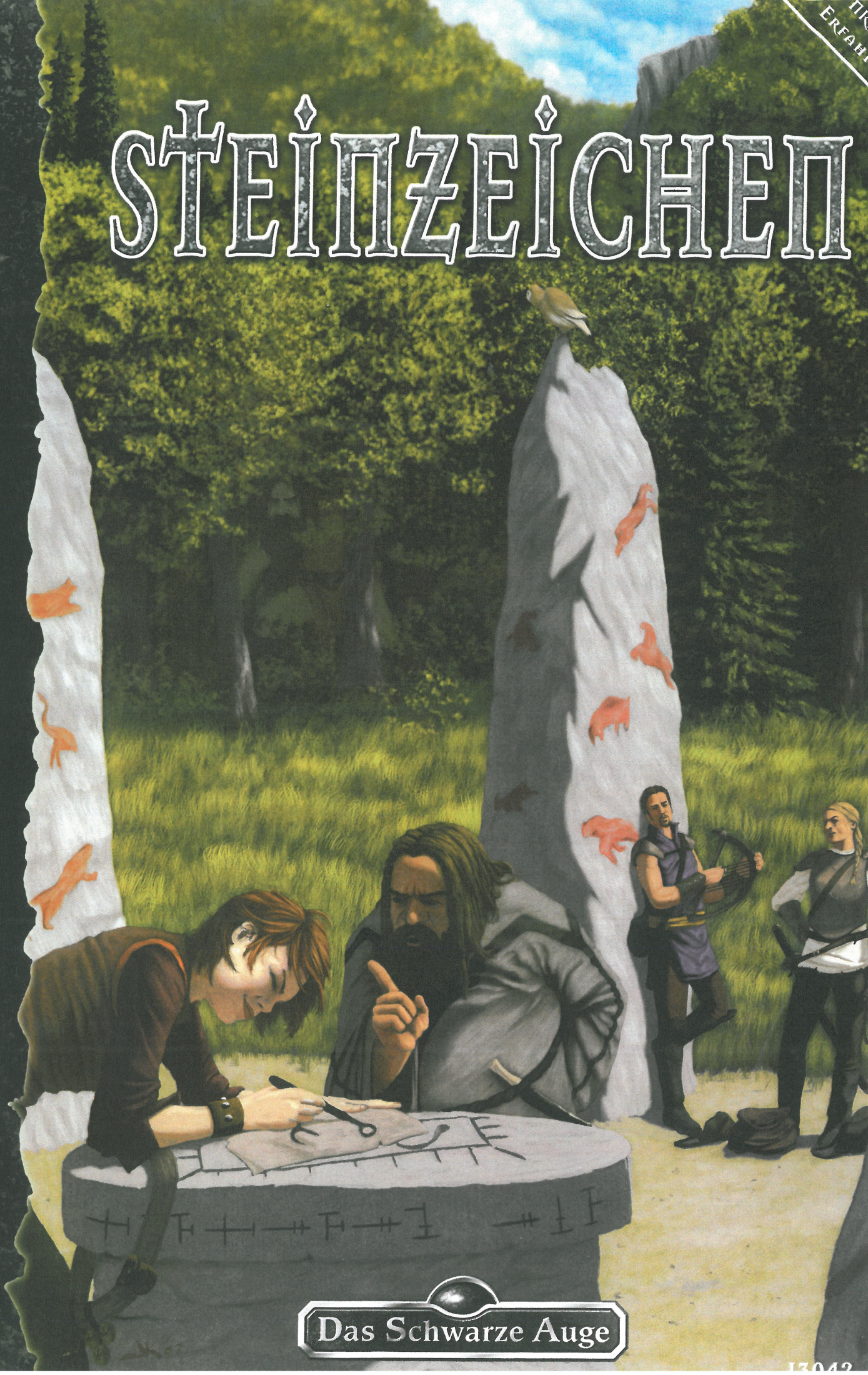


AVENTURIEN

STEINZEICHEN

VIER DSA-KURZABENTEUER FÜR 3 - 5 ERFAHRENE HELDEN



THE
ERFAHRENE

Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

STEINZEICHEN



ULISSES SPIELE

AVENTURIEN

ULRICH KIESOW GEWIDMET
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN



GESAMTREDAKTION

FLORIAN DOP-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

LEKTORAT

FLORIAN DOP-SCHAVEN

COVERBILD

JEFFREY KOCH (EMPTY ROOM STUDIOS)

UMSCHLAGGESTALTUNG UND GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

SATZ

CHRISTIAN LONISING

INNENILLUSTRATIONEN UND KARTEN

ZOLTÁN BOROS, VINCENT DUFRUIT,
EVA DÜNZINGER, INA KRAMER, KATJA REINWALD,
DANIEL SCHREIBER, FLORIAN STITZ,
CHRISTOPHE SWAL

BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG

KOPROWSKY GROUP, POLAND

Copyright © 2007 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte

ISBN: 978-3-940424-09-9

Das Schwarze Auge

STEINZEICHEN

ABENTEUER IN WEIDEN, TOBRIEN,
DEM DOMINIUM DOPPERBACH
UND DEN TROLLZACKEN

REDAKTION: FLORIAN DOP-SCHAVEN, ULRICH KLEIRHOF

AUTOREN/AUTORINNEN:

DAS ERBE DES AIKAR: JAN-A. LIEDTKE,
PATRICK REED, DANIEL SIMON RICHTER

SCHATTEN DER ANGEN: KATJA REINWALD,
DANIEL SIMON RICHTER

EISESKÄLTE: TOBIAS HAMELMANN

DIE BLUTDURSTIGEN: JÖRG MIDDELDORF

UNTER MITARBEIT VON FRANK PARTING

ERGÄNZENDE TEXTE: FLORIAN DOP-SCHAVEN,
ULRICH KLEIRHOF



ULISSES
SPIELE



ІННАЛТ

СТЕІПЕРМЕ ЗЕІЧЕН - ЕІП VORWORT	5	EISESKÄLTE	45
ZUM GELEİT	5	DREI MAGIER IM FROST	49
DAS ERBE DES AİKAR	7	ASCHGRUND	53
EİPLEİTUNG VPD HİPТЕРGRUПD	7	EISZEİT	58
DER BEGİPP DES ABEПTEVERS	9	DRAMATIS PERSONAE	62
DER WEG PACH GRUZZASH	14	KÄLTESCHADEN	64
DAS VERMÄCHTİS DES PARGAZZ BLUТFAUST	17	DIE BLUТDURSTİGEN	65
АПНАПГ	24	ІП DİE ТROLLZACKEN	67
SCHATTEN DER АНПЕН	25	DAS HÖHLENGRAB DES RİESEN	74
EİPLEİTUNG VPD HİPТЕРGRUПD	25	JAGD AUF ZEİT	80
DER EİPSTİEG İNS ABEПTEVER - EİP SUCHTRUПP	28	АПНАПГ	82
AUF RÜSTERTRUТZ	31	АПНАПГ -	
АПГRİFF İP DER DÄMMERUNG	34	EİPE FRAGE DER HELDEN	84
PACHFORSCHUNGEN İP DOPPERBACH	36	НАПDOVТS	89
ІП DEN KAVERПEN	41	DAS ERBE DES AİKAR	89
ZURÜCK PACH RÜSTERTRUТZ	42	SCHATTEN DER АНПЕН	92
AUSKLANG VPD DER MÜHEN LOHP	43	EISESKÄLTE	95
VON VERBÜPDETEN VPD GEGPERD	43	DIE BLUТDURSTİGEN	96





STEINERNE ZEICHEN – EIN VORWORT

Hochverehrter Spielleiter, hochverehrte Spielleiterin, seien Sie willkommen in den Schildlanden. Traditionsreich sind sie, diese Regionen, die seit alters her das Reich vor äußeren Feinden schützen. Doch nur Gelehrte und Wissende ahnen, dass diese Ländereien Spuren aus längst vergangenen Zeiten tragen – Zeiten, an die sich nur die ältesten aller aventurischen Wesenheiten noch erinnern. Schwarz- und Rotpelze waren hier lange vor den Menschen heimisch, und von den Trollen heißt es, sie hätten vor unvorstellbar langer Zeit eine eigene Hochkultur gehabt. Doch auch menschliche Völker haben in dieser Region gelebt, von denen heutzutage nur noch Spuren geblieben sind.

Wie es Satinavs Aufgabe und Berufung ist, so hat er die meisten der Hinweise auf diese reiche Vergangenheit längst mit seinen Hörnern zu feinem Staub zermahlen, auf dass Efferd sie mit Wind und Wasser in die Vergessenheit spült. Nur die dauerhaftesten haben Satinav widerstanden – und das sind naturgemäß zumeist diejenigen aus Stein. Wer also sehenden

Auges durch Tobrien, Weiden, Greifenfurt oder das ehemalige Darpatien zieht und auch die dazwischenliegenden Gebirge nicht außer Acht lässt, der findet manch eine geheimnisvolle Ruine von trollischen Ausmaßen, Steintafeln mit geheimnisvollen Gravierungen oder verwitterte Ritzungen in einsamen Felswänden.

Im vorliegenden Band werden Sie und Ihre Helden auf einige solcher Relikte stoßen. Diese werden Sie tief in die aventurische Vergangenheit führen, und 'ganz nebenbei' haben Ihre Helden die Möglichkeit, viel über die heutigen Schildlande und ihre Bewohner zu erfahren.

Im Namen der Autoren und Autorinnen wünschen wir Ihnen also viel Spaß und spannende Spielabende in der Region, die den Namen Schild des Reiches trägt.

