

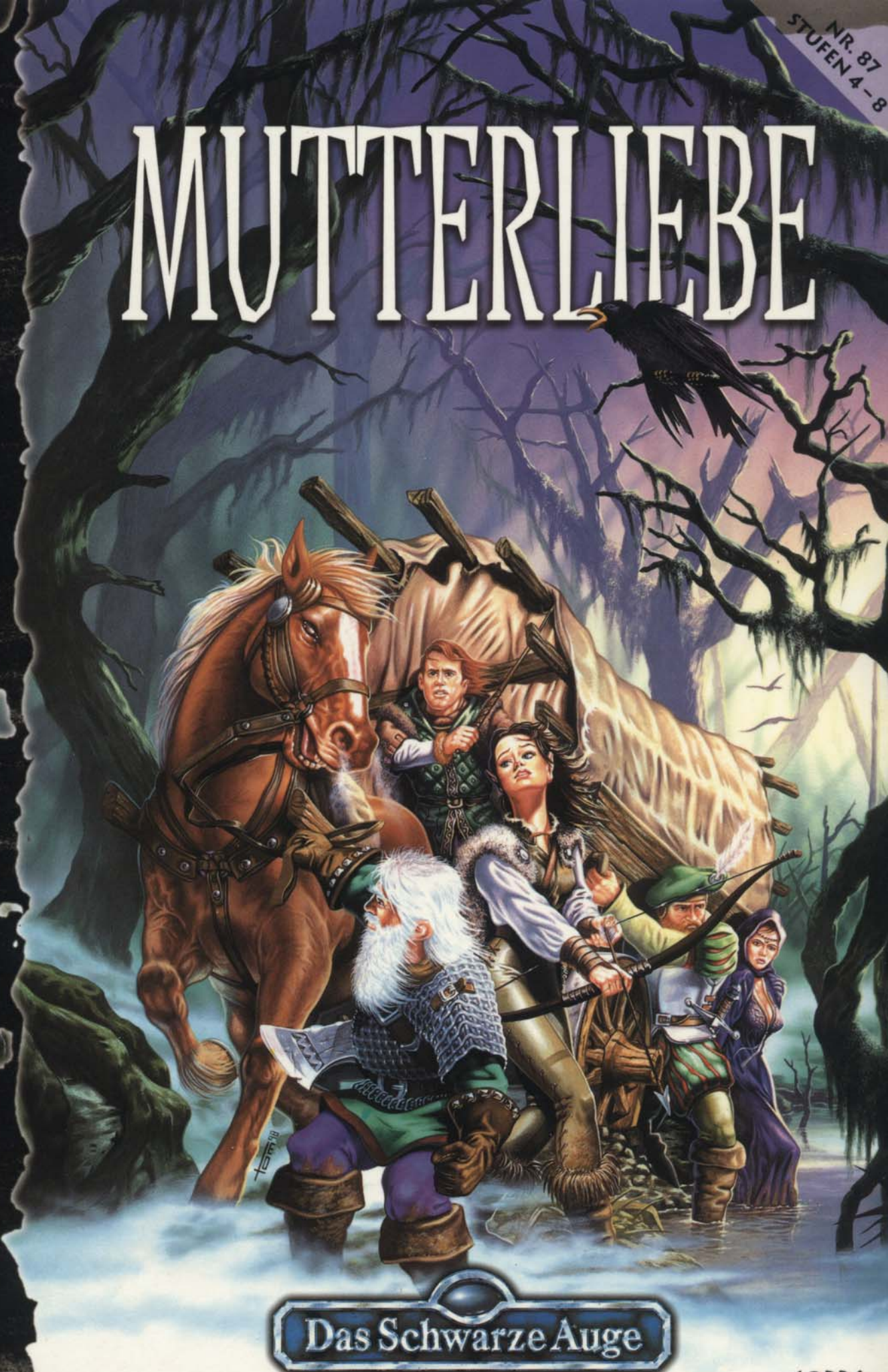
AVENTURIEN[®]

RALF HLAWATSCCH

DSA-GROUPENABENTEUER FÜR 3 – 5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 4 – 8

MUTTERLIEBE

NR. 87
STUFEN 4 – 8



Das Schwarze Auge

10336



MUTTERLIEBE

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASYPRODUCTIONS



Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Tom Thiel
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Ruud van Giffen
Karten und Pläne: Ralf Hlawatsch
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: Werbedruck Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 1998 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 1998
ISBN 3-89064-336-1

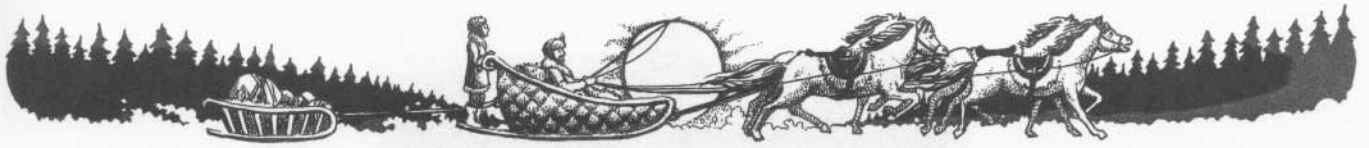


Mutterliebe

von
Ralf Hlawatsch

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 4 – 8
für den Meister und 3 – 5 Helden





Inhalt

| | |
|---|-------|
| Ein paar Worte vorweg | 5 |
| Eine verhängnisvolle Liaison | 5 |
| Die Handlung im Überblick | 6 |
| In Braunsfurt | 8 |
| 1. – 9. Tag: Durchs Nebelmoor nach Donnerbach | 12 |
| 10. – 14. Tag: Das Blutopfer | 26 |
| 15. – 16. Tag: Flucht aus Gashok | 41 |
| 17. – 21. Tag: Durchs wilde Elfenland | 46 |
| 22. – 24. Tag: Bi den Lieska-Lie | 49 |
| Anhang | 53 |
| Der Fluch | 53 |
| Die Personen | 53 |
| Rukuubuur | 55 |
| Der nordaventurische Freßdachs | 56 |
| Handouts | ab 57 |



Ein paar Worte vorweg

Das vorliegende Abenteuer ist zeitlich nicht auf ein bestimmtes Jahr festgelegt, lediglich der Feldzug der Orks sollte auch in 'Iherem' Aventurien stattgefunden haben. Die Geschichte spielt im Frühling, genauer gesagt im Ingerimm.

Wir möchten nicht verschweigen, daß **Mutterliebe** (trotz dieses Titels) für Heldengruppen, die nur aus Peraine-, Tsa- und Traviageweihten bestehen, eher ungeeignet ist. Ein paar kompetente Schwerhände sowie ein Magus, der handfestere Zauber als den

FLIM-FLAM und leichte Illusionen beherrscht, sind schon gefragt.

Mutterliebe ist ein Reiseabenteuer. Über die Schwierigkeiten, die dieses Genre dem Spielleiter bereitet, haben wir schon so viel geschrieben, daß wir uns hier nicht wiederholen wollen. Ihre Flexibilität und Ihr Improvisationstalent sind gefordert, und wenn Sie als Meister noch ein wenig unerfahren sind, sollten Sie sich nur mit entsprechender Vorbereitung an **Mutterliebe** heranwagen.

Eine verhängnisvolle Liaison (Meisterinformationen)

*»Was mach' ich nur mit all dem Gold,
wenn mich Herr Boron ruft?*

*Hab' keinen Erben, der's gewollt,
nehm's wohl mit in die Gruft!«*

—kurzer Monolog des Antanasis aus dem Drama Der Kaufmann von Vallusa von Hannik von Hundebufen

Ähnlich wie dem bedauernswerten Antanasis erging es auch dem Weidener Rinderbaron Randolph Zweistätter; auch bei ihm wollte sich der Nachwuchs einfach nicht einstellen. Randolphs erste Frau starb, wie auch das Kind, bei der schweren Geburt, die zweite wurde kurz vor der Niederkunft von einem Fuhrwerk überfahren, und die dritte Gattin raffte ein Fieber dahin. Wen wundert's, daß keine Dame aus der feinen Gesellschaft Nordweidens mehr Zweistätter ehelichen wollte, aber auch in den weniger betuchten Kreisen blieb die Suche nach einer Braut erfolglos. Ein Mann, dessen Gemahlinnen stets wenige Monde nach der Hochzeit sterben, bleibt ledig, und sei er auch noch so reich.

Niedergeschlagen übergab Zweistätter schließlich seine Geschäfte einem Treuhänder, denn es zog den Rinderbaron in die Einsamkeit der nordischen Wälder und Steppen. Hier, fernab von seinem Reichtum, wollte Zweistätter sein bisheriges Leben überdenken und vielleicht ein neues beginnen.

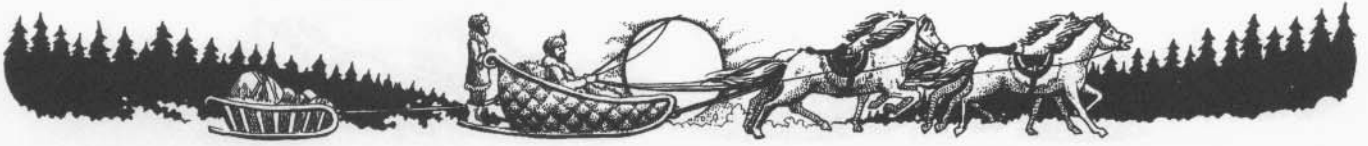
Randolf quartierte sich in einer kleinen Handelsstation nördlich der Salamandersteine ein, verdingte sich hier als Gehilfe, lebte nach einer Weile fröhlich in den Tag hinein und traf schließlich Jonuris, die junge Schamanin der Lieska-Lie-Nivesen. Die beiden verliebten sich ineinander, und es dauerte nicht lange, bis ein rahjagefähliges Stelldichein schließlich tsagefählige Früchte trug. Im folgenden Frühling kam die junge Frau mit einem Knaben nieder, den sie Latu nannte.

Randolf beschloß zunächst, bei Jonuris zu bleiben, und zog mit den Lieska-Lie gen Norden zu den Sommerweiden. Aber Zweistätter wurde rasch des Nivesenlebens überdrüssig; immer wieder

kamen ihm seine Heimatstadt und sein Reichtum in den Sinn. Aber auch ein weiterer Gedanke keimte langsam in ihm auf: Er hatte ja jetzt einen Erben – Fleisch von seinem Fleisch, Blut von seinem Blut –, dem er einst sein Gold vermachen könnte. Und so nahm das Verhängnis seinen Anfang ...

Natürlich mochte Jonuris nichts davon wissen, mit Randolph nach Braunsfurt in Weiden zu gehen, und ihn mit dem Kind allein ziehen zu lassen, wollte sie schon gar nicht. So beschloß Zweistätter, den Knaben zu entführen. Eines





Tages, der Junge war ein gutes Jahr alt, ging die Schamanin mit ihrem Kind in den Wald, um Kräuter und Wurzeln zu sammeln. Randolph schlich ihr hinterher, und als er eine günstige Gelegenheit sah, entriß er der Mutter den Knaben und stieß sie selbst einen Abhang hinunter, wo sie verletzt liegenblieb. So sehr Jonuris auch versuchte, sich aufzurappeln, es gelang ihr nicht. In ihrer Wut und Verzweiflung belegte die Schamanin – um den Vater zu strafen – das Kind mit einem Fluch. "Randolf, Latu wird niemals dein Erbe sein!" schrie sie Zweistätter hinterher. "Entscheidet er sich für ein Leben in den Steinjurten der Jänaks*, soll er sich in einen wilden Wolf verwandeln! Das mag meine Rache an dir sein, Randolph!"

Jonuris' Wut ist nur zu verständlich, aber verflucht man das eigene Kind, nur um den verhaßten Vater zu strafen? Nun, die Schamanin lebt streng nach den Geboten der Himmelswölfe. Die Städter aus dem Süden aber setzen sich immer und immer wieder über die Gesetze Gorfangs hinweg. Insbesondere Leute, die Wälder abholzen, um Weideland zu gewinnen, die Bäche umleiten, um Viehtränken zu erhalten, und die Prämien für erlegte Wölfe aussetzen, um ihre Herden zu schützen, sprich Rinderbarone wie Randolph Zweistätter, begehen ständig abgrundtiefe Frevel. Auch Latu würde ein solcher Frevler werden. Die Schamanin konnte die Entführung nicht verhindern; ihr Kind war für sie verloren, als es der

Vater raubte. Der 'Fluch' aber ist die Rettung für den Knaben. Schließlich ist ein Dasein als Wolf für die Nivesen nichts Schlimmes, ganz im Gegenteil, es ist fast etwas Heiliges. Latu stehen also zwei Wege offen: Er kann sich entscheiden, zu den Nivesen zurückzukehren und so zu leben, wie es die Himmelswölfe den Menschen zugedacht hatten; dann würde sein Geist einst in die Grünen Ebenen einziehen. Oder der Jüngling verwandelt sich in einen Wolf und wird nach seinem Tode einen Platz in Gorfangs Rudel einnehmen. Der vermeintliche Fluch ist also mehr als nur Rache an Randolph Zweistätter, er ist auch ein Akt der *Mutterliebe*.

Randolf indes war froh, daß ihm der Kindsraub so leicht gelungen war. Die wochenlange Wanderung mit dem Knaben durch die Wildnis überstanden sowohl Zweistätter als auch sein Sohn gut, schließlich hatte er bei den Nivesen gelernt, in den menschenleeren Wäldern zu überleben. Und je näher Randolph Braunsfurt kam, desto mehr tat er Jonuris' Worte als hohle Phrasen ab.

Latu, den Randolph nun Ernbrecht nannte, wuchs zu einem jungen Mann heran. Wenige Tage nach seinem achtzehnten Tsafest erwähnte der verwöhnte Jüngling beiläufig – und natürlich ohne sich der Konsequenzen bewußt zu sein –, daß er doch sehr froh sei, in Saus und Braus zu leben und niemals so tristes Nivesendasein fristen möchte. Und damit beginnt ...

Die Handlung im Überblick (Meisterinformationen)

In der nächsten Vollmondnacht nach dem unbedachten Ausspruch Ernbrechts beginnt der Fluch zu wirken, und der Jüngling wird langsam, aber sicher ... nein, nicht zum Wolf, sondern zum Dachs, ein Unterschied, den man zunächst nicht bemerkt! Jonuris hat sich in ihrer Wut ein wenig 'verflucht', was für den jungen Zweistätter zwar nicht weniger schlimm ist, aber im späteren Verlauf des Abenteuers besondere Konsequenzen hat.

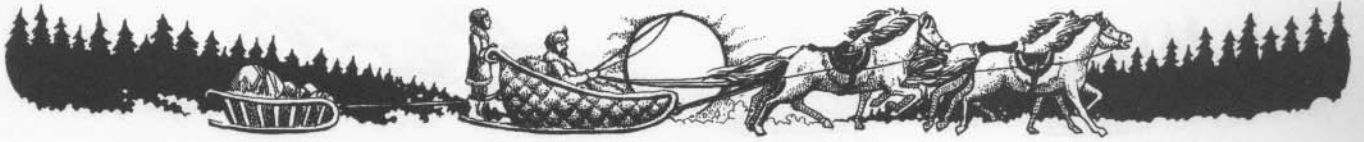
Zu Beginn der Verwandlung wächst auf den Fußspannen des Jünglings ein dichter, dunkelbrauner Pelz, der, rasiert man ihn ab, stets innerhalb weniger Stunden nachwächst. Randolph Zweistätter merkt nun, daß er Jonuris' Fluch doch nicht auf die leichte Schulter hätte nehmen sollen. Verzweifelt bittet er die Helden um Hilfe, schließlich ist Ernbrecht sein Augapfel.

Zweistätter empfiehlt den Helden, zunächst nach Donnerbach zu reisen, um an der dortigen Akademie bei Magistra Janzwin vorzusprechen. (Randolf lernte die Magierin, die nach einem Weg zur Heilung der Lykanthropie sucht, während seiner Nordlandreise kennen.) Der Weg nach Donnerbach führt die Helden über Trallop, das Dörfchen Olat und schließlich durchs Nebelmoor.

Die Recken werden auf dem ersten Abschnitt der Reise von Jasmína Huggendork verfolgt. Die ehemalige Vorfrau Gero v. Hollbrincks, eines Konkurrenten Zweistätters, ist bei ihrem Brotherrn in Ungnade gefallen und versucht nun, diese Scharte auszuwetzen, indem sie Randolphs Erben in Borons Hallen befördert. Nach einem verpatzten Meuchelversuch kommt es zum Kampf zwischen den Helden und der Attentäterin, der schließlich von zwei Handvoll marodierenden Orks geschlichtet wird. Sowohl die Recken als auch die Vorfrau werden gefangengenommen.

Nachdem die Helden den Schwarzpelzen entflohen sind, führt sie ihre Reise nach Donnerbach. Die schon erwähnte Magistra Janzwin kann Ernbrecht nicht helfen und verweist auf einen Hexenzirkel bei Hutzenmoor, gelegen zwischen Donnerbach und Gashok. Das kleine Nest wird von einem Rukuubuur, einem dämonischen Wesen aus dem Gefolge Charyptoroths, heimgesucht. Nachdem der Daimonid mit Beteiligung der Helden zur Strecke gebracht wurde, widmen sich die Töchter Satuarias Ernbrecht und probieren einen gewaltigen VERWANDLUNGEN BEENDEN – der allerdings fehlschlägt. Den Helden bleibt nichts an-

*) Jänak: niv.; abfällig für Städter, Südländer.

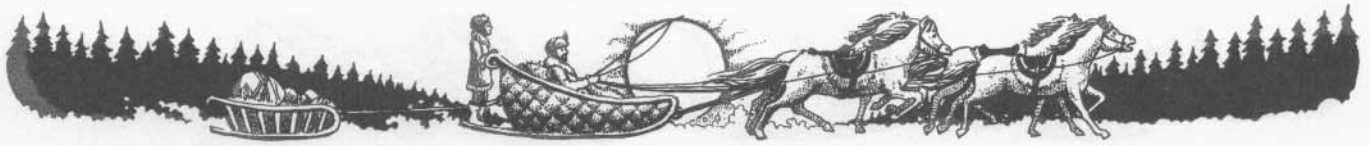


deres, als Jonuris zu suchen und sie zu bitten, den Fluch wieder aufzuheben. Der Weg führt die Gruppe nun nach Gashok, wo sie wegen einer Unvorsichtigkeit Ernbrechts von den Stadtbewohnern der Schwarzmagie bezichtigt wird und nur knapp dem wütenden Pöbel entkommen kann.

Schließlich spüren die Helden – kurz bevor Ernbrechts Verwandlung unumkehrbar abgeschlossen ist – die Schamanin auf, und alles wird gut, auch wenn es noch einige Komplikationen gibt, aber lesen Sie selbst.

Folgend finden Sie eine Karte der Reiseroute der Helden.





In Braunschfurt

Meisterinformationen:

Das Abenteuer beginnt in Braunschfurt, genauer gesagt auf der Straße kurz vor den Toren der kleinen weidenschen Stadt.

Allgemeine Informationen:

Die Nachmittagssonne steht schon recht tief, als ihr ein kleines Wäldchen erreicht, hinter dem Braunschfurt liegen muß, wo ihr endlich wieder einmal die Annehmlichkeiten einer Stadt genießen könnt. Aber vor den Lohn haben die Götter nun mal den Schweiß gesetzt, denn lautes Gejohle, Spottgelächter und das scharfe Klatschen von Schlägen kündeten unmißverständlich von Ärger. Eure düsteren Vorahnungen werden rasch zur Gewißheit; hinter der nächsten Wegbiegung spielt sich nämlich eine häßliche Szene ab. Fünf kräftig Männer und Frauen stehen im Kreis, schubsen einen schlanken Jüngling herum und bedenken ihn mit Knüffeln und Fausthieben. Eine einspännige, schnittige und edel ausgestattete Kutsche steht wenige Schritt entfernt abseits der Straße, unweit davon fünf gescheckte Pferde.

Meisterinformationen:

Für die Freunde schnittiger Wagen: Bei dem Gefährt handelt es

sich um eine original Ferrara Sturmwind 4H, den es auch als 8H-Version (Achtthuer) gibt.

Der Jüngling ist niemand anderes als Ernbrecht Zweistätter. Bei den fünf Flegeln handelt es sich um angetrunkene Viehhirten Gero von Hollbrincks. Eigentlich wollen die Rüpel nichts wirklich Böses, sie machen sich lediglich einen – schon recht groben – Spaß mit Ernbrecht. Ihre Helden sollen nun natürlich dem Jüngling zur Hilfe eilen.

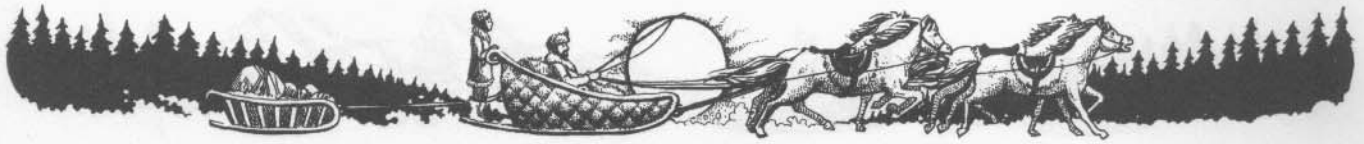
Fünf Kuhburschen

MJ 11 LE 35 RS 1 AT/PA 10/8 (Raufen)

Merken die Rüpel, daß sie mit den Helden kein leichtes Spiel haben, werden sie sich rasch aufs Maulfechten verlegen und zu den Pferden zurückziehen, um sich endgültig aus dem Staub zu machen.

Die kleine Szene dient nur einem Zweck: Ihre Recken sollen mit Ernbrecht bekannt werden und sich auch ein wenig mit ihm anfreunden. Sagt Ihnen Ihre Erfahrung, daß Ihre Kämpen auf das oben geschilderte Geschehen gar nicht anspringen, dann nehmen Sie halt entsprechende Änderungen vor.





Allgemeine Informationen:

Im gestreckten Galopp reiten die fünf Flegel die Straße hinunter. Der junge Mann blickt ihnen nach. "Von Hollbrincks Leute", preßt er zwischen den Zähnen durch. Dann wendet er sich euch zu. "Danke, werte Herrn und Damen, tausend Dank! Mein Name ist Ernbrecht Zweistätter. Darf ich Euch in mein Vaterhaus einladen – als kleine Entschädigung für die Unannehmlichkeiten, die Euch bereitet wurden?"

Meisterinformationen:

Falls die Helden das großzügige Angebot nicht annehmen möchten, müssen sie sich in Braunsfurt eine Unterkunft suchen. Die kleine ummauerte Stadt am Pandlaril zählt etwa 900 Seelen. Hier gibt es einen **Praios-** und einen **Perainetempel**, verschiedene Handwerker sowie **drei Herbergen** und **zwei Schenken**. Erkundigen sich die Helden in Braunsfurt nach den Familien von Hollbrinck und Zweistätter, werden sie nichts Schlechtes hören. Zwar greifen die Rinderbarone im Konkurrenzkampf untereinander bisweilen zu nicht ganz sauberen Methoden, aber gegenüber 'Außenstehenden' wie der Stadtbevölkerung zeigen sie sich großzügig, was Feste und Freibier angeht. Tagesgespräch in der Stadt ist zur Zeit die Entlassung der Vorfrau von Hollbrincks, Jasmina Huggendork, niemand weiß aber etwas Genaueres über dieses Geschehnis.

Wahrscheinlich werden die Helden aber Ernbrechts Einladung nicht ausschlagen, und so macht man sich gemeinsam auf zum Herrensitz der Zweistätters. Ernbrecht ist nett und freundlich, aber auch ein wenig verwöhnt, wie sich aus seinem Gehabe ersehen läßt. Auf den Vorfall mit den fünf Kuhburschen angesprochen, erzählt Ernbrecht, daß er mit seinem neuen Wagen, den er vor wenigen Tagen zum achtzehnten Tsafest bekommen hatte, nur einfach die Straße entlangfahren wollte, als ihm die fünf Flegel entgegenkamen. Sie zwangen ihn zum Anhalten, machten grobe Scherze über ihn und schlugen ihn auch. Den Rest haben die Helden ja selbst gesehen. Über von Hollbrinck weiß Ernbrecht zu berichten, daß dieser ein Konkurrent ist und schon seit geraumer Zeit vergeblich versucht, den Zweistätters die saftige Südweide abzukaufen. Auf der Südweide hat es ein paar seltsame Vorfälle gegeben: Ein Hirte brach sich beim Sturz vom Pferd das Genick, für den Unfall gab es keine Zeugen. Kürzlich sind einige Zuchtbullen elend an Blähungen eingegangen, als ob sie Duglumsklec gefressen hätten, der auf der Südweide aber nicht wächst.

Allgemeine Informationen:

Mit ein wenig Plauderei vertreibt ihr euch die Zeit, und so habt ihr schon kurz nach Sonnenuntergang das prächtige, weiß getünchte Herrenhaus 'Rosenbrück' der Zweistätters erreicht. Vor dem langgestreckten Holzbau befindet sich eine Veranda, auf der zwei gemütliche Schaukelstühle stehen. Ernbrecht führt euch in eine kleine, mit bequemen Sesseln ausgestattete Empfangshalle. "Nehmt Platz", bedeutet er euch, "ich werde Euch meinem Vater ankündigen." Mit diesen Worten tritt Ernbrecht durch eine Seitentür in ein Nebenzimmer.

Ihr macht es euch inzwischen bequem, streckt die Beine aus, lauscht dem Prasseln des Kaminfeuers und dem gelegentlichen fernen Möhnen der Viehherden.

Meisterinformationen:

Hinter der Tür findet gerade ein schicksalsträchtiges Gespräch statt, das bei einer gelungenen *Sinnesschärfeprobe* mitgehört werden kann – Helden können ja so neugierig sein. Gelingt die Probe (zwei Helden dürfen je einen Versuch wagen), dann können Ihre Recken folgendes erlauschen:

Eine dunkle, wohltonende Männerstimme sagt: "Nun, gute Frau, ich stelle sonst gern jemanden ein, der freiwillig vom alten Hollbrinck zu mir kommt. Bei Euch liegen die Dinge aber wohl anders, wie mir zu Ohren kam. Bedauere, kein Bedarf. Alrik, führ die Dame zum Hinterausgang." (Ein Blick durchs Schlüsselloch zeigt nur eine wippende Stiefelspitze.)

Die Person, die da gerade eine Abfuhr erhielt, ist niemand anderes als Jasmina Huggendork. Die Frau verläßt – ungesehen von den Helden – das Haus durch den Boteneingang an der Rückseite. Bei einer weiteren gelungenen *Sinnesschärfe*-Probe hören die noch kurze Zeit das Klingen von Reitersporen. Als Jasmina das Anwesen verläßt, faßt sie den Entschluß, Ernbrecht zu beiseiten.

Allgemeine Informationen:

Kurze Zeit später öffnet sich wieder die Tür, und Ernbrecht betritt zusammen mit einem grauhaarigen Mann Ende fünfzig die Empfangshalle. "Mein Vater, Randolph Zweistätter", stellt der Jüngling den älteren Herrn vor.

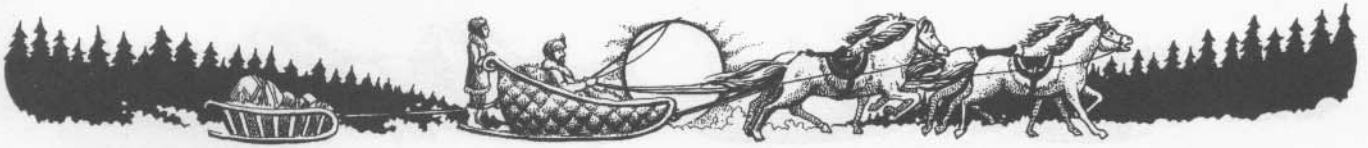
"Sehr angenehm", begrüßt euch Ernbrechts Vater und schüttelt jedem von euch die Hand. Danach zeigt euch ein Diener eure Zimmer und auch das luxuriöse Badehaus, in dem ihr euch ein wenig frisch machen könnt, bevor es zum Abendessen geht.

Der maraskanische Koch hat sich selbst übertroffen. Es gibt eine Briessuppe mit Zwiebelplätzchen, Speckpfannkuchen, Pansenkloßchen im Teigmantel, Bierbrot und zum Dessert feine Sirupküchlein. Anschließend lädt euch Ernbrecht noch auf ein Gläschen in seine 'Kammer', wie er es nennt, ein.

Nun, diese 'Kammer' ist ein geräumiges Gemach, in dem sicherlich zwei Weidener Bauernfamilien unterkommen könnten. Gerade wollt ihr euch in die bequemen Sessel oder auf das gemütliche Kanapee sinken lassen, da zieht ein Regal voller Spielzeug eure Blicke magisch an. Was sind dort nur für Schätze versammelt! Bunt bemalte Zinnarmeen, ein Burgfried aus poliertem Holz, ein weicher Firunsbär, ein sechsspänniger Stoeerbrandter mit Kutsher und zwei Fässern als Ladung, ein Perricumer Pfeifkreisel und vieles mehr. Für nur eines dieser wunderschönen Dinge hättet ihr als Kind sicherlich eure Geschwister an den Namenlosen verkauft.

Meisterinformationen:

Besonders stolz ist der junge Zweistätter auf seine Havener Wundertrommel. Das ist ein hohler, offener Blechzylinder mit Schlitzern in den Wänden. In das Gerät wird nun ein Papierstreifen mit Zeichnungen eingelegt, die – wie bei einem iridi-



schen Zeichentrickfilm – um jeweils eine Bewegungsphase verändert sind. Der Papierstreifen weist auch Schlitze auf, die mit denen im Zylinder in Deckung gebracht werden. Dreht man nun die Trommel rasch und blickt durch die Schlitze, verschwimmen diese – weil das Auge nun mal träge ist – zu einem breiten Fenster, hinter dem sich ein bewegtes Bild zeigt. Ernbrecht hat insgesamt drei Papierstreifen für die Wandertrommel: ein sich aufbäumender Shadifhengst; Raidri Conchobair, der den Blutzwillingen mit einem Hieb beide Häupter abschlägt, und zwei Thorwaler beim Rahjaspiel. Wenn die Helden ähnlich exotisches Spielzeug mit sich führen, können sie es bei Ernbrecht zu guten Dukaten machen. Der Abend gestaltet sich überaus unterhaltsam. An passender Stelle müssen Sie als Spielleiter unbedingt Ernbrechts folgenschweren Satz einflechten: „Ich mag niemals so ein Nivesenleben führen, von dem Vater mir erzählte.“ Und schon ist es passiert ...

Im Laufe der Nacht setzt bei Ernbrecht die Verwandlung ein, die sich zunächst nur durch einen dichten Haarbewuchs auf den Fußspannen äußert. Der Pelz kehrt, rasiert man ihn ab, binnen einer Stunde wieder. Die Zeitspanne, in der der Pelz nachwächst, wird im Laufe des Tages immer kürzer und beträgt am Abend nur noch wenige Minuten.

Allgemeine Informationen:

Ausgeruht steigt ihr die Treppe hinunter in den Speiseraum und frühstückt gemeinsam mit Ernbrecht und seinem Vater. Gebratene Eier, Bierbrot, Milch, Speck und Käse laßt ihr euch wohl schmecken. Der junge Zweistätter scheint nicht gut aufgelegt zu sein, mag aber nicht darüber reden. Er beendet als erster sein Mahl und verläßt die Stube. „Vater!“ hört ihr Ernbrecht nach einer kurzen Weile rufen; seine Stimme klingt ängstlich und aufgeregt. Randolph Zweistätter springt auf und eilt zu seinem Sohn. Auch ihr erhebt euch rasch, doch bevor ihr einen Blick ins Nebenzimmer, in das der Jüngling verschwunden ist, erhaschen könnt, wirft der Alte die Tür zu.

Meisterinformationen:

Ernbrecht hat am Morgen den Pelz auf seinen Füßen bemerkt – und ihn zunächst einfach abrasiert. Natürlich hat der seltsame Haarwuchs den Jüngling nachdenklich gemacht, und gerade eben wollte er im Nebenraum die Haut seiner Füße noch einmal genauer in Augenschein nehmen. Und siehe da, treu wie die Aranische Krätze ist auch der Pelz zurückgekehrt. Jetzt ist es an der Zeit, den Herrn Vater um Rat zu fragen. Dem wird natürlich sofort klar, wo diese unnatürliche Behaarung herrührt.

Allgemeine Informationen:

Nach einiger Zeit öffnet sich die Tür, und Ernbrecht nebst Vater kommen wieder herein. Beide sind bleich wie frischer Sembelquast,

und bevor ihr eine Frage stellen könnt, wendet sich Randolph Zweistätter an euch: „Edle Damen, werte Herren, die Angelegenheit ist sehr delikate. Ich muß mich Eurer Diskretion versichern, bevor ich weiterrede.“

Nachdem ihr eure Verschwiegenheit zugesichert habt, fährt der Alte fort. „Mein Sohn braucht Eure Hilfe.“ Ernbrecht zieht sich Schuh und Strumpf aus und stellt den Fuß auf einen Stuhl. Der Spann ist mit einem dichten Pelz bewachsen. „Wenn man ihn abrasiert, ist er nach einer Stunde wieder da“, erklärt euch der junge Zweistätter mit zittriger Stimme.

Meisterinformationen:

Natürlich hat Ernbrecht keine Ahnung, was ihm da widerfahren ist, und der alte Randolph möchte am liebsten auch, daß das so bleibt. Bevor er den Helden Näheres erzählt, schickt er seinen Sohn fort.

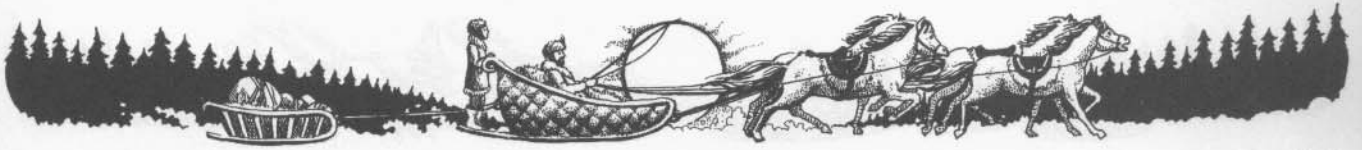
Allgemeine Informationen:

„Um Euch zu erklären, worum es geht, muß ich ein wenig in die Vergangenheit ausholen. Vor zwanzig Jahren zog ich nach Norden ins Nivesenland. Dort lernte ich eine Frau kennen, eine Nivesin, Jonuris geheißten, mit der ich ein Kind zeugte – Ernbrecht eben. Ich befand, daß das triste Leben der Nomaden nichts für meinen Sohn sei, und beschloß, ihn mit in die Heimat zu nehmen. Bei meiner Abreise belegte Jonuris den Knaben dann mit einem Fluch. Der Junge solle zum Wolf werden, falls er sich nicht für das Nivesenleben entschiede. Wie kann eine Mutter nur ...“ Der alte Zweistätter schüttelt den Kopf. „Nun, heute morgen hatte Ernbrecht einen dichten Pelz auf den Füßen, der nach einer Stunde wiederkehrt, so man ihn abrasiert. Ich fürchte, mein Sohn beginnt jetzt, sich zu verwandeln. Reist mit ihm nach Donnerbach und sprecht mit der Magistra Janzwin. Die Dame – habe sie auf meiner Nordlandreise getroffen – hat an der dortigen Magierakademie einen Lehrstuhl, und ich weiß, daß sie sich früher mit der Werwolfskrankheit befaßt hat. Vielleicht kann sie helfen.“

Meisterinformationen:

Herr Zweistätter hat seinem Sohn zwar erzählt, daß seine Mutter Nivesin war, stellte es aber so dar, als wäre sie kurz nach Ernbrechts Geburt gestorben. Auf gar keinen Fall wird der alte Zweistätter seinem Sohn die ‚Wahrheit‘ (die eigentlich auch nur Randolphs subjektive Sichtweise ist) sagen. Randolph bittet auch die Helden, Stillschweigen zu wahren und nur etwas zu verraten, wenn es absolut unumgänglich ist. Wenn die Recken wünschen, verfaßt der Vater einen Brief an seinen Sohn, in dem er alles erklärt.

Jetzt beginnen die leidigen Verhandlungen um die Entlohnung. Randolph zeigt sich aber großzügig: Er bietet jedem Helden für jeden Reisetag eineinhalb Dukaten an sowie Spesen und eine Erfolgsprämie, die nicht zu knapp ausfallen muß (noch mehr



Gold, gute Pferde – Warunker, erprobt – aus den eigenen Stallungen, ein Reisewagen für die Gruppe oder ähnliches). Außerdem gibt er den Helden ein Empfehlungsschreiben mit, das ihnen vielleicht die eine oder andere Tür öffnen mag.

Der Brief ist nicht versiegelt, sehr allgemein abgefaßt und enthält kein Wort über Ernbrechts eigentliches Problem.

Randolf wird niemals die wirklichen Umstände von Ernbrechts Entführung schildern; der alte Zweistätter räumt höchstens ein, "vielleicht beim Umgang mit Jonuris Fehler begangen" zu haben. Einzig mittels Hellsichtzauberei können die Helden erfahren, wie sich alles wirklich zugetragen hat.

Wahrscheinlich kommen die Helden von selbst auf den Gedanken, Jonuris aufsuchen zu müssen – zumindest falls Frau Janzwin Ernbrecht nicht helfen kann. Randolf kann den Helden erzählen, daß das Sommerlager der Lieska-Lie (denen die

Schamanin angehört) meist bis Anfang Rahja bestehen bleibt und irgendwo am Lorsol zu suchen sei. Auf die Frage, warum er nicht selbst mitkomme, antwortet der alte Zweistätter, daß er eben nicht mehr der Jüngste ist und die Reise nur aufhalten würde. Das stimmt zwar, aber vor allem würde Randolf, so glaubt er und liegt damit gar nicht falsch, das gesamte Unternehmen gefährden, wenn er tatsächlich Jonuris gegenübertreten müßte.

Natürlich liegt es nahe, daß ein magisch begabter Held einfach einen VERWANDLUNGEN BEENDEN probiert. Dies ist jedoch Verschwendung von Astralenergie und produziert nur Mindere Geister.

Doch genug der Rede, die Helden sollten sich jetzt mit Ernbrecht so rasch wie möglich auf den Weg machen. Falls nicht alle Recken beritten sind, stellt Randolf Pferde zur Verfügung.



1.–9. Tag: Durchs Nebelmoor nach Donnerbach

1. Tag

Allgemeine Informationen:

Zunächst reitet ihr noch einmal nach Braunschweig, weil sich Ernbrecht von seinem Liebchen, der Kaufmannstochter Girte Durewald, einer wirklich bezaubernden Person, verabschieden will.

Meisterinformationen:

Die Helden können in Braunschweig noch Einkäufe tätigen, das Warenangebot ist aber in der kleinen Stadt nicht eben üppig. Dinge des täglichen Bedarfs, wie Seile, Lederriemen, Werkzeug oder auch ein Heilkraut, wird man sicherlich erstehen können, nicht aber exotische Waffen oder alchemistische Ingredienzien. Die Preise liegen im üblichen Rahmen.

Ernbrecht kann sich von Girte kaum trennen; hier werden die Helden wohl sanft nachhelfen müssen, bevor es endlich auf die Reichsstraße geht.

Das Mädchen bekommt übrigens nicht nur Besuch vom jungen Zweistätter, auch Jasmina Huggendork sucht es am selben Tage noch auf und entlockt ihm das Reiseziel der Helden. Zwar weiß Girte, daß Ernbrecht unter normalen Umständen von der Vorfrau von Hollbrincks nichts Gutes zu erwarten hat, doch Jasmina erklärt, daß sie mit ihrem alten Dienstherrn gebrochen hat, die Helden aber üble Meuchler seien.

Jasmina faßt folgenden Plan: Die Straße nach Donnerbach, die die Helden sicher benutzen werden, verläuft über Trallop und das Dorf Olat am westlichen Ufer des Neunaugensees. An der Reichsstraße zuzuschlagen, erscheint der ehemaligen Vorfrau zu unsicher. Sie wendet sich vielmehr gen Nordwesten, umgeht die Herzogsstadt und reitet direkt nach Olat, in der Hoffnung, dort vor den Helden einzutreffen. Diese Route spart zwar Zeit, ist aber auch nur demjenigen zu empfehlen, der das Land zwischen Braunschweig und dem Neunaugensee gut kennt.

Allgemeine Informationen:

Wie es scheint, steht euer Vorhaben unter einem guten Stern, denn ihr kommt rasch voran. Die Sonne steht noch gut eine Handbreit über dem Horizont, als ihr die Mauern und Türme Trallops seht. Allerdings reitet ihr nicht in die Stadt hinein, Ernbrecht lenkt mit den Worten "Trallop ist keine sehr gastfreie Stadt" sein Pferd in einen kleinen Seitenweg. Am Abzweig steht ein Schild, auf dem *Gasthaus Greifenstube* zu lesen ist. Wenige hundert Schritt weiter erreicht ihr die Herberge, die wohl eher für betuchte Gäste gedacht ist. Nachdem ihr euch einquartiert habt, macht der junge Zweistätter euch dann auf den vorzüglichen Badekeller des Hauses aufmerksam.

