



DAS GROßE DOPPERSTURM- REPPEN

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Herstellung: Dieter Lidl
Satz: Fotosatz Völkl, Germering

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1989 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder
Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf
photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher
Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 1989



Das große Donnersturm-Rennen

von
Hadamar und Barbara Wieser

Herzlichen Dank an die Testfahrer
Sandra Stöcker, Ralf Hlawatsch, Steffen Schaub
und Jens-Peter Gröne

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 10-15
für den Meister und 4-6 Helden
ab 14 Jahren



Inhalt

Vorgeschichte	5	Etappe 3: Joborn-Andergast.....	33
Für den Meister	5	Etappe 4: Andergast-Orkschädelsteppe	34
Fahrzeuge	7	Begegnungen in der Wildnis.....	34
Stellmacherei.....	7	Orkschädelsteppe	36
Unfälle.....	8	Die Klausen der Einsiedlerin	36
Die Ankunft	9	Etappe 5: Orkschädelsteppe-Lowangen.....	37
Die Favoriten	10	Thaschberge	37
Prinz Brin	10	Über der Messergras-Steppe	37
Charos Maramek	10	Im Wald	38
Ariana von Sylvan.....	12	Etappe 6: Lowangen-Donnerbach.....	39
Rastar Ogerschreck	12	Durch das Nebelmoor	39
Syratus.....	12	Begegnungen im Sumpf.....	40
Das Mittelfeld	14	Donnerbach	40
Gerborod der Graue	14	Im Donnerbach Tempel	41
Ogara die Klinge	14	Etappe 7: Donnerbach-Trallop.....	41
Zargo, Baron von Rathmon.....	15	Die Zollstation	41
Jassafer Yhlal Al Ghosmherwed.....	15	Begegnungen im Mittelreich.....	43
Sirion Grim der Wilde	16	Nebel Tempel des Phex	45
Die Verlierer	16	Etappe 8: Trallop-Espen	46
Gerüchte und Informationen.....	19	Etappe 9: Espen-Wehrheim	47
Vorbereitungen	20	Etappe 10: Wehrheim--Gareth.....	47
Der Empfang	20	Stellmacherei Ferrara	48
Die Nacht vor dem Start	21	Der Tempel des Lichtes	48
1. Praios: Der Start.....	23	Etappe 11: Gareth-Angbar	49
Der Start.....	26	Der Ingerimm-Tempel zu Angbar	50
Die Brücke	26	Etappe 12: Angbar-Winhall	50
Alltagsprobleme	27	Das Finale	53
Etappe 1: Winhall-Thuran-See	27	Das Ziel: Siegerehrung	53
Begegnungen an der Front	27	Abenteuerpunkte	54
Die Schlacht am Thuran-See	29	Das Wetter	55
Begegnungen auf dem Thuran-See	30	Zufallsereignisse	55
Die Insel der Efferd-Geweihten	31		
Etappe 2: Thuran-See-Joborn	32	Pläne des Schicksals	

Vorgeschichte

Alle 25 Jahre wird in Aventurien zu Ehren der Rondra ein großes Wagenrennen veranstaltet. Dabei müssen die Bewerber mit ihren Streitwagen, manchmal auch mit Geleitschutz, eine Strecke zurücklegen und eventuell mehrere Aufgaben erledigen.

Nach der Sage geht das Rennen auf den Helden Leomar zurück, der vor über 1800 Jahren lebte. Er war einer der größten Krieger Aventuriens, einer der wenigen, der das legendäre Schwert ›Siebenstreich‹ führen konnte. Vor allem aber war er der beste Streitwagenfahrer des Kontinents. Auf dem Höhepunkt seiner Karriere trat er ein Rennen mit den respektvollen, aber stolzen Worten an: »Nur Rondra selbst kann mich noch schlagen!« Zu aller Überraschung geschah genau das: Die Kriegsgöttin erschien und nahet an dem Rennen mit ihrem himmlischen Streitwagen teil, den wohl schon jeder einreal über den Himmel donnern gehört hat. Natürlich gewann die Göttin überlegen, doch schenkte sie dem nur ihr unterlegenen Leomar als Siegespreis ihr göttliches Gefährt, den ›Donnersturm‹, mit der Auflage, dass der Inhaber nach jeweils 25 Jahren ein neues Rennen veranstalten solle und den ›Donnersturm‹ an den Sieger - unter den gleichen Umständen - weitergeben solle.

Der Wagen, ein magischer Schatz aus Göttergold und himmlischen Juwelen, macht seinen Fahrer unbesiegbar, doch darf er nur auf ausdrücklichen

Wunsch der Rondra im Kampf eingesetzt werden und auch sonst nur für rituelle Ausfahrten zu ihren Ehren. Diese Auflagen wurden von allen bisherigen Inhabern befolgt, und trotz mehrerer Versuche ist es auch nie gelungen, den Wagen zu rauben oder zu stehlen. Die einzige Möglichkeit, Inhaber des ›Donnersturmes‹ zu werden, ist also, beim Donnersturmrennen zu gewinnen, und für viele Krieger und Helden ist es erklärter Wunsch, die in ihrem Leben vermutlich einmalige Gelegenheit zu nützen, daran teilzunehmen. Angesichts dieser Umstände ist es aber auch klar, dass an diesem Rennen nicht jeder Beliebige teilnehmen kann und darf. Man muss wirklich ein großer Held sein, um ein Rennen auch nur zu überleben, das nicht ohne Grund mit Streitwagen und zu Ehren einer Kriegsgöttheit gefahren wird. Um den ›Donnersturm‹ aber zu gewinnen, muss man wirklich der beste Streitwagenfahrer Aventuriens sein!

Die Nachricht, dass Raidri Conchobair, der derzeitige Inhaber des ›Donnersturmes‹, nach Ablauf der überlieferten Zeit im beginnenden Jahr 13 nach Hal ein neues Rennen veranstalten wird, hat sich wie ein Lauffeuer am ganzen Kontinent verbreitet. Hunderte Schaulustige und über ein Dutzend wagemutiger Bewerber, darunter auch unsere Helden, sind nach Winhall unterwegs, als dessen neuer Graf der ›Schwertkönig‹ Raidri erst vor kurzem berufen wurde.

Für den Meister

Das erste Donnersturmrennen fand 1837 vor Hal statt, im gleichen Jahr, als der erste der Friedenskaiser das 20. Lebensjahr erreichte und der Regentenrat ihm den Thron endgültig überließ. Es steht dem Meister frei, die ganze Sage und auch dieses Omen als reinen Mythos, als tatsächliches Ereignis, oder eine komplizierte Vermischung; beider zu interpretieren. Raidris Donnersturmrennen ist ein Rennen über eine Strecke von zwölf Etappen mit einer Gesamtlänge von etwa 3600 Kilometern (Luftlinie); die tatsächlich zurückzulegende Strecke kann bis zum Eineinhalbfachen gehen. Das Rennen ist für die Dauer von Praios- und Rondra-Monat geplant. Die Teilnehmer müssen also eine durchschnittliche Tagesstrecke von ungefähr 60 Kilometern zurücklegen, eine, wie wir gleich sehen werden, enorme Leistung, die selbst in einer Fantasy-Welt wie Aventurien nur von den allergrößten Streitwagenfahrern erwartet

werden kann. Die Probleme der Teilnehmer entstehen erstens durch die Art der Streckenwahl und zweitens durch die Konkurrenz zu den anderen Teilnehmern. Die Fahrer müssen in jeder Etappe eine Zielperson finden, die ihnen die nächste Zielperson nennt; in einer so gefährlichen Welt wie Aventurien an sich schon nicht so einfach. Darüber hinaus führt die Route die Helden gleich zu Anfang mitten in den Krieg zwischen Nostria und Andergast, einen gerne belächelten Kleinkrieg, der aber doch, aus direkter Nähe betrachtet, seine Tücken hat. In drei weiteren Etappen ist die Wildnis Nordaventuriens mit einigen ihrer typischen Gefahren zu überwinden. Der letzte Teil schließlich führt durch das Mittelreich und ist dadurch deutlich weniger gefährlich.

Gäbe es da nicht ein zweites Problem: die Aktivitäten der Konkurrenz. Die Gefährlichkeit von 17 Streitwagen, die versuchen, einander abzudrängen,

und sich dabei mir allen kriegerisch erlaubten Mitteln attackieren, ist bereits beträchtlich. Aber wenn zudem einer der Teilnehmer auch noch alle denkbaren unerlaubten Tricks, wie Anschläge: mit Dolch, Gift und Feuer, Fallen, Irreführung und Sabotage, einsetzt, dann muss man schon der Held des Abenteuers sein, um all das überstehen zu können!

Es ist wichtig, dass Sie als Meister und nach einiger Zeit auch die Spieler sich darüber im Klaren sind, dass ein einzelnes Streitwagenteam der geforderten Erfahrung bereits ein enormer Machtfaktor ist und dass über ein Dutzend solcher Teams mehr als ein Volksereignis darstellen und durchaus das Machtgefüge eines kleinen Landes erheblich verändern können.

So extrem das bereits in diesem Abenteuer sein mag: es kann noch schlimmer werden, wenn ihre Helden den ›Donnersturm‹ gewinnen und damit alle ihre zukünftigen Abenteuer erleben sollten. Wir haben daher einige Ansätze vorbereitet, damit Ihre Spieler das Abenteuer trotz derartiger Bedenken erleben können:

Ruhestand: Wenn ihre Spieler bereit sind, dieses Abenteuer als das letzte im Leben eines Helden zu spielen bzw. den ›Donnersturm‹ als reine Trophäe nie mehr einzusetzen...

Freundschaftsdienst: Wenn die Helden lediglich als Bedeckung einer Meisterperson mitfahren, die folglich den ›Donnersturm‹ gewinnt. Dies sollte ein passender Held (Krieger, Streuner oder Geweihter) auf

etwa der 13. Stufe sein. Der Meister kann dazu einen der im folgenden Text erwähnten Fahrer verwenden und eine kurze Verbindung zu einem der Helden schaffen. Prinz Brin wäre hierfür bestens geeignet. Die plausible Erklärung dafür, dass dieser Fahrer die Helden benötigt, kann die überraschende Zulassung solcher Begleitmannschaften sein - ursprünglich sollten nur einzelne Wagen fahren.

Oder - noch besser - ein Sabotageakt von Charos, der die ganze ursprüngliche Mannschaft des Fahrers ausschaltet.

Ein weiteres Problem kann dadurch entstehen, dass Ihre Helden keinen Streitwagen besitzen und/oder nicht das Talent, ihn zu steuern. Unser Vorschlag:

Da die Rolle des Wagenlenkers ohnehin sehr passiv ist, während seinen Begleitern unterschiedlichste Aktionen offen stehen, bietet sich auch hierfür eine Meisterperson an: Dies kann wiederum einer der Favoriten sein, aber auch ein ansonsten eher unbedeutender Mann, den die Helden als Gefolgsmann anwerben -- für einen erfahrenen Krieger oder gar einen Adligen durchaus angemessen.

Für den gegenteiligen Fall, dass Ihre Gruppe zu groß ist (mehr als vier Personen in einem Team sind unfair und unrealistisch) oder dass gar mehrere kompetente Fahrer zur Verfügung stehen, sei gesagt, dass selbstverständlich auch zwei oder mehr Gespanne Ihrer 1-leiden teilnehmen können: wer davon letztlich gewinnt, bleibt Meister, Spielern und Regeln überlassen.

Fahrzeuge

Stellmacherei

Das Wagner-Handwerk, auch Stellmacherei genannt, gehört zu den angesehenen Gildengewerben, aber auch zu den selteneren. Alles in allem gibt es in Aventurien nicht mehr als 1000 Wagner und nur etwa 30 größere Werkstätten; man wird daher nur in einer größeren Stadt mit etwa 1000 Einwohnern und zumindest einem Grafensitz eine solche Stellmacherei finden.

Die größte Werkstatt Aventuriens ist zweifellos die Stellmacherei der Familie Ferrara in Gareth, die vor allem schnelle Luxuskarossen und Streit- und Rennwagen herstellt. Die erfolgreichsten Rennwagen im Hippodrom von Gareth stammen aus diesem Stall, und fast jedes gekrönte Haupt Aventuriens ist stolz darauf, eine Staatskarosse von Ferrara zu besitzen. Ferraras jüngste Neuerung im Wagenbau ist die Erfindung der federnden Aufhängung für Wagenkästen, die Langstreckenfahrten beträchtlich bequemer macht. Ebenso berühmt sind die Königlichen Karoserien von Kuslik, die seit fast 2000 Jahren Prunkfahrzeuge bauen. Die Gold- und Silberbeschläge einer voll ausgestatteten Kusliker Königsquadriga sind der Inbegriff eines Statussymbols. Seit dem ersten Gildenmeister Radbert Roll haben die Luxus-kutschen aus Kuslik einen festen Spitznamen: »Rolls Ross«. In Havena arbeitet neben einer normalen Wagnerei Meister Leonardo Mechanicus, der sich auf außergewöhnliche Einzelstücke, spezialisiert. Ob es sich um Sechssachser, Fahrzeuge mit eingebautem Katapult oder von Elefanten gezogene Wagen handelt Leonardo ist der richtige Mann.

Weitere wichtige Wagenbauer sind die Kaiserlichen Wagenwerke in Wehrheim, die die Armee des Mittelreiches ausstatten, die Stellmacherei des Rondra-Tempels in Perricum, die nur Streitwagen baut, die Wagnerei Zarge in Trallop, die die 100 Wagen des Händlers Trallop Gorge instand hält, die Sattlerei der Beilunker Reiter, die nebenbei auch schnelle Wagen baut. die Wagnerei Stoorrebrandt in Festum, deren Besitzer mit Bau und Einsatz der Stoorrebrandter, schwerer vierspänniger Planwagen, ein Vermögen gemacht hat, die Fürstliche Stellmacherei in Zorgan, die vor allem durch ihre Sänften und die von Straußen gezogenen »Aranier« bekannt ist, und die Stellmacherei in Al'Anfa, die fast ausschließlich von Sklaven getragene Sänften herstellt. Natürlich verfügen auch Nostria und Andergast über Wagnereien, die vor allem Kriegsgerät herstellen, das aber kaum dem Standard des Mittelreiches entspricht.

<i>Bauart eines Fahrzeuges:</i>			
<i>Bauart</i>	<i>RS</i>	<i>Bauart</i>	<i>RS</i>
Gerüst	0	Holz mit Metallkanten	4
Tuchbespannung	1	Metallbeschlagen/ Blech	5
Leichtholz	2	Panzerwagen	6
Normales Holz	3		

Strategische Bewegung:

Die durchschnittliche Tagesleistung eines Fahrzeuges (TL) hängt vor allem von der Qualität des Wagens (Marsch-GS), dem TAW Wert des Fahrers und dem Zustand des ganzen Gespannes ab.

$TL = \text{Marsch-GS} + (\text{TAW} \times 3) \% - \text{Beschädigung} (\%) - \text{LE Verlust}$

Die tatsächliche strategische Bewegung beruht natürlich vor allem auf den benutzten Verkehrswegen.

Hauptstraße	120%	Offenes Gelände	75%
Nebenstraße	100%	Wald	-
Alte Straße	80%	Hügel	50%
Bergstraße	60%	Gebirge	10%
Paßstraße	30%	Sumpf	-
		Rennbahn	125%

(Nachtfahrt 50% weniger z. B. Alte Straße 30%)

Der Kampf vorn Fahrzeug:

Generell können die Regeln für den Kampf zu Pferd übernommen werden, nur dass an die Stelle des TAW »Reiten« der TAW »Fahrzeuglenken« tritt und bei Misslingen statt eines Sturzes ein Unfall (siehe dazu auch unten) eintritt.

Fahrzeuglenken:

Fragen Sie Ihre Spieler, wie riskant sie Teilabschnitte einer Reise fahren wollen: Auf längeren Strecken gibt es keinen Grund, durch einzelne Kurven zu »rasen«, aber es ist immer noch eine Frage, ob man sie zügig fährt (was eine vereinfachte Probe erfordert) oder ob man sie vorsichtig durchfährt und damit das Durchschnittstempo senkt.

Weitere Zuschläge auf Talent-Proben »Fahrzeuglenken« ergeben sich aus dem Schwierigkeitsgrad und dem aktuellen Zustand eines Fahrzeuges.

Schwierigkeitsgrad eines Fahrzeuges:

Wagen:	+RS
Sichelwagen:	+ 1
je Zugtier:	+2 (+1 für Hunde etc.)
Unerfahrenes Gespann:	+3 je Pferd
Erprobtes Gespann:	0 je Pferd
Schlachtross-Gespann:	-3 je Pferd
Ochsengespann:	-8
Eselkarren:	-4
Karengespann:	-6
Hundeschlitten:	-2
Schneedachs-Gespann:	0
Straußen-Aranier:	+2

Exotische Zugtiere: -2

Aktueller Zustand eines Fahrzeuges:

Erschöpfung:	
je h ohne 1 SR Pause	+1
je Tag ohne 12 h Pause	+1 je fehlende Stunde
Verletzung (Fahrer/Zugtiere):	
je 2 SP (abgerundet)	+1
Beschädigung:	
je 10 % an Wagenteil	+1
(Kasten, Achse/Räder, Deichsel/Geschirr)	
Rüstungsschutz des Fahrers:	unbedeutend!

Unfälle

Um die Geschehnisse des Rennens spannender zu gestalten, kann der Meister mittels folgender Tabelle den jeweiligen Effekt einer misslungenen Talent-Probe ›Fahrzeuglenken‹ ablesen. Je mehr Punkte zum Gelingen einer Probe fehlen, desto schwieriger ist der Unfall.

Ein Beispiel: Der Zwerg Andrum (CH: 10; GE: 12; KK: 14; TAW: 4) möchte den schweren Wagen seines Freundes steuern. Für diesen Wagen wird die Probe um 9 erschwert, die wir gleichmäßig auf alle Teilproben verteilen. Er wirft eine CH-Probe +3 von 11, aber dank seiner 4 Talent-Punkte gelingt die Probe (11 + 3 - 4 = 10). Bei der GF-Probe +3 wirft er eine 20; damit liegt er bereits um 11 Punkte daneben (20 + 3 = 23). Die KK-Probe +3 schließlich gelingt mit 4 eindeutig. Aber das hilft nichts mehr. Auf der Tabelle steht unter 11, dass eines der Zugtiere stolpert.

Generell sind also Anfänger von weit Schlimmerem bedroht als Experten mit hohem TAW. Einzige Ausnahme ist ein Patzer, der auch Veteranen bedroht: Wenn bei zwei Teilproben einer TAW-Probe die 20 geworfen wird, wird die Tabelle abgelesen, als ob die Probe um zusätzliche 30 Punkte misslungen wäre.

Differenz Unfall

1 – 2	Fahrzeug rumpelt über Unebenheit; alle Insassen verlieren Gleichgewicht für 1 KR
3 – 4	Fahrzeug kommt abrupt zum Stillstand und stellt sich quer
5 – 4	Fahrzeug kommt ins Schlittern/Rutschen; 2 Probe mit Bonus 10
7	Fahrzeug rutscht von Wegstrecke 2W Meter in ›Offenes Gelände‹
8	Zugtiere verweigern; jede SR eine Probe, um sie wieder anzutreiben
9 – 10	Gespann geht durch: Galopp bis völlige Erschöpfung; alle 10 KR Probe, um anzuhalten
11 – 13	1 Zugtier stolpert; 1W/2 SP (weitere Probe, da Verletzung)

14 – 15	Zügel verloren, Fahrzeug führerlos, bis GE-Probe gelingt (je KR)
16 – 17	Fahrzeug droht zu kippen: 1 W Objekt verloren, alle Insassen GE-Probe gegen Sturz
18 – 19	Radlager angeschlagen: 20% Beschädigung
20 – 22	Speiche gebrochen (1W x 10% Beschädigung), Reparatur oder Radwechsel (1 Stunde)
23 – 24	Rad verloren; 2 Proben, um zu bremsen; Reparatur: Rad anmontieren ½ Stunde
25 – 29	Fahrzeug kippt: je 10 % Beschädigung Kasten, Räder, Geschirr; 2W TP je Pferd & Insasse
30 – 34	1W/2 Zugtiere stürzen im Geschirr: je 3W TP; 1 W SR Bergung und Geschirr entwirren
35 – 44	Wagen überschlägt sich: je 1 W x 10 % Besch.. Kasten, Räder, Geschirr; 2W/20 TP je Pferd & Ins.
45 – 46	Deichselbruch (Besch. 100%): Pferde galoppieren weiter; Lenker möglicherweise mitgeschliffen
47 – 49	Rad verloren: 2W x 10% Beschädigung Achse/Räder, je 1W x 10%. Besch. Kasten, Deichsel
50 – 59	Frontalzusammenstoß: 2W/20 TP je Pferd, 3W TP je Insasse; 10 % Beschädigung Kasten
60 – 99	Wagen zerschellt: je 2 W X 10% Beschädigung Kasten, Räder, Geschirr; 3W TP je Pferd & Ins.

Anmerkung: Der neue Garether Stil, die Zügel um das Handgelenk zu wickeln, verhindert das Resultat ›Zügel verloren‹, ermöglicht aber das Resultat ›mitgeschliffen‹. Jeder Fahrer muss entscheiden, ob er diesen Stil benutzt.

Reparatur: Für je 10 % Beschädigung an einem der drei Fahrzeugteile muss eine TAW-Probe ›Holzbearbeitung‹ (Dauer 1 Stunde) abgelegt werden. Außerhalb Werkstatt: Probe +5. Ohne Fachwerkzeug: Probe +10.

Ersatzräder: Ein Handwerker braucht dazu 3 Proben (je 3 Stunden), um ein passendes Rad anzufertigen.

Die Ankunft

Das zwölfte Regierungsjahr Hals geht zu Ende, als die Heiden nach Winhall kommen. Während der fünf Tage des Namenlosen, den letzten des Jahres, zu reisen stört so mächtige Helden nicht mehr.

Das Gestüt des Grafen Conchobair (siehe *Karte 1*) liegt auf halbem Weg zwischen der Einmündung der Nabla in den Tommel und den Mauern von Winhall, also etwa einen Kilometer vor dem Gratenfelsen Tor. Es ist eine recht biedere Anlage, mit einem Dreiseithof als Herrenhaus, einigen Wirtschaftsgebäuden und Ställen und etlichen hundert Hektar Koppeln.

Auffällig ist - direkt neben dem Gestüt - eine neue, roh behauene Brücke zum nostrianischen Ufer des Tommel, der hier etwa 30 Meter breit ist. Vor dem Gestüt wurden und werden zwei Dutzend bunter Turnierzelte errichtet, wie sie bei derartigen Veranstaltungen im Mittelreich üblich sind, und jeweils dahinter ein einfacher Stall aus Pfosten und quer genagelten Latten.

Herolde mit dem Wappen des Schwertkönigs, zwei gekreuzten goldenen Schwertern auf schwarzem Grund, sind seit Tagen zwischen den Zelten und dem Gestüt unterwegs und dirigieren die Arbeiter. Jedem Neuankömmling, sofern er sich als Bewerber für das Wagenrennen anmeldet, wird ein Zelt und ein Stall zugewiesen.

Meisterinformationen:

Die Herolde haben dringende Anweisung, nichts über den Verlauf des Rennens zu sagen, und die meisten wissen auch nichts. Sie sind normale Soldaten und Bedienstete, die für diesen Anlass eingekleidet wurden. Einige wenige besser informierte sind - nicht erreichbar - mit Vorbereitungen beschäftigt. Die einfachen Bediensteten - Stallburschen, Pferde-knechte, Wasserträger, Mägde, Schreiner - sind

etwas gesprächiger, aber einfache Leute, die den Umgang mit »hohen Herren« und »wilden Barbaren« scheuen. Folgende Antworten kann man erhalten, wenn man entsprechend fragt (W = wahr, T = teilweise, F = falsch):

Raidri Conchobair: Graf Conchobair ist noch unterwegs, um das Rennen zu organisieren (W). **Informationen:** Am Abend vor dem Start gibt es einen Empfang beim Grafen (W).

Route: Das Rennen geht südwärts bis nach Honingen, einmal um die Stadt und zurück (F). **Konkurrenten:** Zwei riesige Thorwaler sind schon da (W). Sie sind Brüder (F) und verwenden statt Pferden völlig verrückte Monster (F).

Regeln: Ein Schiedsrichter wird die Wagen vor dem Rennen überprüfen (T).

Brücke: Die neue Brücke wurde von nostrianischen Soldaten gebaut (W). Hoffentlich planen diese Größenwahnsinnigen Kriegshetzer keine Invasion (F).

Die folgende Beschreibung von über einem Dutzend anderer Mannschaften ist sehr ausführlich gehalten: Das Abenteuer legt großen Wert darauf, dass es sich bei dem flennen nicht um einen simplen Kampf handelt, sondern um ein »gesellschaftliches« Ereignis. Die Helden haben viel Zeit, um vor dem Rennen ihre Konkurrenten beobachten, einschätzen, vielleicht auch ausspionieren zu können, aber auch um Freundschaften zu knüpfen. Auch während des Rennens werden Situationen auftreten, wo sich Rivalen begegnen, ohne dass direkter Grund zur Konkurrenz besteht. Hier hängt es dann ganz vom Charakter der Meisterpersonen und der Helden ab, ob man sich freundschaftlich oder zumindest kameradschaftlich, gehässig oder gar feindselig benimmt.

Die Favoriten

Die ersten fünf Bewerber sind die Favoriten, die der vorgesehenen Handlung entsprechend bis zum Ende vor den Helden liegen und einer nach dem anderen ausgeschaltet werden. Was immer passiert, die Favoriten bleiben unverletzt und unangefochten an der Spitze, bis der vorgesehene Zeitpunkt ihres Ausstei-

gens kommt. Da man aber nicht alle Ideen der Spieler vorhersehen kann, ist nicht auszuschließen, dass sie es doch schaffen, selbst einen davon auszuschalten. Dafür müssen Ersatzcharaktere aus dem Mittelfeld herangezogen werden.

Prinz Brin

Der Thronfolger des Mittelreiches ist ein gut aussehender junger Mann von 22 Jahren. Sein eleganter rot-goldener Wagen, von zweimal drei feurigen Russen gezogen, wird von einem zweiten jungen Mann gelenkt.

Der Prinz trägt einen Waffenrock mit seinem Wappen, dem roten Fuchs vor silberner Scheibe auf schwarzem Grund, und ist mit einem Schwert bewaffnet. Sein Begleiter, ähnlich bekleidet, ist Ludalf von Wertungen. Sohn eines hohen Generalstäblers. Brins Wagen, eine Kaiser-Sextiga, ist ein eigens für diesen Anlass konstruiertes Meisterwerk der Stellmacherei Ferrara, und seine Pferde sind das Ergebnis jahrhundertelanger Zucht.

Brin ist in den Jahren, seit er der ›Verschwörung in Gareth‹ entkommen ist, zu einem Mann von ansprechendem Charakter herangewachsen. Natürlich ist er ein typischer Aristokrat, der die Privilegien seines

Standes als selbstverständlich hinnimmt, und so hat er etwas idealisierte Vorstellungen von der Welt. Z. B. scheint es ihm als Ehrenmann und Krieger von absoluter Notwendigkeit, aus Sportsgeist und Ehrfurcht vor dem Himmel an diesem Rennen teilzunehmen, obwohl noch nie ein Mitglied einer kaiserlichen Familie gewonnen hat (wohl durch göttliche Vorsehung). Davon abgesehen hat er in diesem Rennen gute Chancen, da ihm ›Papa‹ zum 21. Geburtstag das vielleicht beste Gespann Aventuriens geschenkt hat.

Dass der Prinz das Familienwappen derer von Gareth und nicht den Reichsgreif trägt, verrät dem höfisch Gebildeten, dass er ›als Privatperson‹ hier ist. Die korrekte Anrede - selbst wenn man ihm vor acht Jahren das Leben gerettet hat - ist »Seine Allerdurchlauchtigste Hoheit«.

