



Das Schwarze Auge

EWIGER HASS



MATTHIAS
ROTHENLOTHER

Ewiger Hass



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Alex Spohr

Autoren

David Schmidt

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Josch K. Zahradnik, Thorsten Most

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Djamila Knopf

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Patric Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Lukas Banas, Fífa Finnsdottir, Regina Kallasch, Nele Klumpe, Djamila Knopf,
Jennifer S. Lange, Hannah Möllmann, Nathaniel Park, Janina Robben,
Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Rabea Wieneke, Michael Witmann

Copyright © 2017 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGÉ, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Mit Dank an Simon Braunstein, Johanna Chávez,
Manuel Diehm, Johannes Kurzweil, Sonja Schmidt,
Florian Don-Schauen und Marco Findeisen

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	05
Unterwegs in den Streitenden Königreichen	09
Eine Welt des ewigen Hasses	25
Wider den Hass	55
Anhang	61



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

• **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

• **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind, oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

• **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

• **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt wie z. B. bei der Sonderfertigkeit Trampeln^{ABES}.

ABE – Aventurisches Bestiarium

AKO – Aventurisches Kompendium

AAL – Aventurischer Almanach

RSH – Regionalspielhilfe Die Streitenden Königreiche

Nostria & Andergast

• Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel nicht wichtig sind (z. B. der FW in Lebensmittelbearbeitung bei einem Dämonenbeschwörer).

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz, und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in Händen.

Ewiger Hass ist ein Abenteuer in den Streitenden Königreichen, das den unversöhnlichen Zwist zwischen Andergast und Nostria zum Thema hat. Der erste Teil der Handlung führt die Helden durch die Waldwildnis im Grenzgebiet der beiden Reiche und ist relativ linear angelegt. Der zweite Teil findet dagegen in einer Feenwelt statt. Hier ist der Verlauf des Abenteuers offener gestaltet, und die Helden können weitgehend frei darüber entscheiden, welchen Weg sie wählen, um ihr Ziel zu erreichen. In der Feenwelt erwarten sie nicht nur herausfordernde Begegnungen mit den hasserfüllten Parteien eines ewigen Krieges, sondern sie geraten auch selbst in Situationen, in denen sie mit ihren eigenen Abneigungen und Hassgefühlen konfrontiert werden und gegen diese ankämpfen müssen.

Du findest alle zum Spielen des Abenteuers relevanten Informationen in diesem Band. Die Kenntnis der Regionalspielhilfe **Die Streitenden Königreiche** ist für das Abenteuer nicht erforderlich, du kannst sie aber zur Vertiefung des Hintergrunds und zur Ergänzung des Abenteuers um weitere Handlungsstränge und Personen nutzen.

EINLEITUNG



Schon seit Menschengedenken entzweit tiefer Hass die Bewohner der Streitenden Königreiche. Die unstillbare Wut und Verachtung für den Nachbarn bringt Andergastern wie Nostriern außerhalb der beiden Königreiche häufig nur Kopfschütteln ein. Sie gelten als Sturköpfe, reizbar und unbelehrbar, zu starrsinnig, um ihren ewigen Zwist zu beenden. Nur wenige mutmaßen, dass es einen tieferen Grund für diesen unbändigen Hass geben könnte. So gilt die Wurzel des Hasses, die in den Streitenden Königreichen häufig sinnbildlich bemüht wird, allenfalls in Legendenform als Ursache des Streits. Tatsächlich steckt aber ein wahrer Kern in den alten Geschichten, und die Wurzel des Hasses ist weit mehr als bloße Legende. Nur wenige, darunter die druidischen Sumupriester Andergasts und die Hexen Nostrias, aber auch die Zauberfrauen der Goblins und manches alte magische Wesen, haben so tiefe Einblicke in die Welt gewonnen, dass sie gelegentlich deren Kraft erspüren. Sie vermögen das Wirken der Wurzel des Hasses zu erahnen, die genauen Umstände kennen aber auch sie nicht. Einst war das Land, das heute von den Königreichen Andergast und Nostria beherrscht wird, ein einziger mächtiger Wald und das Territorium einer mächtigen, unsterblichen Wesenheit. Mit dem Ende des Siebten Zeitalters, des Zeitalters der Vielbeinigen und Insekten, schwand die Macht dieses Wesens, und es verfiel in einen tiefen, Äonen überdauernden Schlaf. Seine Existenz ist heute nicht einmal mehr denen bekannt, die in seinem einstigen Herrschaftsgebiet leben. Das Wesen schläft zwar, doch sind seine Träume noch immer geprägt von der Wut über das Ende seiner Macht und vom Hass auf alle Weichhäuter. Seine Gefühle durchdringen das Land und durchziehen es wie ein zartes Adergeflecht im Boden. Alle kulturschaffenden Wesen werden davon beeinflusst, und so ist es das Land selbst, das seit Jahrtausenden Misstrauen, Missgunst und blinde Wut in die Herzen der Menschen trägt.

Lange bevor Menschen in diesem Teil des Kontinents siedelten, schlossen sich die Tierkönige von Hirsch und Aurochse mit den Zauberwirkern der Trolle, Goblins und Orken zusammen und gaben ihre Stärke, um den ewigen Hass zu vertreiben. Doch auch diese gesammelte Macht reichte nicht aus, und es blieb nur die Möglichkeit, den Hass zumindest in kontrollierte Bahnen zu lenken. Damit die sterblichen Völker Frieden finden und sich im Land niederlassen konnten, waren die beiden Tierkönige bereit, selbst zu Gefäßen des Hasses zu werden, und nahmen ihn in einem machtvollen Ritual in sich auf. Durch den Einfluss des Hasses verwandelte sich ihre Freundschaft in Feindschaft. Sie versuchten einander aus dem Weg zu gehen, wenn sie aber doch einmal aufeinandertrafen, wurde das Land durch ihre fürchterlichen Kämpfe verwüstet.

Auf Dauer waren auch die Tierkönige der Macht des Hasses nicht gewachsen und erkannten, dass er sie gänzlich zu

zerfressen drohte. Sie suchten sich Völker, auf die sie einen Teil des Hasses übertragen konnten – gerade genug, um nicht selbst von ihm überwältigt zu werden. Erneut wurde das Land von Kämpfen verheert. Zwar wandte sich nicht mehr jeder gegen jeden, doch diejenigen Völker, die unter den Einfluss des Aurochsenkönigs gerieten, wandten sich nun voller Inbrunst gegen die Anhänger des Hirschkönigs und umgekehrt. Als die Menschen begannen, Orks und Goblins zu vertreiben und das Land zu erobern, offenbarten sich die beiden Tierkönige auch ihnen. Andergaster Legenden künden noch heute von Begegnungen mit dem Aurochsenkönig. Im nostrischen Sagenschatz sind die Erzählungen über den Hirschkönig hingegen weitestgehend verlorengegangen. Das Wappen des Königshauses ist aber ein deutlicher Hinweis auf seinen Einfluss. Die Anführer der Menschen schlossen schon kurz nach ihrer Ankunft einen Pakt mit den Tierkönigen, der ihnen Hilfe bei der Besiedlung des Landes versprach. Genau dieser Bund ließ aber auch den ewigen Hass in ihren Herzen Wurzeln schlagen. Die Pakte, welche die Tierkönige mit den beiden Anführern der Siedler schlossen, übertrugen sich auch auf ihre Nachfahren bis in die heutige Zeit.

Die Bewohner der Streitenden Königreiche sind in unterschiedlichem Maße vom Einfluss des Hasses betroffen. Je verbundener man dem Land selbst ist, desto größer ist die Gefahr, dem Hass zu erliegen. So sind Bauern, Fischer und Holzfäller in der Regel häufiger und stärker von den Auswirkungen betroffen als städtische Handwerker. Anfällig sind auch Magiebegabte, und darunter vor allem jene, die wie die Sumen Andergasts durch ihre kultischen Handlungen eng mit dem Land verbunden sind.

Der Streit der Sumen

Die druidischen Sumupriester und ihre Anhänger sind dem Einfluss des Aurochsenkönigs besonders stark ausgesetzt. Aus gutem Grund gelten Selbstbeherrschung und Selbstkontrolle in ihrer Tradition als hohe Werte, und so können sie diesem Einfluss oft mit Besonnenheit oder schierer Willenskraft standhalten. Zwar wissen die Sumen vom Pakt der Königsfamilie mit dem Aurochsenkönig, den genauen Hintergrund um die Wurzel des Hasses kennen aber auch die weisesten unter ihnen nur mystisch verklärt. Gegenwärtig ist die Sumenschaft in der Frage gespalten, wie mit dem Konflikt der Reiche umgegangen werden sollte. Die größere Gruppe um *Arbogast den Alten* glaubt, dass Mensch und Natur in Gleichklang und Frieden miteinander leben können. Der Hass ist ihnen zufolge wie eine Krankheit, und es liegt an jedem Einzelnen in der Gemeinschaft, ihm nicht nachzugeben. Arbogast sucht daher nach Wegen, den Zorn der Tierkönige zu besänftigen und sie zu heilen. Sein ehemaliger Meisterschüler *Yehodan* und dessen Anhänger glauben hingegen, dass es dem Land deutlich mehr



schadet, wenn der Hass zu lange unterdrückt wird, als wenn er sich natürlich und ungezügelt entfalten kann. In Yehodans Philosophie sind die Menschen die Leidtragenden, denn er glaubt daran, dass sich allein die Stärksten behaupten werden. Krieg sieht er lediglich als notwendiges Mittel, um den Hass zu kanalisieren.

Eine ausführlichere Beschreibung der Hintergründe um die Wurzel des Hasses findest du in der Regionalspielhilfe **Die Streitenden Königreiche** ab Seite 178.

Was bisher geschah

Die Wurzel des Hasses schlummert seit Äonen verborgen in der Waldwildnis und streckt ihre Ranken nach dem gesamten Land aus. Dabei hat sie sich auch einer Feenwelt bemächtigt, deren Hüter zwei Holde, die Zwillingsschwestern *Lyranide* und *Loranide*, waren. Vor zwei Jahrtausenden schufen sie, von Neugier getrieben, ein dauerhaft geöffnetes Tor, das ihre Globule mit Dere verband. Der Zugang ist ein See an einer Waldlichtung, tief im Herzen der Waldwildnis. Durch das geöffnete Tor gelangte der Einfluss der Wurzel bis in die Feenwelt. Die Auswirkungen zeigten sich langsam, aber stetig. Sie manifestierten sich schließlich in zunächst feinem und dann immer dickerem Wurzelwerk und schließlich auch in körperlicher Gestalt als Avatar der Wurzel des Hasses, der im Herzen der Feenglobule nistet. Die beiden Feen versuchten, den Hass zu kontrollieren und seiner Herr zu werden, doch letztlich waren sie ihm nicht gewachsen und erlagen seinem schleichenden Einfluss. Vergiftet von Hass und Eifersucht, gerieten die Schwestern in Streit darüber, wem die alleinige Herrschaft über die Globule zustehen sollte. Der Streit gipfelte darin, dass sie in einem erbitterten Wettkampf ihre Biestinger-Krieger gegeneinander antreten ließen. Als *Lyranides* Kämpfer unterlagen, überkam sie blinder Zorn, und sie erschlug ihre Schwester. Sie wurde zur uneingeschränkten Herrscherin über die Feenwelt, doch fiel sie damit gänzlich dem Einfluss der Wurzel anheim. Davon besessen, den Kampf immer weiter fortzuführen, und um neue Taktiken zu erproben, ließ die Fee

zunächst ihre eigenen Biestinger-Krieger gegeneinander antreten. Mit der Zeit langweilte sie dieses Schauspiel aber. Auf der Suche nach Abwechslung begann sie daher Menschen, Kämpfer aus *Andergast* und *Nostria*, in ihre Welt zu locken, um sich fortan von Kriegsspielen auf Menschenart unterhalten zu lassen. *Lyranides* Vorstellungen von der Menschenwelt und den dortigen Kriegen haben nur wenig mit der aventurischen Realität gemein. Die Kampfspiele in ihrer Welt sind daher eine verworrene Mischung aus sinnentleerten Routineabläufen und hasserfülltem, blutigem Gemetzel. Die Fee spielt mit ihren Kämpfern, wie ein Kind mit Insekten oder Spielzeugsoldaten. Sie hetzt sie in immer neuen Kriegsspielen aufeinander. Sollten die Krieger dabei fallen, werden sie immer wieder aufs Neue wiederbelebt. Um den Streit anzufachen, braucht sie selbst gar nicht viel tun, denn der Hass in ihrem Umfeld ist groß. Die Menschen, die lange in der Feenwelt gefangen sind, haben daher gar kein starkes Interesse mehr daran, von dort zu entkommen. Sie haben nur noch den Hass auf den Feind im Kopf. Dies ist auch der Grund dafür, dass bislang niemandem die Flucht gelang. Die meisten haben es gar nicht ernsthaft versucht. *Lyranide* ergötzt sich an der stets erneut aufkeimenden Schlacht. Doch so sehr die Fee diese Kämpfe liebt, verlangt es sie auch nach Abwechslung. Deshalb versucht sie weiterhin, neue Kämpfer in ihre Welt zu locken. Sie ist dabei nicht übermäßig wählerisch, bemüht sich aber, ein ungefähres Kräftegleichgewicht zwischen *Andergastern* und *Nostriern* zu wahren, damit keine Seite dauerhaft die Oberhand gewinnen kann und die Kämpfe abwechslungsreich bleiben.

Nachdem die Fee länger keine neuen Kämpfer mehr in ihre Welt locken konnte, hat sie kürzlich den *Sumen Seffel*, der im Auftrag von *Arbogast dem Alten* den Ursprüngen des Hasses nachforschte, und einen Spähtrupp der *Nostri* sehen Wehr zu sich geholt. Einzig dem jungen *nostrischen* Soldaten *Kasparlion*, der als Sohn von aus *Winhall* nach *Nostria* eingewanderten Eltern nicht so stark vom Hass beeinflusst wurde wie seine Kameraden, gelang mit *Seffels*

Hilfe die Flucht. Kasparlion verbrachte nur einen Tag in der Feenwelt, in Aventurien waren in dieser Zeit aber mehrere Wochen vergangen. Nachdem er tagelang orientierungslos durch die Waldwildnis geirrt war, fand ihn ein Holzfäller und brachte ihn in das nahe Dorf Beilstatt.

Was noch geschehen könnte...

Die Helden werden in die Waldwildnis entsandt, um dort – entweder im Auftrag des Andergaster Sumen Arbogast oder der Nostrischen Wehr – nach den jüngst verschwundenen Menschen zu suchen. Sie kommen auf dem Weg dorthin mit dem ernüchternden Alltag des ewigen Streits der beiden Königreiche in Berührung.

Im Dorf Beilstatt können sie den nostrischen Soldaten Kasparlion finden und von ihm den Hinweis erhalten, dass die Gesuchten in einer Feenwelt im Herzen des Waldes gefangen sind. Sie werden dort außerdem Zeugen eines heftigen Streits zwischen zwei Sumen. Greifen sie schlichtend ein, können sie mehr über den Zwist innerhalb der Sumenschaft erfahren und nützliche Informationen für ihre Reise in die Wildnis erhalten.

Auf dem Weg zu dem von Kasparlion beschriebenen Ort müssen die Helden den Goblins als Wächtern des „bösen Streifgebiets“ geschickt aus dem Weg gehen oder mit diesen verhandeln und ihnen einen Gefallen erweisen, damit die Rotpelze sie passieren lassen. Den Spuren der Gesuchten folgend, gelangen sie zu einem Feentor, dem Baum am See, wo sie von der Fee Lyranide mit falschen Versprechungen in ihre Welt gelockt werden.

In der Globule lernen sie den Kreislauf des ewigen Krieges kennen und geraten durch den Einfluss des Hasses in Gefahr, selbst Teil des blutigen Konflikts zu werden. Von den Menschen, die bereits länger in der Feenwelt gefangen sind, können sie wichtige Informationen erhalten und Wege finden, auf die dortigen Verhältnisse Einfluss zu nehmen. Dabei können sie entdecken, dass nicht die Fee, sondern die Wurzel die wahre Ursache der Zustände in der Globule ist. Die Wurzel des Hasses hat in der Feenwelt eine körperliche Gestalt angenommen, und sie kann von den Helden, anders als in den Streitenden Königreichen, daher gesehen und bekämpft werden. Die Helden müssen einen Weg finden, diesen Avatar zu besiegen und die Globule damit vom Einfluss der Wurzel zu befreien. Gelingt dies, findet die Fee zu ihrem alten, friedlichen Wesen zurück, und nicht nur die Helden, sondern auch alle anderen gefangenen Menschen und Goblins können nach Aventurien zurückkehren.

Die Helden können in diesem Abenteuer der Wahrheit darüber, wer den feindseligen Einfluss auf die Streitenden Königreiche ausübt, so dicht auf die Spur kommen wie kaum ein anderer Aventurier zuvor. Durch ihre Begegnung mit dem Avatar und dessen Wirken in der Feenwelt können sie zumindest erahnen, dass mehr hinter den fast 2.000 Jahren Missgunst und Krieg zwischen Andergast und Nostris steckt, als den meisten Menschen bewusst ist. Zwar erfahren sie (noch) nicht, dass es auch in Aventurien eine äonenalte Wurzel des Hasses gibt, aber sie können erkennen, dass es auch dort eine größere Macht im Hintergrund gibt.

Zur Wahl der Helden

Das Abenteuer bietet insbesondere Herausforderungen für Streiter, die sich auf dem Schlachtfeld, aber auch in der Natur zu bewegen wissen. Ebenfalls gut geeignet sind Helden, die sich auf diplomatisches Vorgehen und Verhandlungen verstehen, und weiterhin Gelehrte, die ein Interesse an der Erforschung alter Mythen und Legenden haben. In Anbetracht des Hintergrunds bieten sich insbesondere Charaktere an, die selbst aus Nostris oder Andergast stammen. Unter Umständen ist sogar eine Gruppe mit Helden aus beiden Reichen denkbar. Fremden gegenüber sind Andergaster wie Nostrier gleichermaßen misstrauisch, weshalb offenkundige Exoten wie Tulamiden oder Waldmenschen in der Waldwildnis zumindest Aufsehen erregen. In der Feenwelt dagegen mögen auffälliges Aussehen und Verhalten durchaus von Vorteil sein, wenn es darum geht, das Interesse Lyranides zu wecken.

Helden im Auftrag Andergasts

Helden, die selbst aus Andergast stammen, sich dort bereits einen guten Ruf erworben haben oder aber als naturverbunden und aufrecht gelten, werden von **Arbogast dem Alten** (hochbetagt, bereits halbblind, leidenschaftlicher Sumudiener; Willenskraft 16 (16/16/17), SK 3) um Hilfe gebeten. Der Oberste der Andergaster Druiden lebt in einer Waldhütte, etwa eine Tagesreise von der Stadt Andergast entfernt. Aufgrund seines Alters unternimmt er selbst keine größeren Reisen mehr.



Er verfügt jedoch über Gewährsleute im gesamten Königreich, die nach geeigneten Frauen und Männern Ausschau halten und diese zu ihm schicken. Arbogast bittet die Helden, den Sumen *Seffel* zu suchen, der in der Waldwildnis verschollen ist. *Seffel* war in seinem Auftrag unterwegs, um im Geheimen mehr über den Ursprung des ewigen Hasses herauszufinden. Da *Seffel* nach mehr als einem Jahr weder zurückgekehrt ist noch ein Lebenszeichen geschickt hat, ist Arbogast über dessen Verbleib besorgt. Der alte Sume hält sich mit Details bedeckt und gibt nur an, dass *Seffel* in der Waldwildnis Spuren aus der Zeit der frühen Geschichte *Andergasts* nachgegangen ist. Der richtige Umgang mit dem uralten Streit zwischen den Königreichen ist innerhalb der Sumenschaft umstritten. Arbogast möchte daher vermeiden, dass sein Widersacher *Yehodan* auf die Spuren, denen er nachgehen lässt, aufmerksam wird. Deshalb entsendet er anstatt eines weiteren Sumen die Helden, von denen er glaubt, dass sie als Unbeteiligte weniger Aufsehen erregen werden. Er empfiehlt ihnen, mit ihrer Suche in *Beilstatt* zu beginnen, denn dort wollte *Seffel* vor seinem Aufbruch in die Waldwildnis den Sumen *Kladur* aufsuchen. Im Gegenzug für ihre Hilfe kann er den Helden eine Auswahl wertvoller Kräuter, magische Tränke oder, sollte sich ein Druide in der Gruppe befinden, auch die Weitergabe magischen Wissens anbieten.

Helden im Auftrag *Nostrias*

Helden, die entweder selbst aus *Nostria* stammen oder sich dort bereits einen guten Ruf erworben haben, werden im Grenzdorf *Ingfallspeugen* von der Obristin **1** *Roniane Krennelvind* (Bürstenschnitt, hochgewachsen und drahtig, eisblaue Augen, Habichtsnase, verwendet häufig umständliche Formulierungen; Willenskraft 12 (15/14/15), SK 2) beauftragt, einer Offizierin der *Nostrischen Wehr*. Sie sollen inkognito nach *Andergast* reisen und dort einen vermissten Spähtrupp suchen. Der vierköpfige Trupp (die Soldaten *Kasparlion*, *Rowintje* und *Yetoran*, angeführt von Korporal *Valposius*) wurde vor zwei Monden ausgeschickt. Die Soldaten hatten die Aufgabe, als Pelzjäger verkleidet, unbemerkt die Grenze zu überqueren und auf der *Andergaster* Seite das Land auszukundschaften. Infolge der dramatischen Ereignisse um eine Hochzeit in *Joborn* (siehe das Abenteuer **Neue Bande & Uralter Zwist**) wäre es beinahe zu einer größeren bewaffneten Auseinandersetzung gekommen. Inzwischen wurde zwar eine Waffenruhe vereinbart und beide Seiten gaben sich die gegenseitige Zusicherung, die zusammengerufenen Heerhaufen wieder zu entlassen. Die *Nostrier* trauen dem Frieden jedoch nicht so recht. Der Spähtrupp sollte herausfinden, ob die *Andergaster* sich tatsächlich an ihr Wort halten und ihre Soldaten nach Hause geschickt haben – oder ob sie diese womöglich heimlich in der Waldwildnis verborgen halten und nur auf eine günstige Gelegenheit warten, um das arglose *Nostria* zu überfallen. Seit Wochen hat die *Nostrische Wehr* nichts mehr von dem Spähtrupp gehört, und langsam macht man sich ernsthafte Sorgen um dessen Verbleib.



Hätten die *Andergaster* die Späher entdeckt und gefangen, hätten sie sich sicher bereits mit diesem Erfolg gebrüstet. Deshalb vermutet man, dass ihnen in der Gegend, die als menschenfeindlich und gefährlich gilt, etwas zugestoßen ist. Die Helden sollen, als harmlose Reisegruppe getarnt, nach *Beilstatt* und von dort weiter in die *Andergaster Waldwildnis* reisen, um nach den Verschwundenen zu suchen. *Roniane* sucht bevorzugt nach Streitern, die *Nostria* gegenüber verlässlich loyal sind und denen sie zutraut, in einem Kampf zu bestehen, jedoch keine blinden Kriegstreiber oder fanatischen *Andergast*-Hasser. Eine Eskalation der unsicheren Situation liegt nicht in ihrem Interesse. Sie ist auch bereit, Helden von außerhalb anzuwerben, wenn diese hinreichend neutral erscheinen oder wenn sie glaubt, dass dies der Tarnung der Gruppe zuträglich ist. Als Entlohnung bietet sie einen Tagessold von 2 Silbertalern pro Kopf sowie eine Prämie von 100 Silbertalern, wenn die Helden den Verbleib des verschwundenen Spähtrupps aufklären können.

Gemischte Gruppen

Grundsätzlich ist auch eine gemischte Gruppe mit Helden aus beiden Reichen denkbar. Die Aufträge von *Arbogast* und der *Nostrischen Wehr* stehen nicht im Widerspruch zueinander, insofern ist es durchaus möglich, dass einige der Helden von dem Sumen und andere von *Roniane* beauftragt werden. Auf dem Weg durch die Waldwildnis oder spätestens in *Beilstatt* treffen sie aufeinander. Da die Hinweise und Spuren in beiden Fällen ins *Bannland* führen, ergibt sich leicht eine gemeinsame Weiterreise und Zusammenarbeit.

UNTERWEGS IN DEN STREITENDEN KÖNIGREICHEN



Unabhängig davon, ob Arbogast oder Roniane als Auftraggeber in Erscheinung getreten ist, wurde den Helden das Dorf Beilstatt im Grenzgebiet zwischen den Königreichen als erster Anlaufpunkt für ihre Nachforschungen genannt. Auf dem Weg dorthin haben sie Gelegenheit, den ewigen Streit der Reiche und dessen Folgen für die Bewohner des Grenzgebiets mit eigenen Augen zu sehen.

Der Kampf um den Berg

Die Helden sind im Grenzgebiet unterwegs, als sie Zeugen der blutigen Folgen eines Grenzstreits werden. Der Zankapfel ist ein Berg – eigentlich nur ein kahler Hügel, der inmitten der Waldwildnis liegt und weder einen besonderen wirtschaftlichen noch strategischen Wert besitzt. Er befindet sich allerdings ungefähr auf Höhe des Grenzverlaufs und liegt etwa gleich weit entfernt vom nostrischen Dorf Hirschenberg und vom Andergaster Dorf Eichenberg. Er wird daher von beiden Seiten beansprucht. Für die Andergaster ist die Erhebung seit jeher der Eichenberg, der selbstverständlich zu Andergast gehört. Für die Nostrier dagegen ist es der Hirschenberg, der schon immer nostrisch war – immerhin ist ihr Dorf nach ihm benannt! Die beiden Dörfer kannst du am Westufer des Ornibs so platzieren, wie es für den Einstieg der Gruppe am besten passt.

Vor langer Zeit war der Berg einmal Schauplatz einer echten Schlacht zwischen den Streitern beider Königreiche. Das Ereignis liegt zwar bereits mehrere Generationen zurück, ist aber in der Erinnerung der Grenzbewohner noch immer lebendig. Seit dieser Zeit treffen die Halbwüchsigen beider Dörfer, angestachelt von der andauernden Hetze gegen den Erzfeind, immer wieder an diesem Ort aufeinander, um den Berg (zurück) zu erobern und ihre Fahne dort zu hissen. Gewöhnlich enden diese „Schlachten“ damit, dass beide Seiten mit einer reichen Sammlung an blauen Flecken, Platzwunden und gelegentlichen Knochenbrüchen zurück in ihre Heimatdörfer hinken. Diesmal aber hat der Kampf so erbittert getobt, dass zwei Kinder dabei zu Tode gekommen sind. Unmittelbar vor Ankunft der Helden geht die Auseinandersetzung zu Ende. Gelingt ihnen eine Probe auf *Sinneschärfe (Wahrnehmen)*, können sie bereits aus der Ferne Kampfgeräusche und wilde Rufe bemerken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch weichen die Bäume zurück und geben den Blick auf einen kahlen Hügel frei. Hier hat offenkundig noch vor Kurzem ein heftiger Kampf getobt.



Die Kämpfer, allesamt Kinder und Halbwüchsige, sind schmutzig, ihre Kleider zerrissen. Einige haben blutende Platzwunden, und auf beiden Seiten schleppen sich Verwundete aufeinander gestützt den Hang herunter. Andere sind auf halbem Wege erschöpft zusammengebrochen und wimmern halblaut um Hilfe. Auf der Hügelkuppe liegen mehrere leblose Leiber im flachen Gras, dazwischen ragen zwei gebrochene Fahnenstangen auf.



Die meisten der insgesamt 30 Jungen und Mädchen, die jüngsten sieben, die ältesten 15 Jahre alt, haben Verletzungen davongetragen und sind für jede Hilfe dankbar. Nach der Erstürmung des Hügels und dem Kampf auf der Kuppe plagt sie starker Durst, und sie bitten um Wasser, das aus einem nahegelegenen Bach geholt werden kann. Für heilkundige Helden gibt es viel zu tun, zumeist handelt es sich bei den Verletzungen um Platzwunden und Schnitte, auch einige gebrochene Finger sind dabei.

Eine Untersuchung der fünf leblosen Gestalten auf der Hügelkuppe ergibt, dass zwei nur leicht verletzt sind. Sie haben Schläge gegen den Kopf erhalten und sind bewusstlos. Ein drittes Kind, der siebenjährige Andergaster *Havel*, ist vor Erschöpfung zusammengebrochen. Er hat eine Verletzung am Bauch davongetragen, durch die er viel Blut verliert. Reagieren die Helden schnell, können sie sein Leben noch retten (Probe auf *Heilkunde Wunden (Stabilisieren)* –2). Für die anderen beiden Kinder kommt jede Hilfe zu spät. Dem neun Götterläufe zählenden *Wenzl* aus Eichenberg ist ein Holzsplitter so tief ins Auge gedrungen, dass er den Jungen getötet hat. Das nur wenig ältere Mädchen *Linai* aus Hirschenberg wurde mit einem Stein so hart am Kopf getroffen, dass ihr Schädel gebrochen ist.

Die übrigen Kinder haben noch nicht bemerkt, dass zwei aus ihrer Gruppe gestorben sind. Sie begreifen erst nach und nach die Tragweite der Ereignisse. Dann aber werden sie von Erschrecken und Trauer überwältigt und bedürfen des seelischen Trosts durch die Helden (Probe auf *Heilkunde Seele*).

Fragen nach dem Sumen Sefel oder den verschwundenen nostrischen Spähern fördern sowohl bei den

Beleidigungen

Jedes Reich hat seine eigenen Bezeichnungen für das jeweilige Gegenüber. In Nostria schimpft man oft und gerne über die „wankelmütigen Joborner“ und das „Andergaster Geschmeiß“. Bewohner des anderen Königsreichs werden häufig als „Andergarstige“, „Steineichenschädel“, „Holzköpfe“, „Schweinsnasen“, „Eichelfresser“ oder „Waldbarbaren“ tituliert. Die Andergaster hingegen nennen die Einwohner Nostrias gerne „Nostrioten“, „Nostriacken“, „Flunderfressen“, „Deichstarrer“, „Deichspaten“, „Moorleichen“ oder „elende Fischköpfe“.

Kindern als auch in ihren Heimatdörfern nur ratlose Gesichter zu Tage. Niemand kann sich daran erinnern, die Gesuchten gesehen zu haben.

Weitere Begegnungen auf dem Weg nach Beilstatt

Auch an anderer Stelle können die Helden die Auswirkungen des jahrhundertelangen Konflikts auf das Leben der Menschen erleben. Gerade in der Grenzregion leidet die Bevölkerung besonders unter den häufigen Kriegszügen und Herrschaftswechseln. Dabei macht es kaum einen Unterschied, auf welcher Seite der Grenze man sich bewegt. Die Geschichten sind auf der ander-gastischen wie auf der nostrischen Seite die gleichen. Die folgenden Begegnungen können auf der Reise nach Beilstatt flexibel eingebaut werden.

Rache: Der jugendliche Bauernsohn *Falk* erzählt den Helden, dass bereits sein Vater und seine beiden älteren Brüder im Kampf gegen den Erzfeind gefallen sind. Nun will er selbst ausziehen, um sich dem Heerhaufen des örtlichen Ritters anzuschließen und ihren Tod zu rächen. Dass er dafür den heimischen Bauernhof aufgeben und sogar seine bettlägerige Mutter allein zurücklassen muss, bedrückt ihn zwar, dennoch ist es für ihn undenkbar, deshalb den Kampf gegen den Feind aufzuschieben. („Wenn unser Ritter ruft, dann bin ich zur Stelle. Er zieht zu Recht in den Kampf, irgendwer muss doch unser Land schützen und verteidigen.“)

Hass: Die Helden begegnen einer neunköpfigen Familie, die während der jüngsten Spannungen in Folge der Joborner Bluthochzeit von ihrem Gehöft im Ingvaltal vertrieben wurden. Die Kinder sind verstört, die Erwachsenen verbittert und voll des Hasses auf den Feind, der ihnen alles genommen hat. Sie fluchen auf die Schergen des jähzornigen Tyrannen Wendelmir/der Hexenkönigin Yolande. („Wer verheert schon die Lande seines Nachbarn? Wer vergreift sich an den Wehrlosen? Solche Niedertracht findet man nur bei diesen elenden Kriegstreibern.“)



Hetze: Auf einem Dorfplatz steht ein versehrter Veteran am Brunnen und hetzt unermüdlich gegen den Erzfeind. Der Krüppel beschreibt eindrücklich die dämonischen Züge des Feindes. Die Umstehenden glauben bereitwillig seinen Worten und tun dies durch bestätigende

Ausrufe kund. („Das Einzige was die [Andergaster/Nostrier] können, ist rauben, plündern und morden. Unser Leid wird erst enden, wenn diese ganze Brut bezwungen ist. Dann erst kann Frieden herrschen.“)

Beilstatt

Region: Waldwildnis (Grenzgebiet am Ornib)

Einwohner: 390

Herrschaft: Ritter Osgar von Otternpfot (Andergast)

Tempel: Firun- und Tsatuaraschrein

Handel und Gewerbe: Holzeinschlag, Schweinemast, Holzverarbeitung

Gasthöfe: Eidelrichs Gasthof (Q3/P2/S8); Schänke Eichenkrug (Q2/P2)

Stimmung im Dorf: Resignation und sturer Optimismus gehen in Beilstatt Hand in Hand. Zu oft war das kleine Dorf Schauplatz blutiger Kriegszüge, die Armut und Hungersnot in den Ort brachten. Längst hat man es aufgegeben, weitreichende Pläne zu schmieden, und erfreut sich stattdessen an jedem Tag, an dem es die Überderischen gut mit einem meinen. Man verlässt sich nur auf Bekanntes und begegnet allem Fremden mit Misstrauen. In einem Landstrich, der zur begehrten Kriegsbeute des immerwährenden Streits zählt, hat man schon zu viele Herrscher kommen und gehen sehen. Da wird auch der nächste nicht lange auf sich warten lassen.

An der Ostseite des gemächlich dahinfließenden Ornib, der hier knapp 15 Schritt breit und nur in der Mitte mehr als anderthalb Schritt tief ist, liegt Beilstatt, das mit seinen 390 Einwohnern eine der größten Siedlungen der Waldwildnis ist. Obwohl der Ornib von Joborn aus schiffbar ist, zwingen einige tückische Stromschnellen etwa eine Meile flussaufwärts den Wanderer dazu, seine Reise zu Fuß fortzusetzen.

Die Siedlung liegt inmitten hügeligen Ackerlands, auf dem vor allem Getreide, Rüben und Obstbäume gedeihen, immer wieder unterbrochen von Gehölzen und kleinen Wäldchen. Dahinter beginnt der allgegenwärtige Wald, ein bedrohliches Meer aus scheinbar undurchdringlichem Grün. Nur gegen Westen gewährt die Waldwildnis dem Wanderer Einlass und lässt ihn über eine niedrige Hügelkette einen kleinen, zu großen Teilen mit Schilf zugewachsenen See erreichen, der aus einem Altarm des Ornib entstanden ist.



Beilstatt gehört im Augenblick zwar zu Andergast, wurde im Laufe seiner Geschichte jedoch mehrfach von der jeweils anderen Seite eingenommen. Zahllose Male wurde die Stadt von Feinden geplündert, wurden die Einwohner erschlagen und das Vieh geraubt. So erklärt sich, warum die Stadt trotz der fruchtbaren Felder, die man in mühsamer Arbeit dem Wald abgetrotzt hat, von Armut geprägt ist. Und weil jeder Fremde ein potenzieller Eroberer ist, der das mühsam Errungene zu zerstören droht, begegnet man jedem Auswärtigen mit Misstrauen und Ablehnung.

Im Zentrum der kleinen Siedlung wächst auf dem kleinen Dorfplatz eine gewaltige Eiche. Darum drängen sich die Fachwerkhäuser der Wohlhabenden. Ein Erdwall umgibt die Siedlung, in dem sich an einigen Stellen Reste einer alten Palisade zeigen. Doch schon lange hat sich niemand mehr um die Befestigung gekümmert, und so wächst dichtes Gestrüpp auf dem Wall. In seinem Schatten stehen die Holzhütten der ärmeren Knechte und Mägde, die Dienst auf den Höfen ihrer Herren tun. Ein kleiner Hühner- oder Ziegenstall stellt oft den einzigen Besitz dar.

Der Dorfplatz (1)

Der Dorfplatz ist nicht gepflastert, und neben den Menschen sieht man hier immer auch ein paar Hühner, Gänse und Schweine herumlaufen. Aus seiner Mitte erhebt sich eine uralte Steineiche, deren ausladende Krone den gesamten Platz überschattet. Sie steht sicherlich schon einige Jahrhunderte hier, und vereinzelt Äste sind längst abgestorben. Neben ihrem knorrigem Stamm

steht ein knapp zwei Schritt großer Felsblock, in den ein Eisenring eingelassen ist. Immer wenn im Dorf zu Gericht gesessen wird, versammeln sich die Bewohner rund um diesen Stein. Während der Verhandlung kann der Beklagte an den Eisenring gebunden werden, wenn zu befürchten ist, dass von ihm Gefahr ausgeht. Ist schließlich ein Urteil gefallen, steigt der Richter zur Verkündung auf den Stein – nur so wird das Urteil von den Einheimischen als rechtskräftig akzeptiert.

Am Rand des Platzes befindet sich auch der Dorfbrunnen, ein runder, gemauerter Schacht von acht Schritt Tiefe.



BEILSTATT

- 01 Dorfplatz
- 02 Die Umfriedung
- 03 Anlegestelle
- 04 Furt
- 05 Otterburg

- G01 Eidelrichs Gasthaus
- G02 Schänke ‚Eichenkrug‘

- T01 Firunschrein
- T02 Tsatuariaschrein

Eine Kurbel oder einen Eimer gibt es hier nicht – wer Wasser schöpfen will, benötigt sein eigenes Gefäß mit einem entsprechend langen Seil daran. In der Regel bevorzugen die Beilstätter jedoch das Wasser des Ornib, denn das Brunnenwasser schmeckt bitter und abgestanden. Der Dorfplatz ist zugleich das Zentrum des gesellschaftlichen Zusammenlebens. Die größten und reichsten Häuser säumen seinen Rand, man kommt zusammen, um die neuesten Gerüchte auszutauschen oder sich die Zeit mit Spielen zu vertreiben. Auch die beiden aufwändig verzierten Schreine sind gelegentliches Ziel der Dorfbewölkerung.