—Neandertal und Oberhausen,
Florian Don-Schauen und Ulrich Kneiphof

ZUM GELEIT

Die vier folgenden Abenteuer spielen in unterschiedlichen Regionen der Schildlande. Sie sind räumlich und zeitlich so angeordnet, dass sie direkt hintereinander gespielt werden können. Es gibt zwar keinen übergreifenden Zusammenhang, der die Szenarien zu einer Kampagne verbinden würde, aber zwischen den Abenteuern gibt es jeweils Verknüpfungspunkte, so dass es Ihnen nicht schwer fallen sollte, Ihre Heldengruppe von einem Abenteuer ins nächste stolpern zu lassen.

Das erste Abenteuer spielt im Sommer nahe des Nebelmoors, das zweite im herbstlichen Donnerbach und Umgebung, das dritte schließlich im winterlichen Weißtobrien und der Abschluss im Frühling in den Trollzacken.

DIE ABENTEUER IN KÜRZE

Der Aikar Brazoragh ist der wohl meistgefürchtete Ork Aventuriens. In seiner Lebensspanne, die diejenige jedes normalen Schwarzpelzes längst weit übertrifft, hat er es geschafft, die Bewohner des Orklandes zu einen und zu manch einem Feldzug gegen die Menschenlande zu führen. Die meisten seiner Angriffe wurden zurückgeschlagen, doch inzwischen ahnen die menschlichen Feldherren, dass er damit irgendwelche geheimnisvollen Pläne verfolgt: Pläne, die sehr



langfristig angelegt sind und für die er ganze Heere opfert. Doch wenig bekannt ist, dass er nicht der erste Schwarzpelz mit diesem Titel ist: Vor über tausend Jahren überfiel der damalige Aikar bereits Weiden, und er legte in den Tiefen des Nebelmoors ein gewaltiges Heiligtum für seine Götter an. Doch was auch immer er damals plante, er konnte es nicht zum Abschluss bringen. Dies ist für seinen heutigen Nachfolger um



so mehr Ansporn, dies nachzuholen. Allerdings braucht er bestimmte, uralte Artefakte, um das **Erbe des Aikar** antreten zu können. Sollten ihm nicht ein paar findige Helden in die Quere kommen, dann könnte dies ungeahnte Folgen für die Menschen in Weiden und Greifenfurt haben.

Das Rittergut Rüstertrutz am Rand der Salamandersteine wird schon seit Generationen immer wieder von marodierenden Goblins angegriffen. Doch diesmal scheinen die Rotpelze besonders entschlossen zu sein, die kleine Festung zu überrennen. So werden die Helden ausgeschickt, um bei der Fürst-Erzgeweihten von Donnerbach Hilfe zu holen – aber sie werden abgewiesen. Spätestens jetzt können sie spüren, dass irgendein uralter Schatten über dem Geschlecht der Rüstertrutz liegt: der **Schatten der Ahnen**. Nur wenn sie dieses Geheimnis rechtzeitig aufklären und die richtigen Schlüsse daraus ziehen, kann großes Blutvergießen vermieden werden.

Auf der Suche nach einer Zutat für ein alchemistisches Elixier stoßen die Helden in Weiden auf eine erfrorene Frau und ihre verstörte Tochter. Doch je mehr sie versuchen, hinter das Geheimnis der Toten zu kommen, desto eigenartiger wird alles – und desto kälter. Durch die Fragmente einer zerbrochenen Steinplatte können sie herausfinden, wo diese **Eiseskälte** herkommt – und wie sie verhindern können, dass sie sich immer weiter ausbreitet.

Eine alte Inschrift erzählt von einem verborgenen Schatz inmitten der Trollzacken. Doch eine Expedition in dieses wilde Gebirge ist nicht ungefährlich: Zwischen den steilen Wänden und tiefen Abgründen hausen die Trollzacker Barbaren mit ihren blutigen Bräuchen, und auch von den Trollen wird gesagt, dass sie keine menschlichen Eindringlinge in ihre Stammesgebiete lassen. Doch zu allem Unglück heißt es in einer Prophezeiung, dass fürchterliche Kreaturen durch das Gebirge ziehen und jeden töten, dessen sie habhaft werden: **Die Blutdurstigen** hinterlassen eine grausige Spur unter Mensch und Tier.

GEEIGNETE HELDEN

Im Großen und Ganzen lässt sich für die vorliegenden Abenteuer das Gleiche sagen wie für die meisten Abenteuer: Alle 'handelsüblichen' Helden sind einigermaßen geeignet, während sich Exoten und allzu festgelegte Spezialisten nur mit ein wenig Anpassung oder Toleranz in die Abenteuer integrieren lassen. Vor allem Orks werden in den Schildlanden gar nicht gerne gesehen, während Achaz ihre üblichen Probleme mit der Temperatur haben. Ein Goblin innerhalb der Gruppe ist eventuell möglich, zumindest wenn ein Held mit hohem Sozialstatus für ihn bürgt, was gerade in Weiden unerlässlich ist. Dies könnte vor allem im zweiten Abenteuer interessant werden, in dem dieser Goblin eventuell sogar eine Vermittlerrolle übernehmen könnte. Auf diese Weise könnte das Abenteuer einen anderen, aber sicherlich nicht weniger interessanten Ver-

