

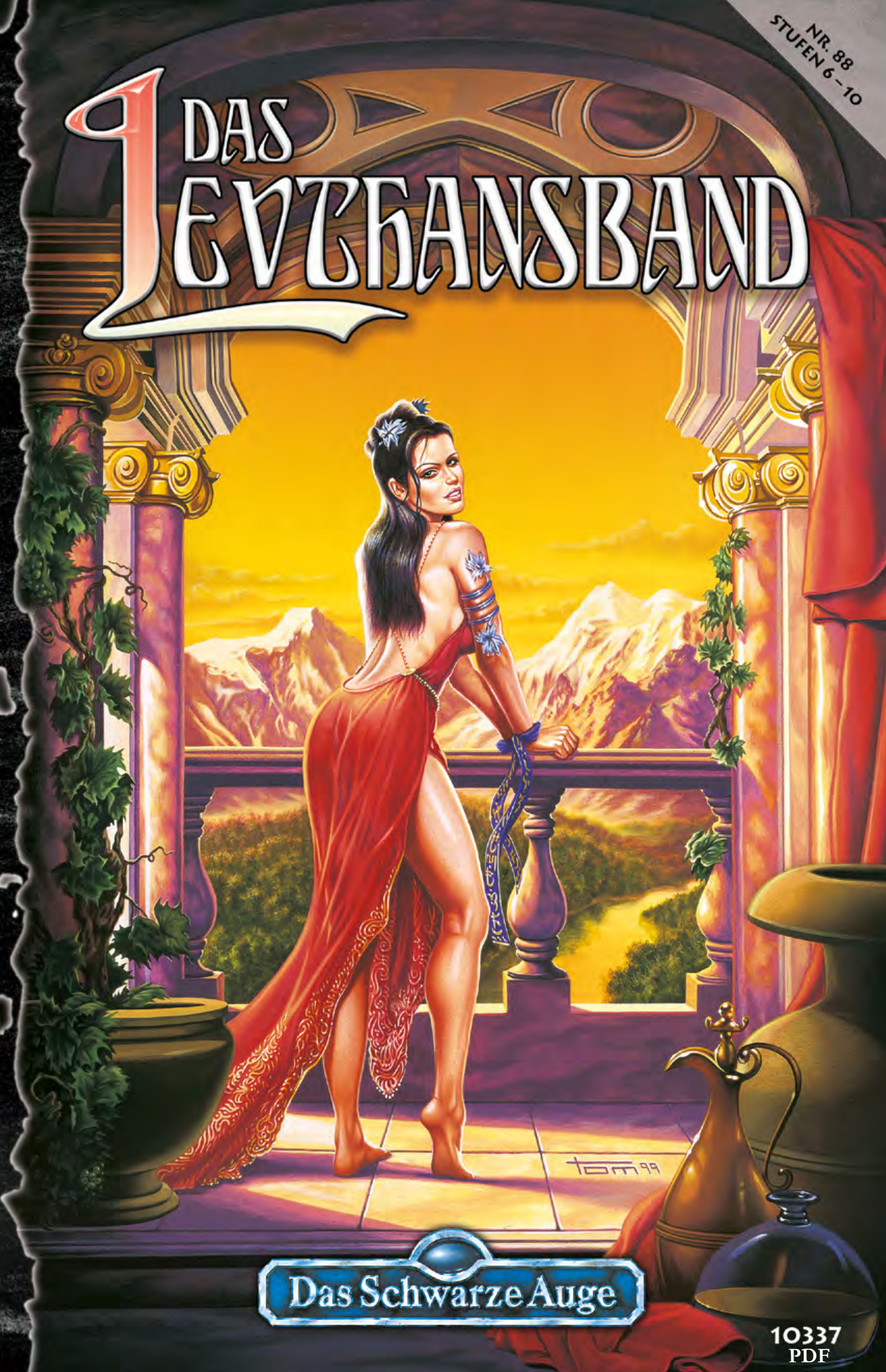
NR. 88
STUFEN 6-10

ADVENTURIEN

DAS LEYTHANSBAND

DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 6-10

LENA FALKENHAGEN



Das Schwarze Auge

10337
PDF

Das Schwarze Auge

9 DAS LEVREHANSBAND





Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Tom Thiel
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Caryad
Planzeichnungen: Ralf Hlawatsch
Karte der Region: Ina Kramer

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

ISBN 978-3-95752-913-8



Das Levthansband

von
Lena Falkenhagen

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 1 – 5
für den Meister und 3 – 5 Helden

Mit Ideen von Heiko Buchholz und Matthias Köhler



Inhalt

Kurz vorweg	5
Für den schnellen Überblick	5
Die Legende von Levthan und Satuaria.....	5
Der Zwist der Wölfinnen.....	6
Der Ablauf des Abenteuers – Was bereits geschah	6
... und noch geschehen wird	6
Ein ganz normales Abenteuer.....	8
In Lowangen	8
Ein rauschendes Fest	9
Eine wundersame Reisegruppe	12
Die Einladung.....	12
Die Reisegesellschaft	12
Auf dem Weg nach Tiefhusen.....	15
Die Wasserwölfe.....	17
Im Haus der Lieblichen Göttin	20
Der Rahjatempel.....	22
Die Bewohner des Rahjatempels.....	25
Heim ins Haus der Göttin.....	25
Auf Phexens Spuren	26
Dem Täter auf der Spur.....	28
Königin der Silberwölfe	32
Rorkvell.....	32
Unter Orken	35
Die menschliche Wölfin	39
Zum Hexenfest	41
Dunkle Wonne.....	44
Mit den Sinnen des Tiers.....	46
Das Wolfsrudel.....	47
Kyrjakas Flucht	48
Larkas Dank.....	49
Das Ende des Abenteuers	50
Anhang 1: Personen	51
Anhang 2: Artefakte	54
Anhang 3: Zeitleiste	55
Übersichtskarte	56



Kurz vorweg (Meisterinformation)

Lieber Spielleiter, liebe Spielleiterin, Sie halten einen Abenteuerband des **Schwarzen Auges** in der Hand, der locker in die aktuellen Geschehnisse in Aventurien eingewoben ist und dessen Inhalt, obwohl eigenständig, durchaus Auswirkungen auf die aventurische Welt 'da draußen' haben wird.

Nachdem Borbarad nun von Deres Leib entrückt wurde, gilt es natürlich weiterhin, Abenteuer zu bestehen und Gefahren zu überleben, die unter anderem, wie im Hintergrund dieses Abenteuers, von **Borbarads Erben** ausgehen.

Allerdings halten Sie keine Geschichte mit sabbernden Tentakeldämonen und paktierenden Schwarzmagiern in Händen, sondern eine, in der sich geheimnisumwobene Hexen und mystische Wölfe ein Stelldichein geben.

Hinzugefügt sei, daß im Herbst 1999 das Folgeabenteuer **Sumus Blut** zu diesem Band erscheinen wird, das ebenfalls von Kyrjakas Versuchen handeln wird, ihre derische Existenz mit Sumus Kraft fortzusetzen. Inhaltlich wird jedoch nur eine lockere Verknüpfung mit diesem ersten Abenteuer bestehen – eine Form, die es Ihnen ermöglicht, beide Bände unabhängig voneinander oder aber in enger Folge zu spielen, ganz wie es Ihnen und Ihrer Spielrunde beliebt.

Tja, nun bleibt mir nur noch, Ihnen mit einem „Rahja mit Euch!“ viel Spielspaß und Spannung mit dem **Levthansband** zu wünschen, denn in Aventurien gibt es ja noch echte Helden ...

Lena Falkenhagen

Für den schnellen Überblick ... der Hintergrund des Abenteuers

Das **Levthansband** ist ein Abenteuer für Helden der 6. bis 10. Stufe, allerdings wird auch ein Held etwas höherer Stufe die Geschichte nicht verderben.

Für die Geschichte besonders gut geeignete Heldentypen sind zum einen Geweihte der Zwölfgötter, ganz besonders solch illustre Gestalten wie Rahja-, Tsa- oder Perainepriester, die man üblicherweise selten auf Abenteuer finden kann, wohingegen Praios- oder Rondrageweihte das Abenteuer wegen der doch nötigen Heimlichkeit und Zauberei eher meiden sollten – gleiches gilt auch für sehr geradlinige Krieger-Helden.

Nicht zwölfgöttergläubige Charaktere wie Novadis, Elfen und

Mohas haben eventuell mit der Motivation Probleme, was Sie jedoch durch Anspielen so heldenhafter Tugenden wie Hilfsbereitschaft und Gerechtigkeitsempfinden wieder wettmachen können.

Nivesen und die Wolfskinder und Schamanen aus diesem Volk sind sicherlich ebenso wie Hexen und Rahjageweihte außerordentlich geeignet, in diesem Abenteuer eine Rolle zu spielen, die Sie vielleicht noch ein wenig auf den Charakter speziell zuschneiden wollen werden ... So könnte zum Beispiel eine Spieler-Rahjageweihte Sulva ersetzen, eine Hexe schließlich Mitglied oder Schülerin des Zirkels vom Rorwhedwerden.

Die Legende von Levthan und Satuaría

»Meriban aber, die man aus der Firunlegende kennt, hatte einen Bruder, der in der gleichen Stunde wie sie geboren war und der auf den Namen Khabla hörte. Als Rahja Khabla erblickte, da glaubte sie, sie blicke in einen Spiegel, so schön war er anzuschauen. Und Rahja erlaubte dem jungen Mann, ihr Lager zu teilen. Da die Liebliche aber die Lasten der Kindstracht nicht auf sich nehmen mochte, ließ sie Khabla, ihren Sohn auszutragen, und gab diesem, als er geboren war, den Namen Levthan.

Levthan war seiner Mutter und seinem Vater an Schönheit gleich. Alle Frauen der Menschen und manch eine Unsterbliche sehnten sich nach ihm. Nur Satuaría, die aus dem Ei geborene, war ihm nicht zu Willen und spottete seiner. Da überwältigte Levthan sie heimlich in einer mondlosen Efferdnacht und band sie mit einer Zaubersessel, die er sich von der Göttin Hesinde erbeten hatte, and bezwang sie auf diese Weise.

Satuaría aber rächte sich an dem Frevler, indem sie ihn in einen großen Widder verwandelte für alle Zeiten. So steht Levthan Tag um Tag auf einer trockenen Wiese, dürres Stroh und scharfe Kräuter wiederkäuend. Einzig in den Efferdnächten vermag Levthan die Fessel seines Fluches zu lockern. Dann nimmt er die Gestalt des gebornen, brünstigen Mannwidders an und macht Jagd auf schöne Maiden, vor allem aber auf die Hexen der nördlichen Wälder.

Von Satuaría, der Göttin der Hexen selbst, wird gesagt, daß sie später oft bereute, was sie Levthan angetan, denn Liebe und Haß durchdringen sie, wenn sie an ihren Bezwinger denkt. Wenn aber die Liebe obsiegt und die Göttin in Levthans Arme treibt, dann begegnet sie dem göttlichen Tiernmenschen und muß ihn in dieser Gestalt ertragen: Die Verwandlung zurückzunehmen, um sich selbst zu schonen, will auch der Göttin nicht gelingen.

Und als wirke eine mystische Kraft, vermögen sich die Hexen Levthans Zauber kaum zu entziehen, sondern suchen seine Nähe. In den Efferdnächten drehen sich auf manchem versteckten Tanzplatz die Hexen in wildem Reigen, ekstatisch, orgiastisch und in tiefer Trance verfangen. Mit ihnen drehen sich Levschije, Biestinger und andere Waldwesen, buldigen ihrem unheiligen Herrn ...«

»... und so bockte der Schönste über dem Seidenbände und wob hinein, welch Gaben seine großzügige Mutter ihm mitgegeben hatte: feurige Leidenschaft, wildes Begehren, freudige Erwartung und, zu allerletzt, die göttliche Empfindsamkeit, mit der er seine Liebste erfreuen wollte. Ja, sie sollte schaudern vor Lust und Wonne und ihre Vereinigung ebenso genießen wie er. Auch wenn sie ihn jetzt noch von sich stieß, würde sie, einmal bezwungen, ihm für die Göttliche Ekstase, die er ihr geschenkt hatte, in liebevoller Dankbarkeit verbunden sein ...«



Der Zwist der Wölfinnen

Die angestammte Heimatgegend der *Silberwölfe* ist unzweifelhaft der Rorwhed, jenes unwirtliche, fast kreisrunde Gebirge im Sveltland mit seinen Schluchten und Wäldern. Hier lebt auch *Larka*, die Königin der Silberwölfe¹, eine jener legendären unsterblichen Tierköniginnen, die als erste ihrer Art gelten und als schönste und ebenmäßigste Vertreter dieses Volkes².

Tierkönige sind, noch stark mit Sumus Lebenskraft erfüllt, allem Lebenden zugewandt, heißt es, und so ist es kein Wunder, daß sie *Kyrjakas* Erzfeindin ist – denn diese Wölfin stammt aus den Niederhöhlen selbst und soll, so munkeln die Beschwörer, eine Tochter Nagrachs selbst sein, die einst ihren Vater verriet, um seinen Platz einzunehmen – ein Plan, der offensichtlich fehlgeschlagen sein

muß, wenn er denn der Wahrheit entsprach. Zumindest streift diese domänenlose Dämonin wohl schon seit vielen Jahrzehnten, wenn nicht gar Jahrhunderten immer wieder für lange Zeitspannen auf Deres Leib umher, verzehrt von brennendem Haß auf Larka, die von ähnlicher Gestalt und Machtfülle ist, ihre Gaben allerdings zum Wohl des Lebenden einsetzt.

Dieses Abenteuer handelt von dem Plan *Kyrjakas*, der Feindin nun ein endgültiges Ende zu bereiten und sich zudem durch die Kraft Sumus im Rorwhedgebirge weiterhin eine lange Existenz auf Deres Antlitz zu verschaffen – ein Vorhaben, in das sie die Hexen des Rorwheds, die *Rahjakirche* zu Tiefhusen und – ja, Sie haben es gewußt, geehrter Meister – Ihre Helden mit verstrickt.

Der Ablauf des Abenteuers – Was bereits geschah ...

Die Dämonenwölfin *Kyrjaka* beobachtete den Transport des Tempelschatzes von Tiefhusen – u.a. des Seidenbandes – nach Lowangen. Anders als die *Rahjageweiheten*, die das Artefakt für ein zwar von *Rahja* gesegnetes Kleinod halten, um seine wahre Herkunft jedoch nicht wissen, spürte sie sofort die göttliche Abkunft des Bandes und machte sich ihren Reim darauf, daß dies wohl tatsächlich das legendäre *Levthansband* oder aber ein Artefakt von ähnlicher Machtfülle sein mußte, machtvoll zumindest genug, um ein Wesen von halbgöttlicher Macht zu binden – wie Larka eines ist.

Flugs entsandte sie Spione, um das Band zu beobachten, und schlich sich in menschlicher Gestalt in einen *Levthanszirkel* einiger *Satuariatöchter* im Rorwhed ein, um die Hexen für ihre Zwecke zu benutzen. Denn auch wenn *Glorana* die Schöne vor Jahren vom Ritualplatz auf dem Rorwhed verjagt wurde, gibt es dort doch noch einen kleinen Zirkel, der sich nach dem Erscheinen der Schwarzen Kröte dort gesammelt hat und auf eben jenem Tanzplatz die *Levthansnächte* abhält, auf dem der Dämon so viele ihrer Schwestern verschlang (einst beschrieben im Abenteuer *Im Zeichen der Kröte*).

... und noch geschehen wird.

Ihre Helden verlassen Lowangen als Begleitschutz für die Tiefhusener *Rahjageweihete* *Sulva*, die den Tempelschatz (das *Levthansband*) wieder in den heimatlichen Tempel zu bringen trachtet, nachdem in den orkisch besetzten Städten des Sveltlandes wieder so etwas wie Ruhe eingekehrt ist.

In solch unsicheren Gegenden wie diesen ist man dankbar für eine große Reisegesellschaft, da mehr Reisende auch mehr aufmerksame Augen und fähige Schwertarme heißt. So zieht also die als Händlerin verkleidete Hexe *Alvinia* als *Kyrjakas* Helferin mit dem kleinen Troß mit, hauptsächlich, um zu beobachten.

Denn eigentlich entsendet die Dämonenwölfin eine gefürchtete Räuberbande, um die Wachen zu überwinden und die skrupellosen Strauchdiebe das heilige Artefakt entwenden zu lassen – ein Plan, der Dank der Hilfe von *Larkas* Silberwölfen fehlschlägt, denn die Räuber werden in die Flucht getrieben. Die mysteriösen Silberwölfe aber begleiten die Reisegruppe schützend bis zur

Stadt, wo die Helden *Larka* zum ersten Mal ansichtig werden. Die Königin der Silberwölfe ist davon überzeugt, *Kyrjakas* Pläne durchkreuzt zu haben, und kehrt zum Rorwhed zurück.

Vorbereitend verzaubert die Hexe *Alvinia* einen der Helden mit einem Zauberschwang, um ihn später im *Rahjatempel* zu Tiefhusen das Artefakt stehlen zu lassen, wenn die *Geweiheten* es in Sicherheit wännen. Bis die Helden den ‘Schuldigen’ gestellt haben, ist *Alvinia* lange über alle Berge, und es gilt, den Spuren – und den Silberwölfen – auf den Grund zu gehen.

Gemeinsam mit *Sulva* reisen Ihre Helden zum Rorwhed, um direkt unter den Augen der orkischen Besitzer, in *Rorkvell*, weiter zu forschen. Die Begegnung mit den Silberwölfen gestaltet sich hier eher unheimlicher und bedrohlicher Natur, scheinen die Tiere doch vollends den Verstand verloren zu haben und alle Menschen anzugreifen – *Kyrjaka* hat *Larka* mit dem *Levthansband* gebunden, und ihr kranker dämonischer Geist beeinflusst die Tiere nun zu gräßlichen Bluttaten.

In *Rorkvell* stoßen die Charaktere wieder auf die Hexe *Alvinia*, die nun die Anzeichen eines *Nagrach-Fluchs* aufweist (ein letzter Gruß *Kyrjakas* an die Hexen, bevor sie mit dem *Levthansband* davonsprang) und von dem Raub und der derzeitigen Besitzerin

1) Man sieht also, daß die Annahme irrig ist, daß die Silberwölfe aus Wald- und Rauhwölfen entstanden sind, im Gegenteil sind sie tatsächlich eine eigenständige Wolfssrasse.

2) Mehr zu den Tierkönigen siehe *Die Götter des Schwarzen Auges*, S. 9.



des Bandes erzählen kann, und den Orkhauptmann Kerrgh, der den Rorwhed genauer kennt und etwa weiß, wo man die Silberwölfe finden kann.

Mit beiden läßt sich bald ein Handel erzielen – Alvinia und die anderen Hexen werden den Helden helfen, Kyrjaka zur Strecke zu bringen (sowohl aus Rache wie aus Not), wenn die Rahja-geweihte im Gegenzug verspricht, im Tempel zu Tiefhusen den Fluch der Dämonenwölfin zu lösen. Kerrgh ist eher gegen Waffen oder Handelsgut bereit, den Helden den Weg zu einer Menschwölfin zu zeigen, die weitere Hinweise auf die Silberwölfe geben kann. In der nun noch gefährlicheren Wildnis des Rorwhed trifft die Reisegesellschaft auf *Kantala*, Wolfsnivesin und Schamanin der Silberwölfe Larkas, die als einzige dem eisigen Odem Kyrjakas entkommen ist und den Helden die Geschichte des Levthansbandes berichten kann – und, daß Diebstahl und Überfälle nicht Larkas Tun sind, sondern das ihrer dämonischen Erzfeindin, die nun versucht, sie zu vernichten. Sie kann zudem berichten, daß Kyrjaka Larkas Krone gestohlen hat, jenes Artefakt, mit dem Leben und Macht der Tierkönigin verbunden sind und das die

Silberwölfin zurückerlangen muß, um Kyrjaka bekämpfen zu können.

An der Höhle der Wölfe angekommen, müssen die Helden erkennen, daß kaum ein Weg an den mißtrauischen und tolleren Tieren vorbeiführt, außer dem, sich von den Hexen ebenfalls in Wölfe verwandeln zu lassen und sich in dieser Gestalt bei Kyrjaka einzuschleichen – ein waghalsiges Unterfangen.

Auf dem Tanzplatz der Hexen auf dem Rorwhed – in der Nacht des 23. Efferd 29 Hal – vereinigen die Hexen ihre Kräfte, um die Rache an der Verräterin vorzubereiten.

Wenn die Helden schließlich in der Höhle der Wölfin angelangt sind, ist die Zeit des schnellen Handelns gekommen: Kyrjaka versucht, die Krone der gebundenen Larka zu zerstören, um die Feindin endgültig zu vernichten und Macht über die Kraft Sumus zu erlangen, die das Volk der Silberwölfe behütet.

Mit dem Beistand der Götter wird es Ihren Helden hoffentlich gelingen, der Dämonin einen Strich durch die Rechnung zu machen.



Ein ganz normales Abenteuer ...

In Lowangen (Meisterinformationen)

Die Stadt am Svellt, ehemaliger Mittelpunkt des Svelltschen Städtebundes, dessen florierende Handelsbeziehungen durch die Besetzung der Orks ein jähes Ende fanden, ist der Beginn dieses Abenteuers. Noch immer ist die 'Blüte des Nordens', wie sie einstmals genannt wurde, den Orks tributpflichtig, ein Umstand, der nicht zur Nahrung des Reichtums der Stadt beigetragen hat. Und doch ist Lowangen quasi die einzige Stadt im Svelltland, die frei von orkischen Besitzern ist, auch wenn man sich mit den Schwarzpelzen notgedrungen auf guten Fuß stellt.

Unterteilt in die Stadtteile *Lowangen*, *Eydal* und *Bunte Flucht* bietet die Stadt einen bunten Anblick. Lowangen ist der ursprüngliche Stadtkern, das Zentrum des Handels und Sitz von Travia-, Boron- und Phextempel. In Eydal wohnen die Handwerker, unter denen auch so mancher Zwerg zu finden ist – kein Wunder also, daß neben dem Perainetempel auch das Haus des Ingerimm hier angesiedelt ist. Bunte Flucht dagegen macht seinem Namen alle Ehre: Um den örtlichen Tsatempel entstanden, ist es die Junge Göttin, die diesen Teil Lowangens am stärksten geprägt hat, dicht gefolgt von Tsas lieblicher Schwester Rahja. Künste, Rahjagewerbe, Magierakademien und Elfensippen sind hier zu finden, und der Park des Rahjatempels ist die einzige größere und öffentlich zugängliche Grünfläche im Stadtgebiet. Etwas außerhalb, im Norden der Stadt, liegt zudem noch ein Haus des Firun, das trotz der Orkenbedrohung unversehrt geblieben ist.

Der Lowanger hat sich von der Tributpflicht an die Orken jedoch nicht unterkriegen lassen – auch wenn die Hoffnung auf Unterstützung beim Befreiungskampf längst gewichen ist. Allein ist ein solches Vorhaben zum Scheitern verurteilt, und so bescheiden sich die Lowanger Bürgerinnen und Bürger und üben sich in Geduld.

(Mehr zur Beschreibung der Stadt finden Sie in der DSA-Box **Das Orkland**. Die für das Abenteuer wichtigen Gebäude sind allerdings in diesem Band beschrieben.)

Warum Lowangen?

Wenn Sie sich nun fragen, geehrter Meister, warum Ihre Helden ausgerechnet in Lowangen unterwegs sein sollten, gibt es mehrere Möglichkeiten, Einleitungen vorzubereiten.

Magier und Magie-Interessierte haben mit zwei Akademien (die *Halle der Macht*, schwarz, Beherrschung und die *Akademie der Verformungen*, grau, Verwandlung) und der Ordensburg der *Grauen Stübe* sicherlich Anreiz genug. Gilt es, ein Artefakt zu ana-

lysieren, ein Buch einzusehen oder bei einer Koryphäe um etwas nachzufragen? Will einer der Magiebegabten hier etwas lernen? Geweihte können mit Nachrichten oder Sendungen nach Lowangen, oder, besser noch, nach Tiefhusen geschickt worden sein, dann haben Ihre Helden nämlich denselben Weg wie Sulva und es gibt keine Probleme mit Tempelpflichten und ähnlichem. Möglich wäre auch eine Pilgerreise zu dem uralten Traviatempel, dem berühmten Tsatempel oder wunderschönen Rahjatempel in Lowangen oder gar direkt zu den Ewigen Weinstöcken in Tiefhusen.

Zwerge oder Ingerimmgeweihte finden sicherlich Grund, den Ingerimmtempel oder die Ingerimmsschmiede aufzusuchen, ein Elf mag Freunde oder Verwandte in Bunte Flucht haben.

Krieger, Streuner und Helden, die auch schon einmal einen Warentransport bewachen, haben vielleicht einen Handelszug nach Lowangen begleitet – hier finden im Travia alljährlich *Markt und Spiele* statt, und auf dem Weg durch das Orkengebiet benötigt man immer Bewachung.

Auch im Bereich Handwerkskünste ist Lowangen weithin bekannt, erschaffen hier doch Zwerge, Elfen und Menschen gleichermaßen dem Ingerimm, der Tsa und Rahja gefällige Werke.

Bei vielen Heldentypen (wie Magiern und Geweihten) ist es allerdings vielleicht angebracht, ihnen sowieso den selben Weg zu geben wie Sulva. Das heißt, daß Sie im Vorfeld dafür sorgen müssen, daß sie bereits Botschaften mit sich tragen oder Bekanntenbesuch in Tiefhusen eingeplant haben. Vielleicht kommen sie aus Gareth oder Greifenfurt, von einer 'Vaterfigur' mit einem lockeren Auftrag nach Tiefhusen entsandt, wie etwa eine Botschaft zu überbringen, vom dortigen Rahjatempel ein Fläschlein Tharf erbitten (immerhin sind die Weinstöcke dort heilig) oder nach der Rondrageweihten schauen, von der ein alter Freund lange nichts mehr gehört hat, aber zu beschäftigt ist, um selbst hinzureisen. Sind Ihre Helden vielleicht bereits Walpurga von Weiden (als Herrscherin des benachbarten Herzogtums) in einem Abenteuer begegnet, oder einer Geweihten in Gareth, die sie mit einer diplomatischen oder persönlichen Angelegenheit betrauen würde? Wichtig ist nur, daß die Helden schließlich über Lowangen nach Tiefhusen reisen und es insgesamt nicht allzu eilig damit haben – das ganze also kein dringender Auftrag ist.

Fällt es Ihnen gar zu schwer, eine Erklärung dafür zu suchen, wie die Helden in orkenbesetztes Gebiet gezogen sind, können Sie ihnen Sulva auch z.B. in Gareth begegnen lassen. Wichtig ist allein, daß die betreffende Stadt einen Rahjatempel hat.



Ein rauschendes Fest

Allgemeine Informationen:

Grau und trist bedeckten die Wolken den Himmel bereits den ganzen Tag, um das Land am Svellt immer wieder mit kurzen, sanften Regenschauern zu überziehen. Das Kopfsteinpflaster von Bunte Flucht ist dunkel und schlüpfrig, und doch sind viele Gestalten auf dem unteren Eidechsengraben unterwegs, hasten mit eilig übergeworfenen Regenmänteln über die Straße und verschwinden in der hellerleuchteten Schänke *Salamanderstein*. Die Fassade zeigt ein kunstvoll ausgearbeitetes Landschaftsbild des Salamanderstein-Gebirges, der Eingang ist heute liebevoll mit Weinranken und Rosen geschmückt. Ein Pärchen eilt, engumschlungen und ein Wachstuch schützend über den Kopf haltend, zum Eingang, durch die geöffnete Tür hört ihr fröhliche Musik und ausgelassene Stimmen zu euch herausdringen. Gerade schreitet eine weitere Gestalt an euch vorbei, den Kopf ebenfalls mit einem aufgespannten Wachstuch geschützt, und hält neben euch inne.

Eine sanfte, freundliche Stimme sagt: „Dieses Fest ist zu Ehren der Heiteren Göttin und offen für jeden Mann und jede Frau. Wenn auch ihr den trüben Himmel und den ewigen Regen satt habt, dann folgt mir doch einfach und vergesst ihn in Rahjas Armen für eine Weile!“ Die schwarzhaarige Sprecherin ist selbst eine Geweihte der Rahja und streckt euch mit einem verführerischen Lächeln die Hand auffordernd entgegen.

Meisterinformationen:

Wie auch immer Ihre Helden nach Lowangen gekommen sind, in der Schänke *Salamanderstein* beginnt unser Abenteuer. Elayoë Tausendschön, die Hohegeweihte des Lowanger Rahjatempels, richtet hier gemeinsam mit Galiel Finkenfarf, der Besitzerin des Hauses, ein Fest zu Ehren der Herrin Rahja aus. Da dies nun schon im zweiten Jahr hintereinander geschieht, um im Efferd „die trübe Jahreszeit ein wenig aufzumuntern“, hoffen die Bewohner der Bunten Flucht bereits zuversichtlich, daß sich dieses Fest zur Tradition entwickelt, die sich in den nächsten Jahren fortführt. Die junge Geweihte vor der Tür ist *Sulva*, die aus Tiefhusen zu Besuch ist und mit diesem Fest ihren Aufenthalt in Lowangen

beendet. Sie wird im Laufe des Abends versuchen, die Helden näher kennenzulernen und ihren Aufenthaltsort erfragen, um am nächsten Tag mit ihrem Gesuch an sie heranzutreten.

Wenn Ihre Heldengruppe sich bereits kennt oder gemeinsam reist, ist es übrigens nicht nötig, daß alle Helden an der Feier teilnehmen – der Boron- oder Firungeweihete dürfen also getrost wegbleiben ...

Die weiteren anwesenden Geweihten sind **Elayoë Tausendschön**, eine wunderschöne, goldblonde Halbfelfe, die die Vorsteherin des Lowanger Tempels und Ausrichterin dieses Festes ist, der lebhaft **Demian**, dessen dunkelbraunes Haar bis in den Nacken reicht und der mit seiner guten Figur und dem kantigen Gesicht das beste der Svelltlande in sich vereint, und schließlich die gebürtige Almadanerin **Yasmina Rahjatreu**, die es aus dem Puniner Tempel in die weite Welt zog und die sich in das „nur roh geschliffene und doch so wunderschöne Juwel“ Lowangen verliebte. Alle drei sind Vertreter der sechsköpfigen Rahjageweihtenschaft des Lowanger Tempels und tun ihr bestes, die Feiernenden in Hochstimmung zu halten.

Allgemeine Informationen:

Der Schankraum des *Salamandersteins* ist mit Bildern, Wandteppichen, Vasen, Statuetten und allerlei Handwerksarbeiten geschmackvoll und rahjagefällig ausgestaltet, zum Fest zusätzlich durch Efeuranken, Rosen und rotseidene Kissen ergänzt, so daß die Illusion einer Laube im herbstlich blühenden Wald erzeugt wird. Hauptsächlich junge Leute ganz unterschiedlicher Schichten haben sich in ihren Festtagsgewändern eingefunden und liegen nun in kleinen Grüppchen oder zu zweien lachend oder einander zugewandt auf weichen Kissen in den von Stühlen und Tischen befreiten Sitznischen. Ein wild-schöner Geweihter der Rahja schenkt gerade einem Pärchen vom Tharf nach, von beiden mit einem Kuß belohnt. Eine goldblonde Halbfelfe, die ebenfalls die knappen und durchscheinenden Gewänder der Rahjakirche zieren, entlockt einer großen Harfe mit sanften Fingern traumhafte Musik. Eine dritte Geweihte mit südländischen Zügen erfreut eine Schar im Kreise um sie herumsitzender Zuschauer mit einem tulamidisch wirkenden, besinnlichen





Tanz betörend langsamer Bewegungen und lockt mal diesen, mal jene mit glühenden Blicken, um sich schließlich doch wieder jemand anderem zuzuwenden.

„Ich bin Sulva“, spricht die Geweihte an eurer Seite, nachdem sie schnell die Türe vor einer raschen, regenfeuchten Windbö geschlossen hat. „Kommt und setzt euch zu uns – heute nacht sind wir alle Geliebte der Göttin.“

Meisterinformationen:

Die Helden müssen keine Angst bekommen, daß sie in einen Gottesdienst der Rahjakirche geraten sind – dies ist ‘nur’ ein der Göttin gefälliges Fest in dem ausgesprochen rahjagläubigen Viertel *Bunte Flucht*. Spielen Sie die Begegnungen mit den Lowangern und den Geweihten nach Belieben aus – wichtig ist allein, daß Sulva während der Feierlichkeiten versucht, ein Gespräch mit den Helden anzuknüpfen, um ein wenig mehr

über sie zu erfahren. Ist sie schließlich der Meinung, daß die Recken vertrauenswürdig sind, erkundigt sie sich nach ihrem Aufenthaltsort – Geschäfte erledigt man an einem solchen Abend nicht. Haben die Helden noch keine Gaststätte gefunden, bietet Sulva ihnen an, sie auf Kosten des Rahjatempels im *Weißes Haus* einzuquartieren, einem recht noblen Haus, das dem Rahatempel direkt benachbart ist.

Das Fest umfaßt mit fortschreitender Stunde und je nach Lust und Laune gemeinsamen Tanz (Elayoë versteht sich auch auf das Spielen von Menuetten oder der Kuslikana, ein Thorwaler Pärchen hat Handtrommeln für wilde Rhythmen mitgebracht), das Erzählen von Geschichten (siehe Einleitung, die *Legende von Levthan und Satuarria*), Wein, Essen, Gesang (die Halbelfe hat eine ganz bezaubernde Stimme ...) und Amüsement nach Belieben – ob das nun Karten- oder Liebespiel oder das gemütliche Kuscheln in weichen Kissen ist.

Ein Wort der Autorin – Der Rahjaglaube im Spiel

Ein direktes Wort, lieber Meister: In der Rahjakirche geht es nicht nur um die körperliche Liebe. Das fröhliche Zusammensein, der Genuß des Austauschs von Blicken oder sanfter Berührungen, das Tanzen oder Betrachten desselben, die Musik oder das selbstvergessene Zuhören – all das ist der Heiteren Göttin ebenso Gottesdienst wie das Erleben der gemeinsamen Ekstase im Liebesspiel.

Eine Feier der Rahjakirche unterscheidet sich durch Ernsthaftigkeit und Hingabe meilenweit von der in einem Hafengebäude. Die eine Geweihte bemüht sich, die Gläubigen zu empfinden und Selbstaufgabe in der Heiligen Ekstase zu verführen, die nächste empfängt jene, die mal wieder - eben schnell - ein dringendes Bedürfnis befriedigen wollen.

Ein oberflächlicher Streuner, der insgeheim über die ‘billige Tempelprostitution’ lächelt, ist im Rahjatempel also ebenso fehl am Platze wie ein Thorwaler, der mal wieder eine Einrichtung demolieren möchte. Nur wer tiefen Glaubens am Gottesdienst teilnimmt, vermag die Nähe der Göttin zu spüren, ihren zarten, gehauchten Kuß auf seiner Wange ... Unser Streuner wird den Tempel vermutlich bitter enttäuscht oder zutiefst gelangweilt wieder verlassen, weil der Tharf bei ihm einfach nicht die erträumte Wirkung hervorbringen will.

Des weiteren gibt es viele völlig unterschiedliche Arten, zu Rahja zu finden: Lange nicht jede Person, die in den Tempel geht, wird sich mit einer Geweihten oder einer/einem anderen Gläubigen körperlich vereinigen. Allen Wegen zur Göttin gemein ist jedoch die Stimulierung der Sinne, sei dies Fühlen, Hören, Sehen, Schmecken oder gar Riechen – es wurden schon Gläubige beobachtet, die sich ganz in den Körper- und Parfümdüften von Geweihten ergingen und sie stundenlang ‘beschnüffelten’.

Zwar wird den Gläubigen nicht so viel Beherrschung und Ernsthaftigkeit abverlangt wie den Geweihten selbst, die sich ihre nach außen getragene Fröhlichkeit und Sorglosigkeit durch eiserne Kontrolle von Geist und Körper jeden Tag aufs

neue erarbeiten, doch sind Tempelbesuche stets weit mehr als simples Amüsement.

Manche wirklich tiefgläubigen Laien, meist jene, die regelmäßig die Gottesdienste besuchen, nehmen diese schwer anzueignende Herangehensweise der Geweihten an. Viele Gläubige jedoch nehmen nur selten an der Tempelzeremonie teil, vielleicht einmal im Mond oder gar nur einmal im Jahr, um dem Erlebnis der heiligen Ekstase den Hauch des Besonderen zu lassen. Trotzdem bleiben die Opferschalen der Tempel immer reichlich gefüllt, denn wer um Beistand der Göttin bei einem Liebesabenteuer oder einer Eroberung, bei der Linderung von Liebeschmerz oder der Erfüllung der innigsten Wünsche nachsuchen möchte, betet meist in der Vorhalle kurz zu Rahja und bringt ihr dort ein Opfer dar, meist Münzen, Schmuck oder Edelsteine.

Der durchschnittliche Aventurier, der sich als rahjagläubig bezeichnet, wird jedoch jener sein, der Feinsinn und Künste und zuvorderst sicherlich die körperliche Liebe genießt, Geliebte erobert und sich mit dem zu früh heimgekehrten Ehegespons heiße Degenuelle auf dem Balkongeländer liefert ... Doch diese Art des Rahjagläubigen ist seltener tatsächlich im Tempel anzutreffen, ist ihm doch üblicherweise eine leichte Gemüts-haltung zu eigen.

