftrag sucht. Sollte sich aus dem Hintergrund der Helden kein Aufhänger ergeben, so können Sie eine Begegnung mit *Gerlion* inszenieren, dem Leiter des Kontors Vecushmar, um Ihre Gruppe ins Abenteuer einzuführen: am besten, indem dieser eine heikle Situation beobachtet (etwa den Zusammenstoß mit betrunkenen Seeleuten) und die Gruppe danach anspricht. *Gerlion* wurde von Vilai ins Vertrauen gezogen und arrangiert nun das Treffen mit der Kauffrau (ohne das Wissen ihrer Eltern).

VILAI NI VECUSHMAR

Das Treffen mit Vilai findet nicht im Kontor der Familie Vecushmar statt, sondern in der Schenke *Oase der 1000 Freuden*, die wie ein tulamidisches Teehaus anmutet (siehe AGF 79). Dort hat die junge Kaufherrin ein Hinterzimmer reserviert. Der Wirt, *Raidri ibn Yusuf*, begrüßt die Gruppe eloquent und weist ihnen dann den Weg zu Vilai.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auch das Hinterzimmer ist mit Sitzkissen, tulamidischen Teppichen und Wandbehängen drapiert. Hier wartet bereits eine junge Frau Mitte Zwanzig in dezenter bürgerlicher Kleidung auf euch, die zuvor wohl im Raum auf- und abging. Unverhohlen mustert sie euch der Reihe nach und reicht euch dann die Hand: "Efferd zum Grube, werde Damen und Herren. Mein Name ist Vilai ni Vecushmar, meiner Familie gehört ein Handelskontor hier in der Stadt. Danke für die Bereitschaft, Euch mit mir zu treffen."

(Eine Beschreibung Vilais finden Sie im **Anhang** auf Seite 61.) Bedenken Sie, dass Vilai eine ausgezeichnete Schauspielerin ist und ihre Rolle bestens verkörpert. Die junge Frau scheint zunächst nur daran interessiert, mehr über die Helden zu erfahren: Mit unverhohlener Neugier lässt sie sich von den Taten der Gruppe und ihrer Expertise berichten. Wenn die Sprache auf einst bezwungene Gegner oder gar auf Abenteuer kommt, die sich mit dem Auftrag vergleichen lassen, horcht Vilai auf und stellt genaue Nachfragen.

DER AUFTRAG

Schließlich, wenn Vilai überzeugt ist, dass die Helden für ihre Zwecke geeignet sind, kommt sie auf den Auftrag zu sprechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ihr müsst wissen, dass meine Eltern in den vergangenen Jahrzehnten einen lukrativen Handel mit edlen Tüchern aus dem Lieblichen Feld aufgebaut haben. Und nun, angesichts des Unabhängigkeitskriegs, sind wir umso mehr darauf angewiesen. In den letzten Monaten sind jedoch aus anderer Quelle hochwertige Stoffe in Havena auf den Markt gekommen. Es hat sich abgezeichnet, dass diese heimlich in die Stadt geschmuggelt werden. Meine Eltern haben sich bereits an die Garde gewandt und diese hat auch zugesagt, der Sache nachzugehen, doch ich befürchte, dass die Gardisten der Sache nicht Herr werden können.

Ich sage Euch gleich: Meine Eltern wissen nicht, dass ich – sagen wir mal – 'unabhängige Spezialisten' mit der Sache beauftragen möchte, und sie sollen es auch nicht erfahren, bis die Schmuggler gestellt sind."

Sie senkt den Blick und fährt dann etwas leiser fort: "Um genau zu sein – und entschuldigt, wenn ich so persönlich werde –, würden meine Eltern mir dies weder gestatten noch zutrauen. Jedenfalls noch nicht. Kurz und gut: Ich suche jemanden, der diese Schmuggler finden und der Obrigkeit übergeben kann, bevor das Kontor meiner Eltern ruiniert ist."

Diese Angaben sind allesamt richtig – Vilai verschweigt aber natürlich, dass sie die Schmugglerbande (die aus ihr treu ergebenen H'Ranga-Kultisten besteht) selbst ins Leben gerufen hat: nicht nur, um beim lukrativen Geschäft mit dem Tuch Gewinn zu machen, sondern auch, um die Ereignisse in Gang zu setzen, die den Kern dieses Abenteuers bilden. Misstrauischen Helden setzt sie eine eiserne Selbstbeherrschung entgegen: Hellscher werden bei ihr keinen verräterischen Gedankengang finden, erfahrenen Menschenkennern sollten Sie glaubhaft versichern, dass Vilai die ist, die sie zu sein vorgibt: eine junge Kauffrau, die versucht, sich gegenüber ihren Eltern zu beweisen – was ja auch nicht falsch ist.

Vilai ist bereit, pro Person und Tag zwei Dukaten zu zahlen, lässt sich aber recht leicht auf bis zu sechs Dukaten hoch handeln (und spielt dabei perfekt die in Handelsdingen eher unerfahrene Kauffrau). Folgende Informationen kann Vilai der Gruppe bereits mit auf den Weg geben:

● Bei der Bande muss es sich entweder um eine ganz neue Gruppe handeln oder aber um eine bereits bestehende, die sich erst in jüngerer Zeit auf den Schmuggel von edlen Stoffen verlegt hat.

● Die Vecushmars importieren edle Stoffe wie Taft, Brokat und Samt. Diese werden mit dem Schiff aus Grangor oder Kuslik angeliefert. Die Handelswege über Land kommen kaum in Frage, da unwegsame Gebirge dazwischenliegen. Auch die Schmuggler werden wohl diesen Weg nehmen.

● Dazu kann sie noch ein paar der Gerüchte und Andeutungen aus dem Abschnitt **Informationen** (siehe Seite 52) nennen, sofern Sie dies wünschen.

Bevor Vilai die Helden entlässt, wird sie diese noch bitten, dem Wirt der Oase eine Nachricht zukommen zu lassen, wenn sie Erfolg hatten oder Vilai erneut sprechen wollen. Er wird dann ein weiteres Treffen vermitteln.

SPURENSUCHE

Bei der nun folgenden Spurensuche in Havena kommt es darauf an, dass die Gruppe letzten Endes herausfindet, wo und zu welchen Zeiten die gesuchte Bande mit ihrem Schmuggelgut in Havena ankommt.

Zunächst finden Sie hier eine Auflistung der plausibelsten **Anlaufpunkte**, welche die Helden besuchen könnten, danach folgen die **Informationen** (siehe Seite 52), die Sie der Gruppe im Verlauf der Suche zukommen lassen sollten. Wir haben absichtlich keine genauen Angaben gemacht, wo und von wem die Helden welche Fakten und Gerüchte erfahren könnten. Legen Sie nach eigenem Ermessen fest, wer welche Informationen für die Gruppe bereithält (Hinweise finden Sie jedoch bei den einzelnen Örtlichkeiten aufgeführt).

ANLAUFUNKTE

Im Folgenden finden Sie eine Reihe möglicher Örtlichkeiten, die die Helden bei ihrer Suche nach Informationen über die Schmugglerbande wahrscheinlich aufsuchen werden. Sollten die Helden später nach Informationen über den H'Ranga-Kult suchen, können Sie ebenfalls wieder auf diese Auflistung zurückgreifen.

(Natürlich steht es Ihnen frei, die Helden auch an anderen Örtlichkeiten mit Informationen zu versorgen, wenn dies in Ihrer Runde plausibel erscheint.)

Überall in der Stadt

Fast jeder Havener weiß einige Gerüchte und Geschichten über Schmuggler (aber auch die Unterstadt) zu berichten. Je nachdem, wen die Helden ansprechen, können Sie mehr oder weniger hilfreiche Informationen preisgeben.

Alter Efferd-Tempel

Wahrscheinlich werden die Helden sich im Laufe des Abenteuers an den Efferd-Tempel in Fischerort wenden (AGF 75). Der ehrwürdige alte Tempel wird vor allem von Fischern und Seelenten besucht und ist nahezu 1.700 Jahre alt. Vorsteher ist der Mystiker *Graustein* (Beschreibung siehe AGF 173). Bitten die Helden hier um ein Gespräch mit dem Bewahrer von Wind und Wogen oder einem seiner Priester, so ist man gerne bereit, ihnen weiterzuhelfen. Die Geweihten wissen Einiges über das Schmugglerwesen in Havena, aber nichts Genaueres über die gesuchte Bande. Gerade *Graustein* ist jedoch ein Kenner der Unterstadt und ihrer Kreaturen und kann den Helden Manches über die Große Flut und die Entstehung der Unterstadt erzählen (siehe AGF 74).

Fragen die Helden hier später nach dem H'Ranga-Kult, so bestätigt *Graustein* die Gerüchte. Aber auch die Efferd-Geweihten wissen nichts Genaueres. Machen die Helden einen aufrichtigen Eindruck und geben an, die Götzendiener jagen zu wollen, so spricht der Geweihte einen Segen über sie. (Dieser kann sich während der Untersuchung der Unterstadt einmal positiv für die Gruppen auswirken, etwa einen Würfelwurf zugunsten der Helden ändern.)

Weniger Glück werden die Helden haben, wenn sie den zweiten und neueren Efferd-Tempel Havenas aufsuchen, das *Haus der göttlichen Woge* (AGF 79): Dieser wird fast ausschließlich von den Bewohnern der reichen Neustadt besucht. Der Tempel ist eine dementsprechend schlechte Quelle für Informationen, mehr als ein paar Gerüchte kann man dort nicht aufschnapfen.

Krämerladen des Imo Wolter

Wenn die Helden diverse Geschäfte absuchen, die möglicherweise die Waren der Schmuggler verkaufen, können sie auch in den Laden des *Imo Wolter* (AGF 77, 173) geraten, der im Orkendorf einen Laden für allerlei exotische Waren betreibt.

Hier werden die Helden zwar keinerlei Hinweise finden, Wolter jedoch (der immerhin der geheime Vogtvikar des Phex ist und in dessen Laden auch der Zugang zum unterirdischen Tempel des Diebesgottes zu finden ist; siehe AGF 195), mag ein lukratives Geschäft wittern: So kann es sein, dass er sich später (verkleidet oder über einen Mittelsmann) an die Gruppe wendet und in Erfahrung zu bringen versucht, wie viel den Helden die gesuchten Informationen wert sind. Je nach

Investitionsbereitschaft der Gruppe können Sie ihr über Wolter dann verschiedene Informationen zukommen lassen.

Phex-Geweihte oder diebisch gesinnte Helden könnten natürlich auch direkt nach dem Tempel suchen (was Sie ihnen nicht zu leicht machen sollten, pflegt man in Havena doch eine sehr geheime Verehrung des Phex).

Schneiderei Aradin

Der Schneider *Yurro Aradin* fertigt in seinem Geschäft in Unterfluren edle Gewänder für die Reichen der Stadt (zumeist wohlhabende Kaufleute). Machen die Helden sich auf die Suche nach einem Endabnehmer für die geschmuggelten Tuchwaren, so können sie bei *Yurro* fündig werden: Der Schneider kauft tatsächlich bei einem ihm selbst nicht namentlich bekannten Mann regelmäßig edle Stoffe zu vergleichsweise günstigen (da zollfreien) Preisen ein.

Die Helden können ihm auf die Spur kommen, wenn sie verschiedene Händler aufsuchen und es sich herausstellt, dass *Aradin* beste Stoffe aus dem Lieblichen Feld verarbeitet und mit seinen Preisen vergleichbare Händler stets unterbietet.

Yurro selbst kann den Helden, wenn diese ihm damit drohen, seine Geschäfte aufliegen zu lassen, von dem genauen Zeitpunkt berichten, an dem eine neue Lieferung an Stoffen in die Stadt kommen wird. Seinen Kontaktmann kann er von sich aus jedoch nicht benachrichtigen.

Hafenmeisterei

Jeder der drei Häfen Havenas besitzt eine eigene Hafenmeisterei (AGF 82). Die für Liegeplätze und Zölle zuständigen Hafenmeister wissen natürlich so einiges über das Schmugglerunwesen, haben aber keine konkreten Hinweise auf bestimmte Banden.

Etwa dieselben Informationen besitzen die in ständiger Rivalität zueinander lebenden Mitglieder der *Flusslotsen-* oder *Seelotensgilde* (AGF 77), deren Häuser sich im Südhafen direkt gegenüberstehen. Vergleichbare Auskünfte werden die Helden übrigens auch erhalten, wenn sie sich direkt an den *Rat der Kapitäne* wenden, jene Kammer, der die Hafenverwaltung und Lotsendienste unterstehen.

Garnison / Stadtgarde

Der Sitz der Stadtgarde (AGF 78) befindet sich ebenso wie das Stadtverlies in der Garnison in Oberfluren. Fragen die Helden hier nach Schmugglern und was die Garde unternimmt, um diesen Einhalt zu gebieten, werden sie abgewiesen. Im besten Fall gibt man ihnen ein paar Fakten mit auf den Weg, im schlimmsten Fall (wenn die Helden allzu unfreundlich sind bzw. verdächtig aussehen oder am Handgeld sparen) wird der angesprochene Diensthabende misstrauisch.

Tatsache ist, dass die Garde in den unruhigen Zeiten, die in Albarnia angebrochen sind, Besseres zu tun hat, als nachts nach Schmugglern zu suchen. Bitten einflussreicher Kaufleute wie den *Vecushmars* versucht man zwar, Folge zu leisten, kann dafür aber nur wenige Leute entbehren.

Wichtig ist, dass bei Ihrer Gruppe der Eindruck entsteht, dass die Stadtgarde ihr nicht helfen kann oder will, damit die Helden später auch alleine in die Unterstadt hinausziehen.

Hesinde-Tempel

Der unscheinbare Tempel in Unterfluren (AGF 80) wird fast ausschließlich von Gelehrten und Zugezogenen besucht. Der einzige Geweihte, *Domnall Dalpert*, sieht in Havena, wo es seit Jahrhunderten ein Magieverbot gibt, so gut wie nie einen Magier. Auf seine alten Tage hat der menschen scheue *Dalpert* eine geradezu krankhafte Angst vor Dieben entwickelt. Gelingt es den Helden, hier Einsicht in die Bibliothek zu nehmen, so können sie zwar keine Hinweise auf Schmuggler, aber Fakten zur Unterstadt, dem Kult und der Großen Flut sammeln.

Kontor Vecushmar

Kommt es soweit, dass die Helden das Kontor von *Vilais Eltern* in Unterfluren aufsuchen wollen (AGF 80), so lassen Sie die Gruppe dort ruhig schon mit *Mialan* und *Scartho* zusammentreffen. Es bleibt zu hoffen, dass die Helden *Vilais* Bitte ernst nehmen und ihren El-

tern gegenüber Stillschweigen bewahren. Andernfalls wird Vilai ihren Plan dennoch verfolgen, am weiteren Verlauf wird sich damit nicht sehr viel ändern.

Vilais Bericht kann hier jedenfalls bestätigt werden (sollten die Helden einen unauffälligen Weg finden, diese Informationen einzuholen).

Redaktionshaus der Havena-Fanfare

Die Albernia-treue Zeitung, die seit Ausbruch des Krieges einen Rückgang bei den Auflagenzahlen, aber auch eine Zunahme an patriotischen Artikeln vorzuweisen hat, besitzt ein Haus nebst Druckerei in Unterfluren (AGF 80).

Die Redakteure der Fanfare sind über Gerüchte bestens informiert, wittern aber auch sogleich eine gute Geschichte, wenn die Helden sich hier neugierig nach Schmugglern und der Unterstadt erkundigen. Es mag durchaus sein, dass ein Schreiber der Zeitung sich auf die Spur der Helden setzt.

Taverne Schatzinsel

In Feldmark, dem eher bäuerlich anmutenden Viertel jenseits des Großen Flusses, liegt diese vom ehemaligen Schatzsucher *Waern Poschrat* geführte Schenke, die sich zu einem beliebten Treffpunkt für Abenteurer, Schatzsucher und sogar Schmuggler entwickelt hat (AGF 80).

Von Waern können die Helden etliche Gerüchte und Schauermärchen über die Unterstadt, ihre Bewohner und auch über Schmuggler erfahren. Es besteht auch die Möglichkeit, dass sich geeignete Helden (zum Beispiel Streuner, Phex-Geweihte oder Helden mit niedrigem SO) das Vertrauen eines Schmugglers erarbeiten, der auch über relevante Informationen über die gesuchte Bande verfügt. Den alteingesessenen Schmugglern ist nämlich die neue Bande ebenfalls ein Dorn im Auge.

Später kann die Gruppe hier auf *Ordhan Faic* oder *Bruidnich Quent* treffen (siehe *Die Unterstadt-Experten*, S. 55).

Weitere Örtlichkeiten

Es steht Ihnen natürlich frei, die Suche auszudehnen, anhand der Beschreibung von Havena aus AGF weitere Informationen und Örtlichkeiten hinzuzufügen und den Helden auch an anderer Stelle die gesuchten Informationen zukommen zu lassen.

Generell sind natürlich das Hafengebiet und die Altstadt mit ihren Fischern, Seeleuten und Seehändlern die besten Anlaufpunkte für die Gruppe. In der Neustadt finden sich dagegen die vielen reichen Kaufleute und Kontore, die zwar wenig erfreut über das Schmuggelgeschäft in der Stadt sind, aber auch kaum verwertbare Informationen über die Bande vorzuweisen haben.

INFORMATIONEN

Zu Beginn werden es die Helden wohl vor allem darauf anlegen, Informationen über die von ihnen gesuchte Bande (und wohl auch Schmuggel in Havena im Allgemeinen) zu erhalten. Im Folgenden sind nun die Informationen und Gerüchte aufgelistet, die Sie den Helden während ihrer Suche zukommen lassen können. Die Informationen sind dabei aufsteigend nach Wahrheitsgehalt und Wichtigkeit sortiert.

Ihnen steht es natürlich frei, weitere Gerüchte hinzuzuerfinden.

Über Schmuggel in Havena

- Die Hafenmeister und der Rat der Kapitäne sind doch selber allesamt in diesem Geschäft. (falsch)
- Schmuggler sind Gesetzlose, die Efferds Gebote nicht ehren und mit Dämonen im Bunde stehen. (teilweise)
- Schmuggler stehen unter Phexens Schutz, da sie so mutig und listig sind wie kaum eine andere lichtscheue Zunft. (teilweise)
- Schmuggel hat schon Tradition in Havena. Kein Wunder, verlangen die Zöllner doch enorm hohe Abgaben auf alle Waren. (wahr)
- Für gewöhnlich nehmen Schmuggler ihre Waren nachts von einem Schiff vor der Küste auf, das auf das Morgenhochwasser wartet. Noch vor Sonnenaufgang erreichen die dann die Stadt, lange bevor das Schiff selbst einläuft. (wahr)

● Die Garde stellt schon Leute ab, die nachts an den Zuflüssen zur Stadt nach verdächtigen Booten Ausschau halten. Es gibt aber viele Möglichkeiten, nach Havena reinzukommen. Von der Unterstadt mal ganz zu schweigen. (wahr)

● Die ganz und gar tollkühnen Schmuggler nehmen den Weg durch die Unterstadt. Absolut unmöglich, die dort zu finden. (teilweise wahr)

● Die legendärsten Schmuggler sind die Nebelgeister. Kaum einer weiß, wie die immer einen sicheren Weg durch die Ruinen finden. Dazu sind die immer nur bei Nebel unterwegs. Seit Jahrzehnten schon hält Efferd seine Hand über die Geister. (wahr)

Über die geschmuggelten Güter

● Niemand schmuggelt ernsthaft solche Tuchwaren. Das lohnt sich doch kaum. (falsch)

● Sicher, mit so edlen Stoffen kann man gute Geschäfte machen. Da liegen hohe Einfuhrzölle drauf, wie auf allen Luxuswaren. (wahr)

● Nein, soweit ich weiß, sind die Nebelgeister nicht im Geschäft mit Stoffen. Die haben sich auf Spirituosen, Südlandwaren und derlei spezialisiert. (wahr)

● Ja, ich hab gehört, dass in den letzten Monaten immer wieder Brokat und Samt in Läden hier auftauchen. Fragt doch mal beim Aradin (siehe S. 51), der schneidert Wämser aus bestem Samt, allerbeste Stoffe, direkt aus dem Lieblichen Feld. (wahr)

Über die Bande

● Das sind Geister, die ganze Bande (falsch). Lebende würden nicht so oft und so erfolgreich den Weg durch die Unterstadt wagen – und das überstehen! (teilweise wahr)

● Die Bande, die Ihr da sucht, muss recht neu sein. Und dreist ist sie auch. Andere sind da vorsichtiger, schaffen dafür aber auch viel weniger Gewinne heran. (wahr)

● Die nehmen einen Weg durch die Unterstadt, da wett' ich drauf. Dreist genug sind die ja. Oder sie sind mit den finsternen Kreaturen da draußen im Bunde, wer weiß. (wahr)

● Oh ja, die landen immer nachts am Bennain-Damm an, da wagt sich kein Gardist raus, wenn die Praiosscheibe nicht am Himmel steht. Ausgezeichnete Bedingungen für Schmuggler. (wahr)

● Ich hab von der Bande gehört. In ein paar Tagen sollen die wieder neue Waren in die Stadt bringen. (wahr)

Sollten die Helden bereits jetzt Informationen zur Unterstadt oder gar dem Kult erfragen wollen, so greifen Sie bitte auf die Gerüchte und Fakten auf Seite 55 zurück.

DIE SCHMUGGLERBANDE

Letzten Endes kommt es darauf an, dass die Helden zwei Dinge herausfinden: Die gesuchte Bande wird bald wieder neue Waren in die Stadt schaffen (legen Sie das genaue Datum so fest, dass die Helden noch ein oder zwei Tage Zeit für Vorbereitungen haben, nachdem sie alle nötigen Informationen beschafft haben) und mit ihrem Boot einige Stunden vor dem Morgenhochwasser am Bennain-Damm anlanden. Sorgen Sie dafür, dass die Helden alleine die Bande stellen; ohne zwingende Beweise wird die Stadtgarde ohnehin nicht dazu bereit sein, nachts stundenlang auf dem Bennain-Damm auf eine Schmugglerbande zu warten, die möglicherweise niemals ankommt.

Wenn die Gruppe dennoch die Garde um Hilfe bittet, werden Sie abgewiesen; dies macht das nächtliche Auftreten der Gardisten dann auch nur umso plausibler.

AUF DEM DAMM

Kurze Zeit vor Sonnenaufgang, am dem Tag, den Sie festgelegt haben, können die Helden auf dem Bennain-Damm, der die Unterstadt vom Hafen trennt, die gesuchte Schmugglerbande stellen. Halten Sie die Gruppe besser davon ab, sich besonders weit in die Unterstadt zu wagen oder gar zu versuchen, den Schmugglern dort zu begegnen: Zum einen ist ein solcher Ausflug für später vorgesehen, zum anderen ist es hoffnungslos anzunehmen, dass die Gruppe dort die Schmuggler aufstöbern könnte – viel zu leicht könnten sie die Bande im Gewirr der Ruinen verpassen.

AM RANDE DER UNTERSTADT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch erstreckt sich der Bennain-Damm, und mit einem Mal könnt ihr auch verstehen, warum dieser Ort nachts von den Havenern gemieden wird: Der Damm verschwindet in der Dunkelheit, kein Licht erhellt den Weg, der zu beiden Seiten in eine steile Böschung abfällt. Auf der einen Seite erstreckt sich das weite Becken des Südhafens, dort seht ihr auch noch in der Ferne einzelne erleuchtete Fenster oder im Seegang wiegende Schiffs-
laternen.

Auf der anderen Seite liegt, finster und geradezu unnatürlich ruhig, die verfluchte Unterstadt.

Nutzen Sie die Gelegenheit, um die Gruppe auf einige unheimliche Details aufmerksam zu machen und somit den späteren Besuch in der Unterstadt (siehe Seite 56) vorzubereiten: treibende, aus sich selbst heraus schwach leuchtende Nebelfetzen, Augen zwischen den Ruinen, die das Mondlicht widerspiegeln, leises Glucksen und Blubbern (immer dort, wo man gerade nicht hinschaut) und mitunter auch ein kalter Windhauch oder fauliger Gestank, der zum Damm herüberweht.

Verstecke, in denen die Helden den Schmugglern auflauern können, finden sich auf und am Damm hinter Sträuchern und Bäumen.

ANKUNFT DER SCHMUGGLER

Kurz vor Anbruch der Dämmerung ist die Wacht der Helden endlich vorüber. Weisen Sie den Helden, der die meisten TAP* in einer *Sinneschärfe*-Probe übrig behält, als erstes auf das ferne Licht der Blendlaterne hin, das immer wieder zwischen den Ruinen auftaucht und dann wieder verlischt. Dann gleitet, von leisen Ruderschlägen getrieben, ein dunkles Boot auf den Damm zu.

Die Schmuggler sind – ohne dass die Helden dies ahnen würden – darauf vorbereitet, von der Gruppe gestellt zu werden: Sie sind in Vilais Auftrag unterwegs, die diesen Zusammenstoß nur inszeniert, um ihren Plan voranzutreiben. Die Männer und Frauen (Vilais treu ergebene Mitglieder des Kultes) sind angewiesen worden, den Helden einen guten Kampf zu liefern und die gesamte Schmuggelware dabei zu verlieren. Sollte der eine oder andere von ihnen dabei zu Tode kommen, würde Vilais dies begrüßen, um die spätere, heftige Rache darauf noch plausibler zu machen (und tatsächlich würden Vilais Anhänger für sie bereitwillig in den Tod gehen).

KAMPFABLAUF

Legen Sie eine angemessene Zahl von Gegnern für die Helden fest, um den Kampf nicht zu leicht zu machen und die Gruppe doch siegen zu lassen. Es soll zudem deutlich werden, mit wem die Helden es zu tun haben: Die Kultisten tragen einfache nachgraue Überwürfe, mehrere haben aber Anhänger bei sich, die einen grausigen Kraken-götzen zeigen. Wenigstens ein solcher Talisman wird am Kampfplatz zurückbleiben.

Der genaue Ablauf hängt vom Vorgehen der Helden ab, die Schmuggler werden jedoch leise damit beginnen, ihre Waren auszuladen (und notfalls, wenn die Helden zu lange zögern, diese auch in ihren Verstecken entdecken).

Berücksichtigen Sie die Regeln zu *Besonderen Kampfsituationen* in MBK 32 (vor allem Kampf unter eingeschränkten Sichtbedingungen, es mag aber auch sein, dass der Kampf sich in das hüfttiefe Wasser der Unterstadt verlegt – auf der Seite zum Hafen wartet nur mehrere Schritt tiefes Wasser).

Kultisten

Entermesser:	INI 9+W6	AT 14	PA 12	TP 1W6+3	DK N
Langdolch:	INI 10+W6	AT 12	PA 9	TP 1W6+2	DK H
Raufen:	INI 10+W6	AT 12	PA 10	TP(A) 1W	DK H
LeP 28	AuP 32	KO 12	RS 2	MR 4	

Kampf-Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch (Biss, Block, Griff, Halten, Klammer, Schwitzkasten, Tritt, Würgegriff), Wuchtschlag

Schließlich, wenn mehrere von ihnen bereits kampfunfähig sind oder sich das Blatt zu Ungunsten der Kultisten wendet, treten die Schmuggler den Rückzug an – natürlich zurück in die Unterstadt, um den Helden einen weiteren Hinweis zu geben (und notfalls, indem sie sich in das finstere Wasser stürzen). Im selben Moment, oder aber kurz darauf, trifft die Garde ein.

DIE STADTGARDE GREIFT EIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich entdeckt ihr die Lichter mehrerer Laternen und Fackeln, die sich vom Ende des Damms nähern. Schwere Schritte sind zu hören. Ihr überlegt, ob eine rasche Flucht angeraten wäre, als eine feste Stimme zu euch herüberschallt: "Wer da? Im Namen der Zwölfe und der Königin, gebt Euch zu erkennen!"

Vor allem, wenn die Helden zuvor schon bei ihren Nachforschungen in der Stadt aufgefallen sind, werden die Gardisten nicht sehr umgänglich reagieren: Der Weibel, der hier mit einem guten Dutzend Gardisten die Helden stellt, besteht darauf, dass die Gruppe ihre Waffen niederlegt, ehe er auch nur einen Erklärungsversuch zulässt. Offenkundig zauberkundige Helden werden besonders misstrauisch beäugt (wurden diese sogar beim Magiewirken beobachtet, sieht es aufgrund des herrschenden Magieverbots noch schlechter für sie aus).

Je nach Verhalten der Gruppe kann diese nun verhaftet und vorläufig eingekerkert werden oder wird – wenn die Helden überzeugend sind oder Respektspersonen in ihre Mitte wissen (Gewichte, Adlige, hoher SO) – schließlich doch laufen gelassen. Auch die Erwähnung, dass sie für den Kontor Vecushmar oder Vilais selbst arbeiten, kann zu ihrer Entlastung beitragen. Dann jedoch besteht die Gefahr, dass die Gardisten die Angaben der Helden nachprüfen wollen.

Die Schmuggelware wird sehr wahrscheinlich von der Garde konfisziert und später, wenn die Angelegenheit geklärt ist, entweder einbehalten oder den Helden ausgehändigt (entscheiden Sie auch dies je nach den Umständen der Verhaftung und dem Verhalten der Gruppe).

Zu einem Kampf sollte es natürlich nach Möglichkeit nicht kommen. Ansonsten können die Helden damit rechnen, längere Zeit im Kerker zu verbringen (bis Vilais die Helden nach zwei oder drei Tagen auslöst).

Auch eventuell überlebende Kultisten werden gefangen genommen. Diese lassen sich jedoch nicht zum Reden bringen – fragen die Helden später nach, so werden sie erfahren, dass die Kultisten sich im Kerker das Leben genommen haben.

Stadtgardisten

Heltebarde:	INI 11+W6	AT 14	PA 11	TP 1W+5	DK S
Säbel:	INI 12+W6	AT 14	PA 12	TP 1W+3	DK N
LeP 34	AuP 35	KO 14	RS 2	MR 4	GS 8

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Umreißen, Wuchtschlag

VILAIS BESORGNIS

Sicherlich wollen die Helden nun ihrer Auftraggeberin über ihre erfolgreiche Mission Bericht erstatten. Das Treffen sollte wiederum nicht im Kontor ihrer Eltern stattfinden.

Vilais zeigt sich geradezu überschwänglich, was den Erfolg der Helden angeht, wird aber ernst, sollte das Gespräch darauf hinauslaufen, dass die Schmuggler offensichtlich einem Götzenkult angehören (planen die Helden, Vilais dies zu verschweigen, so gibt sie vor, dies bereits aus anderer Quelle erfahren zu haben). Und natürlich ist ihr Ziel noch nicht erreicht. Es gilt nun, die Gruppe auf den Kult anzusetzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Dieser götterlästerliche Kult aus der Unterstadt, von dem man bisweilen munkeln hört, hatte damit zu tun? Und ihr habt die Kultisten erschlagen? Eiferd sei Dank, dass ihr mit heiler Haut davongekommen seid."

Vilai wendet sich ab und zupft dabei unruhig an ihrem Ärmel herum. "Nun gut, niemand wusste, dass ich Euch beauftragt habe, richtig? Diese Götzendiener werden doch nicht denken, dass Ihr ihnen in meinem Namen entgegengetreten seid, oder?"

Die junge Kauffrau zeigt sich deutlich beunruhigt und vergewissert sich, dass die Gruppe gegenüber niemandem verraten hat, dass sie für sie oder das Kontor arbeiteten. Sollten die Helden dies dennoch zugeben, wird sie dies nickend zur Kenntnis nehmen, es aber nicht mehr weiter erwähnen.

Vilai zahlt den Helden natürlich die vereinbarte Belohnung aus und gibt der Gruppe zu verstehen, dass sie nun erst mal eine passende Gelegenheit abwarten wird, um ihren Eltern von ihrer Aktion zu berichten.



DIE NÄCHSTEN TAGE

Unterstützen Sie es ruhig, wenn die Helden nun denken, dass Abenteuer wäre mit dem Sieg über die Schmuggler bereits zu Ende (gerne können Sie einen Teil der Abenteuerpunkte auch jetzt schon vergeben, um die Illusion perfekt zu machen). Umso größer ist dann die Überraschung, wenn die Leichen von Vilais Eltern aufgefunden werden. Es steht Ihnen frei, selbst zu entscheiden, wann der Fund gemacht wird, zwei Tage sollten aber zumindest verstreichen.

Haben Ihre Helden es sehr eilig, Havena wieder zu verlassen, so bemühen Sie sich darum, die Gruppe auch weiter in der Stadt zu halten: So könnte eine Lieferung an Waren, die die Helden sich mit ihrem verdienten Gold zulegen wollten, aufgrund des Kriegs um wenige Tage verzögern, die Stadtgarde lädt die Gruppe zu einer weiteren Befragung vor oder (sehr perfide) Vilai lässt den Helden eine Einladung zu einem gemeinsamen Essen mit ihren Eltern ein zukommen (angeblich, damit diese sich bei der Gruppe bedanken können).

DIE RACHE DES KULTES

Schließlich beginnt die nächste Stufe von Vilais Plan zu greifen: Nur kurze Zeit nachdem die Helden mit den Kultisten aneinander geraten sind, leitet sie eigenhändig die Entführung und Ermordung ihrer Eltern ein, um diese Tat den Kultisten in die Schuhe zu schieben. Ihrem Kalkül zufolge sollen die Helden dann den Kult stellen.

EINE SCHRECKLICHE ENTDECKUNG

Wenn es sich anbietet, sollten die Helden die Leichen des Ehepaars Vecushmar möglichst selbst entdecken (immerhin legt Vilai es darauf an, um Schuldgefühle in der Gruppe zu wecken). Andernfalls sollten sie wie andere Schaulustige auf den Fund aufmerksam werden. Die Leichen können irgendwo am Rande der Unterstadt, also in Fischer-

ort, am Damm oder am Südhafen aufgefunden werden. Notfalls kann der Fund auch am Hafen oder am Ufer des Großen Flusses gemacht werden – dann sieht es so aus, als hätte der Kult es kaltblütig darauf abgesehen, dass jedermann von seiner Rache erfährt.

Macht die Gruppe diese Entdeckung selbst, strömen trotzdem recht bald schon Schaulustige zusammen und auch die Stadtgarde lässt nicht lange auf sich warten. Sofern die Helden die Entdeckung nicht selbst machen, fällt ihnen an einem dieser Orte ein Menschaufwurf auf. Zwei Gardisten sind damit beschäftigt, die Umstehenden von den Toten fernzuhalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Blick fällt auf die beiden bleichen, übel zugerichteten Leichen. Es handelt sich um einen Mann und eine Frau, beide tragen zerrissene Kleidung, die ehemals recht teuer gewesen sein muss. Doch sind die Toten von grässlichen Wunden verunstaltet, die durchaus nicht wie die Spuren eines Kampfes anmuten. Zudem haben beide wohl stundenlang im Wasser gelegen und wurden von Tieren angenagt.

Sind die Helden den Vecushmars bislang noch nicht begegnet, so wird einer der Umstehenden die Toten erkennen.

8 TaP* bei *Heilkunde Wunden* oder 6 TaP* in *Anatomie* (je nachdem, wie viel Zeit die Helden für die Untersuchung haben und wie gut die Proben gelingen, können Sie der Gruppe einige Erkenntnisse über den Zustand der Leichen zukommen lassen): Die Spuren deuten auf Folterung hin, die Wunden wurden den Opfern nach und nach bei-

gebracht und erst die letzten Stiche haben den Tod herbeigeführt. Die Wunden stammen von einem (offensichtlich gezackten) sehr scharfen Messer.

Verzichten Sie nicht darauf, die Gruppe ein weiteres Mal mit der misstrauischen Stadtgarde zusammenstoßen zu lassen, die sich zumindest wundert, wieso die Helden wiederum auffällig werden. Ob es zu einem regelrechten Verhör kommt (vor allem, wenn die Gruppe selbst die Leichen gefunden hat), bleibt Ihnen überlassen: Sollten die Gardisten die Helden dabei ertappen, die Leichen magisch zu untersuchen, so steht ihnen mit Sicherheit ein Verhör und dann eine Geldstrafe oder zumindest eine Verwarnung bevor.

DIE ERBIN

Im Idealfall sollten die Helden sogleich Vilai selbst die Nachricht vom Tod ihrer Eltern überbringen. Diese erwartet die Nachricht und wird nun versuchen, in der Gruppe ausreichend Schuldgefühle zu wecken – immerhin haben diese die Rache des Kultes quasi herausgefordert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vilai wird sichtlich bleich und sinkt in ihren Stuhl zurück. Sie mustert euch hektisch, ganz so, als würde sie in euren Gesichtern nach Anzeichen für einen schlechten Scherz suchen. Hastig wendet sie sich ab und wischt eine Träne beiseite.

"Das habe ich nicht gewollt", bringt sie mit zitternder Stimme hervor. "Niemand hätte ich das erwartet. Warum haben sie nicht mich geholt? Warum ausgerechnet meine Eltern? Diese Götzendiener könnte nicht einmal die Garde stoppen, was soll jetzt nur werden?"