Name	Typ	Stufe	MU	KL	CH	GF	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Brin von Gareth	Krieger	4	12	11	13	13	12	11	11	40	2	53	19	1 W+4
22 Jahre, 182 cm TAW: Schwerter: 8; Fahrzeuglenker: 6														

Name	Typ	Stufe	MU	KL	CH	GF	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Ludalf von Wertungen	Krieger	7	14	11	11	12	14	13	14	40	2	53	19	1 W+4
23 Jahre, 187 cm TAW: Schwerter: 11; Fahrzeuglenker: 15														

Fahrzeug: RS: 4 Marsch-GS: 75 km/ d Probe: +0 "Trab: 7 m/s für 1000s Galopp: 10 m/s für 240 s

Charos Maramek

Einer der auffälligsten Teilnehmer ist ein düsterer Recke in einem schwarzen Plattenpanzer, der den ganzen Körper schützt, mit seinem Wagenlenker. Sein schwarzer Sichelwagen, der von scharfen Zacken und Klingen nur so starrt, wird von vier schwarzen Rossen gezogen, deren bell metallisch schwarz glänzt.

Der Krieger trägt außer dem Plattenpanzer einen wappenlosen Schild und ist mit einem Streitkolben bewaffnet. Sein Wagenlenker, ein Nivese reit einem

kupferroten Pferdeschwanz, trägt eitre schwarze Lederrüstung und ist mit einem Kurzbogen und einer schweren Peitsche ausgerüstet.

Es ist sehr schwierig, auch nur den Narren des Hünen zu erfahren: Charos Maramek. Er ist ein besonders bössartiger Zeitgenosse, der typische Erzbösewicht, dem es scheinbar weniger darum geht, das Rennen zu gewinnen, als seine Konkurrenten besonders hinterhältig (buchstäblich) aus dem Weg zu räumen. Charos ist der Anführer einer Truppe von

Halsabschneidern und Meuchelmördern, die sich alle binnen eines Jahres sterben, bei Anstrengung noch



als Zeichen ihrer Ergebenheit zwischen Kinn und Hals eine schwarze Spinne tätowieren lassen (müssen). Er ist grimmig entschlossen, mit ihrer Hilfe den »Donnersturm« in seine Hände zu bekommen. Es bleibt dem Meister überlassen, ob Charos diese Übernahme aus reiner Machtgier plant oder ob er ein Agent des Namenlosen Gottes ist, der eines der wertvollsten Artefakte der Zwölfgötter erobern will. In zweiterem Fall verbirgt sich unter der Rüstung ein mächtiger Untoter, eine monströse Skelettgestalt. Charos' vier Pferde sind in jedem Fall Opfer Schwarzer Magie geworden: Ihr Fell wurde durch einen besonderen Zauber in massives Erz verwandelt (RS: 6). Ein Nachteil dieses Zaubers ist, dass die Tiere regelmäßig Blut trinken müssen und dass sie

schneller (beides kümmert einen echten Schurken natürlich wenig). Ein Nebeneffekt dieser Rüstung ist, dass der Wagenlenker als Peitsche ein Mordgerät verwenden kann, das normale Pferde umbringen würde.

Chuvava ist der typische Barbar aus der Steppe, darf notfalls die Zügel zwischen die Zähne nimmt, um die Hände zum Schießen frei zu haben - er beherrscht beides gut genug. Außerdem ist er ein Experte darin, Gegner vom Streitwagen aus mit der Peitsche einzufangen und mitzureißen.

Die, meiste Zeit treibt er jedoch sein Gespann mit lautem »Hurrgha, Hurrgha!« - Gebrüll an. (Der Meister sollte dieses Gebrüll üben, bis es seine Spieler nicht mehr hören können.)

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Charos Maramek 42 Jahre, 192 cm	Krieger	15	18	15	8	15	17	16	15	90	7	105	45	1W+8
TAW: Hiebaffen, stumpf: 16; Fahrzeuglenken: 3														

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Chuvava der Vollstrecker	Nivese	11	15	11	9	17	14	15	15	60	3	74	33	1W+3/ 1W+2

33 Jahre, 178 cm TAW: Schussaffen: 18, Hiebaffen, stumpf: 13; Fahrzeuglenken: 18

Fahrzeug: RS: 5 Marsch-GS: 65 km/d Probe: +2 Trab: 5 m/s für 800 s Galopp: 8 m/s für 180 s

Eine der betrügerischen Vorsichtsmaßnahmen Charos' war die Postierung einiger Gefolgsleute mit Er-

satzpferden in möglichen Etappenzielen, namentlich Honiggen, Havena, Punin, Gareth, Lowangen und Beilunk. Diese will er während des Rennens mittels einer Botenfledermaus dirigieren, so dass sie verlorene Pferde ersetzen oder Konkurrenten sabotieren können. Damit wäre ein faires Rennen unmöglich.

Ariana von Sylvan

Eine Waldelfe, deren dreispänniger Wagen aus lebendig-grünem Holz von drei weißen Einhörnern mit goldener Kopfzier gezogen wird.

Ariana, eine ausgesprochene Schönheit mit faszinierenden grünen Augen, trägt einen festen Lodenmantel mit Kapuze, unter der ihre weißblonden Haare hervorquellen. Sie, ist unbewaffnet und verlässt sich zur Verteidigung (bzw. Flucht) auf ihre Elfenmagie. Das Fahrzeug ist eine Elfen Troika, eines der seltenen Gefährte, die angeblich durch Waldelfen-Magie aus lebendem Holz geformt werden. Ihre drei weißen Stuten sind nur als Einhörner geschmückt wor-

den. Ariana, nicht mehr ganz so jung, wie sie aussieht, ist eine einfühlsame Elfe, die ihre Tiere und die Ausfahrten mit ihnen über alles liebt.

Sie hat sich aus Neugier und vielleicht so etwas wie sportlichem Interesse gemeldet, bestimmt jedoch nicht aus Ehrgeiz oder Ruhmsucht. Sie ist jetzt schon etwas verwirrt von dem kriegerischen bis aggressiven Gehabe ihrer männlichen Konkurrenten, nimmt sich aber vor, zu beweisen, das man dieses Rennen auch ohne solches Gehabe fahren (und gewinnen?) kann.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	AE	TP
Ariana von Sylvan	Waldelfe	10	14	11	18	16	11	8	8	35	2	46	31	30	-
32 Jahre, 164 cm TAW: Fahrzeuglenken: 14															
Fahrzeug: RS: 2 Marsch-GS: 80 km/d			Probe: -2			Trab: 8 m/s für 1200 s				Galopp: 12 m/s für 300 s					

Rastar Ogerschreck

Rastar ist ein riesenhafter Thorwaler von 2,10 Metern Größe. Sein Wagen wird von zwei riesigen Wollnashörnern gezogen und ist über und über mit Hörnern gespickt.

Er kleidet sich in eine beeindruckende Trophäensammlung aus einem Tigerfell, einem Nerzcape, Schlangenhäuten und Unmengen von Ketten voller Zähne. In seinem Wagen hat er etwa ein Dutzend Äxte und Wurfbeile verstaut.

Die Hörner dienen hauptsächlich der imposanten Wirkung und können höchstens das ›Entern‹ des Wagenkastens verhindern. Die Nashörner stammen

aus den Steppen am Oblomon. Sie heißen Donner und Doria, und Rastar spricht von ihnen wie von zwei Schoßhunden.

Rastar ist ein Gemütsmensch, wild, aber naiv, jähzornig, aber gutmütig, wie die meisten seines Volkes, sympathisch, wenn man ungehobelte Klötze mit lautem »Hohoho«-Lachen mag.

Rastar ist eigentlich kein so guter Wagenlenker, aber praktisch gesehen wirkt sich das Gewicht seines Wagens hinter den beiden Dickhäutern auch nicht sehr aus.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP	
Rastar Ogerschreck	Thorwaler	15	19	12	11	14	17	16	16	82	2	99	42	1W+8	
28 Jahre, 202 cm TAW: Äxte, Beile: 12; Fahrzeuglenken: 10															
Fahrzeug: RS: 3 Marsch-GS: 60 km/d			Probe: +2			Trab: 7 m/s für 700 s				Galopp: 13 m/s für 160 s					

Syratus

Dieser Mann trägt hie typische Kleidung der professionellen Rennfahrer aus den Arenen Aventuriens, und auch sein zweispänniger Wagen ist eher ein Rennfahrzeug. Syratus' praktische Kleidung besteht aus leichtem Hemd und kurzer Hose, nur verstärkt

durch einen breiten Ledergürtel um Bauch und Nieren. Außer einem kleinen Dolch ist er unbewaffnet. Syratus ist: der Star des Hippodroms von Gareth. Er hat über 100 Rennen gefahren, und die letzten 50 fast alle gewonnen. Sein Wagen hat die typischen,

besonders leichten, vierspeichigen Räder eines Rennwagens, was in der Arena Gewicht spart, aber hier natürlich wenig ausmacht.

Syratus hat sich aus der Gosse Gareth's hochgearbeitet und misstraut allem und jedem, selbst seinem Erfolg. Nach außen ist er der Typ des fröhlichen Sportsmannes, der sich kameradschaftlich mit Leuten unterhält, die er am nächsten Tag nach allen Regeln der Kunst austrickst - eine durchaus ehrliche

Einstellung, aber nicht leicht zu verstehen. Natürlich fährt man im Hippodrom einen etwas anderen Stil, mit sehr leichten Wagen, ohne Waffen, und naturgemäß immer im Kreis. Aber lebensgefährlich ist dieser Sport nichtsdestotrotz, und Syratus' Erfahrung wird ihm sicherlich nutzen. Allerdings ist es von dem Einzelgänger etwas unvorsichtig, sich alleine in die Wildnis zu wagen.

<i>Name</i>	<i>Typ</i>	<i>Stufe</i>	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Syratus	Streuner	13	19	13	12	17	14	17	16	77	1	91	39	1W+1
32 Jahre, 172 cm	TAW: Ringen: 16; Stichwaffen: 13; Fahrzeuglenken: 18													
Fahrzeug: RS: 1 Marsch-GS: 80 km/d			Probe: -1			Trab: 9 m/s für 1500 s			Galopp: 13 m/s für 400 s					

Das Mittelfeld

Dies sind die echten Konkurrenten der Helden während des Rennens.

Sie müssen nach den üblichen Regeln nach und nach überholt oder besiegt werden. Wenn die Helden einen Teilabschnitt durch rationelle Fahrweise und gelungene Proben besonders schnell zurücklegen, dann ist das Mittelfeld dazu da, um ihnen ihren Erfolg zu zeigen; und wenn sie irgendwo Zeit verbummeln oder offensichtlich falsch entscheiden, dann werden sie es an ihrer Position im Mittelfeld bemerken.

Das schließt aber nicht aus, dass mit einigen der sympathischeren Charaktere eine Art Waffenstillstand oder gar eine Freundschaft entsteht. Wenn der Meister laufend die genauen Positionen der Konkurrenten bestimmen will, sollte er sie ebenso wie die Helden durch Hindernisse bremsen. Für jedes größere Ereignis, das die Helden aufhalten könnte, muss jeder Konkurrenzfahrer eine KL-, Talent- oder sonstige passende Probe bestehen, die er bei Misslingen erst am nächsten Tag wiederholen darf.

Gerborod der Graue

Ein älterer Krieger mit einem zweispännigen Streitwagen.

Gerborod ist ein graubärtiger Veteran von fast 60 Jahren, voller Narben eines ungewöhnlich langen Kriegerlebens, wortkarg und abgebrüht - aber wenn er von dem letzten Donnersturm-Rennen vor 25 Jahren erzählt, beginnen seine Augen zu leuchten. Er trägt einen einfachen Metallschienenpanzer und einen Doppelkunchomer. In seinem Wagen hat er zwei weitere einfache Kunchomere griffbereit hängen.

Gerborod ist einer der wenigen Helden der Geschichte des Rennens, denen es gelungen ist, zweimal in ihrem Leben starten zu können. Beim ersten Mal gelang es ihm zwar nur, das Ziel zu erreichen (immerhin ein Erfolg, der der Hälfte seiner Konkurrenten nicht vergönnt war), und Raidri kann sich nur dunkel an ihn erinnern; aber insgeheim sieht Gerborod seine zweite Chance als göttliches Zeichen und hofft noch einmal auf den Sieg.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Gerborod der Graue	Krieger	12	16	12	11	13	14	15	15	73	4	87	36	1W+5
57 Jahre, 181 cm	TAW: Hieb Waffen, scharf: 14; Fahrzeuglenken: 12													
Fahrzeug: RS: 2 Marsch-GS: 70 km/d			Probe: -2			Trab: 8 m/s für 1000 s			Galopp: 12 m/s für 300 s					

Ogara die Klinge

Diese bunte Gruppe umfasst eine Rondra-Geweihte und einen Wagenlenker auf einer leichten Quadriga und einen Magier auf einem Reitpferd. Die Geweihte Ogara, genannt »die Klinge« trägt ganz traditionell ein Kettenhemd und kämpft mit einem Rondrakamm. Der Wagenlenker in seinem Lederwams benützt nur ein Kurzsword. Der Magier, Harsim Vanstraaten, kleidet sich in einen reisefesten Talar und hat nur seinen Zauberstab griffbereit.

Die drei sind ein eingespieltes Team, alle um die 40 Jahre. Ogara und Harsim sind ständig in philosophische und theologische Streitereien verwickelt, die sie mit der Routine alter Freunde bei der geringsten Störung unterbrechen und später wieder aufnehmen können. Ihr Fahrzeug ist eine Kusliker Königsquadriga, wie sie im Lieblichen Feld seit fast 2000 Jahren gebaut wird, und der schweigsame Wagenlenker scheint fast ein Teil des Wagens zu sein.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Ogara die Klinge	Rondra-	13	19	13	12	17	14	17	16	77	1	91	39	1W+1
38 Jahre, 178 cm	Geweihte TAW: Schwerter: 13; Fahrzeuglenken: 10													

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP	
Der Wagenlenker	Streuner	10	14	12	11	13	13	13	12	58	2	71	32	1W+2	
41 Jahre, 173 cm		TAW: Schwerter: 9; Fahrzeuglenken: 14													
Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	AE	TP
Harsim Vanstraaten	Magier	11	13	15	12	11	9	9	9	30	1	39	37	50	1W+1
45 Jahre, 169 cm		TAW: Hieb Waffen, stumpf: 4													
Fahrzeug: RS: 3			Marsch-GS: 75 km/d			Probe: -2			Trab: 7 m/s für 1000 s			Galopp: 11 m/s für 240 s			

Zargo, Baron von Rathmon

Baron Zargo ist ein pompöser Adeliger mit seinem eigenen Wagenlenker, der einen Zweispänner lenkt. Zargo ist ein wohlbeleibter Mann, dem man seine beträchtliche Geschicklichkeit nicht ansieht. Seine Kleidung ist teuer aber geschmacklos: ein wallender schwarzer Mantel mit rotem Futter, ein passender großer Hut mit Federn und Stulpenstiefel. Sein langer Degen verrät, dass er gut kämpfen kann.

Lethmar, der Wagenlenker, trägt ein einfaches Le-

dergewand; er hat im Wagen eine Armbrust verstaut. Zargo ist ein Lebemann und raffinierter Händler: Er wettet bei jeder Gelegenheit, selbst mit einem Gegner, und erkundigt sich jetzt schon nach möglichen Käufern für den ›Donnersturm‹. Im Kampf setzt er lieber Tricks ein; mit Vorliebe wirft er dem Gegner Mantel und Hut (mit eingenähtem Ersatz-Hufeisen) entgegen.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP	
Zargo von Rathmon	Händler	12	16	14	11	13	12	15	15	71	1	83	38	1W+3	
43 Jahre, 174 cm		TAW: Stichwaffen: 14; Fahrzeuglenken: 12													
Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP	
Lethmar Achilfan	Krieger	5	14	9	10	13	14	8	8	44	2	58	19	1W+4	
32 Jahre, 164 cm		TAW: Schusswaffen: 10, Fahrzeuglenken: 12													
Fahrzeug: RS: 3			Marsch-GS: 70 km/d			Probe: +0			Trab: 7 m/s für 1000 s			Galopp: 10 m/s für 240 s			

Jassafer Yhlal Al Ghosmherwed

Diese drei Novadis benützen einen zweispännigen Sichelwagen, begleitet von zwei Reitern auf Khompferden. Die Dornaden tragen alle die weiten Wüstenmäntel der Novadis. Jassafer kämpft mit einem Morgenstern, Yali mit einem Säbel, Nuachmad mit einem Kurzbogen oder einem schweren Dolch. Die drei stammen aus einem Scheichtum nahe

Mherwed und sind eng verwandt: Jassafer ist der Sohn des Scheichs, Yali ist Jassafers Halbbruder, und Nuachmad ist ein Stiefvetter von Jassafers Mutter (oder so). Zwei der Novadis sind besser gerüstet, als man es ihnen ansieht: Jassafer trägt unter dem Mantel ein Kettenfremd (zusammen RS: 5), Nuachmad ein Lederwams (zusammen Rs: 3).

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP	
Jassafer Yhlal Al Ghosm	Novadi	13	18	12	12	15	14	15	14	68	5	82	38	1W+5	
43 Jahre, 185 cm		TAW: Hieb Waffen, stumpf: 14; Fahrzeuglenken: 14													
Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP	
Yali Hachman Al Ghosm	Novadi	9	15	10	11	15	13	15	14	59	1	72	28	1W+3	
35 Jahre, 178 cm		TAW: Hieb Waffen, scharf: 11; Reiten: 17													
Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP	
Nuachmad Al Ghosmher	Novadi	7	14	11	9	16	11	11	11	64	3	75	25	1W+2/ 1W+3	
27 Jahre, 181 cm		TAW: Schusswaffen: 9, Hieb Waffen, stumpf: 7; Fahrzeuglenken: 13													
Fahrzeug: RS: 3			Marsch-GS: 70 km/d			Probe: +1			Trab: 7 m/s für 1000 s			Galopp: 11 m/s für 240 s			

Sirion Grim der Wilde

Ein 2,20 Meter großer Barbar aus den Trollzacken mit Irokesenhaarschnitt und einer Halskette aus Schrumpfköpfen.

Sein Wagen, ein regelrechter Panzer aus Holz und Eisenketten, wird von sechs Riesenratten gezogen, jede so groß wie ein Kalb.

Sirion benützt als einzigen Schutz einen großen,

metallbeschlagenen Rundschild und schwingt seine Ochsenherde mit tödlicher Kraft und Treffsicherheit. Er ist ein unbarmherziger Sadist und peitscht seine Ratten voll Begeisterung bis aufs Blut. Vermutlich wird er daher zunächst eher vorne liegen, aber spätestens nach einigen Tagen wird sein erstes Zugtier eingehen.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Sirion Grim der Wilde	Troll-	8	16	8	9	8	20	16	17	67	2	87	24	3W+6
23 Jahre, 221 cm	zacker	TAW: Hieb Waffen, stumpf: 15; Fahrzeuglenken: 12												
Fahrzeug: RS: 5 Marsch-GS: 55 km/d			Probe: +12			Trab: 6 m/s für 2000 s			Galopp: 10 m/s für 400 s					

Die Verlierer

Diese letzten Charaktere dienen dazu, den Spielern einen Eindruck zu vermitteln, wie gefährlich das Rennen ist. Sie haben keinerlei Bedeutung für die Handlung, und der Meister kann sie ›verheizen‹, wo und wann immer er es für unterhaltsam hält. Diese Konkurrenten verunglücken oder werden hoffnungslos geschlagen, um zu zeigen, wie man es nicht macht, um Regeln und Situationen zu demonstrieren,

um den Spielern Gelegenheit zu Schadenfreude oder Erleichterung zu geben und einfach, weil zu einem Rennen einige Wracks gehören.

Dieses ihr Schicksal heißt aber nicht, dass die Helden sie nicht vor (vielleicht sogar während) dem Rennen besser kennen lernen können.

Die Amazonen

Dieses Amazonentrio besteht aus einer Fahrerin auf einem zweispännigen leichten Wagen und zwei Reiterinnen.

Kamella trägt eine Lederrüstung und kämpft mit einem Bastardschwert, Jandara und Annja tragen

einen Waffenrock und benützen ein Schwert. Die Amazonen, eigentlich durchaus ebenbürtige Bewerberinnen, werden gleich zu Anfang Opfer von Charos' Sabotage.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Kamella	Kriegerin	12	16	12	14	15	14	18	14	67	3	81	36	1W+5
34 Jahre, 178 cm	TAW: Schwerter: 15; Fahrzeuglenken: 12													

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Jandara	Kriegerin	10	15	10	13	13	16	16	15	62	2	78	30	1W+4
26 Jahre, 181 cm	TAW: Schwerter: 13; Reiten: 16													

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Annja	Kriegerin	9	13	11	13	14	12	15	13	58	2	70	29	1W+4
21 Jahre, 177 cm	TAW: Schwerter: 12, Reiten: 13													

Fahrzeug: RS: 2 Marsch-GS: 75 km/d			Probe: -2			Trab: 8 m/s für 1000 s			Galopp: 12 m/s für 240 s					
------------------------------------	--	--	-----------	--	--	------------------------	--	--	--------------------------	--	--	--	--	--

Mullbert Giselhold Ritter von Spornstein

Ein Mann mittleren Alters mit einem Wagenlenker. Mullbert ist ein typischer Adeliger aus der Gegend um Gareth.

Er trägt eine Ritterrüstung, auf der sein Wappen, silberne Sporen auf grünem Grund, zu sehen ist, und ein Schwert. Sein Wagenlenker Heinz trägt nur ei-

nen Schurz, ein Lederwams und eine Peitsche.

Mullbert ist das ideale Opfer, um gleich nach dem Start an der Brücke über den Tommel zu zerschellen.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Mullbert G 34 Jahre, 170 cm	Krieger	7	16	12	11	9	15	12	10	51	6	66	26	1W+5
TAW: Schwerter: 10														
Heinz Müllersohn 28 Jahre, 167 cm	Bürger	8	13	10	9	14	13	11	10	50	2	63	26	1W
TAW: Hieb Waffen, stumpf: 5, Fahrzeuglenken: 14														
Fahrzeug: RS: 3			Marsch-GS: 70 km/d			Probe: +0			Trab: 7 m/s für 1000 s			Galopp: 10 m/s für 240 s		

Rudolf Hackindenbusch

Das ungewöhnliche Gespann besteht aus sechs mächtigen Widdern, die einen Wagen mit einer rammbockförmigen Deichsel ziehen. Der Lenker Rudolf ist mit Kettenhemd und Säbel ausgerüstet.

Rudolfs Fahrzeug und Gespann sind selbst für aventurische Verhältnisse zu fantastisch, um eine Chance zu haben.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Rudolf Hackindenbusch 22 Jahre, 173 cm	Krieger	8	17	11	9	12	16	13	13	61	4	77	27	1W+4
TAW: Hieb Waffen, scharf: 10; Fahrzeuglenken: 11														
Fahrzeug: RS: 4			Marsch-GS: 45 km/d			Probe: +17			Trab: 3 m/s für 600 s			Galopp: 11 m/s für 100 s		

Heidbert von Hundsfott

Ein weiterer kleiner Adeliger (sowohl von Rang als auch von der Körpergrösse her), der seinen Sichelwagen mit dauerndem hämischem Grinsen lenkt und als Zyniker bekannt ist.

Heidbert trägt einen Schuppenpanzer und hat in seinem Wagen ein Dutzend Speere aufgepflanzt. Heid-

bert ist der typische Beweis dafür, dass aggressives Verhalten alleine nicht für dieses Rennen ausreicht. Er wird seinen Konkurrenten, v a. den Helden, so lange durch Speerwürfe und bedrohliche Annäherungen des Sichelwagens lästig werden, bis sie das Problem endgültig beseitigen.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Heidbert von Hundsfott 27 Jahre, 169 cm	Krieger	6	16	12	8	10	13	11	11	50	5	63	24	1W+3
TAW: Stichwaffen: 10; Wurf Waffen: 8; Fahrzeuglenken: 11														
Fahrzeug: RS: 3			Marsch-GS: 70 km/d			Probe: +3			Trab: 7 m/s für 1000 s			Galopp: 11 m/s für 240 s		

Thorgrim, Sohn des Thoram

Diese drei Zwerge fahren einen schweren Wagen, der, wie es scheint, aus massivem Metall besteht und die typischen achtspeichigen Räder hat, die die Zwerge für alle Fahrzeuge bevorzugen.

Thorgrim trägt ein Kettenhemd und ist mit Kriegshammer und Armbrust bewaffnet. Auch Andrum hat ein Kettenhemd und schwingt einen Rabenschnabel. Tjure schließlich trägt einen wattierten Rock, ein Kurzsword und eine Armbrust. Der Wagen ist in

Wirklichkeit aus ziemlich leichtem Holz, das aber durchgehend mit Metall beschlagen ist.

Die drei Zwerge beweisen die nahe liegende Tatsache, dass man einen Wagen lenken können muss, um an einem Rennen teilzunehmen. Ihr Können ist für zwergische Verhältnisse nicht einmal schlecht, aber für dieses Weltereignis nicht im Mindesten angemessen.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Thorgrim 57 Jahre, 136 cm	Zwerg	11	14	12	11	15	14	15	15	76	4	90	34	1W+6
TAW: Hieb Waffen, stumpf: 14; Schusswaffen: 9; Fahrzeuglenken: 7														

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Andrum vom Eisenwald 38 Jahre, 137 cm	Zwerg	8	12	10	10	12	17	13	12	65	4	82	26	1W+8
TAW: Hieb Waffen, stumpf: 11; Fahrzeuglenken: 4														

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Tjure Rauschebart 42 Jahre, 131 cm	Zwerg	6	11	11	11	15	12	13	13	59	2	71	23	1W+2
TAW: Schusswaffen: 11, Schwerter: 10														

Fahrzeug: RS: 5 Marsch-GS: 60 km/d Probe: +9 Trab: 5 m/s für 1200 s Galopp: 8 m/s für 300 s

Dietlind Freifrau van Dutlindhusen

Eine kleingewachsene, aber herrisch blickende Ost-Bornländerin mit ihrem Wagenlenker. Ihr Wagen, wie es scheint ein umgebauter Schlitten, wird von sechs Karens gezogen. Dietlind ist mit Lederwams und Schwert ausgerüstet, ihr Nivese Fichta trägt nur einige schwere Felle und einen Langbogen. Diet-

linds Beispiel führt vor Augen, dass auch das Gespann eine entscheidende Rolle spielt. Karens sind nette Tiere und für Schlitten sogar hervorragende Zugtiere, aber in einem Rennen haben sie nichts zu suchen.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Dietlind von Dutlindhusen 35 Jahre, 162 cm	Kriegerin	7	16	11	10	12	14	15	14	52	2	66	25	1W+4
TAW: Schwerter: 13														

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Fichta Njinnen 31 Jahre, 168 cm	Nivese	6	12	9	11	15	13	8	8	43	2	56	21	1W+4
TAW: Schusswaffen: 14, Fahrzeuglenken: 11														

Fahrzeug: RS: 2 Marsch-GS: 50 km/d Probe: +12 Trab: 5 m/s für 1600 s Galopp: 9 m/s für 300 s

Gerüchte und Informationen

Die folgenden Äußerungen enthalten nicht nur wichtige Hintergrundäußerungen, sondern auch Fachchinesisch der Wagenlenker, um die Atmosphäre so eines Expertentreffens zu vermitteln und genug >Text< für fast zwei Monate Abenteuer zu bieten.

Es ist gar nicht so wichtig, dass alle Behauptungen über Streitwagen und Pferde wirklich stimmen (wozu ist Aventurien eine Fantasy Welt); Pferdekenner unter den Spielern sind aber herzlich aufgerufen, ihr Wissen hier einzubringen.

Die Informationen sind von den für die Handlung wichtigen bis zu reinen Hintergrundgeräuschen geordnet. Anstatt sie auszuwürfeln, kann der Meister sich auch Punkt für Punkt durcharbeiten (es wäre doch schade, wenn Ihre Helden auf eines dieser Wunderwerke des Volksmundes verzichten müssten).

1 Noch nie ist jemand bei einem Donnersturm-Rennen disqualifiziert worden (T). Mehrmals haben Fahrer versucht durch Betrug zu gewinnen, aber es ist noch nie einem gelungen (W).

2 Raidri hat den Donnersturm bei einem Rennen gewonnen, das vom Rondra Tempel von Gareth zu dem von Wehrheim und zurück führte (W). Er wird sicher wieder so etwas machen (F).

3 Hoffentlich müssen wir nicht mitten durch das Kriegsgebiet zwischen Nostria und Andergast; die Länder bereiten gerade wieder eine Offensive vor (W).

4 Syratus ist der beste Wagenlenker Aventuriens (T). Ich habe ihn in Gareth fahren sehen (W). Hier ist keiner, der ihn schlagen könnte (F).