Meisterinformationen:

Auch wenn die Helden wegen des Pelzes auf Ernbrechts Füßen davon abraten, besteht der junge Zweistätter auf ein Bad.

Er würde sich natürlich die Haare vorher abrasieren, sie würden ja erst in einer Stunde wieder nachwachsen (daß dies jetzt schneller geht, weiß er nicht). Warum soll man sich keine angenehme Erfrischung gönnen? Staubig genug war die Straße ja. Falls die Helden nicht in den Badekeller mitkommen wollen, geht Ernbrecht allein. Er kann nur gewaltsam daran gehindert werden, was für einiges Aufsehen sorgen dürfte.

Allgemeine Informationen:

Ihr legt eure Kleider ab und steigt in das marmorne Badebecken. Ein wenig plaudern und den Musikanten, die leise, unaufdringliche Melodien spielen, lauschen und dabei die Leckereien genießen, die euch von hübsch anzuschauenden Knaben und Mädchen gereicht werden – welch überaus angenehmer Zeitvertreib.

Meisterinformationen:

Lassen Sie einen oder zwei Helden eine Intuitionsprobe würfeln. Gelingt diese, blickt der betreffende Charakter zufällig auf Ernbrechts Fuß – und kann durch das klare Wasser den bereits nachgewachsenen Pelz erkennen. Jetzt ist schnelles Handeln angesagt. Für einige Heller, die natürlich erst aus der Umkleidekammer geholt werden müssen, sind die Musikanten und die





Bedienung bereit, den Baderaum für einige Zeit zu verlassen. (Schließlich weiß man um die Allüren sowie seltsamen Vorlieben der Weidener Rinderbarone.) Somit wäre eine peinliche Situation vermieden, wenn auch um den Preis, daß das Personal der Greifenstube jetzt über die Recken tratscht ...

Falls die Helden nichts unternehmen oder ihnen der Pelz auf Ernbrechts Füßen nicht auffällt, wird bald eine Bedienung auf den Haarwuchs aufmerksam. Sie läßt daraufhin ihr Tablett fallen und rennt schreiend zur Tür – nicht nur, weil Fußpelz ekelhaft ist, sondern weil man auch in Weiden Geschichten um Werwölfe kennt und das Herzogtum kürzlich noch von – ebenfalls durchaus behaarten – Orks heimgesucht wurde. Mit einer GE-Probe+2 gelingt es einem Helden (zwei können es

versuchen), aus dem Becken zu springen, noch vor der Bedienung die Tür zu erreichen und den Ausgang zu versperren. Mit Hellern ist es jetzt nicht mehr getan, nun müssen Dukaten und viele gute Worte ran, um das Personal zu beruhigen. Gelingt es der Bedienung zu entwischen, schreit sie das ganze Haus zusammen. In diesem Fall hilft den Helden nur noch eine vorzeitige Abreise. Seien Sie gnädig und erlauben Sie Ihren Recken, in der allgemeinen Aufregung auf die Zimmer zu stürmen, ihre Habe zusammenzuraffen, auf die Pferde zu springen und das Anwesen zu verlassen. Ankleiden können sich Ihre Kämpen dann einige Meilen entfernt im Wald, mit dem befriedigenden Wissen, das eintönige Leben in Trallop durch interessanten Gesprächsstoff bereichert zu haben.

2. Tag

Meisterinformationen:

Auf die besorgte Nachfrage hin teilt Ernbrecht den Helden mit, daß jetzt auch seine Unterschenkel bis zum Knie hin behaart sind. Am heutigen Reisetag legt die Gruppe etwa die Hälfte der Strecke nach Olat zurück. Übernachtet wird mangels Gasthaus am Busen der Natur.

Allgemeine Informationen:

Die Straße nach Olat führt direkt am Ufer des Neunaugensees entlang. Da das Wetter genauso schön wie gestern ist, bringt ihr rasch viel Land zwischen euch und Baliho. Zu Praios' höchstem Stand macht ihr eine ausgedehnte Rast, damit sich eure wackeren Tiere am saftigen Auengras ordentlich satt fressen können. Ihr streckt euch indes am Boden aus und beobachtet den Zug der Wolken, als ein leises Donnernrollen an eure Ohren dringt.

Meisterinformationen:

So sehr die Helden auch den Himmel absuchen, es gibt kein Anzeichen für ein Gewitter. Der Donner rührt vom Vulkan in der Mitte des Neunaugensees her – der Feuerberg probt gerade ein wenig für seinen nächtlichen Ausbruch.

Die Helden können im Norden über dem Wasser (oder auch dahinter, wer vermag das schon zu sagen) eine Rauchwolke senkrecht in den Himmel steigen sehen. Lassen Sie die Recken rätseln und gestehen Sie ihnen keine Klugheitsprobe zu, um die Herkunft des schwarzen Qualms zu ergründen. Ihre Helden werden wahrscheinlich nach einer Weile das Grübeln aufgeben und sich wieder ihres Auftrags erinnern.

Allgemeine Informationen:

Gegen Abend sucht ihr euch ein lauschiges Plätzchen für die Nacht. Lange braucht ihr dazu glücklicherweise nicht; ihr findet rasch eine kleine Lichtung, an drei Seiten von Büschen umstanden, die einen vorzüglichen Windschutz bieten. Bald prasselt in eurer Mitte ein lustiges Feuer und wärmt eure müden Glieder.

Meisterinformationen:

Noch steckt Ernbrecht voller Abenteuerlust und findet das Bi-

wak in der Wildnis in höchstem Maße spannend – so hält sich sein Gemecker heute in Grenzen.

Das Gelände, auf dem der Lagerplatz liegt, ist folgendermaßen beschaffen: Vom Ufer her steigt das Land auf etwa 500 Schritt Länge leicht an, dann folgt eine steile, etwa 25 Schritt hohe Böschung. Der Uferstreifen sowie auch die Böschung sind bewaldet. Wir gehen einmal davon aus, daß die Helden innerhalb des 500 Schritt breiten Uferstreifens lagern. Haben sie ihren Rastplatz jenseits davon oberhalb des Abhangs aufgeschlagen – was sie Ihnen schon von selbst und ohne prophylaktische Meisternachfrage mitteilen sollten –, dann kommen sie auch nicht in den Genuß eines Seebebens samt Flutwelle. Im Laufe der Nacht bricht nämlich der Vulkan im Neunaugensee aus.

Allgemeine Informationen:

Ein gewaltiger Donnerschlag entreißt euch Borons Armen! Wie von Rötelspinnen gebissen, springt ihr auf. Unwillkürlich blickt ihr nach Norden auf den See hinaus, wo sich am Horizont ein unheimlich und gleichermaßen schönes Lichterspiel zeigt. Rote und gelbe Farbtöne wechseln einander ab; das Ganze ist noch prächtiger als die Explosion damals beim Alchimisten, der neben eurer Herberge wohnte ...

Meisterinformationen:

Das war Ingerimms Hammerschlag! Wenn die Helden jetzt sofort sagen, daß sie ihre Siebensachen packen und sich weiter vom Seeufer entfernen, können Sie, gütiger Meister, Gnade vor Recht ergehen lassen. Ordnen Sie der Spannung halber ein paar Gewandtheits- und Körperkraft- oder sonstige Proben an und lassen die Sache dann auf sich beruhen.

Zögern die Helden aber – und das ist auch der Fall, wenn die Spieler Fragen stellen und eine genauere Beschreibung der Situation wünschen –, dann ist es zu spät. Wenn Alrik gerne wissen möchten, ob das Orange mehr rötlich oder gelb oder vielleicht einen Hauch violett ist, dann muß er sich das Naturschauspiel schon eine Weile ansehen. Sie, harter, aber gerechter Meister, müssen sich diesbezüglich auf keine Diskussionen einlassen.



Ein Gurgeln und Rauschen dringt an die Heldenohren, und schon lecken die ersten Vorboten der Welle um die Füße Ihrer Recken. Das ist jetzt die Gelegenheit für Sie, gemeiner Meister, den Helden unliebsame Ausrüstungsgegenstände abzunehmen oder zu verderben (etwa das noch weitverbreitete Horn des Goldenen Faldegorn aus **Die Seelen der Magier**).

Zunächst sollten die Helden ihre Pferde losbinden. (Falls die Recken nicht daran denken, können sich die Tiere auch von selbst losreißen.) Die Rösser fliehen panisch, wenn das Wasser kommt, lassen sich aber später wieder einfangen.

Jeder Held kann nun *eine* Waffe, *einen* größeren Ausrüstungsgegenstand oder *ein* Gepäckstück greifen, für ein weiteres Teil muß eine Gewandtheitsprobe +1 abgelegt werden, für das nächste eine Probe +2. Es folgt ein Wurf auf das Talent *Körperbeherrschung*, erschwert um die Anzahl der Ausrüstungsteile, die der betreffende Held trägt. Gelingt diese Probe, hat sich der Recke auf dem leicht ansteigenden Gelände 500 Schritt vom Ufer entfernt, die anschließende, 30 Schritt hohe, steile Böschung erklimmen und ist in Sicherheit. Schlägt dieser Wurf hingegen fehl, dann wird der Held von den Wogen eingeholt, die als Vorboten der Flutwelle das Land etwa ein bis zwei Schritt unter Wasser setzen. Um gegen die Strömungen zu bestehen, ist nun eine *Schwimmen*-Probe fällig mit einem Aufschlag von jeweils 3 Punkten für jeden Ausrüstungsgegenstand bzw. jedes Gepäckstück, das der Held mit sich führt. Mißlingt der Wurf, kann sich der betroffene Recke zwar, nachdem er einiges Wasser geschluckt hat (1W SP), die Böschung hinaufretten, hat aber seine gesamte mitgeführte Ausrüstung verloren.

Kurze Zeit nach den ersten Wogen rollt die eigentliche, zehn

Schritt hohe Flutwelle an. Helden, die sich bis jetzt nicht den Hang hinaufgeflüchtet haben, etwa weil sie im Wasser noch nach verlorener Ausrüstung gesucht haben, sind eigentlich verlorren. Sie werden von der Welle erfaßt, unter Wasser gedrückt, gegen Bäume und Steine geschleudert usw. Wenn Sie einen guten Tag haben, können Sie noch *Schwimmen*-Proben mit zweistelligen Zuschlägen zulassen, deren Nichtbestehen SP im Bereich von mehreren W20 zur Folge hat ...

Allgemeine Informationen:

Schließlich ziehen sich die Wasser wieder zurück und hinterlassen ein Bild der Verwüstung. Die Bäume des Wäldchens, in dem ihr gelagert habt, sind großenteils entwurzelt oder geknickt, als wären sie Strohhalme. Einige wenige besonders kräftige Eichen haben die Flut unbeschadet überstanden. In ihren Ästen winden sich, nach Luft ringend, bis zu zwei Schritt lange Würmer, die schließlich einer nach dem anderen verenden – ein ekelhafter Anblick. Den Schreck noch in den Gliedern, macht ihr euch daran, die Pferde zu suchen – mit Erfolg, schon bald habt ihr eure Rösser wieder eingefangen.

Meisterinformationen:

Die Würmer sind in Wahrheit keine, sondern – wie die Helden nach einer *Tierkunde*-Probe +4 feststellen können – Fische, nämlich die berühmten Neunaugen (oder was man landläufig dafür hält). Der Rest der Nacht verläuft ruhig; die Helden können ein neues Lager aufschlagen und noch ein paar Stündchen schlafen. Eine Regeneration verllorener Lebenspunkte ist wegen der 'Ruhestörung' allerdings nicht möglich.

3. Tag

Meisterinformationen:

In der Nacht ist auch auf Ernbrechts Händen ein dichter Pelz gewachsen.

Die Straße nach Olat, die oft in Seenähe verläuft, ist von der Flutwelle teilweise weggespült worden. Immer wieder müssen die Helden den Weg verlassen und sich über weite Strecken querfeldein durchschlagen, was Sie, wenn Sie wünschen, mit ein paar entsprechenden Proben unterstreichen können.

Allgemeine Informationen:

"Über Olat erzählt man sich, daß die Orks, als sie das Nest sahen, bitterlich weinten, den Dörflern ein Säckchen Silber schenkten und wieder abzogen." Mit diesen Worten deutet Ernbrecht den Abhang hinunter auf die Ortschaft am Seeufer. Das Dorf ist von einem Palisadenwall umgeben, der einen Dreiviertelkreis bildet und die Seeseite offen läßt. Mitten im Wasser, etwa 30 Schritt vor dem Dorf, steht die aus grauen Stein erbaute Feste Olats.

Meisterinformationen:

Die Helden sollten strengstens darauf achten, daß Ernbrechts unnatürlicher Haarwuchs den Augen der Olater verborgen

bleibt. Die Bewohner Nordwestweidens sind aventurische Meister im Aberglauben, und es fällt den Olatern sicherlich schwer, zwischen dem nächtlichen Vulkanausbruch, der Flutwelle und dem Auftauchen einer Handvoll Herumtreiber mit einer 'Chimäre' keinen Zusammenhang zu sehen. Nicht zum ersten Mal wäre eine Gruppe bewaffneter Helden von einer Schar wütender oder ängstlicher Bauern zu Tode geprügelt worden. Nun, so weit soll es natürlich nicht kommen. Aber wenn Ihre Recken nicht achtsam sind, dann sollen sie nur mit knapper Not und einigen Blessuren den aufgebrachten Olatern entkommen.

Allgemeine Informationen:

Offenbar hat die Flut auch Olat heimgesucht, allerdings sind die Zerstörungen nicht so groß, wie ihr es nach dem, was ihr gestern nacht erlebt habt, vermutet hättet. Nur wenige Hütten sind völlig niedergerissen und ein paar weitere beschädigt, aber die meisten sind weitgehend unversehrt davongekommen.

Meisterinformationen:

Die Olater wissen, daß sich der Vulkan im See bisweilen rührt, und sie wissen auch, was dann zu erwarten ist. So haben sie



sich schon bei den ersten Anzeichen mit ihrer Habe vom Ufer weg geflüchtet. Die vorgelagerten Inseln und die trutzige Feste Olats haben der Flut viel von ihrer Kraft genommen, so daß der Ort glimpflich davonkam. Trotzdem sind die Dorfbewohner verständlicherweise übel gelaunt und zunächst nicht sehr aufgeschlossen.

Erwähnen die Helden, daß sie in der Nacht von der Welle überrascht und beinahe in Efferds nasses Grab gezogen worden wären, oder packen die Recken gar bei den Aufräumarbeiten in Olat tatkräftig an, taugen die Dörfner etwas auf – solange sich Ernbrecht nicht die Ärmel hochkrepelt.

In der Herberge *Zum Sumpfbiber* – die so komfortabel ist, wie es der Name schon vermuten läßt – können die Helden nächtigen. Ernbrecht ist wenig begeistert, zumal schon die letzte Nacht nicht so recht nach seinem Geschmack war.

Falls Sie mehr über Olat und seine Geschichte nachlesen möchten, verweisen wir auf **Das Herzogtum Weiden**. Das Heft enthält auch einen Farbplan des Dorfes.

Allgemeine Informationen:

Im *Sumpfbiber* gibt es Fischeintopf in zwei Variationen: mit und ohne Brot. Die Suppe ist durchaus wohlschmeckend, und es schauen auch mehr Augen heraus (gemeint sind natürlich Fettaguen, wir sind ja nicht in Selem) als hinein.

Meisterinformationen:

Mit Äußerungen wie "igitt" und "bäääh" weist Ernbrecht zart darauf hin, daß er kein Freund des Fischeintopfes ist. Der Jüngling wiederholt diese feinen Andeutungen so oft, bis sie auch der trägste Held verstanden hat.

Jetzt zeigt der junge Zweistätter sein wahres Gesicht! Irgendwann wird das Genörgel auch dem langmütigsten Recken über die Hutschnur gehen. Jetzt heißt es handeln. Mit ein paar scharfen Worten und dem Hinweis darauf, daß Ernbrecht ja demnächst als Wolf heulend durch die Wälder ziehen und der alte Zweistätter sich seine Belohnung sonstwohin stecken kann, wenn das Gemecker nicht aufhört, holt man den jungen Mann wieder auf den Boden der Tatsachen zurück. Er gibt jetzt Ruhe – zumindest für eine Weile.

Allgemeine Informationen:

Nach dem Mahl und einigen Krügen Bier zieht ihr euch zur Nachtruhe zurück. Im *Sumpfbiber* gibt es nur einen Schlafsaal mit sechs Etagenbetten. Ernbrecht ist das Entzücken förmlich ins Gesicht geschrieben, er hält sich aber mit Begeisterungslauten zurück.

Meisterinformationen:

Die Nacht verläuft ruhig, und die Helden können regenerieren, falls nötig.

4. Tag

Meisterinformationen:

Die Verwandlung ist seit gestern nicht weiter fortgeschritten.

Im Nebelmoor (Meisterinformationen)

Der Weg führt die Helden und Ernbrecht nun entlang dem Westufer des Neunaugensees durchs Nebelmoor. Wir haben für diesen Abschnitt eine Zufallsbegegnungstabelle erstellt, die Sie einmal pro Reisetag konsultieren sollten.

1W6 Begegnung

1 Sumpfratten

LE 6 RS 0 AT/PA 9/0 SP 3 MR 1

Ein Rudel zu 20+W20 Tieren, angriffslustig. Ratten lassen sich mit normalen Waffen kaum bekämpfen (AT-3), am wirkungsvollsten ist ein gezielter Tritt mit einem festen Stiefel. Bei einer gelungenen GE-Probe hat man die Ratte getroffen und fügt ihr W6 SP zu.

Ratten greifen nur ungeschützte Körperstellen an, ihre Bisse erzeugen also immer Schadenspunkte.

2 Sumpfrantzen

LE 25 RS 2 AT/PA 9/4 TP 1W+4 MR -4

Meute zu W6 Tieren. Einzelne Sumpfrantzen sind feige und fliehen für gewöhn-

lich, wenn sie Menschen nahen sehen. Im Rudel sind sie bisweilen angriffslustig, wenn das Nahrungsangebot nicht ausreicht.

3 Riesenspringegel

LE 8 RS 0 AT/PA 12/10 TP RS-1; W6 SP MR 10

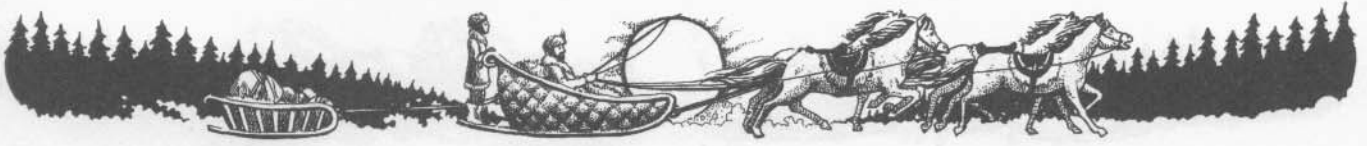
Die unterarmlangen, ekelregenden Tiere springen ihr Opfer an (AT) und saugen sich auf dessen Haut (oder an der Rüstung) fest. Pro KR vermindern sie den RS um 1, bis die Rüstung durchdrungen ist. Dann saugen Sie für 1W+1 KR das Blut der Opfer aus (1W SP pro KR, keine PA möglich), anschließend fallen sie gesättigt ab.

Mit einer GE-Probe+4 kann mit einem Messer der Egel von der Haut gelöst werden, der allerdings wegen des Hakenrüssels 1W+4 SP beim Opfer hinterläßt. Am besten bekämpft man die Egel, solange sie noch nicht die Rüstung durchdrungen haben, oder man rückt ihnen mit Magie, Gift oder Feuer zu Leibe, denn dann fallen die Tiere ab.

4 Moskitos

AT 13 SP 0,25

Schwarm zu 4W20 Tieren. Nach gelungener Attacke (PA oder Ausweichen nicht möglich) richtet der Moskito 1/4 SP an. Bei gelungener GE-Probe kann ein Tier mit der Hand zerschlagen werden, bei einer 1 gar zwei Moskitos. Haben alle Tiere einmal gestochen, zieht der Schwarm ab.



5 Sumpfechsen

LE 20 RS 3 AT/PA 9/7 TP 1W+3 (Biß) MR 4

Gruppe von W3+2 Tieren. Die bis zu 2 Schritt langen Sumpfechsen fliehen den Menschen, greifen aber an, wenn sie überrascht werden und sich in die Enge getrieben fühlen. Die Tiere passen sich ihrer Umgebung an, so daß die Helden geradezu über die Echsen stolpern können. In diesem Fall haben die Sumpfechsen einen Überraschungsangriff frei.

6 Feuermolch

LE 60 RS 3 AT 11/7 (Schwanz/Rachen) PA 5

TP 2W (Schwanz) / 1W+2 (Rachen; +Gift)

Der bis zu 2,5 Schritt lange Feuermolch ist glücklicherweise ein Einzelgänger. Für gewöhnlich ist er so gut getarnt, daß man ihn erst bemerkt, wenn man ihm schon fast auf den Kopf tritt. Das Tier greift abwechselnd mit Schwanz und Rachen an. Ein gelungener Biß (der also SP verursacht) führt zu einer Vergiftung (Stufe 9), die dem Opfer pro Stunde 1 SP zufügt, bis ein Gegengift eingenommen wird. Da der Feuermolch sehr selten ist und wegen seiner außerordentlichen Gefährlichkeit sollten Sie das Tier nur einmal im Abenteuer einsetzen.

Landschaft und Vegetation

Das Land ist größtenteils bretteeben und von unzählbaren Teichen, Tümpeln und Seen übersät; der Boden ist feucht, trägt aber im allgemeinen. Bisweilen gibt es jedoch Sumpflöcher, die eine ernsthafte Gefahr darstellen. Die vorherrschende Vegetation besteht aus Boronsweide, Schilf, Riedgras, Froschlöffel in den feuchten Sumpfgeländen sowie Schwarzerle, Sumpfdotterblume, Galgenbaum, Wollgras, Kratzdistel im trockeneren Moor. Ein stetiger Wind bläst vom Neunaugensee her, das Wetter ist oft unberechenbar und schlägt binnen kürzester Zeit um (Aufschlag von +2 auf *Wettervorhersage*-Proben). Und schließlich – wer hätte das gedacht – gibt es im Nebelmoor oft Nebel.

Möglicherweise benötigen die Helden Heilkräuter. **Donf** kommt im Nebelmoor häufig vor (Probe *Wildnisleben/Pflanzenkunde* +2), **Egelschreck**, **Tarnele** und **Traschbart** findet man gelegentlich (Probe *Wildnisleben/Pflanzenkunde* +4), **Vierblatt** und **Wirselskraut** hingegen sind sehr selten (Probe *Wildnisleben/Pflanzenkunde* +16).

Allgemeine Informationen:

Nach einem guten Frühstück – Käse, Speck und das in Weiden allgegenwärtige Bierbrot – setzt ihr eure Reise fort. Auf dem Knüppeldamm überquert ihr die Mündung des Finsterbaches in den Neunaugensee. Dahinter beginnt das Nebelmoor, das seinem Namen heute morgen wieder alle Ehre macht. Der morastige Boden schmatzt bei jedem Schritt, und die Tiere lassen sich von euch nur unwillig über den unsicheren Grund lenken. Der Weg ist alle zehn Schritte durch Pfähle gekennzeichnet, die jeweils einen Schritt aus dem Boden ragen. Im dichten Nebel könnt ihr die Marken kaum erkennen, und es grenzt fast an ein Wunder, daß ihr euch nicht verirrt habt oder in ein Sumpfloch geraten seid.

Meisterinformationen:

Der Tag verläuft – vielleicht abgesehen von einer Zufallsbegegnung – ruhig. Gegen Mittag lichtet sich der Nebel schließlich.

Allgemeine Informationen:

Nachdem sich der weiße Dunst verzogen hat, könnt ihr endlich auch die Landschaft erkennen, in der ihr euch bewegt. Schwarzwäldige Boronsweiden lassen ihre Blätter traurig bis in die Tümpel und Teiche hinabhängen; dazwischen stehen Schilf und Dommelgras und gelbe Sumpflilien. Aus dem Wasser heraus hört ihr es glucksen, bisweilen seht ihr Wellen unter dem dichten Teppich von Laichkraut und Wasserlinse. Gegen Abend erreicht ihr eine Abzweigung. Linker Hand geht es gen Westen nach Gashok, geradeaus nach Donnerbach. Hier, am Abzweig, ist das Gelände einigermaßen trocken und eignet sich zum Lagern. Offensichtlich wird der Platz gern genutzt, wie ihr aus den vielen alten Feuerstellen erschen könnt.

Meisterinformationen:

Sicherlich haben Sie sich bereits gefragt, was Jasmina Huggendork die ganze Zeit getrieben hat. Nun, der Plan, Olat möglichst vor Ernbrecht und den Helden zu erreichen, ging nicht auf, da sich das Pferd der ehemaligen Vorfrau von Hollbrincks verletzt hatte und geschont werden mußte.

In Olat, wo Jasmina kurz nach der Abreise der Helden eintraf, hat sie das Tier gegen ein neues eingetauscht und die Verfolgung wieder aufgenommen. Die Frau vermutet zu Recht, daß die Recken und Ernbrecht gegen Abend an der Abzweigung nach Gashok lagern werden. Dort will Jasmina dann den jungen Zweistätter mit einem gezielten Armbrustschuß ins Jenseits befördern. Jasmina gelingt es, bis auf Schußweite heranzuschleichen, und das Lagerfeuer bietet gutes Bogenlicht. Sie hebt ihre Armbrust und zielt auf Ernbrechts Herz ...

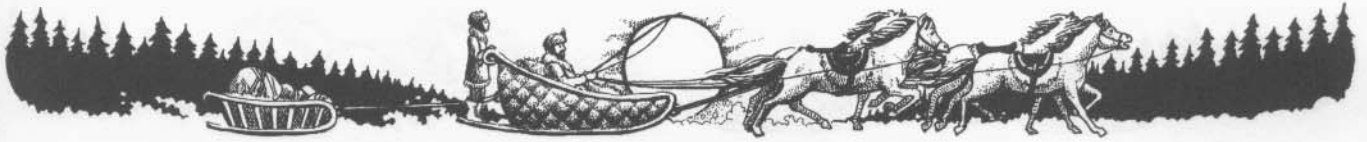
Allgemeine Informationen:

Ernbrecht schreit auf und preßt die rechte Hand auf den linken Oberarm; Blut rinnt dem Jüngling zwischen den Fingern hindurch. Einen halben Schritt neben dem Lager eures Schützlings steckt ein Armbrustbolzen im Boden.

Meisterinformationen:

Mit einem mühsam unterdrückten Fluch auf den Lippen versucht Jasmina, sich aus dem Staub zu machen. Ernbrecht wurde nicht ernsthaft verletzt, der Schuß streifte nur seinen Arm und verursachte lediglich 2 SP.

Die Helden sollten nun unverzüglich das Feuer löschen und sich auf die Suche nach dem Schützen machen. Sie, lieber Meister, können jetzt eine spannendes Versteck- und Verwirrspiel inszenieren. Der abnehmende Mond wirft gespenstische Schatten, allerhand Geräusche sind zu hören, die von Nachttieren, vielleicht aber auch von der flüchtenden Meuchlerin verursacht werden. Mondlicht, von den Wellen eines Tümpels flackernd reflektiert, dazu das Säuseln eines leichten Windes – wie leicht können die Helden diese natürlichen Reflexionen für Irrlich-



ter halten! Lassen Sie ruhig ein paar Proben auf die Talente *Sinnenschärfe*, *Schleichen* und *Orientierung* würfeln. Falls sich Ihre Helden auf mehrere Gruppen aufteilen, macht es Sinn, auch die Spieler räumlich zu trennen. Allerdings sollten Sie sich nicht zu lange mit einer Gruppe aufhalten und rasch zur nächsten übergehen, damit sich Sabine mit ihrer Aldare in der Besenkammer und Roland mit seinem Answin auf dem Klo nicht zu sehr langweilen. Falls einer der Helden bei Ernbrecht zurückbleibt – was wahrscheinlich ist – und sein Spieler über Meistererfahrung verfügt, dann bitten Sie ihn doch, Ihnen jetzt ein wenig zu helfen; er soll mit einer oder zwei der Gruppen ein paar nächtliche Moorszenen improvisieren.

Egal wie Sie die nächtliche Suche gestalten, am Ende sollte es den Recken gelingen, Jasmina zu stellen. Es kommt zum Kampf.

Jasmina Huggendork

MU 13 LE 66 RS 2 MR 3 AT/PA 14/11 (Peitsche, 1W), 13/11 (Raufen, 1W)

Lassen Sie die Helden so lange mit Jasmina fechten, bis beide Parteien einige Wunden davongetragen haben. Dann aber treten die Orks auf den Plan.



Die Schwarzpelze sind Yurach, also Ausgestoßene; sie haben sich Arnach Achkhai angeschlossen, einem ehemaligen Unteranführer Mardugh Orkhans, der sich mit diesem im Streit um Kriegsbeute entzweite und den es schließlich in die Nebelsümpfe verschlagen hat. Arnach lebt jetzt mit seinen Kriegern von der Jagd und von Raubzügen. Heute nacht durchstreifte die Bande, wie so oft, das Gebiet um die Weggabelung, da dort des öfteren Reisegruppen und Wagenzüge ihr Nachtlager aufschlagen – die Rechnung ist mal wieder aufgegangen.

Die Anzahl der Orks sollte der Kampfkraft Ihrer Helden angepaßt sein, aber 20 nicht übersteigen – eine zu große Räuberschar ist einfach nicht glaubhaft. Haben sich die Helden auf der Suche nach Jasmina aufgeteilt, dann fallen kleinere Orktrupps jeweils über die Abteilungen Ihrer Recken her.

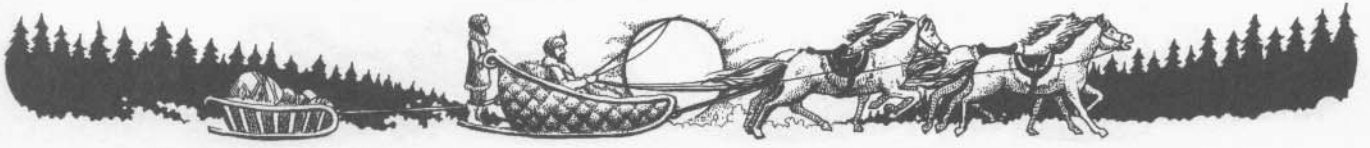
Die Orks

MU 10 RS 2 LE 20 AT/PA 11/8 (Schwert, 1W+4)

Die Schwarzpelze haben offensichtlich nicht vor, die Recken sofort zu töten, sondern sie wollen sich erst überlegen, ob man mit der Reisegesellschaft nicht etwas Gewinnträchtigeres anstellen kann. „Gipp Waffe, dann du leben“, fordern die Orks Ihre Kämpen immer wieder auf.

Sie, lieber Meister, sollten dafür Rechnung tragen, daß als Ergebnis des Kampfes die Helden in die Gefangenschaft der Orks geraten, was bei der zahlenmäßigen Überlegenheit der Schwarzpelze kein Problem sein sollte. Wenn das Würfelglück zu sehr auf Seiten der Helden ist, können die Orks vielleicht durch kluge Taktik einen Vorteil erlangen, etwa indem sie versuchen, in den Rücken eines Recken zu gelangen und ihn mit einem Schlag auf den Kopf zu betäuben. Solche Aktionen müssen allerdings plausibel sein und dürfen den Spielern nicht das Gefühl geben, von vornherein chancenlos zu sein – lassen Sie gegebenenfalls lieber den einen oder anderen Recken laufen. Übrigens, die angreifenden Schwarzpelze haben den Großen Zug mitgemacht und sind, was Magie angeht, einigermaßen abgeklärt. Mag sein, daß sich der eine oder andere Ork von einem FLIM FLAM verschrecken läßt, die Krieger Arnach Achkhais aber nicht.

Nachdem die Helden überwältigt und gefesselt sind – auch Jasmina Huggendork und natürlich Ernbrecht wurden gegriffen – beraten die Orks kurz, was mit den Gefangenen nun geschehen soll. (Offensichtlich magiebegabten Helden werden die Augen verbunden und Knebel in den Mund gesteckt.) Einige der Schwarzpelze plädieren dafür, kurzen Prozeß zu machen (den Helden sollte schon ein wenig unbehaglich werden), aber schließlich beschließt man, alle Recken, die ehemalige Vorfrau und den jungen Zweistätter mit ins Lager zu nehmen und vorerst am Leben zu lassen.



5. Tag

Meisterinformationen:

Die Verwandlung ist seit gestern nicht weiter fortgeschritten. In den frühen Morgenstunden werden die Helden ins Orklager gebracht.

Allgemeine Informationen:

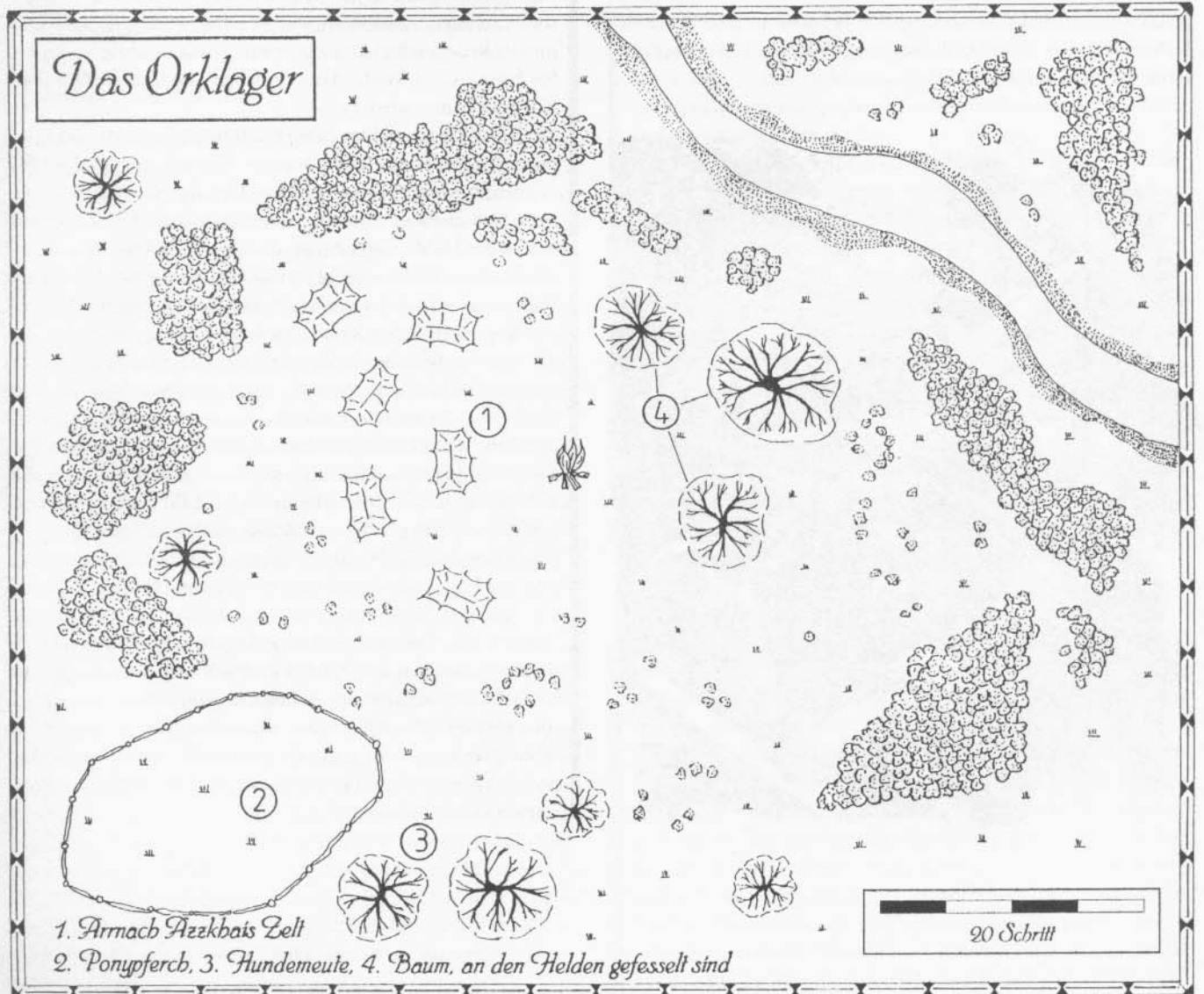
Man bindet euch die Hände auf den Rücken und fesselt die Füße, so daß ihr zwar kleine Schritte machen könnt, aber an ein Fortlaufen nicht zu denken ist. Mittlerweile geht die Sonne auf, und man führt euch durch den Sumpf; die geheimnisvolle Armbrustschützin teilt übrigens euer Schicksal.

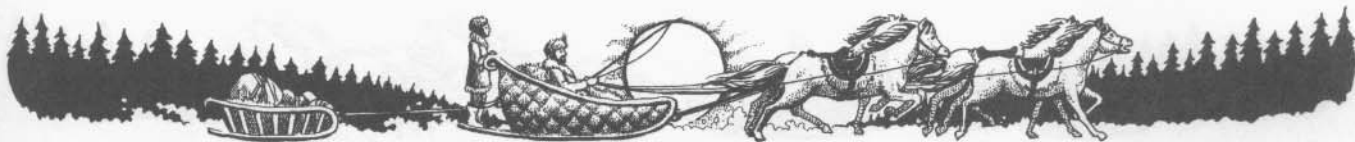
Nach einer Weile erreicht ihr das Lager der Schwarzpelze – eine Handvoll Zelte aus gegerbten Fellen. Dort bindet man euch aufrecht sitzend an Bäume. Die Orks fuchteln mit Waffen vor euren Gesichtern herum und rufen euch Worte zu, die ihr wohl nicht verstehen könnt, die aber offensichtlich Schmähungen sind.

Meisterinformationen:

Die Karte unten im Anhang zeigt das Lager. Im Umgang mit Gefangenen sind die Orks nicht zimperlich; ein rondrianischer Ehrenkodex ist den Schwarzpelzen fremd. Ihre Recken bekommen weder etwas zu essen noch Wasser, ansonsten möchten wir auf eine Schilderung dessen, was die Orks mit Ihren Helden so anstellen könnten, verzichten. Sie allein wissen am besten, was Sie Ihrer Spielrunde zumuten können, und so schieben wie Ihnen den Schwarzen Alrik zu.

Sollten sich aufrechte, rondratreue Kämpen unter Ihren Helden befinden, dann stecken Sie bis zum Hals in einer Verlegenheit, wie wir zugeben müssen. Diese Recken werden sich nämlich die ehrlose Behandlung nicht gefallen lassen. Normalerweise würden die Orks aber aufmüßige Helden einfach über die Klinge springen lassen – daß das den Spielspaß steigert, darf jedoch stark bezweifelt werden. Nicht ganz unorkisch wäre, wenn





Arnach Achkhai Mut und Unbeugsamkeit schlicht imponieren würden – etwa weil ihn einst ein rordrianischer Krieger zwar im Kampf besiegte, aber am Leben ließ. Der Anführer würde dann einschreiten und weitere Schmähungen der betreffenden Helden – die nach orkischem Recht ja sein Eigentum sind – verbieten. Möglicherweise dürfen sich die Recken gar im Zweikampf mit ihren Peinigern messen. Siegen Ihre Helden, genießen sie vielleicht einige Privilegien, die einem gewöhnlichen Gefangenen nicht zustehen, oder man läßt sie gar frei – natürlich ohne Waffen, Pferde und Ausrüstung.

Wenn jetzt andere, weniger mutige Helden auch eine dicke Lippe riskieren, weil man damit offensichtlich Erfolg hat, werden die Orks dieses Theater durchschauen. Nachäffen bringt nichts ein außer Schlägen und Tritten, man muß schon von vornherein beherzt auftreten.

Sicherlich wird sich bei den Helden rasch der Wunsch nach Freiheit einstellen, zumal ihnen schon kurz nach der Ankunft im Lager eindrucksvoll vor Augen geführt wird, was es heißt, Sklave der Orks zu sein.

Allgemeine Informationen:

Offensichtlich seid ihr nicht die einzigen Gefangenen der Schwarzpelze. Ein wenig abseits der Zelte und der Koppel, in der zwei Handvoll struppige Ponys und jetzt auch eure Rösser stehen, haben sich einige Hunde niedergelassen. Mitten zwischen den häßlichen, grauschwarzen Kötern kauert ein Mann in zerlumpter Kleidung. Ein Ork tritt zu der Meute, löst den Tieren die Maulkörbe und wirft ihnen ein paar Knochen und Essensreste vor die gierigen Rachen. Der Mann entfernt sich erstaunlich behende auf allen Vieren von den Hunden; erst als sich Köter satt gefressen haben und wieder die Maulkörbe tragen, wagt er sich zurück und macht sich über die Reste her, die die Meute übrigließ.