Vilai starrt ins Leere, es scheint so, als würde sie eure Anwesenheit gar nicht mehr wahrnehmen.

FÜR EINE HAND VOLL DUKATEN MEHR

Sollte Vilais theaterreife Darstellung nicht ausreichen, um Schuldgefühle oder Mitleid zu erwecken, so dass die Helden der jungen Kauffrau ihre Hilfe anbieten, dann ist diese bereit, die Gruppe ein weiteres

Mal mit Gold zu locken: Bieten Sie den Helden jede Summe, die Ihnen nötig erscheint – am besten soviel, dass weniger goldgierige Helden dankend ablehnen, um die verzweifelte junge Frau in dieser Situation nicht auszunutzen.

DIE UNTERSTADT

Da die Helden nun hoffentlich vermuten, dass sich die Mörder der Vecushmars in der Unterstadt verbergen, gilt es, Informationen über den Kult und die Unterstadt zu finden und anschließend in diese unheimliche Gegend vorzudringen. Letzteres wird, wie sich später herausstellt, nur mit Hilfe der drei 'Experten' für die Unterstadt möglich sein.

- Die Unterstadt ist voller Geheimnisse, man muss nur bereit sein, das große Wagnis einzugehen. (wahr)

INFORMATIONSSUCHE

Die Helden können sich nun in Havena umhören und einige Informationen über Kult und Unterstadt sammeln. Gestalten Sie diese Informationssuche möglichst kurz, da die Helden bereits bei der Suche nach den Schmugglern genug in Havena unterwegs gewesen sind. Während es zum H'Ranga-Kult nur Gerüchte gibt, kann man über die Unterstadt im Hesinde-Tempel und in den Bibliotheken auch einige Fakten finden.

INFORMATIONEN ÜBER DEN H'RANGA-KULT

Die Gerüchte über den Kult lassen sich vor allem in den westlichen Stadtteilen Havenas in Erfahrung bringen. Aber auch die drei Unterstadt-Experten sind hier gute Informationsquellen.

- In der Unterstadt treffen sich zu Vollmond immer ein paar Irre und beten Yonahoh an. (teilweise wahr)
- Es gab in den letzten Jahren in der Umgebung Havenas und der Muhrsape zahlreiche Vermisste. Die sind bestimmt von denen geopfert worden. (wahr)
- In der Unterstadt trifft sich eine Gruppe von Dämonenanbetern. (teilweise wahr)
- Die beten die Unterstadt an. (teilweise wahr)
- Das sind harmlose Irre, die niemanden etwas tun. (leider falsch)

Schrecken Sie nicht davor zurück, den legendären Kraken Yonahoh zu erwähnen, der seit der Großen Flut in der Unterstadt leben soll, und damit eine falsche Spur für später zu legen. (Weitere Informationen über Yonahoh finden Sie in AGF 87f.)

INFORMATIONEN ÜBER DIE UNTERSTADT

Über die Unterstadt kann man sowohl einige Fakten als auch viele Gerüchte erfahren. Letztere können von fast jedem Bürger erzählt werden, während die Fakten in ihrer Gesamtheit nur Wenigen bekannt sind. Präsentieren Sie von diesen nur wenige und lassen Sie die Spieler über den Rest und vielleicht auch den Wahrheitsgehalt der Aussagen rätseln.

- Die Unterstadt ist das Mahnmal der Strafe Efferds für unseren Hochmut. (schwer zu sagen)
- Dort gibt es tausende Geister (wahr), die uns allen nach dem Leben trachten (falsch).
- Da lebt der Krake Yonahoh (wahr) und bewacht einen großen Schatz (falsch).
- Es gibt dort zahlreiche Ungeheuer wie Kraken, Molche, Riesenegel ... (wahr)
- Dort sind noch unzählige Schätze zu finden und deswegen will der verrückte Ordhan niemanden in die Unterstadt lassen. (wahr)
- Der Unterstadtführer Quent ist mit den Geistern im Bunde und lockt seine Begleiter in den Tod (falsch). Einst starb ein Reederssohn durch sein Verschulden, wenn Quent auch nichts nachgewiesen werden konnte. (Zu der Geschichte siehe die Personenbeschreibung von Bruidnich Quent im Anhang, Seite 61.)
- Dort gibt es unzählige geheime Kulte, die Dämonen und den Namenlosen anbeten. (teilweise wahr)
- Das Wasser der Unterstadt macht einen sterbenskrank. (teilweise wahr)

DIE HAVENER UNTERSTADT

Die Unterstadt entstand am 16. Ingerimm des Jahres 702 BF durch ein Seebeben. Dieses ließ die Weststadt in Teilen absacken, die gleich darauf folgende Flutwelle riss Häuser mit sich, überflutete Straßen und Plätze. Innerhalb weniger Herzschläge fanden die meisten Menschen der Stadt den Tod, von über 50.000 Einwohnern blieben nur 4.000 am Leben. Auch die Küstenlinie wurde durch die Flutwelle verschoben, die einstige Weststadt hat Efferd sich geholt und seinem Element einverleibt.

In den Ruinen der Unterstadt sind noch zahlreiche unerforschte Ruinen und Inseln, die ab und an Schatzsucher anlocken. In Havena gibt es drei Personen, die allein aus dem Bestehen der Unterstadt ihren Unterhalt bestreiten (siehe unten). Seit Entstehung der Unterstadt haben sich dort viele seltsame Kreaturen angesiedelt. Dazu kommen Geister Tausender Verstorbener. (Ausführliche Informationen zur Unterstadt finden Sie in AGF 83ff. bzw. 196ff.)

DIE UNTERSTADT-EXPERTEN

In Havena gibt es vor allem drei Personen, die den Helden bei der Suche nach dem Kult in der Unterstadt behilflich sein können, in der Stadt jedoch als verrückt oder Schlimmeres gelten: zum einen der alte und einfältige Schatzsucher *Ordhan Faic*, der die Unterstadt als sein eigenes Revier betrachtet und andere Besucher als Konkurrenten sieht. Als zweites die junge *Branwen*, die in Havena als Hexe verschrien ist und sich ebenfalls in der Unterstadt als Schatzsucherin betätigt. Schließlich gibt es da noch den Unterstadtführer *Bruidnich Quent*, der Fahrten durch die Unterstadt für interessierte Kundschaft anbietet.

Hinweise auf die drei Personen können die Helden in ganz Havena bekommen, sie können diese jedoch auch zufällig im Hafen, am Benain-Damm oder in einer Taverne treffen.

Alle drei sind in der Lage, den Helden bei der Suche zu helfen; die Gruppe muss sich schließlich für einen der drei entscheiden.

Eine Beschreibung der drei Personen finden Sie im Anhang ab Seite 61.

DER SCHATZSUCHER ORDHAN FAIC

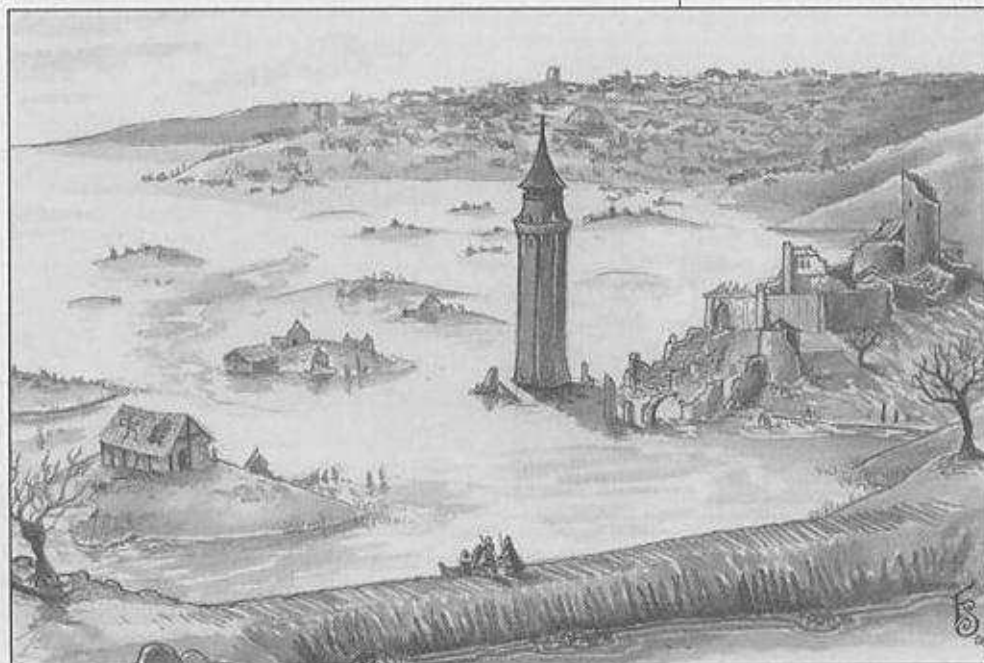
Der einfältige Schatzsucher freut sich, wenn sich jemand mit ihm unterhalten möchte. Er ist auch gerne bereit, Auskunft über die Unterstadt zu erteilen, macht dabei aber deutlich, dass er es keinesfalls dulden kann, wenn jemand in 'seiner' Unterstadt nach Schätzen sucht. Spricht man ihn auf einen Kult an, der in der Unterstadt wohnen soll, wird Ordhan zurückhaltender und ein *Menschenkenner* (5 TãP*) kann erkennen, dass Ordhan anscheinend Angst vor diesem Kult hat.

Es kostet einiges an Überredungsarbeit, Ordhan zu entlocken, dass er vom Aufenthaltsort des Kultes weiß. Um ihn dazu zu bewegen, die Helden dorthin zu führen, braucht man aber noch mehr Zeit und vielleicht auch etliche Flux Schnaps. Hierbei sollten die Helden möglichst auf ihre Kampferfahrung hinweisen, da Ordhan sich vor den Kultisten wirklich fürchtet. Wenn die Helden dann auch noch einwilligen, ihm als Gegenleistung bei der Untersuchung einer anderen Insel in der Nähe des Kultes zu helfen und Ordhan die dort zu findenden Schätze aushändigen, willigt der Schatzsucher ein.

DER UNTERSTADTFÜHRER BRUIDNICH QUENT

Befragen die Helden Bruidnich Quent über der Unterstadt, wird er sofort versuchen, ihnen eine Fahrt durch die Unterstadt schmackhaft zu machen. Diese kostet einen Silbertaler pro Person und dauert drei bis vier Stunden, wobei die Helden selbst rudern müssen. Gehen die Helden darauf ein, so können Sie ihnen eine gefährliche, aber auch unterhaltsame Fahrt durch die (stadtnahe) Ruinenlandschaft schildern. Orientieren Sie sich dabei an der Beschreibung der Unterstadt weiter unten und in der Spielhilfe **Am Großen Fluss**. Auch wenn die Helden nicht darauf eingehen, kann Bruidnich viele Geschichten und Gerüchte zur Unterstadt erzählen.

Fragen die Helden den Unterstadtführer nach dem Kult, so überlegt er eine Weile und wird schließlich preisgeben, dass er eine Ahnung habe, wo dieser sich verstecken könnte. Die Reise dorthin sei aber sehr gefährlich und die Helden müssten ihm einen Gefallen tun, damit er sie dorthin führt. Stimmen die Helden zu, so berichtet Bruidnich kurz von dem Zwischenfall mit dem Reedersohn *Stewart Rudd*, der ihm das Geschäft verdorben hat. Er hätte gerne Gewissheit über den Verbleib des armen Mannes und möchte, dass ihm die Helden dabei helfen.



BRANWEN, DIE 'HEXE' DER UNTERSTADT

Im Gegensatz zu den beiden anderen Experten ist Branwen schon nach einer kurzen Erläuterung der Situation bereit, den Helden für einen Lohn von 10 Goldstücken zu helfen, da sie das Geld dringend braucht. Branwen muss zwar zugeben, dass sie nicht genau weiß, wo sich der Kult aufhält, jedoch habe sie eine besondere Begabung, Dinge zu finden.

DIE HELDEN, AUF SICH GESTELLT

Sollten Sie (oder Ihre Spieler) der Meinung sein, dass die Gruppe auch ohne Begleitung gut zurechtkommen würde, so steht es Ihnen natürlich frei, den Helden keinen der oben aufgeführten Experten mit auf den Weg zu geben. Notfalls, wenn die Gruppe doch noch Hilfe braucht, können Sie immer noch eine Begegnung in der Unterstadt selbst arrangieren.

Ein Boot zu beschaffen kann dann jedoch zu einer Herausforderung werden: Kein Fischer wird den Helden sein Boot leihen, wenn er vom Ziel der Gruppe erfährt.

IN DEN NEBELN DER UNTERSTADT

Nachdem die Helden sich eines Führers für die Unterstadt versichert haben, sollten sie passende Ausrüstung für die Expedition einkaufen. Nützlich sind sicherlich Seile, Verbandszeug, Öllaternen oder Fackeln und mitunter Ausrüstung zum Tauchen. Alchimika und Kräuter (wie z.B. Zauberränke und Kajuboknospen, ZBA 244) sind in Havena

aufgrund des Magieverbotes nur auf dem Schwarzmarkt erhältlich und es benötigt einige Arbeit, um die nötigen Kontakte herzustellen (einige *Gasenwissen-* und *Überreden-*Proben).

Vor allem Bruidnich kann den Helden einen Händler vermitteln, der sich *Alrik Sturmfels* nennt und viele illegale Gegenstände (alles, was Sie für vertretbar halten) für den drei- bis fünffachen Preis beschaffen kann. Dies dauert dann je nach Art und Seltenheit der Ware zwischen einem Tag und mehreren Wochen.

UNTERWEGS IN DER UNTERSTADT

Die beste Zeit, die Unterstadt aufzusuchen, sind die frühen Abend- oder Morgenstunden. Das hat den Vorteil, dass man keine unnötige Aufmerksamkeit auf sich zieht. Der Wasserstand ist dann ebenfalls auf einem vorteilhaften Mittelstand zwischen Ebbe und Flut. Zudem fällt es zu dieser Zeit weniger auf, wenn eine Gruppe wie die Helden in die verbotene Ruinenstadt aufbricht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr trefft euch mit eurem Führer am Bennain-Damm. Nicht weit von hier habt ihr die Kultisten gestellt und vertrieben. Misstrauisch richten sich eure Blicke auf die Unterstadt: Nebel überdeckt die Ruinen und Inseln. Was mögen dort alles noch für Geheimnisse verborgen liegen? Ihr schaudert, als euch ein fauliger Wind aus der Unterstadt entgegenweht. Mit einem flauen Gefühl im Magen stoßt ihr euer Gefährt vom Ufer ab und treibt hinaus auf das schwarze Wasser. Nun gilt es, die Mörder der Vecushmars zu stellen.

Betreten die Helden das erste Mal die Unterstadt, so muss jeder nun aufgrund des bedrückenden Anblicks eine MU-Probe -4 ablegen, die um passende Nachteile (z.B. *Aberglaube*, *Totenangst*) erschwert ist. Misslingt die Probe, sind alle Talent- und Zauberproben in der Unterstadt um 2 Punkte erschwert. Dieser Malus

baut sich für je zwei Stunden Aufenthalt um 1 Punkt ab.

Die Sichtverhältnisse in der Unterstadt werden aufgrund der hereinbrechenden Dämmerung immer schlechter. Über der Unterstadt hängen zudem hier und da feucht-kalte Nebelfetzen, die manchmal ein Eigenleben zu entwickeln scheinen. Aber auch ohne den Nebel begleitet die Besucher des untergegangenen Havena immer ein eisigklammer Hauch. An vielen Stellen riecht es faulig.

Um gefährlichen Stellen zu entgehen, sollten Sie regelmäßig *Sinneschärfe-* und *Boote Fahren-*Proben verlangen, die Sie je nach Situation modifizieren sollten.

Beim Misslingen der Proben könnte ein Held ins Wasser fallen (und dann möglicherweise Bekanntschaft mit einer aggressiven Kreatur machen), das Boot kentern oder sogar beschädigt werden. (Bei Tauchgängen beachten Sie die Hinweise auf Seite 85 und 164f. in AGF.)

Je nach Führer unterscheiden sich die Wege der Helden. Dies wird sich jedoch auf die Abfolge der folgenden Ereignisse nur wenig auswirken. Dennoch gibt es einige Szenen, die nur für bestimmte Führer geeignet sind. Diese sind dann mit dem Namen des betreffenden Begleiters gekennzeichnet. Weitere Begegnungen in der Unterstadt wären z.B. ein Irrlicht, Riesenspringegel oder Ähnliches. Bedienen Sie sich hierbei bitte bei den Informationen aus AGF 88ff. Wichtig ist dabei immer, dass Sie die Unterstadt als bedrohlich darstellen, die Gruppe aber nicht unablässig mit Kreaturen bombardieren. Sorgen Sie stattdessen auch immer wieder für ruhige Momente, in denen die Helden sich jedoch nie sicher sein sollten, ob nicht doch plötzlich einer der Bewohner der Unterstadt direkt neben ihnen auftaucht.

DIE ROUTE DER HELDEN

Die Reise führt die Helden zunächst am ehemaligen Fürstenpalast (AGF 86) vorbei. Jeder der Führer kann etwas über den Palast berichten, ziehen Sie dazu die Textstelle aus der Spielhilfe hinzu. Auffällig sind hierbei auch die schwarzen, vogelartigen Wesen, die so genannten *Seelenvögel*, die sich zu Scharen auf einem der Türme (Nahemas Turm, siehe AGF 86 und 91) niedergelassen haben.

Wir haben ganz bewusst darauf verzichtet, eine Karte der Unterstadt beizufügen: Bestimmen Sie einfach selbst, wie lange die Helden brauchen werden, um ihr Ziel zu erreichen. Auch die Abfolge der Ereignisse können Sie bei Bedarf abwandeln.

NEBELGEISTER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr langsam und vorsichtig durch die Unterstadt ruht, scheint der Nebel dichter zu werden. Ein Blick zurück zeigt euch, dass dies nur direkt vor euch der Fall ist. Der Nebel kommt immer näher und scheint nach euch zu greifen. Schließlich seid ihr vollständig vom Nebel umhüllt und könnt keine zwei Schritte weit sehen. Aus dem Nebel dringen seltsam verzerrte Geräusche an eure Ohren.

Verlangen Sie Mut-Proben für die Fortsetzung der Reise. Misslungene Proben sollten im Rollenspiel gelöst werden. Der Führer der Helden kann erzählen, dass diese Ereignisse in der Unterstadt nicht selten vorkommen. Mittels AEOLITUS oder REVERSALIS NEBELWAND kann den Nebel nur kurzfristig aufgelöst werden. Schon kurze Zeit später verdichtet er sich wieder zu einer trüben Wand. Der Nebel wird die Helden einige Zeit begleiten und sich dann ganz plötzlich wieder auflösen.

ALTE ERINNERUNGEN (BRUIDNICH)

Etwa eine halbe Stunde nach dem Aufbruch mit dem Unterstadtführer Bruidnich erreichen die Helden das ehemalige Viertel *Lhamin*. Zielsicher steuert Bruidnich eine Stelle in der Nähe einer alten Ruine an. Er erzählt, dass dies der Ort sei, wo der Reedersohn Stewait Rudd damals, vor nunmehr 20 Jahren, vom Boot gerissen wurde. Hier sollten Sie eine Begegnung mit einer gefesselten Seele (MGS 110f.) inszenieren, die sich als Stewaits ruhloser Geist entpuppt und Bruidnich anklagt, ihn im Stich gelassen zu haben.

Der Unterstadtführer würde dem Reedersohn gerne helfen, hat sich alleine bislang nie getraut, der Sache nachzugehen, geschweige denn, dass er es alleine schaffen würde, den Leichnam zu heben. Stewaits Seele würde durch eine Bergung seiner Überreste sicherlich Ruhe finden.

Wenn die Helden hier auf Tauchfahrt gehen, können sie nach mehreren Tauchgängen (bei denen die Gruppe insgesamt 30 *Schwimmen-TaP** ansammeln muss) fündig werden: In den Ruinen eines Bürgerhauses liegt ein Skelett, daneben ein (ehemals wertvolles, heute verrostetes) Rapier. Bruidnich kann das Rapier später als das des verschollenen Reedersohns identifizieren. Der Unterstadtführer zeigt sich sichtlich erleichtert, wenn die Helden das Skelett bergen, um es später den Boron-Tempel zu übergeben, damit es anständig bestattet werden kann. Auch Stewaits Eltern würden sich übrigens den Helden gegenüber später erkenntlich zeigen, wenn diese für eine Beisetzung ihres Sohnes sorgen.

Bei jedem Tauchgang besteht allerdings die Gefahr, auf eine *Schlangeblume* (18,19 auf dem W20; AGF 89) oder eine *Bleichmuräne* (20 auf W20; AGF 90 bzw. unten) zu stoßen.

DER BEGINN EINER UNSTERBLICHEN LIEBE (BRANWEN)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr könnt plötzlich einen wundervollen Gesang hören, der wie eine sanfte Brise über das schwarze Wasser zu euch herüberweht. Schon erwartet ihr, irgendwo einen Geist auftauchen zu sehen,

als ihr einen Necker entdeckt, der wenige Dutzend Schritte entfernt auf einem Felsen sitzt. Branwen steht auf und winkt dem Meermann freundlich zu, als plötzlich – wieder einmal – Nebel aufzieht. Ihr könnt gerade noch erkennen, dass der Necker ins Wasser springt und auf euch zuschwimmt. Dann seid ihr vollständig vom Nebel umgeben.

Die Gruppe wird nichts mehr von dem Necker *Ybalio* sehen. Dieser hat gerade genug von Branwen erkennen können, um sich unsterblich in die Rothaarige zu verlieben. Er wird in Zukunft auf der Suche nach ihr sein (siehe auch AGF 178).

BRODELNDES WASSER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr macht gerade eine kleine Pause, als es plötzlich nach faulen Eiern riecht. Kurz darauf fängt das Wasser an, Blasen zu werfen. [Name des Führers] ruft euch in Panik ein kurzes "Weg hier!" zu.

Um eine Ohnmacht durch die aufsteigenden Faulgase zu vermeiden, ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +2 nötig, die zusätzlich noch um den Wert einer passenden schlechten Eigenschaft, z.B. Sensibler Geruchssinn, erschwert ist. Alle Helden, die noch bei Sinnen sind, sollten sich nun anstrengen, Abstand zwischen die Blasen und ihr Gefährt zu bringen. Dafür sind 15 *TaP** bei einigen *Boote Fahren*-Proben nötig. Gelingt es den Helden nicht, die benötigten *TaP* mit 3 Proben anzusammeln, versinkt das Boot recht schnell unter Wasser und auch die Helden gehen mit unter, da in dem Wasser aufgrund der Gasentwicklung die nächste Zeit nicht zu schwimmen ist.

GESUCHT, GEFUNDEN! (BRANWEN)

Wenn die Helden mit Branwen einige Zeit scheinbar zielloch durch die Unterstadt gerudert sind, wird die Rothaarige die Helden anweisen, eine kleine Insel anzusteuern. Dort lässt sie sich nieder und stimmt sich auf ihre magische Gabe ein. Sie wendet hierbei eine besondere Variante des Zaubers GEFUNDEN! an, die es ihr ermöglicht, den gesuchten Ort zu finden. Während der Einstimmung müssen die Helden warten. Schauen sie sich derweil um, können sie im Wasser der Umgebung eine *Stochotter* (AGF 89) aufscheuchen oder in der Tiefe einige *Batzenmuscheln* entdecken (die von ferne wie Dukaten aussehen, AGF 91).

Nachdem Branwen die Schwingungen erfasst hat, kann sie zielsicher den Ort innerhalb der nächsten halben Stunde aufspüren. Es ist also Eile geboten.

MUSCHELFUND

Nachdem die Helden eine Fahrtstrecke von etwa einer Stunde hinter sich gebracht haben, können sie einen 2 mal 1 Spann großen Gegenstand auf dem Wasser treibend entdecken, der sich nach genauerer Betrachtung (*Tierkunde*- oder *Wildnisleben*-Probe) als ein Teil einer riesigen Muschel herausstellt. Ein versierter Tierkundler (7 *TaP**) oder der Begleiter der Helden kann herausfinden, dass dieses Stück von einer *Sargmuschel* (AGF 90) stammt. Aber selbst unkundige Helden können mit einer *KL*-Probe darauf schließen, dass die gesamte Muschel zweieinhalb Schritt groß sein muss.

LECKGESCHLAGEN! (BRANWEN, BRUIDNICH)

Lassen Sie Ausschau haltenden Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe +7 ablegen (oder, falls vorhanden, eine unmodifizierte *Gefahreninstinkt*-Probe). Gelingt diese, so erkennen sie die Gefahr noch rechtzeitig: Ein dicker Pfahl treibt auf das Boot zu. Nur eine *Boote Fahren*-Probe +3 kann das Boot noch rechtzeitig umlenken. Ansonsten bohrt sich der Pfahl in das Boot. Nun sind die Helden gezwungen, eine nahe Insel anzusteuern und das Boot dort notdürftig mit *Holzbearbeitungs*-Proben auszubessern – Werkzeug hat der Führer mit. Dauert dies zu lange, taucht ein hungriger Krakenmolch auf und greift an.

Krakenmolch

INI 8+1W6**** PA 2 RS 1 KO 17

LeP 120 (10 LP je Tentakel / 40 LP am Rumpf)

Würgen: DK HNSP* AT 8** TP -

Biss: DK H AT -*** TP 1W6+6

GS 9/2 AuP 60 MR 10/15 GW 13

Besondere Kampfgelände: Gelände (Wasser), Hinterhalt (10), Würgen (14)

*) Ein Würgeangriff kann in allen möglichen Distanzklassen ausgeführt werden – beim Gelingen zieht der Molch ein Opfer in der nächsten Kampfrunde heran, so dass sich die Distanzklasse auf H verändert.

**) Der Krakenmolch kann mit 6 seiner 8 Fangarme 2 Gegner beschäftigen. Den ersten versucht er mit 3 Fangarmen an sein Maul zu führen und zu töten, den zweiten hält er 'auf Reserve' oder verteidigt mit den restlichen Armen seinen Leib. Die TP oder SP werden jedoch nicht durch die Anzahl der würgenden Fangarme erhöht – das Opfer muss sich jedoch aus jedem einzelnen Arm befreien.

***) Der Schnabel wird nur als Folge des Würgens gegen einen unklammernden Gegner eingesetzt.

****) An Land wird die INI halbiert.

WETTFAHRT MIT ORDHAN (BRANWEN, BRUIDNICH)

Der Schatzsucher Ordhan ist sehr eifersüchtig auf alle Besucher 'seiner' Unterstadt und hat Angst, dass ihm ein Schatz entgeht. Daher wird Ordhan versuchen, das Boot der Helden einzuholen, um ihnen klarzumachen, dass er die Unterstadt und ihre Schätze für sich beansprucht. Die Helden können ihn recht früh entdecken, wenn sie aufmerksam sind. Sie können nun versuchen, Ordhan abzuhängen, oder sich mit ihm verbal oder gar handgreiflich auseinanderzusetzen. Branwen rät zu ersterem, auch Bruidnich konnte sich mit Ordhan immer einigen.

DIE SCHATZINSEL (ORDHAN, BRANWEN)

Kurz vor dem eigentlichen Ziel erinnert Ordhan die Helden an ihren Teil des Handels und steuert mit seinem Floß eine Insel an. Branwen hält ebenfalls auf diese Insel zu, da sie beim Vorbeifahren plötzlich das Gefühl hat, dass hier etwas Wertvolles zu holen ist.

Auf der Insel steht ein kleineres Haus, auf dessen Dach ein Skelett liegt. Das Gebäude ist vergleichsweise gut erhalten. Ordhan nähert sich der Ruine vorsichtig, während Branwen mutig auf das Gebäude zusteuert. Das Innere des Hauses ist verrottet, die Böden sind dennoch stabil. Im Keller des Hauses, das teilweise unter Wasser steht, wartet eine alte rostige Truhe auf die Schatzsucher. Bevor die Helden jedoch den Schatz, der aus verschiedenen Schmuckstücken besteht, heben können, müssen sie sich noch mit einer *Bleichmuräne* (AGF

SCHRECKEN AUS DER TIEFE

Nachdem die Helden die Gefahren der Unterstadt überstanden haben, erreichen sie endlich die Insel, die sich der H'Ranga-Kult als Heimat auserwählt hat:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wellen klatschen bedächtig gegen euer Gefährt, ansonsten ist es absolut still. Plötzlich hört ihr das wütende Kreischen eines Borkenschnabels, dann sein beleidigtes Keckern, als er davonfliegt. Dabei ist nicht einmal ein Schemen von ihm zu erkennen – welch' Wunder, bei dem dichten Nebel.

War dort nicht leiser Gesang? Wo kommt er her? Ihr haltet den Atem an, langsam treibt die Strömung euch voran. Der Gesang wird lauter, der vielstimmige Chor muss irgendwo vor euch sein.

Der Nebel lichtet sich etwas, schon seht ihr eine kleine Insel, auf der mehrere Ruinen stehen. Ein schwaches, blaues Leuchten dringt aus einem Haus auf der anderen Seite der Insel. Der Rumpf eures Bootes berührt knirschend den Grund, dann schiebt es sich auch schon auf den sandigen Strand.

90) auseinandersetzen. Bedenken Sie hierbei die besondere Kampfsituation für den Kampf im Wasser (MBK 34f.). Branwen ist bereit, den Schatz, der immerhin einen Wert von rund 20 Goldstücken hat, mit den Helden zu teilen. Ordhan beansprucht den Schatz gemäß der Absprache mit den Helden für sich allein.

Bleichmuräne

INI 9+1W6 PA 3 LeP 18 RS 0 KO 13

Biss: DK H AT 11 TP 1W6+2 (+Gift)*

GS 8 AuP 20 MR 7 GW 8

Beute: 4 Rationen Fleisch (giftig, verursacht Halluzinationen; Wirkung wie unten angegeben), Gift (als Grundlage für Halluzinogen, kaum bekannt)

Besonderheiten: Attackiert keine Charythroth-Paktierer. Die Bleichmuräne erleidet in direktem Licht 1 SP pro KR.

Besondere Kampfgelände: Gelände (Wasser), Hinterhalt (10), Kleiner Gegner (AT +2 / PA +4)

*) Verursacht der Biss Schaden, kommt zusätzlich das Gift der Muräne zum Tragen (einmalig); Stufe 4, Wirkung: 1 SP pro KR / kein Schaden, in jedem Fall düstere, mittelschwere Halluzinationen (KL und IN -2), unter Wasser droht Ertrinken; Beginn: sofort; Dauer: 2W6 KR / 1W6 KR

GLÜHSCHECKEN

Einem aufmerksamen Helden fällt auf, dass sich in nicht allzu großer Ferne mehrere fahl-rote Lichtpunkte im Wasser befinden. Wenn die Helden dort tauchen, können sie schenkeldicke Nacktschnecken finden, die im fahlen Rot leuchten und träge über den Boden und die Ruinen der Unterstadt kriechen. Außerhalb des Wassers der Unterstadt sterben die Schnecken innerhalb weniger Stunden. Die Schnecken können getrocknet für zwei, lebendig für fünf Dukaten pro Stück an einen Alchimisten verkauft werden (müssen jedoch ständig in Unterstadtwasser gehalten werden).

SPUREN EINES VNGEHEVERS

Während der Fahrt sollten Sie bereits einige Hinweise auf die Seeschlange geben, mit denen die Helden im Finale zusammenstoßen werden. So könnten sie ein größtenteils aufgefressenes Tier (einen Krakenmolch, eine Sumpfrantze, am Rande der Unterstadt auch ein entlaufenes Rind) mit enorm großen Bissspuren finden oder aber auf einer Insel Spuren von Verwüstungen entdecken. Alle drei Unterstadt-Experten sind Gardiens Seeschlange bislang noch nicht begegnet (und leben deshalb auch noch immer), deshalb können sie sich diese Funde auch nicht erklären. Bestenfalls würden sie darauf tippen, dass es sich um Hinterlassenschaften des furchtbaren Kraken Yonahoh handelt.

Die Helden sind bis jetzt noch nicht bemerkt worden und haben dadurch die Gelegenheit, die Insel vorsichtig zu erkunden. Dort werden sie auf den Teil des Kultes stoßen, der Vilai nicht treu ergeben ist. (Vilai hat dafür gesorgt, dass die Kultisten, die ihr am nützlichsten erscheinen, nicht anwesend sind.) Nun soll sich Vilais Plan, mit dem sie Gardien D'Serpent loszuwerden gedenkt, endlich erfüllen.

DIE INSEL

Die Mitglieder des H'Ranga-Kults konnten sich im efferdtreuen Havena schon immer relativ frei bewegen und ihren Berufen nachgehen (mit Ausnahme Gardien D'Serpents und einiger Getreuer, die die Unterstadt schon seit Jahren nicht mehr verlassen haben). Um ihrer 'Göttin' H'Ranga zu huldigen, mussten sie sich jedoch tief in die Unterstadt zurückziehen.

GEBÄUDE

Gardien fand schon früh den Kultplatz auf einer kleinen Insel, die fünf Ruinen beherbergt. Lediglich ein windschiefer Turm (1), der frühere Travia-Tempel (3), ein Lagerhaus (4), das Bootshaus (5) und ein



ehemaliges Bürgerhaus (2) stehen noch, von den übrigen beiden Gebäuden existiert nicht viel mehr als die Grundmauern. Die flachen Mauerreste bieten eine leidliche Deckung, sich hinter ihnen oder einer der wenigen Dornensträucher zu verbergen ist nur aufgrund des Nebels möglich. Um unerkannt zu bleiben, ist eine *Sich Verstecken*-Probe +6 notwendig.

Der Turm (1)

Der brüchige, 8 Schritt hohe Turm hat ein zinnenbewehrtes Flachdach, von dem aus die gesamte Insel gut überblickt werden kann und das Schützen eine gute Position bietet. Die Treppe lädt zwar auf den ersten Blick zum Emporsteigen ein, einem *Maurer* oder *Baumeister* (Held mit entsprechendem TAW von 2 oder höher) wird jedoch sofort klar, dass die steinernen Stufen bei der geringsten Belastung zusammenbrechen, was 1W6 SP verursacht und sofort die Aufmerksamkeit der Kultisten auf die Helden lenken würde.

Die Fassade zu erklimmen ist möglich, allerdings nicht minder gefährlich. Zwei *Klettern*-Proben sind nötig, um das Flachdach zu erreichen. Misslingt die erste Probe, erleidet der Stürzende 1W6 SP und muss eine um die erlittenen SP erschwerte *Selbstbeherrschung*-Probe ablegen, um nicht laut aufzuschreien und damit den Kult zu alarmieren. Wenn die zweite Probe misslingt, erleidet der Held 1W6+4 SP und die Kultisten werden auf jeden Fall aufmerksam.

Wohnhaus (2)

Dieses kleine ehemalige Bürgerhaus dient den Kultisten heute als Wohngebäude. Außer einigen ungemütlich feuchten Schlafplätzen und einer kleinen Kochstelle findet sich hier nichts von Interesse. Die Bewohner wohnen derzeit der Zeremonie im Tempel bei (siehe unten).

Ehemaliger Travia-Tempel (3)

Das größte Gebäude ist zwar das am besten erhaltene auf der Insel, objektiv betrachtet aber in einem jämmerlichen Zustand. Zwar stehen noch mit Ausnahme der Rückwand alle Wände und der Dachboden ist so stabil, dass er mehrere Personen tragen kann, das Dach ist allerdings nicht mehr vorhanden: Nur noch das Balkengerüst und einige Latten sind erhalten geblieben. Das Reliefbild am Giebel zeigt eine Gans und deutet damit noch immer an, dass das Gebäude ursprünglich ein Travia-Tempel war. Der größte Raum steht leer, im hinteren Bereich des Raums führt eine Wendeltreppe nach unten in den Keller, eine weitere nach oben. Dort, auf dem Dachboden, werden die Zeremonien des Kultes vor einer abstoßenden Skulptur abgehalten, die eine seeschlangenartige Echsenogothie darstellt. Durch eine niedrige Tür kann man die ehemaligen Priestergemächer betreten, in denen Gardien D'Serpent es sich bequem eingerichtet hat. Die meisten Gegenstände sind luxuriös: In den Teppichen versinken die Füße, das Bett ist weich, die Kissen sind mit Gänsedaunen gestopft. Bei den

Waren handelt es sich ausnahmslos um Diebes- oder Schmuggelgut.

Eine der größten Gefahren der Unterstadt lauert im vollständig gefluteten Kellergeschoss: eine Seeschlange, die unter der Kontrolle Gardiens steht, momentan aber in der Nähe durch die Unterstadt streift. Sobald Gardien getötet ist, wird die herbeigeilte Seeschlange in eine fürchterliche Raserei verfallen und dabei das Haus endgültig verwüsten.

DIE ZEREMONIE

Die Kultisten halten bei Ankunft der Helden eine Zeremonie auf dem Dachboden des Tempels ab. Die Helden können vorsichtig die Wendeltreppe hinaufschleichen (*Schleichen*-Probe +3, um nicht entdeckt zu werden) oder an der Außenwand empor klettern, um einen Blick auf die Zeremonie zu erhaschen (*Klettern*-Probe +2, um nicht abzustürzen, 1W6 SP zu erleiden und den Kult zu alarmieren).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Allmächtiger H'Ranga! Dir bringen wir unser Opfer dar, dich zu besänftigen, deinen Zorn von uns wenden!"