Firunschrein (T1)

Dieses Miniaturfachwerkhaus ist gerade einmal groß genug, dass eine Person darin stehen kann – aber seine Balken und sein Dach sind so üppig mit Schnitzereien versehen wie kein anderes Gebäude in ganz Beilstatt. Dargestellt sind viele Tiere (vor allem Bären, Auerochsen und Wildschweine, aber auch Wölfe, Raubvögel und Baumdrachen), einige Jagdszenen und drei große Bäume, die auf den zweiten Blick als Waldschrate zu erkennen sind.

In diesem Schrein beten die Beilstätter zu Firun, den man hier als Herrn aller Wesen des Waldes, der Luft und des Wassers verehrt. Die große Verehrung, die dem Herrn der Jagd hier zuteil wird, zeigt sich nicht nur am filigran geschnitzten Gebälk, sondern auch an den vielen Opfergaben, mit denen der Schrein ausgestattet ist. Schnitzereien und Schmuck aus Horn und Knochen schmücken den Ort ebenso wie Leder und Pelze erlegter Tiere. Aber

auch mit Milch gefüllte Opferschalen findet man hier, danken die Beilstätter Firun doch auch für die Gesundheit und Fruchtbarkeit ihres Viehs. Auf dem kleinen Altar des fensterlosen Häuschens stehen zwei Holzstatuen, von denen die eine Firun als einen finster dreinblickenden Mann in lederverstärkter Kleidung zeigt, einen Langbogen in der Hand, und die zweite einen Auerochsenbullen, der seine gewaltigen Hörner bedrohlich gesenkt hält. Sie stellt den König der Auerochsen dar, von dem es heißt, dass er in diesem Teil des Waldes heimisch sei. Er gilt als Diener, Reittier und treuer Gefährte Firuns und wird bisweilen auch als Mittler angerufen, wenn man es nicht wagt, seine Bitten direkt an den grimmigen Herrn der Jagd zu richten. An den Wänden hängen mehrere Bögen, Pfeile und Jagdmesser, die erfolgreiche Jäger als Opfergaben dargebracht haben.

Gepflegt wird der Schrein von dem greisen Holk, einem hageren und vollkommen humorlosen Greis mit brüchiger Stimme. Oft ist er tagelang im Wald unterwegs und deshalb nur selten am Schrein anzutreffen.

Tsatuariaschrein (T2)

Wie beim Firunschrein handelt es sich auch beim Haus Tsatuaras um ein kleines Fachwerkhaus, das gerade genug Platz für ein oder zwei Besucher bietet. Die hölzernen Wände des Gebäudes sind über und über mit Pflanzen- und Blumenschnitzereien bedeckt, die von den Dorfbewohnern in leuchtenden Farben angemalt wurden. Hier wird die heitere Tsatuara als Göttin des Lebens und Herrin aller Pflanzen verehrt. Kranke und Versehrte

Der Glaube der Beilstätter

In Andergast gibt es keine allgemeingültige Religion, wie es in den meisten anderen Ländern des Zwölfgötterglaubens der Fall ist. Für die örtliche Bevölkerung ist es vollkommen normal, dass andere Leute andere Götter verehren, und sei es der eigene Nachbar. In Fragen des Glaubens zeigt sich der sonst so engstirnige Bewohner der Streitenden Königreiche aufgeschlossen und tolerant. Die Welt ist groß und voller mächtiger Wesen, von denen der Mensch gar nicht zu sagen weiß, ob es sich dabei um tatsächliche Götter oder andere einflussreiche Mächte handelt. Darum spricht man hier allgemein auch nur von den „Überdieschen“, um einzelne Wesenheiten nicht zu verärgern. Wie fast überall in Andergast verehren auch die Beilstätter die Urmutter **Sumu** als höchste Gottheit und Verkörperung des Lebens und allen Seins. Sie ist die Weltenschöpferin, der zu Ehren man keine Tempel errichtet, sondern der man dort Verehrung entgegenbringt, wo ihre Kraft am stärksten und ertümlichsten ist und man der Göttin somit am nächsten ist. Ihre Priester und Mittler sind die Sumen, meist eigenbrötlerische Einsiedler, denen man mit Ehrfurcht und Verehrung begegnet. Kein Dorf am Rande der Waldwildnis kommt ohne einen Sumen aus, der den Willen des Waldes verkündet - auch Beilstatt nicht, in dessen Nähe der Sume Kladur (siehe Seite 20) dieser Aufgabe nachkommt.

Welche Gottheiten neben Sumu verehrt werden, variiert in Andergast von Ort zu Ort und manchmal sogar von Familie zu Familie. In Beilstatt wird vor allem ein göttliches Paar verehrt, das man für die Lieblingskinder Sumus hält: **Firun** und **Tsatuara**. Firun gilt als der Herr der Tiere, Tsatuara als die Herrin der Pflanzen und als heitere Göttin des alltäglichen Lebens. Passend zum Andergaster Geschlechterbild ist Firun dabei der strenge und vernünftige Herr und Patriarch, Tsatuara die junge, gefühlsgeleitete und manchmal ein wenig vorlaute Frau, die gerne und häufig lacht, weint und anbandelt.



bitten bei ihr um Genesung, Bauern um reiche Ernte und Unverheiratete darum, beim Mann oder der Frau ihrer Träume bald Gehör zu finden. Im Inneren steht die hölzerne Statue einer üppigen, unbekleideten und schelmisch lächelnden Frau, deren Haupt stets mit einem frischen Blütenkranz geschmückt ist - Blumen der Saison, die von der Magd Lina (siehe Seite 18), der „Priesterin“ im Ort, in liebevoller Arbeit geknüpft werden. Vor dem Göttinnenbild stehen Vasen mit frischen Blumen und Schalen mit Obst und Getreide - Opfergaben der dankbaren Bevölkerung. Durch eine Falltür kann man einen kleinen Kellerraum erreichen, in dem Lina Heilkräuter und Vorräte lagert.



Das Gasthaus (G1)

Am zentralen Platz steht auch der größte Bauernhof dieser Ortschaft. Auf den ersten Blick wirkt er mit Scheune, Stall und Wohnhaus nicht anders als die anderen Höfe, nur etwas wohlhabender, auf den zweiten Blick erkennt man über dem Eingang aber ein Schild, auf das von Hand ein Bett gemalt wurde - ein eindeutiger Hinweis, dass es sich um ein Gasthaus handelt.

Betritt man das Haus, landet man in einer normalen guten Stube, wie es sie auch in jedem größeren Bauernhaus gibt, mit einem langen Tisch und Bänken auf beiden Seiten, während an der Stirnseite ein großer Stuhl auf den Herrn des Hauses wartet. Hier versammelt sich die Familie mit allen Knechten und Mägden am Tisch, um nach einem gemeinsamen Gebet an die Götter das Essen zu sich zu nehmen. Oft begnügt sich das Hauspersonal mit einem einfachen Getreidebrei. Für die Hausherren und zahlende Gäste hält Freibauer **Eidelrich** (41 Jahre, fettleibig, hünenhaft, rechthaberisch; kompetenter Freibauer und jovialer Gastgeber, Willenskraft 5 (13/12/13), SK 2) jedoch stets auch Brot, Eier, Wurst, Käse und manchmal sogar Wild vorrätig.

Gerade einmal zwei Kammern gibt es unter dem Dach, die an Durchreisende vermietet werden, was Eidelrich jedoch Grund genug ist, um sich großspurig als Gastwirt zu bezeichnen. In beiden Zimmern stehen jeweils vier einfache Bettkästen, die mit Stroh gefüllt sind. Dazu gibt es Wolldecken. Sie sind immerhin recht sauber und frei von „Mitbewohnern“. Auch Gäste des Hauses versammeln sich zu festen Essenszeiten mit dem Personal an der langen Tafel.

Dienstleistung

Brotmahlzeit

Hartwurst

Bett im Gemeinschaftszimmer

Preis

5 Heller

5 Kreuzer

6 Heller

Schänke Eichenkrug (G2)

Dem Gasthaus gegenüber steht ein weiteres recht großes Haus, vor dessen Eingang mehrere Tische und Bänke stehen, woran zu erkennen ist, dass es sich ebenfalls um eine Wirtschaft handelt. Vom späten Nachmittag bis in die frühen Abendstunden sitzen mehrere Leute an den Tischen, während eine ältere Frau Krüge mit schäumendem Eichelbier oder Becher mit selbst gemachtem Obstbrand serviert. Gäste von außerhalb sind selten, aber bei Wirt **Odislaus** und Frau **Hildi** (Seite 15) immer gern gesehen. Ausgeschenkt wird bis Sonnenuntergang, denn dann gehen alle anständigen Leute zu Bett.

Alternativ zur lokalen Braukunst kann man auch einen Krug mit geminztem Flusswasser bestellen, und für ein paar Kreuzer schickt die Wirtin Hildi jemanden los, um euterfrische Milch zu besorgen.

Speisen werden üblicherweise nicht aufgetragen, aber wenn ein Held ausdrücklich danach fragt und gut bezahlt, dann geht Hildi in die Küche und beginnt zu kochen.

Dienstleistung	Preis
Eichelbier, Krug	1 Heller
Obstbrand, Becherchen	2 Heller
Geminztes Flusswasser, Krug	2 Kreuzer
Frische Milch	5 Kreuzer
einfacher Eintopf	3 Heller

Die Umfriedung (2)

Auch ohne großen Sachverstand ist zu erkennen, dass einst eine Palisade aus dicken Baumstämmen das Dorf umgab, die auf der Spitze eines Ringwalls errichtet worden war. Der Wall ist noch immer vorhanden, aber von den angespitzten Holzstämmen ragen nur noch vereinzelt Stümpfe aus dem dichtem Dornengebüsch heraus, das inzwischen den Wall überwuchert. Durch diese Wehrhecke ist das Dorf jedoch passabel gegen Angriffe geschützt, denn größere Tiere würden in dem Dickicht aus Brombeeren, Weißdorn und Brennesseln ebenso hängen bleiben wie angreifende Goblins oder Nostrier. An ein paar Stellen sind schmale Pfade ins Gestrüpp gehackt, über die man kleine Aussichtspunkte auf dem Wall erreichen kann. Von hier aus kann man im Fall eines Angriffs heranstürmende Gegner beschießen. An zwei Stellen führen breite Wege durch den Wall, die durch Holztore geschützt werden können, die jedoch nicht sonderlich stabil wirken.

Die Anlegestelle (3)

Der Ornib ist vor Beilstatt etwa 15 Schritt breit und besitzt nur wenig Strömung. Das Ufer ist flach, und mehrere Pfade führen ans Wasser. An einer hölzernen Anlegestelle sind kleine Ruderboote und ein Floß festgemacht, weitere Boote wurden aufs Land gezogen.

An schönen Tagen finden sich die Frauen der Stadt hier ein, um zu waschen, während die Kinder schwimmen gehen. An der tiefsten Stelle ist der Fluss knapp anderthalb Schritt tief, sodass man ihn gefahrlos durchqueren kann. Nach stärkeren Regenfällen und während der Schneeschmelze steigt er jedoch um bis zu anderthalb Schritt an, sodass die Anlegestelle in Extremfällen vollkommen im Fluss versinkt. Mit dem Floß können Pferde und kleinere Wagen trocken über den Fluss gebracht werden, allerdings ist es nicht ganz einfach, mit den Stakstangen gegen die Strömung zu arbeiten.

Die Boote dienen vor allem der Fischerei, man kann mit ihnen aber auch flussabwärts fahren. Etwa eine halbe Meile oberhalb von Beilstatt wird das Flussbett schmaler, und Stromschnellen zwingen den Reisenden dazu, den Weg an Land fortzusetzen.

Das Verhalten gegenüber Fremden

Beilstatt liegt abseits der üblichen Reiserouten, und so sind Reisende, wenn es nicht gerade Ritter auf dem Weg zu einem Scharmützel mit den Nostriern sind, ein seltener Anblick. Insofern begegnet man jedem Fremden mit unverhohlener Neugier, aber auch mit einer gehörigen Portion Misstrauen. Schließlich kann sich hinter jedem Fremden in Wahrheit ein nostrischer Spion oder Eroberer verstecken, und mit Nostriern hat in Beilstatt jede Generation ihre leidvollen Erfahrungen gemacht. Auf die Helden bezogen bedeutet das, dass man sie zunächst aus der Ferne inspizieren wird. Sie ernten neugierige Blicke, und manch einer macht sich nicht einmal die Mühe, verlegen wegzuschauen, wenn die Helden diese Blicke bemerken. Kinder laufen ihnen hinterher und rennen schreiend und lachend davon, wenn sich die Helden zu ihnen umdrehen oder auf sie zugehen. Zugleich gibt es aber auch Einwohner, denen jeder Fremde zunächst suspekt ist. Sie reden nicht mit den Helden, gehen ihnen aus dem Weg und machen keinen Hehl daraus, dass es ihnen am liebsten wäre, wenn die Helden gleich weiterzögen. Dieser Teil der Dorfbevölkerung bleibt lieber unter sich, und um von ihm akzeptiert zu werden, muss man einiges geleistet haben.

Stelle diese Ambivalenz der Dorfbewohner dar, indem du die einzelnen Aspekte auf verschiedene Personen verteilst. Während jemand wie Lina eher neugierig auf die Helden zugeht und Hildi sich bemüht, eine gute Gastgeberin zu sein und das Dorf von der besten Seite zu zeigen, wird jemand wie Holk offen zur Schau stellen, dass er kein Interesse an den Helden hat. Auch Odislaus wird den Helden, wenn sie keine Andergaster sind, mit Misstrauen begegnen, vermutet er doch hinter Fremden leicht Parteigänger der Nostrier. Dies hält ihn zwar nicht davon ab, diese zu bewirten – aber man behält sie im Auge.

Die Furt (4)

Einige Schritt oberhalb der Anlegestelle ist der Fluss selbst in der Mitte nur wenige Spann tief, und tiefe Furchen im Uferboden weisen darauf hin, dass diese Stelle als Furt genutzt wird. Nichtsdestotrotz sollte man vorsichtig sein, denn auch hier gibt es große und zum Teil glitschige Steine, über die man leicht stolpern kann.

Die Otterburg (5)

Auf der anderen Seite des Flusses erhebt sich ein etwa 20 Schritt hoher Hügel über die Landschaft, auf dessen Spitze die Ruine einer kleinen Burganlage steht. In der steinernen Außenmauer klaffen mehrere Breschen, die Spitze des Burgfrieds ist eingestürzt, und von den Palisadenzäunen, welche die Außenmauer einst umgeben haben, sind nur noch verrottende Reste zu sehen, während

die Grabenanlagen zugewuchert sind. Erst auf den zweiten Blick kann man erkennen, dass Teile des Gebäudes noch bewohnt werden. Im alten Palast der Burg haust der Herr über Beilstatt und Umgebung, der jähzornige Ritter *Osgar von Otternpfot*, der zum Zeitpunkt des Abenteuers aber nicht vor Ort ist.

Der Steinkreis

Westlich des Beilstätter Sees beginnt ein schmaler Pfad, der sich etwa eine Meile hartnäckig durch das Unterholz eines kleinen Laubwaldes windet, bis er schließlich auf einer Lichtung endet. Hier, auf der baumlosen Kuppe eines kleinen Hügels, wachsen aus einem Meer von Wildblumen insgesamt neun mannsgroße Steine aus dem Boden. Insekten und große Käfer schwirren zwischen den

moosbewachsenen Findlingen umher, die wirken, als müsste eine Riesenhand sie hier aufgestellt haben. Sie sind im Kreis um die Mitte der Lichtung angeordnet, in der eine Felsplatte wie ein steingewordener Tisch ruht. Dies ist der Kultplatz der Urmutter Sumu, der vom Druidenten Kladur (siehe Seite 20) betreut und gepflegt wird. An bestimmten Feiertagen im Jahr kommt die Dorfgemeinschaft hier zusammen, um von Kladur angeleitet der Göttin zu huldigen. Auch außerhalb der Feiertage suchen Dörfler vereinzelt diese Stelle auf, wenn sie mit einem persönlichen Anliegen vor die Göttin treten wollen. Doch wägen die Beilstätter in solchen Fällen ihren Wunsch sorgfältig ab, denn der Sume gilt als mürrisch und menschenfremd und jagt den Dorfbewohnern ebenso viel Angst wie Ehrfurcht ein.

Spurensuche in Beilstatt

In Beilstatt können die Helden Informationen finden, die sie auf die Spur der Verschwundenen bringen. Sie haben außerdem die Möglichkeit, mit dem aus der Feenwelt entkommenen Nostrier Kasparlion zu sprechen und von ihm weitere Hinweise zu erhalten. Kasparlion hat jedoch Bedingungen für seine Hilfe und stellt die Helden damit vor eine schwierige Entscheidung.

Fragen und Antworten

Nach ihrer Ankunft wird die Helden ihr Weg über kurz oder lang in die Schänke Eichenkrug (Seite 13) führen. Auch wenn sie sich bei anderen Einwohnern der Siedlung nach Informationen erkundigen, wird man sie schnell an das Wirtsehepaar verweisen, denn diese wüssten über alles bestens Bescheid, was im Ort vorgeht. Tatsächlich sind *Odislaus* und *Hildi* ein Quell an Gerüchten und zudem gastfreundliche Menschen – jedenfalls solange sie keinen Grund haben, die Helden für Nostrier zu halten. Im Eichenkrug haben die Helden auch am ehesten die Gelegenheit, bei einem Eichelbier unverfänglich mit anderen Dorfbewohnern ins Gespräch zu kommen.

Helden, die selbst aus Anergast stammen, haben es am einfachsten, Zugang zur Dorfgemeinschaft zu finden. Nach einigen prüfenden Blicken werden sie von den Beilstättern rasch als Landsleute und aufrechte Gesellen akzeptiert. Für Helden aus Nostria können der Aufenthalt im Dorf und insbesondere die Begegnungen mit *Odislaus* mehr und mehr zur Geduldprobe werden, bekommen sie doch einige Beschimpfungen und Verunglimpfungen ihres Heimatlandes zu hören. Stellenweise müssen sie sich womöglich stark beherrschen, um nicht ihre Tarnung zu gefährden (Probe auf *Selbstbeherrschung* (Störungen ignorieren)). Widersprechen sie der Hetze, geraten sie schnell in den Verdacht, mit den Nostriern zu sympathisieren oder gar für diese zu spionieren. Fremde, die erkennbar nicht aus den Streitenden Königreichen oder einer der benachbarten Regionen stammen, erregen Aufsehen, leicht aber auch Misstrauen, wenn sie allzu neugierige Fragen stellen.

1 Odislaus und Hildi, Wirtsehepaar

Kurzcharakteristik: Odislaus: 53, klein, Halbglotze, einhändig (rechts), mürrisch; Bauer und Wirt des *Eichenkrugs*; liebt Gäste, hasst Nostrier, braucht Hilfe in der Schänke und auf dem Feld.

Hildi: 39, drall, freundlich, aber etwas einfältig; Wirtin des *Eichenkrugs*; liebt Gäste, hasst die Verbitterung ihres Manns, braucht neue Flaschen und Gefäße, um ihren selbstgebrannten Obstler abfüllen zu können.

Funktion: Wirte des *Eichenkrugs*; Gerüchteverteiler; Aufwiegler gegen die Nostrier

Hintergrund: Odislaus verlor einst bei einem Überfall durch Nostrier seine rechte Hand, was seinen Hass auf den Feind nur noch gestärkt hat. Wenn man ihn nicht davon abhält, schwenkt er mit jedem zweiten Satz auf den verhassten Feind im Westen um und steigert sich schnell in Rage.

Das geschieht vor allem, wenn seine Frau Hildi nicht zugegen ist.



Hinweise auf Seffel

Wenn sich die Helden umhören, können sie die folgenden Informationen über Seffel vom Wirtsehepaar oder den anderen Dorfbewohnern erfahren.

- Ein junger Sume mit Namen Seffel war vor ungefähr einem Jahr im Dorf. Er war für einen Sumu-Priester recht gesellig und aufgeschlossen. (+)
- Er ging barfuß und hatte stark behaarte Füße. (+)
- Er hat den alten Sumen Klador aufgesucht und war drei Tage bei ihm im Wald. (+) Wahrscheinlich wollte er von Klador als Schüler aufgenommen werden, hatte damit aber keinen Erfolg und musste unverrichteter Dinge wieder weiterziehen. (-)
- Er ist dann wohl weiter in Richtung der Ornibquellen gegangen. Die Warnung der Beilstätter, dass dort Goblins leben, denen man besser aus dem Weg geht, schien ihn nicht weiter zu beunruhigen. (+)
- Seitdem hat man ihn nicht wiedergesehen. Vor einigen Tagen haben Holzfäller allerdings einen anderen jungen Mann in der Gegend, nahe dem Quellgebiet, gefunden und ins Dorf gebracht. Vielleicht hat der ihn gesehen? (+)

Hinweise auf den nostrischen Spähtrupp

- Vor zwei Monden hat eine Gruppe von Pelzjägern im Dorf Station gemacht (drei Männer, eine Frau). (+)
- Die Jäger wirkten misstrauisch und zugeknöpft, die hatten bestimmt etwas zu verbergen. (+) Wahrscheinlich waren es Wilderer (-) oder nostrische Spione (+), die Schwachstellen in der Verteidigung des Dorfes auskundschaften wollten. (-)
- Sie sind nach Süden weitergezogen, in Richtung der Ornibquellen. (+)
- Vor einigen Tagen haben Holzfäller einen der Jäger im Wald gefunden und ins Dorf gebracht. Er ist aber ziemlich mitgenommen und plappert wirres Zeug. Offenbar ist er längere Zeit orientierungslos durch die Waldwildnis geirrt. Die Tsaturapriesterin Lina hat sich seiner angenommen. (+)

Sie hat gelernt, ihren Mann rechtzeitig mit belanglosen Fragen in seinen Tiraden zu unterbrechen. Auch sie hasst die Nostrier, aber nicht aus eigener Erfahrung, sondern aus Trauer darüber, was sie aus ihrem einst stolzen Mann gemacht haben.

Feindbilder: Nostrier, Freunde von Nostriern, Zechpreller

Darstellung: Odislaus: Sei freundlich, zuvorkommend und lebhaft. Komm von allein immer wieder auf die Nostrier zu sprechen und ergehe dich in Beschimpfungen und Vorurteilen. Wer dir beipflichtet, ist dein Freund, wer es wagt, dir zu widersprechen, ist auf jeden Fall verdächtig, ein geheimer Spion zu sein.

Hildi: Sei freundlich und zuvorkommend zu deinen Gästen und entschuldige dich für die Tiraden deines Mannes. Versuch ihn mit Vernunft („Nun reg dich nicht gleich wieder so auf.“), Spott („Ja, das haben wir doch alle schon gehört.“) oder einem Machtwort („Jetzt ist’s aber mal gut!“) darin zu unterbrechen.



- Der junge Mann, der im Wald gefunden wurde, war ein Spion der Nostrier. Odislaus hat ihn in seinem Keller eingesperrt, aber er ist in der letzten Nacht entkommen und seitdem spurlos verschwunden. (+) Er ist sicher schon längst über alle Berge. (-)

Weitere Gerüchte

Erkundigen sich die Helden nach weiteren Neuigkeiten, oder nehmen sie sich die Zeit für ein längeres Gespräch mit einem der Dorfbewohner, dann lassen sich noch einige weitere Gerüchte erfahren.

- Der Herr des Ortes, Ritter Osgar von Otternpfot, ist vor einigen Tagen aufgebrochen, um einen befreundeten Adligen zu besuchen und mit ihm auf die Jagd zu gehen. Er wird aber bald zurückerwartet. (+)
- Die Holzfäller, die ihr Lager bisher etwa eine Meile landeinwärts aufgeschlagen hatten, sind weiter flussaufwärts gezogen. Der neue Vorarbeiter ist ein barscher Kerl, aber tüchtiger als der alte, der im letzten Winter an der Keuche gestorben ist. Er hat seine Truppe gut im Griff und lässt seinen Männern keinen Müßiggang durchgehen. (+)
- Die Goblins, die an den Ornibquellen leben, sind sehr aggressiv. (+) Sie töten jeden, der ihr Gebiet betritt, und essen ihn auf. (-)
- In Joborn hat es eine blutige Hochzeit gegeben. Die Tochter einer nostrischen Ritterin sollte den schönen Gosthelm ehelichen, den Sohn des Freiherrn von Joborn (+). Den Nostriern war es aber nicht ernst mit der Eheschließung zwischen den Reichen (-) und sie haben auf der Hochzeitsfeier ein Blutbad angerichtet (+/-). Danach wäre es beinahe zum Krieg gekommen. (+)
- Die Nostrier haben nur zum Schein der zurzeit geltenden Waffenruhe zugestimmt. In Wahrheit sammeln sie im Verborgenen ihre Truppen und rüsten sich für einen Überfall auf Andergaster Land (-). Womöglich ist Beilstatt sogar eines ihrer ersten Ziele. (-)

Wichtige Werte: Lebensmittelbearbeitung 10 (13/14/14), Willenskraft 5 (12/13/12), SK 1

Der nostrische Spion

Nach seiner erfolgreichen Flucht aus der Feenwelt irrte Kasparlion durch die Waldwildnis und versuchte, einen Weg zurück zum Ornib zu finden. Am Ende seiner Kräfte angelangt, wurde er von dem Holzfäller Fimk (Seite 23) gefunden und nach Beilstatt gebracht. Dort fand er zunächst im Eichenkrug Aufnahme und wurde von der Wirtin Hildi und der Tsaturapriesterin Lina gepflegt. Auf Fragen nach dem, was ihm widerfahren und was mit seinen Begleitern geschehen sei, antwortete er nur ausweichend. Er wusste sich als nostrischer Soldat im Feindesland und zögerte deshalb, vor möglicherweise feindseligen Andergastern überhaupt etwas zu sagen, das weitere Fragen provozieren oder ihn verdächtig machen könnte. Gerade dieses Verhalten weckte aber Odislaus Misstrauen und ließ ihn zu dem Schluss gelangen, dass der junge Mann ein nostrischer

Spion sei. Am Tag vor der Ankunft der Helden gelang es Odislaus, einige der anderen Dorfbewohner von seinem Verdacht zu überzeugen. Gemeinsam trugen sie Kasparlion in den Vorratskeller der Schänke und sperrten ihn dort ein. Sie wollten sich nicht anmaßen, selbst über sein weiteres Schicksal zu entscheiden, und beschlossen deshalb, auf den Ritter zu warten, der nach seiner Rückkehr von der Jagd sicher ein gerechtes Urteil über den Spion zu sprechen wüsste.

Noch in derselben Nacht gelang es Kasparlion, seine Fesseln zu lösen, den einfachen Fallriegel vor der Kellertür mit einer schmalen Karotte zu öffnen und sich aus dem Haus zu schleichen. Noch geschwächt von den Strapazen in der Waldwildnis und zusätzlich erschöpft von den Stunden in Fesseln, verließen ihn seine Kräfte, noch ehe er die Umfriedung des Dorfes hinter sich lassen konnte. Lina fand ihn dort und rang lange mit sich, schien die Flucht des jungen Mannes doch wie ein Eingeständnis, dass Odislaus Verdacht berechtigt war. Letztlich überwog aber ihr Mitleid, und sie brachte Kasparlion nicht zum Eichenkrug zurück, sondern verbarg ihn unter einer Falltür im Tsatuaraschrein in einem halbhohen, in den Boden eingegrabenen Keller.

Die Dorfbewohner sind sich indes einig, dass der flüchtige Nostrier in seinem Zustand nicht sehr weit gekommen sein kann. Da eine erste Suche in Dorf und Umgebung nichts ergeben hat, haben sie beschlossen, lieber auf die Rückkehr ihres Ritters zu warten. Der wird entscheiden, was zu tun ist.

Mögliches Vorgehen der Helden

Die Helden stehen vor der Herausforderung, zunächst Kasparlion zu finden und ihn dann dazu zu bewegen, sein Wissen mit ihnen zu teilen. Sind sie in nostrischem Auftrag unterwegs, so ist die „Rettung“ Kasparlions Teil ihres Auftrags. Sie werden dann vermutlich möglichst unauffällig vorgehen und versuchen, den Späher vor den Beilstättern und vor allem noch vor der Rückkehr des Ritters zu finden. Helden, die von Arbogast ausgesandt wurden, müssen dagegen keine Rücksicht nehmen und können ihre Absicht offen kundtun, den verschwundenen Nostrier zu suchen und wieder einzufangen, um ihn zu befragen. Auch ihnen dürfte jedoch daran gelegen sein, den Mann aufzuspüren, ehe der als aufbrausend und jähzornig geltende Ritter Osgar zurückkehrt und die Sache in die eigenen Hände nimmt.

Aufgrund der Berichte der Dorfbewohner über den Zustand des jungen Nostriers lässt sich vermuten, dass Kasparlion kaum in der Lage sein dürfte, ohne fremde Hilfe eine längere Strecke zurückzulegen. Die Schlussfolgerung liegt somit nahe, dass er Beilstatt noch nicht verlassen hat und sich irgendwo in der Siedlung versteckt hält, oder sogar von jemandem versteckt wird. Die Wohnhäuser und Hütten wurden nach Kasparlions Flucht bereits durchsucht und sind außerdem allesamt bewohnt. Sofern sich nicht eine ganze Familie zusammengetan hat, um den Nostrier zu verstecken, können diese bei der Suche ausgeschlossen werden. Es bleiben

damit nur zwei Gebäude innerhalb der Umfriedung übrig: Der Firunschrein und der Tsatuaraschrein. Keiner der Einheimischen würde auf die Idee kommen, sich ausgerechnet dort zu verstecken, und so hat auch noch niemand dort gesucht.

Eine Überprüfung des Firunschreins ist problemlos möglich, da der greise Firunpriester Holk sich nur selten dort aufhält. Sobald die Helden jedoch Anstalten machen, den Tsatuaraschrein einer genaueren Durchsuchung zu unterziehen, erscheint Lina und versucht sie unter Vorwänden von dort wegzulocken. Dabei ist die junge Frau keine sehr geschickte Lügnerin, und es wird schnell deutlich, dass sie etwas zu verbergen versucht (Vergleichsprobe Überreden gegen *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)*; Lina hat Überreden 2 (12/12/12)). Setzen die Helden sie unter Druck (Vergleichsprobe *Einschüchtern (Drohung oder Verhör)* gegen *Willenskraft*; Lina hat Willenskraft 3 (12/12/12)), oder können sie Lina überzeugen, dass sie Kasparlion nicht schaden wollen (Vergleichsprobe Überreden gegen *Willenskraft*), dann offenbart sie ihnen dessen Versteck.

In einer kleinen, mit einer Falltür abgedeckten Vorratskammer unter dem Schrein hat Lina zwischen getrockneten Kräutern und Tongefäßen mit eingelegten Früchten ein provisorisches

Krankenlager bereitet, in dem  Kasparlion (18, wirres blondes Haar, abgemagert, unsteter Blick) liegt. Er ist verängstigt und nicht in der Lage, den Helden ernsthaften Widerstand zu leisten. Dennoch weigert er sich hartnäckig, ihre Fragen zu beantworten, wenn sie ihn nicht zuvor über den Fluss und auf nostrisches Gebiet bringen. Helden aus Andergast stehen bei dieser Forderung vor einer schweren Entscheidung. Erfüllen

Sie Kasparlions Bedingungen, ermöglichen sie damit einem potentiellen Spion des Nachbarkönigreichs die Rückkehr zu seinen Leuten. Helden im Auftrag Nostrias werden dagegen wohl nicht zögern, ihrem Landsmann zu helfen. Sie setzen damit aber ihre Tarnung aufs Spiel, und wenn sie dabei ertappt werden, werden sie die Siedlung schleunigst verlassen müssen. Womöglich stellt ihnen der Ritter, wenn er von der Jagd zurückkehrt, dann sogar mit seinen Waffenknechten nach.

Sind die Helden nicht bereit, auf Kasparlions Forderung einzugehen, bleibt ihnen nur, auf magischem Wege an sein Wissen zu gelangen oder ihn mit Gewalt (oder zumindest einer glaubwürdigen Androhung derselben) zum Reden zu bringen (Vergleichsprobe *Einschüchtern*



(Drohung) gegen Willenskraft, Kasparlion hat Willenskraft 6 (13/13/14)). Lina wird versuchen, die Helden davon abzuhalten, kann in dieser Situation aber niemanden zu Hilfe rufen, da sonst die übrigen Beilstätter auf Kasparlion aufmerksam werden.



Leben gekommen war. Jetzt muss sie in ihre neue Aufgabe hineinwachsen und tut sich bisweilen sehr schwer damit. Dass es keine Göttin ist, die Lina ihre Kräfte verleiht, sondern Magie (was sich nicht einmal ausschließen muss), und dass sie in Wahrheit eine unerfahrene Hexe ist, die nie initiiert wurde, ahnt Lina nicht.

Lina, Tsatuarapriesterin ♀

Kurzcharakteristik: 19 Jahre, blond; im Alltag eine einfache Magd, sonst unerfahrene Priesterin Tsatuaras; fröhlich und beschwingt, aber ernst und verantwortungsbewusst, wenn es um Belange des Glaubens geht; seit dem Tod ihrer Lehrmeisterin die beste Heilerin im Ort; liebt ihr Priesteramt, hasst Aufgaben, die ihr ihre mangelnde Erfahrung vor Augen führen.

Funktion: Priesterin der Tsatuara; unerfahrene Heilerin; je nach Vorgehen der Helden Gegenspielerin oder Helferin

Hintergrund: Lina ist die junge Magd des Bauern Ludger und aufgrund ihrer (magischen) Begabung die Priesterin Tsatuaras vor Ort. Die Dorfbewohner achten sie für ihr Heilungsgeschick und suchen sie auch in anderen Belangen des alltäglichen Lebens auf. Regelmäßig sieht sie sich gestandenen Männern gegenüber, die sich von der eigentlich unerfahrenen Frau Ratschläge in ernsten und schwerwiegenden Angelegenheiten erhoffen. Oft sieht sie sich dadurch mit scheinbar unlösbaren Aufgaben konfrontiert, und sie lebt in ständiger Angst, dass die Dörfler deshalb irgendwann den Respekt vor ihr verlieren könnten. Umso dankbarer ist sie über jeden geheimen Tipp, der ihr die Bewältigung ihrer Aufgaben erleichtert.

Lina ist viel zu früh in ihr Amt gekommen, nachdem ihre Lehrmeisterin Yanke bei einem Ornibhochwasser ums

Wie viele Hexen ist Lina sehr emotional, was sich darin äußert, dass sie alles zunächst mit großer Begeisterung angeht, aber auch dazu neigt, schnell an ihren Aufgaben zu verzweifeln, wenn sie auf Widerstand stößt. In diesen Momenten kann sie Hilfe gebrauchen, für die sie sich sehr dankbar zeigen wird.

Darstellung: Sei fröhlich, hilfsbereit und aufgeschlossen. Fahre dir bei schwierigen Fragen nervös durchs Haar oder lächle verlegen. Äußere Ideen und Vorschläge in unsicher-fragendem Ton und beende Sätze mit „... nicht wahr?“. Recke dein Kinn und straffe die Schultern wie jemand, der versucht, selbstbewusst zu wirken, lasse diese Haltung aber schnell wieder fallen, nur um dich gleich darauf wieder an deine Körpersprache „zu erinnern“.

Besonderheiten: eine unerfahrene Tochter der Erde ohne Vertrautentier

Kasparlions Bericht

Während Kasparlion von seiner Zeit in der Waldwildnis und dem Schicksal seiner Begleiter berichtet, wirkt er verunsichert und verwirrt. Der junge Nostrier ist tagelang ohne Wasser und Nahrung durch den Wald geirrt, und er wurde durch seine Erlebnisse in der Feenwelt und durch die auf seiner Flucht erlittenen Strapazen traumatisiert. Er kann kaum noch unterscheiden, welche seiner Erinnerungen er tatsächlich erlebt hat und was seinen Albträumen entsprungen ist. Deshalb unterschlägt er bei seinen Antworten einige Details, die ihm allzu seltsam erscheinen, und erzählt nur von solchen Begebenheiten, an die sich zuverlässig zu erinnern glaubt.

- Er und seine Begleiter waren auf der Suche nach Jagdbeute tief in die unwegsame Waldwildnis eingedrungen (tatsächlich waren sie auf der Suche nach einem möglichen versteckten Heerhaufen der Andergaster). Dabei stießen sie auf eine größere Gruppe Goblins, die sich ungewöhnlich aggressiv verhielten und sie ohne Vorwarnung angriffen. Nachdem die Rotpelze sie einige Zeit durch den Wald gehetzt hatten, gelang es ihnen zwar, den Rotpelzen zu entkommen, sie waren dabei aber so weit von ihrer ursprünglichen Route abkommen, dass sie sich in der weglosen Wildnis verirrt hatten.
- Auf der Suche nach Trinkwasser stießen sie auf einen See auf einer Lichtung, sie wurden dort aber von einem großen Baum mit Astschlägen und peitschenden Zweigen angegriffen. Zwei von Kasparlions Begleitern (Yetoran und Rowintje) wurden schwer verletzt, aber dann tauchte eine wunderschöne

Lina

MU 12 KL 11 IN 12 CH 14

FF13 GE 12 KO 10 KK 9

LeP 25 AsP 34 KaP - INI 12+1W6

SK 1 ZK 0 AW 6 GS 8

Dolch: AT 9 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Tradition (Hexe)

Vorteile/Nachteile: Zauberer

Talente: Einschüchtern 0, Heilkunde Gift 5, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Wunden 5, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 0, Sinnesschärfe 2, Tanzen 7, Tierkunde 6, Verbergen 4, Willenskraft 2

Zauber: Balsam 5, Große Gier 4, Harmlose Gestalt 3, Hexengalle 2, Krötensprung 5, Radau 3, Sanftmut 4

Kampfverhalten: Lina kämpft nicht.