Meisterinformationen:

Irgendwann werden die Helden versuchen, mit dem bedauernswerten Menschen Kontakt aufzunehmen. Tatsächlich stiehlt sich der Mann für eine kurze Weile von den Hunden fort und kommt – wieder auf allen Vieren – zu Ihren Recken herüber. Er kann ihnen fünf der neun untenstehenden Antworten geben, dann kommt ein Schwarzpelz und bedeutet dem Ärmsten mit einem derben Fußtritt, wo sein Platz ist. Der Mann trollt sich wieder zur Meute.

Der Sklave kann – in gebrochenem Garethi – den Helden folgendes erzählen:

- Die Orks nennen ihn Khachazz, er glaubt, daß er vielleicht Armin geheißten hat, kann sich aber an seinen richtigen Namen und seine Herkunft kaum erinnern. (Für Helden, die des Orkischen mächtig sind: Khachazz heißt *Köter*, *Hund*; auch wenn wir selbst nicht wissen, ob der Sklave tatsächlich einst Armin hieß, wollen wir ihn fürderhin so nennen.)
- Die Orks halten Armin aus einer grausamen Laune heraus als Hund; sie ließen ihn bisher am Leben, weil er lesen und schrei-

ben kann und den Schwarzpelzen diese Fähigkeiten nützlich erschienen.

- Armin kann nicht mehr aufrecht gehen, weil die Orks ihm nach einem Fluchtversuch die Kniekehlen durchschnitten haben. Mittlerweile ist er recht flink auf allen Vieren. Es ist ihm verboten, sich – etwa mit Hilfe einer Krücke – aufzurichten.
- Er kennt sich gut im Sumpf aus, weil er des öfteren einen Ork auf die Jagd begleitet hat.
- Armin denkt nicht an Flucht; ein weiterer Versuch wäre sein sicherer Tod.
- Die Hunde sind zum Fährtsuchen nicht zu gebrauchen.
- Auf die Frage, was die Orks wohl mit ihnen vorhaben, erhalten die Helden den Rat, besser rasch ihren Frieden mit den Göttern zu machen.
- Egal was geschieht, Armin würde nicht flüchten oder den Helden bei der Flucht helfen. Erwischt man ihn, ist er des Todes, dessen ist er sich gewiß.
- Wahrscheinlich wird nur ein Wächter nachts auf die Helden aufpassen.

Der Tag vergeht für die Helden quälend langsam – erst kurz vor der Abenddämmerung sorgt Jasmina für ein wenig Abwechslung.

Allgemeine Informationen:

Jasmina, mit diesem Namen hat sich die Armbrustschützin inzwischen vorgestellt, ruft einen der orkischen Wächter und wechselt einige Worte mit ihm, die ihr nicht verstehen könnt. Der Schwarzpelz entfernt sich daraufhin und verschwindet im Zelt des Anführers, kehrt aber nach einer kurzen Weile wieder, bindet Jasmina los und führt sie am Arm fort.

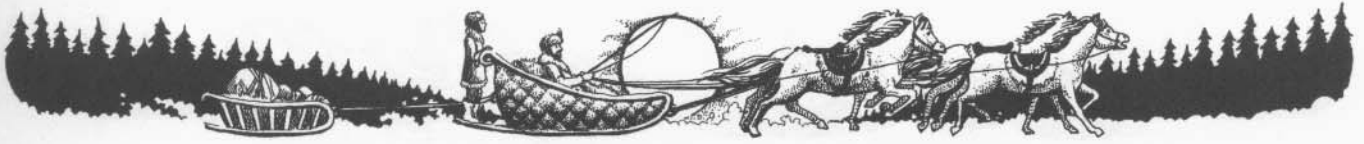
Neugierig verfolgt ihr die beiden mit euren Blicken, irgendwie umschleicht euch der Gedanke, daß die Schützin eine neue Niedertracht vorhat. Tatsächlich bringt der Wächter Jasmina zum Anführer, was eurem Verdacht Nahrung gibt. Es dauert eine Weile, bis ihr die Meuchlerin wieder zu Gesicht bekommt – frei und ohne jede Fessel stolziert sie erhobenen Hauptes durchs Lager.

Meisterinformationen:

Jasmina hat Arnach Achkhai glaubwürdig dargelegt, daß Ernbrecht der Sproß eines reichen Gutsbesitzers ist, der sicherlich ein hübsches Lösegeld für seinen Sohn locker macht, vielleicht auch für dessen Begleiter. Als Beweis führte sie Schmuck und Gold aus Ernbrechts Gepäck sowie das Empfehlungsschreiben auf (der Brief wurde auch von Armin geprüft). Selbstlos bietet sich die ehemalige Vorfrau an, dem Vater die Nachricht von der Gefangenschaft und die Lösegeldforderung in Höhe von 5.000 Goldstücken zu überbringen. Bis der Mond wieder zu Dreivierteln voll ist, erwartet Arnach eine Antwort.

Wie die ehemalige Vorfrau es geschafft hat freizukommen, ist den Helden wahrscheinlich ein Rätsel, auf neugierige Fragen hin läßt Jasmina die Katze aber nicht gleich aus dem Sack.

Mit Antworten wie „Denkt lieber darüber nach, wie ihr aus der Schererei wieder herauskommt!“ oder „Ich habe dem jungen



Zweistätter für eine Weile das Leben gerettet“, redet sie um den heißen Brei herum. Erst nach einigem Nachbohren wird sie mit der ganzen Wahrheit herausrücken. Es nütze ja niemandem, wenn sie auch stürbe, gibt Jasmina zu bedenken.

Flucht!

Meisterinformationen:

Wahrscheinlich werden die Helden nicht auf den abwegigen Gedanken kommen, abzuwarten, bis irgend jemand ein Lösegeld für sie bezahlt. Vielmehr werden sie auf möglichst rasche Flucht sinnen, ein Vorhaben, das natürlich einfacher auszuführen ist, wenn man dabei auf Hilfe zählen kann. Wer aber könnte den Helden zur Seite stehen?

Möglicherweise wurde einer ihrer Kameraden gar nicht von den Orks gefangen. Der Freund wird sicherlich in der Nacht ins Lager schleichen und den Gefangenen die Fesseln lösen.

Natürlich könnte auch Jasmina die Recken von ihren Banden befreien, wobei die Betonung ganz stark auf dem 'könnte' liegt. Die Armbrustschützin weiß, daß sie von den Helden nichts Gutes zu erwarten hat und außerdem ihre eigene Freiheit gefährdet, wenn sie den Kämpen bei der Flucht hilft.

Trotzdem können die Helden natürlich einen Versuch wagen, die Huggendork dazu zu überreden. Ein Argument dafür würde Jasminas schlimme Beinverletzung liefern, mit der die Frau wahrscheinlich ohne Hilfe nicht weit kommen wird. Außerdem müßten die Helden natürlich glaubwürdig versichern, daß sie für den Schuß aus dem Hinterhalt keine Rache nehmen wollen. Jasmina zu überreden ist schon ein hartes Stück Arbeit und sollte nur bei astreinem Rollenspiel, guter Diplomatie und gelungenen Charisma- bzw. *Bekehren/Überzeugen*-Proben von Erfolg gekrönt werden.

Gelingt es den Helden nicht, Jasmina zu überzeugen, wird sie sich kurz nach dem Gespräch auf den Weg machen. Sie denkt natürlich nicht daran, Randolph Zweistätter eine Lösegeldforderung zu überbringen. Vielmehr kehrt sie zu von Hollbrinck zurück, freut sich mit diesem darüber, daß die Orks Ernbrecht wohl bald am Spieß braten, und erhält ihre alte Stellung wieder. Mehr über Jasmina finden Sie im **Anhang: Personen** auf Seite

55. Dort sind auch die vollständigen Spielwerte der ehemaligen Vorfrau aufgeführt.

Wenn die Helden keine Hilfe von einem Kameraden oder Jasmina erwarten können, gibt es für Sie, gütiger Meister, noch andere Möglichkeiten, Ihre Recken zu unterstützen. Möglicherweise haben die Kämpen aus vergangenen Abenteuern noch etwas bei einem der Zwölfgötter gut. Natürlich sollen diese kein großes Wunder wirken, aber aufgrund von Göttergnade könnten vielleicht Würfelzuschläge vermindert oder verpatzte Proben wiederholt werden.

Denkbar und dem Rahmen des Abenteuers angemessen wäre auch, wenn ein junger, verspielter Dachs aus dem Gebüsch kriecht und Ernbrechts Banden durchbeißt. (Sie sollten so tun, als wäre Ihre Wahl dabei zufällig auf den jungen Zweistätter gefallen.) Sind die Helden auf sich allein gestellt, bleiben nur Proben auf das Talent *Fesseln/Entfesseln* mit einem Aufschlag von +4. Zwischen Mitternacht und den frühen Morgenstunden nimmt die Aufmerksamkeit des Wächters ab, so daß ein Held zweimal oder zwei Helden einmal den Versuch wagen können, sich von ihren Fesseln zu befreien. Mißlingen die Würfe, müssen die Helden eine weitere Nacht abwarten.

Ein Wächter hält die Helden im Auge. Nachdem die Fesseln gelöst sind, heißt es eine Situation abpassen, in der die Aufmerksamkeit des Orks nicht so groß ist und er leicht überwältigt werden kann. Solch eine Gelegenheit läßt etwas auf sich warten, was bedeutet, daß die Helden schon einige Nerven bewahren müssen. Geht die Sonne erst einmal auf, dann wird man auch die gelösten Fesseln entdecken, was schlimme Folgen für die Helden hätte.

Natürlich sollten Sie den Helden eine Fluchtgelegenheit bieten, aber das wissen diese ja nicht. Verhalten sich einige Charaktere zu abgebrüht, nur weil ihre Spieler sich auf die Meistergnade verlassen, können Sie ruhig Proben auf *Mut* oder *Selbstbeherrschung* verlangen. Es sei noch angemerkt, daß eine solche Flucht eigentlich minutiös geplant sein muß, die Helden dazu aber keine Gelegenheit haben. Sie sitzen einzeln oder bestenfalls zu zweit an Bäume gefesselt und können sich nur über Blicke verständigen oder durch unverfängliche Andeutungen ("Wißt ihr noch, damals in Ferdok?").

6. Tag

Meisterinformationen:

Die Verwandlung ist seit gestern nicht weiter fortgeschritten. Zwei Stunden vor Sonnenaufgang bietet sich den Helden eine Gelegenheit, zu entkommen.

Allgemeine Informationen:

Augenblicke dehnen sich zu Stunden, während ihr dasitzt und darauf wartet, daß der widerwärtige Schwarzpelz endlich einmal seinen Blick für längere Zeit von euch nimmt. Rastlos wandert der Ork auf und ab, vom Häuptlingszelt zur Pferdekoppel, und immer wieder dreht er sich um, um nach euch zu schauen. Fast

glaubt ihr nicht mehr daran, heute noch hier fortzukommen. Doch schließlich lenkt der Ork seine Schritte auf ein etwas abseits gelegenes Gebüsch zu, um dort sein Wasser abzuschlagen. Dabei wendet er euch den Rücken zu.

Meisterinformationen:

Es sei angemerkt, daß der Ork sich zum Urinieren nicht aus Scham vor den Helden abwendet – er würde ebensogut an einen Baum pinkeln, an den einer der Recken gebunden ist. Aber das Bedürfnis überkommt ihn halt gerade, als er ein wenig von den Helden entfernt ist. Das ist eben das Quentchen Glück, das



einen aventurischen Helden ausmacht, ohne das er niemals so viele gefährliche Abenteuer bestehen könnte und das Sie ihm als Meister bisweilen zugestehen müssen.

Das ist die Gelegenheit, auf die die Helden so lange gewartet haben. Den ersten Schritt in die Freiheit, nämlich leise aufzustehen, hinter den Ork zu schleichen und ihn mit einem Schlag auf den Kopf zu betäuben (geeignete Knüppel liegen überall herum), sollten Sie für die Helden nicht zu schwer gestalten. Ein entdeckter Fluchtversuch hätte, da die Orks nicht eben Weichlinge sind, das sofortige Ende der Helden zur Folge. (Wenn Sie trotzdem Würfelproben verlangen, dann bedenken Sie eines: Verpatzte Würfe lassen sich nicht rückgängig machen. Sicherlich kann man die eine oder andere Probe gnadenvoll wiederholen lassen, macht man das aber zu oft, wird man schnell unglaubwürdig. Dann dürfen Sie sich nicht wundern, wenn Ihre Recken irgendwann allzu tollkühne Aktionen planen, in dem Wissen, daß Sie sie ja doch nicht draufgehen lassen.)

Wahrscheinlich wollen die Helden nicht nur ihr Leben retten, sondern auch Pferde und Habe. Die treuen Rösser stehen auf einer Koppel zusammen mit den Orkponys. Waffen und Ausrüstung haben die Orks unter sich aufgeteilt; sie finden sich in den verschiedenen Zelten wieder, die besten Stücke sowie ein Großteil der Reisekasse und das Empfehlungsschreiben sind aber beim Anführer zu suchen.

Kommen wir also von der Pflicht zur Kür. Wenn die Helden ihr gesamtes Eigentum wiedererlangen wollen, müssen sie schon in sämtliche Zelte eindringen, was ein beträchtliches Risiko bedeutet. Hier sind natürlich einschlägige Proben wie *Schleichen*, *Gewandtheit* usw. unbedingt angebracht, und Sie brauchen auch keine übertriebene Meistergnade walten zu lassen. Man sollte sich halt auch mal mit so etwas Billigem wie dem nackten Leben zufriedengeben.

Wesentlich einfacher wird die Sache für die Helden, wenn sie auf den klugen Gedanken kommen, daß wohl der wertvollste und wichtigste Teil ihrer Ausrüstung bei Arnach Achkhai zu finden ist. Halten die Recken ihre Habgier im Zaum und verzichten auf den Rest, haben sie gute Chancen, lebend und mit nur geringen Verlusten an ihrer Habe davonzukommen.

Den Sklaven Armin zu befreien ist eigentlich ein Gebot der Menschlichkeit und sollte sich somit von selbst verstehen. Allerdings möchte der Ärmste gar nicht flüchten, weiß er doch genau, daß sein Schicksal besiegelt ist, wenn er wieder eingefangen wird. Die Helden müssen Armin also regelrecht entführen. Den Krüppel zu überwältigen ist sicherlich eine leichte Übung, die keinerlei Würfelprobe verlangt. Allerdings schlagen die Hunde, bei denen der Sklave natürlich auch die Nacht verbringt, sofort an, wenn sich die Helden ihnen nähern.

Die Pferde stehen, wie bereits gesagt, in einer kleinen Koppel; sie sind – wie praktisch – gar nicht erst abgesattelt worden. Eine Bresche in den Zaun zu reißen, bedeutet keine Schwierigkeit. Begibt sich nun ein Held in die Herde Orkponys, um die eigenen Tiere am Zaumzeug herauszuführen, dann muß er schon eine *Abrichten*-Probe ablegen, um Unruhe unter den Tieren zu vermeiden. Wiehern und Stampfen der Pferde weckt die Hunde

und hat wütendes Gebell zur Folge. Das Befreien der Tiere und die Überwältigung Armins sollten also die letzten Aktionen vor der Flucht sein, die am besten parallel ausgeführt werden. Die Orkponys aus dem Gatter zu treiben, ist sicherlich eine gute Idee, im Prinzip aber unnötig. Die Tiere werden – sehr zur Freude ihrer Besitzer – vom Hundegebell so verschreckt, daß sie von selbst panikartig flüchten.

Allgemeine Informationen:

Ihr schwingt euch auf eure Rösser, während die Orkköter wie besessen bellen. Mit einem Mal herrscht Leben im Lager, doch das bekommt ihr nur noch am Rande mit, bevor ihr ins rettende Wäldchen eindringt. Ein vielstimmiger Siegeschrei entsteigt euren Kehlen, ihr seid frei!

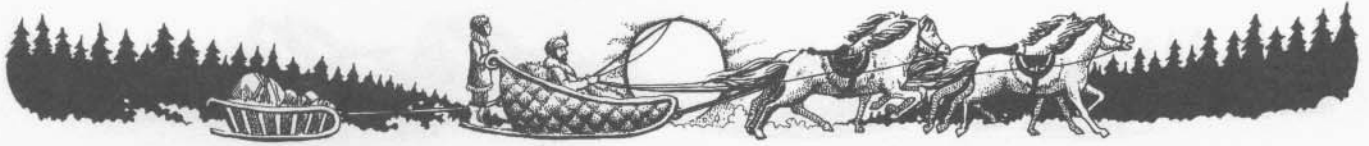
Meisterinformationen:

Die Helden haben Pferde, die Orks nicht. Scheinbar haben Ihre Recken also alle Vorteile auf ihrer Seite, aber eben nur scheinbar. Nachts im Wald bringen die Tiere überhaupt keinen Nutzen, erst bei Tageslicht können die Helden ihren Trumpf ausspielen. Die nächsten beiden Stunden sind für den Erfolg der Flucht also entscheidend.

Selbstverständlich machen sich die Orks sofort auf die Suche. Sie teilen sich in drei Trupps auf, deren Stärke jeweils etwa der Anzahl der Helden entspricht. Treffen die Recken auf einen dieser Trupps, kommt es zu einem Kampf, den die Charaktere zwar vermutlich gewinnen können, den sie aber trotzdem zu vermeiden trachten sollten (niemand weiß schließlich, ob die anderen Schwarzpelze nicht in greifbarer Nähe sind und vom Lärm angelockt werden). Da sich die Orks in der Nacht in erster Linie auf ihr Gehör verlassen müssen, sollten sich die Helden natürlich möglichst ruhig verhalten.

Ihre Recken haben keine Zeit zu verlieren. Verstricken sich die Spieler in endlose Diskussionen darüber, was für eine Taktik sie einschlagen sollen, müssen Sie als Meister eingreifen, damit die 'Fluchtatmosphäre' nicht verwässert. Rufe der Orks dringen den Helden ans Ohr, Schatten im Wald zeigen die Umrisse der Schwarzpelze (sind aber möglicherweise nur Nebelschwaden): all das dürfte die Recken daran erinnern, daß sie hier nicht auf einer Ratsdebatte sind, sondern von Feinden gejagt werden. Möglicherweise möchten sich die Kämpen auch nach kurzer Zeit schon eine Rast gönnen – immerhin haben sie bei den Orks weder zu essen noch zu trinken bekommen. Der Durst ist groß und jedes Wasserloch eine Verlockung, der man kaum widerstehen kann (verlangen Sie gegebenenfalls ein *Selbstbeherrschungs*-Probe).

Haben die Helden Armin auf ihrer Flucht mitgenommen, erweist sich dieser wegen seiner Kenntnis der Gegend als unschätzbare Hilfe. Jetzt, wo er ohnehin entführt wurde, ist er sehr kooperativ – seine Haut hängt ja nun auch vom Gelingen der Flucht ab. Wurde der Sklave bei den Orks zurückgelassen, müssen sich die Helden selbst orientieren, und das heißt Proben, Proben und nochmals Proben, und zwar auf Intuition, *Orientierung*, *Wildnisleben*, *Sinnesschärfe*. Bei Mißlingen bewegen sich



die Recken im Kreis, nähern sich dem Orklager wieder anstatt sich zu entfernen, geraten in ein undurchdringliches Dickicht oder machen Bekanntschaft mit einem Moorloch. Irgendwann graut schließlich der Tag, was die weitere Flucht erleichtert.

Allgemeine Informationen:

Gülden erhebt sich im Osten die Praiosscheibe; ihre Strahlen durchdringen eure feucht-klammen Kleider, spenden Wärme und Hoffnung. Ihr seid erschöpft und seht euch nach einer Rast.

Meisterinformationen:

Haben sich die Helden während ihrer Flucht geschickt verhalten, dann haben sie einen so großen Vorsprung, daß sie sich eine kurze Rast gönnen können. Allerdings sollten sich die Recken darüber bewußt sein, daß sie sich immer noch in großer Gefahr befinden. Möglicherweise haben sich die Flüchtlinge gar nicht so weit vom Orklager entfernt, wie sie vielleicht denken.

Falls die Helden zu Pferde geflohen sind, können sie diesen Vorteil bei Tageslicht ausspielen. Die Orks hingegen müssen ihre Ponys noch einfangen. Wenn die Orks wieder auf die Helden treffen sollten, kommt es zum Kampf, und diesmal werden

keine Gefangenen gemacht. Lassen Sie die Recken nicht blind in ihr Verderben rennen, greifen Sie gegebenenfalls auf *Sinneschärfe-* und *Gefahreninstinkt*-Proben zurück und planen Sie Fluchtmöglichkeiten ein.

Eine besondere Situation ergibt sich, wenn die Helden von Jasmina begleitet werden. Die Armbrustschützin hat – wie bereits erwähnt – eine schwere Beinverletzung davongetragen und braucht öfter eine Rast oder Wundbehandlung, was natürlich die Flucht hemmt und somit spannungssteigernd wirkt. Und wo wir schon mal bei der ehemaligen Vorfrau Gero von Hollbrincks sind: Jasmina wird auf Fragen der Helden ihre Motive für den Mordanschlag darlegen, zeigt aber keine rechte Reue. (Die Helden sollen sich nicht so anstellen; ein kleiner Meuchelmord unter Ehrenleuten gehört bei den Rinderbaronen zum guten Ton.) Allerdings wird sie beteuern, daß sie nach der gemeinsamen Gefangenschaft Ernbrecht nicht mehr nach dem Leben trachtet, was sie sogar ernst meint.

Gegen Abend erreicht die Gruppe einen recht sicheren Rastplatz am Ufer des Neunaugensees. Schwerverletzte Helden sollten die Nacht über ruhen, um zu regenerieren; ihre gesunden Kameraden müssen sich die Nachtwache teilen.

7. Tag

Allgemeine Informationen:

“Schaut mal, was ich kann!” ruft Ernbrecht am Morgen euch und kratzt sich mit dem Fuß am Kinn. Seine Heiterkeit verflüchtigt sich aber rasch, als er in eure entgeisterten Gesichter schaut.

Meisterinformationen:

Falls einer Ihrer Recken das nachmachen möchte (man weiß ja nie, was in Heldenköpfen so vorgeht), kann er das bei einer gelungenen Gewandtheitsprobe +16 tun. Außerdem ist der junge Zweistätter offensichtlich um fünf Finger geschrumpft, was er selbst aber noch nicht bemerkt hat. Falls einer der Helden ei-

nen Hund mit sich führt, schnüffelt dieser ab jetzt immer wieder verwirrt am jungen Zweistätter herum – sieht doch aus wie Mensch, riecht aber nach Tier, seltsam.

Daß die Helden die Orks abgeschüttelt haben, müssen Sie den Spielern ja nicht auf die Nase binden. Schüren Sie ruhig ein wenig die Angst um die lange lieb gewonnenen Recken (“Ich brauch’ mal Alriks Wert für Gefahreninstinkt” – würfel, würfel, klapper, klapper – “Aha, soso, also, hmm, du meinst ... ach, nichts, mach dir keine Sorgen ...”).

Abends schlägt die Reisegruppe an der in der Karte markierten Stelle ihr Nachtlager auf.

8. Tag

Meisterinformationen:

Ernbrechts Verwandlung ist nicht weiter fortgeschritten.

Allgemeine Informationen:

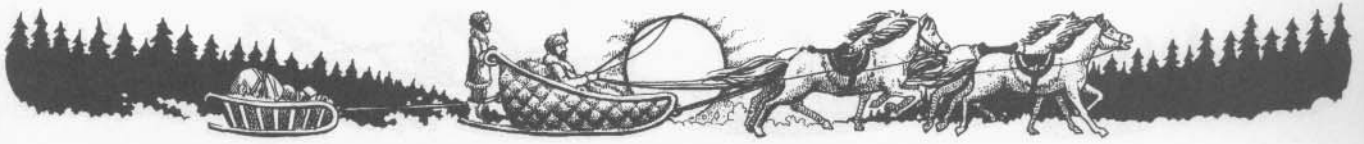
Gegen Mittag kommt euch ein Planwagen entgegen. Zwei kräftige, schwarzhäarige Frauen, offensichtlich Schwestern, sitzen auf dem Bock, ein kostbar gekleideter Mann von vielleicht 25 Jahren reitet auf einem prächtigen Shadif den Fuhrwerken voraus.

Meisterinformationen:

Der junge Mann nennt sich Gerwulf und war zu früheren Zeiten ein Abenteurer, der es aber in seiner Profession zu beträchtlichem Reichtum gebracht hat. Mit dem Gold kaufte er sich (günstig) ein Waffengeschäft in Donnerbach.

Unter der Plane finden sich Brautgeschenke; Gerwulf schickt sich nämlich an, um die Tochter eines Novadifürsten zu freien (wahrscheinlich ein Unterfangen mit wenig Aussicht auf Erfolg), die er einst auf seinen Reisen kennenlernte.

Fällt die Rede auf die Orks, versucht Gerwulf, die Helden anzuwerben als Schutz für den Wagen und seine Begleitung. Gerwulf ist nicht kleinlich und zahlt jedem Recken 4 Dukaten für das Geleit bis Olat und noch mal zehn, wenn man tatsächlich gegen Schwarzpelze kämpfen muß. Nehmen Ihre Kämpfen an, haben sie kaum eine Chance, ihre ursprüngliche Aufgabe zeitgerecht zu erfüllen. Bei soviel Goldgier brauchen Sie auch keine Meistergnade walten zu lassen; Sie müssen das Abenteuer aber nicht abbrechen. Lassen Sie die Helden die Queste so lange weiterführen, bis Ernbrechts Verwandlung unumkehrbar ab-



geschlossen ist. Der junge Zweistätter ist selbstverständlich dagegen, Gerwulfs Angebot anzunehmen. Er weist die Helden eindringlich auf deren Kontrakt mit seinem Vater hin, hat aber natürlich keinerlei eigene Autorität gegenüber den Recken.

Allgemeine Informationen:

Auf einer Brücke reitet ihr abends über den Donnerbach und erreicht endlich die Stadt gleichen Namens. Wie sehr unterscheidet sich dieser Ort von anderen Städten, die ihr auf euren Reisen gesehen habt: Viele Häuser sind von rondrianischen Palisadenwällen umgeben und wirken wie entlegene Wehrhöfe, am Bach und am Seeufer stehen die Pfahlbauten der ansässigen Auelfen. Ihr vernehmt das Donnern des berühmten Wasserfalls, wo immer ihr geht und steht. Über dem See, weit draußen, tobt indes ein Gewitter; blaue Blitze zucken vom Himmel zu den Wassern hernieder.

Nur das Viertel um dem kleinen Fischereihafen wirkt mit seinen engen Gassen und schiefen Fachwerkbauten vertraut auf euch. Neben der Posthalterei Stoorrebrandts (also einer Niederlassung der *Silbernen Falken*) steht das Gasthaus *Liebliche Melodei*. Im Schankraum plärrt jemand den Gassenhauer "Belhanka liegt am Sikram, Lowangen liegt am Svellt ...", wie ihr durch die offene Tür vernehmt.

Meisterinformationen:

Nun, in Donnerbach gibt es nicht nur Rondra und Elfen, man kann sich in dieser Stadt auch durchaus wohl fühlen. In der *Lieblichen Melodei* bekommen die Helden eine angenehme Unterkunft und eine gute Küche geboten. An diesem Abend findet ein Sängerkettstreit statt, allerdings nicht gerade in der oberen Liga (es nehmen auch keine Elfen teil). Wenn die Helden möchten, können sie ein wenig miträllern (als Preis sind ein großer Schinken und drei Hartwürste ausgesetzt), wenn sie allerdings mit *TüW: Musizieren* 15 komplizierte Elfenharmonien vortragen, wird man sie als Spielverderber betrachten. Zwar können sich die Recken dann noch weiterhin in der Herberge aufhalten, ohne um Leib und Leben fürchten zu müssen, allerdings will keiner der Anwesenden – mit Ausnahme des geschäftstüchtigen Wirtes – mehr etwas mit ihnen zu tun haben.

Natürlich können die Recken auch noch anderswo unterkommen, etwa im *Neunauge* (10.312 Bewohner, davon 10.310 Kakerlaken und Wanzen) oder im Hotel *Donnerfall* (keine Wanzen und nur eine Kakerlake, die dazu noch den Keller nie verläßt). Bei Bedarf können Sie noch andere Herbergen erfinden, bedenken Sie aber, daß in der relativ kleinen Stadt die Auswahl nicht allzu groß sein darf.

Wo auch immer die Helden absteigen mögen, wahrscheinlich werden sie nach einer kurzen Mahlzeit noch am Abend die Akademie aufsuchen wollen. Das *Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung* ist in ein paar einfachen Holzhäusern in einem Ulmenhain am Rande der Stadt untergebracht. Auf den Wegen der parkähnlichen Anlage flanieren junge Elfen und Menschen und diskutieren über verschiedene magiephilosophische Ansätze, repetieren Thesen und Theo-

rien, büffeln Applikationen der Formeln oder üben sich gar im Bogenschießen. Fragen die Helden nach Frau Magistra Janzwin, wird man ihnen die entsprechende Hütte weisen.

Falls sich Jasmina Huggendork noch bei den Helden befindet, trennt sie sich spätestens jetzt von der Gruppe. Ihre Recken haben jetzt Gelegenheit, die ehemalige Vorfrau dem Arm des Gesetzes auszuliefern. Allerdings zeigen die Donnerbacher Büttel wenig Interesse, sich mit einem im Niemandsland begangenen, noch nicht einmal richtig ausgeführten Verbrechen zu befassen, und nehmen sich der Sache nur widerwillig an. Die Helden werden gebeten, die nächsten Tage in der Stadt zu bleiben und sich als Zeugen für den Prozeß zur Verfügung zu halten.

Allgemeine Informationen:

MAGISTRA JESINDE JANZWIN, LEHRSTUHL FÜR DIE THERAPIE VON WERLEIDEN UND SCHWARZMAGISCHEN SIECHEN steht an der Tür zu lesen. Ihr klopft an, und kurz darauf wird euch aufgetan. In der Tür steht eine kleine, schwarzhaarige, untersetzte Frau, die euch durch ein Monokel aufmerksam betrachtet. Ihr stellt euch vor und nennt euer Begehrt.

Meisterinformationen:

Auch ohne Empfehlungsschreiben wird die Frau Magistra Janzwin den Helden ihr Ohr leihen.

Allgemeine Informationen:

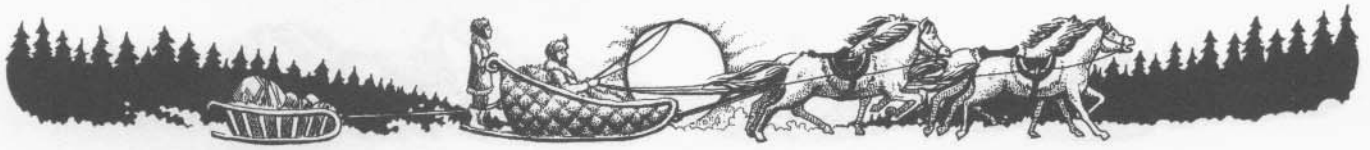
Frau Magistra Janzwin bittet euch hinein in die Stube, die so gar nicht aussieht, wie ihr euch das Wohngemach einer Magierin vorstellt. Keine verstaubten Folianten, Kerzen, die mit Wachs auf Totenschädel geklebt sind, oder alchemistische Apparate sind hier zu finden, sondern vielmehr drei bequeme Sessel, eine mit Tierfellen gepolsterte Bank sowie ein niedriger Tisch, auf dem eine dampfende Tasse Tee steht. An der Wand hängen ein kostbarer, mit den bunten Bälgen des Tsapfeifers verzierter Elfenbogen nebst Köcher und eine Laute.

Doch eigentlich habt ihr keinen Blick für die Stube und ihre Einrichtung und zeigt Frau Janzwin sogleich die Spuren von Erbrechts Verwandlung. Die Magistra runzelt die Stirn. "Hmm ... Astralphasendifferenz ... arkankorpuskulares Trauma ... metamorpholare Symptome sichtbar ...", murmelt die Magierin, dann wendet sie sich wieder an euch: "Ich muß ein paar umfangreichere Untersuchungen anstellen, kommt bitte morgen früh wieder."

Meisterinformationen:

Dem werden sich die Helden fügen müssen. Hinkt Ihre Gruppe allerdings dem vorgegebenen Zeitplan weit hinterher, können Sie die Untersuchungen auch weniger umfangreich ausfallen und von Frau Janzwin noch am heutigen Abend durchführen lassen.

Übrigens, in der Akademie gibt es ein Gästehaus, in dem die Helden unterkommen können. Allerdings kommt Frau Janzwin nicht auf den Gedanken, dies den Recken anzubieten; sie müssen schon von sich aus nachfragen.



9. Tag

Meisterinformationen:

Auf Ernbrechts Wangen und Kinn ist ein brauner Pelz gewachsen, der ebenfalls nach wenigen Minuten wiederkehrt, wenn man ihn abrasiert. Das Ergebnis sieht aus wie ein Vollbart, und ein Vollbart ist nichts Auffälliges – es sei denn, er wächst, wie in diesem Fall, über Nacht. Spätestens jetzt sollten die Helden

merken, was noch für Probleme auf sie zukommen können, denn in der Herberge, in der sie abgestiegen sind, weiß man, daß Ernbrecht am gestrigen Abend noch keinen Bart trug, und das Gesicht zu bedecken, ist auch höchst auffällig. Die Helden sollten dafür sorgen, daß das Personal den jungen Zweistätter nicht zu Gesicht bekommt. Das ist keinesfalls leicht,

Ein Tag in Donnerbach (Meisterinformationen)

In der Stadt können die Helden Vorräte auffrischen oder ihre Ausrüstung ergänzen. Gängige Werkzeuge, Waffen und Heilkräuter sind zu üblichen Preisen erhältlich. Schwarzmagische Tinkturen und schnell wirkende Gifte hingegen bekommt man nur über Beziehungen, die erst langwierig aufgebaut werden müssen; diese Dinge sind also für Ihre Recken nicht erreichbar.

Was man aber in Donnerbach allenorten angeboten bekommt, ist Elfenkleidung aus grün gefärbtem Wildleder mit Tierstickereien auf Brust und Rücken – Touristenramsch halt.

Ist der Geldbeutel der Helden eher mager, können sie mit dem Empfehlungsschreiben des alten Zweistätter die Kasse ein wenig aufbessern. Im Storerbrandt-Kontor händigt man ihnen gegen Vorlage des Briefes bis zu 30 Dukaten aus, für größere Summen müßte Ernbrecht schon persönlich versprechen. Natürlich ergibt sich hier für die Recken die Möglichkeit, Randolph Zweistätter zu betrügen. Nun, wenn es ihnen solche Freude macht, einen stinkreichen Rinderbaron um eine Handvoll Goldstücke zu erleichtern, bitte. Auch mit Reittieren kann die Niederlassung des Festumer Handelsherren dienen, wenn Ernbrecht persönlich darum bittet.

Die Helden können die Zeit auch nutzen, um Informationen einzuholen.

Im Rondratempel: Hinter dem tosenden Donnerfall verborgen, führt eine steile, glitschige Treppe hinauf in den Felsentempel der göttlichen Löwin (siehe auch Heft **Die Geheimnisse der Elfen** aus der Box **Dunkle Städte, Lichte Wälder**, S. 56f.). Hier kann man den Helden nicht weiterhelfen, abgesehen davon, daß man sie auf die Gefahren der Magie aufmerksam macht und anmerkt, daß das ganze Schlamassel bei Beachtung der Gebote der Leuin nicht passiert wäre. Ansonsten ist ein Gebet zur Göttin nie verkehrt. Viele zwölgöttertreue Reisende, die nach Donnerbach kommen, lassen ihre Schwerter im Tempel der Kriegsgöttin weihen – warum nicht auch die Helden?

Im Traviatempel: In dem Göttinghaus unweit des Marktes finden die Recken wohl barmherzige Aufnahme, eine warme Mahlzeit und auch Trost, aber ansonsten keine Hilfe.

Im Hesindetempel: Im Tempel der Weisen Göttin (siehe auch im Heft **Die Geheimnisse der Elfen** aus der Box **Dunkle Städte,**

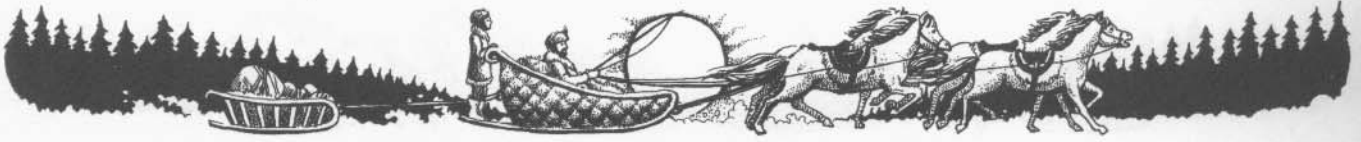
Lichte Wälder, S. 57f.) können die Helden alte Schriften studieren, die sich mit den Themen Lykanthropie und Fluchmagie beschäftigen. Ein Fall wie der Ernbrechts wird aber nirgendwo geschildert. Die Recken finden jedoch Hiweise darauf, daß wahrscheinlich der Verursacher des Fluches einen solchen wieder aufheben kann, möglicherweise auch ein mächtiger Magier oder die Töchter Satuaris.

Bei den Menschen: Die Helden sollten aus naheliegenden Gründen nicht damit hausieren gehen, daß ihr Reisegefährte sich aufgrund eines Fluches in ein wildes Tier verwandelt. Deuten sie nur an, daß sie magische Hilfe benötigen, werden sie an die Akademie verwiesen.

Außerdem erfahren die Helden, daß man am sichersten nach Norden (ins Nivesenland) gelangt, wenn man die Straße nach Gashok nimmt und die Salamandersteine westlich umgeht. Vom direkten Weg über das Gebirge rät man ab; kein vernünftiger Mensch zieht in dieses unwegsame Gelände.

Bei den Elfen: Möglicherweise kommen die Helden auf den Gedanken, daß die Elfen ein wenig unvoreingenommener reagieren, wenn man ihnen Ernbrechts Problem schildert. In der Tat ruft niemand nach der Inquisition, andererseits kann man auch nicht weiterhelfen. So etwas kommt halt vor, wenn die Menschen unbeaufsichtigt Magie treiben, meinen die Elfen nur zu Ernbrechts Fall. Auch hier wird den Helden abgeraten, über die Salamandersteine zu ziehen. Das Waldvolk wurde in der Vergangenheit immer weiter von den Menschen zurückgedrängt und duldet zur Zeit keine Eindringlinge in seinem Gebiet. (Was die 'wilden' Elfen über die Menschen denken, ist wenig schmeichelhaft, bisweilen werden die 'Rosenohren' gar mit nimmersatten Heuschrecken verglichen. Näheres dazu im Heft **Geheimnisse der Elfen**, S. 19 f., aus der Box **Dunkle Städte, lichte Wälder**.)

Viehzüchter roden Wälder und rauben Land – viel mehr als ein gewöhnlicher Bauer –, deshalb sind sie bei den Elfen besonders schlecht angesehen. Hier machen auch die 'zivilisierten' Elfen Donnerbachs keine Ausnahme, fühlen sie sich doch noch mit ihren Brüdern und Schwestern in den Wäldern sehr verbunden. Verraten die Helden, womit Ernbrecht und sein Vater ihren Lebensunterhalt bestreiten, dürfen die Recken keine Hilfe und freundliche Behandlung von den Elfen erwarten. Der 'Gruppenelf' gilt fürderhin als äußerst *badoc*.



weil gerade morgens viele Bedienstete umherwuseln, um den Gästen, die zu dieser Zeit abreisen, behilflich zu sein oder die Zimmer herzurichten. Falls es zu einer Begegnung kommt, können Sie ganz nach Ihrem Meistergusto handeln (und dem Geschmack der Spielrunde, den es ja auch zu berücksichtigen gilt). Möglicherweise kommen die Helden mit einer Ausrede davon („Ihr wißt doch wie das ist mit einem Jüngling, wenn sich der erste Bart nicht so recht einstellen will. Hat's mit einem Haarwuchsmittel von einem fahrenden Händler probiert. Wirkt gut und rasch, nicht wahr?“) – ein Bart wirkt ja nicht so bedrohlich wie fünf Hörner auf dem Rücken und zwei Tentakel am Kopf. Erschwerend kommt aber hinzu, daß Ernbrechts Bart nicht, wie bei derlei Gesichtsschmuck üblich, kraus ist, sondern eher glatt wie ein Tierfell. Dies zu erklären, sollte den Helden nicht schwerfallen. Ernbrecht mag Honinger Bartfett (hier unbekannt) angewandt haben oder Puniner Haarsirup (nicht nur hier, sondern auch in Punin unbekannt). Wie die Helden die Fährnisse des Morgens auch meistern mögen, sie sollten den Termin bei Frau Magistra Janzwin nicht versäumen.

Allgemeine Informationen:

Pünktlich lauft ihr wieder bei Frau Magistra Janzwin auf. Allerdings teilt euch die Dame mit, daß sie für die langwierigen Untersuchungen Ruhe braucht und nur Ernbrecht dableiben soll. Ihr hingegen mögt bitte wieder gehen; heute abend könnt ihr euren Schützling wieder abholen.