"So soll es geschehen!", stimmt ein vielstimmiger Chor ein. Vorsichtig schleicht ihr euch an das größte Haus der Insel heran. Im Inneren fällt euch sofort das blaue Glühen auf, das von zwei silbernen Rauchschalen ausgeht. Was auch immer dort brennt – es wärmt niemanden. Zwischen den Schalen steht ein großer, schlanker Mann, in weite Kleider gehüllt. Er scheint die Zeremonie zu leiten, mit ausladenden Gesten reißt er die Arme empor. Vor ihm liegt auf einem steinernen Podest der leblose Leib eines kleinen Jungen, Blut rinnt aus seiner offenen Bauchdecke. Das Rinnsal tropft vom Podest hinunter in ein schmales Wasserbecken, um das sich etwa ein Dutzend Gestalten versammelt haben, die allesamt dunkelblaue Kutten mit hohen Kapuzen tragen.

Die Helden werden Zeugen eines unheilvollen Rituals, wie es seit Jahren alle sieben Wochen durchgeführt wird. Die Kultisten opfern frisches Menschenblut, um die Göttin H'Ranga zu besänftigen, an die sie glauben. So musste auch der kleine Junge sein Leben lassen: Höchstens göttlicher Beistand kann das Leben des Burschen zurückbringen, für einen eilig gewirkten BALSAM kommen die Helden zu spät. Die anwesenden Kultisten sind glühende Verfechter der Lehren Gardiens und akzeptieren die aufkeimenden Führungsansprüche Vilais nicht. Deren Verbündete, genauso wie Vilai selbst, sind nicht anwesend und warten geduldig darauf, dass die Helden ihre Widersacher ausschalten.

DIE HELDEN SCHREITEN EIN

Die Helden werden vermutlich nicht lange warten wollen, das Treffen der Kultisten zu zerschlagen und den Tod des Jungen zu rächen. Vielleicht hoffen sie auch noch, den Knaben durch ein beherztes Eingreifen retten zu können. Der Ablauf des Endkampfes hängt von der Gruppe ab: Es mag sein, dass die Helden die Kultisten während ihrer Zeremonie überraschen oder versuchen, ihren Feinden eine Falle zu stellen. Es liegt in Ihrem Ermessen, ob es zunächst zu einem verbalen Schlagabtausch mit dem fanatischen Kultanführer kommt.

Die Kultisten sind allesamt im Kampf recht unerfahren, nur Gardien weiß sich einigermaßen zur Wehr zu setzen. Seine Werte finden Sie im **Anhang** auf Seite 62, die der Kultisten auf Seite 53. Obwohl die Helden in der Unterzahl sind, sollten sie den Kampf schnell gewinnen können.

Die meisten Kultisten sind vor allem auf ihren eigenen Rückzug bedacht, ohne sich gegenseitig zu unterstützen. Einige von ihnen setzen ihre Entermesser oder Dolche ein, andere wehren sich nur mit Händen und Füßen. Generell versuchen sie, jede Schwäche der Helden zu nutzen, um die eigene Haut zu retten. So versuchen sie etwa, am schwächsten Kämpfer der Helden vorbeizukommen, um die Reihen der Helden zu durchbrechen.

Sorgen Sie dafür, dass die meisten Kultisten verwundet, getötet oder geflohen sind, bevor die Helden Gardien ausschalten können. Während die einfacheren Kultisten die Flucht antreten, sobald ihre Lebensenergie auf unter ein Drittel gefallen ist, kämpfen Gardien und seine drei glühendsten Anhänger (allesamt Thorwaler) bis zum Tode.

Ordhan und Bruidnich werden sich bei ihren Booten versteckt halten, lediglich Branwen könnte in den Kampf eingreifen, wenn Sie es für nötig erachtet.

Die Szint'Mur taucht auf

Kurz nachdem Gardien getötet wurde, erreicht der gefährlichste 'Kämpfer' des Kultes den ehemaligen Travia-Tempel. Der Kultführer hat die Szint'Mur (Rssah: Seeschlange), die er dank seiner von Charyptoroth erhaltenen Kräfte aufgezogen hat und kontrolliert, gleich bei Eingreifen der Helden gerufen. Das Monstrum erreicht aber die Insel erst, wenn die Gruppe D'Serpent bezwungen hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein letzter Hieb, dann sackt der Leib eures Gegners zu Boden. Ihr seid erschöpft, müde. Eure Muskeln brennen, eure Gedanken sind leer, dann wieder bei dem armen Jungen und Vilais Eltern.

Ein ohrenbetäubendes Kreischen lässt euch zusammenfahren, dann zerreißt ein massiger Schuppenleib den Boden unter euch, wirbelt euch durch die Luft. Das Dachgebälk wird zerfetzt, Wasser und Blut spritzen umher. Wieder ertönt das wütende Kreischen. Hoch über euren Köpfen baut sich eine leibhaftige Seeschlange auf. Im weit aufgerissenen Maul erkennt ihr mehrere Reihen unterarm langer Zähne, die dunklen Augen funkeln euch bedrohlich an. Ein weiterer Schrei, dann schnellert der Kopf des Monsters herab – auf euch zu.

Durch Gardiens Tod haben die Helden ein Feind entfesselt, der gnadenlos alles Leben von der Insel zu fegen trachtet. War die Seeschlange vorher an Gardien gebunden, tobt sie sich nun aus, geht auch auf die Kultisten los und verschwindet, sobald die Helden ernste Gegenwehr leisten. Die Helden können das Monstrum nicht töten, aber sie können ihm genügend Schaden zufügen, um es – zumindest für eine Zeit – zu vertreiben. Inszenieren Sie einen spannenden Kampf gegen die Seeschlange (Werte siehe Anhang, Seite 62), bei der verwundete Kultisten durch die Luft geschleudert oder hoch über den Helden in zwei Teile zerbissen werden. Der Turm wird ohne Mühen von der Seeschlange zerfetzt, wenn die Helden hinter ihm Deckung suchen, auch der Tempelbau wird vollkommen zerstört. Sobald die Helden kurz vor der Niederlage stehen, zieht sich die Seeschlange überraschend in die gurgelnden Fluten zurück. Die Helden sollten im Ungewissen darüber bleiben, ob sie tot oder verwundet ist oder schlicht die Lust am Kampf verloren hat.

Stille kehrt ein – die Helden können zu ihrem Boot zurückkehren, bei dem ihr Begleiter die ganze Zeit über verängstigt gewartet hat, und die Rückreise antreten, die Sie ohne weitere Zwischenfälle gestalten sollten. (Aber natürlich dürfen Sie die Befürchtungen der Gruppe schüren, dass dort draußen eine leibhaftige und sehr zornige Seeschlange auf sie wartet.)



ZURÜCK IN HAVENA

Zurück in Havena werden die Helden von ihrer Auftraggeberin in Empfang genommen. Sobald die Helden von den Vorkommissen erzählt haben, ist Vilai ehrlich erfreut und sehr erleichtert. Kurz darauf werden die Helden sogar in den Alten Efferd-Tempel eingeladen, wo sie von den Geweihten zunächst ausführlich befragt und anschließend im kleinen Kreis geehrt werden. Wenn Sie möchten, können Sie den Geweihten auch noch einige erläuternde Worte über den "nun endlich zerschlagenen Kult" in den Mund legen.

Neben der ausgemachten Belohnung von Vilai haben sich die Helden jeweils 300 Abenteuerpunkte verdient. Dazu können Sie noch

Spezielle Erfahrungen für die Talente *Boote Fahren*, *Schwimmen*, *Orientierung*, *Gasenwissen* und *Überreden* sowie das am häufigsten verwendete Kampftalent vergeben.

Die Helden haben keineswegs einen klaren Sieg errungen – die wahre Siegerin der Ereignisse ist Vilai ni Vecushmar, die von nun an die ihr treu ergebenen Kultisten anführen wird. Zwar muss sich der Kult einen neuen Ritualplatz suchen, doch Vilai wird dabei schnell fündig. Näheres über den 'neuen' Kult der Allesverschlingenden können Sie in AGF 98ff. nachlesen.

Die Seeschlange zieht sich derweil für einige Monate zurück, bis sie schließlich erneut von sich reden machen wird.

ΑΠΗΛΓ

DRAMATIS PERSONAE

VILAI NI VECUSHMAR

Die junge Vilai wurde im Jahr 1003 BF in Havena geboren und wuchs dort auch auf. Ihre Eltern, die Kaufherrin Mialan ni Vecushmar und ihr Ehemann Scartho, führen in der Stadt ein recht gut laufendes Kontor. Die Familie gehört zu einem alteingesessenen bürgerlichen Geschlecht, das zudem seit Wiedereinsetzung des Ältestenrats fast immer einen Sitz in dieser Kammer innehat. Auch jetzt gehört Mialan dem Rat an.

Vilai gibt sich äußerlich als strebsame Tochter des gehobenen Bürgertums, die im Kontor ihrer Eltern das Kaufmannshandwerk lernt, bis sie einmal das Geschäft übernehmen kann. Tatsächlich wird Vilai, die von ihren Eltern im Glauben an die Göttin Charyb'Yzz erzogen wurde, schon seit frühester Kindheit von grausamen Visionen und Alpträumen heimgesucht, die sie nachhaltig geprägt haben: Vilai kennt keine moralischen Grenzen mehr, benutzt skrupellos ihre Mitmenschen und manipuliert geschickt ihr Umfeld. In dem festen Glauben, von Charyb'Yzz dazu ausersehen zu sein, den Kult zu einer neuen Blüte zu führen, geht sie über Leichen, um sich über die

ihrer Eltern, die ihr auf dem Weg zur Macht inzwischen lästig geworden sind. (Eine ausführliche Beschreibung der Kauffrau finden Sie in AGF 172.)

BRANWEN

Die junge Branwen ist mit ihren roten Haaren, den durchdringenden grünen Augen und der gut sitzenden Lederkleidung eine auffällige und auch recht ansehnliche Gestalt. Nur allzu gerne nutzt sie dies aus und flirtet mit Ortsfremden.

In Havena hat das jedoch zu dem Verdacht geführt, dass Branwen in Wahrheit eine Hexe ist. Ihre Nachbarn in Fischerort beobachten sie bereits misstrauisch und sind bereit, sie bei dem kleinsten Beweis von verbotener Magieanwendung der Garde zu übergeben.

Nach dem Tod ihres Vaters Taranion, eines Fischers, verdient sich Branwen ihren Unterhalt mit dem Verkauf von in der Unterstadt gefundenen Schätzen. Denn für das Auffinden von verborgenen Dingen hatte sie schon seit Geburt eine besondere Gabe, die zum Teil aus ihrer latenten Magiebegabung resultiert.

Das Boot, mit dem Branwen die Unterstadt befährt, ist ein neues, mittelgroßes Ruderboot, für das sie den alten Fischkutter ihres Vaters verkauft hat. Auf dem Boot haben sechs Personen ausreichend Platz, rudern können jedoch nur zwei der Mitfahrenden.

Geboren: 1007 BF **Größe:** 1,75

Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: durchschnittliche Schatzsucherin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 14, Viertelzauberer, Übernatürliche Begabungen (Gefunden! 6, Bannbaladin 4, Böser Blick 3), Schutzgeist, Zwergennase 7

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Boote Fahren 8, Schätzen 8, Betören 9

BRUIDNICH QUENT

Der Unterstadtführer trägt stets eine alte, zerschlissene Phantasieuniform, die er jedem als die alte Uniform eines Admirals des Lieblichen Feldes vorführt. Dies nimmt ihm jedoch kein Havener ab, da man sich diese nicht wie lamettabhängene Papageien vorstellt. Er selbst gibt sich aber selbstbewusst.

Bruidnich heißt eigentlich Sarion und ist der Neffe des ehemaligen horasischen Staatsadmirals Gilmon Quent. Vor vielen Jahren strandete Sarion vor der albernischen Küste und verfiel dem Reiz der Unterstadt. Nach einigen Jahren der Erkundung war er ein wahrer Unterstadtkundiger und lässt sich seitdem anheuern, um Interessierten die Unterstadt zu zeigen.

Bruidnich erzählt während seiner Führungen gerne Anekdoten und unglaubliche Geschichten. Für seine Unterstadt-Führungen verlangt er zunächst hohe Summen, dennoch florierte sein Geschäft gut. Vor etwa 20 Jahren jedoch fiel Stewart Rudd, ein betrunkenen Reedersohn, am Rand der Unterstadt über Bord, wurde von einem dunklen Schatten gepackt und verschwand in den Fluten. Seitdem ist Bruidnich als Aufschneider verrufen, der sich in der Unterstadt eben doch

maline aussagte und das zu jenen Unglücksfällen zwischenah mens als pures Glück gehabt habe. Den Unterstadtführer jedoch quälen Schuldgefühle, die er immer noch nicht ganz überwunden hat. Quents Boot ist recht geräumig, hat aber bereits seine besten Tage hinter sich. Auf ihm haben acht Personen ausreichend Platz, und es ist mit vier Rudern ausgestattet.

Geboren: 952 BF

Größe: 1,84

Haarfarbe: graumeliert

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: unerfahrener Seefahrer, durchschnittlicher Führer und kompetenter Geschichtenerzähler

Herausragende Eigenschaften: CH 15, Ortskenntnis

Herausragende Talente: Überreden 13, Menschenkenntnis 8, Boote Fahren 8, Sagen/Legenden 10

ORDHAN FAIC

Ordhan ist ein hagerer alter Mann, dem ein Arm fehlt und der sich in abgetragene Leinenkleidung hüllt. Der Schatzsucher riecht aufgrund seines Lebens in der Unterstadt immer leicht nach Fisch und faulen Eiern.

Seit über zwanzig Jahren lebt Ordhan nun auf seinem Floß, rudert durch die Unterstadt und geht dort auf Schatzsuche. Etwas wirklich Wertvolles hat er noch nicht gefunden, aber die Funde reichen aus, um zu überleben. Bisher ist Ordhan noch jeder Gefahr der Unterstadt entkommen, und er denkt mittlerweile, dass Phex seine Hand über ihn hält und ihn vor jeder Gefahr schützt. Bei den Havenern gilt er als harmloser Irrer und wird nur 'der Schatzsucher' genannt.

Ordhans Floß ist aus Trümmern und Schiffsresten zusammengezimmert und macht keinen vertrauenswürdigen Eindruck. Der Schatzsucher hat es in den vergangenen Jahren immer wieder geflickt und ausgebessert. Mitten auf dem Floß steht eine kleine Hütte, die Ord-

han als Behausung dient. Überall am Floß hängen Dinge, die Ordhan nicht verkaufen konnte, wie zum Beispiel verrostete Helme oder aufgequollene, unlesbare Folianten. Das Floß kann mittels dreier Stangen gestakt werden und hat den Vorteil, dass es über fast keinen Tiefgang verfügt.

Geboren: 944 BF **Größe:** 1,66
Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Schatzsucher
Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 16, Vom Schicksal begünstigt, Einarmig
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Zechen 5, Boote Fahren 7, Schwimmen 11

GARDIEN D'SERPENT

Gardien D'Serpent ist ein großer, schlanker Mann, der sich äußerst elegant zu bewegen versteht. Er ist ständig mit einer engen dunkelgrünen Hose und Jacke bekleidet; um die Schultern trägt er einen Umhang in ebensolcher Farbe. Sein Alter – er ist mittlerweile deutlich über 60 – ist Gardien nicht anzusehen. Gardiens absolute Haarlosigkeit (kein Haupthaar, keine Brauen und Wimpern etc.) und sein fischhaftes Aussehen ist Zeichen seines Paktes mit Charyptoroth, den er mit Hilfe des *Krakenauges* (AGF 196) eingehen konnte, mittels dessen er auch die Seeschlange kontrolliert.

Gardien D'Serpent

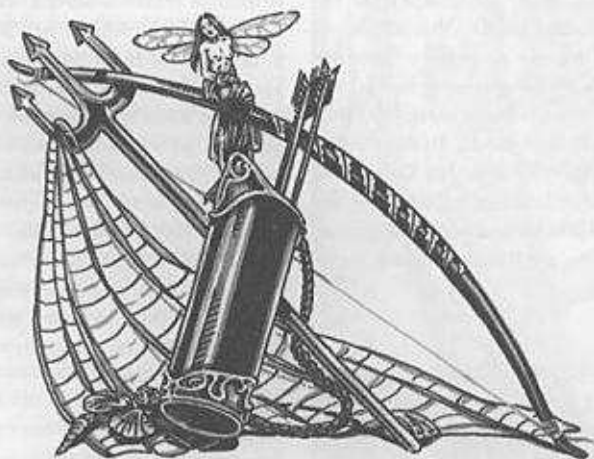
Entermesser: INI 11+W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 39 **AuP** 46 **KO** 15 **RS** 2 **MR** 10
Kampf-Sonderfertigkeiten: Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Kampf im Wasser, Meisterparade, Schnellziehen, Wuchtschlag
Paktgeschenke: Krakenruf, Wasserbrücke

DIE SEESCHLANGE

Die Szint'Mur besitzt einen dunkelgrün geschuppten Leib von stattlichen 25 Schritt Länge und einem Durchmesser von knapp zwei Schritt. In ihrem gewaltigen Maul sitzen mehrere Reihen dolchlan-ger Zähne, die auch größere Fleischbrocken ohne Probleme zerreißen können. Die Seeschlange jagt vorwiegend größere Beutetiere wie Rinder, Krakenmolche und Menschen, um ihren gewaltigen Hunger zu stillen, ist aber auch klug genug, sich aus einem aussichtslosen Kampf zurückzuziehen.

Seeschlange

INI 10+W6 **PA** 0 **LeP** 450 **RS** 3 **KO** 30
Biss: DK HN5P **AT** 8 **TP** 1W20+12
GS 10 **AuP** 150 **MR** 15 **GW** 20
Besondere Kampffregel: Gelände (Wasser), Sehr großer Gegner



VON RACHE UND HASS

EIN ABENTEUER VON TIINA HAGNER UND SEBASTIAN THURAU

MIT DANKE AN SVEN RIEDEL FÜR KRATICKER ANGELEGENHEITEN SOWIE HEIKO BRENDL UND ESTHER WETZEL FÜR DAS ARCANUM INTERDICTUM

Stichworte zum Abenteuer: Praios-Geweihter auf der Suche nach einem vergessenen Schrein, der von dem Erzdämon Blakharaz kontrolliert wird.

Ort: Nordmarken, insbesondere Elenvina, Grafschaft Gratenfels, Baronie Kranick

Zeit: Travia / Boron 1029 BF

Helden: Orks, Goblins, Echten und Schwarzmagier werden in Elenvina größere Schwierigkeiten bekommen. Wenig geeignet sind Albernier, die der geächteten Invher ni Bennain treu sind. Elfen, Zwerge und Andersgläubige werden sich vor den gestrengen Augen des Praios-Geweihten bewähren müssen, bieten rollenspielerisch aber große Anreize.

Erfahrung: Einsteiger

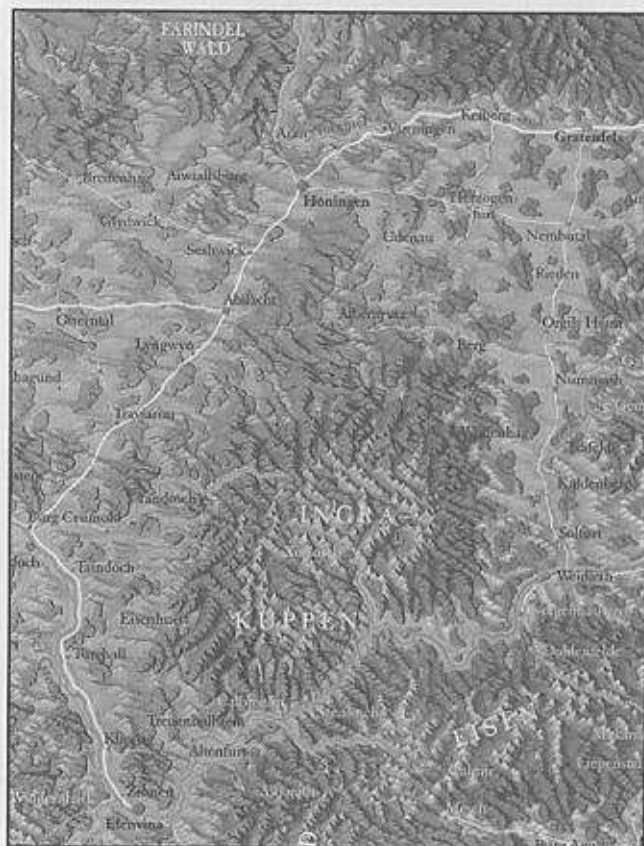
Komplexität: Spieler: niedrig / Meister: mittel

WAS GESCHAH UND GESCHEHEN WIRD

Vor gut 600 Jahren wurde die kleine Kapelle *Lechminglanz* nahe des Örtchens *Espenquell* von Rondrianer zerstört, die sich erbitterte Scharmützel mit der Praios-kirchlichen Obrigkeit lieferten. Im Laufe der Jahrhunderte geriet der entweichte Schrein immer mehr in Vergessenheit, bis schließlich der aufstrebende Praios-Geweihte *Praiodan Fidian* in alten Schriften auf Berichte über die Kapelle stieß. Seit Wochen hat Praiodan auf eine Gelegenheit gewartet, nach *Espenquell* zu reisen, um die Kapelle zu finden.

Als die Helden wegen Schmuggels angeklagt werden, sieht der Geweihte seine Chance, ein paar erfahrene Recken an sich und seine Queste zu binden. Kurz vor Einbruch des Winters bricht die Gruppe schließlich auf, um mehrere Wochen lang durch die Nordmarken zu ziehen.

Schließlich erreichen die Helden mit dem Praios-Geweihten das beschauliche *Espenquell*. Es wird eine Weile dauern, bis die Helden bemerken, dass *Blakharaz*, durch die vor Jahrhunderten begangene



Tat der Rondrianer angezogen, diese Gegend schon seit Jahren beeinflusst. Nur ein kriegsmüder Rondra-Geweihter und ein Greis sind den dämonischen Einflüsterungen noch nicht erlegen. Mit ihrer Hilfe können die Helden die Geschehnisse rekonstruieren.

Doch in Praiodan wachsen Rachegelüste gegen den Rondra-Geweihten, und so wird es Aufgabe der Helden sein, ein Blutbad zwischen den Geweihten und unter den Dorfbewohnern zu verhindern, bevor die Kapelle erneut geweiht werden kann.

IN ELENVINA

Das Abenteuer beginnt in Elenvina, der alten Stadt am Großen Fluss, Sitz des Herzogs und Hauptstadt der Nordmarken. Richten Sie es nach Möglichkeit so ein, dass Ihre Spieler als Begleiter oder Geleitschutz eines Händlers (eines Bekannten der Gruppe oder beispielsweise des Albenhüters *Rathard Neudorf*) auf dem Landweg oder auf dem Fluss dort eintreffen. Wenn Ihnen ein alternativer Einstieg lieber ist (die Helden könnten etwa auch auf Pilgerreise zum Praios-Tempel sein oder sich zum Markt nach Elenvina begeben), passen Sie die Texte in Elenvina und die Anwerbung bitte entsprechend an.

Dieser Händler hat einige magische Utensilien zwischen seiner Ware, wird aber am Tor erwischt und festgenommen – und mit ihm natürlich auch seine 'Komplizen': die Helden. Am besten wäre es, wenn die Helden ebenfalls irgendwelche magischen Artefakte bei sich tragen, denn dann würde die Anklage gegen sie noch mehr Grundlagen haben.

TÖRE UND WACHEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Elenvina! Endlich erreicht ihr die Herzogenstadt am Großen Fluss, das Ziel eurer Reise. Graupelschauer klatschen euch ins Gesicht, und ein eisig kalter Wind zerrt an euren triefnassen Klei-

dern. Die gepflasterte Straße ist mit einer schmutzigen Schicht Schneematsch bedeckt, und die grauen Mauern der Stadt wirken düster und abweisend. An einem der geöffneten Torflügel hängt ein Pergament, auf dem in akkurater Schrift das in Elenvina geltende Magieverbot bekannt gegeben wird. Es dauert lange, bis die Torwachen all die Wagen vor euch kontrolliert haben und die Reihe endlich an euch ist. Am Tor verrichtet auch ein sichtlich wind- und wetterzerzauster Magus seinen Dienst und steht den Torwachen vermutlich beim Erkennen Magiebegaber zur Seite. Trotz des ungemütlichen Wetters lassen sich die Wachen in ihren durchweichten Wollmänteln Zeit mit der Kontrolle eures Wagens, befragen euch und euren Begleiter nach Woher und Wohin und scheinen kein Ende zu finden. Der Elenviner Magus, der am Tor auf die Einhaltung des Magieedikts achtet, wirft euch misstrauische Blicke zu.

Schließlich winkt eine dickliche Soldatin ihre Kollegen heran, und flugs gesellen sich vier weitere Torwachen sowie die Weibelin des kleinen Haufens hinzu.

"Was ist das, Händler?"

Triumphierend hält die Weibelin, eine untersetzte, breitschultrige Frau in den Vierzigern, einige Tiegel und vier verkorkte

Fläschchen in die Höhe. Waffenbalsam und magische Heiltränke sind es, die sie aus dem Gepäck ausgegraben hat.
 "Du und deine Begleiter seid wegen Schmuggels magischer Artefakte verhaftet. Ihr da", dies gilt den Bütteln, "führt sie ab!"

Sollte ein als solcher erkennbarer Magier in der Gruppe sein, ist er noch während der Suche von dem anwesenden Magus explizit auf das Magieverbot hingewiesen worden: Er müsse so bald als möglich die örtliche Magierakademie aufsuchen, um ein Approbationsschreiben (eine Erlaubnis, sich als Magus in der Stadt aufzuhalten) oder sogar einen Dispens (eine Erlaubnis, in Elenvina Magie zu wirken) zu beantragen.

Ein 'Einschleichen' in die Stadt wird für jeden Zauberkundigen unangenehme Folgen vor der Gildengerichtbarkeit oder der städtischen Inquisition nach sich ziehen, wenn die Tarnung aufgedeckt wird.

Die Szene am Tor bietet sich auch an, um die Helden – temporär oder dauerhaft – von magischem Ballast zu befreien – seien dies nun Amulette, Gifte, Ringe oder magische Schwerter. Führen die Helden Gepäck mit sich, das auf den ersten Blick als magisch zu erkennen ist, verlängert sich die Anklageliste der Weibelin entsprechend.

Leisten die Helden Widerstand (was der Händler zu verhindern sucht – "Gewiss wird sich alles rasch aufklären, meine Freunde!"), werden auf die Rufe der Wachen oder des entstehenden Kampflärms noch W6 +2 weitere Büttel hinzukommen. Nach einem Kampf wird den Helden nur noch eine Flucht übrig bleiben, da sie ab sofort *Gesucht* werden.

Büttel

Hellebarde: INI 10+W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+5 DK 5
Armbrust: INI 10+W6 FK 21 TP 1W6+6
LeP 32 AuP 35 KO 13 RS 3 MR 5

Sonderfertigkeiten: Finte, Ausfall, Meisterparade, Gegenhalten, Formation, Wuchtschlag, Sturmangriff, Schnellladen

Helden und Händler werden über kurz oder lang von einer Eskorte in die Stadt zum Marktgericht gebracht. Der Wagen mitsamt allen Waren und die Reittiere der Helden verbleiben in der Obhut der Büttel.

DAS MARKTGERICHT

Das Marktgericht tagt an den Markttagen im Rathaus, einem dreistöckigen, ganz aus grauem Stein erbauten Gebäude im Schatten der prachtvollen Handelshalle.

Die Helden warten fast eine Sanduhr lang in einem zugigen Gang, bewacht von drei aufmerksamen Bütteln. Vor ihnen verhandelt werden ein Garether Krämer, der mit falschem Maß misst, eine Kyndocherin, die die erforderlichen Zeichen auf ihrer Ladung zur Überprüfung des Stapelrechts entlang des Flusses nicht vorweisen kann, und ein Straßenjunge, der beschuldigt wird, Äpfel gestohlen zu haben. Offensichtlich hat die Marktvögtin sich den schwierigen Fall des 'Schmuggels magischer Artefakte' bis zum Schluss aufgespart.

Der Gerichtssaal im Rathaus ist fast vier Schritt hoch, mit einer schön gearbeiteten Holzdecke und weiß getünchten Wänden. Auf einer kleinen Erhöhung an der Stirnseite stehen vier hohe Lehnstühle aus dunklem Holz. Hier haben die Marktvögtin *Phelinde von Bösenbursch*, eine fette Endfünfzigerin mit einer strengen Steckfrisur und stechenden hellblauen Augen, zwei Schreiber und ein optisch äußerst ansprechender Praios-Geweihter im Ornat eines Donator Luminis (eines einfachen Priesters) Platz genommen.

Die Richterin scheint sich eines wahrlich harten, ja, gar schon pervalschen Regiments zu befleißigen: Der Krämer verliert die Hälfte seiner Waren, wird einen Tag am Pranger stehen und danach aus der Stadt gejagt, die Händlerin, die das Stapelrecht nicht beachtete, wird den Zoll dreifach zahlen und dann als Schandstrafe in den Fluss getaucht werden, und der Apfeldieb soll seine rechte Hand verlieren. Auf Diskussionen mit den Helden wird sich die Richterin kaum einlassen (verlangen Sie Proben auf *Betören* oder *Überzeugen*, die Sie um mindestens 7 Punkte erschweren sollten), größere Geldbeträge könnten sie aber umstimmen (je nach Defizit 10 bis 50 Dukaten).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein junger Geweihter des Götterfürsten mit kantigem Gesicht und glatten, dunklen Augen hört sich mit zusammengezogenen Augenbrauen den Bericht eines Büttels an, blickt schließlich auf und mustert euch mit kaltem Blick.

"Ihr wisst, dass ihr mit eurem Versuch, gefährliche magische Artefakte in die Stadt zu schmuggeln, schwere Schuld auf euch geladen habt. Auf die böswillige Unterwanderung des Magiedikts steht harte Strafe – und der städtische Kerker ist noch die mildeste aller Bußen."

Seine Gnaden Praiodan Fidian (eine ausführliche Beschreibung und Werte findet sich im **Anhang** auf S. 74) wird sich die Geschichte und Ausflüchte der Helden anhören und ihre Namen notieren lassen. Nach einer kurzen, leise geführten Besprechung des Geweihten mit der Marktvögtin, die über den größten Teil der Verhandlung hinwegschweigt, wird der Händler mit einem Verweis und einer Geldbuße davonkommen. Den Helden – vor allem, wenn in ihrem Gepäck weitere magische Artefakte gefunden wurden – erklärt der Praios-Geweiherte Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ich wäre überaus glücklich, ließe sich eure Unschuld feststellen. Aber wie soll ich euch glauben? Ihr wart es, die versucht haben, magische Gegenstände in die Stadt zu schmuggeln. Es gibt jedoch einen Weg, wir ihr euch von diesen schweren Anschuldigungen reinzuwaschen vermögt."

Seine Gnaden Praiodan beugt sich vor und mustert jeden von euch mit scharfen Augen: "Nehmt eine dem Herrn Praios wohlgefällige Queste auf euch und tut Buße, und dieser Vorfall wird vergessen sein. Beharrt ihr aber auf euren Wegen, so muss ich euch bedauerlicherweise in Verwahrung nehmen lassen, bis die Angelegenheit geklärt ist. Und dies wird gewiss eine lange Zeit dauern."

Praiodan verpflichtet die Helden, ihn auf seiner bald anstehenden Reise zu begleiten. Gestalten Sie die Anwerbung so, dass den Helden – außer einer langen Kerkerhaft – wenig übrig bleibt, als das Angebot Seiner Gnaden anzunehmen. Praiodan lässt die Helden bei Praios schwören, ihn zu begleiten und die Queste des Götterfürsten nach bestem Wissen und Vermögen zu unterstützen.

DER PRAIOS-GEWEIFTE UND GERECHTIGKEIT

Wenn Ihre Helden so clever waren, sich am Stadttor nichts zuschulden kommen zu lassen, und sie wirklich nur wegen der Verfehlungen des Händlers inhaftiert wurden, dann werden sie sich spätestens in dem Moment, in dem der Händler freigelassen wird, ungerecht behandelt fühlen – und das zu Recht. Eine solche Behandlung ist nichts, was man von einem aufrechten Praios-Geweihten erwarten sollte. Um Praiodan aber nicht in die Rolle eines korrupten Priesters zu drängen, der es mit den Prinzipien seiner Gottheit nicht allzu genau nimmt, müssen Sie versuchen, Ihre Helden auf andere Weise zu ködern.

Eine Möglichkeit, mit der man fast jede Heldengruppe fangen kann, ist mangelnder Respekt: Wenn die Helden allzu forsch auftreten und dem Gericht nicht mit der Unterwürfigkeit begegnen, die dieses als angemessen ansieht, dann kann Praiodan sie dazu verurteilen, ihn als Buße für die 'Zweifel an der göttlichen Ordnung' zu begleiten.

Aber vielleicht kennen Sie auch andere Schwachpunkte Ihrer Gruppe, die Sie hier ausspielen können.

Notfalls reicht es vermutlich sogar, wenn nur einer Ihrer Helden Anlass für eine Verurteilung bietet. Er muss dann den unten genannten Eid schwören, und die anderen Helden können sich der Expedition aus Solidarität mit ihrem Gefährten anschließen.

Stellen die Helden sich gegen Praiodan und verweigern die Queste oder lassen sie ihn unterwegs im Stich, haben sie nicht nur den Geweihten, sondern auch den Zorn von dessen Kirche und voraussichtlich die Ungnade des Herrn Praios selbst auf sich gezogen. Sie erhalten in diesem Fall in den Nordmarken und deren Einflussbereich den Nachteil *Gesucht I* und unterliegen in den nächsten drei Tagen einer erhöhten Wahrscheinlichkeit, an Dumpschädel zu erkranken. Bei ganz schweren Vergehen, etwa einem Angriff auf Praiodan, erhalten sie zudem das Mal des Frevlers.

Ein unwahrscheinlicher Verbündeter

Der Praios-Geweihte sorgt dafür, dass den Helden ihre – nichtmagische – Ausrüstung zurückgegeben wird, und entlässt die nicht mehr benötigten Wachen, Schreiber und Gerichtsbedienstete. Auch die Marktvögtin hat andere Pflichten und verabschiedet sich.

Der Geweihte ist gerade einmal Mitte Zwanzig. Helden mit passabler Menschenkenntnis bemerken, dass nach ihrer Einwilligung auf das Angebot des Geweihten merklich Spannung von ihm abfällt. Den Helden könnte ebenfalls auffallen, dass die Unterredung im Rathaus, nicht etwa im Praios-Tempel, stattfindet. Somit scheint entweder nicht die gesamte Kirche hinter Praiodans Auftrag zu stehen – oder der Geweihte möchte Aufsehen vermeiden.

Praiodan erklärt der Gruppe, was er von ihr erwartet, und steht auch noch kurz für Fragen zur Verfügung. Er befragt die Helden seinerseits, ob diese über Reittiere verfügen, empfiehlt ihnen, sich mit Ausrüstung für eine Reise in die Wildnis einzudecken, und erzählt, dass die Queste nach Nordgratenfels in das wilde und abgelegene Lehen Kranick führen wird. Der Geweihte vermutet dort einen vergessenen Schrein oder gar Tempel seines Herrn und will diesen falls nötig erneut weihen.

„Findet euch morgen bei Sonnenaufgang zum Morgengebet in der Wehrhalle des Herrn Praios ein. Danach werden wir aufbrechen.“

Mit dieser Einladung in den örtlichen Praios-Tempel ist für den Geweihten das Gespräch beendet und er entlässt die Helden.

Der Abend dämmt schon, und der mittägliche Schneeregen ist schweren, weißen Flocken gewichen, die wie betrunkene Kneipengänger aus dem bleigrauen Himmel taumeln. Die Straßen sind trotz des ungemütlichen Wetters noch immer belebt, in einigen Seitengassen hinter dem Rathaus lungern Bettler herum und von der Herzogenpromenade direkt am Fluss dringen Laternenschein und das Geräusch der genagelten Stiefel einer Patrouille der Flussgarde herüber.

Die meisten Gaststuben sind vollständig belegt, freie Betten in einem guten Hotel (dem *Güldenem Greifen* und dem *Fischkönig*) sind nur noch gegen sehr viel Dukaten zu erhalten, die Pensionen der Mittelklasse (*Nachtklaus* und *Wellenblick*) haben nur noch vereinzelt Betten im Schlafraum frei – nicht genug für die ganze Gruppe. Grund dafür ist zum einen die späte Stunde, zum anderen aber auch die Menge an 'Zugereisten' aus den inneren Reichsprovinzen, die zusammen mit der Reichsverwaltung in die Stadt kamen und nun, sofern ihre Geldkatze dies zulässt, als Dauergäste in den Gaststuben und Hotels der Stadt logieren.