5 Ich lasse meinen Streitwagen keinen Moment aus den Augen (W). Die Andenken Jäger sind völlig hemmungslos (W). Und wer weiß, was euch Konkurrenten einfällt ... (W).

6 Die meisten Donnersturm-Rennen führten zu einem Rondra Tempel und zurück (T).

7 Die Rennstrecke führt über die Koschberge bis nach Gareth (F). Ausgerechnet jetzt, wo diese Wegeleger am Koschpass ihr Unwesen treiben (W).

8 Ich nehme sicherheitshalber viel Proviant und Futter mit (W). Wer weiß, wo wir hinkommen...

9 Das Rennen geht einfach so lange um das Gestüt herum, bis nur noch einer übrig ist (F). Raidri kümmert es wenig, wenn die Weideflächen dabei völlig verwüstet werden (T).

10 Die Pferde von Charos Maramek trinken nur Blut (W) und fressen nur Menschenfleisch (F).

11 Die meisten Donnersturm-Rennen waren Langstrecken-Rennen (T). Das längste dauerte ein halbes Jahr (W).

12 Ich schmiere meine Achsen nur mit dem Fett, das auch die Oger für ihre Haut verwenden (W). Das gibt dein Wagen Kraft (T).

13 Der Koch hat mir erzählt (W), dass das Rennen zum Ehernen Schwert geht, wo wir irgendetwas Wichtiges erledigen müssen (F).

14 Wir müssen spätestens in sechs Wochen wieder in Winhall sein, damit wir das Schwertfest der rondra feiern können (F).

15 Die Pferde von Prinz Brin und Ariana von Sylvan stammen alle von Rahja persönlich ab (T). Diese Tiere sind unsterblich, schlafen nie und sind völlig unermüdlich (F).

16 Ich traue Raidri Conchobair ohne weiteres zu (W), dass er die Route quer durch Aventurien, vom Yeti-Land bis nach Altoum, legt (T).

17 Ich habe gehört, ein Havener hat 1000 Dukaten auf den Sieger gewettet (T).

18 Wann immer ich große Schwierigkeiten mit meinem Wagen habe, versuche ich zur Stellmacherei Ferrara in Gareth zu kommen (W). Die verlangen Unsummen (W), aber reparieren jeden Schaden (T).

19 (Ober eine Quadriga:) Vier Pferde machen noch kein Gespann (T). Man muss sie bloß umstellen, z. B. das links außen in die Mitte, und alles ist perfekt (W).

20 Chonra ai Nimha, der neue Kapitän der Havener Bullen, hat sich kürzlich bei einer Kneipenprügelei verletzt (W). Wenn das die Bullen bloß nicht die Meisterschaft kostet...

Vorbereitungen

An einem der Tage vor dem Rennen, je nachdem, wann die Helden ankommen, erscheint bei ihnen *der* Wagnermeister von Winhall in einer Heroldsuniform. Begleitet wird er vom Obersten Herold, um

und Gespann zu überprüfen. Zum Abschluss lädt der Oberste Herold die Helden zu einem gräflichen Empfang im Gestüt am letzten Tag des Jahres bei Sonnenuntergang ein.

Der Empfang

Während die Sonne langsam direkt über dem Tommel untergeht, beginnen rings um Winhall und auch auf dem Gestüt die Menschen große Scheiterhaufen zu errichten, und überall ist die freudige Erwartung des Jahresanfanges zu spüren.

Der Meister sollte die Spieler von Anfang an die Atmosphäre eines höfischen Empfanges spüren lassen: Winhall gehört zwar zu den)wilderer(Teilen des Reiches, Raidri als alter Kämpfer ist kein besonderer Anhänger von derartigen Ritualen, und viele der Teilnehmer sind es noch weniger; aber immerhin sind auch der Sohn des Kaisers und andere wichtige Personen anwesend, und auch die himmlische Bedeutung des Rennens verlangt ein gewisses Zeremoniell. Alle Helden sollten sich überlegen, wie sie sich kleiden und bewaffnen, ob sie ein Geschenk mitnehmen, und wie sie sich den hohen Adligen, den Geweihten und ihren Konkurrenten gegenüber benehmen werden. Falls eine Wache zurückbleiben soll, muss natürlich auch das in der Gruppe arrangiert werden.

In der großen Halle des Herrenhauses ist ein Bankett für fast 100 Leute vorbereitet: Grosse Steineichenholz-Tische sind bis zum Rand mit dem Fleisch von Winhaller Rindern und Schweinen, mit Wildgeflügel aus den Wäldern und mit Wein aus Elenvina und dem Lieblichen Feld beladen. Zahlreiche Bedienstete und Mundschenke stehen bereit. Die Rennteilnehmer, die Honoratioren Winhalls und einiger Dörfer und einige Freunde und Gefährten Raidris treffen nach und nach zu Pferd, in Streitwagen oder Kutsche oder zu Fuß ein, suchen sich teils zwanglos, teils unsicher über die örtlichen Sitten einen Platz, und manch einer beginnt mit dem Schmaus.

Graf Conchobair erscheint in einer prunkvoll verzierten Imitation einer Lederrüstung, die sowohl seinen kriegerischen Bedürfnissen als auch dem Anlass entspricht. Er lässt sich und allen Gästen einen schweren vergoldeten Trinkpokal reichen und eröffnet das Fest: »Zunächst begrüße ich unsere hohen Gäste, Seine Allerdurchlauchtigste Hoheit Prinz Brin von Gareth und Fürst Udalbert von Wertlingen, Marschall des Reiches. Weiterhin Graf Helmdeucht

von Grimfeld, Gesandter des nostrianischen Fürsten ... äh ... Königs, sowie meine liebe Freundin, Franka Salva Galahan Landgräfin von Honingen. «

Dann beginnt ein recht gemütliches Gelage, und es ergibt sich reichlich Gelegenheit, wichtige Leute zu treffen, zunächst am Tisch oder später, wenn sich die Gäste über die Halle und das ganze Gestüt verteilen. Prinz Brin, der dem Hofzeremoniell entsprechend zur Rechten des Gastgebers sitzt, amüsiert sich bestens. Er schätzt die »rustikale Abwechslung« von den gespreizten und dekadenten Festen Gareths. Natürlich erkundigen sich viele Albernier, wie es Brins junger Frau, Prinzessin Einer, Tochter des Landesherrn Cuanu, geht, aber Brin plaudert lieber über das bevorstehende und weitere Rennen sowie »Steckenpferde«. Marschall Udalbert gehört zum Generalstab des Kaisers. Sein Buch »Die Bedeutung von Langstrecken-Streitwagen in der herkömmlichen Kriegsführung« wird von Hals Ministern und Generälen sehr gelobt. Die Bauern Wehrheims, deren Felder von Udalberts Streitwagen zerpflegt werden, wissen seine Verdienste weniger zu schätzen. Trotzdem ist der Marschall ein Experte, was Streitwagen angeht, und wird jeden Teilnehmer deutlich darauf (und auf sein Buch) hinweisen. Sein Sohn ist übrigens Prinz Brins Wagenlenker. Der nostrianische Gesandte, Graf Grimfeld, wird jede Gelegenheit nützen, um seine patriotische Propaganda einzusetzen. Nostria befindet sich derzeit im 15. Krieg mit Andergast (dem 14. nach andergastischer Zählung). Vor zwei Jahren hat Andergast die Grenzstadt Joborn erobert, die während der letzten 1500 Jahre regelmäßig den Besitzer gewechselt hatte. Eigentlich hatten die Nostrianer versucht, andergastische Holzflößer aufzuhalten, und hatten bei der Absperrung des Flusses versehentlich Joborn überflutet. Die Holzflößer wurden mehr oder weniger in die Stadt gespült und nutzten die Gelegenheit, die örtliche Garnison (etwa 20 Mann) zu verprügeln, ihre Fahne am Rathaus zu hissen, den städtischen Glockenturm anzuzünden und das Gasthaus zu besetzen - die traditionelle Vorgehensweise bei der Eroberung Joborns. Nostria plant nun im Gegenzug das Nordostufer des Thuram-

sees zu besetzen, und es zeichnet sich eine ›Seeschlacht‹ zwischen den beiden kriegführenden Nationen ab. Selbstverständlich handelt es sich - laut Graf Grimfeld - um eine »angemessene Vorsichtsmaßnahme«, um die »andergastischen Piraten« abzuwehren usw.

Landgräfin Franka ist eine alte verdiente Kriegerin; sie und Raidri wurden erst kürzlich auf Intervention Cuanu Ui Bennains eingesetzt und haben den früheren Adel abgelöst. Mit ihr kann man stundenlang über Kämpfe, Waffen, Rüstungen, Pferde und Turniere fachsimpeln.

Unter den Gästen ist auch Waldwart Bernstein, ein Schreiber der »Havena-Fanfare«. Er versucht, möglichst mit jedem Teilnehmer ein persönliches Gespräch zu führen, um für die nächste Ausgabe viel Hintergrundmaterial zu haben, und verspricht dem Sieger ein noch ausführlicheres Porträt in der übernächsten Ausgabe.

Raidri selbst zeigt sich auch weiterhin erstaunlich begabt als Gastgeber, ohne aber viel zu sprechen. Über das Rennen und den »Donnersturm« - auch wie er ihn gewonnen hat - sagt er grundsätzlich nichts. Nur zuweilen schmunzelt er und blickt versonnen seine Gäste an.

Das einzige, was Raidri von seinen Gastgeberpflichten abhalten kann, ist eine Duellforderung. Auch nach Jahren ist er noch immer gerne bereit, Freund und Feind mit seinen zwei Schwertern zur Verfügung zu stehen, egal zu welchen Bedingungen: Vollrüstung, Leder oder Lendenschurz; bis zum ersten Blut, bis zum Aufgeben oder bis zum Tod (für letzteren Fall hat er Landgrä-

fin Franka zur Durchführung des Rennens beauftragt); nach Kusliker Art nur mit dem Schwert oder mit Waffen nach Wahl (in diesem Fall benützt er seine tödliche Fähigkeit, mit beiden Schwertern gleichzeitig und unabhängig kämpfen zu können). Nur zu einem Kampf einer gegen zwei wie in seinem berühmtesten Kampf gegen die Blutzwillinge (»Bei Rondra, das ist auch schon wieder 13 Jahre her!«) ist er nicht mehr bereit. Die Werte gelten für Raidri in seinem Schuppenpanzer. Wenn er leichtere Rüstung trägt, erhöht sich seine PA auf 17.

Kurz vor Mitternacht ruft der Praios-Geweihte zur allgemeinen Andacht auf und leitet mit einer kurzen Predigt den Jahresanfang ein. Dies wird von den zahlreichen Kriegern offensichtlich als reine Pflichtübung betrachtet. Das Ganze ist ohnehin ein Kompromiss Raidris, der den Geweihten schon beleidigt hat, weil nicht er, sondern der Boron-Geweihte am nächsten Tag das Rennen eröffnen darf - am höchsten Feiertag Praios' und damit ganz Aventuriens! Viele Gäste begeben sich darin auf den Aussichtsturm des Gestütes oder zumindest an die Fenster, um die überall in der Dunkelheit aufflackernden Sonnwendfeuer zu beobachten. Raidri verlässt den Empfang kurz, reitet unter dem Jubel der Bevölkerung durch Winhall und kehrt etwa eine halbe Stunde später zurück. Uni diese Zeit beginnen sich viele der Rennteilnehmer zu verabschieden. Der alte Profi Syratus ist schon vor Mitternacht verschwunden, ebenso Charos Maramek. Prinz Brin feiert noch eine ganze Weile. Die beiden großen Barbaren und Baron Zargo lassen sich auch von dem bevorstehenden Rennen nicht abhalten, sich massiv zu betrinken.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP	
Raidri Conchobair 46 Jahre, 188 cm	Krieger	20	20	15	13	16	18	18	17	112	5	130	55	2 x 1W+8	
		TAW: Schwerter: 18; Fahrzeuglenken: 18													

Die Nacht vor dem Start

Unabhängig vom Empfang werden die Helden in dieser letzten Nacht Vorbereitungen treffen wollen. Speziell die Pferde müssen natürlich gut versorgt werden: jeder Experte (TAW: ›Reiten‹ oder ›Fahrzeuglenken‹) weiß, dass man die Tiere am Abend vor einer Schlacht oder einem Rennen ausgiebig füttern muss, damit sie am Morgen nicht voll gefressen laufen müssen. Wichtig ist auch die Unterbringung in den improvisierten Ställen: Pferde schlafen liegend und sollten dabei Platz und eine weiche Unterlage haben. Pferdekennner unter den Spielern mögen ihr Wissen beisteuern, andernfalls kann die Gruppe improvisieren; in jedem Fall sollte die Wichtigkeit solcher Vorbereitungen klar werden.

Falls die Helden einen Wagenlenker haben, der offensichtlich eher bedientet als befreundet ist, erzählt ihnen dieser: »Da wollte mir doch glatt einer 100

Dukaten zahlen, wenn ich absichtlich langsam fahre!« Er beschreibt den Mann als zwielichtigen Händler, unrasiert und wenig zu dem prallen Beutel in seinen Händen passend.

Meisterinformationen:

Spätestens diese Nachricht sollte die Helden warnen, dass dieses Rennen nicht nur auf der Rennstrecke gewonnen werden muss.

In der Mitte der Hundswache, also der dritten Stunde nach Mitternacht, fällt irgendetwas mit einem raschelnden Geräusch in den Stall, direkt vor die Pferde. Der Werfer ist beim besten Willen nicht zu entdecken.

Es handelt sich um einen kopfgroßen Ballen Süßmoos aus den Goldfelsen, das natürlich sofort den Appetit der Tiere weckt (TAW-Probe ›Pflanzen-

kunde<). Umsichtige Helden haben MU/5 (aufgerundet) KR, um die Pferde am Fressen zu hindern; allerdings sind die Pferde wirklich gierig nach dem Süßmoos, und ein Held kann nur zwei Pferde festhalten. In dem goldblonden Ballen sind einige Baumwolllocken, die in Feuerzungen-Extrakt getränkt wurden:

Gift der Feuerzunge (5. Stufe): Schaden: 2W-2/ Stunde; Dauer: 5 Stunden; Beginn: 5 SR; Symptome bei Pferden: hektisches Schnauben. Heilungsversuche bei den Pferden (TAW: ›Heilkunde, Gift<) werden mit einem Malus von 20 und einem Bonus in Höhe des besten TAW von ›Tierkunde<, ›Reiten< und ›Fahrzeuglenken< belegt. Pferde können nicht erbrechen, das Gift muss daher durch eine massive Trinkkur ausgeschwemmt werden. Aufgeregte Rufe, Wiehern und Schnauben aus den Nachbarställen verraten, dass es sich um eine ›Serien-Sabotage< handelt. Die Rondra-Geweihte Ogara direkt neben den Helden ist zu Meinungs austausch und Hilfe gerne bereit. Die Amazone Kamella ist außer sich vor Wut und Schmerz: »Das ist ja wohl das Gemeinste... « Die Amazonen verlieren im Lauf der Nacht zwei ihrer Pferde und geben daraufhin auf. Fast alle anderen können verhindern, dass ihre Pferde den Köder fressen, oder sie schnell retten. Für Super-Detektive: Auch Charos' Wagenlenker Chuvava steht der Form wegen laut fluchend vor seinem Stall.

Sobald endlich wieder Ruhe herrscht, etwa eineinhalb Stunden vor Sonnenaufgang, schlägt Charos' Truppe nochmals zu. Bei einigen Favoriten und den

Helden dringt ein Meuchelmörder in den Stall ein. Je nach Wachverhalten der Helden braucht der Mann drei Schleich-Proben (TAW: 14) oder drei KR, um einige Bretter zu entfernen (GE: 15, damit

kein Geräusch entsteht). Der Attentäter trägt in klassischer Manier Hemd und Hose in Schwarz, dazu eine Kapuze; auch Gesicht und Hände sind mit Russ geschwärzt.

Die Werte des Meuchelmörders:

MUT: 15	ATTACKE: 12	PA-
LEBENSENERGIE: 45		RADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNKTE:	
1W+4		
GST 1	AUSDAUER: 60	
	Monsterklasse: 25	

Der Attentäter hat es in erster Linie auf die Pferde abgesehen, nimmt sich aber auch gerne ein Mannschaftsmitglied vor. Er flieht, sobald er mehr als 25 LP verloren hat. Da er kaum Rüstung hat, ist er ziemlich flink. Wenn er gestellt wird, versucht er vorzutäuschen, einer jener Fanatiker zu sein, die sich mit Dolch oder Gift töten; oder er zischt etwas von 50 Dukaten (die er nicht hat), in der Hoffnung, sich freikaufen zu können. Notfalls gesteht er, dass er von einem vornehmen Gareth angeheuert wurde, der den Sieg eines bestimmten Kandidaten ermöglichen will. (In Wirklichkeit hat er vor wenigen Stunden in einer Winhaller Herberge Charos' Einsatzbefehl bekommen.) Als einer von Charos' Leuten trägt er zwischen Kinn und Kehle die Tätowierung einer schwarzen Spinne. Bei einem Kampf im Stall beginnen die Pferde wie wild auszukeilen: Alle Beteiligten brauchen eine GE-Probe je KR, um nicht getroffen zu werden (1 W+2 TP). Anschließend brauchen die Tiere wieder eine Stunde, um sich zu beruhigen. Angesichts der fehlenden Nachtruhe wird ihre AU auf fast die Hälfte sinken.

1. Praios: Der Start

Schon im Morgengrauen haben die ersten Teilnehmer ihre Zelte verlassen, ihre Wagen aufgestellt und die Pferde angeschnitten. Als die Sonne über den Koschbergen aufgeht, sind fast alle Fahrer, Wagen und Gespanne versammelt. Zahlreiche Zuschauer, unterschiedlich willkommen, drängen sich um und zwischen den Wagen, werden aber von Fahrern und Herolden immer wieder fort gewiesen. Fast die ganze Bevölkerung Winhalls und viele Bauern der Umgebung sind vor die Stadt gekommen, um diesem Ereignis beizuwohnen. Selbst auf der anderen Seite des Tommel sind nostrianische Soldaten und Holzfäller aus der Zollfeste gekommen, um von der Brücke aus den Start zu verfolgen. Auch die Helden sollten sich überlegen, wann und wo sie sich aufstellen, welche Vorbereitungen sie treffen, wie sie sich Konkurrenten, Zuschauern und Herolden gegenüber benehmen, ob sie Sicherheitsvorkehrungen planen usw.

Da sind vom Gestüt drei Fanfarenstöße zu hören, und von den Hauptgebäuden setzt sich unter Jubel der Bediensteten ein Fahrzeug in Bewegung. Schnell bewegt es sich an den Koppeln vorbei und kommt, von einem eigentümlichen Grollen in Luft und Boden begleitet, über das Feld auf die Wartenden zu. Es ist Raidri Conchobair auf dem legendären Donnersturm: Vier prächtige Rappen in goldblitzendem Zaumzeug ziehen die schwere Quadriga, Hufe und Räder wühlen den Boden auf, und blendende Lichtreflexe und sprühende Funken umgeben die ganze Erscheinung. Ein Raunen geht durch die Menge, und viele der einfachen Bürger und Bauern fallen auf die Knie. Der Donnersturm kommt immer näher, und mit ihm das donnernde Grollen, ein eigentümlicher Lufthauch weht über die Zelte. Unwillkürlich richten sich die Blicke auf den Himmel, und viele frösteln, im typischen Vorgefühl eines nahenden Gewitters. Schließlich hält der himmlische Wagen zwischen der Menge und der Brücke, und das herrische Schnauben der vier Rösser wirkt wie ein erlösendes Zeichen. Ein Moment gespannten Schweigens endet mit erleichtertem und bewunderndem Gemurmel. Raidri Conchobair trägt einen prächtigen Schuppenpanzer aus Gold und Bronze, jede einzelne Schuppe ein Meisterwerk, die eine Szene aus seinem Leben zeigt. Er wendet sich vom Wagen aus den versammelten Rennteilnehmern zu und beginnt zu sprechen: »Rondra mit euch, liebe Freunde! Vor uns liegt ein heisser Sommertag, und ihm werden noch einige heißere folgen. Willkommen zum 75. Donnersturm-Rennen!

Wir fahren ein so genanntes Königswagen-Rennen mit Bedeckung. Das bedeutet: Jeder darf so viele Wagenlenker und Kämpfer mitnehmen, wie sein Wagen tragen mag, sowie bis zu drei Begleiter auf Reittieren als Bedeckung. Wer oder was auch unter diesen Bedingungen immer am Start beteiligt ist, darf im gesamten Rennen eingesetzt werden - sonst nichts. Daher ist auch späterer Ersatz von Männern oder Tieren verboten. Dieses Rennen wird zu Ehren Rondras gefahren, und ehre Wagen sind für den Kampf gebaut: Ihr dürft ab dem Start jeden Konkurrenten attackieren, mit zwei Einschränkungen, die die Kriegerehre ohnehin gebietet:

Der Gegner ist der Mann, nicht das Pferd. Alle Angriffe gegen die Zugtiere sind verboten. Ebenso sind alle Gespanne, die sich nicht in Bewegung befinden, sei es, dass sie ausruhen oder bereits ausgefallen sind, tabu, dürfen aber auch selbst nicht angreifen. Ich, Raidri Conchobair, werde euch während des gesamten Rennens mit dem Donnersturm folgen. Aber nicht ich bin euer Richter, sondern Rondra selbst!« Nun winkt Graf Conchobair Nercis, dem jungen Boron-Geweihten Winhalls. Er tritt vor die Menge und ruft zu einer Andacht auf »Wir wollen des Todes gedenken, des einzigen Gegners, den kein Krieger besiegen kann.« Anschliessend verbringt er eine Spielrunde in schweigendem Gebet, und auch die Menge schweigt betroffen.

Dann wendet er sich an die Rennteilnehmer: »Schwört nun, die heiligen Gebote des Rennens zu beachten.« Sein Blick wandert zunächst zu Prinz Brin, der darauf mit Ludalf die Schwurhand hebt und sein Gelöbnis spricht, anschliessend zu einem Bewerber nach dem anderen. Je nach ihrem Charakter geben die Teilnehmer ein einfaches »ich schwöre!«, ein thorwalerisches »Ein Mann, ein Wort!« oder eine zusätzliche Bekräftigung wie »... bei Rondra!« oder »... hei meinem Bart!« von sich. Manche wiederholen aber auch sinngemäß Raidris Gebote, z. B. Prinz Brin, dem man ansieht, dass er Vereidigungen gewohnt ist. Charos nimmt nicht einmal zum Schwur den Helm ab, und seine Stimme klingt hohl; Chuvava spricht in nivesisch. Syratu schwört: »... bei meinem Kaiser!« (das macht sich im Hippodrom von Gareth immer gut). Ariana fügt freiwillig hinzu, keinerlei Gewalt einzusetzen und alle Tiere vor Schaden bewahren zu wollen. Und die drei Novadis stoßen natürlich ein trotzig-stolzes »Rastullah!« aus. Jetzt ergreift wieder der Schwertkönig das Wort:





»Meine Herolde werden euch nun eure Startplätze zuweisen. Mit dem Startzeichen wird das Rennen beginnen. Euer Weg führt euch zunächst über den Tommel nach Nostria. Der nostrianische Gesandte, Graf Helmdeucht von Grimfild, ist eigens angereist, um für die rechtmäßige Grenzüberschreitung aller Rennteilnehmer zu sorgen. Eigens zu diesem Zwecke hat die Erste Nostrianische Brückenbau-

Kompanie eine Brücke über den Tommel geschlagen.

Erstes Etappenziel dieses Donnersturm-Rennens ist der Thuram-See an der Grenze zwischen Nostria und Andergast. Dort müsst ihr die Insel der Efferd-Geweihten im See finden. Die Geweihte wird euch das nächste Ziel nennen. «

Der Start

Auf ein Zeichen von Raidri hin setzen sich nun etwa 15 berittene Herolde, jeder mit einer Fahne mit Raidris Schwertwappen, in Bewegung. Ein jeder trabt auf einen der Fahrer zu und beginnt seinen Namen zu rufen: »Mullbert Ritter von Spornstein, bitte folget mir? Meister Charos Maramek, bitte folget mir!« Nach und nach nehmen die Herolde und die Gespanne, die ihnen folgen, bogenförmig Aufstellung, jeder etwa 50 Meter vorn nächsten entfernt, so dass jeder genau einen Kilometer von der Tommelbrücke entfernt steht. Die zwei äußersten Gespanne trennt dadurch ebenfalls fast ein Kilometer. Die Zuschauer, zunehmend erregt, werden hinter diese Startlinie geführt. und erst nach und nach beginnen sie respektvoll Abstand zu halten. Insgesamt datiert es nochmals etwa eine Viertelstunde, bis alle Gespanne ordnungsgemäß aufgestellt sind und die Zugtiere sich beruhigt haben. Währenddessen fährt Raidri unter lautem Donnern die Startlinie ab, einmal

vor den Teilnehmern Richtung Winhall und dann hinter ihnen zurück. Schließlich platziert er sich wieder etwa 100 Meter vor der Startlinie, genau zwischen den zwei innersten Teilnehmern und der Brücke. Auch die Herolde reiten einige Schritte vor die jeweiligen Gespanne, treten beiseite und winken dann einer nach dem anderen Raidri mit der Fahne. Nun hebt Raidri beschwörend beide Arme, von den Teilnehmern am Rande aus nur als kleine Gestalt zu erkennen. Gerade als sich manch einer fragt, wie man unter diesen Umständen ein noch nicht einmal angekündigtes Startzeichen erkennen soll, reißt er seine Arme herunter. Weit im Norden zuckt aus heiterem Himmel ein Blitz herab, und ein lautes Donnern rollt auf die Wartenden zu. In das Donnern hinein mischt sich der atemberaubende Lärm von 16 Wagen, 60 Pferden und anderen Zug- und Reittieren, und fast 30 Konkurrenten, die zum größten Rennen Aventuriens aufbrechen!

Die Brücke

Mit einem Donnern, das jedem Gewitter Ehre macht, und begleitet vorn Gebrüll der Reiter und Fahrer und dem Jubel der Zuschauer, rasen die Gespanne auf die Brücke zu. Haben die Gespanne zunächst noch 50 Meter Abstand voneinander, so kommen sie einander genauso schnell wie der Brücke näher. Schon bleiben die ersten vorsichtig zurück, während andere entschlossen scheinen, die Brücke als erster zu nehmen...

Meisterinformationen:

Lassen Sie Ihre Spieler selbst entscheiden, welches Risiko sie bei einem Rennen von zumindest einigen Tagen Länge eingehen wollen, um gleich zu Beginn eine gute Position zu erlangen.

Die Favoriten sind auf jeden Fall kaum sichtbar, durch Staub und andere Gespanne verdeckt. Rund um die Helden fahren die Konkurrenten aus dem Mittelfeld und wenn die Gruppe erfahrungsgemäß selbst eher aggressiv sein wird - einige Verlierer als lohnende Opfer.

Die Ebene bis zur Brücke ist »Offenes Gelände«, dazu gehört auch die Querung der Uferstrasse

nach Winhall. Die etwa 30 Meter lange Brücke hat die Qualität einer »Nebenstrasse«, ist aber nur sechs Meter breit. Um die Brücke im Galopp zu überqueren, ist eine Talent-Probe mit einem Bonus von 10 fällig. Wenn weniger Platz ist, weil ein weiteres Gefährt knapp vor oder hinter einem über die Brücke will, sind zwei normale Proben für Ein- und Ausfahrt nötig. Wenn gar zwei Fahrzeuge nebeneinander die Überquerung versuchen, müssen sie Proben für Einfahrt, halben Weg und Ausfahrt ablegen. Wenn möglich, sollte die Brücke etwa nach dem fünften bis achten Gespann durch einen oder mehrere Unfälle blockiert werden. Entweder wählt der Meister Ritter Mullbert als »Freiwilligen« aus, oder er verlässt sich darauf, dass bei ausreichend Teilnehmern irgendeine Probe entsprechend extrem misslingt.