Meisterinformationen:

Die Magistra hat schlechte Erfahrungen mit Zuschauern, die nur in die Arbeit dreinreden und im falschen Augenblick überflüssige Fragen stellen oder gar gute Ratschläge bereithalten. Jesinde Janzwin bleibt hart, wenn die Helden nicht verschwinden, wird auch nicht untersucht. (Wir haben hier keine Werte der Magistra angegeben; sollten die Helden tatsächlich auf den abwegigen Gedanken kommen, Waffengewalt oder Beherrschungszauber anzuwenden, werden sie ihr blaues Wunder erleben.)

Die Helden haben jetzt Zeit, sich ein wenig in Donnerbach umzuschauen (siehe nebenstehenden Kasten). Schließlich neigt sich der Tag dem Ende zu, und es ist an der Zeit, Frau Janzwin erneut aufzusuchen.

Allgemeine Informationen:

Die Frau Magistra verschränkt die Arme auf dem Rücken und schreitet vor euch auf und ab, während sie euch die Ergebnisse ihrer Untersuchungen vorträgt:

“Nun, die Gemeine Lykanthropie können wir ausschließen. Ernbrecht verwandelt sich langsam, aber sicher in einen *Canis lupus*. Ich denke, daß die Zeitspanne der Metamorphosis eine

Mondphase, also 28 Tage, betragen wird – das Madamal hat ja bei den Nivesen eine besondere Bedeutung. Den Abschluß findet die Verwandlung also wohl beim nächsten Vollmond. Fest steht, daß Ernbrecht danach nicht mehr geholfen werden kann. Das ist alles, was ich weiß; mehr konnte ich aufgrund störender astralondulatorischer Superpositionen nicht herausfinden. Zur Therapie: Kein Gildenmagier vermag diesen Fluch zu beenden. Allerdings hausen in den Wäldern bei Hutzenmoor, gelegen zwei Tagesreisen westlich an der Straße nach Gashok, einige Töchter *Satuarias*, die sich selbst ‘Schwesternschaft der Smaragdatter’ nennen. Diese Damen beherrschen Zauber, derer ich nicht mächtig bin. Möglicherweise könnt Ihr von der Schwesternschaft Hilfe erwarten. Falls nicht, müßt Ihr die Verursacherin des Fluches auffinden und sie bitten, diesen wieder rückgängig zu machen. Die Untersuchung habe ich kostenlos durchgeführt, da mich das Phänomen persönlich sehr interessiert, allerdings würde ich mich über eine Spende für die Kräuterapotheke der Akademie sehr freuen. Ansonsten kann ich Euch nur viel Glück wünschen. Ach, und wenn Ihr mir nach erfolgreichem Abschluß Eurer Queste einen Bericht fertigen könntet ...”

Meisterinformationen:

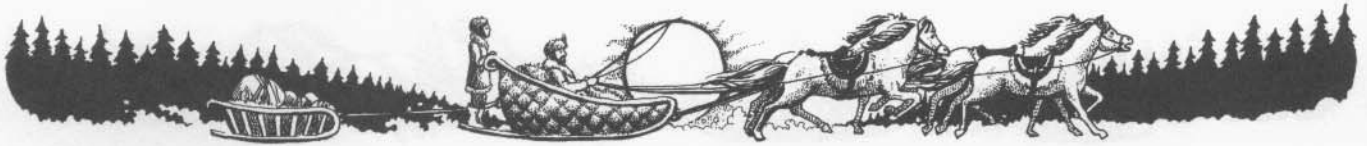
Der *canis lupus* ist ein Wolf, die *astralondulatorischen Superpositionen* sind magische Wellenüberlagerungen, gewissermaßen ‘astrale Verunreinigungen’, die dafür sorgen, daß sich Ernbrecht nicht in einen Wolf, sondern in einen Dachs verwandelt.

Frau Janzwin kennt Desdera, die erfahrenste Schwester der Smaragdatter, gut. Die beiden Damen spielen bisweilen eine Partie Rote und Weiße Kamele zusammen und genießen dabei durchaus mehrere Becher Wein. Einst gewann Desdera bei einer solchen Gelegenheit eine mit einem *IGNISPHAERO* belegte, faustgroße Holzkugel. (Die Kugel befindet sich noch immer in Dersderas Besitz und wird später im Abenteuer von Bedeutung sein.) Angefertigt wurde das Artefakt angeblich einst von Raul Frohensinns (923 BF – 1002 BF), auch ‘der lustige Raul’ genannt, einem Artefaktmagier, dessen Markenzeichen die witzigen Verse waren, mit denen sein Zauberwerk ausgelöst werden. Der genannte *IGNISPHAERO* auf der Holzkugel etwa wird mit folgenden Reim aktiviert:

*Des Elfen lange, spitze Ohren,
im letzten Firun furchtbar froren.*

Nach dem Besuch gibt es für die Helden bei Frau Janzwin eigentlich nichts weiter zu tun, als das Nachtquartier aufzusuchen. Wie die Reise weitergeht, erfahren Sie im nächsten Kapitel.

Es sei noch erwähnt, daß Frau Janzwin aus Verpflichtungen der Akademie gegenüber die Helden auf ihrer Queste nicht begleiten kann.



10. – 14. Tag: Das Blutopfer

Über die Salamandersteine ins Nivesenland (Meisterinformationen)

Die Magierin Jesinde Janzwin aus Donnerbach verweist auf die Hexen von Hutzenmoor mit ihren besonderen magischen Künsten und, falls die Satuariatöchter nicht helfen können, auf Jonuris, die Verursacherin des Fluches. Folgen die Helden diesen Hinweisen, ist das nächste Ziel der Reiseroute eigentlich vorgegeben: Richtung Westen auf der Straße nach Gashok bis Hutzenmoor.

Möglicherweise sagen sich Helden aber, daß die Schwesternschaft der Smaragdatter – wie auch schon zuvor die Frau Janzwin – Ernbrecht gewiß nicht helfen kann, und wollen auf dem schnellsten Wege ins Nivesenland, um Jonuris zu suchen. Der kürzeste Weg führt sicherlich über die Salamandersteine, und es mag sein,

daß die Helden diesen einschlagen wollen, allen Warnungen, die sie in Donnerbach erhalten haben, zum Trotz. Nun, die Berge sind eine natürliche Barriere, und bis in große Höhen finden sich nahezu undurchdringliche Urwälder. Die Sonne ist im finsternen Holz kaum zu erkennen, was die Orientierung erschwert, das Gelände ist so unwegsam, daß man die Pferde zurücklassen muß. Immer wieder treffen die Helden auf Barrieren undurchdringlichen Gestrüpps, tiefe Klammen mit reißenden Flüssen oder Geröllfelder, auf denen man bei jedem Schritt eine stattliche Lawine lostritt. Rasch werden die Gefährten feststellen, daß es hier kein Fortkommen gibt und sie nur kostbare Zeit vertun. (Ob die ganzen Hindernisse wirklich natürlichen Ursprungs sind oder aus irgendeinem Grund durch Elfenmagie geschaffen wurden, überlassen wir den Spekulationen der Helden.)

10. Tag

Meisterinformationen:

Äußerlich ist die Verwandlung nicht weiter fortgeschritten, innerlich schon, wie folgende Szene zeigt, die Sie 'unauffällig' in Ihre Schilderung des Tagesgeschehens einflechten sollten.

Allgemeine Informationen:

Ernbrecht hält plötzlich sein Pferd an und starrt versonnen zu Boden. Was er dort so interessiert betrachtet, könnt ihr nur errahnen – die tote Blindschleiche, die im Gras neben dem Weg liegt, wird es ja wohl nicht sein. Schließlich schüttelt der junge Zweistätter heftig den Kopf, als wolle er einen Gedanken verschrecken. "Laßt uns weiterziehen", murmelt er leise und lenkt sein Pferd wieder auf die Straße.

Meisterinformationen:

■ Doch, es war die tote Blindschleiche. Das Gefühl, das Ern-

brecht bei ihrem Anblick umschlich, war nichts anderes als Appetit – frisches Aas ist für einen Dachs eben etwas außerordentlich Leckeres. Allerdings ist sich der junge Zweistätter (noch) nicht darüber im klaren, was ihn an dem toten Tier so sehr faszinierte; er kann den Helden auch entsprechende Nachfragen nicht beantworten.

Wir haben keine besonderen Ereignisse für diesen Tag vorgeesehen. Da sich die Helden immer noch am Rande des Nebelmoors entlangbewegen, gilt die obenstehende Zufallsbegegnungs-Tabelle. Gegen Abend erreichen die Helden einen einsamen Waldbauernhof. Hier findet die kleine Reisegesellschaft gastfreundliche Aufnahme. Mahl und Lager sind natürlich einfach; die Bauersleute geben sich aber die größte Mühe mit ihren Gästen. Über ein paar Münzen sind sie dankbar, und Ernbrecht vergilt das Obdach auf seine eigene Weise – indem er nachts in der Scheune auf Mäusejagd geht ...

11. Tag

Meisterinformationen:

Äußerlich schreitet die Verwandlung nicht weiter fort. Daran, daß er nächstens ein paar fette Mäuse genascht hat, kann sich der junge Zweistätter am nächsten Morgen nicht mehr erinnern. Da Ernbrecht noch nicht alle menschlichen Empfindungen, Abneigungen und Vorlieben verloren hat, erzeugt diese Vorstellung auch bei ihm Ekel. In nur wenigen Tagen wird der junge Zweistätter aber nicht mehr so genierlich sein, wenn es um dachsgerechte Leckereien geht.

Gegen Abend erreicht die Gruppe Hutzenmoor, einen winzigen Weiler, der aus nur vier Bauernhöfen besteht. Hier sollen Ihre Recken die *Schwesternschaft der Smaragdatter* treffen und

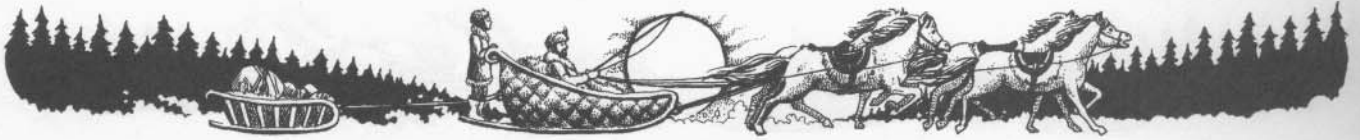
um Hilfe bitten. Natürlich gibt es dabei Schwierigkeiten, deren Ursprung viele, viele Jahre zurückliegt. Diese Geschichte möchten wir Ihnen zunächst erzählen (siehe folgende Seite).

Allgemeine Informationen:

Hutzenmoor ist wirklich ein ärmliches Nest. Ganze sieben Höfe gibt es hier; die Bewohner sind blaß, wirken verhärtet und blicken euch ängstlich und besorgt an.

Meisterinformationen:

■ Die blasse Hautfarbe der Hutzenmoorer liegt in der Blauen Keuche begründet, die vor kurzem das Dorf heimsuchte. Glückli-



cherweise waren keine Todesopfer zu beklagen, und inzwischen sind fast alle Leute wieder genesen, aber noch nicht auf der Höhe ihrer Kräfte. Außerdem plagen die Dorfbewohner noch andere Sorgen. Der Rukuubuur sucht seit einigen Tagen das Dorf heim! Vor neun Tagen haben ihn reisende Abenteurer verschentlich freigelassen, vor vier Tagen riß er die ersten Schafe und Ziegen, vor zwei Tagen wurde er in der Nähe der Ansiedlung gesehen. Seit dieser Zeit ist auch der Knecht Dargel verschwunden, vermutlich ein Opfer des Ungeheuers.

Daß der Daimonid Hutzenmoor so lange verschont hat, ist pures Glück. Er hat in den ersten Tagen seiner Freiheit Wildtiere bis hin zum Bären gerissen und einige Reisende, die die Straße von Westen entlangkamen, gemordet. (Zwar haben die Helden keinen Grund, nach Wanderern aus Gashok zu fragen, aber der Vollständigkeit halber wollen wir doch erwähnen, daß seit einer guten Woche niemand mehr aus Richtung Sonnenuntergang nach Hutzenmoor gekommen ist.)

Allgemeine Informationen:

“Ach, ich bit! Euch, edle Herrschaften”, jammert ein altes Mütterlein, “zieht rasch weiter, bleibt nit in unser Dorf.”

Meisterinformationen:

Die Hutzenmoorer sind verängstigt und sträuben sich dagegen, die Helden in ihrem Dorf aufzunehmen. Was nun, wenn sich der Daimonid an den Tieren der hohen Herrschaften vergeift oder gar an den Fremden selbst? Würden man dann nicht die Dörfler zur Rechenschaft ziehen? Man hat schon vom Jähzorn und der Grausamkeit hochgestellter Reisender – und dazu zählen für die hinterwäldlerischen Hutzenmoorer auch die Helden – gehört.

Darüber, was die Dorfbewohner wirklich ängstigt, bewahren sie Stillschweigen. Zum Kampf gegen den Rukuubuur haben die Hutzenmoorer einen Pakt mit der Schwesternschaft der Smaragdnavter geschlossen. Natürlich ist das nichts, womit man in

Die schöne Valadia und der blutige Valad (Meisterinformationen)

Nachdem die letzte Schlacht der Magierkriege geschlagen war, verschlug es den Abenteurer und Söldner Valad und seine Freunde nach Hutzenmoor, das damals mehr Seelen zählte als heute. Der Krieg war vorbei, doch seine Schrecken noch nicht. In den Seen, Sümpfen und Wäldern des Nebelmoors streiften viele unheilige Kreaturen umher, einst von den Zauberern beschworen und gebändigt, jetzt aber frei und ohne Herren. Angst und Schrecken machte sich in Hutzenmoor breit, und Valad dauerten die armen Bauern. So machten er und seine Kameraden sich daran, die unheiligen Wesenheiten zu vernichten. Die letzte Ausgeburt des Bösen, derer er habhaft werden konnte, ein Rukuubuur aus dem Gefolge Charyptoroths (siehe **Anhang**, S. 55), wurde von ihm in ein Höhlenlabyrinth gebannt, dessen Ausgang er mit einer magischen Rune aus Mindorium versiegelte. Solange Herr Ingerimm den Fels bestehen läßt, solange würde der Daimonid nicht entfliehen können. (Warum Valad die dämonische Ausgeburt nicht ein für allemal vom Antlitz Deres tilgte, darüber kann nur spekuliert werden.) Valad erhob sich nun zum Herrn über Hutzenmoor und herrschte wie ein Ritter über das Dorf. Ein alte Ruine über des Rukuubuurs Gefängnis ließ er sich wiederherrichten und lebte fortan nicht schlecht vom Zins, den die Bauern entrichteten, und vom Zoll, den er von den Reisenden erhob.

Eines Tages traf Valad auf die wunderschöne Valadia. Er holte die Maid auf seine Burg und beschenkte sie mit Gold und Edelsteinen, Beute aus seiner Söldnerzeit. Doch so liebevoll Valadias Äußeres war, so verderbt war ihr Inneres. Um ihre Schönheit zu erhalten, müsse sie, so erklärte sie Valad, bisweilen ein wenig Blut in ihr Badewasser mischen. Wenn er dafür sorgen würde, daß sie das könne, würde sie bei ihm bleiben. Valad erhöhte den Zins an Tieren, so daß den Bauern nur noch das Nötigste zum Leben blieb. Die Hutzenmoorer ertrugen dies aus Dankbarkeit für ihren neuen Herrn, aber Valads Kameraden kehrten ihm entsetzt den

Rücken, dafür schlossen sich ihm Raubgesindel und Mordbrenner an. Doch Valad hielt nicht inne, verlangte nach immer mehr Schafen und Ziegen, immer mehr Blut für seine Geliebte. In den Bauernkaten herrschten Hunger und Verzweiflung, aber Valadia kümmerte dies nicht. Sie verlangte von dem ihr hörigen Valad fürderhin Menschenopfer, damit sie ihre Schönheit endlich vervollkommen könne. Als dann aber die Schergen des Blutigen, wie man Valad nun nannte, das Opfer holen kamen, erschlugen die aufgebracht Bauern sie und zogen zur Feste ihres Herrn. Die schöne Valadia und Valad band man Bauch an Bauch zusammen, als würden sie den Rahjaakt vollziehen, zwang sie in den Zuber und schlitze ihnen die Gurgel von einem Ohr bis zum anderen auf – sollten sie doch ihr Menschenblut haben!

Diese Geschichte liegt nun mehr als vierhundert Jahre zurück. Der Stimmung ist es sicherlich dienlich, wenn die Helden die obige Mär kürzlich gehört haben, etwa von einem Geschichtenerzähler in Donnerbach. Fügen Sie der Erzählung noch zwei weitere hinzu, zum Beispiel von einem Bauernburschen, der sich in eine Werwölfin verliebte, oder von dem Frosch, der ein Schwan sein wollte. Lassen Sie die Szene ‘improvisiert’ wirken – den Text also nicht vorlesen, sondern nacherzählen und dabei den Ortsnamen Hutzenmoor nicht erwähnen oder verändern –, als wollten Sie einfach ein wenig Donnerbacher Stadtleben schildern.

Valad und Valadia fanden im Tod keine Ruhe und spuken heute noch in den Ruinen der Feste. Kein Hutzenmoorer wagt sich hierher, doch in jüngster Vergangenheit wurde die traute Zweisamkeit der Geister gestört. Neun Tage, bevor die Helden nach Hutzenmoor kommen, machte sich schließlich eine Abenteurergruppe in der Ruine zu schaffen. Die dümmlichen Herumtreiber lösten voller Gier die Mindoriumrune aus dem Felsen. Der Rukuubuur ist eine abgrundtief böse Kreatur; sein einziger Lebenszweck ist, seiner unstillbaren Blutlust zu frönen, wie er seinen Befreiern auch sogleich bewies.



Aventurien hausieren geht; daß Ihre Helden gut, milde, aufgeschlossen und freundlich sind (wir nehmen das mal an), wissen die armen Bauern ja nicht. Sie wännen ihr Bündnis mit den Töchtern Satuaris gefährdet und sehen deshalb Ihre Recken lieber gehen als kommen. Mit viel Überredungskunst, Einfühlungsvermögen und ein paar Münzen mag es den Helden trotzdem gelingen, im Dorf ein Dach für die Nacht zu finden. Die Hutzenmoorer leugnen beharrlich, die Schwesternschaft der Smaragdnatter zu kennen. Hier hilft auch kein gutes Zureden oder großzügiges Goldgeschenk, sondern nur Hellsichtmagie. Mittels IN DEIN TRACHTEN läßt sich leicht der Ort herausfinden, wo die Hexen für gewöhnlich zu finden sind (die MR der Bauern ist negativ), nämlich auf einer kleinen Waldlichtung unweit des Dorfes.

Wenden die Helden keine Zauberei an oder fragen sie gar nicht erst nach den Töchtern Satuaris, dann findet die Begegnung mit den Hexen mehr oder weniger zufällig statt. Sollten Ihre Recken eine Unterkunft im Dorf gefunden haben, liegt der Fall einfach. Desdera, die erfahrenste Hexe der Schwesternschaft, kommt abends ins Dorf, um noch einmal nach einer schwangeren Bäuerin zu sehen, der die Blaue Keuche besonders übel mitgespielt hat und die von der Krankheit noch nicht ganz genesen ist. Ihren Kämpfen wird Desdera, die mit ihren hüftlangen kastanienroten Locken sieben Meilen gegen den Wind nach Hexe aussieht, sicher auffallen, und sie können sie ansprechen oder ihr folgen.

Lagern die Helden außerhalb Hutzenmoors, liegt es natürlich nahe, das Dorf zu beobachten. Auch dabei werden sie schließlich auf Desdera aufmerksam.

Gehen die Helden 'intuitiv' vor, das heißt, suchen sie planlos die Gegend ab, können sie zufällig auf die besagte Lichtung stoßen, auf der übrigens einige Fliegenpilze stehen, die einen Kreis – einen Hexenring eben – bilden. Wenn eine Hexe zur Heldengruppe gehört, kann sie ihre Kameraden ja bei der Suche unterstützen, kennt sie doch allgemeine Vorlieben und Abneigungen ihrer Schwestern.

Wie auch immer die Helden die Suche nach den Smaragdnattern anstellen mögen, am Ende steht ein Zusammentreffen mit Desdera – vorzugsweise an einem einsamen Ort. Mehr zu dieser Begegnung findet sich in den folgenden ...

Allgemeine Informationen:

Die Frau dreht sich ruckartig zu euch um, so daß ihr rotes langes Haar durch die Luft wirbelt. Für einen Moment ist es still, nur das schillernde Gewand der Dame raschelt ein wenig. "Was stört ihr mich?" faucht sie schließlich, und ihre grünen Augen funkeln euch an.

Artig tragt ihr euer Anliegen, nämlich daß Ernbrecht dringend Hilfe braucht, vor. Die Frau legt den Kopf schief, überlegt eine kurze Weile, lacht dann hell auf und nickt.

"Vielleicht könnte ich ja tun, was ihr wollt, aber ihr müßt meinen Preis bezahlen", sagt sie schließlich, und ihre Stimme läßt die Luft gefrieren. "Blut, von jedem einen Becher voll", beantwortet sie eure unausgesprochene Frage. "Einen Becher, das bringt niemanden

um. Gebt mir den Knaben mit, morgen abend könnt ihr ihn hier wieder abholen."

Meisterinformationen:

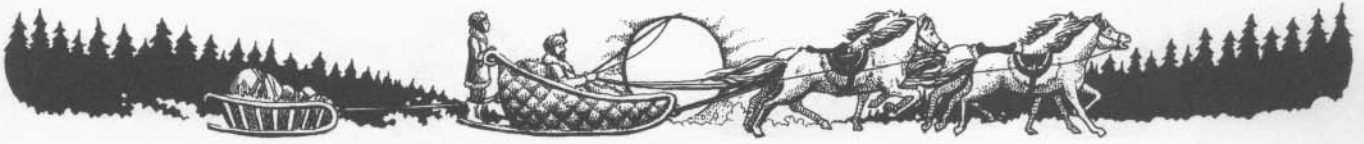
Eine Smaragdnatter sieht in ihrem grünschillernden Schuppenkleid sehr gefährlich und todbringend aus, ist aber für jedes Lebewesen, das größer ist als eine Ratte, harmlos. Auch die Schwesternschaft ist nicht so giftig, wie sie sich den Anschein gibt. Unter der rauhen Schale liegt ein guter Kern, den die Töchter Satuaris allerdings trefflich verbergen. Spricht sich erst einmal herum, daß bei Hutzenmoor gutmütige Hexen wohnen, die aus jeder Patsche heraushelfen, untergräbt das die Autorität der Schwesternschaft und gibt nur Scherereien. Daher lassen sich die Smaragdnattern ihre Hilfe von den Dörflern auch gut in Lebensmitteln bezahlen. Zwar können die Hutzenmoorer den Preis aufbringen, ohne selbst Not zu leiden; er ist aber doch so hoch, daß die Hexen vor den einfachen Bauern als strenge, unnahbare hohe Herrinnen auftreten können.

Desdera ist eigentlich bereit, Ernbrecht zu helfen, doch in dieser Nacht gilt es, den Rukuubuur zur Strecke zu bringen. Dabei käme der Hexe ein wenig Blut und auch der junge Zweistätter selbst schon zupafß ... Allerdings rechnet Desdera selbst nicht wirklich damit, daß die Helden auf ihre Forderung eingehen. Blut gibt niemand freiwillig her, zu viele schreckliche Dinge kann man mit dem Lebenssaft anstellen. Dennoch wird Desdera auf dem Preis beharren – schon damit nicht der Eindruck entsteht, man habe ein leichtes Spiel mit der Schwesternschaft. Aus demselben Grunde wird Desdera auch nicht verraten, was sie mit dem Blut vorhat. (Näheres über Desderas Plan erfahren Sie weiter unten. Es sei aber jetzt schon verraten, daß die Hexe – trotz der merkwürdigen Forderung – keine schwarzmagischen Gedanken hegt.)

Sollten die Recken und ihr Schützling jetzt beleidigt und resigniert weiterziehen, dann ist das nicht die Sorge der Smaragdnattern. Zwar hätte man sich am nächsten Morgen schon um Ernbrecht gekümmert, andererseits gehören erfahrene Helden und reiche Schnösel nicht zu der Klientel, die von der Schwesternschaft bevorzugt wird.

Desdera hat die 19. Stufe erklommen, und Sie sollten sie entsprechend spielen. Im Bewußtsein, für Ihre Recken momentan unangreifbar zu sein, zeigt sich die Tochter Satuaris sehr stolz und überheblich. Desderas MR beträgt 15, für die Angabe weiterer Spielwerte sehen wir keine Notwendigkeit. Das Auftreten der Hexe soll den Helden die Lust auf einen Angriff von vornherein nehmen, und falls nicht, greift Desdera in ihre magische Trickkiste. Hexenzauber und auch gängige Gildensprüche gelingen ihr ohne Probe (sie bevorzugt wegen des nachhaltigen Eindrucks einen zeitlich begrenzten SALANDER), nötigenfalls kann sie auch ein magisches Schutzamulett besitzen oder Hilfe von ihren Mitschwestern erhalten. Wenn die Helden nicht gerade einen Karmoth in der Flasche mit sich herumschleppen, sollten sie keine Chance gegen Desdera haben.

Aber auch wenn Sie den Gefährten eine Gewaltlösung ausge-



trieben haben, werden Sie eines nicht verhindern können: daß die Recken weiterverhandeln, und zwar endlos. (Leider gibt es keinen Zauber VERHANDLUNGEN BEENDEN für gebeutelte Meister – der würde einiges einfacher machen.) Hier ein paar mögliche Antworten der Hexe:

“Habe ich euch erlaubt, Fragen zu stellen?”

“Habt ihr Moorschnuckenscheiße in den Ohren? Einen Becher Blut hab’ ich gesagt.”

“Dann gib’t halt einen Menschen weniger und einen Wolf mehr. Wen kümmert’s.”

“Ihr wollt was von mir, nicht ich von euch.”

“Dann überlegt’s euch, aber nicht zu lange.”

“Ihr langweilt mich.”

Desdera läßt nicht lange mit sich reden und wendet sich nach kurzer Zeit ab. Wenn die Helden die Hexe jetzt bitten zu warten oder ihr sogar hinterherlaufen, ist man als gütiger Spielleiter vielleicht geneigt, diese rührenden Bemühungen zu honorieren und sich auf einen weiteres Gespräch einzulassen. Tun Sie das nicht! Sie würden die Aura von Macht und Unnahbarkeit zerstören, die Desdera umgibt und die Sie mühsam aufgebaut haben. Die Hexe hat die Nase voll, entfernt sich und sorgt notfalls mittels WEHE WALLE und SPURLOS TRITTLLOS dafür, daß ihr niemand folgt.

Möglicherweise wollen die Helden Hellsichtzauber gegen Desdera anwenden. Wenn Ihren Recken trotz Desderas hoher MR von 15 ein IN DEIN TRACHTEN gelingt, denkt die Hexe gerade etwas ‘Unverfängliches’ wie *Ich will das Blut* oder *Dann muß ich’s halt woanders hernehmen*, verrät jedoch nichts über ihr Vorhaben. Und sollte die Hexe den magischen Angriff auf ihren Geist bemerken, dann ... siehe oben!

Wenn zu Ihrer Heldengruppe eine Hexe gehört, ergeben sich für Sie möglicherweise Schwierigkeiten. Warum zieht Desdera ihre Schwester nicht ins Vertrauen? Weil sie davon ausgeht, daß eine ‘Heldenhexe’, die mit einem bunt zusammengewürfelten Haufen durch die Gegend zieht, jedes Geheimnis der Hexenschaft im allgemeinen und der Smaragdnattern im besonderen ihren Kameraden verrät.

Eine schöne Variante ergibt sich aber, wenn die Hexenheldin ihren Kameraden nicht ganz geheuer ist und ihre Loyalität in erster Linie anderen Töchtern Satuaras gilt. In diesem Fall könnte Desdera ihre Schwester ins Vertrauen ziehen und sie aktiv am Kampf gegen den Rukuubuur beteiligen. Natürlich müßte die betreffende Heldin gegenüber den Gefährten Stillschweigen wahren – den sich daraus ergebenden Zwiespalt auszuspielen, ist sicherlich reizvoll.

Aber wie geht es nun weiter? Was hat Desdera mit dem Blut vor? Werden die Hexen Ernbrecht trotzdem helfen? Lesen Sie auch das nächste Kapitel, wenn es heißt ...

Es geht was vor in Hutzenmoor (weitere Meisterinformationen)

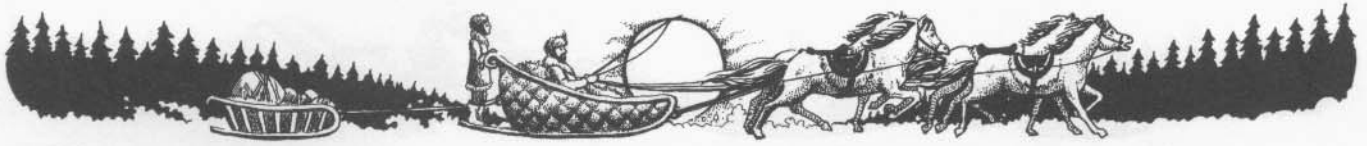
Der Rukuubuur haust in einer Burgruine auf einer Insel im Moorsee nahe des Dorfes. (Man soll Dämonennamen ja nicht aus-

sprechen. Ein häufiger Gebrauch des Namen Rukuubuur führt beispielsweise zu schmerzhaften Verspannungen des ringförmigen Mundmuskels; gleiches gilt für Ulchuchu.)

Desdera und ihre Schwestern wollen dem Rukuubuur eine Falle stellen und ihn ein für allemal vernichten. Dazu haben die Smaragdnattern einen Plan entwickelt: Mit einem guten Liter Menschenblut im Brackwasser des Sees lockt man den Daimonid aus seinem Versteck. Rukuubuur kann den Lebenssaft – ähnlich wie ein Hai – im Wasser über große Entfernungen wittern und wird somit ans Ufer gelockt. Dort steht nun eine der Schwestern und wartet als vermeintliches Opfer auf die unheilige Kreatur. Erblickt der Rukuubuur die Frau, geht er, vom Blutdurst getrieben, an Land und auf seine ‘Beute’ zu.

Wie wir bereits weiter oben erwähnt haben, ist Desdera in Besitz eines magischen Artefakts, einer Ebenholzkugel, die mit einem IGNISPHAERO belegt ist. Die Kugel wird etwa in der Mitte der Strecke zwischen Ufer und ‘Opfer’ plaziert. Sobald Rukuubuur das Wasser verläßt, macht Desdera mit dem schon bekannten Gedicht über kalte Elfenohren das Artefakt ‘scharf’. Von nun an vergehen noch zwei KR (eine Sicherheitsspanne, die Raul Frohsinns seinerzeit eingebaut hatte), dann löst sich das Artefakt nicht in Wohlgefallen auf, sondern in einem Feuerball und richtet 30 TP im Zentrum, 20 TP in zwei Schritt, 15 TP in drei Schritt, 10 TP in zwei Schritt und 5 TP in fünf Schritt Entfernung an. Feuer verursacht beim Rukuubuur doppelten Schaden, den Rest werden die Hexen mittels FULMINICTUS besorgen, den sie hier, an der Grenze zum Elfenland, selbstverständlich beherrschen. Ein perfekter Plan, der fast zwangsläufig zum Erfolg führen muß, wären da nicht die Helden ...

Nun, lieber Meister, in Hutzenmoor ist nur alle zwei Jahre etwas los, wenn der Jahrmarkt in dem kleinen Dorf Station macht. Eine Dämonenjagd findet hier sogar nur alle paar Jahrhunderte statt. Zu schade, wenn diese Ihren Recken entgehen würde. Ihre Recken müssen dazu Zeugen der ‘Opferung’ werden und den genialen Plan der Hexen vereiteln, denn sonst gib’t nichts zu jagen. Diesem Ziel, werter Meister, soll fortan Ihr Streben dienen. Eifrige Helden kommen von selbst darauf, daß hier etwas Seltsames geschieht, man denke nur an das Verhalten Desderas und der Dorfbewohner. Anderenfalls muß man den Gefährten halt einen kleinen Anstoß geben. Möglicherweise zeigen sich unheimliche Wolkenbilder am Himmel, das Vogelkonzert weicht von einem Herzschlag auf den anderen unheilschwangerer Boronsstille. Oder Ernbrecht fragt sich laut, was die Smaragdnattern mit den Blut vorhatten, und erzählt dann eine Schauergeschichte von bösen Hexen und anämischen Bauern. Der junge Zweistätter hilft Ihnen vielleicht dabei, die Helden aus der Reserve zu locken. Irgendwann im Verlauf des Abends wird sich Ernbrecht gewiß von der Gruppe entfernen, vielleicht um einem menschliches Bedürfnis nachzugeben. Dabei stolpert er fast über eine Hexe, die die Recken sicherheitshalber beobachten soll. Die Dame wird sich des jungen Zweistätter annehmen und lockt ihn vom Lager fort (einen unerfahrenen Jüngling zu betören ist für einen wunderschöne Hexe eine der



leichteren Aufgaben und mit ein bißchen Zauberei auch möglich, ohne daß Ihre Recken davon Wind bekommen).

Mit Ernbrecht haben die Hexen auch ein 'Opfer' für ihren Plan. Zwar sind die Smaragdnattern in ihren Herzen mutig und menschenfreundlich, aber die Opferrolle ist nicht ganz ohne Risiko, und da der junge Zweistätter ja Hilfe erwartet, erscheint es Desdera und ihren Schwestern durchaus angemessen, wenn er seinerseits nun ihnen hilft.

Nach einiger Zeit werden Ihre Recken ihren Schützling vermissen und nach ihm suchen, wobei sie auf die Falle stoßen, die die Smaragdnattern dem Rukuubuur stellen.

Was passiert aber, wenn die Helden auf Desderas Forderung eingehen? Dann bieten sich Ihnen mehrere Optionen. Zunächst die einfachste: Die Smaragdnattern zapfen jeden Helden einen Becher Blut ab (-2 LP) und nehmen Ernbrecht mit. Im Laufe der Nacht dient der junge Zweistätter als Köder für die Falle, der Rukuubuur wird wie geplant vernichtet, und die Hexen probieren – erfolglos – einen saftigen VERWANDLUNGEN BEENDEN, um den Fluch zu brechen. Das ist alles natürlich nicht sehr spannend.

Dramatischer wird es, wenn Ihre Recken doch von Bedenken befallen werden und sie nach Ernbrecht suchen. Vielleicht erinnern sich die Helden ja an Erlebnisse vergangener Abenteuer, in denen es um Blutopfer ging. Oder Sie schicken Ihren Recken einen Alptraum, in dem der junge Zweistätter mit Blut übergossen wird und sich in ein dämonisches Ungeheuer verwandelt. Das hat mit der Wirklichkeit zwar wenig zu tun, der Traum soll aber auch keine Prophezeiung sein. So abgebrüht die Helden auch sein mögen, der eine oder andere wird sich sicherlich fragen, was die Hexen mit Ernbrecht und dem Blut treiben. Solche Gedanken, zumal kurz vor dem Schlafengehen gedacht, können eben schlimme Träume zur Folge haben. Wenn die Helden sich jetzt immer noch nicht um die seltsamen Vorgänge in Hutzenmoor scheren, dann ist ihnen nicht zu helfen.

Ob Ihre Helden nun nach dem verlorengegangenen Zweistätter suchen oder einfach nur mehr über die Hexen von Hutzenmoor herausfinden wollen, sie brauchen dazu ein paar Spuren. Haben die Smaragdnattern Ernbrecht fortgelockt, können die Recken der Fähre ihres Schützlings folgen. Das ist natürlich in der Abenddämmerung und in der Nacht keineswegs leicht und sehr zeitraubend, sollte aber mit Fackel- und Laternenlicht dennoch möglich sein. Als Meister sollten Sie diesmal 'Naturhelden' bevorzugen, die beim letzten Stadtabenteuer vielleicht etwas zu kurz gekommen sind; Mohas, Elfen, Nivesen und Jäger können jetzt einmal richtig glänzen.

Etwas schwieriger liegt der Fall, wenn Ernbrecht bei den Helden bleibt (etwa weil diese zu gut auf den jungen Zweistätter aufgepaßt haben). Abgesehen davon, daß den Charakteren möglicherweise die Motivation fehlt, Nachforschungen über das Vorhaben der Smaragdnattern anzustellen, gibt es auch keine durchgängige Fähre, die die Kämpen zum Ort der Falle führt. Der See, das Dorf Hutzenmoor und der Lagerplatz der Helden liegen aber nicht sehr weit auseinander, und in dem relativ kleinen Areal dazwischen kann man leicht auf Spuren des Hexenzirkels

stoßen, wenn man ein wenig sucht. Die Helden mögen beispielsweise eine Lichtung finden, auf der die Hexen zur Einstimmung auf ihr Vorhaben einen rituellen Tanz abgehalten haben, worauf eine große Feuerstelle, ein Widderschädel oder gar der Fetzen eines Nachtgewandes, der in einem Dornbusch hängengeblieben ist, hindeuten. Von hier aus führen auch Spuren zum See. Eine andere Möglichkeit wäre, daß die Helden ein Gespräch zwischen zwei Dorfbewohnern belauschen und so einen Hinweis auf den Ort der Falle erhalten. Natürlich dürfen die beiden Hutzenmoorer nicht zuviel ausplaudern, sonst erfahren die Spieler ja, worum es geht, und die Überraschung ist dahin. Befragen die Helden die Dörfler, erhalten sie ausweichende Antworten ("Am Seeufer ist gut angeln – soooo große Fische ..."). Bei Androhung von Gewalt packen die Hutzenmoorer natürlich aus. Aber auch in diesem Fall sind Sie als Meister noch nicht verloren, wenn Sie die richtigen Antworten geben. Achten Sie bei der Formulierung darauf, daß es so aussieht, als hätten die Hexen den Dörflern etwas vorgemacht. (Nicht "die Hexen führen nichts Böses im Schilde", sondern "die Hexen haben uns gesagt, daß sie nichts Böses im Schilde führen" o. ä.)

Was immer die Helden auch an diesem Abend unternehmen, am Ende Ihrer meisterlichen Bemühungen sollen die Recken auf die Falle stoßen, die die Hexen dem Rukuubuur gestellt haben – je nach bisherigem Verlauf mit Ernbrecht oder einer Hexe als Köder. Wir haben für beide Fälle eine separate allgemeine Information formuliert.

Allgemeine Informationen (Ernbrecht dient als 'Opfer'):

Nach einer Weile gelangt ihr an einen See, und hier findet ihr auch Ernbrecht. Der junge Zweistätter ist zwanzig Schritt vom Ufer entfernt an einen Pfahl gebunden und schreit fürchterlich vor Angst und Verzweiflung, denn aus dem Wasser steigt eine schreckenerregende Gestalt, ganz und gar mit Schlamm und Unrat bedeckt. Das Ungeheuer ist mehr als menschengroß, sein beulenübersäter Leib geht ohne Hals in den flachen Schädel über, dessen breites Maul mit Dutzenden messerscharfer Zähne besetzt ist, die im Licht des vergehenden Madamals blitzen. Wie so oft in eurem Heldenleben scheint es, daß ihr im letzten Augenblick kommt.

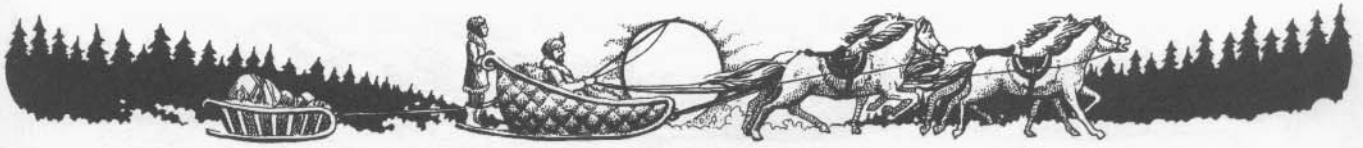
Allgemeine Informationen (eine Hexe dient als 'Opfer'):

Unweit des Seeufers steht eine junge Frau an einem Pfahl gebunden, die gebannt aufs Wasser starrt. Aus dem See steigt eine schreckenerregende Gestalt, ganz und gar mit Schlamm und Unrat bedeckt. Das Ungeheuer ist mehr als menschengroß, sein beulenübersäter Leib geht ohne Hals in den flachen Schädel über, dessen breites Maul mit Dutzenden messerscharfer Zähne besetzt ist, die im Licht des vergehenden Madamals blitzen. Das Mädchen weint bitterlich und schreit vor Angst und Verzweiflung, als sich ihm die Kreatur nähert. Ihr kommt im allerletzten Moment ...

Meisterinformationen:

Desdera hat just in diesem Moment das Gedicht beendet, das den IGNISPFAERO auslöst.