Flucht: beim ersten Anzeichen von Ärger

Schmerz +1 bei: 19 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

rothaarige Frau aus dem See auf und rettete sie.

Danach gerieten sie in einen Teil des Waldes, der sehr unheimlich war (Kasparlion hat den Übergang in die Feenglobule nicht als einen solchen begriffen), ein bedrohlicher Ort voll von Düsternis und dichtem Wurzelwerk. Dort waren (andergastische) Soldaten, die versuchten, Kasparlion zu töten. Er versuchte, einen Weg aus diesem Teil des Waldes zu finden, wurde dabei aber vom Rest seines Trupps getrennt. Ein Druiden (dessen Beschreibung auf Sefel zutrifft) half ihm schließlich, sodass er aus dem unheimlichen Waldstück entkommen konnte. Danach verlief er sich erneut und irrte ohne Nahrung und Wasser orientierungslos durch den Wald, bis ihn ein Holzfäller fand.

Der Zwist der Sumen

Kurze Zeit nach dem Gespräch mit Kasparlion werden die Helden Zeugen eines Streits zwischen dem ortsansässigen Sumen Kladur und  Melanor (*1018 BF, 1,75 Schritt, braune Augen und aschblonde Haare, schwächliche Statur), einem reisenden Anhänger Yehodans. Melanor wurde von seinem Meister ausgesandt, um unter den Sumen des Landes Verbündete für Yehodan und dessen Ansichten zum Umgang mit dem Hass des Landes zu gewinnen. Er versucht, Kladur von seiner Denkweise zu überzeugen, und reagiert zornig, als dieser sich uneinsichtig zeigt.

Unabhängig davon, wo genau in Beilstatt sie sich gerade aufhalten, bemerken die Helden eine spürbare



Unruhe, die sich unter den Dorfbewohnern ausbreitet. Erkundigen sie sich nach der Ursache, dann erfahren sie, dass Kladur, der im nahen Wald lebende Sumen, vor der Umfriedung mit einem fremden Sumen in Streit geraten ist. Die Beilstätter fürchten nun, dass die Sumendiener in ihrem Zorn gewaltige Naturkräfte entfesseln werden, sollte der Streit eskalieren. Manch einer erinnert sich noch an alte Geschichten über Streitigkeiten zwischen Sumen, mit denen diese die Überdrischen erzürnt, das Land verheert und Wald sowie Tiere in Unruhe versetzt haben sollen. Um schlichtend dazwischenzutreten, fehlt den Beilstättern jedoch der Mut. Sofern die Helden nicht ohnehin bereits Anstalten machen, in den Zwist einzugreifen, bitten die Dorfbewohner sie daher um Hilfe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Umfriedung erreicht, seht ihr die beiden Männer, die sich angespannt gegenüberstehen. Kladur, der Sumen des Ortes, mag gut 50 Sommer zählen. Sein Gesicht wird von einem langen schwarzen Bart mit vielen grauen Strähnen beherrscht, auch das Haupthaar trägt er lang und ungebündelt. Der jüngere Mann mit den aschblonden Haaren ist allenfalls halb so alt und von schwächlicher Statur. Er hat den älteren Sumen mit kühlem Blick fixiert und redet eindringlich auf ihn ein. Kladur erwidert kein Wort, sein Blick wird aber zunehmend finsterner. Schließlich schüttelt er entschieden den Kopf, was sein Gegenüber noch mehr in Zorn zu versetzen scheint. Seine Stimme schallt so laut, dass sie bis zu euch herüberträgt. „Willst du es denn nicht verstehen, alter Mann?“

Für einen Moment herrscht Stille. Als Kladur schließlich doch antwortet, hat auch er die Stimme erhoben. „Yehodan ist ein Narr. Und Du bist ein noch größerer Narr, wenn du ihm nacheiferst.“ Der junge Mann wird blass vor Wut und ballt die Fäuste. Die beiden Sumen starren sich in einem wortlosen Blickduell an.



Die angespannte Lage droht zu eskalieren. Weder Kladur noch Melanor ist daran gelegen, dass dies geschieht, aber sie sind bereits zu sehr in ihrem Zorn gefangen, um noch klar denken zu können. Greifen die Helden ein, indem sie die Streitenden ansprechen, dann durchbrechen sie damit die Situation lange genug, dass beide ihre Selbstbeherrschung zurückgewinnen können. Kladur öffnet die verkrampften Finger und tritt einen Schritt zurück. Melanor wirft den Helden einen düsteren Blick zu, dann wendet er sich abrupt ab geht in den Wald davon, ohne sich noch einmal umzublicken.

Sollten die Helden gar nichts unternehmen, um in den Streit einzugreifen, bricht Melanor nach einigen Herzschlägen den Blickkontakt ab und geht wortlos davon.

Kladurs Wissen

Kladur ist von der Intensität seines eigenen Zorns überrascht und benötigt einige Augenblicke, um wieder zur Ruhe zu kommen. Dann bedankt er sich bei den Helden für ihr besonnenes Eingreifen.

Auf die Frage, worüber sich der Streit entzündet hat, berichtet er zunächst zurückhaltend von einem internen Zwist innerhalb der Andergaster Sumenschaft, der mit dem ewigen Konflikt zwischen Andergast und Nostria zu tun hat. Wenn die Helden berichten, dass sie im Auftrag Arbogasts unterwegs sind, oder wenn sie Kladur auf anderem Wege von ihren aufrichtigen Absichten überzeugen können, ist er bereit, länger mit ihnen zu sprechen. Als Mittler des Waldes unterhält er Beziehungen zu allen Waldbewohnern. Die Helden können die folgenden Informationen von ihm erhalten:

Zum Zwist innerhalb der Sumenschaft: Die Sumen sind in zwei Gruppen gespalten, die sich uneins sind, wie man mit dem Hass umgehen soll. Der Mann, mit dem er in Streit geraten ist, heißt Melanor und ist ein Anhänger der Denkrichtung Yehodans, der mit der Gruppe um Arbogast den Alten im Zwist liegt. Kladur ist wegen Melanors arrogantem Auftreten in Zorn geraten, möchte sich eigentlich aber aus dem Zwist zwischen Yehodan und Arbogast heraushalten.

Über den ewigen Hass zwischen den Reichen: Seit fast 2.000 Jahren besteht ein unversöhnlicher Konflikt zwischen Andergast und Nostria. Einige Sumen glauben, dass der Zwist der Königreiche im Land und den Wesen, die dort leben, begründet liegt und eine Folge des ewigen Streits der Tierkönige (des Auerochsenkönigs und des Hirschkönigs) ist. Kladur selbst vermutet, dass der Hass sogar noch älter als der Streit der Tierkönige und „ein Teil der Seele des Landes“ ist.

Über Seffel: Der junge Sume hatte ihn vor etwa einem Jahr aufgesucht und ihn wegen einer geplanten Reise in die Waldwildnis um Rat gebeten. Kladur hatte ihm alles mitgeteilt, was er über das Gebiet oberhalb der Ornibquellen wusste, und ihm zugleich davon abgeraten, dorthin zu reisen. Seffel war aber fest entschlossen, den Weg zu wagen.

Kladur

MU 14 KL 15 IN 14 CH 13

FF 12 GE 11 KO 12 KK 12

LeP 32 AsP 40 KaP – INI 13+1W6

SK 2 ZK 1 AW 6 GS 8

Druidendolch: AT 11 PA 6 TP 1W6+1

RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Tradition (Druide)^{RSH157}

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Persönlichkeitschwäche (Weltfremd)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Magiekunde 12, Pflanzenkunde 14, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 11, Tierkunde 11, Verbergen 12, Willenskraft 11

Zauber: Armatruz 8, Atemnot 7^{RSH161}, Blick in die Gedanken 13, Dunkelheit 8^{RSH162}, Horripilbus 13, Manifesto 13, Odem 12, Zunge betäuben 13^{RSH168}, Zwingtanz 16^{RSH168}

Kampfverhalten: Kladur vermeidet Kämpfe, kann aber auf einige gefährliche Zauber zurückgreifen

Flucht: je nach Situation, in der Regel aber nach dem Verlust der Hälfte der LeP

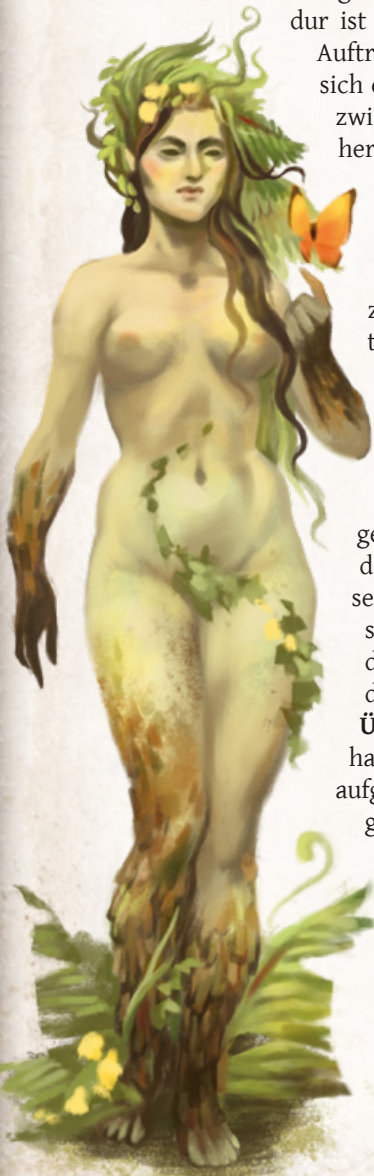
Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Zu den Goblins in der Waldwildnis: An den Ornibquellen im Herzen der Waldwildnis leben mehrere Goblin-Sippen. Vor diesen sollte man sich in Acht nehmen. Sie sind ungewöhnlich streitlustig und gewaltbereit. Sie verfolgen Eindringlinge in ihrem Territorium mit großer Verbissenheit, und jeder Nichtgoblin, der sich zu weit vorwagt, riskiert sein Leben. Kladur ist deshalb nicht überrascht, wenn die Helden ihm berichten, dass Kasparlions Gruppe von Goblins überfallen wurde. Er hat vor einigen Götterläufen einen Streit zwischen Goblinjägern und einigen Köhlern geschlichtet. Damals war seine Verhandlungspartnerin auf Seiten der Rotpelze ein Zauberweib namens Urkununna.

Zu belebten Bäumen: Berichten die Helden von Kasparlions Schilderung des Angriffs durch einen Baum, vermutet der Sume, dass es sich entweder um einen Waldschrat oder aber um einen Marwold gehandelt hat. Waldschraten reagieren manchmal feindselig, wenn man unvorsichtig in ihr Revier eindringt. Schlimmer noch seien die Marwolde, die von einem blinden Zorn auf alles Lebende beseelt sind. Weiterhin gibt es in der Waldwildnis vereinzelt Bäume, die Dryaden als Heim dienen und mitunter besondere Fähigkeiten besitzen.

Die Frau aus dem See: Berichten die Helden von Kasparlions Schilderung der Frau aus dem See, vermutet Kladur, dass es sich dabei um eine Nymphe oder aber um eine Dryade gehandelt haben könnte. Ihm ist allerdings kein solches Wesen in dem Gebiet bekannt, in dem Kasparlion (wahrscheinlich) war.



⚔ Klador, der Sume

Kurzcharakteristik: 53 Jahre, langer schwarzer Bart mit vielen grauen Strähnen, wildes Haar; eigensinniger Einsiedler, der ebenso gefürchtet wie verehrt wird; genießt quasi den Status eines Priesters; liebt seinen Wald, hasst jeden, der dessen Gleichgewicht nicht achtet.

Funktion: der örtliche Sume; Ratgeber der Helden; Mittler zwischen Menschen und Natur; Orts- und Waldkundiger, der auch Kontakte zu anderen Waldbewohnern (wie den Goblins) hält.

Hintergrund: Seit vielen Jahren schon ist Klador der örtliche Sume. Als Einsiedler lebt er abseits von Beilstätt in einem Baumhaus, weit oben in einer alten Steineiche. Als Sumudiener empfindet er sich als Mittler zwischen allen Waldbewohnern, und in seinen Augen genießen die Menschen keine Sonderstellung. Das Gleichgewicht des Waldes ist ihm wichtig, und in seinem Sinne handelt er. Wie ein Priester unterweist er die Beilstätter in den Lehren Sumus und erneuert mit ihnen regelmäßig die althergebrachten Rituale. Darüber hinaus sucht er nur selten den Kontakt zu den

Menschen. Vielmehr sind es die Dörfler, die ihn aufsuchen, wenn sie Rat oder Hilfe benötigen. Dies jedoch überlegen sie sich gründlich, denn der Einsiedler ist den meisten Beilstättern unheimlich.

Als Mittler des Waldes unterhält Klador Beziehungen zu allen Waldbewohnern, so auch zu den Goblins, die vor allem oberhalb der Ornibquellen beheimatet sind. Insofern könnte es keinen besseren Orts- und Waldkundigen geben, vor allem dann, wenn es darum geht, mit den anderen Waldbewohnern in Kontakt zu treten.

Feindbilder: Missachtung gegenüber dem Wald, Respektlosigkeit, Überheblichkeit

Darstellung: Sei den Helden gegenüber wie ein liebevoller Vater, der bereitwillig die Zusammenhänge der Natur erklärt. Bleibe unnachgiebig, was deine Ansichten zum Wald angeht, und lasse es nicht an Strenge und Härte mangeln, wenn du feststellst, dass man deinen Anweisungen nicht Folge leistet. Bleibe wortkarg und zurückhaltend in allen anderen Belangen. Außerhalb des Waldes bist du weltfremd und ohne fremde Hilfe schnell aufgeschmissen.

Die Wächter des Bannlandes

Die Region an den Ornibquellen wird von mehreren Goblin-Sippen bewohnt. Die Goblins betreten das Gebiet jenseits der Quelle, das Bannland, nicht. Sie werden zwar durch ihre Kulthöhlen zumindest teilweise vor dem Einfluss des Hasses bewahrt, sind jedoch aggressiver und gewaltbereiter als für ihre Art üblich. Das Land hinter den Quellen wurde von den Schamaninnen zum „Noornjas blogai“ (Goblinisch: böses Streifgebiet) erklärt. Die Goblins versuchen, Eindringlinge aus ihrem Territorium zu vertreiben und diese gleichzeitig auch am Betreten des Bannlandes zu hindern.

Entscheiden die Helden, vor dem Betreten des Goblinglebiets zunächst das Lager der Holzfäller (siehe Seite 23) aufzusuchen, können sie dort bereits mit dem Vorarbeiter Fimk sprechen, der Kasparlion im Wald gefunden hat. Andernfalls passieren sie das Lager lediglich auf ihrem Weg und kehren gegebenenfalls nach einer Begegnung mit den Goblins dorthin zurück.

Heimlich und unbemerkt

Folgen die Helden den Hinweisen in Richtung der Ornibquellen und zum Herzen der Waldwildnis, dringen sie in das von den Goblins beanspruchte Territorium ein. Sich vor diesen zu verbergen und das Gebiet unbemerkt zu durchqueren, stellt eine beträchtliche Herausforderung dar. Es kann aber gelingen, wenn unter den Helden solche sind, die nicht nur über Wildniserfahrung verfügen, sondern sich auch auf Heimlichkeit verstehen. Erforderlich sind dafür eine Probe auf *Wildnisleben* -2 und eine Probe auf *Verbergen* (*Schleichen oder sich Verstecken*) -1.

Begegnung mit den Goblins

Werden die Helden von den Goblins aufgespürt oder versuchen sie aus eigenem Antrieb, diese aufzusuchen, verfolgen einige Goblinjäger die Gruppe zunächst möglichst unbemerkt und schicken nach Verstärkung.



Nach ihrem Zusammenstoß mit dem nostrischen Spährtrupp und dessen Entkommen ins böse Streifgebiet vor einigen Wochen agieren die Goblins vorsichtig und stehen Menschen äußerst misstrauisch gegenüber. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) können die Helden zwar bemerken, dass sie verfolgt werden, die Goblins versuchen aber, eine direkte Begegnung zu vermeiden, bis sie ausreichend Verstärkung erhalten haben, um sich der Gruppe gewachsen zu fühlen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es gibt in diesem Teil der Waldwildnis keine ausgetretenen Pfade, sodass ihr euch euren Weg mühsam durch das Unterholz bahnen müsst. Bereits seit einiger Zeit habt ihr das Gefühl, dass ihr beobachtet werdet. Dann bricht knackend ein trockener Zweig, und vor euch schälen sich mehrere gedrängene Gestalten aus dem Dickicht. Sie sind in Felle gekleidet, und ihr Körper ist von struppigem rotem Fell bewachsen. Ihr zählt insgesamt neun von ihnen. Sie sind mit Speeren, Keulen und Bögen bewaffnet, die drohend in eure Richtung gereckt werden.

Die Goblins sind zum Kampf bereit, werden aber nicht sofort angreifen, sondern zunächst versuchen, den Helden den Weg abzuschneiden und sie durch drohende Gesten zum Rückzug zu bewegen. Gelingt dies nicht, folgen einige Pfeile, die dicht vor den Helden landen. Sollte es zum Kampf kommen, kämpfen die Jäger, bis sich die Helden zur Flucht wenden, sich ergeben, oder bis sie selbst in Unterzahl geraten. In diesem Fall versuchen sie, ins dichte Unterholz zu fliehen und weitere Kämpfer zur Hilfe zu holen.

Auf Gesprächsversuche lassen sich die Goblins nur zögerlich ein. Haben die Helden von Kladur Urkununna Namen erfahren, sorgt dessen Nennung allerdings für Überraschung unter den Jägern und sie werden zugänglicher. Gleiches kann auch mit einem Zauber (BANNBALADIN oder einer spektakulären Zurschaustellung magischer Macht, die ausreichend Eindruck auf die Goblins macht) oder mit einer Probe auf Überreden -1 erreicht werden. Einer der Jäger spricht zumindest bruchstückhaft Garethi und kann sich mit den Helden verständigen. Erklären sie ihre friedlichen Absichten, sind die Goblins bereit, sie in ihr Lager und zur Schamanin Urkununna zu bringen, die dann über das weitere Vorgehen entscheiden wird.



Goblinjäger

MU 10 KL 9 IN 12 CH 10

FF 14 GE 15 KO 12 KK 10

LeP 24 AsP KaP INI 13+1W6

SK -1 ZK 1 AW 8 GS 9

Keule: AT 10 PA 5 TP 1W6+3

RW mittel

Holzspeer: AT 10 PA 7 TP 1W6+2 RW lang

Kurzbogen: FK 12 LZ 1 TP 1W6+4 RW 1/10/100

Wurfspeer: FK 12 LZ 2 TP 2W6+2 RW 5/25/40

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Flink, Kälteresistenz

Talente: Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 2

Kampfverhalten: siehe Text

Flucht: Bei 10 LeP

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



Sollte ein Kampf damit enden, dass die Helden sich ergeben, werden sie ebenfalls zu Urkununna gebracht, damit diese über ihr Schicksal urteilt.

Urkununna

Das Lager der Sippe liegt an einem Bachlauf vor mehreren Höhleneingängen, einige Wegstunden entfernt von der Stelle, an der die Helden auf die Goblins getroffen sind. Insgesamt leben dort etwa 200 Rotpelze, viele davon Kinder und Halbwüchsige. Die Eindringlinge erhalten keine Möglichkeit, sich näher umzusehen, sondern werden auf direktem Wege in die Hütte der Schamanin gebracht. **1** Urkununna (62, schütteres, graues Fell, milchig-weiße Augen) hat nach den Maßstäben ihres Volkes bereits ein sehr hohes Alter erreicht und ist vor einiger Zeit gänzlich erblindet. Die Sippenmitglieder begegnen ihr mit tiefer Ehrerbietung und stellen ihre Entscheidungen nicht in Frage.

Urkununna sieht in der Ankunft der Helden eine Gelegenheit, die sie nicht ungenutzt lassen will. Sie weiß zwar, wenn auch nur in Form von Legenden und bruchstückhaften Überlieferungen, um die Gefahr, die von der Wurzel des Hasses ausgeht. Größere Sorge bereitet ihr aber eine unmittelbare Bedrohung für die Sicherheit ihrer Sippe: Die Jäger haben ihr von einem Holzfällerlager berichtet, das auf dem Gebiet errichtet wurde, das die Sippe für sich beansprucht. Sie würde diese Menschen gerne von dort vertreiben, da sie fürchtet, dass sonst weitere Menschen nachkommen werden. Gleichzeitig fürchtet sie aber, dass, sollte sie ihre Jäger ausschicken, um die Holzfäller zu erschlagen,

ein Vergeltungsschlag der Menschen folgen könnte. In den Helden glaubt sie nun geeignete Menschen gefunden zu haben, um ihr Problem zu lösen.

Sie befragt die Helden zunächst über ihre Beweggründe, in das Territorium der Goblins einzudringen, und erklärt ihnen dann, dass das Gebiet, zu dem sie unterwegs sind, zum *Noornjas blogai* erklärt wurde, und es seit Goblindingen als Bannland gilt, das von ihrer Sippe bewacht wird. Sie ist bereit, im Falle der Helden eine Ausnahme zu machen, wenn diese versichern, dass sie ausschließlich deshalb dorthin wollen, um die von ihnen Gesuchten zurückzuholen – und wenn sie dem Stamm vorher einen Gefallen erweisen, um ihre Aufrichtigkeit unter Beweis zu stellen. Sie sollen die Holzfäller dazu bewegen, das Goblinglebiet zu verlassen.



Die Holzfäller

Am Rand des Goblingleiets haben am Ufer des Ornib rund zwölf Holzfäller ein Lager aufgeschlagen. Die Männer fällen hier Bäume, die dann zum Fluss gerollt und in Richtung Joborn geflößt werden. Das Lager besteht aus vier Zelten, einem mit Zeltplanen geschützten Unterstand und einer kleinen Blockhütte.

Die Holzfäller hatten ihr Lager ursprünglich nahe des Dorfes Beilstatt errichtet, der jüngst ernannte Vorarbeiter **Fimk** (26, für einen Holzfäller eher schmal gebaut, weiche Gesichtszüge, raue Stimme) hat unlängst aber gegen den Rat der älteren Männer, entschieden, das Lager näher an die Quelle des Ornib zu verlegen. Die meisten Holzfäller würden das Lager lieber heute als morgen aufgeben, weil sie Goblinspuren im Wald gefunden haben und nun einen Überfall der als streitlustig bekannten Rotpelze fürchten. Doch der Vorarbeiter beharrt bislang eisern darauf, das Lager nicht wegen einer eingebildeten Bedrohung aufzugeben. Der Vorarbeiter hat unter den übrigen Holzfällern den Ruf, ein harter Hund und ein Eigenbrötler zu sein. Er hält stets Abstand zu den anderen und hat sich einige seltsame Marotten angewöhnt. So erleichtert er sich nicht an Bäumen, sondern geht dazu hinter einen Busch, wo er unbeobachtet ist.

Fimks Geheimnis

Der Vorarbeiter Fimk ist in Wahrheit eine Frau in Männerkleidern und trug früher den Namen *Fimvana*. In Andergast wird Frauen unterstellt, dass sie nicht in der Lage sind, eigenständige und vernünftige Entscheidungen zu treffen, deshalb hat jede Frau dort einen Vormund. Eine Frau kann in Andergast zudem selbst kein Eigentum besitzen, und viele Berufe sind ihr versperrt. Fimvana, die ursprünglich aus einem kleinen Dorf im Steineichenwald stammt, gibt sich bereits mehrere Jahre als Mann aus, um diesen Beschränkungen zu entkommen und als Holzfäller arbeiten zu können.

Aufgrund ihres Fleißes und ihrer Zuverlässigkeit wurde sie nach dem Tod des alten Vorarbeiters zu dessen Nachfolger ernannt. Der Aufstieg kam für sie gänzlich unerwartet, aber obwohl sie weiß, dass ihr an Wissen und Erfahrung manch anderer Holzfäller voraus ist, war sie zu stolz, um die Ernennung nicht anzunehmen. Viele der Holzfäller nahmen Fimk wegen des jungen Alters und des Äußeren zunächst nicht ernst und begegnen ihr nicht mit dem gleichen Respekt wie ihrem Vorgänger. Fimk fühlte sich dadurch noch mehr angespornt, besonders hart zu erscheinen und keine Furcht zu zeigen. Sie hat nur deshalb Anweisung gegeben, das Lager an den Rand des Goblingleiets zu verlegen, um allen zu zeigen, wie furchtlos sie ist. Inzwischen hat sie selbst begriffen, dass dies eine unkluge Entscheidung war, und sie würde daher eigentlich gerne zu dem ursprünglichen Lager nach Beilstatt zurückkehren. Sie fürchtet aber zugleich, ihren Ruf als entschlossener Anführer zu verlieren und als Feigling dazustehen, wenn sie Anweisung gibt, das Lager abzubauen.



Fimk war es, die Kasparlion vor einigen Tagen im Wald gefunden und nach Beilstatt gebracht hat. Sie hat ihn ein gutes Stück des Weges gestützt und ist nicht sicher, ob er möglicherweise hinter ihr Geheimnis gekommen ist. Deshalb reagiert sie auf Fragen, die mit ihm zusammenhängen, zunächst zögerlich. Die Stelle, an der sie ihn gefunden hat, liegt etwa eine halbe Wegstunde südlich des Holzfällerlagers. Fimk kann sich erinnern, dass Kasparlion, als sie ihn fand, eine rote Haarlocke umklammert hielt. Er muss diese dann aber später verloren haben, denn als sie Beilstatt erreicht hatten, war sie nicht mehr da.

Überzeugungsarbeit

Die Helden haben verschiedene Möglichkeiten, die Holzfäller zum Verlassen ihres Lagers zu bewegen:

- Bieten sie Fimk eine Möglichkeit, das Gesicht zu wahren, wird sie diese Gelegenheit ohne zu zögern ergreifen. Die von den Helden überbrachte Warnung, dass ein größerer Trupp Goblins unterwegs ist, um das Lager zu überfallen, ermöglicht es etwa, eine vorausschauende Entscheidung zu treffen und den Abmarsch zu befehlen, ohne sich hiermit eine Blöße zu geben.
- Gelingt es, Fimks Geheimnis in Erfahrung zu bringen, besteht die Möglichkeit, sie zu erpressen.
- Es ist auch möglich, die übrigen Holzfäller so sehr in Angst zu versetzen und aufzustacheln, dass diese gegen Fimks Befehl das Lager verlassen und nach Beilstatt zurückkehren.

Altes Wissen

Gelingt es den Helden, die Holzfäller zum Rückzug zu bewegen, hält sich Urkununna an ihr Versprechen und gestattet es ihnen, das Goblinglebiet unbehelligt zu durchqueren. Sie warnt die Helden jedoch eindringlich vor den Gefahren, die ein Betreten des Bannlandes mit sich bringt. Die Goblins verfügen über manches Wissen, das in den Streitenden Königreichen längst vergessen wurde oder sogar nie bekannt war. Neben allerlei nebulösen Andeutungen können die Helden von Urkununna die folgenden Informationen erfahren:

- Seit Goblins in der Waldwildnis siedeln, kam es immer wieder zu Kämpfen zwischen einzelnen Sippen, bei denen man sich untereinander bis aufs Blut bekriegte.
- Das Gebiet, das die Helden betreten wollen, wurde von den Schamaninnen vor sehr langer Zeit zum *Noornjas blogai* erklärt, weil dort die Kraft der „zornigen Gedanken“ am stärksten ist. Kein Goblin soll dorthin gehen, und Urkununnas Sippe versucht auch Nicht-Goblins davon abzuhalten.
- Die Kulthöhlen, nahe denen die Goblinsippe ihr Lager errichtet hat, scheinen den Einfluss der „zornigen Gedanken“ abzumildern.
- Alte Goblinsagen berichten von einem uralten, mächtigen Wesen, das im Herzen des Bannlandes in tiefem Schlaf liegt – und das man tunlichst nicht stören oder gar aufwecken sollte.
- Glaubt man den Überlieferungen, dann sind vor langer Zeit einmal Jäger der Sippe in das Bannland gegangen, aber keiner von ihnen ist je wieder zurückgekehrt.

EINE WELT DES EWIGEN HASSES

Vom Lager der Goblins aus benötigen die Helden je nach Wildniserfahrung zwei bis drei Tage, um den See zu erreichen, den Kasparlion ihnen beschrieben hat. Dabei ist die reine Wegstrecke gering, die dichte und ungebändigte Waldwildnis macht ein Vorankommen jedoch schwierig und erfordert zeitraubende Umwege. Der Boden des Laubmischwalds ist dicht mit Büschen bewachsen, und es gibt keine von Menschenhand geschaffenen Wege. In Senken ist der Untergrund sehr feucht und der Wald geht in Sumpfbiete über, dann wieder ist das Unterholz so dicht, dass es fast undurchdringlich ist. In diesem Teil der Waldwildnis leben weder Menschen noch Goblins, und es ist schwierig, sauberes Wasser zu finden (*Wildnisleben* -1; Helden erleiden, bis sie ihr Ziel erreichen, 2 Stufen Betäubung. Jede QS reduziert die Stufen um 1.). Vereinzelt lassen sich abgeknickte Zweige und Fußspuren entdecken – Hinweise darauf, dass Kasparlion vor einigen Tagen dort war (*Fährtsuchen (humanoide Spuren)* +2).

Der Baum am See

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach dem mühsamen Marsch durch den unwegsamen Wald erscheint die moosbewachsene Lichtung mit dem kleinen See wie eine malerische Oase inmitten der Wildnis. Ein Ort des Friedens und der Erholung. Am Ufer wachsen Gulmond und Vierblättrige Einbeeren, und einige Schritte vom Wasser entfernt könnt ihr einen Köcher mit gerissenem Gurt entdecken, in dem noch einige Pfeile stecken. Am Rand der Lichtung ragt eine mächtige Blutulme auf, an deren kahlen Ästen und Zweigen jedoch kein einziges Blatt zu finden ist.

Bei der Blutulme handelt es sich um einen Marwold: einen Baum, der durch ein anderssphärisches Wesen be-seelt wurde. Die Fee Lyranide hat ihn unter ihre Kontrolle gezwungen, sodass er ihr auf der aventurischen Seite des Tores als Späher und Wächter dient. Durch ihn wird sie alarmiert, sobald sich jemand dem See nähert. Betreten die Helden die Lichtung, greift der Marwold sie scheinbar blindwütig an. Tatsächlich zielen seine Angriffe aber weniger darauf ab, sie zu töten oder ernsthaft zu verletzen, sondern darauf, sie in Richtung des Sees zu treiben und zu verhindern, dass sie die Lichtung wieder verlassen. Der Marwold verfügt zwar über eine große Reichweite, ist aber an seinen Standort gebunden. Es ist für die Helden daher möglich, an ihm vorbei zu kommen oder sich



dem See von einer anderen Seite zu nähern, an der sie das Geistergehölz nur schwer erreichen kann.

Sind die Helden entschlossen, den Kampf mit dem Marwold bis zum Ende auszufechten, und drohen sie dabei zu unterliegen, dann gibt sich die Fee bereits zu erkennen, bevor die Helden den See erreicht haben. Sie täuscht vor, den Marwold unter Einsatz all ihrer Kraft kurzzeitig zu lähmen, sodass die Helden ihm entkommen können, und sie versucht danach, die Helden in den See zu locken. („Kommt rasch hierher und folgt mir in den See. Ich weiß nicht, wie lange ich ihn mit meiner Zauberkraft noch aufhalten kann...“)

Der Weg in die Globule

Ist es den Helden gelungen, den Angriffen des Marwolds zu entkommen oder ihn zu besiegen, können sie den See erreichen und treffen dort auf die Fee.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der kleine See liegt ruhig und unberührt vor euch. Das Wasser weist eine leichte Trübung auf, sodass euer Blick nicht bis auf den Grund zu dringen vermag. Plötzlich kommt Bewegung in die Wasseroberfläche und ein Kopf taucht auf. Rotes Haar umrahmt ein helles Gesicht mit edlen und zugleich jugendlich wirkenden Zügen. Tiefblaue, ausdrucksvolle Augen ziehen euch in ihren Bann. Die übrige Gestalt der Frau könnt ihr im Wasser nur schemenhaft erkennen, aber es scheint, als wäre sie gänzlich unbekleidet. Sie wirft euch einen halb scheuen, halb neugierigen Blick zu und schwimmt dann langsam näher.

Lyranide hat im Laufe der Zeit einige Erfahrung darin gesammelt, diejenigen, die auf ihre Lichtung gelangen, zu überlisten und in ihre Welt zu locken. Sie hat ein sicheres Gespür dafür entwickelt, wie sie die Wünsche und Erwartungen von Menschen ausnutzen kann, um sie zu manipulieren. Sie gibt sich zunächst als arglose Nymphe mit Namen *Marandel* aus, stellt sich kindlich-naiv und erzählt den Helden eine herzerweichende Geschichte über ihren langjährigen Kampf gegen den finsternen

Marwold

MU 15 KL 10 IN 11 CH 11

FF 11 GE 11 KO 28 KK 28

LeP 160 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 6 SK 1 ZK 10 GS 0

Hieb: AT 14 TP 2W6+4 RW lang

Tritt: AT 12 TP 3W6+6 RW mittel

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Hieb), Schildspalter (Hieb, Tritt), Wuchtschlag I (Hieb, Tritt), Zu Fall bringen (Hieb, Tritt)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 4, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 3, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 7, Überreden 2, Verbergen 7, Willenskraft 7

Kampfverhalten: haut wütend auf seine Gegner ein

Flucht: Marwolde sind unbeweglich und können daher nicht fliehen.

Schmerz +1 bei: 120 LeP, 80 LeP, 40 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Feuer: Schaden durch Feuer wird verdoppelt.

Tarnung: Wenn Marwolde bewegungslos im Wald stehen, sind sie sehr leicht mit normalen Bäumen zu verwechseln. Sie erhalten in diesem Fall eine Erleichterung auf *Verbergen (sich Verstecken)* von 3.

Marwold, der arglose Reisende überfällt, die sich auf der Lichtung ausruhen und am See Wasser schöpfen wollen. In dieser Welt sei sie an den See gebunden und könne diesen nicht verlassen, weshalb sie keine Möglichkeit habe, ankommende Menschen frühzeitig zu warnen.

Auf Fragen nach dem Sumen Seffel oder dem nostrischen Spährtrupp antwortet sie bereitwillig und berichtet, diese vor dem Marwold gerettet zu haben. Da sie schwer verwundet waren, habe sie die genannten Personen durch ein Tor mit in die Welt auf der anderen Seite genommen, um ihr Leben dort retten zu können. Sie würden in der anderen Welt nun aber von einer bösen Feenkreatur gefangen gehalten, sodass sie diese Welt nicht wieder verlassen könnten.

Lassen die Helden ein erstes Interesse erkennen, Seffel oder die Nostrier zu befreien, lässt Lyranide durchblicken, dass es nur einen Weg in die Anderswelt gibt. Auf dem Grund des Sees läge zwischen Wurzeln und Quellmoos ein verstecktes Portal. Dieses öffne sich jedoch nur für Feenwesen, und sie habe Angst, dass die böse Kreatur sie bestrafe, wenn sie den Helden den Weg verrät und sie hindurch begleitet. Lyranide gibt sich furchtsam und lässt sich scheinbar nur mühsam von den Helden überreden, diese durch das Portal zu führen.

Hat sie die Helden dazu gebracht, ihr ins Wasser zu folgen, schwimmt sie voraus und lotst sie zu einer Stelle am Seegrund, an der zwischen dichtem Wurzelwerk ein schmaler Durchgang erkennbar ist. Während des Durchquerens sind die Schwimmenden für einen Moment desorientiert, dann liegt der Durchgang hinter ihnen und sie können wieder auftauchen.

Auf der anderen Seite

Die Welt auf der anderen Seite ist in ein düsteres Zwielicht getaucht. Dennoch ist auf den ersten Blick zu erkennen, dass See und Lichtung denen in Aventurien um ein Haar zu gleichen scheinen. Sogar der Marwold steht an der gewohnten Stelle. Er weist hier allerdings keine Spuren von einem eventuellen Kampf mit den Helden auf der anderen Seite auf. Die Fee, die den Helden eben noch voraus geschwommen ist, wartet am Ufer.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Ufer des Sees entdeckt ihr das Wesen wieder, das euch hierher gebracht hat. Ihr Gesicht ist noch immer das gleiche, sonst aber hat sie sich gänzlich gewandelt. Ihr langes, blutrotes Haar hängt nicht länger nass herab, sondern umspielt ihren Kopf wie eine wallende, vom Wind zerzauste Mähne. Sie trägt nun eine martialische, körperbetonte Rüstung aus schimmerndem Stahl und ein Schwert mit smaragdgeschmücktem Griff an der Seite. Mit Stolz erhobenem Kopf mustert sie euch aufmerksam.

Was tun, wenn die Helden nicht mitkommen wollen?

Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist es erforderlich, dass die Helden Lyranide folgen und mit ihr das Feentor durchqueren. Viele Helden (und Spieler) sind von Natur aus misstrauisch, und es besteht somit die Möglichkeit, dass sie selbst dann zögern, in den See hinab zu tauchen, wenn die Fee ihnen eine glaubwürdige Geschichte aufischt. Gelingt es ihr nicht, die Helden mit dem oben beschriebenen Vorgehen dazu zu bewegen, ihr in die Anderswelt zu folgen, versucht sie es auf anderem Wege. Dabei hilft ihr ein intuitives Gespür, zu erahnen, für welche Lügen die Helden empfänglich sind. Sind die Helden nach der Reise durch die Waldwildnis erschöpft, hungrig oder knapp an Vorräten: Der Ort, zu dem sie die Helden bringen will, bietet Sicherheit vor dem Marwold und anderen feindseligen Kreaturen der Waldwildnis, sodass man sicher rasten und sich von den Strapazen der Reise erholen kann. Es gibt dort Speisen und frisches Quellwasser, mit dem Hunger und Durst gestillt und die Reisevorräte aufgefüllt werden können. Wurde einer der Helden vom Marwold verletzt: Durch die Wunde ist das Gift des Marwolds in das Blut des Verletzten gelangt, und er ist zum Tode verurteilt. Die einzige Hoffnung auf Rettung ist ein magisches Heilmittel, das sich nur in der Anderswelt finden lässt.