ABKÜRZUNGEN

AB xxx	Aventurischer Bote , Ausgabe xxx
Angrosch	Angroschs Kinder , Regionalband 4
AZ	Aventurische Zauberer aus der Box Zauberei und Hexenwerk
Geographia	Geographia Aventurica , Regionalband 0
Licht und Traum	Aus Licht und Traum , Regionalband 7
MWW	Mit Wissen und Willen aus der Box Zauberei und Hexenwerk
Schild	Schild des Reiches , Regionalband 9
ZooBotanica	Zoo-Botanica Aventurica

lauf als vorgesehen nehmen. Auf Seite 29 finden Sie sogar eine Möglichkeit aufgeführt, wie Sie **Schatten der Ahnen** mit einer reinen Goblinheldengruppe spielen können.

In Anbetracht der Tatsache, dass sich alle vier Abenteuer mit der aventurischen Geschichte beschäftigen, wäre es natürlich besonders reizvoll, wenn sich in der Gruppe ein Forscher, eine Hesinde-Geweihte oder andere geschichtsinteressiertere Gelehrte befinden. Dies würde nicht nur eine zusätzliche Motivation liefern, um die Helden in die Abenteuer zu verwickeln, sondern kann auch an manchen Stellen helfen, wenn gute Geschichtskennntnisse es erleichtern, bestimmte Fakten in einen größeren Zusammenhang zu stellen.

Ein derartiger Gelehrter könnte hier als Auftraggeber der anderen Helden fungieren und damit zum 'Anführer' der Gruppe werden – der aber in vielen Fällen auf die Kompetenzen seiner 'Angestellten' angewiesen ist. In diesem Fall verläuft die Anwerbung jeweils etwas anders als vorgesehen – in den einzelnen Abenteuern gibt es dazu Anmerkungen. Ab Seite 84 finden Sie weitere Überlegungen zu dem Thema, eine Heldengruppe nach bestimmten Vorgaben zusammenzustellen.

REISELEKTÜRE

Es wird Sie kaum verwundern, dass wir Ihnen an dieser Stelle vor allem den Regionalband **Schild des Reiches** ans Herz legen wollen – schließlich sind die **Steinzeichen** ja der Anthologie-Band zu dieser Publikation. Dementsprechend werden die Regionen, die in den Abenteuern vorkommen, in dem Hintergrundband ausführlich beschrieben.

Zu den Kulturen und der Geschichte der Orks und Goblins, die als Gegenspieler eine wichtige Rolle übernehmen, können wir Ihnen den Regionalband zum **Bornland** empfehlen, der 2008 erscheinen wird und sich mit den Goblins beschäftigt, und natürlich der Band zum **Orkland**, der für 2009 geplant ist.



DAS ERBE DES AIKAR

von Jan-A. Liedtke, Patrick Reed und Daniel Simon Richter
mit Dank an Axel Riegert

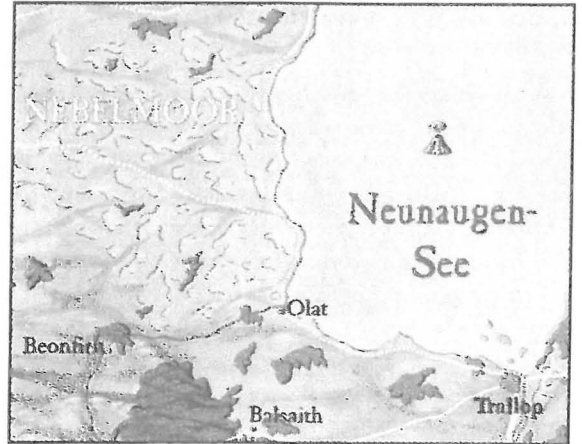
Spielort: das Nebelmoor sowie die Grafschaften Bärwalde und Heldentrutz im Herzogtum Weiden

Zeit: Sommer 1030 BF

Komplexität (Meister / Spieler): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): Einsteiger bis Erfahren

Stichworte zum Abenteuer: Wandelnde Moorleichen bringen die Helden auf die Spur eines Geheimnisses aus orkischer Vorzeit.



EINLEITUNG UND HINTERGRUND

EIN BLICK IN SAÞIPAVS BUCH – DIE VORGESCHICHTE

AM ANFANG WAR DAS FEUER...