Die Stimmung in der Stadt ist eigenartig aufgewühlt – sei es, dass die Garde einige schimpfende Bettler vertreibt, sei es eine Schlägerei auf offener Straße zwischen einheimischen Handwerkern und 'fremden' Tagelöhnern – oder auch nur ein Bürger, den die Helden nach dem Weg fragen und der sich je nach Dialekt und Herkunft der Helden entweder über das "fremde Pack" beschwert und sie abkanzelt oder sie vor eben diesen "zugereisten Tagelöhnern" warnt.

Es scheint, als habe Elenvina, selbst Monate nach der Übersiedelung der Reichsverwaltung, noch immer seine liebe Not und Mühe mit all den Veränderungen. Zwar ist man stolz auf die Verlagerung der Reichsregierung in die aufstrebende Handelsstadt, mit den 'blästeren Hofschranzen' aus Gareth ist man dagegen nicht immer glücklich (siehe auch AGF 117f).

Der Aufbruch

Als die Helden am folgenden Morgen aus ihrer Gaststube ins Freie treten, schlägt ihnen eisig kalte Winterluft entgegen. Immerhin regnet oder schneit es nicht.

In der Wehrhalle, einem großen, aus weißem Marmor errichteten und mit einer frisch vergoldeten Dachkuppel gekrönten, aber nichtsdestotrotz wuchtigen und abweisenden Bau, haben sich fast drei Dutzend Bürger und Niederadlige und insgesamt ebenso viele Geweihte, Novizen und Sonnenlegionäre zum Morgengebet eingefunden.

Wenn die Helden beritten sind, wird Praiodan hoch zu Ross (auf einem hellbraunen, älteren und ausgesprochen gutmütigen Wärunker) am vereinbarten Treffpunkt vor der Wehrhalle auf die Helden warten. Ansonsten ist auch er zu Fuß und führt ein bepäcktes weißes Muli am Zügel.



VON ELENVINA NACH GRATENFELS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Traviamond neigt sich dem Ende zu und der späte Herbst hat in der Grafschaft Gratenfels Einzug gehalten. Morgens steht der Atem in dicken Wolken vor euren Gesichtern. Klatschende Regenschauer, durchmischt mit eisigem Graupel, machen das Reisen ungemütlich. Der Boden ist knöcheltief mit nassem Laub bedeckt, letzte Pilze modern im Unterholz.

Nicht mehr lange wird es dauern, bis der erste Schnee Wald und Feld weiß färbt.

Der Weg ist eine schlammige, pfützenbedeckte Karrenspur, unbefestigt und aufgeweicht.

Zwei Wegemöglichkeiten bieten sich von Elenvina aus an: mit einem Treidelkahn oder einem Segler flussaufwärts oder zu Fuß, vielleicht gar hoch zu Ross. Für Helden zu Fuß ist die Reise auf einem Schiff

der rascheste Weg. Berittenen oder abgebrannten Helden bietet sich die Reise über Land an.

REISEN ZU FUß

Von Elenvina aus führt die Reichsstraße über Kyndoch, Abilacht und Honingen nach Gratenfels. Die Strecke nach Kranick wird von Elenvina aus mit Pferden etwa 15 Tage, zu Fuß etwa 25 bis 30 Tage dauern. Bis Kyndoch verläuft die Straße in den Nordmarken und verlässt kurz vor Burg Crumold, an der Mündung des Rodasch in den Großen Fluss, das Herzogtum Nordmarken. In den Nordmarken ist die Straße gut befestigt, in Albernia wird sie zunehmend schlechter, bis sie bei Honingen nur noch eine matschige, aufgerissene Trasse ohne Straßenpflaster ist.

Alternativ ist es auch möglich, auf einem Flussschiff bis Kyndoch zu fahren. Dies spart vier bis fünf Tage der Reisedistanz, kostet jedoch von Elenvina bis Kyndoch einen Dukaten pro Reisendem und Pferd. Zollstellen finden sich an den Baronie- und Provinzgrenzen. Der Wegezoll hier beträgt einen Heller pro Bein und Rad – wobei auch jedes Pferdebein einzeln zählt. Geweihte des Götterfürsten reisen zollfrei – und das gilt auch für Gefolge und Begleitung des Praios-Priesters.

REISEN AUF DEM GROßEN FLUSS

Die Reise über den Großen Fluss und durch die Grafschaft Gratenfels dauert ungefähr 15 Tage, davon knapp zwei Drittel per Schiff. Führt die Gruppe Pferde mit sich, verkürzt sich der Weg über Land um zwei Tage.

Die Flussfahrt ist nicht billig: Sechs Dukaten pro Nase, ebenso viele pro Reitpferd oder Packtier, müssen die Helden und auch der Priester zahlen.

Eine Schiffspassage flussaufwärts führt bis zur Mündung der Galebra, und von dort den Nebenfluss des Großen Flusses entlang bis Kaldenberg oder gar bis Tsafelde. Dort ist dann die Flussfahrt zu Ende und die Reise führt auf dem Halwertsstieg gen Norden nach Gratenfels.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam und behäbig gleitet der dickbäuchige Flusskahn, die Miros Treu, stromaufwärts. Aschgraue Wolken spiegeln sich im bleiernem Wasser, und wie die Zähne eines Riesen heben sich Ingra-Kuppen und Eisenwald vor dem dunstigen Horizont ab. Ein stetiger, kalter Wind weht von Firun.

Hinter Altenfurt begleiten alte, mit Weiden bestandene Flussarme und sumpfige Niederungen das Fahrwasser. Grauschwäne und Löffelmöwen flüchten sich zeternd und schimpfend vor dem Schiff in das bleiche Uferschilf. Südlich des Flusses zieht sich ein Deich entlang, auf dessen Krone der sandige Treidelpfad verläuft. Immer wieder taucht das Treidelseil in das undurchsichtige Wasser und spannt sich wieder mit einem klatschenden Geräusch, Tropfen in alle Richtungen spritzend, wenn das Ochsen gespannt am Ufer anzieht.

VON GRATENFELS NACH ESPENQUELL

Die Reise von der Reichsstraße aus bis zur Kapelle Lechminsglanz dauert fünf bis acht Tage. Die Wege innerhalb der Baronie Kranick sind unbefestigte und hartgefrorene Karrenwege, die sich teilweise mehrere Schritte in den weichen Lehm Boden eingegraben haben, sich bei längerem Regen aber in sumpfige Schlammrinnen verwandeln.

In den folgenden Tagen, nachdem die Helden Grenzen nach Kranick überschritten haben und immer weiter in die Wälder der Baronie vordringen, bricht der Winter herein. Nachts gefriert der Boden und taut auch tagsüber nicht mehr vollständig. Äste und Gräser schmücken sich mit Geschmeide aus Raureif. Am nächsten Tag liegen die Wälder unter einer dünnen Schneeschicht.

MÖGLICHE REISEBEGEGNUNGEN

Wenn Sie die Reise ausschmücken möchten, können Sie dafür folgende Zufallsbegegnungen verwenden:

● **Flusspiraten (bei einer Schifffahrt):** In der unwegsamen Opfer-schlucht zwischen dem Eisenwald und den Ingrakuppen halten sich

UNTERWEGS MIT PRAIODAN

Der Praios-Geweihte ist kein einfacher Reisegefährte und wird oft die Nerven der Helden strapazieren. Einige Beispiele, wie Sie die gemeinsame Reise mit Praiodan ausschmücken können, sind hier aufgelistet.

● **Morgendliche Andachten:** Jeden Morgen bei Sonnenaufgang ruft Praiodan die Gruppe zusammen und hält eine Morgenandacht, die aus einem gemeinsamen Gebet, einer mahnenden oder anfeuernden Predigt des Priesters und einem Segen für die Versammelten besteht. Er lässt es auf gar keinen Fall zu, dass sich ein Gruppenmitglied diesem Praios-Dienst entzieht. Auch bei andersgläubigen Helden gestattet er keine Ausnahme. Einen Streit mit der Gruppe nimmt er für die gemeinsame Andacht gerne in Kauf.

● **Gruppenführung:** Die Führung der Gruppe übernimmt Praiodan voller Selbstverständlichkeit selbst. Er bestimmt, wo es lang geht, wann aufgebrochen, Rast gehalten und das Nachtlager aufgeschlagen wird. "Der Herr Praios wies jedem und allem seinen Platz im Weltgefüge zu. Zweifelt nicht und folgt mir." Wesentlich aufgeschlossener reagiert Praiodan auf höflich vorgebrachte Vorschläge. Wenn ihm die Helden mehrere Alternativen vorschlagen, wird er meist auf diese eingehen, zumal, wenn es sich dabei um wildnisrelevante Belange handelt.

Doch mitunter folgt der Geweihte seinen eigenen Ideen. Wenn dann jedoch die Gruppe vom Weg abgekommen ist und bis zum Hals im Morast steckt, sind es die anderen gewesen, die ihn mit ihren mangelnden Wildnisfertigkeiten in diese Situation gebracht haben. Ausbaden müssen solcherlei die Helden, die gerade anfangs daran natürlich auch immer Schuld haben.

● **Reisegeschwindigkeit:** Wenn der Weg der Gruppe durch ein Dorf führt, wird meist eine ungeplante Rast fällig: Die Dörfler laufen zusammen, begrüßen den Geweihten und seine Begleiter, und Kinder folgen der Gruppe in respektvollem Abstand. Häufig wird der Geweihte gebeten, in Ermangelung eines Dorfgeweihten seinen Segen, oft den Geburts- oder Grabsegnen, zu erteilen. So dauert die Reise viel länger, als die Helden dies unter normalen – geweihtenlosen – Umständen gewohnt sind.

● **Unterkunft und Bezahlung:** Praiodan und seine Begleiter bekommen innerhalb der Nordmarken in den meisten Orten in einem Gasthof freie Kost und Unterkunft angeboten – oft setzt auch ein wahrer Wettstreit der betuchtesten Einwohner ein, wer die Gruppe zu sich einladen darf. Praiodan betrachtet diese Ehrerbietung der Dörfler als etwas Selbstverständliches, das ihm dank seines Rangs zusteht, und nimmt dies für sich und die Gruppe stets in Anspruch.

● **Abends am Lagerfeuer:** Der Praios-Geweihte hat eine gute kirchliche Ausbildung und ist ein heller Kopf, aber kein phlegmatischer Intrigant. Wenn gebildete Charaktere, Adlige oder Akademieabgänger unter der Gruppe sind, wird Praiodan kaum einer Diskussion über Götter, Menschen, Nichtmenschen und die Welt ausweichen. Auch einem theologischen Streitgespräch mit einem Anhänger eines der anderen Zwölfgötter ist er nicht abgeneigt. Angehörige einer anderen Kirche wird er indessen von dem Irrtum ihres Weges zu überzeugen und zum 'wahren Glauben' zu bekehren versuchen.

Bei höflichen Fragen über das Woher und Wohin ihrer Queste wird er den Helden verraten, dass er über das Ziel der Reise kaum mehr wisse, als dass in dieser Region üble Kulte erblüht wären. Diese stehen den Lehren der Zwölfgöttlichen Kirchen oft gefährlich fern. Solcher Irrglaube verwirre den Geist der armen Bauern und verhindere, dass ihre Seelen in die göttlichen Paradiese gelangten. Zudem habe er in einer alten Schrift Hinweise über den Ort von Lechmins-Kapelle gefunden, einem dem Praios heiligen Ort, der jedoch schon vor langer Zeit in Vergessenheit geriet.

Mehr Informationen über den theologischen Unterbau der Praios-Kirche liefert die Spielhilfe **Götter und Dämonen**, S. 27 ff.

häufig Piraten versteckt, die sich die vermeintlich leichte Beute eines flussaufwärts fahrenden Frachtkahns nicht entgehen lassen wollen und versuchen, diesen zu entern. Neben waghalsigen Manövern in der engen Schlucht, die auch die Mithilfe der Helden erfordern, müssen sich diese bei einem geglückten Entermanöver auch gegen die Piraten selbst zur Wehr setzen (Werte siehe **Anhang**, S. 76).

● **Wegelagerer:** Im Hexenholz, einem großen, düsteren Waldstück in Kranick, lauern einige Landlose auf Beute (Werte siehe S. 76). Ihr Anführer ist der 'graue Rondred', ein schieläugiger, krummrückiger Geselle mit verfilztem, graubraunem Bart Mitte Dreißig. Ein auf Kniehöhe gespanntes Seil soll die Reisenden aufhalten, während sich die Hälfte der Angreifer mit Speeren und Bögen im Unterholz seitlich des Weges versteckt hält und der Anführer mit der anderen Hälfte mit den klassischen Worten "Geld oder Leben" hervorspringt. Die ausgehungerten Wegelagerer werden so lange kämpfen, bis sie den Geweihten erkennen – und dann Fersengeld geben.

● **Der Fluch des Raben:** Die Bewohner der kleinen Siedlungen entlang des Weges erzählen allerhand Sagen und Legenden (siehe S. 76), aber auch Schauermärchen, vor allem über das Hexenholz. So soll ein sprechender Rabe Reisende aufhalten und ihnen erst die Weiterreise erlauben, wenn sie drei Fragen beantwortet haben. Bei diesem Tier handelt es sich um den neugierigen Vertrauten einer Hexe, der Eindringlinge nach Woher und Wohin befragt und ihnen bei einer unbefriedigenden Antwort einen Hexenfluch anhängt. Das Hexenholz trägt seinen Namen nicht zu Unrecht.

ESPENQUELL

Eine Tagesreise hinter Buchenhang führt der Weg mitten in den Wald hinein, der ein lockerer Laubwald aus Eichen, Erlen und Ahorn ist. Erst nach einigen weiteren Stunden führt der Pfad auf eine kleine Lichtung hinaus. Rauchgeruch aus mehreren Herdfeuern liegt in der Luft, und zu beiden Seiten des Weges erstrecken sich eingehegte, nun von Schnee bedeckte Felder. Hier in Espenquell ist der Weg zu Ende, nur Wald und Hügel umschließen den winzigen Weiler.

Gerade einmal dreißig Einwohner hat der winzige Ort, der sich hinter einer Dorfbegrenzung aus dicht gepflanzten Schlehen und Brombeeren zusammenzuducken scheint. Die acht Häuser des Ortes sind weiß getüncht, schon etwas in die Jahre gekommene Fachwerkhäuser mit angebauter Scheune und Stall. Die Dächer wurden mit Holzschindeln gedeckt, sind steil und tief herabgezogen, damit der Schnee, der jeden Winter reichlich fällt, leichter abrutschen kann. Nur das große Schulzenhaus besitzt ein steinernes Fundament, ein Dach aus Schieferschindeln und ist schmuck und sauber, als wäre es frisch gestrichen worden.

Die Häuser sind um einen Dorfplatz zusammengedrängt. Seine Mitte schmückt eine annähernd kreisrunde Steinplatte, die auf drei weiteren, grob behauenen Steinen ruht und als Altar dient, auf dem die Bewohner Peraine opfern. Einen Geweihten, Handwerker oder Krämer sucht man vergebens, einmal im Götternamen besucht ein Laienpriester der Peraine aus Kranick den Weiler. Was beschädigt ist, wird zumeist eigenhändig repariert oder eben nach Kranick gebracht, gleiches gilt für die Güter, die nicht selbst hergestellt werden können. Eine Herberge gibt es nicht.

Am östlichen Dorfrand liegt ein kleiner Quellteich, an dessen Ufer die namensgebenden Espen (Zitterpappeln) wachsen. Der abgehende Bachlauf mündet nach einer knappen halben Meile in den Lechminsgraben. Unmittelbar hinter den Höfen liegen kleine Gemüsegärten, dahinter folgt die Stachelhecke, die das Dorf umfasst. Daran schließen sich wiederum kleine Felder und Äcker an, unterbrochen von einigen schmalen Weiden. Selbst dort ist die hügelige Landschaft zu erkennen, zwei Bodenwellen laufen quer durch die Ländereien.

ANKUNFT IN ESPENQUELL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am frühen Vormittag erreicht ihr nach der anstrengenden Reise schließlich das verschneite Espenquell. Auf den steilen Dächern

● **Aurochsen und Oger:** In den Wäldern in Kranick finden nicht nur Strauchdiebe, sondern auch Goblins und Orks und selten auch einmal ein gefräßiger Oger ihr Versteck (siehe **ZBA**, Seite 102, 143 und 144). Häufiger, und eine echte Gefahr für reisende Helden, sind Aurochsen (Werte siehe **Anhang**, S. 76). Es ist Brunftzeit, und jeder Eindringling im eigenen Revier ist für die wuchtigen Tiere einer zuviel. Aurochsen treten in kleinen Gruppen von einem Bullen und 1W+3 Kühen auf. Aggressiv gegen Wanderer sind nur die Bullen. Passen Sie die Kampfstärke der Gegner an die Kampffertigkeiten Ihrer Gruppe an.

TRAGENDE ROLLEN

Kurz vor Espenquell rutscht Praiodan auf dem vereisten Weg aus und stürzt zu Boden. Dabei bricht er sich die Hand, was für den Geweihten außerordentlich schmerzvoll ist. Er lässt sich von den Helden zwar versorgen (*Heilkunde Wunden-Probe*, um die Hand zu schienen, Praiodans Laune halbwegs zu verbessern und ein wenig Ansehen zu gewinnen), jammert aber im Folgenden aufs Fürchterlichste und lehnt jede Form magischer Heilung ab. Das alles wäre für die Helden kaum ein Problem, wenn Praiodan nicht schon nach wenigen Schritten feststellen würde, dass ihm jeder Schritt unerträgliche Schmerzen bereitet. Er wird von den Helden den Bau einer Trage fordern und sich von ihnen darauf transportieren lassen. Dass die Helden als Träger zu langsam sind und besser aufpassen könnten, dürfte sich inzwischen fast von selbst verstehen.

hat sich eine pulvrige Schneedecke halten können, die Wege sind weiß. Das dunkle Holz der meisten Häuser bildet einen schönen Kontrast dazu. Nur die Dorfbewohner zeigen sich nicht. Das verschlafene Örtchen wirkt ruhig und friedlich – im ersten Moment beinahe verlassen, würden nicht helle Rauchwolken aus den Kaminen quellen.

Erst ein zweiter Blick lässt erkennen, dass hinter den Fensterläden neugierige Augenpaare auf euch ruhen, hinter einer Tür knurrt ein Hund, zwei Hühner flattern aufgeregt davon. Erst als ihr den Dorfmittelpunkt erreicht, tritt euch eine auffallend hässliche Mittfünfzigerin in einem dunkelbraunen Wollmantel entgegen und blafft euch scharf an: "Was wollt ihr hier? Bei uns?"

Die Helden stehen *Geonora* (siehe **Dramatis Personae**, Seite 75), der Dorfschulzin, gegenüber, die sich weder ihnen noch dem "Praioten" gegenüber besonders respektvoll zeigt. Sie selbst sieht sich als Herrin des Dorfes – zumindest solange der Herr Baron nicht anwesend ist. Praiodan fordert pikiert eine standesgemäße Behandlung ein, woraufhin sich Geonora zumindest ihm gegenüber etwas unterwürfiger verhält.

Auf die Fragen der Gruppe nach dem Verhalten der Einwohner antwortet die Dorfschulzin ausweichend. Es ist kalt und man wisse nie, wer sich hier bei so einer Witterung herumtreibt: "Da können die Herrschaften doch nicht ernsthaft erwarten, dass redliche Menschen vor ihren Hütten sitzen und darauf warten, eine Triefnase zu bekommen."

Kurz darauf wagen sich aber doch immer mehr Gestalten aus ihren Häusern. Zwar werden die Helden von niemandem herzlich begrüßt, die Gebote der Herrin Travia werden jedoch geachtet und so weist Geonora der Gruppe einen Platz in der Stube ihres Hauses zu. Wenn sich die Helden erst einmal stärken wollen, serviert ihnen eine junge Magd eine Suppe, in der Fettaggen schwimmen, und einen Kanten Brot, dazu schenkt sie ihnen dünnen Wein ein. Der vor Schmerzen nun wieder wimmernde Praiodan lässt sich gar ein Bad im Zuber anrichten.

Er winkt die Helden verschwörerisch zu sich und zeigt ihnen dann eine Schriftrolle, die mit kunstvoller Handschrift beschrieben wurde. Praiodan lässt die Helden lesen, liest aber auch leise vor, falls keiner aus der Gruppe lesen kann.

Geben Sie den Spielern den Text zu **Das Bildnis der Heiligen Lechmin** (S. 77) oder lesen Sie es gegebenenfalls leise flüsternd vor. Spätestens jetzt erklärt Praiodan, dass es für den Götterfürsten (und ihn) wichtig sei, den Schrein zu finden und notfalls neu zu errichten. Wenn die Helden fragen sollten, warum Praiodan damit rechnet, den Schrein neu errichten zu müssen, erklärt er mit gedämpfter Stimme, dass seine letzte Erwähnung mehrere Jahrhunderte alt sei. Vorerst müssten die Helden aber erst einmal in Erfahrung bringen, wo sich der Schrein befinden könnte. Praiodan zieht sich derweil zurück. Mit gequälter Stimme erklärt er den Helden, dass er wohl einige Tage Ruhe benötige, bevor er sich auf die Suche nach dem Schrein machen könne. Wenn sich die Helden aber schon erkundigen wollen, habe er nichts dagegen. Dann könnte man ja auch schneller wieder zurück – eine Aussicht, die die Helden durchaus motivieren dürfte.

GESCHEHNISSE IM DORF

Keiner der Dorfbewohner wird den Helden gegenüber besonders freundlich auftreten. Jeder ist froh, wenn ihm die Helden fernbleiben; niemand käme auf die Idee, die Gruppe ins eigene Haus einzuladen.

Sorgen Sie dafür, dass sich die Gruppe stets beobachtet fühlt. Schauen die Helden dagegen zu einem Dorfbewohner, wendet sich dieser ab. Ins Gespräch kommen die Helden nur, wenn sie jemanden direkt ansprechen. Grüße werden nur knapp erwidert, jede Form der Kommunikation wird so schnell wie möglich wieder beendet, weshalb es gar nicht so leicht werden dürfte, den Standort des Schreins in Erfahrung zu bringen. Es scheint fast so, als würden die Dorfbewohner die Helden dort gar nicht gerne sehen.

Dafür lassen sich aber einige Beobachtungen machen, die Sie in lockerer Folge immer weiter ausbauen sollten. So werden die Helden Zeugen eines Unfalls, erleben später kleine Racheaktionen der Betroffenen und schließlich offene Streitereien. Bringen Sie kurz nach der Ankunft der Helden die Dinge ins Rollen, die offenen Konfrontationen sollten Sie dann aber erst später einsetzen. Die Helden sollten das Gefühl bekommen, die Dörfler werden von Stunde zu Stunde unfreundlicher und feindseliger, sowohl untereinander als auch den Helden gegenüber. Diese profitieren jedoch immer wieder von ihrem geschlossenen Auftreten und durch die theoretische Möglichkeit, sich mit Waffengewalt oder Magie Respekt zu verschaffen. Meistens gelingt es den Helden, jeden Streit (vorerst) zu schlichten, was allerdings nicht zur Entspannung der Lage beiträgt, sondern die Rache der Streitparteien nur zusätzlich anheizt.

Es ist jeweils angegeben, was die Helden beobachten können, wenn sie den Standort des Schreins ermitteln (*Kurz nach Ankunft der Helden*), sobald sie von Helmar zurückkommen (*Am Abend*) und nachdem sie am nächsten Morgen aufgewacht sind und eigentlich Helmar vor dem wütenden Mob schützen möchten (*Am nächsten Morgen* – siehe auch *Böses Erwachen*, S. 72). Die drei nachfolgenden Konflikte sind Vorschläge, die Sie beliebig ausbauen und erweitern können. Lediglich den dritten Vorschlag (*Nachbarstreit*) sollten Sie auf jeden Fall einbauen, da die Geschehnisse für den weiteren Verlauf des Abenteurers bedeutsam sind.

DER ERSTE KONFLIKT: KINDERSTREIT

● *Kurz nach Ankunft der Helden:* Ein paar Kinder streiten über einen längeren Zeitraum miteinander und werfen sich immer neue Vorwürfe an den Kopf. Erstaunlich dabei ist, dass viele der Dinge, die offenbar Ursache für den Streit sind, schon Jahre zurückliegen.

● *Am Abend:* Die Helden können die Kinder erneut beobachten, diesmal in Begleitung ihrer Eltern, die sich ebenfalls wüst beschimpfen. Die Belange der Kinder werden dabei kaum noch behandelt, es geht vielmehr um die Lieferung verdorbener Butter – von vor drei Jahren.

● *Am nächsten Morgen:* Die prügelnden Kinder jagen sich um die Häuser und halten auch dann nicht ein, wenn die ersten Nasen bluten. Die Helden haben kaum Zeit, sich um die Verletzten zu kümmern, wenn sie Praiodan rechtzeitig erreichen wollen.

DER ZWEITE KONFLIKT: EHESTREIT

● *Kurz nach Ankunft der Helden:* Zwei Eheleute reparieren eine schlichte Holzleiter. Der Mann schlägt versehentlich daneben und trifft den Finger seiner Frau, die ihn daraufhin übel beschimpft.

● *Am Abend:* Noch immer ist das Gezeter der Frau zu hören.

● *Am nächsten Morgen:* Die Helden können den Ehemann beobachten, wie er sich mit einem Leinenstreifen und einem Hühnerknochen den gebrochenen Finger schient. Hinter ihm liegt seine bewusstlose Frau, die noch immer einen Hammer in der Hand hält. Die Helden können sich um die beiden Verletzten kümmern, vorher aber auch mit *Überreden*-Proben beruhigend auf die beiden einwirken, damit es gar nicht erst zu schlimmeren Verletzungen kommt.

DER DRITTE KONFLIKT: NACHBARSTREIT

● *Kurz nach Ankunft der Helden:* Eine alte Frau, *Garland Haferstroh*, schleicht sich auf das Nachbargrundstück und stiehlt ein Huhn. Sollten die Helden die Alte zur Rede stellen, entgegnet ihnen diese brüsk, der *Strohweiler* habe neulich auch eines von ihren Hühnern entwendet – und ein besonders prächtiges zudem. Da könne er noch froh sein, dass sie nur ein so mageres Vieh mitgenommen hat.

Kurz darauf erscheint der Bestohlene und fordert sein Huhn zurück – und dazu eine angemessene Entschädigung. Die Helden sollten vermitteln.

● *Am Abend:* Die Helden werden erneut Zeugen eines Diebstahls. Diesmal holt der alte *Strohweiler* ein Küken aus dem Hühnerstall der alten Frau – als Entschädigung, wie er den Helden entgegenbläuft, falls ihn diese stellen.

● *Am nächsten Morgen:* Das Ende des Streites erleben die Helden dann am folgenden Morgen (siehe *Böses Erwachen*, S. 72).

DIE SUCHE NACH DEM SCHREIN

Es sollte nicht lange dauern, bis die Helden sich in dem Dorf überhaupt nicht mehr wohl fühlen, und auch Praiodan möchte den ungastlichen Ort so schnell wie möglich wieder verlassen. Die Helden haben kaum eine andere Wahl, als möglichst schnell den Schrein zu finden.

ERMITTLUNGEN

Die Helden haben drei Möglichkeiten, den alten Schrein zu finden. Die aufwendigste Methode wäre es, die umliegenden Wälder auf Geratewohl zu durchstreifen. Einmal pro Stunde darf einer der Helden abwechselnd eine *Orientierungs*- und eine *Sinneschärfe*-Proben ablegen. Sobald insgesamt 30 TaP* angesammelt wurden, finden die Helden den Schrein. Wenn die Helden explizit im Osten suchen, reichen bereits 10 TaP*. Beim Entdecken des Schreins können Sie sich an der Beschreibung unter *Die Kapelle Lechminsglanz* (gegenüber) orientieren. Bedenken Sie auch, dass verschiedene Begegnungen während der Suche stattfinden (siehe unten).

Wenn die Helden sich im Dorf umhören möchten, bedarf dies einiger hartnäckiger Gespräche mit den schweigsamen Dörflern. Verlangen Sie Ihrer Gruppe einige *Betören*- oder *Überreden*-Proben ab. Sobald die Helden einen Streit geschlichtet haben, könnte ihnen einer der Dorfbewohner die Auskunft geben, dass der Schrein östlich der Siedlung liegt – vor allem dann, wenn der Auskunftgebende vom Schiedsspruch der Helden profitiert hat. So bietet etwa der Bauer *Ulat Strohweiler* mit phexischem Grinsen an, gegen 'eine gewisse Entschädigung' zu verraten, wo die Helden den Schrein finden könnten (siehe auch *Geschehnisse im Dorf*, weiter oben).

Die dritte Möglichkeit wäre das Wirken eines ODEM, wobei jedoch 10 ZiP* übrig behalten werden müssen, um ein schwaches Geflecht zu erkennen, das in Richtung Schrein führt (siehe auch *Die Kapelle Lechminsglanz*, gegenüber).

Sobald die Helden in Erfahrung gebracht haben, dass der inzwischen verfallene Schrein eine gute Meile weiter im Osten stehen soll, sollten sie aufbrechen und einen Weg zur Kapelle suchen. Praiodan wird auf keinen Fall sein Krankenlager verlassen, bevor die Helden den Schrein gefunden haben und ihm versichern, ihn auf dem schnellsten Weg dorthin zu bringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wolken lichten sich immer mehr, durch die kahlen Äste drängen die kaum wärmenden Strahlen der Praiosscheibe. Es ist kalt – und ihr steht mitten im Wald. Bei jedem Schritt sinkt ihr ein gutes Stück in den Schnee ein, mehr als einmal ist einer von euch laut fluchend in den Bau eines Tieres getreten oder über eine Wurzel gestolpert. Ihr könnt euch gemütlichere Orte vorstellen, aber nun lauft ihr durch die Nordmärker Wildnis und sucht einen verfallenen Schrein, für den sich seit Jahrhunderten niemand mehr interessiert hat.

Würfeln Sie verdeckt eine *Orientierungs*-Probe für den Helden, der die Führung übernimmt. Bei einem Misslingen ist die Gruppe vom Weg abgekommen und läuft in die falsche Richtung. Nach zwei Stunden im kalten Wald finden die Helden dann auf den richtigen Weg zurück. Durch den langen Aufenthalt in der Kälte reduziert sich die nächtliche Regeneration um 3 Punkte, außerdem besteht eine 20%ige Chance (1 bis 4 auf W20), sich einen Dumpfschädel zu holen (siehe GA 207).

Eine erfolgreiche, verdeckte *Wildnisleben*-Probe +3 lässt die Helden auf eine merkwürdige Begebenheit aufmerksam werden: Es sind keine Tiere zu hören oder zu sehen, auch nicht diejenigen, die weder Winterschlaf noch Winterruhe halten.

EICHHÖRCHEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

So nahe am Dorf rechnet ihr nicht unbedingt mit Spuren von Tieren, aber ihr könnt euch nicht daran erinnern, jemals einen so ruhigen Winterwald erlebt zu haben. Ihr könnt weder Tierlaute noch das Flattern von Vögeln hören. Ihr seht auch keine Fährten von anderen Waldbewohnern. Stattdessen ist alles nur still. Unheimlich still.

Ein lautes Knacken lässt euch aufschrecken. Ihr dreht euch zu [Name eines Helden] um, der sich gelangweilt eine zweite Nuss in den Mund steckt. Als er eure Blicke bemerkt, streckt er euch die Hand entgegen und bietet jedem von euch eine Nuss an.

Plötzlich springt ein rotbraunes Eichhörnchen auf seine Hand, klaubt eine Nuss auf und springt davon. Die Beute fest im Griff eilt es davon, bis sich ein zweites Eichhörnchen auf den kleinen Dieb stürzt. Die beiden beginnen eine heftige Rangelei um die Nuss – und lassen sich von euch nicht stören.

Solange die Helden nicht eingreifen, lassen die beiden Eichhörnchen nicht voneinander ab. Wenn die Helden dem 'Kampf' eine Weile zuschauen, bleibt schließlich eines der Tiere regungslos im Schnee liegen. Wenn sich die Helden das tote Tier anschauen, werden sie unzählige kleine Bisswunden entdecken. Eine feine Blutspur verrät, dass auch das andere Eichhörnchen einige Verletzungen davongetragen hat. Die beiden Tiere stehen wie viele andere Tiere im näheren Umkreis unter dem Einfluss Blakharaz'.

DER FUCHSBAU

Der ungeschickteste Held (mit dem niedrigsten GE-Wert) bricht in einen unter dem Schnee verborgenen Fuchsbau ein – und zieht sich damit den Zorn des dort lebenden Fuchses zu. Dies wäre an sich kein größeres Problem, wäre der Fuchs nicht tollwütig und von Blakharaz' unheiliger Präsenz beeinflusst.

Tollwütiger Fuchs (ZBA 98)

INI 12+1W6	PA 10	LoP 16	RS 2	KO 9
Biss: DK H	AT 13	TP 1W6+2		
GS 15	AuP 35	MR 0	GW 4	

Besondere Kampfregeln: sehr kleiner Gegner (AT +2 / PA +4), durch die Tollwut (GA 209) kämpft der Fuchs bis zum Tode, es besteht eine 80%ige Wahrscheinlichkeit der Ansteckung, wenn der Fuchs mindestens 1 SP verursacht hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr beugt euch über das getötete Tier, weißer Schaum und rotes Blut fließen aus seinem Maul. Besorgt schaut ihr auf eure Wunden.

Ein leises Sirren liegt in der Luft, dann schlägt der Pfeil knapp über [Name des Helden, der dem Fuchs am nächsten steht] Kopf ein. Ihr schaut euch nach dem Schützen um und erkennt sofort einen Jäger in grünbrauner Stoffkleidung, gehüllt in einen warmen Mantel aus Fuchspelzen.

"Verschwindet, wir dulden hier keine Wilderer."

Der Mann zieht einen weiteren Pfeil aus dem Köcher.

Den Helden dürfte schnell klar werden, dass sich weit und breit keine weitere Menschenseele aufhält. Der Jäger ist ganz alleine unterwegs und ziemlich aggressiv gegenüber der Heldengruppe, die ihm an Kampfkraft vermutlich deutlich überlegen ist. Sollten Sie Kampfwerte für den Jäger benötigen, können Sie sich an den Werte der Freischärler im Anhang auf S. 76 orientieren. Wenn die Helden versuchen, ihn davon zu überzeugen, dass sie es keineswegs auf Jagdbeute abgesehen haben, zeigt sich die Wut des Mannes (einfache *Menschenkenntnis*-Probe). Einfühlsame Charaktere (mit einem hohen Wert in *Heilkunde Seele*) können die Situation genauso entspannen wie ein BANNBALADIN oder IMPERAVI. Mit etwas Geschick lässt sich in Erfahrung bringen, dass der Jäger mit sich und der Welt hadert, weil er schon seit längerer Zeit kaum Glück bei der Jagd hat. Natürlich sind nicht die Helden daran schuld, sondern die Veränderungen im Verhalten der Tiere, aber das hält den schlecht gelaunten Jäger nicht davon ab, Andere mit Vorwürfen zu überschütten. Wenn die Helden erfolgreich auf ihn einwirken können und ihm den toten Fuchs überreichen, zeigt er ihnen die Wegrichtung zum Schrein und zieht sich zurück – nicht ohne die Helden weiterhin misstrauisch zu beobachten (sobald die Wirkungsdauer eines auf ihn gesprochenen Zaubers vorüber ist).

HIRSCH, WÖLFE, AUEROCHSEN

Wenn Sie möchten, können Sie Ihre Gruppe mit weiteren außerordentlich aggressiven Tieren konfrontieren. Die Werte von Kronhirschen, Wölfen und Auerochsen finden Sie im Anhang auf S. 76. Die Tiere greifen vor allem dann an, wenn die Helden ihre Reviere durchstreifen, sich schwachen Tieren aus dem Verband nähern oder einem Rudel die Jagdbeute streitig machen.

DIE KAPELLE LECHMINSGLANZ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich stoßt ihr auf schneebedeckte Mauerreste mitten im Wald, die früher die Außenmauern eines vier mal sechs Schritt messenden Häuschens gewesen sein mögen. Dorniges Gebüsch wächst rundherum, Kletterpflanzen haben die Steine erobert. Genau zwischen den Mauern steht ein kahler Baum, an zahlreichen Stellen quillt zähflüssiger Harz aus der knotigen Borke. Trotz der Schneedecke könnt ihr deutlich das Symbol der Praiosscheibe als Relief über dem Türsturz erkennen.

Bedächtig nähert ihr euch der Ruine, da stolpert [Name eines Helden] laut fluchend über etwas unter dem Schnee.

Der stolpernde Held hat das anderthalb Schritt hohe und einen Schritt breite Metallgitter gefunden, das das Eingangsportal lange Zeit vor Feinden verschlossen hielt, dem ehrfürchtigen Pilger aber stets offen stand. Inzwischen ist das geschmiedete Eisengitter rostbraun und an vielen Stellen brüchig, die zerschlagenen Scharniere lassen sich nach kurzer Zeit nahe der Fundstelle des Gitters finden (*Sinneschärfe*-Probe +4). Eine Untersuchung der Scharniere mit Hilfe einer gelungenen *Grobschmied*-Probe +4 ergibt, dass die Metallbolzen mit scharfkantigen Metall- oder Steingegenständen herausgeschlagen wurden.