Sie sehen also, verehrter Meister, daß gläubig nicht gleich gläubig ist, und deshalb dient die Einleitungsszene im *Salamanderstein* auch dem Zwecke, daß sich ihre Spieler Gedanken über die Haltung ihrer Helden zum Rahjakult machen. An der zweiten, leichtlebigeren Variante der Rahjaverehrung ist natürlich absolut nichts auszusetzen, im Gegenteil, sie wird vermutlich auf neun von zehn rahjagläubige Aventurier zutreffen. Die wahre Hingebung und Empfindungsfähigkeit, die die Rahjakirche ihren Geweihten und Gläubigen abverlangt und die Rahjas Tempel über einfache Bordelle erhebt, ist es auch, die umgekehrt dafür sorgt, daß nur wenige Aventurier tatsächlich echten Zugang zu der ‘Tempelversion’ finden. Es ist halt nicht jeder zum Geweihten bestimmt, und wie die Tsageweihten verkörpern auch die Dienerinnen und Diener der Rahja eine schwer vorstellbare



Lebensweise, die die meisten Aventurier niemals so ganz verstehen werden.

Ein Wort zum Tharf

Der gesegnete Wein, der im Tempeldienst Geist und Sinne schärft und das Empfinden den Genüssen öffnet, entfaltet seine heilige Wirkung nur im Tempel in einer durch eine Geweihte ausgeübte Rahjazeremonie – wünscht eine Geweihte auf Reisen die heilige Wirkung des Tharf mit einem oder mehreren Gläubigen zu teilen, muß sie erneut einen kurzen Segen darüber sprechen (und W6+3 Karmapunkte dabei investieren), um das zu erzielen.

Bei Rahjageweihten auf Wanderschaft, die den Tharf üblicherweise in kleinen Bronzefläschchen am Gürtel tragen, dient der Rahjaweiin, der vor dem gemeinsamen Opfer aus einem Kelch geteilt wird, neben dem sinnerhöhenden Ritualzweck auch gänzlich praktischem Sinn – der Verhütung, eine Wirkung, die natürlich auch bei Tempelfeierlichkeiten in Kraft tritt.

So müssen Geweihte wie Besucher nicht fürchten, beim Rahjadienst Kinder zu zeugen oder zu empfangen. Kommt dies doch einmal vor, speziell bei Geweihten, ist meist Rahjas Hand selbst im Spiel – eine göttliche Gnade, die die Heitere Göttin sicherlich später vom Kind wieder einfordern wird ... Doch ist Kindersegen unter den Geweihten außerordentlich selten, da sie ihre Liebe allein Rahja schenken.

Eine Komponente des Tharfs ist das Kraut Rahjalieb, das neben einigen Kräutern und Gewürzen zum nur den Rahjageweihten bekannten Rezept des heiligen Weins gehört und die empfängnisverhütende Wirkung hervorbringt. Der Wein selbst stammt von den Reben der Kirche, eine ganz eigene, blumige und leicht nach Muskat schmeckende Sorte, die üblicherweise selbst angebaut, gekeltert und mit Kräutern versetzt oder an jene Tempel verschickt wird, bei denen das klimatisch nicht möglich ist – im

Svelltland stammt der Tharf allerdings hauptsächlich vom Heiligen Weinstock in Tiefhusen, wo die Reben wundersamerweise trotz des unwirtlichen Klimas wachsen. Ist ein Tempel so abgelegen und nicht in der Lage, eigenen Wein anzubauen, müssen die Priesterinnen und Priester sich auf den Heiligen Kelch der Göttin verlassen – der jegliche hineingegossene Flüssigkeit in heiligen Tharf verwandelt.

Der mutwillige Diebstahl von Tharf wird übrigens in Städten mit einflußreichen Rahjakirchen hoch geahndet; war der Tharf bereits geweiht, gilt das Verbrechen sogar als Raub heiligen Kirchengeneigentums und somit als Kapitalverbrechen, das von den Richtern nicht selten mit dem Tode bestraft wird.

Die Kleidung der Geweightschaft

Die Dienerinnen Rahjas tragen üblicherweise leichte Kleider aus roter Seide, die der vorherrschenden Mode angepaßt entweder gerade einmal bis zum Oberschenkel reichen, lang und geschlitzt sind (diese Version ist dargestellt auf den Farbtafeln aus der Box **Götter, Magier und Geweihte**) oder andere neckische Elemente aufweisen. Dabei ist die Seide so dünn, daß das Gewand kaum etwas verbirgt. Auf Reisen mag die Geweihte schon einmal etwas drunterziehen oder einen weiten roten Mantel gegen Wind und Wetter tragen, in 'Zivil' ist sie jedoch kaum zu sehen.

Die männlichen Geweihten kleiden sich gerne in knie- oder knöchellange Hosen derselben Qualität und Farbe, darüber ein weit oder eng geschneidertes Hemd. In wärmeren Regionen und auf den Zyklopeninseln ist eine Art Toga aus rotem Seidenstoff verbreitet, die um den Leib gewickelt wird – oder der Geweihte trägt nur die Hose und läßt den Oberkörper frei.

Beiderlei Geschlechter Kleidung wird ergänzt durch goldene Sandaletten (häufig mit erhöhten Absätzen), geht es allerdings auf Wanderschaft, dienen wildlederrote Stiefel dem Schutz der Füße.



Eine wundersame Reisegruppe

Die Einladung

Meisterinformationen:

Am nächsten Vormittag sucht Sulva die Helden in ihrer Gaststätte auf (sind die Helden Spätaufsteher, wartet sie sogar unten im Schankraum, bis sie aufgestanden sind).

Beim Frühstück oder einer Einladung zum Spaziergang im öffentlichen Rahjapark tritt sie dann schließlich an sie heran:

Allgemeine Informationen:

„Ich bin sehr froh, daß die Freudenreiche uns gestern auf dem Fest zueinander geführt hat. Ich stamme eigentlich aus dem Tempel zu Tiefhusen und möchte bald dorthin zurückreisen. Allerdings sind die Wege schlecht und viele Orken und Räuber unterwegs – allein zu reisen, wäre hier gerade als Geweihte der Zwölfe sehr leichtsinnig. Wenn ihr also die Zeit entbehren könntet, mich zu begleiten, will ich euch gerne entsprechend belohnen.“

Meisterinformationen:

Entsprechend belohnen ist wie immer relativ – Geweihte werden von einer Rahjadienerin sicherlich kaum blinkendes Gold sehen wollen (mit Ausnahme eines Phexpriesters natürlich), doch anderen Heldentypen kann sie für den 'Abstecher' nach Tiefhusen (zweihundert Meilen entfernt, also zu Pferde etwa sieben Tage wegen des schlechten Terrains) für guten Schutz 3 Dukaten am Tag zahlen, also pro Person 21 Dukaten am Ende der Reise. Der hohe Satz ergibt sich daraus, daß der Weg für die Helden vermutlich ein Umweg ist, sie zudem keine üblichen Söldner sind und daraus, daß Sulva guten und motivierten Schutz für das Artefakt haben möchte.

Ein Auftrag einer zwölfgöttlichen Kirche ist zudem für jeden

Gläubigen eine Ehre und Pflicht, besonders, eine Geweihte zu schützen. Haben die Helden zugestimmt, wird ihnen Sulva noch folgendes offenbaren:

Allgemeine Informationen:

„Nun kann ich euch auch die ganze Geschichte berichten: Ich bin vor einigen Monden hierher nach Lowangen gekommen, um dem hiesigen Tempel ein Artefakt der Göttin zur Verfügung zu stellen, eine von Rahja geheiligte Fessel. Sie ist der Tempelschatz meines Heimattempels in Tiefhusen und weilte als Leihgabe bei unseren Geschwistern in dieser Stadt. Mehr noch als mein Leben gilt es, diese Fessel zu bewachen und sicher zurück nach Tiefhusen zu bringen. Zwar ist sie in ihrer Wichtigkeit sicherlich nicht dem Heiligen Kelch der Göttin gleichzusetzen, doch für unseren Tempel kaum zu entbehren: Die Novizen werden damit in ihrer ersten Nacht geweiht.“

Meisterinformationen:

Möchten die Helden mehr über die Fessel wissen, beschreibt Sulva ihnen gerne die Wirkung (siehe **Anhang 2** auf **Seite 54**). Beachten Sie jedoch bitte, daß die Rahjageweihten über seinen levthanischen Ursprung noch nichts wissen und die Fessel für ein 'minderheiliges' Artefakt der Göttin halten, dem vielleicht früher einmal von einer von Rahja besonders geliebten Geweihten diese Wirkung verliehen worden ist.

Zudem wird Sulva den Helden mitteilen, daß sie nicht ihre einzigen Begleiter sein werden, sondern sie gemeinsam mit einigen weiteren Händlern und Reisenden nach Tiefhusen aufbrechen.

Die Reisegesellschaft

Meisterinformationen:

Die Helden werden mit einigen Mitreisenden unterwegs sein, die Ihnen hier vorgestellt werden. Wichtig ist, daß Sie alle Leute gleichermaßen interessant für die Charaktere machen und sie alle zumindest einmal ansprechen und Auffälligkeiten feststellen. Jeder Aventurier ist halt einzigartig, und wir wollen ja nicht, daß Ihre Helden gleich wissen, wer für den Diebstahl in Frage kommt.

Die Rahjageweihte Sulva

Die stets gutgelaunt wirkende Sulva (Beschreibung siehe **Anhang 1**, **Seite 52**) reist auf einer weißen Rahjastute aus dem Tiefhusener Stall, die statt eines Sattels eine kunstvolle rote Decke

umgeschnallt trägt und nicht einmal gezäumt ist. Am Führseil folgt ein Packpferd mit Packsattel, auf dem Sulvas Habseligkeiten befestigt sind. Tief vergraben unter dem restlichen Gepäck hat sie die Rahjafessel in einem wunderschön beschnitzten Rosenholzkästchen verwahrt – sowohl das Band als auch das Versteck zeigt sie den Helden vor der Abreise gerne.

Trotz des regenreichen Efferdmondes trägt sie nur die roten, durchscheinenden Gewänder der Rahjadienerinnen, darüber einen gefütterten, gewachsenen Umhang derselben Farbe, der so weit geschnitten ist, daß er neben ihren bloßen Beinen auch fast noch die Kruppe des Pferdes bedeckt. Die hochhackigen goldenen Sandaletten hat sie gegen rötliche, wildlederne Stiefel getauscht. Sulva dürfte entgegen der Befürchtungen der Helden tatsächlich die pflegeleichteste Mitreisende sein – sie ist das Reiten gewohnt



und beschwert sich niemals, sei es über das Wetter, die unbequeme Reise oder falsche Entscheidungen der Helden. Ihre anhaltend gute Laune unter den schrecklichen Reisebedingungen mutet schon fast wundersam an, und allein ihrer Gegenwart ist es manches Mal zu verdanken, daß handgreiflicher Streit verhindert wird.

Akko, der düstere Nivese

Als Nivese fällt Akko hier im Svelltland eigentlich nicht übermäßig auf, ist dieses Volk doch im ganzen Norden aufzufinden. Er ist in die übliche Tracht gehüllt – Lederwams und –hose, dazu eine Nivesendecke und die charakteristische Fellmütze mit Ohrenklappen – und mit Speer und Kurzschwert bewaffnet.

Akko gehört zu den eher seßhaften und städtischen Nivesen, die schon seit einigen Generationen nicht mehr mit den Karenen ziehen. Trotzdem trägt Akko eine düstere, geradezu finstere Miene zur Schau und ist damit, und mit seinem auffälligen Benehmen, vermutlich der Hauptverdächtige für ihre Helden, wenn sie in Tiefhusen ihre Untersuchungen anstellen.

Tatsächlich birgt Akko ein Geheimnis, das allerdings mit diesem Abenteuer nichts zu tun hat, ihn aber um so verdächtiger macht. Als Pelzjäger befand er sich in der Steppe südlich von Riva und hielt sich als reinblütiger Nivese nicht an die älteste Lehre seines Volkes: Er schoß einen Rauhwolf, der sich obendrein bei seinem Tod in einen Menschen verwandelte – Akko hatte ein Nieijaa, ein heiliges Wesen erschossen. Fortan hörte der Nivese im Schlaf geisterhaftes Heulen, das leise Tapsen von Wolfspfoten oder sah gar leuchtende Augen im dunklen Gebüsch, wo gar keine waren. Durch die ständige Erinnerung an seine Tat und das Gejagtsein durch den Geist seiner Beute sah Akko sich schließlich kaum mehr in der Lage, ein Wild zu beschleichen, so daß er immer weniger Pelze nach Hause brachte und die Familie verarmte. Schließlich, nach einigen Monden, in denen Akko kaum mehr geschlafen hatte und am Rande seiner Kräfte angelangt war, riet seine Frau ihm, zum Firuntempel nach Lowangen zu ziehen, wo sicherlich Geweihte zugegen wären (anders als in Tiefhusen).

Dort solle er Rat einholen, wie sich der Geist des Wesens, das er getötet hatte, wieder besänftigen ließe.

Riva Salmfang, die Hochgeweihte des Firun zu Lowangen, riet ihm, Firun am Orte des Geschehens um Verzeihung zu bitten und den Wölfen dort ein Karen zum Opfer zu bringen. Schließlich solle er noch den Speer, mit dem er den Wolf getötet hatte, an jenem Ort zerbrechen und verbrennen, an dem das Unglück geschehen ist.

Bis Akko allerdings von seinen Verwandten bei Riva ein Karen geliehen hat und die Geister besänftigen kann, ist ihm der Geist der Wölfin Lien'ka auf den Fersen – und wenn sie ihn bekommt, bevor er Buße getan hat, ist es *sein* Geist, der ruhelos durch die Wälder streift ...

Im Spiel stellt sich das so dar, daß Akko häufig Leute um sich herum mißtrauisch mustert, da er gerade wieder aus ihrer Richtung verdächtige Geräusche hört, daß er auf die Ebene hinausschaut (weil da gerade wieder der Wolfsruf Lien'kas zu hören ist) oder nachts im Wald verschwindet, um das Tier endlich zur Strecke zu bringen ... Zudem schläft er nachts kaum und trägt schrecklich tiefe Augenringe.

Rundheraus: Akko macht sich nach allen Regeln der Kunst verdächtig. Vielleicht ertappt ihn einer der Helden, wie er gerade um das Lager der Rahjageweihten herumschleicht, oder sieht ihn im Wald, kurz bevor die Räuber zuschlagen oder während ein Wolf um das Lager schleicht ...

Allerdings sollte Akko sein Geheimnis nicht verraten, bevor das Levthansband in Tiefhusen schließlich gestohlen wurde.

Floriel, der muntere Halbelf

Nach Art der Elfen ist Floriel ein munterer Geselle, der zu allen Scherzen zu haben ist, mit der hübschen Magierin der Gruppe





schäkert und dem Thorwaler den Met vernichten hilft. Seine gute Laune ist darin begründet, daß er verliebt und auf Brautschau ist – tatsächlich ist Floriel gerade auf dem Weg nach Tiefhusen, um Elira Melders zu freien, die hübsche Tochter der Wirtin des *Nordlichtes*. Stetig preist er ihre rahjagefällige Figur, das schwarze Haar und die blitzenden, blauen Augen und spricht davon, sich mit ihr im Rahjatempel vermählen zu lassen. Floriel ist unter Menschen aufgewachsen und nicht sehr elfisch, so daß eine Rahjahochzeit nicht ungewöhnlich ist. Allerdings ist er ein unsteter Geselle, bei dem man bezweifeln darf, daß er sich in Tiefhusen ein für allemal niederläßt.

Bauen Sie eine Szene ein, in der Floriel sich zumindest einmal bei Sulva danach erkundigt, ob er nicht ihr hübsches Seidenband als Geschenk für die Liebste in der Hochzeitsnacht bekommen könnte – und meint damit natürlich ihr rotes Halsband, an dem eine kleine Goldspange mit sechs Amethystsplintern in Form einer Weintraube befestigt ist. Sulva händigt ihm den schmalen, dünnen Schal gerne aus (ohne Brosche, selbstverständlich), doch vielleicht gab er sich damit ja nicht zufrieden ...? Zumindest sollten die Helden einmal bei ihm hereinschauen, schließlich weiß man, wie dieses Elfenvolk mit dem Eigentum anderer Leute umgeht ... Floriel versteht sich naturgemäß gut mit Sulva, die beiden verbringen auf der Reise viel Zeit miteinander.

Ilvedua und Bärfried Leineweber, ein verknöchertes Paar

Die Leinewebers stammen ursprünglich aus Neulowangen, einem Dörflein abseits der Svelltstraße, etwa zwanzig Meilen nordöstlich von Lowangen. Genau wie die Bewohner Gashoks zeichnen sich die Neulowanger durch besonders verbohrt Steifheit und Abkehrtheit von weltlichen Genüssen aus.

Beide sind Mitte zwanzig und tragen hochgeschlossene, dunkelbraune Kleidung, die keinen Blick auf andere Körperteile außer Kopf und Händen erlaubt. Das Paar floh mit der Familie seinerzeit nach Lowangen, und erst kürzlich sind sie zur Hochzeit nach Neu-Lowangen zurückgekehrt. Die Leinewebers reisen nach Tiefhusen zur Hochzeit von Verwandten.

Tatsächlich halten sich beide von Sulva, dieser „billigen Schlampe“, fern, da ihrer Meinung nach Frohsinn und Gelächter Sünden sind. In der dualistischen Weltsicht dieser Fanatiker gilt Praios als Bewahrer des Heils und Boron als Bringer allen Übels und des Todes – und beide ehrt man durch Fleiß und Ernsthaftigkeit. Sitte und Anstand sind die übergeordneten Tugenden, allein das Entblößen von Wade oder Schulter gilt als außerordentlich unsittlich.

Kein Wunder also, daß die Leinewebers Sulva am Anfang der Reise sogar ob ihrer „unsittlichen Gewandung“ beschimpfen werden. Als Sulva am Ende einer Diskussion die beiden sogar in den Tiefhusener Rahjatempel einlädt, um sie der Ekstase der

Göttin nahezubringen, berichtet sie ihnen von der Rahjafessel, die diese Ekstase noch zu steigern vermag.

Ilvedua Leineweber reagiert auf dieses Angebot natürlich mit der nötigen Empörung, man werde sich doch nicht in ein „solches Hurenhaus begeben“, und solche Artefakte gehörten „ganz bestimmt verbrannt, damit sie keinen Schaden mehr anrichten können“. Wenn Sie die beiden Neulowanger fanatisch genug darstellen, verdächtigen Ihre Helden später vielleicht auch diese beiden, die ja ihre Drohung wahrgemacht haben könnten ...

Die Händlerin Alvinia

Als anständige und gesittete Frau reist die Händlerin Alvinia mit einem Packpferd mit Satteltaschen voll Tiegelchen, Kästchen und Fläschlein nach Tiefhusen (sie handelt mit Boudoir-Artikeln, oder, wie sie sich ausdrückt, Schönheitsmitteln), mit angeblichem Reiseziel Tjolmar. Sie gibt sich freundlich und offen, beäugt wohlgefällig einen der gutaussehenden Helden (oder eine der Heldinnen) und bemüht sich generell darum, das Vertrauen der Helden und der Rahjageweihten zu erringen, um sie ein wenig ausfragen zu können.

Wohl umgibt sie der leicht mysteriöse Hauch der weltgewandten und auch eleganten Dame, die in Lowangen ihr Kontor hat und Waren nach Tiefhusen und Tjolmar liefert.

Tatsächlich ist Alvinia eine Tochter Satuaris, die ihre magischen Fähigkeiten allerdings vor hellseherischen Magiern mit dem **SCHLEIER DER UNWISSENHEIT** zu verbergen weiß. Ihre Schlange Valbena ist vor neugierigen Augen gut in einer der Satteltaschen verborgen. Auf dieser Reise dient Alvinia der 'Hexe' Kyrjaka als Auge und Ohr, um das Levthansband zu stehlen, doch wird sie vor Tiefhusen noch nichts unternehmen. Sie hofft, daß der Überfall der **Wasserwölfe** (siehe Seite 17) gelingt und die Räuber das Band stehlen, ohne daß jemand getötet wird, doch als das mißlingt, leitet sie selbst Schritte ein – sie bezaubert einen der Helden mit dem **ZAUBERZWANG** (siehe **Der Diebstahl**). Alvinia ist eine braunhaarige, gutaussehende Frau Anfang vierzig (die allerdings neben Sulva verblaßt), die die Rolle der Händlerin schon ihr Leben lang gespielt hat und deshalb kaum Probleme damit haben sollte, die Helden zu täuschen. Auffällig ist sie am Ende dadurch, daß sie als einzige kaum verdächtig scheint und schließlich der Dieb unter den Helden von ihrer magischen Befähigung zu berichten weiß.

Alvinia wird von der Söldnerin Yppolita ('Säbel-Yppa') begleitet, die den Auftrag hat, Alvinias Leib und Ware bis Tjolmar und zurück zu schützen – allerdings wird die Hexe sie in Tiefhusen, nach begangenem Raub, aus ihren Diensten entlassen.

Yppolita ist ein einfaches Gemüt, versteht sich jedoch gut auf ihre Pflichten als Leibwächterin. Mit einem Söldling oder Streuner in der Gruppe trinkt sie vielleicht mal einen Humpen Bier, sie hält sich jedoch von den „gebildeten Damen und Herren“ eher fern.



Auf dem Weg nach Tiefhusen (Meisterinformationen)

Am 11. Efferd 29 Hal bricht diese ungleiche Reisegruppe auf gen Tiefhusen. So übel sieht das Bild eigentlich gar nicht aus: Sowohl der Halbelf als auch der Nivese scheinen sich ihrer Haut wehren zu können, und Frau Alvinia, die selbst einen Kampfstab mit sich führt, hat sogar eine Söldnerin dabei, die ebenfalls gut an der Waffe ausgebildet ist. Mit den Helden sollte sich also eine Kämpfertruppe von sechs bis neun Personen ergeben, und nur drei Reisende besitzen nicht einmal nennenswerte Waffen: Sulva und die beiden Leinewebers.

Akko und Floriel kennen sich leidlich in der Wildnis aus (Akko gut, Floriel tut nur so ...), und die Leinewebers verstehen es vorzüglich, den Kochlöffel zu schwingen. Akko wird jedoch bei der Jagd auf Wild kaum dienlich sein können (siehe oben).

Besteht Ihre Heldengruppe ausschließlich aus Peraine-, Tsa- und Traviapriestern, die Sulva begleiten und das Band bewachen, sollten Sie noch zwei, drei weitere 'Abenteurer' mitschicken, damit das Reisegrüppchen wenigstens den Anschein bietet, als könne es sich gegen die Orks und Räuber der Region verteidigen ...

Aus den Personenbeschreibungen oben können Sie erste Konfliktthemen zwischen den Personen entnehmen, gestalten Sie die Reise nach Tiefhusen als atmosphärische Überlandreise ansprechend und relativ ausführlich – Ihre Helden sollen alle Begleiter einmal kennenlernen, ein wenig Kontakt zu ihnen aufbauen. Interaktion zwischen den Charakteren und den Meisterfiguren ist das Hauptstichwort in diesem ersten Teil, lassen Sie die wegfallen, gestaltet sich das **Levthansband** vermutlich recht kurz.

Ortskundige Charaktere (oder Sulva) wissen zu berichten, daß man den Weg in etwa sechs bis sieben Tagen bewältigen kann, da alle Mitreisenden beritten sind (selbst die Leinewebers sind auf genügsamen Mauleseln unterwegs), und haben die Helden keine Pferde, stellt der Rahjatempel zu Lowangen ihnen gerne welche zur Verfügung. Trotzdem wird man bei dem sumpfigen Terrain und den Efferdstürmen kaum mehr als dreißig Meilen pro Tag hinter sich bringen können.

Die *erste Etappe*¹ führt bis zur Wegstation an jenem Punkt, an dem die Svelltstraße den Fluß in einem weiten Bogen verläßt, die *zweite* bis zum Grauen Wald etwa zwanzig Meilen vor Ansvell, das Dörfchen, in dem man am Nachmittag des *dritten* Tages Station macht. Am *vierten* Abend ist Svellmia zu erreichen, am *fünften* kommt das Grüppchen bis zehn Meilen vor dem Zufluß des Orkval in den Svellt, am *sechsten* bis zum letzten Schlenker des Svellt vor Tiefhusen, dessen Lichter man schließlich im Abendlicht des *siebten* Reisetages weithin erkennen kann.

Die einzelnen Etappen sollen hier kurz beschrieben werden, mit eventuellen Problemen und Hindernissen und natürlich den für das Abenteuer wichtigen Ereignissen.

Vom Weg über Arsingen, an den Thaschbergen vorbei, rät übrigens jeder Ortskundige dringend ab. Die Thasch-Orks sind sehr

1) Alle Angaben orientieren sich an der Karte *Das Svellttal und das nördliche Mittelreich* aus der DSA-Box **Das Orkland**, siehe auch den Ausschnitt am Hefteende.

blutrünstig und begnügen sich selten damit, Händlerzüge nur um den 'Zoll' zu erleichtern. Flöße, auf denen man früher den Weg durch die Altsvelltsümpfe umgehen konnte, gibt es heute kaum noch – die meisten Umladestationen sind von den Orken zerstört worden, da man jemanden, der auf dem Fluß vorbeifährt, kaum um den Zoll erleichtern kann ... Die Wegestationen allerdings bestehen noch, da es nicht im Sinne der Orken ist, den Handel gänzlich zu unterbinden – auch wenn sich die Zusammenarbeit manchmal als ... schwierig erweist.

Etappe 1: Am Svellt entlang

Die ersten fünfzehn Meilen am Fluß entlang führen zunächst durch dichten, sumpfigen Wald. Die früher gut gepflegte Straße ist in den letzten zehn Jahren immer mehr verkommen, doch beritten läßt sich das gewählte Tempo gut durchhalten. Die weiteren fünfzehn Meilen dieser Etappe sind auf der leicht befestigten Uferstraße zu bewältigen, die mit der Zeit langsam schlechter wird. Auf halber Strecke führt die Reise an einer halbverrotteten, niedergebrannten alten Hütte vorbei – die ehemalige Wegestation. Kurz bevor die Svelltstraße den Fluß in einem weiten Bogen verläßt, stößt man auf eine intakte Wegestation: Gut Handerthal, von wo aus man früher mit Flößen auf dem Svellt weiterfuhr. Das Gut ist ebenfalls von Orks bewacht, die sich hier in der Gegend häuslich eingerichtet haben und deren Anführer Tarragh eifrig bei den Reisenden abkassiert und die Frauen (besonders natürlich Sulva) gierig bäugt. Hier können Sie Ihren Helden mit relativ harmlosem Geplänkel vorführen, wie wichtig für die Rahjageweihte bewaffneter Schutz ist.

Etappe 2: Durch die Altsvelltsümpfe

Am zweiten Tag geht es in die Altsvelltsümpfe, einem Gebiet, durch das der Svellt in früheren Zeiten geflossen sein muß. Wenn Sie möchten, können Sie hier einen Rabenvertrauten einer in den Sümpfen lebenden Hexe auftauchen und den kleinen Reisetrupp beobachten lassen. Als unangenehme Begegnungen können *Kvillottern*, *Sumpffegel* und *Moskitos*, *Springegel* und die guten, alten *Morfus* dienen – Sie werden sehen, daß Ihre Spieler die Dinger nicht mal wiedererkennen, wenn Sie sie ihnen präsentieren ... Gefährlich sind sie allerdings allemal, so daß Sie es zwar zu einer Begegnung, aber vielleicht nicht zu einem Kampf kommen lassen sollten, bis das Viech vorbeigekrochen ist.

Der Knüppeldamm bis zum Grauen Wald ist halbwegs intakt, danach verbessert sich das Gelände zusehends. Der Graue Wald selbst ist ein unheimliches, nebelverhangenes Gelände etwa zwanzig Meilen vor Ansvell, und der einzige sichere Weg – der Knüppeldamm – führt mitten hindurch. Die Reisegruppe erreicht diese Gegend etwa bei Dämmerungsanbruch des zweiten Tages, es heißt also, sein Nachtlager in direkter Nähe zu dem finsternen Wald aufzuschlagen. Glücklicherweise gibt es hier eine



verwahrloste Hütte, die anscheinend sporadisch von Reisenden und Orks benutzt wird.

Orks?

Stimmungsvoll wäre hier zum Beispiel ein Vielfraß, der nachts schnüffelnd und schnaufend um die Hütte schleicht und den draußen angebundenen Pferden das Korn wegfrisst – ein Jäger kann hier einen sicheren Schuß ansetzen, ansonsten dient die Begegnung dazu, den Helden zu zeigen, was für Profis sie doch sind: Wenn Bärfried Leineweber einen der Helden nachts weckt, weil da draußen „Orks rumlungern“ ...

Etappe 3: Vom Grauen Wald bis Ansvell

Der Graue Wald, der besonders im Efferd von dichten Nebelschwaden verhangen ist, bietet ein schaurig-gespentisches Szenario. Wenn Sie eine kleine Begegnung einbauen möchten, lassen Sie die Helden leisem Schluchzen folgen, bis sie schließlich auf die Leiche eines Waldschrates stoßen, der hier beim Durchmarsch der Orks von den Schwarzpelzen erschlagen wurde.

Auf dem noch immer nicht ganz verwesenen Stamm sitzt ein kleines Blütenjungferchen und trauert ihrem toten Freund nach – der ihrem Zeitverständnis nach gerade vorgestern gestorben ist – er war ihr „bester Freund. Ich kannte ihn schon seit einer ganzen Woche!“ ...

In diesem Teil des Svelltlandes wohnt übrigens auch Bringimox, ein uralter Hexer, der sich jedoch kaum einmal aus seiner Hütte bewegt.

Der Tairachscrein

Ansvell selbst bietet dann die ersten wirklich erschreckenden Zeichen der orkischen Besatzung: Mitten auf dem Dorfplatz des kleinen Örtchens ist die alte Hangeiche mit kupfernen Halbmonden und finsternen Amuletten geschmückt, die Rinde des Baumes trotz des Regens noch deutlich erkennbar mit dem Blut eines in der untersten Astgabel aufgespießten schwarzen Hahns verkrustet – ein Tairachaltar (der den Helden vielleicht erst beim zweiten Hinsehen, vielleicht auch gar nicht auffallen mag).

Ein Zerstören der Amulette oder Abnehmen der Opfergabe wird von den Ansvelltern mit Entsetzen und Feindseligkeiten aufgenommen – was erdreisten sich diese Fremden, sich in Dinge einzumischen, die sie nichts angehen? Schließlich müssen die Dörfler mit den Konsequenzen leben, nicht die Helden, die Ansvell und den Orken den Rücken kehren und einfach weiterziehen. Sulva betrachtet den Hangbaum traurig, unternimmt jedoch nichts dagegen – sie ahnt, was dann möglicherweise auf die Bewohner zukommt.

Etappe 4: Ansvell – Svellmia

Von Ansvell nach Svellmia reist man zwar immer noch auf nasser, schlammiger Straße, jedoch nicht mehr halb im Sumpf wie vor dem kleinen Dörfchen. Vielleicht begegnet man einem Orktrupp, der hauptsächlich herumpöbelt, es angesichts der Bewaffnung und zahlenmäßigen Überlegenheit des Reisetrupps vermutlich dabei beläßt. Man kommt gut voran, um schließlich Svellmia in der Abenddämmerung zu erblicken – der Svellt ist hier bereits 150 Schritt breit.

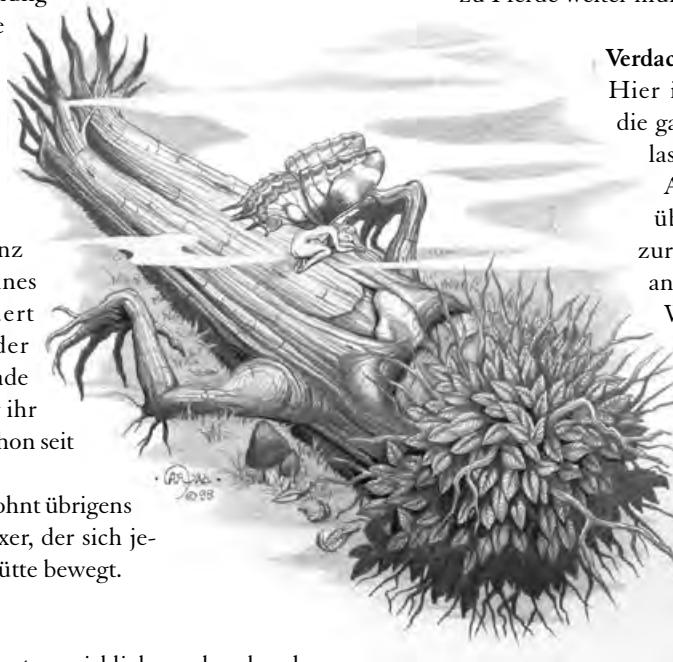
Svellmia selbst liegt auf einem hohen Hügel zwischen Svellt und dem Zufluß des Svall aus den Thaschbergen, unten am Fluß befindet sich ein leerer Anlegesteg für Flußschiffe, von dem ein Weg hügelanwärts zu den Häusern führt. (Tatsächlich ist hier auch in den nächsten Tagen nicht mit einem Kahn zu rechnen, der die Gruppe transportieren könnte, so daß man wohl oder übel zu Pferde weiter muß.)

Verdacht

Hier ist eine gute Gelegenheit, Akko die ganze Nacht über verschwinden zu lassen – sein Lager bleibt unberührt.

Am Morgen kommt er dann völlig übernächtigt zu der Reisegruppe zurück, auf Fragen, wo er gewesen sei, antwortet er höchstens „auf der Jagd“.

Wonach? „Wölfe.“ Wildnisgewandten Helden muß dies komisch vorkommen, denn schließlich ist es Herbst und die Wölfe sind noch nicht hungrig und dreist, und zudem ist Akko Nivese ...



Etappe 5: Durch den Wald

Am fünften Tage begleitet man wieder Väterchen Svellt flußabwärts durch immer dichteren Wald. Die anhaltenden Regenfälle des Efferdmondes machen die Wege immer schwerer zu passieren, die Pferde waten inzwischen tief im Morast. Mit Karren gäbe es schlicht kein Durchkommen, und mindestens einmal liegt ein großer Baumstamm quer über den Weg, der umritten oder weggezogen werden will.

Den ganzen Tag über ist schaurig das Heulen von Wölfen zu hören, die immer näher zu kommen scheinen – haben sie es gar auf die Helden abgesehen? Hat Akko damit etwas zu tun? Der Svellt fließt nun zur Linken immer schneller und breiter, durch die zusätzlichen Regenmassen noch weiter angeschwollen. Waldtiere, die den Helden das Leben schwer machen können (oder den Nahrungsvorrat ergänzen), sind *Wildschweine*, *Rotluchse*, *Waldspinnen* und – wenn Sie garstig sein möchten – sogar *Höhlenbären*, *Silberlöwen* oder *Nachtwinde*.



Die Wasserwölfe

Meisterinformationen:

Hinter einem zweiten quer über die Straße liegenden Baumstamm veritabler Größe verbergen sich dann im Walde auch die Räuber, die alle Schmuckgegenstände und Wertsachen ausgehändigt haben wollen. Es sind acht Frauen und Männer menschlicher Abstammung, dazu vier Orks, angeführt von der skrupellosen Räuberhauptfrau Elbinya Wasserwolf (einer Halbfelfe, deren auelfische Mutter sie in einem Hurenhaus zu Enqui aufzog. Benannt ist sie nach der *Wasserwolf* genannten Hechtart, da sie jene Kaltblütigkeit und Gefährlichkeit aufweist, die man diesen Fischen zuschreibt ...).

Allgemeine Informationen:

Schon wieder eine entwurzelte Eiche! Efferd und Rondra meinen es gut heute, der eine trinkt die Blätter und Stämme voll regenschwerer Tropfen, die andere läßt es so heftig stürmen, daß selbst die Eichen knirschend nachgeben müssen. Gerade schwingt ihr euch von den Pferden, um euch auch hier an die Arbeit zu machen und den Stamm zu vertäuen und ihn schließlich wegzuschleifen, da das dichte Unterholz eure Pferde und Maulesel kaum durchlassen wird. Plötzlich schlagen mit lautem Aufprall einige Pfeile in den Stamm und bleiben vibrierend dort stecken. Auf dem Stamm steht wie aus dem Nichts eine wunderschöne Halbfelfe mit blassem Haar und wasserblauen Augen, die euch kalt anlächelt. Die Rechte hat sie in die Hüfte gestützt, die Linke hält einen Säbel locker, doch bedrohlich, und mit einem kühlen, ironischen Blitzen in den Augen verkündet sie: „Geld oder Leben, meine Damen und Herren!“

Sulva neben euch murmelt: „Die *Wasserwölfe!*“ und erleicht.

Meisterinformationen:

Natürlich stehen die *Wasserwölfe* in Kyrjakas Diensten, um das Levthansband zu stehlen. Nebenbei erleichtern sie jedoch sämtliche Reisenden der Gruppe, wenn die Helden dies zulassen – sie haben jedoch kaum eine Chance gegen die Übermacht, es sei denn, sie fahren wahrhaft gigantische (magische) Geschütze auf, um die dreizehn Räuber zu überwältigen.

