



ERLOSCHENE FLAMME

Ein DSA-Szenario für 3 - 5 Helden
mit niedriger bis mittlerer Erfahrung

von

Stephan „Bishdaniel“ Feger

Mit Beiträgen von

Uli „Urischar“ Kneiphof, Martin Lorber & Kai Rohlinger

Für Christel, Bernard und Martin!

Mit Dank an

Lena Falkenhagen, Patrick „Swafnir“ Fritz, Peter „Aves“ Hitzke und Anton Weste
für schnelle Hilfe und Inspiration. Sowie an Caryad für alle verwendeten Illustrationen.

»Ein Funke glimmt, ganz klein und sacht, gebannt dereinst in kühlem Grunde. Doch wehe, wenn er einst entfacht, emporsteigt, wächst, zu gier'gem Schlunde; frisst weiter, wird zur Flammenmacht: Dann schlägt sie, Pyrdaks Rachestunde.«

—Einstige Inschrift der nun geschmolzenen Stelen von Koschim (übersetzt aus dem Rogolan)

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



DAS ABENTEUER

DER HINTERGRUND

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Helden Lungrim, Sohn des Pagrim, einem jungen, frisch geweihten Angroschpriester, das Leben retten, als er von Untoten angegriffen wird. In Angbar, werden die Helden vom Vater des Angroschim begrüßt. Er kann ihnen aber nicht so viel Zeit geben, wie er wünscht, da der Angriff des Alagrimm für diese Nacht erwartet wird. Die Helden werden in die Kampfhandlungen in der Stadt mit einbezogen und bekommen mit, wie der Alagrimm gebannt wird. Dabei erleben die Helden den Tod des Hüters der Flamme.

Am nächsten Morgen erfahren die Helden, dass Lungrim dazu ausersehen wurde die Nachricht vom Tod des obersten Ingerimm-Geweihten durch Albernia nach Thorwal zu tragen. Da der Vater von Lungrim Angst hat seinen Sohn alleine durch ein Kriegsgebiet zu schicken, bittet er die Helden darum seinen Sohn zu begleiten. Als Entlohnung kann er ihnen nur die Dankbarkeit seiner Sippe anbieten,

da alle anderen Ressourcen für den Wiederaufbau der Stadt benötigt werden. Die Reiseroute der Helden führt über den Greifenpass, Gratenfels, Honingen und Abilacht nach Havena, von wo Lungrim per Schiff weiterreist. Die Städte alleine sind im Kriegszustand schon eine Besonderheit. So gestaltet sich die Suche nach einer Übernachtungsmöglichkeit in Honingen als eine Herausforderung.

Und in Abilacht werden die Helden erst gar nicht in die Stadt gelassen, so dass sie außerhalb übernachten müssen. Zusätzlich müssen die Helden Lungrim davor bewahren im Krieg den Tod zu finden und ihn an seine eigentliche Aufgabe erinnern, wenn er selbstlos den Opfern des Krieges helfen will und darüber sein eigentliches Ziel zu vergessen scheint. Und zum Schluß werden sie mit dem häßlichen Gesicht eines frischen Schlachtfeldes konfrontiert wo sich schon die ersten Aasfresser an den Opfern der Schlacht gütlich tun.

ΧΡΟΝΟΛΟΓΙΕ

Hier wird der Ablauf des Abenteuers anhand einer Zeitleiste dargestellt. Wenn Ihre Spieler sich dazu entschließen an einem Ort länger zu verweilen oder anderweitig ihren Zeitplan ändern, dann verschiebt sich dementsprechend die Zeitleiste.

23. Ingerimm 1027 BF Die Helden treffen kurz vor Angbar auf den kämpfenden Lungrim, der just in dem Moment schwer verletzt zu Boden geht.

23. – 25. Ingerimm 1027 BF Aufenthalt in Angbar, die Helden erleben u. a. den Angriff des Alagrim mit, Anwerbung durch den Vater von Lungrim.

25. – 27. Ingerimm 1027 BF Reise nach Gratenfels, mögliche Begegnungen am Greifenpass

28. - 30. Ingerimm 1027 BF Reise von Gratenfels bis zum Dorf Vogelweiher wo Lungrim selbstlos seine Hilfe anbietet

1. - 3. Rahja 1027 BF Reise von Vogelweiher nach Honingen

4. - 5. Rahja 1027 BF Reise nach Abilacht

6. - 11 Rahja 1027 BF Weiterreise nach Havena, Erlebnisse auf einem frischen Schlachtfeld und Angriff von albernischen Renegaten auf eine Taverne, in der nordmärker Soldaten logieren

12. Rahja 1027 BF Ankunft in Havena

ΗΕΛΔΕΠ

Dieses Abenteuer richtete sich vor allem an reisende Helden. Allerdings kann man auch andere Charaktere einbauen. Schlecht ist es nur mit Orks, Goblins, Achaz und Stubenhockern, sowie andere Charaktere die nicht in ein mittelreichische Setting passen.

Ein Krieger, Söldner oder Soldat könnte durch die Gerüchte über einen Krieg in Albernia auf dem Weg nach Angbar sein. Genauso wie ein Feldscherer, Marketender oder andere Professionen die man

im üblichen Troß eines Heerwurm findet. Forscher könnten von einer neuen Krankheit gehört haben, die in Albernia umgeht (siehe auch **Die rote Seuche**, Seite 8). Ein Magier könnte von seiner Gilde aus geschickt worden sein, um ein Gesuch zur Lockerung des Zauberverbotes in Havena zu überbringen. Andere Charaktere befinden sich auf der Flucht aus dem zentralen Mittelreich nach den Ereignissen in Werheim und Gareth.



ZWERGE IN NÖTEN

ENDE EINER REISE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist der laue Abend des 23. Ingerimms und die Dämmerung ist schon hereingebrochen. Ihr hofft heute Abend noch die Tore von Angbar zu erreichen und umrundet gerade die Ecke eines ruhigen Waldes, als ihr vor euch Lärm hört. Im nächsten Moment seht ihr auch schon die Ursache des Lärms. Vor euch habt ihr einen Angehörigen des kleinen Volkes, der sich verbissen mit einem Schmiedehammer gegen eine fünffache Überzahl wehrt. Seine Angreifer kämpfen nur mit den bloßen Händen und trotzdem sieht er nicht gut aus für den Angroschim. Gerade als ihr ihn erblickt, bricht sein linkes Bein vom Treffer eines seiner Gegner, dessen Hand nur noch aus Knochen besteht, unter ihm weg und er stürzt zu Boden.

Die Helden werden jetzt unweigerlich in den Kampf mit eingebunden. Denn falls sie sich nicht dazu entschließen können, dem armen Zwerg zu helfen, dann brechen aus dem Wald zu ihrer linken drei weitere Untote hervor und attackieren sie solange, bis der Zwerg bewusstlos ist und ihre „Verstärkung“ erscheint.

Kampfwerte für die Zombies:

IB 8	AT 10	PA 4	TP 1W+2	DK H
LE 25	RS 0	GS 4	MR 8	GW 6

Besondere Kampfgeln:

Beim Anblick der Untoten ist ein Mutprobe +4 (+eventuelle Totenangst), bei deren Mißlingen MU, KL und CH um die fehlenden Punkte gesenkt werden und die Zombies ungehindert auf die Distanzklasse Nahkampf herankommen. Dieser Malus verschwindet, nach der ersten erfolgreichen Aktion gegen die Zombies. Zombies sind immun gegen Wunden und können jegliche Lebenspunktverluste die sie verursachen zu ihren eigenen Lebenspunkten hinzuzählen.

Nach dem Kampf ist der junge Zwerg Lungrim, Sohn des Pangrim ohnmächtig (3 LeP). Wenn die Helden ihn versorgen und er erwacht, bedankt er sich bei ihnen und lädt sie ein, ihn in Angbar zu besuchen. Die restliche Reise nach Angbar verläuft ereignislos und dauert nur noch eine Stunde, so dass die Helden die Stadt noch am späten Abend erreichen können.

ANKUNFT IN ANGBAR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von weitem schon konntet ihr Angbar über den gleichnamigen See hinweg trotz der Dunkelheit erkennen. Die vielen kleinen Lichtpunkte wirken auf euch wie ein kleiner Ausschnitt aus Phexens Sternenhimmel, der euch zwischen dunklen Wolken zuzwinkern scheint. Als ihr näher kommt, bemerkt ihr die vielen Menschen die auf den Stadtmauern sind. Es sieht so aus, als ob ganz Angbar sich auf den Mauern ist um einen Angriff auf die Stadt abzuwehren.

Am Angbarer Stadttor wird Lungrim die Stadtwache fragen, warum die Stadt sich verteidigen muss (falls die Helden es nicht selbst tun). Diese erzählen, dass man schon seit Tagen von einem Feuerwesen namens Alagrimm hört, dass den Koscher Norden verwüstet und mit jedem Tag näher an Angbar herankommt. Für nähere Informationen zu Angbar siehe **RSH 4 - Angroschs Kinder**, Seite 104 und **Geographia Aventurica (GA)**, Seite 48.