Die Helden bemerken die Anwesenheit der Hexen nicht und



werden gewiß dem vermeintlichen Opfer zu Hilfe eilen. Der Rukuubuur stutzt und hält in seiner Bewegung inne. Jetzt geht der Feuerzauber los, schwärzt aber nur ein wenig den Sand und bewirkt ansonsten nichts, da der Daimonid zu weit vom Zentrum entfernt ist und sich unverletzt wieder zurückziehen kann. Zögern die Helden und beobachten aus dem Verborgenen, was nun geschieht, schnappt die Falle zu, der Rukuubuur vergeht im Feuer bzw. bekommt von den Hexen noch den einen oder anderen FULMINICTUS übergeben.

Warum die Hexe als 'Opfer' auch angebunden ist, obwohl sie den Plan Desderas und ihrer Schwestern ja kennt, liegt auf der Hand: Niemand bleibt beim Anblick des Daimoniden ruhig stehen, und sei es auch, um die Kreatur auf eine magische Tretmine zu locken ...

Ein Magier, der sich auf dem Gebiet Beschwörung auskennt, mag den Rukuubuur als solchen erkennen. Gelingt eine *Magiekunde*-Probe +8, können Sie dem Helden die Informationen über den Daimoniden aus dem **Anhang** (S. 55) mitteilen.

Allgemeine Informationen:

Ihr zieht eure Waffen und stürmt mit wildem Kriegsschrei auf das Ungeheuer los. Die Kreatur hält inne, wendet sich euch zu – da explodiert vor euren Augen das Universum!

Meisterinformationen:

Der IGNISPFAERO entfaltet sich vor den Helden. Lassen Sie Ihre Recken eine Probe auf *Körperbeherrschung* würfeln. Der Held mit dem besten Ergebnis ist so schnell vorgestürmt, daß er in den Wirkungsradius des Zaubers gelangt ist, 10 TP einstecken



muß und für 1 SR geblendet ist; der Zweitbeste kassiert immer noch 5 TP und sieht für 30 KR nichts, alle anderen verlieren für 10 KR ihr Augenlicht.

Die Hexen sind begeistert über das beherzte Eingreifen der Helden! Tja, die Geschichte der Töchter Satuarias ist halt eine Geschichte voller Mißverständnisse. Zuerst verschaffen sich die Schwestern ihrem Ärger Luft, danach machen sie den Helden klar, was diese verbockt haben. Die Smaragdnattern sehen sich darin bestätigt, daß man mit 'Nichthexen' eigentlich wenig anfangen kann, und werden diese Erkenntnis den Helden nicht vorenthalten. Daß es jetzt einen handfesten Streit gibt, ist nur zu wahrscheinlich. Schließlich werden die Helden sich nicht von den Hexen ohne weiteres beschimpfen lassen; und das Argument, daß das alles nicht passiert wäre, wenn die Smaragdnattern die Recken nur ein wenig in den Plan eingeweiht hätten, ist ja auch nicht ganz von der Hand zu weisen. Irgendwann sollte das Gekeife und Gezeter ein Ende haben, möglichst ohne daß eine der beiden Parteien das Gesicht verliert. Man einigt sich darauf, daß die Helden helfen, den Rukuubuur zu erlegen, und dafür versuchen die Hexen am nächsten Tag, Erbrecht von seinem Fluch zu befreien.

Die Schwesternschaft der Smaragdnatter (Meisterinformationen)

Im folgenden finden Sie Kurzbeschreibungen der Hexen der Schwesternschaft. Auf Kampfwerte haben wir verzichtet, da eine handgreifliche Auseinandersetzung zwischen den Hexen und den Helden eher unwahrscheinlich ist. Die Stufenangabe dient allgemein als Maß für das Können und das (selbstsichere) Auftreten der betreffenden Tochter Satuarias. Alle Hexen, bis auf die Jüngste, haben eine Smaragdnatter als Vertraute.

Desdera ist die die Anführerin des Zirkels.

Größe 1,73 **Haar** kastanienrot, hüftlang, lockig

Augenfarbe grün **Gestalt** schlank

Kleidung dunkelblaues, an den Beinen geschlitztes Nachtgewand

Besonderheiten –

Alter 42 **Stufe** 19 **MR** 15

Aika ist Desderas rechte Hand.

Größe 1,81 **Haar** feuerrot, kurzer Igelschnitt

Augenfarbe grün **Gestalt** muskulös

Kleidung kurzes, ärmelloses weißes Gewand

Besonderheiten tätowierte Doppelblattaxt auf dem linken Oberarm zeugt von Thorwaler Abkunft

Alter 37 **Stufe** 15

Tilmare hat sich auf Flüche spezialisiert.

Größe 1,69 **Haar** kastanienrot, schulterlang

Augenfarbe grau **Gestalt** schlank

Kleidung grünes Nachtgewand aus Seide

Besonderheiten Brandnarben an Händen und Fesseln sichtbar

Alter 32 **Stufe** 12



Talmare ist Tilmares Zwillingsschwester und hat sich wie diese auf Flüche spezialisiert.

Größe 1,69 **Haar** kastanienrot, schulterlang

Augenfarbe grau **Gestalt** schlank

Kleidung grünes Nachtgewand aus Seide

Besonderheiten -

Alter 32 **Stufe** 12

Daphne beherrscht den FULMINICTUS nur mangelhaft und sollte deshalb als Köder für den Rukuubuur dienen.

Größe 1,79 **Haar** dunkelblond, fällt bis auf den Rücken

Augenfarbe grün **Gestalt** schlank

Kleidung hellblaues, ärmelloses und an den Beinen geschlitztes Kleid

Besonderheiten umgibt sich mit drei Smaragdnattern, wovon nur eine eine echte Vertraute ist; die beiden anderen sind lediglich zahm

Alter 29 **Stufe** 8

Mara-Hescha ist froh, daß sie nicht mehr das jüngste Mitglied der Schwesternschaft ist, seitdem Alvara zu den Smaragdnattern gehört.

Größe 1,66 **Haar** blauschwarz

Augenfarbe dunkelbraun **Gestalt** schlank

Kleidung kurze Bluse und knöchellanger Lendenschurz

Besonderheiten Mohische Abkunft. Auf Stirn und Schultern hat sich die Hexe das Schuppenmuster der Smaragdnatter tätowieren lassen.

Alter 22 **Stufe** 4

Alvara ist das Nesthäkchen des Zirkels

Größe 1,68 **Haar** hellblond, hüftlang, glatt

Augenfarbe blau **Gestalt** knabenhaft

Kleidung weißes Kleid mit blauen Stickerreien

Besonderheiten -

Alter 17 **Stufe** 1

Auf, auf zum fröhlichen Jagen!

Meisterinformationen:

Zur Jagd nach dem Rukuubuur finden Sie eine Karte auf der folgenden Seite sowie am Ende des Heftes, auf der die vorgestellten Örtlichkeiten dargestellt sind. Zwei oder drei Hexen begleiten die Helden bei der Suche, die restlichen Smaragdnattern stellen eigene Nachforschungen an.

1. Hutzenmoor

Allgemeine Informationen:

Im Dorf ist es ruhig wie auf dem Boronanger. Kein Kinderlachen und kein Hundegebell zu hören, keine Menschenseele auf der Straße zu sehen.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden an die Türen der Häuser klopfen, macht ihnen niemand auf. Lauschen die Recken, hören sie aber deutlich, daß die Dorfbewohner doch zu Hause sind. Erst wenn die Helden sehr nachdrücklich Einlaß fordern, öffnen sich ihnen die Türen. Die Nachricht, daß der Rukuubuur entkommen ist, verbreitet natürlich nichts als Angst und Schrecken. Die Hutzenmoorer können die Helden zwar in ihre Gebete einschließen, ihnen aber ansonsten nicht helfen.

2. Der Wald und das Seeufer

Meisterinformationen:

Im Wald sind nicht einmal die Räuber, geschweige denn der Rukuubuur zu finden. Auch wenn die Helden das Seeufer abschreiten und das Wasser absuchen, werden sie der Kreatur nicht ansichtig. Allerdings finden sie eine Spur am Bootssteg, mehr dazu im nächsten Abschnitt. Ansonsten stoßen die Helden im Wald immer wieder auf zerfetzte Kadaver – teils von so gefährlichen Kreaturen wie Auerochs, Bär oder Säbelzähntiger. Offen-

sichtlich wurden die Tiere nicht getötet, um gefressen zu werden. In der Nähe der Straße können die Recken auch die Leichen einiger Reisenden entdecken. Menschen und Tiere sind Opfer des Daimoniden. Wenn Sie mögen und der Magd Alrike eine Freude machen wollen, können die Helden im dunklen Forst auch auf den schwerverletzten Knecht Garbel stoßen. Der Rukuubuur hat nach zwei Hieben wieder von ihm abgelassen, was man getrost als Wunder bezeichnen kann, und die Helden dürfen jetzt alle Register ihrer Heilkunst ziehen und beweisen, daß sie nicht nur zum Töthauen taugen. Ansonsten können Sie die Suche mit einer Zufallsbegegnung würzen.

3. Der Bootssteg

Allgemeine Informationen:

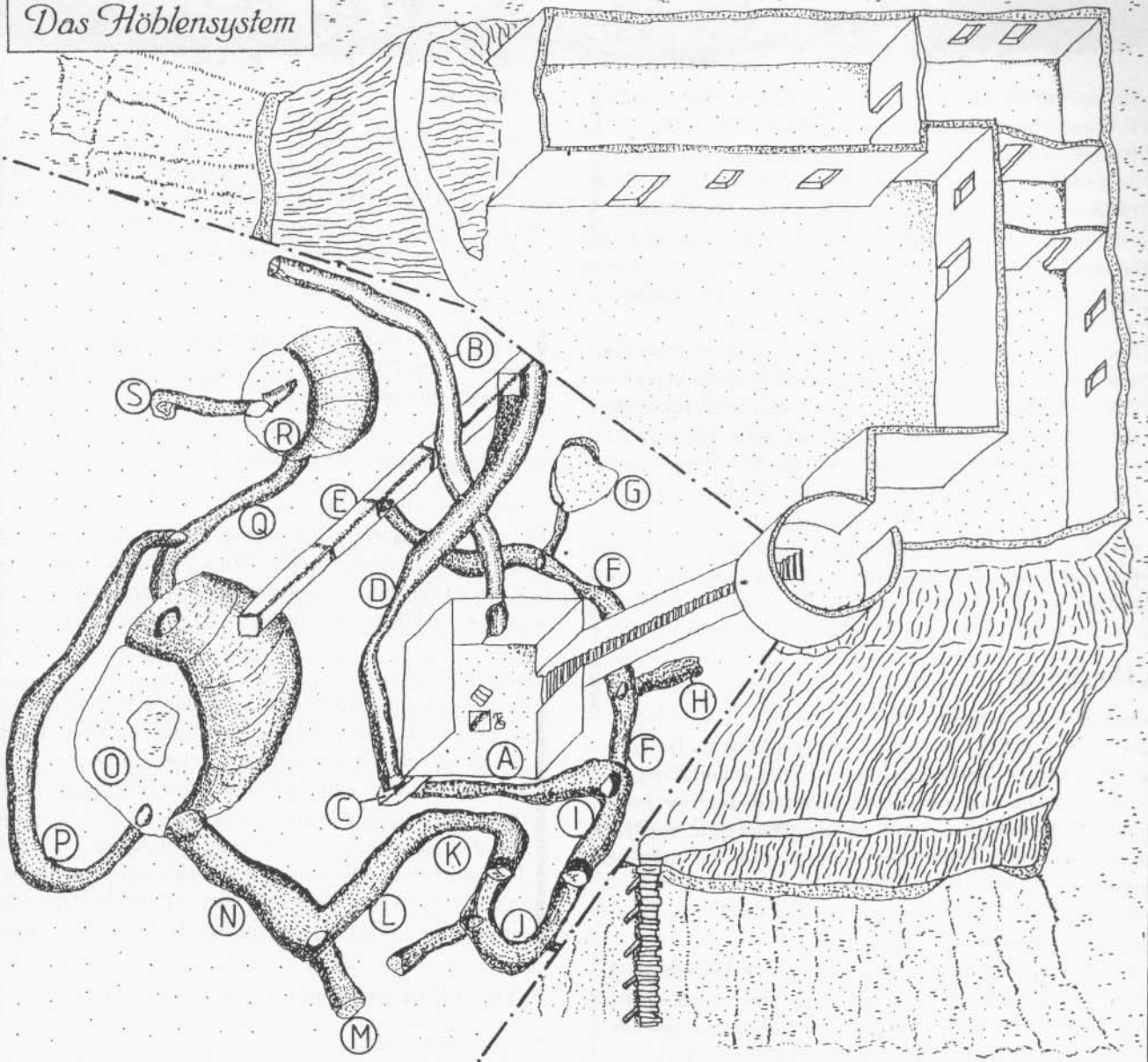
Ihr entdeckt einen schmalen Steg, der an die acht Schritt weit hinaus aufs Wasser führt. Ein Boot ist hier festgemacht und dümpelt auf den Wellen, von zwei weiteren findet ihr Trümmer. Das Holz ist nicht gesplittert oder gebrochen, es sieht beinahe so aus, als hätte jemand die Boote entzweigesägt.

Meisterinformationen:

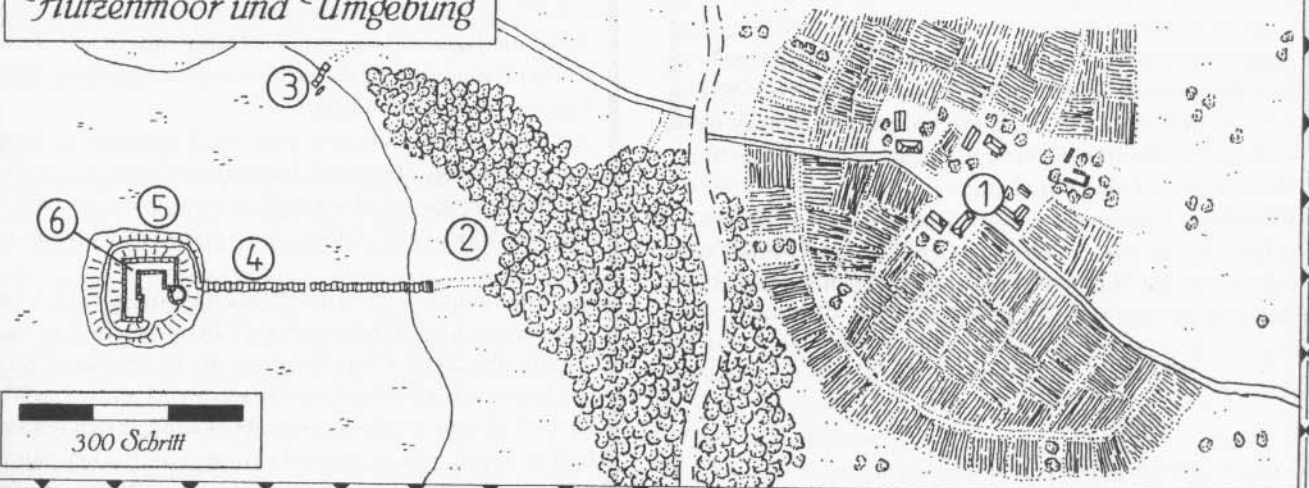
Mit zweien der drei Boote hat der Rukuubuur ein wenig gespielt, das dritte können die Helden für eine Kahnpartie nutzen, etwa um auf dem See nach dem Daimoniden zu suchen oder zur Insel mit Valads Feste zu gelangen.

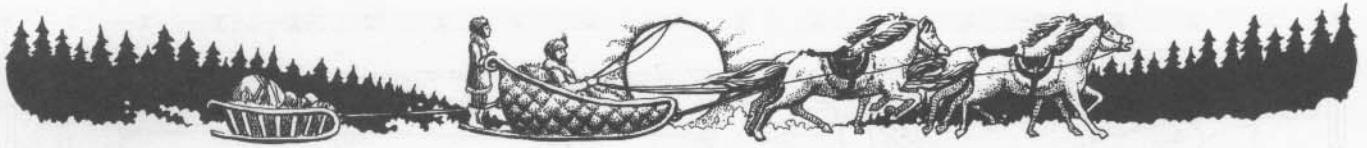
Mit dem Boot auf dem See herumzupaddeln, stellt keine Schwierigkeit dar. Probleme gibt es erst, wenn der Rukuubuur erscheint. Das Ungeheuer taucht aus den Fluten auf, beißt und fügt einem zufällig ausgewählten Helden 2W+5 TP zu; außerdem reißt er ein großes Stück aus der Bordwand heraus. Hat einer der Recken seine Waffe zur Hand, kann er dem Rukuubuur eins überziehen; auf einen AT-Wurf sollten Sie dabei gnädigerweise verzichten. Hat kein Held die Waffe bereit, greift der

Das Höhlensystem



Hutzenmoor und Umgebung





Rukuubuur ein zweites Mal an; Sie verfahren dabei wie oben. Erst wenn der Daimonid einmal verletzt wurde, läßt er vom Boot ab und zieht sich endgültig in Valads Feste zurück. Der folgende Hinweis mag sich makaber anhören: Die gebissenen Helden sollten darauf achten, nicht ins Wasser zu bluten, da sich sonst der Daimonid in einen Bluttausch hineinsteigert. Dann kommt es zum Kampf im Wasser, und wie der ausgeht, hängt nur von Ihrer Meistergnade ab (Kampfwerte des Rukuubuur weiter unten oder im **Anhang** am Ende des Heftes).

Nach dem Angriff des Ungeheurs muß zur Fortsetzung der Fahrt eine Probe auf *Boote Fahren* abgelegt werden. Bei Gelingen können die Helden das Fahrzeug steuern, wohin immer sie wollen; anderenfalls sinkt der Kahn. Die Helden müssen eine *Schwimmen*-Probe ablegen, mit einem Aufschlag von +1 für jeweils 100 Unzen mitgeführter Ausrüstung zuzüglich der jeweiligen Aufschläge für die Rüstung. Ob der Rukuubuur nochmals die Helden angreift, bleibt Ihnen überlassen. Bedenken Sie aber, daß Ihre Recken gegen das Ungeheuer im Wasser kaum eine Chance haben.

4. Die Brücke

Allgemeine Informationen:

Eine vielleicht 300 Schritt lange Holzbrücke führt zur Felseninsel im See, auf deren Gipfel ihr eine Ruinen sehen könnt. Zugegeben, die alte Holzkonstruktion macht keinen vertrauenerweckenden Eindruck; die Bohlen sind morsch oder fehlen ganz, die Pfeiler sind mit Moos und Algen besetzt, ein Geländer ist nicht mehr vorhanden.

Meisterinformationen:

Eine Überprüfung ergibt, daß die Bohlen wohl noch tragen. Die Helden können die Brücke ohne Gefahr überqueren, sofern sie einige Vorsichtsmaßnahmen beachten: nicht zu zweit oder mehreren auf dieselbe Bohle treten, sich vorsichtig vorantasten, nicht unnötig springen oder rennen etc.

In der Mitte der Brücke befindet sich eine etwa 3 Schritt breite Lücke, die übersprungen werden muß. Ein kleiner Sprung für einen Menschen, aber ein großer für die Zwergenheit. Angehörigen des kleinen Volkes und menschlichen Helden, die mehr als die Hälfte ihrer Tragkraft an Gepäck mit sich führen, muß eine *Körperbeherrschungs*-Probe gelingen, anderenfalls nehmen sie ein unfreiwilliges Bad (Schwimmregeln siehe vorherigen Abschnitt). Wenn jetzt der Rukuubuur kommt ...

Obwohl die Überquerung der Brücke an sich ungefährlich ist, sollten Sie die eine oder andere *Gefahreninstinkt*-Probe würfeln lassen. Bei Mißlingen bricht der betreffende Held mit einem Fuß ein und verletzt sich dabei leicht.

5. Die Insel

Allgemeine Informationen:

Die Insel ist ein riesiger Felsblock mit einer Höhe von 15 Schritt und einer Breite von 30 Schritt. Moos und Rankgewächse bedecken den Stein fast vollständig; ein steiler, ein Schritt breiter Weg windet sich um den dunklen Felswürfel nach oben.

Meisterinformationen:

Die beiden Abenteurer, die kürzlich die Insel besuchten, haben nicht nur den Rukuubuur aus seinem Gefängnis, sondern auch den Weg vom Gestrüpp befreit.

6. Valads Feste

Allgemeine Informationen:

Ruine ist noch geschönt für das, was ihr hier seht. Die Gebäude sind fast alle vollständig niedergebrannt. Mit Mühe könnt ihr noch den einen oder anderen Grundriß ausmachen, welchem Zweck die einzelnen Häuser aber dienen, wird verborgen bleiben.

Meisterinformationen:

In der Ruine spukt der ruhelose Geist Valads. Mit hoherhobener Doppelblattaxt stürmt die Spukgestalt auf die Helden los. Aber keine Angst, das Gespenst tut nichts, es will nur spielen. Scherz beiseite, natürlich will der Blutige seine Feste gegen die Eindringlinge verteidigen. Da er aber ein Geist und damit nicht materiell ist, kann er den Helden nichts anhaben.

Im südlichen Turmbau wurden die Trümmern von den bereits erwähnten Abenteurern beiseite geräumt. Hier befindet sich der Eingang zum Höhlensystem, in dem der Rukuubuur haust.

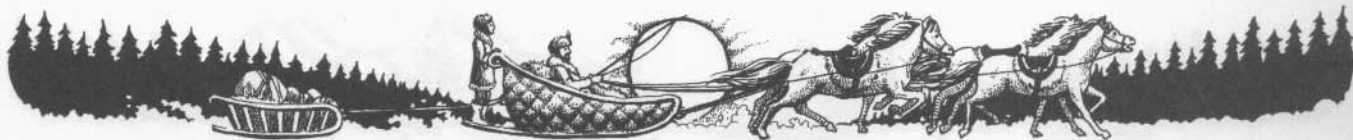
7. Das Höhlensystem

Meisterinformationen:

Im Höhlensystem unter der Ruine sollen die Helden den Rukuubuur stellen. Nehmen Sie sich für den folgenden Abschnitt die *Alien*-Filme zum Vorbild. Der Rukuubuur wartet nicht darauf, daß die Helden kommen und ihn niedermetzeln, nein, er macht die Jäger zu Gejagten. Das Labyrinth ist sein Terrain, und der Daimonid wird diesen Heimvorteil ausnutzen. Rukuubuur hat einen Mordshunger!

Aus dem Hinterhalt heraus greift der Daimonid die Gruppe immer wieder an. Die zwei Schwestern der Smaragdnatern, die die Helden begleiten, dürfen Sie opfern, auch den einen oder anderen Helden kann es ruhig schwer erwischen (aber bitte nicht tödlich).

Der Rukuubuur ist zweieinhalb Schritt groß, hat einen annähernd menschlichen Körper, der mit Beulen und schwärenden Pusteln übersät ist. Ohne Hals sitzt der Haifischkopf mit den rasiermesserscharfen Zähnen direkt auf den Schultern. Das Wasser ist das Element des Rukuubuur. Hier kann er sich besonders flink bewegen, an Land ist er aber immer noch sehr gefährlich. Näheres zum Rukuubuur finden Sie noch im **Anhang** am Ende des Heftes.



Der Rukuubuur

| | | |
|----------|--------------|-----------|
| MU 25 | AT 19/14* | PA 18/13* |
| LE 60 | RS 1/4** | TP 2W+5 |
| GS 15/6* | AU unendlich | MR 12*** |

*) im Wasser/an Land

**) RS 1 gegen magische oder geweihte Waffen sowie gegen Kampfzauber; RS 4 gegen gewöhnliche Waffen

***) immun gegen Beherrschungs- und Verwandlungszauber *

Sie sollten dem Rukuubuur einen Punkt von AT und PA abziehen, wenn einer der Helden auf den Gedanken kommt, göttergefällige Tempellieder zu schmettern wie *Herr Praios hell und strahlend* oder *Oh Leuin, führe unser Schwert*. (Nicht geeignet ist hingegen der Thorwaler Gassenhauer *Das wohl, wir fahr'n zum Hafepuff nach Olport* – trotz des durchaus rahjagefälligen Inhalts.)

Am Schluß diese Bandes finden Sie einen 3D-Plan des Höhlenlabyrinths. Kopieren Sie diesen (am besten mehrfach, falls die Gruppe sich trennt) und legen Sie ihn den Spielern vor; die noch nicht erforschten Teile des Labyrinths bleiben zunächst abgedeckt. Ein DIN A4-Blattes mit einem runden Loch von 1 – 1,5 cm eignet sich dazu hervorragend. Die Spieler bewegen dann das Loch langsam entlang der Gänge und sehen immer nur den Abschnitt, in dem sich die Helden gerade befinden. Die Methode hat den Vorteil, daß niemals das gesamte Labyrinth überblickt werden kann.

Der Plan ist aus Gründen der Übersichtlichkeit nicht maßstäblich gehalten, Abmessungen entnehmen Sie bitte den entsprechenden Texten. Da wir nicht wissen, aus welcher Richtung die Helden die Gänge durchforschen und wie weit sie in die einzelnen Tunnel vordringen, haben wir verschiedene Angaben (Abzweigungen usw.), die eigentlich in die Allgemeinen Informationen gehören, in die Meisterinformationen gesetzt.

Die Gänge und Kavernen des Höhlensystems scheinen natürlichen Ursprungs zu sein, oder besser gesagt, man kann keine Spuren von menschlichen oder zwergischen Werkzeugen an den Wänden entdecken. Das Labyrinth wirkt eher so, als wäre es einst von riesigen, feisten Maden in den Stein gefressen worden, was natürlich auch kein schöner Gedanke ist.

A. Eingangshalle

Allgemeine Informationen:

Der Raum mißt etwa sechs mal sechs Schritt, die Wände sind glatt behauen, in der Nordwand klafft ein 2 Schritt hoher und bis zu einen Schritt breiter Spalt. In der Mitte findet sich auf dem Boden eine Öffnung, die einst mit einem eisernen Gitter verschlossen war, irgend jemand hat aber die Stäbe herausgebrochen. Neben dem Loch erkennt ihr auf einer Fläche von drei Rechtspann seltsame, in unregelmäßiger Geometrie in den Boden gemeißelte Rinnen.

Meisterinformationen:

In die Rinnen neben der Bodenöffnung war einst die Mindoriumrune eingepaßt, die den Rukuubuur ins Innere des

Felsens bannte. Mittels ODEM ARCANUM kann man noch eine schwache 'Restmagie' spüren, ein ANALÜS+5 läßt erahnen, daß der hier verwendete Zauber entfernt mit einem ARCANOVI verwandt war. Die Öffnung im Boden führt, wie Sie sich sicher schon gedacht haben, ins Höhlensystem (Gang C), der Riß in der Nordwand in den Tunnel B.

B. Tunnel

Allgemeine Informationen:

Im Tunnel ist es – wer hätte das gedacht – dunkel, und die Wände sind feucht. Der Gang, durch den ihr euch nur im Gänsemarsch bewegen könnt, führt leicht bergab, hat einen ovalen Querschnitt, ist an den höchsten Stellen zwei Schritt hoch und in der Mitte etwa einen Schritt breit.

Meisterinformationen:

In der Nordwestecke des Felsens mündet der Gang knapp oberhalb der Wasseroberfläche ins Freie. Durch diesen Tunnel verläßt der Rukuubuur für gewöhnlich sein ehemaliges Gefängnis verlassen, wenn er auf Raubzug geht.

Am Ausgang liegt eine tote Gruftassel, die einst den Tunnel bewohnte und schließlich dem Daimoniden zum Opfer fiel.

C. Schacht

Allgemeine Informationen:

Der Schacht hat einen quadratischen Querschnitt mit etwa einem Schritt Kantenlänge. Die Wände sind beinahe senkrecht, glatt, aber offensichtlich wurden sie nicht mit Werkzeugen bearbeitet.

Meisterinformationen:

Der Schacht führt ca. sechs Schritt in die Tiefe. Bei einer gelungenen *Klettern*-Probe + 3 kann man ihn, wie einen Felskamin, hinabklettern. Einfacher wird es, wenn man oben eine der Gitterstangen wieder in die Fassung legt und ein Seil daran festknotet. In diesem Fall ist nur eine *Klettern*-Probe – 1 nötig. Mißlingt eine der genannten Proben, stürzt der betreffende Held ab und zieht sich 2W6 SP zu. Den Impuls zu schreien kann der Recke bei einer gelungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe + 5 unterdrücken.

Am Grund des Schachten finden sich Öffnungen zu den Gängen D und I.

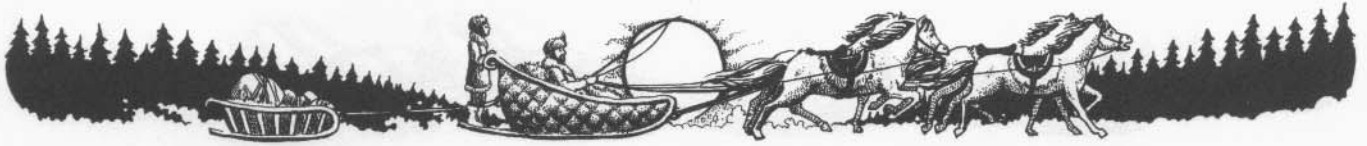
D. Gang

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist zunächst einen Schritt breit, weitet sich aber an einigen Stellen auf 2 Schritt auf. Auch die Höhe variiert, und zwar zwischen eineinhalb und drei Schritt. Zunächst verläuft er eben, dann führt er steil bergauf.

Meisterinformationen:

Oberhalb des Anstieges finden die Helden die schrecklich zugerichteten Leichen der drei Abenteurer, die die



Mindoriumrune herausgebrochen und damit das Ungeheuer freigesetzt haben. Wenige Schritt weiter liegt ein Knäuel aus gut fingerdicken, in allen Regenbogenfarben schimmernden Metallsträngen – die genannte Rune, wie die Helden wahrscheinlich von selbst richtig schließen werden oder worauf sie mit einer Klugheitsprobe +3 kommen können. Wer das Metall verbogen hat, muß erstaunliche Kräfte haben (KK-Prob +15 zum Biegen), so stark ist nur der Rukuubuur.
Am Ende mündet der Gang in **Schacht E**.

E. Schacht

Allgemeine Informationen:

Der Schacht hat einen rechteckigen Querschnitt mit einer Kantenlänge von 1 Schritt und führt in unergründliche Tiefen, das Licht erurer Fackeln reicht nicht, um ihn auszuleuchten.

Meisterinformationen:

Der Schacht führt 25 Schritt in die Tiefe. Bei einer gelungenen *Klettern*-Probe +3 kann man ihn, wie einen Felskamin, hinabklettern; steht ein Seil zur Verfügung, ist nur eine *Klettern*-Probe –1 nötig. (Das Seil kann an einer aus **Halle A** mitgebrachten Stange befestigt werden, die man über den Schachtmund legt.) Nach 9 und 17 Schritt findet sich jeweils ein Sims, auf dem bis zu drei Helden verschlaufen können. Wird diese Rastmöglichkeit ausgeschlagen, erschwert sich die *Klettern*-Probe beim ersten Mal um einen zusätzlichen, beim zweiten Mal um drei zusätzliche Punkte. Bei einem Fehlschlag stürzt der betreffende Held ab, kann sich aber mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe +8 noch abfangen und zieht sich nur W6+2 SP zu. Mißlingt auch dieser Rettungswurf, stürzt der Charakter hinab bis zur **Kaverne O** – wo möglicherweise der Rukuubuur lauert! Realistisch gesehen, wäre der Held nach dem Sturz tot, wir wollen aber nicht so sein und belassen es bei W20+4 SP.
In der Mitte des Schachtes zweigt der **Gang F** ab.

F. Gang

Allgemeine Informationen:

Der Gang einen Schritt breit, zweieinhalb Schritt hoch und verläuft in mehreren Windungen, aber ohne nennenswerte Neigung.

Meisterinformationen:

Keine, abgesehen von zwei Öffnungen zu den **Gängen G und H**. Am Ende mündet der Tunnel in den **Gang I**.

G. Toter Gang

Allgemeine Informationen:

Der Tunnel hat einen ovalen Querschnitt mit einer Scheitelhöhe von zwei und einer größten Breite von eineinhalb Schritt; er endet blind in einer Höhle mit einem Durchmesser von drei Schritt.

Meisterinformationen:

Über dem Eingang findet sich ein rundes Loch von etwa drei Spann Durchmesser, dahinter verbirgt sich der Unterschlupf einer Riesenamöbe. Das Tier ist hungrig – schließlich gibt es hier unten nur schmale Kost wie Spinnen oder Höhlenlurche – und sieht in den Helden eine willkommene Bereicherung seines Speiseplans. Mit einem schmatzenden Geräusch zwingt sich die Amöbe durch das Loch. Die Helden werden jetzt wohl die Beine in die Hand nehmen wollen – ein kluger Gedanke. Jeder Recke muß eine *Körperbeherrschungs*-Probe würfeln, bei Gelingen konnte er rechtzeitig den Ausgang erreichen. Mißlingt einem Helden der Wurf, kann er nicht mehr fliehen, und die nachfolgenden Kameraden auch nicht. Diplomatie nützt jetzt weniger als ein gutes Schwert.

Riesenamöbe

LE 35 RS 0 AT/PA 12/0 TP 1W+3* MR 18

*) Fällt beim AT/Wurf eine 1, hat die Riesenamöbe einen Gegner umschlungen. Das Opfer erleidet jede KR 1W+KR Schaden, bis es sich durch eine KK-Prob (erschwert um die Anzahl der KR) befreien konnte.

Bei einer gewöhnlichen gelungen AT erleidet der Gegner 1W+3 TP durch den ätzenden Amöbenschleim.

Hat das Tier ein Opfer umschlungen, ist die AT für alle anderen am Kampf beteiligten um 3 Punkte erschwert; bei Mißlingen der Attacke wird der Umschlungene mit 50% Wahrscheinlichkeit getroffen. Im Falle eines AT-Patzers wird der Umschlungene auf jeden Fall getroffen.

Im Inneren der Amöbe finden sich keine wertvollen Gegenstände, da sie bisher noch nicht in den Genuß kam, einen reich gepackten Abenteurer zu verspeisen.

H. Toter Gang

Allgemeine Informationen:

Der Tunnel hat einen ovalen Querschnitt mit einer Scheitelhöhe von zwei und einer größten Breite von eineinhalb Schritt; er endet blind vor einer Wand.

Meisterinformationen:

Keine, außer dem Hinweis, daß der Gang eine rukuubuurgefällige Heldenfalle sein kann.

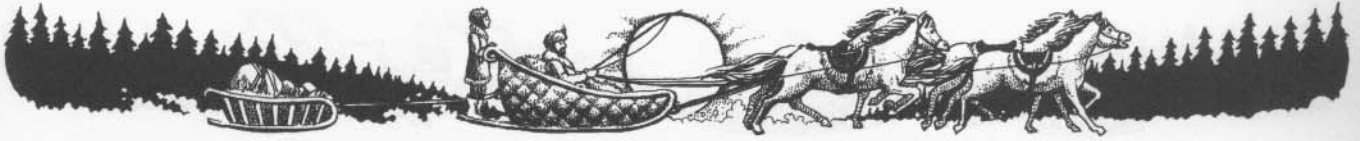
I. Gang

Allgemeine Informationen:

Der Tunnel ist etwa zwei Schritt hoch, ebenso breit und fällt nach 10 Schritt steil ab.

Meisterinformationen:

Hinter der Einmündung von **Gang F** ist der Tunnel überflutet, weiter geht's für gute Schwimmer bei **Gang J**. Die Neigung des Ganges ist auf dem letzten Stück so stark, daß die Helden sich auf allen vieren bewegen müssen.



J. Gang (überflutet)

Meisterinformationen:

Die Röhre hat einen Durchmesser von zweieinhalb Schritt und ist wie ein Siphon gebogen, kurz unterhalb der Wasseroberfläche stellt ein schmaler Spalt (ca. 2 Spann breit) eine Verbindung zum See her.

Möchte einer der Helden den Tunnel durchtauchen, muß ihm zunächst eine Mutprobe gelingen. Große Tauchkünste braucht es dann für die relativ kurze Unterwasserstrecke nicht, eine einfache *Schwimmen*-Probe ohne Aufschlag genügt. Kritisch wird es, wenn sich ein Held in das tote Gangstück verirrt. Langsam wird doch die Luft knapp, und um nicht in Panik zu geraten, muß dem Recken eine weitere *Mut*-Probe gelingen, gefolgt von einer *Schwimmen*-Probe, erschwert um die Punktezahl, um die die Mutprobe eventuell fehlschlug. Mißlingt die *Schwimmen*-Probe, verliert der betreffende Held die Orientierung, die Luft geht ihm aus, und er wird bewußtlos. Retten ihn seine Kameraden nicht, findet der Ärmste hier ein nasses, kaltes Grab.

Daß man durch den Wassertunnel keine Ausrüstung und schon gar keine Fackeln mitnehmen kann, versteht sich von selbst. Eine Ausnahme bilden am Körper getragene Waffen mit höchstens einem Schritt Länge.

Wenn Sie es wirklich übel mit den Helden meinen, dann lassen Sie den Rukuubuur im Wasser lauern ...

K. Gang

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist zwei Schritt hoch und anderthalb Schritt breit. Grüne Leuchtpilze tauchen den Tunnel in ein gespenstisches Licht.

Meisterinformationen:

Man kann die Leuchtpilze von den Wänden abkratzen und hat dann eine sehr schwache, transportable Lichtquelle (Reichweite ein Schritt). Hauptpartien, die mit dem Pilzen in Berührung kommen, leuchten einmal im Jahr schwach für drei Tage. Wann dieses Phänomen eintritt, ist abhängig vom Alter der Pilzkultur, von ihrem Lebensraum und dessen geographischen Lage. In diesem Fall tritt der Leuchteffekt während der Namenlosen Tage ein – das hat aber keine übernatürlichen Ursachen, sondern ist reiner Zufall. Ehrlich!

Der Gang mündet in den **Schacht L**.

L. Schacht

Allgemeine Informationen:

Der Schacht ist rund, hat einen Durchmesser von einem guten Schritt und führt in dunkle Tiefen.

Meisterinformationen:

Der Schacht führt ca. sieben Schritt in die Tiefe. Bei einer gelungenen *Klettern*-Probe +3 kann man ihn hinabklettern, bei Ver-

wendung eines Seiles ist nur eine *Klettern*-Probe-1 nötig. Mißlingt eine der genannten Proben, stürzt der betreffende Held ab und zieht sich 2W SP zu. Am Grund des Schachtes geht es weiter in **Gang N** oder **Schacht M**.

M. Toter Schacht

Allgemeine Informationen:

Siehe **Schacht L**.

Meisterinformationen:

Die Tiefe beträgt 9 Schritt, ansonsten siehe **Schacht L**. Der Rukuubuur würde sicher nicht hier hinabsteigen, kann aber ausdauernd die obere Öffnung belagern. Ein Ausbruch seitens der Recken ist dann nur mit viel Meistergnade, Wohlwollen der Götter und Heldenglück möglich. Jetzt ein Loblied auf die Zwölfe anzustimmen, ist sicherlich angebracht.

N. Gang

Allgemeine Informationen:

Siehe **Gang K**.

Meisterinformationen:

Keine, der Gang mündet in die **Kaverne O**.

O. Kaverne

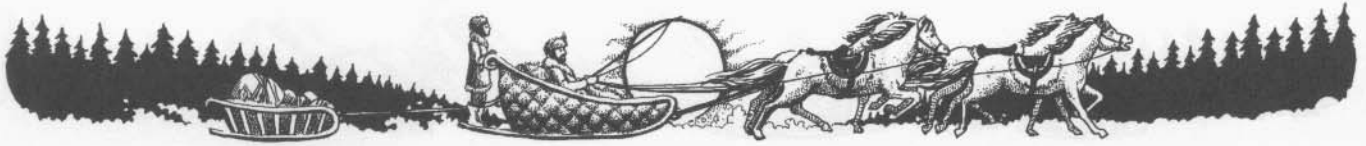
Allgemeine Informationen:

Die Kaverne mißt neun Schritt im Durchmesser und hat eine Deckenhöhe von dreieinhalb Schritt. Ein grünliches Pilzgeflecht spendet schwaches Licht, das sich in einem runden, drei Schritt durchmessenden Tümpel spiegelt. Über Boden und Wände huschen unzählige kleine weiße Spinnen, Käfer und Asseltierchen.

Meisterinformationen:

Hier unten hat sich eine bizarre Lebensgemeinschaft gebildet: Asseln fressen Pilze, Käfer fressen Asseln, Spinnen fressen Käfer und nähren – so sie nach des Lebens Müh' ins Spinnenparadies hinüberscheiden – ihrerseits die Pilze. Und mittendrin hat der Rukuubuur sein Planschbecken ...

Das Wasser im Tümpel ist trübe und schmeckt faulig – eher ungewöhnlich für Höhlenseen. Die Blicktiefe beträgt vielleicht einen halben Schritt, der Tümpelgrund liegt 6 Schritt darunter. Hier ein Bad zu nehmen, könnte tödlich sein (da helfen auch keine Proben), denn hier haust der Daimonid. Wenn die Helden gerade Wände, Pilze oder Käfer untersuchen, wird er sicherlich auftauchen und angreifen (Werte siehe oben oder im **Anhang**). Möchten Sie hier noch nicht den Endkampf stattfinden lassen, dann achten Sie darauf, daß dem Ungeheuer bei der ersten Gelegenheit die Flucht in einen der Ausgänge (**Gänge P, Q oder N**) gelingt. Die Öffnung in der Höhlendecke führt in den **Schacht E** und liegt nicht direkt über dem Tümpel.