Im Nebelmoor, etwa 250 v. BF

Edors Hände zitterten, doch nicht vor Kälte. Trotz der nasskalten Nebelschwaden, die ihn dicht umlagerten, stand Schweiß auf seiner Stirn, während er sich auf den Klang der Trommeln konzentrierte, der gedämpft durch den Nebel drang. Jedes Mal, wenn muskulöse, orkische Arme die Trommeln erdröhnen ließen, ließ auch Edor den Hammer auf den Meißel niederdonnern, in steter Furcht, entdeckt zu werden, noch bevor sein Werk vollendet war. Sterben würde er hier ohnehin, und ja, es würde ein qualvoller Tod werden, da machte er sich keine Illusionen. Rotger, der Hüne aus dem Thorwalerland, und er hatten Pläne geschmiedet, zu fliehen und Hilfe zu holen, sich die Wege durch das Moor eingepägt, um ein Heer nach Gruuzash zu führen, aber Rotger war tot und Rettung würde nicht kommen. Edors Arbeit jedoch musste vollendet werden, für die Zukunft. Damit die Vergangenheit sich nicht wiederholen würde ...

Während der Dunklen Zeiten nach der Ersten Dämonenschlacht ernannte sich der Orkhäuptling *Nargazz Blutf Faust* zum Aikar Brazoragh, dem mythischen Einiger der Orks, und unterwarf weite Teile Weidens und Greifenfurts, die er mit dem Svelltland und dem orkischen Kernland zum 'Orkreich des Nordens' zusammenschloss und dessen Hauptstadt das eroberte Baliho wurde. Zum wichtigsten Orkheiligtum dieser Zeit neben dem Bluturm des Tairach in Greifenfurt und zur größten Waffenschmiede neben Kharkush wurde Gruuzash (siehe Schild 47) am Westrand des Nebelmoors, das Nargazz von menschlichen Sklaven aus Trallop und Baliho erbauen ließ. Bis nach Thorwal und Albernia, ja selbst bis ins Herz des Reiches und in die Elfenlande drangen die Horden des Aikar

vor, er selbst galt weithin als unbesiegbar – bis Graf Nasildir von Trallop im Jahre 247 v. BF das Gegenteil bewies und den Aikar im Zweikampf erschlug.

Seine Macht zog der Aikar aus Waffen und Artefakten, seinen düstren Götter heilig – unter anderen Brazoraghs Helm und Axt, Tairachs Keule und Dolch sowie Graveshs Hammer –, die er bei seinen Feldzügen errang. Von jeder gefundenen Waffe sandte Nargazz Nachricht nach Gruuzash, wo solche Eroberungen eines 'Göttergeschenks' mit einer Hekatombe von menschlichen Sklaven gefeiert wurden, um durch Tairachs Macht vor der Rache der fremden Götter geschützt zu sein.

Zu diesen Sklaven, die von Trallop in die Knechtschaft nach Gruuzash getrieben wurden und dort auch den Tod fanden, zählten *Edor*, ein Steinmetzmeister aus Trallop, und *Rotger*, ein Söldner aus Thorwal. Beiden wurde schnell klar, dass sie nicht auf Rettung hoffen durften, aber sie wollten die Nachwelt vor einer Wiederholung ihres eigenen Leides warnen.

Der Nordländer *Rotger* tätowierte sich unter *Edors* Mithilfe die Wegmarken seines Marsches nach Gruuzash und eine Beschreibung der Leiden dort auf den Körper, in der Hoffnung, dass die Macht des Nebelmoors seinen Leib erhalten würde, wie er es aus Sagen über die Totensümpfe kannte. *Edor* hingegen erwählte unvergänglichen Stein für seine Überlieferung. Getrieben von Traumbildern, die er als Visionen der angestrebten Vernichtung der menschlichen Götter deutete, meißelte er in einen mächtigen, halb versunkenen Findling nahe des Sklavenpfuhls eilig Bilder der von Nargazz aufgefundenen Waffen und Gegenstände und Hinweise auf deren Fund- bzw. Verwahrungsorte. Er ahnte nicht, dass es sich bei den Visionen nicht um Visionen von Nargazz handelte, sondern um solche von *Ashim Riak Assai*, der in ferner Zukunft das Menschenreich und dessen Götter in noch viel tiefere Dunkelheit stoßen könnte. *Edor* wurde zwar erschlagen, bevor er sein Werk vollenden konnte, den Findling jedoch entdeckten die Orks nie



und so überdauerte er die Zeit, um die Helden jetzt vor den Gefahren durch den neuen Aikar Brazoragh zu warnen.

... DOCH HEUTE WERDEN DIE FLAMMEN ERNEUT GESCHÜRT

Khezzara in der Orkschädelsteppe, vor der letzten Schneeschmelze "Du bist schnell, wenn es darum geht zu fordern, was rechtmäßig Ugrashak gehört, Aschepelz."

Der Aikar Brazoragh, der göttergesandte Streiter und Einiger aller Orkstämme, gab sich keine Mühe, seine Abscheu zu verbergen. "Vielleicht würde ich deiner Bitte mehr Gehör schenken, wenn du mir wenigstens den Kopf Ugrashaks als Zeichen deiner Würdigkeit vorweisen könntest."