Lungrim wird die Helden mit zur Wohnung seiner Sippe nehmen, die im südlichen Angbar, in der Nähe des Sees liegt. In der größten- teils im Keller liegenden Wohnung werden die Helden herzlich vom

Vater Lungrims begrüßt. Der Rest der Sippe ist draußen um bei der Verteidigung zu helfen. Als Lungrim daraufhin schnell in seiner Kammer verschwindet um „ein paar Dinge zu holen“ bedankt sich sein Vater Pangrim im Namen der Sippe des Tochrims bei den Helden für die Rettung seines Sohnes. Dann verabschiedet er sich, da er noch helfen muss die Stadt zu verteidigen. Die Helden können gerne hier bleiben und sich ausruhen, aber jeder Arm der bei der Verteidigung der Stadt hilft ist gerne gesehen. Lungrim wird sich zum Ingerimtempel aufmachen, um dort zu erfahren was er tun kann um der Stadt zu helfen. Wenn die Helden helfen möchten, dann geleitet Pangrim sie zu einem Hauptmann der Stadtgarde. Dieser schickt die Helden auf die Nordmauer, weil man von dort aus schon Feuer- schein wahrnehmen kann.

DER ANGRIFF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid nun schon einige Zeit auf der Mauer und beobachtet den Flammenschein, der hinter einer Hügelkette zu sehen ist. „Dort lag das Dorf Grüneruh!“, habt ihr von einem Soldaten aufschnap- pen könne, der danach seinen kleinen Jungen nach Hause ge- schickt hat. Du (Entweder ein Held mit Gefahreninstinkt oder hoher Sinnenschärfe) bemerkst ein Kribbeln in deinem Nacken und als du dich umwendest siehst du einen riesigen Vogel aus Feuer über den See auf die Stadt zufliegen.

Der Alagrimm, der so groß ist wie ein Riesenlindwurm, fliegt zual- lererst zur Alchimistenstube im Süden Angbars, die nicht weit ent- fernt von der Wohnung der Tochrims liegt. Er steckt diese in Brand und von dem lauten Getöse, dass das explodierende Festtagsfeuer- werk verursacht, werden die Helden die nicht auf der Nordmauer sind, aufgeschreckt. Durch das Feuer wird der Alagrimm größer und entzündet mit einem Schlag seiner lodernden Schwingen eine gan- ze Häuserzeile. Die Helden können Pfeile und Bolzen sehen, die auf den Alagrimm abgeschossen werden, die aber nichts ausrichten. Das Feuer breitet sich schnell im Süden Angbars aus. Der Alagrimm wütet weiter in der Stadt und ihm fallen ganze Banner und weitere Häuserzeilen zum Opfer. Zu den größten Verlusten für die Stadt zählen die zerstörten Tempel des Efferd und der Tsa sowie das aus- gebrannte Haus der Rohalswächter. Und auch das Fürstenschloß Thalesia fängt Feuer (genauere Informationen über den Angriff und seine Vorgeschichte entnehmen sie bitte dem **Anhang 2**).

Was genau die Helden jetzt tun ist nicht abzusehen. Wenn sie im Süden sind, dann sollten sie in einem Inferno von Feuer und Flam- men froh sein, dass sie dieses so gerade überleben. Herunterstürzen- de, brennende Dachbalken und der Rauch sind die direkt erkennba- ren Gegner. Falls ein Held von einem Flammenschlag des Alagrimm direkt getroffen wird (3W6 SP), dann wird er für den Rest seines Lebens dort wo die Flammen ihn getroffen haben eine Narbe zu- rückbehalten, welche die Form einer Flamme besitzt. Und wenn sie dann das Inferno überlebt haben, dann werden sie es mit den Söld- nern des Herrn Jergenquell (siehe auch **Anhang 2**) zu tun bekom- men.

Ein Flammenschlag des Alagrimm sollte, wenn er einen Helden trifft, diesen für den Rest seines Lebens zeichnen, wenn er ihn überlebt. Und wenn sie das Inferno überlebt haben, dann werden sie mit den Söldnern des Herrn Jergenquell (siehe auch **Anhang 2**) zu tun be- kommen. Die Helden die auf der Nordmauer gewesen sind sollten es auch mit Söldnern zu tun bekommen. Diese sind allerdings noch nicht so angestrengt, da sie nicht durch ein brennendes Stadtviertel gelaufen sind, sondern sich durch eines der Tore Zugang in die Stadt verschafft haben. Die Söldner werden, dank der Unterstützung durch den Alagrimm schnell die Oberhand gewinnen. Am Schluß können sie aber dank des „Schwurbundes von Wengenhalm“ (siehe **Anhang**



2), vertrieben werden. Dabei wird der Alagrimm durch den Hüter der Flamme in einen Steinsarkophag gezwungen.

Kampfwerte für die Söldner:

IB 9 AT 14 PA 12 TP 1W+4 (Schwert oder Streitkolben)

DK N LE 32 RS 2 (Wattierter Wappenrock)

GS 7 MR 4 KO 12

Sonderfertigkeiten:

Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag, Meisterparade, Linkhand, Schildkampf I

Besondere Kampfregelein:

Wenn ein Söldner noch einen verstärkten Holzschild führt, dann besitzt er nur eine Initiative-Basis von 8 Punkten, aber eine Parade von 18.

DER UNTERGANG DES ALAGRIMM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr könnt gerade eine Atempause einlegen, als ihr in einiger Entfernung den nahekommenen Schein des Feuervogels wahrnehmt. Ihr könnt ihn durch eine entstandene Häuserlücke sehen, wie er auf den Ingerimm-Tempel zuhält.

Doch plötzlich geht ein Ruck durch das Wesen, es verharrt an der Stelle in der Luft und brüllt seinen Zorn hinaus in den Nachthimmel. In dem Moment seht ihr, wie der greise Hüter der Flamme Hilperton Asgareol aus dem Ingerimm-Tempel heraus und dem Alagrimm entgegentritt. Vor ihm wird ein Amboss getragen, den er im langsamen Takt des „Vater Angrosch“ schlägt. Um ihn herum sind weitere Priester des Herrn Ingerimm, deren Stimmen wohlklingend in den heiligen Choral mit einstimmen. Ihr könnt Lungrim unter ihnen erkennen.

Gemessenen Schrittes gehen sie auf den Alagrimm zu, der wie vom Blitz getroffen auf der Stelle steht. Hinter den Priestern könnt ihr jetzt vereinzelte Kämpfer erkennen, die hinterherziehen und dabei den Takt des Liedes mit Äxten auf ihre Schilde trommeln. Sogar einen Jungen könnt ihr sehen, der mit einem Topf und einer Schöpfkelle einherschreitet und in den Takt und das Lied miteinstimmt. Es kommen immer mehr Menschen und Zwerge hinzu um sich dem Zug anzuschließen, der in diesem Moment an euch vorbeikommt.

Wenn die Helden sich dem Zug anschließen wird ihnen folgendes widerfahren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch dem Zug angeschlossen habt beginnt das Lied wie von selbst von euren Lippen zu kommen. Ihr stimmt in den rituellen Choral mit ein und wenn ihr die Möglichkeit habt trommelt ihr den Takt mit. Euch ist warm. Angenehm warm. Ihr fühlt euch geborgen und in der Ferne vermeint ihr Hammerschläge zu hören. Ihr nehmt nichts mehr um euch herum wahr außer dem Rhythmus der Hammerschläge, die ihr jetzt klar und deutlich hören könnt.

Als ihr wieder zu euch kommt, steht ihr mit einer riesigen Menschenmasse um einen Steinsarkophag herum und über den Amboss gebeugt liegt tot der Hüter der Flamme. Der Alagrimm ist verschwunden.

Ansonsten sehen sie, wie das Feuer des Alagrimm anfängt zu flackern, dieser von riesigen Zangen gepackt und in einen steinernen Sarkophag geworfen wird. Dieser wird in Zusammenarbeit von Menschen und Zwergen geschlossen.

Nachdem der Alagrimm vertrieben ist, wird der Leichnam des Hüters der Flamme gemeinsam mit dem Steinsarkophag von den Priestern in den Tempel zurückgetragen.

Die Söldner werden ohne die Hilfe ihres Feuervogels aus der Stadt vertrieben oder festgesetzt. Und nach einige Zeit stehen die Helden dann alleine auf dem Platz.

DAS ZERSTÖRTE ANGBAR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr durch die Straßen und Gassen Angbars schreitet, steigt euch immer noch Rauch in die Nase und ihr seht, je näher ihr dem am See gelegenen Südviertel kommt, mehr und mehr Häuserruinen, halb abgebrannt und teilweise noch brennende Häuser. Hier muss der Alagrimm am meisten gewütet haben. An einem Torbogen könnt ihr noch das Symbol des Efferds erkennen, aber der dahinterliegende Tempel ist nicht mehr. Als ihr in die Straße einbiegt in der sich das Haus der Sippe des Tochrims befindet, bietet sich euch ein Anblick der Zerstörung. Überall liegen rauchende Holztrümmer. Aber ihr könnt einige Zwerge sehen, die gerade dabei sind die Trümmer nach Brauchbarem zu durchsuchen. Unter ihnen befindet sich auch Lungrims Vater.