Ist einer der Helden zugänglicher als die übrigen: Wenn dies aussichtsreich erscheint, versucht Lyranide gezielt, einen der Helden zu verführen und zu einem kurzen Besuch in ihrer Welt zu überreden (oder ihn, wenn er sich nur zu einem Bad im See verleiten lässt, zu umschlingen und unter Wasser zu ziehen). Sie hat die Hoffnung, dass seine Gefährten ihm über kurz oder lang folgen werden, wenn er nicht wieder zurückkehrt. Schlagen alle anderen Versuche fehl: Lyranide verfügt auch in Aventurien über starke magische Kräfte, die sie einsetzen kann, um Menschen zum Durchqueren des Portals zu bewegen. Sie wählt diesen Weg jedoch nur als letztes Mittel, weil es für sie das Eingeständnis bedeutet, dass sie mit dem Versuch, die Helden geschickt zu überlisten, gescheitert ist. Ihre Spielwerte findest du auf Seite 31.



Aufmerksame Beobachter können bemerken, dass die Fee nun nicht mehr so ängstlich wie zuvor wirkt, sondern im Gegenteil recht entspannt und zufrieden erscheint. Gleichzeitig könnte zwölfgöttergläubige Helden eine gewisse Ähnlichkeit zwischen ihrem Aussehen und der Darstellung der Kriegsgöttin Rondra in Statuen und Gemälden auffallen.

Lyranide zeigt sich nun zwar in ihrer bevorzugten Gestalt, lässt die Maskerade aber noch nicht gänzlich fallen. Sie will die Helden weiter in ihrem Sinne lenken. Wie schon zu früheren Zeitpunkten, an denen Neankömmlinge ihre Welt betreten, versucht sie für die Helden eine Begründung zu konstruieren, die es notwendig macht, dass sie sich einer der beiden Seiten anschließen und gegen die andere in den Kampf ziehen. Lyranide vertraut darauf, dass der Einfluss des Hasses in ihrer Welt in absehbarer Zeit

ohnehin dafür sorgen wird, dass sich die Neuen dem ewigen Kampf anschließen, und dass sie die Helden also nur für eine begrenzte Zeit täuschen muss. So erklärt sie, dass sie die rechtmäßige Herrin dieses Ortes sei, in ihrer Welt zurzeit aber ein heftiger Kriege tobe. Je nachdem, welche Herkunft die Helden offenbart haben, und je nachdem, ob sie nach Seffel oder nach den verschwundenen Nostriern gefragt haben, ordnet Lyranide sie einer der beiden Seiten zu, die in ihrer Welt gegeneinander streiten, wähle dazu die für deine Gruppe besser passende Partei aus. Sie behauptet zudem, dass das böse Wesen, welches verhindert, dass die von den Helden Gesuchten die Welt verlassen können, mit einer Gruppe von finsternen Nostriern/Andergastern im Bunde sei, je nachdem, welche Partei sich für die Helden besser als Antagonisten eignet. Diese gilt es zu besiegen, um das böse Feenwesen zu schwächen, erst dann sei ein Verlassen der Welt möglich. Glücklicherweise seien auch einige Angehörige der Partei der Helden in einem Lager nicht weit von hier zu finden, bei denen die Helden Informationen und Unterstützung erhalten können. Sollten die Helden zu keiner der Parteien gehören, so versucht Lyranide ihnen die Unterstützung einer passenden Partei nahzulegen. Lyranide weist ihnen den Weg zum Lager der entsprechenden Partei, drängt sie dann aber zur Eile und verabschiedet sich zunächst, weil sie spürt, dass auf der anderen Seite des Tores erneut große Gefahr droht. Sie bietet an, weitere Fragen bei ihrer nächsten Begegnung zu beantworten.

Misstrauische Helden

Lyranide ist daran gelegen, dass sich die Helden als neuester Zuwachs ihrer Sammlung an Kämpfern möglichst bereitwillig einer der beiden Seiten anschließen und an den Waffengängen teilnehmen. Haben sich die Helden zuvor bereits als misstrauisch und vorsichtig gezeigt, verzichtet sie deshalb darauf, sich in ihrer kriegerischen Gestalt zu zeigen, und behält zunächst auch auf der anderen Seite ihr Aussehen und Auftreten als Nymphe bei. Die Helden erkennen dann erst später auf dem Schlachtfeld in der Kriegsgöttin und Herrin der Welt die Nymphe aus dem See wieder. Die Fee gibt sich in diesem Fall naiv und erklärt, selbst nicht genau zu wissen, was in der Feenwelt vor sich geht. Zunächst trachtet sie danach, herauszufinden, welche Themen das Interesse der Helden wecken. Durch geschickte Andeutungen versucht sie sodann, bei ihnen Sympathien für die nostrische oder für die andergastische Seite zu wecken und zugleich das Misstrauen der Helden auf die Gegenseite zu lenken.

Versuchen die Helden, direkt einen Weg zurückzufinden, und tauchen sie erneut auf den Grund des Sees, so erweist sich der Durchgang als verschlossen. Die Wurzeln haben sich untrennbar fest miteinander verknotet und versperren den Ausgang. Bedrohen die Helden Lyranide oder greifen sie diese an, entzieht sich die Fee ihnen zunächst, indem sie sich in ihren Turm teleportiert. Von dort aus beobachtet sie die widerspenstigen Neuankömmlinge und entsendet einige Biestinger-Krieger, um die Helden einzuschüchtern und sie in Richtung des andergastischen oder nostrischen Lagers zu treiben.

Die Welt und ihre Bewohner

Lyranides Welt ist nicht sehr groß und hat die Gestalt eines Tals, das von steil ansteigenden Felswänden umgeben ist. Seit die Wurzel des Hasses Einzug in die Globule gefunden hat, ist das Tal oberhalb dieser Felsen von einem undurchdringlichen, dornigen Wurzelgeflecht umschlossen. Das Geflecht ist wie eine Halbkugel über das Tal gewachsen und lässt nur noch wenig Licht hindurch, sodass im Tal ein dauerhaftes Zwielicht wie zur Zeit der Dämmerung herrscht und es auch bei Tage nie wirklich hell, aber auch nie völlig dunkel wird. Die Wurzelstreben wuchern auch im Boden vom Feentor am See bis zu den äußersten Rändern des Tals in unzähligen Verzweigungen, die teilweise sogar an der Oberfläche sichtbar sind. Auch dort, wo keine Pflanzen wachsen, lässt sich eine starke Durchwurzelung feststellen. Sein Zentrum hat das Wurzelsystem tief unter dem Schlachtfeld, dort sind die hohlen Stränge so dick, dass sie teilweise sogar für Menschen begehbar sind.

Die Mitte des Tals ist von einem Wald bedeckt, den Lyranide zum Kampfplatz erklärt hat und in dessen Zentrum eine Erhebung liegt. Kreisförmig um den Wald herum angeordnet befinden sich die Lager der Andergaster und Nostrier sowie die Wohnstätten weiterer in der Feenwelt gefangener Wesen. Überall im Tal krabbeln,

kriechen und fliegen kleinere Feenkreaturen. An Bäumen und Büschen hängen Spinnennetze und verpuppte Insekten.

In der Globule verläuft die Zeit anders als in Aventurien. Ein Tag in der Feenwelt entspricht ungefähr einem Monat auf Dere. Die Jahreszeiten wechseln in deutlich schnellerer Folge, sodass vom Sommer bis zum Winter nur wenige Tage vergehen. Zugleich altern die Menschen in der Feenwelt deutlich langsamer. Dennoch haben die ältesten Gefangenen dort inzwischen das körperliche Alter von rüstigen Siebzigjährigen erreicht.

Solange sie sich in der Globule aufhalten, benötigen Menschen weder Nahrung noch Schlaf. Zur Regeneration von Lebens-, Astral- und Karmapunkten sind aber wie in Aventurien entsprechende Ruhephasen von mindestens sechs Stunden Dauer erforderlich. Auch verspüren Menschen in der Feenwelt nach wie vor Durst und müssen regelmäßig trinken. Viele Gefangene, die neu in die Feenwelt gelangen, halten zunächst aus Gewohnheit am Ritual des nächtlichen Schlafens fest und nehmen auch weiterhin Nahrung zu sich, obwohl sie keinen echten Hunger mehr empfinden.

Regeltechnisches zu Lyranides Globule

- In Lyranides Globule erleiden alle Lebewesen, die nicht in einer Feenwelt geboren wurden, einen Malus von -2 auf SK gegen magische Handlungen von Feenwesen.
- Magie ist in der Feenwelt nicht modifiziert, mit folgender Ausnahme: Zauber mit dem Merkmal Illusion sind zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren um 1 Punkt erleichtert zu wirken.
- Während der Regenerationsphase erhalten Zauberer zusätzlich 2 AsP zurück.
- In Lyranides Globule sind Liturgien und Zeremonien zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren um 2 erschwert.
- Geweihte regenerieren pro Regenerationsphase 2 KaP weniger (bis zu einem Minimum von 0 KaP).

Das Feentor (1)

Die Lichtung und der See gleichen ihrem Gegenstück auf der aventurischen Seite. Auch der Marwold ist ein Zwilling der aventurischen Blutulme und nicht minder gefährlich. Er soll verhindern, dass Menschen oder Feenwesen die Welt wieder verlassen. Nähert man sich dem See ohne die Erlaubnis der Fee, erwacht der Marwold zum Leben und versucht, potentielle Flüchtlinge mit seinen Zweigen zu packen und bis zum Eintreffen Lyranides festzuhalten. Tatsächlich sind die meisten Neuankömmlinge aber bereits nach kurzer Zeit in der Feenwelt so stark auf den Kampf gegen den Feind konzentriert, dass sie keine Gedanken mehr an ein Verlassen der Welt verschwenden.

Die unterseeischen Wurzeln, die das Tor am Seegrund umgeben, bieten auf dieser Seite keine Öffnung, sondern sind mit weiteren, dunkleren Wurzeln verwachsen, die aus der Tiefe zu kommen scheinen. Der Durchgang wird durch ein dichtes Netz an verknoteten Strängen verschlossen. Nähern sich tauchende Helden, versuchen Wurzelranken nach ihnen zu greifen und sie zu umschlingen. Das Portal öffnet sich nur für die Fee, sodass andere Wesen es nur in ihrer Begleitung oder mit ihrer Erlaubnis durchqueren können. Die einzige andere Möglichkeit besteht darin, ein Stück der Fee bei sich zu tragen, um die Magie des Tors zu täuschen. So ist auch Kasparlion entkommen, der bei seiner Flucht eine Locke von Lyranides Haar bei sich trug, die Seffel ihr zuvor unbemerkt abgeschnitten hatte. Nachdem auf diesem Wege zum ersten Mal ein Mensch aus ihrer Welt entkommen ist, hat die Wachsamkeit der Fee zugenommen, und sie ist entschlossen, sich nicht noch einmal überlisten zu lassen.

Lyranide hält sich gelegentlich zum Baden im See auf, die meiste Zeit aber liegt der Ort verlassen da.

Der Turm der Fee (2)

In Sichtweite des Sees befindet sich ein schlanker, etwa 20 Schritt hoher Turm, der sich zur Spitze hin verbreitert und von einem eleganten Spitzdach gekrönt

wird. Das efeuumrankte Bauwerk wirkt, als sei es geradewegs einem Märchen entliehen. Es besitzt keinen Eingang auf Bodenhöhe, lediglich einige tropfenförmige Fenster im obersten Stockwerk. Lyranide selbst vermag sich mittels Magie direkt in ihre Gemächer zu teleportieren. Für willkommene Gäste, wie etwa einen Helden, der ihre Gunst genießt, lässt die Fee eine Treppe aus Ranken wachsen, die bis zu einem der Fenster hinaufführt. Alle anderen Personen müssen die Außenmauer erklettern, um ins Innere zu gelangen (*Klettern (Fassadenklettern)* -1).

Lyranide selbst nutzt lediglich das oberste Stockwerk des Turms. Sie lässt sich bei der Inneneinrichtung gerne von ihren Günstlingen inspirieren. So wurden ihre Gemächer zuletzt nach Beltoros (Seite 43) Geschmack umgestaltet, weshalb sie nun wie eine überladene Mischung aus dem Turmgemach einer Prinzessin und einer schwülstigen al'anfanischen Grandenvilla wirken. Erwählt Lyranide einen neuen Liebhaber, passt sie die Ausstattung ihrer Gemächer gerne nach dessen Vorstellungen an. Die Räumlichkeiten umfassen ein geräumiges Schlafzimmer mit opulentem Himmelbett, ein Ankleidezimmer, das einige verzierte Kleider, vor allem aber Schmuck, Rüstungen und Waffen enthält und ein Kaminzimmer mit bequemen Sitz- und Liegemöbeln.

Die unteren Stockwerke enthalten nur kahle, verlassene Räume, in denen neben Spinnweben auch feine Wurzeladern in den Ecken wachsen, und eine geschwungene Wendeltreppe, die an der Innenmauer des Turms entlang nach unten führt.

Dem Lauf der Treppe folgend, ist entlang der Mauer ein Wandteppich befestigt, der die Geschichte der Feenwelt abbildet. Die ersten Bilder unmittelbar unterhalb von Lyranides Gemächern zeigen die Fee und ihre zwillingsgleiche Schwester, die nebeneinander als Hüterinnen über eine sonnenbeschienene Waldwelt voller wohlgestalteter käferartiger Feenwesen herrschen. Auf den folgenden Bildern bis hinab zum Ende der Treppe ist zu sehen:

- Beide Feen erschaffen gemeinsam ein Tor in eine andere Welt (ein See an einer Waldlichtung). Im Hintergrund der Bilder breitet sich von diesem Bild an ein feines Wurzelgeflecht aus. Es wirkt zunächst wie ein zufälliges Muster, das als Verzierung mit eingewebt wurde, wird dann aber von Abbildung zu Abbildung immer dichter, sodass die dargestellten Bilder insgesamt schattiger und düsterer wirken.
- Die beiden Feen geraten in Streit und entzweien sich. Sie schicken ihre Biestinger-Krieger gegeneinander in die Schlacht.
- Eine Seite unterliegt im Kampf. Diejenige Fee, welche die Niederlage erlitten hat, erschlägt ihre Schwester mit dem Schwert und schneidet ihr das Herz heraus.
- Die verbliebene Fee herrscht allein über die Welt. Sie lässt die Biestinger-Krieger gegeneinander antreten, deren Zahl sinkt von Bild zu Bild.

- Durch das Tor gelangen Menschen und Goblins in die Feenwelt.
- Die Kämpfe, über denen die Fee thront, finden zwischen menschlichen Fraktionen statt.

Der Wandteppich endet ebenso wie die Treppe im Kellergeschoss des Turms. Der Boden ist dort von dichtem, dunklem Wurzelgeflecht bedeckt, das sich langsam ausbreitet und bereits den unteren Teil des Stockwerks wie auch das Ende des Wandteppichs überwuchert hat.

1 Lyranide

Kurzcharakteristik: äußerlich etwa 20 Jahre alt, hochgewachsen, blaue Augen und wallende blutrote Haarmähne, trägt wechselnde Kombinationen aus martialischen Rüstungsteilen (stets knapp und körperbetont, mehr nach ästhetischen Gesichtspunkten gestaltet als dazu, wirklich Schutz zu bieten), dazu einen roten Umhang und ein prächtiges Langschwert mit Smaragden am Griff

Motivation: Lyranide ist vom Einfluss des Hasses beherrscht. Sie ergötzt sich an den stets neuen Schlachten, gleichzeitig fühlt sie sich vom Vertrauten schnell gelangweilt. Deshalb sucht sie nach Abwechslung und neuen Variationsmöglichkeiten, um die Kämpfe kurzweilig und spannend zu halten.

Funktion: die vermeintlich uneingeschränkte Herrin der Feenwelt; zunächst die scheinbare Widersacherin der Helden, die sich später aber selbst als vom Hass manipuliert entpuppt

Hintergrund: Lyranide war einst eine verspielte und gutmütige Hüterin der Globule, doch unter dem Einfluss des Hasses, der von der Feenwelt und ihren Bewohnern Besitz ergriffen hat, hat sich ihr Wesen gewandelt. Viele ihrer Charaktermerkmale wurden ins Gegenteil verkehrt. Sie ist bössartig geworden, dabei aber verspielt geblieben, sodass aus dem gutmütigen kindlichen Charakter ein grausamer geworden ist, der dem eines Kindes gleicht, das Insekten zum Spaß die Beine ausreißt. Im blinden Zorn erschlug sie ihre eigene Schwester und hetzte ihre Untertanen in sinnlosen Kriegsspielen stets aufs Neue gegeneinander. Einst besaß sie einen naiven mädchenhaften Charme und war sich nicht im Klaren darüber, wie sie und ihr Körper auf Männer wirken. Nun setzt sie ihre Wirkung auf Männer bewusst ein, um Menschen in die Falle zu locken. Dennoch ist Lyranide nicht aus Prinzip böse, sondern besitzt durchaus noch immer einige einnehmende Charakterzüge. Aber nachdem sie über sehr lange Zeit dem Einfluss des Hasses ausgesetzt war, ist sie in ihrer kindlichen Begeisterung für Kriegsspiele blind geworden für das Leid anderer und vermag kein Mitgefühl mehr zu empfinden.

Lyranide hat die Feenwelt niemals weiter als bis zum See in der Waldwildnis verlassen. So ist sie zwar innerhalb der Feenwelt überaus mächtig, gleichzeitig in vielem aber auch sehr naiv, beinahe wie ein Kind.

Sie kennt Aventurien und etwa auch die im Vergleich zur Feenwelt gewaltige Größe des Kontinents nur aus Erzählungen. Dementsprechend hat sie nur vage Vorstellungen vom Leben und den Zuständen dort. Seit sie das erste Mal durch das Feentor beobachtet hat, wie Menschen miteinander kämpfen, ist sie davon fasziniert. Der Kampf zwischen Nostriern und Andergastern verläuft um ein vielfaches emotionaler, temporeicher und wilder als die nüchterne, eher stumpfsinnige Kampfweise ihrer eigenen Bies-tinger-Krieger. Nachdem sie durch die Menschen, die sie in ihre Welt geholt hat, mit dem Rondraglauben in Berührung gekommen ist, findet sie inzwischen Freude daran, selbst in der Rolle der Kriegsgöttin aufzutreten. Unter denen, die schon lange in der Feenwelt gefangen sind, gibt es einige, die Lyranide tatsächlich für Ronda oder zumindest eine Alveraniarin der Göttin halten.

Feindbilder: Langeweile, Aufmüpfigkeit, Widerstand

Darstellung: Schau stolz und überlegen. Wenn Lyranide glaubt, die Helden damit beeindruckend zu können, gebärde dich wie eine leibhaftige Kriegsgöttin – oder zumindest so, wie Lyranide sich eine leibhaftige Kriegsgöttin vorstellt. Versuche den Eindruck zu erwecken, alles in deiner Welt im Griff zu haben und alles zu wissen. Gleichzeitig kannst du in deinen Worten oftmals eine geradezu kindliche Naivität durchklingen lassen. Themen und Argumente, die Lyranides



Lyranide

MU 16 KL 13 IN 14 CH 16

FF 13 GE 15 KO 13 KK 11

LeP 28 AsP 48 KaP – INI 13+1W6

SK 7 ZK 2 AW 6 GS 6

Vorteile/Nachteile: Gutaussenhend I

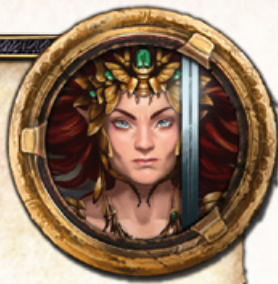
Talente: Betören 12, Einschüchtern 12, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 12, Verbergen 14, Willenskraft 9

Zauber: In ihrer Welt nahezu freizauberisches Können (also beliebige Wirkung nach Meisterentscheid), in Aventurien: Bannbaladin 13, Salander 8, Satuaris Herrlichkeit 8 und weitere (jeweils in der Tradition der Feen)

Kampfverhalten: Lyranide kämpft nicht.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



Ein Held in Lyranides Gunst

Gelegentlich wählt die Fee unter den Neuankömmlingen einen Galan, der jedoch nie sehr lange in ihrer Gunst steht, da sie, nachdem der Reiz des Neuen und Unbekannten verflogen ist, rasch das Interesse verliert. Zuletzt genossen Beltoro Paligan (Seite 43), und lange vor ihm der Magier Brinsold (Seite 35) sowie der Rondrageweihte Odoran (Seite 41), die besondere Aufmerksamkeit der Fee. Auch einer der Helden kann von Lyranide erwählt werden. Sie interessiert sich insbesondere für gutaussehende und besonders exotisch erscheinende Männer und Frauen, wie etwa Südländer, oder für Menschen, die wie sie rote Haare haben.

Lyranide schätzt Schönheit und liebt es, umworben zu werden, doch spielen nicht ausschließlich körperliche Merkmale eine Rolle. Sie ist auch an einem anregenden Gesprächspartner interessiert, dem es gelingt, ihr Interesse zu fesseln und sie zu unterhalten. Alles, was für sie neu und geheimnisvoll ist, interessiert sie, so etwa Fertigkeiten in einer ihr bis dahin unbekanntem Spielart der Musik oder in einem Kunsthandwerk, und auch die gelungene Darbietung unterhaltsamer Märchen und Sagen. Ebenso wecken Männer und Frauen ihr Interesse, die über einen starken Willen verfügen, und die sich der starken Sogwirkung des Hasses entziehen können oder zumindest verbissen dagegen ankämpfen.



Weltbild ins Wanken bringen, kannst du schlicht ausblenden und vorgeben, sie nicht zu hören. Du bist zu sehr vom Hass beseelt, um kritischen Argumenten gegenüber zugänglich zu sein.

Besonderheiten: Lyranide verfügt innerhalb ihrer Feenwelt über nahezu freizauberische Kräfte. Sie hält ihren Wahren Namen geheim und glaubt, dass niemand unter den Menschen, die in ihre Welt gelangt sind, ihn kennt. Die Gefangenen sprechen von ihr nur als „Sie“ oder als „der Herrin“. Bei Begegnungen mit Aventurieren in der Waldwildnis stellt sie sich als Marandel vor, während sie sich in ihrer Welt gerne als Rondra oder als Herrin des Kampfes ansprechen lässt.

»Ich bin Rondra, die Herrin des Krieges und des Kampfes!«

Die Herolde

Lyranides frühere Kriegsspiele haben die meisten der menschengroßen Biestinger das Leben gekostet. Ein knappes Dutzend ist ihr jedoch verblieben. Diese setzt sie je nach Bedarf für unterschiedliche Aufgaben ein. Sie verkünden als Herolde ihren Willen, dienen ihr als Leibwächter und fungieren als Kampfrichter, die während der Waffengänge über die Einhaltung der festgesetzten Regeln wachen.



Herolde

MU 12 KL 11 IN 12 CH 8

FF 13 GE 14 KO 14 KK 13

LeP 28 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 4 ZK 1 AW 8 GS 9

Schwert: AT 13 PA 8 TP 1W6+4 RW
mittel

Biss: AT 10 TP 1W6+5 RW kurz

RS/BE 5/0

Sonderfertigkeiten: Finte I

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

Talente: Klettern 8, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 4

Kampfverhalten: siehe Text

Flucht: bei Schmerz III

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregel:

Käfer auf dem Rücken: Sollte ein Herold 10 oder mehr TP abbekommen, so muss ihm eine Probe auf Körperbeherrschung gelingen, ansonsten fällt er um und erleidet 10 KR lang den Status *Liegend*.



Bei Bedarf werden sie auch gesandt, um widerspenstige Neuankömmlinge zu disziplinieren, oder Lyranide lässt sie unangekündigt auf einer Seite in die Kämpfe eingreifen, um einer Schlacht eine überraschende Wendung zu geben.

Die Biestinger haben die Gestalt aufrechtgehender, etwa menschengroßer Asseln. Sie haben eine breite ovale, deutlich abgeflachte Körperform. Ihr Rückenpanzer ist fast undurchdringlich, ihre Schwachstellen sind der weiche Bauch und die Fühler. Mit den unteren Gliedmaßenpaaren halten sie sich aufrecht, und sie können mit den oberen bis zu vier kurze, leicht gebogene Schwerter führen. Sie sind sprachfähig und von annähernd menschlicher Intelligenz, zeigen jenseits von Lyranides Befehlen aber wenig Initiative.

Die Beobachter

Als Beobachter und Spione dienen Lyranide Schwärme von etwa fingergroßen schwarzen Motten, die im Tal allgegenwärtig zu sein scheinen. Sie tragen warzige Auswüchse, und ihre Flügel sind fransig verkümmert. Bei genauerer Betrachtung lässt sich erkennen, dass die Feenwesen fingernagelgroße, menschenähnliche Gesichter besitzen. Sie verfügen über die Intelligenz eines Kleinkindes, ein außergewöhnlich gutes Gedächtnis und sind sprachfähig. Ihre Stimmen sind allerdings so hoch und leise, dass sie für Menschen kaum zu verstehen sind. Da sie gewöhnlich nicht von anderen Wesen angegriffen werden, sind sie gänzlich arglos und lassen sich leicht einfangen.

Die Heiler

Wann immer einer der Kämpfer in der Schlacht ernsthaft verwundet wird und seinen Verletzungen zu erliegen droht, rufen die Beobachter einen Heiler herbei. Dabei handelt es sich um Feenwesen, die missgestalteten Wurzelkäfern ähneln, jedoch die Größe einer ausgewachsenen Kröte besitzen. Sie tragen verkümmerte Feenflügel auf dem Rücken, und ihr Leib weist warzige Höcker und Verwachsungen auf. Ungeachtet ihres abschreckenden Äußeren sind sie jedoch friedlich und setzen sich nicht einmal zur Wehr, wenn sie selbst angegriffen werden.

Hat der Heiler einen sterbenden Kämpfer erreicht, krabbelt er über dessen Leib und erkundet mit seinen Fühlern die Art der Verletzungen, um dann alle offenen Wunden mit seinen Mundwerkzeugen zu verschließen. Die Käfer verfügen über magische Fähigkeiten, die es ihnen ermöglichen, auch tiefer liegende Verletzungen, beschädigte Organe und Knochenbrüche zu erkennen und zu heilen (Wirkung ähnlich eines BALSAMS, sie können bis zu 20 LeP wiedergeben). Die Versorgung durch die Feencreaturen führt jedoch nicht zu einer vollständigen Wiederherstellung des Verletzten, sondern erfolgt nur, bis sichergestellt ist, dass er überlebt und der Körper die erlittenen Wunden aus eigener Kraft ausheilen kann. Die Kämpfer auf beiden Seiten sind daher stark vernarbt und von überstandenen Verletzungen gezeichnet.

Viele der Menschen in der Feenwelt empfinden die Versorgung durch die großen Käfer als wenig angenehm, die meisten haben sich aber im Laufe der Zeit daran gewöhnt und lassen sie widerstandslos über sich ergehen.

Weitere Feenwesen

Neben den beschriebenen Kreaturen existieren noch einige weitere ursprüngliche Bewohner der Feenwelt. Die meisten haben die Gestalt von Käfern, Spinnen oder Asseln, auch einige Falter sind darunter. Ihre Zahl sinkt jedoch beständig. Unter dem langanhaltenden Einfluss des Hasses haben sie sich ebenso wie Lyranide gewandelt, und die meisten haben ihre frühere Schönheit verloren. Aus den einst farbenprächtigen Schmetterlingen sind dunkle, verwachsene Motten geworden. Die Käfer und Spinnen krabbeln ziellos umher, wenn sie nicht bereits vom sich immer weiter ausbreitenden Wurzelwerk umschlungen sind und langsam ausgezehrt werden. Lyranide ist so stark auf die Schlachten und ihre aus Aventurien herbeigelockten Kämpfer fixiert, dass sie sich kaum Gedanken um das Schicksal der eigentlich unter ihrem Schutz stehenden Lebewesen macht. Sie betrachtet diese als entbehrlich und bemerkt kaum, dass alle einheimischen Wesen ihrer Welt langsam, aber sicher sterben.

Das Feldlager der Andergaster (3)

Oberhalb des Schlachtfeldes befindet sich das befestigte Lager der Kämpfer Andergasts. Es handelt sich um eine auf einem etwa fünf Schritt hohen, kegelförmigen Erdhügel errichtete Motte mit Holzturm. Die kleine Burg ist von einem Graben mit angespitzten Holzpflocken und einem Palisadenwall umgeben. Der auf dem Hügel thronende rechteckige Turm hat zwei Stockwerke. Das untere dient als große Halle, in der sich die meisten Kämpfer zwischen den Waffengängen aufhalten und die Verwundeten sich von ihren Verletzungen erholen. Im Obergeschoss befindet sich neben den Kammern von Alfward, Gisbrand und Brinsold eine Rüstkammer mit ausreichend Waffen und Rüstzeug, um auch eine Streitmacht von doppelter Größe ausstatten zu können. Abgeschlossen wird der Turm durch eine überdachte Wehrplattform, von der ein Banner mit dem Wappen Andergasts herabhängt. In einem kleinen Nebengebäude wurde eine provisorische Schmiede eingerichtet, in der Waffen und Rüstungen repariert werden.

Freiherr Alfward von Rosswall („der Alte“)

Kurzcharakteristik: Mitte 70, stahlgraue Augen, kahler Schädel und ausladender grauer Schnurrbart, vernarbtes Gesicht, alt, aber noch rüstig; meisterlicher Kämpfer und Anführer; traditionsbewusst und konservativ

Funktion: der unumstrittene Anführer der Andergaster, der felsenfest an seinen Überzeugungen und Feindbildern festhält und jeden Verhandlungsversuch abblockt



Hintergrund: Alfward war einst der Freiherr des Teils des Waldes, in dem das Feentor liegt. Er befehligte vor mehr als 1000 Götterläufen die Streitmacht, die im fünften Nostrisch-Andergastischen Krieg nach der Schlacht am Hügel von Half die zurückweichenden Nostrier in die Waldwildnis verfolgte. Noch immer ist er davon überzeugt, dass die Nostrier ihn damals absichtlich an diesen Ort gelockt haben, um dort leichteres Spiel mit ihm und seinen Leuten zu haben. In der Feenwelt sind seit seiner Ankunft mehr als 30 Jahre vergangen, die meisten Streiter, die ihn damals in die Globule begleitet haben, sind in dieser Zeit getötet worden oder an Altersschwäche gestorben. Inzwischen spielen der Verlauf der Zeit oder vergangene Ereignisse für ihn keine große Rolle mehr. Er denkt nur noch daran, wie er seinem ewigen Feind möglichst viel Schaden zufügen und diesen auf dem Kampfplatz besiegen kann. Für seine Soldaten ist „der Alte“ eine verlässliche Autorität, dessen Befehle nicht hinterfragt werden.

Feindbilder: Nostrier, Respektlosigkeit, Ungehorsam, Widerspruch

Darstellung: Blicke jedem Spieler, mit dem du sprichst, fest und prüfend in die Augen. Bewege dich langsam, aber entschlossen. Du bist es nicht gewohnt, dass man dir widerspricht. Halte an deinen Prinzipien und Überzeugungen bis hin zur Starrsinnigkeit fest, auch wenn gute Argumente dagegen sprechen. Alfward glaubt fest an den Vorrang von Alter und Erfahrung. Auf mangelnden Respekt vor deiner Seniorität reagierst du barsch und ungehalten.

Besonderheiten: Alfwards wunder Punkt ist, dass er spürt, wie ihm das Alter zunehmend zu schaffen macht, auch wenn er sich nach Außen keine Schwäche anmerken lässt. Er fürchtet den Tag, an dem er zu schwach sein wird, um seine Leute in die Schlacht zu führen.

»Niemals!«



Alfward

MU 15 KL 12 IN 15 CH 12

FF 11 GE 15 KO 16 KK 16

LeP 40 AsP – KaP – INI 11+1W6

SK 2 ZK 3 AW 6 GS 6

Breitschwert und Holzschild:

AT 15 PA 8 TP 1W6+6 RW mittel

Andergaster: AT 15 PA 2 TP

2W6+7 RW mittel

RS/BE 6/2 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Lanzenreiten, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile gegen Nostrier), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 11, Reiten 14, Selbstbeherrschung 14, Sinneschärfe 9, Verbergen 0, Willenskraft 7

Kampfverhalten: setzt vor allem Wuchtschläge ein

Flucht: bei Schmerz III

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 oder weniger LeP



Gisbrand

MU 15 KL 11 IN 15 CH 14

FF 11 GE 15 KO 16 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 2 ZK 3 AW 5 GS 7

Langschwert und Holzschild:

AT 14 PA 7 TP 1W6+5 RW mittel

Andergaster: AT 14 PA 4 TP

2W6+5 RW mittel

RS/BE 6/2 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Lanzenreiten, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile gegen Nostrier), Unfähig in Menschenkenntnis

Talente: Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 11, Reiten 15, Selbstbeherrschung 15, Sinneschärfe 9, Verbergen 0, Willenskraft 9

Kampfverhalten: setzt vor allem Wuchtschläge ein

Flucht: bei Schmerz III

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 oder weniger LeP



1 Ritter Gisbrand von Gerstenbrock („der junge Ritter“)

Kurzcharakteristik: etwa 50 Jahre alt, hochgewachsen und muskulös, schulterlanges schwarzes Haar mit grauen Strähnen, dunkle Augen, gutaussehend; meisterlicher Ritter; aufrecht und selbstlos, schlechte Menschenkenntnis, blind für die Fehler anderer

Funktion: der Stellvertreter des Freiherrn und dessen rechte Hand, der ein ausgleichendes Gegengewicht zum sturen Alfward bildet; besonnener Ratgeber und einsamer Verfechter ritterlicher Tugenden

Hintergrund: Gisbrand gelangte im Jahre 609 BF während des Elenden Krieges in die Feenwelt. Bei seiner Ankunft war er des Kämpfens müde, hatte er doch die hässlichste Seite des Krieges kennengelernt. Um dem Feind zu schaden, hatten nostrische Waffenknechte die Leichen von am Blutigen Rotz und an der Blauen Keuche gestorbenen Menschen in Brunnen geworfen und Tücher mit Blut, Schweiß und Auswurf von Erkrankten in die Vorratslager der Andergaster geschmuggelt. Die meisten der Kämpfer, die Gisbrands Kommando anvertraut waren, mussten statt mit dem menschlichen Feind mit der Seuche ringen. Unter dem Einfluss des Hasses ist Gisbrands Wut auf die Nostrier neu entfacht. Auch wenn er inzwischen bereits fortgeschrittenen Alters ist, trägt er unter den Andergastern noch immer den Spitznamen „der junge Ritter“. Neben dem traditionsverhafteten und oft sturen Alfward erscheint er tatsächlich in vielen Dingen kompromissbereiter und aufgeschlossener für neue Wege und Ideen. Zwar hält er sich zurück, dem Freiherrn offen zu widersprechen, doch sieht er manches anders als der Alte. Hin und wieder hat er sogar Zweifel, ob der endlose Krieg

einen Sinn hat. Mit der Hexe Misalinke, die auf Seiten der Nostrier kämpft, verbindet ihn ein besonderes Band. Die beiden kannten sich bereits, bevor sie in die Feenwelt gerieten, und hatten damals eine kurze, aber heftige Liebschaft. Wenn sie sich auf dem Schlachtfeld gegenüberstehen, versucht er daher, Misalinke zu schonen.

Feindbilder: Nostrier, Feigheit, Verrat

Darstellung: Gib dich freundlich, aber befehlsgewohnt. Sprich laut und mit klarer Stimme. Klopfe den Spielern anerkennend auf die Schulter, wenn sich die Helden im Kampf für die Andergaster ausgezeichnet haben, oder zolle ihnen ehrlichen Respekt, wenn sie sich, auf Seiten der Nostrier kämpfend, als starke Gegner erwiesen haben. Im Kontrast zu Alfwards eher bedächtigem Handeln offenbart Gisbrand mitunter einen geradezu jugendlichen Schwung.

Besonderheiten: Gisbrand hegt noch immer starke Gefühle für Misalinke (siehe Seite 38). Unter dem stetigen Einfluss des Hasses hat sich seine Zuneigung allerdings zu einer Art Hassliebe gewandelt. Gelegentlich treffen sie sich heimlich, doch enden diese Zusammenkünfte stets in heftigen Wortgefechten oder Vereinigungen, die mehr einem erbitterten Ringkampf als romantischem Liebesspiel gleichen. Gisbrand sieht sein Tun als Verrat und verachtet sich dafür, dass er ein Geheimnis vor seinen Kameraden hat. Gelingt es den Helden, sein Geheimnis aufzudecken, haben sie damit etwas in der Hand, um ihn dazu zu bewegen, sie zu unterstützen. Er würde aber nie so weit gehen, etwas zu tun, von dem er glaubt, dass es seinen eigenen Leuten schadet.

»Für Andergast und den Fürsten!«

♣ Brinsold von Andergast („der Meistermagier“)

Kurzcharakteristik: etwa 60 Jahre alt, hager, kerzengerade Haltung, sorgfältig gestutzter Bart, gewundener Magierstab aus Steineichenholz; meisterlicher Kampfzauberer, kompetenter Gelehrter; eitel, humorlos und überzeugt von der eigenen Überlegenheit

Funktion: der lästige Quertreiber, ein arroganter Besserwisser, der auch an soliden Plänen und Vorschlägen kein gutes Haar lässt, sofern sie nicht von ihm selbst stammen

Hintergrund: Brinsold ist Absolvent der Königlich Andergastischen Lehranstalt des Arkanen Kampfes zum Trutz wider Nostria. Und darauf ist er stolz. Er ist sich wohl bewusst, zugleich auch der einzige Gildenmagier in der Feenwelt zu sein und davon überzeugt, dass niemand hier seinen magischen Fähigkeiten gewachsen ist. Während des Kriegs des Stolzes im Jahr 717 BF war er mit einem Stoßtrupp in der Waldwildnis unterwegs und wurde von Lyranide in ihre Welt gelockt. Die Fee erwählte ihn für kurze Zeit zu ihrem Galan, verlor jedoch schnell das Interesse an dem eitlen Zauberer. Brinsold hält sich nicht nur in magischen, sondern auch in militärischen Angelegenheiten für äußerst talentiert und mischt sich, zum Ärger von Alfwald und Gisbrand, gerne in strategische Planung ein oder ändert eigenmächtig die abgesprochene Vorgehensweise. Die übrigen Soldaten belächeln ihn hinter seinem Rücken, wissen aber die Schlagkraft seiner Kampfzauber auf dem Schlachtfeld zu schätzen.