Haben die Helden nicht eingegriffen und ihr Geld und ihre Wertsachen übergeben, fordert Elbinya schließlich die Geweihte Sulva dazu auf, das Kästchen zu öffnen, in dem sich die Rahjafessel befindet. Die Geweihte weigert sich standhaft, bereit, das Artefakt mit ihrem Leben zu beschützen – und spätestens jetzt sollte es zum Kampf kommen, von dem die Helden wissen, daß sie ihn kaum gewinnen können.

Acht durchschnittliche menschliche Räuber

MU 12 LE 35 AT 12 PA 10 RS 2 TP 1W+3 (Säbel) MR 4

Vier durchschnittliche orkische Räuber

MU 11 LE 25 AT 13 PA 11 RS 2 TP 1W+4 (Säbel) MR 1

Elbinya Wasserwolf

MU 14 KL 12 IN 12 CH 14 FF 12 GE 14 KK 13

AG 2 HA 3 RA 4 TA 3 NG 5 GG 6 JZ 5

ST 7 MR 8 LE 51 AE 34 AT/PA 13/12 (Säbel)*

TP 1W+3 RS 3 (Lederrüstung)

Größe: 95 F.

Geb: 8. Phex 994 BF

Haarfarbe: hellblond Augenfarbe: hellbraun

Herausragende Talente: Scharfe Hieb Waffen 9, Schußwaffen 10, Selbstbeherrschung 9, Schwimmen 11, Sich verstecken 12, Sinnesschärfe 10

Wichtige Zauberfertigkeiten: Bannbaladin 10, Weiße Mähne 8, Axxeleratus 10*, Balsam 5, Adleraug 8, Chamaelioni 8, Blitz dich find 9, Fulminctus 10, Armatruz 9, In See und Fluß 12, Visibili 11, Silentium 7

*) Elbinya setzt mit Vorliebe den AXCELERATUS ein, womit ihre Kampfwerte auf 15/14 steigen.

Sollte einer der Helden versuchen, Elbinya mittels Beherrschungsmagie zu überwältigen, stößt er auf Granit: Ihr Geist ist bereits manipuliert, und zwar offensichtlich von jemandem, der sein Handwerk versteht. Mit einer Zauberprobe + 45 mag es gelingen, Kyrjakas Beherrschung zu brechen ...

Lassen es die Helden von vornherein auf einen Kampf ankommen (mutig, aber dumm), wird sich schließlich einer der Räuber zu Sulva durchschlagen und ihr unter anderem die Weintrauben-Brosche herunterreißen. Als er sich an ihr Gepäck macht, wirft sie sich mit dem Aufschrei „Nein, nicht das Band!“ dazwischen und versucht ihn mit einem Würgegriff wegzuzerren. In diesem Augenblick sollten die Wölfe eingreifen. (Auch dieser Räuber sollte, und sei es neben Elbinya als einziger, ebenfalls entkommen. Die Brosche finden die Helden dann bei Ariona Silbertau in Tiefhusen wieder.)

Elbinya wird ihre Leute nicht zurückrufen, selbst wenn es einige von ihnen erwischen sollte – ein IMPERAVI-ähnlicher Zauber Kyrjakas befiehlt ihr, nicht abzulassen, bis sie das Band erbeutet hat. Ist jedoch ihr eigenes Leben bedroht, wird sie sich trotzdem aus dem Staub machen und ihre Leute zur Deckung vorschicken, damit sie entkommen kann.

Wenn der Kampf am heißesten ist bzw. ein Held oder die Rahjafessel in arge Bedrängnis gerät, kommt die vierpotige Kavallerie:

Die Silberwölfe

Allgemeine Informationen:

Das Diebesgesindel ist zäh und zahlreich – immerhin greifen sie Sulva nicht direkt an, sondern setzen darauf, euch zu überwinden. Floriel und Yppolita kämpfen an eurer Seite, wirken jedoch schon deutlich angeschlagen, und gerade geht die Söldnerin unter einem wuchtigen Hieb eines Orken zu Boden.

Selbst hart ins Gefecht verwickelt, seht ihr das helle Huschen im Wald zunächst nur aus den Augenwinkeln. Dann schnellen



auch schon die ersten silberhellen Gestalten über den liegenden Baumstamm und aus dem dichten Unterholz heraus – Silberwölfe, deren Bisse wahrhaft gräßliche Wunden verursachen sollen! Geisterhaft wehenden Nebelstreifen gleich sind sie heran und entblößen die schrecklichen Zahnreihen mit einem tiefen, zornigen Knurren – dann greifen sie an.

Yppas Gegner, der Ork mit der gebrochenen Nase, fällt zuerst. Die zwei Silberwölfe wenden sich mit blutbesmierter Schnauze von ihm ab und euch zu, die Tiere schnappen nach den Gesetzlosen und jagen sie in den Wald hinein – ihr hört Schreie.

Meisterinformationen:

Elbinya Wasserwolf sollte unter den Entkommenen sein – ihr Körper befindet sich nicht unter den getöteten Wasserwölfen. Hat einer der Helden selbst gegen sie gekämpft, lief sie plötzlich in unglaublichem Tempo gen Uferböschung, von wo man nur noch ein lautes Platschen hörte – die Wölfe, die sich ihr auf die Fersen gesetzt haben, kommen unverrichteter Dinge zurück (da die Halbfelfe mittels AXCELERATUS und IN SEE UND FLUSS geflohen ist).

Elbinya mußte jedoch ohne die Rahjafessel fliehen, und ihre Räuberbande ist unter den Waffen der Helden und den Zähnen der Silberwölfe zerschlagen worden.

Die Wölfe verschwinden im Dämmerlicht unter den Baumwipfeln so schnell, wie sie gekommen sind – ohne einen Dank abzuwarten oder sich zu erklären. Die Reisenden – niemand sollte zu Tode gekommen sein – bleiben allein und vermutlich verwirrt zurück.

Es ist sinnvoll, daß man nach dem Verbinden der Wunden erst einmal weiterreist. Läßt man dann den Wald hinter sich, ist es auch schon Abend, und hier ist endlich auch ein sichereres Nachtlager möglich.

Hexenzauber

Meisterinformationen:

Vermutlich wird Alvinia in dieser oder der nächsten Nacht zur Tat schreiten. Wählen Sie einen Charakter aus, der entweder ein bißchen gutgläubig wirkt oder auf der anderen Seite gute Fertigkeiten im Schleichen oder Stehlen bewiesen hat. Nur wenn sich keine andere Alternative bietet, wählt sie einen Geweihten oder einen Gildenmagier. Nehmen Sie den Helden eines aktiven Spielers, fällt später besser auf, daß er sich an der Suche nach dem Band kaum beteiligt.

Wollen Sie das Ganze gut vorbereiten, erwähnen Sie in den vorangehenden Tagen immer mal wieder, daß die gutaussehende Händlerin einem der Helden hübsche Augen macht, vielleicht beginnt sie ja auch mal ein Gespräch mit ihm – dann wird es Ihre Spieler nicht verwundern, wenn Sie schließlich mit ihm herausgehen, um eine Szene zwischen seinem Helden und Alvinia privat zu spielen ... (Oder die Hexe begleitet einen der kräutersuchenden Helden, der Wirselskraut oder Einbeeren für die Versorgung der Wunden suchen möchte.)

Allerdings ist der Austausch eher einseitiger Natur: Alvinia bläst unserem Helden mit einem Röhrchen etwas Pulver (ein starkes Schlafmittel) ins Gesicht, fesselt und knebelt ihn und wartet, bis er wieder aufwacht, um schließlich mit dem ZAUBERZWANG zu beginnen.

Möchten Sie Ihren Spieler nicht auf diese Weise verladen, würfeln Sie verdeckt eine *Gefahreninstinkt*-Probe + 10 für seinen Helden (wegen der Deliktheit der Situation), und vertrauen Sie darauf, daß Alvinia nicht den mißtrauischsten der Gruppe ausgewählt hat ...

Sollten Ihre Helden die Bezauberung irgend eines der ihren verhindern können und Alvinia bereits hier enttarnen, haben Sie ein Problem: Die Suche nach dem Täter in Tiefhusen entfällt dann komplett, denn dann müssen Sie es so handhaben, daß Alvinia die Tat selbst begeht. Diese Alternative steht ihnen auch offen, wenn Sie in Ihrer Runde die Spieler ungern mit solchen 'Doppelagenten'-Rollen betrauen.

Allgemeine Informationen für Alvinias Opfer:

Dein Schädel schmerzt unerträglich – fast als klopfen Hunderte emsiger Zwerge von innen gegen den Kopf, um sich einen Weg nach außen zu bahnen. Du siehst ein Gesicht vor dem deinen, das die Zähne bleckt – ob es ein freundliches oder hämisches Lachen sein soll, kannst du kaum erkennen. Du spürst Feuchtigkeit auf deinen Lippen und schließlich einen fest angezogenen Knebel, da beginnt es auch schon, dir besser zu gehen.

Endlich erkennst du das Gesicht als das Alvinias, der schönen Händlerin, die triumphierend lächelt. Deine Hände schmerzen, lassen sich jedoch nicht bewegen – du bist geknebelt an einen Baum gefesselt, in der Ferne siehst du sogar noch den Lichtschein eures Feuers über den Bäumen.

„Nun, mein Lieber“, spricht Alvinia mit säuselnder Stimme, „nun kommen wir einmal zur Sache!“ Sie hockt sich vor dich, legt dir die Hände auf die Schultern und blickt dir freundlich in die Augen. Schließlich beginnt sie: „Ich wünsche, daß du mir das Levthansband stiehlest, das die kleine Rahjageweihete da mit sich herumträgt. Überstürze nichts, doch stiehle es in der ersten Nacht aus dem Tempel in Tiefhusen. Wie du das tust, ist mir egal, doch niemand darf etwas davon mitbekommen – niemand, hörst du? Nicht vorher und nicht nachher, und auch nicht, während du es stiehlest. Weiterhin befehle ich dir, über das Band zu schweigen und niemandem etwas davon zu verraten. Du wirst es mir in die Ruinen von Roremund nördlich der Stadt auf der kleinen Flußinsel bringen – sieh zu, daß es nicht naß wird und daß dich auch hierbei niemand erwischt. Und du wirst niemals jemandem etwas von den Geschehnissen dieser Nacht oder des Diebstahls verraten, verstanden? Sag einfach, wir wären Kräuter sammeln gewesen ...“

Meisterinformationen:

Wenn Sie in Ihrem *Codex* nachschlagen, wird Ihnen auffallen, daß der ZAUBERZWANG wesentlich flexibler als zum Beispiel der gildenmagische IMPERAVI ist. Folgende Bemerkungen



seien noch gestattet: Der Held fühlt tatsächlich einen inneren *Zwang*, das Band zu stehlen – er hat keine andere Wahl. Alvinia sprach den Spruch in der machtvollen Version, so daß ihre doppelte Stufe auf eventuelle Selbstbeherrschungsproben aufgeschlagen wird, um zu prüfen, ob der Held sich gegen den Zauber auflehnen kann – die Proben wären also um 24 Punkte erschwert.

Zudem weiß der Held, daß er vermutlich sterben wird, wenn er jemandem etwas verrät, denn das ist ein Bruch eines von Alvinias Verboten. Bricht er trotz dieses Wissens und des hohen Aufschlages auf die Selbstbeherrschungsprobe ein *Gebot* („Stiehl das Band“), verliert er pro Tag 6 LP, bis er sich wieder daranmacht, den Auftrag zu erfüllen. Bricht er ein *Verbot* („Verrate es niemandem“), verliert er 6 LP/Tag bis zu seinem Tod, es sei denn, es gelingt ihm, alles wieder gutzumachen (z. B. den Mitwisser zu töten) oder den Zauber brechen zu lassen.

Wichtig für Ihren Spieler sind folgende Dinge, die sie explizit mit ihm besprechen sollten:

Der Held darf nicht über das Levthansband sprechen – dieser kleine Schönheitsfehler wird den anderen Helden nach dem Diebstahl enthüllen, daß mit ihrem Freund etwas nicht stimmt. Weiterhin darf er sich in *keiner Weise auffällig verhalten*, um seinen Kumpels etwas zu verraten.

Noch einmal: Wenn Sie es keinem Ihrer Spieler zutrauen sollten, einmal auf Ihrer Seite als quasi-Meisterperson zu spielen, sollten Sie am besten eine richtige Meisterperson als Dieb verwenden, entweder den Halbfelfen Floriel, oder Alvinia tut es selbst.

Der Held darf den anderen Helden nicht einmal dann etwas über die Geschehnisse des Diebstahls berichten, wenn sie ihn verdächtigen oder beschuldigen – hier hilft nur Magie, aber glücklicherweise befinden sich ja Magister Perkhun und ein Hesindetempel in Tiefhusen ...

Schlußendlich fällt hier zum ersten Mal das Wort *Levthansband* – vermutlich wird es Ihren Kandidaten wirklich quälen, daß er sich darüber nicht mit seinen Freunden austauschen darf ...

Etappe 6: Svelltabwärts

Am Zufluß der Sibra in den hier sicherlich zweihundert Schritt breiten Svell vorbei geht es teils wieder durch Wald, teils auch über offenes Gelände. Orktrupps sind hier nicht selten, meist jedoch eher unfreundlich als bedrohlich. Mit einem Silberling pro Ork sind sie schnell abgespeist und haben wieder etwas zu versaufen, und die Reise kann weitergehen.

Auf dieser Etappe kommt die Gruppe vermutlich bis zu dem letzten sanften Bogen des Svell vor Tiefhusen, am nächsten Tag sind dann noch immer fünfzehn Meilen zu bewältigen.

Außer den Sulva beschimpfenden Leinewebers, die mit ihrem respektlosen Umgang mit einer Geweihten jeden echten Gläubigen der Zwölfe zur Weißglut bringen können, verläuft dieser Teil der Reise ansonsten ereignislos – bis auf die huschenden hellen Gestalten, die die Reisenden anscheinend aus gebürtigem Abstand beobachten – oder begleiten?

Die Silberwölfe lassen sich bis Tiefhusen nicht abschütteln, meiden jedoch auch jegliche Kontaktaufnahme bis auf diese:

Allgemeine Informationen:

In den letzten Strahlen des Abendrotes, die über die Blutzinnen zu euch herüberdringen, thront eine silberbefellte Wölfin auf einem Hügel und blickt unmißverständlich zu euch herüber. So majestätisch und überlegen ist ihr Anblick, daß einem ein Schauer der Ehrerbietung den Rücken hinablaufen möchte, und als sie schließlich die Schnauze in den Abendwind reckt und ein langgezogener, musikalischer Klagelaut an eure Ohren dringt, erweckt die Szenerie vor euch Erinnerungen an die Legenden von der Königin der Silberwölfe, Geschichten, die wohl jedes Kind des Svelllandes schon vernommen hat. Geisterhaft, wie auf ein unsichtbares Kommando hin, erscheinen weitere Silberwölfe auf dem Hügel und stimmen in den Gesang der Nacht ein, und die Dämmerung bricht herein.

Etappe 7: Nach Tiefhusen

Im Tal zwischen dem Rorwhed und den Blutzinnen fließt der Svell schließlich ruhiger, allerdings verbreitert er sein Bett noch weiter. Die weiten, seichten Ufer sorgen dafür, daß er hier nur langsam über die Ufer tritt, wenn anhaltende Regenfälle oder Schneeschmelzen die Wassermassen stärken, so daß die Stadt Tiefhusen vor Überschwemmungen besser gesichert ist als manches Dorf am Oberlauf.

Gen Tiefhusen geht es die letzten zehn Meilen beständig bergab, doch da der Svell sich im Laufe der Jahrhunderte noch tiefer in die Erdmassen gegraben hat, liegt die Stadt fast auf einem kleinen Hügel in dem Tal, nach dem es benannt worden ist – Tiefhusen, die Häuser tief im Tal.

Mit dem Geleit der Silberwölfe gelangt der kleine Reisezug unbehelligt zu den Stadttoren, die kurz nach Mittag erreicht werden. Hier ist wieder einmal ein Obulus an die Orkwachen am Lowanger Tor fällig, dann befindet man sich in den schützenden Mauern Tiefhusens.



Im Haus der Lieblichen Göttin

Tiefhusen

Spezielle Informationen:

Mit inzwischen etwa 2.100 Einwohnern ist Tiefhusen schon ein beachtliches Städtchen, das hier im Svelltland nur Lowangen und Riva in der Größe nachsteht. Mit Tempeln der Hesinde, des Firun, des Boron, der Travia und der Rahja, von denen ersterer und letzterer von hoher Bedeutsamkeit für ihre jeweiligen Kulte sind, besitzt die Stadt im Gegensatz zu solchen Nestern wie Ansvell und Svellmia ein geradezu unerhörtes 'großstädtisches Flair'. Der Tempel der Rondra wurde nach dem Tod der letzten Geweihten Odelinde nicht neu besetzt. Die tapfere Dienerin Rondras gilt bei der Jugend Tiefhusens fast schon als Lokalheilige, denn sie starb im Kampf gegen eine Übermacht Orks, als sie zu verhindern trachtete, daß die Statue der Rondra vom Sockel gerissen und gen Orkland abtransportiert wurde.

Das Leben mit den Orkbesatzern ist längst zum Alltag geworden. Allerdings sind die Orks keine ausdauernde Besatzungsmacht, und kaum ein Häuptling kann seine Krieger stetiger, nicht nachlassender Disziplin unterwerfen. Seit dem Orkensturm ist eine volle Orkgeneration ins Land gegangen, und wer bereits unter menschlicher Zivilisation aufgewachsen ist, kann kaum als echter wilder Ork bezeichnet werden.

Teile der Burg dienen den Orkkriegern als Behausung, die hier unter Hauptmann T'Rragh als Patrouillen und Zollwachen eingesetzt sind. Der Rondratempel wurde geschändet und in einen Tairachschrein verwandelt, die anderen Häuser der Zwölfgötter blieben allerdings unangetastet. Dies beruht teils auf Bemühungen der Geweihten, dem Schutz der Götter oder kluger Überlegung der Orken: Sie haben kein Interesse, die Glatthäute zu ihren Göttern zu bekehren, da die Menschen ja sowieso viel zu verweichlicht sind, und allein die Priesterschaft des Praios und der Rondra gilt bei ihnen als wahre Gegnerschaft und Bedrohung. Beläßt man die restlichen Tempel, wie sie sind, hält man zugleich die Bevölkerung relativ ruhig und zufrieden – eine Strategie Mardugh Orkhans, der sich in Tiefhusen tatsächlich ausgezahlt hat. Ungeahnte schriftliche und künstlerische Schätze, für die die Orks einfach keinen Sinn haben, liegen in den Kellern des Hesindetempels noch verborgen, und auch der Rahjatempel gilt nach wie vor als einer der bedeutendsten des Kultes – auch wenn die Tiefhusener den Geweihten bisweilen hinter vorgehaltener Hand vorwerfen, daß sie auch schon Orks im Tempel willkommen heißen haben. Im folgenden werden die wichtigsten Gebäude beschrieben; zu einigen weiteren Häusern und der Geschichte Tiefhusens sehen Sie bitte **Das Orkland**, S. 59ff.:

1. Borontempel

Das große, mit dunkelgrauem Schiefer verkleidete Gebäude steht nördlich der Rormündung außerhalb der Stadt. Geleitet wird es

nun schon seit 28 Jahren von Bruder Harad, einem hageren, hoch aufgeschossenen Mann mit wachsbleicher Haut. Die Kapuze seines Gewandes trägt er weit ins Gesicht gezogen, seine Augen sitzen so tief in den Höhlen, daß man sein Antlitz schon leicht mit dem eines Totenschädels verwechseln kann.

2. Hesindetempel

Der Hesindetempel zu Tiefhusen hat unter der aventurischen Gelehrtschaft einen hervorragenden Ruf. Im Inneren des siebeneckigen Gebäudes (einer architektonischen Meisterleistung) ist jedoch nicht alles eitel Sonnenschein. Vor einiger Zeit gipfelte die Rivalität zwischen der Hohen Lehrmeisterin Tersana Godal und ihrem Bibliothekar Lokratz Faldem darin, daß erstere bei einem 'Unfall' ums Leben kam und letzterer zur Untersuchung dieser Geschehnisse nach Kuslik abberufen wurde.

Hohe Lehrmeisterin des Tempels ist inzwischen die knapp über vierzig Götterläufe zählende Moha Aressia, durch die sich der Ruf der im Hesindehaus eingerichteten Malschule weit über das Svelltland hinaus verbreitet hat.

3. Firuntempel

Direkt gegenüber vom Hesindetempel findet man das Haus des Jagdgottes. Die zwei Geweihten, die dem Tempel angehörten, kehrten jedoch einer nach dem anderen von Jagdausflügen nicht zurück. Ob sie von Orks getötet wurden oder einer Vision folgen, ist kaum nachvollziehbar. Doch um bei Firun etwas Jagdglück zu erbitten, beten die Waldläufer der Umgebung auch schon mal allein zu Firun und hinterlassen kleine Gaben.

4. Tairachtempel, ehemals Rondratempel

Am Weg zur Burg hinauf steht einsam der ehemalige Rondratempel Tiefhusens, der nach der Kapitulation durch die Königlich-Tiefhusener Garde zu einem Tairachschrein umgewidmet wurde. Daß das die uralte Geweihte Odelinde nicht ohne Gegenwehr geschehen ließ, ist selbstverständlich, kostete die alte Kämpin aber auch schnell ihr Leben. Seither verehren sie die Tiefhusener als Märtyrerin, ja fast als Heilige, die dereinst von Rondra zu ihnen zurückgesandt werden wird, um den Befreiungskampf anzuführen ...

Der blutige Halbmond Tairachs starrt den Betrachter von allen Wänden her an (man munkelt gar, das Skelett der Odelinde befinde sich noch irgendwo im Tairachtempel, bereit, Zarrach, dem Priester des Blutgötzen, als Wache zu dienen ...

Helden, die sich anschicken, diese Tat zu rächen, sollten sich übrigens im klaren darüber sein, daß sich a) eine Übermacht von Orken (ca. 100 Krieger) in Tiefhusen befindet, und b) die Bewohner der Stadt alles ausbaden müssen, was ihnen durch eine solch unsinnige Tat eingebrockt würde. Die Orks sind nun mal die Besatzer, und wer all die niedergerissenen Tempel wieder



aufrichten möchte, muß zunächst die Schwarzpelze aus dem Svellland vertreiben.

5. Traviatempel

Das Haus der Travia steht direkt am Lowanger Tor, und seit der Orkbesatzung kümmern sich die Geweihten um viele Flüchtlinge, denen sie in der Stadt zu notdürftigen Unterkünften verholfen oder sie an Familien als Arbeitskräfte vermittelt haben.

Vater Halman und Mutter Birsal versuchen auch eifrig, in der Stadt zwischen den Orks und Menschen zu schlichten. Der junge Novize Alrik müht sich ebenfalls, diesem Ideal zu folgen, doch manchmal fällt es ihm sichtlich schwer, mit den Mördern seiner Eltern ebenso freundlich umzugehen wie mit den Menschen.

8. Kräuterladen

Ariona Silbertau, eine waschechte Aelfe, verkauft hier schon seit Jahrzehnten die selbstgesammelten Kräuter und Pflanzenprodukte. Ursprüngliche Vertreter dieser Art würden sie vermutlich als recht *badoc* bezeichnen, für die Tiefhusener ist sie immer noch rätselhaft und elfisch genug. Sie weiß über die Umgebung Bescheid und kann den Helden hilfreiche Angaben zu den orkischen Bewohnern von Rorkvell oder dem Weg am Ror entlang machen.

10. Burg Tiefhusen

Der etwa fünfzigjährige Arion von Westak-Tiefhusen lebt noch als König auf Burg Tiefhusen, doch von seiner einsthin weitbekannten Leibgarde haben ihm die Orken gerade einmal zwanzig Männer und Frauen gelassen – die Bewachung der Stadt und das Eintreiben der Zölle wird heutzutage von Orktruppen übernommen. Die einzige Handelsquelle, die das Tiefhusener Königshaus nun noch besitzt, ist sein Handelskontor (20). Königin Daria entstammt dem elenvinschen Adelsgeschlecht (eine entfernte Cousine der Königin von Albernia, wie man sagt) und ist eine Edelfrau reiner Blüte, Kronprinz Darian mit seinen achtzehn Götterläufen recht rondrianisch gesonnen, ganz im Gegensatz zu seiner fünfjährigen Schwester Dana, die trotz ihres zarten Alters bereits eine Begabung im Sinne Phexens aufweist.

11. Ruine der Feste Roremund

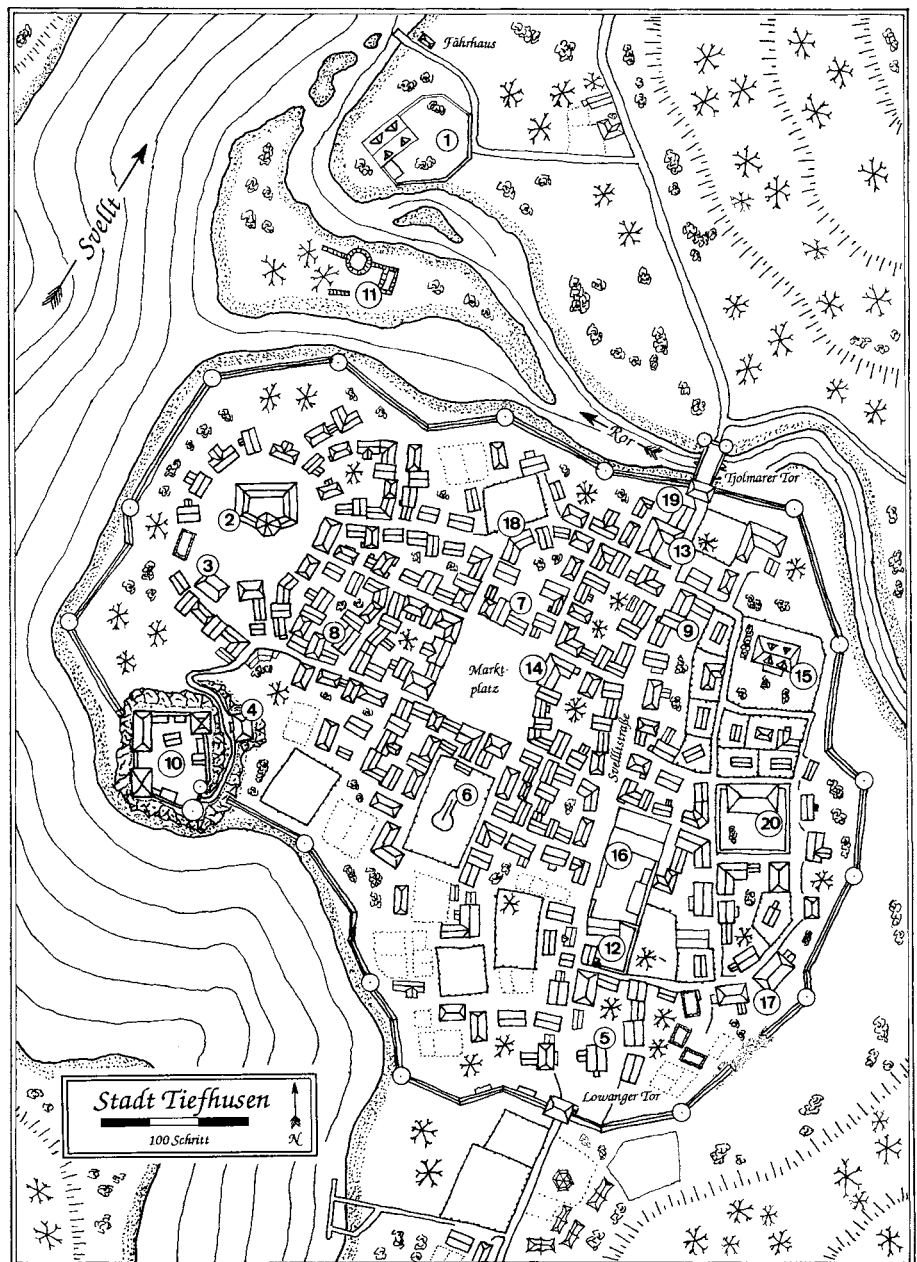
Auf der kleinen Insel in der Rormündung in den Svell finden sich die Trümmer jener Stadt, die die Orks im Jahre 398 vor Hal erstürmt und verwüstet haben. Bei dem Massaker unter der Bevölkerung dieses

ersten Orkensturmes wurden fast alle der Bewohner dahingeschlachtet, und man sagt, die Seelen all dieser Toten spukten noch immer auf der Insel.

Für das Abenteuer ist dieser Ort insofern wichtig, als daß sich Alvinia hier von dem verzauberten Helden das Levthansband übergeben läßt. Als mögliche Zeugen dieser Vorgänge kommt der benachbart wohnende (aber unheimliche) Boronpriester in Frage (siehe **Gebäude 1**), der auch bestätigen kann, daß die Geister der Toten in den Ruinen unruhig sind.

18. Das Nordlicht

Maline Melders und ihre hübsche Tochter Elira bedienen die Reisenden in ihrer Herberge freundlich und anständig. Die Helden werden die beiden vielleicht befragen, wenn sie nach





dem Halbfelken Floriel suchen, der als möglicher Kandidat für den Diebstahl des Levthansbandes in Frage kommt. Elira ist schrecklich verliebt in Floriel, hegt aber keine Illusionen über dessen Zuverlässigkeit. Sie wirkt aber so, als käme sie mit dem

Gasthaus auch alleine klar, sollte sie der zukünftige Gatte einmal ein wenig länger sitzenlassen. Das *Nordlicht* steht in der Straße, die nördlich vom Marktplatz abgeht, gegenüber befindet sich eine Viehkoppel, die zum Haus gehört.

Nr	Etablissement	B	A	Q	P	Eigentümer	Nr	Etablissement	B	A	Q	P	Eigentümer
1	Borontempel	2	-	-	-		11	Ruine der Feste Roremund	?	?	-	-	
2	Hesindetempel	5	1	-	-		12	Herberge Firuns Gruß	7	1	3	6	Vitus Gellringer
3	Firuntempel	3	-	-	-		13	Hufschmied	5	1	4	6	Tjall Hövensson
4	Tairachtempel (ex Rondra)	1	-	-	-		14	Waffenhändlerin	3	-	5	8	Runhild Hermertal
5	Traviatempel	3	-	-	-		15	Pelzhändler	5	3	6	8	Rogard Gernebsen
6	Rahjatempel	5	-	-	-		16	Pelzmarkt	-	-	-	-	
7	Schenke Zum Entenschnabel	1	-	6	4	Arne Graks	17	Gaststätte Goldschatz	6	6	8	10	Selinde Wieland
8	Kräuterladen	1	-	5	5	Ariona Silbertau	18	Herberge Nordlicht	4	1	5	5	Maline & Elira Melders
9	Barbier	2	-	1	3	Rupert Harsam	19	Schenke Dolch & Schwert	1	1	3	4	Grasbert Kendrärer
10	Burg Tiefhusen	70	-	-	-		20	Kgl. Tiefhusener Handelskomp.	-	-	-	-	

Der Rahjatempel (6)

Der Garten

Wie bei Tempeln der Heiteren Göttin üblich, liegt auch das Haus in Tiefhusen in einem großen, in wohlgehegtem Wildwuchs befindlichen Garten. Sorgsam beschnittene Spaliere aus weißem Holz, schlanke Birken und mehrere kleine, laubenartige Pavillons finden sich hier, und auf allem rankt der hier wunderschön üppig wachsende Wein, der auf Geheiß der Göttin im Rahjamond jeden Morgen wieder voller prächtiger Weintrauben hängt.

Von Pavillon zu Pavillon führen Kieswege aus runden, weißen Steinen, und wer da unkt, daß man sich in Tiefhusen eher doch etwas abfriert, als rahjagefällige Freuden draußen in der Gartenlaube zu genießen, der irrt – gilt doch der Weingarten von Tiefhusen weithin als von der Göttin gesegnet. Und so kann es draußen herrlich prasseln und regnen oder gar schneien – im gemütlichen Pavillon hat sich noch niemand einen Schnupfen geholt ...

Das Tempelgebäude

Erdgeschoß, Vorhalle

Diese etwa 8 x 14 Schritt große, längliche Halle endet bogenförmig in einer sicherlich acht Schritt höher gelegenen Decke. Die Wandbemalungen stellen plastisch wirkende Liebes- und Festszenen dar, wendet man den Blick gen Decke, meint man, durch einen rosigen Seidenschleier in Rahjas himmlisches Zelt zu schauen, wo man außerordentlich rahjagefällige Einblicke erhaschen kann. Rechts und links des Einganges befinden sich kupferne Opferschalen auf weißen Säulen, innen und außen sind nackte Männern und Frauen eingraviert.

Vom doppelflügeligen Eingangsportal aus roter Blutulme blickt man durch einen Säulengang der Länge nach durch den Raum hinüber zum säulenflankierten Rundbogen ins Allerheiligste.

Diesem Mittelgang folgend schreitet man allerdings durch ein Badebecken, das etwa vier mal sechs Schritt groß und eineinhalb Schritt tief ist. Dieses Becken wird auch gerne von jenen Tiefhusenern als Badehaus benutzt, die nicht an den Göttinnendiensten teilnehmen, da der Rahjatempel über ein ausgeklügeltes und unauffälliges Heizungssystem verfügt, so daß im ganzen Haus auch im Winter angenehm warme Temperaturen herrschen. Gegen eine kleine Spende steht das Haus einem jeden Badevergnügen offen.

Hier finden sich zudem immer einige Geweihte, die die Spende des Gläubigen an den beiden Opferschalen rechts und links mit einem Kuß entgegennehmen und jenen bei der rituellen Reinigung behilflich sind, die am Tempeldienst teilnehmen möchten.

Die Säulen im Raum und an den Wänden sind wie der Garten dicht mit dem heiligen Wein bewachsen, der für eine intime und luftige Atmosphäre sorgt und gleichzeitig die hier abzulegende Kleidung und leichten, roten Seidengewänder verbirgt, die jene anlegen, die weiter in das Allerheiligste treten.

Durch rote Vorhänge vor den Augen der Gläubigen verborgen, führen zwei leichte, weiße Holzwendeltreppen vom hinteren Bereich des Raumes hinauf in die Privatgemächer der Geweihten.

Erdgeschoß, Tempelhalle

Man betritt das gewiß sechzehn Schritt durchmessende und zwölf Schritt hohe Allerheiligste durch einen mit einem roten Seidenvorhang verhängten Bogen. Groß und rund liegt die Tempelhalle vor dem Betrachter, der vom Eingang direkt auf das Heiligtum des Tempels blickt: die an der gegenüberliegenden Wand stehende Rahjastatue.

Zwischen Eingang und Statue befindet sich ein kreisrundes Badebecken, in das von oben Licht durch ein großes, gläsernes Fenster in der Mitte des Kuppeldaches fällt. Mit Wein bewachsene



Bögen entlang der Außenmauer bilden einen Gang, die dazwischengehängten rot-durchsichtigen Seidenvorhänge trennen wie Baldachinhimmel sechs kleine Separées voneinander ab, die im Sinne der Rahja kaum etwas verbergen und doch eine gewisse Abgeschlossenheit erzeugen. Die vier äußeren dieser sechs luftigen Kämmerlein sind mit roten Kissen und anschmiegsamen Decken ausgelegt, die beiden mittleren sind leer bis auf je eine Tür, die beide über den äußeren Säulengang in den Garten führen.