Nachdem Pangrim auf sie aufmerksam geworden ist, ruft er viele der anwesenden Zwerge zusammen und stellt die Helden als Retter Lungrims vor und bietet ihnen an sich in den nicht so stark zerstörten Höhlen der Sippe zu erholen. Falls die Helden trotz der Müdigkeit und eventuellen Wunden bei den Aufräumarbeiten helfen wollen werden die Zwerge diese Angebot nicht ablehnen. Aber selbst der ausdauerndste Held wird nach zwei Stunden des Balkenhebens, Leichenfindens und Verwundeten Versorgen ermattet auf das ihm angebotene Lager sinken.

DIE BITTE EINES VATERS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr am nächsten Mittag erwacht, fühlt ihr euch immer noch ein bisschen erschlagen, aber es geht euch schon besser. Aus dem Wohnraum der Sippe hört ihr Gemurmel und das Klappern von Tellern.

Den Helden wird ein ordentliches Frühstück serviert. Kurz nachdem das Essen beendet ist, betritt Lungrim den Raum und wird von seinem Vater mit einer stillen Umarmung begrüßt. Lungrim erzählt, dass er von dem momentan dienstältesten Geweihten den Auftrag bekommen hat, die Nachricht vom Tode des Hüters der Flamme nach Thorwal zu tragen und dann dort im Austausch für zwei andere Geweihte 12 Jahre lang den Tempeldienst zu verrichten. Nachdem er dies seiner Sippe mitgeteilt hat begibt er sich zu Bett, da er die Nacht über nicht geschlafen hat und für den morgigen Tag ausgeruht sein muss, da er früh aufbrechen möchte. Er verabschiedet sich herzlich von seiner Sippe und den Helden, den Rettern seines Lebens.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als Lungrim zu Bett gegangen ist, tritt sein Vater an euch heran. In seinen Augen kann man einen kleinen Anflug von Trauer erkennen, dass sein Sohn ihn so bald wieder verlassen wird. Aber mit ernster Miene spricht er zu euch: „Ihr wackeren Streiter und Reckinnen. Ihr habt meinem Sohn einmal das Leben gerettet. Er ist noch etwas übermütig und muss noch lernen, wie man auf einer Reise vorsichtiger vor geht. Deshalb möchte ich euch darum bitten,“ und bei diesen Worten kann man eine kleine Träne erkennen, die Pangrim mit einer fahrigen Handbewegung wegwischt, „da ich es nicht kann, weil mich meine Pflicht als Sippenoberhaupt hier festhält, begleitet ihr ihn auf seiner Reise. Ich kann euch für diesen Dienst, soweit ihr gewillt seid ihn zu vollbringen, nicht viel mehr anbieten als meine Dankbarkeit und die Dankbarkeit meiner Sippe, aber trotzdem habe ich das Vertrauen in euch, dass ihr meinen Sohn vor den Gefahren einer Reise beschützen könnt. Wollt ihr mir diese Bitte erfüllen?“

Nachdem die Helden einwilligen fällt Pangrim ein Stein vom Herzen, da er seinen Sohn in sicheren Händen weiß. Er bedankt sich übermäßig bei den Helden und verspricht, dass immer wenn einer der Helden in Angbar ist er hier eine Unterkunft finden wird. Den Rest des Tages verbringen die Zwerge damit, dass sie weiter den Schutt



wegräumen. Die allgemeine Stimmung in der Stadt ist von trauer geprägt, aber auch von einem gewissen Trotz, da man dem Angriff widerstanden hat. Jetzt möchte man so schnell es geht alles wieder aufbauen, damit die allgemein bekannte Gemütlichkeit zurückkeh-

ren kann. Die Helden sollten nun Reisevorbereitungen treffen, da Lungrim am nächsten Morgen einfach so losmarschieren wird. Nur mit seinem Handwerkszeug und seiner Laterne.

ÜBER DEN GREIFENPASS (OPTIONAL)

Auf dem Weg über den Greifenpass, können die Helden den unterschiedlichsten Gestalten begegnen. Im folgenden sind einige mögliche Begegnungen charakterisiert:

DIE UCURIATIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist gerade zwei Stunden her, dass ihr euer Nachtlager verlassen habt, da hört ihr von vor euch das Geräusch eines schnell gerittenen Pferdes. Kurze Zeit später könnt ihr auch eine Reiterin erkennen, die in scharfem Galopp auf euch zuprescht. Die in eurem Rücken stehende Sonne lässt den Helm und die Rüstung der Reiterin golden funkeln und ihr seid im ersten Moment von der Erscheinung geblendet. Dann ist die Reiterin auch schon heran und ihr könnt, als sie an euch vorbeirauscht, den Heroldstab der Ucuriaten erkennen. Ihr werft ihr einen Blick hinterher und seht, wie das Pferd aus heiterem Himmel umknickt, zu Boden geht und seine Reiterin in hohem Bogen aus dem Sattel wirft.

Die praiosgeweihte Ucuriatin Domiras Zenteldonk ist im Auftrag der Praioskirche unterwegs, um dem Boten des Lichts schnellstmöglichst die Ergebnisse des Reichskongresses in Elenvina mitzuteilen. Und da die Nachrichten die sie zu überbringen hat von hoher Brisanz sind, ist sie so in Eile, dass sie ihre Pferde wechselt und antreibt, so oft es geht. Sie wird den Helden auch nicht erzählen, weshalb sie so eilig reist, „denn ein heiliger Eid bindet“ sie. Bei dem Sturz hat Domira nur ein paar Schrammen und Kratze abbekommen, aber ihr Pferd hat sich in einem Schlagloch den Knöchel gebrochen. Dies würde für sie eine deutliche Verzögerung bedeuten und falls die Helden ihr helfen können, haben sie sich den Dank und den Segen einer Ucuriatin verdient.

DER HÄNDLER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid nun schon mehr als den halben Tag unterwegs und ihr bemerkt wie eure Beine durch das ständige Auf und Ab langsam müde werden, da erblickt ihr vor euch einen Karren am Wegesrand. In einiger Entfernung ist ein Esel zu erkennen, der auf einer kleinen Wiese, die sich in eine Bergfalte schmiegt, friedlich gras. Als ihr näherkommt seht ihr hinter dem Karren einen Weg in eine Felsspalte abzweigen und auf dem Karren einen Zwerg,

der euch erwartungsvoll entgegenblickt. Der sauber gekleidete Zwerg zwirbelt seinen gestutzten, blonden Bart und spring bei eurem Anblick von seinem Karren herunter. Er geht auf euch zu und begrüßt euch mit den freundlichen Worten: „Phex zum Grube werte Reisende, kann ich, Gredan, Sohn des Grombolosch, euch etwas Erfrischendes verkaufen?“

Der Zwerg Gredan fährt jeden Morgen mit seinem Karren, gezogen von seinem Esel „Brauner“, an die Straße und verkauft nützliche Dinge an Reisende. Hier können die Helden alles finden, was sie als Meister verkaufen möchten (und was die Helden vielleicht in Angbar vergessen haben). Allerdings sollten die Preise etwas höher sein als normal, da Gredan das Meiste von außerhalb heranschaffen muss. Davon ausgenommen sind Pilze, die er und seine Sippe in den Bergen selber züchten, und einige wenige Metallgegenstände (nach Meisterentscheid), die sie komplett selber herstellen.

DIE ZOLLSTATION

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr am Schlagbaum der Grenzen zwischen dem Kosch und den Nordmarken hinter zwei Händlern und vor einem Beilunker Reiter darauf wartet, dass ihr an der Reihe seid hört ihr von hinter euch den gleichmäßigen Takt vieler Füße die marschieren und nach ein paar Momenten kommt ein Trupp von Söldnern ins Blickfeld die auf der Reichsstraße auf euch zumarschiert kommen.

Die Söldner sind ein Trupp, der in Angbar neu angeworben wurde, um die nordmärkischen Truppen in Albernia zu unterstützen. Sie marschieren mit einem schriftlichen Befehl, der ihnen die sofortige Einreise ins Nordmärkische erlaubt. Sie werden sich, rüde wie Söldner nunmal sind, vordrängeln und von den Beamten, nachdem diese den Befehl gesehen haben, sofort und ohne Zoll zu verlangen durchgewunken. Dabei sollten die Helden einen Satz aus dem Gespräch zwischen dem Anführer der Söldner und dem Wachman aufschneiden: „Na ja, endlich haben wir wieder Arbeit, jetzt wo Albernia vom Reich abtrünnig geworden ist!“

Wenn die Helden ihren Zoll entrichtet haben (pro Person 3 Kreuzer und pro Tier 2 Kreuzer), werden auch sie durchgewunken. Falls sie mit dem Wachmann über den mitgehörten Dialog reden möchten, dann kann dieser ihnen sagen, dass Albernia sich laut Gerüchten vom Reich losgelöst hat und dass jetzt Krieg herrscht. Mehr weiß er selber nicht.