Wenn die Helden die Dornenhecke mit scharfkantigen Waffen zurückdrängen, können sie auch das Innere der Ruine betreten. Jeder

Held, der sich an der Aktion beteiligt, sollt mit einer erfolgreichen AT nachweisen, dass er sich nicht versehentlich verletzt hat (1W3 SP – nur der RS von Handschuhen zählt).

Im Inneren liegen mehrere Gesteinsbrocken unter der Schneedecke verborgen, unter anderem auch das umgestürzte Podest, auf dem das längst verschwundene Abbild der Heiligen Lechmin einst stand. Heben die Helden den schweren Steinsockel beiseite (bis zu vier Personen können gemeinsam heben, bei vier KK-Proben müssen mindestens 8 Punkte übrig bleiben), kommen zwei goldene, vollkommen verbogene Kerzenhalter zu Tage, die einen Wert von gut und gerne 16 Dukaten haben mögen. Praiodan wird sie später für seine Kirche beanspruchen, wenn die Helden sie ihm zeigen sollten. Zudem können sie das Ritual zur Weihe der Kapelle beschleunigen.



Helden mit einem *Gefahreninstinkt*-Wert von mindestens 7 Punkten spüren eine latente Bedrohung. Die Präsenz Blakharaz' ist allerdings so schwach, dass nur gute magische Analysen einige wenige Erkenntnisse bringen. Ein ODEM ARCANUM mit mindestens 7 ZiP* zeigt ein schwaches, weit verzweigtes Geflecht, das sich vom Schrein aus in alle Richtungen ausbreitet, dabei jedoch eine Hauptrichtung gen Espenquell eingeschlagen hat. Bei 11 ZiP* kann auf das Merkmal Dämonisch geschlossen werden, bei 14 ZiP* ist eine Zuordnung zu Blakharaz möglich.

Mit einer Probe auf *Baukunst* (+4), *Maurer* (+8) oder *Steinmetz* (+6) können die Helden feststellen, dass der Schrein vor etwa 600 Jahren zerstört wurde.

Südlich der Kapelle befindet sich ein kleiner, idyllischer Waldteich, der Gairensee. Aufmerksame Beobachter können an einigen Stellen durchaus noch Stufen in der Böschung erkennen oder besser gesagt errahnen. Laub und Reisig sind auf die Stufen gefallen und über die Jahrhunderte bereits wieder zu Erde geworden, Regenfälle haben Erde herabgeschwemmt und andere Stufen verschüttet – es lässt sich eben nur mit Vorstellungskraft eine Linie errahnen.

Direkt im Anschluss an die Untersuchungen erhält die Gruppe unerwarteten Besuch.

DER VETERAN

Nachdem die Helden genügend Zeit hatten, den Schrein zu untersuchen, können sie schließlich nicht weit vom Schrein entfernt ein leises, sich langsam näherndes Brummeln hören. Eine *Sinneschärfe*-Probe +4 auf den Hörsinn lässt sie frühzeitig erkennen, dass es sich um die Stimme eines Garethi sprechenden Mannes handelt. Vielleicht vermuten die Helden aber auch ein großes Tier und begeben sich daher lieber erst einmal in Deckung. Nach einer Weile taucht der Neuankömmling hinter einem Busch auf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Inzwischen könnt ihr laut und deutlich das leise Gebrabbel eines Mannes vernehmen: "Warum nur diese Kälte? Herrin Peräine, warum habt Ihr Brüderchen Firun schon jetzt das Land überlassen?"

Kurz darauf entdeckt ihr einen muskulösen Endvierziger von hohem Wuchs, der sich in warme Wollkleidung gehüllt hat. Die Kapuze seines grauen Mantels hat er tief ins Gesicht gezogen, über den Schultern trägt er einen einfachen Bogen und den schlaffen Leib eines leblosen Ferkels. Ihr seid euch nicht sicher, ob euch der Mann schon bemerkt hat. Ohne auf euch zu reagieren stapft er durch den Schnee, wobei er das linke Bein nachzieht.

Bei dem Mann handelt es sich um Helmar Leuintreu. Eine Beschreibung seiner Person finden Sie im *Anhang* auf S. 75. Er hat die Helden sehr wohl bemerkt, versucht sie aber anfangs zu ignorieren. Wenn die Helden freundlich grüßen, erwidert er den Gruß im Namen Traviass. Er lässt sich sogar auf ein knappes Gespräch ein.

Über den Schrein weiß er nur soviel, als dass er vor weit über zehn Jahren zerstört worden sein muss. Damals ist er in die Gegend gekommen und schon damals waren die Überreste des Schreins von einer dicken Moosschicht bedeckt. Angesprochen auf seinen Jagderfolg berichtet Helmar von einer Rotte Wildschweine, die er etwa zwei Meilen entfernt aufgestöbert hat. Das Ferkel konnte er mit einem Schuss erlegen, die anderen Tiere seien daraufhin geflohen. Kaum hat er diesen Satz ausgesprochen, preschen auch schon wütend ein Eber und eine Bache heran. Die beiden Tiere sind Helmar gefolgt, um den Tod des Jungtiers zu rächen. Der Einfluss Blakharaz' macht die Tiere sehr aggressiv. Der erste Sturmangriff der Tiere gilt Helmar, danach greifen sie auch die Helden an.

Wildschweine (ZBA 173, 2 Tiere)

Größe: bis 6 Spann **Gewicht:** bis 250 Stein
INI: 8+1W6 **PA** 5 **LeP** 46 **RS** 2
Stoß/Biss: DK H **AT** 14 **TP** 1W6+3
GS 10 **AuP** 60 **MR** 0/6 **GW** 11

Beute: bis 130 Rationen Fleisch, Hauer, Fell (billig) oder Leder (einfach),
Besondere Kampfregeln: Überrennen (8, 2W) / Verbeißen, Niederwerfen (4, Stoß)

Sollten die Helden während des Kampfes auf den Kampfstil von Helmar achten, werden sie mit einer gelungenen *Kriegskunst*-Probe Gewissheit haben, dass Helmar ein sehr erfahrener, wenn auch vom Alter beeinträchtigter Kämpfer ist. Wenn der Kampf vorüber ist, sackt Helmar erschöpft zu Boden. Der schwere Atem erzeugt weiße Wölkchen beim Ausatmen, die Glieder schmerzen aufgrund der Anstrengung bei der Kälte. Nachdem die schwersten Wunden notdürftig versorgt wurden, wird Helmar die Helden bitten, das "gute Fleisch" zu ihm zu bringen. Auch wenn seine Hütte sehr bescheiden sei, würde er sich sehr freuen, seinen Mitstreitern über einem wärmenden Feuer das Ferkel zuzubereiten.

Keine Meile vom Schrein entfernt, steht auf einer kleinen Lichtung unter hohen Tannen und Fichten eine windschiefe, aber recht geräumige Holzhütte. Daran schließt sich ein kleiner Stall an, aus dem heraus ein altersschwacher Gaul die Helden neugierig mustert. Über der flachen Eingangstür baumelt ein weißer Wimpel, auf dem eine rote Löwin zu erkennen ist. Tatsächlich werden die Helden während des gemütlichen Beisammenseins erkennen können, dass Helmar der Göttin des Krieges als Geweihter diene, inzwischen aber ob all des er-

lebten Leids eher die Gebote der Herrin Travia in Ehren halten möchte.

Gestalten Sie ein paar ruhige Stunden in der schlicht eingerichteten Hütte, wobei sie den Veteranen als gebrochenen Mann darstellen sollten, der in der Abgeschlossenheit Ruhe und Frieden sucht. Wenn Helmar vom Orkensturm berichtet und die Helden, in dicke Pelze gehüllt auf einer knarrenden Holzbank sitzend, seinen Worten lauschen, mischen sich in die spannenden Schilderungen auch immer wieder tief greifende Sinnfragen. Helmar kann jungen Kämpfern im einen Moment als leuchtendes Vorbild erscheinen, sie im nächsten Moment aber auch in tiefe Zweifel stürzen, indem er ihnen vorlebt, was unzählige Schlachten aus einem Kämpfer machen können.

Früher oder später werden die Helden auf den Schrein zu sprechen kommen und versuchen, weitere Informationen über ihn und seine Zerstörung zu erhalten. Helmar kann zwar kaum etwas Hilfreiches über den Schrein berichten, nach einer Weile verweist er die Gruppe dann aber an einen alten Mann aus Espenquell: "Fragt doch einfach den blinden Jorge. Ich kenne keinen älteren Menschen in dieser Region, und woran sich Jorge nicht erinnern kann, daran kann sich auch kein anderer mehr erinnern. Manchmal könnte man meinen, er hätte Los und Sumu beobachtet. Aber er ist ein bisschen schwierig, meine Freunde."

Spätestens eine Stunde vor Einbruch der Dunkelheit drängt Helmar die Helden dann, den Rückweg anzutreten. Bei dieser Witterung ist eine nächtliche Wanderung nicht angebracht. Der Veteran beschreibt den Helden den kürzesten Weg nach Espenquell sehr genau, so dass diese ohne weitere Probe nach einer guten halben Stunde das Dorf erreicht haben dürften.

DER BLINDE

Sobald die Helden kurz vor Einbruch der Dunkelheit Espenquell erreichen, können Sie zunächst die **Geschehnisse im Dorf** ausspielen (siehe S. 68). Sobald die Helden bei einem Streit vermitteln und die Gemüter etwas beruhigen konnten, verrät man ihnen den Weg zum blinden Jorge. Er lebt in einer kleinen Hütte auf dem Gehöft seiner Kinder, wo er sich einen winzigen Heiligenschrein eingerichtet hat, der zwar nicht geweiht wurde, vor dem er aber dennoch dem Herrn Praios huldigt. Eine Beschreibung von Jorge finden Sie bei den **Dramatis Personae** (S. 75), als einziger im Dorf – wenn man Helmar einmal außen vor lässt – ist er noch nicht den Einflüsterungen Blakharaz' erlegen.

ALLEINE VOR JORGES TÜR

Den Helden alleine möchte der misstrauische Greis nicht einmal durch die geschlossene Tür antworten, Praiodan dagegen würde er ohne zu zögern die Tür öffnen. Dummerweise können das die Helden nicht wissen.

Leises Klopfen wird von Jorge ignoriert, hartnäckigeren Versuchen begegnet er mit wüsten Beschimpfung: "Elendes Gesindel, lasst einen alten Mann in Frieden. So ein Pack! Verschwindet! Den Herrn Praios würde ich in meine Stube lassen – aber sicherlich nicht euch!"

Diese letzten Worte sollten die Helden auf die Idee bringen, Praiodan zu Jorge zu bringen. Als Geweihter des Götterfürsten könnte er genau die Respektsperson sein, der der Blinde Einlass gewähren würde. Nun müssen die Helden nur noch dafür sorgen, dass Praiodan sein Krankenlager verlässt, was sich als ausgesprochen schwierig erweisen wird.

Der Geweihte hat sich nahe am Kamin unter dicken Decken vergraben. Bei jeder Bewegung stöhnt er laut vor Schmerzen: Die Hand werde ihn noch umbringen! Auf die Nachricht, dass die Helden den Schrein gefunden haben, reagiert er zunächst freudig, auf die Bitte, ihn zu einem alten Kauz auf eines der anderen Gehöfte zu begleiten, um weitere Informationen zu erlangen, gereizt. Er bestärkt die Helden darin, weitere Informationen zu sammeln, verweist aber verärgert auf seinen Gesundheitszustand: "Seht ihr nicht, dass ich mich kaum rühren kann? Was erwartet ihr von mir? Dass ich aufstehe und mit euch durch dieses Kalf spaziere? Ahhh! Mein Arm ..."

Schließlich überwiegt dann aber doch seine Neugier, so dass er sich von den Helden auf einer Trage zu Jorge bringen lässt.

HUNGRIGE DORFBEWohner

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit schweren Beinen erreicht ihr Espenquell. Kaum habt ihr den Rand der Siedlung erreicht, dringen aufgeregte Stimmen an euer Ohr: "Aber was sollen wir denn essen, Pahzel? Meine Frau und ich haben schon jetzt kaum noch Vorräte in der Kammer." "Was fragt ihr mich, ich habe euer Feld nicht in Flammen gesteckt."

"Wir könnten ja auf die Jagd gehen, aber es gibt ja eh kein jagdbares Wild da draußen."

"Kruge hat recht. Firun wird uns kaum holder sein als im letzten Winter."

An der Hecke vor einer windschiefen Hütte stehen drei Männer und zwei Frauen, die angeregt darüber diskutieren, woher sie etwas Essbares bekommen könnten. Sobald sich die Helden nähern, verstummen die Dörfler, misstrauisch beäugen sie die Fremden. Später verabreden sich die drei Männer dann, am nächsten Morgen Helmar 'um Hilfe zu bitten'. Sorgen Sie dafür, dass zumindest ein Held folgende Sätze belauschen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Müde trottest du durch den Schnee, als dir plötzlich die drei Männer auffallen, die vorhin noch mit zwei Frauen diskutiert haben. Die drei haben dich noch nicht bemerkt, so dass du ihre Worte klar und deutlich hören kannst: "... sage ich euch doch. Wir treffen uns einfach kurz vor Sonnenaufgang und marschieren zum alten Helmar. Der wird uns helfen können. Der ist lahm und hat Essen."

"Die Idee ist gut. Helmar hat es ja eh mehr mit Travia als mit Rondra, da wird er uns schon helfen."

Nun haben dich die Männer doch entdeckt, woraufhin das Gespräch sofort verstummt. Sie warten kurz, dann laufen sie in unterschiedliche Richtungen davon.

Die Männer haben sich gerade darauf geeinigt, Helmars Pferd zu stehlen, um es zu schlachten. Verständlicherweise werden sie ihre Pläne gegenüber den Helden geheim halten.

MIT PRAIODAN BEI JORGE

Kaum an Jorges Hütte angekommen, bringt der Blinde dem Praios-Geweihten große Ehrerbietung entgegen. Das Gesindel, das den Priester begleitet, ist dem alten Mann zwar hochgradig suspekt, aber wenn ein Geweihter des Praios mit solcher Bedeckung reist, dann stellt Jorge das nicht in Frage.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Innere der Hütte ist dunkel, nur vom wärmenden Feuer im Kamin gehen etwas Wärme und Licht aus. Im hinteren Teil des einzigen Raums erkennt ihr eine flache Kommode, auf der eine dicke, halb abgebrannte Kerze und ein Abbild des Praios stehen. Das Bildnis zeigt den Herrn mit mahnend erhobener Hand und wachendem Blick, umrahmt wird es von einem schweren Goldrahmen.

Der alte Mann lässt sich auf einen schlichten Holzstuhl fallen, Praiodan sitzt ihm gegenüber auf einem zweiten Stuhl. Ihr werdet wohl stehen müssen.

Jorge kann den Helden nicht nur sinngemäß die Sage vom Schrein wiedergeben (siehe S. 77), er weiß auch noch einiges über die aktuellen Entwicklungen im Dorf zu berichten. So kann er erzählen, dass die Menschen in Espenquell seit Jahren immer boshafter und habgieriger werden, Neid und Missgunst würden die Seelen der Menschen verderben: "Ein Gottesdienst hat hier seit Monaten nicht mehr stattgefunden – und die Bewohner erinnern nur noch die schlechten die Taten ihrer Mitmenschen. Jeder sinnt auf Rache, sobald ihm die kleinste Ungerechtigkeit widerfahren ist."

Am wichtigsten wird für Praiodan und die Helden aber ein Hinweis sein, den Jorge eher am Rande einstreut: "Früher habe ich ja noch ver-

sucht, die Geschichte unseres Dorfes in einem dicken Buch niederzuschreiben, so wie es mein Vater und dessen Vater schon taten – und dessen Urväter wohl auch. Doch seit mich mein Augenlicht verlassen hat, wollte niemand diese Aufgabe übernehmen. Mein Sohn erklärte mir, er habe Wichtigeres zu tun, als die Gegenwart zur Vergangenheit zu machen."

Wenn die Helden nachfragen, öffnet Jorge eine Schublade unter dem Heiligenbild und holt einen schweren, in schwarzes Leder geschlagenen Folianten hervor. Zwischen unzähligen Vermerken bezüglich Geburts- und Todesfällen, großen Festen, guten und schlechten Ernten stößt der ausdauernde Leser über einen Eintrag, in dem es sich um den Schrein der Heiligen Lechmin dreht. Diese Textstelle finden als Handout in der Kartentasche am Ende des Buches. Schließlich verabschiedet sich die Gruppe.

Wie auch immer Praiodan an die Informationen aus der Chronik Espenquells gekommen ist: Er ist überzeugt, dass der Schrein durch seine Zerstörung entweiht wurde. Dann verkündet er stolz, dass er gemeinsam mit den Helden zum Schrein wandern will, um diesen erneut zu segnen, auf dass das Licht Praios' in Espenquell erneut erstrahle – sobald er sich einigermaßen erholt habe, was aber noch ein wenig dauern könnte. Bis dahin sollten sich die von der Reise arg Strapazierten ein wenig ausruhen. Zwar begegnet man den Helden im Hause Meeltheuer erneut sehr reserviert, doch zeigen die warmen Steine in den schlichten Strohlagern, dass noch nicht alle Gebote der Herrin Travia in Vergessenheit geraten sind. Schließlich entschlummern auch die Helden nach diesem anstrengenden Tag in Borons Reich der Träume.

UNPRAIOTISCHE METHODEN

Wenn die Helden nicht auf die Idee kommen, Praiodan zu Jorge zu bringen, bleiben ihnen zwei höchst unpraiotische Möglichkeiten, dem Geweihten des Götterfürsten weitere Informationen über den Schrein zu liefern: Manipulation durch Magie oder Diebstahl.

Jorge kann mit Beherrschungssprüchen wie dem BANNBALADIN oder dem IMPERAVI freundlich gestimmt werden, wenn seine MR von 6 überwunden wird. Auf die Chroniken verweist er dann aber nur, wenn die Helden ausdrücklich nach Informationen über die Kapelle der Heiligen Lechmin fragen. Ein Diebstahl setzt die Hoffnung der Helden voraus, dass Jorge seine Informationen schriftlich oder anderweitig materiell festgehalten hat. Denn sonst wäre ein Eindringen in die Hütte sinnlos. Die Helden können einfach die Tür eintreten (KK-Probe), den Riegel von außen mechanisch (FF-Probe + 2) oder mittels FORAMEN öffnen. Die schmalen Fensteröffnungen sind zwar nur mit gegerbten Tierhäuten verhängen, jedoch so schmal, dass sich nur ein Schlangenschwanz hindurchzwängen könnte. Wenn Jorge wach ist, schreit er laut um Hilfe, die allerdings nicht eintreffen wird, weil sich niemand um den alten Mann kümmern möchte. Wenn sich die Helden nachts einschleichen möchten, sollte ihnen pro Spielrunde eine *Schleichen-Probe* +3 gelingen, um den unruhigen Schläfer nicht versehentlich zu wecken. Das Eintreten der Tür verbietet sich in diesem Fall selbstverständlich. Nach einer Weile werden die Eindringlinge dann auf den Schrein und die Chroniken stoßen. Ohne ein Licht ist es allerdings unmöglich festzustellen, dass in dem Werk wertvolle Hinweise auf die Vergangenheit des Schreins gegeben werden.

BLAKHARAZ' PRÄSENZ WIRD SPÜRBAR

Langsam greift Blakharaz' Präsenz auch auf die Neuankömmlinge über. Abhängig von Ihrer Gruppe können Sie die Veränderung einfach ausspielen oder in Regeln widerspiegeln. Dann sollten Sie zum Beispiel Zuschläge auf die *Rachsucht* der Helden notieren und verdeckt Proben würfeln oder Ihren Spielern mitteilen, wie sich die Werte ihrer Helden verändern.

Von nun an reagieren die Helden auf jede Form der Provokation gereizter. Verlangen Sie jeweils eine Probe auf *Rachsucht*, wenn die Helden beleidigt oder angegriffen werden – und selbst dann, wenn sie versehentlich geschädigt werden. Vermutlich haben die Geschehnisse des letzten Tages aber auch ohne solche Maßnahmen dazu beigetragen, dass die Helden gereizt und ungeduldig auf die streitenden Dorfbewohner reagieren.

Vor allem Praiodan scheint dem schlechten Einfluss der Gegend zu erliegen: Er schleicht sich im Morgengrauen aus dem Haus, um im Licht der ersten Strahlen des Praiosmals die Schändung der Kapelle zu rächen. Gemeinsam mit den wütenden Dorfbewohnern, die am Vorabend noch lautstark darüber nachgedacht haben, Helms Gaul einzufordern, macht sich der Praios-Geweihte auf den Weg zum Rondra-Geweihten.

BÖSES ERWACHEN

Kurz nachdem die Abordnung die Siedlung in östlicher Richtung verlassen hat, werden auch die Helden unsanft geweckt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das heisere Husten deiner Kameraden weckt dich. Deine Kehle ist trocken, du bekommst kaum Luft zum Atmen. Auch du hustest. Du öffnest deine Augen, beißenden Qualm lässt sie tränen.

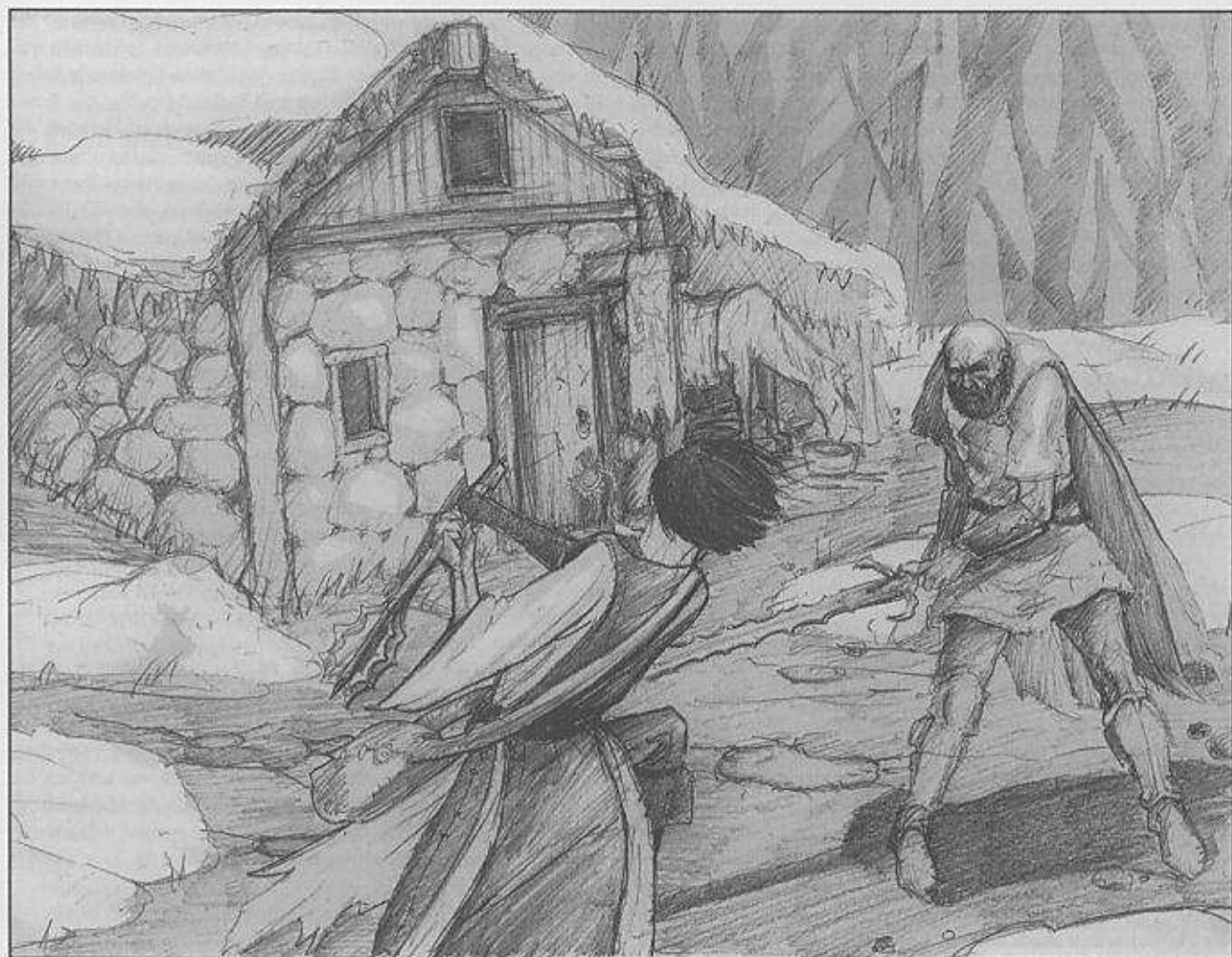
Die Ausdauerwerte der Helden sind bereits auf ein Drittel gesunken und sinken nach jeder zweiten Kampfunde um einen weiteren Punkt. Wenn der Ausdauerwert eines Helden auf 0 sinkt, sackt die-

ser bewusstlos zusammen und erwacht erst wieder, wenn er sich eine Weile bei frischer Luft erholen konnte.

Eigentlich müssen die Helden nur möglichst schnell das Haus verlassen und können ihre Ausrüstung zurücklassen, ohne dass diese Schaden nimmt. Allerdings können die Helden durch den dicken Qualm von ihrem Zimmer aus nicht erkennen, dass nicht das Haus der Dorfschulzin, sondern das Haus des alten Strohwelers brennt. Das aus Holz errichtete Gebäude steht in Flammen, die mehrere Schritt in die Höhe schlagen. Die Dorfbewohner sind zusammengelaufen, nur vom alten Strohwelers selbst fehlt jede Spur. Für sein Verbleiben scheint sich niemand zu interessieren, stattdessen hören die Helden folgende Aussagen: "Würde auch Zeit, dass den Alten die Strafe der Götter trifft. Neulich hat er mir ..." – "Hab ja schon immer gesagt, dass die alte Garland es ihm noch mal heimzahlen würde, dass er sie damals nich' geheiratet hat."

Tatsächlich hat Garland eine Fackel über den Gartenzaun geworfen und das Haus ihres verhassten Nachbarn in Brand gesteckt. Noch ist aber nicht die Zeit gekommen, die Schuldige zur Rechenschaft zu ziehen. Zunächst gilt es, den bewusstlos in seinem Haus zusammengebrochenen Bauern zu retten. Die Helden haben noch einige wenige Augenblicke, bis das Dach einstürzt und den Mann erschlägt. Elementarmagie mag ebenso hilfreich sein wie ein TRANSVERSALIS; zwei beherzt ins Haus laufende Helden, die den erschlafften Körper des Mannes bergen, reichen aber auch vollkommen aus.

Sobald der alte Strohwelers gerettet wurde und ein kundiger Held festgestellt hat, dass dieser nur leicht verletzt ist (Probe auf *Heilkunde Wunden*), werden die Helden auch bemerken, dass der 'ach so schwer verletzte' Praiodan und die hungrigen Dörfler vom Vorabend verschwunden sind. Die Gruppe sollten sich schnell zusammenreimen können, wohin ein gereizter Praios-Geweihter mitsamt einem wütenden Mob eilen könnte, wenn er am Vorabend erfahren hat, dass Rondra-Geweihte für die Zerstörung des Schreins der Heiligen Lechmin verantwortlich waren. Im über Nacht frisch gefallenen Schnee können die Helden mit Hilfe einer einfachen *Fahrtensuchen*-Probe zu-



dem schnell der Spur Praiodans und der anderen folgen: direkt zu Helmars Hütte.

DAS DVELL DER GEWEIHTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch immer hängt der dichte Morgennebel zwischen den Bäumen, nur ab und an bahnt sich ein einsamer Strahl der Praiosscheibe seinen Weg zum Erdboden. Es ist kalt, und ihr folgt nun schon seit einer ganzen Weile der Spur Praiodans durch den stillen Wald. Nur euer schwerer Atem und das Knirschen unter euren Füßen ist zu hören – und plötzlich hört ihr das Klirren von Metall.

Nur wenige Schritte trennen die Helden nun noch von Helmars Hütte. Wenn die Helden dort eintreffen, bietet sich ihnen ein schockierender Anblick. Mit wütend funkelnden Augen schwingt Praiodan sein Sonnenszepter. Ungeschickt, aber voller Entschlossenheit bedrängt er den humpelnden Helmar, der seinen alten Rondrakamm unablässig zur Parade führt, mit Ausnahme leichter Finten aber auf Angriffe verzichtet. Jeder halbwegs erfahrene Kämpfer (TaW *Kriegskunst* 3 oder ein Nahkampf-Waffentalent 7) erkennt sofort, dass der ungestüme Praiodan in der Rolle des Angreifers steckt, während sich der routiniertere Helmar mit Paraden begnügt. Etwas abseits können die Helden drei grobschlächtige Dorfbewohner entdecken, die verzweifelt versuchen, Helmars sich aufbäumendes Pferd am Zügel zu halten. Einer der Männer hat den Plan, dass Pferd erst im Dorf zu schlachten bereits aufgegeben, und will es an Ort und Stelle mit einem langen Dolch töten.

Gerade in dem Moment, in dem die Helden den Kampfplatz erreichen, fügen sich die beiden Geweihten erste Wunden zu. Blakharaz' Präsenz hat den Praios-Geweihten soweit korruptiert, dass dieser in gutem Glauben einen Geweihten der Zwölfe angegriffen hat. Der

Tod eines Geweihten durch die Hand eines anderen würde die dämonische Macht soweit stärken, dass deren Einfluss weiter wachsen könnte.

Es ist an den Helden, den verzweifelten Kampf der Geweihten vorher zu unterbrechen – und auch das Pferd zu retten. Dazu wird sich Gruppe vermutlich aufteilen müssen. Eine schlichte Möglichkeit wäre es, die beiden Kämpfenden mit Waffengewalt auseinander zu treiben und Praiodan notfalls bewusstlos zu schlagen. Ein mutiger (Mut-Probe für das Trennen der Kämpfer) und charismatischer Redner (*Überreden-* oder Charisma-Probe für den entsprechenden Auftritt) kann die beiden auch mit entschiedenen Worten zur Vernunft bringen. In beiden Fällen besteht aber die Gefahr, durch einen Hieb der herumwirbelnden Waffen getroffen zu werden.

Ein magisches Eingreifen ist denkbar, aufgrund der hohen Magieresistenz der beiden Geweihten aber schwierig und auch nicht ganz risikolos. Ein SOMNIGRAVIS funktioniert nur mit der Modifikation *Ohnmacht*, da die normale Variante im Kampfgetümmel keinerlei Wirkung zeigt. Dafür dauert die Schlafphase nur wenige Kampfunden und keine Stunde, was sehr vorteilhaft ist, da beide Geweihte in kurzer Zeit zu wichtigen Verbündeten der Helden werden. Erfolg versprechen aber auch ein BLITZ DICH FIND oder gar ein PARALYSIS.

Den Pferdedieben kommen die Helden am besten ebenfalls mit magischen Mitteln bei, eine leichte Verwundung reicht aber auch schon aus, um die Dörfler zur Flucht zu bewegen. Mit Worten ist bei ihnen nicht viel auszurichten, allenfalls ein paar markige Drohungen im Zusammenspiel mit blank gezogenen Waffen könnten sie zum Rückzug überreden.

Dorfbewohner

Messer:	INI 10+1W6	AT 11	PA 10	TP 1W+1	DK H
Mistgabel:	INI 10+1W6	AT 12	PA 9	TP 1W+3	DK S
LeP 28	AuP 30	RS 2	KO 12	MR 4	

Schließlich sollten die Diebe verjagt und die Geweihten getrennt sein und sich erschöpft in den Schnee fallen lassen – der Atem aller am Kampf Beteiligten geht schwer, Scham, Schuldgefühle und Reue verdrängen die Aggressivität der Kämpfenden. Nach kurzem Zureden durch die Helden reicht Praiodan seinem Gegner entschuldigend die Hand, die der Rondrianer mit einem kräftigen Handschlag ergreift. Schließlich ist der Entschluss gefasst: Der Schrein der Heiligen Lechmin soll erneut geweiht werden, auf dass er an die Macht und die Tugenden der Zwölfe erinnere. Bevor die Gruppe aufbricht, sollten sich die Helden um eine erste Wundversorgung kümmern. Helmar kann hier notfalls zur Hand gehen. Eine knappe Stunde später macht sich die Gruppe dann auf in Richtung Schrein.

DIE WEIHE

Nach kurzem Marsch erreicht die Gruppe den Schrein. Während die Helden die Umgebung und die Ruine kurz untersuchen, fällt Praiodan vor dem Eingang zum Schrein auf die Knie, ruhig atmend und mit geschlossenen Augen wirkt er merkwürdig entrückt. Wenn ihn die Helden ansprechen, wirkt er anfangs benommen, dann gibt er sich sehr verschlossen und wirkt enttäuscht. Auf explizites Nachfragen hin erklärt er, dass er sich einsam gefühlt habe, Praios sei weit weg von diesem Ort. Wenn die Helden den Verdacht äußern, dass der entweihte Schrein Grund allen Übels in Espenquell sein könnte, wird Praiodan nachdenklich und stimmt ihnen schließlich zu. Durch diese Erkenntnisse bekräftigt, fasst Praiodan den Entschluss, den Ort erneut zu weihen und somit eine Zuflucht vor den bösen Einflüssen in dieser Gegend zu schaffen. Tatsächlich wäre es ihm damit möglich, zumindest zeitweise den Einfluss Blakharaz' stark einzudämmen. Die Aufgabe der Helden wird es zunächst sein, den Baum in der Kapelle (siehe *Die Kapelle Lechminsglanz*, S. 69) zu fällen und die Ruine von jeglichem Bewuchs zu befreien. Das Harz des kahlen Baumes erweist sich als leicht ätzend und verursacht 2 SP bei Körperkontakt. Handschuhe und Rüstungen greift das Harz aber nicht an. Die Helden sollten zunächst das Dornendickicht zerschlagen, wofür ein Held etwa 3 SR braucht. Das Fällen des Baumes dauert mit geeignetem Werkzeug ebenfalls 3 SR, wenn pro SR eine KK-Probe gelingt. Pro misslungener Probe verlängert sich der Vorgang um 1 SR. Zwei Äxte lassen sich in Helmars Hütte finden. Schließlich kann Praiodan mit der Zeremonie beginnen, die 6 SR benötigt. Sollten ihm die gefundenen Kerzenständer zur Verfügung stehen, braucht er nur 4 SR. Die Zeremonie an sich ist kaum eine Herausforderung, die Situation wird aber dadurch sehr erschwert, dass die vertriebenen Pferdediebe die anderen Dorfbewohner gegen die Fremden aufgehetzt haben und nun ein wütender Mob aus Richtung Espenquell unterwegs ist, um die Störenfriede ein für alle Mal zu vertreiben. Es gehe schließlich nicht an, dass ein paar dahergelaufene Fremde durch ihre neugierigen Fragen den Dorffrieden gefährden und nun auch noch die Ruhe des alten Schreins stören. Dass die Dorfbewohner damit nicht der Heiligen Lechmin, sondern Blakharaz in die Hände spielen, ahnen die fanatischen Dörfler nicht. Stattdessen versuchen sie entschlossen und mit einfachen, improvisierten Waffen, die Geweihten und ihre 'Handlanger' zu vertreiben. Nach zwei Spielrunden können auf-

merksame Helden mit einer gelungenen *Sinnenschürfe*-Probe +5 die wütenden Rufe der Dorfbewohner vernehmen, eine Spielrunde später sind sie unüberhörbar, mit Beginn der fünften Spielrunde haben die ersten Espenqueller mit Forken und Beilen bewaffnet die Ruine erreicht. Es liegt an den Helden (und notfalls auch an Helmar), die Zeremonie des Praios-Geweihten vor Störungen zu bewahren und Praiodan damit eine Weihe des Schreins zu ermöglichen. Zwar sind die Dorfbewohner allesamt im Kampf unerfahren, aber die Anzahl von gut 30 Gegnern macht sie dennoch zu einer ernstesten Gefahr, zumal die Helden schwere Verletzungen oder gar Tote vermeiden sollten. Jeder schwer Verletzte erschwert es Praiodan, die Zeremonie zu Ende zu führen, und verlängert diese um 10 KR. Sollten die Helden gar jemanden töten, verlängert sich das Prozedere sogar um 30 KR, in denen Blakharaz neue Kräfte zu sammeln vermag. Die Helden sollten sich also vorwiegend auf das Parieren beschränken und Feinde lieber mit magischen (siehe auch *Das Duell der Geweihten*, S. 73) oder 'harmlosen' (Netze, Entwaffnen, Fesseln) Mitteln aufhalten. Sobald Praiodan die Weihe abgeschlossen hat, sinken alle unter Blakharaz' Einfluss Stehenden erschöpft zusammen und empfinden ein Gefühl völliger Leere. Erst langsam begreifen sie, was sie in letzter Zeit getan haben, bis ein Gefühl der Reue zu rührenden Gesten der Entschuldigung und Vergebung führen.