Brinsold

MU 14 KL 16 IN 15 CH 14

FF 13 GE 14 KO 13 KK 14

LeP 32 AsP 42 KaP – INI 14+1W6

SK 4 ZK 2 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6+1

RW kurz

Magierstab, lang: AT 12 PA 6 TP

1W6+4 RW mittel

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie) I / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Neugier)

Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 7, Verbergen 5, Willenskraft 12

Zauber: Armatrutz 12, Axxeleratus 7, Balsam 8, Ignifaxius 14

Kampfverhalten: setzt auf Armatrutz und Ignifaxius, bevor er in den Nahkampf geht

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Feindbilder: Nostrier, Widerspruch, Naturzauberer

Darstellung: Sprich mit dozierender Stimme, halte langatmige Vorträge und flechte dabei immer wieder magische Fachbegriffe und kaum verdeckte Hinweise auf deine eigene Genialität ein. Du bist ein strahlender Stern unter all diesen minderbemittelten Geistern. Und die anderen dürfen das ruhig merken.

Besonderheiten: Brinsold würde es nie offen zugeben, aber auch wenn er nur für kurze Zeit ihre Aufmerksamkeit genoss, ist er insgeheim noch immer in Lyranide verliebt. Er würde alles dafür geben, ihre Gunst zurückzugewinnen. Sollte er mitbekommen, dass die Helden versuchen, die Andergaster gegen die Fee aufzuhetzen, wird er diese sogleich bei ihr anschwärzen.

»Glaubt mir, Ihr irrt euch. Ich muss es schließlich wissen, ich bin mit Abstand der klügste Geist an diesem Ort.«

Seffel

Im Lager der Andergaster befindet sich auch der von Arbogast entsandte Sume ♣ Seffel (27 Jahre alt, langes braunes Haupthaar und struppiger Bart, stark behaarte Füße, kindliches Lachen). Seit er vor einem Jahr durch das Tor gelangte, sind in der Feenwelt erst wenige Tage vergangen. Nach seiner Ankunft versuchte er zunächst, sich aus den Kämpfen herauszuhalten und einen Fluchtweg aus der Globule zu finden.

Dazu verbündete er sich mit dem Nostrier Kasparlion, der ebenfalls nach einem Ausweg suchte. Es gelang ihm, Lyranide unbemerkt eine Haarlocke abzuschneiden und damit den Wächter am Feentor zu täuschen. Kasparlion konnte auf die andere Seite entkommen, aber ehe Seffel ihm folgen konnte, erschien Lyranide und setzte seiner Flucht ein Ende. Zur Strafe und zugleich um zu verhindern, dass er sich ihr noch einmal widersetze, beraubte sie ihn seiner Erinnerungen (erkennbar durch eine magische Analyse mit QS 1). Seffel blieben nur seine Kindheitserinnerungen bis zum zehnten Lebensjahr. Er denkt und handelt wie ein Kind und vermag seine arkanen Kräfte nicht in geordnete Bahnen zu lenken.

Die Soldaten Andergasts

Auf Seiten Andergasts kämpfen 31 Soldaten, die, meist während einem der größeren Kriege, in die Waldwildnis gerieten und von Lyranide in ihre Welt gelockt wurden. Die Jüngsten unter ihnen sind noch in den Zwanzigern und glauben sich erst seit einigen Jahren in der Feenwelt.



Waffenknecht

MU 16 KL 11 IN 13 CH 10

FF 13 GE 14 KO 13 KK 15

LeP 35 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 2 ZK 2 AW 6 GS 6

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Keule: AT 12 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzschwert: AT 12 PA 7 TP 1W6+2 RW kurz

Streitaxt: AT 12 PA 6 TP 1W6+5 RW mittel

Kurzbogen: FK 12 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

Nostrischer Langbogen: FK 12 LZ 2 TP 1W6+8 RW 20/120/180

RS/BE 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch die Rüstung sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Präziser Schuss/Wurf I, Wuchtschlag I-II

Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Willenskraft 6

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Die Ältesten, die mitunter bereits in den Siebzigern stehen, sind bereits vor vielen Jahrhunderten durch das Tor gegangen und haben schon Jahrzehnte in der Welt des ewigen Krieges erlebt. Alle sind am ganzen Körper mit lange verheilten wie auch frischen Narben gezeichnet, einige haben auch Verstümmelungen, wie ein zerschlagenes Ohr oder einen abgetrennten Finger, davongetragen. Auffällig ist jedoch, dass sich kaum bleibende Verletzungen finden, die die Kampffähigkeit dauerhaft einschränken. Die Hierarchie innerhalb der Truppe wird außer durch Stand und Rang auch stark vom Alter bestimmt. Meist geben die älteren Soldaten und die, die sich schon seit langer Zeit in der Feenwelt befinden, den Ton an. Am Traditionellen und Bewährten wird entschlossen festgehalten, Wirtköpfe, die das Bestehende in Frage stellen oder mit neuen, ungewöhnlichen Ideen auftrumpfen, sind nicht gerne gesehen.

Sechs der Soldaten sind erfahrene Zweihandkämpfer und verstehen sich auf den Umgang mit dem Andergaster. Sie werden von Alfwald im Kampf gerne als Trumpf eingesetzt, um die Kampfreihe des Feindes aufzubrechen oder bei zahlenmäßiger Unterlegenheit den eigenen Rückzug zu decken.

Was denken die Andergaster über ...

... die Nostrier

»Niederträchtige Kriegstreiber sind sie allesamt. Diese Widerlinge bedrohen unsere Heimat seit ewigen Zeiten. Sie überfallen unsere Dörfer, verheeren unser Land und vergreifen sich an den Wehrlosen. Dieser Krieg kann erst enden, wenn die ganze Brut endgültig bezwungen ist.«

... die Goblins

»Hinterlistige Kreaturen, verschlagen, treulos und feige. Wenn die Nostrier nicht so ein dämonischer Feind wären, dann würden wir nie auch nur darüber nachdenken, Seite an Seite mit den Rotpelzen zu kämpfen.«

... den Ork

»Eine gefährliche, wilde Bestie. Nehmt euch in Acht!«

... den Rondrageweihten

»Der alte Priester sollte uns eigentlich in unserem gerechten Kampf unterstützen, aber er weigert sich beharrlich. Womöglich steckt er insgeheim mit den Nostriern unter einer Decke.«

... den Al'Anfaner

»Ein seltsamer Kerl, der den ganzen Tag nur klagt und jammert, anstatt uns gegen die Nostrier zu helfen. Wer so weit von seiner Heimat fortgezogen ist, der hat zu Hause bestimmt etwas ausgefressen.«

... die Fee

»Die Herrin dieser Welt. Vielleicht ist sie Rondra selbst, zumindest aber ihre Sendbotin. Offiziell ist sie in den Kämpfen neutral, aber sie weiß, dass unsere Sache gerecht ist, deshalb ist sie insgeheim auf unserer Seite.«

... die übrigen Feenwesen

»Vor den großen Asseln solltet ihr euch in Acht nehmen, die hauen feste zu. Die Heiler sind eklige Viecher. Da läuft es mir jedes Mal kalt den Rücken herunter, wenn sie über mich steigen, aber mit der Zeit gewöhnt man sich daran. Die anderen braucht ihr gar nicht zu beachten.«

Das Feldlager der Nostrier (4)

Unterhalb des Schlachtfeldes befindet sich das befestigte Lager der Kämpfer Nostrias. Die ebenfalls auf einer künstlichen Erdaufschüttung errichtete Motte ähnelt weitgehend der Erdhügelburg der Andergaster, anstelle eines Grabens mit angespitzten Pflöcken ist der Palisadenwall aber von einem Wassergraben umgeben. Der runde Holzturm besitzt zwei Stockwerke und wird von einer überdachten Wehrplattform gekrönt, von der ein Banner mit dem Kronenhirschwappen des nostrischen Herrscherhauses herabhängt. Das untere Geschoss dient als Lazarett und Aufenthaltsraum für die Soldaten, auch Jasper und Misalinke halten sich meist hier auf. Im Stockwerk darüber befindet sich eine geräumige Rüstkammer, in der sich dutzende Waffen, Rüstungen und Helme aus mehr als 1.000 Jahren stapeln. Vom alten Legionärsschwert bis zur modernen Windenarmbrust ist alles vorhanden. Daneben befindet sich ein Raum, der Helarike als Rückzugsort dient.





Vor den Waffengängen finden dort die Strategiebesprechungen statt, für die ein grob gezimmerter Holztisch und geschnitzte Figuren zu Hilfe genommen werden. Auch das nostrische Lager verfügt über ein Nebengebäude mit einer kleinen Schmiede zur Reparatur von Waffen und Rüstungen.

! Hauptfrau Helarike Krennelvind („die Eiserne“)

Kurzcharakteristik: etwa 70 Jahre alt, hochgewachsen und drahtig, Kurzhaarschnitt, eisblaue Augen, Habichtsnase, vernarbtes Gesicht; meisterliche Kämpferin und Anführerin; unerbittlich hart gegen sich selbst und gegen andere

Funktion: die unangefochtene Anführerin der Nostrier, die ihre Leute zwar mit Strenge behandelt, sich insgeheim aber doch um ihr Wohlergehen sorgt

Hintergrund: Helarike stammt aus einfachen Verhältnissen, ihre Eltern kamen als entflozene Sklaven aus dem bosparanischen Reich nach Nostria. In den Grenzkämpfen mit den Andergastern hat sie ihre Tapferkeit bewiesen, ist aufgestiegen und zur Kriegsheldin geworden. Nahe Joborn erinnert ein verwitterter Gedenkstein an die vermeintlich dort gefallene Heldin, und der Name Krennelvind hat noch heute einen guten Klang in Nostria. Viele ihrer Nachfahren dienten in der Nostrischen Wehr. Auch Roniane Krennelvind, die Auftraggeberin der Helden (wenn sie in Diensten Nostrias unterwegs sind), ist eine direkte Nachfahrin Helarikes. Die Hauptfrau erinnert sich noch genau an den Tag, an dem es sie in die Feenwelt verschlug. Es war der 25. Rondra im Jahre 4 BF. Nur wenige Tage zuvor hatte sie bei der Schlacht am Hügel von Half als stellvertretende Kommandeurin unter Hauptmann Horim die nostrischen Truppen geführt. Nach dem Gefecht musste sie sich mit einer kleinen Streitmacht durch die Waldwildnis nach Süden zurückziehen, hartnäckig verfolgt von den Waffenknechten eines andergastischen Freiherrn, der sie immer wieder in Scharmützel verwickelte. Vom Feind in die Enge getrieben, akzeptierte sie das Angebot der Fee, sie in ihre Welt zu bringen, nicht ahnend, dass die Andergaster

ihr auch dorthin folgen würden. Für ihre Soldaten ist „die Eiserne“ eine verlässliche Autorität, deren Befehle nicht hinterfragt werden.

Feindbilder: Andergaster, Ungehorsam, Wehleidigkeit

Darstellung: Sprich leise, aber mit scharfer Stimme, sei kurz und präzise. Den eigenen Leuten gegenüber legst du barsche Strenge an den Tag, bist dabei aber niemals ungerecht. Andergastern und denen, die sich mit ihnen verbünden, begegnest du mit Verachtung und kaltem Hass. Du erträgst selbst große Schmerzen ohne zu klagen.

Besonderheiten: Helarike leidet darunter, dass sie ihre damals erst dreijährige Tochter, der sie versprochen hatte, nach der Schlacht gegen die Andergaster am Hügel von Half zu ihr zurückzukommen, niemals wiedergesehen hat. Berichten ihr die Helden, dass ihre Nachfahren nach über 1000 Jahre noch immer in Nostria leben und man sich an sie erinnert, macht sie das sehr nachdenklich und lässt sie auch für Argumente, die das ewige Töten im Tal hinterfragen, zugänglich werden.

»Wenn man aufhört, den Tod zu fürchten, ändern sich die Regeln des Krieges.«

! Weibel Jasper Darbenstek („der Getreue“)

Kurzcharakteristik: etwa 60 Jahre alt, untersetzt, kurzes gelocktes graues Haar, Dreitagebart, mehrfach gebrochene, schief zusammengewachsene Nase, hinkt mit dem linken Bein; meisterlicher Kämpfer und Handwerker; gutmütig und hilfsbereit

Funktion: der getreue Stellvertreter und verlässliche Ratgeber, der für einen reibungslosen Ablauf sorgt und sich sonst im Hintergrund hält

Hintergrund: Jasper war bereits seit vielen Jahren Soldat und nicht mehr jung, als er durch das Feentor in die Welt des ewigen Krieges gelangte. Er hatte einen guten Teil des über zwanzig Jahre lang hin und her wogenden Kriegs des Stolzes erlebt und eigentlich gehofft, der Feldzug von 735 BF würde sein letzter sein.

Seinen Entschluss, das Waffenhandwerk aufzugeben, eine Familie zu gründen und sich mit einer eigenen kleinen Tischlerwerkstatt niederzulassen, konnte er jedoch nie in die Tat umsetzen. Wenn auch seine übrigen Wünsche und Sehnsüchte vom Hass auf den Feind gänzlich überdeckt und fast vergessen sind, erinnert er sich doch gelegentlich noch immer an dieses Ziel. Jasper ist Helarikes rechte Hand und ihr treu ergeben. Er ist ein kreativer Tüftler und hat im Laufe der Zeit zahlreiche Fallen entwickelt, die die nostrischen Soldaten unter seiner Anleitung auf dem Schlachtfeld erbauen.

Feindbilder: Anergaster, Treulosigkeit, Verschwendung

Darstellung: Schau gelegentlich durch die Spieler hindurch wie in weite Ferne und kratz dich am Kopf. Bleibe ruhig und geduldig, auch wenn die Situation angespannt ist. Werde nur laut, wenn Helarike kritisiert oder ihre Befehle in Frage gestellt werden. Du pflegst einen kameradschaftlichen Umgang mit den anderen Soldaten, kannst aber, wenn nötig, auch von einem Moment auf den anderen lauthals Befehle brüllen und die Truppe in Kampfbereitschaft bringen.

Besonderheiten: Jasper hegt seit vielen Jahren im Stillen große Zuneigung für Helarike, hat aber bisher nicht den Mut gefunden, ihr seine Liebe zu gestehen, auch weil er eine mögliche Zurückweisung fürchtet. Dies ist mit ein Grund für seine große Treue gegenüber der Hauptfrau. Selbst wenn er mit einer ihrer Entscheidungen nicht einverstanden ist, würde er ihr niemals in den Rücken fallen.

»Ihr habt die Hauptfrau gehört! Auf, auf!«

‡ Misalinke („die miese Misa“)

Kurzcharakteristik: etwa 45 Jahre alt, lange schwarze Haare, grüne Augen, gutaussehend, trägt am Hals die schlecht verheilte Narbe eines Kehlschnitts; meisterliche Hexe und kompetente Heilerin; impulsiv, rachsüchtig und sadistisch

Funktion: die launenhafte und unberechenbare Verbündete oder die unversöhnliche Gegnerin, die so von ihrer Rache besessen ist, dass sie selbst einen von beiden Seiten ausgehandelten Waffenstillstand nicht einhalten würde, wenn er ihren Zielen im Wege steht

Hintergrund: Misalinke lebte einst in einem Dorf im Grenzgebiet am Rande der Waldwildnis. Sie war eine hilfsbereite Hexe, die keinen großen Hass gegen die Anergaster hegte und den Menschen beiderseits der Grenze beistand, wenn diese sie um Hilfe baten. Für einige Monde pflegte sie sogar eine Liebschaft mit einem Anergaster Ritter. Doch als im Jahr 607 BF der Blutige Rotz und die Blaue Keuche in Nostria wüteten, nutzten die Anergaster die Gelegenheit, um über den geschwächten Gegner herzufallen. In den Feldzügen, die später als der Elende Krieg in die Geschichtsbücher eingingen, verlor Misalinke alles, was ihr lieb war. Als die Kämpfe sich ihrem Dorf näherten, wurde ihr Vertrautentier, die Eule Yola, von einem verirrtten Pfeil getroffen und starb. Fassungslos vor Schmerz und Trauer lag sie noch in ihrer Hütte danieder, als andergastische Soldaten das Dorf stürmten und ihr, als sie sich zur Wehr setzte, die Kehle aufschnitten. Misalinke überlebte schwer verletzt und musste zusehen, wie die Anergaster das ganze Dorf in Brand setzten. Sie irrte hilflos durch die Waldwildnis und begegnete Lyranide, die sie mit dem Anreiz, sich an den Anergastern rächen zu können, in ihre Welt lockte.

Helarike

MU 16 KL 11 IN 14 CH 12

FF 13 GE 15 KO 15 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 16+1W6

SK 2 ZK 4 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 17 PA 10 TP 1W6+1

RW kurz

Langspeer: AT 17 PA 10 TP 1W6+2 RW mittel

Langspeer und Holzschild: AT 17 PA 14 RW mittel

RS/BE 4/0 (Kettenhemd)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I-II, Finte I-II, Wuchtschlag I-II

Vorteile/Nachteile: Hass auf Anergaster, Hohe Zähigkeit / Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile gegen Anergaster)

Talente: Einschüchtern 13, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 13, Selbstbeherrschung 15, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft 10

Kampfverhalten: individuell

Flucht: bei Schmerz III

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger



Jasper

MU 16 KL 11 IN 13 CH 10

FF 13 GE 14 KO 13 KK 15

LeP 35 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 2 ZK 3 AW 6 GS 6

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6+1

RW kurz

Kurzschwert: AT 12 PA 7 TP 1W6+2 RW kurz

Streitaxt: AT 12 PA 6 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch die Rüstung sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Präziser Schuss/Wurf I, Wuchtschlag I-II

Vorteile/Nachteile: Hass auf Anergaster, Hohe Zähigkeit, Richtungssinn

Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Willenskraft 6

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



Misalinke

MU 15 KL 12 IN 13 CH 15

FF 13 GE 14 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 12 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I

Vorteile/Nachteile: Hass auf Andergaster / Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile gegen Andergaster), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Rachsucht)

Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 10, Verbergen 8, Willenskraft 8

Zauber: Hexenkrallen 14, Radau 10, Spinnenlauf 9

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Erst später erfuhr sie, dass auch Gisbrand, der Ritter, den sie einst geliebt hatte, in der Feenwelt gefangen war. Misalinke ist die einzige Heilkundige im Lager der Nostrier. Von ihrer früheren Fürsorge ist allerdings nichts geblieben. Sie geht bei der Versorgung von Verwundeten mit dem Feingefühl eines Fleischers und ohne große Rücksicht auf Schmerzen vor. Auf Grund ihrer notorisch schlechten Laune wird sie von den nostrischen Soldaten hinter ihrem Rücken meist nur die „miese Misa“ genannt. In ihrer Gegenwart wagt es jedoch niemand, sie so zu nennen.

Feindbilder: Andergaster, Freunde von Andergastern

Darstellung: Schau übellaunig und herausfordernd. Nostriern begegnest du mit kühler Gleichgültigkeit, Andergastern mit blindem Hass. Du hast Spaß daran, deine Feinde leiden zu sehen. Lächle zufrieden, wenn sich dir dazu die Gelegenheit bietet, sonst dagegen überhaupt nicht. Begegne auch Verwundeten und Leidenden unter den eigenen Leuten ohne jedes Mitgefühl.

Besonderheiten: Misalinke hegt noch immer starke Gefühle für Gisbrand (siehe Seite 34). Unter dem stetigen Einfluss des Hasses hat sich ihre Zuneigung zu einer Art Hassliebe gewandelt. Gelegentlich trifft das Paar sich heimlich. Erfahren die Helden davon oder können die Hexe bei einer solchen Gelegenheit überraschen, gerät Misalinke in Wut und droht den Helden ewige Rache an, sollten sie ihr Geheimnis verraten.

»Sie werden so leiden, wie ich gelitten habe.«

Der verschollene Spährupp

Die drei Mitglieder des vermissten nostrischen Spährupps haben die Feenwelt bereits vor einigen Wochen betreten, nach ihrem Empfinden sind im Tal aber erst zwei Tage vergangen. Der Kampf mit dem Marwold, von dem Kasparlion den Helden bereits berichtet hat, hat ihnen schwer zugesetzt, und sie haben sich noch nicht gänzlich von ihren Verletzungen erholt.

♣ **Valposius** (34, breite Schultern, schlechte Zähne, Korporal und Anführer des Trupps, hat ein gebrochenes Bein)

♣ **Rowintje** (22, dunkles Haar, geflickter Gambeson, hat mehrere gebrochene Rippen und einen verstauchten Fuß)

♣ **Yetoran** (21, groß und dünn, spärlicher Schnurbart, stottert, hat eine schwere Kopfverletzung davongetragen)

Die Soldaten Nostrias

Auf Seiten Nostrias kämpfen 33 Soldaten, die alle im Laufe der letzten tausend Jahre in die Feenwelt geraten sind. Für sie gilt im Wesentlichen das Gleiche wie für die Kämpfer Andergasts. Während unter dem Eichenbanner jedoch ausschließlich Männer kämpfen, sind etwa die Hälfte der nostrischen Soldaten Frauen. Auch unter den nostrischen Kämpfern haben viele bereits Jahrzehnte in der Welt des ewigen Krieges erlebt und sind am ganzen Körper mit Narben und Verstümmelungen gezeichnet. Sieben der Soldaten sind erfahrene Bogenschützen und verstehen sich auf den Umgang mit dem Nostrischen Langbogen. Sie werden von Helarike im Kampf meist eingesetzt, um den Feind aus dem Hinterhalt unter Beschuss zu nehmen oder den eigenen Streitern Rücken- deckung zu geben.

Werte für die Soldaten findest du auf Seite 36.

Was denken die Nostrier über ...

... die Andergaster

»Elender Abschaum sind sie allesamt. Diese Widerlinge bedrohen unsere Heimat seit ewigen Zeiten. Sie überfallen unsere Dörfer, verheeren unser Land und vergreifen sich an den Wehrlosen. Dieser Krieg kann erst enden, wenn die ganze Brut endgültig bezwungen ist.«

... die Übrigen

Ungeachtet ihrer unversöhnlichen Feindschaft entspricht die Sichtweise der Nostrier auf die übrigen Bewohner der Feenwelt in etwa der der Andergaster (siehe Seite 36).

Das Lager der Goblins (5)

Ein Stück abseits des Schlachtfeldes befinden sich in einer Senke einige einfache Lehmhütten, die über Erdlöchern errichtet und mit Gras gedeckt sind. Die Einrichtung der Behausungen besteht lediglich aus einigen Fellen, aus Knochen gefertigten Werkzeugen und geschnitzten Tierfiguren, die meist Wesen der Feenwelt oder dickbäuchige Schweine darstellen.

Zwischen den Hütten liegt eine offene Feuerstelle. Rundum wurden in unregelmäßigen Abständen angespitzte Pfähle in den Boden gerammt.

Die Goblins

Seit ungefähr 400 BF sind mehrfach einzelne Goblins in die Feenwelt gelangt, inzwischen leben elf von ihnen im Tal. Es handelt sich ausschließlich um männliche Rotpelze, in der Regel um Jäger und Krieger, die wagemutig oder leichtsinnig genug waren, die Warnungen in den Wind zu schlagen und sich gegen das ausdrückliche Verbot der Schamaninnen in das böse Streifgebiet vorwagten. Bei Goblinsippen der Waldwildnis ist es üblich, dass bei Bedarf der beste Jäger als Kriegshauptling gilt, solange er von keinem Besseren abgelöst wird. Geführt wird der Stamm jedoch vom Rat der Frauen. deren Fehlen ist den in der Feenwelt gefangenen Goblins deutlich anzumerken. Sie verehren Lyranide als göttliches Wesen, dessen Wohlwollen es zu erringen und dessen Zorn es zu vermeiden gilt. Ohne den mäßigen Einfluss einer weisen Frau, die als Matriarchin die Richtung vorgibt, unter dem Einfluss des Hasses und angestachelt von der Fee, kämpfen die drei stärksten Krieger der Gruppe um die Führerschaft. Mal setzt sich der eine für eine gewisse Zeit als Kriegshauptling durch, mal einer der anderen. Die Goblins wechseln dadurch im ewigen Krieg immer wieder die Seiten und bleiben ein unberechenbarer Faktor.



‡ **Bluug** (gesplitterte Vorderzähne, verfilzter Pelz, Lederrüstung, frech) sympathisiert mit den Anergastern.

‡ **Laga** (rundlich, einäugig, löchriges Kettenhemd, prahlt gerne) sieht in den Nostriern die besseren Verbündeten für seine Leute.

‡ **Groink** (hager, leidet an der Fellräude, rostiger Helm, boshaft) verachtet Anergaster und Nostrier gleichermaßen und würde lieber zunächst den Ausgang einer Schlacht abwarten, um dann den geschwächten Sieger aus dem Hinterhalt zu überfallen.

Werte für die Goblins findest du auf Seite 22.

Was denken die Goblins über ...

... die Anergaster

»Die Auerochsenmenschen. Ihre Sippe wird von einem alten Krieger angeführt, und sie haben einen Zaubermann. Das macht sie stark. Manchmal kämpfen wir.«

... die Nostrier

»Die Hirschmenschen. Ihre Sippe wird von einer Frau angeführt, und sie haben eine Schamanin. Das macht sie stark. Manchmal kämpfen wir.«

... den Ork

»Stinkender Ork, große Axt. Wir meiden ihn.«

... den Rondrageweihten

»Alter Mann. Er lässt uns in Ruhe, wir lassen ihn in Ruhe.«

... den Al'Anfaner

»Bleibt immer in Haus. Schießt manchmal mit Armbrust auf uns. Sagt, er steht unter dem Schutz Ruundras. Deshalb dürfen wir ihn nicht totschiessen.«

... die Fee

»Ruundra. Große Göttin von Krieg. Viel Kraft.«

... die übrigen Feenwesen

»Diener Ruundras. Steh ihnen nicht im Weg.«

Die Höhle des Orks Gruzzag (6)

Am äußersten Rand des Tals befindet sich eine Höhle, in welcher der Ork Gruzzag haust. Der Zugang ist so schmal, dass ihn auch eine einzelne Person leicht gegen eine Übermacht verteidigen kann. Tiefer im Fels verbreitert sich die Höhle zu einem geräumigen Innenraum. Es ist dunkel, feucht und riecht streng nach Ork. An den Felswänden hat Gruzzag mit seinem eigenen Blut bizarre Wandbilder gemalt, von denen einige frisch, andere bereits alt und verblasst erscheinen.

‡ **Gruzzag**

Kurzcharakteristik: etwa 40 Jahre alt, graue Strähnen im schwarzen Pelz; meisterlicher Kämpfer, erfahrener Fährtensucher; Einzelgänger, jähzornig und leicht reizbar

Funktion: die unbeherrschte Kampfbestie, schwer zu überzeugen, aber leicht in Wut zu versetzen

Hintergrund: Der Yurach Gruzzag gelangte vor zweieinhalb Jahrhunderten in die Feenwelt. Nachdem er sich einige Jahre lang blutdurstig in jeden sich bietenden Kampf gestürzt hat, ist er inzwischen älter und etwas ruhiger geworden. Er wird von allen anderen gemieden und bleibt meist in seiner Höhle, solange man ihn in Ruhe lässt. Hin und wieder wird er aber vom Hass übermannt oder gezielt von einer der Parteien provoziert, dann gerät er in Wut und stürmt blindwütig aufs Schlachtfeld.

Feindbilder: Menschen, Goblins, Feiglinge

Darstellung: Schau wild und streitlustig, Sprich kehlig und mit rauer Stimme. Beuge dich wachsam vor und bleibe angespannt, auch wenn die Helden ihre friedliche Absicht kundtun.

Besonderheiten: Um Gruzzags Respekt zu erringen und ihn zur Kooperation zu bewegen, muss man ihn zunächst im Kampf besiegen.

»Ai Kattach!« (Keine Gefangenen!)

Wichtige Werte: Fährtensuchen 13, Wildnisleben 12, LeP 40, Streitaxt (AT/PA 16/9), übrige Werte siehe **Aventurischer Almanach** Seite 154 (kompetenter Ork)
Was denkt der Ork über ...

... die Andergaster und Nostrier

»Immerzu kämpfende Glatthäute. Manchmal töte ich sie.«



... die Goblins

»Pah!« (Ausspucken)

... den Rondrageweihten

»Ein würdiger Gegner.«

... den Al'Anfaner

»Er ist schwach.«

... die Fee

»Die Tochter Tairachs. Sie herrscht über diese Welt.«

... die übrigen Feenwesen

»Wertlose Krabbler. Blutlos und ohne Feuer.«

Die Hütte des Rondrageweihten Odoran (7)

Abseits des Schlachtfeldes befindet sich ein kleines Blockhaus, in dem der Rondrageweimte Odoran lebt. Die Behausung ist lediglich mit einem Bett, einem Tisch, einem Hocker und einer Truhe schlicht eingerichtet, und der Innenraum so klein, dass er kaum Platz für mehr als zwei oder drei Menschen zur gleichen Zeit bietet. Auf dem Tisch liegt ein großes ledergebundenes Buch, in dem Odoran seit seiner Ankunft im Tal sorgsam alle besonderen Ereignisse, etwa die Ankunft neuer Menschen, festhält.

! Odoran von Honingen

Kurzcharakteristik: etwa 70 Jahre alt, dünnes silbergraues Haar, trübe Augen, gebeugte Schultern; kompetenter Rondrageweimter; verzweifelt, müde und hoffnungslos

Funktion: gescheiterter, resignierter Götterdiener, von dem die Helden wertvolle Informationen erhalten können

Hintergrund: Odoran ist ein albernischer Rondrageweimter aus Honingen. Im Jahr 227 BF bereiste er die Streitenden Königreiche, um mehr über den ewigen Zwist zwischen den Reichen zu erfahren. Ein alter Sume erzählte ihm von einer Sage über ein Tal des Hasses, tief im Herzen des Waldes. Dieser Legende folgend zog er in die Waldwildnis und erlag auf der Lichtung am See den Reizen Lyranides. Als er Zeuge des sich stetig wiederholenden sinnlosen Gemetzels in der Feenwelt wurde, war er entsetzt. Er versuchte, Lyranide die Grundlagen der rondrianischen Gebote näher zu bringen und die streitenden Parteien zu einem Waffenstillstand zu bewegen. Doch er scheiterte in beiden Fällen. Zwar gelang es ihm, in Lyranide ein Interesse an Rondra zu wecken, dies führte aber nicht wie von ihm erhofft dazu, dass sie dem Schlachten ein Ende machte. Vielmehr glaubte sie sich selbst berufen, den Platz Rondras in ihrer Welt einzunehmen und beanspruchte die Rolle der Kriegsgöttin als ihre eigene. Der zwischen Andergastern und Nostriern ausgehandelte Waffenstillstand hatte nur für wenige Tage Bestand. Danach gewann der Hass die Oberhand zurück, und der ewige Kampf ging weiter.

Alle weiteren Versuche Odorans, die Parteien dazu zu bewegen, den Streit durch einen Stellvertreterkampf oder eine offene Schlacht auf freiem Feld ein für alle Mal zu klären, scheiterten. Da Odoran sich entschieden weigerte, für eine Seite Partei zu ergreifen, wird er von beiden Seiten als Verräter angesehen. Der alte Geweihte ist verzweifelt, weil seine Göttin fern ist, und meidet andere Menschen. Zwar ist es ihm durch eiserne Selbstbeherrschung gelungen, den Einflüsterungen des Hasses zu widerstehen, doch hat sein Verstand Schaden genommen. Er hat resigniert und sich fatalistisch seinem Schicksal ergeben.

Feindbilder: Ehrvergessenheit, Hinterlist, Feigheit

Darstellung: Schau müde und verzweifelt, lass deine Hoffnungslosigkeit durchscheinen. Beim Sprechen bricht dir gelegentlich die Stimme und du lässt resigniert die Schultern sinken.

Besonderheiten: Die Chronik, in der Odoran sein gesamtes Wissen über die Bewohner und Ereignisse in der Feenwelt festgehalten hat, kann für die Helden eine wertvolle Informationsquelle darstellen. Dem ledergebundenen Buch ist sein Alter deutlich anzusehen. Die Seiten sind ausgebleicht und vom häufigen Umblättern rissig. An Odorans Schrift lässt sich der Wandel erkennen, den er seit seiner Ankunft in der Globule durchgemacht hat. Sind es am Anfang große, energische Buchstaben, ist seine Schrift im Laufe der Jahre immer kleiner, zittriger und unleserlicher geworden.



Odoran hat sorgfältig die Tage gezählt und aufgeschrieben, wann immer neue Menschen oder Goblins im Tal eingetroffen sind. Auch die Ankunft der Helden ist vermerkt. Mit Hilfe seiner Aufzeichnungen lässt sich berechnen, dass während der Dauer eines Tages in der Feenwelt ungefähr ein Monat auf Dere vergeht. Zudem lassen sich damit die Informationen aus der Zeittafel auf Seite 61 in Erfahrung bringen.

»Spart Euch die Mühe. Es ist alles sinnlos.«

Wichtige Werte: Geschichtswissen 12, Prinzipientreue (Rondrakirche), Vorteil Geweihter, LeP 40, KaP 40, Rondrakamm (AT/PA 16/9), übrige Werte siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260 (meisterlicher Gardist)

Was denkt der Odoran über ...

... die Anergaster und Nostrier

»Sie haben sich von Rondras Geboten abgewandt. Ihr einziger Lebensinhalt ist es, sich gegenseitig Leid zuzufügen.«

... die Goblins

»Eine Bande von Rotpelzen. In dieser Welt gefangen, so wie wir alle.«

... den Ork

»Ein beachtlicher Kämpfer. Aber er hat sich vom Hass beherrschen lassen.«

... den Al'Anfaner

»Ein eitler Narr.«

... die Fee

»Sie hat große Macht, aber sie gebraucht sie leichtfertig und launisch, wie ein Kind. Einst glaubte ich, sie verändern zu können. Aber sie ist eine Gefangene des Hasses.«

... die übrigen Feenwesen

»Sie sind ihre Diener und blind in ihrer Treue. Sie kennen weder richtig noch falsch.«

Das Haus des Al'Anfaners Beltoro Paligan (8)

Auf den ersten Blick erscheint das drei Schritt hohe Gebäude wie die Miniaturausgabe einer al'anfanischen Grandenvilla. Durchschreitet man das Tor, gelangt man in einen kleinen Innenhof, in dem sich ein Wasserbecken befindet. Der Boden des Beckens ist mit einem farbenprächtigen Mosaik geschmückt, das Lyranide gerüstet und mit gezogenem Schwert zeigt. Türen führen zu den drei Räumen des Hauses: Beltoros Schlafzimmer, einem Ankleidezimmer mit großer Garderobe und einem Rauchsalon, in dem sich der Al'Anfaner die meiste Zeit über aufhält, um sich einem niemals endenden Vorrat an Ilmenblatt zu widmen. An den Wänden des Rauchsalons hängen mehrere von Beltoro selbst angefertigte Gemälde, die zumeist

Motive des Wandteppichs aus Lyranides Turm zeigen. Auf einem Bild ist der Hügel des Schlachtfeldes zu sehen, auf dem ein erbitterter Kampf zwischen Andergastern und Nostriern tobt. Bei genauer Beobachtung lässt sich eine etwa menschenbreite Spalte im Fels erkennen (*Sinnesschärfe (Suchen) +1*).

⚔ Beltoro Paligan

Kurzcharakteristik: etwa 30 Jahre alt, geöltes schwarzes Haar, dunkler Teint, aufgedunsenes Gesicht, rotgeäderte Augen, Brabaci-Akzent; kompetenter Liebhaber, kompetenter Maler; wehleidig und feige

Funktion: in seinem Selbstmitleid aufgehender Egoist, der wichtige Informationen besitzt, ohne sich dessen selbst bewusst zu sein

Hintergrund: Beltoro ist ein im Tal gestrandeter Grande, der gerne über sein schweres Los jammert. Er war im Jahr 1001 BF in Al'Anfa an einem Mordkomplott gegen den Patriarchen Tar Honak beteiligt. Als dieser noch vor der Durchführung aufgedeckt wurde, musste er die Schwarze Perle des Südens fluchtartig verlassen. Von Agenten der Hand Borons wurde er bis hoch in den Norden verfolgt. In der Hoffnung, dort seine Spur verwischen zu können, floh er in die Waldwildnis. Nachdem er sich hoffnungslos verirrt hatte, traf er auf Lyranide, die ihm versprach, ihn vor seinen Verfolgern zu retten. Er war nach seiner Ankunft in der Feenwelt



für einige Zeit der Geliebte Lyranides, bis sie schließlich das Interesse an ihm verlor. Aufgrund von Beltoros Persönlichkeit zeigt sich der Einfluss des Hasses bei ihm weniger dahingehend, dass er Feindseligkeit gegen andere Menschen entwickelt, sondern in Form eines ausgeprägten Selbsthasses. Dies hat zur Folge, dass ihm jeglicher Antrieb fehlt, selbst aktiv etwas zu unternehmen, um seine Situation zu verbessern. Er ist ein leidlich begabter Maler und hat im Laufe der Zeit zahllose Szenen aus dem Tal in Bildern festgehalten. In regelmäßigen Anfällen von Selbsthass und Zerstörungswut vernichtet er jedoch seine eigenen Werke, sodass selten mehr als ein halbes Dutzend Gemälde in seinem Haus zu finden sind.

Feindbilder: Ruhestörer, Thorwaler, Meuchler der Hand Borons

Darstellung: Sprich mit jammernder, nörgelnder Stimme und verwende reichlich Pathos und große Gesten. Du gefällst dir in deinem Selbstmitleid und Selbsthass, siehst dich als tragische Gestalt und überschätzt deine eigene Bedeutung maßlos. Den Helden gegenüber verhalte dich zunächst vorsichtig, bis du sicher bist, dass sie keine Häscher Tar Honaks sind, die ausgesandt wurden, um dich zu töten. Erfährst du, dass Tar Honak bereits seit vielen Jahren tot ist, hebt das deine Stimmung beträchtlich, wenn auch nur für einige Stunden.