GRATENFELS

Beim näherkommen an die Stadt fallen einem sofort die überdimensionierten Verteidigungsanlagen auf. In den gratenfelder Straßen sind auffällig viele Soldaten und Söldner unterwegs. Die Stadtherren und die Bürger freuen sich darüber. Das Kriegsvolk lässt einen Großteil seines Soldes in der Stadt. Und da die Stadtkassen Gratenfels notorisch leer sind, kann man wenigstens jetzt einen kleinen Teil des Schuldenberges abtragen, den die Stadt besitzt.. Wichtig ist auch, dass hier alles etwas teurer ist als anderswo (mindestens 10 % Aufschlag), was auf die höheren Steuern zurückzuführen ist. Außerdem sollte man sehr aufpassen, wenn man etwas ungesetzliches tun möch-

te, da in Gratenfels schon Kleinigkeiten mit hohen Geldstrafen geahndet werden. Von hier kommt auch das Gratenfelder Schwefelwasser, welches man hier erstehen kann (4 Silbertaler pro Maß). Falls man eine verzierte Fläche oder eine mit dem Gütesiegel der Stadt Gratenfels haben möchte, dann kostet einen das ein wenig mehr (zwischen 2 Silbertalern und 2 Dukaten). Verkauft wird das Schwefelwasser von einem Alchimisten oder einem seiner zwei Gehilfen, die alle vermutet herumlaufen, da es bei den Quellen immer einen Geruch von faulen Eiern hat (für weitere Informationen zur Stadt siehe GA, Seite 50).

VOGELWEIHER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr gegen Mittag einen kleinen Hügel überquert, könnt ihr in der Ferne ein, etwas abseits von der Reichsstraße liegendes Dorf ausmachen, was ihr in der nächsten halben Stunde erreichen würdet. „Dort könntet wir eine Mittagsrast einlegen und etwas zu uns nehmen“, spricht Lungrim euer aller Gedanken aus, denn seit dem frühen Frühstück heute morgen habt ihr nichts mehr gegessen.

Einem besonders aufmerksamen Helden könnte auffallen, dass auf den Feldern um das Dorf, niemand arbeitet, obwohl momentan die Zeit für die Spätaussaat ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch dem Dorf nähert, ist euch allen etwas unwohl zumute, weil irgend etwas nicht so ist, wie es sein sollte. Und als ihr das Dorf erreicht, wißt ihr auch was euch so gestört hat. Es ist diese bedrückende Ruhe. Ihr habt noch keine Menschenseele gesehen, geschweige denn gehört. Auch nicht das Blöcken eines Schafes oder das Muhen einer Kuh. Das Dorf ist wie ausgestorben.

Wenn die Helden sich etwas umsehen, können sie Kampf- und Blutspuren erkennen, die sich aber zumeist in den Häusern befinden. Denn das Dorf Vogelweiher ist von einem Banner Nordmärkischer Soldaten nachst überfallen worden und zwei Drittel der Bevölkerung ist dabei zu Tode gekommen. Die Nordmärker dachten, dass dieses Dorf ein Widerstandsnest sei und haben demnach alle Waffenfähigen Personen getötet. Nur wenige konnten in den nahe gelegenen Wald entkommen. Und diese sind jetzt nicht im Dorf, sondern hinter dem Wald am Weiher, der dem Dorf seinen Namen gegen hat und heben dort ein großes Massengrab aus, um die mindestens Fünfzig Toten zu begraben. Das Vieh haben die Soldaten mitgenommen, um den großen Bedarf an Nahrungsmitteln der Armee zu decken. Nach einiger Zeit werden die Dorfbewohner auf die Helden aufmerksam und es nähert sich der kleine, in schmutzige Gewänder gehüllte Junge, Raidri, um die Fremden zu fragen, was sie möchten. Wenn die Helden ihn freundlich behandeln, wird er schnell zu den Anderen zurücklaufen, da er einen (oder mehrere) Priester in der Reisegruppe gesehen hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kurze Zeit nachdem der kleine Junge im Wald verschwunden ist, kommt eine kleine Schar von ungefähr 30 Personen aus dem Wald.

НОПІНГЕН

Die Stadt Honingen ist, als die Helden sie erreichen, in der Hand der Kaiserlichen. Allerdings ist es noch nicht lange her, dass diese mit einer Kriegerlist (getarnt als Albernier) die Stadt erobern konnten.

Da Honingen eine besetzte Stadt ist, wird besonders auf die Einhaltung der Regularien für Reisende geachtet, die bei der Einreise in die Stadt ihre Waffen abgeben müssen (es sei denn sie sind von Stand und keine 'albernischen Aufständischen', oder sie sind Geweihte und führen ihre Amtsinsignien mit sich). Hier sind momentan über 500 Soldaten stationiert und dementsprechend voll sind die Straßen. Da die Soldaten nächtigen müssen, was sie zum Teil in der nördlich der Stadt aufgeschlagenen Zelte tun, werden die Helden nur sehr schwer eine Unterkunft bekommen, was ihnen aber nach einigem suchen doch gelingt. Sie kommen bei der einfachen Schreinerfamilie Gabelwyn (siehe **Anhang 1**) unter, die Travias Gebote hoch achtet und zu den Albernieren hält, die ihr eigenes Land verteidigen.

Hier und innerhalb der Stadt können die Helden einiges an Gerüchten über die vor ihnen liegende Strecke aufschöpfen, was je nach

Es sind zumeist Kinder und alte Leute. Nur drei Personen mittleren Alters sind zu erkennen. Die Leute bleiben in einem gehörigen Abstand von euch stehen und nur einer kommt vorsichtig und angespannt auf euch zu.

Der fünfundzwanzigjährige Lutger Wehheim ist zum Sprecher des Dorfes erkoren worden, weil sich ansonsten niemand getraut hat diese Aufgabe zu übernehmen. Er hat kurzes, braunes Haar, kalte trägt die typische Tracht eines albernischen Bauerns und in seinen freundlichen Augen ist ab und an ein kaltes Funkeln wahrzunehmen. Nach einem kurzen Gespräch wird er den Helden erzählen was hier vorgefallen ist und Lungrim (oder besser einen Spielergeweihten) darum bitten den Toten ihren letzten Segen zu geben. In dem Gespräch wird er auch deutlich machen, dass er sich nach diesem Gemetzel gerne einer der Freischärlertruppen anschließen würde, die es angeblich geben soll, aber das ihn seine Pflicht an dieses Dorf bindet.

Lungrim wird darauf drängen den Dörflern zu helfen ihre Toten zu bestatten, falls die Helden nicht selbst ihre Hilfe anbieten. Und selbst dann wird er sich mit Feuereifer an die Aufgabe eines Priesters machen und den Leuten neuen Mut zusprechen. Die Hilfe der Helden wird gerne angenommen, vor allem, da man auf diese Art und Weise das Massengrab noch bis zum Abend fertiggestellt bekommt. Dann wird Lungrim (bzw. ein Spielergeweihter, wenn er dies gerne möchte) einen Segen über das Grab sprechen, bevor es mit den letzten Strahlen der untergehenden Sonne geschlossen wird.

Am nächsten Morgen möchte Lungrim damit beginnen mit den Dörflern einen Plan auszuarbeiten, wie man das Dorf retten kann. Er hat über diese Aufgabe ganz seinen eigentlichen Auftrag vergessen. Wenn die Helden ihn daran erinnern, wird er ihnen zustimmen und schweren Herzens das Dorf mit ihnen verlassen.



Erzähler entweder albernisch, patriotisch oder nordmärkisch, kriegstreiberisch geprägt ist (nähere Informationen zu Honingen siehe auch **GA**, Seite 51).

KONFISZIERUNG (OPTIONAL)

Während die Helden bei der Familie übernachten, kommt eine Truppe der Havener Flußgarde (Kaiserliche Truppen) vorbei um gegebenenfalls überflüssige Nahrungsmittel für die Armee zu konfiszieren. Dabei gehen die Soldaten nicht sehr freundlich mit den Leuten um, da die hier stationierten Soldaten alle etwas zu essen brauchen. Da man (nicht zu unrecht) vermutet, dass die Schreinerfamilie dem albernischen Widerstand behilflich ist, kontrolliert man sie jetzt schon zum dritten Mal (und wird nichts finden, was auf eine Verbindung der Familie zum Widerstand schließen lässt, aber zwei Räder Käse, die man beim letzten mal wohl „übersehen“ hat).

Den Helden wird auch jeglicher Proviant abgenommen, es sei denn, sie verstecken ihn gut oder sind von Stand (adelig oder geweiht).



GERÜCHTE IN HONINGEN

- ◆ Die Gräfin von Honingen (Franka Salvan Galahan) ist verhaftet worden und nach Gratenfels überführt worden (wahr/falsch).
- ◆ Die Nordmärker haben die Stadt vor einigen Tagen (21. Ingerimm) zurückerobert, nachdem sie von albernischen Aufständischen besetzt wurde (wahr).
- ◆ Jeder Mann und jede Frau die im kampffähigen Alter sind, sollen sich umgehend bei einem Offizier des Militärs melden um den Kriegsdienst aufzunehmen (falsch).
- ◆ Es soll eine Seuche ausgebrochen sein, die einen Menschen von innen heraus zerfrisst (falsch/wahr). Man erkennt die Opfer

- daran, dass sie eine purpurne Haut besitzen und ihre Adern dunkelviolett hervorsteht (wahr). Und diejenigen die ihr zum Opfer fallen, deren Seele wird zum Namenlosen geschickt (deshalb auch die Färbung der Haut) um ihm auf ewig zu dienen (falsch).
- ◆ Angeblich soll es in den Wäldern um Honingen herum einige albernische Aufständische geben, die darum kämpfen Invher ni Bennain (die Königin Albernias) auf den Kaiserthron zu setzen (wahr/falsch).
- ◆ Diese Aufständischen sollen sogar die Gräfin von Honingen befreit haben (wahr, aber als sehr unwahrscheinlich darstellen).
- ◆ Invher ni Bennain hat ihr Heer schon zusammengezogen und marschiert auf Honingen zu um es zu befreien (falsch).