Der junge Schamane mit dem nichtsdestotrotz bereits ergrauten Pelz wand sich unter den Worten des Aikar, doch er fand den Mut zu antworten. "Ugrashak dient Tairach nun auf eine Weise, die allein der Herr der Aschesteppe begreift. Weder ich noch du können sich gegen den Willen des Blutmondes stellen. Ugrashak jedoch kann Gruuzashs Flammen nicht mehr schüren. Ich aber verspreche dir, Gruuzashs Glut wieder zu entfachen und sie zu Ehren des götlichen Aikar höher lodern zu lassen als selbst zu Nargazz' Zeiten!"

Die Lippen des Aikar verzogen sich zu einem halb beghrlichen, halb spöttischen Grinsen. "Große Worte, Aschepelz, mit denen du nicht mehr als Spott schüren wirst, wenn du versagst, Neid und Hass jedoch, so du Erfolg hast. Achte darauf, dass du dich nicht daran verbrennst. Es wäre doch ein Jammer, wenn du deinem Namen allzu früh Ehre machtest. So gehe denn hin als Schürer der Feuer von Gruuzash."

Erst als er aus dem Zelt des Aikar in das kalte Mondlicht hinausgetreten war, das die weite Steppe bis an den Horizont in rötlichem Zwielflicht badete, begriff Aschepelz, dass er sein Ziel erreicht hatte. "Neid und Hass ...", hallten die Worte des Aikar in seinem Kopf nach. "Wie wahr! Wie groß wird erst dein eigener Hass sein, mein Aikar, wenn du vor mir auf dem Bauche kriechst, um zu erflehen, was du mehr als alles andere begehrt?"

Als es vor bald 20 Jahren dem Korogai-Ork *Ashim Riak Assai* gelang, die Orkstämme davon zu überzeugen, dass er der wiedergeborene Aikar Brazoragh, Gesandter der Orkgötter, Einiger der Stämme und Nachfolger des Nargazz Blutfaust sei, wollte er es diesem nachtun und das Orkreich des Nordens wiedererrichten. Der Orkensturm jedoch scheiterte in der Schlacht auf den Silkwiesen vor Gareth. Seitdem sucht der Aikar geduldig nach den seit Jahrhunderten verschollenen Waffen seines Vorgängers, überzeugt davon, dass diese ihm letztlich den Sieg bringen müssen. Die Keule *Xarulesh* und den Dolch *Largresh* hat er tatsächlich bei seinen letzten Einfällen nach Weiden und Albernia erbeutet (siehe AB 95–99) und *Brazoraghs Axt* im Orkland aufgefunden (siehe den Roman *Das Greifenopfer*). Dass *Graveshs Hammer* in Gruuzash selbst verborgen ist, wo bis vor wenigen Jahren nur die Geister der Toten Wacht hielten, ahnt der Aikar nicht, wiewohl er die Essen und Feuergruben von Gruuzash zur Vorbereitung seines letzten Überfalls auf Don-

nerbach wieder entzünden ließ und dem Schamanen *Ugrashak* unterstellte. Ugrashak gleichwohl scheiterte an seinem grenzenlosen Hass auf die Rondrianer vom Orden zur Wahrung. Nun ist sein Geist gefangen im Körper eines untoten Steppenbullen und nur noch beseelt vom Wunsch nach Rache an seinem Bezwiner *Brin vom Rhodenstein* (siehe Schild 148). Der junge, ehrgeizige Hochschamane des Finsterkamms, *Aschepelz*, ist neuer Herr von Gruuzash, und er ist frei von Ugrashaks krankhaftem Hass. Aschepelz vermutet den Hammer *Graveshs* irgendwo im Lager, denn sein alter Lehrmeister, der 'Vagabund' genannte vormalige Hochschamane der Gharrachai, flüstert Aschepelz noch heute in Gestalt einer großen Krähe aus dem Totenreich Rat zu. Und Aschepelz ist jede Hilfe recht, um den Hammer zu finden.

Ein Blick durch Tairachs ALLSEHENDES AUGE – DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Es dauert bis in den Sommer, bis Aschepelz die Häuptlinge der Mokolash überzeugt hat, ihm eine Handvoll sumpferfahrene Jäger und Fährtsensucher zur Verfügung zu stellen und durch das Svelltland ins Nebelmoor zu ziehen. Am Rande des Moores opfert Aschepelz das Leben eines unglücklichen Gharrachai-Schamanen, um eine SEELENWANDERUNG zu vollziehen; er lässt seinen eigenen Leib an einem sicheren Ort zurück und nutzt den Leib des Gharrachai-Orks als Wirtskörper für die gefährliche Reise ins Moor. Nachdem er das verlassene Gruuzash erreicht hat, vergeht weitere Zeit, da Aschepelz die Wächter des Kultortes, die im Moor konservierten Leichen der vor fast 1.300 Jahren zu Tairachs Ehren geopfert menschlichen Erbauer Gruuzashs, unter seinen Willen zwingen und sie an ihre Pflicht gegenüber den Herren von Gruuzash erinnern muss. Einige dieser Moorleichen, durch 'Harrguhlach' – Totengeister, die Menschen wohl als dämonische Nephazzim bezeichnen würden – beseelt, sind es, die der junge Schamane ausschickt, *Graveshs Hammer* zu finden. Er vermutet ihn irgendwo im Nebelmoor, da er weiß, dass Nargazz den Hammer einst in Gruuzash zurückließ, bevor er vor Trallop von Graf Nasildir erschlagen wurde. Nach Nargazz' Tod ließ *Ghatrach*, der damalige Priester des Heiligtums, den Hammer verstecken, ehe Nasildirs Heer Gruuzash mit Feuer und Schwert dem Erdboden gleichmachte und das Lager bei den Menschen in Vergessenheit geriet. Heute findet fast niemand den Weg zu dieser Stätte.