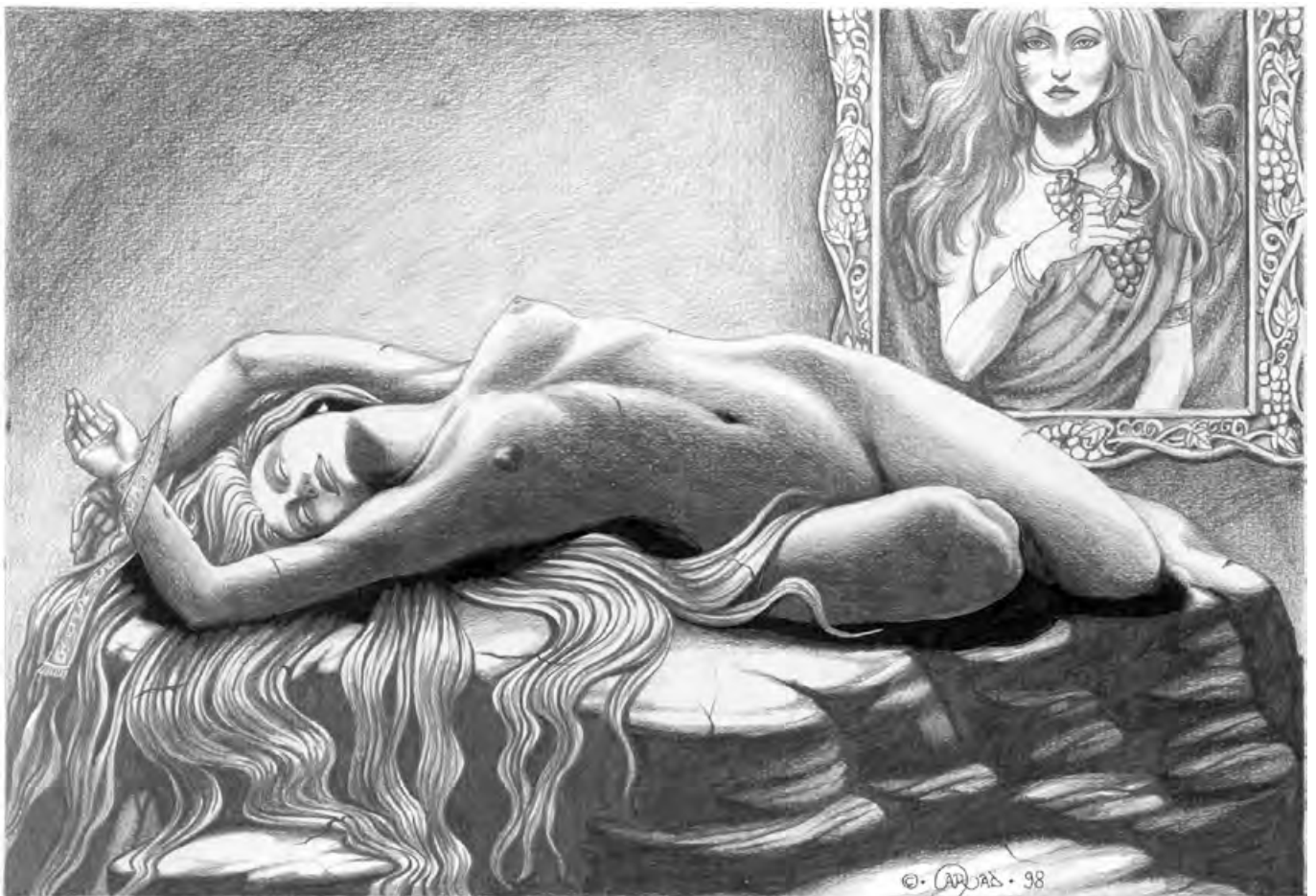
Die hier dargestellte gefesselte Rahjastatue symbolisiert die rauschhafte Selbstaufgabe in der Ekstase der Göttin. Wie jedes Detail eines Rahjatempels ist auch diese aus weißem Marmor gefertigte Statue ein Meisterwerk: Die gefesselten Hände mit nach oben geöffneten Handflächen leicht dem Betrachter entgegengereckt, sieht man sie sich nackt in der göttlichen Ekstase windend halb seitlich auf einem grob behauenen Felsen liegen, der Kopf auf dem Stein mit geschlossenen Augen und verzücktem Gesichtsausdruck gen Eingang gewandt. Ihr langes Haar fließt meisterhaft aus dem Marmor gehauen über den 'Felsen' und umschmeichelt den prachtvollen Leib der Göttin. Die perfekt geformten Beine sind seitlich leicht übereinandergeschlagen an das zarte Gesäß geschmiegt, ein Fußgelenk mit einem aus dem Stein geschnittenen Kettchen geschmückt.

(Eine marmorne Fessel an den Händen jedoch sieht man nicht – was hier üblicherweise die Handgelenke der Göttin ziert, ist das Levthansband selbst.)

Seitlich von der Statue hängt ein außerordentlich kunstvolles Bild einer traumhaft schönen, rothaarigen Rahjageweichten – Riganna, die hier fast als Heilige verehrt wird, da sie die Heiligen Weinstöcke pflanzte und die Rahjafessel vor der Flutkatastrophe in Havena nach Tiefhusen rettete.

Das Badebecken in der Mitte des Raumes liegt ein wenig höher als der restliche Teil der Halle, umgeben von einem Kreis von zwölf etwa drei Schritt hohen, weißen Säulen, die das Bad optisch vom Raum trennen und ebenfalls dicht von Wein bewachsen sind, dessen Trauben dem Badenden hier im Rahjamond 'direkt in den Mund wachsen'. Auf dem sprudelnden Wasser in angenehm warmen Temperaturen schwimmen häufig Rosenblüten, die für einen wohligen Duft sorgen.

Neben der Statue ist dies das Herz des Tempels: Das Wasser ist geweiht und befreit die Rahjageweichten (und nur diese!) bei ihrem täglichen Bad von allen Blessuren und Krankheiten. Zudem sorgt es dafür, daß sie sich in der bestmöglichen körperlichen Verfassung befinden. Gläubige Tempelbesucher, die hier baden, stellen ebenfalls eine kräftigende und erfrischende Wirkung des





Bades fest; bei ihnen tut das Wasser jedoch nicht seine mystisch reinigende Wirkung, sie werden nur äußerlich sauber.

Obergeschoß, Flur

Der T-förmige Flur führt von den beiden aus dem Erdgeschoß kommenden Wendeltreppen zu den fünf Geweihtenkammern. In der Wand zum Allerheiligsten befinden sich zwei verglaste Fenster, von denen man mit einem Blick das Heiligtum mit der kostbaren Statue überschauen kann. Zwar gab es noch keinen Versuch, sie zu stehlen, doch nach einem ruchlosen Bilderdiebstahl im Tiefhusener Hesindetempel vor fast fünfzehn Jahren bewachen die Rahjageweihten ihre Tempelschätze noch sorgsamer.

Obergeschoß, Geweihtenkammern (a bis e)

Dies sind die Räume der Geweihten, die je mit einem Bett, einem Schränkchen und einem Schminktisch ausgestattet sind, in zweien befinden sich auch noch kleine Truhen. Hier bewahren die Rahjadiener ihre spärliche persönliche Habe auf, worunter häufig wertvoller, zumindest jedoch kunstvoll gearbeiteter Schmuck zu finden ist. Sulva wohnt in Raum a), Bendeig in b), die Zwillinge Wilderich und Wildelinde in c) und d).

Obergeschoß, Kammer der Hochgeweihten

In dieser größeren Kammer wohnt Alimee, die Hochgeweihte des Tiefhusener Tempels. Von ihrem Fenster aus kann sie den ganzen nördlichen Park und das Nebengebäude überblicken. Auch hier ist die Einrichtung spärlich und wie oben beschrieben, allerdings findet sich hier über die Jahre von Verehrern angesammelter Schmuck von erklecklichem Wert und prachtvoller Arbeit.

Stall und Nebengebäude

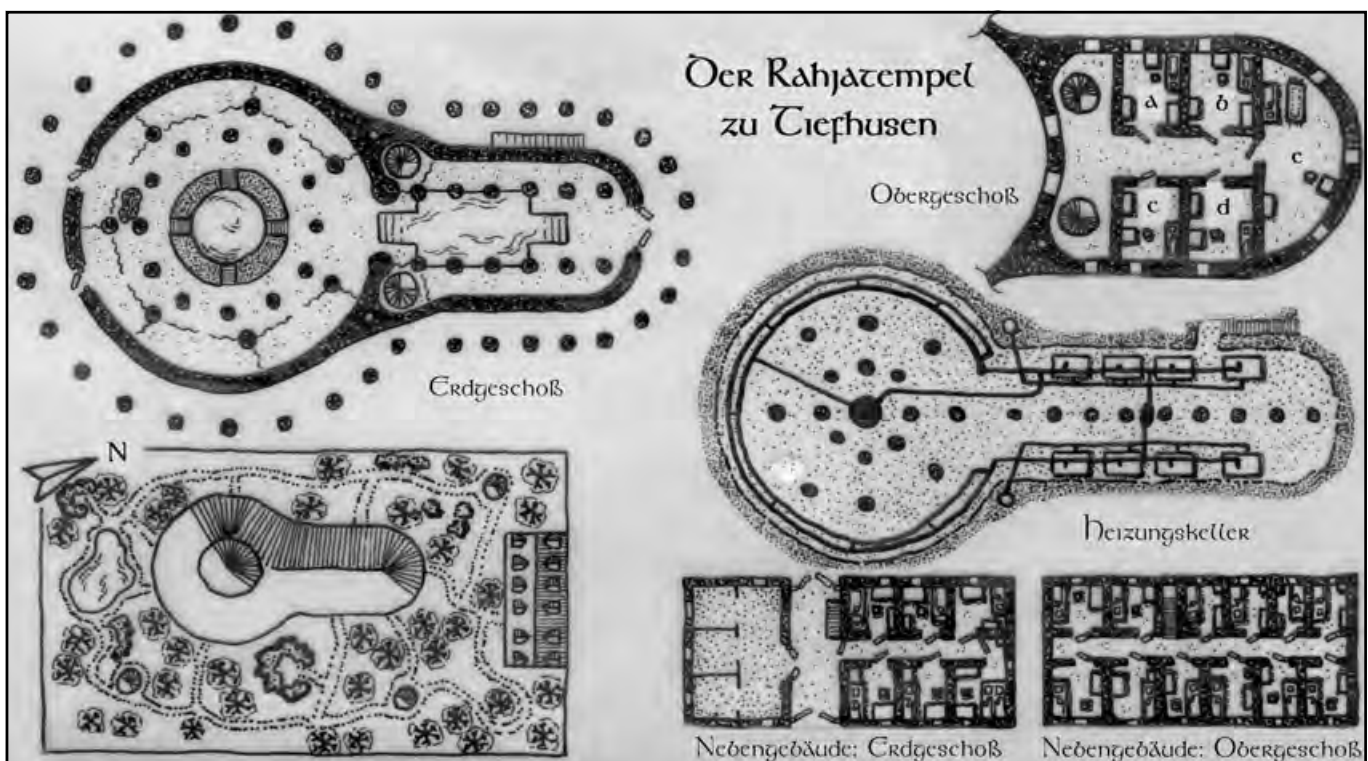
In einem großen Gebäude im Norden des Rahjaparkes sind neben den Rahjastuten die Bediensteten des Tempels untergebracht. Neben Stallmägden und -knechten wohnen hier ein Koch und einige Hilfskräfte für Garten- und Hausarbeiten, die Ihnen unter **Die Bewohner des Rahjatempels** vorgestellt werden.

Unter dem Dach des Nebengebäudes gibt es zudem ein halbes Dutzend Gästekammern, da der Tiefhusener Tempel mit den Heiligen Weinstöcken zumindest vor der orkischen Besetzung ein sehr beliebtes Pilgerziel war.

Der Heizungskeller

Unterhalb der Vorhalle des Tempels befindet sich eine Unterkellerung, die neben dem Lagern von Tharf und anderem einem einzigen Zweck dient: Die komplizierte Heizungsanlage unterzubringen, die von Kalum, Sohn des Kirindor fast rahjahisch hingebungsvoll gepflegt wird. Er ist es, der dafür sorgt, daß die Tempelräume immer angenehm warm, aber nicht zu heiß sind und sie vor allem auch immer schön leise schnurrt und nicht etwa fauchend im Allerheiligsten zu hören ist.

Den Heizungsraum darf nur er durch die Außentreppe im Norden betreten, die sich unterhalb des äußeren Säulengangs befindet, und hierher läßt er sich von den Knechten auch die trockenen Holzscheite aus dem Nebengebäude schaffen.





Die Bewohner des Rahjatempls

Alimee, Hochgeweihte der Rahja zu Tiefhusen

Die schlanke Alimee trägt ihr glänzend braunes Haar kurz, vorne fällt es ihr gescheitelt etwas länger in die Stirn. Stets ironisch blitzende, grüne Augen zeugen von einem scharfen Verstand, doch eben jener freche Charme ist es, der sie zur Hochgeweihten gemacht hat. Natürlich mangelt es ihr nicht an Ernsthaftigkeit oder Freundlichkeit, und ihr Leib unter der durchsichtigen roten Seide ist geschmeidig und wohlgeformt.

Die gebürtige Svelltländerin ist Mitte dreißig, wuchs allerdings bereits als Waisenkind unter der Obhut der Bediensteten im Rahjatempel auf (von denen sie wegen ihrer Erscheinung auch den ungewöhnlichen 'Elfennamen' erhielt). Dadurch lernte sie früh die für den Tempel so wichtige Kunst der Kelterei des Heiligen Weines, die sie seit ihrer Weihe betreut.

Wilderich und Wildelinde

Diese beiden Geweihten sind Zwillingsgeschwister, von denen man munkelt, daß sie sich aus rahjagefälliger Liebe zueinander in Rahjas Dienste begeben haben. Beide tragen das leicht gewellte dunkle Haar lang und offen und haben helle, blaue Augen, und wäre nicht Wildelindes Leib in seiner Pracht dem der Göttin ähnlich und Wilderichs eher ein Abbild Khablas, man verwechselte die beiden ob ihrer Ähnlichkeit sicherlich ständig. So aber spricht aus Wildelindes Gesichtszügen feminine Kraft, aus Wilderichs maskuline Zartheit, und beide sind rahjagefällig schön. Ihre Nacht der Weihe opferten sie Rahja gemeinsam, da die Schöne Göttin ungleich ihrer Schwester Travia nicht mißmutig auf die Liebe zweier Geschwister blickt. Im Tempel lernten die Zwillinge, ihre Liebe der Göttin und den Gläubigen, nicht nur einander zu schenken, auch wenn sie immer noch zärtlich aneinander hängen. Wilderich erlernte die Kunst der Gartenpflege von seiner Vorgängerin, während Wildelinde für das Ausbilden und Bewegen der Rahjapferde verantwortlich ist.

Bendeig

Der stille Bendeig ist der Sohn eines Kriegerpaares, das sich in Tiefhusen zur Ruhe setzte. Dementsprechend kräftig gebaut ist er auch, doch versteht er sich nichtsdestotrotz darauf, diese Kraft in rauhe Zärtlichkeit umzuwandeln. Das halblange, blonde Haar

fällt ihm in der Mitte gescheitelt bis auf die Schultern, und auch die grünen Augen und kantigen Gesichtszüge sprechen von sanfter Zärtlichkeit.

Bendeig versteht es meisterhaft, aus den Rosenblüten und anderen Blumenkelchen feinste Duftwässerchen zu fertigen, die dann im Tempel an Leibern und Gewändern der Geweihten die Zeremonie in ein Fest der Gerüche verwandeln.

Sulva

Mehr zur 'Kontaktperson' der Helden finden Sie im **Anhang 1: Personen**.

Jannerlo, Birsel und Minne

Die drei Mägde und Knechte versehen teilweise bereits seit Jahren die Stallarbeit im Rahjatempel, putzen und pflegen die vier Rahjastuten und drei Hengste, die meist als Lastpferde auf Reisen mitgenommen werden.

Das Mißtrauen der Helden könnte Minne auf sich ziehen, die nämlich erst seit etwa einem Mond als Stallmagd arbeitet.

Alrik, Quinya und Hagen

Alrik ist der vorzügliche Koch des Tempels, Quinya und Hagen dienen als Hilfe für alles beim Kochen, Putzen und Saubermachen. Sie wischen Staub, machen Betten und schleppen Wasser, sind aber glücklich, daß ihnen als Flüchtlingen hier Arbeit geboten wird.

Kalum Sohn des Kirindor

Dieser Vertreter des Brillantzwergenvolkes hegt und pflegt schon seit fast einem Jahrhundert die Heizungs- und Wasseranlagen des Rahjatempls in Tiefhusen. Nach langen Jahrzehnten der Wanderschaft (und nachdem seine Liebste einen anderen geheiratet hatte) setzte sich der Angroscho hier zur Ruhe und nahm gerne die Aufgabe im Tempel an – zumal er neben Angrosch tatsächlich auch Rahja verehrt. Allerdings findet er seine göttliche Ekstase im Polieren und Befestigen der kleinsten Rädchen und Schrauben, die Rahjadiener 'oben' sind ihm alle 'zu groß' ...

Heim ins Haus der Göttin

Allgemeine Informationen:

Unter der schwindenden Nachmittagssonne begleitet euch ein frischer Wind durch das Lowanger Tor, als ihr auf die Svellstraße linker Hand ab gen Rahjatempel reitet. Sulva gibt sich munterer denn je, und auch ihre Stute Stellona beschleunigt ihre Schritte beschwingt: Der Heimatstall ist nahe.

Hier verabschiedet man sich teils freundlich, teils kühl von den Reisegefährten der letzten Tage, die nun ihre jeweiligen Verwandten oder Bekannten aufsuchen werden; ihr aber erkennt bald den von einem übermannshohen, weißen Zaun umgebenen Rahjapark vor euch.

Noch reitet ihr die kurze Straße entlang, da huscht es hinter



euch: War da nicht gerade noch etwas Helles, das hinter euch über die Straße lief?

Meisterinformationen:

Durch die Bresche im südöstlichen Teil der Mauer sind Larka und ihre Silberwölfe den Helden in die Stadt gefolgt, um sicherzustellen, daß sie den Tempel erreichen.

Allgemeine Informationen:

Bezaubernd in weiß und rot strahlen euch Mauern und Dach über die Bäume und Büsche hinweg an, die durch den allgegenwärtigen Weinbewuchs selbst jetzt im Herbst wie immergrün wirken. Durch das hölzerne Tor gelangt ihr auf den Kiesweg aus runden, weißen Steinen, bis ihr das Gebäude schließlich in seiner ganzen Pracht vor euch liegen seht:

Der höhergelegene runde Teil im hinteren Bereich ist von einer rotmarmornen Kuppel überspannt, derselbe Stein bedeckt das Dach, das sich sanft über den niedrigeren Vorbau erstreckt. Weiße Säulen umgeben die Wände über die ganze Höhe und bilden dabei einen Säulengang rund um das Gebäude. Wie immer erkennt man keine Ecken oder Kanten, sondern nur Rundungen des Steins, und selbst das doppelflügelige Portal ist leicht nach außen gewölbt, die Fenster in den Mauern oval und rot verglast. Alles in allem wirkt dieser Tempel der Rahja wie überall leicht, luftig und offen, von faszinierender Architektur und Schönheit.

Meisterinformationen:

Die Helden werden natürlich freundlich mit dem Kuß der Geweihten empfangen und bekommen Quartiere im 'weltlichen' Gebäude gegenüber des Eingangs, wo auch die Bediensteten unterkommen und sich z.B. Küche und Speisesaal befinden. Sie werden eingeladen, so lange im Tempel zu bleiben, wie sie mögen, auch wenn die Göttin ja anderes für sie bereithält ...

Larka ist in der Stadt, sie beobachtet, wie die Helden den Tempel betreten. Ein Held, der nach Einbruch der Dämmerung vielleicht noch einmal nach seinem Pferd sieht oder den herbstlichen Garten bewundert, kann folgende Szene erkennen:

Allgemeine Informationen:

Gerade schreitest du durch ein weinbewachsenes Spalier und zwischen zwei schlanken Birkenstämmen hindurch, da bemerkst du durch den weißen Zaun aus locker geflochtenem Holz eine helle Bewegung. Diesesmal allerdings nicht in Wolfsgröße wie die letzten Tage auf der Reise nach Tiefhusen, sondern men-

schengroß. Durch die faustgroßen Lücken im Zaun erkennst du an einer Stelle das helle Gesicht einer wunderschönen Frau, die zu dir herüberblickt und lächelt, als du sie ansiehst. Wie ein Schneeschauer weht ihr silberweißes Haar an den Lücken im Zaun vorbei, als sie sich umdreht und verschwindet.

Meisterinformationen:

Wie sehr sich der Held auch bemüht – die Frau wird er hier nicht wiedersehen. Bei intensiver Suche kann er eine silberweiße Wölfin dabei beobachten, wie sie durch die Bresche in der Mauer aus der Stadt läuft ... und wirklich gute Spurenleser vermögen, erst Menschen-, dann Wolfsspuren auszumachen. Die Helden könnten ob der Haarfarbe auf den Gedanken kommen, daß die Frau eine Elfe war und später (falsch) schließen, daß ihr Freund die Diebin der Rahjafessel gesehen hat.

Tatsächlich hat sich Larka (in Menschengestalt) nur davon überzeugt, daß auch alles wieder in Ordnung ist, und wird mit ihrem Rudel zum Volk der Silberwölfe im Rorwhed zurückkehren. Wie falsch urteilt sie, daß das Levthansband im Tempel sicher sei!

Gestalten Sie für Ihre Helden nun einen gemütlichen Abend in Gesellschaft einiger oder aller Geweihter der Rahja. Untereinander sprechen sich die Rahjadiener mit 'Geliebter' oder 'Geliebte' an, alle anderen (egal welchen Standes) mit dem vertraulichen Du, der übliche Gruß ist eine Umarmung und ein Kuß, der bei anderen Rahjageweihten und -gläubigen tiefer ausfällt als bei normalen Leuten – hauptsächlich, um jene nicht zu brüskieren, die in den Lehren Rahjas unbewandert sind. An diesem Abend nach der Ankunft können die Helden an dem Göttinnendienst teilnehmen, bei dem Sulva die Rahjafessel wieder um die Handgelenke der steinernen Rahja windet, den Garten bewundern oder versuchen, sich mit Kalum anzufreunden, um Einblicke in die Geheimnisse des Heizungsbaus zu bekommen. Floriel und Elira nehmen übrigens an der Zeremonie teil.

Natürlich läßt sich Alimee die Geschehnisse genau erklären und dankt den Helden noch einmal mit einem tiefen Kuß für Sulvas Sicherheit und die Wache über die Rahjafessel. Eine eventuell vereinbarte Bezahlung wird selbstverständlich ausbezahlt, sind besonders kostbare Ausrüstungsgegenstände verloren oder gestohlen worden, gibt es eventuell ein kleines Schmerzensgeld.

Begibt man sich schließlich schlafen, beginnt der nächste Abschnitt und das eigentliche Abenteuer:

Auf Phexens Spuren (Meisterinformationen)

Wie der Diebstahl vonstatten geht, hängt von unserem unfreiwilligen Dieb ab: Ihrem Helden. Sie sollten diese Szene 'eins zu eins' nur mit dem betroffenen Spieler durchgehen, der Knackpunkt der Suche nach dem Dieb ist ja der, daß die Helden einen der Ihren jagen, ohne es zunächst zu wissen. Je nachdem, ob er Übung in

diesem phexischen Gewerbe hat oder nicht, werden dabei mehr oder weniger Spuren zurückbleiben, denen die anderen Helden dann nachgehen können.

Damit die Spieler aber selbst nicht wissen, daß einer von ihnen verdächtig ist, können Sie mit den restlichen Charakteren folgen-



de Traumszenen ausspielen, die sie in der Länge variieren und nicht einfach nur vortragen, sondern tatsächlich in Interaktion mit dem Spieler durchspielen sollten. Die Träume in diesem Abenteuer haben allerdings nicht die geringste Bedeutung und sind auch nicht von einem finsternen Bösewicht gesandt worden, auch wenn die Gruppe vermutlich sehr viel hineininterpretieren wird. Sagen wir, daß Bishdaniel, der Traumbringer, einfach eine schlechte Nacht hat ... Sterndeuter können allerdings auch an der Gestirnskonstellation feststellen, daß es eine traumaktive Nacht ist (der Rabe ist bereits zu sehen, Uthar leuchtet besonders hell etc.). Wenn Sie den Diebstahl nicht zu sehr in die Länge ziehen (wenn die Helden nichts Gegenteiliges verlauten lassen, bewacht niemand das Allerheiligste mit dem Levthansband darin), sollten die restlichen Spieler nicht allzu mißtrauisch werden.

Möchten Sie in aller meisterlicher Heimtücke Ihrer Gruppe vorgaukeln, die Begleitung der Rahjageweihten sei schon das gesamte enttäuschende Abenteuer gewesen, können Sie auch bereits **100 Abenteuerpunkte** verteilen und dem Abend mit den Geweihten den Charakter eines sanften Ausklanges geben ...

Die Traumszenen

1) Ein nicht sonderlich mutiger (oder an sich zweifelnder) Held durchlebt den Angriff der *Wasserwölfe* aufs neue. Diesesmal allerdings greift ihn die Räuberhauptfrau Elbinya mit mörderischen Schlägen an und versucht mehrmals, ihm den Kopf vom Leibe zu trennen (was ihr bei einer geträumten Attacke +10 auch gelingt). Dabei beschimpft sie seine kämpferischen Fähigkeiten mit all dem unbewußten oder eingebildeten Wissen von seinem Versagen, das der Held selbst vielleicht besitzt. Würfeln Sie den Kampf mit ihm durch, als sei es ein echter, und lassen Sie ihn schweißgebadet aufwachen, sobald er beendet ist – auf die eine oder andere Weise.

2) Ein intuitiver oder verträumter Held träumt, daß er fliegen kann. Schildern Sie die Berge am Horizont, locken Sie ihn mit aufsehenerregendem Glitzern in ein Tal, wo der Held schließlich von einer oder einem geisterhaften Geliebten zu einer letzten Liebesnacht aufgefordert wird (besonders erschütternd natürlich, falls der Held eine/n Liebste/n in der Ferne hat ...), in deren Verlauf die Lebenskraft des Träumers merkbar dahinzuschwinden scheint, als werde er ausgesaugt ... Auf dem Gipfel des Ersticken wacht der Charakter auf.

3) Weniger ein Traum als eine wirkliche, ablenkende Begebenheit könnte ein (eventuelles) Schäferstündchen mit einer der Mägde oder einem Knecht sein, der sich nachts in das Kämmerlein des verehrten Helden oder der angebeteten Heldin schleicht, um ihm oder ihr einen rahjagefälligen Antrag zu machen. Egal ob der oder die Betroffene das ablehnt oder annimmt, wird sich garantiert eine kurze Unterhaltung abspielen. Wollen Sie keine rahjagefälligen Absichten einbringen, fragt der Besucher einfach um Rat, was das Abenteuerleben angeht oder ob der Held in Lowangen zufällig seine Tante getroffen hat ...

4) Der Held oder die Heldin kann nicht schlafen und wälzt sich auf dem Lager hin und her. Immer wieder ziehen ihm Bilder

durch den Kopf, von vorangegangenen Abenteuern, lieben Personen, gefallenen Kameraden, peinlichen Situationen ... Sie kennen das sicherlich selbst. Ein Regenschauer sollte ihn davon abhalten, aus dem Zimmer oder dem Haus zu gehen, und selbst wenn, wird er vermutlich nicht zur selben Zeit unterwegs sein wie sein diebischer Freund, zudem sieht man im dunklen, wildbewachsenen Garten bei Regen kaum die Hand vor Augen.

5) Haben Sie einen Streuner oder Zwerg in der Gruppe, nehmen Sie seinen Spieler beiseite und fragen Sie ihn haarklein, wo er seine Wertsachen aufbewahrt, jedes einzelne kostbare Stück. Weiterhin beschreiben Sie das Zimmer, in dem er schläft, und erkunden harmlos, ob und was für Sicherheitsmaßnahmen er zu ergreifen gedenkt. Mit einem schlecht verborgenen Meistergrinsen ist der Spieler sicherlich fest davon überzeugt, daß ihm etwas gestohlen werden soll, und wenn Sie dann noch einfügen, daß der Charakter ständig daran denken oder überprüfen muß, ob die Kleinodien auch wirklich gut verborgen sind, ist Ihr Held beschäftigt.

Wählen Sie aus den obigen fünf Vorschlägen, haben Sie mehr als fünf Helden, entwickeln Sie einfach noch eine entsprechende Anzahl hinzu.

Die Tat

Schlußendlich kommen wir zu der tatsächlichen Tat des verzauberten Helden. Ist der Charakter ungeübt in Diebesangelegenheiten, sollten Sie es ihm nicht zu schwer machen. In dem Nebengebäude, in dem die Helden schlafen, findet sich schnell ein Brecheisen, vielleicht hat der Held aber auch am Abend noch in einem Krämerladen ein Bund Dietriche gekauft (eine außerordentlich deutliche Spur für die Detektive am nächsten Tag).

Ob der Orkenbedrohung und dem Diebstahl im Hesindetempel vor etwa vierzehn Jahren halten die Rahjageweihten ihren Tempel des Nachts nach dem Göttinnendienst verschlossen, die Türen werden jedoch zu ganz unterschiedlichen Zeiten abgesperrt, je nachdem, wann die letzten Geweihten sich zur Ruhe legen.

Wollen Sie es dem Dieb gänzlich abnehmen, eine der Türen zu öffnen, sucht Sulva gerade nach der Tempelkatze, die bei dem Regen eben noch irgendwo im Garten kläglich miaut hat ...

Ansonsten läßt sich mit wenig Geschick eine der Seitentüren des Tempels aufbrechen oder –knacken. Da im Innern niemand wacht, ist der zitternde Dieb in fünf Sekunden bei der Statue – was für einen Frevel er da begeht! – und in ebenso wenig Zeit wieder aus dem Haus, um sich zu den Ruinen der Feste Roremund zu begeben.

Aus der Stadt zu kommen ist ob der nur notdürftig geschlossenen Bresche in der Mauer kein Problem – zur Insel in der Rormündung wird er wohl schwimmen müssen. Die Übergabe wird kurz und schmerzlos ablaufen, und schließlich sieht der diebische Held Alvinia auf ihrem Wanderstab davonfliegen – die Rormündung hinauf, gen Rorwhed-Gebirge, das sich im Osten Tiefhusens hoch auftürmt.



Spuren

Achten Sie bei der Besprechung mit dem Dieb genauestens darauf, was für Spuren er hinterläßt. Es ist dunkel und regnet, der Charakter wird also sichtbare Zeichen auf dem Boden des Tempels und seiner Kleidung zurücklassen. Eine der Mägde könnte ihn als dunkle Gestalt im Garten beobachten, so daß bei einer Befragung der Bediensteten am nächsten Morgen der Eindruck besteht, daß der Dieb eine fremde Person aus der Stadt war.

Hat er das Brecheisen am Tatort zurückgelassen? Dann wissen die anderen, daß der Dieb auch im Nebengebäude war. Ähnliches offenbart sich bei einer Untersuchung des (zurückgehängten) Eisens, da beim Aufbrechen Rost abgeblättert ist und darunter helle Stellen zum Vorschein gekommen sind.

Ist das Gartentor geschlossen? Sind eindeutige Schuhabdrücke auf dem Marmorboden der Tempelhalle zu sehen und weisen auf den Täter hin? Seien Sie jedoch nicht zu großzügig mit eindeutigen Hinweisen, die Helden sollen ruhig eine Spurensuche in ganz Tiefhusen hinter sich bringen, bevor sie dem Dieb auf die Schliche kommen ...

Der Morgen danach

Am nächsten Morgen zu früher Stunde wird heftig an die Türe der Zimmer der Helden gepocht, und die Magd Birsel bittet die Helden hastig, sofort ins Allerheiligste zu kommen, etwas Schreckliches sei geschehen.

Dort warten ausnahmslos alle Geweihten mit gefaßten Mienen um die Statue geschart und wenden sich mit fragenden Blicken zu den Helden, sobald die eintreten.

Alimee tritt auf euch zu und begrüßt euch, wie bei Rahjageweihten offensichtlich üblich, mit einem Kuß.

Schließlich führt sie euch zur Statue hin und weist auf die leicht vorgestreckten Arme der steinernen Göttin: Dort, wo gestern noch die Rahjafessel um die Handgelenke gewunden war, herrscht nun Leere – der Rahjatempel ist bestohlen worden!

Mit einem Lächeln führt die Hohepriesterin euch zu einer der Nischen der Freuden und heißt euch, Platz zu nehmen – die anderen Geweihten lassen sich um euch herum auf die Kissen nieder. Nachdem der schweigsame Bendeig allen einen Kelch roten Weines gereicht hat, hebt sie an: „Wir alle dachten, die Rahjafessel sei, einmal wieder hier im Tempel, so sicher, wie sie es all die Zeit zuvor gewesen ist. Es scheint mir, als hätten wir uns gründlich geirrt. Ihr alle habt sie schon einmal hierher zurückgebracht, und nun möchte ich euch im Namen Rahjas darum bitten, dies ein weiteres Mal zu tun. Wollt ihr uns diesen Dienst erweisen? Wer auch immer der Dieb war, er kann noch nicht sehr weit sein, und selbst wenn, bin ich sicher, daß ihr ihn finden werdet. Natürlich wollen wir euch auch dafür entlohnen, wenn ihr dies wünscht – sind vierzig Dukaten für einen jeden von euch angemessen? Zudem ist euch der Dank der Kirche und der Göttin sicher, wenn ihr dies heilige Artefakt wieder in ihren Schoß legt.“

Bei zwölgöttergläubigen Charakteren bedarf es dieser Erwähnung vermutlich nicht, andere lockt vielleicht das Gold – oder die Ermahnungen ihrer Gefährten ...

Willigen die Helden ein, wird Alimee jedem von ihnen von Bendeig bereits die Hälfte vor auszahlen lassen.

„Sulva, die ihr ja bereits von der vorangegangenen Reise kennt, wird euch begleiten, vielleicht kann sie euch behilflich sein. Die Geweihten der Rahja genießen hier in Tiefhusen einen guten Ruf. Ich wünsche euch viel Erfolg!“

Wiederum mit einem Kuß entläßt euch die Hochgeweihte zu euren Ermittlungsarbeiten.

Dem Täter auf der Spur (Meisterinformationen)

Tja, verehrter Spielleiter – viele Hilfen können wir Ihnen hier nicht an die Hand geben, war es ja schließlich vermutlich einer Ihrer Helden, der das Artefakt gestohlen hat. Einige Spuren zu offenbaren, die nicht umgehend auf den Spielercharakter schließen lassen und trotzdem genug Anhaltspunkte bieten, daß Ihre Helden Fährten zu verfolgen haben, setzt viel Eigenarbeit von Ihnen voraus. Hoffentlich werden Ihnen dabei die folgenden Anhaltspunkte helfen:

Was für Nachforschungen können die Charaktere betreiben, wenn man einmal von den offensichtlichen Spuren absieht? Da wären zum einen die *Wasserwölfe*, die schon einmal versucht haben, das Band zu stehlen. Viele Tiefhusener können berichten, daß diese Bande nun schon seit einigen Jahren ihr Unwesen in dieser Gegend treibt und natürlich sehr davon profitiert, daß die Wasserwege hauptsächlich in Orkenhand sind. Ihr Unterschlupf ist nicht bekannt.

Weitere Informationen über das Wissen ausgewählter Tiefhusener über die *Wasserwölfe* finden Sie in den folgenden Beschreibungen

der Adressen, die die Helden aufsuchen könnten. Weiterhin liegt nahe, die ehemaligen Reisegefährten aufzuspüren und zu befragen, immerhin könnten die ja etwas damit zu tun haben ...

Wichtige Stationen in Tiefhusen

Akko, der Nivese

Der finstere Nivese wohnt mit seiner Familie im Norden von Tiefhusen an der Stadtmauer in einem kleinen Häuschen hinter dem *Dolch & Schwert*. Haben die Charaktere sein Geheimnis auf der Reise noch nicht gelüftet, können sie dies jetzt tun – am Tag nach der Ankunft in Tiefhusen rüstet er sich zur Jagd, um in die Große Öde aufzubrechen. Seine Frau ist Kürschnerin, backt aber in der letzten Zeit Brot und Brötchen, um sich und die zwei Kinder durchzubringen.

Akko weiß kaum etwas über die Rahjafessel, nur so viel, wie er auf der Reise zwangsläufig mitbekommen hat. Zögernd wird er auf Fragen zu seinem seltsamen Verhalten antworten, seine Frau



Aanpekku aber erzählt schließlich die ganze Geschichte, wenn sie hört, daß ihr Mann sonst des Kirchendiebstahls verdächtig ist. Über die *Wasserwölfe* können die beiden kaum etwas erzählen, Akko hat mal einigen rücksichtslos ausgeplünderten Opfern weiter nach Tiefhusen geholfen.

Im Nordlicht

Maline Melders ist eine schmale, freundliche Mittfünfzigerin mit völlig ergrautem Haar, ihre Tochter Elira eine schwarzhaarige Schönheit. Elira besucht regelmäßig die Göttinnendienste im Rahjatempel und kann zu den ernsthafteren Gläubigen zählen, sie liebt Floriel jedoch aufrichtig. Obwohl sie weiß, daß eine Ehe mit ihm kein Zuckerschlecken werden wird, steht sie auf dem Standpunkt, daß jeder Rahja auf seine Weise verehren muß. Sie will den Halbelfen nicht an das Gasthaus ketten, mit einem Rahjasbund jedoch an sich binden, so daß er immer wieder zu ihr zurückkehrt.

Einen leichtsinnigen Diebstahl traut die junge Frau Mitte zwanzig ihrem Verlobten durchaus zu und wird das den Helden auch mitteilen – schließlich geht es hier um ein rahjaheiliges Artefakt. Floriel hat ihr allerdings nur den Schal geschenkt, den ihm Sulva als Brautgeschenk gab, von dem Band selbst hat sie nichts gesehen. Der Halbelf selbst bestreitet natürlich alles, aber das sehr professionell, so daß ihm die Helden eventuell erst nach einer Hausdurchsuchung Glauben schenken werden ...

Richten Sie im Nordlicht übrigens bereits eine Begegnung mit dem Magier **Gerinbold Perkun** ein, der hier auf einige Freunde wartet – bei einem Gespräch offenbart er gerne, daß er ein Abgänger der *Halle der Macht zu Lowangen* ist. Perkun ist ein freundlicher und scherzender Zeitgenosse mit dem Herz am rechten Fleck, der das Leben als umherziehender Abenteurer durchaus selbst genossen hat und einiges zu erzählen weiß (eines seiner Abenteuer schildert der beim Heyne-Verlag erschienene DSA-Roman **Das letzte Lied** von Gun-Britt Tödter).

Ab Mittag treffen die Helden hier eine schlechtgelaunte **Yppolita** an, die ihnen entscheidende Hinweise zu Alvinias überstürzter Flucht geben kann (siehe **Auf Alvinias Spuren**).