ABILACHT

Bei der Anreise kann man von weitem schon eine kleine Zeltstadt erkennen, die sich im Westen Abilachts befindet. In Abilacht hat der Offizier Oberst Wyndor von Firunslicht, der die kaiserlichen und nordmärkischen Truppen in Abilacht kommandiert eine Eingangs- und Ausgangssperre erteilt. Nur Leute des Militärs und Menschen die einen Passierschein haben, dürfen die Stadt noch betreten bzw. verlassen. Diese Maßnahme hat den Grund, dass sich in den Wäldern um Abilacht der Baron Glennir ui Llund mit einigen Widerstandskämpfern aufhält und der Oberst eine heimliche Invasion durch die Truppen des Barons befürchtet. Hinaus darf niemand, damit die Rebellen keinen weiteren Zulauf haben. Aus dem Grund werden die Helden vor geschlossenen Stadttoren stehen und nicht eingelassen. Auch nicht mit dem Argument, dass Lungrim eine wichtige Botschaft hat, werden sie nicht weiterkommen. Die Diensthabenden Soldaten haben eindeutige Befehle erhalten und werden höchstens die Botschaft Lungrims weiterleiten.

Außerdem trägt die Kriegshetze dazu bei, dass die Soldaten jeden für einen potentiellen Widerständler halten und dementsprechende Vorsicht walten lassen. Man rät den Helden das sie die Stadt umgehen sollen, es sei denn sie behaupten, dass sie auf jeden Fall in die Stadt müssten. Dann sagt man ihnen, dass sie ihre Reise umsonst gemacht haben.

Die kleine Zeltstadt besteht hauptsächlich aus Militärzelten in denen Soldaten untergebracht sind. Aber es gibt auch den ein oder anderen Stand eines Händlers, der sich die Mühe gemacht hat hier draußen seinen Stand aufzubauen, da es in der Stadt keine Fremden mehr gibt mit denen er ein Geschäft abschließen könnte.

An Gerüchten kann man hier das selbe erfahren wie in Honingen mit der Ausnahme das die Leute hier noch weniger Informationen haben als die in Honingen. Dies führt dazu, dass es mehr Un- und Halbwahrheiten gibt. Sie können Ihren Helden hier alles bieten von einer Invasion aus dem Feenreich bis hin zum Untergang Darpatiens und Weidens. Das die Leute so wenig wissen liegt vor allem daran, dass der es im Offiziersstab des Oberst von Firunslicht einige junge Kadetten gibt, die meinen dass es besser ist wenn die Bevölkerung und der gemeine Soldat nicht wissen worum es in diesem Krieg überhaupt geht.

Falls die Helden in Sichtweite der Stadt eine Lagerstatt aufschlagen, werden sie eine ruhige Nacht erleben, da man ihr einzelnes Lagerfeuer für ein Ablenkungsmanöver von Aufständischen hält und im Offiziersstab die Entscheidung gefällt hat, dass man nicht in diese Falle laufen wird.

REISE DURCH EIN KRIEGSGEBIET

Die folgenden Sequenzen sind dazu gedacht, die Stimmung des Krieges auf der Strecke zwischen Gratenfels und Abilacht zu vermitteln. Da man nie genau wissen kann, wie schnell ihre Helden reisen, müssen sie gegebenenfalls die Beschreibungen der Tageszeit anpassen. Von diesen Sequenzen sind einige als optional gekennzeichnet die nicht unbedingt im Abenteuer stattfinden müssen.

Wenn es so weit kommt, dann lassen sie die Helden in Honingen für einen Tag ins Gefängnis werfen (wegen Befehlsverweigerung einem Höhergestellten gegenüber) und sie danach ihres Weges ziehen, damit ihnen das eine Lehre ist, wie man sich in einem Kriegsg Gebiet gegenüber einem Vertreter des Militärs zu verhalten hat.

EINE PATROUILLE (OPTIONAL)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch gerade zu einer Mittagsrast niederlassen wollt, kommt euch ein Trupp von 25 Soldaten entgegen. Sie tragen zumeist Lederharnische und nur eine leichte Bewaffnung. Als sie euch erblicken, kommen sie direkt auf euch zu. Im Näherkommen, könnt ihr das Zeichen des Herzogtums Nordmarken auf der Kleidung der Soldaten erkennen. Der Anführer des Trupps tritt aus ihm heraus und fragt:
„Was wollt ihr hier? Wisst ihr nicht, dass Krieg herrscht?“

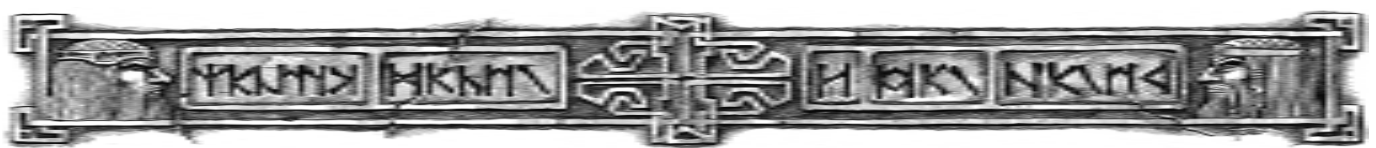
Diese Begegnung sollte am Besten zwischen Honingen und Abilacht stattfinden, da es hier die meiste Militärpräsenz gibt. Je nach Verhalten der Helden wird der Weibel sie ziehen lassen, oder sie, wenn nötig auch mit Waffengewalt, doch bitten ihn nach Honingen zu begleiten.

DAS SCHLACHTFELD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich seht ihr hinter einer Anhöhe vor euch einige Raben auf-fliegen. Und als euch der Wind entgegenschlägt, müsst ihr alle erstmal kräftig schlucken. Es riecht nach Verwesung und Tod. Als ihr über die Anhöhe schreitet, bietet sich euch ein Anblick des Schreckens. Vor euch mitten auf der Straße, aber auch in den die Straße einschließenden Waldausläufern, könnt ihr tote Körper erkennen. Und dann seht ihr den Grund für die aufliegenden Raben. Es sind drei Wölfe, die gerade beginnen wollen zu Fressen und von eurem Erscheinen davon abgehalten werden. Sie knurren in eure Richtung.

Hier haben vor einem Tag albernische Widerständler einem Banner kaiserlicher Truppen einen Hinterhalt gelegt. Nachdem die Kaiserlichen alle über den Hügel gekommen waren, haben sich einige der Widerständler hinter sie geschlichen, während der Rest in den beiden Waldzungen auf der Lauer lag. Nachdem die Falle auf diese Art und Weise zugeschnappt war, begannen die Albernier im Rücken



der Kaiserlichen damit, ihnen in den Rücken zu schießen. Daraufhin liefern diese den anderen Albarniern in die Arme, die mit gespannten Bögen darauf gewartet hatten, dass sie kommen. Bevor die Kaiserlichen in einem einigermaßen sichern Nahkampf waren, war mehr als die Hälfte der ihnen zu Boden gegangen und die nun zahlenmäßig überlegenen Albarnier machten die restlichen Nordmärker nieder und schickten jeden noch lebenden bis auf einen zu Boden. Nachdem die Schlacht vorbei ist, haben die Albarnier ihre eigenen Gefallenen und Verwundeten mit genommen. Dadurch finden die Helden nur Leichen mit dem kaiserlichen Wappen (auf blauem Grund eine goldene Sonne und ein roter, aufsteigender Greif). Falls die Helden nicht selbst auf die Idee kommen die Leichen zu begraben, dann wird Lungrim darauf bestehen das dies gemacht wird, denn „egal auf welcher Seite sie gekämpft haben, sind sie Gläubige gewesen, die meinten für die rechte Sache zu streiten“.

ES HERRSCHT KRIEG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr euch gerade in dem sauberen Wirtshaus „Zum Feenflügel“ zur Ruhe gelegt habt, werdet ihr unsanft aus dem Schlaf gerissen. Eine laute und Befehlsgewohnte Stimme brüllt einmal in jedes Zimmer:

„Sofort aufstehen und im Schankraum erscheinen!“

Als ihr die Treppe zum Schankraum heruntersteigt, nehmt ihr lautes Stimmengewirr wahr, welches von den mindestens 35 Soldaten verursacht wird, die damit beginnen sich in dem Schankraum auszubreiten.