P. Gang

Allgemeine Informationen:

Siehe **Gang K.**

Meisterinformationen:

■ Keine, mündet in **Gang Q.**

Q. Gang

Allgemeine Informationen:

Siehe **Gang K.**

Meisterinformationen:

■ Keine, mündet in **Kaverne R.**

R. Kaverne

Allgemeine Informationen:

Die Höhle ist nahezu kugelförmig mit einem Durchmesser von 4 Schritt. In der Mitte steht wie ein Stalagmit eine Säule aus schwarz-grauem, porösem Stein. Er durchmißt drei Spann und reicht bis zur Decke. Auch hier wachsen grüne Leuchtpilze.

Meisterinformationen:

Der Stalaktit ist mitnichten ein Tropfstein, sondern eine Kolonie Hundertbeinchen. Diese kleinen, blassen Gliederfüßler errichten, ähnlich wie Termiten, Bauten, ernähren sich von winzigen Milben und sind absolut harmlos – es sei denn, ihr Bau steht

jahrhundertlang in unmittelbarer Nachbarschaft eines Daimoniden!

Gelingt einem Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe, nimmt er im Inneren des Baus ein feines Ticken wahr – das Krabbeln Tausender und Abertausender Beinchen. Halten sich die Helden länger als eine halbe Spielrunde in der Kaverne auf, kommen die Tierchen aus ihren Löchern. Zuerst wenige, dann immer mehr und mehr. Anfangs bemerkt man sie gar nicht, bis sie schließlich in die Hosenbeine kriechen oder sich von der Decke herabfallen lassen. Dann ist es zu spät, die Biester beißen sich fest – nicht um ihren Bau zu verteidigen, nein, nur von dämonischer Bosheit getrieben.

Die Bisse sind schmerzhaft; schlimmer aber noch ist, daß die Tiere eine Krankheit übertragen: Die Bißstellen entzünden sich und bilden eiternde Beulen. Am ersten Tag erhält der befallene Held 1 SP und CH-1, am zweiten 2 SP und CH-2, am dritten 3 SP und CH-3; nächtens ist keine Regeneration möglich, da man aufgrund des fürchterlichen Juckreizes kaum Ruhe findet. Ab dem vierten Tag regeneriert sich der CH-Wert um einen Punkt pro Tag. Die Krankheit verursacht nun keinen Schaden mehr, nächtliche Regeneration gibt es aber erst wieder, wenn die Beschwerden nach sechs Tagen vollständig abgeklungen sind. Die Sieche selbst ist vielleicht niederhöllischen Ursprungs und wird von winzigen, niedersten Krankheitsdämonen verursacht, jedenfalls ist sie keinem aventurischen Heiler bekannt. Sie hinterläßt keine bleibenden Schäden – zumindest nehmen wir das an.

Es hat keinen Zweck, sich der Tiere zu erwehren – erschlägt man eines, kommen zehn, es zu rächen. Trotzdem sollten Sie die Helden in den Bemühungen, die Biester loszuwerden, zunächst

Noch ein Meisterhinweis (Meisterinformationen, was sonst?)

In den Gängen ist der Einsatz von Waffen mit mehr als vier Spann Länge wegen der Enge und niedrigen Deckenhöhe unmöglich, außerdem kann eigentlich immer nur ein Held an vorderster Front kämpfen. Damit sinken allerdings die Chancen der Helden gegen den Daimoniden beträchtlich, weshalb Sie sich nicht sklavisch an diese Regeln halten sollten (ein bißchen Fantasy muß ja auch mal sein). Die Gänge variieren in Breite und Höhe, und so mag der Rukuubuur das eine oder andere Mal angreifen, wenn sich der Tunnel, in dem sich die Helden befinden, gerade zu einer kleineren Kaverne aufweitet.

Möglicherweise wollen Ihre Helden gar nicht in das Labyrinth hinabsteigen, sondern in der Halle A auf das Ungeheuer warten. Das schmälert sicherlich die Spannung, andererseits hängen die Helden an ihren Leben, so daß ein solches Verhalten überaus plausibel ist.

Falls sich keine Rondrarecken in Ihrer Runde befinden, die sich mutig in die dunklen Tiefen des Höhlensystems wagen, dann haben Sie als Meister immer noch die Möglichkeit, Ihre Kämpen eine Weile warten zu lassen. Unter Umständen dringen sie dann nach unten vor, wenn das Ungeheuer nicht freiwillig auftaucht, um sich abschlagen zu lassen.

Übertreiben Sie es als Meister aber nicht. Wenn Ihre Gruppe partout nicht in die Höhlen hinabsteigen will, dann muß der Rukuubuur halt nach oben. Bedenken Sie: Für die Spieler ist nichts schlimmer, als wenn sie sich gegängelt fühlen, und Worte wie *„Geh'n wir runter, der Meister will uns halt da unten haben“* klingen auch in Ihren Ohren gewiß unschön.

Übrigens: Die versehentliche Befreiung des Rukuubuur und das Seebeben sowie der Vulkanausbruch fanden zur gleichen Zeit statt. Ob das ein Zufall ist oder ob zwischen den Ereignissen wirklich ein Zusammenhang besteht – wer mag das schon mit Bestimmtheit sagen. Aber wenn doch, dann läßt das Schlimmes fürchten. Doch das ist Stoff für ein anderes Abenteuer, deshalb wenden wir uns wieder unseren Helden zu.

Diese haben dem Rukuubuur hoffentlich im Labyrinth des Gar aus gemacht und können sich jetzt erst einmal die Wunden lecken. Die *Smaragdnattern* nehmen ihre toten Schwestern in Empfang und ziehen sich in den Wald zurück; man verabredet sich für den nächsten Tag mit den Helden, um zu sehen, ob man dem jungen Zweistätter helfen kann. Daß Ihre Recken jetzt bereitwillig Obdach und Gastfreundschaft von den Hutzenmoorern angeboten bekommen, versteht sich. In dieser Nacht gibt es nur halbe Regeneration, da die Helden nur schwer in den Schlaf finden.



nicht stören. Einzig wirksame Methode dazu ist ein Bad – wenn man sich nur den Zuber nicht mit dem Rukuubuur teilen müßte. Ansonsten muß man warten, nach zwei Spielrunden fallen die Tiere von allein ab. Bis dahin gilt generell ein Malus von 2 Punkten auf alle Würfe.

S. Toter Gang

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist zwei Schritt breit, drei Schritt hoch und endet vor

einen Wasserloch. Auffällig ist, daß sich hier keine Leuchtpilze an den Wänden befinden.

Meisterinformationen:

Das Wasserloch ist ein senkrechter, natürlicher Brunnen von 100 Schritt Tiefe. Dort unten mag sich ein Tor zur Anderswelt, eine Pforte Alverans oder eine Sphärenfalte in den Braukeller von Ferdok befinden – wir wissen es nicht.

Fest steht, daß ohne magische Hilfsmittel kein Held dort hинtergelangen kann.

12. Tag

Meisterinformationen:

Die Verwandlung ist äußerlich nicht weiter fortgeschritten, vielleicht abgesehen davon, daß Ernbrecht ab jetzt haart ...

Außerdem ist sich der junge Zweistätter nicht mehr sicher, ob er wirklich wieder in einen Menschen zurückverwandelt werden will.

Allgemeine Informationen:

Es graut schon der Morgen, als ihr endlich ein wenig Schlaf findet. Doch eine viel zu kurze Zeit später – eine Stunde nach Prais höchstem Stand – weckt man euch wieder. "Herrschaften, die Schwestern warten auf euch", teilt euch die Bäuerin mit, bei der ihr für die Nacht untergekommen seid. Mühsam rappelt ihr euch auf, gönnt euch einen Schlag Wasser ins Gesicht und ein karges Frühstück. Dann macht ihr euch auf den Weg.

Meisterinformationen:

Die Hexen wollen versuchen, ob ein gesalzener VERWANDLUNGEN BEENDEN bei Ernbrecht Wirkung zeigt. Ob die Schwestern die Anwesenheit aller Helden als Beobachter dul-

den oder sich nur mit Ernbrecht und vielleicht noch der Gruppenhexe zurückziehen (letzteres halten wir für stimmiger), bleibt Ihnen überlassen. Das Ritual wird mit viel Hexentanz und -sang eingeleitet und dauert den restlichen Tag. Leider haben die Schwestern keinen Erfolg mit ihren Bemühungen. Sie verweisen auf den irren Dorian, der in Gashok ein Wirtshaus führt und der mal "so was Ähnliches gehabt hat". Frau Magistra Janzwin hat Desdera einst vom 'Fall Dorian' erzählt. Der junge Mann war ein Werwolf und wurde auf wunderbare Weise geheilt, fiel aber dem Wahnsinn anheim. Die Hexe glaubt nicht, daß Dorian den Helden wirklich weiterhelfen kann. Sie wird nichts Genaueres über den jungen Mann berichten und vor allem die Sache mit der Lykanthropie verschweigen, ja, eigentlich hat sie ihn nur aus Verlegenheit erwähnt. Andererseits liegt Gashok ohnehin am Weg, und in der Stadt kann man vielleicht einiges über die Wanderroute der Lieska-Lie und damit über den Aufenthaltsort von Jonuris erfahren. Wenn Sie meinen, daß die Helden Bedarf haben, können ihnen die Schwestern auch noch ein paar Kräuter oder einen Heiltrank mit auf den Weg geben.

13. Tag

Meisterinformationen:

Die Verwandlung ist äußerlich nicht weiter fortgeschritten. Der Tag verläuft weitgehend ereignislos, sofern Sie nicht eine Zufallsbegegnung einflechten. Erst am Abend tut sich etwas.

Allgemeine Informationen:

Der Elf scheint vor euch aus dem Boden gewachsen zu sein, zumindest hat ihn keiner von euch kommen gehört. "Sanya bha, tala, feydha Aleriel*", sagt er freundlich in der Zunge seines Volkes, während ihr aufspringt und die Waffen zieht. Dann wechselt er in ein fließendes Garethi: "Verzeiht, das war unhöflich von mir. Darf ich mich zu euch setzen? Ich habe euer Gespräch angehört."

Meisterinformationen:

Unhöflich fand Aleriel übrigens nicht, daß er sich mit magischer

Hilfe angeschlichen hat und mitten in die Lagerrunde hereingeplatzt ist (das ist elfisch), sondern daß er sich zunächst der Sprache seines Volkes bediente. Das Gespräch, das der Elf mit angehört hat, drehte sich nicht darum, ob echtes Premier Feuer wirklich besser ist als falsches (denken wir), sondern um Ernbrecht und seinen Fluch. Wenn Aleriel dazu etwas zu sagen hat, mag er am Feuer der Helden Platz nehmen. Folgende Informationen können die Gefährten dem Elfen entlocken:

- Aleriel ist eine Waldelf; er kommt gerade aus Lowangen und ist auf dem Weg in die Heimat, die er lange nicht besucht hat.
- Was Ernbrechts Fluch angeht: Wolf zu sein ist nicht so schlimm, immerhin ist man Jäger und nicht Beute ...
- Aleriel kennt die Nivesen ein wenig. Sie verehren Riesenwölfe, so wie die anderen Menschen ihre Götter. Ein Dasein als Wolf würde für die Nordlandnomaden gewiß keinen Fluch darstellen, sondern eher etwas Heiliges. Ein wirklicher Fluch wäre

*) Seid begrüßt, Menschen, mein Name ist Aleriel.



vielleicht die Verwandlung in ein anderes Tier ...

- **Hinweis:** Mögen die Helden nicht mit dem Elfen reden, dann spielen Sie ihnen diese wichtige Information auf anderem Wege zu (Bericht eines Jägers o.ä.). Die Recken müssen im Finale den Schluß ziehen können, daß Ernbrechts Verwandlung in einen Dachs von Jonuris sicherlich nicht beabsichtigt war.
- Die Lieska-Lie lagern im Winter nördlich der westlichen

Ausläufer der Salamandersteine und brechen in den nächsten Tagen zu ihren Wanderungen auf.

- Falls die Helden erfolglos versucht haben, die Salamandersteine zu überqueren: Aleriel weiß nicht, ob seine Brüder und Schwestern wirklich verhindert haben, daß die Helden das Gebirge überschreiten konnten. Er glaubt eher, daß die Recken sich in einer echten Wildnis nicht zurechtfinden.

14. Tag

Meisterinformationen:

Die Verwandlung ist äußerlich nicht weiter fortgeschritten, Ernbrechts Schfähigkeit nimmt ab, wohingegen sein Geruchssinn feiner wird.

Allgemeine Informationen:

Das Wetter könnte gar nicht besser sein: Sonnenschein, und gleichzeitig kühlt euch eine leichte Brise. Gegen Mittag trägt der Wind Stimmen und Hundegebell an eure Ohren.

Meisterinformationen:

Keine Gefahr, ein Stück weiter die Straße entlang lagert nur eine kleine Jagdgesellschaft – ein Edler aus dem Reich nebst seinen drei Jägern sowie einer Meute aus vier Therengar-Terriern und einer Onjaro-Bracke (*Tierkunde*-Probe, um die Rassen zu erkennen). Wenn ein Held sich vorsichtshalber anschleichen will, um zu spähen, mit wem man es zu tun hat, mag er dies tun. Allerdings muß dem Recken schon eine Probe auf *Schleichen* und *Sich verstecken*, jeweils +3, gelingen, damit die Jagdhunde nicht anschlagen. Nachdem der Held sich überzeugt hat, daß keine Gefahr besteht, kann man sich ja der gemütlichen Lagerrunde anschließen. In der Tat wollen Baron und Jäger weder den Helden, noch Ernbrecht etwas Böses, nicht so aber die Hunde ...

Allgemeine Informationen:

Herr der Jagdgesellschaft ist ein junger Mann mit rotblondem Haar – wohl ein Edler aus dem Reich, wie ihr aus Kleidung und Gebaren schließt. Er hockt ein wenig abseits seiner Jäger und spielt mit den fünf Jagdhunden. Ihr nähert euch so friedlich und freundlich wie ihr könnt, dennoch heben die Hunde zunächst die Köpfe und rennen dann bellend und knurrend auf euch zu. Die drei Jäger springen auf und versuchen vergeblich, die Meute aufzuhalten, die es offensichtlich auf Ernbrecht abgesehen hat.

Meisterinformationen:

Tatsächlich wittern die Tiere in Ernbrecht ein jagdbares Wild: Dachs. Vielleicht fällt einem der Helden gar auf, daß Jagdhunde für gewöhnlich Wölfen nicht nachstellen – es sei denn, sie sind besonders dazu abgerichtet. Daß der Edle hier in dieser Gegend auf Wolfsjagd geht, ist eher unwahrscheinlich, von den Graupelzen gibt es in der Umgebung der heimatlichen Burg sicherlich genug ...
Bevor die Recken allerdings in Ruhe derlei Gedanken nachge-

hen können, müssen sie zunächst die Hunde von Ernbrecht abhalten. Wenn das gelingt, indem die Tiere einfach am Halsband festgehalten werden – gut. Dann wird der Edle die Helden nur auffordern, irgendwo anders zu lagern – immerhin machen sie ja die Hunde nervös. Schlimm wird es nur, wenn Firundan-Gerwolf-Mikail-Leuenumund von Drachensteengreifenhag (das ist der Onjaro-Hund – der Edle heißt schlicht Alrik von Sumphuus) verletzt wird, denn dann gerät das edle Herrchen in Fahrt. Wenn die Helden sich nicht freiwillig auspeitschen lassen, dann ist ein Kampf wohl unvermeidlich.

Alrik von Sumphuus

MU 13 LE 40 ATPA 13/10 (Schwert, 1W+4) RS 1 MR 4

Drei Jäger

MU 12 LE 30 ATPA 11/8 (Speer, 1W+2) RS 1 MR 2

Onjaro-Bracke

MU 14 LE 17 ATPA 12/4 (BiB, 1W+2) RS 1 MR -4

Vier Therengar-Terrier

MU 13 LE 14 ATPA 13/3 (BiB, 1W+2) RS 1 MR -3

Sinkt die LE des Edlen Alrik auf 15, zieht er sich zurück, ebenso die Jäger, und die Helden haben den Kampf und einen wertvollen neuen Feind gewonnen. Mit Absicht haben wir Ihren Recken keinen amtierenden Baron, Grafen oder sonstigen Adligen, der bereits in einer unserer Publikationen erwähnt wurde, gegenübergestellt. Den Edlen Alrik dürfen Sie im Mittelreich dort plazieren, wo er am besten in Ihre Kampagne paßt. Falls es einem Helden gelingt, trotz der Umstände einen kleinen Plausch mit dem Edlen zu führen, dann sollten sich die Recken getrost in Gareth für den diplomatischen Dienst bewerben. Herr Alrik stammt aus (einem Ort Ihrer Maßgabe) und will hier einen Grimmbären jagen. Ihm fehlt in der Sammlung noch die Trophäe eines solchen Tieres, und hier, am Südhang der Salamandersteine, soll es besonders prächtige Exemplare geben. Woher der Edle den kostbaren Onjaro-Jagdhund hat, verrät er aber nicht.

Wie auch immer die Begegnung mit dem Adligen ausgegangen ist, irgendwann müssen die Helden weiterziehen. Der Rest des Tages verläuft ohne nennenswerte Störungen, die Nacht bringt man am Busen der Natur oder in der kleinen Wegstationen *Bei Travide*.



15./16. Tag: Flucht aus Gashok

Die Lage in Gashok (Meisterinformationen)

In Gashok, das etwa 900 Seelen zählt, leben Dualisten, religiöse Fanatiker, die Praios als Bewahrer allen Heils und Boron als Bringer allen Übels verehren. (Letzterem wird vor allem deshalb Huldigung entgegengebracht, damit er nicht noch mehr Unheil über die Menschen hereinbrechen läßt.) Die anderen Götter spielen nur untergeordnete Rollen. Boron und Praios ehrt man nach dualistischer Ansicht am besten, indem man den Frohsinn meidet, dem Lachen und den Genüssen entsagt. Sittsamkeit, Fleiß und Sparsamkeit sind Tugenden, die das Leben in Gashok einst geprägt haben.

Einst, denn seit einigen Jahren herrscht der Ork in der Stadt, die früher Mitglied des Svelltschen Bundes war. Die Schwarzpelze haben die Tempel geschändet und ausgeraubt, die Bürger ausgepreßt und auch allerlei zwielichtige Gestalten in die Stadt gebracht. Allerdings lassen die Orks den Gashokern das Nötige zum Leben und sorgen für Ordnung – wenn auch nach ihren eigenen Rechtsbegriffen. Seit einiger Zeit dürfen die Dualisten auf einem freien Feld vor der Stadt sogar wieder ihre Gottesdien-

ste abhalten.

Neben den Dualisten mit ihren hochgeschlossenen Gewändern, die keinen Rechtspann Haut bloßlassen, sieht man heute auch verwegene Halsabschneider, Dirnen, Lustknaben sowie natürlich Orks und jede Menge kleine Halborks in den Straßen der Stadt. Wie sehr die Sitten verfallen, verdeutlicht auch, daß in der einzigen Herberge am Platze, dem *Wilden Mann*, Alkohol ausgeschenkt wird ...

Am Abend der 15. Reisetages erreichen die Helden nun Gashok. Sie sollten als Meister dafür Sorge tragen, daß die Recken samt Ernbrecht im *Wilden Mann* einkehren, denn die Götter halten für sie eine spannende Flucht vor einem lynchwütigen Mob bereit ...

Vorwände, die Helden in die Stadt zu locken, gibt es genug: Ein Pferd lahmt und muß neu beschlagen werden, Ernbrecht hat sich ein Fieber eingefangen und braucht Heilkräuter usw. Brechen Sie aber nichts übers Knie, denn auch hier gilt, wie für jede Episode des Abenteuers: Wenn die Helden partout nicht wollen, dann lassen Sie sie weiterziehen.

15. Tag

Meisterinformationen:

Die Verwandlung ist äußerlich nicht weiter fortgeschritten. Allerdings wird Ernbrecht immer mehr zum 'Nachttier'; er ist tagsüber ständig müde, während er abends keinen Schlaf findet.

Allgemeine Informationen:

"Wass irrrr wollt?" Mit diesen Worten hält euch ein fettleibiger Ork an, als ihr nach Gashok einreiten wollt. Drei weitere haben ihre Speerspitzen auf euch gerichtet. Ihr gebt an, in der Stadt übernachten zu wollen. Der Schwarzpelz nickt, verlangt aber einen Zoll von 1 ST pro Kopf und 2 ST pro Pferd.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden nicht zahlen wollen, dürfen sie nicht in die Stadt. Die Orks sind hier die Herren und führen sich dementprechend auf. Wenn die Recken zu feilschen versuchen, wird dies den dicken Ork verärgern und den Zoll in die Höhe treiben – nichts gibt es in Gashok weniger als eine Gebührenverordnung, und die Besitzer sind nichts als bessere Straßenräuber, die bestenfalls darauf achten, die Kuh, die sie melken wollen, nicht zu schlachten.

Zu leicht können die Schwarzpelze auf den Gedanken kommen, statt des lächerlichen Zolls lieber die ganze Habe der Helden zu kassieren und die Recken selbst mit durchgeschnittener Kehle neben der Straße verrotten zu lassen.

Allgemeine Informationen:

Ihr entrichtet den geforderten Preis, aber der feiste Schwarzpelz meint nur frech: "Sonn geht unter. Jetzt teurrerr, nochmal soviel." Wenn ihr nur nicht so dringend zum irren Dorian müßtet.

Meisterinformationen:

Siehe oben. Nachdem die Helden auch noch die zusätzliche Sonnenuntergangsgebühr entrichtet haben, läßt sie der Ork passieren. Falls die Helden nachfragen: Einen irren Dorian kennen die Schwarzpelze nicht.

Allgemeine Informationen:

Huren, Mörder, Halbork-Bälger, aber auch sittsame, götterfürchtige Dualisten – ein wahrhaft bunt gemischtes Volk ist derzeit in Gashoks Straßen zu sehen. Schließlich erreicht ihr das einzige Gasthaus der Stadt, den *Wilden Mann*.

Die Schenke ist nicht gerade mondän zu nennen, aber gegen einen 'kleinen Aufpreis' bekommt ihr 'besonders kommode Zimmer'. Was das heißt, stellt ihr bald fest: Die Räumlichkeiten sind mit Betten ausgestattet und haben sogar Türen.

Meisterinformationen:

Bier und Essen sind mäßig und wie die Zimmer leicht über-
teuert. Im Schankraum können die Helden erfahren, daß die Herberge ehemals *Praioslob* hieß und daß hier früher kein



Schnaps oder Bier ausgeschenkt wurde. Das Haus gehörte Praidine Göttertreu, ehemals Dualistin, jetzt aber durch die orkische Besatzung 'abgeklärt', wie reisende Händler berichten können, die regelmäßig seit langer Zeit durch Gashok kommen. Praidine zog vor drei Jahren fort und hat ein Gasthaus, *Zum feisten Fuhrknecht*, gekauft, das eine Tagesreise nördlich von Gashok an der Straße liegt. Dorian Göttertreu, der Sohn, lebt auch dort. Man sagt, daß er etwas 'seltsam' sei.

In der Schenke hocken stets einige Dualisten bei klarem Wasser. Die Damen und Herren wollen das unsittliche Treiben im Haus beobachten und für die 'Verirrten', die hier einkehren, beten. Auf Weisung der Orks, die keine Unruhe mögen, die sie nicht selbst verursacht haben, duldet der Wirt die götterfürchtigen Leute. Auf Praidine angesprochen, antworten sie, daß eine Frau dieses Namens nicht existiere. Ein Dualist mag vielleicht

"diese Schlampe" zwischen den Zähnen hindurchzischen. Gleich darauf schlägt er ein Zeichen gegen das Böse – er hat sich gehenlassen und geflucht – und hofft, daß die Recken nichts gehört haben. Haben sie aber doch, und sie wissen nicht, ob eine Heldin oder die ehemalige Wirtin gemeint ist ...

In der Gaststube mag vielleicht eine Jägerin sitzen, bei der man sich nach den Lieska-Lie erkundigen kann. Wie die Helden erfahren, findet sich ein Lager des Nivesenstammes an der Mündung des Dorsol in den Lørsol. Auch von einer blinden Schamanin, die auf Südländer gar nicht gut zu sprechen ist, weiß die Jägerin zu berichten.

Wenn die Helden in Gashok einen Schmied oder einen Heiler suchen, finden sie gewiß einen. Die Ausrüstung kann ebenfalls ergänzt werden – das Angebot ist überraschend groß, die Preise sind aber gesalzen.

16. Tag

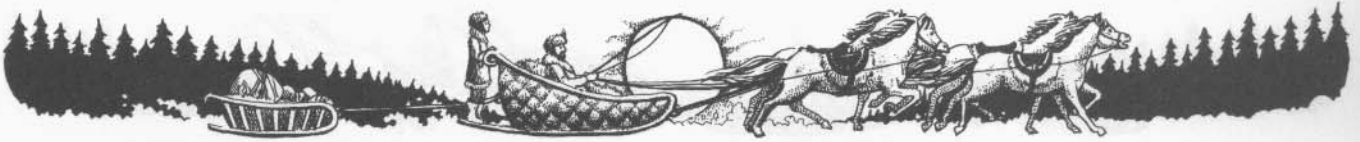
Meisterinformationen:

Über Nacht verwandelt sich Ernbrechts Mund in eine spitze Schnauze. Dem jungen Zweistätter fällt das Sprechen schwer. Eine böse Überraschung! Ernbrechts Pelz ließ sich leicht durch die Kleidung kaschieren, die Schnauze aber läßt sich nur schwer verstecken. Zwar kann man dem jungen Zweistätter

ein Tuch vors Gesicht binden und behaupten, er wäre Novadi und hätte sich heute halt traditionell gekleidet, aber wenn man genauer hinsieht, merkt man rasch, daß sich unter dem Schleier kein gewöhnliches Gesicht befindet ...

Das Klügste ist, sich gar nicht mit einem Frühstück aufzuhalten, sondern gleich zu verschwinden. Die Helden müssen dazu





über den Hof zum Stall, und da passiert es: Ernbrecht reißt sich, von unbändigem Appetit getrieben, das Tuch vom Gesicht, greift sich rasch die fette, schwarzbehaarte Spinne, die über den Boden huscht, und verspeist diese genüßlich. Der 14jährige Stalljunge und ein Reisender sehen Ernbrechts Gesicht und auch das ekelhafte Tier, das der junge Rinderbaron gierig hinunterschlingt. Die Zeugen dieser widerwärtigen Szene schreien. Rasch wird es lebendig auf dem Hof, und die Helden sitzen in der Falle.

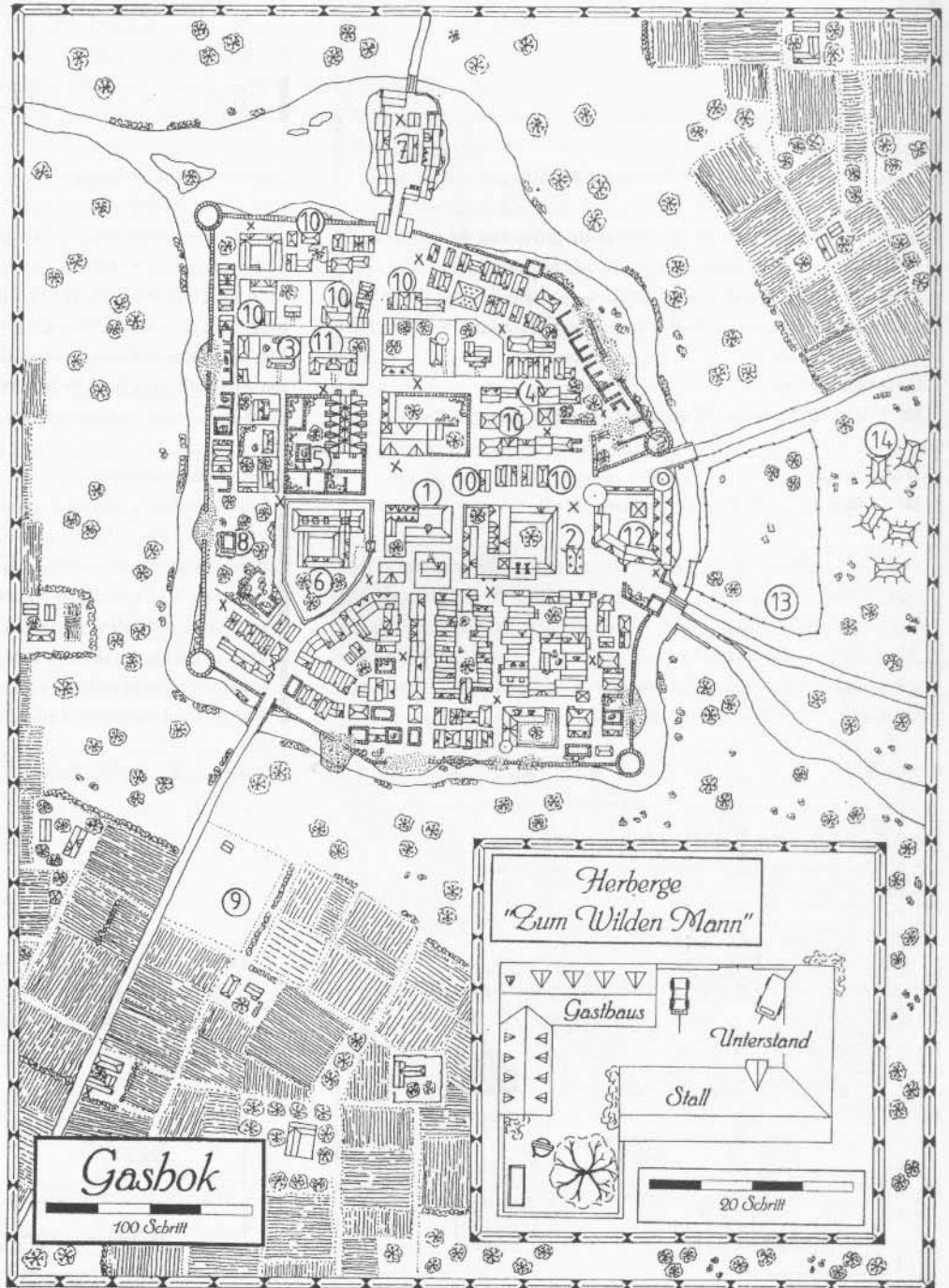
(Möglicherweise möchte der Gruppenmagier Ernbrecht mittels IMPOSTORIS IMAGOTIN tarnen, um der oben beschriebenen Unbill aus dem Wege zu gehen. Das kann gelingen, zumal Ernbrecht seine eigene Mimik ja beherrscht. In diesem Fall mögen der Reisende und auch der Stalljunge aber das Verspeisen der Spinne als dezentes Indiz dafür auffassen, daß mit dem jungen Zweistätter irgend etwas nicht stimmen kann – und aus Leibeskräften um Hilfe brüllen.)

Einen Plan des Gasthofs als auch der Stadt Gashok finden Sie nebenstehend und im Anhang. Leute – vor allem fromme Dualisten – drängen durch das Tor in den Hof, ängstlich und lynchwütig gleichermaßen. Vor allem die frommen Dualisten möchten ihre Wut, die sich in den langen Jahren orkischer Besatzung aufgestaut hat, gern an den vermeintlichen 'Dämonenbuhlen' ablassen. Erklärungen seitens der Helden verhallen ungehört – wer dreschen will, findet stets einen Flegel.

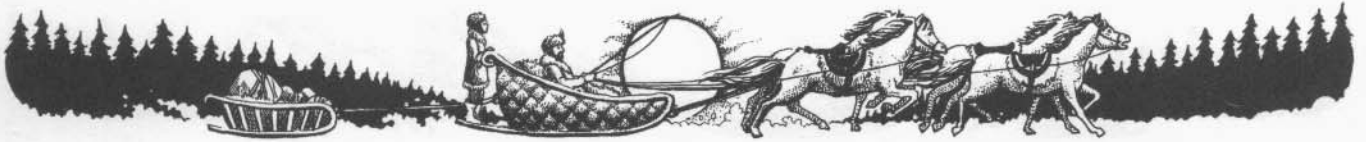
Die Recken mögen das Tor zum Hof eine Weile lang verteidigen können, doch klettern die Gegner auch schon über die nur zwei Schritt hohe Mauer. Am besten verschanzen sich die Gefährten im Stall und brechen auf der Rückseite einige Bretter aus der Wand, während der Pöbel versucht, das Stalltor

aufzubrechen. Haben sich die Helden eine genügend große Öffnung geschaffen, können sie mitsamt den Tieren entkommen. Die Gefahr ist aber erst ausgestanden, wenn die Recken auch die Stadt verlassen haben.

Händigen Sie den Spielern jetzt den Stadtplan aus dem Anhang aus. (Natürlich haben diese so einen Überblick über die



Gebäude der Stadt: 1. Herberge "Zum Wilden Mann", 2. Hufschmiedin Alkja Barninger, 3. Heilkundiger Torben Fecks, 4. Krämer Wernbold Fecks, 5. ebem. Prastempel, 6. ebem. Borontempel, 7. ebem. Pbestempel, 8. Tairachbeilighum, 9. Befeld der Dualisten, 10. von Orks bewohntes Haus, 11. Sitz des orkischen Stadtkommandanten, 12. ebem. Stadtgarnison u. Kerker, 13. Weide der Orkponys, 14. Zeltlager der Orks



ganze Stadt, aber das schadet nicht. Die Helden können die wenigen Straßen und Gassen bequem am Vorabend bei einem Spaziergang erkundet haben. Sie können den Plan aber auch teilweise abdecken, falls Ihnen das lieber ist.)

Auf dem Meisterplan haben wir einige Orte mit X markiert. Immer wenn die Helden eine solche Stelle erreichen, würfeln Sie auf der untenstehenden Tabelle:

| | |
|-----------|----------------------------------|
| W6 | Begegnung |
| 1-2 | keine |
| 3-4 | 2W6 Gashoker Bürger |
| 5 | 2W6 Orks |
| 6 | 1W6 Orks und 1W6 Gashoker Bürger |

Schon die Gashoker Bürger sind in größeren Mengen nicht ungefährlich. Zu allem Unglück mühen sich die Orks auch noch, die Ruhe wiederherzustellen, und das klappt ihrer Meinung nach am besten, wenn man die Störenfriede kaltmacht.

Gashoker Bürger

MU 9 RS 1 LE 22 AT/PA 8/7 (Knüppel, Dreschflegel usw., 1W+1)

Werte der Orks:

MU 11 RS 2 LE 25 AT/PA 11/9 (Schwert, 1W+4)

Natürlich müssen Sie sich nicht sklavisch an die im Plan eingezeichneten Begegnungen und die obige Tabelle halten, sondern können auch die Gegner der Recken geschickt taktieren lassen. Alle im Plan eingezeichneten Mauern und Zäune sind für Menschen sicherlich leicht zu überklettern, stellen für die Pferde aber ein unüberwindbares Hindernis dar.

Irgendwann werden die Helden, mehr oder weniger gerupft, die letzten Häuser der Stadt passieren. Die Orks brechen dann die Verfolgung augenblicklich ab, Gashoker Bürger mögen den Recken noch eine halbe Stunde lang hinterherlaufen und dann auch aufgeben. Gegen Abend erreichen die Helden dann ...

Das Wirtshaus „Zum feisten Fuhrknecht“

Meisterinformationen:

Hier finden die Helden den gesuchten irren Dorian und erfahren auch, warum er diesen Beinamen trägt ...

Allgemeine Informationen:

Der *Feiste Fuhrknecht* ist ein Landgasthof, wie man ihn an den stärker frequentierten Wegen im Norden öfter antrifft: ein Schankhaus, ein Stall, ein paar ebenerdige Hütten mit Schlafräumen und das Wohnhaus der Besitzer. Alles ist von einer zweieinhalb Schritt hohen Palisade umgeben.

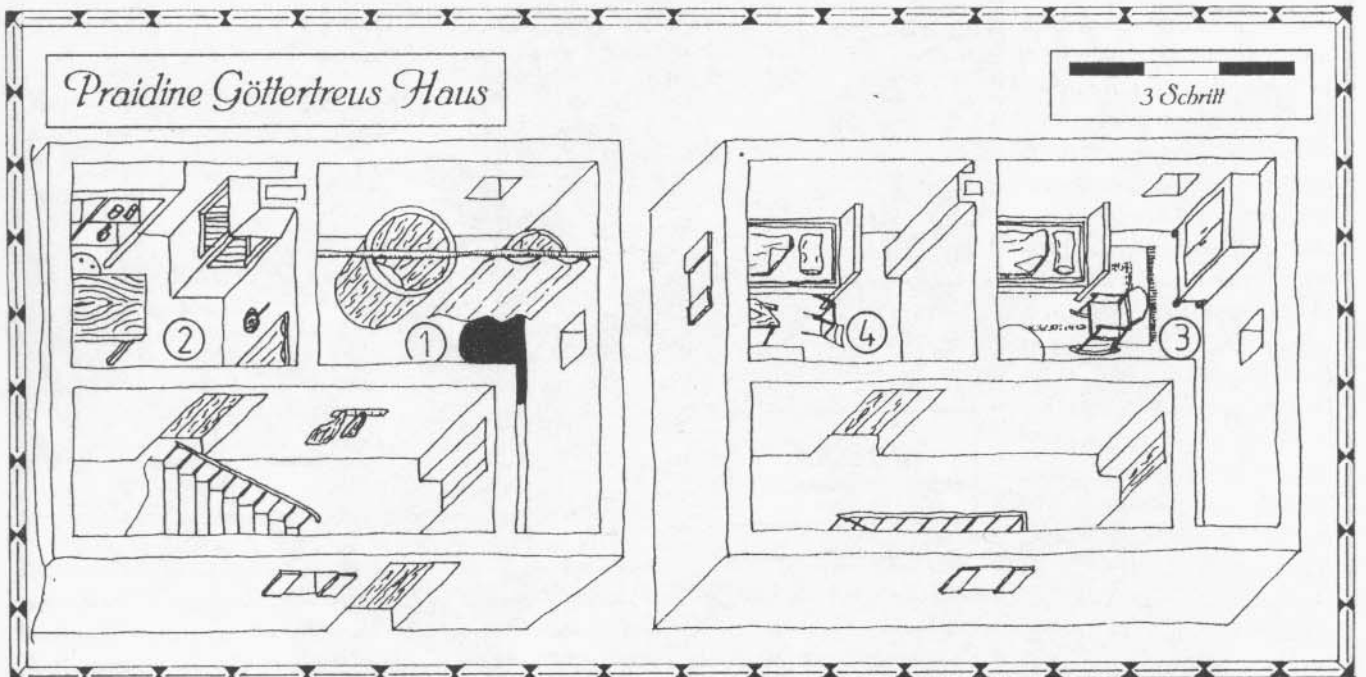
Der Schankraum ist eher rustikal, das Essen auch, der Schnaps ist scharf. Hier verkehren Nordlandhändler, Jäger und – wie der Name des Hauses schon sagt – mehr oder weniger feiste Fuhrknechte.

Meisterinformationen:

Das Land ringsumher 'gehört' eigentlich noch dem Ork, und wenn es Ihnen beliebt, können Sie den einen oder anderen Schwarzpelz auftauchen lassen.

Für die Nacht sollten sich die Helden eine der Schlafhütten mieten. Im *Wilden Mann* findet sich vielleicht auch der eine oder andere Jäger, der den Helden etwas über die Lieska-Lie oder gar Jonuris selbst berichten kann.

Die Wirtin ist niemand anderes als Praidine Göttertreu. Sie





hat das dualistische Gehabe abgelegt, flucht wie ein Garethur Unratkutscher und säuft wie ein Loch. Heute ist sie besonders schlecht gelaunt, da sie mal wieder ihre Hartleibigkeit quält. Wenn die Helden angeben, daß sie Dorian sprechen möchten, wundert Praidine sich zwar über dieses Ansinnen, schickt die Recken aber zum Wohnhaus, wo sich der Sohn aufhält. Daß Dorian ein Fall für die Noioniten ist, ist allgemein bekannt, so daß Praidine diese Tatsache nicht mehr gesondert erwähnt.

Wohnhaus von Praidine und Dorian Göttertreu

Meisterinformationen:

- Einen Plan des Hauses finden Sie nebenstehend.

Raum 1: Bade- und Waschstube

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist durch einen Vorhang in zwei Hälften geteilt. Linker Hand findet sich ein Badezuber, hinter dem Vorhang wohl ein zweiter, wie ihr aus der Wölbung im Stoff schließt. Eigentlich ist in diesem Raum nichts Bemerkenswertes – sieht man von der riesigen Blutlache ab, die sich vom Vorhang bis fast zur Eingangstür erstreckt.