Dorfbewohner

Messer: INI 10+1W6	AT 11	PA 10	TP 1W+1	DK H
Mistgabel: INI 10+1W6	AT 12	PA 9	TP 1W+3	DK S
LeP 28	AuP 30	RS 2	KO 12	MR 4

Schließlich kehrt Frieden ein. Eine Stunde später marschieren die Geweihten, die Espenqueller und natürlich auch die Helden Seite an Seite zum Dorf zurück, wo Wunden versorgt werden müssen und neue Freundschaften gefeiert werden können.

FRIEDVOLLE STILLE

Damit ist zumindest die Queste der Helden fast abgeschlossen – jetzt gilt es nur noch, Praiodan gesund zurück nach Elenvina zu bringen. In Espenquell kehrt derweil eine Phase der friedvollen Besinnung ein. Ausgerechnet Helmar wird sich anbieten, über die Kapelle zu wachen und sie vor jedwedem Feind zu schützen. Praiodan geht gerne auf das Angebot des Geweihten ein und zeigt sich nun nicht nur ihm, sondern auch den Helden gegenüber wesentlich respektvoller als vorher.

Geonora bewirbt die Gäste nun nach allen Gesetzen der Herrin Travia, bis die Gruppe wenige Tage später die Rückreise antritt – um 250 **Abenteuerpunkte** und ein paar spezielle Erfahrungen reicher. Als Talente bieten sich dafür vor allem *Orientierung*, *Wettervorhersage*, *Wildniseben*, *Götter/Kulte* und *Sagen/Legenden* an.

Doch ganz so friedvoll endet das Abenteuer dann doch nicht. Noch ahnt niemand, dass Blakharaz' Präsenz keineswegs endgültig vertrieben wurde. In den Gedanken Wabels, Geonoras Sohns, haben Zorn und Rachsucht einen Platz gefunden – und keiner kann sagen, wann sie ihre Macht zur Entfaltung bringen werden.

ΑΠΗΛΛΟ

DRAMATIS PERSONAE

PRAIODAN FIDIAN AVS MENDELA

Der dunkelhaarige Miltzwanziger hat mit einer Größe von 1,72 Schritt und schlankem Wuchs eine durchschnittliche Statur, die dunklen, glatten und leicht öligen Haare hat er auf Höhe der Ohren gestutzt. Der stopplige Kinnbart verleiht seinem ohnehin kantigen Gesicht mit den dominanten Wangenknochen strenge Züge, die dunklen Augen blicken stets wachsam. Fast könnte man Praiodan als attraktiven Menschen bezeichnen, doch seine etwas zu hohe, stets herrische Stimme und der stete Mundgeruch trüben den positiven Eindruck schnell. Der strebsame und karrieresüchtige Lichtbringer trägt stets das rotgoldene Ornat seiner Kirche, bei feierlichen Anlässen auch die halbhohe

Filzmütze. Die sauberen, schlanken Finger und die zarten Handgelenke zeugen ebenso wie seine helle Haut davon, dass Praiodan schon lange keine körperlichen Arbeiten mehr ausführen musste.

Tatsächlich verbringt Praiodan sein Leben seit seinem elften Geburtstag im Tempel des Götterfürsten. Die Zeiten davor waren für den damals noch Erlan gerufenen Jungen alles andere als friedlich. Als fünfter Sohn tobrischer Bauern musste er schon früh auf dem Acker arbeiten, bis die borbaradianischen Truppen das Festland erreichten und die Familie zur Flucht gezwungen war. In der strahlenden Metropole Gareth fand Erlan im Lichte des Götterfürsten Hoffnung und Zuversicht, so dass er sich schließlich für ein Noviziat entschloss. Seit seiner Priesterweihe hofft er auf eine innerkirchliche Karriere, die er mit Ehrgeiz und Tatendrang aufbauen möchte. Das Nordmärker

Intrigenspiel ist Praiodan kaum bekannt und er zeigt nur wenig Talent auf diesem Gebiet der Karrieregestaltung. So versucht der von sich recht überzeugte Lichtbringer, durch beherzte Taten auf sich aufmerksam zu machen, weshalb er auch unbedingt den Spuren zum Schrein der Heiligen Lechmin folgen möchte. Das Bewusstsein, vom höchsten aller Götter auserwählt worden zu sein, und die daraus resultierende herrische Art, die immer wieder einmal durchbricht, lassen ihn mit seinen Mitmenschen direkt und undiplomatisch umgehen: Er sieht sich als Verkörperung der göttlichen Ordnung und steht in dieser damit weit oben – auf jeden Fall aber deutlich höher als dargelaufene Marktdiebe.

Funktion: Praiodan ist eine der zentralen Figuren des Abenteuers, Auftraggeber und Problemquelle am Ende des Abenteuers. Anfangs spielt Praiodan seine Macht bewusst aus, die Helden sind von ihm abhängig. Während der Reise bemüht er sich dann um einen freundlichen Ton, auch wenn ihm das nicht immer gelingt. Bringen Sie die Helden immer wieder auf Gedanken, den herrischen Geweihte einfach im verschneiten Wald an einen Baum zu binden und ihn den Wölfen auszuliefern, woraufhin Praiodan selbstsicher auf seine Stellung hinweist und lang und breit erklärt, welcher Frevel es wäre, ihm zu schaden. Im nächsten Moment kann Praiodan die Helden dann aber auch wieder durch einen Anflug von Umgänglichkeit oder Hilfsbereitschaft überraschen. In Espenquell zeigt er sich als unnachgiebiger und wissbegieriger Ermittler. Sein Stolz macht ihn aber zu einem leichten Opfer der dämonischen Einflüsse, so dass er verbissen gegen Helmar vorgeht. Bis zum Finale sollten die Helden nicht wissen, ob sie Praiodan mögen oder hassen wollen, ob sie sich auf seine Seite stellen, gegen ihn kämpfen oder neutral vermitteln wollen.

Praiodan Fidian aus Mendena

MU 13	KL 12	IN 13	CH 12			
FF 9	GE 10	KO 11	KK 9			
Sonnenszepter: INI 8+W6		AT 10	PA 9	TP 1W+3	DK N	
LeP 28	AuP 25	KaP 26	RS 1	MR 8		

HELMAR LEVINTREU

Der Veteran bietet heute mit Ende vierzig einen traurigen Anblick: Zwar ist sein 1,86 Schritt großer Körper ungebeugt und noch immer muskulös, doch zieren ihn auch zahlreiche Narben. Der Schädel ist kahl, im dunklen, überall im Gesicht wuchernden Bart zeigen sich bereits graue Stoppeln, die fauligen Zähne sind dunkel und fehlen zu großen Teilen. Von Helmar geht ein übler Gestank aus, der rotweiße Wappenrock des Rondra-Geweihten ist schmutzig und am Saum zerschlissen. Am erschreckendsten sind aber die himmelblauen Augen, die trübe und leer Helmars tiefe Verbitterung erahnen lassen.

Der Ritter der Göttin kämpfte bereits im Ogerzug und bei Greifenfurt gegen die Orks. Seit dieser Zeit zieht er das linke Bein nach, das Leid der belagerten Bürger hat seinen Stolz gebrochen und ihn nachdenklich werden lassen. Er fühlte eine innere Leere, die seine Göttin nicht auszufüllen vermochte, weshalb er sich weitgehend zurückgezogen hat und dem Alkohol anheim fiel. Schließlich ließ er sich in der Nähe von Espenquell nieder, wo er seit fünfzehn Jahren seinen Frieden mit der Welt sucht. Doch auch der Alkohol konnte seine ständig wiederkehrenden Alpträume nicht vertreiben, auch hier ließen ihn die Schrecken des Krieges nicht aus ihren Klauen.

Helmar gilt im Dorf als harmloser Einsiedler, der in Ruhe gelassen werden möchte und nur hin und wieder die Schänke aufsucht, um sich zu betrinken und dabei von seinem Leid zu klagen.

Funktion: Die meisten Dorfbewohner bedauerten Helmar lange Zeit, doch die jüngsten Entwicklungen schüren den Hass auf ihn und sein Selbstmitleid. Den Helden gegenüber reagiert der Rondra-Geweihte zunächst ablehnend, sobald er in ihnen aber willige Zuhörer erkennt, klagt er ihnen bei einem Umtrunk in seiner Hütte sein Leid und kann dabei von vergangenen Schlachten berichten. Gerade junge und hoffnungsvolle Kämpfer kann er durch seine desillusionierten Gedanken in den einen oder anderen Zweifel treiben.

Der Kampf gegen Praiodan bestürzt ihn sehr. Er versucht möglichst lange, sich seiner Haut zu erwehren, ohne den Geweihten zu verletzen, bis das Blut seiner Wunden die dämonischen Kräfte Blakharaz'

stärken und seinen Hass schüren. Damit ist Helmar die tragische Figur des Abenteuers.

Helmar Leuintreu

MU 15	KL 11	IN 12	CH 13			
FF 10	GE 9	KO 14	KK 14			
Rondrakamm: INI 14+W6		AT 13	PA 15	TP 2W+2	DK NS	
LeP 35	AuP 35	KaP 24	RS 3	MR 6		

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Ausfall, Rüstungsgewöhnung, Wuchtschlag, Gegenhalten, Windmühle

GEONORA UND WABEL MEELTHEUER

Die 53-jährige Witwe hat sich schon in jungen Jahren zur Dorfschulzin emporgearbeitet. Obwohl sie schon immer einen leichten Flaum um die Lippen hatte und noch nie besonders schlank zu nennen war, galt sie als gute Partie. Ihre Eltern waren die reichsten Bauern des Dorfes und Geonora war stets humorvoll und aufgeweckt. Mit ihr konnte man die sprichwörtlichen Pferde stehlen und selbst bei faustdicken Lügen blieb sie stets überzeugend. Nachdem sie sogar das Lesen und Schreiben gelernt hatte, schien ihr eine erfolgreiche Zukunft sicher. Sie heiratete den schwächlichen *Ralwin*, einen frechen Trunkenbold, der ihr einen Sohn und jede Menge Sorgen schenkte. Er war alles andere als von Peraine gesegnet, die Ernten waren schwach und schließlich verjübelte er Geonoras Erbe. Sie verlor mit der Zeit nicht nur einen großen Teil ihres Haupthaars, ihren Humor und ihre Geduld, sie verbitterte und machte daraus keinen Hehl.

In ihr garte der Hass auf ihren Mann, auf die Lästler im Dorf und auf das unnütze Vieh, das zu wenig Milch produzierte und im Winter zuviel Heu fraß. Durch ihre Verbitterung bot sie den Einflüssen von Lechmins Kapelle einen idealen Nährboden. Sie ließ sich gehen, sie trug ihre Rachsucht deutlich zur Schau, sie stachelte ihre Mitmenschen an und provozierte immer wieder Streit. Schließlich stieß sie ihren Mann vom Heuboden direkt in den Komposthaufen, wo sie den Bewusstlosen anschließend erwürgte.

Einzig ihrem Sohn Wabel, einem siebzehnjährigen Jüngling, bringt sie ihre ganze Liebe entgegen. Doch sie ahnt nicht, dass ihr eigener Spross ihre verdorbene Seele geerbt hat und nur darauf lauert, die Position seiner Mutter einzunehmen. Der fahle, schlaksige und hoch aufgeschossene Junge gilt im Dorf als ruhig und besonnen, gewitzt und höflich. Doch hinter dieser Fassade steckt ein berechnender Kopf, der vorsichtig versucht, die Fäden zu ziehen.

Sobald die Helden das Dorf erreichen, werden die Meeltheuers sie misstrauisch im Auge behalten. Die beiden fühlen sich bedroht und sehen ihre Position innerhalb der Gemeinschaft in Gefahr. Sie beobachten jeden Schritt der Helden, verhalten sich der Gruppe gegenüber sehr distanziert und wiegeln schließlich die Dörfler gegen die Helden auf, um sie aus der Gegend zu vertreiben – oder notfalls zu Boron zu schicken.

Wenn Sie Werte für die beiden brauchen, können Sie sich an den Werten der Dorfbewohner auf Seite 74 orientieren.

DER BLINDE JORGE

Jorge ist ein glühender Anhänger des Praios' – seit nunmehr über 50 Jahren. Als sechster Sohn einer Nordmarker Bauernfamilie hing er in jungen Jahren aufreuerischen Idealen an, bis er im Alter von 14 Jahren geläutert wurde. Er brach bei einer Wanderung mitten im Wald in eine dunkle Höhle ein und musste dort mit gebrochenem Bein drei Tage lang ausharren, bevor er gefunden wurde. Während dieser Zeit war einzig das Licht der Praiosscheibe ein Trost für den Jungen, ein Zeichen der Hoffnung. Jorge akzeptierte die Herrschaft des Götterfürsten und das von ihm gegebene Gefüge der Welt.

Dass sein Körper bucklig und schwach wurde, konnte der fast Siebzehnjährige akzeptieren. Dass sein Haupt nur noch von einigen dünnen, weißen Strähnen bedeckt ist, dass seine Zähne ausgefallen und dass seine gichtigen Gelenke steif geworden sind, erträgt er tapfer. Nur dass sein Augenlicht erloschen ist, so dass er das gnädige Strahlen der Praiosscheibe nie wieder erblicken können wird und dass er bis zu seinem Tode in Dunkelheit gefangen ist, lässt ihn mit seinem Schicksal hadern. Doch Jorge erkennt darin inzwischen eine Zeit der

Prüfung: Er hofft auf einen Einzug ins Paradies des Herrn und so wünscht er sich seinen Tod bisweilen herbei.

Den Helden gegenüber ist Jorge mürrisch und verschlossen. Sobald er aber erkannt hat, dass Praiodan ein Geweihter des Praios ist, wird er unterwürfig bemüht sein, ihm so gut er kann beizustehen.

KAMPFWERTE

Freischärler

Streitkolben: INI 8+W6	AT 12	PA 12	TP 1W+6	DK N
Langdolch: INI 8+W6	AT 10	PA 9	TP 1W+2	DK H
Bogen: INI 8+W6	FK 17	TP 1W+6		
LeP 28	AuP 30	KO 11	RS 2	MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag und/oder weitere nach Ihrer Maßgabe

Rondred

Säbel: INI 8+W6	AT 14	PA 13	TP 1W+3	DK N
LeP 32	AuP 32	KO 12	RS 2	MR 5

Piraten

Säbel: INI 8+W6	AT 13	PA 12	TP 1W+3	DK N
LeP 29	AuP 31	KO 12	RS 2	MR 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag und/oder weitere nach Ihrer Maßgabe

Kronenhirsch (ZBA 110)

INI 8+1W6	PA 7	LeP 40	RS 1	KO 14
Stoß: DK H	AT 11	TP 1W6+2		
GS 16	AuP 45	MR 0/5	GW 9	

Beute: 110 Rationen Fleisch, Geweih, Fell oder Leder

Besondere Kampfregeln: Überrennen (6, 2W+2), Gezielter Angriff / Niederwerfen (2)

Wölfe (ZBA 188, bis zu W20+10 Tiere)

INI 9+1W6	PA 7	LeP 23	RS 2	KO 11
Biss: DK H	AT 10	TP 1W6+3		
GS 12	AuP 100	MR 1	GW 5	

Beute: 15 Rationen Fleisch (zäh), Fell (teuer)

Auerochse (ZBA 158)

INI 7+1W6	PA 5	LeP 80	RS 2	KO 18
Stoß: DK H	AT 8	TP 1W6+3		
Trampeln: DK H	AT 9	TP 3W6+3		
GS 10	AuP 30	MR 0/10	GW 12	

Beute: 550 Rationen Fleisch, Hörner, Haut (einfach), Leder (teuer)

Besondere Kampfregeln: Überrennen (9, 3W6), Niederwerfen (5, Stoß), Trampeln, großer Gegner, Raserei (5, Einhörner)

SAGEN IN KRANICK

DIE VITA DER HEILIGEN LECHMIN VON WEISEPREIN

Vor langer Zeit, noch bevor der Kaiser Raul von Gareth das Reich einte, bedeckte das Dunkle Zeitalter mit seinem Brodem aus Krieg, Seuchen und Barbarei das Land vom Perlenmeer bis zur See der Sieben Winde.

Eine finstere Zeit war es, und den Herrn Praios erzürnte die Unordnung sehr. Er schickte Plagen über die Menschen, auf dass sie sich besännen und die rechte Ordnung hielten, ein jeder in seinem Stand. Doch die Menschen wollten nicht hören und haderten untereinander und mit den Göttern.

In der Stadt Elenvina am Großen Fluss lebte zu dieser Zeit eine junge Geweihte des Götterfürsten namens Lechmin von Weiseprein. Eines Tages erschien ihr in einer Vision der göttliche Falke Ucuri und hieß sie, gen Norden zu wandern. Dort sollte sie seine Diener finden, voll so furchtbarer Macht, dass jeder zu Staub zerginge, der auch nur den allerkleinsten Makel auf seiner Seele trüge.

MAGIEVERBOT ELENVINA

Herzoglicher Erlass Nummer CXIV

Arcanum Interdictum est

Im Namen Unseres Herrn PRAIOS, Seiner Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss, Ihrer Exzellenz Pralucata von Luring-Zwillenforst und Seiner Hochgeborenen Quendan von Zweibrückenburg

geben Wir kund und zu wissen, dass allen von Madas verfluchter Kraft Durchflossenen und damit von Herrn PRAIOS Verdammten der Zutritt zur Herzogenstadt Elenvina verboten ist.

Von diesem Verbot ausgenommen ist

ad primam ein jeder Silbrenmagier, der ein Siegel einer Akademie oder eines Ordens der Sodalitas Pentagramma albae trägt,

ad secundam ein jeder Träger des Siegels der Academia Arcomagica Scholae Arcana Punimensis,

ad tertiam für sieben Praiosläufe ein jeder, der nach erfolgter Prüfung durch einen hierzu von der Wehr-Halle des Herrn PRAIOS autorisierten Examinatorius magicae amtlich erlasst und als unbedenklich eingestuft wird. Genannte Prüfung kostet einen Golddukaten. Gemäß ad tertiam Schuldete haben ständig das vom Examinatorius magicae gesiegelte Duldungsschreiben bei sich zu führen und auf Anweisung vorzuzeigen.

Fürderhin geben Wir kund und zu wissen, dass jegliches Zaubertreiben innerhalb der Mauern der Herzogenstadt Elenvina verboten ist.

Von diesem Verbot ausgenommen ist

ad primam ein jeder Träger des Siegels der Academia dominati Elenviniensis,

ad secundam ein jeder ordentlicher Lehrmeister der Academia dominati Elenviniensis,

ad tertiam ein jeder, der über einen gültigen Dispens der Academia dominati Elenviniensis verfügt. Gemäß ad tertiam Dispensierte haben ständig das gesiegelte Dispensschreiben bei sich zu führen und auf Anweisung vorzuzeigen.

Des Weiteren geben Wir kund und zu wissen, dass ein jeder, der gegen das Arcanum Interdictum verstößt, mit Strafen gemäß der Inquisitorischen Halsgerichtsordnung zu rechnen hat.

Gegeben und gesiegelt von Seiner Ehrwürdigen Exzellenz Jorgast von Voltharschen-Schleifenröchte, Erster Praeceptor von Praiosstadt, am Tage der Erneuerung des Jahres 28 Seiner Allergöttlichsten Magnifizenz Val J. von Gareth.

Die Gültigkeit des Erlasses erstreckt sich vom Tage der Unterzeichnung bis zum Widerruf.

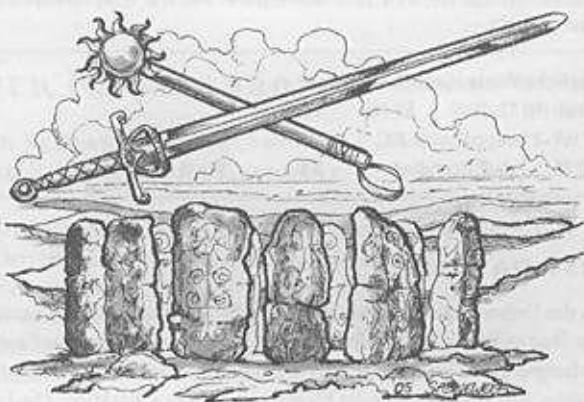
Lechmin tat, wie ihr geheßen. Sie verabschiedete sich von ihren Freunden und Weggefährten und wanderte, bis sich der Mond zweimal gewechselt hatte. So erreichte sie schließlich das Land der Orken und traf nach langen Fahrnissen als Erste der Menschen auf Gerifan, den König der Orklandgreifen. Er aber beugte das Haupt vor ihr, grüßte sie als Diener des Götterfürsten und gab ihr guten und weisen Rat.

Mit Mut und Kraft machte sich die Heilige daran, das Haus des Götterfürsten fest zu bauen und viele verirrte Seelen zum himmlischen Licht des Herrn Praios zu bekehren.

Mehrere Jahre später reiste sie in die gefallene Stadt Gareth, in der die Orken hausten, um ihre Mission dort fortzuführen. Es heißt, sie sei unter den blutigen Klingen der Schwarzpelze stolz den Opfertod gestorben, den Namen Praios' des Gerechten auf den Lippen. An der Stelle aber, an der ihr Blut auf Sumus Leib rann, wurde viele Götterläufe später die Stadt des Lichtes errichtet, die in großer Pracht und Schönheit ein Stein gewordenes Gebet an den Höchsten der Götter ist.

DER REICHE KESSEL IN WEGERICHSECK

Auf die Klugen Kaiser folgten, das weiß ein jedes Kind in den Nordmarken zu berichten, die Diener des Götterfürsten, die fortan das Reich Rauls regierten. Für die Diener der Himmlischen Leuin aber wurden die Zeiten schwer und man suchte sie allerorten im Reiche, denn ihresgleichen hatten den Thronfolger heimtückisch erstochen. Auf Burg Wegerichseck lebte zu jener Zeit, da der Lichtbote Aldec im fernen Gareth regierte, der Ritter Olbricht, den man den Ochsen nannte. Ritter Olbricht liebte die Himmlische Leuin und ihm war es zuwider, dass man ihre Diener allerorten erschlug und verbrannte. Er half den Rittern der Göttin, gab ihnen Obhut auf seiner Burg und ließ ihnen jedwede Hilfe angedeihen, die er vermochte. Die Diener des Götterfürsten fanden schon bald kein Gefallen am Treiben des Ritters Olbricht, hatte er doch auch dem Ritter Weldmar, der die Schreine und Kapellen des Götterfürsten niederbrannte, wo er sie fand, eine Heimstatt geboten. So zogen sie aus, um ihn ebenfalls zu holen und das Nest der Leuin zu schleifen. Als die Bewohner der Umgebung den Heerzug anrücken sahen, flüchteten sie mit ihren Habseligkeiten auf die Burg, wo sie sich vor Raub und Plünderung sicher wähnten. Ihre Schätze bargen sie in einem großen Braukessel, der noch heute im unterirdischen Gewölbe steht und seit dem Fall von Burg Wegerichseck vom Geist des Ritters Olbricht bewacht wird. Viele Götterläufe später stieg einmal ein Mann in der Ruine umher und kam schließlich durch ein Mauerloch in eine unterirdische Halle. Plötzlich stand der Geist des Ritters Olbricht vor ihm und zeigte, da der Knecht seinen ganzen Mut aufbrachte und nicht sogleich davonlief, auf den Braukessel, der mit Gold angefüllt war. "Nimm dir ein Goldstück", sagte der Geist, "und jeden Praioslauf kannst du wiederkommen und dir eines nehmen." Darauf war er verschwunden. Der Knecht nahm sich ein Goldstück. Das tat er auch am nächsten Praioslauf, den dritten und vierten ebenfalls und so einen ganzen Götterlauf lang. Von den Münzen hatte er sich freigekauft, einen stattlichen Hof gebaut, Äcker und Wiesen gepachtet, zahlreiches Vieh gekauft und galt im Dorf als ein großer Bauer. Bald dachte er nicht mehr daran, zu arbeiten, das konnten seine Knechte und Mägde tun, er selber ritt zu Pferd aufs Feld und gab an. Den Weg in die Burgruine allerdings machte er zu Fuß, damit niemand sein Pferd finden sollte, wenn er hinab in die unterirdische Halle stieg. In seiner Geldgier aber wollte er es noch bequemer haben und eines Praioslaufs nahm er zwei Goldstücke statt des einen gewährten. Das tat er einen ganzen Götternamen hindurch. Zuletzt wollte er einen Sack füllen, aber da schlug eine gewaltige Feuerlohe aus dem Kessel und erfüllte die Luft mit einem Schwefelgestank, dass er fast ohnmächtig zusammensank. Der Schatz mit allen Kostbarkeiten war verschwunden und blieb es für alle Zeiten, denn sein neues Versteck hat noch niemand gefunden.



AUSZÜGE AUS DEN CHRONIKEN VON ESPENQUELL

[...]

5ter Travia im Jahre 73 nach Bosparans Fall: So jubelt und jauchzet – Praios-Diener Wieghold segnete heute die kleine Kapelle am See – der Heiligen Lechmin zu Ehren. So jubelt und jauchzet!

[...]

9ter Boron 192 nach Bosparans Fall: Prakles der Weise, wie er sich nennt, hat heute Quartier bei uns bezogen. Er möchte einige Tage bleiben und am Schrein meditieren.

12ter Boron 192 nach Bosparans Fall: Prakles der Weise ist seit gestern nicht zurückgekehrt. Er will wohl noch immer am Schrein.

17ter Boron 192 nach Bosparans Fall: Ich habe heute lange nach Prakles gesucht, konnte ihn aber nirgends finden. Als ich bei der Kapelle war, fiel mir ein Leuchten auf, welches mich aber nicht mit Angst, sondern mit Zuversicht erfüllte. Auch wenn ich Prakles nicht finden konnte, bin ich mir sicher, dass gute Zeiten anbrechen werden.

[...]

17ter Boron 193 nach Bosparans Fall: Vor genau einem Jahr fiel mir das heilbringende Leuchten in der Kapelle auf und seitdem hat es tagtäglich mein Herz erwärmt. Zwar haben wir den Weisen Prakles niemals wieder gefunden, doch die Ernte war gut, die Geldbeutel füllen sich und der Baron hat uns gar alle zum Fest an seinen Hof geladen. Dieses Jahr war fürwahr ein gutes Jahr!

[...]

6ter Firun 253 BF: Oh, warum nur? Das Heiligenbild der Lechmin ist von Furcht einflößender Blässe. Haben wir den Götterfürsten erzürnt? Heute starben Jurgef und Brunna an den Pocken – damit sind es nun schon vierzehn Tote in zwei Wochen.

[...]

5. Rondra 416 BF: In was für Zeiten leben wir? Heute erflehten drei verwundete Diener der Herrin Rondra Unterschlupf in unserem Ort. Wir haben uns im Monat der Herrin dazu durchgerungen, sie bei uns aufzunehmen. Möge uns der Götterfürst unsere Milde nachsehen.

7. Rondra 416 BF: Die Geweihten kommen langsam zu Kräften – und unsere Furcht wächst. Regnete es in den letzten Tagen unablässig, kann der Blick des Herrn schon morgen unser Dorf streifen und unseren Frevel entdecken.

8. Rondra 416 BF: Am frühen Morgen haben wir die Rondra-Geweihten fort geschickt – kurz vor Sonnenaufgang haben sie unser Dorf in Richtung Osten verlassen. Doch was haben wir getan? Am Nachmittag entdeckte Josefa die Trümmer, dort wo einst die Kapelle Lechminglanz stand. Das Standbild war verschwunden – und ich fürchte, mit ihm auch der Segen, der über unseren Hütten lag. Möge unsere Tat schnell in Vergessenheit geraten!

WEITERE SZENARIENVORSCHLÄGE

DAS GEISTERSCHIFF

Ein Szenariovorschlag von
ROBERT BJÖRN ALBRECHT

Stichworte zum Szenario: Schifffahrt, Spuk
Ort: Meer der Sieben Winde
Zeit: beliebig
Helden: beliebig
Erfahrung: Einsteiger bis Erfahren
Komplexität: Spieler: niedrig / Meister: mittel

Die Meere Aventuriens sind ein gefährlicher Ort und Seeleute sind hartgesottene Gesellen. Doch manche Geschichte lässt selbst die Veteranen der Wogen erschauern. Es sind Erzählungen von Nebel und Vollmondnächten, von Schiffen ohne einen Mann Besatzung, die wie von Geisterhand ihren Kurs durch Wellen und Wogen nehmen.

VOR BEGINN DES ABENTEUERS

Das Geisterschiff ist für alle Helden niedriger und mittlerer Erfahrung geeignet, die keine unüberwindbare Aversion gegen die Seefahrt haben. Seefahrerische Talente in der Gruppe sind nützlich, aber nicht zwingend.

Als Startort geht das Abenteuer von Havena aus. Mit leichten Änderungen sind auch andere Häfen Aventuriens denkbar. Sei es als Handelsreisende, Boten, als Glücksritter oder als Seeleute – warum die Helden an Bord eines Schiffes gehen, sei der Phantasie des Spielers und den Hintergründen der Helden überlassen.

Der Verlauf der Ereignisse und die Vielzahl möglicher Einstiegsmotivationen machen es auch möglich, in diesem Abenteuer eine Gruppe zusammenzuführen, deren Helden sich noch nicht vorher kennen.

AN BORD DER *LYNGWYN*

Die *Stern von Lyngwyn* ist eine Karavelle und als Handelsschiff konzipiert. Sie ist schnell, hat aber nicht allzu viel Stauraum. Deswegen handelt Kapitänin *Seola ni Soulan* bevorzugt mit begehrten Schmuggelwaren. Die *Lyngwyn*, wie der Segler kurz genannt wird, hat 25 Mann Besatzung. Darunter sind der aus Thorwal stammende hünenhafte Steuermann *Eigir Tuskarson*, der dicke, glatzköpfige Schiffkoch *Mboro* (ein Moha), das freche Schiffsmädchen *Finnya* und *Wulhelm von Crumold*, der erste Offizier.

Es ist der 5. Rondra 1029 BF, als die *Lyngwyn* Havena mit Ziel Nostria und Olport verlässt. An Bord sind feines Glas, beste Büten, Tuche und Salz – und die Helden.

Ein Sturm zieht auf

Gegen Mittag des zweiten Reisetages verdunkelt sich der Himmel im Westen zunehmend. Das Wetter ändert sich schnell. Nach einer Stunde ist der Himmel wolkenverhangen und der Wind stürmisch, nach zwei Stunden scheint die Nacht hereingebrochen und die See tobt im Sturm.

An Bord wird alles verstaubt und festgebunden. Die Mannschaft hangelt sich an Seilen über das Deck. Manch einer kann nur mit knapper Not an Bord gehalten werden. Nach rund einer Stunde im Sturm geschieht das denkbar Schlimmste: Der Hauptmast bricht. Die *Lyngwyn* bekommt Schlagseite. Einige Besatzungsmitglieder versuchen sich in das Beiboot zu retten oder sich zumindest an Fässern und Trümmern festzuhalten. Dann dringt das Wasser durch die Ladeluken und das Schiff sinkt. Auch die Helden landen nun im Wasser, wenn sie es vorher nicht zum Beiboot geschafft haben.

SCHIFFBRUCH

Es ist keine leichte Übung, sich an eine Planke klammernd oder an Bord des winzigen Beibootes einen Sturm zu überstehen. Das Wasser ist kalt (auch im Hochsommer) und zehrt an den Kräften der Helden. Einige Proben auf *Schwimmen* und Konstitution sind hier angemessen und werden umso schwerer, je mehr der Held am Körper trägt. Wer versagt, schluckt Salzwasser und büßt zunächst Ausdauer- und schließlich auch Lebenspunkte ein. Gegen Ende des Sturmes, nach mehreren Stunden, sollten sich alle Helden und die erwähnten Besatzungsmitglieder *Eigir*, *Mboro*, *Wulhelm* und *Finnya* an Bord des Beibootes befinden.

DAS SCHIFF IM NEBEL

Nach dem Sturm befindet sich das Boot weit vor der Küste. Wolken verhindern eine genaue Positionsbestimmung. Der Sturm kann das Boot an nahezu jeden Ort vor der nostrisch-albernischen Küste getrieben haben.

Die erste Nacht bleibt bewölkt. Die See ist ruhig. Mit dem Morgen zieht Nebel auf und hält sich den ganzen Tag. Allmählich dürften auch Hunger und vor allem Durst den Helden zu schaffen machen. Erst als der Morgen zum zweiten Mal nach dem Sturm graut, kann der Held mit der höchsten *Sinnenschärfe* einen Umriss im Nebel ausmachen: ein Schiff.

DER GEIST DER MEERSCHAUM

Beim Spuk der *Meerschaum* handelt es sich um einen Schutzgeist der Moha. Seine Existenz ist mit dem Totempfehl verbunden, den er bewacht. Der Geist kann sich nur in einem kleinen (schiffsgroßen) Radius um das Artefakt bewegen und versucht alle Unbefugten aus dem 'heiligen' Areal zu vertreiben oder zu töten. Dazu kann er in den Leib von Toten schlüpfen und verleiht ihnen größere Kraft. Daher begann der Spuk auch erst mit dem zufälligen Unfalltod eines Schiffsjungen. Wie bei einem Untoten ist ein von dem Geist besessener Körper im Kampf zu vernichten. Nach einer kurzen Pause fährt der Geist jedoch in den nächsten Leib (wenn er einen findet, der nicht vollkommen zerstört ist). Wie in vielen mohischen Kulturen üblich, sammelt der Geist die Körper erschlagener Feinde als Trophäen und hat sich dafür die Bilge ausgesucht. Der Geist ist intelligent genug, um taktisch geschickt vorzugehen. Ein Verhandlungspartner mit Gesprächspotential ist er nicht.

Mögliche Werte eines Besessenen

Säbel:	INI 12+1W6	AT 16	PA 8
TP	1W+9 (wegen hoher KK)	DK N	
LeP	35	AuP unendlich	RS 1 KO 15

"IST DA WER?"

Als das Beiboot näher herankommt, ist eine alte Karracke zu erkennen. Am Bug steht der Name des Schiffes: *Meerschaum*. Die Takelage ist schlampig geknüpft, das Steuer verwaist und niemand an Bord zu erkennen. Auch auf die Rufe der Helden erfolgt keine Reaktion. Die Lage der Helden lässt nicht viele Alternativen zu, als an Bord zu klettern. Auch wenn sie sich an Bord umschaun, ist dort niemand zu finden. Eine genauere Untersuchung fördert unter anderem folgende Details zu Tage:

● Es gibt drei Offizierskajüten, darunter die des Kapitäns, eine Messe, einen Mannschaftsschlafsaal, Geschütznischen auf jeder Seite, eine Kombüse, mehrere Lagerräume für Vorräte, Ladung, Segel etc., eine Tischlerei und eine Waffenkammer.

- In der Kombüse befinden sich noch essbare Lebensmittel.
- Die Bilge (der unterste Teil im Innenraum des Schiffes), die durch einen der Frachträume zu erreichen ist, steht hüfthoch unter Wasser. Hier hat der Geist der *Meerschaum* sein 'Versteck'. Wie ein mohischer Krieger bringt er die Körper(-teile) seiner Opfer als Trophäen hierher. Viele der Toten treiben im oder unter Wasser.
- Waffen liegen überall im Schiff verstreut. Ebenso finden sich eingetrocknete Blutflecken und andere Kampfspuren.
- Das Beiboot der *Meerschaum* ist nicht mehr vorhanden.
- In einer abgeschlossenen Schublade in der Kapitänskajüte liegt das Logbuch der *Meerschaum* (siehe **Das Logbuch**, unten).
- Die *Meerschaum* hat Wein, Porzellan und verschiedene 'Kunstgegenstände' aus dem Süden geladen. Einige Kisten im Laderaum sind aufgebrochen (unter anderem die mit einem mohischen Totempfehl).
- An Bord sind oft Geräusche zu hören, bei denen nicht klar ist, ob sie vom natürlichen Ächzen des Holzes stammen, von den Helden selbst verursacht wurden oder ob noch jemand anderes an Bord ist.

VERSCHWUNDEN – EINE ANREGUNG ZUM VERSTECKSPIEL

Ein Schiff ohne Besatzung, Spuren eines Kampfes – wenn die Gruppe weiter im Schiff vorgeht, wird sie wahrscheinlich sehr vorsichtig sein und zusammenbleiben. Dennoch gibt es ein paar Tricks, um einzelne Gruppenmitglieder herauszupicken. Dabei darf auch die eine oder andere Meisterperson ihren Flug über das Nirgendmeer antreten. Einzig Mboro wird später noch gebraucht.