Besonderheiten: Während seiner Zeit als Lyranides Günstling hat er ihren wahren Namen erfahren, scheut aber davor zurück, diesen zu verwenden, da er die Fee fürchtet und nicht den Mut hat, sie zu konfrontieren. Auch fehlt ihm das Wissen um nordaventurische Feensagen und Märchen, sodass er noch gar nicht ahnt, welche Macht ihm das Wissen um den Namen tatsächlich verleiht.

»Ich hasse nicht die Herrin dieser Welt. Ich hasse, was aus einem großen Mann wie mir wurde - ihretwegen.«

Wichtige Werte: Malen & Zeichnen 10 (13/13/13), Heilkunde Gift 12 (13/13/13), Giftresistenz I, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz), Schlechte Eigenschaft (Neugier), übrige Werte siehe **Aventurischer Almanach** Seite 258 (meisterlicher Bürger)

Was denkt Beltoro über ...

... die Andergaster und Nostrier

»Ach die. Allesamt tumbe Sturköpfe. Mit denen ist nicht viel anzufangen.«

... die Goblins

»Das sind primitive Wilde. Wenn sie zu nah an mein Haus kommen, dann mache ich mit der Armbrust Jagd auf sie. Das mögen sie gar nicht.«

... den Ork

»Als ich ein Kind war, hatten wir einen in Al'Anfa. Aber der ließ sich einfach nicht vernünftig als Gladiator abrichten. Ihr solltet die Bestie mal kämpfen sehen. Wild wie ein Dämon.«

... den Rondrageweithen

»Der alte Mann? Mit dem habe ich nichts zu schaffen. Sie hat mir erzählt, er sei vor langer Zeit einmal ihr Liebhaber gewesen. Könnt ihr euch das vorstellen?«

... die Fee

»Den Leib einer Göttin und den Verstand einer Fürstin der Niederhöhlen. Eine Frau wie es sie kein zweites Mal gibt. Aber ... sie hat mich verlassen.«

... die übrigen Feenwesen

»Hässlich, nicht wahr? Ich sehe einfach nicht hin, wenn eines von ihnen in meine Nähe kommt.«

Das Schlachtfeld (9)

Im Zentrum des Tals liegt ein kleines Waldstück, in dem die Streiter jeden Tag aufs Neue zusammenkommen, um den ewigen Krieg auszutragen. Das Ziel beider Seiten ist hierbei ein felsiger Hügel in der Mitte des Waldes, den es zu erobern und gegen die Angriffe des Feindes zu halten gilt. Auf dem Hügelplateau ragt eine steinerne

Stele hoch in den Himmel, die die Siege der Vergangenheit dokumentiert (siehe Seite 45). So wie die gesamte Welt dem ständigen Wechsel der Jahreszeiten unterworfen ist, ändert auch der Kampfplatz in regelmäßiger Folge seine Gestalt, was durchaus Einfluss auf das Vorkommen, die Möglichkeit, Fallen zu stellen oder die Verfügbarkeit von Sichtdeckung hat. Eine ausführliche Beschreibung des Schlachtfeldes im Wechsel der Jahreszeiten folgt ab Seite 45.

Der Wurzelwall

Aus dem Boden rings um das Tal schlingt sich ein dichtes, dorniges Wurzelgeflecht die umgebenden Felswände hinauf und bildet eine geschlossene Halbkugel über der Ebene. Lediglich vereinzelt dringt noch trüber Lichtschein durch das Wurzelwerk, sodass die Welt nicht in völliger Finsternis versinkt. Ein Erklettern des Walls erweist sich aufgrund der scharfkantigen dornigen Auswüchse und der geneigten Fläche als mühsam und nicht ungefährlich. Versuche, das Wurzelwerk mit roher Gewalt zu zerschlagen, bringen keinen dauerhaften Erfolg, da die geschlagenen Löcher rasch wieder zuwachsen. Ähnlich wie Steineichenholz sind die Wurzeln sehr feuerfest, sodass ihnen auch auf diesem Wege nicht beizukommen ist.

Der Alltag des ewigen Krieges

Der Tagesablauf der im Tal gefangenen Menschen gleicht einer düsteren Routine. Jeden Tag kommen sie aufs Neue zusammen, um auf dem Schlachtfeld ihren ewigen Krieg auszutragen. Eingerahmt sind diese Kämpfe in die Entwicklung immer neuer Taktiken, den Bau von Fallen auf dem Kampfplatz, das Auskundschaften des Feindes und das Aushandeln kurzfristiger Bündnisse, die aber nie lange Bestand haben.

Kriegsspiele

Die Fee Lyranide hält ihre Kriegsspiele für eine naturgetreue Nachbildung der Kriege, wie sie in den Streitenden Königreichen und auch andernorts in Aventurien stattfinden. Tatsächlich aber hat das tägliche Gemetzel nur wenig mit einer kriegerischen Auseinandersetzung in der Menschenwelt gemein. Die Kämpfe im Tal werden nicht um Herrschaftsansprüche, Ländereien oder Schätze geführt. Das einzige Ziel ist die völlige Vernichtung eines Gegners, der, so oft man ihn auch tötet, doch nicht stirbt, sondern, stets aufs Neue wiederhergestellt, in den Kampf zurückkehrt. Ein niemals endendes Schlachten ohne Sinn oder Hoffnung auf Frieden. Sieg oder Niederlage sind letztlich bedeutungslos, weil sie keinerlei Folgen für die Zukunft haben. Die meisten in der Feenwelt gefangenen Menschen folgen diesem Muster nun schon so lange, dass sie weder ihr Verhalten noch die grundsätzliche Sinnhaftigkeit der endlosen Abfolge von Töten und getötet werden in Frage stellen.

Obwohl ihnen durchaus bewusst ist, dass sie im Kreislauf des Krieges bislang keine dauerhaften Erfolge erzielen konnten, werden sie des Kämpfens niemals müde. Der Gedanke, die Waffen niederzulegen, erscheint ihnen unmöglich, würde dies doch bedeuten, dem verhassten Feind, dem man die Schuld für alles Leid gibt, den Sieg zu überlassen.

Beginn und Ende der Kämpfe sind reglementiert, die Einhaltung der formalen Abläufe wird von der Fee und ihren Biestingern kontrolliert. Wann immer die Herolde der Fee das Hornsignal ertönen lassen, das den Beginn eines neuen Waffengangs ankündigt, verlassen Andergaster wie Nostrier ihre Lager am Rand des Schlachtfeldes und ziehen in den Kampf, der so lange tobt, bis eine Seite geschlagen ist, und die andere ihr Banner auf dem Hügel aufgerichtet hat. Nach der Schlacht ziehen sich die Kämpfer in ihre Lager zurück, um ihre Wunden zu lecken und die beschädigten Rüstungen auszubessern. Oft schon am nächsten Morgen, spätestens aber nach einigen Tagen versuchen sie es mit veränderter Strategie und auf einem durch den Wechsel der Jahreszeiten veränderten Kampfplatz erneut. Der Ablauf des Kampfes ist immer ein anderer, am Ende triumphiert eine Seite aber immer über die andere.

Die Schlachten werden erbittert und häufig bis zur völligen Kampfunfähigkeit einer Seite geführt. Da jedoch nur vereinzelt neue Menschen durch das Feentor ins Tal gelangen, achtet Lyranide sorgsam darauf, keinen ihrer

Kämpfer zu verlieren. Schwer Verwundete und Sterbende werden von den Heilern (Seite 32) versorgt und notfalls auch mit magischen Mitteln wiederbelebt. Nur sehr selten einmal kommt es dennoch zu Todesfällen, dabei handelt es sich jedoch meist um Fälle von Altersschwäche oder um besonders massive Verletzungen, die von den Heilern im Kampfgetümmel nicht rechtzeitig bemerkt und versorgt wurden. Das Zufügen von zu riskanten Verletzungen, wie etwa das Enthaupten eines Gegners, wurde von der Fee streng verboten. Nirgendwo im Tal gibt es eine Begräbnisstätte, die unterirdischen Wurzeln absorbieren die Toten binnen weniger Stunden. Vergeblich sucht man auch die in Andergast und Nostria sonst übliche Kultur des Totengedenkens. Die Toten werden in der Welt des Hasses meist schnell vergessen oder sind allenfalls ein Ansporn, den Feind noch härter zu bekämpfen.

Hat ein Gefecht unter den Kämpfern zu viele Schwerwundete gefordert, die über mehrere Tage hinweg ihre Verletzungen ausheilen müssen, fehlt es an Streitern für einen größeren Waffengang und die Fee ist ihrer Unterhaltung beraubt. Um die Wartezeit zu überbrücken, befiehlt sie dann häufig Zweikämpfe oder kleinere Wettbewerbe, für die sie besondere Prämien in Gestalt von Waffen oder Rüstungsstücken auslobt. Begleitet von ihren Herolden tritt sie als „Kriegsherrin Rondra“ auf und verkündet huldvoll die Bedingungen.

Zweikampf: Beide Seiten wählen einen der ihren als Streiter, der dann in einem „Göttinnenurteil“ gegen den Streiter der anderen Seite antritt. Da Lyranides Vorstellungen von dem, was einen rondragefälligen Zweikampf ausmacht, sich deutlich von dem unterscheiden, was der Schwertbund für angemessen hält, ist bei diesen Kämpfen praktisch alles erlaubt, was dazu dient, den Gegner zu besiegen.

Einer gegen Drei: Ein voll gerüsteter, schwerbewaffneter Kämpfer der einen Seite tritt gegen drei ungerüstete und nur leicht bewaffnete Streiter der anderen Seite an.

Einer gegen Alle: Ein einzelner Kämpfer Nostrias oder Andergasts erhält auf dem Hügel im Zentrum des Schlachtfeldes ein Schmuckstück der Fee und muss dieses bis zu einem beliebigen Ende des Waldrands bringen. Die Streiter der Gegenseite verteilen sich über den gesamten Wald und versuchen, ihn zu Tode zu hetzen, ehe er den Waldrand erreicht.

Kampf gegen die Bestie: Beide Seiten bitten darum, den Ork herausfordern zu dürfen. Dabei erhält die Seite den Zuschlag, die die geringere Zahl an Kämpfern bietet. Kommt es dabei zu einem Gleichstand, versucht man sich durch eine geringere Zahl an Waffen und Rüstungsstücken zu unterbieten. Die Kunst besteht darin, nicht nur das Bieten durch ein niedriges Angebot zu gewinnen, sondern auch danach noch genug Kämpfer und Waffen zur Verfügung zu haben, um Aussichten auf einen Sieg im Kampf gegen Gruzzag zu haben.

Der Obelisk des Sieges

Obwohl der Ausgang der einzelnen Schlachten und Zweikämpfe im Grunde bedeutungslos und ohne Auswirkungen auf die Zukunft ist, werden die Ergebnisse jedes Waffengangs auf Siegestafeln festgehalten. Auf der Kuppe des Hügels im Zentrum des Kampfplatzes ragt eine viereckige Stele aus Steineichenholz hoch in den Himmel. An den Seiten des Obeliskens wird von Lyranides Herolden nach jedem Kampf eine neue Holztafel angebracht, in die entweder die Worte „Andergast hat gesiegt“ oder „Nostria hat gesiegt“ eingeschnitzt sind. Da von Tag zu Tag neue Schlachten geschlagen werden, lässt die Fee die Stele stetig weiter nach oben wachsen, um Platz für weitere Tafeln zu schaffen. Einige der Soldaten sehen dies lediglich als eine bedeutungslose Marotte der Fee und widmen der Stele keine weitere Aufmerksamkeit. Für andere Kämpfer ist dieser Brauch hingegen ein wichtiges Ritual, und sie sind fest davon überzeugt, dass, wenn man den Obeliskens erklettern würde, um alle Tafeln zu zählen, es selbstverständlich ihre Seite wäre, die eine höhere Zahl an Siegen vorweisen könnte.

Das Feld des Krieges

Das Schlachtfeld im Zentrum des Tals ist jeden Tag aufs Neue Schauplatz blutiger Auseinandersetzungen. Es ändert seine Gestalt in regelmäßiger Folge mit dem Wechsel der Jahreszeiten und durch das Eingreifen der Fee, die immer wieder kleinere Veränderungen vornimmt und sich neue „Überraschungen“ ausdenkt. Die zentralen Geländemarken sind davon jedoch nicht betroffen. Abhängig von der Witterung bieten sich den Kämpfern unterschiedliche Möglichkeiten und Hindernisse, die den Ablauf der Waffengänge beeinflussen. Vom raschen Wechsel der Jahreszeiten ist nicht ausschließlich das Schlachtfeld, sondern das gesamte Tal betroffen. Allerdings sind die Wetterbedingungen außerhalb des Waldes deutlich milder. Hitze und Kälte treffen die Menschen mit geringerer Härte, auch Regen und Nebel sind weniger dicht.

Im Vergleich zu aventurischen Kriegen fehlt dem Abschlagen in der Feenwelt jede auf lange Sicht geplante Strategie oder taktische Finesse, die auf mehr als nur einen unmittelbaren Nutzen ausgelegt ist. Da Verlauf und Ausgang der Waffengänge nie längerfristige Folgen haben, reicht die Planung beider Seiten in der Regel nicht über den einzelnen Kampf hinaus. Der Ablauf der Kämpfe ist dementsprechend häufig vorhersehbar. Unter dem Einfluss des Hasses ist die Disziplin vieler Kämpfer gering. Die anfänglich noch vorhandene Schlachtordnung löst sich auf, sobald sich bei den ersten Streitern der Hass Bahn bricht, und sie blindwütig gegen den Feind anstürmen. Gleichwohl verfügen beide Seiten und auch die Goblins über einen ausgeprägten Hang zur Hinterlist, der etwa beim Anlegen ausgeklügelter Fallen und Hinterhalte zutage tritt.

Frühling

Ein dichter Urwald, der wie eine düstere Karikatur der Anergaster Waldwildnis erscheint. Die Pflanzen wuchern so schnell, dass man ihnen beinahe dabei zusehen kann. Der Boden ist unangenehm weich und nachgiebig, als würde man über eine Schicht warmen Wachses laufen. In der drückend schwülen Luft liegt ein schwerer Geruch nach Moder und Fäulnis. Die Bäche, Tümpel und Wasserlöcher enthalten zahllose kleine Lebewesen wie Wasserspinnen, Maden und missgestaltete Kaulquappen. Spinnennetze hängen zwischen den Zweigen, es krabbelt und kriecht. Neben den mottenartigen Beobachtern Lyranides sind noch zahllose weitere Falter und blutsaugende Bremsen in der Luft unterwegs.

Sicht: Durch den dichten Bewuchs liegt die Sichtweite häufig bei nur wenigen Schritten.

Deckung & Versteckmöglichkeiten: Das Dickicht bietet hervorragende Möglichkeiten, sich zu verbergen oder sich ungesehen an Ziele heranzupirschen.

Hindernisse & Gefahren: An einigen Stellen ist der Bewuchs so dicht, dass ein mühsames Freischlagen eines Weges oder ein zeitraubender Umweg erforderlich sind. Anderorts fallen Bremsen und andere Blutsauger in solchen Scharen über die Kämpfer her, dass sie, wenngleich keine Gefahr für Leib und Leben, doch eine handfeste Ablenkung sind. Einige der Pflanzen sind giftig und lassen sich auch zur Gewinnung von Waffengift verwenden.



Typische Fallen: Hinterhalte; angesägte Bäume; den Feind umgehen und ihm in den Rücken fallen; unter Blätterwerk verborgene Stolperfallen; Würgeschlingen, die geschickt in Lücken platziert werden, wo sich das Unterholz scheinbar durchqueren lässt

Beliebte Taktiken der Anergaster: Den Ork Gruzzag gezielt provozieren, bis er in Bluttausch gerät, und ihn dann in den Wald und zum vermuteten Aufenthaltsort der Nostrier locken. Kämpfer auf Bäumen verbergen, die sich dann auf den Feind herabfallen lassen. Kämpfer durch das Dickicht schleichen lassen, um die nostrischen Bogenschützen zu überraschen.

Beliebte Taktiken der Nostrier: Die eigenen Bogenschützen am Rande des Hügels im Dickicht verborgen halten und den Feind unter Beschuss nehmen, sobald er versucht, den Hügel zu erstürmen. Den Feind durch einzelne Kämpfer, die an verschiedenen Stellen im Unterholz Lärm machen, über den Standort der eigenen Hauptmacht täuschen. Am Rande des Waldes auf die Anergaster warten, die den Ork holen sollen, um sie dann auf offenem Feld niederzuschießen.

Sommer

Der Wald ist kahl und vertrocknet, die meisten Bäume und Büsche tragen keine Blätter. Moos und Gras sind verdorrt und an vielen Stellen feinem Sand oder rutschigem Geröll gewichen. Obwohl auch zu dieser Jahreszeit das gleiche trübe Dämmerlicht herrscht, ist die Luft heiß und trocken. Die wenigen nicht ausgetrockneten Wasserflächen sind mit salzigem Tränenwasser gefüllt, das den Durst nicht stillt, sondern eher noch steigert. Das Holz ist so trocken, dass ein Funke genügt, um einen Waldbrand auszulösen. Von den allgegenwärtigen Beobachtern abgesehen, sind keine fliegenden Wesen zu sehen. Unter der Rinde der Bäume und im sandigen Boden krabbeln und kriechen aber viele kleine Käfer.

Sicht: gute Sichtverhältnisse, teilweise freie Sicht vom Waldrand bis zum Hügel

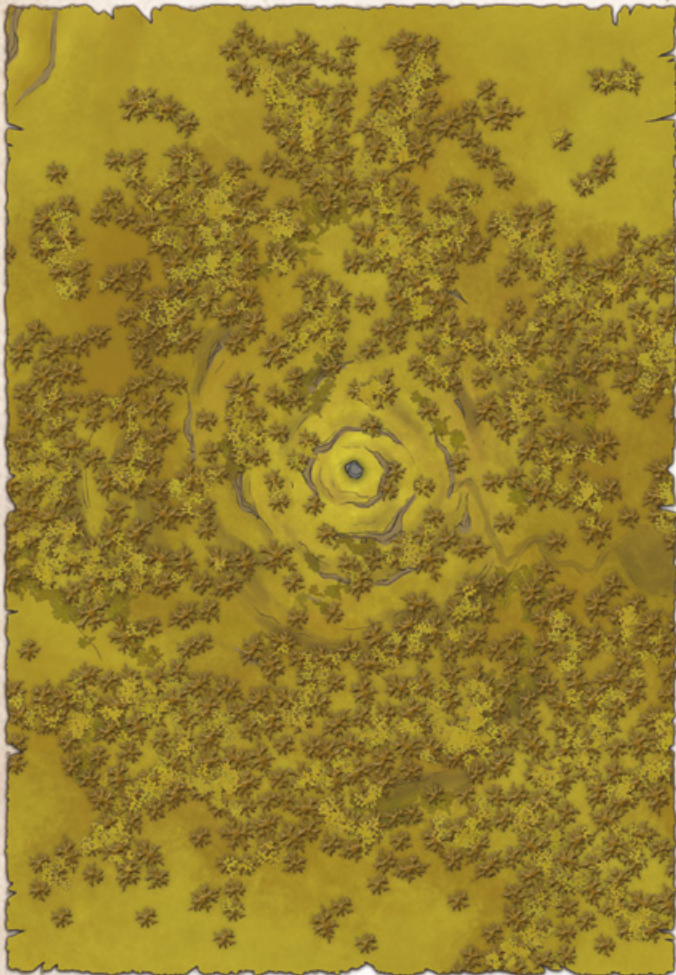
Deckung & Versteckmöglichkeiten: kaum Blattwerk, dafür aber Erdlöcher und ausgetrocknete Tümpel

Hindernisse & Gefahren: freies Schussfeld für Bogenschützen, Erdlöcher können zu gefährlichen Stolperfallen werden, das vorhandene Wasser (Pfützen, Tümpel, Wasserlöcher) ist giftig

Typische Fallen: Fallgruben, kombiniert mit kleinen Sand- oder Gerölllawinen, die die Gestürzten einschließen; angesägte Äste und Bäume

Beliebte Taktiken der Anergaster: Feuer legen, um den Nostriern den Weg zum Hügel zu versperren oder sie in eine bestimmte Richtung zu drängen. Im Schutz großer Setzschilde gegen die nostrischen Bogenschützen vorrücken.

Beliebte Taktiken der Nostrier: Nur leichte Rüstungen und Waffen anlegen, um schneller als die schwerfälligeren Anergaster auf dem Hügel zu sein und diesen dann von einer erhöhten Position aus verteidigen zu können.



Den Feind bereits aus der Distanz durch die eigenen Bogenschützen unter Beschuss nehmen und zu einem Sturmangriff über mit Fallen präpariertes Gelände verleiten. Die Anergaster durch Pfeilbeschuss zermürben und dem Nahkampf zunächst ausweichen, bis der Feind müde ist.

Herbst

Über dem Wald liegt dichter Nebel, die Sicht reicht selbst auf freier Fläche kaum weiter als zehn Schritt. Ein Dauerregen lässt den Boden aufweichen, gerade in der Nähe der Bäche und Tümpel ist das Land sumpfig und morastig, was ein Vorankommen erschwert, zumal rutschige Stellen unter dem bräunlichen Laub oft nicht rechtzeitig zu erkennen sind. Das Wasser schmeckt modrig und bitter. Durch den Nebel und den Regen, der alle Geräusche verschluckt, können zwei schleichende Trupps, die sich vorsichtig bewegen, sich im Abstand von 20 Schritten passieren, ohne einander zu bemerken. Der Wald ist erfüllt von unheimlichen ächzenden Geräuschen und dem verstohlenen Huschen geflügelter Feenwesen am Rande des Sichtfeldes.

Sicht: Durch Nebel und Dauerregen liegt die Sichtweite auch auf freiem Gelände nur bei wenigen Schritt. Zusätzlich sorgt das aus den Augenwinkeln schemenhaft wahrgenommene Huschen und Flattern der Beobachter und kleineren Feenwesen bei Spähern und Schützen schnell für überreizte Nerven.



Deckung & Versteckmöglichkeiten: Nebel und Regen erleichtern es, sich zu verbergen.

Hindernisse & Gefahren: Der feuchte Laubboden ist uneben und rutschig. Wer sich unachtsam bewegt, kann leicht in ein Sumpfloch geraten und darin steckenbleiben oder sogar versinken.

Typische Fallen: unter dünnen Ästen und Laub verborgene Fallgruben mit spitzen Pfählen am Boden; auf Knöchelhöhe gespannte Stolperseile, die im dichten Nebel kaum bemerkt werden und herabschwingende, angespitzte Äste oder Holzstämme der Länge nach herabsausen lassen; durch Tierkadaver vergiftete Wasserstellen

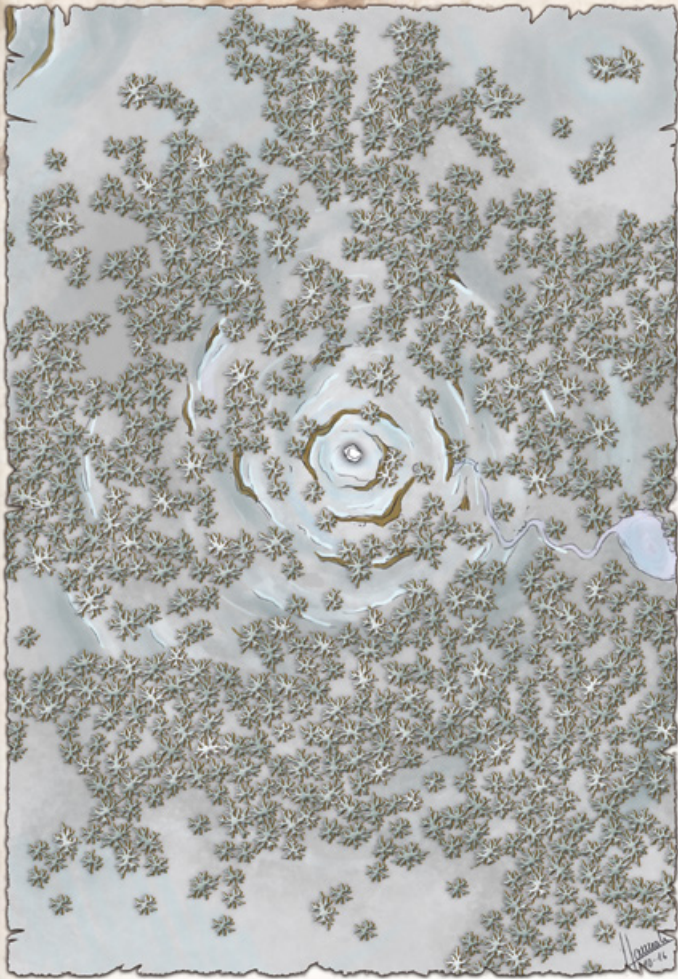
Beliebte Taktiken der Anergaster: Überfälle aus dem Hinterhalt, den Feind durch einen Sturmangriff zurückdrängen und in ein sumpfiges Gebiet treiben. Den Nebel ausnutzen, um das Schlachtfeld ungesehen zu umgehen und dem Feind in den Rücken zu fallen.

Beliebte Taktiken der Nostrier: Überfälle aus dem Hinterhalt, gefolgt von schnellem Rückzug, noch ehe der Feind sich zum Gegenangriff formiert hat. Den Nebel ausnutzen, um das Schlachtfeld ungesehen zu umgehen und dem Feind in den Rücken zu fallen.

Winter

Es herrscht eine klirrende Kälte, die durch einen stetigen beißenden Wind noch unerträglicher wird.

Auf dem Waldboden liegt eine dichte Schneeschicht, und alle Wasserflächen sind zugefroren.



Die Eisfläche ist aber so dünn, dass ein Gerüsteter beim Betreten einzubrechen droht. Die flatternden Beobachter sind, abgesehen von den Kämpfern, die einzigen Lebewesen, die sich im Wald finden lassen. Versuche, den verschneiten Hang des Hügels heraufzustoßen, enden häufig in einem ungelungenen Herabrutschen, bei dem die Kämpfer nicht selten Waffen und Helme verlieren.

Sicht: Abgesehen von Phasen gelegentlichen Schneefalls ist die Sicht hervorragend.

Deckung & Versteckmöglichkeiten: Der hohe Schnee bietet viele Möglichkeiten, mitunter lassen sich auch Kämpfer eingraben und warten unter einer dünnen Schneedecke, bis der Feind direkt über ihnen ist.

Hindernisse & Gefahren: Gelegentlich brechen Äste, oder ganze Bäume stürzen um. Die Kälte macht Menschen und selbst den bepelzten Goblins mit fortschreitender Zeit zu schaffen. Bei Kämpfern, die den eisigen Temperaturen über mehrere Stunden hinweg ausgesetzt sind, sind Erschöpfung und kleinere Erfrierungen häufig.

Typische Fallen: Schneelawinen; Wasserflächen mit schwachem, nachgebendem Eis, die unter einer dünnen Schneeschicht verborgen werden

Beliebte Taktiken der Andergaster: Einen kleinen Trupp als scheinbar unterlegene Streitmacht präsentieren, während die übrigen Kämpfer unter dem Schnee verborgen lauern. Den Schnee zu Wällen aufhäufen, um einen Sichtschutz und Deckung vor den feindlichen Bogenschützen zu haben.

Beliebte Taktiken der Nostrier: Den Feind aus der Distanz durch Bogenschützen dezimieren. Auf die ganze Breite des Schlachtfeldes auffächern und zum Hügel stürmen, sodass der Feind keine Möglichkeit hat, einen größeren Teil der Kämpfer an einer einzigen Stelle durch Fallen oder Hindernisse aufzuhalten.

Das Eingreifen der Fee

Gewöhnlich beschränkt sich Lyranide während der Kämpfe auf die Rolle der Beobachterin. Verläuft ein Geplänkel aber allzu unspektakulär, oder gewinnt sie den Eindruck, nur die Wiederholung eines Kampfverlaufs zu erleben, den sie schon einmal gesehen hat, wird ihr rasch langweilig. Sie greift dann selbst ins Geschehen ein, um der Schlacht eine neue Richtung und frischen Schwung zu geben. Da die Fee innerhalb ihrer Welt über geradezu freizauberische Kräfte verfügt, ist sie in der Lage, beinahe jedes gewünschte Naturphänomen zu erzeugen – etwa einen plötzlichen Gewittersturm, einen heftigen Hagelschauer oder ein Erdbeben. Neigt sich das Kräfteverhältnis zu rasch oder zu sehr zu Gunsten einer der beiden Seiten, lässt sie mitunter sogar die Biestinger ihrer Leibwache in das Gefecht eingreifen, um das Gleichgewicht wiederherzustellen. Die Kämpfer nehmen diese Manipulationen der Waffengänge wie unabwendbare Naturgewalten hin. Zwar fluchen sie heftig, wenn ein bereits sicher geglaubter Sieg durch das Eingreifen der Fee verloren zu gehen droht, sie stellen Lyranides Recht, die Schlacht auf diese Weise zu beeinflussen, aber nicht in Frage.

Abseits der Schlachten

Auch Denken und Handeln außerhalb der eigentlichen Waffengänge stehen für Andergaster und Nostrier ganz im Zeichen des ewigen Kampfes. Ist eine Schlacht geschlagen, wird die verbleibende Zeit bis zum nächsten Aufeinandertreffen genutzt, um wieder zu Kräften zu kommen und Schäden an Waffen und Rüstungen zu reparieren – und um Vorbereitungen zu treffen. Jedes andere Interesse als das, dem Feind möglichst viel Schmerz und Leid zuzufügen, ist bei den Kämpfern unter dem fortwährenden Einfluss des Hasses im Laufe der Zeit erloschen. Da für die Gefangenen in der Feenwelt keine Notwendigkeit besteht, zu schlafen oder Zeit mit der Zubereitung und dem Verzehr von Essen zu verbringen, konzentrieren sie sich ganz auf dieses eine Ziel.

Kundschafter

Zu jeder Zeit sind Späher beider Seiten unterwegs, die den Kampfplatz beobachten und eventuelle Bewegungen und Schliche des Feindes rechtzeitig melden sollen. So kommt es immer wieder vor, dass bereits vor dem Beginn der eigentlichen Schlacht kleinere Scharmützel zwischen wetteifernden Spähtrupps stattfinden, etwa wenn beide Seiten versuchen, zentrale Beobachtungspunkte des Schlachtfeldes bereits im Vorfeld zu besetzen, um sich eine günstigere Ausgangslage zu verschaffen.

Versuche, den Gegner in seinem Lager zu belauschen, um dessen geplante Strategie aus erster Hand zu

erfahren, haben nur bei starkem Nebel oder Schneefall eine Aussicht auf Erfolg. Die Lage der durch Palisaden geschützten Motten in offenem Gelände und die kontinuierliche Wachsamkeit der Kämpfer machen ein unbemerktes Anschleichen sonst unmöglich.

Fallensteller

Das heimliche Ausheben von Fallgruben, Ansägen von Ästen und ganzen Bäumen oder die unbemerkte Vorbereitung von Schnee- oder Gerölllawinen ist eine wiederkehrende Beschäftigung zwischen den Waffengängen. Ebenfalls beliebt ist das Ausstreuen von Krähenfüßen auf dem vermuteten Anmarschweg des Gegners oder das Tarnen von Erd- und Sumpflöchern. Die Rechnung der Fallenbauer ist einfach. Je mehr feindliche Kämpfer schon im Wald durch Fallen aufgehalten oder kampfunfähig gemacht werden können, mit desto weniger Gegnern hat es die eigene Seite später in der Endphase des Waffengangs auf dem Hügel zu tun. Gleichzeitig bereitet die Aussicht, dem verhassten Feind auf diesem Wege Schaden zu können, den Kämpfern grimmige Befriedigung, und sie investieren viel Zeit und Mühe in diese Arbeit. Auch hier entbrennen mitunter bereits im Vorfeld der Schlacht Kämpfe, wenn sich andergastische und nostrische Fallenbauer zufällig begegnen. Die Fallen müssen täglich neu errichtet werden, da sie durch die schnelle Folge der Jahreszeiten und das damit einhergehende ständige Wechselspiel von Wachstum, Verfall, Wind, Regen und Schneefall binnen kurzer Zeit ihre Nützlichkeit einbüßen. Auf Seiten der Nostrier ist Weibel Jasper Darbenstek (siehe Seite 37) ein Meister im Entsinnen und Konstruieren immer neuer Fallen. Unter den Anergastern gilt der ehemalige Jäger **Firunz** (41, vierschrötig, schütteres Haar, wulstige Unterlippe) als besonders geschickter und durchtriebener Fallenbauer. In früherer Zeit gab es auch Attentatsversuche auf die Anführer des Gegners, um den Feind für das nächste Gefecht seiner führenden Köpfe zu berauben. Inzwischen hat man dies jedoch aufgegeben, weil die Chance auf Erfolg gering ist, und der mögliche Nutzen nicht den Aufwand und die zu erwartenden eigenen Einbußen an Kämpfern rechtfertigt. Gleiches gilt für Sabotageversuche und direkte Angriffe auf die Burgen, die von Lyranide nicht gerne gesehen werden.

Verbündete

In dem Bestreben, sich einen Vorteil auf dem Schlachtfeld zu verschaffen, versuchen Nostrier wie Anergaster, die anderen im Tal gefangenen Wesen zu umwerben und auf ihre Seite zu ziehen. Kurzfristige Bündnisse kommen zwar immer wieder zustande, sind aber meist äußerst fragil und nur von kurzer Dauer, da sie von allen Beteiligten mit Misstrauen betrachtet und unter dem Einfluss des Hasses im Eifer des Gefechts schnell wieder gebrochen werden. Gleichzeitig achtet Lyranide darauf, dass das Gleichgewicht der Kräfte nicht dauerhaft zu Gunsten der einen oder anderen Seite verschoben wird und greift gegebenenfalls ein, um den Status quo wiederherzustellen.



Die *Goblins* (siehe Seite 22) können wegen ihrer Zahlenstärke eine beträchtliche Unterstützung auf dem Kampfplatz bedeuten. Sie gelten jedoch bei Anergastern wie Nostriern nicht ganz zu Unrecht als unzuverlässig, feige und wankelmütig. Deshalb scheut man davor zurück, Seite an Seite mit ihnen oder mit ihnen im Rücken zu kämpfen. Stattdessen versucht man, sie möglichst als Vorhut oder für einen Ablenkungsangriff einzusetzen, konnte man sie für den gemeinsamen Kampf gewinnen. Wendet sich das Kriegsglück, überlässt man sie im Zweifelsfall bereitwillig ihrem Schicksal, anstatt ihnen zur Hilfe zu eilen.

Der Ork *Gruzzag* (siehe Seite 40) gilt als wilde Kampfbestie, deren Einsatz gut und gerne drei menschliche Soldaten aufwiegt. Allerdings gelingt es nur selten, ihn zu einem Bündnis zu bewegen und dann genügen Kleinigkeiten, um ihn zu reizen und derart in Wut zu versetzen, dass er sich statt gegen den Feind gegen die eigenen Leute wendet.

Der Al'Anfaner *Beltoro Paligan* (siehe Seite 43) ist bestenfalls ein mittelmäßiger Kämpfer und damit den meisten Streitern im Tal, deren Lebensinhalt seit Jahren der Kampf ist, im Nahkampf klar unterlegen. Er ist jedoch ein versierter Armbrustschütze und lässt sich gelegentlich, wenn er von seinem eintönigen Dasein gelangweilt ist, dazu überreden, die eine oder andere Seite aus sicherer Distanz zu unterstützen.

Der Rondrageweihte *Odoran von Honingen* (siehe Seite 41) weigert sich bisher entschieden, für eine der beiden Seiten Partei zu ergreifen, da er das sinnlose Schlachten und den Einsatz von Fallen und Hinterlist als Verstoß gegen Rondras Gebote betrachtet.

Mögliche Vorgehensweisen der Helden

Nachdem die Helden die Feenwelt betreten haben, sind auch sie dem Einfluss des Hasses ausgesetzt. Dies ist jedoch ein schleichender Prozess, und sie sind zunächst nicht in gleicher Weise von Aggression und Feindseligkeit besessen wie diejenigen Menschen, die schon länger im Tal gefangen sind. Sie können daher deren vernunftwidriges Verhalten, das einzig darauf ausgerichtet ist, den Feind stets aufs Neue zu bekämpfen und zu töten, durchaus als solches wahrnehmen. Je mehr sie über die Feenwelt und den Alltag des ewigen Krieges erfahren, desto stärker sollten sie die Notwendigkeit erkennen, diese so rasch wie möglich wieder zu verlassen oder gegen die herrschenden Zustände vorzugehen. Gleich ob das vorrangige Ziel der Helden ein Ende der sinnlosen Kämpfe oder lediglich das eigene Entkommen ist, Aussicht auf Erfolg haben sie nur, wenn es gelingt, die vom Hass geschürten Animositäten zu überwinden. Dazu müssen weitere Bewohner der Feenwelt als Verbündete gewonnen werden, um den Kreislauf des täglichen Abschlachtens zu unterbrechen. Nachdem zunächst Lyranide als zentrale Gegenspielerin erscheint, erkennen die Helden später, dass auch die Fee von einer Macht im Hintergrund manipuliert wird. So wie sie die Menschen in der Feenwelt gefangen hält, ist die Fee selbst, wie auch alle anderen Bewohner der Globule, eine Gefangene des Hasses, dessen körperliche Manifestation, der Avatar des Hasses, sich tief im Boden verborgen hält.