Hinter der Brücke haben die Nostrianer etwa 500 Meter Strasse aufgeschüttet, bis die eigentliche Strasse (die ja über die andere Brücke führt) wieder erreicht wird. Diese improvisierte Strasse hat die Qualität einer »Alten Strasse«

Alltagsprobleme

Meisterinformationen:

Während der folgenden Wochen wird es zu den wichtigsten Problemen der Helden gehören, regelmäßig ein Nachtlager zu finden, in dem sie und die Pferde sich ausruhen können. Üblicherweise bedeutet das, eine Herberge zu finden, die imstande ist, einem oder mehreren Streitwagen und zahlreichen Pferden einen Stall zu bieten (in der eventuell auch einige Konkurrenten absteigen werden). Eventuell kommen dafür auch Privatpersonen wie größere Gehöfte in Frage, aber die Macht der Helden kann sowohl beeindruckend wie abschreckend wirken. In jedem Fall sollten die Helden hier mit der Miete nicht knausern, wenn sie keine unruhige Nacht verbringen wollen. Im Freien sind ein oder zwei Talentproben auf ›Wildnisleben‹ fällig, um von der Strasse aus einen passenden Platz zu finden, und weitere, um ihn angemessen herzurichten.

Besonders wichtig ist die Versorgung der Zugtiere: Hier sind besonders die Talente ›Abrichten‹ und ›Tierkunde‹ notwendig. Zunächst müssen die schweißnassen Tiere abgetrocknet und zugedeckt werden, und etwas Zuwendung kann ebenfalls nicht schaden. Die Pferde brauchen regelmäßiges, kräftiges und trockenes Futter und müssen zur Tränke geführt werden (das Wasser wird nicht immer bester Qualität sein). Diese Versorgung der Tiere gilt nicht nur für das Nachtlager, sondern auch für Pausen während des Tages. Als Richtlinie sollte man jede Stunde eine SR Pause machen, alle drei Stunden eine Viertelstunde und alle sechs Stunden ein bis zwei Stunden (es ist Hochsommer, und das Tageslicht dauert weit über 16 Stunden).

Auch die Helden müssen essen und trinken: Vier Mann können in sechs bis acht Wochen ungeheure Mengen vertilgen, jedenfalls mehr, als man haltbar gemacht auf einem Rennwagen mitnehmen kann; abgesehen davon, dass haltbare Nahrung bei weitem nicht so nahrhaft ist. Regelmäßige Einkäufe oder Jagdpausen sowie jemand, der besser kocht als ein Thorwaler, wären also äußerst nützlich. Hungerige Helden erholen sich nur mit halber Geschwindigkeit.

Eng verbunden mit diesen Aufenthalten ist das Problem der Tageseinteilung: Wenn die Helden, wie zu erwarten, zwölf Stunden am "lag fahren wollen, brauchen sie also etwa zwei Stunden reine Pause, und weitere zwei bis drei Stunden für Lagersuche und Aufbau. Da bleibt nur noch eine kurze Nachtruhe, vor allem wenn man eine durchgehend wechselnde Nachtwache aufstellen möchte. Helden und Tiere, die weniger als sechs Stunden schlafen, können kaum ihre Ausdauer regenerieren, geschweige denn Wunden ausheilen.

Ein weiteres Problem betrifft Streckenwahl und Orientierung: Selbst wenn die Helden Zugang zu der Aventure-Karte oder etwas Entsprechendem haben, ist der tatsächliche Straßenverlauf zwischen kleinen, nicht eingezeichneten Orten oft unbekannt. Dies kann durch Befragen von Ortskundigen, erschwerte Orientierungsproben oder Entscheidungen der Spieler gelöst werden. Jedenfalls sollten es weder Meister noch Spieler als selbstverständlich annehmen, dass sich die Helden mit traumwandlerischer Sicherheit durch die Landschaft bewegen.

Etappe 1: Winhall-Thuran-See

Die Teilnehmer bewegen sich nun zumindest den ganzen Tag lang nablaaufwärts in das östliche Nostria. Nächtens stehen im Osten die acht Sterne, die das Sternbild des Schwertes bilden, hell und klar am Himmel und zeigen, dass Rondra über das Rennen wacht. Direkt im Zenit stehen derzeit aber noch die zwölf Sterne des Greifes, des Sternbildes des Praios-Mondes. Die Strassen in Nostria und Andergast sind generell in ebenso heruntergekommenem Zustand wie beide Länder; sie sind typische ››Alte Straßen‹‹.

Arraned:

Dorf, 240 Einwohner, Praios-, Phex Tempel, 1 Schenke.

Dieser kleine Ort liegt reichlich weit von seiner Hauptstadt Nostria, profitiert aber vom Handel mit Winhall. Auf Durchgangsverkehr und Übernachtungen ist er nicht eingerichtet.

Wegen der Entwicklung in Thurana (immerhin der nächste Ort, wenn auch über 100 km entfernt) sind die Dörfler recht beunruhigt.

Begegnungen an der Front

Sobald die Helden Arraned passiert haben, würfelt der Meister jede Stunde mit 1 W-, bei Tag kommt es bei 1 oder 2, bei Nacht bei 1 zu einer Begegnung, die mit 1W20 bestimmt wird:

1-14: 2W-1 **Soldaten**

Bei einem ungeraden Wurf handelt es sich um Nostrianer, bei einem geraden Wurf um Ander-

gaster. Die Soldaten tragen Lederrüstungen unter Wappenhemden (weiße Salzarele auf blauem Grund bzw. grüne Steineiche auf weißem Grund) und sind mit Hellebarde, Kurzsword und/oder Kurzbogen bewaffnet. Sind es mehr als zwei Soldaten, werden sie von einem Offizier angeführt, einem nostrianischen Wachtmeister oder einem andergastischen Feldweibel. Er trägt ein Kettenhemd unter seinem

Wappenhemd und ist mit Schwert und Schild bewaffnet. In der Hälfte der Fälle ist er beritten.

Der Meister bestimmt das Verhalten der Soldaten durch eine CH-Probe des ersten der Helden, der auf sie trifft, bzw. des offensichtlichen Anführers bzw.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Offizier 30 Jahre, 180 cm	Krieger	5	13	11	12	11	13	10	11	50	5	63	21	1W+4
TAW: Schwerter: 10; Reiten: 10; Menschenkenntnis: 5														

Die Werte eines Soldaten:

MUT: 12 ATTACKE: 9
 LEBENSENERGIE: 35 PARADE: 7
 RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 TREFFERPUNKTE: 1 W+4
 GST 1 AUSDAUER: 45
 Monsterklasse: 14

Wurf von 20 oder mehr: **Verhaftung:**

Die Soldaten erklären die Helden schlichtweg für verhaftet (alle Nostrianer und Anergaster neigen ein wenig zum Größenwahn).

Wenn die Helden sich ergeben, nehmen sie ihnen die Waffen ab (die armen Fußsoldaten müssen diese alle tragen) und eskortieren sie 1 W Stunden weit bis zum Kommandanten (siehe unten).

Wenn die Helden Widerstand leisten, ziehen die Soldaten blank und stürzen sich mit dem Kampfschrei »Für König Kasimir/Wendolyn!« auf die Helden. Ehe sie erste Verluste haben, brechen sie den Kampf ab, »formieren sich zum Rückzug« und stürzen mit lautem Alarmgebrüll von dannen.

Dieser Patrouille ist Charos bereits begegnet. Nachdem er selbst kontrolliert worden war, hat er die Soldaten ganz freundschaftlich vor einer Gruppe feindlicher Spione und Saboteure gewarnt, die sich während dieses Rennens einschleusen will, um den König zu ermorden. Dieser Warnung folgte eine detaillierte Beschreibung unserer Helden.

CH-Probe misslungen - **Verweis:**

Die Soldaten weisen die Helden daraufhin, dass sie »den Krieg aufhalten« und sich schleunigst aus dem Gebiet zu entfernen haben. Sollten sie sich weigern, kommt es zu einer Verhaftung (siehe oben).

CH-Probe gelungen - **Propaganda:**

Die Soldaten benützen die Gelegenheit, um die Helden über die Machenschaften des Erzfeindes und ihre eigenen Heldentaten zu informieren. Auf jeden Fall teilen sie ihnen folgende Fakten mit:

- Die Nummer des Krieges nach landeseigener Rechnung.
- Die Geschichte der heldenhaften Verteidigung Joborns, bei der eine feindliche Invasionsflotte durch einen Damm versenkt wurde, bzw. der Eroberung der wichtigen Stadt, die der Feind unter Wasser gesetzt hatte.

des höchststufigen Helden.

Für jede frühere Auseinandersetzung der Helden mit den Patrouillen dieser Nation wird die CH-Probe um 1 erschwert, für Kämpfe mit dem Gegner dagegen um 1 erleichtert.

- Eigene Heldentaten nach Belieben.

CH-Probe +10 gelungen - **Anwerbung:**

Die Soldaten erkennen Helden und Streitwagen als eine Einheit von beträchtlichem militärischem Wert und bieten ihnen den Beitritt zur besten Armee Aventuriens an. Zumindest versuchen sie sie zu überreden, sie 1 W Stunden weit zum Kommandanten (siehe unten) zu begleiten. Die gesamte Armee Anergasts (bzw. Nostrias) umfasst vielleicht 500 Mann, und dabei sind schon jüngste Rekruten, älteste Stabsoffiziere, invalide Ausbilder und unzuverlässige Söldner eingerechnet. In den größeren Schlachten wurden auf einer Seite 250 Mann eingesetzt, davon sogar 50 Berittene, aber niemals in Situationen, in denen lebensbedrohliche Verluste zu befürchten waren. 30 Waffenknechte sind hierzulande eine durchaus ernst zu nehmende (oder eben nicht »ernst« zu nehmende) militärische Macht. Ein einzelner Streitwagen mit einer derartig kampfstarken Besatzung könnte ohne weiteres eine Schlacht entscheiden.

15-16: **Kommandant mit 2W20 Mann**

Die Helden stoßen auf den derzeitigen Befehlshaber an der Front, den nostrianischen Hauptmann Kuno von Kessler (ungerader Wurf) oder den anergastischen Obristen Gelwin von Gerlach (gerader Wurf). Er befindet sich entweder in seinem Stabszelt mit der Reichsfahne, und seine Männer sichern die Umgegend; oder er ist mit einer kleineren Truppe auf einem Erkundungsritt. Der Kommandant trägt eine Ritterrüstung in den Reichsfarben (Weiß-Blau bzw. Grün Weiß) und einen Schild und ist mit Schwert und Lanze bewaffnet.

Das Verhalten des Kommandanten wird (wie oben) durch eine CH-Probe bestimmt, allerdings mit einem Bonus von 10, es sei denn, die Helden wurden verhaftet. Nach einer Verhaftung werden die Helden unter den obskuren Verdächtigungen (Königsmord, Spionage, Hexerei, Nekromantie) verhört und schließlich gefangengesetzt. Wagen und Waffen werden requiriert. In jedem Fall wird der Kommandant die Gelegenheit nützen, mit »echten Kriegern« über den Krieg, Streitwagen, Strategie und die weltpolitische Lage zu sprechen.

Hier noch eine Liste mit passendem Militärjargon:

»Soldat Ramdös, 4. andergastsche Bürger-Infanterie, zur Stelle!«
 »Hauptmann Lüderich am Nebenfrontabschnitt Beilstatt...«
 »...müssen wir die Festung Hirnfest nehmen/sichern... «
 »...schon bei der Schlacht von Seewiesen den Wert bewiesen... «

»Wo steht die nostrianische Thorwaler-Legion?«
 »...Vorstoß der Hirmwald-Pioniere unter Weibel Rupert ...«
 »...unsere Seestreitkräfte vor Thurana... «
 »...gemeinsam mit den 3. Nostria-Bogenschützen...«
 »...dem Feind massive Verluste zugefügt...«
 »Die nostrianischen Salzarenfischer unter Admiral Bettlaker...«
 »...eine Kavallerie-Attacke im Stil General Elemanns...«

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	TP
Hpt. Kessler/ Obr. Gerlach	Krieger	10	15	13	13	11	13	12	11	65	5	78	33	1W+4
45 Jahre, 180 cm	TAW: Schwerter: 10; Reiten: 15; Menschenkenntnis: 10													

17-20: 3W6 **Flüchtlinge**

Bei einem geraden Wurf handelt es sich um Nostrianer auf dein Weg nach Andergast, bei einem ungeraden Wurf um Flüchtlinge in der Gegenrichtung; fällt der Würfel vom Tisch, haben die Zivilisten genug und wollen ins Mittelreich. Es ist eine Gruppe einfacher Bauern oder Dorfbewohner, die ihre spärliche Habe in Körben und Säcken und auf einem zweirädrigen Karren mit sich führen. Folgende Informationen können sie weitergeben:

40jährige Frau: »Mein Bub ist schon sooo lange in der Armee...«

Alter Mann: »Jaja, wir seinerzeit im 43er-Jahr...« (Nostria und Andergast rechnen ab ihrer Unabhängigkeit vor 1860 Jahren.)

12jähriger Junge: weiß den genauen Vorsprung eines Konkurrenten.

8jähriges Mädchen: »Bist du König Wendolyn?«

Urgrossmutter (krächzend): »Was sind denn das für fremde Leut'?«

Die Schlacht am Thurana-See

Zur Linken der Helden liegt während einer langen Strecke der Thurana-See, eine silbrig glitzernde Wasserfläche von etwa 15 bis 30 Kilometern Durchmesser. Eine Insel auf einem See dieser Größe auf gut Glück zu suchen, kann etliche Tage lang dauern. Der vernünftigste Weg ist es natürlich, in der einzigen Ortschaft Thurana nachzufragen,

Thurana:

Dort, 820 Einwohner, Rondra-, Praios-, Tsa- Tempel, 2 Gasthäuser, 4 Schenken, 1 Werft, Hafen.

Thurana am Hirmbach ist die weltoffenste ›Stadt‹ Andergasts: Hier kommen immerhin alle paar Monate Händler aus Greifenfurt und Angbar her, die Metall und Waffen liefern und Holz und Seefisch kaufen. Auch die Lage am See sorgt dafür, dass die Thuranis zumindest unter den anderen ›Waldbewohnern‹ als offen und fröhlich gelten. Die Efferd-Geweihete auf einer nahen Insel wird als eine Art Prophetin betrachtet.

Meisterinformationen:

Die Thuranis kennen natürlich den Weg zur Insel der Geweihten. Aber abgesehen davon, dass sie die Insel nur zu rituellen Anlässen aufsuchen, sind derzeit alle Boote und Flösse von der andergastischen Armee requiriert, alle Fischer, Flößer und Werftarbeiter zwangsverpflichtet worden.

Mögliche Lösungen: **Bau eines Floßes:** Passendes Werkzeug ist fast ebenso schwer zu bekommen. Um Thurana ist alles abgeholzt, aber einige Kilometer weiter am Seeufer gibt es hervorragende Tannen, Fichten und Eichen. Zum Bau eines Floßes muss für jeden Mann Nutzlast (hoffentlich wollen die Helden nicht den Wagen mitnehmen!) eine TAW-Probe ›Holzbearbeitung‹ gelingen, die für drei Mannstunden Arbeit steht. **Stehlen eines Bootes oder Floßes:** Nicht alle Fahrzeuge sind auf dem See unterwegs; immer wieder kommen Spähtrupps zurück, oder neue Fahrzeuge werden losgeschickt - mit zunehmend inkompetenterer Mannschaft. Ein schneller Überfall im Hafen könnte selbst am helllichten Tag ein Boot erbeuten (Werte für Floßbesatzung siehe unten), allerdings setzen sich die Auslaufenden einem etliche KR dauernden Beschuss aus. Außerdem müssen Rückkehr und Versteck des Wagens gesichert werden. Bei Nacht ist es nur notwendig, die Mannschaft oder eventuelle Wachen zu überwältigen; wenn dies leise geschieht, ist ein Auslaufen ungefährlich, eventuell selbst die Rückkehr nach sechs Stunden. Da auch andere Fahrer auf diese Idee gekommen sind, erhöht sich die Anzahl der Wachen um 1 für jeden Mittelfeldfahrer, der vor den Helden liegt.

Rekrutierung: Der Kommandant hat Anweisung gegeben, jeden verfügbaren Mann auf den See zu

schicken. Mit etwas Geschick und Verstellung können sich die Helden von einem gestressten Feldweibel als Späher anwerben lassen.

Ein gewisses Risiko besteht in plötzlich anders lautenden Befehlen sowie der Notwendigkeit, bei der Rückkehr zu desertieren (Malus von 1 auf alle CH-Proben bei Andergastern).

Suche nach einem Fahrzeug: Entlang dem viele Kilometer langen Seeufer wohnen zahlreiche Fischerfamilien. Der eine oder andere konnte bisher sein Boot verstecken. Gegen eine unverschämte Geldmenge ist er bereit, das Boot zu vermieten

oder zu verkaufen. Natürlich können auch die Helden requirieren ... Um so ein Boot zu finden, müssen die Helden 3W20 Kilometer abklappern, mit etwa 25 Geschwindigkeit wegen miserablen Uferwegen und ständigem Nachfragen.

Lenken des Fahrzeuges: Sofern ein Beteiligter keinen negativen TAW ›Rudern, Segeln‹ hat, muss er keine Probe ablegen, um das Fahrzeug fortzubewegen. Für die etwa fünf Kilometer bis zur Insel braucht ein Floss oder Ruderboot etwa vier Stunden (minus bestem TAW Spielrunden).

Begegnungen auf dem Thurana-See

Während die Helden sich am Seeufer oder auf dem See befinden, würfelt der Meister jede Stunde (Tag und Nacht) mit 1 W; bei 1 am Ufer und bei 1 bis 3 auf dem See kommt es zu einer Begegnung, die mit 1W20 bestimmt wird:

1-7: **nostrianischer Salzaufwinder**

8: **nostrianisches Holzboot**

9- 12: **thuranisches Fischerboot**

13-17: **andergastisches Holzboot**

Die Nostrianer haben eine ganze Anzahl alter Salzaufwinder-Boote quer durch die Wälder zum See transportiert und auch einige Holzflöße gebaut. Die Fahrzeuge sind mit 1 W Ruderern, meist Meeresfischern, und 1 W Soldaten, darunter reguläre Soldaten, Bogenschützen, *zuweilen* auch alte Thorwälder Söldner, besetzt.

Die andergastischen Boote sind mit 1W Fischern aus Thurana besetzt, die Holzflöße mit 1 W Holzschlägern; dazu kommen jeweils 1W reguläre Soldaten oder Langbogenschützen.

Bei einem Wurf von 17 hat das Floss eine große Steinschleuder an Bord: diese trifft bei einem AT-Wurf von 1 -3 ein gegnerisches Boot und bei einem Patzer von 20 das eigene Floss und richtet 3W TP an.

Die Werte eines Ruderers/Flößers:

MUT: 10 ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 30 PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2 TREFFERPUNKTE: 1 W+1
GST 1 AUSDAUER: 40
 Monsterklasse: 12

Die Werte eines Soldaten/Schützen:

MUT: 12 ATTACKE: 9
LEBENSENERGIE: 35 GESCHICKLICHKEIT: 11
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 PARADE: 7
GST 1 TREFFERPUNKTE: 1 W+4
AUSDAUER: 45
 Monsterklasse: 14

Die Reaktion der Soldaten hängt wie bei einer Begegnung an Land von einer CH-Probe ab; das Ergebnis **Anwerbung** tritt allerdings nur bei einer gelungenen CHProbe+15 ein, da die Helden ja keinen Streitwagen dabeihaben.

Falls die Helden andergastische Uniformen tragen, werden sie von Nostrianern immer angegriffen; bei Andergastern bestimmt eine Probe auf ›Lügen‹ oder etwas Passendes, ob die Helden als Kameraden oder Verräter behandelt werden.

18-19: **Wassermann**

Im Wasser taucht ein blauhäutiger Humanoide mit grünlichen Haaren auf, mit einem Dreizack in der Hand. Während er herumschwimmt, kann man seinen schuppigen Fischschwanz erkennen. Der Nix trägt ein völlig durchweichendes Wappenhemd mit der andergastischen Eiche.

Die Werte des Wassermannes:

MUT: 12 ATTACKE: 10
LEBENSENERGIE: 40 PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1 TREFFERPUNKTE: 1W+3
GS: 2/GST1 AUSDAUER: 52
 Monsterklasse: 20

Der Wassermann ist sehr stolz darauf, als ›Kampfschwimmer‹ in der andergastischen Armee zu dienen, und erfüllt seine Erkundungsaufgabe mit Begeisterung. Wirklich kämpfen will er jedoch nicht. Er reagiert ausgesprochen empfindlich, wenn man ihn als Necker bezeichnet (was für jeden Havener naheliegender wäre).

Wassermänner haben einen echten Fischschwanz, leben in Binnengewässern wie Wald- und Bergseen und sind ›Süßwasserfische‹. Von den meeresbewohnenden Nekkern halten sie herzlich wenig.

20: **Algendämon:**

Der Algendämon heißt Ulchuchu (ausgesprochen wie ein Hustenanfall). Er ist ziemlich irritiert von dem starken Betrieb auf seinem See. Alle paar Tage sinkt ein seltsames Stück Metall oder Blech auf den



Seegrund, und zuweilen steckt ein toter Andergaster drin. Daher hat er beschlossen, das gesamte Gerümpel auf einen Sitz zum Seegrund zu verfrachten. Nach ein paar erläuternden Beschimpfungen greift er an.

Die Werte für Ulchuchu, den Algendämon:

MUT: 15	ATTACKE: 2 x 12
LEBENSENERGIE: 65	PARADE: 2 X 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1 W
GS: 3/GST2	+Ertränken 1W/Runde
AUSDAUER: 100	
Monsterklasse: 50	

Wenn einem Opfer eine PA misslingt, drückt ihn Ulchuchu unter Wasser; solange seine weiteren AT gegen das Opfer gelingen, erleidet dieses automatisch SP; erst bei einem Misslingen kann das Opfer mit einer PA zu entkommen versuchen. Ulchuchu ist groß genug, um zweimal pro Runde zu attackieren, z. B. um einen Helden zu versenken und gleichzeitig nach dem nächsten zu grabtschen.

Ulchuchu kämpft bis zum scheinbaren Tod, bei dem er sich in ein Algenbündel auflöst. Er benötigt 1 W Monate, um sich zu regenerieren (das kümmert die Helden wenig, aber die Andergaster um so mehr).

Die Insel der Efferd-Geweihten

Die Insel der Efferd-Geweihten Alagora hat einen Durchmesser von etwa einem Kilometer. Ihr Tempel ist eine weithin sichtbare Felsgrotte, die im Laufe von Generationen von Vorgängern mit so vielen Seemuschelsplittern geschmückt wurde, dass sie wie ein gigantischer Kelch aus Perlmutter wirkt. Alagora trägt die üblichen weiten blauen Geweihtengewänder und verwendet einen langen Stab.

Entgegen dem Mythos der Thuranis freut sich Alagora über jeden Besuch und lädt ihn zu einem schmackhaften vegetarischen Menü ein. Es ist also ziemlich wahrscheinlich, dass die Helden hier auf andere Fahrer treffen. Alagora und Raidri haben sich vor etwa 20 Jahren bei der Eroberung Maraskans

kennen gelernt. Während Raidri sich dadurch beim Kaiserhaus beliebt machte, betrachtet sie ihre Teilnahme heute als fast sündhaften Fehler und hat sich ins freiwillige Exil zurückgezogen. Falls unter den Helden ein offensichtlich Efferd-Gläubiger oder ein Geweihter einer Lebensgottheit (z. B. Tsa, Peraine, Rahja, Travia, Hesinde) ist, wird sie ihn beauftragen bzw. bitten, einen Efferd-Geweihten zu finden, der binnen 20 Jahren ihr Nachfolger bei der heiligen Grotte wird.

Ihre Nachricht wird sie recht beiläufig neben dem Essen oder einem Gespräch weitergeben: »Geht in die Stadt, wo vor zwei Jahren die sechs Elemente aufeinander trafen; geht, den Diener der Gottheit der

sechs Elemente zu finden!« Sie gibt dazu keine näheren Erläuterungen, spricht aber über alle anderen

Themen, auch ihr Leben, offen und gerne.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	KE	TP
Alagora	Efferd-	10	13	15	13	12	9	10	9	38	1	47	35	44	1W+1
56 Jahre, 165 cm			Geweihte TAW: Hieb Waffen, stumpf: 5; Menschenkenntnis: 15												

Etappe 2: Thuram-See-Joborn

Der weitere Weg führt in westlicher Richtung, bis die Helden bei Nibquell auf den Grenzfluss Ornib stoßen, an dessen Ostufer sie dann flussabwärts fahren. Die gesamte Etappe verläuft entlang der Handelsstrasse, die allen Kriegen zum Trotz die Grenze zwischen den beiden Ländern bildet. Immer wieder stößt man auf Versuche, das zu beweisen oder zu leugnen: Ausgerissene und zerschlagene Meilensteine, primitive Schanzen und Erdwälle auf beiden Seiten, eine rote Linie aus Ochsenblut, die fast zwei Kilometer lang in der Mitte der Strasse verläuft, an Bäume genagelte Trophäen, Schmähzeichen oder Ausgaben der ›Nostrianischen Kriegsposaune‹ bzw. der ›Freien Trommel‹ oder Lichtungen, wo man rücksichtslos einen Hektar Wald gefällt oder gar niedergebrannt hat. Die meiste Zeit jedoch bewegt man sich durch dichte und unberührte Mischwälder. Auf der gesamten Etappe kann der Meister die Tabelle ›Begegnungen an der Front‹ aus der vorigen Etappe verwenden, allerdings sollte er - da es sich um einen Nebenabschnitt handelt - nur jede zweite Stunde würfeln. Die Kornmandanten sind der nostrianische Hauptmann Lutz von Lüderich und der andergastsche Obrist Karle Keilreißer. Die gesamte Wegstrecke verläuft auf ›Alten Strassen‹.

Nibquell:

Dorf, 360 Einwohner, 10 Mann, Efferd-, Peraine-Tempel, 1 Herberge, 1 Schenke.

Der Ort besteht aus zwei Dutzend fester Steinhäuser und einem doppelten Wehrtempel, der wahrscheinlich schon mehr Belagerungen gesehen hat als Gareth. Rund um das Dorf liegen, bis zu drei Kilometer entfernt, einzelne kleine Höfe oder überwachsene Ruinen.

Meisterinformationen:

Als die Helden in den Ortskern gelangen, werden sie von der örtlichen nostrianischen Garnison aufgehalten und kontrolliert (siehe ›Begegnungen an der Front‹).

Beilstatt:

Dorf, 380 Einwohner, 10 Mann, Firun-, Tsa- Tempel, 1 Herberge, 2 Schenken.

Der Ort sieht fast wie Nibquell aus, nur dass hier die Anergaster sitzen.

Nach fast 200 Kilometern lichtet sich der Wald auf, und die Helden nähern sich wieder einigen Bauernhäusern. Die Acker ringsum scheinen auffallend fruchtbar zu sein, das Korn steht in voller Reife. Zu ihrer Linken, am anderen Ufer des Ornib, sehen sie einen halb bewaldeten Hügel von etwa 20 Meter Höhe und 200 Meter Durchmesser, voller Baumstümpfe, Palisaden und Gräben. An seinem höchsten Punkt steht ein uraltes Gemäuer, ein halb ruiniertes Kastell, hundertmal ausgebessert und wieder zerstört. Vor den Helden liegt seit langem die erste Weggabelung: Ein Fluss fließt von Osten nach Westen, parallel zu ihm eine deutlich besser befahrbare Strasse. Wo der Ornib in diesen Fluss mündet, führt eine alte Brücke darüber, und die Strasse zur Linken verschwindet hinter dem Hügel. Ein uralter Wegweiser weist diese Strasse als die nach Kalleth aus, die andere nach rechts als die nach Joborn.

Meisterinformationen:

Charos hat sich hier einen der ältesten Tricks erlaubt und den Wegweiser ausgerissen und auf der anderen Strassenseite verkehrt herum in den Boden gerammt. Direkt vor den Helden liegt der Ingval, der bewaldete Abhang ist der berühmte Hügel von Half, an dessen Rückseite Joborn liegt.

Joborn:

Annektierte Stadt, 700 Einwohner, 30 Mann, Burg, Peraine-, Travia Tempel, 1 Gasthaus, 3 Schmieden, 1 Mühle.