Die Leinewebers

Die Verwandten der Leinewebers wohnen in einem schmucken, biederem Eckhäuschen nördlich des Hesindetempels, im nördlichsten Haus Tiefhusens, direkt an der Mauer. Da das Paar auf der Reise recht verschlossen gewesen ist und kaum etwas über die Verwandten kundgegeben hat, wird es schwierig, sie zu finden: Die nach ihrem Beruf Schuster geheißene Familie vermählt den Cousin der Leinewebers mit einer Gardistin aus der Burg – was die beiden Neu-Lowanger natürlich nicht gutheißen können, schließlich scheint die Braut keine allzu götterfürchtige Person zu sein.

Tauchen die Helden mit Sulva im Gespann auf, weigern sich die Leinewebers, sie auch nur zu empfangen. Werden sie des Diebstahls dieses Artefakts beschuldigt, verkündet Ilvedua mit schriller Stimme, daß dies „den Tempelhuren nur recht geschähe“

und wohl jemand „endlich im Sinne der Götter gehandelt“ hätte. Die Schusters (die Frau des Hauses ist Ilveduas Schwester) geben sich darob natürlich entsetzt – im Gegensatz zu den Neulowanger Verwandten ehrt man hier alle Zwölfe gleichermaßen.

Es wird sicherlich eine schwierige und nervenaufreibende Arbeit, verwertbare Informationen aus den Fanatikern herauszubekommen, doch schließlich sollten die Helden schließen können, daß die Leineweber nichts mit dem Diebstahl zu tun haben – sie würden ein solches Haus der Sünde ja nicht einmal von weitem betrachten, geschweige denn betreten.

Von den *Wasserwölfen* weiß niemand so richtig etwas, Bärfried weiß nur beizutragen, daß diese Leute alle Qualen in Borons Hallen verdient hätten – schließlich arbeiten sie ja mit den scheußlichen Orken zusammen ...

Auf Alvinias Spuren

Da Alvinia behauptet hat, als Händlerin auf dem Weg von Lowangen nach Tjolmar zu sein, liegt es nahe, in den Gasthäusern zu fragen. Im teuren *Goldschatz* wird man fündig – die Söldnerin Yppolita macht sich fluchend daran, ihr Pferd zu satteln, denn die ach so gediegene Händlersfrau hat sie ohne ihren Sold und mit den Stallkosten im *Goldschatz* zurückgelassen und ist einfach verschwunden (vielleicht treffen die Helden auch im *Nordlicht* auf sie). Das Pferd Alvinias ist erst gar nicht hier untergebracht worden, läßt sich jedoch nach ausführlicher Suche auf einer der Pferdekoppeln wiederfinden – das junge Tier wurde hier untergestellt (mit Vorausbezahlung für zwei Monde) und trägt das Brandzeichen eines Züchters aus Lowangen. Alvinia selbst und ihre Habe sind verschwunden – doch wohin kann die gute Frau ohne Pferd nur gereist sein ...?

Yppolita quartiert sich mit ihrem mageren Sold in der Tasche im *Nordlicht* ein, um auf Leute zu warten, die mit ihr die Reise gen Lowangen antreten oder sie gar in Sold nehmen.

In Alvinias Zimmer im *Goldschatz* finden sich auf dem Boden einige kleine schwarz-gräuliche Schlangenschuppen, die auf die Vertrauenschlange Valbena hinweisen, das Bett wirkt unbenutzt, und das Fenster steht offen.

Die Ruinen von Roremund

Die Reste der fast völlig verfallenen Burg liegen auf der Insel im Zufluß des Ror in den Svellt. Sind die Charaktere findige Spurenleser, können sie die Abdrücke ihres Freundes im feuchten Uferbereich noch erkennen. Zwischen den Mauerresten sieht man dann an einer durch einen Baum vor Regen geschützten Stelle zwei Paar Fußabdrücke – jedoch nur ein Paar führt dorthin, und nur dasselbe verläßt die Insel wieder ... Vielleicht denken die Helden hierbei schon an Magie.

Befragen sie den alten Borongeweihten Harad in dem der Insel direkt benachbarten Tempel, wird er ihnen beipflichten, daß von dort gestern Geräusche zu hören waren. Zudem hat er einen schnellen Schatten von Baumdrachengröße von der Ruine wegfliegen sehen. (Sollte Alvinia das Band in ihrer Version selbst



gestohlen haben, hat Harad mehr erkannt: Eine Frau, die auf einem Stab hockte und stetig roraufwärts flog ... dann natürlich nicht von der Ruine aus.)

Ariona Silbertau

Die auelfische Kräuterhändlerin (**Haus 8**) kann den Helden tatsächlich einige Kräuter von guter Qualität anbieten, auch Heilpflanzen wie *Wirsalblatt* und *Einbeeren*. Bisweilen findet sie jedoch auch rechte Kostbarkeiten wie *Roten Drachenschlund*, der gegen die manchmal in der Gegend auftauchende Lykanthropie hilft. Die Auelfe beliefert auch die Räuberhauptfrau Elbinya Wasserwolf mit Kräutern. Nach Art der Elfen ist ihr egal, was für einem Beruf ihre Kunden nachgehen, und sie fragt natürlich auch nicht danach, ob sie zwölfgöttergläubig sind. Hat Elbinya bei dem Überfall vielleicht ein auffälliges Schmuckstück der Helden oder Sulvas Amethystbrosche erbeutet, hat sie hier vor zwei Tagen damit Heilkräuter bezahlt. Dann trägt Ariona das Schmuckstück offen am Wams, so daß die Helden herausfinden können, daß sie zumindest Besuch von der Räuberhauptfrau hatte ...

Zur Rede gestellt lenkt die Kräuterfrau ein, daß Elbinya dagesen ist. Von dem Versteck der *Wasserwölfe* wisse sie allerdings nichts, und über den Überfall sei ihr nur bekannt, daß es irgend etwas mit den Silberwölfen am Rorwhed zu tun habe – aber was das sei, habe Elbinya nicht gesagt.

Als langlebige Elfe war Ariona auch vor etwa zwanzig Jahren bereits in Tiefhusen, so daß sie die Geschehnisse um Gloranas Zirkel (aus dem Abenteuer **Im Zeichen der Kröte**) damals noch recht gut in Erinnerung hat. Sie erinnert sich noch an Alvinia und ist der Meinung, daß sie *taubra* ist – vermutlich, was die Menschen eben Hexen nennen. Die Tochter Satuaris kaufte damals einige Heilkräuter bei ihr – sie kam schwer verwundet bei Nacht in Tiefhusen an. Ariona hat auf ihren Streifzügen (in Möwengestalt) durchaus bemerkt, daß zu Neumondnächten auf dem Rorwhed wieder die Hexenfeuer brennen – seit einigen Jahren inzwischen.

Der Hesindetempel

Der Tempel der Weisen Göttin (**Haus 2**) ist in ganz Nordaventurien gerühmt für seine Schriften und Schätze, jedoch auch für seine Malschule. Wegen dieser Leidenschaft für die Schönen Künste arbeitet Hochwürden Aressia eng mit dem Rahjatempel zusammen und umgekehrt – so manches Bild aus dem Hesindetempel landet schließlich im Haus der Rahja, deren Geweihte meist auch die Motive darstellen ...

Forschen die Helden hier nach Quellen und Hinweisen über die Rahjafessel, werden sie bei den Stichworten 'Rahja' und 'Artefakte' schließlich über die *Legende von Levthan und Satuaris* stolpern, die Sie den Helden aushändigen oder vorlesen können (siehe **Der Hintergrund des Abenteuers** auf Seite 5). Solch belesenen Helden sei es vergönnt, daß sie sozusagen als erste herausfinden, was es vielleicht mit diesem Stück Stoff auf sich hat. Wichtig ist hier die Erkenntnis, daß Hexenfeste häufig im Efferd stattfinden und meist etwas mit Levthan zu tun haben.

Des weiteren lassen sich natürlich im Hesindetempel Schiftwerke über Beherrschungsmagie finden, die darauf hindeuten, daß es sich bei der Verzauberung des Helden vermutlich um satuarische Magie handelt. Auch vermögen die Hesindegeweihten im Notfall, den auf dem Helden liegenden Zauberschwang zu erkennen und zu brechen.

Die Enttarnung

Der unfreiwillige Dieb ist durch Alvinias Zauber nicht in der Lage, über das Levthansband bzw. die Rahjafessel zu sprechen, das heißt, bei der Suche wird er es niemals erwähnen können – ein auffälliges Verhalten, da die Heldengruppe ja immerhin nach just diesem Artefakt sucht! Lange wird der Charakter in dieser Situation nicht verbergen können, daß mit ihm etwas nicht stimmt.

Fädeln Sie es so ein, daß die restlichen Helden langsam aber sicher dahinterkommen, daß die erdrückende Beweislast erstens auf einen der ihren hindeutet (ob der Spuren im Tempel) und zweitens natürlich auf die verschwundene Alvinia.

Die übliche Reaktion müßte Paranoia unter den Helden sein – wem können sie noch trauen, wer war es nun, und tat er es mit Absicht oder unter Zwang? Zwei mögliche Wege der Aufklärung können hier dienlich sein, oder eine Kombination von beiden. Zunächst sind die Charaktere bereits dem Beherrschungsmagier Gerinbold Perkun im *Nordlicht* begegnet, der sich möglicherweise darauf versteht, zu untersuchen, wer die Wahrheit sagt und wer nicht. Zudem ist er ein Fremder und vermutlich nicht in die Angelegenheit verwickelt, und wem kann man im Moment noch trauen als einem Außenseiter ...?

Sollten die Helden Perkun aufsuchen, wird er gegen einen kleinen Obulus sicherlich bereit sein zu untersuchen, ob einer der Helden über den Diebstahl des Bandes lügt oder ob generell einer der Helden verzaubert wurde, ganz nach Belieben.

Kommt es dazu, daß Perkun einen RESPONDAMI auf den verzauberten Helden spricht, wird der Held schweigen – es ist Perkun nicht gelungen, den Zauber Alvinias zu überwinden, aber er stellt doch einen deutlich hohen Widerstand im Geist des Opfers fest ... Eine außerordentlich starke Barriere, die sein Zauber nicht zu überwinden vermochte – ein SENSIBAR führt zu einem ähnlichen Resultat.

Er wird vorschlagen, den Charakter zu analysieren und eventuell zu entzaubern, was der Betroffene ob Alvinias Zauber eigentlich zu verhindern trachten müßte – wiederum auffällig.

Sollten die Helden trotz Ihrer Bemühungen noch im Dunkeln tappen, fügen Sie folgende Szene ein:

Sulva sinniert noch einmal über die Geschehnisse des Abends vor dem Diebstahl nach und überlegt, wann sie selbst das Band zum letzten Mal gesehen hat (quasi als letzte, da sie noch einmal ein kurzes Bad im Becken des Tempelraumes genommen hat). Sie schlägt vor zusammenzutragen, was sie alle über das Band, seinen Aufenthaltsort und eventuelle Mitwisser wissen, und befragt einen der Helden nach dem anderen. Der Dieb wird schweigen oder sich zumindest in lahmen Ausreden ergehen ...



Bitten die Helden nun den Magier Perkun darum, den Charakter zu überprüfen, wird der schnell machtvolle Beherrschungsmagie diagnostizieren und schließlich (gegen die eifrige Gegenwehr des Verzauberten) mit einem BEHERRSCHUNGEN BRECHEN die Wahrheit ans Licht bringen ...

Fazit

Der Dieb kann seinen Gefährten nun enthüllen, daß Alvinia ihn verzaubert hat, daß sie eine Hexe ist und mit dem Artefakt gen Rorwhed davongeflogen ist – und, ja, er kann ihnen nun mitteilen, wie Alvinia das Artefakt nannte: Levthansband.

Diese Erkenntnis wird die Rahjageweihten sicherlich zutiefst erstaunen und läßt Raum zur Spekulation – vielleicht wissen in der Kosmogonie bewanderte Helden (rahjageweihete Spielercharaktere oder Hexen) bereits, worauf das hinausläuft ...

Zudem sollten die Helden nun genügend Anhaltspunkte haben, um sich auf eine Reise gen Rorwhed zu machen. Alvinia ist offensichtlich dorthin gereist, dort liegt die Heimat der Silberwölfe, die ihnen ja bereits begegnet sind und etwas mit dieser Sache zu tun zu haben scheinen. Vielleicht läßt sich dort klären, warum die Wölfe ihnen bei dem Überfall beistanden und warum sie den Helden bis Tiefhusen gefolgt sind.

Sulva kann ihnen eine grobe Karte der Umgebung Tiefhusens geben und das orkbesetzte Dörfchen Rorkvell erwähnen, in das seit einigen Jahren nun wieder Menschen zurückziehen.

Zumindest ist Rorkvell die einzige (teilweise) menschliche Siedlung im Rorwhed und die einzige Fährte, der die Helden folgen können.

Der Händler aus Rorkvell

Sobald die Helden wissen, daß sie in Richtung Rorwhed müssen, sollten sie eigentlich Erkundungen darüber einziehen – denn der Rorwhed ist groß.

Wie der Zufall es will, befindet sich **Jesko Dirman** mit seinem Ochsenkarren in Tiefhusen. Er handelt mit Ariona Silbertau (**Haus 8**) oder dem Königlich-Tiefhusener Handelskontor (**Haus 20**), und die Rahjageweihten oder andere Bewohner können die Charaktere dorthin verweisen (tun sie das nicht, bauen sie Jesko kurz nach der Abreise aus Tiefhusen ein – sonst ziehen ihre Helden vielleicht blindlings in den Rorwhed, ohne überhaupt an Rorkvell zu denken).

Jesko kann von Rorkvell berichten und unter anderem von Alvinia erzählen, vor der sich die Helden jedoch in Acht nehmen

sollen, wie er sagt. Von ihrem Haus weiß man, daß es verflucht ist, und sie kommt immer im Efferdmond nach Rorkvell, wenn im Rorwhed die Hexenfeuer brennen ... Zudem steht sie – als Frau! – gut mit Mardugh Orkhan und beliefert ihn bisweilen mit merkwürdigen Dingen.

Jesko kann übrigens auch von einer Wolfsfrau erzählen, die manchmal nach Rorkvell kommt, um Salz oder Pelze gegen einen Dolch, eine Nivesendecke oder andere Dinge einzutauschen. Ihren Namen kann er den Helden auch nennen: Kantala.

Gerüchte über den Rorwhed

Diese Gerüchte können die Helden quasi überall in Tiefhusen einholen – zur Not berichtet Sulva davon, wenn die Charaktere zu übereilt aufzubrechen gedenken. Die Geweihte kennt auch Jesko Dirman (siehe oben), von dem man sicherlich wertvolle Informationen über die Strecke einholen kann. Auch im Hesindentempel gibt es Niederschriften über solche Sagen wie die vom *Berg Silberkrone* und der *Königin der Silberwölfe*.

—Natürlich weiß ein jeder Tiefhusener zu berichten, daß vor, ach, bestimmt 20 Jahren ein paar Abenteurer kamen und in den Rorwhed zogen – dem Tod geweiht, wie man sich erzählt. Sie sollen angeblich einen großen **Hexenzirkel** dort vorgefunden, einen Dämon ausgetrieben und viele der Hexen verjagt haben. Doch noch immer munkelt man, daß sich dort Hexen treffen und nackt im Feuerschein gehörnte Wesen beschwören.

—Des weiteren solle dort die **Königin der Silberwölfe** hausen, eine wunderschöne Frau, die angeblich jene, die ihr sieben Jahre lang als Wölfe dienen, mit der ewigen Jugend beschenkt. Überhaupt sind natürlich alle Silberwölfe verwunschene Menschen. Sie verhalten sich aber im allgemeinen friedlich und greifen selten Menschen an – man könnte ja verwandt sein!

—Die Sage vom **Berg Silberkrone** besagt, daß es irgendwo, dort wo der Rorwhed am tiefsten ist, einen Berg geben soll, der Tsas oder Sumus Segen trage. Auf diesem Berg sprießen Blumen und Büsche der schönsten Farben und vielfältigsten Arten selbst noch oben auf dem Gipfel, wo Peraine sich üblicherweise schon zurückzieht und die sturm- und wolkenumtosten Höhen Rondras und Efferds Spielen überläßt. Doch nicht auf der Silberkrone (die nach den vielen dort wachsenden Silbertannen benannt sein soll). Dort arbeiten Tsas und Peraine Hand in Hand, erzählt man sich, und die eine erschafft ständig neue Blumenarten, während die andere die schon wachsenden nährt und zu prachtvoller Größe gedeihen läßt.



Königin der Silberwölfe

Nach Rorkvell

Meisterinformationen:

Nach Sulvas Karte ist das Örtchen Rorkvell etwa sechzig Meilen von Tiefhusen entfernt in den Bergen des Rorwhed gelegen, nicht weit von der Quelle des Ror. Die Strecke sollte in höchstens zwei Tagen zurückzulegen sein, und obwohl die Reise in das Gebirge geht, kann man auf dem *Rorweg* per Pferd reisen. Der Ror ist durch den Efferdsegen der letzten Wochen bereits ein wenig über die Ufer getreten, doch ist der Karrenpfad ins Gebirge noch gut gangbar, allein mit trockenem Lager oder brennbarem Holz ist kaum zu rechnen. Denken Sie am ersten Tag an die Begegnung mit Jesko, wenn die Helden ihm nicht schon in Tiefhusen begegnet sind. (Siehe oben: **Der Händler aus Rorkvell**.)

Schildern Sie die Reise in eines der mysteriösesten und unberührtesten Gebirge Nordaventuriens dementsprechend – hier gibt es keine befestigten Wege, auf denen der Eindringling

sicher vor wildem, gefährlichem Getier ist – als Begegnung anempfohlen sei eine *Silberlöwin*, die einen holzsuchenden oder jagenden Helden angreift, um ihre Jungen zu beschützen – sie wird nicht bis zum Tode kämpfen, sondern versuchen, sich mit den Kleinen irgendwann zu verdrücken, wenn sie den Helden genug beeindruckt hat oder selbst schwer verwundet ist.

Am zweiten Abend der Reise bietet sich folgendes Schauspiel:

Allgemeine Informationen:

Die abendliche Sonne hat kaum den zerfransten Horizont im Westen berührt, da hebt im Osten langsam Wolfsgeheul an. Erst steigt eine der geisterhaften Stimmen zum fast vollen Madamal empor, dann fallen eine nach der anderen weitere in das schauerhafte Crescendo ein, manche scheinen ganz nah vor euch in den Bergen zu sein, während andere nur schwach an eure Ohren dringen. Den ganzen Abend, bis spät in die Nacht hinein hält dieses grausige Konzert der ständig steigenden und fallenden Disharmonien an und raubt euch den Schlaf.

Rorkvell (Meisterinformationen)

Kennen die Helden sich in der Gegend nicht aus, kann nötigenfalls Sulva den Helden klarmachen, daß man gewissermaßen ins Herz des Orkgebietes vorstößt. Von Rorkvell aus attackierte Mardugh Orkhan die rechtsweltlichen Dörfer und Städte so lange, bis sie die weiße Fahne hißten. Mit für einen Ork fast unglaublicher Umsicht ließ er die Waffen einsammeln und die Verteidigungsanlagen demontieren, ohne jedoch durch Plünderungen oder Versklavungen am existierenden Handelsgeschehen etwas zu ändern. Zölle und Steuern wurden erhoben, ganz so, als regierte ein menschlicher Fürst die Region ...

Mardugh Orkhan allerdings ist inzwischen alt, sein Silberpelz stumpf – und doch ist er noch immer Häuptling der Rorwhed-Orks. Der Gravesch-Priester schuf in der Schmiede von Rorkvell einige seiner kunstvollsten Arbeiten (seine Meisterleistung soll sein kürzlich vollendeter prachtvoller Arbach sein, der mit Silberreinlegearbeiten verziert ist), während die Hauptmänner Kerrgh und Turven die Kontrolle der besetzten Gebiete leiteten.

Einer von Mardughs Söhnen, Garvash, hat tatsächlich das Silberfell seines Vater geerbt und dient wie er statt dem gehörnten Brazoragh dem Schmiedegott Gravesch. Fast meint man, hier eine erbliche Rangfolge erkennen zu können ...

Seit der Eroberung durch Orkhan und seine Krieger kehrten in den folgenden Jahren immer mehr der ehemaligen menschlichen Bewohner zurück in ihr Heimatdorf Rorkvell, so daß hier nun neben den zweihundert Orken (20 Okwach (inklusive Harordak), 50 weitere Khurkach, 30 Drasdech, 50 Grishik, 50 "Tiere,

die Orks gebären') etwas über fünfzig Menschen wohnen (die meist als Grishik behandelt werden). Dann gibt es noch etwa 30 menschliche Ergoch (versklavte Männer und Frauen, meist aus dem nördlichen Svellmland), die Mardugh persönlich gehören und sich von den anderen Menschen fernzuhalten haben.

Zwar gibt es immer wieder Zusammenstöße und Reibereien, doch seit Mardugh die meisten der Menschenfrauen (sehr zum Ärger seiner Krieger) als unantastbar erklärt hat, ist ein relativ einträchtiges Nebeneinanderleben entstanden. Und wiederum muß man Mardugh seinen klugen Zug zugutehalten – da die Orks die Silberwölfe in ihrem Jagdrevier als hartnäckige Konkurrenten vorfanden, ist die Jagd gefährlich und nicht immer sehr ergiebig. Die Frauen, die Mardugh hier besaß, waren nicht so zahlreich, daß sie alle Krieger mit der Ernte der kleinen Felder ernähren konnten, und die Abgaben aus Tiefhusen und Hilvalla sind in den letzten Jahren stetig gesunken. Nun, da die Menschen wieder zurückgekehrt sind, bewirtschaften sie wieder die kargen Felder um Rorkvell herum und ernähren so auch die Orks.

Die neue Generation der Krieger Mardugh Orkhans ist übrigens bereits Seite an Seite mit den Menschen aufgewachsen und so etwas friedlicher, was die Blankhäute angeht.

1. Hauptquartier

Die ehemalige Schänke bildet den Mittelpunkt des Ortes: Hier hat Mardugh Orkhan, der Oberhäuptling der Rorwhed-Orks, sein Lager aufgeschlagen. Er wohnt in einem der rotplüschigen



Zimmer im zweiten Obergeschoß, dessen gewaltiges Bett er besonders schätzen gelernt hat, in den angrenzenden Zimmern sind seine Vertrauten und seine (teils menschlichen) Lieblingsfrauen untergebracht, während seine Leibwachen im Schlafsaal darunter nächtigen.

2. Schmiede mit Ingerimmschrein

Die Schmiede Rorkvells wird von den Zwergen und Mardugh Orkhan selbst benutzt, um Waffen und Werkzeug anzufertigen oder zu reparieren. Die schon existierende kleine Weihstätte des Ingerimm wurde zu einer regelrechten Tempelkammer des Gravesh ausgebaut, reich geschmückt mit Opfern aus den Plünderungen der Orks.

Hier in der Schmiede kann man auch des öfteren den Oberhäuptling selbst antreffen, wenn er Gravesh Opfer darbringt, die Arbeit an den Ambossen beobachtet oder einfach in das ewig flackernde Schmiedefeuhr starrt. Zu diesen Zeiten ist das Gebäude stets von einigen Dutzend Orks umstellt und bewacht, zum stillen Ärger der hier arbeitenden Zwerge.

3. Neue Schänke

Unter den Menschen, die zurück nach Rorkvell kehrten, war auch der ehemalige Schankwirt, der sich allerdings wie viele andere auch seines Besitztums enthoben sah. Also baute sich Praiodan Erlwinger das ehemalige Schulzenhaus so um, daß es den Ansprüchen an eine Schenke genügte. Hier treffen sich sowohl Orks als auch Menschen, um am Abend vom Tagwerk zu entspannen – auch wenn nur eine kleine Ecke für die Menschen reserviert ist, der Rest gehört den Orken). Der Rausschmeißer ist der Thorwaler Asleif, dem Praiodan aus seiner Trunksucht half und ihm Bett und Brot gegen seine Dienste zugesteht.

4. Krämerladen

Die meisten Dinge des täglichen Lebens muß man in einem so entlegenen Ort wie Rorkvell immer selbst erzeugen können, doch einiges gibt es, was aus der nächsten größeren Stadt herangeschafft werden muß: Stoffe, edlere Lebensmittel und Luxusgüter aller Art – Duftöle, Schminke und feine Kleidung für die 'Damen' in der 'Schänke'. Für solche Sachen ist der Krämer zuständig. Einfache Dinge bekommt man hier meist jederzeit – speziellere Waren gibt es seit der Orkbesetzung kaum noch, da es nur selten Handelszüge gibt.

Nachdem das Lager vollständig von den Orks geplündert war, kehrte der Sohn der ehemaligen Krämerin, Jesko Dirmon, mit seiner Familie zurück und baute sich durch Handel mit Tiefhusen einen neuen kleinen Laden auf. Tatsächlich hat Mardugh Orkhan verfügt, daß Dirmons Karren in Ruhe zu lassen ist.

5. Stallungen

Auch wenn ein Großteil der Weiden inzwischen von Orkponies beansprucht wird, hält sich der alte Thorok von Tiefhusen doch immer noch genug Vieh, um sich und seine Familie damit ernähren zu können. Gemeinsam mit seiner Frau Linai verkauft er Milch, fertigt Käse und liefert manchmal auch Schlachtfleisch, denn während er sich mit den Viechern gut auskennt, ist Linai eine gute Käserin.

Allerdings lindert Thorok nicht nur das Lahmen und Koliken seiner tierischen Patienten, sondern steht auch erkrankten Menschen mit Rat und Tat bei.

6. Früherer Borontempel / Boronanger

Die Treue zu den Gräbern ließ den letzten Boronpriester als einzigen ausharren, als die Orks anrückten. Die befürchtete Grabschändung konnte er verhindern, seinen eigenen Tod jedoch nicht: Der Säbel eines wütenden Schwarzpelzes streckte ihn nieder.

Unbestattet und unbeweint irrt des Priesters gefesselte Seele deshalb seitdem in den Mauern seines Tempels umher und wartet auf Erlösung durch ein ordentliches Begräbnis durch einen Geweihten der Zwölfe, aber bisher hat sich noch keiner in Mardughs Hand gewagt ...

So wird der 'Schwarze Geist' wohl noch lange dafür sorgen, daß die Orks den Tempel angstvoll meiden, im Tode ein noch besserer Wächter als zu Lebzeiten.

7. Galgen mit Tairachschrein

Die alte, knorrige Blutulme am Rande des Ortes hat schon so manchen Gehängten getragen, und so schien dieser Platz dem Tairachpriester des Stammes als eher geeignet für ein Heiligtum als der Borontempel.

So steht heute am Fuße der großen Blutulme das geräumige Opferzelt des Schamanen, wo der (für einen Ork) uralte Gushrogh Drughai die Rituale abhält, die Opfer darbringt und im Rausch die Götter befragt.



8. Mine

Das Rorwhedgebirge galt unter manchen Erzsuchern als wahrer 'Geheimtip' – tatsächlich ließen sich hier Eisenerze und geringe Mengen an Salz fördern. Heute wird in manchen Minen wieder gearbeitet, einige andere bieten statt dessen den Tiefzwerge eine neue Heimat, einem kleinen Völkchen extrem degenerierter Nachkommen der alten Zwerge von Umrazim, die die jahrtausendelange Abgeschiedenheit nicht gut vertragen haben und sich zum Teil sogar mit Wühlschraoten vermischten ... Als Mardugh Orkhan sie entdeckte, waren sie von ihm so fasziniert, daß sie ihn seitdem als eine Art Gottheit verehren.



In Rorkvell angekommen, haben sich diese seltsamsten Mitglieder von Mardughs Heer schnellstens in die alten, unbenutzten Gänge und Tunnel der Mine zurückgezogen, denn ihre helle Haut verträgt das ungewohnte Sonnenlicht nur schlecht. Um sie bei Laune zu halten, besucht Mardugh sie einmal alle drei Monde, ein Ereignis, das sie mit einem großen Fest (für die Verhältnisse der Tiefzwerge) feiern.

9. Alvinias Hütte

Weilt die Hexe in Rorkvell – sei es, um eine Hexennacht oder ein Ritual vorzubereiten, sei es, um ungehindert ihre Studien betreiben zu können oder Waren mit den Orks zu tauschen, wohnt sie in der Hütte ganz im Osten des Dorfes, jener Gegend, die die Orken und Dörfler wegen des Geistes im Borontempel abergläubisch meiden. Die Hexe bezog das Haus zu Beginn ihrer Geschäfte mit Mardugh Orkhan und bewegt sich frei im Lager – obwohl sie eine Frau ist, hat sie sich durch freizügigen Umgang mit dem *Hexenschuß* bei den Orks tüchtigen Respekt erarbeitet. Da die Türklinken beider Eingänge (vorne und hinten) ebenfalls solcherart verflucht sind, bleibt ihre Habe dort unangetastet, tatsächlich sogar gut bewacht – wenn sie das Haus für längere Zeit zurücklassen muß, verläßt sie es meist per Flugobjekt über die Obertür auf dem Dachboden, durch die früher Vorräte und Strohbälle an einer Außenwinde am Dachfirst hochgezogen wurden. Innen befinden sich gut verborgen einige Truhen mit magischen Büchern zur Dämonologie und Beherrschung, gute, jedoch nicht überaus seltene Werke.

Schleichen sich die Helden hier heran, werden sie den Hexenschuß vermutlich nicht vermeiden können, und dann ist Alvinia auch schon gewarnt. Doch man kann sich ja vielleicht auf einen Handel einigen ...

(Außerhalb des Plans liegen die meisten Zeltsiedlungen der Orks, die sich über die ganze nähere Umgebung verteilen, zudem die Felder der heimgekehrten Bauern. Viele von ihnen haben sich über die letzten Jahre mit der Besetzung der Orks abgefunden, sonst wären sie kaum hierher zurückgekehrt – ob von Sehnsucht nach der altgewohnten Heimat getrieben, in der es immer noch besser sein würde als in einem improvisierten Flüchtlingslager, oder von den alten Erinnerungen und der Hoffnung auf ein befreites Svellmland bewegt – viele von den Rorkvellern, die damals in Tiefhusen Zuflucht suchten, sagten sich, daß es in ihrem Heimatdorf auch nicht anders zugehen würde als im tributpflichtigen Tiefhusen ...)

Der Häuptling und seine Berater

Mardugh Orkhan, unbestrittener Oberhäuptling der Rorwhed-Orks, ist eine der bemerkenswertesten Gestalten nicht nur unter den Schwarzpelzen: Von allen Priestern des Schmiedegottes Gravesh ist er nicht nur einer der wenigen, die es bis zum Häuptling gebracht haben, er ist auch wohl der einzige, der von Ingerimm (auf den der orkische Kult zurückzuführen ist) tatsächlich als

Geweihter anerkannt wird. Der Grund hierfür ist unklar, mag aber mit Mardughs tiefer Frömmigkeit zusammenhängen: Obwohl als Sohn eines einfachen orkischen Holzschnitzers geboren, war er von Anfang an für die Laufbahn des Graveshpriesters ausersehen, denn sein Pelz war (und ist) silberglänzend weiß – bei Orks ein sehr seltenes Ereignis, das als Zeichen besonderer Nähe zum Metall gewertet wird.

Mardughs echte Hingabe und tiefe Gläubigkeit – für einen Ork eher ungewöhnlich – gewannen ihm dann wohl auch die Zuneigung Ingerimms, denn seit seiner Weihe zum Priester erglänzen sein Gesicht und seine Augen in einem matten Goldton. Zu dieser Zeit schmiedete Mardugh auch sein erstes Meisterschwert, das er heute noch führt.

Seit jeher bemühte Mardugh sich, tiefer in die Geheimnisse des Gottes einzudringen und unternahm einige Fahrten zu entlegenen Zwergenminen – mit dem hier gefundenen Reichtum und seinen besonderen Künsten war es ihm ein leichtes, Häuptling seines Stammes zu werden.

Den Grundstein zu seiner heutigen Macht bildete aber der Vorstoß in eine vergessene Zwergenmine, wo er nicht nur die seltsamen Tiefzwerge vorfand, sondern auch das legendäre Goldauge, das schatzsuchende Artefakt der Zwerge von Umrazim. Offenbar hatten es gerade einige Bergleute in Gebrauch, als Umrazim fiel. Die letzten Nachfahren der Eingeschlossenen sind so tief gesunken, daß sie dem Ork das Artefakt aushändigten.

Mit diesem Juwel als Preis konnte Mardugh seine Armee mitsamt allem Belagerungsgerät unbehelligt über den Svellt führen und hier im Rorwhed ein neues Reich gründen.

Denn Ehrgeiz ist eine wichtige Triebfeder des Orks: Er sieht sich als Erwählter, der für die Macht bestimmt ist, und strebt danach, ein eigenes Großreich zu errichten – ein Ziel, das er mit Beharrlichkeit und beträchtlicher Klugheit verfolgt und dem er seit der Besetzung vor zehn Jahren durchaus nahe gekommen ist.

Ein anderer wichtiger Zug Mardughs ist sein Mißtrauen gegenüber den meisten Menschen: So hält er sich zum Beispiel zwei Vorleser und läßt sich alles von ihnen getrennt vorlesen. Sollten sich irgendwelche Abweichungen in den Texten ergeben ... Denn wenn er auch klüger sein mag als viele Orks, milder und weicher ist er definitiv nicht.

Für einen Ork ist Mardugh fast schon im Greisenalter, und doch herrscht er nach wie vor unbestritten über seine Krieger, die ihm noch denselben Respekt entgegenbringen wie früher – vermutlich hat auch der Segen Ingerimms etwas damit zu tun, denn noch nie ist ein alter Ork nicht von einem streitbareren Krieger von der Häuptlingswürde verdrängt worden.

Einer seiner jüngeren Söhne, Garvash, hat übrigens seinen Silberpelz geerbt und wird zur Mannbarkeitsprüfung vermutlich ebenfalls ein Graveshpriester werden.

Gushrogh Drughai

Gefürchtet und geheimnisumwittert wie die meisten Tairachpriester ist Gushrogh nicht nur seit mehr als einem Jahrzehnt der Schamane der Rorwhed-Orks, sondern auch ein Berater des



Oberhäuptlings und mit seinem phänomenalen Gedächtnis für die 'Archivierung' der Beschlüsse verantwortlich. Nach anfänglichen Zweifeln ist er zu dem Schluß gekommen, daß Mardugh Orkhan tatsächlich die Gunst eines Gottes genießt; und so stärkte Gushrogh die Macht des Häuptlings mit seinem Einfluß. Die schwerwiegendste Meinungsverschiedenheit zwischen Gushrogh und Mardugh beruht darauf, daß der Schamane die Zusammenarbeit mit Zwergen, Menschen und ähnlichem haarlosen Gesindel für schädlich und unförmig hält, doch wurde er mit dieser Ansicht mehr und mehr von Mardugh zurückgedrängt.

Tatsächlich arbeitet er nun, da Mardugh jahrelang unumstritten als Häuptling geherrscht hat, daran, seinen Einfluß auf den jungen Garvash auszudehnen, den er für deutlich formbarer hält ... Gushrogh war strikt dagegen, den Menschen die Erlaubnis der Wiederansiedlung zu geben, inzwischen hält er Mardugh und viele von dessen Krieger für verweichlicht – sieht man doch, was für einen schädlichen Einfluß das Zusammenleben mit den Menschen auf die jungen Orkkrieger hat! Also scharft der Schamane die älteren Krieger, die ebenfalls dieser Meinung sind, um sich, um im gegebenen Augenblick diesem unwürdigen Zustand ein Ende zu bereiten.

Hauptmann Kerrgh

Ein fähiger Hauptmann und neben dem Zwerg Turven Anführer der Rorkvell-Krieger, gilt Kerrgh als recht menschenfreundlich. Er folgt Mardugh Orkhans Devise, daß eine geschlachtete Gans

keine Eier mehr legt, und treibt häufig Steuern und Zölle ein, um sie dann nach Rorkvell zu liefern. Trotzdem haßt er es, wenn Menschen meinen, ihm Befehle erteilen zu können, was nicht selten auf eine Konfrontation herausläuft ... Verliert er allerdings, akzeptiert er den Sieger zähneknirschend als gleichgestellt, auch wenn derjenige niemals vergessen sollte, daß im Svelltland der Ork regiert ...

Turven Sohn des Turgai

Ein fähiger Schmied und Mechaniker, zählt der Schmied zu den ältesten Gefährten des Orkhäuptlings. Seit er Mardugh vor vielen Jahren kennenlernte, ist sich Turven darüber klar, daß es sich bei ihm um einen Ingerimmgeweihten handelt – und die Pläne Angroschs mit dem Orken sind es auch, die dafür gesorgt haben, daß der Sohn des Turgai es so lange mit ihm aushielt. Da Mardugh seit jeher die Schmiedekunst der Zwerge bewunderte, war Turven der Respekt des Häuptlings sicher, schließlich konnte er ihn noch einiges lehren.

Turven teilt seit ein paar Jahren eine rauhe Freundschaft mit Kerrgh, seit die beiden einem machtgerigen Eisgeoden das Handwerk legen konnten, der Mardughs Herrschaft sicher geschädigt hätte. Inzwischen ist Turven überzeugt davon, daß Ingerimm unter den Orks eine Dynastie von Grävshpriestern hervorbringen möchte, vielleicht um diesen Glauben in dem kriegerischen Volk zu stärken, vielleicht zu anderen Zwecken ...