Erste Schritte

Nach ihrer Ankunft weist Lyranide den Helden den Weg zu einem der beiden Lager, sodass dort ihre erste Begegnung mit schon länger in der Feenwelt gefangenen Menschen stattfindet. Unabhängig davon, ob die Motte der Andergaster oder die der Nostrier das Ziel der Helden ist, verläuft der erste Kontakt sehr ähnlich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch schält sich eine kleine Burg aus dem Zwielficht. Ein solider [rechteckiger/runder] Holzturm, der auf einem etwa fünf Schritt hohen Erdhügel errichtet wurde und von einem Palisadenwall und einem [Graben mit angespitzten Holzpflocken/Wassergraben] umgeben ist. Der Turm wird von einer überdachten Wehrplattform gekrönt, von der ein Banner mit dem Wappen [Andergasts/Nostris] herabhängt. Als ihr näher tretet, ruft eine raue Stimme vom Turm herab: „Halt! Das ist weit genug. Wer seid Ihr, und was wollt Ihr hier?“



Die Helden werden zunächst mit Misstrauen betrachtet und gründlich verhört. Erweisen sie sich als Verbündete (oder können dies zumindest glaubhaft vortäuschen), werden die Kämpfer zugänglicher.

Sie entschuldigen sich für die harsche Begrüßung und erklären, dass sie zu jeder Zeit wachsam und vorsichtig sein müssen, da sie sich im Krieg gegen einen hinterlistigen und brutalen Feind befinden, der sie unerbittlich angreift.

Fragen die Helden nach dem von Lyranide erwähnten bösen Feenwesen, mit dem die Nostrier/Andergaster angeblich im Bunde sind, wird man die Aussage der Fee bestätigen. Im Lager weiß man zwar nichts Genaueres darüber, traut es dem Feind aber bereitwillig zu, mit dem Bösen in jedweder Form im Bunde zu sein.

Für weitere Fragen bleibt keine Zeit, denn bereits kurz nach der Ankunft der Helden ertönt ein alarmierendes Hornsignal. Ein zurückkehrender Späher berichtet, dass der Feind unterwegs sei, um den Hügel im Wald anzugreifen. Die Soldaten ergreifen ihre Waffen, um sich dem Gegner zu stellen. Sie bitten die Neuankömmlinge, ihnen bei der Abwehr des Angriffs zu helfen.

Schließen sich die Helden den Kämpfern an und folgen ihnen in den Wald, erleben sie die Heftigkeit der Kämpfe am eigenen Leib. Am Fuß des Hügels treffen Andergaster und Nostrier aufeinander. In dem erbarmungslosen Hauen und Stechen wird keine Rücksicht genommen. Für die Soldaten auf der den Helden gegenüberstehenden Seite ist jeder, den sie nicht kennen, ein Feind. Gnade wird auf dem Schlachtfeld weder für Verwundete noch für Kämpfer, die sich ergeben wollen, gewährt. Einzig wer flüchtet oder sich versteckt, hat eine Chance, dem Töten zu entkommen. Als die Kämpfe erlahmen und die letzten Streiter erschöpft oder schwer verletzt zusammenbrechen, nähern sich die Heiler und beginnen, die Sterbenden zu versorgen. Die Verwundeten schleppen sich mühsam zurück in ihre Lager, um ihre Verletzungen auszuheilen.

Haben sich die Helden in der Schlacht als verlässliche Mitstreiter bewiesen, können sie damit das Vertrauen der Nostrier oder Andergaster erringen und werden von diesen als Kameraden betrachtet.

Informationssuche

Wurden die Helden einmal von den Andergastern oder Nostriern als Landsleute oder Verbündete akzeptiert, vertrauen die Streiter der jeweiligen Seite der Gruppe und beantworten bereitwillig deren Fragen. Sie glauben auch ihrerseits alles, was die Helden ihnen erzählen, da sie nicht damit rechnen, dass jemand, der auf ihrer Seite steht, sie belügen würde. Tatsächlich sind bewusste Lügen – mit Ausnahme von Kriegslisten – unter den in der Feenwelt gefangenen Wesen sehr selten.

Der Ursprung des ewigen Krieges

Die ersten Nostrier (Helarikes Trupp) und Andergaster (Alfwards Trupp) kamen vor langer Zeit in das Tal. Beide Parteien beschreiben den Ursprung ihres ewigen Konfliktes unterschiedlich.

Fragt man die Nostrier, so werden sie erzählen, dass die Anergaster sie in dieses Tal getrieben hätten, um sie auszulöschen. Die Anergaster behaupten natürlich das Gegenteil, nämlich, dass die Nostrier sie absichtlich an diesen Ort gelockt hätten, um ihnen eine Falle zu stellen. Seitdem herrscht ein ewiger Krieg, und es ist für die meisten kaum noch von Bedeutung, wie alles begonnen hat. Es geht ihnen in erster Linie um Rache für tatsächlich durchlebtes und unter dem Einfluss des Hasses eingebil-detes Leid, das sie durch den Feind erfahren haben. Sie sind zwanghaft von den Gedanken besessen, dem Gegner Schaden zuzufügen und um keinen Preis den Rückzug anzutreten. Einige wenige haben sich zumindest in klei-nen Nischen ihres Geistes noch andere Hoffnungen und Sehnsüchte bewahrt, aber die meisten schöpfen ihre gan-ze Kraft und Motivation aus dem Hass auf den Feind.

Der Verlauf der Zeit

Die Menschen, die schon lange im Tal leben, haben das Gefühl, seit 20 oder 30 Jahren hier zu sein. Durch die immer gleichen Abläufe haben die meisten inzwischen je-des Zeitgefühl verloren. Da der Hass auf den Feind ihr ganzes Denken bestimmt, ist dieses Thema für sie aber auch wenig interessant. Selbst die Enthüllung der Hel-den, dass in Aventurien viele Jahrhunderte vergangen sind, beeindruckt sie wenig – insbesondere, wenn die Helden berichten, dass sich in den letzten 1.000 Jahren in den Streitenden Königreichen nicht viel geändert hat und man auch dort noch immer unverdrossen gegenei-ander Krieg führt, ohne dass eine Seite einen entschei-denden Vorteil erringen konnte.

Rückkehr nach Aventurien

Die Kämpfer auf beiden Seiten würden gerne in ihre Hei-mat zurückkehren. Für sie steht jedoch fest, dass dies erst geschehen kann, wenn der Feind ein für alle Mal besiegt ist. Jetzt zu gehen, würde bedeuten, dem Gegner das Feld zu überlassen. Dann wären alle Schmerzen und alle Opfer der Vergangenheit umsonst gewesen. Ander-gaster wie Nostrier machen nicht die Fee, sondern den Feind für ihre Gefangenschaft im Tal verantwortlich.

Fragen zu den Göttern

Die meisten Menschen halten die Fee für eine Alverania-rin Rondras oder gar für die Kriegsgöttin selbst. Die üb-rigen Überderischen scheinen ihnen fern. Götterdienste oder vergleichbare Rituale finden nicht statt.

Beschränktes Wissen

Im Lager der Anergaster oder Nostrier können die Hel-den genug erfahren, um sich ein grobes Bild von der Globule und ihren Bewohnern zu machen. Viele Infor-mationen, die für das Besiegen des Hasses und ein Ent-kommen aus der Welt wichtig sind, lassen sich jedoch nur gewinnen, wenn sie auch mit den anderen im Tal gefangenen Wesen sprechen. Nachfolgend ist aufgelistet, was sich herausfinden lässt und wer über die ent-sprechende Information verfügt:

Eine Aufteilung der Gruppe


Sind unter den Helden sowohl Anergaster als auch Nostrier, etwa weil einige Nostrier sich inkognito der Gruppe angeschlossen haben, ist es möglich, dass die Gruppe zunächst getrennt wird, weil die Fee einige der Helden zum nostrischen Lager und die übrigen zu den Anergastern lockt. Die Helden stehen sich dann zunächst auf verfeindeten Seiten gegenüber, und es ist gut möglich, dass sie sich auf dem Schlachtfeld als Kontrahenten begegnen werden. Nachdem sie zuvor aber bereits einige Herausforderungen wie die Rei-se durch die Waldwildnis und den Kampf gegen den Marwold gemeinsam bewältigt haben, werden sie wohl zögern, sich gegenseitig umzubringen.

Eine Aufteilung der Gruppe ermöglicht es den Helden, schneller mit beiden Seiten ins Gespräch zu kommen und Informationen zu erhalten. Diese Variante stellt für dich als Meister aber eine besondere Herausforde-rung dar. Du kannst dich immer nur einer Teilgrup-pe widmen, für die gerade nicht aktive Gruppe ruht das Spiel. Selbst den geduldigsten Spieler packt aber irgendwann die Langeweile. Damit diese gar nicht erst aufkommt, solltest du einige Dinge im Auge behalten.

- Beide Teilgruppen sollten ungefähr gleich viel Spielzeit bekommen, und du solltest regelmä-ßig zwischen beiden Gruppen wechseln, damit niemand zu lange nur zuschauen muss.
- Damit kein Ungleichgewicht entsteht, sollten beide Gruppen ähnlich viele Schlüsselinfo-rationen und Hinweise in Erfahrung bringen können. Gleichzeitig sollte keine der Teilgrup-pen über so viele Informationen verfügen, dass sie nicht mehr auf das Wissen der ande-ren Gruppe angewiesen ist.
- Es kann die Spannung erhöhen, wenn du das Spiel mit einer Gruppe bewusst in einer be-drohlichen Situation oder einer Szene mit ungewissem Ausgang unterbrichst und zur anderen Gruppe wechselst. Gute Anregun-gen bietet der spannungssteigernde Wechsel zwischen unterschiedlichen Handlungslinien und Szenen in Filmen.
- Schaffe Szenen, in denen sich beide Teilgruppen begegnen, etwa wenn beide zur gleichen Zeit einen bestimmten Ort oder eine Person aufsuchen wollen.
- Gib Hinweise, die die Helden erkennen lassen, dass sie es nur mit vereinten Kräften schaffen können. Etwa die Information, dass der Andergaster Seffel und der Nostrier Kasparlion es offenbar nur gemeinsam geschafft haben, einen Fluchtweg aus dem Tal zu finden. Als Vermittler kann auch der Rondrageweihte Odoran auftreten, der, wenn ihn die beiden Teilgruppen unabhängig voneinander aufsu-chen, ihnen den Rat gibt, doch auf „die an-deren Neuen“ zuzugehen und ihr Wissen zu-sammenzulegen, da die Aussichten auf Erfolg gemeinsam größer seien.



- die Standorte der Wohnstätten der Menschen, der Goblins und des Orks (alle)
- eine Einschätzung der Kampfkraft sowie der Stärken und Schwächen der einzelnen Parteien (alle)
- eine genaue Karte des Tals (Alfward, Helarike, Beltoro)
- Informationen über das Schlachtfeld und die besonderen Tücken der unterschiedlichen Jahreszeiten (Andergaster, Nostrier, Goblins)
- einen Überblick über die Geschichte der Feenwelt (Lyranide, Odorans Chronik, der Wandteppich im Turm der Fee)
- Der wahre Name der Fee lautet Lyranide. (Beltoro)
- Die unstillbare Wut und Feindseligkeit, die alle Wesen im Tal ergriffen hat, ist die Folge einer starken Präsenz des Hasses, die auf Menschen, Goblins und Orks, aber auch auf die Fee Einfluss nimmt. Es ist fast unmöglich, sich diesem Einfluss auf Dauer zu entziehen. (Odoran)
- Es existiert eine gestaltgewordene Kreatur des Hasses, die tief unter dem Schlachtfeld, im Herzen der Welt, lebt und sich am Hass der Menschen nährt. (Odoran, Lyranide)
- Auf der Hügelkuppe in der Mitte des Schlachtfelds öffnet sich während der Kämpfe, wenn das Blut der Streiter den Boden tränkt, eine Spalte im Fels, durch die man in einen tiefer führenden Wurzelgang gelangt. (Goblins, das Bild in Beltoros Villa)

 Gerät die Informationssuche der Helden ins Stocken, oder haben sie große Schwierigkeiten, eine bestimmte, für den Fortgang des Abenteuers relevante Information zu erhalten, kann auch ein potentieller Informationsgeber von sich aus auf sie zu treten und ihnen sein Wissen im Tausch gegen eine Gefälligkeit oder die Unterstützung seiner Ziele anbieten.

Verhandlungen

Während die Andergaster und Nostrier einander als traditionelle Gegner in unversöhnlicher Feindschaft gegenüberstehen, ist der Hass bei den anderen Gefangenen in der Feenwelt nicht so eindeutig auf ein bestimmtes Ziel fokussiert. Er äußert sich stattdessen in einer allgemeinen Aggressivität und Feindseligkeit, die sich in alle Richtungen lenken lässt.



Ein zumindest zeitweiliges Ende der Feindseligkeiten zu erreichen, erfordert mühsame Verhandlungen, ist aber lohnenswert, da es die Kraft des Avatars schwächt (siehe Seite 57).

Die Helden stehen zunächst vor der Wahl, sich entweder einer der beiden größeren Kriegshaufen anzuschließen oder ihr Glück als eigene, unabhängige Gruppe zu versuchen. Von dieser Entscheidung und ihrem weiteren Auftreten ist abhängig, wie ihnen die anderen Fraktionen gegenüberstehen. Ist die Loyalität der Neuankömmlinge noch ungeklärt, begegnen ihnen alle Wesen im Tal zunächst mit Vorsicht und Misstrauen. Bleiben sie neutral, versucht man sie zu umwerben und für die eigene Seite zu gewinnen. Erklären sich die Helden eindeutig einer Seite zugehörig, wird dies von allen akzeptiert, und man begegnet ihnen fortan entsprechend loyal und freundlich oder hasserfüllt und feindselig.

Je nachdem, wie die Helden sich entscheiden und wie erfolgreich sie ihr Verhandlungsgeschick ausspielen, können sie verschiedene Erfolge erzielen. Im folgenden

Abschnitt ist unter **Schwierigkeit** jeweils eine geeignete Probe angegeben, die die Helden ablegen können, wenn sie entsprechende Vorschläge in eine Verhandlung einbringen. Die **Bündnistreue** gibt an, wie treu die jeweiligen Verhandlungspartner zu einer entsprechenden Abmachung stehen und **Argumente dagegen** sollen dir einige Ideen an die Hand geben, wie die entsprechenden Meisterpersonen auf die Verhandlungspositionen der Helden reagieren könnten.

Bei den Andergastern/ Nostriern

Die Kämpfer aus den Streitenden Königreichen sind nicht leicht zu einem Abweichen von ihrem gewohnten Verhalten zu bewegen. Eine Begründung, die sie mit ihrer vom Hass geprägten Sichtweise in Einklang bringen können und mit der die Helden Erfolg haben können, ist, dass das Tal nur ein Nebenschauplatz ist und sie in Aventurien gebraucht werden, um ihren Leuten dort beizustehen und dem Erzfeind die Stirn zu bieten. Haben die Helden das Geheimnis von Gisbrand und Misalinke in Erfahrung gebracht, können sie auch dies ausnutzen, um in beiden Lagern einen Fürsprecher für ihre Vorschläge zu haben.

❖ **Waffenstillstand oder Bündnis mit Goblins** (Schwierigkeit: Überreden (Manipulieren), Bündnistreue: mittel, Argumente dagegen: „*Allesamt hinterlistig, treulos und feige. Die sind uns schon mehr als einmal in den Rücken gefallen.*“)

❖ **Waffenstillstand zwischen Andergastern und Nostriern** (Schwierigkeit: Überreden (Manipulieren) -4, Bündnistreue: sehr gering, Argumente dagegen: „*Es macht keinen Sinn, mit den [Andergastern/Nostriern] zu verhandeln. Das einzige was die interessiert, ist morden.*“, „*Wir wollen Rache! Alle haben mit angesehen, wie unsere Familien durch den Feind unsägliches Leid erfahren haben. Das werden wir ihnen niemals vergeben.*“)

❖ **Gemeinsames Vorgehen gegen den Avatar** (Schwierigkeit: Überreden (Manipulieren) -2, Bündnistreue: gering, Argumente dagegen: „*Mich interessiert nicht, ob da irgendein seltsames Wesen des Hasses ist. Die [Andergaster/Nostrier] sind hier, nur das ist wichtig.*“, „*Woher wissen wir, dass uns der Feind nicht in den Rücken fällt, wenn wir das tun?*“)

Bei den Goblins

Die Rotpelze sind zwar gesprächsbereit und leicht zu einem Einverständnis zu bewegen, um ihre Zuverlässigkeit ist es jedoch dürftig bestellt. Bei Anzeichen von Gefahr oder wenn sie den Eindruck gewinnen, sich dadurch einen Vorteil verschaffen zu können, ist ihr einmal gegebenes Wort wenig wert.

❖ **Bündnis mit den Andergastern/Nostriern** (Schwierigkeit: Überreden (Manipulieren), Bündnistreue: mittel, Argumente dagegen: „*Warum sollten wir den Menschen helfen? Die haben uns schon oft belogen.*“)

❖ **Gemeinsames Vorgehen gegen den Avatar** (Schwierigkeit: Überreden (Manipulieren), Bündnistreue: gering, Argumente dagegen: „*Das könnte eine Falle der Menschen sein.*“)

Bei der Fee

Verhandlungen mit der Fee haben nur Aussicht auf Erfolg, wenn die Helden ihren wahren Namen in Erfahrung gebracht haben oder es einem Helden gelungen ist, ihre Gunst zu gewinnen. Andernfalls weist sie eventuelle Versuche hochmütig ab.

❖ **Aussetzen der Kämpfe für kurze Zeit** (Schwierigkeit: Überreden (Manipulieren), Bündnistreue: gering, Argumente dagegen: „*Ich werde mich langweilen, wenn keiner mehr kämpft.*“)

❖ **Die Helden (oder andere Gefangene) nach Aventurien zurückkehren lassen** (Schwierigkeit: Überreden (Manipulieren) -4, Bündnistreue: gering, Argumente dagegen: „*Ich brauche euch hier.*“)

❖ **Gemeinsames Vorgehen gegen den Avatar** (Schwierigkeit: Überreden (Manipulieren) -4, Bündnistreue: mittel, Argumente dagegen: „*Er kann nicht besiegt werden. Er ist zu stark.*“)

Bei den übrigen Bewohnern des Tals

❖ **Gruzzag** kann zwar für eine kurzfristige Unterstützung wie ein Ablenkungsmanöver gewonnen werden, bei längerfristigen Unternehmungen fällt es ihm aber zunehmend schwer, seine durch den Einfluss des Hasses gesteigerte Aggressivität im Zaum zu halten.

❖ **Odoran** ist durchaus bereit, die Helden zu unterstützen, wenn er ihre Motive für ehrenwert erachtet. Er steht zuverlässig zu seinem Wort, durch seine resignative Art ist er aber mitunter ein anstrengender Verbündeter.

❖ **Beltoro** ist nur durch hartnäckige Überredungsversuche, Schmeicheleien oder Drohungen dazu zu bewegen, sein Haus zu verlassen. Er schreckt vor jeder Anstrengung oder Gefahr zurück und nörgelt fortwährend.

Gegenmaßnahmen

Das Handeln der Helden bleibt nicht unbemerkt. Je nachdem wie sie vorgehen, werden sowohl Lyranide als auch der Avatar auf die Störer aufmerksam und ergreifen ihrerseits Maßnahmen. Die Fee hält sich durch ihre *Beobachter* über alles, das in ihrer Welt vorgeht, informiert. Der Avatar spürt auf intuitiver Ebene, wenn das von ihm geschaffene Gefüge des Hasses in Unruhe versetzt wird.

Vorgehen Lyranides

Lyranide sieht sich als uneingeschränkte Herrin ihrer Welt, die das Recht besitzt, die Wesen unter ihrer Herrschaft zu lenken und sie bei Fehlverhalten auch zu bestrafen. Anfangs kann sie durchaus vom ungewöhnlichen Vorgehen der Helden fasziniert sein und sie aus einer Laune heraus gewähren lassen, um gespannt die Folgen zu beobachten. Aber sobald die Helden etwas unternehmen, das die von Lyranide festgelegte Ordnung ins Wanken bringt, sieht diese sich veranlasst einzugreifen.

Störung des Gleichgewichts: Der Erhalt eines Gleichgewichts der Kräfte zwischen Andergastern und Nostriern ist aus Sicht der Fee unabdingbar, um unterhaltsame Schlachten zu ermöglichen. Bemerkt sie, dass die Helden Anstrengungen unternehmen, um die Balance zu beeinflussen, etwa indem sie einer Seite einen massiven Vorteil verschaffen, versucht sie dies auszugleichen.

Aufbruch und Rebellion: Erfährt Lyranide durch einen ihrer *Beobachter* oder den denunzierenden Brinsold davon, dass die Helden versuchen, die anderen Menschen gegen sie aufzuhetzen, entsendet sie, je nach Schwere des Vergehens, einen ihrer Krieger oder erscheint sogar selbst, um den Helden eine Strafpredigt zu halten. Zeigen diese sich uneinsichtig, lässt sie die Helden von ihren Kriegern oder von aufgewiegelten Menschen über das Schlachtfeld hetzen. Sie erwartet, dass die Aufbrüher sich dann schnell reuig zeigen und sich ihrer Gnade unterwerfen.

Geschieht dies nicht, ist sie zunächst überfordert und reagiert trotzig wie ein Kind mit einer massiven Zurschaustellung ihrer Macht, etwa einem heftigen Erdbeben.

Schwachstellen: Gelingt es den Helden, Lyranides Namen in Erfahrung zu bringen, gewinnen sie dadurch eine gewisse Macht über sie und können sie zwingen, sich zurückzuhalten und auf ein Eingreifen zu verzichten. Ebenso kann ein Held, der das Interesse der Fee geweckt hat, dies ausnützen, um sie abzulenken. Solange ihre Aufmerksamkeit gefesselt ist, denkt sie nicht daran, ihre Beobachter über die Geschehnisse in der Welt zu befragen, sodass die übrigen Helden handeln können, ohne mit ihrem unmittelbaren Eingreifen rechnen zu müssen. In beiden Fällen lässt sich erfahren, dass Lyranide keineswegs die allmächtige und selbstbestimmte Herrscherin der Welt ist, als die sie gerne auftritt. Dies kann den Helden einen Hinweis geben, dass hinter der Fee noch eine weitere Macht lauert.

Der Avatar und Hass

Auch der Avatar bemerkt die Störung, die durch das Handeln der Helden hervorgerufen wird und versucht zu verhindern, dass etwas an den bestehenden Zuständen in der Welt verändert wird. Sein Eingreifen ist weniger offensichtlich als das Lyranides, da er sich auf unterschwellige Beeinflussung beschränkt und nicht persönlich in Erscheinung tritt. Er verstärkt den Einfluss des Hasses auf die Helden (siehe Seite 54), verlässt sich ansonsten aber darauf, dass diese schon bald selbst Teil des ewigen Krieges werden und ihr schädliches Handeln aufgeben. Die Helden sollten spüren, dass auch sie schleichend vom Hass korrumpiert und verblendet werden. Sie stehen unter Zeitdruck und müssen schnell eine Lösung finden, denn der Einfluss nimmt zu, je länger sie sich im Tal aufhalten.

Über kurz oder lang erreichen sie den Punkt, an dem sie sich ihm nicht mehr entziehen können.

Das Spiel mit der kontinuierlichen Bedrohung kann je nach Interesse deiner Spielgruppe unterschiedlich intensiv ausgestaltet werden. Regelseitig funktioniert der unterschwellige Einfluss des Hasses wie eine Krankheit, die den Zustand Animosität auslöst. Die Beeinflussung, der Versuch der Helden, dieser zu widerstehen und die Behandlung der „Krankheit“ (*Heilkunde Seele*) können wie im Anhang beschrieben mit Proben abgehandelt werden (siehe Seite 63). Wenn es zum Spielstil der Gruppe passt und die Spieler daran Interesse haben, können aber der Kampf mit dem lauernenden Hass, den eigenen Gefühlen und Selbstzweifeln auch ausführlicher ausgespielt werden, etwa mit sich daraus ergebenden Gesprächen der Charaktere untereinander. Dies bietet über das reine Bedrohungsszenario hinaus die Gelegenheit zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit dem zentralen Thema des Abenteuers und kann bei Helden, die mit einer extremen Form ihrer lange verinnerlichten Vorurteile und Abneigungen konfrontiert werden, sehr reizvoll sein.



Helden als Gefangene des Hasses

Gerät die gesamte Heldengruppe unter den Einfluss des Hasses und ist nicht in der Lage, den Einflüsterungen des Avatars zu widerstehen, kann der Rondrageweihte Odoran als Nothelfer auftreten und durch eindringliche, seelenheilkundliche Gespräche mit den Helden die Beeinflussung zumindest zeitweilig brechen, da sich der Hass noch nicht tiefer in deren Geist und Seele festgesetzt hat.



WIDER DEN HASS

Ehe die Helden im letzten Teil des Abenteuers den Avatar des Hasses aufspüren und besiegen können, sollten sie zuvor Informationen gesammelt und Vorbereitungen getroffen haben, die ein aussichtsreiches Vorgehen ermöglichen. Idealerweise haben sie herausgefunden, dass nicht die Fee, sondern der Einfluss des Hasses die eigentliche Ursache für die Zustände in der Globule ist. Diesen gilt es zu brechen, damit die Wesen, die in der Feenwelt gefangen sind, den ewigen Krieg beenden können und eine Chance auf Rückkehr nach Aventurien besteht. Nachdem sie das notwendige Wissen zusammengetragen haben, können sie zumindest vermuten, wo sie den wahren Feind finden und wie sie diesen Ort erreichen können. Nun besteht die Herausforderung darin, durch die Felsspalte im Zentrum des Schlachtfeldes in die Wurzelgänge zu gelangen. Die Spalte öffnet sich nur während der Waffengänge – genauer gesagt, wenn das Blut der hasserfüllten Kämpfer den Boden trinkt. Um das Ziel zu erreichen sind verschiedene Lösungswege denkbar.

Der Weg des Friedens – Die Verhandlungslösung

Die Andergaster und Nostrier im Tal kämpfen gegeneinander, solange sie zurückdenken können. Tiefempfundener Hass und der Wunsch nach Rache am Feind sind ihre zentralen Motive. Selbst eine kurzzeitige Kampfpause erscheint ihnen deshalb kaum denkbar. Dennoch können die Helden eine Vereinbarung erreichen, wenn es ihnen gelingt, die Anführer beider Seiten zu überzeugen. Der Waffenstillstand ist jedoch brüchig, sodass ein rasches Handeln vonnöten ist. Solange die verfeindeten Parteien darauf verzichten, sich gegenseitig umzubringen, können die Helden zwar gefahrlos den Kampfplatz betreten, stehen aber vor der Schwierigkeit, dass sich die Spalte auf der Hügelkuppe nur auftut, wenn Blut fließt. Dafür reicht es allerdings aus, wenn sie ihr eigenes Blut auf den Boden tropfen lassen. Möglich ist auch, von jedem der Andergaster und Nostrier eine kleine Menge Blut in einem Gefäß zu sammeln und dieses dann auf dem Schlachtfeld zu vergießen.

Um eine Vereinbarung zwischen den verfeindeten Parteien zu erreichen und den Waffenstillstand zumindest für einige Stunden aufrechterhalten zu können, ist es von Vorteil, wenn Lyranide daran gehindert wird, sich einzumischen. Die Fee sieht durch die Augen ihrer Beobachter alles, was in ihrer Welt geschieht. Eine Möglichkeit, sie davon abzulenken, ist die Beschäftigung Lyranides durch einen Helden, der in ihrer Gunst steht. Dies kann in Form innigen Liebesspiels geschehen, aber auch, indem ihre Aufmerksamkeit beispielsweise durch eine bewegende musikalische Darbietung gefesselt wird.



Ist es den Helden gelungen, den wahren Namen der Fee in Erfahrung zu bringen, kann es ihnen mit diesem (und einiger Überzeugungskraft) gelingen, sie zum Stillhalten zu bewegen. Eine weitere Möglichkeit ist eine List der Helden, die Lyranide glauben lässt, dass sie in ihrem Sinne handeln und der Waffenstillstand nicht ehrlich gemeint, sondern lediglich der heimtückische Versuch einer der beiden Seiten ist, die andere in einem unerwarteten Moment zu überfallen.

Der Weg des Sieges – Die patriotische Lösung

Eine weitere Möglichkeit, ungehinderten Zugang zur Hügelkuppe zu erhalten, besteht darin, sich mit einer der beiden Seiten zu verbünden. Ob die Helden dabei tatsächlich aus patriotischen Beweggründen handeln oder dies nur vortäuschen, ist unerheblich. Haben sie die Andergaster oder Nostrier auf ihrer Seite, können sie diese dazu bewegen, dass die Kämpfer ihnen während der Schlacht Deckung geben und den Feind lange genug fernhalten, sodass sie unbeschadet zum Hügel gelangen und durch die Öffnung in die Wurzelgänge eindringen können. Alternativ können die Helden auch die eigene Seite zu einem entscheidenden Sieg über den Gegner führen und diesem eine so schwere und vollständige Niederlage zufügen, dass er nicht mehr in der Lage ist, die Helden vom Hügel fernzuhalten. Das Denken und Planen der Kämpfer in der Feenwelt ist gänzlich auf das Schlachtfeld und einen dort zu erreichenden Sieg fixiert, für andere Strategien sind sie blind. So können die Helden mit einem Vorgehen, das vom gewohnten Muster abweicht, etwa der Eroberung oder Verwüstung der Burg der Feinde solange diese auf dem Kampfplatz sind, überraschend leicht Erfolge erzielen.

Der Weg des Kriegers – Die brachiale Lösung

Wenn die Helden es sich zutrauen – oder bereits so weit vom Hass beeinflusst sind, dass sie bevorzugt gewaltsame Lösungswege verfolgen – können sie auch darauf verzichten, die übrigen im Tal gefangenen Menschen in ihre Pläne mit einzubeziehen und sich den Weg zur Felsspalte während einer Schlacht durch die Reihen der sich bekriegenden Nostrier oder Andergaster hindurch freikämpfen. Wichtig ist, dass sie dabei im Blick behalten, was ihr eigentliches Ziel ist. Da sie später noch dem Avatar im Kampf gegenüber treten müssen, sollten sie an dieser Stelle nicht zu schwer verletzt werden.

Dieser Weg kann den Helden auch unerwartet bevorstehen, wenn sie beispielsweise versuchen, sich während einer Kampfpause unbemerkt auf das Schlachtfeld zu schleichen und dort von den Spähern oder Fallenbauern der verfeindeten Parteien bemerkt werden. Ebenso ist möglich, dass ein bereits ausgehandelter Waffenstillstand im falschen Moment bricht und die verfeindeten Parteien in ihre Gewohnheit zurückfallen, einander abzuschlachten, während die Helden gerade unterwegs sind, um die Wurzelgänge zu erreichen.

Weitere Lösungswege

Die geschilderten Vorgehensweisen haben alle gute Aussichten auf Erfolg, sind aber sicher nicht die einzigen Möglichkeiten. Sollten den Spielern weitere gangbare Wege einfallen, wie die Helden an ihr Ziel gelangen können, solltest du gute Ideen und Kreativität belohnen und ihnen nicht zu viele Steine in den Weg legen.



Der Kampf gegen den Avatar des Hasses

Der Kampf gegen den Avatar bildet den Höhepunkt des Abenteuers. Die Helden haben die Gelegenheit, buchstäblich der Wurzel des Übels gegenüberzutreten. Mit ihrem Sieg können sie nicht nur sich selbst, sondern auch alle anderen Wesen in der Globule vom schädlichen Einfluss des Hasses befreien. Von den Goblins konnten die Helden erfahren, dass die Spalte, die sich während der Kämpfe auf der Hügelkuppe auftut, zu den Wurzelgängen im Herzen der Welt führt. Einige der Rotpelze haben sich schon selbst während der Schlacht in der Spalte versteckt, sind aber nie tiefer nach unten vorgedrungen, da sie ein bedrohliches Gefühl empfunden haben, welches sie instinktiv zurückweichen ließ.

Durch die Wurzelgänge

Haben die Kämpfe auf der Hügelkuppe begonnen (oder wird dort auf anderem Wege Blut vergossen), öffnet sich unweit der steinernen Stele ein Spalt im Fels. Die Öffnung ist breit genug, um einem Menschen das

Hineinklettern zu ermöglichen. Lassen sich die Helden tiefer hinabgleiten, entdecken sie, dass die Felsspalte in einen röhrenartigen Tunnel mit unregelmäßig gewachsenen, schleimig-feuchten Rindenwänden übergeht. Der Gang führt in verschlungenen Windungen stetig in die Tiefe. Er hat einen Durchmesser von weniger als einem Schritt und erscheint wie eine übergroße ausgehöhlte Wurzelranke. Vereinzelt tropft Blut von der Decke und rinnt den Gang herab nach unten. Der metallene Geruch des Blutes vermischt sich mit dem schweren Geruch feuchter Erde. Das Licht einer Fackel oder Laterne ermöglicht eine gute Orientierung, besondere Vorsicht ist aber nötig, um nicht auf dem von Schleim und Blut feuchten Boden auszurutschen. Haben die Helden keine Lichtquelle zur Verfügung, dann müssen sie sich mühsam die Wände entlangtasten und ihre Schritte auf dem unsicheren Untergrund besonders sorgsam wählen. In regelmäßiger Folge stoßen weitere, schmalere Gänge auf den Hauptgang. Der Strang, in dem die Helden unterwegs sind, erweist sich als die zentrale Ader.

Hier laufen die Hauptwurzeln der zahllosen kleinen und großen, über die gesamte Welt verteilten Wurzelbündel zusammen.

Der im Herzen der Welt nistende Avatar nimmt das Eindringen der Helden als direkte Bedrohung wahr. Da er sie aufgrund seiner Größe nicht selbst erreichen kann, versucht er zunächst, die Kontrolle über ihre Gedanken zu erringen, um sie zu vertreiben.

Zurück: Der Avatar versucht die Helden durch Einflüsterungen davon zu überzeugen, dass ihre wahren Feinde die Nostrier oder Andergaster sind und sie an die Oberfläche zurückkehren sollten, um diese zu bekämpfen. Der Gang ist so eng, dass es allenfalls für sehr schmale und bewegliche Helden ohne größere Mühe möglich ist, aneinander vorbeizukommen. Für alle anderen erfordert dies ein mühseliges und zeitaufwendiges Aneinandervorbeizwängen. Sich umzudrehen ist nur an wenigen, etwas breiteren Stellen der Wurzel möglich. Andernfalls bleibt nur die Möglichkeit, sich rückwärts kriechend in die gewünschte Richtung zu bewegen (*Körperbeherrschung -1*).

Panikattacken: Den Helden wird vorgegaukelt, dass sich die Gangwände auf sie zu bewegen und drohen, sie zu erdrücken. Auch hier kann die Begrenztheit des Raums zum Problem werden. Verlieren einer oder mehrere Helden die Nerven und geraten in Panik, kann sich der enge Gang leicht in eine Todesfalle verwandeln (*Körperbeherrschung -2*, bei Mislingen 1W6 SP).

Hassanfalle: Der Avatar sendet eine intensive Welle *Blinden Hasses* in den Geist der Helden, um sie dazu zu bringen, sich gegenseitig anzugreifen.

Werden die Helden von einigen ihrer Verbündeten begleitet, so besteht die Gefahr, dass diese unterwegs den Abwehrmaßnahmen des Avatars erliegen, zumal sie dem Einfluss des Hasses schon deutlich länger ausgesetzt sind. Gelingt es nicht, ihnen zu helfen (beispielsweise durch eine Probe auf *Heilkunde Seele -2*, magische oder karmale Hilfe), geraten sie in Panik, greifen sich untereinander oder die Helden an und müssen schließlich zurückbleiben oder an die Oberfläche zurückkehren. Die Helden stehen dann ihrem Gegner alleine gegenüber.

Endkampf

Der Avatar ist vorgewarnt und erwartet die Helden bereits. Sie befinden sich nun im Herzen seines Territoriums, an einem Ort, an dem er sie auch körperlich angreifen kann. Zugleich ist er hier aber auch selbst durch Angriffe der Helden verwundbar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Gang endet nach einem letzten abschüssigen Stück in einer Wurzelknolle von höhlenartigen Ausmaßen. Der Bereich ist schwer zu überblicken. Von der Decke herab wachsen in dichten Büscheln feine, weiße Wurzelhaare und erschweren

die Sicht. Der Boden ist etwa knietief mit einem stinkenden, zähflüssigen Gemisch aus Blut und Schleim bedeckt. Im hintersten Winkel kauert eine Gestalt, die sich nun langsam zu euch umwendet.



Der Avatar

Das Wesen, dem die Helden nun gegenüberstehen, ist ein Avatar der Wurzel des Hasses, gewissermaßen eine Manifestation dieses Urwesens und seines Einflusses, die vor langer Zeit in die Globule gelangt ist. Es hat eine körperliche Gestalt angenommen, die man sehen und bekämpfen kann. Über lange Zeit hinweg nährte sich die Kreatur vom unermüdlichen Hass und vom Blut der Kämpfenden und auch von der Lebenskraft, die den Menschen und Feenwesen entzogen wurde. So wuchs der Avatar, wie das inzwischen die gesamte Welt durchziehende Wurzelnetz, von Jahr zu Jahr an Größe und Macht. Sein aktueller Zustand ist abhängig vom bisherigen Handeln der Helden.

Haben sie den Einfluss des Hasses bekämpft, und waren mit mehr als vier Ansätzen bei den Verhandlungen zwischen den verfeindeten Parteien und/oder Lyranide erfolgreich und konnten zumindest einen kurzfristigen Waffenstillstand erzielen, so hat der Avatar zuletzt wenig Nahrung erhalten und seine Kräfte sind geschwächt.