Das Städtchen Joborn liegt an der Nordseite des Hügels von Half, überragt von dem alten Kastell. Joborn hat etwa 700 Einwohner, die sich nach 1800 Jahren Krieg mehr durch Fatalismus als durch Patriotismus (für welche Seite auch?) auszeichnen. Die wichtigsten Gebäude, des etwa 30 Häuser umfassenden Stadtkerns, sind - vom Fuß des Hügels bis zum Kopf - das Gasthaus, das Rathaus, der Glockenturm und der Wehrtempel. Das Gasthaus heißt derzeit ›König Wendolyn‹, am Rathaus weht die andergastsche Fahne, ebenso am Glockenturm, dessen frischer weißer Dachstuhl sich deutlich von seinen rußgeschwärzten Mauern abhebt. Oben in der Festung sind die etwa 30 Soldaten der Garnison stationiert, aber natürlich verbringen sie die meiste Zeit im ›König Wendolyn‹. Nicht weit von der Stadt sieht man an den Ufern des Ingval die Reste des

Dammes, dessen Bau Nostria die Stadt gekostet hat. Der Wehrtempel wird von einem alten Peraine-Geweihten und einer noch älteren Travia-Geweihten betreut, die strikt darauf achten, dass der Tempel nicht in Krieg und Politik hineingezogen wird, und auch sonst recht fanatisch und verknöchert sind. Der Hesinde-Geweihte Hexander, den die Helden suchen, wohnt allerdings nicht im Tempel. Er ist ein Freund von Raidri und dementsprechend lebenslustig, und mit den beiden Alten verträgt er sich nicht. Um seine heiligen Studien betreiben zu können, hat er sich bei dein Müller unten am Damm einquartiert. Meistens sitzt er auf den Holzstämmen am Wasser-

rad und schreibt an einem Buch.

Hexander versucht, einen tieferen Sinn hinter der Sinnlosigkeit dieses ewigen Krieges zu erkennen, eine geheime Kunst, die den Einsatz von Wasser und Feuer, die Verwendung von Erz und Eis und die Eroberung von Hutaus und Luft dirigiert. Hexander ist daher etwas zerstreut - die Helden sind ja schon die siebten oder achten in den letzten Stunden - und gibt die Information nur Raidri zuliebe weiter. »Hm, was, äh, ach ja, den Travia Tempel in Andergast, ja?« Dann wendet er sich wieder seinen Meditationen zu. Allerdings unterhält er sich gerne mit einem klugen Helden über seine Arbeit.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	KE	TP
Hexander	Hesinde-	8	12	16	13	12	10	7	7	41	1	51	32	33	-
53 Jahre, 176 cm		Geweihter TAW: Lesen/Schreiben: 14													

Etappe 3: Joborn-Andergast

Auch hier kann der Meister noch die Tabelle ›Begegnungen an der Front‹ verwenden, allerdings sollte er nur noch jede zweite Stunde würfeln; und natürlich sind alle Begegnungen Andergaster. Bei einer Begegnung mit dem Kommandanten handelt es sich um den Gouverneur von Joborn, Isidor von Leitheringen, der gerade die Gegend inspiziert. Auch diese Etappe verläuft auf ›Alten Strassen‹.

Kalleth:

Dorf, 450 Einwohner, Peraine-, Rastullah Tempel, 1 Schenke.

Der Peraine Tempel ist, wie hierzulande üblich, als Wehrtempel gebaut. Sensationell ist der Rastullah Tempel: Der Novadi-Söldner All al Rachmud hat sich hier nach drei Jahrzehnten Kriegsdienst für Andergast niedergelassen und einen kleinen Schrein errichtet. Rastullah wird von den Dörflern als eine Art Rachegott akzeptiert, »der es den Nostrianern schon zeigen wird«.

Eichhafen:

Dorf, 770 Einwohner, Efferd-, Firun-, Boron- Tempel, 1 Gasthaus, 5 Schenken, 2 Schmieden, 1 Sägemühle.

Eichhafen ist der wichtigste Sammelplatz für Steineichen, die im Forst Andergast gefällt und den Ingval abwärts nach Salza verflösst werden. Die meisten der ›Eroberer‹ Joborns waren Holzflößer aus Eichhafen.

Meisterinformationen

Diese Gegend bietet sich für das unaufhaltsame Überholmanöver eines Favoriten, z. B. Syratus, an. Er taucht hinter den Helden auf, holt langsam auf, bis die Pferde der Helden ausruhen müssen; und fährt dann in sicherer Entfernung vorbei.

Andergast:

Königsstadt, 5100 Einwohner, 60 Mann, Burg, Praios-, Rondra-, Tsa-, Travia-, Peraine-, Ingerimm-Tempel, 1 Hotel, 2 Gasthäuser, 7 Schenken, 3 Schmieden, 1 Stellmacherei.

Die berühmt-berüchtigte Stadt ist natürlich eine ziemliche Enttäuschung: Für einen Mittelreicher ist die Armut der ganzen Stadt offensichtlich. König Wendolyn residiert auf der Burg, fast einen Kilometer jenseits des Flusses. Das Hotel ›Andergast Imperial‹ ginge in Gareth gerade noch als Gasthaus durch. Laie ›Königlich-Andergastsche Streitwagen- und Kriegsmaschinen-Manufaktur‹ ist auch nur eine größere Werkstatt. Selbst die sechs Tempel sehen eher ärmlich aus (gebetet wird immer, aber zum Spenden gibt es nach 1800 Jahren kaum noch etwas).

Meisterinformationen:

Im Travia Tempel wartet die Oberste Geweihte Manilla nur auf das Eintreffen der Helden. Sie ist ein etwas naiver, aber sehr mütterlicher Typ und sehr freundlich.

Selbstverständlich bekommen die Helden eine Einladung zum Essen - und Travia-Geweihte kochen ausgezeichnet.

Manilla ist eine begeisterte Pazifistin: »Gepriesen seid ihr, die ihr eure Kriegsmaschinen aus diesem unseligen Krieg entfernt!« Mit Raidri verbindet sie eine lange Beziehung: Sie versucht vergeblich, ihn zu bewegen, seine Waffen abzulegen, er kann sie nicht dazu überreden, ihr heruntergekommenes Heimatland aufzugeben.

Nach dem Essen überreicht sie allen Teilnehmern als Wegzehrung eine dicke Essenspackung ›Andergaster Fürstenschnitten‹. Diese belegten Brote mit Speck gelten hierzulande als wirklicher Luxus, während

der Ausdruck im Ausland nur im Scherz Verwendung findet. Erst dann gibt sie ihre Nachricht weiter: »Sucht die Einsiedlerin, die den Neubeginn preist im

Land der Orks!« Wenn jemand nachfragt, erklärt sie verlegen kichernd, dass Raidri ihr verboten hat, mehr zu sagen.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	KE	TP
Manilla	Travia-	8	9	13	15	13	8	6	6	30	1	38	29	45	-
43 Jahre, 168 cm	Geweihte	TAW: Bekehren: 11; Menschenkenntnis: 13													

Etappe 4: Andergast-Orkschädelsteppe

Die Strecke die Andra aufwärts durch den Forst bis Andrafall ist eine ›Alte Strasse‹. Der Forst Andergast ist eine wilde, götterverlassene Gegend, in der der Meister ohne weiteres ein Monster daherkommen lassen kann.

Andrafall:

Dorf, 710 Einwohner, Firun-, Tsa-Tempel. 4 Gasthäuser, 8 Schenken, 1 Schmied, Forsthaus.

Der 40 Meter hohe Wasserfall der Andra ist eine echte Sehenswürdigkeit, das Dorf Andrafall nur nach andergastischen Verhältnissen. Der Ort, einer der wichtigsten Andergasts, lebt praktisch nur von den 40% Holzfällern, den 20 % Jägern, dem Handel mit den Orks (!) und den Staboffizieren, Veteranen und Kriegsinvaliden, die die andergastische Armee hierher zur Erholung schickt. Selbst König Wendolyn kommt zuweilen ins Forsthaus, um in den Wäldern zu jagen.

Ab Andrafall verläuft eine halsbrecherische ›Passstrasse‹ den Steineichenwald hinauf bis zur Festung Anderstein.

Meisterinformationen:

Zwei Stunden vor Festung Anderstein steht an einer Kreuzung ein Wegweiser, der nach links ›Festung Eichenhalt‹, geradeaus ›Anderstein‹ und nach rechts ›Teschkal‹ anzeigt.

Da der vierte Pfeil nach Andrafall deutet, erschien Charos ein Verdrehen sinnlos - aber das wissen die Helden nicht sofort.

Anderstein:

Festung, 50 Einwohner, 20 Mann, Ronda Tempel, 1 Schenke, 1 Schmied.

Die Festung gilt als ›Erholungsposten‹ in der Armee, weitab von jedem Feind; die meisten Soldaten sind aus besserem Haus mit Protektion, der Feldweibel ist ein entfernter Stiefonkel Wendolyns.

Hinter der Festung liegt ein Pfad durch ›Gebirge‹, der nur von Orks, Thorwal-Söldnern und noch mal Orks benützt wird.

Begegnungen in der Wildnis

Während die Helden sich in der Wildnis aufhalten, würfelt der Meister für jede Stunde mit 1 W; bei einer 1 kommt es zu einer Begegnung. Diese wird mit 1W20 ausgewürfelt, wobei im Bergland (Steineichenwald und Thaschberge) 5 addiert wird. Begegnungen, die bei Nacht nicht angebracht sind, werden auf den nächstmöglichen Termin verschoben.

1-3: 2W Halmar-Antilopen

Einige Halmar-Antilopen, fahlgelbe bis weiße Tiere von der Größe eines Rehs, wandern durch die Ebene. Falls die Helden sie erlegen wollen, sind die Entfernungen angegeben, ab der sie die Tiere bei Tag frühestens entdecken können, ab der sie sich anschleichen müssen und ab der die Tiere auf jeden Fall fliehen.

MU:10; LE: 1 W+4 (7); RS:0; AT:-; PA:-; TP:-;

GS:10; AU:25; MK:3;

Entdecken: 150 in; Beschleichen: 80 m; Flucht: 10m je 1 W20+40 Rationen

4: 1 Pseudo-Basilisk

Eine ekelhaft stinkende, dicke grüne Schlange mit einem gelben Hornfortsatz am Kopf, der wie eine Krone aussieht.

Der Pseudo-Basilisk nützt den ›Ruf‹ seines Ebenbildes, um sich zu schützen. Die meisten Tiere fliehen vor seinem Gestank, und die vernunftbegabten Wesen, die das nicht stört, glauben ihn als das schlimmste Monster Aventuriens zu erkennen. Wird er trotzdem angegriffen, verschießt er eine intensive Ladung jenes ›Duftstoffes‹, mit der er seine Umgebung warnt. Ein Treffer - immer ins Gesicht - verursacht beim Opfer 1 W SP und einen Nies- und Hustenanfall von 2W KR, außerdem den Verlust von 1W Charisma-Punkten, bis eine intensive Reinigung

erfolgt ist (Wasser alleine reicht nicht).

Die Werte des Pseudo-Basilisken:

MUT: 4 ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 20 PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1 TREFFERPUNKTE: Gas
GS:1 AUSDAUER: 50
 Monsterklasse: 20

5-6: 3W Orkland-Bovisten

Diese fast einen Meter großen Riesenzilien stehen an schattigen Abhängen, z. B. in Hohlwegen und Schluchten, in kleinen und großen Gruppen zusammen. Sie sind üblicherweise ungefährlich, doch im Hochsommer werden sie reif und verschießen ihre Sporen bei jeder größeren Erschütterung (wie durch das Vorbeilaufen eines schweren Tieres). Die so infizierten Opfer sterben, während die Sporen aufgehen, und bilden so einen idealen Nährboden für neue Bovisten; da sie noch eine Weile leben, tragen sie zudem zur Verbreitung bei.

Im Umkreis von 20 Metern um einen explodierenden Bovisten besteht eine Chance von 20-Abstand am W20, von den Sporen direkt befallen zu werden; also 1-15 in fünf Meter Distanz, und 1-2 in 18 Meter Abstand. Außerdem muss eine KK-Probe (wieder mit einem Malus von 20-Abstand) gelingen, um die Sporen nicht zu inhalieren. Beide Würfe müssen für jeden Bovisten einzeln gemacht werden, und jede Infektion verursacht unabhängig Schaden und muss auch unabhängig diagnostiziert und geheilt werden. Bei einer größeren Kolonie, die gemeinsam explodiert, kann das massivsten Befall hervorrufen.

Direktbefall (i Stufe):

Schaden: 1 W/Woche; Dauer: je nach LE; Verlauf: Ein grünliches Pilzgeflecht über der Befallstelle breitet sich über und in den ganzen Körper aus.

Lungenpilz (5. Stufe):

Schaden: 2W (permanent bis Heilung); Dauer: permanent; Verlauf: Das Sporengeflecht behindert die Atmung; MU, KK, AT, PA sinken (permanent) um 2.

Die TAW-Probe ›Heilkunde, Krankheiten‹ muss zur Diagnose und zur Behandlung mit der Krankheitsstufe als Malus abgelegt werden.

Die Begegnung mit Orkland-Bovisten bringt jedem Helden beim ersten Mal 5 AP je Pilz.

7-11: 1 W20 Orks

Diese Orks sind mit einfachen Fellen ›bekleidet‹ und verwenden Keulen, rostige Säbel und Kurzbogen. je nach Gruppengröße fliehen sie vor dem Streitwagen, bleiben bloß gaffend stehen, werfen mit Steinen nach ihm oder riskieren es, den Weg zu versperren.

Die Werte eines Orks:

MUT. 9 ATTACKE: 10
LEBENSENERGIE: 15 GESCHICKLICHKEIT: 9
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 PARADE: 7
GST 1 TREFFERPUNKTE: 1W+3
AUSDAUER: 30
 Monsterklasse: 10

12-14: 1 W/2 Krallenvipern

Krallenvipern sind etwa einen Meter lange, grellrote Giftschlangen mit einer gelb-schwarzen Rückenzeichnung, die an Raubtierkrallen erinnern. Sie sind sehr selten und kommen nur im Hochsommer ans Tageslicht, um sich zu paaren. Dementsprechend aggressiv sind sie, v a. wenn sie den ganzen Tag lang in der Sonne gelegen haben.

Die Werte einer Krallenviper:

MUT: 15 ATTACKE: 13
LEBENSENERGIE: 12 PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0 TREFFERPUNKTE: 1 W+2
GS:4 + Gift
AUSDAUER: 30
 Monsterklasse: 15

Die Schlangen injizieren, wenn sie zumindest einen Schadenspunkt erzielen, ihr Gift:

Krallenvipern-Gift (8. Stufe):

Schaden: 1 W20/SR; Dauer: 1 W SR; Beginn: 1 SR; Preis: 80 Dukaten; Symptome: abwechselnd Starrkrampf und Schüttelfrost, krallenartige Male um die Bissstelle.

15-17: 1 Ikanaria-Schmetterling

Auch der verwirrende Ikanaria-Schmetterling hat im Hochsommer ›Saison‹. Bei seinem Anblick muss eine KL-Probe gelingen, um nicht 1 W KL-Punkte zu verlieren, und eine weitere, um dem Anblick zu widerstehen; wenn das nicht gelingt, kostet jede weitere misslungene KL-Probe 1 KL-Punkt, und selbst ein Gelingen verhindert nicht die völlige Bezauberung des Helden.

18-21: 1 W/3 Raubkatze(n)

Sobald die Helden ihr Lager bezogen haben, schleicht sich eine Raubkatze an die Pferde heran. Irgendeinem

Helden muss eine TAW-Probe ›Sinnenschärfe‹ mit Malus 10 gelingen, um sie vor dem Sprung zu entdecken - und dann muss er natürlich einen höheren MU Wert haben, um schneller agieren zu können. Die Katze flieht, wenn ihre LE ›halbiert‹ wurde.

Die Werte für die Raubkatze:

MUT: 15 ATTACKE:13
LEBENSENERGIE:40 PARADE:4
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2 TREFFERPUNKTE:2W
GS:15 AUSDAUER: 50
 Monsterklasse: 25

22-25: 2W **Holzfäller**

Die Andergaster Holzfäller sind gerade dabei, Steineichen zu fällen oder sie mit einem Ochsen gespannt zu Tale zu bringen. Sie reagieren auf die Helden furchtsam, respektvoll oder freundlich.

Die Werte eines Holzfällers:

MUT: 11 ATTACKE:7
LEBENSENERGIE:35 PARADE:5
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1 TREFFERPUNKTE: 1W+5
GST1 AUSDAUER:50
 Monsterklasse: 17

Orkschädelsteppe

Die Strasse durch die Orkschädelsteppe verläuft als besserer Trampelpfad orkischer Jäger durch ›Offenes Gelände‹.

Irgendwo in der Steppe überholen die Helden Syratu, dessen leichte Räder auf dem schlechten Boden wie erwartet zu einer Radpanne geführt haben.

Die Klausen der Einsiedlerin

Auf einem Hügel steht ein einsames kleines Steingebäude, mit vierkantigem Grundriss und einem Kuppeldach. Davor scheint sich über den ganzen Hügel eine Art Garten zu erstrecken, in dem auch exotisches Gemüse wächst. Mittendrin sitzt ein kräftiger Mann mit einem Stierkopf, dessen rote Behaarung den Oberkörper bedeckt, und nagt an einer Baburiner Rübe.

Meisterinformationen:

Dies ist die Klausen der Tsa-Geweihten Promethea, die hier »den Neubeginn predigt«. Ihre Gemüsebeete sind ihr besonderer Stolz, vor allem weil sie hier im Norden auf wundersame Weise selbst

Pflanzen aus dem Süden zieht. Den Minotauren - vermutlich die Schöpfung eines gewissenlosen Schwarzmagiers - hat Promethea vor einigen Jahren durch ein Wunder vor einem Rudel Wölfe gerettet, und seither folgt er ihr überallhin und beschützt sie mit seinem Leben (was ihn nicht davon abhält, ihre Beete zu plündern). Wenn die Helden sich nähern, reagiert der Minotaur mit nervösem Schnauben, das die Pferde noch nervöser macht. Kurz darauf erscheint von der anderen Seite Promethea, eine Frau in den besten Jahren, in einem alten Regenbogen-Schleier und mit ihrer Gartensichel in der Hand, und wischt sich die Haare aus dem schweißnassen Gesicht.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	KE	TP
Promethea	Tsa-	13	14	13	16	13	11	8	6	46	1	57	39	61	1W+2
38 Jahre, 174 cm			Geweihte TAW: Heilkunde Wunden: 14												

Die Werte für den Minotauren:

MUT: 17 ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 50 PARADE: 5
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2 TREFFERPUNKTE: 2W+4
GST1 AUSDAUER: 70
 Monsterklasse: 35

auch Raidri hier nur zufällig kennen lernte, und keine große Gesprächspartnerin. Sie ist bereit, über ihren Garten zu sprechen, d. h. Fremde durch die Beete zu führen, aber nicht viel mehr. Ihre Botschaft lautet: »Sucht den Gefolgsmann des großen Lebensnehmers in Lowangen!« (Gemeint ist Firun, nicht Boron, der in Lowangen als Gott der Finsternis angesehen wird.)

Promethea ist wirklich eher eine Einsiedlerin, die

Etappe 5: Orkschädelsteppe-Lowangen

Auch auf dem weiteren Weg durch Steppe und Berge kommt es bei 1 auf 1W zu ›Begegnungen in der Wildnis‹. Bis zu den Thaschbergen verläuft der Weg weiter durch ›Offenes Gelände‹.

Unterwegs wird der Wagen von zweijungen Einhörnern überfallen, die die Pferde befreien wollen - wie würden wohl die Helden reagieren, wenn sie einen Wagen entdecken würden, vor den Menschen gespannt sind? Die Einhörner tauchen etwa 500 Meter hinter dem Wagen auf und schließen langsam auf; egal, ob die Helden Schritt, Trab oder Galopp fahren, die Einhörner sind jeweils schneller. Vermutlich wird sich der Überfall also zu einer klassischen Verfolgungsjagd entwickeln. Wenn die Einhörner aufgeschlossen haben, versuchen sie, die Wagenfahrer mit den Hörnern zu stoßen.

Denken Sie daran, dass Verletzungen immer zu TAW-Proben ›Reiten‹ und ›Fahrzeuglenken‹ führen. Die Einhörner attackieren 15 Kampfrunden lang. Dann galoppieren sie davon. Falls die Helden ihren Wagen zum Stehen bringen, zerschlagen die Einhörner das Zaumzeug und treiben die Zugpferde in den Wald - die Pferde können jedoch nach einiger Zeit wieder eingefangen werden.

Die Werte eines Einhorns:

MUT: 13	ATTACKE: 10
LEBENSENERGIE: 50	PARADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 2W+6
GS:12	AUSDAUER: 100

Monsterklasse: 30

Thaschberge

Der Weg durch die Thaschberge verläuft zwar relativ eben durch deren Trogtäler, ist aber völlig unausgebaut und entspricht einer ›Passstrasse‹. Im oberen Svall-Tal überholen die Helden an einer Engstelle Rastar Ogerschreck, der gerade mit einem selbstgebauten Hebebaum den Wagen aus einer kleinen Schlucht hievt. Seine Nashörner stehen irritiert da; eines davon hat nur noch einen abgebrochenen, blutigen Stumpf auf der Nase. Zwischen ihnen liegt ein reichlich totes Erzpferd. Knapp hinter der Engstelle versperrt eine frisch gehauene Palisade die halbe

Straße. Rastar flucht den Helden entgegen: ›Wer baut denn hier einen Zaun hin? Wenn ich diesen Charos erwische! Wenigstens einen von seinen höllischen Gäulen hat meine Doria erwischt!‹ Rastar, in einem wilden Überhol-Duell mit Charos, wurde durch die Straßensperre gezwungen, in die Schlucht ›auszuweichen‹. Charos dagegen wusste ›ganz zufällig‹ von der neu gebauten Sperre und kam daran vorbei. (Natürlich hat Charos zwei seiner Leute beauftragt, hier eine Palisade zu errichten.)

Über der Messergras-Steppe

Der weitere Weg führt kurze Zeit durch die ›Hügel‹ oberhalb der Messergras-Steppe.

Hier finden die Helden an einer Kreuzung einen umgehackten Wegweiser mit den Pfeilen ›Teschkal-Messergrassteppe-Andergast‹ und ›Yrramis-Lowangen‹. Es ist nur nötig, ihn sich kurz anzusehen, um zu sehen, wie er ursprünglich gestanden haben muss. Hinter dem Wegweiser führt die etwas besser ausgebaute Handelsroute aus Andergast nach Lowangen, bis Yrramis eine ›Passstraße‹.

Yrramis:

Dorf, 540 Einwohner, Praios-, Boron Tempel, 2 Herbergen, 1 Schenke.

Ein wenig interessanter Ort, der nur davon profitiert, nach vielen Tagen Wildnis die erste menschliche Siedlung zu sein. Die Bewohner Yrramis' sind - wie die meisten Svellt-Taler mit Ausnahme der ›weltoffenen‹ Lowanger - fanatische Dualisten, die Praios als den Bewahrer allen Heils und Boron als Bringer

allen Übels ansehen; doch muss man auch den Gott der Finsternis ehren, da er sonst noch mehr Unheil bringt. Die Straße nach Lowangen ist eine recht viel benutzte ›Bergstrasse‹.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden in Yrramis übernachten, hören sie nach Sonnenuntergang Syratu ankommen und schon vor Morgengrauen weiterfahren.

Lowangen:

Freie Stadt, 8540 Einwohner, 480 Mann, Peraine-, Travia-, Hesinde-, Phex-, Tsa-, Rahja-, Boron-, Firun-Tempel. 12 Herbergen, 19 Schenken, Viehmarkt, 2 Eisenminen.

Die Durchfahrt durch die Stadt Lowangen kann sich - je nach Rennverlauf-unterschiedlich gestalten: Falls kurz vor den Helden schon Wagen von Konkurrenten durch die Hauptstrasse ›gebrettet‹ sind, dürften die meisten Lowanger fassungslos staunend

am Straßenrand stehen. Dann sollte den Helden die Passage durch die Stadt relativ leicht fallen, begleitet vorn Beifall oder von Verwünschungen der Lowanger Bürger.

Treffen die Helden auf völlig unvorbereitete Einwohner, so sind alle Strassen wahrscheinlich von Hand- und Pferdekarren sowie einer kleinen Viehherde verstopft, und die Durchfahrt dürfte sich als recht mühselig und nervenzermürend erweisen.

Das eigentliche Etappenziel findet sich nicht in der Stadt selbst, sondern in einem Dorf, ca. vier Kilometer außerhalb: in Neulowangen, einer Siedlung religiöser Eiferer.

Neulowangen

Dorf, 540 Einwohner, 2 Herbergen, Praios-, Boron-, Firun Tempel.

Neulowangen wird von einem fünfköpfigen Ältestenrat regiert, in dem auch der Geweihte des Lichtes und der der Finsternis sitzen. Auch hier glaubt man fest an den Kampf des Lichtes gegen das Dunkel und hält äußerste Sittsamkeit für absolut notwendig. Der Genuss

von Alkohol und das Entblößen auch nur von Waden und Schultern gilt als schlimme Sünde. Man verachtet scharfe Metallwaffen, ist aber Meister mit Keule, Stab und Schleuder. In ganz Nordaventurien erzählt man sich gerne Witze über die puritanischen Lowanger, die mit hochrotem Kopf auf ihren Feldern arbeiten, sich aber lieber schlagen lassen, als die Joppe auszuziehen; die, wann immer ihnen ein Fluch über die Lippen rutscht, auch dem zweiten Gott fluchen müssen, um das Gleichgewicht wieder herzustellen; die Biertrinker für sündhaft halten, aber nichts dabei finden, einen Thorwaler mit nacktem

Oberkörper zu steinigen.

Die meisten Neulowanger sind ausgezeichnete Händler, viele beschäftigen sich auch mit der Pferdezucht; Svellt-Taler sind eine der kräftigsten und beliebtesten Schlachtrassen. Naturgemäß gibt es in Neulowangen keinen Waffenschmied und keine Schenken, wohl aber einen einzelnen Wagnermeister und Hufschmied. Etwas außerhalb steht ein Tempel des Firun, eines Gottes, den die Gläubigen als eine Art Himmelsboten akzeptieren, der Sünder und Sittsame gleichermaßen im Dienst eines der beiden Götter tötet.

Meisterinformationen:

Auf der Straße spricht die Helden ein alter Mann im typischen altertümlichen Dialekt der Svellt-Taler an: »Saget mal, folget ihr jemandem? Da seien schon mehrere Fuhrleute durchgekommen in der Nacht und in der Frühe. Und ein Fremder habet eine Woche hier ausgeharret mit zwei unheimlichen, schwarzen Rössern und seiet heute Morgen weg geritten mit nur noch einem. Was treibet ihr denn nun?« Mit den Fuhrleuten meint der Alte natürlich die Streitwagenfahrer; so etwas hat er noch nie gesehen. Bei dem Fremden handelt es sich um einen Gefolgsmann Charos', den dieser auf gut Glück mit zwei Ersatzpferden nach Lowangen beordert hat. Fast jede Route nach Norden müsste durch Lowangen und Neulowangen führen, oder durch einen Ort, den man von hier aus schneller erreicht als von Winhall aus.

Im Firun Tempel findet sich nur der halbwüchsige Novize Sven, der gerade mit dem Standbild der Ifirn schäkert. Wenn er nach jemandem gefragt wird, antwortet er: »Ich soll jedem ausrichten: Geh' in den Wald und such' den Bär!«

Im Wald

Die Strecke vom Firun Tempel bis zum Wald sind etwa zwei Kilometer den Lowanger Svellt abwärts durch die »Hügel«. Der Wald selbst ist nicht befahrbar. Es ist jedoch ein deutlicher Forstweg oder Wildwechsel in den Wald hinein sichtbar.

Meisterinformationen:

Während der Suche taucht überraschend ein Bär auf, tritt auf den kräftigsten Helden zu und entwapfnet ihn mit einem Schlag. Dann lässt der Bär seine Taten auf die Schultern des Helden sinken, schaut ihm tief in die Augen und beginnt zu drücken. Das Ganze ist offensichtlich als Herausforderung gemeint.