Die Suche nach dem Hammer gestaltet sich nicht ganz einfach: Obwohl Aschepelz den Totengeistern nahe ist und häufig mit ihnen Zwiesprache hält, weiß keiner der Toten Gruuzashs vom Verbleib des Hammers. So durchstreifen die Moorleichen von Gruuzash das gesamte Nebelmoor auf der Suche nach *Graveshs Hammer* – just zu der Zeit, als in der Grafenstadt Olat am Rande des Moors das alljährliche Bognerturnier abgehalten wird, bei dem auch die Helden zugegen sind. Als drei der Moorleichen entdeckt und von den Helden



DAS ERBE DES AIKAR ALS TEIL EINER FORSCHERKAMPAGNE

Wenn Sie den Vorschlag von Seite 6 aufgreifen und die vier **Steinzeichen**-Abenteuer unter der Leitung eines gelehrten Helden spielen wollen, dann bieten wir Ihnen im Folgenden einige Vorschläge zu einem Einstieg ins Abenteuer an. Wählen Sie das aus, was Ihnen am plausibelsten erscheint, oder entwerfen Sie einen weiteren Plan, der noch besser auf Ihre Helden zugeschnitten ist.

Es bietet sich an, den Gelehrten aus der Gruppe nicht rein zufällig in Olat eintreffen zu lassen, sondern ihn bereits mit einem Auftrag hierher zu schicken. Möglicherweise ist irgendein Hort der Hesinde-Kirche an der Weidener Geschichte interessiert und glaubt, in Olat oder Umgebung neue Hinweise zu finden. Je nach Hintergrund könnte auch der Orden der Wahrung vom Rhodenstein als Auftraggeber dienen, was bedeuten könnte, dass der Held als Begleitung des Norre Rothbrandt von Bjaldorn nach Olat kommt (siehe Seite 24). Vielleicht ist es aber auch persönliches Interesse oder irgendeine interessierte Gruppe, mit der der Held seit einem früheren Abenteuer oder gar seit seiner Ausbildung in Kontakt steht. Noch einfacher machen Sie es sich, wenn Walderia von Löwenhaupt selbst auf die Idee gekommen ist, einen Fachmann nach der Geschichte ihrer Grafschaft forschen zu lassen. Entweder hat sie den Helden damit beauftragt, oder Norre von Bjaldorn hat ihn empfohlen.

Ob die anderen Helden bereits als Begleiter des Forschers nach Olat kommen und sich dort mit dem Bogenturnier vergnügen, während der Gelehrte seine Zeit im staubigen Burgarchiv verbringt, oder ob die Gruppe erst durch die Vorfälle des Abenteuers zusammenfindet, bleibt Ihrer Entscheidung überlassen. Letztere Variante bietet sich natürlich vor allem dann an, wenn die Heldengruppe sich zu Beginn dieses Abenteuers noch nicht kennt.

zur Strecke gebracht werden, stellt sich heraus, dass einer der Toten ein Thorwaler ist und dass seine auch nach Jahrhunderten noch erkennbaren Tätowierungen vom Schmerz und Leid der menschlichen Sklaven in Gruuzash künden und den Weg dorthin weisen. Insbesondere die gewaltige Zahl von 3.000 Opfern, mithin 3.000 potentiellen Untoten, sollte für die Helden Grund genug sein, den Auftrag Gräfin Walderias anzunehmen und nach Gruuzash zu ziehen, um herauszufinden, was die Toten aus ihrer Ruhe aufgestört hat. Den Helden zur Seite steht dabei der uralte Geweihte *Norre Rothbrandt von*

Bjaldorn, der Burgsass des Rhodensteins, der es als seine Aufgabe sieht, das verderbte Wirken der Orks aufzudecken und zu beenden.