- **Aus dem Nichts:** Die Kraft, die der Geist seinem Gastkörper verleiht, macht Angriffe auch an unerwarteten Stellen möglich – durch die Planken des Fußbodens zum Beispiel. Etwas packt den Helden und reißt ihn eine Etage nach unten.
- **Eingestürzt:** Ein paar Kisten stürzen um und trennen den vordersten oder hintersten Helden von der Gruppe.
- **Unter Wasser:** Die Bilge des Schiffes steht hüfthoch unter Wasser. Der Geist braucht keine Atemluft, kann sich also unter Wasser bewegen.
- **Dunkelheit:** Das Licht der Helden erlischt und muss neu entzündet werden. Der Augenblick reicht für einen Angriff aus der Dunkelheit.
- **Bedürfnis:** Auch Helden müssen mal, und wer sein Geschäft nicht in aller Öffentlichkeit verrichten will, muss sich wohl vom Rest der Gruppe trennen.

DAS LOGBUCH

Die Kapitänskajüte liegt im Heck. Auf dem Boden liegt ein Teppich mit Blutflecken, verstreute Karten und Navigationsgeräte deuten auf einen Kampf hin. Aus den Karten lässt sich der Kurs der *Meerschaum*

von Al'Anfa über Kuslik und weiter nach Norden rekonstruieren. Der Schreibtisch ist abgeschlossen. In ihm finden sich neben allgemeinen Schreibutensilien Frachtpapiere und das Logbuch. In den Frachtpapieren ist der Totempfehl als "außerordentlicher Kunstgegenstand mohischer Herkunft" gelistet.

Aus dem Logbuch geht eine Chronologie der Ereignisse hervor. Nach Al'Anfa verlief die Fahrt planmäßig. Erst als nach dem Ablegen in Kuslik ein Schiffsjunge von der Takelage stürzte und starb, überschlugen sich die Ereignisse. In der nächsten Nacht verschwand die Leiche des Jungen, dann weitere Besatzungsmitglieder, stets einzeln und meist bei Nacht. Der Kapitän glaubte an Verbrechen und ließ die Waffen der Besatzung einsammeln. Als immer mehr Menschen verschwanden und verstümmelte Leichen aufgefunden wurden, flohen mehrere Matrosen mit dem Beiboot. Mittlerweile benutzte der Kapitän die Formulierung "etwas, das umgeht". Er gab die Waffen wieder aus und ließ das Schiff durchsuchen. Dabei wurden in der Bilge mehrere Leichen gefunden und mehrere Untote vernichtet. Doch das Unglück ließ sich damit nicht aufhalten. Die letzten Seeleute verschanzten sich mit dem Kapitän in dessen Kajüte. Hier enden die Aufzeichnungen.

FIPALE

Spätestens mit dem Fund des Logbuches können die Helden einschätzen, womit sie es zu tun haben. Der Moha Mboro kann das Wissen beisteuern, dass der Geist an seinen Totempfehl gebunden ist und immer wieder neue Körper besetzen kann. Nun gilt es die Möglichkeiten durchzugehen, wie man der Situation Herr werden kann:

- **Die harte Tour:** Die Helden versuchen alle Leichen zu vernichten, um dem Geist keinen Körper zu lassen. Dabei sind sie natürlich angreifbar und das Vorhaben ist hart an der Grenze eines Boronrevels.
- **Totempfehl zerstören:** Wird der Pfehl vernichtet, vergeht auch sein Geist. Dieser wird das natürlich zu verhindern suchen, und der Pfehl aus Eisenholz ist nicht leicht zu zerstören.
- **Flucht:** Die Helden fliehen mit dem Rettungsboot, mit dem sie hierher gekommen sind. Damit wäre das Problem allerdings nicht gelöst und das Überleben in dem Boot auf hoher See ungewiss.
- **Exorzismus:** Dies wäre wahrscheinlich die sicherste Lösung, falls es entsprechende geweihte oder magiebegabte Helden gibt.
- **Versenken:** Eisenholz ist schwer, und mit weiteren Gewichten daran lässt es sich im Meer versenken. Da der Geist an den Pfehl gebunden ist, muss er mit ihm in die Tiefe. Der Transport durch den Frachtraum, mit der Seilwinde und über Deck ist aber nicht leicht. Wahrscheinlich fallen den Spielern noch weitere Möglichkeiten ein. Sind sie plausibel, gibt es keinen Grund, nicht darauf einzugehen. Allzu leicht sollte es den Helden jedoch nicht gemacht werden, schließlich sollen die 200 AP am Ende des Abenteuers wohlverdient sein.

DER RÄUBERGRAF

Ein SzenarioVorschlag
von Robert Björn Albrecht

Stichworte zum Szenario: Wildnis, Kampf, Heimlichkeit, List
Ort: Gundelwald, Abagund, Burg Bredenhag
Zeit: ab 1028 BF
Helden: beliebig
Erfahrung: erfahren
Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel

Weite Teile Albarnias sind von den Truppen Isoras und des Herzogs der Nordmarken besetzt. In diesen besetzten Teilen regt sich Widerstand. *Cullyn ui Niamad*, genannt der Räubergraf von Abagund, ist eines der Ärgernisse, die seinem Gegenspieler Graf *Jast Irian Crumold* das Leben schwer machen. Von seiner Burg im Gundelwald und von zahlreichen kleinen Verstecken aus führt er Überfälle und Angriffe durch. Kein Wunder, dass Graf *Jast* nichts unversucht lässt, des Räubergrafen habhaft zu werden.



Heldentaten sind im albarnischen Krieg auf beiden Seiten möglich. Doch für dieses Abenteuer werden Helden benötigt, die zur Sache der Königin, ihrer Vasallen und der Aufständischen stehen.

WEGE INS ABENTEUER

Was genau die Helden veranlassen könnte, mit den Rebellen im Gudelwald in Kontakt zu treten und sich auf deren Seite zu schlagen, sollte sich aus deren Spielhintergrund ergeben. Die folgende Aufzählung mag die eine oder andere Anregung beinhalten.

● **Boten:** Königin Ingher ni Bennain hat ein Interesse am Kampf der Rebellen in den besetzten Gebieten. Um diese effektiv einsetzen zu können, muss sie aber Verbindung zu den verschiedenen Rebellengruppen haben. Die Helden können Überbringer einer geheimen Botschaft, von Geld oder Waffen sein.

● **Vergeltung:** Einer oder mehrere der Helden haben einen Angehörigen, Hab und Gut oder einen Freund durch die Besatzer/ den Grafen von Bredenhag verloren. Sie wollen sich den Rebellen anschließen, um mit ihnen zusammen Vergeltung zu üben.

● **Quid pro quo:** Einer der Helden weiß, dass der Graf von Bredenhag die Vernichtung seines Rivalen Cullyn plant. Er ist dem Räubergrafen oder einem Rebellen in dessen Gefolge aus früheren Zeiten noch etwas schuldig und will diese Schuld nun abgeben.

● **Söldner:** Die Helden standen in Lohn und Brot des Bredenhager Grafen und wurden darum geprellt. Nun wollen sie sich mit Gewalt holen, was ihnen zusteht. Die besten Aussichten haben sie dabei im Bund mit den Rebellen, denn der Feind meines Feindes ist mein Freund.

Welcher Grund auch immer zu den Helden passt, im Ergebnis sollte sich die Gruppe auf dem Weg durch das Abagund befinden, mit dem Wunsch, sich den Rebellen des Räubergrafen anzuschließen.

DIE BEWÄHRUNG

Die Helden sind auf ihrer Reise durch das südliche Abagund, als sie Zeugen einer besonderen Szene werden: Bei einer Gehöftgruppe haben eine Hand voll gräflicher Gardisten die Bewohner in einer Scheune zusammengetrieben. Nähern sich die Helden, erfahren sie, dass die Gardisten einen Rebellen unter den Bauern vermuten und drohen, ein junges Mädchen aufzuhängen, sollten die Bauern diesen nicht verraten. Gerade als die Helden die Szene erreichen, offenbart sich der Rebell – ein junger Bursche – und bekommt nun seinerseits den Strick um den Hals. Für die Helden ist das die Gelegenheit, zu beweisen, auf wessen Seite sie stehen.

UNTER RÄUBERN

Der gerettete Rebell heißt *Angus ni Liam*. Nachdem er vom Anliegen der Helden erfährt, führt er sie mit verbundenen Augen in den Wald. Auf einer Lichtung treffen sie den Räubergraf Cullyn ni Niamad. Die Helden müssen einige Fragen über sich ergehen lassen, bevor man sie für vertrauenswürdig hält und in eines der Verstecke führt. Das Lager besteht aus halb in der Erde vergrabenen Hütten und Plattformen in den Bäumen. Rund zwei Dutzend Kämpfer halten sich hier auf. Deren Spektrum reicht vom bewaffneten Bauern bis zum erfahrenen Krieger und Veteranen.

In den folgenden Tagen können sich die Helden an mehreren Spähtrupps beteiligen. Sie werden aufgefordert, bei einem Überfall auf den Versorgungstrass einer kleinen nordmärkischen Garnison mitzumachen. Dadurch will der Räubergraf ihre Vertrauenswürdigkeit auf die Probe stellen.

EINE FALLE

Die Helden sind nicht die einzigen Neuankömmlinge im Lager. Die junge Wilddiebin *Scanalin ni Fergus* entging nur knapp einer Patrouille des Grafen von Bredenhag, die sie ertappt und gejagt hatte. Scanalin will von einem Transport von Steuergeldern erfahren haben, der in den nächsten Tagen durch das Gebiet des Räubergrafen führt. Der eilig geplante Überfall läuft in eine Falle. Die zwei Wagen des Transportzuges sind voll mit Gardisten des Bredenhagers. Viele Rebellen sterben. Scanalin, die als Verräterin die Falle arrangiert hat, nutzt die Gelegenheit, sich abzusetzen. *Angus ni Liam* wird von den Gardisten gefangen genommen und nach Bredenhag geschafft.

PACH BREDEPHAG

Jeder weiß, dass *Angus* in Bredenhag hingerichtet werden soll. Was schlimmer ist: *Angus* kennt alle Verstecke von Waffen, alle geheimen Lager und den Weg nach Burg Abagund. Wenn er unter der Folter auspackt – eine Frage der Zeit –, ist die Rebellion im Abagund in Gefahr. Also gibt es nur eine Lösung: *Angus* muss befreit werden, und zwar schnell.

Bredenhag und die Burg Graf Jast Irians sind gut bewacht. Hinein führt nur die List. Hier einige Möglichkeiten:

● Die Helden verkleiden sich als Theatertruppe, die am Hofe des Grafen spielen will. Dieser ist kein Freund der schönen Künste. Aber etwas Truppenunterhaltung im Burghof hebt die Motivation.

● Die Bauern der Umgebung müssen Bredenhag regelmäßig mit Vorräten beliefern. Die Bauern selbst kommen zwar nie unbewacht in die Burg, aber in einem großen Fass kann sich der eine oder andere Held verstecken.

● Der Klassiker: bei Nacht und Nebel mit dem Wurfanker über die Mauern – die der Stadt und die der Burg. Riskant, aber nicht unmöglich.

● Die Helden kleiden sich in erbeutete Wappenröcke nordmärkischer Soldaten, die eine (fiktive) Botschaft an den Grafen zu überbringen hätten. Dies geht so lange gut, bis jemand anwesend ist, der die eilig erfundene nordmärkische Garnison besser kennt als die Helden.

IM KERKER

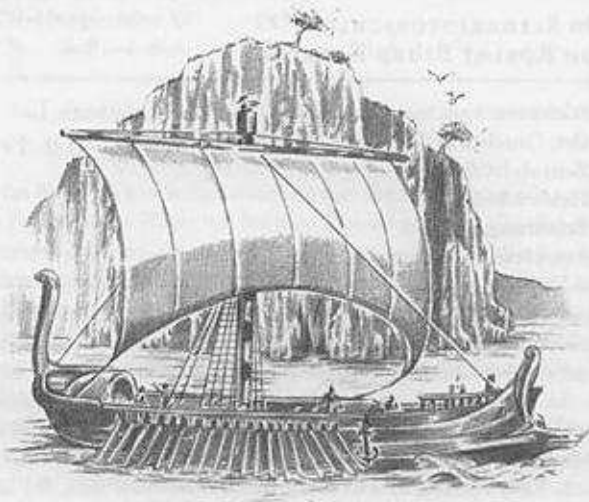
Burg Bredenhag liegt in der Mitte der gleichnamigen Ortschaft. Wie die meisten Burgen besteht sie aus Torhaus, Haupt- und Wirtschaftsgebäude, Bergfried und Mauern. Der Kerker liegt unter dem Bergfried. Diese Information liefern das Gesinde oder einer der über dreißig Gardisten, die die Besatzung der Burg bilden.

Schaffen es die Helden, sich an Gardisten und Kerkerwachen vorbei bis in die Verliese zu schleichen, finden sie dort *Angus*. Der Rebell ist geschwächt und verletzt und gesteht den Helden mit heiserer Stimme, dass er unter der Folter sein Wissen weitergegeben hat. Einzelheiten wurden vom Grafen in einer Karte verzeichnet, die nun in dessen Gemach liegt.

DIE KARTE

Das Gemach des Grafen liegt in den oberen Bereich des Hauptgebäudes. Vor der Tür stehen zwei Wachen. Die Helden können diese entweder mit einer List fortlocken oder in bester Fassadenklettertradition über die Mauer und das Fenster eindringen. Kaum konnten sie aber die gesuchte Karte auf dem Sekretär finden, werden sie überrascht: *Scanalin ni Fergus* sucht aus anderem Grund das Gemach des Grafen auf und stößt auf die Helden. Diese müssen nun nicht nur die Verräterin überwinden, sondern sich auch noch durch die Gänge der jetzt alarmierten Burg schlagen – bevor die Zugbrücke hochgezogen wird.

Haben die Helden Erfolg, gebührt ihnen als Lohn nicht nur das nackte Überleben, sondern auch **250 AP** und spezielle Erfahrungen nach Ermessen des Meisters.



DAS VERSCHWUNDENE SCHIFF

Ein Szenariovorschlag von Carsten-Dirk Jost

Stichworte zum Szenario: Wildnis, Reise, Diplomatie
Ort: Harben, Windhag
Zeit: ab 1027 BF
Helden: beliebig
Erfahrung: erfahren
Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel

EINSTIEG UND AUSWAHL DER HELDEN

Das Szenario beginnt in der Hafenstadt Harben, der Hauptstadt der Markgrafschaft Windhag, und führt die Helden im Rahmen einer Suche nach einem verschwundenen Schiff in die Wildnis des Windhags. Auf der gefährlichen Reise müssen sich die Helden mit diversen Schwierigkeiten auseinandersetzen, um am Ende ihrer Reise den Bewohnern der Region bei der Vertreibung einer gefährlichen Piratenbande beizustehen.

Für die Helden mag Harben ein Hafen auf ihrer Reise an der aventurischen Westküste sein oder sich als ein sicherer Zufluchtsort vor Piraten und Freibeutern erweisen. Vor Ort bestehen gute Möglichkeiten, in den Dienst der Statthalter des Markgrafen *Cusimo Garlischgrötz von Grangor* zu treten.

Für das Szenario empfiehlt es sich, dass zumindest einer der Helden das westliche Mittelreich als sein Heimatland betrachtet. Die anderen Helden sollten der Region Sympathien entgegenbringen und verantwortungsvolle Abenteurer sein. Für den Handlungsverlauf sind Erfahrung in der Wildnis und im Kampf notwendig. Des Weiteren sollte ein Magiekundiger unter den Helden sein. Ein Geweihter der Zwölfgötter würde die Heldengruppe sicher bereichern.

Eine Beschreibung von Harben und der Markgrafschaft Windhag befindet sich in der Spielhilfe *Am Großen Fluss* ab Seite 94.

DAS GESCHEHENE

Piratenkapitän *Reiss* und seiner Bande ist es gelungen, nachts eine Schivone des Markgrafen und Herzogs von Grangor zu entern und eine Schatulle mit wertvollem Schmuck zu rauben. Dieser Schmuck des Herzogs war ein Teil des Brautschmucks für seine Gemahlin *Heldora Grimberta vom Großen Fluss*. Bei der Verfolgung der dreisten Piraten beschwört der im Dienste des Markgrafen stehende Magier *Omar ibn Kalid* einen mächtigen Luftschinn, um das Piratenschiff an der Flucht zu hindern. Doch anstatt zu seinem Herrn befördert der magische Helfer das Schiff in den unzugänglichen südlichen Windhag. Um dem Zorn des Markgrafen zu entgehen, setzt sich der furchtsame Magus mittels eines TRANSVERSALIS aus Harben ab und überlässt seine Scholarin *Amatheia Seruicis* sich selbst. Vor seinem Verschwinden eröffnet er ihr, dass die Rückführung des verschwundenen Schiffes ihre Abschlussprüfung sei.

IN HARBEN

Bei einem Rundgang durch die Gassen von Harben treffen die Helden auf die junge verzweifelte Scholarin, die nach einem Ausweg aus ihrer misslichen Lage sinnt. Kurzerhand spricht die angehende Maga die Helden an, um die erfahrenen Recken um Hilfe zu bitten. In diesem Moment wird die Gruppe von Stadtgardisten umringt, die nach dem geflohenen Magus und seiner Schülerin Ausschau gehalten haben. Höflich, aber bestimmt werden die Helden und *Amatheia* zur Stadtvögtin *Haldana Ismena von Streitebeck* gebracht, die darauf drängt, die Scholarin für die Verfehlungen ihres Meisters im Kerker büßen zu lassen. Alle nicht-horasischen Helden werden von der Stadtvögtin ob ihrer möglichen Verwicklung in diese Ungeheuerlichkeit streng befragt.



Nur dem Eingreifen des Burggrafen *Kühnbrecht von Grötz*, der das Vorgehen der Stadtvögtin offen missbilligt, ist zu verdanken, dass die unschuldige *Amatheia* nicht in den Verliesen Harbens schmachten muss, wenn sie sich an der Rückführung des verlorenen Schmuckes beteiligen wird. Er bietet jedem Helden 15 Dukaten, wenn er sich der gefährlichen Suche nach dem verschwundenen Schiff anschließt, um die geraubte Schatulle zu bergen. Bevor die Helden ihre Reise beginnen können, müssen alle einen Schwur ablegen und ihren Auftrag schriftlich bestätigen. In Harben gilt es nun, Informationen über das verschwundene Schiff einzuholen und sich auf die gefährvolle Reise ins Gebirge ordentlich vorzubereiten.

KAPITÄN REISS UND SEINE BANDE

Schon seit vielen Jahren kreuzt der Pirat *Reiss* mit seiner Karavelle *Harpyie* durch das Meer der Sieben Winde, um Kaufahrer und unbefestigte Küstenorte zu überfallen. Der brutale und gewissenlose Pirat trägt einen roten Mantel und einen goldenen Sklaventod, den er gut zu führen versteht. Sowohl seine Mannschaft als auch seine Opfer fürchten seine Rücksichtslosigkeit und Rafligier. Seine Piratenkaravelle wurde mit roten Segeln getakelt und beherbergt mehr als dreißig Piraten. Der verwirte Luftgeist trug die Karavelle über Harben entlang des Flusses *Bleiche* in das Grenzgebiet der Baronien *Südthag*, *Ostthag* sowie der Landmark *Wettershag*, wo er das Schiff in einem unzugänglichen Tal absetzte.

DIE REISE

Sobald die Helden Harben verlassen, erleben sie das wilde Gesicht des Windhags. Ohne gute Ausrüstung und einen ortskundigen Führer wird es die Heldengruppe schwer haben. Die Abenteurer müssen dem Verlauf der *Bleiche* folgen, die aufgrund eines hohen Anteils gelösten Kalkes milchig weiß schimmert und deren Wasser ungenießbar ist, so dass einzig seltene Krustentiere in ihr überleben können. Da das Flussbett in einer tiefen Schlucht liegt, ist der direkte Weg nicht immer möglich.

Der Windhag ist nur dünn besiedelt, daher werden den Abenteurern nur wenige Reisende begegnen, die Fremde misstrauisch beäugen. Vereinzelt können die Spieler Holzfällern, Flößern und Steinbrechern begegnen, die, auf das fliegende Schiff angesprochen, auf den Gipfel des *Berges Pilger* zeigen.

Die wenigen Felder und Dörfer sind von hohen Hecken aus Rosen und Schwarzdorn umgeben, um sie vor den widrigen Winden, die die Region häufig heimsuchen, zu schützen. Eine Beschreibung der Windhager Sitten und Lebensweisen findet sich in der Spielhilfe *Am Großen Fluss* ab Seite 94.

BEGEGNUNGEN UND GEFAHREN

- **Westwinddrachen:** Eine Schar Westwinddrachen gleitet von den Gipfeln der Berge herab und fliegt durch das Tal der Bleiche zu seinen Fischgründen. Solange die Helden sich nicht mit den Drachen anlegen, besteht keine Gefahr.
- **Die Wanderpredigerin:** Auf ihrem Weg begegnen die Helden der nur 8 Spann großen, aber ausdrucksstarken und charismatischen Boron-Geweihten *Udha Kalkner* (bekannt aus dem Abenteuer *Drachendom 66*), die den Segen der Gebeinfelder des südlichen Windhags erneuern will. Der Herr Boron wird von den Windhagern auch Traumweber und der Unwissbare genannt.
- **Der Geode Greifax Windmeister:** Auf einer Bergkuppe können die Abenteurer einen Angroscho erspähen, der aufmerksam das Wetter beobachtet. Sollten die Helden sein Misstrauen überwinden können, ist er ein hilfreicher Verbündeter (AGF 179).
- **Harpyien:** Sobald die Helden das Quellgebiet der Bleiche erreicht haben, werden sie von einigen Harpyien (ZBA 108) belästigt, die auf der Suche nach einem stattlichen Bräutigam sind.
- **Wegelagerer:** Mancher Windhager hofft sein schweres Los mit dem Räubertum verbessern zu können. An einer unzugänglichen Stelle werden die Helden von einer Räuberbande überfallen, die sich aus drei Menschen und zwei Orks vom Stamm Ramuchai zusammensetzt und den Reisenden einen Wegezoll abzupressen versucht. Unvorsichtige Wanderer bekommen in der Nacht Besuch von einer Hand voll Goblins, die Proviant und leichte Waffen zu stehlen gedenken.
- **Die Dryade:** Den Bergwald südlich von Vattenberg bewohnt die Dryade *Valinora*, die Fremde und Einheimische gerne von ihrem Wald fernhält. Sobald sich die Piraten daranmachen, ihren Wald für die Gewinnung von Bauholz zu roden, wird sie den Helden im Rahmen ihrer Mittel beistehen.
- **Wilde Tiere:** Auf ihrer Suche durchquert die Gemeinschaft das Revier einer erfahrenen Berglöwin, die die Gruppe aufmerksam beobachtet. Eine Höhlenpantherin wird ihre Zuflucht, in der sie gerade Junge aufzieht, vehement gegen Eindringlinge verteidigen.
- **Die Natur:** Eine nicht zu unterschätzende Gefahr sind die Wetterumschläge, insbesondere Kälteeinbrüche, die sich ohne Ankündigung ereignen und unvorsichtige Wanderer überraschen können. Bei ihrer Suche müssen die Helden Trampel- und Wildpfaden folgen, da es keine festen Wege gibt. Bei der Überquerung von Hügeln, Bergen und Felswänden ist eine Seil- und Klettergemeinschaft sinnvoll. Unbedingt gilt es, auf Steinschlag und Lawinen zu achten.

FREI WIE EIN VOGEL

Ein Szenariovorschlagn von STEPHANIE VON RIBBECK

Stichworte zum Abenteuer: Helden als Räuber oder Freiheitskämpfer
Ort: Albernia (Baronie Ottertal)
Zeit: ab 1028 BF
Helden: Albernia-freundlich
Erfahrung: Einsteiger
Komplexität: Spieler: hoch / Meister: hoch

Der Krieg zwischen nordmännisch-reichstreuen Besitzern und aufgehenden Alberniern ist die ideale Kulisse für eine Heldengruppe, die eine Abenteuerkampagne nach dem Vorbild der Sagen um Robin Hood und seine Gefährten im Sherwood Forest erleben will. Wichtig ist, dass keine Meisterfigur die Rolle des edlen Räubers übernimmt und den Helden nur einzelne Kommando-Aufträge erteilt. Vielmehr sollten die Spieler selbst Pläne aushecken dürfen, wie ihre Helden den Nordmännern eins auswischen können, und die Helden sollen auch den Ruhm dafür ernten dürfen, dass sie von den Reichen nehmen und den Armen geben.

Somit gibt es keinen linearen Handlungsstrang. Gehen Sie auf Ideen der Spieler ein und improvisieren Sie. Lassen Sie die Helden handeln und die Meisterpersonen reagieren. Alles, was möglich erscheint, sollte eine reelle Chance haben, auch wenn es unerwartet ist und

VATTENBERG

Nach einer mehrtägigen mühsamen Reise haben die Helden den Pass unterhalb des Pilger-Gipfels hinter sich gebracht und blicken nun in mehrere Täler. In einem davon können sie bei guter Sicht das verschwundene Schiff entdecken. Zum Erstaunen der Helden ist es ganz geblieben. Etwa eine halbe Meile nördlich des Schiffes liegt das Dorf *Vattenberg*. Die Junkerin *Sabea von Bilgraten zu Vattenberg* bewohnt mit ihrer Familie ein befestigtes Haus mit einem hohen Turm auf einer Höhe östlich von Vattenberg.

DIE BERGUNG

Die Bergung des Schmuckes gestaltet sich schwierig, da die Piratenbande um Kapitän Reiss und seinem ersten Maat *Joern Keitelson* den Absturz überlebt hat. Der Kapitän hat mit seinen etwa 20 verbliebenen Schergen Vattenberg besetzt und hält sowohl die Kinder des Sippenältesten als auch die Familie der Junkerin auf Haus Vattenberg gefangen, um die Einwohner auszubeuten. Während er eine Hand voll Piraten zwecks Plünderung weitere Höfe und Täler heimsuchen lässt, plant Reiss, sein Schiff zu reparieren. Er hat den irrwitzigen Plan gefasst, das Schiff von seinen Leuten und einheimischen Arbeitern über die Berge in Richtung Meer schleppen zu lassen. Die Helden haben nun entweder die Möglichkeit, Reiss' Schätze heimlich aus Haus Vattenberg zu bergen oder die Piraten mit Hilfe der Bewohner zu vertreiben. Ein offener Konflikt ist aussichtslos, vielmehr könnten sich die Helden von den Piraten anheuern lassen, um ungestört die Geiseln zu befreien und die Anführer der Halsabschneider auszuschalten. Eine weitere Möglichkeit wäre es, sich an andere Adlige, Sippevorsteher und bereits vertraute Personen wie den Geoden Greifax zu wenden, um Unterstützung zu erlangen. Sobald Kapitän Reiss und sein Maat Joern überwunden wurden, setzen sich die verbliebenen Piraten mit ihrer Beute ab.

AUSKLANG

Sobald die Helden nach Harben zurückgekehrt sind und den geraubten Schmuck abgegeben haben, erhalten sie die versprochene Belohnung. Für die Lösung des Piratenproblems händigt ihnen der Burggraf 10 Dukaten Prämie pro Held aus. Für die gefährliche Reise und die Piratenhatz sind 100 bis 200 Abenteuerpunkte angemessen.



tollkühn klingt. Weiter unten finden Sie einige mögliche Episoden skizziert, die Sie in Ihre Kampagne einflechten können.

AUSWAHL DER HELDEN

Die Helden sollten möglichst aus Albernia stammen oder eine enge Bindung an dieses Land haben. Dabei sollte sich der Großteil der

Heldengruppe vor allem den einfachen Menschen verbunden fühlen, die unter beiden Kriegsparteien (Königin Invher und Herzog Jast Gorsams jeweiligen Anhängerscharen) gleichermaßen leiden, wenn die Steuern steigen, die Händler fernbleiben und die Heere durch die Felder trampeln.

Da die Helden sich, sobald sie einmal als Rebellen oder Räuber aufgefallen sind, sowieso verstecken und verkleiden müssen, sind neben den in der Gegend lebenden Menschen, Zwergen und Auelfen auch Goblins, Halborks und sogar Orks spielbar (vorausgesetzt, der Rest der Heldengruppe akzeptiert sie als Gefährten).

Es bietet sich an, die bekannte Bande Robin Hoods als Heldengruppe nachzubilden: Jäger, Straßenräuber und Bauern, ein fettleibiger Geweihter, ein zugereister Novadi oder Tulamide, ein von seinem Land vertriebener albernischer Edler als Anführer. Sie sollten dies aber den Spielern keinesfalls aufzwingen.

SCHAUPLATZ UND HINTERGRUND

Die Baronie Otterntal in der Heidelandschaft Abagund liegt im Kriegsgebiet, wo sich königlich-albernischer und mittelreichisch-nordmärkischer Machtbereich überschneiden. Derzeit befindet sich die Baronie in nordmärkischer Hand; der albernische Baron ist geflohen. Die anstelle eines Barons eingesetzte Vögtin *Sigrid von Nordmarken* (eine Nichte zweiten Grades des nordmärkischen Herzogs) herrscht mit harter Hand, wenn auch nicht ganz so brutal und willkürlich wie ihr 'Vorgesetzter', der Bredenhager Graf Jast Irian von Crumold. Steuern und Zölle sind hoch. Soldaten der Vögtin nehmen ungefragt Quartier in Bürger- und Bauernhäusern, requirieren Pferde, Wagen und Proviant. Wohlhabende Händler, Handwerker und Bauern müssen fürchten, beim geringsten Gesetzesbruch enteignet zu werden und in die Leibeigenschaft abzusinken. Freie Bauern dürfen nicht mehr im Wald jagen und keine Kriegswaffen tragen, und die Leibeigenen müssen harte Fronarbeit leisten. Es genügt schon, einmal unbedacht "Königin Invher" zu sagen (statt "Reichsverräterin Invher"), um als 'Rebell' ausgepeitscht oder zu Zwangsarbeit verurteilt zu werden.

Das dünn besiedelte Wald- und Heideland bietet einer Heldengruppe, die gegen diese Zustände aufbegehrt, zahlreiche Verstecke. Die stillschweigende oder sogar tatkräftige Unterstützung durch die Bauern tut ein Übriges. Selbst gewählte Aufgabe der Helden sollte es sein, die schlimmsten Untaten der Vögtin und ihres Gefolges zu verhindern, den Bedrängten zu helfen und Not zu lindern. Langfristig mag es ihnen sogar gelingen, die Nordmärker und Reichstruppen aus dem Land zu jagen, so dass die Baronie vom Königreich Albernia eingenommen werden kann. (Ob sich damit die Lage für die einfachen Leute bessert, ist höchst fraglich. Ein würdiger Kampagnen-Abschluss wäre es dennoch.)

AUSGESTALTUNG

Beachten Sie bei der Kampagnenplanung, dass der Konflikt in Albernia kein Aufeinanderprallen von Gut und Böse ist. Auf beiden Seiten gibt es edle Ritter, brutale Bösewichte, mordlustige Söldlinge, Verräter und solche, die sich einfach irgendwie heil 'durchwursteln' wollen. (Eine ausführliche Schilderung der Verhältnisse im Land finden Sie in AGF auf den Seiten 29 bis 42.) Wenn die Helden einen reichen Kriegsgewinnler oder eine prunksüchtige Geweihte ausrauben, stehen ihnen Soldaten oder Leibwächter gegenüber, die Recht und Gesetz achten und einfach nur ihre Arbeit machen. Die Helden haben im Kampf Gnade zu erwarten und sollten solche auch selbst gewähren. List und Witz verschaffen einen besseren Ruf als plumpe Gewalt. Bevor Sie Ihre Kampagne starten, sollten Sie den Schauplatz ein wenig ausschmücken. Platzieren Sie zwei oder drei Dörfer, für die sich die Helden irgendwann verantwortlich fühlen sollen. Stellen Sie in jedem Dorf einige Bewohner vor, die die Helden näher kennen lernen können (wenn es nicht sowieso Verwandte sind, weil die Helden aus der Gegend stammen) und von denen sie Unterstützung, Vorwürfe oder Bitten um Hilfe erhalten. Siedeln Sie irgendwo einen Feenwald und einen druidischen Steinkreis an, und lassen Sie die Helden sich mit einer Dryade, einem Druiden, vielleicht auch einer Hexe oder einer einsiedlerischen Geweihten anfreunden. So geben Sie der Grup-

pe feste Bezugspunkte und Bekannte mit Widererkennungswert. Sie sollten auch die Burg der Vögtin entwerfen und vielleicht zudem einige Rittergüter in der Gegend. Vögtin Sigrid wird übrigens im offiziellen Aventurien nicht mehr auftauchen, Sie können also mit ihr machen, was Sie wollen.

HELDENTATEN UND SCHURKENSTÜCKE

● **Geldtransporte:** Die Baronie Otterntal zahlt Steuern an das Mittelreich. Umgekehrt schicken die Nordmarken manchmal Geld zur Anwerbung von Söldnern oder für Bauprojekte. Ein Überfall auf den Geldtransport bietet sich an. Vielleicht überfallen die Helden sogar eine Karawane, die den Tempelzehnt zum Praios-Tempel nach Elenvina bringt, um das Geld lieber an örtliche Peraine-Tempel zu verteilen?

● **Der Ausbruch:** Möglicherweise werden die Helden (oder einige von ihnen, oder Bauern, die ihnen geholfen haben) irgendwann von Schergen der Vögtin gefasst. Vielleicht werden sie auch von vermeintlichen Verbündeten verraten und ausgeliefert, etwa von Wirtsleuten, bei denen sie übernachteten, oder von einem örtlichen Ritter, der behauptet, heimlich zu Königin Invher zu halten, tatsächlich aber auf Seiten des Mittelreichs steht. Aber auch aus dem Kerker einer Burg oder von der Zwangsarbeit beim Mauerbau kann man ausbrechen.

● **Turniere, Feste, Spionage:** Eine besondere Schmach für die Besatzer ist es, wenn die Helden verkleidet an einem Turnier teilnehmen, den anwesenden mittelreichstreuen Adel besiegen und sich dann zu erkennen geben. Wenn die Vögtin hohen Besuch hat, etwa den Grafen von Bredenhag, dann lohnt es sich, zu spionieren. Vielleicht reist aber auch eine als rechtschaffen bekannte einflussreiche Persönlichkeit an, etwa eine hochrangige Geweihte. Ein örtlicher Geweihter möchte dieser Besucherin von den Nöten der Bevölkerung und den Untaten der Vögtin berichten, wird aber nicht vorgelassen oder gar verhaftet und braucht die Hilfe der Helden.

● **Die Hexe:** Eine Hexe wurde verhaftet, doch man bot ihr an, sie nicht der Inquisition zu übergeben, wenn sie dafür die Rebellen im Wald (also die Helden) zur Strecke bringt. Das Vertrautentier der Hexe dient als Geisel. Können die Helden sich der Hexe erwehren, die unfreiwillig hinter ihnen her ist, und diese vielleicht sogar zur Verbündeten machen, indem sie das Vertrautentier befreit?

● **Die Bardin:** Der Erbe eines reichen Ritterguts, durch den Krieg verwaist, lebt als Mündel und Knappe bei der Frau von Nordmarken. Sie will ihn heiraten, um sein Erbe einzustreichen. Er liebt aber eine arme Wander-Bardin. Können die Helden die beiden zusammenführen?

● **Sklavenhandel:** Von Havena aus werden heimlich Menschen (und gelegentlich wohl auch Zwerge, Orks, Elfen oder Necker) als Sklaven nach Mengbilla und Al'Anfa verkauft. *Ardach Herlogan*, der Stadtvogt von Havena, hat seine Finger in diesen Geschäften. Die Bösewichte in diesem Spiel sind zur Abwechslung überwiegend Invher-treue Albernier, denn diese haben die besseren Kontakte und den Zugang zum Hafen. So mag es geschehen, dass ein albernischer Ritter (der sich zugleich den Helden als Verbündeter anbietet) nordmärkische Ritter und Soldaten, die sich auf Ehrenwort ergeben haben, verkauft, um seine Kriegskasse zu füllen. Oder ein Söldnertrupp in albernischen Diensten nimmt wahllos Bauern gefangen, um sie zu verkaufen. Wenn eine Händlerin nicht nur ausgeraubt, sondern auch noch verkauft wird (so dass sie niemanden verklagen kann), könnte der verantwortliche Raubritter ihr Verschwinden sogar den Helden als Mord anhängen.

● **Steinkreise und Zauberbäume:** Söldner auf der Suche nach Schätzen, die Inquisition oder fanatische Weißmagier beschädigen einen Steinkreis, Dryadenbaum oder Feen-Hain. Wenn die Helden das Schlimmste verhindern, gewinnen sie zauberverbündete oder einige feeische Artefakte.

● **Der Magier:** Falls die Helden des Opfern Magie eingesetzt haben, könnte die Vögtin sich einen Hofmagier kommen lassen. Vielleicht ist es ein offener, direkter Kampfzauberer, der ein ehrliches Zauberduell sucht. Es könnte sich aber auch um einen listigen Beherrscher handeln, der mit detektivischem Spürsinn die Verstecke der Helden findet oder einen Helden magisch dazu zwingen will, seine Gefährten ans Messer zu liefern. Vielleicht nimmt er seine Pflichten aber auch gar nicht so ernst, weil er eigentlich aus ganz anderen Gründen nach Albernia gekommen ist: um ein Einhorn zu fangen, Meckerdracheneier zu sammeln oder Experimente mit Dryaden zu machen. Feeische Freunde der Helden brauchen dann Hilfe.