„Alle die heute Nacht hier Quartier bezogen hatten, werden in der Scheune nächtigen, weil die Zimmer für die Soldaten des rechtmäßigen Herrschers dieser Land, aquiriert werden!“, ein schnittiger Hauptmann von vielleicht 28 -30 Jahren, der auf der stolzgeschwellten Brust das Wappen der Nordmarken trägt, erteilt diesen Befehl. Als er Lungrim (und andere anwesende Geweihte) bemerkt, tritt er auf ihn/sie zu:

„Entschuldigt euer Gnaden, ihr könnt natürlich eure Kammer behalten. Ich habe euch nur nicht sofort erkannt, ansonsten hätte ich den Befehl gegeben euch schlafen zu lassen.“

Nachdem Lungrim sich bei dem Hauptmann bedankt hat, begibt er sich verwirrt auf seine Kammer zurück. Die Helden werden wohl oder übel (selbst wenn sie adelig sind), mit der Scheune vorlieb nehmen müssen (das Kriegerrecht erlaubt dem Hauptmann auch einem Adligen militärische Befehle zu erteilen). Die Scheune ist zwar nicht so bequem wie ein eigenes Bett, aber es ist wenigstens trocken, denn auf dem Weg in die Scheune bemerken die Helden die ersten Regentropfen. Diese entwickeln sich im weiteren Verlauf der Nacht zu einem richtigen Gewitter.

Falls die Helden eine Wache aufstellen, bemerkt diese im Licht eines Blitzes (und nach einer gelungenen Sinnenschärfeprobe), dass sich mehrere Gestalten in den Hof geschlichen haben und nun beginnen durch ein offenes Fenster einzusteigen. Falls die Helden dies nicht bemerken oder keine Wache aufgestellt haben, werden sie alle durch einen Schrei geweckt: „ALARM! WIR WERDEN ANGE...“, und dann ist es für einen kurzen Moment wieder ruhig, bis Kampflärm aus dem Gasthaus zu hören ist.

Albarnische Freischärler haben beschlossen auf eigene Faust diesen Trupp Soldaten auszulöschen. Dazu hatten sie sich der Hilfe des Wirtes versichert, der ihnen das Fenster offen gelassen hatte. Aller-

dings haben sie nicht mit den beiden Wachen im Schankraum gerechnet, die jetzt Alarm geschlagen hatten.

Daraufhin entbrennt ein Kampf im Wirtshaus, der für die Freischärler zu Beginn sehr gut verläuft, weil die Soldaten noch den Schreck in den Gliedern haben. Je länger der Kampf dauert, desto mehr gewinnt die militärische Ausbildung der Soldaten die Überhand und sie können die Angreifer zurückschlagen. Die Rebellen werden, bevor sie den Rückzug antreten das Wirtshaus in Brand setzen. Falls die Helden sich nicht daran erinnern, dass Lungrim noch im Wirtshaus ist, hören sie ihn spätestens als das Feuer zu ihm durchbricht um Hilfe rufen.

DIE ROTE SEUCHE (OPTIONAL)

Diese Sequenz sollte am besten stattfinden nachdem die Helden in Honingen gewesen sind und dort schonmal von dieser Seuche gehört haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist trotz des Krieges eine kühler entspannender Sommerabend, als ihr durch die Straßen Honingens geht. Urplötzlich bricht aus einer dunklen Seitengasse eine in schwarze Gewänder gehüllte Gestalt hervor und reißt dich (einen der Helden) in die Gasse hinein.

Du versuchst noch dich zu orientieren, als du einen stechenden Schmerz an deinem linken Arm fühlst. Die Gestalt hat dir ein Stück Fleisch herausgebissen und verschlingt es gerade.

Die Gestalt ist ein Opfer der roten Seuche, die von einem bösen Feenwesen dazu genutzt wird seine Macht zu stärken. Dies passiert, wenn diejenigen Opfer der Seuche denen es alles Sikarjian geraubt hat, rohes Fleisch verspeisen und dabei ihren Opfern Sikarjian entziehen.

Der Mann, Halberton aus Havena, war ein albarnischer Soldat, der von einem der Pfeile des roten Wyrms (dem Feenwesen aus dem Abenteuerband **Aus der Asche**, Seite 69 ff. aus der Kampagne um das *Jahr des Feuers*) getroffen wurde. Dadurch infizierte er sich mit der Seuche.

Kampfwerte des Soldaten:

**IB 9 AT 14 PA 10 TP 1W+2 (A) (Raufen) DK H
LE 32 RS 0 GS 7 MR 3 KO 13**

Besonderheiten: Der Mann wird kämpfen bis er tot ist, da ihn der Wahn der Seuche dazu treibt. Die rote Seuche entgegen aller Gerüchte nicht ansteckend. Aber ein bisschen Wundfieber und ein paar matte Tage (Aufgrund des Sikarjianraubes s. u.) können nach dem Angriff bei dem Opfer schon den Gedanken herbeiführen, dass es sich mit der Seuche infiziert hätte. Halberton entzieht seinem Opfer bei jeder gelungenen Attacke Sikarjian (die TP die er verursacht).

Nach dem Kampf können die Helden feststellen, dass bei diesem Opfer der Seuche die Haut purpurn ist und die dunkelvioletten Adern das Herz schon erreicht haben.

Halberton besaß nichts, außer dem was er am Leibe trug, da er nichts anderes mehr als Menschenfleisch und seine Tarnung brauchte um zu überleben.



НАВЕПА

Wenn die Helden gegen Mittag Havena (mehr Informationen in GA Seite 51) erreichen, erkundigt sich Lungrim als aller erstes nach einem Schiff das nach Thorwal geht. Er hat Glück und findet eines, dass noch am selben Nachmittag mit der Ebbe ausläuft. Er mietet sich dort einen Schlafplatz.

Falls einer oder mehrere Helden ihn begleiten möchte, dann ist auf dem Schiff noch genug Platz, so dass dies kein Problem darstellt. Wenn die Helden sich aber dazu entschließen, dass sie in Havena bleiben möchten, um zum Beispiel für die eine oder andere Seite in dem Krieg zu streiten oder um von hier aus wieder ins Mittelreich zu reisen, dann erleben sie folgende Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr ihn nun durch das kriegerische Albernia begleitet hat, steht ihr mit Lungrim am Hafepier in Havena. Euch allen ist ein wenig flau im Magen. Dieser kleine Angroschim mit seiner immer brennenden Laterne tritt schweren Herzens auf euch zu.

„Hier nun trennen sich unsere Wege. Ich werde meine schwere Nachricht nach Thorwal tragen und ihr werdet eurer Wege ziehen. Ob wir uns jemals wiedersehen? Nur die Götter wissen es. Ich für meinen Teil werde euch nie vergessen, wie ihr mich aus dem brennenden Haus gerettet habt oder wie ihr mit mir gemeinsam die Leichen der gefallenen beerdigt habt. Für eure Hilfe möchte ich euch herzlich danken!“, und er umarmt jeden Einzelnen von euch. Ihm stehen die Tränen in den Augen und auch ihr fühlt die Flut der Tränen steigen. Ihr habt den kleinen Zwerg auf der Reise liebgewonnen und er wird auf ewig einen Platz in eurem Herzen haben. „Wenn ihr mal noch Thorwal kommt, dann besucht mich dort.“ Mit diesen Worten schreitet er langsam zur Planke und beginnt den Aufstieg zum Schiff, der ihm deutlich schwer fällt. Als das Schiff ablegt, steht er an der Reihing und ihr könnt nicht ganz erkennen, ob er weint oder ob es der aufkommende Wind ist. Ihr schaut dem Schiff nach und gerade als ihr meint ihn nicht mehr sehen zu können erkennt ihr, wie er zum Abschied den Arm hebt und euch zuwinkt.

ДЕР МҮНЕР ЛОНН

Die Helden erhalten nach den überstandenen Strapazen **350 Abenteuerpunkte**. Wenn Sie möchten, können Sie für besonders heldenhaften Einsatz der Helden oder ausnehmend trickreiche Lösungen, zusätzliche AP vergeben. Seine Sie ruhig großzügig, denn der Heldenalltag macht es den Spielern schon schwer genug. jeder Held bekommt überdies **drei** spezielle Erfahrungen, die gemeinsam mit dem Spielleiter festgelegt werden können. Diese sollten die Einsatzfelder abbilden, in denen

sich die Helden besonders hervorgetan haben, wie etwa *Geographie* und *Sagen/Legenden* sowie *Götter & Kulte* (Spezialisierung *Angrosch-/Ingerimm-Kirche*), sowie auf *Kriegskunst* o.ä.

Die schlechte Eigenschaft **Totenangst** kann zu halben Kosten um einen Punkt gesenkt werden, wenn der Held in den entsprechenden Sequenzen dabei geholfen hat die vielen Leichen zu begraben und wenn er aktiv gegen die Untoten vorgegangen ist.





ΑΠΗΛΑΓΕ

DRAMATIS PERSONAE

LUNGRIM, SOHN DES PAGRIM

Lungrim, Sohn des Pagrim ist ein Zwerg von 41 Jahren. In seiner Kindheit lauschte er gebannt seinem alten Onkel, wenn dieser Geschichten und Legenden des Zwergenvolkes erzählte. Seine so entdeckte Affinität zum Kult des Angroschs trat deutlicher zutage je älter er wurde und so nahm ihn sein Onkel unter seine Fittiche und lehrte ihn den Weg des Hammers und des Feuers, damit er einen würdigen Nachfolger haben würde. Nachdem er in Angbar die Weihe zum Priester erhalten hatte, reiste er nach Xorlosch um dort seine Kenntnisse der Schmiedekunst zu erweitern.