Unter Orken

Meisterinformationen:

Die Vorgehensweise der Helden sollte im Machtzentrum Mardugh Orkhans sicherlich etwas subtiler sein als anderswo, zumal, wenn sich Geweihte der Zwölfgötter, speziell Praios- oder Rondrageweihte darunter befinden. Vielleicht werden sich die Helden heranschleichen wollen, um die Lage zu sondieren und zu schauen, woran man ist. Vielleicht (und vermutlich in just dem Fall, daß die eben erwähnten Geweihten dabei sind) wird man offen nach Rorkvell hineinmarschieren und den Häuptling zu sprechen wünschen.

Allerdings sollten die Charaktere niemals ganz vergessen, daß noch andere Menschen in Rorkvell wohnen, die bei eventuellen Gewalttaten gegen die Orken als Geiseln dienen können oder einfach für das bestraft werden, was die anderen Blankhäute getan haben – die stecken ja sowieso alle unter einer Decke ... Verlangen die Helden, Mardugh Orkhan zu sprechen, ist der gerade „dringlich beschäftigt“, und sie müssen wohl oder übel mit Hauptmann Kerrgh vorlieb nehmen – eine Machtdemonstration, die den Menschen zeigen soll, wer der Herr im Hause ist.

Kerrgh ist in der Lage, den Helden weiterzuhelfen – wenn der Preis stimmt. Natürlich kennt er Alvinia und weiß, daß sie am

heutigen Tage (dem 21. Efferd) aus dem Rorwhed ins Dorf kam – aber all das wird er den Helden nicht auf die Nase binden. Kerrgh ist zudem auch einer der wenigen Orks, die bereits einmal in der Nähe der Wolfshöhle gewesen sind – zu seiner





Mannbarkeitsprüfung brachte er einen erlegten Silberwolf zurück. Kerrgh kann den Helden also später durchaus behilflich sein, aber das werden die Helden noch nicht wissen, wenn sie das Dorf betreten.

Um die Helden ins Dorf zu lassen und ihnen quasi Ermittlungen zu gestatten, ist bereits eine gewisse Gabe für Kerrgh vonnöten – wertvolle Felle, Schmuck, eine hübsche, aber nicht übermäßig kostbare Waffe, ein Packpferd oder ähnliche Dinge. Zwar werden sie dann von den Orkriegerern immer noch mißtrauisch beäugt und vermutlich überwacht werden, doch können sie immerhin relativ ungestört nach Alvinia suchen. Möchten sich Ihre Charaktere vor den Orks verbergen, ist natürlich auch das möglich, doch dann gehen die Untersuchungen schleppender und schwieriger voran – sie können vermutlich nur nachts die Hütten untersuchen. Da Rorkvell jedoch nicht sonderlich groß ist, sollten Sie die Suche nicht länger als bis zum Abend dieses 21. Efferd dauern lassen.

Alvinia

Meisterinformationen:

Früher oder später sollten die Helden, entweder durch Herumfragen oder vorsichtiges Suchen, Alvinias Hütte (**Haus 9**) aufgespürt haben und sie dort zur Rede stellen können. Die allen bekannte Händlerin befindet sich in einem erschreckenden Zustand:

Allgemeine Informationen:

Die Frau, die da vor euch steht, ist völlig verändert. Die Haut an Gesicht und Händen ist überzogen mit Adern feinsten Eises, die sich vom Hals hoch auf Wangen und Stirn ziehen. Wie das Muster eines Marmorquaders bedecken sie Teile des Gesichtes und setzen sich sogar ins Haar fort, während sie der Frau gleichzeitig einen wölfischen, wilden Eindruck verleihen. Alvinia ist in viele dicke Decken gehüllt und trägt gefütterte Kleidung, doch noch immer scheint sie elendiglich zu frieren – dabei ist es in ihrer Hütte ausgesprochen warm, denn sie heizt ständig mit neuen Scheiten ein. Gerade eben ringelt sich eine schwarze Schlange aus einer offenstehenden Tür heraus aus eurem Blickfeld, und Alvinia funkelt euch zornig, aber matt an.

Meisterinformationen:

Sicherlich kann man diese Zeichen für die fortgeschrittenen Male eines Dämonenpaktes halten. Die Hexe leidet unter ständiger Unterkühlung und den Frostadern am ganzen Körper, doch auf der *Silberkrone* angekommen, kann Alvinia von den anderen Hexen ein Elixier verabreicht bekommen, das die Unterkühlung zumindest für die Hexennacht zeitweise unterdrückt.

Konfrontieren die Helden die Hexe mit dem Diebstahl und geben ihr die Chance, zu berichten, was geschehen ist, beginnt

sie zornig zu erzählen. Im folgenden finden Sie Ausschnitte aus Alvinias Bericht, die Sie wahlweise auf Fragen der Helden einstreuen oder einfach am Stück vorlesen können – achten Sie darauf, daß die Zwischenfragen der Helden beantwortet werden, Alvinia erzählt in ihrer Wut sowieso nicht linear ...:

“Ja, ich habe das Band stehlen lassen, denn schließlich gehört es den Töchtern Satuaris, und niemand anderem!” Dabei knirscht sie so sehr mit den klappernden Zähnen, daß ihre kaum gezügelte Wut deutlich zu hören ist. “Niemand anderem, auch nicht ihr!”

Drängen die Helden sie weiterzureden, berichtet sie willig und voller Zorn, immer wieder von der eigentlichen Erzählung abdriftend und von haarsträubenden Flüchen unterbrochen:

“Als angebliche Tochter Satuaris hat sie sich bei uns eingeschlichen und uns von Anfang bis Ende betrogen! Doch warte, bis ich dich kriege, du Nagrachsclampe! Dann werde ich dir das kalte Herz aus dem Leibe reißen und es genüsslich über dem Feuer braten – wenn solche Viecher wie du überhaupt Herzen haben!”

“Jaja, ich komme zurück zum Punkt. Nun, sie berichtete uns von dem Levthansband und daß die Diener der Rahja nicht einmal wüßten, was sie da in Händen hätten! Daß es uns gehöre, nur uns und wir damit Satuaris selbst näher kämen. Sie machte uns vor, das Band habe große Kräfte, die selbst die machtvollsten Kreaturen beherrschen könnten – derische, göttliche und dämonische gleichermaßen, man stelle sich das vor! Nun, sie klügelte einen Plan aus und heuerte diese Räuberbande an, ich aber sollte unentdeckt mitreisen, um herauszufinden, wo sich das Band befindet, und es bei einem möglichen Fehlschlag schließlich aus dem Tempel stehlen lassen ... Starrt mich nicht so an! Natürlich hat uns diese Dämonenhure verraten!”

“Ich brachte das Band zum Tanzplatz zurück – wir wollten es am morgigen Tag für ein erstes Ritual benutzen und seine Macht erproben. Doch als ich es in ihre Hände gelegt hatte, begann sie zu lachen, als klirre das Eis an einem frostigen Morgen auf einem See ... schrecklich anzuhören, mir liefen kalte Schauer den Rücken hinab. Dann hob sie das Band, und als ich sah, daß die Finger, die es hielten, versengt wurden, wußte ich, daß sie nicht von dieser Welt sein konnte. Pustekuchen Hexe! Eine Dämonin ist sie, und zwar eine machtvolle, das sage ich euch! Wie sie hieß? Uns gegenüber nannte sie sich Kyrjaka, doch bezweifle ich, daß das ihr Wahrer Name ist! Tja, ihre Finger schmorten, doch sie lachte immer noch und schleuderte uns schließlich einen Fluch entgegen, der es in sich hat ...”

“Natürlich sind das die Auswirkungen des Fluches, ich komme ja schließlich nicht eben aus Yeti-Land, Dummkopf!”

“Und dann ist sie einfach verschwunden – nein, nicht in Luft aufgelöst! Mit dem Band in der Hand verwandelte sie sich noch immer lachend in einen Wolf – ja, einen Silberwolf, meinetenwegen auch eine Wölfin – und sprang davon – nein, ich habe sie nicht



verfolgt, schließlich wurde mir gerade jeglicher Fetzen Wärme aus den Knochen gesogen, dreimal verfluchtes Krötenei! Als ich wieder aufwachte, war nirgends eine Spur zu sehen, aber ich bin sicher, daß sie nicht weit ist!"

"Sie wird es zu einem bestimmten Zweck benutzen wollen – vielleicht hat sie das sogar schon. Übermorgen, zu Neumond, stehen die Sterne günstig. Levthan im Delphin, die Schlange frisch am Horizont, und die letzten Sterne der Stute stehen noch am Himmel. Zwischen Rahja und Hesinde, Efferds Macht der Veränderung unterworfen, Madas Einfluß fern, nur Levthan und Satuarria ... Die perfekte Nacht für ein Ritual. Wer hätte ahnen können, daß sie uns verrät?"

Und nach dem Levthansband befragt:

"Ihr wißt tatsächlich nicht, was es ist, nicht wahr? Unwissende, Blinde! Das Artefakt, das da jahrzehnte-, wenn nicht jahrhundertlang im Tempel verrottete, ist dasselbe Band, mit dem Levthan in den Legenden Satuarria bezwungen haben soll, die Zauberpessell, die er Hesinde abgeschwatzt hat, um Satuarria zu bezwingen, der Hurenbock! Und sie gehört allein den Töchtern Satuarrias!"

Eine Hexe mag Alvinia hier vielleicht zustimmen, Sulva allerdings keinesfalls – ihrer Ansicht nach ist das Levthansband noch viel mehr ein rahjahheiliges Artefakt als die Rahjafessel es zuvor gewesen ist, zudem scheint es Kräfte zu besitzen, die sie ungern in den Händen von rachsüchtigen, vielleicht unberechenbaren Hexen wissen möchte.

Die vor Wut schäumende Tochter Satuarrias kann allerdings mit Aussicht auf Rache an Kyrjaka durchaus dazu gebracht werden, den Helden beizustehen und mit ihnen gemeinsam gegen die Dämonin vorzugehen. Das wirksamste Argument ist allerdings, der Hexe zu versprechen, daß die Rahjageweihten aus Tiefhusen (oder Sulva und eventuelle Spielergeweihte) mit Hilfe der Zwölfe versuchen werden, den Dämonenfluch von den Hexen zu nehmen – dazu bedürfte es mit Hilfe des Levthansbandes in einem Gottesdienst der Rahja 'nur' der kollektiven Mirakel der Geweihten, wo ansonsten ein veritables großes Wunder vonnöten wäre.

Immerhin bekommen die Helden in dem Gespräch mit Alvinia einige wichtige Anhaltspunkte. Zunächst einmal wird die Verbindung zwischen den Silberwölfen und Kyrjaka gezogen, so daß die Helden einen Grund haben, nach den Wölfen zu suchen. Sie wissen nun, daß Kyrjaka es von Anfang an auf das Levthansband abgesehen hatte – aber warum, können sie nur raten. Mysteriös erscheint nun die Rettung der Helden vor den Wasserwölfen, denn immerhin waren es Silberwölfe, die ihnen gegen die Räuber beistanden.

Des weiteren erwähnt Alvinia den 23. Efferd und den dort stattfindenden Neumond mit der wichtigen Sternenkonstel-

lation – man kann sich also vielleicht bereits ausmalen, daß dieser Zeitpunkt von Wichtigkeit ist.

Und nicht zuletzt haben sie eventuell eine oder mehrere wichtige Verbündete gewonnen.

Wolfswahn

Meisterinformationen:

Noch während sich Ihre Helden bei Alvinia oder Kerrgh aufhalten oder bereits zum Schlafen zurückgezogen haben (bei der Hexe oder im Schankraum der Schänke), können Helden mit hohem TäW: *Sinnenschärfe* oder *Gefahreninstinkt* draußen das schnelle Tappen leiser Pfoten hören oder eine plötzliche Bedrohung wahrnehmen. Schließlich ist Schnüffeln und leises Knurren zu hören – und dann schießt auch schon der erste Silberwolf mit dem Kopf voran durch das pergamentbespannte Fenster.

Helden, die sich noch draußen aufhalten, sind direkt bedroht und sollten zusehen, daß sie in ein Gebäude hineinkommen.





Im Haus ist die einzige Methode, den Wölfen zu entkommen, die Fensterläden zu schließen.

Der Angriff der etwa eineinhalb Dutzend Silberwölfe erfolgt jedoch weder sonderlich geschickt noch gezielt, die in diesem Falle wirklich toll gewordenen Tiere werfen sich auf alles, was sich bewegt.

Wenn zwei bis drei Tiere in das Haus der Helden eingedrungen sind, sollte es gelingen, die Fensterläden zu schließen und so eine Verstärkung des Feindes zu vermeiden, die Tiere im Haus allerdings kämpfen bis zum Tode (beachten Sie, daß diese Tiere durchaus eine Bedrohung für Helden dieser Stufe darstellen können ... Haben Sie also eher kampfunfähige Charaktere, sollten es nur ein bis zwei Tiere sein).

Beherrschte Silberwölfe

MU 16 LE 45 AT 9 PA 5 RS 3

TP 2W+2 GS 10 AU 60 MR 7* GW 7

*) Ein SANFTMUT ist nicht möglich, da die Wölfe bereits in vollem Angriff be-findlich und zudem im Moment nicht für einen Beruhigungszauber empfänglich sind. Eine größere Gruppe Silberwölfe, die nun, da Kyrjaka Larkas Macht gebrochen hat, von dem wahnsinnigen, verdorbenen Wesen der Dämonin erfüllt sind, stürzen sich hier blindlings in ein Blutbad, das die ganze Nacht bis zur Morgendämmerung andauert.

Praios' Licht zeigt auch, was die dämonische Blutlust der letzten Nacht angerichtet hat: Viele Tiere, von Kühen über Pferde zu Ork- und angebundenen Hofhunden sind dahingemetzelt, deutlich mehr als selbst ein hungriges Rudel im kältesten Winter zum Überleben bräuchte – und dabei ist noch herbstlicher Efferd.

Unter den Menschen sind auch einige Opfer, darunter auch mindestens einer, dem die Helden zuvor noch begegnet sind, vielleicht der Gastwirt oder Thorok von Tiefhusen oder eines seiner Kinder, wenn sie dort möglicherweise ihre Pferde untergestellt haben.

Sicherlich ein halbes Dutzend Wölfe hat den Angriff nicht überlebt – Orks und Helden sind ja nunmal nicht wehrlos.

Unter den Helden sollte sich nun Verwirrung einstellen – auf welcher Seite stehen die Wölfe nun eigentlich? Gibt es etwas, was diesen abrupten Verhaltenswechsel erklären kann?

Diplomatie

Meisterinformationen:

Forschen die Helden nach jemandem, der den Aufenthaltsort des Wolfrudels kennt, können ihnen Alvinia oder ein beliebiger Ork, vielleicht aber sogar der ein oder andere Mensch weiterhelfen: Es ist allgemein bekannt, daß Kerrgh, heute ein geachteter Hauptmann, bei seiner Mannbarkeitsprüfung ins Herz des Wolflandes zog und einen von ihnen erschlug.

Suchen sie den Hauptmann auf und bitten ihn um Hilfe, müs-

sen sie erstens das herablassende Grinsen des Orks ertragen und zweitens seine unverschämte Forderung: Hier sollte es die Helden tatsächlich etwas kosten, was ihnen lieb und teuer ist. Das kann entweder eine persönliche Waffe sein, ein Schmuckstück, an dem teure Erinnerungen haften, das Lieblingspferd eines Charakters, sein hochgeschätzter Elfenbogen – hier müssen Sie, verehrter Meister, geschätzte Meisterin, selbst am besten wissen, was der Ork verlangt: Lassen Sie einen der Helden bluten, aber wählen Sie nichts, was der Charakter mit dem Leben verteidigen würde – Kerrgh ist schließlich nicht dumm.

Bei besonders wichtigen Stücken – der Weihewaffe eines Rondrianers oder dem Lieblingspferd des Novadis – läßt sich der Ork durchaus auf einen Wettkampf ein. Das kann ein Schwertkampf sein (bis einer von beiden besiegt ist), ein Pferderennen, Wettrinken oder Armdrücken – der Orkhauptmann ist von seinen Fähigkeiten überzeugt.

Kerrghs Forderung könnte aber auch eine Heldin betreffen – er will sie zur Sklavin. Eine Rahjageweichte könnte ihm ja eine Nacht versprechen, bei der sie dann versucht, ihn von Rahjas Gaben zu überzeugen, die Rondrapriesterin wird ihn sicherlich mit einem Ringkampf davon zu überzeugen wissen, daß er die Finger von ihr läßt – denn wenn ein Ork seine Frau nicht beherrschen kann, hat er schließlich auch kein Anrecht auf sie ... oder die Helden gehen auf den Handel ein und versuchen später, ihn zu verladen – womit sie sich allerdings im Svelltdland kaum noch sehen lassen können.

Als Gegenleistung hat Kerrgh allerdings auch etwas zu bieten: Er kennt etwa den Wohnort einer Menschwölfin, wie er sie nennt, die im Volk der Silberwölfe akzeptiert wird und bisweilen Rorkvell aufsucht, um Salz oder Pelze gegen wichtige Zivilisationsgüter wie Metall oder Stoffdecken einzutauschen. Er erklärt, sie heiße Kantala und benehme sich mehr wie ein Wolf als ein Mensch, sei aber Nivesin.

Er hat sie noch niemals ohne ihren Wolf gesehen, der allerdings kein Silberwolf sei. Kantala wisse sicherlich mehr über die Wölfe und ihre Höhlen als jeder andere, immerhin sei sie ja quasi eine der ihren.

Mit Hilfe der Orks

Meisterinformationen:

Hat man sich endlich auf den Handel geeinigt, wird Kerrgh die Helden mit zweien seiner Krieger begleiten – genauso wie Alvinia, der an ihrer Rache sehr viel liegt.

Am Tag nach der Ankunft (dem 22. Efferd) sollten die Helden trotz eventuell erlittener Wunden noch vor Mittag aufbrechen – die Höhle der Silberwölfe ist von Rorkvell insgesamt eineinhalb Tagesreisen zügigen Fußmarsches ins Gebirge entfernt. Die Lage entnehmen Sie bitte der folgenden Karte.

Die Reise gestaltet sich weitaus schwieriger als der Weg nach Rorkvell, schließlich gibt es durch das Gebirge keine Straßen. Konfrontieren Sie die Helden mit einer unberührten Natur,



häufigste Jagdkonkurrenten auf die Orklandkarnickel, Halmar-Antilopen und Wildschweine sind *Silberwölfe* und gelegentliche *Sonnenluchse* oder gar *Harpyien*. Die Blutlust der Wölfe hat auch hier Opfer gefordert: In der Gegend herumliegende gerissene Rotpüschel, Gelbfüchse und Wolfsratten zeugen davon, daß die Attacke auf Rorkvell kein gezielter Angriff war.

Tatsächlich befinden sich immer noch überall verstreute Wolfsrudel, deren Kopffanzahl Sie mit W6 bestimmen sollten, und auch ein einzelner Wolf ist sich nicht zu schade bzw. verrückt genug, blindlings auf die Helden zu stürzen – dies sollte den Helden zu denken geben, denn üblicherweise sind Wölfe sehr vorsichtig bei der Wahl ihres Wildes und greifen nur in Überzahl an. Feuer schreckt die Wölfe nach wie vor und ist so die sicherste Methode, ein Nachtlager zu sichern – lockt aber eventuell ein paar verrückte Harpyienweiber an ...

Lassen Sie den Helden auf ihrer Reise etwa zwei oder drei solcher Rudel begegnen, Kerrgh und seine beiden Orken beteiligen sich am Kampf ebenso wie Alvinia. Das Auftauchen dient eher dazu, den Helden die Situation der Wölfe aufzuzeigen und den irren und unkontrollierten Wahnsinn zu schildern, der von den Tieren Besitz ergriffen hat, als die Charaktere ernstlich zu gefährden, doch die Bedrohung sollten sie deutlich wahrnehmen können.



Die menschliche Wölfin

Meisterinformationen:

Ist der wehrhafte Trupp schließlich in der Nähe der Höhle angekommen, kann auch Kerrgh sie nicht mehr führen, denn er war nie direkt bei Kantalas Höhle, sondern konnte sie nur in der Gegend vermuten. Nun muß man sich in Grüppchen auf die Suche machen (oder in einer großen Gruppe, wenn man sich gegenseitig nicht traut), und ein, zwei Stunden später, am Nachmittag dieses 23. Efferd werden sie auf eine Gestalt stoßen:

Allgemeine Informationen:

Wie lange sich die Frau schon dort befindet, vermögt ihr nicht zu sagen – sie sitzt auf dem kleinen Findling, als habe sie den ganzen Tag nichts anderes gemacht und euch bei der Suche zugeschaut. Sie ist Nivesin – das sieht man ihr an den schräggestellten Augen und hohen Wangenknochen an. Ihr Haar ist schwarz, wirkt aber ob eines eigentümlichen Silberschimmers wie dunkles Grau. Die bernsteinfarbenen Augen und zusammengewachsenen schmalen Brauen zeugen vom Wolfserbe in ihrem Blut, ebenso wie ihr wachsender, wolfgleicher Blick. Gehüllt ist sie in Lederkleider, die mit Pelzstückchen, bunten Fäden und Raubtierzähnen geschmückt sind. Mit ihrer rechten Hand stützt sie sich locker auf dem Felsen ab, ein Knochenspeer liegt in unmittelbarer Griffweite, während ihre Linke auf dem Nacken eines prächtigen Rauhwolfs ruht, der aufmerksam neben ihr liegt und die Helden mit derselben Mischung aus Neugier und Mißtrauen betrachtet wie die Frau.

Sprechen die Helden sie an:

„Kantala.“ Sie deutet auf sich selbst, offensichtlich ist ihr die Sprache der Südländer, wenn nicht gar der Menschen, fremd. „Fremde jagen Wolf-der-krank-ist?“

Meisterinformationen:

Auf Nivesisch gestaltet sich die Unterhaltung ein wenig flüssiger. Kantala, Schamanin der Nivesen und Wölfin aus Larkas Rudel, ist mit ihrem rauhwölfischen Gefährten Ruokol als einzige Kyrjakas Einfluß entronnen. Ruokol erliegt als Rauhwolf nicht Kyrjakas durch die Krone gewonnenem Einfluß auf die Silberwölfe, und obwohl Kantalas wölfische Seite halb zum Volk der Silberwölfe gehört, ist sie auch halb Rauhwolf (siehe Personenbeschreibung im Anhang 1).

Die Schamanin fragt die Helden in obigem Stil noch ein wenig über ihre Motive aus, um schließlich zu erzählen:

Allgemeine Informationen:

„Wölfe krank, tragen Gift im Herzen. Gift Kyrjakas. Kyrjaka ...“, sie sucht anscheinend nach dem rechten Wort, „myrkkyy ... falsch und voller Gift.“ Sie schüttelt mit finsterner Miene den Kopf und drückt eine Hand auf ihre Brust: „Kein Herz. Kyrjaka legt ... Schlinge für Larka, festgebunden.“ Als sie das sagt, funkeln ihre Augen zornig. „Larka ... Herz der Wölfe?“ Sie legt den Kopf fragend schief, ob ihr das versteht.

Bieten die Helden den Begriff *Königin* an, nickt die Wolfsnivesin heftig und fährt fort.



„Königin der Wölfe. Nieijaa-Lieska’an – Heiliges Wesen. Liskas Welpe. Trägt Schmuck“, sie deutet auf ihr Haupt. Als ein blutrünstiges Wolfsgeheul aus einer Bergschlucht nahebei erklingt, verstummt sie, und die Köpfe von Wolf und Frau fahren gleichzeitig herum. Nach einer Weile wendet sie sich wieder euch zu, dieses Mal hastig und noch undeutlicher. „Schmuck wichtig für Larka, macht Geister gehorchen. Kyrjaka macht kaputt Schmuck jetzt nacht, Larka stirbt! Fremde jagen Kyrjaka!“ Ihr Zeigefinger fährt nach vorne und deutet unmißverständlich auf euch.

Meisterinformationen:

Gedankenmagie oder Nivesischkenntnisse sind sicherlich hilfreich, um zu verstehen, was die Schamanin meint – Kyrjaka wird Larkas Krone heute Nacht vernichten und damit die unsterbliche Silberwolfskönigin selbst. Zudem hat Kyrjaka die Herzen der Silberwölfe vergiftet – es gibt also einen Weg, die Wölfe wieder zu normalem Verhalten zurückzuführen – die ‘falsche Wölfin’, falsch im Sinne von böse, schlecht, zu verjagen oder vernichten. *Myrkkky* bedeutet im Garethi nichts anderes als *Gift* und wird von den Schamanen benutzt, um Dämonen – *giftige Geister* – zu bezeichnen, ohne sie wirklich zu erwähnen, damit man sie nicht auf sich herabrufte.

Und vielleicht erkennen die Helden ja sogar, was sich hinter der ‘Schlinge’ verbergen könnte, mit der Larka gefesselt ist ... Im Zweifelsfall kann Alvinia oder Sulva ihnen diese Vermutung unterbreiten, oder sie sehen es schließlich in der Wolfshöhle selbst. Das Artefakt, das fähig war, die Halbgöttin Satuarua zu überwinden ... das könnte doch sicherlich auch eine Tierkönigin entmachten?

Die Unglaublichkeit dieses Gedankens sollte den Helden bewußt sein: ein solch legendäres Kleinod in den Händen einer Dämonin.

Ist Kantala sich schließlich sicher, daß die Helden nicht etwa die Wölfe ihres Stammes abstechen wollen, sondern ihnen etwas an der Sache liegt, stimmt sie mit einem „Kantala bringt Fremde zu Höhle!“ ein, die Helden zu führen – die Orks allerdings müssen bei ihrer Höhle bleiben. Eine knappe Stunde weiter erkennen sie dann am frühen Abend nach verschlungenen Wegen, auf denen Kantala und Ruokol einige der Silberwölfe umgangen haben:

Allgemeine Informationen:

Von einer niedrigen Klippe aus könnt ihr in das Bergtal vor euch blicken und erkennt dabei einen schmalen Höhleneingang, aus dem gerade zwei knurrende Wölfe rasen. Mit silberschim-

merndem Pelz halten sie schließlich inne und fletschen die Zähne, um dann ohne weitere Vorwarnung aufeinander loszugehen. Neben euch stoßen Kantala und ihr Wolf ein leises Knurren aus, das schließlich in ein Jaulen übergeht – ein Laut voll Zorn und Ohnmacht. Drei weitere Silberwölfe traben an der Felswand auf den Eingang zu und verschwinden im Dunkel, und überall um euch herum hört ihr Wolfsgeheul – mal näher, mal in der Ferne. Alvinia schüttelt den Kopf. „Da sind sie drinnen? Verflucht. Ich glaube nicht, daß es uns gelingt, da ungesehen und in einem Stück hineinzukommen!“

Auch Kantala schaut sich zu euch um. „Kantala und Ruokol Wölfe, aber Kyrjaka weiß – wird sofort töten.“

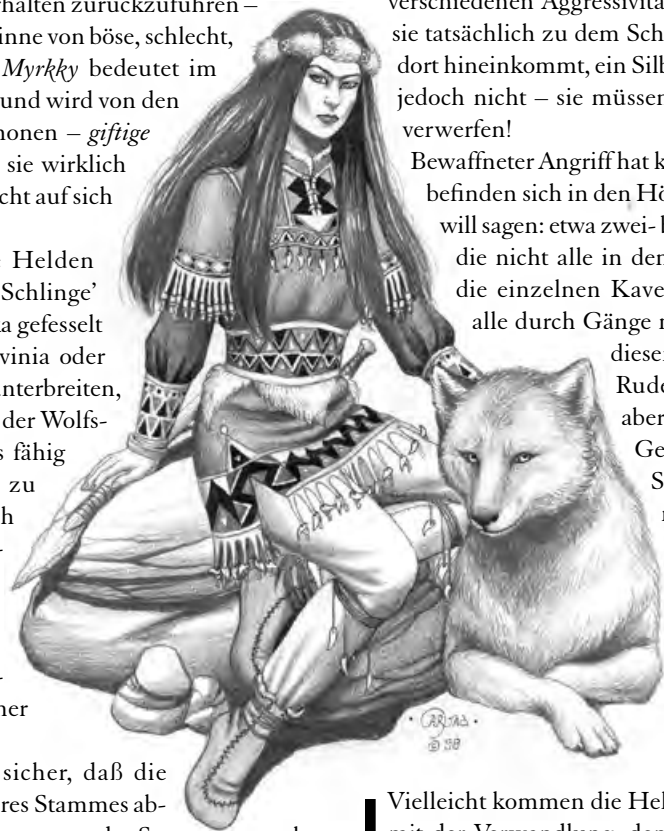
Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden das Geschehen vor der Höhle ein Weilchen beobachten. Immer wieder kommen oder gehen Wölfe in verschiedenen Aggressivitätsstadien, und mit der Zeit sollten sie tatsächlich zu dem Schluß kommen, daß das einzige, was dort hineinkommt, ein Silberwolf ist. Drängen Sie die Helden jedoch nicht – sie müssen alle anderen Aktionen von selbst verwerfen!

Bewaffneter Angriff hat keinen Sinn: Kantalas Aussage nach befinden sich in den Höhlen dieses Berges „Larkas Sippe“, will sagen: etwa zwei- bis dreihundert Tiere. Zwar wohnen die nicht alle in denselben Höhlenräumen, doch sind die einzelnen Kavernen der umliegenden Berge fast alle durch Gänge mit den Hauptsälen verbunden. In diesen selbst mögen zwar nur das größte Rudel mit etwa dreißig Tieren leben, aber selbst das ist für unsere wackeren Gesellen noch zu viel.

Sollten die Helden den Wölfen zu nahe kommen, weisen sie sie mit 4-5 Tieren, die sie anfallen, darauf hin, daß sie dort vermutlich so nicht hineinkommen. Die Wölfe greifen alles an, was in Menschengestalt ist, so daß man das geruchlöschende Kraut Talaschin nicht dazu verwenden kann, die Höhle unbehelligt zu betreten.

Vielleicht kommen die Helden von alleine auf den Gedanken mit der Verwandlung, denn immerhin besteht die Möglichkeit, daß Sie einen Verwandlungsmagier oder eben selbst ein Wolfskind unter Ihren Helden haben. Dienlich sind hier allein die Wolfsgestalt eines Nivesen, der ADLER, WOLF und der SALANDER MUTANDER – letzterer erlaubt es sogar, auch andere in Wölfe zu verwandeln, die dann allerdings nur noch nebulöse Erinnerungen an ihr menschliches Ich besitzen. Gelingt es den Helden allein, sich in eine Wolfsarmee zu verwandeln – gut und schön. Vermutlich ist dies jedoch nicht der Fall, und so kommen Alvinia und ihre Schwestern ins Spiel:





Allgemeine Informationen:

Die Hexe grübelt vor sich hin bis schließlich ein schlauer Ausdruck auf ihre vereisten Züge tritt. „Heute Nacht ist die Levthansnacht! Nachdem Kyrjaka uns schon unser Fest verdorben hat, können wir ihr genausogut ihres ruinieren!“ Sie mißt euch mit Blicken. „Meine Schwestern und ich sind in der Lage, euch dort hineinzubringen – aber nur, wenn die kleine Halbwölfin da ihre Brüder und Schwestern ein wenig ablenken kann!

Kommt ihr dort hinauf auf den Hügel, ich Sorge dann dafür, daß ihr zu unserem Tanzplatz kommt. Dort wird unsere Gemeinschaft euch die Leiber verleihen, die ihr hier benötigt: die von Silberwölfen!“

Meisterinformationen:

Natürlich kann Kantala oder ein Heldenmagier oder –schamane auch einen Winddschinn beschwören, um die Charaktere auf den Berg zu transportieren, die Schamanin benötigt dafür allerdings ein Ritual. Das alles mag allerdings nicht nötig sein, wenn Ihr Elf den ADLER, WOLF ... kann, der Magus seinen Teppich nimmt und die Spielerhexe den Besen ... Doch gehen wir hier einmal nicht davon aus, daß Ihre Gruppe derart fluchtüchtig ist, und sorgen so anderweitig für den Anflug.

Haben die Helden einmal ihre Wolfsgestalt erhalten, können sie feststellen, daß es offensichtlich von oben her einen Zugang in den Berg gibt, der nur für Wolfspfoten geeignet ist ... Ein Mensch wäre zudem für die Gänge zu groß.

Wenn es irgend geht, wird Sulva die Helden begleiten wollen. Alvinia sorgt für das Ritual, ihr reicht es völlig, den Untergang Kyrjakas (wie sie meint) initiiert zu haben. Der Orkhauptmann seinerseits hat seinen Teil des Handels erfüllt und wartet bei Kantalas Höhle – es ist für die drei alleine auch nicht ganz un-

gefährlich, jetzt durch die Berge zurück nach Rorkvell zu reisen. *Übrigens:* Natürlich werden sich Ihre Helden dagegen sträuben, Bestandteil eines Hexenrituals zu sein, nämlich der zu verzaubernde ...

Sie können natürlich auch Unsichtbarkeitsmagie versuchen – doch bei diesen Sprüchen werden Kantala und Ruokol die Personen mit sicherem Geruchssinn in jedem Fall ausfindig machen. Eine Möglichkeit, sich zu tarnen und doch noch in die Höhle eindringen zu können, wäre die Kombination eines VISIBILI mit der geruchsbindenden Talaschin-Flechte: Risikoreich und astralintensiv, mit dem üblichen VISIBILI-Problem behaftet, daß die Waffen der Helden durch die Luft zu schweben scheinen, aber möglich. Wenn die Helden sich partout nicht verwandeln lassen wollen, wäre dies ein möglicher 'Notanker'. Ein weiterer Weg wäre, einen Erzdschinn zu bitten, die Gruppe durch den Felsen zu transportieren – möglich, allerdings müssen die Helden innen sofort damit rechnen, attackiert zu werden – in Wolfgestalt ist das anders. Großflächig wirksame Beherrschungsmagie (PANIK) wirkt nur auf denkende Wesen, und Kampfzauberei (IGNISPHAERO) sollte sich eigentlich von selbst verbieten – immerhin können die Silberwölfe eigentlich nichts für ihren Zustand. Illusionen haben gegen Tiere ebenfalls keinen Sinn, da sie die Welt um sich herum immer mit dem Geruchssinn überprüfen ...

Sträubt sich Ihr Praiot (Verzeihung: Praiosgeweihter) gegen diese Vorgehensweise, sollten die anderen Helden ihn sicherheitshalber zurücklassen, aber vielleicht hat Ihre Spielrunde ja noch ganz andere Dinge in petto, die ich hier von meinem Schreibtisch aus nicht ahne ... In diesem Fall müßten Sie diesen Teil improvisieren und setzen dann in der Höhle mit der Konfrontation Kyrjakas wieder ein.

Zum Hexenfest

Allgemeine Informationen:

Alvinia setzt sich auf ihren Kampfstab und saust auf und davon, um hinter einem Bergvorsprung zu verschwinden. Kantala nickt euch zu und raunt: „Kantala und Ruokol machen Pfad frei!“, dabei deutet sie auf den Weg zum Hügel hinauf, von dem Alvinia euch abholen will. Sie legt die Kleider ab und verstaut sie mit Speer und Gepäck in einer Felsspalte, läuft mit dem Wolf an ihrer Seite zwanzig dreißig Schritt auf den Hügel zu, um sich schließlich auf den Felsen zu hocken.

Sanft schließt sie die Augen und wirft das Haar zurück, knurrt leise aus der Kehle, um dann den Kopf in den Nacken zu legen und ein halblautes, wildes Heulen auszustoßen. Der Rauhwolf an ihrer Seite stimmt mit ein, und von dem Hügel, auf den ihr wollt, erklingt eine doppelstimmige zornige Antwort.

Die Verwandlung geht schnell vonstatten. Die Anstrengung wirft die Nivesin zu Boden, ihr Fleisch verformt sich, Maul und Fell wachsen schnell, während sie ein halb triumphierendes, halb schmerzhaftes Knurren ausstößt. Noch bevor sie sich als Wölfin

wieder erhoben hat – einer Wölfin, die halb dem Rauhwolf neben ihr, halb den Silberwölfen aus dieser Gegend zu ähneln scheint, sind auch schon einige der tollen Wölfe heran und werfen sich auf die beiden. Kantala und Ruokol jagen davon, attackieren die Wölfe immer mal wieder, bis sie schließlich mit ihnen den Hang hinab verschwinden – der Weg ist frei!

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden den Weg zum Hügel relativ unbehelligt hinter sich bringen. Nach einigen langen Momenten des Wartens – einige Silberwölfe nähern sich bereits wieder ziellos dem Standpunkt der Helden – tut sich schließlich etwas:

Allgemeine Informationen:

Ein Rauschen und Kreischen dringt an eure Ohren – bei den Zwölfen! Harpyien! Ein ganzer Schwarm von ihnen kreist über euren Köpfen, um schließlich auf euch herabzustürzen! Schon duckt ihr euch unter den erwarteten scharfen Krallen der irren



Adlerweiber, da hört ihr eine spöttisch lachende Frauenstimme: "Nur keine Angst, liebe Freunde! Die Damen sind unsere, nun, Freundinnen könnte man wohl sagen. Sie sind es, die euch hinauf auf den Gipfel des Rorwhed tragen werden, damit ihr an unserem Fest teilnehmen könnt. Als Ehrengäste selbstverständlich." Seltsamerweise landen die Harpyien mit gedämpftem Gekreische tatsächlich ein wenig abseits von euch, während zwei Frauen vor euch stehen. Alvinia mit ihrem Stab in der Hand verblaßt neben der Hexe an ihrer Seite: Sicherlich ebenso schön wie die Rahjageweihete Sulva, hat sie dennoch eine völlig andere Ausstrahlung. Langes tiefrotes Haar fällt ihr wild gelockt über die Schultern auf den Rücken bis fast zu den Hüften, der Körper ist von einem grünen Kleid bedeckt, das am Hals zusammengenommen die Schultern und Arme frei läßt. Die Gesichtszüge und die grünen Augen jedoch wirkten sicherlich nicht so befremdlich, wären nicht die glitzernden Eisadern auf Armen und Gesicht, die sie jedoch im Gegensatz zu Alvinia nicht zu unterkühlen scheinen. In der Hand hält sie den Besen, und trotz des Fluches wirkt sie so hexisch wie es nur geht – wild, leidenschaftlich, frei. Um ihre Beine streift ein blaugrauer Al'Anfaner Kater mit langem, seidigem Fell, der strahlend blaue Augen hat.