Meisterinformationen:

Das Blut ist bei näherer Betrachtung Himbeersaft. Im Zuber jenseits des Vorhangs liegt eine lebensgroße Strohpuppe mit einem Dolch in der Brust. Ein durchlöcherter Lederschlauch, der beim 'Puppenmord' mit dem Dolch an den Puppenkörper genagelt wurde, diente dem Saft wohl einst als Gefäß.

Wie Sie sicher schon vermuten, hat Dorian im Wahn die Puppe 'ermordet'. Das kommt öfter vor, und da niemand weiß, ob der junge Mann so etwas nicht auch mit einem lebendigen Menschen tun würde, hat die gestrenge Mutter dem Sohn verboten, das Wohnhaus zu verlassen.

Raum 2: Küche und Vorratskammer

Allgemeine Informationen:

Herd, Töpfe, Regale mit allerlei Einkochtem sowie Zwiebel- und Knoblauchzöpfe, die von der Decke hängen, sagen euch, daß ihr in einer traviagefälligen Küche gelandet seid.

Raum 3: Praidines Stube

Allgemeine Informationen:

Eine gemütlich eingerichtete Wohnstube mit Bett, zwei Sesseln und einem Schaukelstuhl. Ein Schrank und ein runder Tisch ergänzen das Mobiliar.

Meisterinformationen:

Bei einer Durchsichtung des Zimmers findet sich nichts von besonderem Wert.

Raum 4: Dorians Stube

Allgemeine Informationen:

Im Zimmer herrscht ein fürchterliches Durcheinander: Kleidungsstücke wurden aus der Kommode gerissen und überall verteilt, vom Tisch und den Stühlen ist nur noch Kleinholz übrig. Auf dem Bett liegt ein Mann von knapp dreißig Jahren, geknebelt und ans Bettgestell gefesselt.

Meisterinformationen:

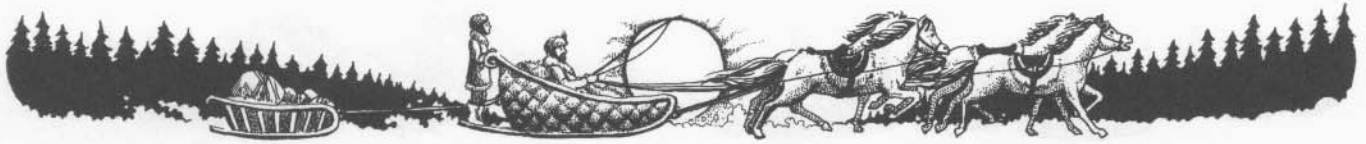
Wie die Helden sicher vermuten, handelt es sich bei dem jungen Mann um den irren Dorian. Er hatte heute nachmittag wieder einen Tobsuchtanfall und dabei seine Zimmereinrichtung zertrümmert. Praidine hat daraufhin ihren Sohn ans Bett gefesselt und geknebelt. Da dies durchaus öfter vorkommt, hat die gute Frau vergessen, diesen Umstand zu erwähnen.

Nehmen die Helden Dorian den Knebel aus dem Mund, erzählt dieser mit irrem Flackern in den Augen, daß Orks mit Suchwölfen das Zimmer so durcheinandergebracht haben. Werden Dorian auch die Fesseln abgenommen, ohne dabei besondere Vorsicht walten zu lassen, springt der junge Mann auf, rennt den Recken, der ihm im Wege steht, einfach um, flieht hinaus in die Nacht und kehrt niemals wieder.

Unterredung mit einem Wahnsinnigen (Meisterinformationen)

Dorian war früher ein Werwolf; er hat sich durch einen Biß einer solchen Bestie, die einst das südliche Sveltland unsicher machte, infiziert. Praidine hat sich, entgegen ihrer dualistischen Überzeugung, mit Frau Magistra Janzwin in Verbindung gesetzt, in der Hoffnung, daß diese Dorian heilen könne. Frau Janzwin kam nach Gashok, konnte Praidines Sohn aber nicht helfen. Dennoch wurde dieser auf wundersame Weise geheilt, was sich die Magierin nicht erklären konnte. Möglicherweise ein Götterwunder, denn Praidine hat inbrünstig zu Peraine gebetet und gelobt, dem Dualismus abzuschwören und alle Zwölfe zu ehren, wenn ihrem Sohn geholfen würde.

Seit seiner Heilung ist Dorian allerdings wahnsinnig. Der junge Mann hat aber durchaus lichte Phasen, die bisweilen mehrere Wochen andauern können, manchmal aber auch nur wenige Augenblicke. Gehen die Helden einfühlsam vor, können sie mit Praidines Sohn reden, doch außer daß er einst ein Werwolf war und möglicherweise durch die Göttin Peraine geheilt wurde, erzählt Dorian nichts von Bedeutung. Im Wahn schwatzt er vielmehr von Wolfskönigen, tanzenden Feen im Gashoker Stadtbrunnen und davon, daß der verschwundene Kaiser Hal in Wahrheit eine Frau ist.



17. – 21. Tag: Durchs wilde Elfenland

17. Tag

Meisterinformationen:

Ernrecht will nicht mehr zum Menschen zurückverwandelt werden und muß ständig aufs Neue davon überzeugt werden, daß dies aber für ihn das Beste sei. Der Tag verstreicht ohne besondere Ereignisse. Für das folgende Waldland, das die Helden bis zum Ende ihrer Queste durchqueren, haben wir eine neue Zufallsbegegnungstabelle entworfen.

1W6 Begegnung

1 Wildschweine: Ein Rudel von W6+2 Tieren bricht aus dem Unterholz und attackiert die Helden. Die Wildschweine ziehen sich zurück, sobald sie mehr als die Hälfte ihrer LP verloren haben.

Wildschweine

MJ 15 RS 2 LE 20 AT/PA 8/2 TP 1W+2

2 Waldspinne: Nachdem die Helden einen über den Boden gesponnenen Faden zerrissen haben, betrachtet eine Waldspinne die Recken als ihre legitime Beute und greift an. Sie kämpft bis zum Tode.

Waldspinne

MJ 7 RS 1 LE 23 AT/PA 9/0 TP 1W+1

3 Waldwölfe: Ein Rudel von 2W6 Waldwölfen greift die Helden an. Die Tiere ziehen sich zurück, wenn sie mehr als die

Hälfte ihrer LE verlieren. Ein Wolfsüberfall im Frühjahr ist ungewöhnlich und gibt den Helden vielleicht zu denken, vor allem, wo sie doch einem ehemaligen Werwolf begegnet sind.

Waldwölfe

MJ 12 RS 2 LE 22 AT/PA 11/6 TP 1W+3

4 Auerochsen: W3 der angriffslustigen Wildrinder machen den Helden das Leben schwer. Haben die Tiere mehr als die Hälfte ihrer LE verloren, ziehen sie sich wieder zurück.

Auerochsen

MJ 20 RS 2 LE 40 AT/PA 11/7 TP 1W+6

5 Rotluchs: Der Luchs springt aus einem Baum heraus einen Helden an (AT-Wurf auf 18, unparierbar). Sinkt seine LE auf 10, flieht er in den Wald.

Rotluchs

MJ 15 RS 1 LE 30 AT/PA 14/6 TP 1W+4 (Krallen) 1W+6 (Biß)*

*) Der Luchs greift mit den Tatzen an, bei einer guten AT beißt er gleichzeitig.

6 Schwarzbär: Ohne es zu merken, haben sich die Helden einem Bärenweibchen mit Jungen genähert. Das Tier greift die Gruppe an, flieht aber, wenn es mehr als 40 LP verliert.

Schwarzbärin

MJ 15 RS 3 LE 60 AT/PA 9/7* TP 2 x (2W+1)

*) Die Schwarzbärin hat 2AT pro KR, die immer gegen denselben Gegner gerichtet sind.

18. Tag

Meisterinformationen:

Der junge Zweistätter schrumpft um zwei Spann. Gegen Mittag erreichen die Helden die Grenze zu den westlichen Elfenwäldern, wo eine wichtige Begegnung stattfindet.

Allgemeine Informationen:

Ein Elf tritt aus den Büschen neben der Straße. Er trägt ein fein gearbeitetes Jagdhemd aus Wildleder, das an Schultern, Brust und Saum mit Waldlöwenhaar verziert ist. Die Beine stecken in eng anliegenden Beinlingen, die Füße in den typischen, blütenartig ausgeschnittenen Elfenstiefeln. Der Elf streckt euch drohend seinen Speer entgegen und gebietet euch Halt. "Ich heiße Olodion", spricht er mit ruhiger Stimme. "Ihr Menschen habt eine Sieche gebracht, an der meine Brüder und Schwestern sterben. Wir dulden euch nicht mehr in unserem Land. Kehrt um!"

Meisterinformationen:

■ Die Elfen haben den Menschen zwar gestattet, einen Weg durch

ihre Wälder zu schlagen, aber sie sind und bleiben die Herren des Landes und verbieten als solche zur Zeit jedem "Rosenohr" die Durchreise – immerhin haben Menschen die Blaue Keuche von Hutzenmoor aus bis ins Elfengebiet gebracht.

Beteuerungen, daß man ja die Kranken heilen könne, wird kein Glauben geschenkt. Wenn die Helden auf Ernrechts Not hinweisen, entgegnet der Elf ihnen nur, daß so etwas halt passiert, wenn die Menschen mit Magie spielen. Befindet sich ein Elf unter den Helden, wird ihm die Weiterreise gestattet, allerdings ohne Ernrecht.

Fügt sich die Gruppe dem Befehl des Waldelfen, muß sie einen Umweg von einigen Tagen (drei bis fünf Tage, wie der Elf erklärt) in Kauf nehmen (die Route ist als gestrichelte Linie in die Karte eingetragen). In diesem Fall gibt es auf der weiteren Reise – abgesehen von Zufallsbegegnungen – keine besonderen Ereignisse.

Möglicherweise wollen sich die Helden den Weg freikämpfen. Olodion ist nicht allein, im Wald versteckt sind acht seiner



Brüder und Schwestern. Diese lassen erst einen Pfeilhagel auf die Helden los und gehen 2 KR später in den Nahkampf über.

Elfen

MU 12 **RS** 1 **LE** 32 **AT/PA** 12/11 **TP** 1W+3 (Speer) **MR** 8
AE 30

Kampfzauber: FULMINICTUS 4 (Probe gegen 13/13/9), BLITZ DICH
FIND 7 (Probe gegen 13/14/13)

Am wahrscheinlichsten ist, daß die Helden zum Schein auf

das Gebot des Elfen Olodion eingehen, sich aber dann abseits des Postens doch ins Elfenland schlagen. Das ist durchaus möglich, denn die Waldelfen können ja nicht ihre gesamte Grenze bewachen, abgesehen davon, daß die meisten Menschen ohnehin umkehren, wenn sie nicht die Straße benutzen dürfen. Nicht ohne Grund, wie die Helden feststellen, denn schon kurz hinter der Grenze müssen sie wieder den Weg aufsuchen, da durch den dichten Urwald kein Durchkommen ist. Wenige Meilen später müssen die Helden ein Lager aufschlagen. Während der Nacht passiert nichts Besonderes.

19. Tag

Meisterinformationen:

Ernbrechts Beine und Arme verkürzen sich um jeweils einen Spann. Seine Augen sind nicht mehr menschlich, sondern schwarze Knopfaugen. Heute geht es in den Elfenwald.

Allgemeine Informationen:

Der liebe Elfenwald: Rottannen mit Stämmen, die ihr alle zusammen nicht umfassen könnt, mächtige Ahorn- und Buchenbäume säumen den Weg ebenso wie Farne, Brombeergestrüpp und Blaubeerbüsche. Mammutbäume recken sich über hundert Schritt in den Himmel, harte Schwämme sitzen wie Steigeisen an ihren Stämmen. Aber kein Lichtstrahl berührt den Waldboden, fingerlange Libellen sirren durch die Luft, Schmetterlinge tanzen über Seidelbast und Greifenschnabel, Vögel pfeifen voller Lebensfreude ihre lustigen Lieder. Auch ihr freut euch an der herrlichen Natur und kommt rasch voran.

Meisterinformationen:

Am Nachmittag wandelt sich allerdings das Bild ...

Allgemeine Informationen:

Der gespenstische Elfenwald: Nichts ist hier mehr lieblich. Die Bäume recken ihre Wipfel über euren Köpfen drohend zusammen, so daß kein Lichtstrahl den Waldboden berührt. Kein Käferlein brummt lustig durch die Luft, kein Schmetterling zeigt seine schillernd bunten Flügel, kein Vogel schmettert sein Liedchen. Die Totenstille, die euch umfängt, lastet schwer auf eurem Gemüt.

Meisterinformationen:

Der Rest des Tages und die kommende Nacht wird für die Helden zu einer Reise durch die Niederhöhlen. Konsultieren Sie

mehrfach die Zufallsbegegnungstabelle (oder suchen Sie sich weitere Tierbegegnungen aus dem **Bestiarium Aventuricum** aus). Alle Tiere, die von jetzt an die Helden angreifen, kämpfen bis zum Tode.

Mücken-, Wespen- und Hornissenschwärme greifen die Recken an. Ein Schutz gegen die Stiche ist kaum möglich, die Insekten finden immer einen Weg, zu ungeschützten Hautpartien vorzudringen.

Schlangen lassen sich von den Ästen der Bäume auf die Recken hinab, teilweise harmlose Arten (nur 1W TP), aber auch die gefürchtete, gelb-grün gesprenkelte Kvillotter, die mit ihrem Biß 1W+3 TP verursacht und zusätzlich ein Gift (Stufe 6) injiziert, das für 3W6 KR jeweils 2 SP anrichtet. Die Schlangen beißen nur einmal zu und lassen dann von ihren Opfern ab. Bei einer gelungenen Probe auf *Gefahreninstinkt* können die Helden den Reptilien ausweichen.

Schlingpflanzen entwickeln ein Eigenleben und legen sich um die Häse der Charaktere. Diesem Angriff kann man ebenfalls durch eine gelungene Probe auf *Gefahreninstinkt* entgehen. Die Pflanzen verursachen in der ersten KR 1W SP, in der zweiten 1W+1 usw. Man kann sich aus den Ranken nicht befreien; sie müssen durchtrennt werden, indem man ihnen 12 SP beibringt (bei einem RS von 3). Derjenige Held, der sich im Griff der Ranke befindet, hat eine um 3 Punkte verminderte AT.

Zu allem Übel richtet sich selbst Ernbrecht gegen die Charaktere; er beißt und unternimmt Fluchtversuche. Ziehen Sie alle Register und muten Sie den Recken ruhig einiges zu; dieser Tag soll den Helden eine Weile in Erinnerung bleiben.

Nachts lassen die Überfälle zwar nach, setzen aber nie ganz aus. Bedenken Sie, daß die Helden noch einen weiteren Tag durch diese ungemütliche Landschaft reisen müssen.

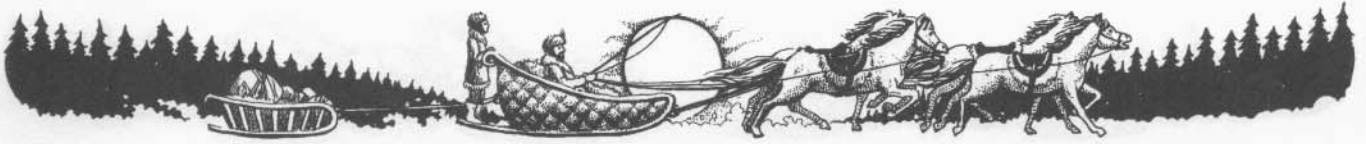
20. Tag

Meisterinformationen:

Auf Ernbrechts Rücken und Bauch bildet sich aus dem Flaum ein dichter Pelz, hellgrau auf der Rück- und dunkelbraun auf der Vorderseite. Auf dem Gesicht zeigen sich die charakteristischen Dachsstreifen. (Allerdings sollten Sie nicht von 'Dachsstreifen' reden, sondern Ihrer Runde erzählen, daß sich

schwarz-weiße Streifen von Ernbrechts Nasenspitze bis zur Stirn hinaufziehen. Daß der junge Zweistätter nicht zum Wolf, sondern zum Dachs wird, darauf sollten die Spieler von selbst kommen. Wenn gar nichts hilft, darf eine Probe auf *Tierkunde* gewürfelt werden.)

Die Helden setzen die höllische Reise durch den Elfenwald



fort, der Tag wird genauso schrecklich wie der gestrige. Bisweilen stößt die Gruppe auf Leichen anderer Unglücklicher, die jüngst versucht haben, den Elfenwald zu durchqueren.

Was ist mit diesem schrecklichen Wald los? Vielleicht sind die Elfen so sehr Teil der Natur, daß diese hilft, das Land gegen Eindringlinge zu verteidigen, vielleicht ist auch alles nur eine für den studierten Magier fremde Form der Magie, vielleicht trauert auch der Wald, wenn das alte Volk, das in ihm lebt, stirbt ...

Wenn Sie der Meinung sind, daß die Helden jetzt genug haben, kommt es zur folgenden Begegnung.

Allgemeine Informationen:

Ihr späht nach allen Seiten – die unheimlichen Überfälle der letzten Stunden haben euch Vorsicht gelehrt. Und wie recht ihr damit tut: In einem Busch hockt regungslos ein Elf! Schon seltsam, daß ihr den Burschen überhaupt zu Gesicht bekommen habt. Ihr hebt die Waffen, die ihr ohnehin parat habt, und nähert euch dem Elfen. Dieser macht aber weder Anstalten zu fliehen noch anzugreifen. Er hockt nur da und starrt euch blicklos an.

Meisterinformationen:

Untersuchen die Helden den Elfen, stellen sie noch schwache Lebenszeichen fest. Eine Probe +3 auf *Heilkunde Krankheiten* ergibt, daß der Ärmste auch an der Blauen Keuche leidet und

seine *Nurdra* (Lebenskraft) in wenigen Stunden aufgebraucht sein wird. Gelingt es den Helden, den Elfen zu retten (falls sie das überhaupt wünschen), dürfen sie zum Dank unbehelligt weiterziehen. Zunächst muß eine weitere Probe (*Heilkunde Krankheiten* +3) absolviert werden, danach sollten dem Kranken Donf, Lulanie, Olginwurz oder Traschbart verabreicht werden. Haben die Helden keines dieser Heilkräuter dabei, müssen sie wenigstens per BALSAM SALABUNDE ein paar LP in den Elfenkörper pumpen. Kalte Umschläge gegen Fieber sind auch gewiß nicht fehl am Platze.

Bis zum Abend bessert sich der Zustand des Kranken, und so lange sollten die Helden auch bei ihm bleiben. Der Elf stellt sich aber weiterhin schlafend und verschwindet in der Nacht ungesehen (notfalls nachdem er die Wache mit einem SOMNIGRAVIS ins Reich der Träume geschickt hat).

Natürlich wird die Seuche nicht die Elfen in diesem Wald ausrotten. Nachdem aber einer ihrer Brüder von den Helden geheilt wurde, tritt man vielleicht mit der Bitte um weitere Hilfe an sie heran. Daraus können Sie ein eigenes Abenteuer entwickeln, das sich an *Mutterliebe* anschließt, oder noch ein paar Szenen für diesen und den nächsten Reisetag improvisieren. Aus Dank für die Heilung mag mancher Elf seine letzte Astralenergie für einen BALSAM SALABUNDE spenden, den die Helden unter Umständen bitter nötig haben.

21. Tag

Meisterinformationen:

Erbrechts Finger- und Fußnägel sind zu starken, scharfen Krallen geworden.

Gegen Mittag verlassen die Helden wieder die Elfenwälder; die Gruppe erreicht Hillhaus und damit die 'Zivilisation'. In dem kleinen Dorf mag man die Recken mit ihrer 'Chimäre' aber nicht dulden. Man hat schon genug Ärger mit den Elfen

und kann auf weiteres 'schwarzmagisches Gesindel' verzichten. Abends kommen die Helden schließlich ins winzige Nest Thunata, aber auch hier ist man nicht gastfreundlicher als in Hillhaus. Die Helden müssen sich einen Lagerplatz außerhalb des Dorfes suchen.

Ansonsten verläuft der Tag, abgesehen von einer Zufallsbegegnung, ereignislos.



22. - 24. Tag: Bei den Lieska-Lie

22. Tag

Meisterinformationen:

Ernbrecht versucht des öfteren, seine Rückverwandlung durch Flucht zu verhindern.

Dem jungen Zweistätter die Schnauze zuzubinden (oder gar einen Maulkorb zu fertigen, *Lederarbeiten* +3) und für ihn ei-

nen stabilen Käfig zu bauen (*Holzbearbeitung* +3) ist durchaus angebracht. Ansonsten verläuft der Tag ereignislos, Sie können aber nach Belieben eine Zufallsbegegnung einflechten. Ein Jäger, den die Helden unterwegs treffen, mag ihnen erklären, in welcher Richtung die Lieska-Lie zu finden sind.

23. Tag

Meisterinformationen:

Aus der Beule an Ernbrechts Gesäß zu schließen, wächst dem jungen Zweistätter wohl ein Stummelschwanz.

Am Abend erreichen die Helden ein Dorf der Lieska-Lie.

Allgemeine Informationen:

Neugierig laufen euch die Nivesen entgegen, als ihr das Dorf erreicht, das aus etwa 20 aus Holz und Fellen erbauten Jurten besteht. Etwas abseits weiden Karene, eine riesige Herde mit gewiß tausend Tieren.

Kinder laufen euch entgegen, berühren eure Kleidung und plappern euch an, die Erwachsene bieten euch Tee und Speisen an. Man empfängt euch herzlich, aber nachdem ihr euer Ansinnen vorgetragen habt, herrscht betretenes Schweigen.

Meisterinformationen:

Zwar handelt es sich nicht um Minkios (ehemals Neajos), son-

dern um Hankos Sippe, dennoch mögen Helden, die schon **In Liskas Fängen** gespielt haben, auf ein paar alte Bekannte treffen. Das Wiedersehen fällt jedoch nicht allzu herzlich aus; die Recken haben vielmehr den Eindruck, daß die Nivesen wohl nicht gegen die traditionellen Gebote der Gastfreundschaft verstoßen wollen, andererseits aber nicht sicher sind, ob man den Feinden der Schamanin Obdach gewähren darf. Ob die Helden unter diesen Umständen im Dorf übernachten wollen oder nicht, bleibt ihnen überlassen – Gefahr droht ihnen von den Nivesen jedoch nicht.

Man rät den Recken ab, noch an diesem Abend Jonuris aufzusuchen, da sie sich sicherlich schon zum Schlafen gelegt habe. Jonuris mag die Südländer nämlich nicht, wie man höflich andeutet, und wenn ihre Ruhe gestört wird, macht sie das gewiß nicht gewogener. (Näheres zur Kultur der Nivesen finden Sie im Heft **Rauhes Land im Hohen Norden** aus der gleichnamigen Box.)

24. Tag

Meisterinformationen:

Ernbrechts Beine und Arme verkürzen sich um jeweils einen weiteren Spann. Der junge Zweistätter kann nur noch für kurze Zeit und unter Schwierigkeiten aufrecht gehen.

Allgemeine Informationen:

Am frühen Morgen macht ihr euch auf den Weg und erreicht die Stelle, an der die Jurte der Schamanin steht.

Eine Frau Mitte vierzig mit rotem Haar tritt heraus und starrt euch an. Sie trägt ein einfaches, schenkellanges Ledergewand, das über und über mit Knochen und bunten Federn behängt ist. Ein nivesischer Steppenhund kam mit der Frau aus der Jurte und knurrt euch drohend an.

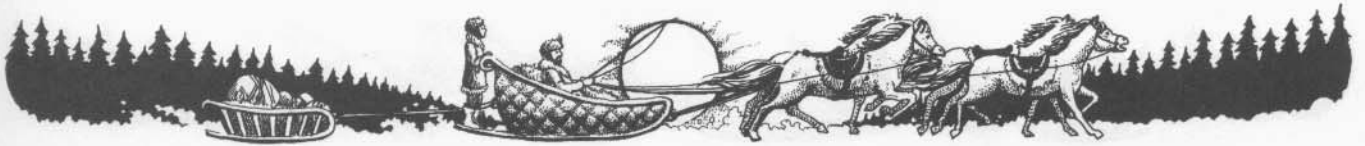
Diese Frau muß Jonuris sein. Sie starrt euch an; ihre Augäpfel sind rein weiß, haben keine Iris, keine Pupillen! Die Schamanin ist blind, und vielleicht habt ihr gerade deshalb das Gefühl, daß ihr Blick bis auf eure Seelen reicht.

Meisterinformationen:

Jetzt ist es soweit, die Helden haben das Ziel ihrer Queste erreicht. Nun müssen sie Jonuris nur noch erklären, was sie von ihr wollen. Und das ist das Problem. Die Schamanin mag nichts von Ernbrecht und dem Fluch hören; sie weiß, daß sie wahrscheinlich weich werden und den Zauber von ihrem Sohn nehmen würde, wenn dieser sie eindringlich darum bittet. Damit es dazu nicht kommt und Ernbrecht für immer der Einzige in die Grünen Ebenen versperrt wird, flieht Journis, sobald die Sprache auf ihren Sohn oder gar Randolph Zweistätter kommt.

Auf keinen Fall sollten die Helden der Schamanin vor ihrer Flucht erklären können, daß Ernbrecht gar nicht zum Wolf wird, sondern zum Dachs, sonst fällt das Finale ins Wasser.

Da die Recken aber sicherlich ihr Anliegen mit höflichen Worten wie "Werte Dame, es geht um Euren Sohn" oder ähnlichen Floskeln einleiten, sollte Ihnen als Meister die Szene keine Schwierigkeiten bereiten



Allgemeine Informationen:

„Hanko, liejok!“ ruft die Schamanin ihrem Hund zu, der daraufhin angreift. Die Schamanin selbst streift blitzgeschwind ihr Gewand ab, geht in die Hocke, verwandelt sich in eine Wölfin und prescht davon.

Meisterinformationen:

Hanko hält die Recken eine Weile auf, Zeit, die Jonuris für ihre Flucht braucht. Es ist zu hoffen, daß die Helden soviel Einfühlungsvermögen besitzen und den Steppenhund nicht ernsthaft verletzen wollen.

Der Steppenhund Hanko

MU 15 LE 19 RS 1 AT/PA 10/4 TP 1W+2

Nachdem die Helden den Steppenhund überwältigt haben, gilt es, Jonuris durch den Wald zu verfolgen. (Für Pferde ist das Gelände nicht gangbar.) Die Schamanin hat keinen großen Vorsprung. Lassen Sie die Helden einfach eine Probe auf *Körperbeherrschung* würfeln, bei Gelingen wird Jonuris' Vorsprung nicht

größer. Mißlingt der Wurf wirklich jedem Helden (was sehr unwahrscheinlich ist), muß die Spur der Wölfin mittels einer *Fährtsuchen*-Probe wieder aufgenommen werden.

(Eigentlich ist der Vorsprung jetzt zu groß, als daß die Helden die Schamanin noch einholen können, aber wir nehmen einmal an, daß Jonuris eine Weile verschnauft, wenn sie sich leidlich sicher fühlt – *in dubio pro hero.*)

Allgemeine Informationen:

Ihr verläßt den Wald und betretet einen zweihundert Schritt breiten Grasstreifen, längs dessen jenseitigem Ende der Dorsol fließt. Am Ufer findet sich ein Lagerfeuer, über dem an einem Holzgerüst einige Fische zum Trocknen hängen. Weit und breit ist außer Jonuris keine Menschenseele zu sehen.

Während ihr euch nähert, schiebt die Schamanin eines der vier Kanus, die am Ufer liegen, ins Wasser und steigt ein. Das Boot ist schon mitten auf dem Fluß, als ihr das Ufer erreicht. Jonuris hält sich ein Messer vor die Brust, holt aus und ...

Meisterinformationen:

Die Schamanin geht lieber in den Tod, als den Fluch aufzuheben und ihren Sohn damit zu einem himmelswölfeungefälligen Leben zu verdammen.

Wenn die Helden jetzt nicht ohne Umschweife und Einleitungsfloskeln zu Jonuris hinüberryufen, daß ihr Sohn nicht zum Wolf, sondern zum Dachs wird, stößt die Schamanin zu, und die Queste ist gescheitert. (Sie können den Recken natürlich noch eine Klugheitsprobe zugestehen, und im Falle eines Fehlschlags mag Jonuris sogar das Messer entgleiten, weil gerade eine heftige Welle das Boot zum Schaukeln bringt. Ob sie diese Mittel zur Rettung des Finales einsetzen möchten, überlassen wir Ihrer Meistergnade.) Erfährt die Schamanin rechtzeitig, daß sich ihr Zauber anders als erwartet entwickelt hat, läßt sie das Messer fallen. Ihr Boot wird jetzt aber von einer starken Strömung erfaßt und zum Spielball der tobenden Wasser. Jonuris hält sich krampfhaft an der Bordwand fest, um nicht selbst hinausgeschleudert zu werden.

Die Recken müssen nun die anderen Kanus besteigen (eines faßt zwei Personen) und sich auf den Fluß wagen. (Die Boote und auch das kleine Lager am Ufer gehören übrigens zu einigen nivesischen Fischern. Sie sind gerade im Wald unterwegs und suchen dort Kräuter, die man dem Räucherfeuer begeben will, um so den Fang zu veredeln. Im herumliegenden Krempel am Feuer hat Jonuris auch das Messer gefunden, mit dem sie sich selbst entleiben wollte.)

Folgend finden Sie eine Tabelle, die mit *Jonuris' Vorsprung* überschrieben ist. Platzieren sie drei verschiedenfarbige Halmakegel für die Boote der Helden auf den entsprechenden Startfeldern, dann geht's los.

Wir wollen es nicht verheimlichen: Die Gefährten haben keine Chance, Jonuris vor einem weiter abwärts liegenden Wasserfall einzuholen. Das aber sollen die Spieler natürlich (noch) nicht merken ...





Jonuris' Vorsprung

| Start | Start | Start |
|-------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 |
| 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 |
| 7 | 7 | 7 |
| 8 | 8 | 8 |
| 9 | 9 | 9 |
| 10 | 10 | 10 |
| 11 | 11 | 11 |
| 12 | 12 | 12 |

Jeweils einem Helden pro Boot muß eine *Boote Fahren*-Probe gelingen, um das Kanu in die Strömung zu lenken. Bei Gelingen rücken die Boote um zwei Felder vor, bei Mißlingen nur um eines.

(Falls *Boote Fahren* zu den weniger verbreiteten Talenten bei Ihren Helden gehört, können Sie, falls Sie keine harte Linie fahren möchten, auch eine kombinierte Probe auf Gewandtheit, Körperkraft und/oder Intuition anordnen.)

Stromschnelle: Um die Stromschnelle zu umschiffen, ist eine *Boote Fahren*-Probe +3 nötig. Mißlingt diese, muß den Helden im Boot eine Gewandtheitsprobe gelingen, wenn sie nicht ins Wasser geschleudert werden wollen. Geht ein Recke baden, kann er sich mit einer *Schwimmen*-Probe +5 ans Ufer retten. Anderen falls wird er vom Strom mitgerissen und erleidet 2W SP. Die Boote derjenigen Helden, denen die *Boote Fahren*-Probe gelungen ist, rücken zwei Felder vor, alle anderen bleiben, wo sie sind. Jonuris' Boot meistert die Stromschnelle und schießt voran.

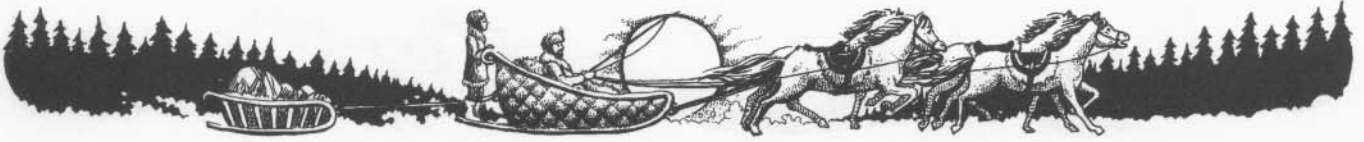
Untiefe: Der Fluß macht eine scharfe Biegung, und die Strömung trägt die Kanus nach außen auf eine Sandbank zu. Mit einer *Boote Fahren*-Probe +1 kann das Boot im Fahrwasser gehalten werden. Anderenfalls läuft es auf und wird auf der Tabelle nicht vorgerückt. Die anderen Boote, bei denen die Probe gelungen ist, werden zwei Felder weitergesetzt. Helden, die bei den Stromschnellen ins Wasser gefallen sind, können hier bei gelungener *Schwimmen*-Probe an Land gehen, anderenfalls erhalten Sie 1W SP und werden weiter flußabwärts gerissen. Obwohl ohne Steuer, hält sich Jonuris' Boot im Fahrwasser.

Niedriger Ast: Ein Ast ragt über das Wasser und fegt jedem Helden, dem nicht eine Gewandtheitsprobe +2 gelingt, aus dem Boot (1W+4 SP). Leere Boote verbleiben auf dem Tabellenfeld, auf dem sie sich gerade befinden, alle anderen rücken zwei Felder weiter vor.

Wasserfall: Jonuris stürzt samt Boot den 15 Schritt tiefen Wasserfall hinab und erleidet 3W SP. Die Helden können versuchen, mittels einer *Boote Fahren*-Probe +3 vor dem Wasserfall das Ufer zu erreichen. Mißlingt der Wurf, stürzen Kanu und Helden den Katarakt hinab, die Recken ziehen sich 3W SP zu, der Pöppel rückt zwei Felder auf der Tabelle vor. Unten angekommen, ist eine *Schwimmen*-Probe +2 nötig, um sich über Wasser zu halten. Mißlingt diese, wird der betreffende Held gegen einen Stein geschleudert. Er ist nun bewußtlos, muß W6 SP einstecken und auf Rettung durch seine Kameraden harren.

Jonuris erhält jetzt nochmals so viele W6 SP, wie das Feld anzeigt, auf dem auf der Tabelle am weitesten vorgerückte Boot steht (das Jonuris mit dem geringsten Abstand gefolgt ist).

Helden, die sich im Becken unterhalb des Wasserfalls befinden und denen die *Schwimmen*-Probe gelungen ist, können mit einem weiteren Wurf +2 auf das genannte Talent versuchen, Jonuris aus dem Wasser zu retten. Der Wurf kann so oft wiederholt werden, bis er zum ersten Mal fehlschlägt. Der betreffende Held wird ebenfalls gegen einen Stein geschleudert, zieht sich W6 SP zu und ist nun auch bewußtlos. Jonuris erhält bei jedem mißglückten Rettungsversuch 1W SP, ebenso jeder Held, der bewußtlos im Wasser treibt. (Wir gehen davon aus, daß so-



wohl Jonuris und die bewußtlosen Recken durch Strudel und Wirbel im Becken gehalten und nicht in den Abfluß gerissen werden.) Konnte eine Bootsbesatzung noch vor dem Wasserfall ihr Kanu an Land lenken, können die Helden aussteigen und neben dem Wasserfall hinabklettern. Da dies mehr Zeit kostet, müssen Jonuris (und auch Kameraden, die gerettet werden müssen) zusätzlich 2W6 SP einstecken.

Nachfolgende Boote erreichen den Wasserfall so viele Rettungsversuche später, wie sie Felder Abstand vor dem ersten Boot

haben. Für sie gilt ansonsten das oben gesagte, und nachdem die betreffenden Helden den Wasserfall passiert haben, können sie sich an den Rettungsaktionen beteiligen.

Die Schamanin erlangt kurze Zeit nach ihrer Rettung das Bewußtsein wieder und ist jetzt bereit, die Helden anzuhören. In Anbetracht der Tatsache, daß sich Ernbrecht – den Jonuris stets bei seinem richtigen Namen Latu nennt – in einen Dachs und nicht in einen Wolf verwandelt, ist sie auch bereit, den Fluch aufzuheben.

Wie, schon zu Ende? (Meisterinformationen)

Wenn alles planmäßig verläuft, sind ja noch 4 Tage Zeit, bis die Verwandlung endgültig abgeschlossen ist. Wenn Sie und Ihre Gruppe noch ein wenig weiterspielen wollen, nur zu!

Ernbrecht ist ja inzwischen mehr Dachs als Mensch und mag sich nicht mehr zurückverwandeln lassen. Also reißt der junge Zweistätter aus, und die Helden müssen ihn suchen. Daraus kann sich noch eine spannende Hatz durch die Wildnis ergeben.

Möglicherweise hat Ernbrecht auf seiner Flucht eine hübsche Dächsin getroffen, mit der er gern eine Familie gründen möchte. Möchten die Helden das junge Glück nicht zerstören und respektieren sie Ernbrechts Wunsch, als Dachs durch die Wälder zu strei-

fen, dann haben sie für diese mutige Entscheidung sicherlich **50 Extra-AP** verdient.

Zur besseren Übersicht hier die letzten Stationen von Ernbrechts Verwandlung, die Sie auch im **Anhang** unter **Der Fluch** finden: **25. Tag:** Ernbrecht kann nur noch auf allen Vieren gehen.

26. Tag: Ernbrechts Extremitäten verkürzen sich weiter, dafür wächst der Stummelschwanz.

27. Tag: Äußerlich ist Ernbrecht jetzt ganz Dachs; er kann aber noch ein wenig sprechen, denkt aber nur noch in Dachsbegriffen, und jetzt ist auch noch Ranzzeit ...

28. Tag: Ernbrecht ist ein Dachs, daran ist nicht mehr zu rütteln.

... unter einer Bedingung (Meisterinformationen)

Allgemeine Informationen:

Jonuris geht mit Ernbrecht in ihre Jurte und bittet euch, draußen zu warten. Bis sie wieder herauskommt, dauert es schon eine Weile; an ihrer Seite steht jetzt Ernbrecht in seiner menschlichen Gestalt. Die Schamanin spricht nun zu euch – in Garethi: "Ich habe den Zauber, mit dem ich einst aus Mutterliebe meinen Sohn Latu belegt habe, aufgehoben. Aber nur unter einer Bedingung: Er soll ein Jahr bei den Lieska-Lie verbringen und das Leben meines Volkes kennenlernen und sich dann entscheiden, ob er wirklich zu den Jänaks zurückkehren und dort ein unhei-

liges Dasein führen will. Teilt dies seinem Vater mit; ich erwarte Latu zum Beginn des nächsten Winters wieder hier."

Mit diesen Worten wendet sich die Schamanin grußlos um und geht wieder in ihre Hütte. Sie verschließt den Eingang, und ihr werdet das Gefühl nicht los, daß ihr jetzt besser geht.

Meisterinformationen:

Ernbrecht geht auf die Bedingung ein, wahrscheinlich auch sein Vater. Was aber passiert, wenn sich Randolph nicht darauf einläßt, wissen wir nicht – das ist Stoff für ein weiteres Abenteuer.

Das Ende – diesmal aber wirklich! (Meisterinformationen)

Randolf Zweistätter zahlt das vereinbarte Honorar, anschließend ziehen die Helden wieder ihrer Wege. Eines Tages lagern sie ein wenig abseits der Straße. Dichte, tiefschwarze Wolken hängen tief über dem Land und lassen Böses ahnen – aber kein Gasthaus ist weit und breit zu finden. Und da brechen sie los, die Himmelsgewalten, Blitze zucken, Efferd öffnet seine Schleusen und gießt sein Naß auf die Helden hinab.

Doch inmitten dieses, an einen Weltuntergang gemahnenden

Unwetters werden die Recken Zeugen einer überaus possierlichen Szene: Eine Dächsin säubert ihren Bau. Sie holt für jeden Helden noch **350 Abenteuerpunkte** heraus.

'Noch vom Vorjahr', denkt sie sich, 'plattgelegen, muffig und wirklich nicht mehr schön und weich für die Wohnhöhle. Aber wenn man diesen seltsamen Reisenden damit noch eine Freude machen kann ...'

Und die Helden freuen sich wirklich – trotz des Scheißwetters.



Anhang (Meisterinformationen)

Der Fluch

Lieber Meister, der Fluch, mit dem Jonuris ihren Sohn belegte, paßt eigentlich nicht in das bekannte Magiesystem des Schwarzen Auges. Doch gerade was Flüche angeht, steckt die magische Wissenschaft Aventuriens noch in den Kinderschuhen; gelehrte Gildenmagier können selbst die bekannten Hexenflüche noch nicht vollkommen in arkane Gesetzmäßigkeiten fassen. Unbestritten ist jedoch, daß starke Emotionen – und die waren in diesem Fall wohl vorhanden – bisweilen einen spontanen, unkontrollierten Ausbruch astraler Energien hervorrufen können. Was diese Kräfte dann bewirken, kann von dem, der sie durch seine Gefühle hervorbringt, unter Umständen nicht bis ins letzte gesteuert werden. Deshalb verwandelt sich Ernbrecht auch nicht in einen Wolf, sondern in einen Dachs (ebensogut hätte auch Randolph tot umfallen oder seinem Sohn Hörner auf den Schultern wachsen können).