In dem Moment wo die Helden ihn treffen, ist er auf der Rückreise von einer Pilgerreise zum Schlund. Lungrim hat eine für einen Zwerg normale Größe von 1 Schritt und 16 Fingern, blondes, wirr vom Kopf abstehendes Haar, einen noch recht kurzen Vollbart und besitzt grüne Augen. Lungrim ist ein lebenslustiger, junger Zwerg, der aber ab und an nachdenklich wird, weil er über ein ihm bisher unerschlossenes Mysterium des Angroschkultes nachsinnt.

DIE SIPPE DES TOCHRIM

Die Sippe des Tochrin ist eine alte Zwergenfamilie, die zu einer der ersten gehörte, die in Angbar ansäßig geworden ist. Sie verdienen ihren Lebensunterhalt auf eine ganz zwergenuntypische Art. Sie fischen auf dem Angbarer See, weswegen Lungrim auch kein Problem damit hat den Seeweg nach Thorwal zu nehmen. Dies ist nicht das einzige was sie von der „normalen“ Zwergensippe unterscheidet. Zum Beispiel gibt es in der Sippe des Tochrin eine Ehe zwischen einer Zwergin und einem Menschenmann. Sie sind die beiden Schmiede der Sippe und hatten ihre Arbeitsstätte über der Wohnhöhle der Sippe, bevor der Angriff des Alagrimm stattfand.

Ansonsten lieben die Tochrims das Angbarer Alt über jedes andere Bier der Welt. Allerdings haben sie noch keine Brauerlaubnis dafür erwerben können. Und was sie ganz hoch halten, ist der Sippenzusammenhalt, weswegen auch die ganze Sippe den Helden dankbar ist, wenn sie den jungen Lungrim begleiten.

Falls die Helden also jemals nach Angbar zurückkehren werden, haben sie eine sichere Unterkunft, etwas zu essen und können nach Meisterentscheid Ausrüstung billiger oder gar umsonst bekommen. Wenn eine Zwergensippe einem Dankbar ist birgt das gewisse Vorteile die sie ihren Spielern aber nicht unbedingt auf die Nase binden müssen.

DIE SCHREINERFAMILIE GABELWYN

Die junge Familie Gabelwyn besteht aus dem Mann Mikael Gabelwyn, einem Schreinermeister Honingens. Er hat einen verhärteten

Gesichtsausdruck, da er beide Elternteile in der 3. Dämonenschlacht verloren hat. Sein braunes Haar ist kurz aber unordentlich und er ist ständig dabei an irgend etwas herumzuschneiden.

Seine Frau Traviatreu ist eine gute Frau vom Lande, die ihn aufrichtig liebt und ihm auf ewig die Treue halten wird. Sie ist etwas dicklich und bei ihren Kindern auch schnell mal mit Schlägen dabei, wenn diese nicht spuren oder etwas falsch machen. Aber sie ist gerecht.

Die drei Kinder der Familie sind drei, fünf und acht Jahre alt. Sie wuseln die ganze Zeit über im Haus herum, wobei der achtjährige Geron auch schon mal bei seinem Vater in der Werkstatt aushelfen muss.

Seine beiden kleineren Schwestern aber sind von den Gästen die sie bekommen total fasziniert und werden mit großen Augen und Ohren ihren Geschichten lauschen. Und ihre Mutter ist froh, wenn sie mal einen halben Tag Ruhe vor ihren Kindern hat. Die beiden heißen Cherliba und Katlyn.

An den Gerüchten die man über diese Familie hört, dass sie mit dem albernischen Widerstand zusammenarbeitet ist etwas wahres dran. Der Vater schickt seinen Sohn vormittags immer in die Kneipe arbeiten in der einige Staboffiziere ihr Frühstück einnehmen. Geron belauscht sie und erzählt seinem Vater alles. Mikael erzählt diese Neuigkeiten dann einem Mann des Widerstandes, der als Tagelöhner verkleidet in die Stadt kommt.

LUTTGER WEHHEIM,

DORFVORSTEHER DES DORFES VOGELWEIHER

Luttger Wehheim ist bis zum Krieg ein typischer albernischer Bauersohn gewesen. Er ist 25 Jahre alt, besitzt kurzes braunes Haar und lebenslustige blaue Augen.

Sein bisheriges Leben wahr von den Sorgen um die nächste Ernte und das Vieh seiner Eltern geprägt. Bevor der Krieg ausbrach hatte er aus tiefer Liebe heraus um die Hand von Elwyne Weiherkind angehalten. Sie war Tochter des alten Dorfvorstehers, starb aber bei dem Angriff der Nordmärker auf ihr Dorf, während ihr Vater als treuer Albner in den Untergrund gegangen war um gegen die Besatzung der Nordmärker vorzugehen.

So kommt es, dass Luttger nach dem Angriff als einer der wenigen überlebenden Kampffähigen Personen im stillen Einvernehmen der Dörfler zu ihrem Sprecher und Vorsteher gewählt worden ist. Er ist in dieser Position noch sehr unsicher, wird aber mit der Zeit in sie hineinwachsen, da er es als seine Pflicht ansieht, dass seinem Dorf so etwas nicht wieder geschehen darf und dass die Bewohner von Vogelweier seines Schutzes bedürfen.

Er ist ein Mensch, der selbst in den Dreck springen würde für das Dorf und das wissen seine Mitmenschen.



Aventurischer Bote



Kosch im Flammenmeer' Schergin Rhazzazors übt grausame Rache

Aus den Annalen

Vor dreitausend Jahren, lange bevor Menschen im Mittelreich lebten, versuchte der Goldene Drache Pyrdacor seine Erzfeinde, die Zwerge, endgültig zu bezwingen. Eine seiner wirkungsvollsten Waffen war der Alagrimm, ein Adler aus pervertiertem Feuer, der sich von Flammen nährte und dadurch wuchs und erstarkte. Viele Angroschim fielen dem Drachenkrieger zum Opfer, ehe er schließlich, mit vereinter Kraft, doch bezwungen werden konnte. Aber zu töten vermochte man das Geschöpf nie. So bannte man es in eine kühle und feuchte Grotte, tief unter den Hallen von Koschim. Dort ruhte es als kleiner Funke, als gut gehütetes Geheimnis, das alleine die Zwerge und Drachen kannten. Doch ein solcher, Rhazzazor nämlich, war es, der seiner Schergin, der Magierin Charissia von Salmingen, vom Alagrimm erzählte – was er war, wo man ihn finden könne und vor allem, wie man ihn wieder erweckt ... und genau das tat sie.

Alagrimms Ausbruch

Während Galotta in Wehrheim sein Magnum Opus sprach, ließ Charissia durch Räuber Ulfing von Jergenquell, dessen Gesellen und einen wohl mit Heptarchengold erworbenen Söldlingshaufen einige Bäume fällen und nahe der Bergfreiheit in den Wengenholmer Bergen aufstapeln. Nachdem sie den gewaltigen Scheiterhaufen in Flammen gesetzt hatte, gelang es ihr durch geheime Riten den Bann zu sprengen und den Flammenaar zu entfesseln (AB 110 berichtete). Mit zerstörerischer Macht brach sich die Kreatur ihren Weg durch die bergköniglichen Hallen Koschims empor. Waffen verglühten, Schätze schmolzen (und wurden sodann vom Jergenquell geraubt), die Obere Pforte zerstob und ließ den einzigen Sohn des Bergkönigs Gilemon zur kupfernen Säule erstarren. Der Rogmarok selbst wurde schwer verwundet, und nur die Kräuter des Magus Voltan von Falkenhag (einem Bruder des neuen Reichserztruchsessens, der zufällig im Kreise seiner Gefährten in der Nähe weilte) retteten Gilemon das Leben. Blind und gezeichnet wird er immer bleiben, denn nach all dem Erlebten verweigerte der alte Drachenkämpfer jegliche Magie als "verdorbenes Geschupptenwerk".

Brennende Vergeltung

Die finstere Brut jedoch war zu diesem Zeitpunkt schon lange nach Norden gezogen. Denn als Gegenleistung für seine Hilfe forderte der Jergenquell die Befriedigung seiner schon seit Jahren schwelenden Rachsucht (siehe den Roman »Der Scharlatan« von Ulrich Kiewow). Tot und Brand zog über das Land, und mit jedem Feuer, das der Flammenvogel in sich aufnahm, wurde er größer und stärker. Zunächst fiel die Burg des Grafen Jallik von Wengenhalm, dessen Familie der Jergenquell am meisten hasste. Von ihr blieb nichts als eine verrußte Ruine. Weiter im Norden lag schließlich Albumin, die Baronie von Jergenquells Vater – der als Reichsverräter ein unrühm-

liches Ende fand, was sein Sohn nie verwand und nun sühnen wollte. In einem Zweikampf, so schilderten es Gefährten, erschlug Ulfing den Vogt von Albumin und nahm sodann feierlich die Burg seiner Ahnen ein. Über Tage soll er dort gefeiert und mit dem Koschimer Gold eine weitere Hundertschaft Andergaster Kriegsknechte erworben haben, ehe er mit diesen nach Süden zog. Längst war es nicht mehr Jergenquells Rache allein, welche die Horde trieb; im Banne Alagrimms war es nun ihr Ziel, diesen in den immer glühenden Essen und Schmiedefeuern Angbars unbesiegbar zu machen. Mit dieser mächtigen Waffe würden sie als 'ruhmreiche Rächer' der Drachen Pyrdacor und Rhazzazor auch den Rest der Zwerge und des Reiches vernichten ...