Avatar (geschwächt)

MU 16 KL 12 IN 13 CH 10

FF 13 GE 16 KO 16 KK 18

LeP 60 AsP – KaP – INI 17/+1W6

SK 5 ZK 5 AW 8 GS 6

Biss und Krallen: AT 14 PA 7

TP 1W6+6 RW kurz

RS/BE 4/0

Sonderfertigkeiten: Finte I-II, Wuchtschlag I-II

Talente: Einschüchtern 12, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 14, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Willenskraft 6

Zauber: Harmlose Gestalt 12, Horriphobus 14

Kampfverhalten: siehe Text

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger

Avatar (normal)

MU 18 KL 13 IN 14 CH 12

FF 14 GE 18 KO 20 KK 22

LeP 90 AsP – KaP – INI 20+1W6

SK 6 ZK 6 AW 8 GS 6

Biss und Krallen: AT 16 PA 9 TP 1W6+8 RW kurz

RS/BE 4/0

Sonderfertigkeiten: Finte I-III, Wuchtschlag I-III

Talente: Einschüchtern 14, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 16, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 10, Verbergen 9, Willenskraft 8

Zauber: Harmlose Gestalt 14, Horriphobus 16

Kampfverhalten: siehe Text

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: 68 LeP, 45 LeP, 23 LeP, 5 LeP oder weniger

Avatar (gestärkt)

MU 20 KL 14 IN 15 CH 14

FF 15 GE 20 KO 24 KK 26

LeP 120 AsP – KaP – INI 23+1W6

SK 7 ZK 7 AW 8 GS 6

Biss und Krallen: AT 18 PA 11 TP 1W6+10 RW kurz

RS/BE 4/0

Sonderfertigkeiten: Finte I-III, Hammerschlag, Wuchtschlag I-III

Talente: Einschüchtern 16, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 18, Selbstbeherrschung 16, Sinnesschärfe 13, Verbergen 10, Willenskraft 10

Zauber: Harmlose Gestalt 16, Horriphobus 18

Kampfverhalten: siehe Text

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: 90 LeP, 60 LeP, 30 LeP, 5 LeP oder weniger



Für die finale Konfrontation kannst du auf die Werte des *geschwächten Avatars* zurückgreifen.

Haben die Helden sich neutral verhalten und für keine Seite eindeutig Partei ergriffen und auch sonst keine besonderen Bemühungen ergriffen, dem Hass Einhalt zu gebieten, dann müssen sie sich ihrem Feind mit den Werten des *normalen Avatars* stellen.

Haben die Helden durch ihr Handeln den Hass und die Kämpfe sogar noch angeheizt, dann wurde der Avatar durch ihr Verhalten noch zusätzlich gestärkt. Für einen Kampf gelten die Werte des *gestärkten Avatars*.

Die Helden sollten anhand der Schwerfälligkeit des Avatars einen Eindruck von seiner Stärke und damit auch dem Erfolg oder Misserfolg ihrer Bemühungen errahnen können. Für Helden, deren Stärken eher in anderen Bereichen als den Kampffertigkeiten liegen, sollte erkennbar sein, dass ihr Beitrag zum Erfolg der Verhandlungen sichtbar etwas erreicht und mit dazu beigetragen hat, einen Sieg über den Avatar zu ermöglichen.

Das wahre Aussehen des Avatars entspricht etwa dem einer zwei Schritt großen, gebückt aufrechtgehenden Maulwurfsgrille. Er zeigt sich jedoch nur selten in dieser Gestalt und nutzt seine Kraft, um jedem, der ihn angreift, eine andere Erscheinung vorzugaukeln. Dabei wählt er jeweils das Aussehen einer Person oder eines Wesens, die in dem entsprechenden Gegner starke Furchtgefühle, mitunter auch machtlosen Hass erweckt. Dies kann etwa ein Feind aus vergangenen Tagen oder eine traumatische Gestalt aus der Kindheit sein. Jeder Held glaubt deshalb im Avatar jemand anderen (wieder) zu erkennen.

Mögliche Strategien

Der Avatar versucht zunächst, in den Helden einen blindwütigen Hass aufeinander zu wecken, sodass sie sich gegenseitig bekämpfen. Scheitert er damit, tritt er ihnen in Gestalt einer von ihnen gefürchteten Person im Nahkampf gegenüber, wobei er das schwer begehare, unübersichtliche Gelände geschickt zu seinem Vorteil zu nutzen weiß. Wenn möglich, tritt er seinen Gegnern einzeln gegenüber und versucht sie einen nach dem anderen niederzukämpfen.

Den Helden gegenüber befindet er sich insofern im Nachteil, als dass er die Wurzelknolle nicht verlassen und ihnen auch nicht folgen kann, wenn sie sich tiefer in den Gang zurückziehen und von dort aus mittels Fernkampfaffen oder Magie angreifen.

Attackieren die Helden gezielt das Wurzelwerk, etwa indem sie die von der Decke hängenden Wurzelhaare anzünden, schwächt dies den Avatar zwar nur in geringem Maße, es versetzt ihn aber derart in Zorn, dass er seine vorsichtige Kampfweise aufgibt und die Angreifer direkt und ohne auf seinen eigenen Schutz zu achten attackiert.

Wenn die Helden zu unterliegen drohen...

Das Abenteuer sieht vor, dass es den Helden gelingt, den Avatar zu besiegen und auf diesem Weg die Feenwelt und die Menschen, die dort gefangen sind, vom Einfluss des Hasses zu befreien. Geraten sie durch Würfelpech oder allzu wagemutiges Vorgehen in die Gefahr, in diesem letzten Kampf zu scheitern, gibt es einige Möglichkeiten, die drohende Niederlage doch noch in einen Sieg zu verwandeln.

- Die Helden können sich in die Wurzelgänge zurückziehen, wohin ihnen der Avatar nicht folgen kann, und zu einem späteren Zeitpunkt einen erneuten Versuch starten, ihn zu überwinden. Zu viel Zeit dürfen sie sich in diesem Fall freilich nicht lassen, da der Einfluss des Hasses mit jedem Tag tiefer in ihren Verstand einsickert und sie zu überwältigen droht.
- Der Avatar kann eine Achillesferse besitzen, die die Helden durch einen glücklichen Zufall entdecken.

Beispielsweise wenn er bei dem Versuch, einen bereits fliehenden Helden in den Wurzelgang zu verfolgen, darin stecken bleibt und dann, in seiner Bewegungsfähigkeit stark eingeschränkt, doch noch überwältigt werden kann. Möglich ist auch, dass er von Handlungen und Emotionen der Helden, die dem Wesen des Hasses widersprechen (Liebe, Zuneigung, Selbstlosigkeit, Aufopferungsbereitschaft) abgeschreckt oder geschwächt wird.

- Der Angriff der Helden hat den Avatar so stark geschwächt und abgelenkt, dass sein Einfluss auf den Verstand der übrigen Menschen für kurze Zeit nachlässt. Verbündete der Helden, die an der Oberfläche oder auf halbem Wege zurückgeblieben sind, können die Herrschaft über ihre Gedanken zurückgewinnen und hinzukommen, um den Helden im Kampf beizustehen.

Frei von Hass

Mit dem Ende des Avatars stirbt auch das Netz aus Wurzeladern ab, von dem die gesamte Welt befallen war. Ein rascher Zerfall setzt ein und die Helden tun gut daran, die unterirdische Kammer so schnell wie möglich zu verlassen und an die Oberfläche zurückzukehren. Die Wurzelstreben, die das Tal überspannt haben, vertrocknen und zerfallen zu feinem Staub, der gemächlich vom Himmel rieselt. Wie bei einem Sonnenaufgang nimmt das Licht langsam zu, bis es schließlich taghell ist.

Lyranide spürt jetzt, wo der Hass fort ist, eine große Leere in sich und begreift nun auch, welches Leid sie unter dem Einfluss des Hasses über die Gefangenen und die anderen Feenwesen gebracht hat. Sie bricht zusammen und weint bittere Tränen der Reue. Die übrigen Feenwesen verlieren binnen kurzer Zeit ihre Missbildungen und erwachen zu neuer Schönheit. Ihre Flügel und Chitinpanzer nehmen wieder ihre ursprüngliche, schillernd bunte Färbung an.

Auch die Menschen empfinden nach anfänglicher Verwirrung das Gefühl von Leere und dies umso stärker, je länger sie in der Feenwelt gefangen waren. Nachdem der Hass verschwunden ist, wächst in ihnen aber auch der Wunsch, nach Hause zurückzukehren. Menschen, die erst seit kurzer Zeit in der Feenwelt sind, erholen sich binnen weniger Stunden. Bei denen, die schon lange gefangen sind, dauert es etwas länger. Die Befreiung vom Hass hat zur Folge, dass die Anergaster und Nostrier die ganze Sinnlosigkeit der Kämpfe nun deutlich erkennen können und den Angehörigen des anderen Königreiches fortan versöhnlicher begegnen.

Rückkehr nach Aventurien

Lyranide lässt die Menschen und Goblins nun bereitwillig ziehen und öffnet ihnen das Feentor. Ihr ist bewusst,

dass sie es nicht vermag, die Ereignisse der Vergangenheit ungeschehen zu machen. Als Entschädigung für die Gefangenschaft verjüngt sie alle, die ihre Welt verlassen, und gibt ihnen so die Lebensjahre zurück, die sie im Tal verbringen mussten. Sie hofft, dass dies ihnen zumindest eine Chance auf ein weiteres, besseres Leben gibt. Sie löst auch den Zauber, der Seffel sein Gedächtnis geraubt hat, sodass der Sume seine Erinnerungen zurückgewinnt. Haben die Helden im Kampf gegen den Avatar Verletzungen davongetragen, wird sie diese heilen.

Die Helden können die Befreiten durch die Waldwildnis nach Beilstatt führen. Der Ork Gruzzag macht sich bereits in der ersten Nacht aus dem Staub, die Goblinskrieger bleiben bei Urkununnas Volk an den Kulthöhlen zurück und werden nach einer Prüfung durch die Schamanin in die Sippe aufgenommen. Die befreiten Krieger erweisen sich nach ihren Erfahrungen in der Feenwelt als besonders widerstandsfähig gegen den Einfluss des Hasses und sind daher für die Sippe, die die Grenze des Sperrgebiets bewacht, eine wertvolle Unterstützung. Teilen die Helden ihre Erkenntnisse über den Hass mit Urkununna, gewinnen sie in ihr eine verlässliche Verbündete und Ansprechpartnerin unter den Goblins der Waldwildnis.

Spätestens in Beilstatt trennen sich auch die Wege der Menschen. Die Nostrier überqueren den Ornib, um in ihre Heimat zurückzukehren. Der Abschied der einstigen Feinde verläuft ohne Hader und in ehrlichem Respekt voreinander. Viele verabschieden sich persönlich von den Helden und danken ihnen noch ein letztes Mal.

Rapport

Die Helden haben einen Einblick in die Hintergründe des zentralen Konflikts der Streitenden Königreiche gewonnen.

Zwar wissen sie noch nicht, dass es auch in Aventurien eine Wurzel des Hasses gibt, ahnen aber, dass mehr hinter dem bereits seit Jahrtausenden währenden Konflikt und der unversöhnlichen Feindschaft der beiden Königreiche steckt. Möglicherweise vermuten sie bereits, dass es eine größere Macht im Hintergrund gibt, die Einfluss nimmt und dass der Hass selbst die Menschen antreibt.

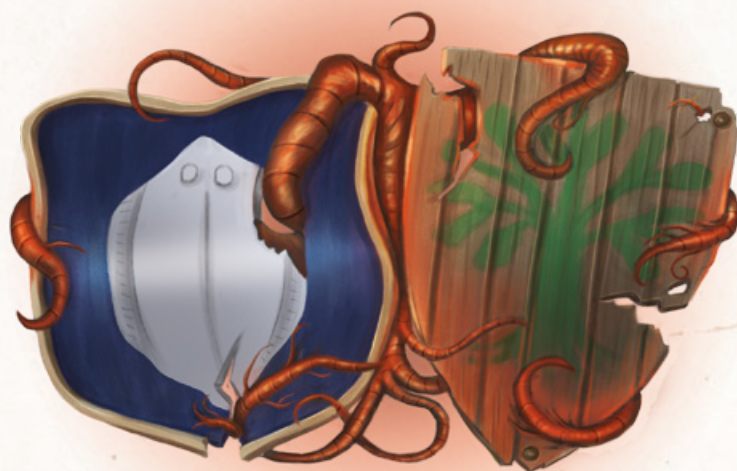
Arbogast der Alte ist sehr dankbar für die Rettung Sefels und die von den Helden gesammelten Informationen. Er befragt sie ausführlich zu ihren Erlebnissen. Ihr Bericht über die Wirkung des Hasses in der Feenwelt bestätigt einige seiner Vermutungen über den Ursprung und das Wesen des Hasses, der die Streitenden Königreiche in seinem Griff hält. Er wird die Erkenntnisse der Helden gründlich durchdenken und ist entschlossen, dieser Spur weiter nachzugehen. Die Erfahrungen der in der Feenwelt gefangenen Menschen können ihm außerdem als Argumente in der Diskussion mit den Sumen dienen, die Yehodans Denkrichtung folgen.

Roniane Krennelvind kann es kaum glauben, wenn die Helden nicht nur die Mitglieder des vermissten Spähtrupps, sondern auch ihre seit Jahrhunderten totgeglaubte Vorfahrin Helarike nach Ingfallspeugen bringen. Sie verspricht, den Bericht der Helden an die Akademie in der Hauptstadt und sogar an Königin Yolande II. weiterzuleiten.

Haben die Helden oder – falls diese im Auftrag Arbogasts unterwegs waren – der befreite nostrische Spähtrupp die Bestätigung, dass sich kein geheimes Heer der Andergaster in der Waldwildnis verbirgt, so haben sie auch zur Erhaltung des Frieden in den Streitenden Königreichen beigetragen. Die Nachricht sorgt bei der Nostrischen Wehr für Entspannung. Da die Andergaster sich an die Waffenruhe zu halten scheinen, ist auch die nostrische Seite gewillt, den Frieden zu bewahren.

Lohn der Mühlen

Berichten die Helden ihrem Auftraggeber, erhalten sie den vereinbarten Lohn und haben in Arbogast oder Roniane einen verlässlichen Verbündeten in den Streitenden Königreichen gewonnen, der unter Verbindungen notiert werden kann. Darüber hinaus erhalten sie pauschal 20 Abenteuerpunkte. Haben sie sich bei der Reise durch die Waldwildnis, bei den Verhandlungen in der Feenwelt oder im Kampf besonders hervorgetan, kannst du bis zu 5 zusätzliche Punkte pro Held vergeben.



ANHANG



Zeittafel

- ◆ **in ferner Vergangenheit:** Die Zwillingsschwestern *Lyranide* und *Loranide* herrschen einträchtig über eine friedliche Welt. Getrieben von Neugier erschaffen sie ein dauerhaft geöffnetes Tor, das ihre Globule mit *Dere* verbindet.
- ◆ **um 700 v. BF (154 d. U.™):** Im Grenzgebiet zwischen *Andergast* und *Nostria* wütet der Schwarze Krieg, die erste wirklich blutige Auseinandersetzung zwischen den beiden Reichen. Durch das geöffnete Portal gelangt ein Spross der Wurzel des Hasses in die Feenwelt und beginnt schleichend die Feen *Lyranide* und *Loranide* und mit ihnen ihre gesamte Welt zu korrumpieren.
- ◆ **um 400 v. BF (454 d. U.):** Die beiden Feen scheitern bei ihrem Versuch, den Hass zu kontrollieren und erliegen seinem Einfluss. Sie lassen ihre Bies-tinger-Krieger in immer neuen, erbitterten Wettkämpfen gegeneinander antreten.
- ◆ **um 100 v. BF (754 d. U.):** Der Streit darüber, wem die alleinige Herrschaft über die Globule zustehen sollte, gipfelt in einem Machtkampf. Aus dem zuvor noch spielerischen Wettstreit der Schwestern wird nun blutiger Ernst. Als die Kämpfer *Lyranides* zu unterliegen drohen, überkommt sie blinder Zorn. Sie erschlägt ihre Schwester und schneidet ihr das Herz heraus. *Lyranide* lässt die verbliebenen Bies-tinger-Krieger weiterhin gegeneinander antreten, deren Zahl wird jedoch stetig kleiner und der Ablauf der Kämpfe erweist sich als vorhersehbar und wenig abwechslungsreich.
- ◆ **4 v. BF™™ (850 d. U.):** Nach der Schlacht am Hügel von *Half* geraten die ersten Menschen in die Feenwelt. *Lyranide* lockt zuerst die Hauptfrau *Helarike Krennelvind* (Seite 37) und ein Dutzend ihrer Leute und später die sie verfolgenden *Andergaster* unter *Freiherr Alfward von Rosswall* (Seite 33) durch das Tor. Die verfeindeten Parteien errichten ihre Burgen und beginnen, vom Einfluss des Hasses aufgehetzt und von der Fee gelenkt, einen ewigen Krieg gegeneinander.
- ◆ **133 BF (987 d. U.):** Während des Siebten Krieges zwischen *Andergast* und *Nostria* kommt es zu Kämpfen in der *Waldwildnis* und weitere Menschen gelangen in das Tal.
- ◆ **227 BF (1081 d. U.):** Der *Rondrageweihete Odoran von Honingen* (Seite 41) wird von *Lyranide* durch das Portal gelockt.
- ◆ **ab 430 BF (1284 d. U.):** Einzelne *Goblinjäger* (Seite 22), die sich unvorsichtigerweise bis in das böse Streifgebiet vorwagen, geraten in die Feenwelt.
- ◆ **um 600 BF (1454 d. U.):** Weitere *Nostrier* und *Andergaster*, darunter der Ritter *Gisbrand von Gerstenbrock* (Seite 34) und die Hexe *Misalinke* (Seite 38), kommen hinzu.
- ◆ **717 BF (1571 d. U.):** *Brinsold von Andergast* (Seite 35), der während des Kriegs des Stolzes mit einem Stoßtrupp in der *Waldwildnis* unterwegs ist, wird von *Lyranide* in ihre Welt gelockt.
- ◆ **735 BF (1589 d. U.):** Kurz nach Ende des über zwanzig Jahre lang andauernden Kriegs des Stolzes erreicht *Jasper Darbenstek* (Seite 37) das Tal.
- ◆ **782 BF (1636 d. U.):** Der ausgestoßene *Orkkrieger Gruzzag* (Seite 40) gelangt beim Durchqueren der *Waldwildnis* zum See auf der *Lichtung* und folgt *Lyranide* in ihre Welt.
- ◆ **1001 BF (1855 d. U.):** Auf der Flucht vor seinen Häschern reist der *Al'Anfaner Beltoro Paligan* (Seite 43) in die *Waldwildnis* und gelangt in die Feenwelt.
- ◆ **vor einem Jahr:** Der *Sume Seffel* (Seite 35) trifft ein.
- ◆ **vor einigen Wochen:** *Valposius*, *Rowintje*, *Yeteran* und *Kasparlion*, die Mitglieder des *nostrischen Spähtrupps* (Seite 39), werden von *Lyranide* durch das Portal gelockt. Mit *Seffels* Hilfe gelingt es *Kasparlion*, die Feenwelt wieder zu verlassen.

◆ Werden die in der Feenwelt gefangenen *Nostrier* und *Andergaster* nach ihrem Geburtsdatum oder dem Zeitpunkt bestimmter Ereignisse gefragt, so geben sie diese in der in ihrer Heimat üblichen Zeitrechnung an. Diese basiert auf dem Zeitpunkt ihrer Lossagung vom *Bosparanischen Reich*. Das Jahr 854 v. BF; ist das Jahr 0 der Unabhängigkeit (zur Umrechnung von Daten: Jahr nach *Bosparans Fall* + 854 = Jahr der Unabhängigkeit).

™™ Vom Zeitpunkt des Eintreffens der ersten Menschen im Jahr 4 v. BF bis zur Ankunft der Helden sind in der Feenwelt etwa 35 Jahre vergangen (ein Tag in der Globule entspricht ungefähr einem Monat auf *Dere*).



Der Einfluss des Hasses

Solange der Avatar des Hasses existiert, sind alle Lebewesen in der Feenwelt einer kontinuierlichen Beeinflussung durch den Hass ausgesetzt. Es handelt sich um einen schleichenden Prozess. Je länger man in der Globule verbleibt und dem Einfluss ausgeliefert ist, desto stärker nimmt einen der Hass gefangen, bis er schließlich alle anderen Wünsche und Ziele überdeckt. Dies führt zu einer zunehmenden Abstumpfung und Verrohung. Die meisten menschlichen Grundbedürfnisse, sofern sie nicht in der Feenwelt ohnehin keine Rolle spielen (Schlaf, Nahrung), werden vom unstillbaren Hass unterdrückt und verlieren stark an Bedeutung. Für viele der Gefangenen sind Bedürfnisse nach Gemeinschaft, Zärtlichkeit und Frömmigkeit nur noch ferne Erinnerungen. Der Hass tötet jede Freude ab, in der Feenwelt gibt es kein fröhliches Lachen mehr und Menschen, die schon sehr lange dort sind, reagieren tatsächlich auch regelrecht irritiert darauf, wenn sie Helden frei von Gehässigkeit lachen hören. Auch gängige Bräuche aventurischer Kriegszüge wie das gemeinsame am Lagerfeuer Sitzen oder die nostalgische Erinnerung an vergangene Ereignisse und das Andenken an gefallene Kameraden sucht man unter den Kämpfern in der Feenwelt vergeblich. Stattdessen zeigt sich ein völliges Fehlen von Einfühlungsvermögen und Mitleid. Die Frauen und Männer verspüren keine Angst mehr vor Kampf und Schmerz, und viele zeigen einen Hang zu unnötiger Grausamkeit, der etwa in der fantasievollen Bearbeitung von Waffen zu Tage tritt, die mit zusätzlichen Dornen oder Zacken versehen werden, damit sie besonders tiefe, schmerzhaft Wunden reißen. Beide Seiten sind so verblendet vom Hass, dass sie nicht darüber nachdenken, wie sie ihr Schicksal wenden können, sondern nur noch darüber, wie sie die nächste Schlacht für sich entscheiden.

Erinnerungen

Die meisten Andergaster und Nostrier, die in die Feenwelt gelangt sind, haben bereits zuvor negative Erfahrungen mit der jeweils anderen Seite gemacht und verbinden düstere Erinnerungen mit dem Feind. Durch das Wirken des Avatars werden diese Erinnerungen verstärkt und immer wieder neu ins Bewusstsein gerufen. Der Effekt ist aber noch weitreichender und führt ebenfalls dazu, dass sich auch bei Menschen, die nicht aus den Streitenden Königreichen stammen, neue, falsche Erinnerungen einnisten, die eine starke Motivation schaffen, den Feind bis aufs Blut zu hassen oder einen (scheinbaren) Anreiz für Rache an einer bestimmten Person in den feindlichen Reihen geben. Etwa: „*Ich muss diesen nostrischen Bogenschützen töten! Er hat meine Schwester ermordet!*“
Werden die Opfer des Effekts gezielt und mit guten Argumenten auf eventuelle Widersprüchlichkeiten hingewiesen („*Aber du hast doch überhaupt keine Schwester.*“), lassen sie sich zwar überzeugen, suchen die Ursache für die falschen Erinnerungen aber meist an der falschen Stelle. Sie schließen magisches Wirken zwar nicht aus, neigen aber zu wilden Verschwörungstheorien („*Dahinter steckt bestimmt der Magier der Andergaster/die Hexe der Nostrier!*“).

Beispiele für falsche Erinnerungen:

- Ein enger Familienangehöriger/eine Jugendliebe des Helden wurde von einem der Kämpfer auf der Gegenseite brutal ermordet.
- Die Existenzgrundlage der Familie des Helden (Bauernhof, Werkstatt ...) wurde auf direkten Befehl des Anführers der Gegenseite niedergebrannt, die Felder verwüstet und die Nutztiere erschlagen.
- Während einer mehrmonatigen Gefangenschaft in der Hand des Feindes wurde der Held grundlos gefoltert und gequält.
- Der Held hat seinen guten Ruf verloren und wurde zu Unrecht wegen eines Verbrechens bestraft, das in Wahrheit ein Kämpfer der Gegenseite begangen und ihm heimtückisch untergeschoben hat.
- Der Held war selbst Zeuge brutaler Gräueltaten (beispielsweise der Ermordung von Kindern), die von eben jenen Kämpfern begangen wurden, denen er jetzt auf dem Schlachtfeld gegenübersteht.

Die Wurzel des Hasses in Regeln

Regelseitig funktioniert die Wurzel des Hasses wie eine Krankheit, die den Zustand *Animosität* auslöst. Unbehandelt können die Auswirkungen selbst einen freundlichen oder vernünftigen Menschen dazu bringen, jemanden aus dem verfeindeten Königreich bis aufs Blut zu hassen. Dieser Hass nimmt jedoch durchaus unterschiedliche Formen an. Einige Betroffene agieren eher planend, andere hingegen sehr direkt. Stadtbewohner und Geweihte sind seltener von der *Animosität* betroffen. Deutlich stärker spüren die Auswirkungen Bewohner der Grenzregionen, Magiebegabte und Menschen in der Nähe der beiden Tierkönige oder des Tals, in dem das Wesen schläft,

Animosität

Stufe	Auswirkung
Stufe I	Der Held bekommt die Schlechte Eigenschaft Feindseligkeit gegenüber Andergastern/Nostriern. Diese bewirkt, dass das Opfer der Abneigung beleidigt, gegängelt oder sogar angegriffen wird. Die Probe auf Willenskraft, um Feindseligkeit zu unterdrücken, ist um 1 erschwert.
Stufe II	Die Probe auf Willenskraft, um Feindseligkeit zu unterdrücken, ist um 2 erschwert.
Stufe III	Die Probe auf Willenskraft, um Feindseligkeit zu unterdrücken, ist um 3 erschwert.
Stufe IV	Der Held bekommt den Vorteil Hass auf Andergaster oder Nostrier. Die Probe auf Willenskraft, um Feindseligkeit zu unterdrücken, misslingt automatisch.

das für den Hass verantwortlich ist. Magisch oder mittels Liturgie erkannt werden kann die Beeinflussung durch die Wurzel des Hasses allerdings nicht. Dafür ist sie über die Jahrhunderte wie auch die Tierkönige zu sehr Teil des Landes geworden. Über die Häufigkeit, wann jemand eine Stufe des Zustands erhält, entscheidet der Spielleiter. Helden auf der Durchreise erleiden nur selten einmal eine Stufe. Viel eher trifft es die Nostrier und Andergaster, die schon ihr ganzes Leben hier verbringen, und bei denen sich der Hass stets gegen Bewohner des Nachbarreiches richtet. Erst im Laufe vieler Jahre steigt der Hass weiter an, und nur selten erlangt man schon nach kurzem Aufenthalt in den Streitenden Königreichen eine Zustandsstufe *Animosität*. In der Feenwelt vollzieht sich der Anstieg aber deutlich schneller.

Erleidet ein Auswärtiger dennoch den Zustand *Animosität*, so richtet sich sein Hass nach dem jeweiligen Tierkönig, der den Einfluss ausübt. In der Regel wird er also die Bewohner des Landes hassen, in dem er sich zu diesem Zeitpunkt nicht aufhält.

Animosität baut sich nicht von alleine ab, normalerweise steigt sie beim Betroffenen ständig an. Lediglich durch den aktiven Einsatz von Zauberei, Liturgien oder dem Talent *Heilkunde Seele* kann die *Animosität* abgebaut werden. Auch wer sich mindestens vier Wochen außerhalb Nostrias und Andergasts aufhält, verliert am Ende

dieser Zeitspanne und nach jedem weiteren Monat eine Stufe *Animosität*. Das bedeutet jedoch nicht zwingend, dass man den Erzfeind plötzlich nicht mehr verachtet, man ist aber zumindest frei in dieser Entscheidung. Über eine Probe auf *Heilkunde Seele* kann eine Stufe *Animosität* abgebaut werden. Jede Woche ist eine solche Probe erlaubt (in der Feenwelt sogar jeden Tag, allerdings nur für Helden und nicht gegen Bewohner der Feenwelt, die schon lange hier sind). Wer jedoch einmal Stufe IV erreicht hat, gegen dessen *Animosität* hilft nur noch mächtige Magie oder Götterwirken.

Vorteil: Hass auf Andergaster/Nostrier

Wer seinen Hass schürt, kann große Kraft daraus schöpfen. Besonders Nostrier und Andergaster sind dafür bekannt, im Kampf gegen ihre Nachbarn mit großer Härte vorzugehen.

Regel: Aufgrund des extremen Hasses gegenüber der Kultur des Nachbarkönigreiches erzielen Nahkampfangriffe des Hassenden +1 TP gegen Angehörige des anderen Landes. Voraussetzung ist jedoch, dass sich der Hassende darüber bewusst ist, dass er einen Nostrier bzw. Andergaster vor sich hat.

Voraussetzungen: *Animosität* Stufe IV

AP-Wert: 5 AP

Feenfähigkeiten

Regeltechnisches zu Lyranides Globule

- ☛ In Lyranides Globule erleiden alle Lebewesen, die nicht in einer Feenwelt geboren wurden, einen Malus von -2 auf SK gegen magische Handlungen von Feenwesen.
- ☛ Magie ist in der Feenwelt nicht modifiziert, mit folgender Ausnahme: Zauber mit dem Merkmal Illusion sind zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren um 1 Punkt erleichtert zu wirken.
- ☛ Während der Regenerationsphase erhalten Zauberer zusätzlich 2 AsP zurück.
- ☛ In Lyranides Globule sind Liturgien und Zeremonien zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren um 2 erschwert.
- ☛ Geweihte regenerieren pro Regenerationsphase 2 KaP weniger (bis zu einem Minimum von 0 KaP).

Vom Wesen der Feen

Feen stammen aus magischen Globulwelten zwischen den Sphären. Dere besuchen diese Wesen meist durch Feentore und nehmen dort Gestalt an, selbst wenn sie in ihrer Heimatwelt keinen Körper haben sollten. Aus ihrer magischen Natur und Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

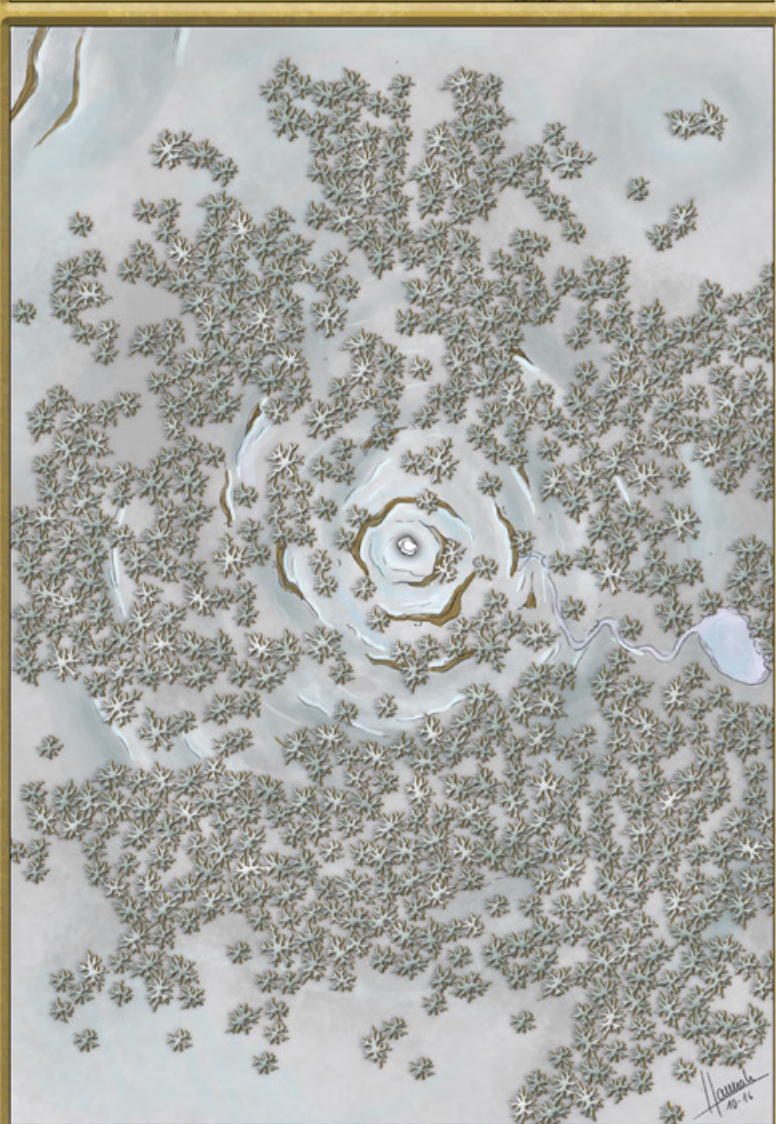
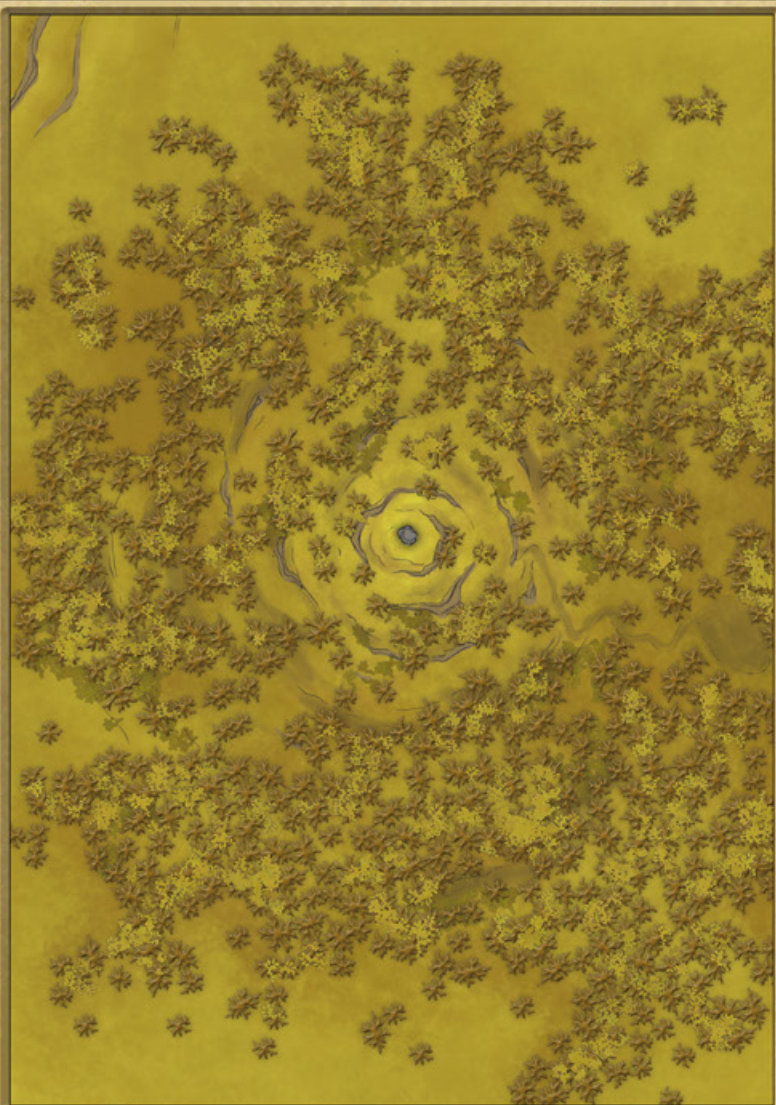
- ☛ Feen können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Feen Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).

- ☛ Feen sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- ☛ Werden Feen getötet, bleibt eine Leiche oder Feenstaub zurück. In manchen Fällen mag jedoch die Seele der Fee zurück in ihre Globule wandern, um dort wieder aufzuerstehen. Zudem kann es beim Tod einer Fee zu ungewöhnlichen und bisweilen gefährlichen magischen Phänomenen kommen, da ihr Körper und Geist stark von Magie durchdrungen sind.
- ☛ Angriffe mit profanen, geweihten und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- ☛ Angriffe durch Zauber und Liturgien wirken manchmal stärker und manchmal schwächer als üblich (je nach Meisterentscheid).
- ☛ Feen sind immun gegen Zauber mit dem Merkmal Illusion, da sie stets auch die magische Natur der Dinge erkennen. Das bedeutet, dass sie jede magische Illusion durchschauen.
- ☛ Feen sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☛ Feen können üblicherweise aus Liturgien Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- ☛ Feen regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich. In ihren Feenwelten regenerieren sie jedoch deutlich schneller (etwa 5W6 LeP und 5W6 AsP pro Regenerationsphase).



DAS FEENTAL

- 01 Feentor
- 02 Turm der Fee
- 03 Feldlager der Anergaster
- 04 Feldlager der Nostrier
- 05 Lager der Goblins
- 06 Höhlen von Gruzzag
- 07 Hütte von Odoran
- 08 Haus von Beltoro Paligan
- 09 Schlachtfeld



AVENTURIEN

Ewiger Hass

von David Schmidt

„Der Wald“ – so nennen Nostrier und Andergaster die Waldwildnis, die dichten und kaum erforschten Wälder im Grenzgebiet der Streitenden Königreiche. Die Region wird auf vielen Landkarten lediglich als großer, bewaldeter Fleck dargestellt. Eine Gegend, die als menschenfeindlich und gefährlich gilt. Selbst Holzfäller und Fallensteller betreten sie nur mit großer Vorsicht und nur in den Randgebieten, um nicht streitlustigen Goblins, Waldschraten oder schlimmeren Kreaturen zum Opfer zu fallen.

Manches Geheimnis ruht seit Jahrtausenden unbemerkt im Schatten des Waldes, doch nur die Wagemutigsten und Verzweifeltsten dringen freiwillig in die Tiefen der Wildnis vor.

Auf der Suche nach einigen Vermissten finden die Helden weit mehr als nur das, was sie gesucht haben, und müssen all ihr Können aufbieten, damit sie nicht selbst zu jenen werden, deren Spur sich in der Waldwildnis verliert.

Die Helden können in diesem Abenteuer tiefe Einblicke in Gegenwart und Vergangenheit des Landes gewinnen. Sie werden verborgenen Wahrheiten über den unversöhnlichen Hass zwischen Nostriern und Andergastern so dicht auf die Spur kommen, wie wenige andere Aventurier zuvor, und eine Ahnung davon bekommen, welche Kräfte im Verborgenen einen Einfluss auf die Streitenden Königreiche ausüben.



Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Helden

Genre: Düsteres Wildnisabenteuer
Voraussetzungen: Wehrhaftigkeit, Wildniserfahrung, Verhandlungsgeschick
Ort: Das Nostrisch-Andergastische Grenzgebiet am Ornib, Beilstatt, die Waldwildnis, eine Feenglobule
Zeit: ab 1040 BF
Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel
Erfahrung der Helden: erfahren bis meisterlich

Wichtige Fertigkeiten:

Kampf ◆◆◆◆
 Naturtalente ◆◆◆◆
 Gesellschaftstalente ◆◆◆◆
Lebendige Geschichte ◆◆◆◆

Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25316PDF