Mit einem spöttischen Lächeln macht sie eine leichte Verneigung in eure Richtung: "Ich bin Xerinn, die Herrin dieses Festes, und dies ist mein Liebling Xermandos." Sie deutet auf den prachtvollen Kater hinab, der euch herablassend anmaunzt.

Meisterinformationen:

Ja, das ist unser Ernst: Die Helden sollen sich in die Hände von Hexen und Harpyien begeben, sich in Wölfe verzaubern lassen, um das Abenteuer zu beenden ... Verbietet es sich einer der Helden aus guten, rollenspielerischen Gründen, daran teilzunehmen, wirken nur noch drei Methoden: Entweder die radikale (Schlag auf den Kopf, um ihn bewußtlos zu schlagen), die alternative (Kantala beschwört einen Dschinn (in ihrem Wortschatz einen 'Großen Luftgeist'), allerdings müßte sie sich zum Sonnenuntergang erst einmal zurückverwandeln) oder die exklusive: Der entsprechende Held kann nicht teilnehmen (sicherlich die unschönste Variante).

Ansonsten wirkt nur noch die brutale Weise: Die Harpyien stürzen sich auf ein Zeichen der Oberhexe einfach auf die Helden, um sie schließlich zu zweit, jede packt einen Arm mit ihren Krallen, hinaufzuzerren ... Wehren sich die Helden mit Klingen, wird auch schon mal schonungslos zugelangt, ansonsten sind die Harpyien angewiesen, die Helden möglichst unverletzt zu lassen.

Willigen die Helden ein, passiert quasi dasselbe – die Harpyien stürzen sich auf sie. Der Flug ist sicherlich nicht bequem und geht auch nicht ohne einige Blessuren vonstatten, ganz zu schweigen von den lüsternen Blicken, die die Harpyien den männlichen Helden zuwerfen ... Doch scheinen sie durch einen Bann oder Zauber unter der Herrschaft Xerinn zu stehen, die mit Alvinia neben den Helden herfliegt und ihnen aufmunternd zuzwinkert.

Wehrt sich einer der Helden in der Luft (eine Waffe zu ziehen ist allerdings unmöglich, da beide Arme festgehalten werden), kommen die Harpyien ins Trudeln. Kommt es dazu, daß eine von beiden abgeschüttelt wird, hat die verbliebene leidliche Probleme, den Helden alleine zu schleppen und wird vermutlich in immer schnelleren Sinkflug übergehen müssen, da sie herabgezogen wird. Zwar können die Kreaturen einen ausgewachsenen Menschen über kurze Strecken allein wegtragen, aber garantiert nicht 2.000 Schritt senkrecht in die Höhe ...

Der Hexenzirkel

Allgemeine Informationen:

Ihr purzelt zu Boden – diese kreischenden Weiber haben euch tatsächlich halbwegs sicher dort oben abgesetzt. Ihr befindet euch auf einer Plattform, umgeben von hellen Silbertannen, zwischen denen wenige Schwarzfichten stehen. Dies muß der höchste Punkt des Berges, wenn nicht gar des ganzen Rorwhed sein. Erstaunlich üppig für diese Höhen wachsen Blutdorn und Wacholder, und sogar Bunten Mohn, Basilaminen, Alraunen und Zwölflblatt erkennt ihr wild – oder doch gepflegt? – durcheinanderwachsen. Sogar Wirselskraut und Vierblatt gedeihen hier noch, und das in dieser Gebirgshöhe! Wie ein prachtvoller Wildgarten voller Überraschungen mutet dieser Ort an, und noch während ihr eure schmerzenden Glieder reibt, sammeln sich langsam Gestalten um euch. Sechs Frauen und ein Mann, alle offensichtlich Hexen, begutachten euch. Manche sind neugierig, manche mißtrauisch, alle jedoch spöttisch und einige lächeln sogar freundlich. Keine der Gestalten jedoch scheint von dem Fluch Kyrjakas verschont geblieben zu sein, alle leiden unter den marmorähnlichen Eiszeichnungen und leichten Unterkühlungen. Die Oberhexe Xerinn deutet auf eine der Frauen: "Wenn ich vorstellen darf: Eriala, und dies ist ihre Pechnatter Ynlala", sie deutet auf eine dunkle, schöne Frau mit schwarzen Haaren und grünen Augen, die spöttisch und hintergründig blitzen.

Sie deutet auf eine weitere Hexe, über deren schwarzes Haar ein rötlicher Schimmer zu flimmern scheint. Ihr elegantes Kleid wirkt vinsaltisch und hielte auch an eines Kaisers Hof noch den neidischen Blicken Stand ... "Calaya da Ciella mit ihrem Kater Amasso, neben ihr die herrische Dame ist Saray mit Elwyn." Die weitere Frau trägt die praktische 'Streunertracht' – Reithose, Stiefel, Wams und Hut mit Feder und hält Calayas Arm. Elwyn muß die wild schwarz-weiß gefleckte Katze an ihrer Seite sein ... Als Xerinn auf den elegant gekleideten Mann deutet, lächelt sie und meint: "Desidero, ein Freund aus Al'Anfa, mit seiner kleinen Grandessa Shantalla." (Einer weißen und zartgliedrigen Katze.) "Und dies sind Geshmyna und ihre Smaragdnatter Zalphine. Damit wären wir sieben, und ich bin sicher, wir werden heute noch einen wilden Abend miteinander verbringen ... Ach ja, da hinten sind noch Shaya mit Alraxin", eine recht junge Frau, die Desidero sehr ähnlich sieht, mit einem Raben auf der Schulter, "und Sari und Lysaloya. Sie sind sozusagen unser Nachwuchs ..." Sari ist ein Mädchen in Gauklertracht mit roten Prachtlocken und



lustig blitzenden hellbraunen Augen, die gerade versucht, einem hellen Äffchen ein blitzendes Stück Kristall abzuzeigen.

Meisterinformationen:

Dann stellt Alvinia die Helden vor, jeweils mit einem kleinen Attribut versehen, z.B. ‚Alrik, der ehrliche Krieger‘, oder die ‚stets schlecht gelaunte Harika‘, Dinge eben, die beweisen, daß sie eine gute Menschenkenntnis hat und bisweilen Züge an den Helden erkennt, die denen selbst noch nicht so aufgefallen sind ...

Noch ein paar kurze Charakterskizzen für die Hexen:

Xerinn: Unbestrittene Herrin des Festes, ist mit ihrem lockeren grünen Seidengewand ganz die Königin der Nacht. Sie ist der Archetyp der Nachtschönen (wie man die Katzenhexen nennt), eigenwillig und grausam, verspielt und leidenschaftlich, spöttisch-überheblich. Spezialgebiet Verwandlung. Sie wohnt in Lowangen zur Zeit mit dem Alanfaner Schönling Desidero und seiner Nichte Shaya. Ihr blaugrauer Edelkater *Xermandos* scheint ebenfalls recht überheblich zu sein – typisch Katze.

Eriala: Glattes, schwarzes Haar, blaßgrüne Augen, gibt sich hintergründig, aber den Helden aufgeschlossen. Sie ist die Dämonologin des Zirkels und sehr gefährlich. Früher kurz Schülerin der Hexe Achaz. Sie neidet Xerinn den Vorsitz des Zirkels. Die Pechnatter *Ynlala* ist ein durchtriebenes Biest.

Calaya da Ciella: Junge, unsterbliche Hexe, noch nicht sehr erfahren. Lebenshungrig, aber mystisch. Sie gibt sich ganz dem Rausch der Nacht hin. Ihr schwarzes Haar mit dem fast funkelnden Rotglanz ist sehr auffällig. Sie stammt aus Vinsalt. Der schwarze Kater *Amasso* (nur seine Herrin darf ihn *Amassino* nennen) ist ein wenig zurückhaltend und sehr aufmerksam. Beherrscherin.

Saray: Derzeitige Geliebte von Calaya. Sie trägt immer die Streunerkleidung, da sie den „eleganten Fummel“ nicht mag. Ruhig und intelligent, bewahrt immer einen kühlen Kopf, den sie nur im Angesicht einer schönen Heldin verlieren könnte. Die blonden Locken sind recht kurz und im Nacken zusammengekommen, sie hat graue Augen. Die schwarz-weiße Katze *Elwyn* ist sehr schlank, vom Charakter her selbstbewußt und unabhängig wie ihre Herrin.

Desidero: Schwarze Haare, eisgraue Augen, in schwarze alanfanische Seide gekleidet. Ironisch und faul, aber erstaunlich gut informiert über gewisse Kreise. Beherrscher. Sehr zärtlich mit seiner weißen Alanfanerkatze *Shantalla*, die angeblich zu Ehren der berühmten Grandessa selbst so benannt ist. Das Kätzchen ist anschiemig und schmusebedürftig.

Geshmyna: Hält sich für etwas besseres als ‚normale Menschen‘, ist aber nicht egeboren. Verwandlerin, wohnt in Lowangen. Die Smaragdnatter *Zalphine* trennt sich nie von ihrem Schützling und scheint sehr eifersüchtig.

Alvinia: Umgänglich, freundlich, praktisch veranlagt, analysiert die Situationen meist kühl. Sehr aufgeschlossen, was den Wissensaustausch angeht, manchmal ironisch. Als ehemalige

Lieblingsschülerin Gloranas bereits ein wenig verdorben. Dämonologin. Die Pechnatter *Valbena* weiß, sich unauffällig (sprich: tierisch) zu benehmen, hält sich am liebsten im Hintergrund. Ihr ist jedoch genauso am Lernen gelegen wie ihrer Herrin.

Shaya: Eine stille junge Frau mit tiefen dunklen Augen. Sehr sinnlich, hält sich jedoch zurück. Sie ist eine Verwandte von Desidero und hat erst eine Hexennacht hinter sich, ihr Rabe Alraxin fand sie zudem vor wenigen Wochen, so daß sie sich stark mit ihm beschäftigt.

Sari: Eine junge Hexe aus der Fahrenden Gemeinschaft, die ebenfalls erst eine Hexennacht hinter sich hat. Geshmyna erkannte ihre große Begabung, verbrachte jedoch bereits viel verschwendete Zeit damit, der Gauklerin ein wenig Sinn und Verstand einzubläuen. Lysaloya, ihr Goldkopflöwenäffchen, stibitzt von allen Leuten Kleinigkeiten, die dann von der kaum zerknirschten Hexe mit süßem Augenaufschlag zurückgegeben werden.

Generell sind die Hexen theoretische Nachfolger von Gloranas Rorwhed-Zirkel, beschäftigen sich jedoch nicht ausschließlich mit der Dämonologie. Die Dämonologinnen Alvinia und Eriala praktizieren ihre Kunst zudem weniger von der düster-verehrerischen Seite derselben, sondern von der ‚praktischen‘ (soweit dies für Hexen möglich ist). Keine der Hexen steht in einem Dämonenpakt, und die Dämonologinnen unter ihnen werden den Helden ihre Künste garantiert nicht auf die Nase binden – man weiß ja, wie kleinkariert Zwölfgöttergläubige da sein können!

Übrigens befindet sich etwas unterhalb des Tanzplatzes eine Hütte, in der seit Jahren eine Familie lebt, die den Hexen zu Diensten ist. Sie pflegen die Pflanzen (auch Gemüsegärten, aus denen sie sich verköstigen), bereiten die Feste vor und spielen die Instrumente. Alrik und Ithina Gargelmoos mit den Kindern Brin, Emer und Alara (man bewundert das Mittelreich sehr) sind schon lange nicht mehr unter Fremden gewesen und vermissen die Gesellschaft auch nicht sehr. Zudem ließe sich die weite Welt nur durch eine außerordentliche Kletterpartie erreichen. Alara ist zwar erst sechs, bewies Alvinia allerdings bei einem ihrer Besuche eine leichte magische Begabung ...

Alle sieben Zirkelhexen verfechten leidenschaftlich ihre Rache an Kyrjaka, und nur aus diesem Grund sind sie auch bereit, so eng mit den Helden zusammenzuarbeiten und ihnen – da es keinen anderen Weg gibt – ihren Festplatz zu zeigen.

Der Zirkel traf sich hier bereits vor etwa vier Wochen, um ein Ritual vorzubereiten, das am 23. Efferd – der Neumondnacht dieses Efferdmondes – durchgeführt werden sollte. Keine der Hexen wird den Helden darüber genaueres berichten, doch man wollte diese Nacht und das Levthansband dazu nutzen, den Sohn Rahjas und Bezwingler Satuarias selbst mit dem Levthansband zu binden, um ihn über die Mutter aller Hexen und möglicherweise sogar ihren Aufenthaltsort auszufragen. Vermutlich ihr Glück, daß das Band abhanden kam ...



Calaya ist auf der fünften Stufe, Desiderio und Saray auf der siebten, Geshmyna auf der neunten, Eriala auf der zehnten, Alvinia auf der zwölften und Xerinn sogar auf der vierzehnten. Shaya und Sari sind natürlich Erststüflerinnen.

Berg Silberkrone

Meisterinformationen:

Kurz ein paar Worte zum Ort des Geschehens: Die Silberkrone, so benannt wegen der vielen Silbertannen, die dort wachsen, ist in der Tat ein mystischer Ort. Nicht umsonst tanzen dort die Hexen des Svelltlandes seit Jahrhunderten zu den Sonnwendfesten, nicht umsonst wählte Glorana ihn für ihren Zirkel, nicht umsonst wacht hier eine Tierkönigin, um ihn zu behüten. Die Kraft Sumus ist an diesem Ort stark, was sich auch auf die Magie von Spielercharakteren auswirkt. Sprüche gewirkt nach der analytischen, starren Vorstellung der Gildenmagier sind hier generell um drei Punkte erschwert, während Natur-

magier (also so ziemlich alle anderen) feststellen, daß ihnen das Zaubern an diesem Ort leichter von der Hand geht (drei Punkte Erleichterung).

Der Zirkel Xerinns trifft sich hier in dieser Zusammensetzung nur in der Levthansnacht, zu den Sonnwendfesten lädt Xerinn (zur Zeit die machtvollste Hexe dieser Gegend) alle Hexen des Svelltlandes, und das sind nicht einmal wenig. Das Fehlen der Praiospriesterschaft in den orkbesetzten Landen gab dem natürlich Vorschub, dazu kommt, daß das Land schon immer rau und weit war. Und vielleicht zieht ja auch die Macht des Berges die Töchter Satuarias in seinen Bann ...

Die Stärke Sumus an diesem Ort ist es auch, die Kyrjaka hierherzieht. Um ihren derischen Leib weiter zu speisen, pervertiert sie solche reinen Erdkräfte und führt sie sich zu – der eigentliche Plan der Dämonin, für den sie diese Intrige ins Rollen gebracht hat.

Doch mit Hilfe Ihrer Helden sollte es gelingen, diesem Vorhaben ein Ende zu setzen.

Dunkle Wonne

Meisterinformationen:

Tatsächlich treffen die Hexen noch einige Vorbereitungen. Ein paar Diener bauen ihre Musikinstrumente auf, der Holzstoß wird weiter aufgeschichtet, die Frauen schmücken die Bäume rundherum mit Lampions und kleinen

Glas- und Kristallstückchen, die im Licht des Feuers wunderbar glitzern werden.

Nach etwa zwei Stunde heißer Vorbereitungszeit – das Feuer wird entzündet, damit es zur Feier gut brennt, Fleischspieße und Obststücke werden daran gegart, Wein mit





Kräutern versetzt und mit Säften gemischt, in einem runenbedeckten Kessel brodelte eine wohlriechende Suppe – Spinnenbeine und Froschaugen, wie Xerinn scherzhaft auf neugierige Fragen antwortet.

Allgemeine Informationen:

Dann beginnt der Tanz. Die schönen Hexen in prachtvollen Tanzgewändern schreiten zunächst nur auf dem Platz auf und ab, lachen und scherzen mit leuchtenden Augen in der Erwartung dessen, was kommt. Auch ihr seid geladen, euch zu amüsieren, von dem schmackhaften Wein zu trinken, die Fleischspieße zu vertilgen, zu tanzen und zu lachen.

Die Musikanten beginnen zu spielen, eine muntere, leichte Musik, und bald beginnen die Hexen schon, dazu die Hüften kreisen zu lassen und sich langsam im Takt hin- und herzuwiegeln – und auch Sulva kann dem Rhythmus nicht widerstehen. Die wunderschöne Calaya mit dem seltsam rot-schwarzen Haar kommt auf (männlicher Held) zu, die grünen Augen wie Kohlen aus dem Lagerfeuer glühend. Sie nimmt dich bei der Hand und führt dich näher zum Feuer, um dann langsam um dich herum zu Tanzen.

Meisterinformationen:

Reihen sich die Helden nur widerstrebend ein, improvisieren Sie auch für andere der Hexen unmißverständliche Aufforderungen an die Helden. Haben Sie eine Heldin in der Gruppe, wird Desidero sie umschmeicheln und umgarnen, was er ansonsten bei Sulva tut – doch die Rahjageweihete gibt sich dem Tanz auch gerne mit einer Frau hin.

Selbstverständlich bietet die Hexennacht den breiten Rahmen für Gespräche, persönliche Begegnungen und viele weitere rollenspielerisch wertvolle Szenen. Von Eifersuchtsszenen zweier Hexen über einen Helden, Verliebtheit eines Junghelden in die schöne Unsterbliche Calaya (was dann wieder Eifersucht bei Saray und Amüsiertheit bei Calaya hervorruft, die die beiden gerne um sie balgen sieht) über die kleine Schmusekatze Shantalla, die einen sympathischen Helden quasi mit Beschlag belegt, hin zu magotheoretischen Diskussionen zwischen der Spielermagierin und Alvinia, die der theoretischen Magie sehr viel Interesse entgegenbringt, ist alles möglich. Vielleicht knüpfen sich hier Bande für ein neues Abenteuer? Sari vereinbart möglicherweise, mit den Helden fortzuziehen, da ihr die ernste Verbohrtheit Geshmynas langsam auf die Nerven geht – und wenn einer Ihrer Spieler Lust auf eine erststufige Hexe hat ...

Doch zurück zum derweil fortgeschrittenen Fest:

Allgemeine Informationen:

Die Musik wird sinnlicher, düsterer, der Rhythmus schneller. Eine Spannung liegt in der Luft, die ihr kaum beschreiben könnt, fast meint ihr, es knistert und blitzt unsichtbar um euch herum – als würden die Hexen ein unsichtbares Netz um euch herum weben, immer dichter, mit jedem Fuß, den sie setzen, mit jeder Kreisdre-

hung, die sie vollführen. Ihr bemerkt, wie sich eure Füße ganz von allein bewegen, der Kopf wird leicht und leer und schwebt vorbei am Feuer.

Auch die Hexen haben die Augen fast geschlossen und scheinen zu schweben – alles wirkt mit einem Mal traumhaft langsam. Eine Frau – Xerinn? Alvinia? – setzt einen großen Kelch an (Heldenname)s Lippen, der gierig trinkt – roter Wein fließt aus dem Kelch auf seine bloße Brust, das Hemd hängt ihm in Fetzen am Leibe. Sulvas nackter Körper schwebt drehend an euch vorbei – sie hat die Robe längst abgestreift und geht ebenso in der Ekstase des Tanzens und Feierns auf wie die Töchter Satuaris.

Wie ein Sog wirken die im Feuerschein glühenden schweißnassen Leiber um euch herum, ziehen euch immer tiefer in das uralte Lied, das sie singen. Schmale Füße huschen über die festgestampfte Erde, streifen die Glut der brennenden Scheite, wirbeln Wolken roter Funken auf. Allein der Rausch im Tempel der Rahja vermag euch an dieses Gefühl der Trance zu erinnern, das ihr nun verspürt, doch erfüllt euch hier eine Dürsterkeit, die in einen Tempel der Lieblichen Göttin keinen Einzug hält. Schließlich sind eure Seelen eingesponnen in das knisternde Gefüge astraler Macht um euch herum, das euch bis ins Innerste berührt und dort etwas verändert – nie wieder werdet ihr sein wie zuvor, das wißt ihr ... ihr habt die Dunkle Wonne gespürt.

Meisterinformationen:

Legen Sie beim Vorlesen immer wieder Pausen ein, in denen die Helden auf das Gehörte reagieren können, um sie in das Geschehen einzubinden. Wer sich hier noch sträubt, wehrt sich umsonst – der Sog ist unaufhaltsam (außer durch göttliche Intervention, will sagen ein Mirakel, das die Selbstbeherrschung des Geweihten erhöht ...)

In der Dunkeln Wonne der Hexennacht haben die Töchter Satuaris auch den Zauber gewoben, den sie aus ihrer astralen Macht, aber auch aus ihrer Rachegier speisen. Die Helden wachen verwandelt auf – wenige Minuten, nachdem der Tanz auf seinen Höhepunkt gelangt, endet er im Zusammenbruch der Tänzer durch vollkommene Erschöpfung.

Xerinn sprach im Verbund mit ihren Schwestern zunächst den SALANDERMUTANDER, erweitert um eine kleine hineingewobene Hellsichtkomponente, die es den Verwandelten erlaubt, trotz des Zaubers weitestgehend bei ihrem klaren, menschlichen Verstand zu bleiben. Der Zauber wirkt für einundzwanzig Stunden (Xerinn's vierzehnte Stufe plus die sieben am Ritual beteiligten Personen).

Was Xerinn den Helden nicht erzählt, ist, daß sie noch einen ZAUBERZWANG auf die Helden gelegt hat – daß sie niemandem etwas über die Hexen und den Tanzplatz verraten dürfen und niemals mehr, außer in großer Not, hierher zurückkehren dürfen. Will ein Held dagegen verstoßen, muß ihm eine Selbstbeherrschungsprobe + 21 gelingen, doch dann erleidet er den Schaden des Fluches wie unter dem ZAUBERZWANG im Codex Cantiones angegeben – 3 SP pro Tag.



Mit den Sinnen des Tiers

Allgemeine Informationen:

Ihr erwacht. Ein-, zweimal geblinzelt, denn es ist schrecklich hell. Schlimmer als das Licht ist jedoch der Lärm. Um euch herum herrscht ein Fauchen und Rauschen, als habe Boron alle Raben Deres gesandt, um euch zu holen. Der Wein der Hexen muß eure Sinne überreizt haben, denn der Qualm des Feuers sticht messerscharf in eure Nasen.

Hebt ihr die Köpfe, stellt sich heraus, daß sowohl der Lärm als auch das grelle Licht vom noch immer lichterloh brennenden Hexenfeuer stammen. Stimmt etwas mit euren Augen und Ohren nicht?

Die glänzenden nackten Leiber der Hexen sind ebenfalls auf dem Boden um das Feuer herum zu sehen – auch sie beginnen gerade, sich mühsam zu regen.

Allgemeine Informationen für einen einzelnen Helden:

Vor deiner Nase riecht es merkwürdig. Als du näher schnüffelst, erkennst du im grellen Licht einen Abdruck im Boden – fast meinst du, es müsse ein Widderhuf gewesen sein, denn die Spur riecht auch nach Ziegenbock ...

Meisterinformationen:

Versucht ein Held, den anderen anzusprechen, kommt aus seiner Kehle nur ein dumpfes Grollen.



Lassen Sie die Helden langsam ihre Körper erkunden. Die Nase eines Wolfes riecht unvorstellbar besser als ein Mensch, und auch sein Gehör ist wesentlich stärker ausgebildet. Statt dessen können sie kaum Farben sehen, ein Umstand, der sicherlich auch für Umstellungsprobleme sorgt.

Die Instinkte der Helden haben allerdings gehörig gewonnen – und so durchdringt sie zunächst einmal das kaum bezwingbare Bedürfnis, in ihrem soeben neugebildeten Rudel eine

Rangfolge auszumachen. Befinden sich etwa zwei Kämpfer oder dominierende Persönlichkeiten unter ihnen, sollten sie es ausfechten, bis einer von beiden

genug hat. (Halbieren Sie dabei die Schadenspunkte und ziehen Sie sie von der Ausdauer der

Wolfshelden ab – das sind warnende und schon mal schmerz-

hafte Knüffe und Bisse, Wölfe gefährden ihren Bestand jedoch

kaum durch tödliche Rankämpfe untereinander.) Stellt sich einer als wesentlich stärker

heraus, akzeptiert das der andere recht schnell (wenn er klug ist). Regeneration erfolgt

später um drei Ausdauerpunkte pro Spielrunde, Sie können

dann ein bißchen flexibel sein, was die Abstiegsdauer betrifft –

20 bis 25 Minuten können es schon

sein, daß sind dann immerhin 12 bis 15

regenerierte Punkte.

Weniger dominante Charaktere werden den Gewinner durch

Halb Wolf, halb Mensch

Die geistigen Eigenschaften MU, KL und CH wie auch die LE bleiben auf dem Wert, den sie vorher hatten. IN steigt um 3 Punkte, FF sinkt um 5, GE und KK steigen um je einen Punkt. Die Anwendung von Talenten ist natürlich auch ein wenig schwieriger geworden, denn zwar besitzt der Held noch das theoretische Wissen, doch vermutlich nicht mehr die nötigen Gliedmaßen, um es auszuführen ... Wenn die Wolfsgestalt für kräftige Behinderungen sorgt, können Sie nach ermessenen Aufschläge verordnen (bedenken Sie dabei jedoch, daß 5 Punkte FF-Verlust schon Strafe genug sind ...). *Gefahreninstinkt* und *Sinnenschärfe* steigen jeweils um 5 Punkte, um die tierischen Sinne zu repräsentieren.

Die Kampfwerte errechnen sich aus den Grundwerten Attacke 7, Parade 5, auf die der TaW: *Raufen* des einzelnen Helden gleichermaßen verteilt wird. Z.B. hat Harika die Hexe einen

Raufenwert von 6, so daß 3 Punkte auf Attacke und Parade gelegt werden. Schließlich hat sie Werte von 10/8 – besser, als ein durchschnittlicher Wolf, aber schließlich konnte sie ja auch schon recht gut Raufen.

Negative Eigenschaften verändern sich nicht, mit Ausnahme der RA, die um 2 Punkte sinkt. Nach Ablauf der Wirkungsdauer des Spruches kehren natürlich alle Werte zum Ursprungszustand zurück.

Beachten Sie zudem, daß nur die Zähne der in Silberwölfe verwandelten magiebegabten oder geweihten Helden entsprechenden Schaden verursachen, um die Dämonin Kyrjaka zu verletzen. Zaubern in Wolfsgestalt ist generell nicht möglich, Mirakel und Wunder werden nicht betroffen, es sei denn, Sie haben einen Praisogeweihten dabei, der nun vermutlich bar jeglicher Karmaenergie sein dürfte – schließlich hat er sich verzaubern lassen.



das demütige Lecken der Schnauze von ihrer Unterwürfigkeit überzeugen ...

Zu lange sollte es für die Möchtegern-Wölfe allerdings nicht dauern, bis sie sich auf ihre neuen Körper und Geisteshaltung eingestellt haben, müssen sie ihre neuen Sinne auch schon erproben: Durch ein wenig Schnüffeln und Suchen (lassen Sie Ihre Helden ihre frisch erhöhten *Sinnenschärfe*-Werte erproben) können sie bald ein schmales Loch in den Berg finden,

das einem Wolf tatsächlich gerade genug Platz bietet, um sich durchzuschieben. Dahinter ist der Gang dann hoch genug, daß sie darin gehen können.

Die fantastische neue Nase sorgt dafür, daß die Wölfe schnell auf den richtigen Weg finden – nach unten, durch ein Labyrinth aus Gängen, Höhlen und Spalten. Sich in der Dunkelheit allein mit seiner Nase und den Ohren orientieren zu können ist sicherlich eine völlig neue Erfahrung für die meisten Helden.

Das Wolfsrudel

Allgemeine Informationen:

Der Gang hat ein Ende, und vor euch seht ihr schwachen Lichtschimmer. Knurren und Jaulen dringt an eure Ohren – vor euch muß eine der Wohnhöhlen liegen. Ein Gestank stößt in eure sensiblen Nasen und läßt euch knurren: Dämonenduft. Nichts Derisches kann so niederhöllisch stinken.

Die Höhle vor euch ist angefüllt mit silberschimmernden Wolfsleibern – etwa ein Dutzend.

Meisterinformationen:

Zwar sind die Helden nun unauffällig genug, um die Silberwölfe nicht sofort auf sich zu hetzen, doch reagieren die Tiere nicht normal. Lassen Sie ein, zwei Wölfe auf einen der Helden einbeißen, bis er sich merkwürdigerweise wieder beruhigt und von ihm abläßt – vielleicht braucht es auch eines tüchtigen Knurrens aus der Kehle des Heldenwolfes, oder eines schmerzhaften Bisses.

Probleme macht ihnen hier zudem der immer stärker werdende Duft der Dämonenwölfin, der den Helden einige Probleme bereiten sollte, sich unter Kontrolle zu behalten – schließlich sind sie zu einem Teil Silberwölfe und bekommen eine Spur des Einflusses mit, den Kyrjaka auf die Tiere ausübt. Lassen Sie einige *Selbstbeherrschungs*-Proben würfeln, falls jemand seine Nase explizit auf diesen Duft richtet – bei Mißlingen tobt der Charakter so viele Sekunden lang, wie die Probe danebengegangen ist.

Durch ihre Körper und den dämonischen Gestank aus dem Gang werden Ihre Helden zwar als Wölfe anerkannt, müssen sich jedoch nun wiederum ins Rudel integrieren.

Der Leitwolf des hier hausenden Rudels fordert den des Heldenrudels heraus – verfahren Sie nach obenstehenden Regeln und ziehen Sie die Schadenspunkte von der Ausdauer ab (der Leitwolf hat oben genannten Werte eines beherrschen Silberwolfs). Egal wie der Kampf ausgeht – natürlich können sich die Helden auch sofort unterwerfen und den Kampf damit umgehen –, werden die Wölfe die neuen Rudelmitglieder schließlich eifrig beschnüffeln und sich erst einmal kennenlernen wollen. Schließlich aber ruft der Gestank Kyrjakas sie wieder in das Abenteuer zurück ...

Die Wolfshöhle

Allgemeine Informationen:

In diesen Haupthöhlen wohnen Wölfe, bestimmt drei Dutzend. Einer nagt seine eigene Pfote blutig, in einer Ecke raufen zwei miteinander und weisen bereits Verwundungen auf. Eine Meute nagt an einem Wolfskadaver – eine Rangordnung ist nicht zu erkennen.

Unter euren schnüffelnden Nasen wird der Gestank der Dämonin intensiver, so daß ihr immer stärker mit dem Wahnsinn in euch kämpfen müßt, den der Duft verursacht. Scharren und Schnaufen vor euch – eine weitere Höhle öffnet sich, durch das Leuchten einer schmalen Gwen-Petryl-Ader im Berg erhellt.

Um eine flache Erhebung in der Mitte der Höhle liegen mehrere Wölfe herum und beobachten aufmerksam das Geschehen. Eine wunderschöne Frau mit langem silberweißem Haar, wie die Elfen es tragen, steht auf dem Sockel in der Mitte der Höhle und hält einen kleinen Gegenstand fest in beiden Händen – von ihr geht eine beißende Kälte aus, besonders von ihren Händen. Ihr Gesicht ist von Anstrengung verzerrt, als versuche sie, das glitzernde Kleinod zwischen den Fingern zu zerquetschen, und die Kälte wird immer stärker. Sie trägt ein türkisfarbenes elegantes Kleid nach Art der Hexengewänder, das mit silbernem Brokat an den Rändern verziert ist – Kyrjaka.

Eine zweite Frau, die der ersten aufs Haar gleicht, liegt links hinter der ersten auf einer weiteren Erhebung des felsigen Höhlenbodens. Auch sie wirkt blaß und farblos, das Gwen-Petryl-Licht färbt ihr Gesicht fahl blau. Mit zusammengepreßten Augen windet sie sich wie unter gräßlichen Schmerzen. Ihre Handgelenke aber sind mit einem euch bekannten rot-goldenen Band gebunden, das sie nicht nur körperlich zu beschränken scheint, sondern ihr offensichtlich auch die Fähigkeit auf Gegenwehr und Befreiungsversuche nimmt. Dies muß Larka sein, die Königin der Silberwölfe. Von Kyrjaka, die aufrecht im Raum steht, geht eine erneute Welle der Kälte aus, und die liegende Frau stöhnt gepeinigt auf, ihr meint gar, sie verblaßt ein wenig vor euren Augen.

Die Höhle hat keinen ebenen Boden – um hineinzugelangen, seid ihr eine leichte Steigung hinaufgelaufen, zur Rechten der steinernen 'Bühne', auf der Kyrjaka steht, steigt der Höhlenboden



weiter an, während der Hintergrund wieder eine leichte Senke bildet. Absätze und Felsensäulen durchziehen die Halle, die von vorne bis hinten bestimmt dreißig Schritt durchmißt.

Meisterinformationen:

Am günstigsten scheint es, sich zu trennen und eine Gruppe zu Larka zu schicken, um sie von dem Band und so aus ihrer Hilflosigkeit zu befreien, während die andere bereitsteht, um schließlich Kyrjaka die Krone Larkas (Beschreibung siehe **Anhang 2**) abzunehmen – auch wenn diese so kalt ist, daß dem mutigen Wolf vermutlich auf der Stelle das Gebiß zusammenfriert ...

Ein schneller Angriff auf die Dämonin, gepaart mit einer hastigen Flucht zu jenem Zeitpunkt, da Larka befreit ist, sollte am Vielversprechendsten sein, denn dann kann die Silberwölfin mit auf der Seite der Helden eingreifen und Kyrjakas Macht über die Wölfe ist gebrochen.

Mögliche Probleme: Die 'Wachwölfe' (deren Zahl Sie zwischen vier und sechs halten können, je nach Heldenanzahl und -zustand) in der Höhle werden jede andere Kreatur davon abzuhalten versuchen, an Kyrjaka heranzukommen, und bilden einen Halbkreis um sie herum, durch den sich die Wolfshelden erst einmal durchkämpfen müssen. (In Wolfsgestalt sind es allerdings 'nur' diese Wachwölfe, gelangen die Helden auf anderem (magischem) Wege herein, nehmen eventuell Wölfe der umliegenden Höhlen die Witterung auf und werden sie angreifen ... Und dieser Tumult wird sicherlich auch Kyrjaka auffallen, die schließlich vielleicht selbst eingreift ...)

Die Wachwölfe

MU 16 AT 10 PA6 LE 45 RS 3
 TP 2W+2 GS 10 AU 60 MR 3 GW 8

Die Silberwölfe kämpfen nach der Befreiung Larkas von dem Levthansband nur noch mit halben Kampferten.

Sind die Helden nicht zahlreich genug, um die Wölfe effektiv



zu bekämpfen, können Kantala und Ruokol schließlich noch auftreten, nun, da sie Kyrjakas Fußvolk nicht mehr allein gegenüber treten müssen. Zudem befindet sich vermutlich (es sei denn, Sie haben sich anders entschlossen) Sulva als Wölfin unter den Helden, die sie als Trumpf einsetzen können (denn Mirakel in Wolfsgestalt sind ja durchaus noch möglich).

Kyrjakas Flucht

Meisterinformationen:

Larka von dem Levthansband zu befreien, erfordert eine erfolgreiche *Fesseln/Entfesseln*-Probe, bei der der Wolf 5 übriggebliebene Punkte ansammeln muß, denn schließlich soll das gute Stück dabei ja nicht zerrissen werden ... Allerdings ist Larka sehr entkräftet und kann nicht eingreifen, bis ihre Krone aus Kyrjakas Händen geholt wurde und keine Beeinflussung der Krone durch die Dämonin mehr besteht. Beides muß also etwa gleichzeitig geschehen, schon mit geringer Verzögerung bauen sich Schwierigkeiten auf.

Glücklicherweise kann auch Kyrjaka ihr Ritual des Zerstörens der Krone nicht einfach abbrechen, wenn sie damit Erfolg haben will, und da es ja nur ein paar von diesen verrückt gewordenen Wölfen sind, die da mal wieder toll werden ... Zudem investiert die Dämonin einen Großteil ihrer Kräfte,

um die Krone mit ihrem eisigen, lebensfeindlichen Hauch zu vernichten, so daß ihr gegen Larka und die Helden schließlich nur die Flucht hilft.

Gestalten Sie den Finalkampf so spannend wie möglich – während einer der Helden verzweifelt an dem Levthansband herumknabbert und ein anderer vielleicht die entkräftete Larka in die Seite stupst, muß der Rest der Truppe die Silberwölfe in Schach halten.