Wenn der Held sich auf den Ring- bzw. Drückkampf einlässt, gleichgültig, ob er gewinnt oder nicht, verwandelt der Bär sich danach in den hünenhaften Firun-Geweihten Crispan, der nur ein Bärenfell und einen Dolch trägt: »Du gefällst mir.« Andernfalls

flüchtet der Bär und kommt erst gegen Abend in Menschengestalt entweder in seinen Tempel oder zu den Helden. »Ich bin nicht sicher, ob du der Richtige bist, wenn du nicht einmal auf die Herausforderung eines Bären angemessen reagierst. « Crispan lässt sich aber zu einem neuen Duell herausfordern, mit Vorliebe zu einem Wettbewerb im Bogenschiessen oder im Speerwerfen, aber auch zu einem waffenlosen Kampf und selbst zu einem Wettlaufen. Crispan, ein alter Waffenbruder und Jagdgefährte Raidris, hat Ansichten über Herausforderungen, die jedem Rondra-Geweihten Ehre machen. Die Weitergabe der Nachricht ist für ihn nach so einem Kräfteressen reine Nebensache: »Ihr wollt den Donnersturm gewinnen? Dann geht in die Stadt, die seinen Namen trägt, weil das Wasser vom Himmel fällt. « Falls es keinem der Spieler einfällt, genügt eine einfache KL-Probe, damit ein Aventurier an den Ort Donnerbach denkt.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	KE	TP
Crispan	Firun-	11	15	13	13	13	15	13	12	54	2	69	35	32	1W+1
45 Jahre, 194 cm		Geweihter TAW: Ringen: 14; Stichwaffen: 8; Schusswaffen: 14; Wurfaffen: 13; Zechen: 10													

Etappe 6: Lowangen-Donnerbach

Die Strasse hinter Lowangen ist eine ›Alte Strasse‹ die nicht mehr stark, aber von relativ vielen Pferden benützt wird. Die Gegend ist so verlassen, dass es zu keinen Zufallsbegegnungen kommt.

Über den Finsteren Svellt, einen etwa fünf Meter breiten Bach, führt eine knietiefe Furt, die Gespanne nur Schritt für Schritt und am Zügel geführt überqueren können.

Meisterinformationen:

Wenig weiter passieren die Helden den Finsterwald und stoßen dabei auf Ariana von Sylvan. Die ElfenTroika steht eingeklemmt zwischen mehreren umgefallenen Bäumen, die drei weißen Stuten liegen teils unter den Stämmen. Die Elfe ist den Tränen nahe und versucht verzweifelt, mehrere Beinbrüche bei den Pferden zu behandeln.

Wenn magiebegabte Helden auf den Gedanken kommen, Ariana beim Heilen der Pferde zu helfen (ihre astrale Kraft reichte nur aus, die äußerlichen Wunden der drei Pferde zu heilen), kann der Meister das mit AP belohnen; bekanntlich muss man Pferde mit gebrochenen Beinen töten, da ihre Knochen (ohne Magie) nie mehr schmerzlos zusammenwachsen. Insgesamt ›fehlen‹ den Pferden etwa 60 LP. Falls Helden die Unfallursache untersuchen: Neben den Baumstümpfen, etwa 10 bis 15 Meter abseits der Strasse, liegt je ein Keil, wie ihn Holzfäller verwenden, um die Fallrichtung zu verändern, nur dass diese am Hinterende durchbohrt und an eine Schnur gebunden sind. Die drei Schnüre sind jeweils etwa 20 Meter lang und führen durch das Unterholz zu einem einzigen Punkt. Die Spuren zeigen, dass hier ein Mann längere Zeit gewartet hat, nachdem er die Bäume fast gefällt und ihren Sturz vorläufig durch die Keile ab-

gesichert hatte. Dann genügt ein Ruck an den Schnüren...

Gashok:

Dorf, 920 Einwohner, 20 Mann, Praios-, Boron-, Phex Tempel, 3 Herbergen.

Gashok liegt recht günstig als Handelsknotenpunkt zwischen Lowangen, Tiefhosen, Riva, Donnerbach und dem Mittelreich. Auch hier verbietet die dualistische Religion Schenken und andere ›unlautere‹ Gewerbe. Die Bewohner sind jedoch weltoffen genug, um auch Phex in seiner zwiespältigen Funktion als Gott des guten Handels und des bösen Diebstahls zu verehren und auch sonst etwas toleranter zu reagieren. Rings um den Ort sind zahlreiche Hirten mit ihren Pferden, weiter zum Nebelmoor hin eher mit Schafen unterwegs. Durch die wenigen Straßenverbindungen ergeben sich zwei möglicherweise verwirrende Weggabelungen: Auf Gashoks Marktplatz sind nach Norden sowohl Riva als auch Tiefhosen (das praktisch im Westen liegt) angeschrieben, nach Osten Donnerbach und das Mittelreich. Diese Strecke ist eine ›Alte Strasse‹. Einige Stunden weiter, als der Boden schon deutlich ›saurer‹ wird, kündigt ein vierfacher Wegweiser die Strecken »Salamandersteine-Donnerbach«, »Nebelmoor-Donnerbach« und »Nebelmoor-Trallop« an. (Angesichts früherer schlechter Erfahrungen wird das vielleicht das Misstrauen der Helden erwecken.) Die Strecke über die Ausläufer der Salamandersteine und das Tal des Donnerbachs abwärts ist zunächst eine ›Alte Strasse‹, dann eine ›Bergstrasse‹. Die luftlinienmäßig nur unbedeutend kürzere Strecke durch den Rand des Nebelmoores entspricht einer ›Bergstrasse‹.

Durch das Nebelmoor

Sollten die Helden sich für den gefährlichen Weg entscheiden, dann sollte der Meister die folgenden Begegnungen schon jetzt verwenden. Es ist nicht sicher, ob die Helden auf dem Rückweg erneut durch das Moor fahren wollen. Die Helden finden mehrmals die großen, runden Fußabdrücke eines Elefanten oder Nashorns auf der Strecke. Nach einiger Zeit können sie nicht weit vor ihnen im Nebel Rastar Ogerschreck durch den Sumpf fahren sehen.

In einer Kurve zögert er kurz und biegt dann ab. Kurz darauf versinkt sein schweres Gespann im Moor. Wenn die Helden ihm zu Hilfe oder auch nur zur Abbiegestelle kommen, finden sie einen Wegweiser, der scheinheilig in die Richtung weist, wo Rastar gerade ertrinkt! (Es hängt von Spielern und Meister ab, ob wenigstens Rastar gerettet wird; sein Gespann ist jedenfalls verloren.)

Begegnungen im Sumpf

Der Meister würfelt Tag und Nacht jede Stunde mit 1 W; bei 1 kommt es zu einer Begegnung, die mit 1W20 bestimmt wird.

1-4. 2W **Alligatoren:**

Die Helden durchqueren eine knietiefe Furt oder Pfütze, die aufgrund ihres festen Bodens durchaus für den Verlauf der Strecke ausreicht (oder sie lagern in der Nähe). Die Alligatoren sind in Wasser und Nebel so schwer zu erkennen, dass erst 1 KR vor dem ersten Angriff eine TAW-Probe ›Sinnesschärfe‹ erlaubt ist. Die Alligatoren greifen nur die Pferde an. Bei einem AT-Wurf von 1 oder 2 können sie ein Tier umreißen.

Die Werte eines Alligators:

MUT: 13	ATTACKE: 10
LEBENSENERGIE: 20	PARADE: 4
RÜSTUNGSSCHUTZ: 4	TREFFERPUNKTE: 2W
GS:4/2	AUSDAUER: 25

Monsterklasse: 14

6-7: 2W20 **Blutegel:**

Beim Durchqueren einer Wasserfläche werden die Beine der Pferde von den Blutegeln befallen. Die Pferde verlieren je Egel und SR 1 LP, beginnen aber erst nach 1 W SR Schmerzen zu haben. Dann darf jede SR eine TAW-Probe ›Tierkunde‹ gemacht werden, um das Problem zu erkennen (außer die Spieler begreifen vorher anhand der zunehmenden Mali auf Lenk-Proben, was los ist). Um beim Abreißen der Egel nicht 1 W SP anzurichten, muss eine TAW-Probe ›Heilkunde, Wunden‹ gelingen.

8-9: 1 W **Irrlichter:**

Ein Held dieser Erfahrung, der noch jedem bunten Licht im Sumpf nachläuft, verdient, dass er ertrinkt!

10-12: **Unterbrechung**

1W20 Meter des Knüppeldammes wurden weggeschwemmt oder sind anderweitig verloren gegangen. Für je drei angebrochene Meter ist eine TAW-Probe ›Fahrzeuglenken‹ (Unfall-Ergebnisse müssen angepasst werden; im Zweifelsfall: stecken geblieben, 1 W SR schieben) oder eine plausible Überbrückungs- oder Sicherungsmethode (z. B. Flaschenzüge oder untergelegte Bretter) notwendig.

13-16: **Furt:**

Die Helden kommen zu einer Stelle, wo 2W20 Meter des Dammes unter Wasser stehen. Die Überquerung muss sehr langsam und vorsichtig geschehen, um nicht von der Strecke zu rutschen. Eventuell kann das Sumpfwasser schädlich für Wagen oder verletzte Pferde sein.

17-19: **Nebel:**

Der Nebel verdickt sich auf einer Strecke von 1 W km derart, dass die Sichtweite auf 1W Meter reduziert wird. Das Bewegungstempo muss fast auf Null gesenkt werden, und für die simpelsten Dinge müssen TAW-Proben ›Sinnesschärfe‹ abgelegt werden. Unter Umständen kann das spätere Begegnungen noch beeinträchtigen.

20: **Lagerplatz:**

Die Helden passieren eine relativ sichere und trockene Stelle, auf der niedergetrampelt Sumpfwassergras und alte Feuerstellen verraten, dass hier seit Jahrzehnten Karawanen lagern. Die nächsten Bäume, von denen trockenes Holz gebrochen werden kann, sind allerdings 1 W x 100 Meter entfernt; zu Fuß durch den Sumpf zu gehen kann gefährlich bis tödlich werden.

Donnerbach

Während die Helden entlang dem Ufer des Neunaugensees auf der Straße nach Donnerbach dahinfahren, hören sie ein unidentifizierbares Geräusch, dem sie immer näher kommen. Es ist ein stetiges Dröhnen, Donnern und Zischen, und sie können sich nicht vorstellen, was dieses Geräusch verursachen könnte. Es handelt sich um den berühmten Donnerbach-Fall. Der Donnerbach, der in den Salamandersteinen entspringt, fließt hier über eine steinerne Klippe und stürzt über 60 Meter tief hinunter, um dann nach wenigen hundert Metern friedlich in den See zu münden. Das donnernde Brausen des Wasserfalles ist meilenweit zu hören und gab Bach und Ort seinen Namen. Der Anblick des Wasserstromes, der sich in Jahrtausenden tief in den Fels geschnitten und die Wasserfallkante weit zurückgetrieben hat,

gehört zu den beeindruckendsten Naturschauspielen Aventuriens.

Donnerbach:

Freie Stadt, 1830 Einwohner, 200 Mann, Travia-, Hesinde- und Rondra Tempel, 3 Gasthäuser, 5 Schenken, 6 Schmieden, 1 Stellmacherei, 1 Eisenmine. Zwischen dem Fall und dem Seeufer liegt das kleine Städtchen Donnerbach, an die 100 frei stehende Steinhäuser im wehrhaften Stil der Nordbauern. Der Ort wurde etwa 650 vor Hal von Geweihten auf der Flucht vor dem Terror der Priester-Kaiser entdeckt und gegründet. Der hinter dem Wasserfall versteckte Rondra-Tempel, eine uneinnehmbare Festung, ist einer der wichtigsten der Göttin.

Im Donnerbach Tempel

Meisterinformationen:

Der einzige Zugang zum Rondra Tempel ist eine Grotte auf halber Höhe hinter dem Wasserfall, die nur über einen schmalen Fußweg erreichbar ist. In 30 Meter Höhe auf dem vom Sprühregen feuchten Weg durch den Rand des Wasservorhanges zu treten erfordert den Mut, den man wohl nur von einem Rondra-Gläubigen erwarten kann. Fast jeder Geweihte ist schon auf diesem Weg, meist beim entscheidenden letzten Schritt, ausgeglitten und von den tosenden Wassermassen hinab gerissen worden. Und jeder ältere Geweihte weiß, dass ihm dieser Sturz eines Tages, wenn er nicht mehr die Kraft hat, sich (im Kettenhemd!) aus den Strudeln zu retten, zum Schicksal werden wird. Es gibt keine schönere Art, direkt zu Rondra zu fahren - finden die Geweihten von Donnerbach.

Der Meister sollte es auch den Helden schwer machen, in den Tempel zu kommen: Dazu ist eine GE-Probe+RS nötig, deren Misslingen noch durch eine KK-Probe+RS ausge bessert werden kann. Ein Sturz kostet 2W SP (nicht TP - Bessergerüstete schlucken mehr Wasser!) und 1W SR, um sich zu retten, zu trocknen, auszuruhen und noch einmal auf den Weg zumachen.

Hinter dem Wasserfall liegt eine Grotte mit einem

schweren zweiflügeligen Tor, an dem ein Novize Wache steht. Dahinter folgen zahlreiche Grotten, die wie ein Wehrgeschichtemuseum wirken: Hier sind Rüstungen und Waffen der edelsten und exotischsten Arten versammelt, selbst von jenseits des Ehernen Schwertes und aus Gūldenland. Bis auf wenige (gleichermaßen kräftige wie nasse) Gläubige sind diese Hallen leer. Zuweilen hört man die fernen Geräusche eines Schwertkampftrainings. Irgendwann tritt der Geweihte Thundra an die Helden heran, natürlich mit Kettenhemd und Rondrakamm ausgerüstet.

Thundra ist der beste Freund Raidris: Die beiden haben seit fast 40 Jahren Seite an Seite gekämpft und sich unzählige Male das Leben gerettet. Thundra spricht ernst, aber stolz, über diese Freundschaft, ihre Abenteuer, den Tempel, dessen Geschichte, seine Trophäen und was immer die Helden interessieren mag, und ebenso gerne lauscht er ihren Erzählungen. Für Thundra gehört die Beschäftigung mit dem gesammelten Wissen der Kämpfer Aventuriens zu den wichtigsten Aufgaben. Nur ungern entlässt er die Helden und schickt sie beiläufig »in den Nebel-Tempel von Trallop«.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	KE	TP
Thundra	Rondra-	15	16	14	15	13	14	17	16	71	5	85	44	42	1W+5
53 Jahre, 184 cm		Geweihter TAW: Schwerter: 18													

Etappe 7: Donnerbach-Trallop

Von Donnerbach führen zwei Wege nach Trallop. Der deutlich kürzere Weg führt durch das Nebelmoor (Qualität einer »Bergstrasse«). Die Alternative ist die »Alte Straße« um den Neunaugensee herum, die einen beträchtlichen Umweg bildet

Meisterinformationen:

Uni ihre Meinung gefragt, werden Einheimische erklären, dass die Moorstrasse natürlich nicht durch das tiefste Moor führt, sondern durchaus über festen,

wenn auch gefährlichen Grund, und daher schneller ist. Andernfalls müsse man über Niritul fahren, bei der Festung am Salamanderfluss über die Furt (mit dem Streitwagen!), dann bei Hardorp abbiegen, bei Rathila über die Grenze, dann zurück zum See und schließlich am Ufer entlang südwärts. Wenn die Spieler das Moor vermeiden, lassen Sie die Helden im Mittelfeld deutlich zurückfallen und schildern Sie ihnen den langweiligen, strapaziösen Umweg durch die Bergausläufer.

Die Zollstation

Die Helden kommen entweder bei Olat aus dem Sumpf oder bei Rathila über den Rathil ins Mittelreich; in jedem Fall haben sie die Zollstation zu passieren.

Olat:

Dorf, 150 Einwohner, Zollstation, Phex Tempel, 1

Herberge.

Die Herberge »Zum Sumpfbiber« ist der unvermeidliche Treffpunkt aller Reisenden, die sich nach den Tagen im Nebelmoor aufwärmen wollen, und jener Reisenden, die die Strecke noch vor sich haben. Die besondere Atmosphäre der Taverne bringt es mit sich, dass selbst zurückhaltende Gemüter von ihren



Erlebnissen im Sumpf zu erzählen beginnen: Ein jeder versucht, die Neuankömmlinge mit noch grimmigeren Geschichten zu erschrecken, und die Fuhrleute des Trallop Gorge, die die Strecke fast zehnmal im Jahr fahren, treiben es am wildesten. Die Einheimischen sind größtenteils Torfstecher, Fischer, Fallensteller - oder Phex-Geweihte. Die Nähe des immer von Nebeln verhangenen Moores und die vielen durchziehenden Händler machen den örtlichen Tempel zu einem der wichtigsten Phexens, vor allem, wenn man ihn an der Größe des Ortes misst.

Rathila-Grenzwacht:

Einzelstehendes Gehöft, Zollstation, 1 Schenke, 1 Schmiede.

Die eigentliche Ortschaft liegt einige Kilometer weiter flussaufwärts. Noch etwas weiter und ebenso weit flussabwärts liegen zwei Grenzfestungen, zwischen denen regelmäßige Patrouillen unterwegs sind. Die Schenke ›Die Grenzwacht‹ wird von den Bauersleuten betrieben und von den Soldaten praktisch ›bewohnt‹.

Meisterinfomationen:

Jeder, der sich von außerhalb des Reiches dem Dorf nähert, muss zunächst an die rot-gold-blauen Schranken herantreten und um einen Pass ansuchen. Er wird dann in die Zollstation geführt. Die Passgebühr beträgt 1 Silbertaler je Person, 2 Taler je Zug-, Reit- und Haustier und 1 bis 5 Taler für ein Fahrzeug. Der Kommandant, ein alter Veteran, führt dann mit quälend-routinierter Langsamkeit für jede Person einzeln folgende Zoll-Formalitäten durch, deren Ergebnisse zwei Militärschreiber im Pass und in einem Register eintragen:

Identitätserfassung: »Wie heißen wir denn?«

Polizeiliche Überprüfung: Der Offizier blättert sechs Dutzend alte bis uralte Steckbriefe durch (für jede Person einzeln, als ob er sie nicht schon lange auswendig könnte).

Zweckbestimmung: »Und was wollen wir im schönsten Land Deres?« Hierbei wird praktisch

jede Antwort außer »Das Mittelreich erobern« und »Den Boten des Lichtes in Gareth ermorden« als ausreichend angesehen.

Medizinische Untersuchung: »Haben wir oder hatten wir jemals eine der folgenden Krankheiten: Schlafkrankheit, Sumpffieber, Zorgan-Pocken, Lykanthropie, Vampirismus, Besessenheit?«

Juristische Überprüfung: »Tun wir uns mit einem der folgenden Dinge beschäftigen: gewerbsmäßigem Totschlag, Unzucht, Anbetung des Namenlosen, Schwarzer Magie, Demokratie?«

Veterinärmedizinische Untersuchung: Der Offizier geht dreimal um jedes Tier herum, klopft ihm auf die Flanken (außer bei Elefanten und gezähmten Lindwürmern) und ruft dem Schreiber zu: »Is' gesund.«

Verkehrstechnische Überprüfung: Der Offizier wandert dreimal um jedes Fahrzeug, traktiert Räder und Deichsel mit wohlgezielten Tritten und vermeidet: »Is' unbedenklich«

Absichtserklärung: »Schwört bei eurer höchsten Gottheit, dass ihr die Gesetze des Neuen Reiches befolgen werdet, unseren geliebten Kaiser, seine Allergöttlichste Magnifizenz Hai den Ersten, in Ehren halten werdet und nichts tun werdet, was dem Reich Schaden zufügt. «

Sollte der Offizier irgendwelche gravierenden Mängel oder Gefährdungen feststellen, wird er zunächst auf Ausbesserung bzw. Ausheilung bestehen oder die Einreise bedingungslos verweigern. Dies geschieht mit ebenso gelangweilter Miene, doch sind ab einer Zurückweisung alle Waffen griffbereit (Werte für Soldaten siehe ›Begegnungen an der Front‹ auf Seite 29 ff).

Entspricht alles den Vorschriften, wird der Pass vorn Schreiber mit Sand getrocknet, vom Offizier mit Wachs gesiegelt und mit den Worten überreicht: »Tragt dieses Dokument stets bei euch, gebt es niemals an Fremde weiter und weist es bei Aufforderung den Streitkräften des Reiches vor. Willkommen im Mittelreich! «

Die Strecke bis Trallop ist eine ›Alte Strasse‹, auf der es - wie im ganzen Mittelreich - zu Begegnungen kommen kann.

Begegnungen im Mittelreich

Für jede Stunde bei Tage wirft der Meister 1 W; bei 1 oder 2 kommt es zu einer Begegnung, die mit 1 W20 bestimmt wird.

1 -8: Patrouille:

Ein Streitwagen ist ein auffälliges Fahrzeug, mehrere hintereinander können die örtlichen Sicherheitskräfte buchstäblich ›aus dem Häuschen‹ bringen. Eine Patrouille bestellt aus einigen Soldaten und

einem Offizier (Werte siehe ›Begegnungen an der Front‹). Ihr genaues Aussehen hängt von der Provinz ab, in der sich die Heiden befinden.

Herzogtum Weiden (Olat, Rathila, Trallop, Braunsfurt: Anzahl: 1 W+2 zu Fuß oder 1W/2 beritten. Herzog Waldemars harte Grenzkämpfer sind an den schweren Pelzumihängen und den Lederwämsen reit dem Bärenwappen zu erkennen. Waffen: Speer,

Kurzschwert. Offizier: alter Veteran mit Schuppenpanzer, Speer. Langschwert, nur beritten, wenn es die Soldaten auch sind.

Grafschaft Baliho (Anderath, Baliho, Altnorden, Espen, Menzheim): Anzahl: 1 W+1 zu Fuß oder 1W/2 beritten. Die Soldaten tragen das gräfliche Wappen (silbernes Wagenrad auf rotem (;rund) aufgenäht, der Offizier klein in der Schildmitte. Waffen: Kurzschwert, Kurzbogen. Offizier: Offizier mit Kettenhemd, Rundschild, Lanze, Schwert; beritten.

Grafschaft Wehrheim: Anzahl: 5 zu Fuß. Die Wehrheimer Garde trägt statt Graf Haffax' Wappen das der Stadt, den Turm auf grünem Grund. Waffen: Hellebarde, Kurzschwert. Offizier: Wachtmeister mit Kettenhemd, Schild, Schwert; beritten.

Königreich Garethien (Gareth, Hirschfurt, Bitani): Anzahl: 5 zu Fuß. Die Königliche Garde (nicht zu verwechseln reit der Kaiserlichen Garde in der Stadt Gareth) trägt Hals Fuchswappen. Waffen: Hellebarde, Kurzschwert. Offizier: Fähnrich mit Schuppenpanzer, Schwert, Standarte mit Fahne (!); zu Fuß.

Fürstentum Kosch (Breite-Ufer, Angbar): Anzahl: 1W/2 beritten. Fürst Blasius' berühmte Lanzenreiter zeigen auf ihrem Schild den schwarzen Keiler auf grünem Grund. Waffen: Kettenhemd, Schild, Lanze, Langschwert, Schlachttross. Offizier: eventuell ein Ritter mit gleicher Ausrüstung.

Grafschaft Gratenfels (Gratenfels, Kefberg): Anzahl: 1 W zu Fuß (einzelner Soldat = Offizier). Graf Alriks neue Truppe führt das Burgwappen der Grafschaft. Waffen: Hellebarde, Kurzschwert. Offizier: Wachtmeister mit Kettenhemd, Schild, Langschwert; eventuell beritten.

Grafschaft Honingen: Anzahl: 1W+1 zu Fuß. Die Männer der Landgräfin tragen deren Wappen (drei weiße Wiesel auf grünem Grund). Waffen: Kurzschwert, Armbrust. Offizier: Sergeant mit Schuppenpanzer, Schwert, Armbrust.

Grafschaft Winhall (Aran am Tommel, Ortis, Winhall): Anzahl: 1 W (mindestens 2) zu Fuß. Raidri Conchobairs Krieger tragen sein Schwertwappen. Waffen: Hellebarde, Kurzschwert. Offizier: Sergeant mit Kettenhemd, Schild, Schwert.

Das Verhalten der Patrouille hängt wieder von der CH-Probe des vordersten oder höchststufigen Helden ab. Helden, die aus dieser Provinz stammen, erhalten einen Bonus von 1, niedere Adelige einen von 2, hohe Adelige (ab Grafen) einen von 5. In Winhall gilt während des Rennens ein Bonus von 10. Wenn die Helden in dieser Provinz schon Schwierigkeiten

hatten (während dieses oder früherer Abenteuer), kann ein Malus von 1 bis 5 zutreffen.

Wurf von 20: Gesetzesverstoß:

Die Soldaten glauben (oder behaupten), ein Vergehen, eine Gefahr oder gar ein Verbrechen entdeckt zu haben: Die Helden hätten im letzten Dorf Maut oder Zoll bezahlen müssen; Streitwägen in Privatbesitz dürfen diese Strasse/Siedlung/Provinz nicht passieren; überhöhte Geschwindigkeit bedeutet eine Gefahr; spezielle Quarantänevorschriften für Reisende von außerhalb des Mittelreiches wurden ignoriert; bestimmte Waffen (z. B. Zweihänder, Armbrust, Gift) sind hier verboten; ein magiebegabter Held oder ein magischer Gegenstand verstößt gegen die Hexereigesetze; oder einfach: Widerstand gegen die Staatsgewalt. Die Soldaten können absolut gesetzestreu, nur vorurteilsbeladen oder schlicht korrupt sein. Die Bezahlung einer Strafe oder Bestechungssumme von 5 Silbertalern bis 50 Dukaten kann notwendig werden; je nach eigenem Charakter und Verhalten der Helden bestehen die Wachen vielleicht aber auch darauf, die Helden dem Richter oder dem Landesherrn vorzuführen (was Tage dauern kann).

Probe misslungen - Intensive Kontrolle:

Die Soldaten verbringen 1W20 Spielrunden damit, Pass und sonstige Dokumente, Bewaffnung, Ausrüstung, Besitz, Gesundheit, Tiere und Wagen der Helden in Überprüfung der oben angeführten Gesetzesverstöße zu untersuchen.

Widerrede oder Widerstand können je nach Sachverhalt, Eigenschaften und Rollenspiel der Helden zu Bestrafung oder Verhaftung führen.

Probe gelungen - Kurze Kontrolle:

Die Soldaten bitten nur um Angaben über Reiseziel und -zweck und eventuelle Dokumente.

Probe+ 10 gelungen - Kein Aufenthalt:

Die Soldaten benehmen sich extrem höflich und/oder respektvoll, im Bewusstsein, Personen von Stärke, Macht und Reichtum vor sich zu haben. Sie entschuldigen sich für den Aufenthalt. Die Kontrolle ist oberflächlich oder beschränkt sich auf ein Salutieren des Offiziers. Auf Fragen können sie mit ortskundigen Informationen dienen.

Probe+15 gelungen - Begeisterung:

Die Soldaten sind große Bewunderer von Streitwagen, Rennen, großen Kriegern, oder einem der Helden (z. B. durch Beziehung zu einer Person aus einem früheren Abenteuer), oder sie wissen über das Donnersturm-Rennen Bescheid. Sie bieten gute Ratschläge, Warnungen und Getränke an; unter Umständen haben sie nützliches Wissen, das den Helden das Auffinden einer Route, einer Kontaktperson oder einer Herberge oder Werkstätte wesentlich erleich-

tert. Berittene Patrouillen offerieren eine Eskorte von 1 W Stunden, Soldaten in der Nähe ihrer Garnison Übernachtung und Versorgung.

9-10: **Dorfjugend (2W20 Jugendliche):**

Die Durchfahrt oder Ankunft der Helden löst allgemeine Begeisterung der Dorfjugend aus: Knaben klettern auf Wagen und Pferde, freche Bengels provozieren die Helden, kleine Mädchen verlieben sich unsterblich, forsche Jungs wollen mitgenommen werden, Nachwuchsdiebe machen lange Finger, begabte Burschen melden sich als Schildknappen und Novizen.

11-12: **Volksauflauf (5W20 Menschen):**

Auch Erwachsene lassen sich von dem faszinierenden Fahrzeug und den mächtigen Helden beeindrucken. Sie sind weniger charismatisch als die Kinder und stehen hauptsächlich im Weg.

13-14: **Großzügiger Gastgeber:**

In einer Ortschaft winkt ein Gastwirt (falls sie nicht ohnehin bei ihm einkehren) oder eine Hausfrau die vorbeifahrenden Helden zu sich, notfalls recht aufdringlich. Er/sie bietet ihnen den besten Tisch und eine Gratismahlzeit an. Der Gastgeber ist entweder bloß freigebig oder er benützt die Gelegenheit, seinen Ruf im Ort zu fördern, oder er hat irgendein Problem (der Sohn will das Gewerbe nicht übernehmen; ein kräftiger Holzfäller randaliert regelmäßig im Lokal; er will ein uraltes, mottenzerfressenes Yeti-Fell verkaufen).