● **Der Prinz:** In Ottertal lagert ein größerer Heerhaufen, oder eine wichtige Versammlung findet statt. Ruadh ui Bennain,

Prinz Albernias und Magier, hat in Tiergestalt spioniert, dabei seine Kräfte überschätzt und wurde bei der vorzeitigen Rückverwandlung gefangen genommen. Wenn die Helden ihn befreien, haben sie bei Königin Inhver einen Stein im Brett.

● **Die Königin:** Königin Inhver war zu Verhandlungen in Thorwal und wurde auf der Rückreise in Nostria gefangen gesetzt. (Man befürchtet in Nostria, Thorwal und Albernia könnten sich gegen das kleine Königreich verbünden.) Gegen ein hohes Lösegeld würden die Nostrianer sie frei lassen, aber Albernia ist arm. Der nordmärkische Herzog wittert seine Chance, die abtrünnige Herrscherin in seine Gewalt zu bekommen: indem er sie loskauft. Glücklicherweise (für die albernische Seite) reist die Delegation mit dem Geld über Land nach Nostria, genau durch das Revier der Helden ...

DIE FARBE VON FLUSSVATERHAAR

Ein Vorschlag zu einer Kampagne in den Ländern am Großen Fluss von Tobias Radloff

DER AUFBAU DER KAMPAGNE

Die Farbe von Flussvaterhaar ist ein Vorschlag, wie Sie alle fünf Abenteuer zu einer Kampagne verknüpfen können.

Die Kampagne beginnt mit dem Abenteuer *Schemenhaftes Schicksal* (Seite 8), in dem die Helden dem Feentorwächter Ellerdorn und seinem Erben, dem jungen Alwin, begegnen. Am Ende des Abenteuers werden die Helden von Ellerdorn mit der Suche nach Alwins Vater beauftragt: *Hahnebüch von Singinsfeld*, dem die Helden im Lauf des Abenteuers auch schon kurz begegnen konnten.

Die Suche führt die Helden von Havena über Kyndoch und Elenvina bis in den Kosch, wo sie jeweils in die weiteren Abenteuer dieses Bandes verwickelt werden. Hahnebüch zu finden ist dabei nicht die einzige Schwierigkeit, denn sie haben eine Gegenspielerin: *Zala d'Eriase*, eine Anhängerin der Allesverschlingenden, will Alwin auf die düstere Seite ihrer Herrin zu ziehen. Als die Helden und Hahnebüch den Treffpunkt mit Alwin aufsuchen, ist Zala ihnen zuvorgekommen und hat den Jungen verschleppt. Die Helden müssen ihr ins Reich des Flussvaters folgen und die Schurkin am Hof des Altehrwürdigen besiegen, bevor Ellerdorn endlich in einer feierlichen Zeremonie die Wacht über das Feentor an Alwin übergeben kann.

VORBEREITUNG

Die Kampagne umfasst einen Zeitraum von mehreren aventurischen Monaten. Zwischen den einzelnen Stationen unternehmen die Helden weite Reisen, in deren Verlauf sie weitere Abenteuer erleben können. Lassen Sie sich bei der Ausgestaltung dieser Reisen einfach von der Spielhilfe *Am Großen Fluss* leiten und inspirieren. Dort finden Sie auch Hinweise für das Spiel im und unter Wasser und für die Darstellung von Wasserbewohnern.

Aus Platzgründen können die Geschehnisse der Kampagne leider nur kurz beschrieben werden. Doch keine Sorge: *Am Großen Fluss* enthält umfassende Hintergrundinformationen über die einzelnen Regionen, die handelnden Personen und den Hof des Flussvaters, mit denen es Ihnen gelingen wird, die Informationen für Ihre Spieler umzusetzen. Einer fantastischen Kampagne am Großen Fluss steht also nichts im Wege.

Zur Auswahl der Helden gelten die entsprechenden Anmerkungen in *aus Schemenhaftes Schicksal* (Seite 8).

DIE SUCHE

IN DER UNTERSTADT VON HAVENA

Am Ende des Einstiegsabenteuers gibt Ellerdorn den Helden den Namen einer Nixe, die in Havena lebt. Auf der Suche nach ihr werden die Helden in das Abenteuer *Schrecken aus der Tiefe* (S. 49) verwickelt. Die Nixe kann den Helden, die ja Freunde von Ellerdorn sind,

zum Beispiel in einer besonderen Notsituation zur Seite stehen. Wo Hahnebüch zu finden ist, kann sie nicht sagen, aber sie verrät ihnen, dass in Kyndoch ein enger Vertrauter Hahnebüchs lebt, der seinen Aufenthaltsort kennt. Zudem gibt sie den Helden ein Geschenk für den Schelm mit: ein ungewöhnlich geformtes Muschelhorn, dem man unter Wasser fremdartige Harmonien entlocken kann.

DER MITTELSMANN

In Kyndoch angekommen, stellen die Helden fest, dass ihr Ansprechpartner Alwin gerade entführt worden ist. Sie müssen ihn also erst aus den nahe gelegenen Kreidebrüchen befreien, ehe sie ihn befragen können (*Bleiche Gestalten*, S. 23). Dann aber erfahren die Helden, dass Alrik Hahnebüch bei den Vorbereitungen für einen kolossalen Streich geholfen hat, der in Elenvina zur Heerschau der herzoglichen Truppen stattfinden soll. Des Weiteren hilft er den Helden beim Grenzübergang in die Nordmarken.

Auf dem Weg nach Elenvina müssen sich die Helden eines Überfalls von Strauchdieben oder Flusspiraten erwehren. Kurz darauf überbringt ihnen ein sprechender Reiher eine Botschaft der Nixe, wonach ihnen Kultisten der Allesverschlingenden auf den Fersen sind.

DER FALSCHER KAPELLEMEISTER

In Elenvina werden die Helden zunächst eher unfreiwillig in die ehrgeizigen Pläne eines jungen Geweihten verwickelt (*Von Rache und Hass*, S. 63), doch nach ihrer Rückkehr können sie sich erneut ihrer Suche widmen. Hahnebüch in Elenvina zu finden, das wegen der Heerschau derzeit überfüllt ist, ist leichter als gedacht. Frech und unbekümmert nimmt er am 22. Ronda an der Parade teil und führt als Hauptmann verkleidet ein 'Banner' Musikanten an, für das er zwei Dutzend musikalisch begabte Freiwillige 'rekrutiert' und mit falschen Uniformen ausgestattet hat. Vor der Ehrentribüne des Herzogs lässt er seinen Trupp ein bekanntes Nordmärker Volkslied anstimmen. Hahnebüchs Version des Textes handelt jedoch nicht vom Glanz des Herzogtums, sondern macht sich mit beißendem Spott über Ritter, Pfaffen und Adlige lustig. Bauern und Bürger biegen sich vor Lachen, wohingegen Jast Gorsam aussieht, als habe er seinen Herzogenstab verschluckt.

Die Helden werden in Hahnebüchs turbulente Flucht vor den Gardisten des zornigen Herzogs verwickelt, als sie von Zala als Komplizen Hahnebüchs denunziert werden und man sie ebenfalls festnehmen will.

Nachdem sie gemeinsam mit Hahnebüch entkommen sind, lernen sie den Schelm endlich persönlich kennen. Er begegnet ihnen freundlich, zeigt aber nur wenig Interesse daran, Alwin zu treffen. Stattdessen zieht es ihn zum Angbarer See, denn mit dem Muschelhorn der Nixe kann er dort seine Suche nach dem Ewigen Lied fortsetzen, einem sagenumwobenen Musikstück, dem er seit Jahren auf der Spur ist. Wenn die Helden ihm dabei helfen, will er sie nachher zu Alwin begleiten.

UNTER DEM ANGBARER SEE

Getrennt von Hahnebüch reisen die Helden nach Rohalssteg, wo sie zunächst eine junge Lanzenreiterin und dann ein Valpoding retten müssen (Tag der Jagd, S. 36). Als sie nach ihrer Rückkehr an den Angbarer See schließlich wieder Hahnebüch treffen, suchen sie mit ihm eine Muschelgrotte am Ufer des Sees auf. Das Horn der Nixe öffnet ein Felsentor unter der Wasseroberfläche und führt sie zu *Wässernöck*, einem weisen Schildkröten-Biestinger. Auf Hahnebüchs Frage nach dem Ewigen Lied antwortet er, dass seine Suche nur dort enden könne, wo sie begann. Den Helden übermittelt Wässernöck eine Botschaft von Ellerdorn, der sie bittet, mit Hahnebüch nicht auf seinen Hof zu kommen, sondern in die Höhle der Angenquelle. Auch in der Muschelgrotte sind die Helden nicht vor Zalas Nachstellungen sicher: Die Kultistin tritt ihnen mit kampferprobten Krakonieren entgegen und verlangt die Herausgabe Hahnebüchs, damit er sie zu Alwin leitet. Die Helden besiegen die Krakonier, doch Zala entkommt.

ELLERDORNS ERBE

DIE QUELLE DES GROßEN FLUSSES

Die Helden und Hahnebüch dringen tief in die Wengenholmer Berge vor. Sie begegnen dem Necker *Schaloar*, der von Ellerdorn gesandt wurde, um sie auf einer gefährlichen Reise zu jener Höhle zu geleiten, in der der Große Fluss entspringt.

In der sagenumwobenen Grotte (AGF 204) wollte Ellerdorn der Erfüllung von Tsaianes Wunsch, dem Zusammentreffen von Hahnebüch und Alwin, einen angemessenen Rahmen geben. Doch die Helden finden Shantirilia und den verwundeten Ellerdorn allein vor. Der Alte berichtet, dass kurz vor den Helden jemand in Hahnebüchs Gestalt in die Grotte eindrang – Zala, die ihr Aussehen mit der Macht ihrer Herrin verwandelte. Sie verwirrte Alwins Geist, und der Junge stach Ellerdorn nieder und floh mit Zala vor den nahenden Helden durch ein Feentor in die Welt des Flussvaters.

Die Helden und der echte Hahnebüch müssen nun den beiden folgen, die Kultistin bezwingen und Alwin von ihrem Bann befreien. Für letzteres gibt Ellerdorn ihnen eine Haube aus Fischschuppen mit, die den Bann bricht, wenn sie Alwin übergestreift wird. Ein Zauber Shantirilias ermöglicht den Helden und Hahnebüch, in der Welt des Flussvaters zu atmen. So vorbereitet, durchschreiten sie das Tor und finden sich in einer wundersamen Wasserwelt wieder.

AM HOF DES FLUSSVATERS

Zala hat in Hahnebüchs Gestalt für Unordnung und Unruhe im Flusspalast gesorgt, es aber so eingerichtet, dass die Bewohner den echten Hahnebüch für den Missetäter halten. Die Gefährten werden gefangen genommen und müssen dem Wachtmeister des Hofes, einem enormen Schwertfisch, ihre lautereren Absichten beweisen, indem sie den 'Großen Tunnel der Kälte' durchqueren. Hier hinein bringt man Sterbliche, die in der Wasserwelt den Tod fanden. Ein Kuss der von Unleben erfüllten Leichname genügt, um den Geküssten zu einem der ihren zu machen.

Nachdem die Gefahr überstanden ist, gelangen die Gefährten in den leeren Festsaal des Palastes. Hier finden sie Zala und Alwin, auf dessen Oberlippe mittlerweile rotblonder Flaum wächst. Sein immer noch schwelender Zorn auf Ellerdorn hat sich durch die Einflüsterungen Zalas in Hass gewandelt. Zala kann selbst hier auf die Hilfe ihrer Herrin zählen und schleudert deren Macht gegen die Helden, während sie ein weiteres Feentor in einem Spiegel zu öffnen versucht.

Doch Hahnebüch will nicht zulassen, dass Alwin und Zala erneut fliehen, und er stimmt ein Lied an: ein Lied für Alwin, seinen Sohn, ein Lied über die Liebe von Eltern zu ihren Kindern, ein Lied, das schon immer in ihm war und das er überall anders vergeblich suchte: ein *Ewiges Lied*. Damit verschafft er den Helden die notwendige Atempause, so dass sie mit der Schuppenhaube endlich den Bann von Alwin nehmen und Zala bezwingen können.

Als Hahnebüchs Lied endet, bemerken sie, dass der Flussvater selbst den Saal betreten hat, um dem ungewöhnlichen Gesang zu lauschen. Sein Anblick ist überwältigend, und sein Haar hat die Farbe der Gedanken, die ganz unten im Herzen verborgen sind; die Farbe von etwas, nach dem man sich ein Leben lang gesehnt hat, ohne es zu wissen.

DAS ENDE

Alwin ist gerettet und Zala geschlagen. Gemeinsam kehren alle über Feenpfade auf Ellerdorns Hof zurück, wo Hahnebüch und Alwin sich näher kennen lernen. Wenig später sind die Helden Ehrengäste und Mitwirkende einer feierlichen Zeremonie, in deren Verlauf Ellerdorn das Amt des Wächters über das Feentor seinem Erben Alwin überträgt. Als seine erste Amtshandlung ernennt dieser die Helden zu seinen Beratern, auf dass sie ihm auch weiterhin tatkräftig zur Seite stehen mögen.

Hier endet die Kampagne. Die Menge der Abenteurpunkte und die Speziellen Erfahrungen sollten Sie daran anpassen, wie viele Einzelabenteuer die Helden erlebt haben.

DRAMATIS PERSONAE

HAHNEBÜCH VON SINGINSFELD, SCHELM UND MUSIKER

Hahnebüch ist ein Schelm reinsten Wassers. Er wuchs in der rauen Gesellschaft von Kobolden heran und nahm ihre Art an, einfach in den Tag hineinzuleben. Um die Leute in den Ländern am Großen Fluss von ihrem Tagwerk abzulenken, hat er sich schon Einiges einfallen lassen, von Fanfarentönen zur Mitternacht in Angbar bis hin zu einer Gesangsdarbietung in Havena, die selbst der Besitzerin des berühmten Vergnügungsschiffes *Rethis* die Schamesröte ins Gesicht trieb.

Stets geht es dabei musikalisch zu (möglichst laut), denn Hahnebüch liebt die Musik. Er vermag es, Maultrommeln, Mandolinen, Praiosorgeln und selbst Waschbrettern und Topfdeckeln verblüffende Melodien und Harmonien zu entlocken. Hahnebüch könnte sich mit den meisten Hofbarden und Kapellmeistern der aventurschen Herrscherhöfe messen – wenn er Interesse daran hätte. Stattdessen legt er Wert auf Begeisterung und (bei selbst gedichteten Liedern) bissige Verse.

Der knapp vierzig Jahre alte Schelm ist groß gewachsen und breit schultrig. Sein blondes Haar schneidet er selbst, und so sieht es auch aus. Er legt keinen Wert auf besonders bunte oder auffällige Kleidung, aber Glöckchen und Schellen haben es ihm angetan, so dass es klingelt, wo er geht und steht.

Unter Gauklern begegnete er einst Tsaiane, einer Geweihten der Tsa, mit der er einen Sohn zeugte. Doch noch vor der Geburt zog es Hahnebüch wieder hinaus in die Ferne, denn ihn plagt die Erinnerung an einen Fehltritt, den er einst beging: Eine Holde vermachte ihm nach einer gelungenen Gesangsdarbietung die *Lyra von Ulvariel*, ein magisches Instrument mit der Macht, die Menschen glücklich zu machen. Doch Hahnebüch wusste nicht zu schätzen, was er besaß. Er verlor die Lyra, und obwohl er lange danach suchte, fand er sie niemals wieder. Doch er hörte von dem *Ewigen Lied*, einer Feen-Melodie von unübertroffener Schönheit, die wie die verlorene Lyra wirkt, und der Suche nach diesem Lied widmete er von da an sein Leben.

Sein langjähriges Haustier und Begleiter ist *Herr Zitzewitz*, ein schwarzer Hahn mit feuerrotem Kamm. Er folgt Hahnebüch seit Jahren auf Schritt und Tritt, und nicht selten untermalt sein Krähen die Klänge des Schelms, wenn er mal wieder ein Spottlied auf einen Tempelvorsteher oder Burgherren loslässt.

Geboren: 988 BF **Größe:** 1,83 Schritt

Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** dunkel

Herausragende Eigenschaften: MU 14, IN 16, FF 15

Herausragende Talente: Musizieren 16, Singen 14, Überreden 13

Zitat: "Sag das noch mal! Aus diesen Worten könnte man ein tolles Lied machen."

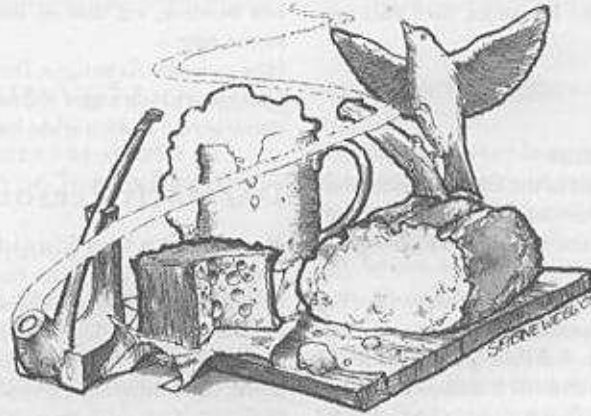
ZALA D'ERJASC, KULTISTIN DER CHARYB'YZZ

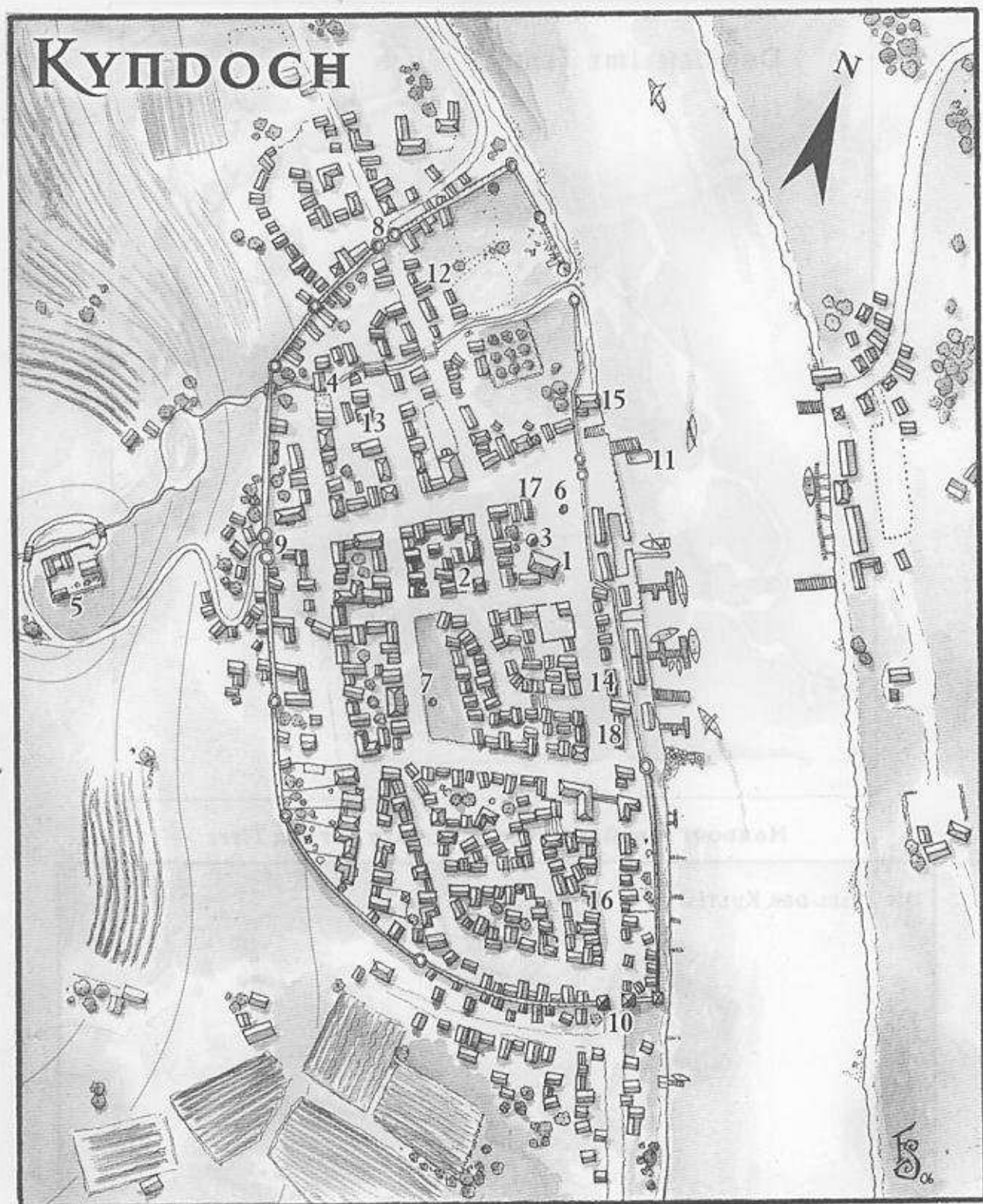
Die alternde Frau mit dem strengen Gesicht ist seit mehreren Jahren Teil des Havener Kultes, und ihr Aufstieg in der Hierarchie war schnell und brutal. Heute steht sie dicht unter Vilai ni Vecushmar und plant, diese baldmöglichst zu entthronen. Dabei soll ihr Alwin helfen, mit dessen Magie sie die Feenwelten erkunden und dort ihre Macht und die ihrer Herrin mehren will. Als sie erfährt, dass die Helden Alwins Vater suchen, heftet sie sich an ihre Fersen.

Zala steht hoch in der Gunst von Charyb'Yzz. Sie gebietet über Krakonier, schleudert ihren Feinden Unwasser und dämonische Zauber entgegen und verfügt über einen Stab aus Delphinknochen, der ihr Wasseratmung verleiht und mit dem sie sich unter Wasser fischgleich

fortbewegen kann. Sie ist skrupellos, grausam und bereit, jedes Opfer zu bringen, um ihr Ziel zu erreichen. Ihre größte Schwäche stammt von ihrer Herrin selbst, die sie als Strafe für Ungehorsam vor Jahren mit einem unstillbaren Durst schlug.

Geboren: 979 BF **Größe:** 1,70 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** giftgrün
Herausragende Eigenschaften: KL 17, KO 15
Herausragende Talente: Schwimmen 19, Magiekunde 14; sie verfügt über dämonische Paktgaben (Charyptoroth) nach Maßgabe des Meisters
Zitat: "Schluckt den Nektar meiner Herrin!"

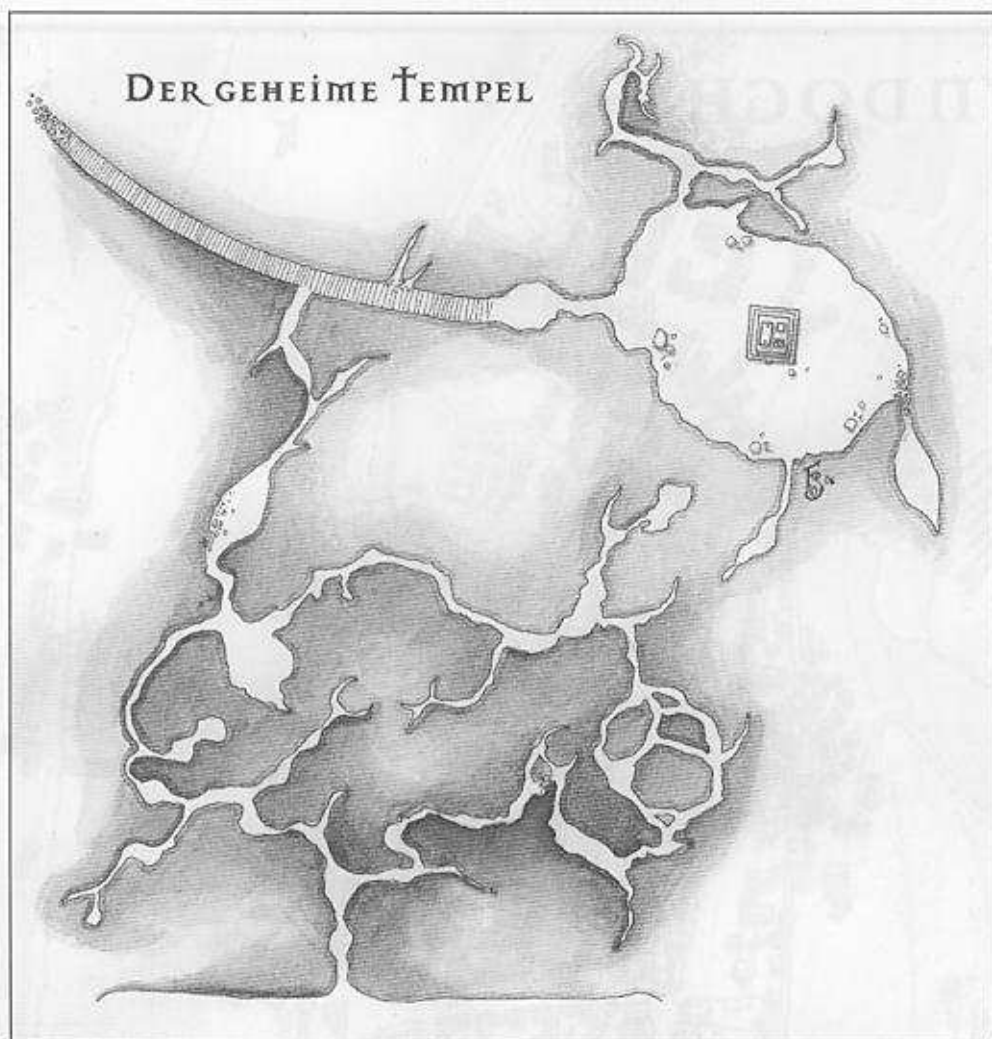




Legende

- | | | |
|-----------------|--|--|
| 1 Rathaus | 7 Marktplatz mit Kaiser-Hal-Statue | 13 Herberge <i>Wellenbrecher</i> |
| 2 Stadtwache | 8 Havener Tor | 14 Schänke <i>Zur Wilden Sau</i> |
| 3 Phex-Tempel | 9 Travia-Tor | 15 Gasthaus <i>Flussvater</i> |
| 4 Efferd-Tempel | 10 Elenviner Tor | 16 Schänke <i>Mohagonibaum</i> |
| 5 Travia-Tempel | 11 Fährre | 17 Herberge <i>Am Großen Fluss</i> |
| 6 Alter Platz | 12 Haus der Gebrüder <i>Kartenhausen</i> | 18 Kontor von <i>Almadine Stockweg</i> |

HANDOUT ZUM ABENTEUER *BLEICHE GESTALTEN*



HANDOUT ZUM ABENTEUER *SCHRECKEN AUS DER TIEFE*



Vom Basalte:

Gar hart ist Basalt, ein graues Gestein oder auch schwarz, sehr fest und nicht spröde, weshalb er sich für Tempel und zum Burgenbau eignet. Auch macht man sehr gute Mühlsteine daraus, die lange halten und kaum Sand ins Brot geben. Basalt gibt es im Kosch sowie an vielen Orten, wo Vulkane sind. Bisweilen bildet er zierliche Säulen von sechseckiger Form, zahlreiche im Bündel nebeneinander aufragend. Es heißt, die sind aus Herrn Ingerimms Treppe nach Alveran, und wenn man eine wegrimmt, stirbt ein Zwerg. Wo Basaltgestein ist, findet man auch Erz, zuvörderst solches von Kupfer und Eisen. Eingeschlossen im Gestein liegt manch ein Halbedelstein; am liebsten zeigen sie sich frommen Bergleuten an einem Erntag im Ingerimm-Mond.

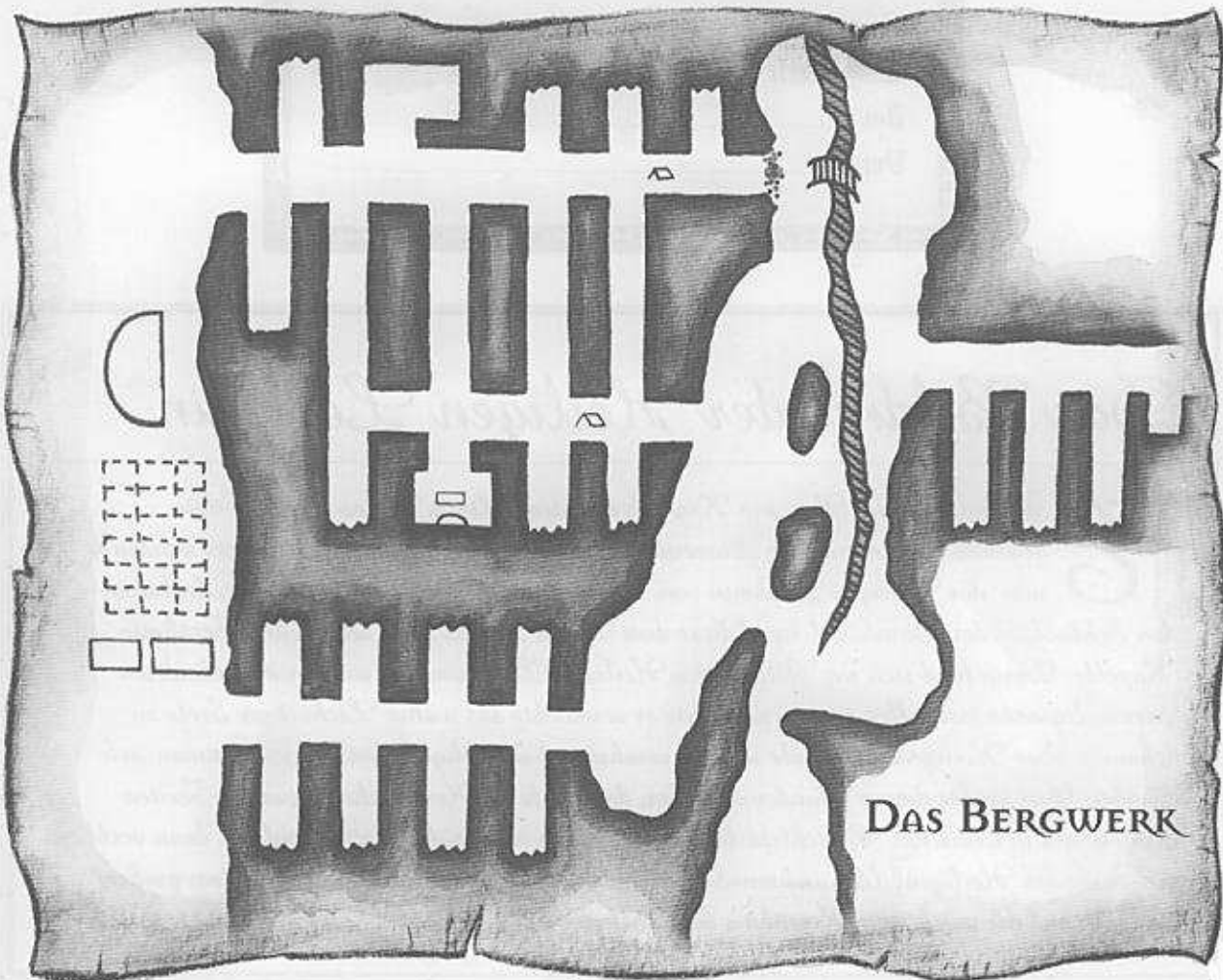
Vom Koschbasalte:

Ein grauer Basalt mit Einschlüssen in den Farben des Regenbogens. Nur im Kosch kommt er vor, wo die Zwerge ihn brechen. Zauberei und magische Wesen durchdringen den Koschbasalt nicht. Darum ist er gesucht, für Grabplatten, Schatzkammern und Verliese. Die Zwerge geben ihn nicht gern her, sondern schützen ihre eigenen Hallen damit vor den Drachen. Überdies mahlen sie den Basalt zu Pulver und tun das ihren Kindern in den Brei, daher die berühmte zwergische Magieresistenz. Aus diesen Gründen ist Koschbasalt knapp und teuer.

Vom Blaubasalte:

Den Blauen Basalt fördern gleichfalls nur Zwerge im Kosch. Er kommt im Wert dem Silber gleich. Wo er ist, kann nicht gezaubert werden, denn er verschluckt jedweden Zauberspruch. Wird's ihm jedoch zuviel, dann gibt er's wieder und zerfällt zu Staub. Oder er zerbricht mit lautem Knall in Stücke; das hat schon manch einen Audienzsaal in Trümmer gelegt. Deshalb wird er heuer nicht mehr viel verwendet, und vor Gedankenlesern schützen die Herrscher sich auf andere Weise.

—Almanach des Volksglaubens, Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin, Honingen, 921 BF



Dispens für das Wirken von Magie in Elenbina

Gemäß des Herzoglichen Erlasses CXIV ist der rechtmäßige Besitzer dieses Schreibens berechtigt, innerhalb der Mauern der Herzogenstadt Elenbina, jedoch nicht innerhalb Praios-Stadt, bis zum _____ Zauber zu wirken. Es gelten sämtliche Bestimmungen des Codex Albyricus sowie alle zusätzlich von der Sodalitas Pentagramma albae und der Academia dominatii Elenbiniensis erlassenen Bestimmungen und Regularien.

In Vertretung Seiner Spectabilität, dem höchstgelehrten Meister, hochachtungsvollem Spectabilitas maior Jorgen Raul Vittelbeck, Convocatus ordinarius in representatio Academiae dominatii Elenbiniensis

Ausgestellt für _____

Am _____

Von _____

Das Bildnis der Heiligen Lechmin

Einst hat es in der Baronie Kranick eine dem Herrn Praios heilige Stätte gegeben, die einer seiner Dienerinnen hier auf Deren zur Ehre errichtet worden war: der Heiligen Lechmin von Weispreit. Nahe beim Gairensee, droben in den Schluchten der Dornhügel stand diese dem Herrn Praios liebe und weithin berühmte Kapelle. Darin fand sich ein Bildnis der Heiligen Lechmin, das von einem erblindeten Sonnenlegionär erschaffen wurde, denn nur er vermochte das wahre Licht ihrer Seele zu schauen. Das Heiligenbild wurde zutiefst verehrt und unzählige Wunder erzählte man sich darüber. Das größte dieser Wunder war aber, dass es beim Herannahen freudiger Zeiten erötete und in lieblicher Gesichtsfarbe strahlte; wenn aber trübe Zeit heraufzog, dann verblich die Farbe des Heiligenbildes und wurde blass und immer blässer zusammen mit dem großen Schreck und der mächtigen Betrübniß des Volkes.

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verwickelte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

STROMSCHPELLEN

REDAKTION: MOMO EVERS • AUTOREN / AUTORINNEN: CARSTEN-DIRK JOST, DANIEL JÖDEMANN, JAN RODEWALDT, JESCO VAN VOSS, OLAF MICHEL, ROBERT BJÖRN ALBRECHT, SEBASTIAN THURAV, STEPHANIE VON RIBBECK, TINA HAGNER UND TOBIAS RADLOFF

Während sich der Große Fluss gemächlich und ungerührt durch Felder, Gebirge und Auen schlängelt, werden an seinen Ufern Pläne geschmiedet, Allianzen geknüpft und erbitterte Gefechte in Thronsälen und Gerichten, auf Banketten und Schlachtfeldern geführt. Doch in den tiefen Wäldern und in den unzugänglichen Sümpfen entlang des Flusses kümmert sich niemand um die Politik, die die hohen Herren und Herrinnen in ihren Thronsälen machen – gar nicht zu sprechen von den Bewohnern der sagenhaften Feenreiche, die sich gar nicht weiter um 'dieses Menschenzeugs' kümmern.

Im begleitenden Abenteuerband zur Regionalspielhilfe *Am Großen Fluss* können Helden und Heldinnen die unterschiedlichsten Aspekte der beschriebenen Ländereien kennen lernen. Mal gilt es, einen Jungen aus den Klauen einer finsternen Fee zu befreien, mal muss ein Geheimnis der Havener Unterstadt gelüftet oder ein seltenes Tier in seine Heimat zurückgebracht werden. In fünf Abenteuer und vier Szenario-Vorschlägen erforschen Helden wie auch Spieler diese Region, begegnen ihren unterschiedlichen Bewohnern und entdecken Geheimnisse und Abenteuer in den Gebieten rund um den Großen Fluss.

Zum Leiten dieses Abenteuerbandes sind für den Meister die Kenntnis der Boxen *Schwerter & Helden*, *Zauberei & Hexenwerk*, *Götter & Dämonen*, sowie die Spielhilfe *Am Großen Fluss* nötig. Kenntnis der Spielhilfe *Geographia Aventurica* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 18,00 • CHF 31,90



9 783890 644394

13028



DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2006 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.

ISBN-10 3-89064-439-2
ISBN-13 978-3-89064-439-4

If you like this
scan, go and buy
the original!

-H

MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)

EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)

INTERAKTION,
TALENTEINSATZ

ORT UND ZEIT

WINDHAG,

KOSCH, PORDMARKEN,

HAVENA, ALBERPIA,

DER GROBE FLUSS

UND DIE FEEPLANDE,

1027 BIS 1029 BF