Angbar in Gefahr

Das, so war man sich im Ehernen Angbar einig, galt es zu verhindern. Tapfer zogen die wenigen, nach dem Fall von Fürstlichen Schlachtreitern und Ferdoker Lanzerinnen vor Wehrheim verbliebenen Streiter der Provinz in die Reichsstadt am See – darunter gar Hochkönig Albrax, der die Kunde aus Wehrheim und Gareth in die Stadt brachte. Die Armbrustschützen der Stadt bemannten gemeinsam mit den Bergschützen des Fürsten den alten Mauerwall. Für Unruhe sorgte die Nachricht, der Rettung verheißende heilige 'Ring der Flammen' habe den Tempel verlassen und sei nicht zurückgekehrt. Umso eifriger wurde die Glut aus den Schmieden gesammelt und in den hochheiligen Tempel der Flamme gebracht – denn sie zu löschen wäre für die ingerimmfrommen Koscher ein Frevel. Es nahe der 21. Ingerimm, Beginn der Warenschau. Doch nicht nach Feiern stand den Angbarern diesmal der Sinn; immer neue erschreckende Kunde kam aus dem Norden des Kosch: Rauchsäulen über Auersbrück, keine Nachricht mehr aus der Geistmark, die gesamte Harschenheide habe Feuer gefangen, Oberangbar sei verloren, Toroschs Aue brenne ... Die Gefahr kam unaufhaltsam immer näher. Manch angereister Gast suchte da eilends das Heil in der Flucht. Stadtvogt Bosper zu Stippwitz und dem Obersten Richter der Hügelzwerge Nirwulf war es zu verdanken, dass jedoch so mancher von ihnen blieb und sich redlich mühte, seinen Teil zur Verteidigung der Stadt beizutragen. Neue Hoffnung keimte jedoch erst auf, als Fürst Blasius mit seinen Vasallen aus Elenvina zurückkehrte. Nun hieß es Sieg oder Vergehen!

Loderndes Angbar

Als die Nacht des 23. Ingerimm am finstersten war, leuchtete doch der nördliche Horizont im Glutrot der dräuenden Feuer. Doch der Flammenadler erschien entgegen der bangen Erwartungen nicht aus jener Glut, sondern kam vom Süden, über den See. Von brennenden Dörfern und Wäldern genährt, nun groß wie ein Riesenlindwurm stürmte er heran, spiegelte sich in voller Größe im dampfenden Wasser. Laroschs Alchimistenstube war sein erstes Ziel – laut donnernd zerbarst das Festtagsfeuerwerk in tausend Funken, an denen sich der Alagrimm genussvoll labte. Einem Heer hätte das Eherne Angbar



mondelang standgehalten – aber dem Feueradler? Kein Bolzen, kein Lanzenstoß vermochte ihm etwas anzuhaben. Ein Schlag seiner lodrenden Schwingen – und ein ganzes Banner, eine weitere Häuserzeile war verloren. Schon brachen die Söldner Jergenquells in die Stadt und begannen zu erschlagen, was noch keine Asche war. In die verbitterte Gegenwehr mischte sich Verzweiflung. Die Tempel des Efferd und der Tsa, das Haus der Rohalswächter, der gesamte Südwesten Angbars stand schon in hellen Flammen. Wehe, ein Streich des Aaren und schon fing auch das Fürstenschloss Thalesia Feuer. Mit Hilfe fremder Helden gelang es Junker Nottel vom See und dem Gemahl der Schetzenecker Prinzessin, die fürstliche Familie über den See in Sicherheit zu bringen. Auf deren letzter Fahrt jedoch ließ der Alagrimm ihr Boot zu einer Fackel werden – und mit ihnen den neugeborenen Enkel des Fürsten, Holduin Hal. Alle Hoffnung schien verloren, die Söldner Jergenquells feierten schon, als aus den Wäldern unerwartete Hilfe kam: Graf Jallik von Wengenholm, der Totgeglaubte, war's. Er hatte sich rechtzeitig in die Berge retten und dort den Schwurbund von Wengenholm¹ erneuern können. An seiner Seite standen nun, im Bund vereint, der geblendete Bergkönig Gilemon mit seinen verbliebenen Koschimern und die wackersten Streiter der Berge. Sie überraschten die abseits vor der Stadt lagernde Charissia von Salmingen und konnten so den in ihrem Bann stehenden Alagrimm für einen Augenblick ablenken. In diesem Moment trat der Hüter der Flamme selbst, Meister Hilperton Asgareol, höchster Diener Ingerimms, vor den Flammenvogel – vor sich her ließ er einen heiligen Amboss tragen, den er nun im langsamen Takt des »Angrosch Vater« schlug. Auch Esbadosch, der Angrosch-Hochgeweihte von Koschim, gesellte sich an Hilpertons Seite und stimmte in den Klang des heiligen Chorales ein. Mehr und mehr der Umstehenden taten es ihnen gleich. Auf



Brustpanzern, Äxten, Töpfen gar, hielten sie den langsamen Rhythmus. Bald schon schien die gesamte Stadt zu erklingen, als wäre man in Ingerimms Werkstatt selbst. Der Alagrimm flackerte vor Pein und Schmerz, als die Koschimer Erzzwerge zum entscheidenden Schlag ausholten: Sie enthüllten die riesigen geweihten Zangen, getreuliche Abbilder jener Waffen, die den Alagrimm schon vor dreitausend Jahren bezwungen hatten, packten die sich heftig widersetzende Kreatur mit eisernem Griff und stießen sie in einen Sarkophag aus reinem Fels. Hochkönig Albrax und einigen Fremden gelang es, den schweren Steindeckel auf das Verlies zu wuchten – der Feuervogel war gefangen! Die Magierin Charissia von Salmingen indes war durch feigen Zauber geflohen; der Jergenquell aber, nun von seinen Komplizen verlassen, ward von Graf Jallik von Wengenholms Schwert gefällt. Hilperton jedoch, der greise Hüter der Flamme, sank nach seiner Rettungstat tot zu Boden.

Dachtrag

Der gesamte Norden des Fürstentums Kosch ist verbrannt, halb Angbar liegt in Asche, das Fürstenschloss ist fast völlig zerstört. Lanzerinnen und Schlachtreiter sind in Wehrheim gefallen, des Fürsten Bruder Geldor (der Weidener Marschall und Retter des Hochkönigs) ebenso, sein jüngster Sohn Idamil starb in Gareth und in Angbar nun sein Enkel Holduin. Ein todtrauriger Fürst Blasius ritt an der Seite seiner Getreuen in die Berge nach Fürstenhort, um dort den von Dämonenranken zerteilten Leichnam seines Bruders zur Ruhe zu betten und bis zum Wiederaufbau des Angbarer Schlosses dort zu weilen. An seiner Seite blieb der zwergische Hochkönig Albrax, nicht ohne zum Rat der Zwergenvölker nach Ingrahall zu rufen – um dort aus den Trümmern einen Neubeginn zu schmieden.

Martin Lorber

Erloschen ist die Esse¹

Der Erhabene Meister der Ingerimm-Kirche ist tot

ANGBAR. "Die Kraft hat seinen Arm verlassen und das Feuer sein Herz." – Hilperton Asgareol, das Oberhaupt der Flammenden und Erz-Kirche, ist tot. Er opferte sein Leben in der Schlacht von Angbar, um das fürchterliche Flammenwesen Alagrimm zu bändigen, das weite Teile des Kosch verwüstet hatte (siehe AB 111). In tiefer Trauer nahmen Hunderte, ja Tausende, Menschen wie Zwerge, Abschied von dem Patriarchen, der über drei Jahrzehnte die Geschicke der Ingerimm-Kirche weise und besonnen geleitet hatte. Nach einem feierlichen Gottesdienst auf dem Platz der Ewigen Flamme wurde die sterbliche Hülle des Erhabenen dem Feuerschacht in den Gewölben des Tempels übergeben – denn so hatte es Meister Hilperton in seinem Testament verfügt. Damit ist er der erste Hüter der Flamme, der nach zwergischem Ritus bestattet wurde; und noch im Tode wirkte er so an seinem großen Werk, die Kulte des Herrn Ingerimm und Vater Angroschs zu verbinden.

Verwaist ist nun die *Ragroscha*, der Erzene Sitz des Patriarchen, erloschen steht die Esse in seiner Werkstatt. Doch schon sind Boten in alle Himmelsrichtungen entsandt, die den Tempeln die traurige Kunde überbringen und die Geweihten zum Konvent nach Angbar rufen sollen.

Es wird noch viele Monde dauern, bis ein Nachfolger gefunden werden kann – bis zum *Tag der Meisterschmiede* (21. ING) nämlich, an dem nach altem Brauch die Anwärter auf das Amt ein gottgefälliges Werkstück vorlegen müssen.

Bis dahin versehen die Gehilfen des Hüters, Ibralosch Sohn des Igen und Lorthax Sohn des Loin, die heiligen Pflichten, zu denen derzeit vor allem die Sorge um den Wiederaufbau der verbrannten Stadtviertel und die Einsegnung neuer Häuser und Heimsteine gehören.

Kai Rohlinger

¹Auszug aus *Aventurischer Bote* 112