15: **Hilfreicher Handwerker:**

Ein Wagner, Schmied, Sattler, Mietstallbesitzer oder vergleichbarer Handwerker drängt seine Dienste auf. Er mag es gut meinen oder bloß seinem Ego schmeicheln wollen. Jedenfalls ist er bloß ein Dorf-Handwerker (TAW: 13, durchschnittliche Eigenschaften), der eher wenig helfen kann.

16-18: **Volksfest (3W6 x 10 Menschen):**

Die Strasse oder ein Marktplatz wird durch einen Aufmarsch, eine Prozession, ein Tanzfest, einen Jahrmakkt oder einen Bauernaufstand blockiert. Von 6. bis 9. Rondra ist Nationalfeiertag anlässlich der Gründung des Neuen Reiches, den ganzen Sommer hindurch gibt es lokale Erntefeste und Feiertage an-

lässlich großer Siege oder glücklicher Heimkehr von Soldaten.

19: 2 W -1 **Hunde:**

Während eines Aufenthaltes sammeln sich immer mehr Hunde um den Wagen. Wenn sie nicht verjagt werden, beginnen sie, das Fett von den Achsen zu lecken (der bekannte Gaukler Leotol Stoi warnt ausdrücklich vor Dorfhunden). Ungeschmierte Achsen führen zu einem Malus von 1 auf TAW-Proben ›Fahrzeuglenken‹.

20: **Dorfdepp:**

Ein ärmlich aussehender Mann winkt den Helden wie wild zu und läuft ihnen notfalls so lange nach, wie er kann. Er stößt stets nur die Worte »Hohe Herren ... « aus, weil ihm der Atem fehlt. Wenn die Helden ihm zuhören, kommt er langsam wieder zu Atem und erzählt ihnen schließlich stolz: »Hohe Herren, ob ihr's glaubt oder nicht, aber heute ist schon so ein Wagen durchgekommen, und der führ auch in diese Richtung...«

Trallop:

Herzogsstadt, 3400 Einwohner, 200 Mann, Burg, Praios-, Rondra-, Phex-, Travia-, Peraine-, Rahja-, Firun-, Boron-Tempel, 1 Hotel, 2 Gasthäuser, 9 Schenken, 4 Schmieden, 1 Stellmacherei, Viehmarkt, *Hafen*.

Trallop ist die Hauptstadt Weidens, der ›wilden Nordprovinz‹ des Reiches. Dank Herzog Waldemar dem Bären ist die im letzten Jahrhundert von Goblins und Banditen überrannte Provinz wieder ein zivilisiertes Land. Ebensolchen Verdienst hat daran Trallop Gorge, der ›Händler mit den 100 Wagen‹, der mit Hilfe der Wagnerei Zarge den Handel mit dem Bornland und dem übrigen Norden wieder aufgebaut hat. Die Seefahrt auf dem Neunaugensee beschränkt sich auf wenige Galeeren. Wichtigster Wirtschaftszweig Trallops ist die Viehzucht, vor allem die von Pferden. Unter den Tempeln der Stadt ist der Nebel-Tempel des Phex, einer seiner größten. Alles in allem ist Trallop noch immer eine Grenzstadt, mit allen damit verbundenen Freiheiten und Gefahren.

Nebel Tempel des Phex

Meisterinformationen:

Der Nebel Tempel ist von außen gesehen ein solides und kunstvolles, aber wenig attraktives Gebäude aus grauem Stein. Die Überraschung erwartet den Besucher, sobald er durch einige Säulenreihen und drei Portale mit seidigen Vorhängen tritt: Die Innenseite

des Kuppeldaches ist mit schwarzem Onyx ausgelegt, und zahllose Edelsteine und Kristalle erwecken den Eindruck, unter dem nächtlichen Sternenhimmel zu stehen. Im Zenit hängt eine gleißende Kugel, die auf wundersame Weise die Mondphasen nachvollzieht. Die Schleier in den Türen und an den

Wänden erwecken den Eindruck von Nebel und dämpfen alle Geräusche. Die Ober-Geweihte Lynkea ist eine gutaussehende Dame, ebenfalls in halb durchsichtige Schleier gehüllt und mit einem Runenstab als Symbol ihrer Position. Besucher werden von einem Novizen angekündigt und zu Lynkea geführt.

Lynkea unterhält sich kurz mit ihren Besuchern über ihr Rennen und gibt ihnen dann die Nachricht weiter: »Geht zunächst nach Baliho! Und folgt dem roten Rauschen, bis ihr eine Frau findet, die dem roten Rausch folgt!« Ihr Gehabe und ihr Stimmfall macht offensichtlich, dass sie nicht mehr sagen wird.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	KE	TP
Lynkea	Phex-	12	13	15	13	16	10	14	14	42	0	52	39	57	1W+1
37 Jahre, 168 cm	Geweihte	TAW: Hieb Waffen, stumpf: 12; Menschenkenntnis: 12													

Etappe 8: Trallop-Espen

Die Strecke von Trallop bis Baliho ist endlich eine deutlich bessere »Nebenstrasse«.

Braunsfurt:

Dorf, 620 Einwohner, Peraine-, Efferd Tempel, 1 Gasthaus, 1 Herberge, 2 Schenken, 1 Schmiede, Viehmarkt. Das hier einmündende Braunwasser hat seinen Namen von dem fruchtbaren Lössboden, den man auf seinem Grund erkennen kann. Durch die Furt beim Ort werden fast unentwegt Viehherden getrieben.

Anderath:

Dorf, 540 Einwohner, Praios-, Tsa Tempel, 2 Herbergen, 2 Schenken.
Der Ort gehört bereits zur Grafschaft Balipo, dem größten Teillehen Weidens.

Baliho:

Grafenstadt, 2500 Einwohner, 100 Mann, Schloss, Burg, Praios-, Phex-, Travia-, Rahja Tempel, 2 Hotels, 4 Gasthäuser, 7 Schenken, 4 Schmieden, 1 Stellmacherei, Viehmarkt.
Baliho liegt am Zusammenfluss von Pandlaril und Rotwasser, über die zwei Brücken führen. Die Grafschaft wird traditionell an unbedeutende Adelige vergeben, die sich fernab von Gareth uni Viehzucht und Forstwirtschaft kümmern sollen. Das silberne Wagenrad im Wappen ist nur aus dem Schildbeschlag entstanden und hat nichts mit einer besonderen Beziehung zum Wagen zu tun. Die örtliche Stellmacherei ist ohne größere Bedeutung. Immerhin ist Baliho aber der Endpunkt der wichtigsten Nord-Süd-Verbindung: Die Strecke am Ufer des Rotwassers aufwärts ist eine »Hauptstraße«.

Rudein:

Dorf, 570 Einwohner, Firun-, Tsa-, Ingerimm- Tempel, 2 Herbergen, 2 Schenken, Sägemühle.

Die wichtige Verkehrsverbindung aus dem Süden sorgt für einigen Wohlstand, obwohl der Ort auf der anderen Seite des Rotwassers liegt. Viele Holzfäller sind im nahen Altnordener Forst tätig.

Altnorden:

Dorf, 760 Einwohner, Travia-, Praios-, Boron Tempel, 1 Hotel, 2 Gasthäuser, 4 Schenken, 1 Eisenmine.
Das Dorf, irgendwann einmal der nördlichste Punkt des Alten Reiches, lebt heute noch von seiner Lage mitten im ehemals verrufenen Forst. Heute gibt es kaum noch Räuber und Monster, aber Altnorden ist noch immer ein fester Rastplatz aller Durchreisenden. Die »Hauptstrasse« führt weiter nach Süden, eine »Nebenstrasse« verläuft weiter flussaufwärts.

Espen:

Weiler, 80 Einwohner.
Einige Bauernhäuser und ein hübscher Hain aus Erlen und Espen am Rotwasser.

Meisterinformationen:

In dem Hain erholt sich die Rahja-Geweihte Shanhadra von ihren anstrengenden Versuchen, in den kleingläubigen Bauern um Baliho etwas Begeisterung zu wecken. Shanhadra ist eine uneheliche Tochter Raidri Conchobairs mit einer Rahja-Geweihten, das Kind einer längeren Beziehung, die durch Geweihtengelübde und Abenteuernatur immer illegitim blieb.

Shanhadra ist sehr stolz darauf, ihrem Vater helfen zu können, und macht kein Geheimnis aus ihrer Herkunft.

Shanhadra wird versuchen, die Helden so lange wie möglich zum Verweilen zu verführen - die ersten ansprechenden Männer seit langem (Charos war ihr unsympathisch, Prinz Brin ist aus Gareth ganz anderes gewöhnt). Da die Helden vermutlich gegen Nachmittag oder Abend eintreffen, bietet sie ihnen den Hain als Nachtlager an (eventuell treffen noch einige nachtfahrende Konkurrenten ein). Nur ungern gibt sie ihre Nachricht sofort weiter: »Findet eine Peraine-Geweihte auf den Feldern von Wehrheim.«

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	KE	TP
Shanhazadra	Rahja-	7	9	13	14	13	8	6	6	30	0	38	27	41	-
29 Jahre, 171 cm	Geweihte	TAW: Betören: 14													

Etappe 9: Espen-Wehrheim

Die gesamte Etappe bis Wehrheim, verläuft auf einer ›Hauptstraße‹.

Inzwischen ist der Termin für das Schwertfest, das höchste Fest der Rondra, herangerückt. Eigentlich müssten die Helden bis zum 15. Rondra etwa bis Wehrheim kommen, wo dieses Fest besonders gerne begangen wird, aber vielleicht haben sie auch wertvolle Zeit verloren. In jedem Fall wäre es wohl zumindest bei diesem Rennen angebracht, die Kriegsgöttin zu ehren.

Wehrheim:

Grafenstadt, 11500 Einwohner, 1000 Mann, Schloss, 2 Burgen, Rondra-, Praios-, Ingerimm-, Rahja-, Efferd-, Tsa Tempel. 3 Hotels, 5 Gasthäuser, 22 Schenken, 14 Schmieden, 1 Stellmacherei, 1 Eisenmine.

Wehrheim ist seit den ›Klugen Kaisern‹ die Armee-
stadt des Neuen Reiches, die Grafschaft das traditionelle Lehen des kaiserlichen Oberbefehlshabers. Auch Helme Graf Haffax ist 1 Tals oberster General. Die ganze Stadt ist von ihrer militärischen Bedeutung geprägt: Ein 1000köpfiges stehendes Heer erfordert Unterbringung, Ausbildung, Versorgung und Unterhaltung. Dazu gehört eine regelrechte Waffenindustrie, von der Mine und den Schmieden bis zu dem Kaiserlichen Wagenwerken. Die Wehrheimer Garde ist nach der Kaiserlichen die beste Elitetruppe Aventuriens. Die meisten

Manöver des Reichsheeres finden nahe Wehrheim statt, und die Dergel-Felder sind in Kriegszeiten der traditionelle Sammelplatz des Heeres. Auch das Stadtwappen (weit er Turm auf grünem Grund) betont den wehrhaften Charakter der Stadt.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sich der Stadt nähern, können sie etwa einen halben Kilometer neben der Hauptstrasse eine Gruppe von Bauern beisammenstehen sehen, zu denen immer mehr hinlaufen. Wenn sie sich das näher ansehen (der Weg über einen Feldweg ist eine

›Alte Straße‹), weichen die Bauern respektvoll zurück. Zwischen ihnen liegt eine Frau in einem grünsilbernen Gewand; ein schwarzer Pfeil ragt aus ihrer Brust.

Die Peraine-Geweihte war die erste Kontaktperson, die völlig alleine und wehrlos war, und Charos nutzte diese ›Chance‹ sofort, um die Informationskette hinter sich zu zerbrechen. Die Helden müssen nun also erraten, wer und wo die nächste Person ist: Das nächste Ziel ist naheliegenderweise die Kaiserstadt Gareth, und dort natürlich ein Praios-Geweihter.

Wenn die Helden partout nicht darauf kommen, gibt es ja noch die Spuren der Favoriten, sowohl die ihrer

Wagen und Pferde auf den Feldern als auch Zeugenaussagen von Bauern, die sie gesehen haben. Schließlich könnte ihnen auch Graf Haffax, sobald er von dem Mord erfährt, helfen - er ist ja nicht zur Neutralität verpflichtet - v. a. wenn die Helden vielleicht schon für ihn gegen ›Mehr als 1000 Oger‹ tätig waren. Seine Garde könnte die Zeugenaussagen und Spuren sammeln, und nach einer Beschreibung des Rennens könnte er den Praios Tempel als Ziel vorschlagen.

Eine weitere, etwas seltsamere Spur könnte die Helden nach Gareth führen: Syratus, der nun wieder vor ihnen liegt, wird mit großer Sicherheit die Stellmacherei Ferrara aufsuchen.

Etappe 10: Wehrheim--Gareth

Die Strecke nach Gareth verläuft weiterhin - zunächst in südlicher und südöstlicher Richtung -- auf einer ›Hauptstrasse‹, die dann auf die West-Ost-Strasse von Gareth nach Angbar stößt.

Meisterinformationen:

Die Kaiserstadt mit ihrem Durchmesser von eini-

gen Kilometern kann natürlich nur als Kulisse geschildert werden. Es beginnt mit einem großen Empfang durch die Torwachen und Teile der Bevölkerung, die aufgrund der ersten vorbeikommenden Wagen schon begriffen haben, was los ist; vor allem Prinz Brin, der mit seiner jungen Frau sehr beliebt ist, und Syratus haben den Jubel als

›Lokalmatadore‹ auf ihrer Seite. Auch nach diesem Empfang kann sich ein Wagen durch die Stadt wegen des Gedränges höchstens nur mit halber Geschwindigkeit bewegen. Welche Abenteuer Sie die Helden auf der Suche in der größten Stadt Aventuriens erleben lassen wollen, bleibt Ihnen überlassen. Man kann wohl davon ausgehen, dass die Helden sich genügend auskennen, um den Praios Tempel zu finden, und wahrscheinlich werden sie auch die Stellmacherei Ferrara aufsuchen. Davon abgesehen gibt es in Gareth so gut wie alles, was die 1-leiden benötigen könnten. Als kleine Abwechslung in der Suche könnten die Helden mit einer der Streunerbanden Gareths Bekanntschaft machen. Sobald sie ihren Wagen abstellen, stiehlt ein Streuner in blaugefärbter Jacke und Hose, mit einem geflügelten Totenschädel hintendrauf, den Wagen oder Teile davon. Es handelt sich weniger um einen Raub als um eine Mutprobe für seine Jugendbande, aber das schließt nicht aus, dass sich der Bursche einen Profit vom Verkauf einiger Kleinigkeiten verspricht.

Stellmacherei Ferrara

Meisterinformationen:

Die Stellmacherei Ferrara ist schon von weitem zu erkennen: Sie liegt an einer der Hauptstrassen Gareths und erstreckt sich über mehrere Häuserblocks. An mehreren Ecken sind Fahnen, über jeder Tür eine kunstvolle Holzfigur montiert, die das



fliegende Pferd zeigen.

Direkt vor dem Haupttor entdecken die Helden SyratuS inmitten seiner Bewunderer. Er hat seinen Wagen gerade zu seinem zuverlässigsten Mechanicus in die Werkstatt gestellt, um ihn überprüfen zu lassen, und widmet sich nun seinen Anhängern. Als jedoch durch das Auftauchen der Helden kurz eine Gasse in der Menge entsteht, winkt er ihnen ausgelassen zu: »Na, auch hergefunden, obwohl man's verhindern wollte. Wisst ihr schon, wer hier unser Kontaktmann ist?« Dann schließt sich wieder die Menge der Fans um ihn. Kurz darauf geht ein Aufschrei durch die Menschenmasse. SyratuS sinkt mit einer tödlichen Wunde im Nacken zu Boden, und ein schwarz gekleideter Meuchler stürmt die Strasse hinunter.

Wenn die Helden ihn verfolgen (Werte siehe ›Die Nacht vor dein Start‹), liefert er ihnen eine spannende Verfolgungsjagd durch das Gewühl Gareths; am spannendsten und stilvollsten wäre natürlich eine Verfolgung mit dem Wagen auf den Strassen und einigen Helden zu Fuß durch die engeren Gassen. Falls es noch eine Bestätigung braucht: Auch dieser Attentäter trägt die Tätowierung der schwarzen Spinne. Er hat Charos, dem ursprünglichen Plan entsprechend, mit zwei neuen Pferden versorgt und anschließend den Auftrag bekommen, Konkurrenten auszuschalten.

Wenn die Helden sich um SyratuS kümmern, kann er noch etwas Tragisches von sich geben wie »Schnappt euch den Bastard!« (was sich auf Charos und nicht auf den Attentäter bezieht). Es ist natürlich besonders tragisch, dass der Mann, der sich aus den Elendsvierteln Gareths hochgearbeitet hat, nun genau in der Strasse stirbt, in der er von seiner großen Zukunft geträumt hat.

Der Tempel des Lichtes

Meisterinformationen:

Der Tempel des Lichtes ist naturgemäß das größte geweihte Bauwerk Aventuriens: Tempel und Nebentempel, Schlaf- und Studierhallen, Bibliotheken, Schule, Laienhäuser, Kaserne der Tempelritter, Einsiedlerklauen, Gärten für Meditation und Ackerbau und vor allem der riesige Platz des Lichtes - all das nimmt die Fläche einer Kleinstadt wie Winhall ein. Glücklicherweise müssen die Renn Teilnehmer auf diesem Areal nicht bis zum Boten des Lichtes persönlich vordringen. Die Praios-Geweihte Lucana erwartet sie bereits im Vortempel; sobald ein Streitwagen auf den Platz des Lichtes einfährt, hört sie das und eilt an den Tempelwachen vorbei zur Begrüßung heran (Praios hält viel von Repräsentation).

Lucana ist so etwas wie ein ›väterlicher‹ Freund Raidris, stets zur Ehrfurcht gemahnend, aber

durchaus hilfreich. Sie wird die Helden nach ihren Erfahrungen mit Raidri fragen und sie zu einem Rundgang durch die zugänglichen Teile des Tempels laden - was bei Interesse bis zu einem Tag dauern kann (2000 Jahre aventurischer Religionsgeschichte harren des Beschauers). Wenn die Helden drängend nach der Nachricht fragen, wird sie

sie bedauernd verabschieden und pathetisch antworten: »Praios spricht: Gehet hin zum wichtigsten Tempel meines feurigen Bruders!« Jeder Zwerg sowie jeder, dem eine KLProbe oder selbst eine TAW-Probe »Bergbau« gelingt, weiß, dass der größte Ingerimm Tempel Aventuriens in Angbar steht.

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	KE	TP
Lucana	Praios-	10	14	16	15	10	8	6	6	30	1	38	36	58	-
61 Jahre, 171 cm	Geweihnte														

Etappe 11: Gareth-Angbar

Die neue »Hauptstrasse« von Gareth nach Angbar wurde erst vor 20 Jahren unter Kaiser Reto durch den Reichsforst geschlagen, als sich die zunehmende Bedeutung Havenas abzeichnete. Die Strecke wurde nur für den Weit- und Schnellverkehr entworfen, daher liegen trotz der sonst so dichten Besiedelung Garetiens kaum Siedlungen daran. Diese Strasse kennen die Helden (zumindest das Stück bis zur Abzweigung nach Wehrheim) vermutlich aber schon aus früheren Abenteuern zwischen Havena und Gareth. Statt dieser könnten sie auch die alte Strecke, eine »Nebenstrasse«, nach Alt-Ferdock benutzen, aber das wäre reine Zeitverschwendung.

Hirschfurt:

Dorf, 870 Einwohner, Travia-, Praios-, Efferd-, Firun-, Phex-, Tsa-Tempel, 2 Hotels, 4 Gasthäuser, 7 Schenken, 2 Schmieden, 1 Wagner.

Hirschfurt liegt genau auf halbem Weg auf den 200 Kilometern von Gareth nach Angbar, bietet praktisch die einzige Möglichkeit, die Raller zu überqueren, und ist zudem eine der wenigen Ortschaften auf dieser immer wichtiger werdenden Strecke. So ist das Dorf am Rande des Reichsforstes in wenigen Jahren zu einer einzigen großen Raststätte geworden. Auch die vielen Tempel sorgen dafür, dass sich alle Reisenden wie zu Hause fühlen können.

Meisterinformationen:

Charos konnte also fast sicher sein, dass die meisten seiner Konkurrenten auf dem Weg nach Angbar hier einkehren würden. Er hat drei Attentäter organisiert, die die wenigen verbleibenden Wagen während der Rast überfallen sollen.

Etwa zwei Stunden nach Mitternacht zünden die drei den Stall und die Herberge an, indem sie Brandfackeln durch Türen und Fenster werfen. Jeder Brandstifter (Werte siehe »Die Nacht vor dem Start«) hat ein Schwert und vier Fackeln. Wenn ihm eine Probe (GE: 12) gelingt, hat er einen Brandherd erzeugt, der allerdings 2W20 KR braucht, um zu einem größeren Feuer zu werden;

im Haus, wo natürlich kein leicht brennbares Stroh herumliegt, ist eine GE-Probe+10 nötig. Pferde im Stall beginnen beim Anblick der ersten Fackel ängstlich zu wiehern; Helden im Stall hören das sofort, in der Herberge Schlafende nach 20-TAW KR (TAW: Sinnesschärfe bzw. KL); andere Hausbewohner erwachen nach 1W20+5 KR. Sobald ein Feuer entstanden ist, braucht es 2W KR, bis irgendein Dorfbewohner Alarm schlägt. Alle Proben im Stall, v. a. die KL-, MU- und Talent-Proben auf Reiten, Fahrzeuglenken und Tierkunde, um Tiere und Wagen zu retten, werden mit einem Malus belegt, wenn ein Feuer entstanden ist: Für jeden Brand und jede KR, die er bereits andauert, wird 1 addiert. Sobald der Malus über 10 steigt, wird jeder zusätzliche Punkt zu einem TP je KR für alle Lebewesen im brennenden Gebäude. Das Attentat kann also für verschlafene Helden (und nach sechs Wochen Rennen schläft sich's gut) zu einem verlustreichen Abenteuer werden.

Die Brandstifter tragen die rot-gold-blauen Uniformen der Kaiserlichen Garde, erkennbar am Greifenwappen. Dies ist natürlich ein hinterhältiger Versuch Charos', den Verdacht von sich auf den einzigen anderen Konkurrenten vor den Helden, Prinz Brin, zu lenken. Wenn die Helden sich zu sehr täuschen lassen, sollten sie zumindest einen Attentäter gefangen nehmen; denn natürlich trägt auch er die Tätowierung der schwarzen Spinne.

Bitani:

Dorf, 250 Einwohner, Peraine-, Rondra-Tempel, 1 Herberge, 1 Schenke.

Ein kleiner Ort, in dem zuweilen die Soldaten der nahen Festung Leustein einkehren.

Angbar:

Fürstenstadt. 4200 Einwohner, 320 Mann, Schloss, Burg, Ingerimm-, Rondra-, Efferd-, Praios-, Tsa-, Boron-. Hesinde-, Phex Tempel, 2 Hotels, 5 Gast-

häuser, 16 Schenken, 12 Schmieden, 1 Stellmacherei, 1 Werft, 1 Eisen-, 1 Goldmine. Die Fürsten von Eberstamm, eines der ältesten Adelsgeschlechter Aventuriens, beherrschen Angbar seit Jahrhunderten, und das gute Verhältnis zu den Kosch-Zwergen ist eines ihrer wesentlichsten Verdienste. Angbar ist seit Jahrhunderten der Inbegriff eines kleinen, aber wehrhaften und wohlhabenden Lehens; typische Eigenschaften der Zwerge, die durch deren starken Bevölkerungsanteil (ca. 40%) sich auch auf die Menschen übertragen haben. Dieses Zusammenleben wirkt sich in vielen Bereichen aus. Angbar hat

die besten Schmiede und Bergleute des Reiches. Die Fürstlichen Lanzenreiter, eine schwer gepanzerte Elitetruppe, sind das Vorbild der Kavallerie des Reiches. Besonders bekannt ist Angbar dafür, den größten Ingerimm Tempel des Kontinentes zu haben; selbst unter Tage lebende Zwerge pilgern regelmäßig nach Angbar. Die zwergische Stellmacherei Angbars baut vor allem schwere Wagen zum Transport von Erz und Metall. Selbst im Schiffbau hat es die Gemeinsamkeit weit gebracht: Unter den Angbar-Zwergen sind wohl die einzigen, die gewerbsmäßig Lastkähne über einen See steuern.

Der Ingerimm-Tempel zu Angbar

Meisterinformationen:

Der Tempel ist ein mächtiges Bauwerk aus Marmor, Granit, Erz und Metall, das sich über einige Gebäude erstreckt. Allerorten sind große eiserne Standbilder und lodernde Opferschalen zu sehen. Die vielen Tempelbesucher wandern mit grimmigem Schweigen durch die Hallen. (Im Tempel ist u. a. einer der beiden himmlischen Talismane Ingerimms versteckt, was aber kein Außenseiter weiß.) Der Hohegeweihte Balthasar, nach dem zwergischen Oberhaupt des Tempels der höchste Diener Ingerimms, empfängt alle Fahrer ohne größere Verzögerung. Er ist ein großer, beeindruckender Mann

mit einem dunklen, ergrauenden Bart, gekleidet in eine kunstvoll verzierte Lederschürze und mit einem rituellen Schmiedehammer in seinen Armen. Auch Balthasar ist ein alter Freund Raidris. Er hat unter anderem die beiden Schwerter des Schwertkönigs geweiht. Er empfängt die Helden mit wohlwollendem Interesse, ist aber kein großer Redner. Erst wenn er nach seiner Nachricht gefragt wird, antwortet er bedächtig: »Ihr müsst selbst wissen, wenn ein Kreis geschlossen ist, und wohin man kommt, wenn man einen Kreis schließt« (Der geschlossene Kreis sind die Zwölfgötter, und der Ort, wohin man kommt, ist natürlich der Anfang, d.h. Winhall.)

Name	Typ	Stufe	MU	KI	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	KE	TP
Balthasar	Ingerimm-	16	14	16	14	13	14	17	17	68	1	82	48	40	1W+6
55 Jahre, 188 cm	Geweihter	TAW: Hieb Waffen, stumpf: 18													

Etappe 12: Angbar-Winhall

Der Weg über die Koschberge ist in den vergangenen Jahren durch die zunehmende Bedeutung Havenas derartig ausgebaut worden, dass er durchgehend als »Bergstraße« gilt.