Kyrjakas Aufmerksamkeit durch den Diebstahl von Larkas Krone aus ihren Händen sollten die Wölfe erst auf sich ziehen, wenn entweder Larka befreit ist oder die Heldengruppe im Verein mit Kantala und Sulva genügend 'magische und geweihte Gebisse' beisammen hat, um der Dämonin ernsthaft zuzusetzen. Zu Kyrjakas Werten siehe **Anhang 1**; sie wird ihre



Existenz hier auf Deren nicht durch eine Vernichtung gefährden wollen und so ihr Heil in der Flucht suchen – und sie ist schnell. Bedenken Sie, daß ein Teil von Larkas Einfluß über die Silberwölfe bereits mit ihrer Befreiung von dem machtvollen Levthansband zurückkehrt und die Wölfe so nur noch mit halber Kraft für Kyrjaka kämpfen (halbieren Sie die Attacke, Parade und die Trefferpunkte noch lebender Wachwölfe). Ist dann die Krone aus Kyrjakas Händen gerissen, schwindet ihre dämonische Macht über sie vollends dahin, und die Wölfe ziehen sich auf Larkas geistigen Wink zurück.

Allgemeine Informationen:

Kaum habt ihr Larka das Band abgenommen, wächst ihr Fell und ihre Gliedmaßen verändern sich: sie verwandelt sich in eine wunderschöne Silberwölfin. Doch ist sie noch schwach und zuckt unter jeder Kältewelle, die Kyrjaka in die Krone sendet, um sie zum Zerbersten zu bringen. Ihr Körper ist schrecklich kalt, und sie hat nur ein schwaches Fiepen für euch übrig ...

Und haben die Helden der Dämonin die Krone entrissen und ihr eventuell einige schwere Bisse zugesetzt (bei denen Larka helfen mag, sobald das Schmuckstück nicht mehr gefährdet ist):

Mit einem eisigen Heulen verwandelt sich die Dämonenfrau in Gedankenschnelle in eine prachtvolle Silberwölfin, die Larka auch in dieser Gestalt aufs Haar gleicht. Ihre Augen sprühen vor Kälte und machen euch schauern, und wo ihre eisigkalten

Pfoten hintreten, stöhnt und birst Gestein. Unheiliges Eis und dämonische Kälte kriechen durch ihr Fell und richten die langen, gefrorenen Strähnen zu tödlichen Dornen auf, die im fahlen Licht unheilvoll glänzen. Die Silberwölfe erstarren bei ihrem zornigen Schrei, der Haß und Rache schwört und flüssiges Eis in eure Knochen treibt. Dann rennt sie mit einem Satz aus der Höhle hinaus. Ihre Pfoten aber berühren nicht länger den zarten Schnee auf Sumus Leib, sondern finden Halt auf einer hauchdünnen Brücke aus grünlichen Eiskristallen, die sich über die Hügel und Bäume aufschwingt und hinter ihr genauso schnell wieder vergeht, wie sie vor ihr entsteht.

Meisterinformationen:

Der Kampf hat hier ein Ende – keiner der Silberwölfe wird den Helden mehr etwas tun, ob in Wolfs- oder Menschengestalt. Folgt ein Heldenwolf Kyrjaka auf der zerbrechlichen Brücke, liegt ganz in Ihrer Hand, ob Sie ihm Erfolg gönnen, der Dämonin noch ein paar schnelle Bisse zuzufügen, und er schließlich nach mißlungenen *Körperbeherrschungs*-Proben abstürzt, oder er gar durch Kyrjakas Reißzähne den Tod findet ... Vielleicht erwählt sie ihn ja auch zu ihrem persönlichen Leibsklaven (oder -wolf). Gegen einzelne Helden kommt die Dämonin sicherlich noch immer gut alleine zurecht. Zudem kann eine Dämonenwölfin mit unendlicher Ausdauer rennen, ein Heldenwolf nicht ...

Larkas Dank

Allgemeine Informationen:

Die Dämonin ist fort – und mit ihr ein Teil dieses gräßlichen Gestanks. Langsam kommt Larka wieder auf die Pfoten und verwandelt sich zurück in eine Menschenfrau.

Geben die Helden ihr die Krone: Langsam greift sie zu dem Schmuckstück und berührt es vorsichtig – ein kleines Rauchfähnchen steigt auf und Larka steckt schnell den verbrannten Finger in den Mund. Nach einigen weiteren Augenblicken läßt die Kälte in dem Artefakt jedoch nach, so daß sie es aufnehmen kann.

Langsam hebt Larka das schlanke Kettchen mit dem funkelnden Diamanten daran auf und legt das Diadem schließlich vorsichtig über das Haar auf den Kopf, so daß der Stein kurz unter dem Haaransatz auf der Stirn zu liegen kommt. Als habe sich ihre Entkräftung mit einem Mal verflüchtigt, steht sie nun aufrecht und majestätisch mit einem warmen Lächeln auf den Lippen vor euch und spricht mit leiser angenehmer Stimme: "Ich danke euch. Gerade noch rechtzeitig kamt ihr, um mein Leben zu retten und Kyrjakas Pläne zu vereiteln. Glaubt mir, nach ihrer Rache hätte sie bei der Beherrschung meines Volkes nicht haltgemacht – sie ist voll Haß und giert nach Macht. Hätte sie allein *diesen* Berg vollends erobert ... Ein Kraftquell der Erdmutter wäre versiegt. Doch dank euch ist sie zurückgeschlagen worden. Nehmt euch jedoch in Acht: Kyrjakas kalte Rache brennt tief in ihr, und sie wird niemals vergessen, welche Rolle ihr hier gespielt habt ..." Sie

schreitet auf euch zu und hockt sich in einer fließenden Bewegung vor euch, in der sie wiederum ihre Wolfsgestalt annimmt. Als sie vor euch sitzt, spricht sie weiter, so klar verständlich wie zuvor: "Um euch Dank zu sagen für die tapfere Rettung der Silberwölfe und Schutz zu gewähren, falls ihr der eisigen Wölfin noch einmal begegnet, möchte ich euch zu Wölfen meines Volkes machen. Das gibt euch vielleicht nicht vier Pfoten, doch werdet ihr unter den Silberwölfen immer willkommen sein ..." Einen nach dem anderen leckt Larka euch mit rauher Zunge durch das Wolfsgesicht und über das Fell, und instinktiv hockt ihr euch schließlich nieder und senkt die Köpfe in der Demutsbezeugung von Wölfen vor ihrer Königin.

Meisterinformationen:

Wie sich Larkas Dank bei den Helden auswirkt, sollten Sie sich ganz individuell für die einzelnen Charaktere überlegen. Ein einfacher Nivese wird vielleicht bemerken, daß ihn die wölfische Seite seiner Vorfahren eingeholt hat und er jetzt die Wolfsgestalt beherrscht – nun, bis er sie kontrollieren kann, beherrscht sie noch mehr ihn als umgekehrt. Ein Krieger, Streuner oder Messerwerfer stellt vielleicht nun sein außerordentliches Talent darin fest, seine Gegner mit dem *Wolfsbiß* genannten, auf die Kehle gezielten Schwert- oder Dolchhieb auszuschalten – eine angesagte Attacke bringt hier immer zwei TP mehr als beabsichtigt. Vielleicht



entwickelt ein intuitiver oder wildnisbegabter Held auch eine ganz ausgesprochene Sinnesschärfe, was Gehör und Geruchssinn anbelangt, eine Hexe oder Rahjageweihete könnte wölfisch wilde Züge und einen Silberschimmer auf dem Haar sowie drei Steigerungsversuche bekommen, ihr Charisma um (höchstens) einen Punkt zu heben. Stellen Sie es sich wie den ersten Schritt zu einem Werwoldsdasein im Stile der nivesischen Wolfskinder vor, und nur Sie, werter Meister, wissen, ob sie nicht vielleicht mit zunehmendem Alter noch weitere dieser Schritte gehen ... Allen Helden gemein ist jedoch die Tatsache, daß alle Wölfe sie nun durch 'magischen Geruch' auch als Menschen als Silberwölfe erkennen. Dies sorgt bei normalen Wölfen üblicherweise für einen Sympathievorschub, so daß sich Probleme friedlich beilegen lassen. Silberwölfe nehmen die Helden gar freundlich auf und stehen ihnen gegen möglichen Gefahren bei, verschaffen ihnen kurz vor dem Verhungern Beute, wärmen sie mit ihren Leibern, wenn sie unterkühlt sind, etc.

Zweitens können sie mit einem Heulen wie die Nivesenshamanen ein Rudel Silberwölfe zu ihrem Beistand herbeirufen – vorausgesetzt, sie befinden sich in einer Gegend, in der es Silberwölfe gibt (also hauptsächlich Rorwhed bis hinüber zum Thorwaler Hochland, Grüne Ebene, teilweise Große Öde). Drittens finden sie hier im Rorwhed immer Freunde und einen Unterschlupf, wenn sie es dringend nötig haben ... Sollten Ihre Helden diese Vorteile jedoch über die Maßen ausnutzen ("Jagen? Ich muß nicht jagen. Ich heul' mir flink ein paar von diesen dummen Silberwölfen herbei, die bringen mir schon was zu fressen" ...), können Sie als Meister dem auch einen Riegel vorschieben und die Vorteile aberkennen, die entsprechenden Tiere sogar feindlich reagieren lassen. Fragen nach dem 'Heiligtum der Erdmutter' beantwortet Larka übrigens nur mit dem Hinweis, daß die Silberkrone (gemeint ist natürlich der Berg) ein machtvoller, guter Ort sei, an dem das Blut der Mutter noch stark pulsire ...

Das Ende des Abenteurers (Meisterinformationen)

Kyrjaka ist, wenn auch nicht vernichtet, so doch verjagt, ihr Kampf gegen Larka hat sie eine weitere Niederlage gekostet. Tatsächlich hat sie sich mit diesem Abenteuer noch weitere Feinde zugezogen: sieben Hexen nicht zu verachtender Machtfülle und eben Ihre Helden.

Umgekehrt ist dies natürlich ebenfalls der Fall – die Helden haben sich den Haß einer mächtigen, anscheinend recht unabhängigen Dämonin zugezogen, die ihre eigenen Pläne hat. Um jedoch zunächst überleben zu können, zieht sich Kyrjaka aus den sumufälligen Landen zurück in das Eisreich, das im Norden unter Nagrachs Fluch liegt und wo es ihr wesentlich einfacher fällt, ihre Derenexistenz aufrechtzuerhalten. Zudem weiß sie dort von Quellen jener Kraft, die sie benötigt, um länger auf Dere Fuß zu fassen – Theriak, dem Gold des Eisreichs, Sumus Blut.

Und wer weiß, vielleicht begegnen ihre Helden der Dämonenwölfin Kyrjaka dort oben wieder, um die Schlacht fortzusetzen, die hier begonnen wurde ...

Für Ihre Helden jedoch heißt es nun, Abschied zu nehmen. Neben der Feindin haben sie auch viele Freunde gewonnen, von denen zumindest Sulva und Kantala frei von Hinterlist zu sein scheinen – ganz im Gegensatz zu den Hexen, die ihre erste kleine Gemeinheit bereits mit dem ZAUBERZWANG in das Wolfsritual eingewoben haben, der es den Helden fast unmöglich macht, jemandem Details über sie oder den Tanzplatz zu verraten. Und selbstverständlich steht Larka ebenfalls weit über dem Vorwurf der Hinterlist, doch ist ihr Verständnis von Menschlichkeit vielleicht ein wenig von den wölfischen Vorstellungen des Überlebens geprägt ...

Vielleicht möchten Sie selbst diese neuen Freundschaften für ein weiteres Abenteuer nutzen, denn schließlich können auch die Freunde mal (wieder) in Gefahr oder Probleme geraten, so daß sie ein paar wackere Helden brauchen, die ihnen dabei behilflich sind ...

Zurück in Tiefhusen geben die Rahjageweiheten, allen voran Sulva,

ein großes Fest zu Ehren der Helden (und zum Lösen des Fluchs der Hexen), und das Levthansband erhält seinen angestammten Platz an den Armen der steinernen Göttin. Die Berichte über dieses überaus göttliche Artefakt werden sich in Windeseile über die Landesgrenzen hinaus verbreiten und sicherlich noch mehr Pilger anziehen, als dies bis jetzt bereits der Fall war – und die werden sich auch von den Orken nicht abhalten lassen.

Denn vielleicht ist das Erscheinen (oder Entdecken) des Levthansbandes in dieser Zeit ein Hinweis der Göttin, daß sich der Zwölfgöttergläubige nach der Bewältigung der größten Probleme im Osten auch wieder verstärkt um dieses Land kümmern kann ... Rahjas Wirken ist subtil und dem pompösen Auftreten der meisten ihrer göttlichen Geschwister so völlig unähnlich.

Ihre Helden jedoch haben sich einen Finderlohn von **50 Dukaten** pro Person (die Zeiten sind schwer) redlich verdient, zusätzlich zu dem Tageslohn, den Ihre Helden eventuell ausgehandelt haben. Zudem bekommt jeder Held zum Zeichen für geleistete Dienste an der Rahjakirche einen Goldring, auf dem sechs winzige eingesezte Amethyste eine goldgefaßte Weintraube bilden.

Zusätzlich sollen sie **350 Abenteuerpunkten** erhalten; waren Sie vom Rollenspiel hellauf begeistert, steht es Ihnen natürlich frei, dafür noch pauschal weitere 50 zu vergeben.

In Tiefhusens Umgebung wird es übrigens demnächst eine erhöhte Präsenz an Silberwölfen geben, denn auch Sulva versteht sich mit den Tieren natürlich prächtig. Und sollte sich ein weiterer Dieb an das Artefakt der Göttin wagen, muß er mit heftigen Rückenschmerzen rechnen ...

Der Söldnerin Yppolita wird es vermutlich eine Freude sein, von Alvinia die geprellte Zeche einzufordern und die Helden schließlich wieder nach Lowangen zurückzubegleiten, wo man sicherlich häufiger Mietschwerter wie sie benötigt.

Und vielleicht sorgen sich die Helden auch um Akkos Wohlergehen, wenn sie hinter sein Geheimnis gekommen sind?



Anhang 1: Personen

Kyrjaka

Die Gegenspielerin der Helden in diesem Abenteuer ist eine waschechte Dämonin, die in ihrer wahren Gestalt fünf Hörner trägt. Es steht zu vermuten, daß sie einstmals unter Nagrachs Herrschaft stand, denn ihre Macht umfaßt die Pervertierung des Elementes Eis auf ganz ähnliche Weise, wie es den hohen Dienern dieses Erzdämons möglich ist. Zudem zeigt ihre bevorzugte Wahl der Gestalt – der einer prachtvollen Silberwölfin –, daß sie dem Widersacher des Herren Firun verwandt ist.

Tatsächlich ist diese, auch 'Tochter Nagrachs' genannte, Dämonin allerdings eine unabhängige Wesenheit der Siebten Sphäre, die ihrem 'väterlichen' Erzdämon schon bisweilen seine Diener abspenstig macht, und in ihrer Verwandtschaft zu den Wölfen erinnert sie an eine ebenso unabhängige Dämonin, die Herrin der Katzen Aphasmayra.

Von Kyrjaka (der Zhayad-Name lautet *Madayraëel*) weiß man, daß sie einmal in der Dritten Sphäre manifestiert, dort auch über lange Zeit verweilen kann, selbst wenn der Aufenthalt sie Kraft kostet. Diese versucht sie aus Heiligtümern Sumus zurückzugewinnen – ein Grund, warum sie nach ihrer Niederlage im Rorwhed ins Königreich Glorania flieht, wo Glorana gerade mit der Theriakförderung begonnen hat – des Blutes Sumus (siehe die Box **Borbarads Erben**). Dort oben wird ein ebenso haßerfüllter Kampf um Macht und Besitz entbrennen, wie es hier im Rorwhed der Fall war.

Seit Kyrjaka das erste Mal ihre Pfoten auf Derens Antlitz setzte und sie zum ersten Mal Larka begegnete, herrscht Krieg zwischen den beiden Entitäten. Wo Larka Sumus gnädige Macht in sich trägt, ist Kyrjaka allem Lebenden Feind, und was diese zu vernichten trachtet, sucht die andere zu schützen.

Die Fähigkeiten Kyrjakas entsprechen denen einer mehrgehörnten Dienerin Nagrachs, auch wenn sie den Kreaturen des eisigen Jägers üblicherweise nicht freundlich gegenübertritt, wie auch umgekehrt der Fall. Doch in der Not und gegen zwölgöttliche Feinde halten selbst die feindlichen Dämonen zusammen ...

Ihre eigenen Diener erzeugt Kyrjaka aus normalen Menschen (gerne Nivesen) und Wölfen. Haben diese einmal von ihrem Dämonenblut geleckert oder sind von ihrem Geist erfüllt, verwandeln sich die Nivesen langsam in eine schreckliche Parodie der Wolfsnivesen – zunächst gemahnen sie durch die wilde Behaarung mehr und mehr an aufrecht gehende Wolfsmenschen, wie die 'infizierten' Wölfe (auch Blutwölfe genannt, die Nivesen sagen *Madayka*) von dämonischer Blutgier getrieben. Nivesisches Erbe sorgt dafür, daß diese Kreaturen sich häufig in Zeiten von Madas Schande (Vollmond) besonders bestialisch verhalten. Die infizierten Nivesen verwandeln sich dann über die Monde und mit jeder Bluttat mehr in das, was sie eigentlich sind: Werwölfe

ohne jegliche Kontrolle über ihre Gestalt oder ihre wahnsinnige Blutgier.

Der 'Allerweltsname' dieser Dämonin ist naturgemäß der nivesischen Sprache entlehnt, da sie mit kaum einem anderen Volk Kontakt hatte – sie scheint die unter Firuns Herrschaft stehenden Lande zu bevorzugen.

(Zu einer Begegnung Kyrjakas und Larkas siehe die Kurzgeschichte *Wolfstränen* im Roman **Der Göttergleiche** der DSA-Serie beim Heyne-Verlag)

Kyrjaka, Madayraëel genannt, der Fluch der Wölfe, Verderberin des Volkes Firuns

MU 35 AT 15 PA 13 LE 150 RS* 3/1

TP* 3W+3/1W+2 GS 15/10 AU unendlich MR 25

*) Die Werte vor dem Strich gelten für die Silberwolfsgestalt, die dahinter für die Menschengestalt.

Kyrjaka versteht sich auf allerlei Magie, wie z.B. den Fluch, den sie auf die Hexen legte. Orientieren Sie sich an (finsternen) Hexen- und Druidensprüchen und bedenken Sie dabei die Eiskomponente, z.B. könnte einer der Helden (oder ein anderer Wolf) in eine Eisstatue verwandelt werden. Larka kann später sicherlich für Erlösung sorgen.

Wahrer Name: unbekannt

Dienste: Kyrjaka ist eine Meisterin des Suchens und Vernichtens, erlegt ihre Opfer jedoch nicht schnell und effektiv, sondern erst nach grausamer Hatz. Einmal beschworen, vermag sie jedoch häufig, den Bann des Beschwörers zu brechen und in der Dritten Sphäre ihre eigenen Ziele zu verfolgen ...

Larka

Als erste ihrer Art segnete die junge Tsa Larka noch mit Unsterblichkeit und großer Macht. Als direktes Geschöpf Sumus ist sie allerdings, wie alle Tierkönige, von großer Liebe zu allem Lebenden erfüllt und so häufig sogar weniger pragmatisch als Wölfe ihres Volkes, sondern eher voll Gnade und Zuneigung zu den sterblichen Kreaturen.

Ihre Macht über die Silberwölfe übt sie kaum aus, doch duldet sie auch keine Verstöße gegen die Gebote der Schöpfung. Daß Jagd und Tod dazugehören, ist selbstverständlich, doch scheiden Menschen üblicherweise als Beutetiere aus – vielleicht noch ob der Vermischung der Nivesen mit den Rauhölfen – man kann ja nie wissen, ob jener Zweibener dort nicht ein entfernter Verwandter ist ...

Man kann Larka als Seele, als reinste Verkörperung der Silberwölfe bezeichnen. Als Wesen von halbgöttlicher Macht ist ihr Dasein jedoch direkt mit einem Artefakt, der 'Krone' verknüpft,



die einem wunderschönen Diadem ähnelt, das in Wolfsgestalt einem hellglitzernden Fellfleck in der Mitte der Stirn entspricht. Werte für Larka sind nicht nötig, erwähnt sei jedoch, daß sie über magische Kräfte verfügt, die hauptsächlich aus den Bereichen Verständigung und Verwandlung stammen.

Sulva

Nach Sulvo, dem Stern im Auge des Sternbildes der Stute benannt, wuchs Sulva bereits als Tochter einer Rahjageweihten im Tiefhusener Tempel auf. Da eine Schwangerschaft unter Rahjadienerinnen sehr selten ist, wurde Sulva früh für den Tempeldienst ausgebildet und gilt als sehr hoffnungsvolle Dienerin der Göttin. Tatsächlich ist sie mit etwas über zwanzig Jahren neben Alimee bereits die schönste Geweihte in Tiefhusen und versteht sich sehr gut auf das Planen und Ausrichten von Festen. Zusätzlich ist sie eine atemberaubende Tänzerin, da sie direkt nach ihrer frühen Weihe zwei Jahre nach Fasar ging, um im dortigen Tempel die weithin berühmten Rahjatänze zu studieren. Sei es Schleier-, Säbel- oder Fackeltanz, Sulva versteht es, die Gläubigen im Tempeldienst mit ihren Künsten in rahjaische Entzückung zu versetzen.

Sie trägt die schwarzen Haare lang und offen, ist hochgewachsen und schlank und offenbart mit jeder noch so kleinen Bewegung bereits die ausdrucksstarke Tänzerin. Ihre grünen Augen schillern hintergründig und geheimnisvoll, meist trägt sie dazu passenden Smaragdschmuck, den sie aus Fasar mitbrachte.

Sulva						
MU 11	KL 12	IN 11	CH 16	FF 12	GE 15	KK 9
AG 4	HA 4	RA 3	TA 4	NG 5	GG 3	JZ 3
ST 5	MR 2	LE 43	KE 36	AT/PA 10/9 (Raufen oder Ringen)		
TP 1W	RS 1 (Geweihtengewänder & Umhang)					
Größe: 85 F.			Geb: 15. Rahja 1000 BF			
Haarfarbe: schwarz			Augenfarbe: grün			
Herausragende Talente: Tanzen: 13, Zechen 9, Betören 12, Singen 8, Musizieren 7, Berufstalent: Kurtisane/Gesellschafterin 7						

Alvinia

Als Schlangenhexe war Alvinia stets vom Drang nach Wissen erfüllt und auch bereit, dafür Risiken einzugehen und Wege zu beschreiten, die andere sich bereits verboten. Kaum von ihrer Mutter fertig ausgebildet, nahm die Hexe Glorana Alvinia auf ihrer ersten Hexennacht unter ihre Fittiche, denn die Mutter verstarb leider viel zu früh ...

Während Glorana sie die Dämonologie mit Hingabe lehrte, stellte Alvinia jedoch eine Grenze fest, die sie niemals zu überschreiten sich vornahm: Einen Pakt, um mehr Macht zu erlangen, verbat sie sich. Dämonen zu beschwören akzeptiert sie, denn für sie repräsentieren diese Kreaturen nur die Rache Satuaris, wie für viele andere Hexen auch. Doch sie dient noch immer Satuaris sich einem der lebensfeindlichen Herren zu verdingen, hieß, ihre Gabe zu verleugnen und ihre Mutter – als die viele Hexen

Satuaris ansehen – vor den Kopf zu stoßen.

Alvinia arbeitete und forschte lange Zeit mit Glorana, doch als es zu jenem schicksalhaften Ritual auf dem Rorwhed kam (sie selbst hatte dem Opfer an die Schwarze Kröte den ZAUBERZWANG auferlegt), Glorana fliehen mußte und der Zirkel durch eine handvoll hergelaufener Abenteurer zerschlagen wurde, kam sie zur Vernunft.

Menschenopfer praktiziert sie seitdem nicht mehr, und der Kontakt zu Glorana riß völlig ab – sie ging nicht mit ihr nach Tobrien, wo die 'Schöne' sich einen neuen Zirkel aufbaute.

Alvinia lebt seit Jahren in Lowangen, einer für sie perfekt geeigneten Stadt. Das besetzte Orkland bietet ihr ob des Flugstabes kein Hindernis, der Rorwhed ist in der Nähe, und kräuterreich sind die Svelltauen auch. Zusammen mit Xerinn baute sie einen viel kleineren Zirkel wieder auf, der sich im Efferd jeden Jahres auf dem Tanzplatz trifft, um die Kraft dieses machtvollen Ortes für Rituale zu nutzen.

Nebenbei verdient sie sich Geld durch Lieferungen spezieller Art an Orks wie Menschen gleichermaßen. Ihre guten Beziehungen zu Mardugh Orkhan bringen ihr gute Kundschaft unter den Besatzern ein, und so verkauft sie Tränke und Salben, Heilmittel, seltene Metalle oder Zusätze für Legierungen, Edelsteine oder Hölzer. Schon manches Mal half sie ihm mit magischer Hilfe aus – eine Entwicklung, der der Tairachsamane Rorkvells natürlich mit Besorgnis entgegensteht.

Ihre Vertraute Valbena – eine Pechnatter – ist ebenso am Sammeln von Wissen interessiert wie ihr Schützling und hat ein ausgesprochen gutes Gedächtnis.

Alvinia						
MU 17	KL 14	IN 14	CH 14	FF 10	GE 11	KK 10
AG 2	HA 2	RA 3	TA 3	NG 6	GG 4	JZ 5
ST 12	MR 12	LE 36	AE 74	AT/PA 13/12 (Kampfstab)		
TP 1W+1	RS 1 (gute Kleidung)					
Größe: 88 F.			Geb: 27. Phex 978 BF			
Haarfarbe: braun			Augenfarbe: braun			
Herausragende Talente: Pflanzenkunde 12, Wildnisleben 8, Alchimie 11, Magiekunde 13, Sternkunde 9, Töpfern 7						
Herausragende Zauberkünste: Schleier der Unwissenheit (Aurarcania Deleatur) 13, Verwandlungen beenden 9, Große Gier 12, Sanftmut 11, Zauberschwang (machtvolle Version) 11, Furor Blut 12, Heptagon 13, Krähenruf 14, Pandämonium 13, Krabbelnder Schrecken 8, Katzenaugen 5, Kleine Mutanda alle 5, nur Charisma und Empathie 8.						
Flüche: Hexenschuß, Angst vor Feuer, Mit Blindheit schlagen, Rastlos Ruhelos, Beutel-, Viehverstümmelung, Unfruchtbarkeit, Kornfäule						
Valbena						
MU 6	KL 13	IN 7	CH 10	GE 8	FF 4	KK 3
LE 17	AE 18	AU 20	RS 1	AT 10	PA 0	TP 3 SP
ST 7	GS 5	MR 6	GW 4			



Kantala und Ruokol

Unter Wölfen aufgewachsen, ist Kantala kaum menschlicher als ihr rauhwölfischer Gefährte Ruokol. Im Alter von vielleicht zehn Jahren fand eine alte Schamanin sie und lehrte sie die Rituale und Gesänge der Geistertänzer, die Sprache der Nivesen und sogar ein paar Brocken Garethi.

Als Wolfskind und damit zur Verwandlung in eine Rauhwölfin fähig, zog sie mit Ruokol durch die Lande, bis sie im Svelltdland der Dämonenwölfin Kyrjaka erlag, die ihren Geist unterwarf und sie so beherrschte. Eine Zeitlang raste in Kantala die dämonische Wut ihrer Herrin, bis sie mit Hilfe Larkas und Ruokols ihren Geist von Kyrjakas Gift freimachen konnte. Larka sah gnädig auf die starke Halbwölfin und nahm sie in ihr Volk auf, und seitdem ist die Wolfsgestalt Kantalas die eines Mischlings aus Silber- und Rauhwolf, ihr schwarzes Haar trägt nun einen seidigen Silberglanz. Sie lebt bei den Silberwölfen im Rorwhed und fungiert als Mittlerin zwischen den Tieren und Menschen. Bisweilen taucht sie in Rorkvell auf, um wichtige Waren gegen erjagte Felle zu tauschen, doch sie meidet die Orks und bleibt nie länger als nötig.

Ruokol ist nicht das Haustier Kantalas, sondern eine eigenständige Persönlichkeit. Da sie die Sprache der Wölfe besser beherrscht als die der Menschen, stellen sich kaum Kommunikationsprobleme ein. Der Rauhwolf hat bereits mehrmals bewiesen, daß ihm viel

an seiner Gefährtin liegt, und beide kämpfen füreinander bis zum Tod.

Kantala

MU 13 KL 13 IN 16 CH 12 FF 11 GE 14 KK 11

AG 5 HA 2 RA 6 TA 7 NG 5 GG 2 JZ 5

ST 7 MR 3 LE 40 AE 22

AT/PA 14/12 (Knochenspeer, 21 ASP) TP 1W+7 RS 2 (Lederkleidung)

Größe: 8 Spann 5 Finger Geb: 18. Tsa 994 BF

Haarfarbe: schwarz mit Silberschimmer Augenfarbe: bernsteingelb

Herausragende Talente: Raufen 9, Speere 9, Schleichen 12, Selbstbeherrschung 9, Fährtensuche 14, Orientierung 11, Tierkunde 11, Wildnisleben 13, Gefahreninstinkt 9, Sinnesschärfe 8

Rituale: Geistesheilung 12, Exorzismus 9, Macht der Elemente 9, Rat der Ahnen 6, Wegzeichen 7, Weg des Windes 7, Wolfsruf (gelingt immer), Wolfsgestalt (gelingt immer).

Ruokol

MU 16 AT 11 PA 7 LE 32 RS 3

TP 1W+4 GS 10 AU 95 MR 3 GW 9

Ruokol beherrscht den Gezielten Angriff (siehe Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos Seite 66)



Anhang 2: Artefakte

Das Levthansband

Äußerlich unterscheidet sich dieses Artefakt aus roter Seide mit goldenen Stickereien in nichts von einem teuren Gewandgürtel. Etwa eineinhalb Schritt lang und zwei Finger breit, sieht das Stück zwar wunderschön, doch außerordentlich irdisch aus. Auch die Stickereien aus Goldfaden lassen nicht darauf schließen, das dies ein göttliches Artefakt ist, ja, nicht einmal Rahjamotive sind darauf dargestellt – bei näherer Untersuchung (ein Blick reicht nicht) wird der gebildete Magus vielleicht eher eine Art Schmuckschrift vermuten, jedoch eine von ausgesprochen komplexer Art.

Wie im Text in der Einleitung bereits kurz geschildert, wob Levthan in das von Hesinde gefertigte Artefakt noch die Gaben seiner göttlichen Mutter Rahja hinein, zusätzlich noch einige seiner eigenen ...

So ist das Levthansband in der Lage, Wesen von halbgöttlicher Macht zu binden und ihre Kräfte nutzlos zu machen – was jedoch, wie in Satuaris Fall, *hinterher* noch lange nicht vor Konsequenzen schützt.

Zusätzlich empfindet das Opfer – oder der Nutznießer – jegliche Emotion, sei sie körperlicher oder seelischer Art, ins Unermeßliche gesteigert. Lust wird zur höchsten Ekstase, Schmerz zur gräßlichsten Folter. Ein wahrhaft levthanisches Artefakt also, und wegen dieser letzten Eigenschaft ist der verantwortungsvolle Umgang damit so außerordentlich wichtig.

Im Tempel zu Tiefhusen erhielten Novizen mit der *Rahjafessel*, wie man das Artefakt hier nannte, ihre Einweihung in die Priesterschaft, und auch sonst wird die Benutzung des Bandes nur selten und dann meist nur Rahjageweihten auf der Suche nach Göttinnennähe und Erleuchtung gestattet, denn bei zu häufiger und unkontrollierter Sinneserhöhung und Lusterfahrung durch das Levthansband ist es durchaus in der Lage, unbeherrschte Geister in psychische Abhängigkeit zu stürzen ...

Was in Tiefhusen (in Rahja- und Hesindetempel) über das Band bekannt ist, läßt sich kurz zusammenfassen: 291 v.H. (702 BF) kam eine Geweihte der Rahja aus Havena nach Tiefhusen, die offensichtlich eine der wenigen Überlebenden der Flutkatastrophe war. Bei sich trug sie die Rahjafessel, die sie in einer Eingebung ihrer Göttin vor der Vernichtung bewahrt hatte. Diese Priesterin, Riganna, führte auch den Ritus der Novizenweihe mit dem Band ein, eröffnete jedoch niemals sein Geheimnis.

Schriften aus der damaligen Zeit belegen jedoch, daß Riganna damals völlig entkräftet und ausgehungert in Tiefhusen angekommen ist und die Sicherheit des Artefaktes offensichtlich völlig vor das eigene Wohl gestellt hatte – von Albernia bis ins tiefste Svellmland reist man, so nahe am Orkland, nicht gerade bequem. Darüber wunderte sich auch die damalige Hochgeweihte in ihrem auch heute noch existenten Tagebuch, schließlich weisen Rahjageweihte nicht unbedingt die nötige Ausbildung auf, um Hunderte von Meilen völlig wilden Gebietes zu durchqueren ... Wenige Jahre nach ihrer Flucht ins Svellmland starb Riganna nach einem erfüllten Leben in Rahjas Diensten – von der traumhaft schönen rothaarigen Priesterin hängt noch ein wundervolles Bild im Allerheiligsten des Rahjatempels, auf dem man sieht, daß sie von der Göttin wahrhaft auserwählt gewesen sein muß.

In Tiefhusen und einem Großteil des Svelltlandes verehrt man Riganna heutzutage fast als Heilige der Rahja, denn auf sie führt man auch das Pflanzen der Heiligen Weinstöcke von Tiefhusen zurück.

Die Krone der Silberwölfin

Die Existenz von halbgöttlichen Wesen sei mit entsprechenden Artefakten verbunden, sagt man, und zerstöre man das eine, werde auch das andere vernichtet.

Larkas Krone ist ihr, wie jedem anderen Tierkönig, von Anbeginn der Existenz beigegeben gewesen. In Wolfsgestalt sieht man nichts anderes als eine silberhelle Färbung des Felles in Form eines Halbmondes zwischen den Augen, die im Licht hell glitzert. In menschlicher Gestalt stellt sich die Krone als kleines silbernes Diadem mit halbmondförmigem Diamantanhänger dar, das direkt unter dem Haaransatz auf der Stirn ruht. In Wolfsform kann man ihr das Artefakt also nicht auf konventionelle Methoden rauben, als Mensch jedoch ist es gefährdeter.

Nimmt man Larka die Krone, so geht auch ein Teil ihrer Macht von ihr. Als magisches Artefakt aus urältester Zeit ist das Kleinod zwar nicht durch weltliche Einwirkungen zu zerstören, doch mittels machtvoller Magie kann das durchaus gelingen.

Die Kräfte der Krone zu nutzen, ist jedoch kaum möglich, während Larka noch am Leben ist, und ist sie tot, vergeht auch die Krone.



Anhang 3: Zeitleiste

11. Efferd 29 Hal	1. Etappe: Am Svellt entlang
12. Efferd 29 Hal	2. Etappe: Durch die Altsvelltsümpfe
13. Efferd 29 Hal	3. Etappe: Vom Grauen Wald bis Ansvell
14. Efferd 29 Hal	4. Etappe: Ansvell – Svellmia
15. Efferd 29 Hal	5. Etappe: Durch den Wald/ Die Wasserwölfe
16.(17.) Efferd 29 Hal	6. Etappe: Svelltabwärts (einberechnet ein Tag Pause und Wundepflege)
17.(18.) Efferd 29 Hal	7. Etappe: Nach Tiefhusen
18./19. Efferd 29 Hal	Der Diebstahl, Spurensuche in Tiefhusen
20.-21. Efferd 29 Hal	Reise nach und Aufenthalt in Rorkvell
22. – 23. Efferd (mittags)	Reise in den Rorwhed und zur Silberkrone, Begegnung mit Kantala
23. Efferd (nachts)	Beginn der Hexennacht
23. Efferd (vor Mitternacht)	Verwandlung der Helden und Konfrontation mit Kyrjaka





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 LEVTHANSBAND

Auch die Heitere Göttin ist vor Unbill nicht gefeit, schon gar nicht in einer Gegend, in der die Orks die wahren Herren des Landes sind und in der Gesetzlosigkeit das einzige Gesetz zu sein scheint: im Svell-land. Und wer könnte Interesse daran haben, sich eines alten, heiligen Artefakts zu bemächtigen, das – in den falschen Händen – ganze Landstriche ins Chaos stürzen kann? Welche Rolle spielen die Hexen des Rorwhed? Was hat es mit der ungewöhnlichen Aktivität der Silberwölfe auf sich? Auf Bitte der Geweihten des Rahjatempels zu Tiefhusen werden auch Ihre Helden mit in die Geschehnisse hineingezogen, deren Auswirkungen bald über die Grenzen des Svelllandes hinausreichen ...

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 88

SPIELER

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT (Meister/
Spieler):
mittel

ANFORDERUNGEN
(Helden): Interaktion,
Hintergrundwissen,
Talenteinsatz,
Kampffertigkeiten, Zauberei

ERFAHRUNGSTUFEN
6 – 10

ORT UND ZEIT
Svellland,
Anfang 29 Hal / 1022 BF

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.

ISBN 978-3-95752-913-8

10337PDF