Ernbrechts Verwandlung dauert 28 Tage, von Vollmond bis Vollmond, und findet in mehreren Schüben statt, d.h., daß sich den einen oder anderen Tag nichts tun mag, dann aber die Metamorphose wieder um so rascher voranschreitet. Ist sie vollständig abgeschlossen, kann sie nicht mehr rückgängig gemacht werden. Nun betrifft die Verwandlung nicht nur Ernbrechts Äußeres. Irgendwann stellt er fest, daß Spinnen und Schnecken gar nicht so übel munden, daß ein fetter Regenwurm oder ein leckeres Häppchen Aas einem würzigen Eintopfhaushoch überlegen sind. Kurz und gut: Dem jungen Zweistätter ist irgendwann egal, daß er sich in ein Tier verwandelt, ja, er möchte dies sogar ausgesprochen gerne. Im folgenden haben wir nochmals den Verlauf der Verwandlung chronologisch aufgelistet:

1. Tag: Ernbrecht wächst ein Pelz auf den Fußspannen, der – rasiert man ihn ab – zunächst nach einer Stunde, am Abend aber schon nach wenigen Minuten nachwächst.
2. Tag: Der Pelz bedeckt jetzt auch Ernbrechts Unterschenkel, rasieren ist auch hier zwecklos.
3. Tag: Der dichte Pelz zeigt sich jetzt auch auf Ernbrechts Händen.
4. bis 6. Tag: jeweils keine Veränderung
7. Tag: Ernbrecht schrumpft um fünf Finger und kann sich jetzt mit dem Fuß am Bauch kratzen. Falls einer der Helden einen Hund mit sich führt, schnüffelt dieser ab jetzt immer wieder verwirrt am jungen Zweistätter herum – sieht doch aus wie Mensch, riecht aber nach Tier, seltsam.
8. Tag: keine Veränderung
9. Tag: Auf Ernbrechts Wangen wächst ein grauer Pelz, der ebenfalls nach

wenigen Minuten wiederkehrt, wenn man ihn abrasiert.

10. bis 15. Tag: Äußerlich keine Veränderung. Geistig wird Ernbrecht aber immer mehr zum Dachs. Es fängt damit an, daß er Dachsspeisen (Spinnen, Schnecken, Schlangen, Aas) überaus appetitlich findet, gerne im Boden scharrt sowie Paarungs- und Ranzrituale vollführt, wenn er auf eine hübsche junge Frau trifft.

12. Tag: Ernbrecht ist sich nicht mehr sicher, ob er wirklich wieder in einen Menschen zurückverwandelt werden will.

12./13. Tag: Der junge Zweistätter haart kräftig.

14. Tag: Äußerlich keine Veränderung. Die Schfähigkeit nimmt von jetzt an ab, dafür wird der Geruchssinn merklich feiner.

15. Tag: Äußerlich keine Veränderung. Der Tag-Nacht-Rhythmus des 'Nachtieres' Ernbrecht kommt langsam durcheinander. Der junge Zweistätter ist tagsüber ständig müde, während er abends nicht in den Schlaf findet.

16. Tag: Über Nacht verwandelt sich Ernbrechts Mund in eine spitze Schnauze. Der junge Zweistätter kann sich nur noch schwer artikulieren.

17. Tag: Ernbrecht will nicht mehr zum Menschen zurückverwandelt werden und muß ständig aufs Neue davon überzeugt werden, daß dies aber zu seinem Besten dient.

18. Tag: Der junge Zweistätter schrumpft um zwei Spann.

19. Tag: Ernbrechts Beine und Arme verkürzen sich um jeweils einen Spann; die Augen werden zu schwarzen Knopfaugen.

20. Tag: Auf Ernbrechts Rücken und Bauch bildet sich ein dichter Pelz, hellgrau auf der Rück- und dunkelbraun auf der Vorderseite, im Gesicht zeigen sich die Charakteristischen Dachsstreifen.

21. Tag: Ernbrechts Finger- und Fußnägel metamorphieren zu starken, scharfen Krallen.

22. Tag: Ernbrecht versucht des öfteren, seine Rückverwandlung durch Flucht zu verhindern.

23. Tag: Eine kleine Beule an Ernbrechts Po zeigt an, daß dem jungen Zweistätter wohl bald ein Stummelschwanz wachsen wird.

24. Tag: Ernbrechts Beine und Arme verkürzen sich um jeweils einen weiteren Spann. Der junge Zweistätter kann nur noch für kurze Zeit und unter Schwierigkeiten aufrecht gehen.

25. Tag: Ernbrecht kann nur noch auf allen Vieren gehen.

26. Tag: Ernbrechts Extremitäten verkürzen sich weiter, dafür wächst der Stummelschwanz.

27. Tag: Äußerlich ist Ernbrecht jetzt ganz Dachs; er kann aber noch ein wenig sprechen. Jetzt ist Ranzzeit, und der junge Zweistätter denkt an nichts anderes als eine nette Dächsin mit ordentlich Speck an den Hüften.

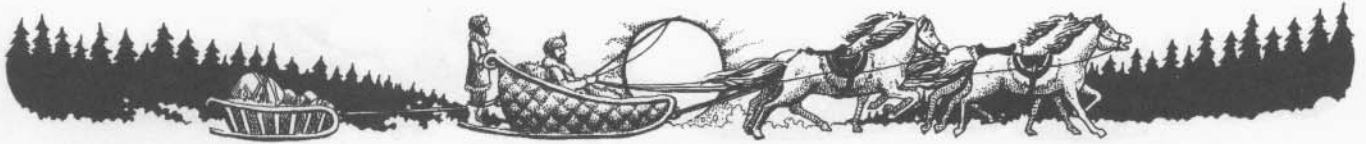
28. Tag: Ernbrecht ist ein Dachs, da ist nicht mehr dran zu rütteln.

Die Personen

Randolf Zweistätter

Die riesigen Weideländer nordöstlich von Braunschweig und die gewaltigen Viehherden gelangten schon vor knapp zwei Jahrhun-

derten in den Besitz der Familie Zweistätter; sie waren ein Geschenk des damaligen Herzogs Grimmwulf an seinen Gardehauptmann Armin Zweistätter für treue Dienste. (Wofür genau,



wird nichtmals auf der Schenkungsurkunde erwähnt, und über Grimmwulf gibt es ansonsten kaum historische Quellen.)

Der Besitz wurde von Generation zu Generation weitergereicht, bis er schließlich an Randolph ging. Zweistätter ist Viehzüchter mit Leib und Seele, ein harter Geschäftsmann, der – wie die meisten Weidener Rinderbarone – nicht vor unsauberen Methoden zurückschreckt. Neben dem Ertrag seiner Herden interessiert ihn nur noch eines: das Wohlergehen seines Sohnes. Aus diesem Grund ist Zweistätter auch überaus zuvorkommend zu den Helden und zeigt sich von seiner großzügigsten Seite, solange diese den Bogen nicht überspannen.

Randolf Zweistätter

MU 12 KL 14 IN 14 CH 13 FF 12 GE 11 KK 12
 AG 3 HA 4 RA 1 TA 4 NG 7 GG 8 JZ 5
 ST 9 MR 5 LE 51 AE - AT/PA 10/9 (Dolch, 1W+1)

Haarfarbe: grau Augenfarbe: braun

Größe: 88 F. Alter: 59

Herausragende Talente: Schleichen 8, Sich Verstecken 7, Bekehren/Überzeugen 10, Betören 8, Etikette 9, Feilschen 10, Gassenwissen 11, Lügen 10, Menschenkenntnis 10, Schätzen 11, Wildnisleben 6, Mechanik 8, Rechnen 8

Die Reise ins Nivesenland ist Ernbrechts erster Ausflug ins 'richtige Leben'. Der Jüngling ist nicht ganz so verweichlicht, wie sich für einen Sproß aus reichem Elternhaus ziemt – als Sohn eines Viehzüchters ist er immerhin Ausritte bei Wind und Wetter gewohnt, allerdings konnte er hinterher stets die Annehmlichkeiten seines Vaterhauses genießen. Anfangs wird Ernbrecht noch von Abenteuerlust getrieben, aber schon bald hat er die Entbehrungen der Reise satt, und er verpaßt keine Möglichkeit, dezent darauf aufmerksam zu machen. Trotzdem können die Helden den jungen Zweistätter meist bei der Stange halten, wenn sie ihm seine Zukunft als Tier nur plastisch genug schildern. Allerdings verliert Ernbrecht mit fortschreitender Verwandlung das Interesse daran, diese rückgängig zu machen.

Ernbrecht Zweistätter

MU 9 KL 10 IN 10 CH 13 FF 11 GE 11 KK 9
 AG 5 HA 4 RA 2 TA 5 NG 8 GG 8 JZ 7
 ST 1 MR -3 LE 30 AE - AT/PA 8/8 (Dolch, 1W+1)

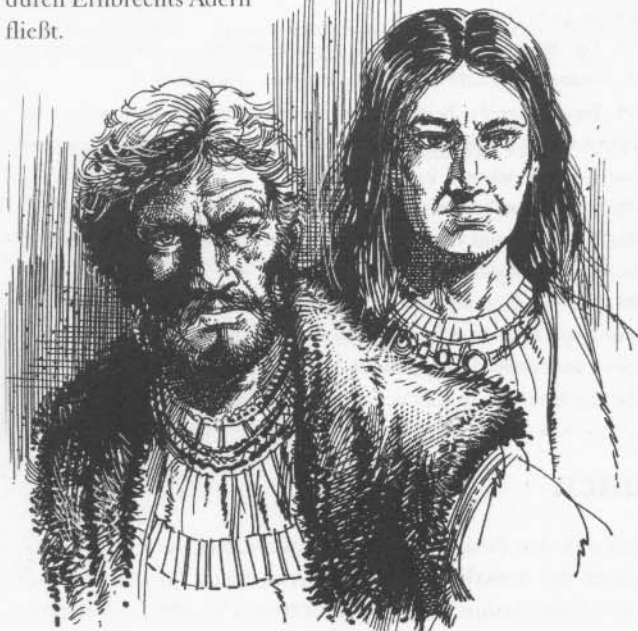
Haarfarbe: rot Augenfarbe: gelbbraun

Größe: 92 F. Alter: 18

Herausragende Talente: Nörgeln 10, Reiten 7

Ernbrecht Zweistätter

Ernbrecht ist der Sohn von Randolph Zweistätter und der Nivesenschamanin Jonuris. Der Jüngling weiß zwar um seine Mutter, allerdings wähnt er diese für tot und hat auch keine Ahnung davon, daß er ihr einst geraubt wurde. Vielmehr glaubt Ernbrecht, nach Jonuris' Ableben von Randolph mit nach Braunsfurt genommen worden zu sein; so hatte es der Vater ihm nämlich erzählt. Die schräggestellten, auffallend gelblichbraunen Augen und der rote Haarschopf verraten den Anteil Nivesenblutes, der durch Ernbrechts Adern fließt.

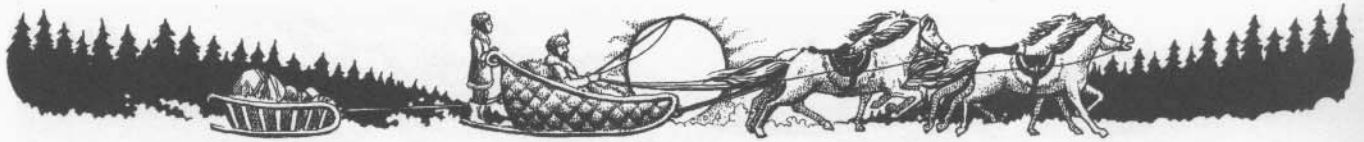


Jonuris

Ernbrechts Mutter Jonuris ist die Schamanin von Hankos Sippe, die zum Stamme Lieska-Lie gehört. Seitdem Randolph Zwei-



stätter ihren Sohn raubte, lebt die Zauberfrau nicht mehr im Lager ihrer Sippe, sondern stellt ihre Jurte ein, zwei Meilen davon entfernt auf. Sie mag keinen Menschen sehen, sei er nun Nivese oder Jänak, denn auch unter ihrem Volk ist der Fluch, den die Schamanin ihrem Sohn auferlegte, nicht unumstritten. Jonuris ist hingegen davon über-



zeugt – oder redet sich zumindest ein –, daß der Zauber der einzige Weg war, Ernbrecht ein himmelswölfegefälliges Leben zu ermöglichen und somit vor der Verdammnis zu bewahren. Dennoch bereut Jonuris tief im Innern ihre Entscheidung, würde dies aber sich selbst und anderen gegenüber nie zugeben und ist fest entschlossen, den Zauber niemals zurückzunehmen. Wenn die Schamanin aber erfährt, daß ihr Sohn aufgrund einer Zauberpanne sich nicht in einen Wolf, sondern in ein ganz anderes Tier verwandelt, wird sie auf das Ansinnen der Helden eingehen. Jonuris ist vor einigen Jahren durch eine Krankheit erblindet. Seitdem hält sie sich den Steppenhund Hanko, der ihr niemals von der Seite weicht und sie bis zum Tode verteidigen würde.

Jasmina Huggendork

Jüngst verlor die einstige Vorfrau von Gero von Hollbrinck ihren gesamten Monatslohn beim Boltan. Angetrunken und voller Wut, schwang sie sich daraufhin auf ihr Pferd und preschte johlend in eine Rinderherde ihres Brotherrn. Die Tiere gingen durch, stürmten in den Pandlaril, und viele eroffen jämmerlich. Gero von Hollbrinck verlor bei diesem Viecherstampf über 80 Rinder. Nun grollt er seiner Vorfrau, was nicht verwunderlich ist – Jasmina kann froh sein, daß ihr dieser Fehltritt nur die Stellung gekostet hat. Die Suche nach einer neuen Arbeit verlief erfolglos, und so kam die ehemalige Vorfrau auf den Gedanken, Ernbrecht in Borons Hallen zu schicken und den alten Zweistätter damit seines Erben zu berauben. Daß Randolfs Sohn mit den Helden eine Reise unternimmt, kommt Jasmina natürlich gelegen. Hat sie Ernbrecht erst einmal aus dem Weg geräumt, kann sie bei von Hollbrinck, der der schärfste Konkurrent Randolf Zweistätters ist, auf Nachsicht und eine Neueinstellung – vielleicht sogar bei höherem Lohn – hoffen. Jasmina Huggendork plant ihre Tat auf eigene Rechnung und ohne Wissen von Hollbrincks.

Jonuris

MU 12 **KL** 13 **N** 14 **CH** 13 **FF** 12 **GE** 12 **KK** 10
AG 4 **HA** 4 **RA** 7 **TA** 4 **NG** 4 **GG** 3 **JZ** 8
ST 11 **MR** 6 **LE** 48 **AE** 31 **AT/PA** 13/9 (Knochenkeule, 1W+3)

Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** weiß **Größe:** 85 F. **Alter:** 45

Herausragende Talente: Schleichen 8, Sich verstecken 11, Orientierung 10, Tierkunde 9, Pflanzenkunde 11, Wildnisleben 10, Heilkunde Krankheiten 11, Heilkunde Wunden 11

Zauberfertigkeiten: Allgemeine und nivesische Schamanenmysterien 8, Böser Blick 3

Jonuris hat ihre Knochenkeule mittels AE-Einsatz unzerbrechlich gemacht. Außerdem ist sie ein Wolfskind und kann sich willentlich in einen Wolf verwandeln.

Der Steppenhund Hanko

MU 15 **LE** 19 **RS** 1 **AT/PA** 10/4 **TP** 1W+2

Jasmina Huggendork

MU 13 **KL** 11 **N** 12 **CH** 10 **FF** 12 **GE** 12 **KK** 13
AG 4 **HA** 5 **RA** 4 **TA** 4 **NG** 3 **GG** 6 **JZ** 7
ST 10 **MR** 3 **LE** 66 **AE** – **AT/PA** 14/11 (Peitsche, 1W), 13/11

(Raufen, 1W) Schußwaffen 17 Wurfaffen 18

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun

Größe: 91 F. **Alter:** 41

Herausragende Talente: Abrichten 8, Reiten 11

Rukuubuur, der bluttriefende Räuber, ein Daimonid aus Charyptoroths Gefolge

Wie so viele schreckliche Kreaturen, hat auch der Rukuubuur seinen Ursprung in den Magierkriegen. Samia von Brabak, eine Paktiererin Charyptoroths, versprach dem Erzdämonen, als Preis für das Bündnis seine Brut auszutragen. Charyptoroth schickte alsdann einen Ulchuchu, der den Samen für die unheilige Frucht in Salmias Leib verpflanzte. 13 Tage später brachte die Magierin sieben Mißgeburten mit menschlichen Körpern und Haifischköpfen zur Welt, die sich sogleich auf die Mutter stürzten und sie verspeisten.

Da niemand beizeiten die Dämonenbrut erschlug, wuchsen die Rukuubuur heran, paarten sich untereinander und vermehrten sich so zahlreich, daß bis heute noch nicht alle dieser Ungeheuer ausgerottet sind.

Ein ausgewachsener Rukuubuur ist zweieinhalb Schritt groß, hat einen annähernd menschlichen Körper, der mit Beulen und schwärzenden Pusteln übersät, die bisweilen aufplatzen und dabei eine eitrig-flüssige Flüssigkeit entlassen. Der Kopf des Ungeheuers ähnelt dem

eines Haifisches, das breite Maul ist mit rasiermesserscharfen Zähnen bewehrt.

Als Geschöpf Charyptoroths bevorzugt der Rukuubuur das Wasser als Element. Hier kann er sich besonders flink bewegen, an Land ist er aber immer noch sehr gefährlich. Der Rukuubuur ist mäßig intelligent und zeichnet sich vor allem durch seine niederhöllische Mordlust aus. Menschenblut kann der Daimonid im Wasser über mehrere Meilen wittern.

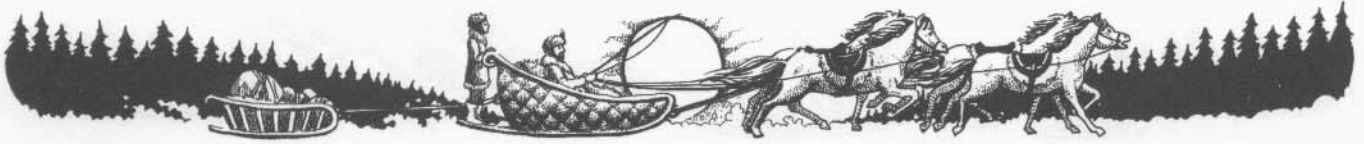
Der Rukuubuur

MU 25 **AT** 19/14* **PA** 18/13*
LE 60 **RS** 1/4** **TP** 2W+5
GS 15/6* **AU** unendlich **MR** 12***

*) im Wasser/an Land

**) RS 1 gegen magische oder geweihte Waffen sowie gegen Kampfzauber; RS 4 gegen gewöhnliche Waffen

***) immun gegen Beherrschungs- und Verwandlungszauber



Der nordaventurische Freßdachs

Allgemeines

Der Freßdachs, in den sich Ernbrecht verwandelt, ist ein naher Verwandter des gewöhnlichen Streifendachses, den man überall nördlich der Linie Zorgan-Belhanka antreffen kann. Freßdachse sind größer als ihre Vettern, stets hungrig, mutig, angriffslustig und nicht ungefährlich. Immer wieder hört man, daß Freßdachse eine Jagdmeute in die Flucht geschlagen und dem Jäger so schlimme Wunden zugefügt haben, daß dieser verblutete.

Aussehen

Plumper, gedrungener Körperbau mit kurzem Schwanz und kurzen Beinen, die Füße sind mit scharfen Krallen bewehrt. Die Fellfarbe am Rücken variiert von reinweiß bis silbergrau, die Haare an Bauch, Pfoten, Kehle und Kinn sind dunkelbraun bis schwarz. Charakteristisch sind neben der spitzen Schnauze die schwarz-weißen Kopfstreifen, die nicht der Tarnung dienen, sondern eine Warnung darstellen. Freßdachse werden bis zu 6 Spann lang, 25 Stein schwer und erreichen eine Schulterhöhe von 2 Spann.

Nahrung

Auf dem Speiseplan des Freßdachses finden sich neben Eicheln, Wurzeln und Aas auch Würmer, Schnecken, Käfer, Erdwespen und Schlangen (die mit den Giftzähnen nicht durch das dichte Borstenfell dringen können). Selbst große Tiere wie junge Karene oder gar altersschwache Wölfe verschmäht der Freßdachs nicht.

Der Freßdachsbau

Freßdachse sind sehr anpassungsfähig, was das Graben von Bau- en in Erde oder Sand angeht, wenn sie auch Waldboden bevorzugen. Für gewöhnlich findet man die Baue auf abschüssigem Gelände. Die Tunnellabyrinth sind oft in drei Stockwerken angelegt und können erstaunliche Ausmaße annehmen (100 Schritt Länge sind keine Seltenheit). Freßdachse sind reinlich und haben in ihren Bauen sogar eine besondere Kammer eingerichtet, in denen sie ihre Notdurft verrichten. Wohn- und Kinderstube sind mit Moos und Gras ausgepolstert, das regelmäßig gelüftet und etwa alle zwei Monde ausgewechselt wird. Mitnichten sind Freßdachse mürrische Einzelgänger, wie oft behauptet wird. Sie führen eine lebenslange Einche und bewohnen einen Bau oft zusammen mit anderen Familien, bisweilen sogar mit Füchsen, Ratten oder Kaninchen. Obwohl die kleinen Nager vom Freßdachs als Nahrung durchaus nicht verschmäht werden, genießen sie seltsamerweise seinen Schutz, so sie in seinem Bau leben.

Verhalten

Die Nase ist das Hauptsinnesorgan des nachtaktiven Freßdachses, weshalb das Tier oft und gern schnüffelt und dabei laut vernehmlich schnauft. Lautäußerungen des Freßdachses sind Kläffen zur

Revierteilung sowie das Schnurren eines Rüden in Paarungsstimmung, der die Fähe ruft. Dachswelpen quieken in den ersten Lebenswochen, lernen aber schon frühzeitig das Kläffen.

Die Bewegungen des Dachses sind eher gemächlich; für gewöhnlich trottet er gemütlich durch sein Revier und macht häufig Pausen zum Schnüffeln und Sichern. Wittert der Dachse hingegen Gefahr oder geht gar zum Angriff über, ist er erstaunlich flink. Gern klettert der Dachse auf Erhebungen, von wo aus er eine gute Übersicht hat. Manche Tiere haben gar Lieblingsbaumstümpfe, auf denen sie sich besonders oft aufhalten und spielen. Dachse klettern bisweilen sogar wie Bären auf Bäume.

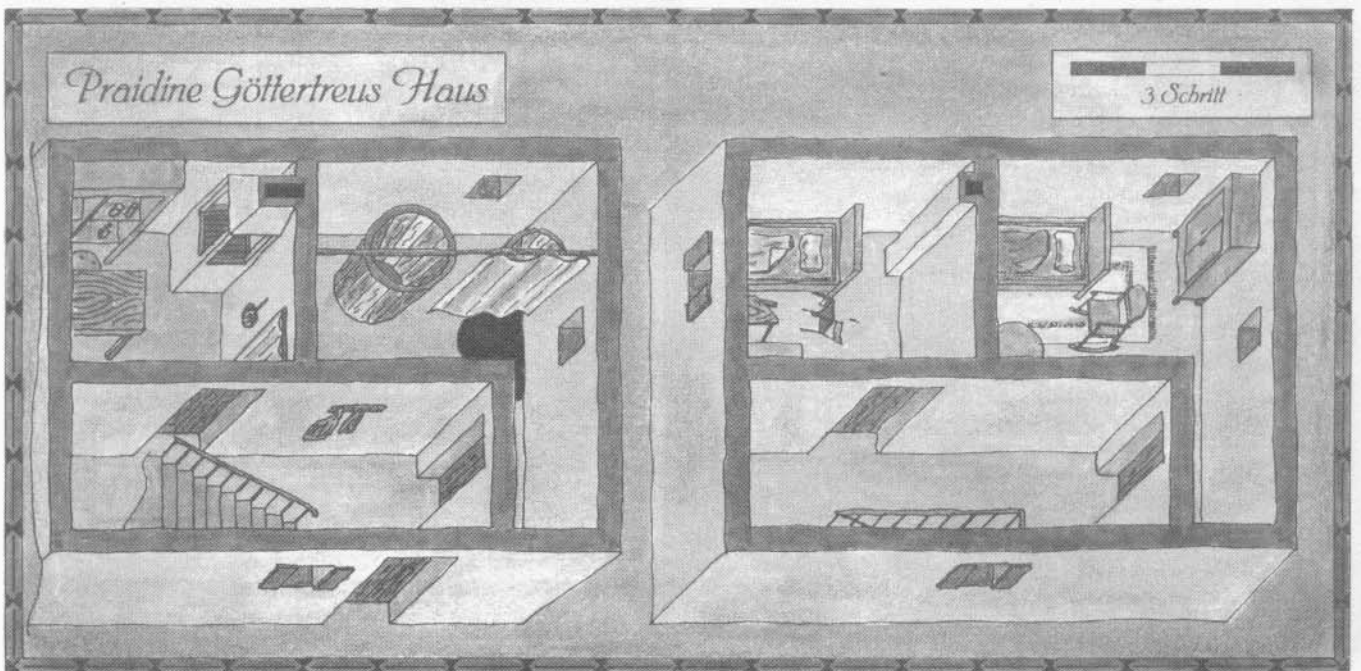
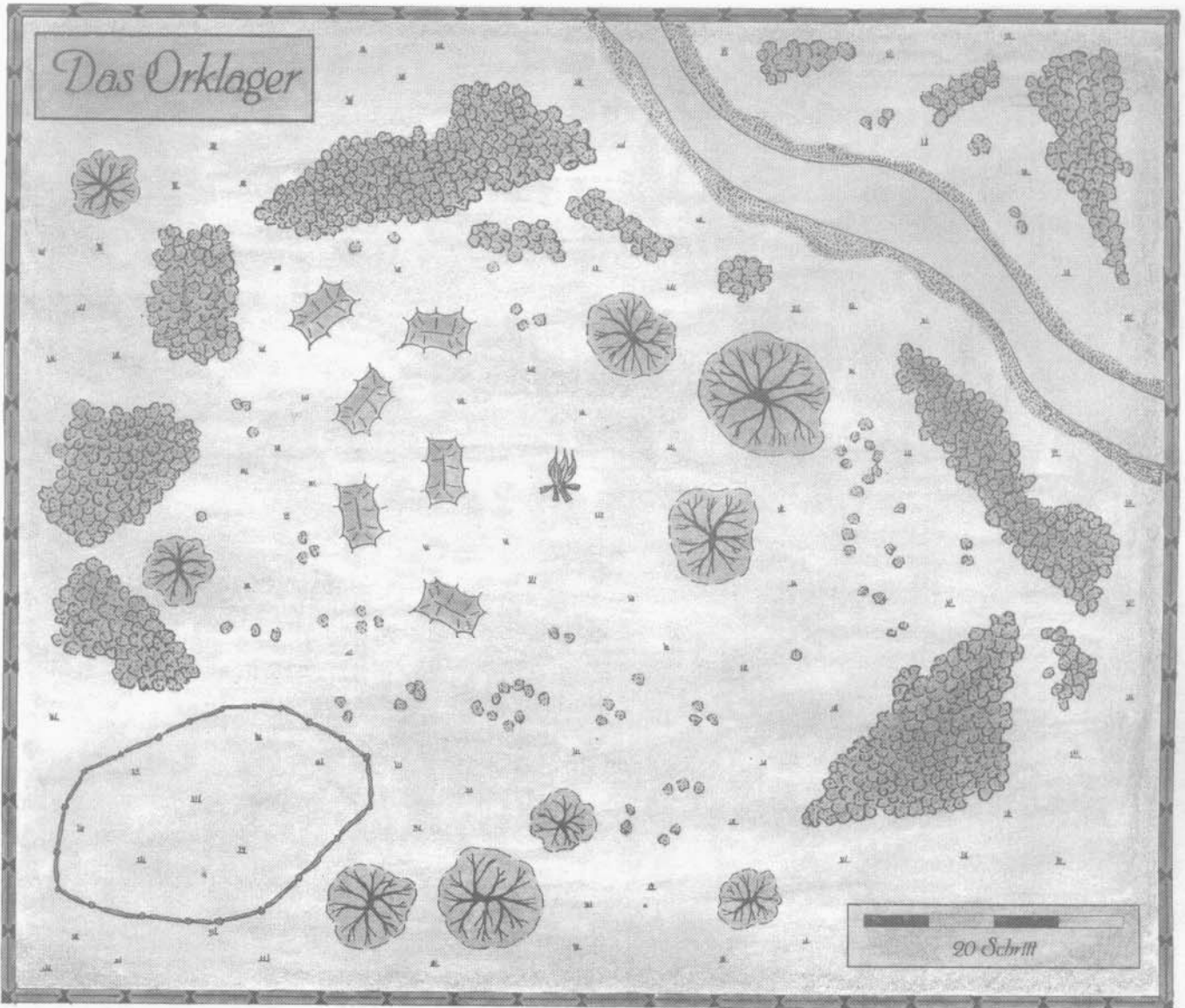
Dachse sind überwiegend nachtaktiv, verlassen aber manchmal auch tagsüber den Bau, um sich zu sonnen. Sobald der erste Schnee fällt, ziehen sie sich in ihre Baue zurück und halten Winterruhe, allerdings keinen richtigen Winterschlaf. Auch in der kalten Jahreszeit zieht es den Freßdachs alle paar Tage wieder an die Erdoberfläche. Seine Aktivitäten beschränken sich aber dann darauf, die nächste Umgebung seiner Behausung zu durchstreifen, zumal er aufgrund seiner kurzen Beine bei einer Schneehöhe von mehr als eineinhalb Spann nur schwer vorwärtskommt. Im Frühjahr zeigt sich dann der Dachse wieder allabendlich bei Jagd und Spiel – Freßdachse sind sehr verspielt und finden wirklich alles interessant und erforschenswert.

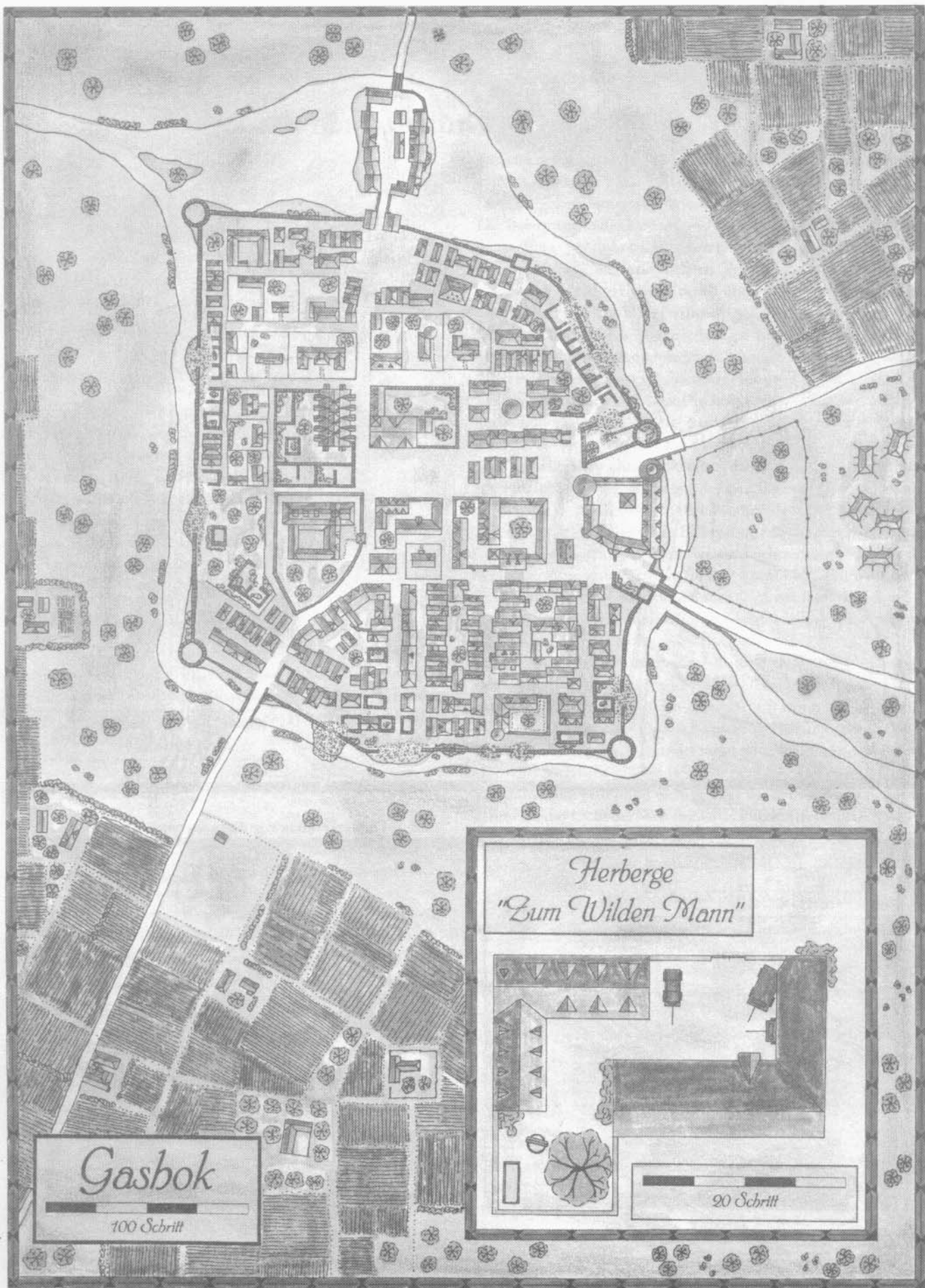
Freßdachse paaren sich kurz nachdem der letzte Schnee verschwunden ist, also im Ingerimm oder Rahja. Der Rüde bringt die Fähe, mit der er liiert ist, mittels Schnurrlauten in Stimmung und schnüffelt an ihrem Hinterteil, um sich von ihrer Paarungswilligkeit zu überzeugen. Die Paarung findet meist statt, während der letztjährige Wurf noch bei den Eltern lebt; die neuen Nachkommen erblicken dann zum erstmalig wenige Tage vor der nächsten Schneeschmelze das Licht der Welt (bzw. das Dunkel des Baus).

Freßdachse im Spiel

Im wesentlichen gilt das im **Bestiarium Aventuricum** (in der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**) über Streifendachse gesagte. In diesem Abenteuer spielt der Freßdachs allerdings eine besondere Rolle, und Sie sollten die obigen Abschnitte schon genau studieren. So können Sie im Spielverlauf immer wieder possierliche Szenen improvisieren, die teils nur komisch sind, teils aber auch ein gefährliches Ende nehmen können. (Was passiert etwa, wenn Ernbrecht die Schankmaid im Wirtshaus gefällt und der junge Mann in voller Paarungslaune nach Dachsmannier schnurrt und am Gesäß der Angebeteten herumschnüffelt?)

| | | |
|---|------------------------------|----------------|
| Verbreitung: Nordaventurien (Wald) | | |
| Körperlänge: bis zu 6 Spann | Gewicht: bis 25 Stein | |
| MU 13 (11–16) | AT 13 | PA 6 |
| LE 20 (18–23) | RS 2 | TP 1W+3 |
| GS 6 | AU 40 | MR –1 |
| Jagd: +12, angriffslustig | | |
| Beute: 4 Fleisch (nur im äußersten Notfall genießbar), Fell (5S) | | |

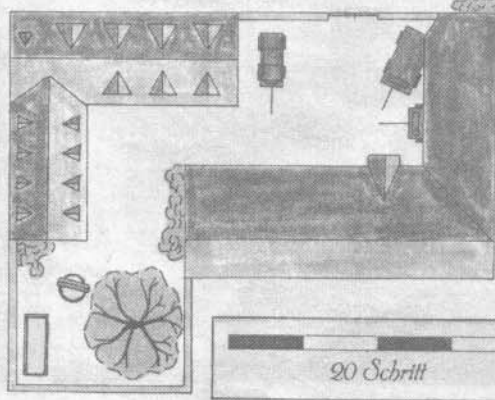




Gasbok

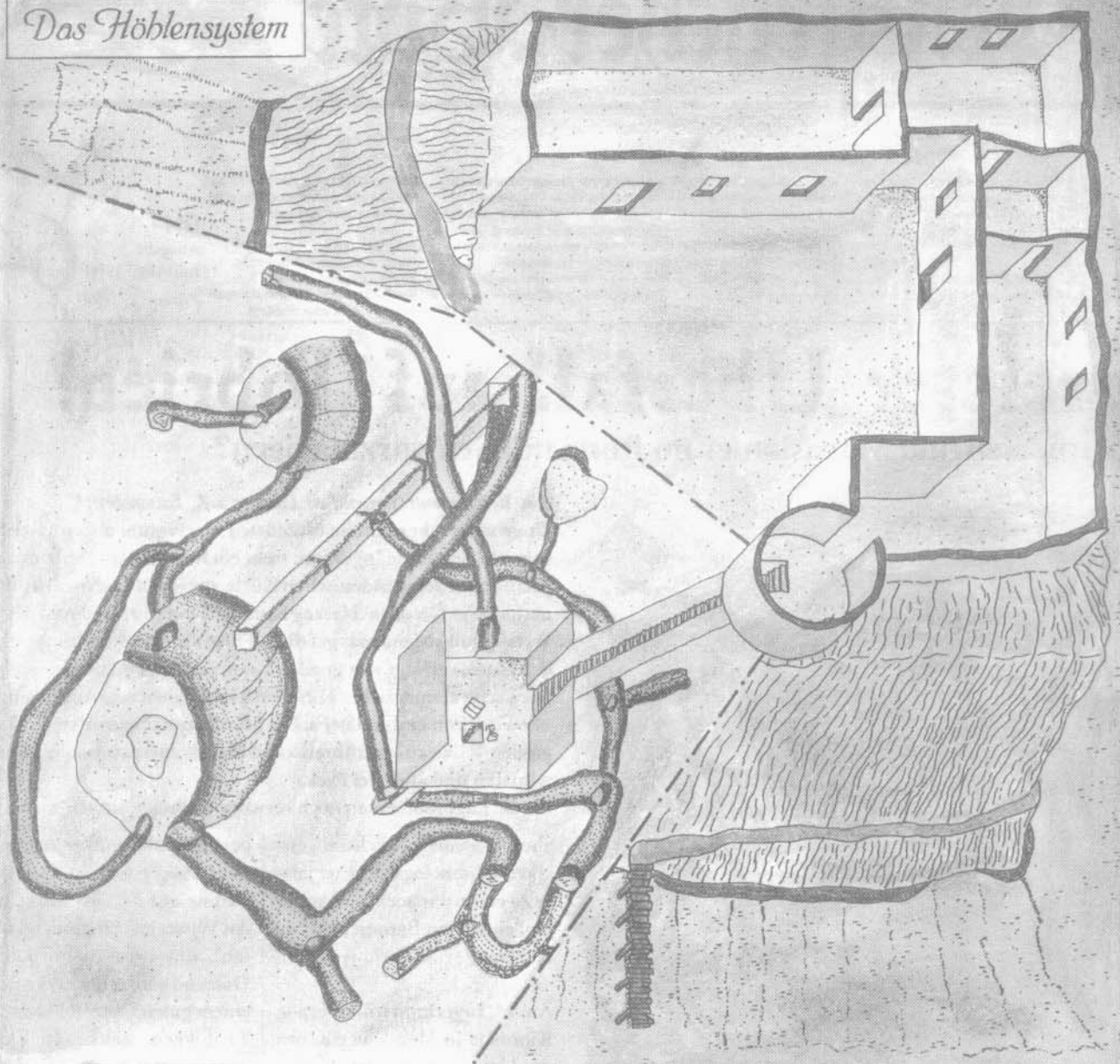
100 Schritt

Herberge
"Zum Wilden Mann"



20 Schritt

Das Höhlensystem



Hutzenmoor und Umgebung





AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille*, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 87

• SPIELER

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren

• KOMPLEXITÄT

(Meister/Spieler): mittel

• ANFORDERUNGEN

(Helden):

Interaktion, Talenteinsatz,
Kampffertigkeiten,
Hintergrundwissen

• Stufen: 4 – 8

• ORT UND ZEIT:

nördliches Mittelreich
und Salamandersteine,
Frühsommer, in neuerer Zeit

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das Abenteuer-Basis-Spiel; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Boxen **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** und **Götter, Magier und Geweihte** ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.

MUTTERLIEBE

Von der eigenen Mutter aus Rache verflucht, verwandelt sich Ernbrecht Zweistätter, Sohn und Erbe eines reichen Weidener Rinderbarons, langsam, aber unaufhaltsam in einen reißenden Wolf. Schnelle Hilfe ist vonnöten! Findet sich vielleicht ein mächtiger Magier, der die Verwandlung aufheben kann? Oder muß man die Mutter finden und zwingen, den Zauber von ihrem Sohn zu nehmen? Ist der Fluch überhaupt ein heimtückischer Racheakt oder vielleicht ein seltsamer Ausdruck von ...

Mutterliebe?

Fragen über Fragen, und wer könnte rascher Licht ins Dunkel bringen als eine Gruppe gewitzter und entschlossener Helden?



DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©1998 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM 24,80 SFr 23,00 ÖS 180



ISBN 3-89064-336-1

10336