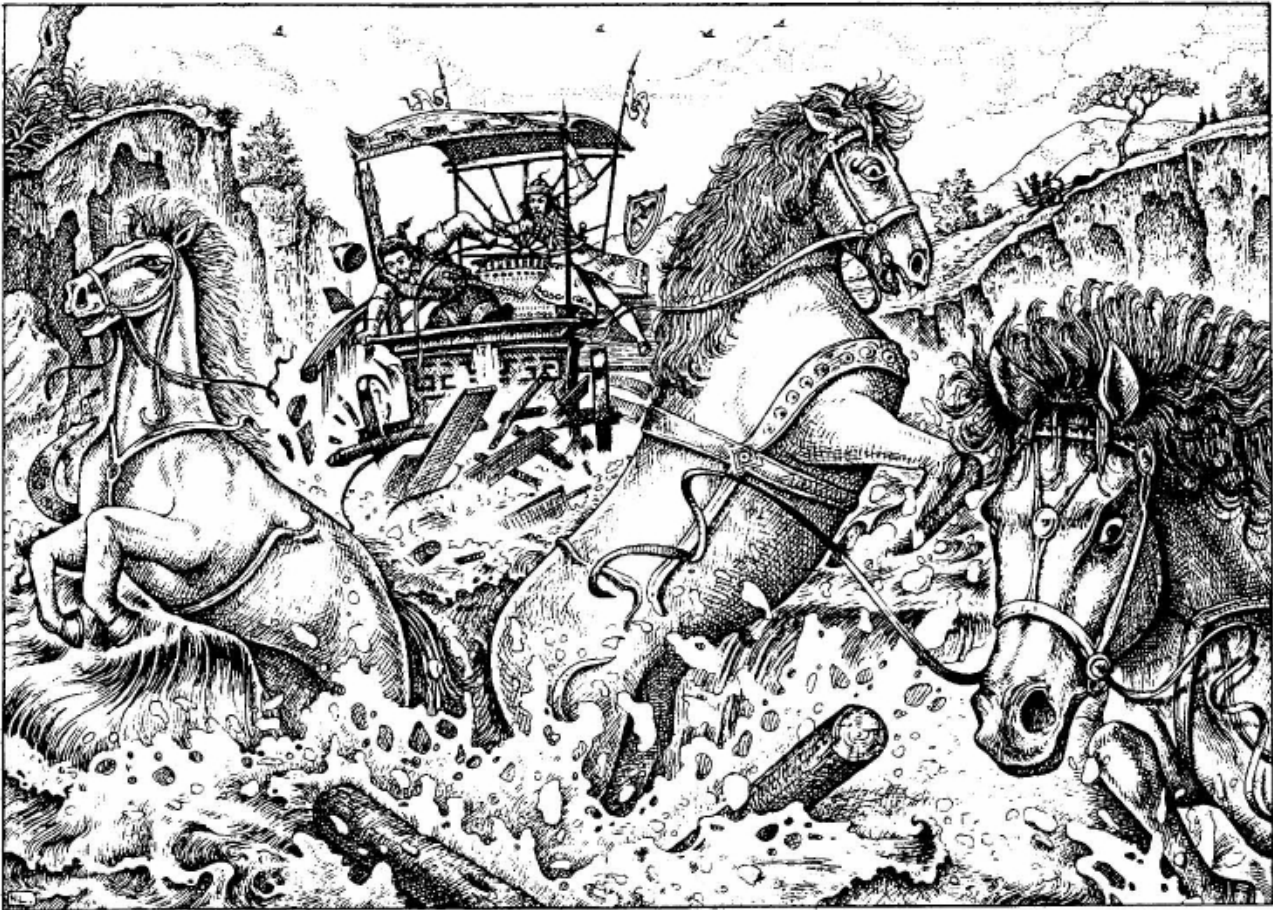
Knapp hinter der Ortschaft Angforten am Fuß der Koschberge steht ein Schild, das die sich in Serpentin bergauf schlängelnde Straße als »Zum Greifenpass« kennzeichnet.

Wir haben absichtlich auf eine Tabelle »Begegnungen in den Koschbergen« verzichtet, teils um die Helden reit einer reibungslosen Überquerung des Passes zu überraschen, teils weil wir es für unwahrscheinlich halten, dass es hier derart starke Banden von Wegelagerern und Monstern gibt, dass diese es wagen können, einen ganzen Streitwagen mit Bedeckung anzugreifen. Es steht dem Meister natürlich frei, die Helden zu »beschäftigen«, z. B. mit den berüchtigten Räubern am Greifenpass oder sonstigen Monstern.

Gratenfels:

Grafenstadt, 1230 Einwohner, 100 Mann, Burg, Rondra-, Praios-, Peraine-, Ingerimm-, Boron Tempel, 1 Motel, 1 Gasthaus, 4 Schenken, 2 Schmieden, 1 Wagner, 1 Kupfermine.

Die Grafschaft Gratenfels ist im Laufe der letzten Jahrzehnte reichlich heruntergekommen, vor allem dank der Grafenfamilie Greifax, die zunehmend dem Wahnsinn verfiel. Aber auch Horden von Vaganten und Wegelagerern und die lange Unsicherheit über die Nachfolge für Baldur Greifax schaden der Gegend sehr. Das berühmte Wirtshaus »Zum Schwarzen Keiler« am Rand der Stadt ist noch immer Treffpunkt vieler Krimineller. Das Stadtzentrum ist dank der Maßnahmen Graf Alriks bereits wieder zivilisiert. Die Strecke ab Gratenfels ist wieder eine »Hauptstraße«.



Meisterinformationen:

Kurz hinter Gratenfels überholen die Helden einen Mann, der zwei Erzpferde am Zügel führt. Es handelt sich dabei um die zwei anfangs postierten Ersatzpferde für Charos, die dieser aber so kurz vor dein Ziel nicht mehr braucht. Natürlich hat auch dieser Mann die schwarze Spinne eintätowiert (Werte siehe Meuchelmörder).

Kefberg:

Dorf, 810 Einwohner, Peraine-, Firun-, Praios-Tempel, 1 Gasthaus, 2 Herbergen, 3 Schenken, 3 Schmieden, Hafen.

Dieser größere Ort ist durch seine zentrale Lage zwischen Gratenfels, Honingen und Winhall, an dem Tommel und an der Hauptstraße zu einem wichtigen Knotenpunkt geworden. Besonders der Lastenverkehr nach Winhall wird zu einem beträchtlichen Teil über den Tommel abgewickelt. Kefberg hat unter Graf Baldurs Herrschaft am wenigsten gelitten.

Meisterinformationen:

Am Tommelufer liegt ein größeres Floß, daneben steht eine eigenartige Maschinerie in Form einer riesigen Armbrust. Rundherum stehen einige Arbeiter, die zu warten scheinen. Ein Händler mit typisch nostrianischem Akzent streitet mit dem Flößer. Er ist ein Waffeneinkäufer König Kasimirs und kann den Fährpreis nach Winhall nicht zahlen.

Dieses Floß ist eine Möglichkeit für die Helden, um zu Charos aufzuschließen: Die Fahrt über den schnell fließenden Tommel ist zumindest bis zur Biegung bei Aran schneller als die ›Hauptstraße‹ über Honingen.

Honingen:

Grafenstadt, 2500 Einwohner, 240 Mann, Schloss, Burg, Praios-, Rondra-, Peraine-, Phex-, Hesinde-, Tsa-, Boron Tempel, 2 Hotels, 2 Gasthäuser, 4 Schenken, 1 Schmiede, 1 Stellmacherei.

Die alte Grafenstadt war früher einmal Hauptstadt Albernias, ehe ihr Havena diesen Rang abließ. Sie ist aber noch immer eine etwas hausbackene Handelsstadt, durch die fast der gesamte Ost-West-Verkehr verläuft. Auffällig sind die sieben Tempel der Stadt. Die gesamte Reststrecke von Honingen über Aran bis Ortis und Winhall verläuft auf einer ›Nebenstraße‹, wenn das auch wenig Bedeutung für die vorgeplante Handlung hat.

Aran am Tommel:

Dorf, 490 Einwohner, Firun-, Efferd Tempel, 1 Gasthaus, 1 Herberge, 1 Schenke, 2 Sägemühlen, Hafen.

Arar liegt auf der Gratenfelder Seite des Tommels, direkt gegenüber dem Wald, der seine Haupterwerbsquelle ist. Die iranische Schlägerung von Holz,

das Winhall gehört, ist ein uralter Streitpunkt, der derzeit durch regelmäßige Holzlieferungen nach Winhall abgedeckt wird.

Meisterinformationen:

Während die Helden tommelabwärts fahren, sehen sie vor sich eine Staubwolke, und je näher sie dem Dorf Ortis kommen, desto deutlicher können sie zwei Fahrzeuge erkennen: Es sind der schwarzglänzende Sichelwagen von Charos und die sechsspännige Kaiser-Hexiga von Prinz Brin. Die Helden haben die beiden Führenden bis auf 100 Meter eingeholt.

Ortis:

Weiler, 120 Einwohner, Peraine Tempel.

Ortis ist ein kleiner Weiler, einige Häuser an der linken Tommel-Seite, die sich um einen quer verlaufenden Graben und eine Brücke darüber drängen.

Meisterinformationen:

Während sich alle drei Wagen mit ziemlich hoher Geschwindigkeit dem Dorf nähern, kann ein Held, dem eine TAW-Probe ›Sinnesschärfe‹ gelingt, etwas außerhalb eine kleine schwarze Gestalt sehen, die den beiden vorderen Wagen zuwinkt. Charos schwenkt plötzlich von der Strasse herunter, und Prinz Brin zieht sofort an ihm vorbei. Nun sprengt Brin als erster in das Dorf hinein und über die Brücke. Seine Pferde haben sie kaum betreten, da sackt die ganze Brücke vorne weg, und Wagen, Insassen und wiehernde Pferde stürzen ins Wasser. Charos entfernt sich indessen ungerührt vom Fluss und verschwindet den Graben aufwärts aus dem Gesichtsfeld. Der Graben ist etwa acht Meter breit und ebenso tief und zur Hälfte mit Wasser aus dem Tommel gefüllt. Die Bewohner des Ortes haben ihn erst kürzlich, nach zwei Jahren Bauzeit, fertig gestellt, um ihre weiter vom Fluss entfernten Felder bewässern zu können. Nachdem Brin in den Graben gestürzt ist, prallen seine Pferde auf die gegenüberliegende Wand des Grabens, und das gesamte Gespann droht im Wasser zu versinken. Noch stützt die schräg abwärts geneigte Brücke den Wagen, aber es ist nur eine Frage der Zeit, bis Pferde und Insassen, vom Aufprall betäubt, davon abrutschen. Eine Rettungsaktion erfordert einigen Aufwand. Prinz und Lenker können durch schnelles Abseilen eines Helden gerettet werden, aber die Rettung der Pferde benötigt einige Leute, um sie loszuschneiden und anzuseilen, und viele mehr,

um sie herauszuziehen. Natürlich sind in Windeseile etwa 100 Dorfbewohner versammelt, und wenn man ihnen klarmacht, dass der Sohn ihres Kaisers in dem Graben liegt, den sie gegraben haben...

Falls den Helden immer noch nicht klar ist, wer hier sabotiert, kann der Meister noch einige Goblins mit Äxten aus dem Graben krabbeln lassen, die ebenfalls westwärts fliehen. Natürlich tragen sie alle unter dem dunklen Pelz am Kinn die Tätowierung der schwarzen Spinne.

Nach kurzem Gespräch mit den Bewohnern Ortis' wird klar, dass die Brücke der einzige Weg über den Graben ist, der ungefähr einen Kilometer weit bis zu einer Felswand führt. Natürlich sind sie bereit, die Brücke wieder aus dem Graben zu ziehen und die durchgesägten Querbalken zu ersetzen. Wie gesagt wurde die Brücke gerade erst gebaut, und das Baumaterial liegt bereit. Insgesamt benötigt die Notreparatur nicht länger als eine Stunde. Damit das folgende Finale möglich wird, muss der Meister etwas manipulieren, d. h. im speziellen dafür sorgen, dass die Brücke einstürzt, Brin gerettet wird, die Brücke wieder hergestellt wird, der Prinz gut untergebracht wird und währenddessen die Straße über die Brücke frei bleibt (einige harmlose Bauern stören allerdings nicht).

Plötzlich hören die Helden lautes Hufgetrommel, begleitet von hektischem: »Hurrgha, Hurrgha!« Charos prescht daher, an den Helden vorbei, über die Brücke und notfalls quer durch die Menge (mit einem Sichelwagen!).

Falls diese Szene sich nicht arrangieren lässt oder Sie es für zu übertrieben halten, die Brücke so schnell zu reparieren, gibt es folgende zwei Ersatzmöglichkeiten:

1. Die Helden müssen länger warten, bis die Brücke fertig gestellt ist, wie viele Stunden das auch dauern mag. Sobald sie darüber gelangt sind, taucht einen Kilometer später über die Felder preschend Charos auf, der eben doch einen anderen Weg über den Graben gefunden hat.
2. Es gibt am anderen Grabenende doch eine zweite Brücke, die aber gerade erst fertig gestellt wird. Der Bautrupps erzählt, dass vor kurzem ein anderer Streitwagen dagewesen sei, der hinüber wollte; dies sei aber zu riskant gewesen, da die Brücke noch nicht fertig war. Jetzt fehle nur noch ein Keil. Gerade als sich die Helden zur Überquerung bereit machen, prescht Charos aus dem nahen Wäldchen heran und über die Brücke.

Das Finale

Meisterinformationen:

Die Helden und Charos sind jetzt nur noch eine halbe Tagesreise von Winhall entfernt, aber, selbst wenn die Pferde die Höchstgeschwindigkeit durchhalten sollten, zumindest drei Stunden. Auf diesen Kilometern beginnt eine spannende Aufholjagd. Die Helden sollen weiterhin die notwendigen TAW-Proben ablegen, aber Charos' Proben werden nur der Form halber gewürfelt. Sollten die Helden etwa einen Unfall haben, der sie aufhält, zieht Charos davon, doch wenig später finden die Helden ein totes Erzpferd oder ein schwarzes Wagenrad, und knapp vor ihnen setzt sich Charos' Wagen gerade wieder in Bewegung.

Schließlich tauchen am Horizont die ersten Gehöfte Winhalls auf; falls die Kontrahenten in die Nacht geraten (jetzt werden sie wohl nicht mehr rasten), kann man zumindest das hell erleuchtete Gestüt von weitem sehen. Der Abstand der Helden von Charos sollte derart sein, dass die Konfrontation unvermeidlich ist: Charos kann nicht mehr hoffen, in sicherem Abstand ins Ziel zu gelangen, aber auch die Helden können ihn ohne Kampf nicht überholen. Angesichts dieser Situation lässt Charos Chuvava

überraschend bremsen und wenden. Er brüllt den Helden entgegen: »Also gut, ihr habt es so gewollt«, und setzt zu einem Frontalangriff an. Das folgende Duell sollte im Interesse der Spannung so manipuliert werden, dass alle Beteiligten (außer Charos) den maximalen Spaß daran haben, ob das nun eine blitzschnelle Entscheidung, ein donnerndes Aufeinanderprallen oder eine blutige Materialschlacht wird, bei der die Gegner einander die Fahrzeuge Stück für Stück zerlegen. Eine Besonderheit ist ein Karma-Ereignis, das wir »Rondras Rache« nennen wollen: Jeder Geweihte, um welches Wunder er auch beten mag, erzeugt letztlich nur Rondra Wunder, im speziellen Donner und Blitze.

Irgendwann werden die Helden Charos endlich besiegt haben. Wenn dann Ruhe auf dem Schlachtfeld herrscht und nur noch schwelende Rüstungsteile und Knochen umherliegen, kann der Meister noch auf die Version zurückgreifen, bei der Charos ein Untoter ist. Wenn die Helden Charos' »Hinterlassenschaft« durchsuchen, wird sein Schädel plötzlich noch einmal lebendig und liefert ein Abschiedsgefecht.

Das Ziel: Siegerehrung

Der Zieleinlauf der Helden wird von deutlich weniger Leuten beobachtet als ihr Start (17 Wagen sind interessanter als einer), aber dafür gilt der Jubel ausschließlich ihnen. Zudem sind einige große Persönlichkeiten anwesend. Fürst Cuanu Ui Bennain ist eigens mit einem Streitwagen aus Havena angereist, und eine Anzahl bekannter Krieger und Rondra-Geweihter ist in den letzten Tagen angekommen, um den zukünftigen Besitzer des »Donnersturmes« zu treffen.

Meisterinformationen:

Vor dem Gestüt wartet Raidri bereits mit dem »Donnersturm«. Mit den Worten »Rondra hat gewählt!« schüttelt er dem Sieger die Hand. Einer Gruppe gleichberechtigter Helden wird er erklären, dass es traditionsgemäß nur einen Besitzer des Wagens geben kann (was gemeinsame Benützung nicht ausschließt). Anschließend führt er die Helden zu den Pferden und stellt sie ihnen namentlich vor: Die Rappen heißen Astaran (die Ehre des

Kriegers), Thorra (der Mut des Sturmes), Ronnar (der Schild des Kämpfers) und Zyathach (das Aufblitzen der Waffe). Es bleibt dem Meister überlassen, ob die Pferde tatsächlich unsterblich sind oder ob es lediglich Tradition ist, die Nachkommen dieser hervorragenden Tiere zu verwenden und ihnen den Namen ihres Vorgängers zu geben.

Überhaupt möchten wir hier ein himmlisches Artefakt nicht durch genaue Kampfwerte seiner Faszination berauben. Die folgenden Angaben sind nur Richtlinien, um ein Fahrzeug zu beschreiben, das mächtig genug ist, dass es himmlischer Herkunft sein könnte, und zugleich irdisch genug, um doch »nur« der beste Streitwagen Aventuriens zu sein.

Fahrzeug: RS.- 6 Marsch-GS: 100 km/d Probe: -6
Trab: 10 m/s für 1000 KR Galopp: 15 m/s für 300 KR
Die Probe +0 gilt nur für den geweihten Fahrer; jeder andere, der sich der Zügel bemächtigt, wird praktisch ignoriert.

Abenteurpunkte

In diesem Abenteuer gibt es wenig an materiellen Gütern zu gewinnen (wie gesagt, betrachten wir den ›Donnersturm‹ nicht als weltlichen Besitz). Der Gewinn an Ruhm und Erfahrung ist dementsprechend groß.

Je Held:

- 1 zusätzlicher Talent-Punkt in ›Fahrzeuglenken‹ oder ›Reiten‹ (je nach Hauptbewegungsart; wenn dort der TAW: 18 bereits erreicht ist, statt dessen im anderen Talent).
- 500 AP für das Rennen, plus 20 AP je Tag, den der Zieleinlauf vor dem 30. Praios erfolgte.
- 0 bis 200 AP, je nachdem, wieweit der Held sich als ehrenhaft, tapfer und willensstark erwiesen hat:
 - 0 AP: Charos Mramek war auch nicht schlimmer!
 - 100 AP: Man kämpfte sich durch.
 - 200 AP: Lieber verlieren als zu unlauteren Mitteln greifen!
- -100 bis 100 AP für Kampfverhalten gegenüber Konkurrenten:
 - 100 AP: Drauf mit Wundern, Magie und Gift...
 - 0 AP: Wir dürfen kämpfen, hat er gesagt.
 - 100 AP: Der bessere Mann gewinnt; schießt ruhig auf mich.
- 0 bis 200 AP, je nachdem, wieweit sich der Held mit anderen Personen, speziell Rennteilnehmern und Kontaktpersonen, auseinandergesetzt hat:
 - 0 AP: Harhar, wieder einer weniger
 - 100 AP: Lieber nicht: Unterhaltung & Hilfe hält bloß auf.
 - 200 AP: Jede Begegnung ist eine Bereicherung: Wie geht's?
- 0 bis 100 AP für Wissen über Raidri Conchobair und seine Freunde:
 - 0 AP: Raidri? Wer ist das?
 - 50 AP: Scheinen alles Freunde von Raidri gewesen zu sein.
 - 100 AP: 14 vor Hal? War das nicht, als Raidri gerade...
- 0 bis 200 AP für Wissen über Aventuriens Geographie:
 - 0 AP: Wir mussten zwölf Etappen abklappern.
 - 100 AP: In Donnerbach war ein großer Tempel
 - 200 AP: Besonders nett war der Kriegsinvalide in Andrafall.
- 0 bis 200 AP für Rollenspiel:
 - 0 AP: Ich habe da 2 TAW-Punkte mehr, also werde ich...
 - 100 AP: Mein Held Alrik sagt:...
 - 200 AP: Die Handlung und die Darstellung wäre ein Drehbuch wert.
- 0 bis 100 AP für die Beeinflussung des Nostria-Andergast-Krieges.
- 20 bis 50 AP für jede Aufsehen erregende Verfolgungsjagd, jeden spektakulären Unfall oder sonstige spannende Streitwagenszenen.
- 0 bis 50 AP für jeden Versuch oder Erfolg, Ariana zu helfen, Rastar zu retten, Syratius zu räcken.
- 50 AP je Durchquerung des Nebelmoores.
- -100 bis 100 AP für die (Nicht-)Rettung Prinz Brins:
 - 100 AP: Jetzt müssen wir bloß noch Charos erledigen
 - 0 AP: Holen wir ihn raus, vielleicht zahlt er gut.
 - 100 AP: Soll Charos doch gewinnen; wir müssen Brin retten.

Für einzelne Helden:

Den üblichen Anteil der Monsterklasse jedes besiegten oder anders ausgeschalteten Gegners, plus 20%, wenn dies unter Wahrung der Kriegerehre geschah (auch für Nicht-Krieger).

- 20 bis 50 AP für jede überlebte Krankheit oder Vergiftung.
- 25 AP für Teilnahme am Empfang bei Graf Conchobair.
- 20 AP für eine Liebesnacht mit Shanhazandra (oder anderen Damen).
- -10 AP je Angriff auf Promethaes Minotauren, Crispan in Bärengestalt, Patrouillen/Zöllner des Mittelreiches, Dorfdeppen.

Das Wetter

Der Meister kann mit folgender Tabelle das tägliche Wetter bestimmen, indem er einmal am Tag (wahlweise auch zweimal) mit 2W würfelt. Der Wurf wird abhängig vom geographischen Aufenthaltsort (*Tab. 1*) modifiziert. Das Ergebnis ist die Durchschnittstemperatur in Grad Celsius; außerdem kann in *Tab. 2* unter der entsprechenden Zahl (oder der ihr nächstliegenden) eine genauere Wetterbeschreibung gelesen werden. Unter Umständen werden hier noch genauere Angaben über Wind und Niederschlag gebraucht, die mit den angegebenen Würfeln von *Tab. 3* und *Tab. 4* abgelesen werden können.

Tabelle 1: Aufenthaltsort

Orkland	+10
Salamandersteine	+1-3
Nostris, Andergast	+15
Mittelreich	+17

Tabelle 2: Temperatur, Wetterbeschreibung, Auswirkungen

12 heiter; Wind: W – 1
14 wolkig; Wind: W; Niederschlag: W – 4
16 wolkig bis bedeckt; Niederschlag: W
18 schwül-feucht; leicht wolkig
20 schwarze Wolken; Gewitter; Wind: 2W; Niederschlag: W+3
22 wolkenlos-klar; Wind: W
24 bedeckt; Gewitter; Wind: W+2; Niederschlag: W+4
26 feucht-heiss; leichte Wolken

28 stechend hell; völlig wolkenlos
30 dumpf schwül; dicht bedeckt; Niederschlag: W+4

Tabelle 3: Windstärke

0 Windstille	Rauch steigt gerade auf
1 leichter Zug	Rauch verrät Wind
2 leichte Brise	Wind im Gesicht fühlbar
3 schwache Brise	Blätter bewegen sich
4 mäßige Brise	Staub wird gehoben
5 frische Brise	kleine Bäume schwanken
6 starker Wind	Kleidung flattert
7 steifer Wind	Widerstand beim Gehen
8 stürmischer Wind	Zweige brechen
9 Sturm	Dachschindeln fallen
10 schwerer Sturm	Bäume werden entwurzelt
11 orkanartiger St.	allgemeine Sturmschäden
12 Orkan	Stehen kaum möglich

Tabelle 4: Niederschlag

0 keiner
1 Nieselregen
2 Nebel
3 Schauer
4 Dauerregen
5 Wolkenbruch
6 Regenflut
7+ Regensturm

Zufallsereignisse

Außerdem wirft der Meister jeden Tag der Reise 3W. Wenn alle drei Würfel die gleiche Augenzahl zeigen, haben die Helden die Aufmerksamkeit eines Lindwurmes auf sich gezogen (mit Köpfen entsprechend der Augenzahl). Er beobachtet die unter ihm dahinfahrenden Appetithappen schon eine ganze Weile, und der Wagen der Helden scheint ihm der interessanteste zu sein.

Die Werte des Lindwurmes:

MUT: 18	ATTACKE: 16 je Kopf
LEBENSENERGIE: 120	PARADE: 10 je Kopf
RÜSTUNGSSCHUTZ: 4	TREFFERPUNKTE: 3W je Kopf
GS: 22/4	Feueratem: 1 TP/KR
AUSDAUER: 45	

Monsterklasse: 100 + 20 je Kopf

Der Lindwurm ist vor allem an den Pferden interessiert. Wenn diese durchgehen, verfolgt er sie, anstatt sich mit den Helden zu prügeln, und macht sich einen Spaß daraus, die Tiere hin und her zu scheuchen, indem er jeweils direkt vor ihnen landet. Wenn dieser ›Lindwurm‹ Wurf ein Ergebnis von 3 bis 5 bringt, begegnen die Helden an diesem Tag Raidri auf dem ›Donnersturm‹.

Er überholt sie entweder mit fast doppelter Geschwindigkeit (5), hält sich in einem Ort auf (4) oder kommt den Helden entgegen (3). Falls er nicht angesprochen wird, winkt er ihnen nur zu.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

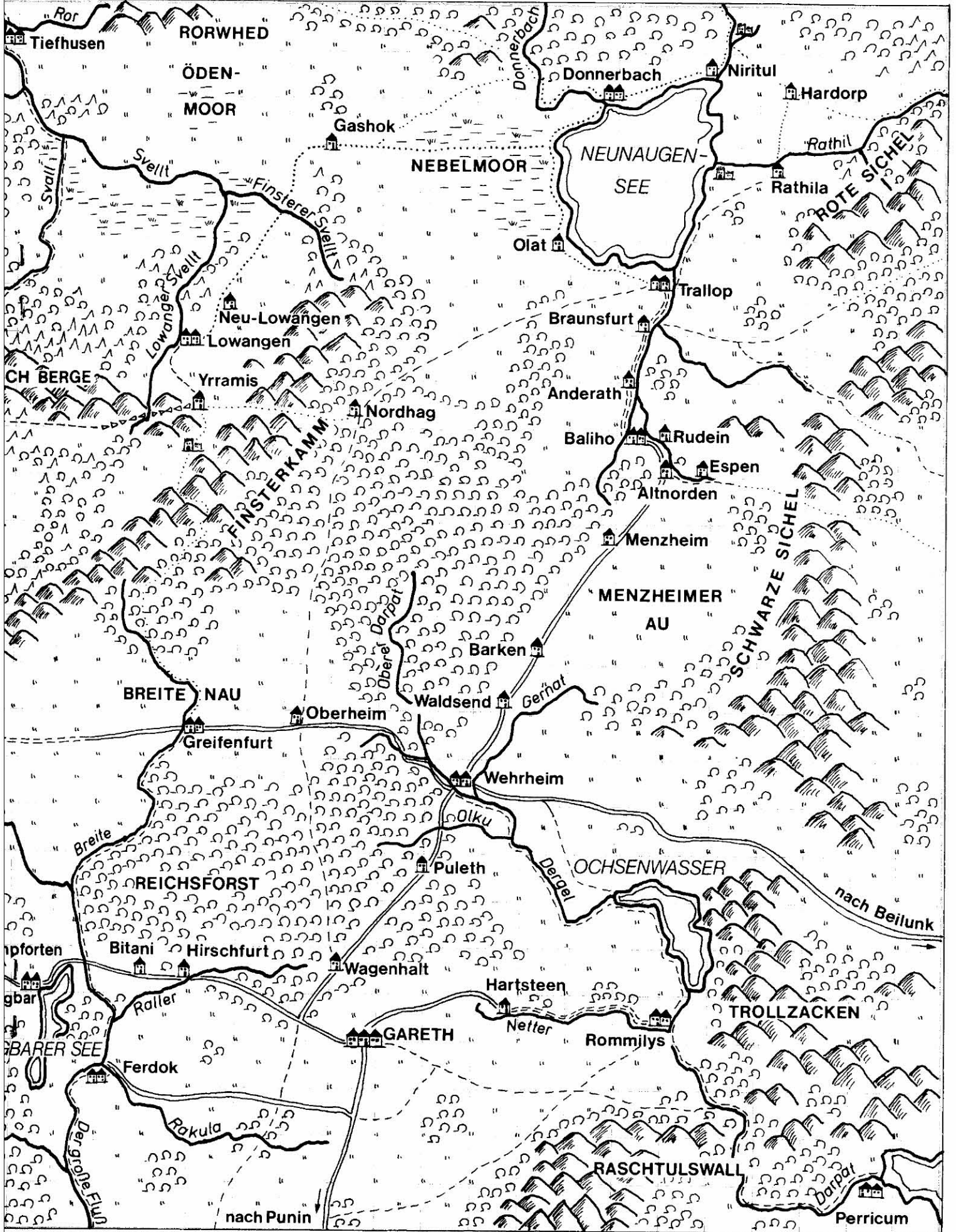
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

Karte 2: Streckenplan

	Dorf, Weiler Burg (Auswahl)
	Stadt Große Stadt
	Reichsstraße, Hauptstraße
	Nebenstraße
	Karrenweg, Alte Straße
	Wildnispfad
	Bergstraße, Paßstraße

(Nebenstraße u. schlechter: Auswahl)





Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