Die Helden folgen den Hinweisen aus den Tätowierungen an Olats Wall und den Türmen der Finsterwacht entlang bis nach Gruuzash. Die Ritter der Finsterwacht, eine verschworene Gemeinschaft von Kriegern und Waldläufnern, denen die Helden auf ihrer Reise begegnen, erweisen sich dabei als ebenso mysteriös wie hilfreich, insbesondere die Hinweise auf Sichtungen von Untoten und verstärkte Orkangriffe lassen die Helden die Zusammenhänge errahnen. Schließlich erreichen die Helden das ehemalige Sklavenlager etwas abseits des Orkheiligtums von Gruuzash, wo sie auf einen behauenen Findling stoßen, dessen steinerne Bilder ihnen Aufschluss über das Ziel von Aschepelz geben. Außerdem entdecken sie einen Grabhügel, in dem jene Sklaven bestattet sind, die im Lager an Entkräftung starben und die für die Orks keinen Wert als Opfer mehr besaßen. Ursprünglich diente der Hügel als Sklavenbehausung, die schließlich ein ungenannter Ingra-Priester (ein Anhänger des urtümlichen Feuergottes) heimlich mit einem Grabsegen versah. Der Hügel beweist die außerordentliche Glaubensstärke der gepeinigten Menschen, die noch heute, über 1.000 Jahre später, dem Ort seine Weihe erhalten hat.

Hier finden die Helden Schutz vor den Attacken der Untoten, die sie bedrängen – und sie finden Graveshs Hammer, denn genau dieser Grabhügel ist es auch, in dem einst der orkische Priester Ghatrach den Hammer verbarg, in der ebenso klugen wie zutreffenden Annahme, dass die menschlichen Angreifer unter Graf Nasildir niemals eine menschliche Grabstätte plündern würden. Allerdings starb der Priester von der Hand eines Ritters aus Nasildirs Gefolge, bevor er sein Wissen um das Versteck weitergeben konnte. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass Aschepelz' Moorleichen den Hammer nicht gefunden haben, denn sie können den eingeseigneten Boden des Grabhügels nicht betreten.

Ziel des Abenteuers ist es, den Spielern ein Gefühl für das Flair der Heldenruz und eines der Leitthemen des Spiels in Weiden, den Kampf gegen die Orks, zu vermitteln. Die Spieler wissen am Ende um die Bedrohung, die die Orks für das Herzogtum und das ganze Reich darstellen, insbesondere nachdem sie begriffen haben, dass der Aikar nach den Waffen der Orkgötter sucht, um es Nargazz Blutfaust gleichzutun. Diese Erkenntnis kann auch Motivation für eine folgende Reise nach Donnerbach sein, wo die Helden laut Aussage der Steinbilder in Gruuzash den heiligen Schild Graveshs vermuten dürfen. Dass der sich hier nicht findet, ist für die Helden verschmerzbar, da sie in Donnerbach auf eine ganz andere Spur stoßen werden, die im Abenteuer *Schatten der Ahnen* ausgelegt wird.

DER BEGINN DES ABENTEUERS

Das Abenteuer beginnt am 30. Praios 1030 BF in Olat, einem 400-Seelen-Dorf am südwestlichen Rand des Neunaugensees,

wo in Olats Feste Frau Walderia von Löwenhaupt, die Gräfin Bärwaldes residiert. Das Wetter am Vorabend des jährlichen



Bognerfestes am 1. Rondra ist schwülwarm, über dem See ballen sich regengraue, stahlblaue und flammenfarbene Wolken als Vorboten eines heftigen Sommergewitters, der Nebel liegt dunstig über den umliegenden Auen und als dicke, milchig weiße Schicht über dem still brütenden Moor jenseits des Walles.

DAS DORF OLAT

Olat ist ein von Palisaden und Grassodenwällen gesäumtes Fischerdorf, dessen meist eingeschossige Fachwerkhäuser reetgedeckt und vom Qualm der Torffeuer altersgrau gefärbt sind. Einige karge Äcker umgeben das Dorf, schmiegen sich aber stets in den Schatten des mächtigen, vier Schritt hohen Dammes, der am Rande des Nebelmoors entlang gen Westen führt und sich in der Ferne im Dunst verliert. Die Menschen Olat sind einfache Leute, meist Fischer oder Torfstecher, die in ihren kargen Schreinen zu Efferd um guten Fang und zu Travia um sichere Heimkehr aus dem Moor beten.

Zum Bognerfest aber hat sich Olat herausgeputzt, schließlich gilt es, den Gründer des Dorfes zu ehren: den Bognerhauptmann Olat, der auch Olat's Wall hat errichten lassen, um die Schrecken des Moores abzuwehren, wie selbst die kleinen Kinder zu erzählen wissen. Die matschigen Straßen sind mit einer frischen Schicht aus Stroh und Sägespänen bestreut, die Hauseingänge sind mit Blumen geschmückt und Blumenkränze zieren die Häupter der Frauen des Dorfes, während die Männer sich Federn von Eichelhäher, Falke und Bussard in die Haare geflochten bzw. an die Mützen und Hüte gesteckt haben. Die Stimmung ist ausgelassen, aber familiär, man ist weitgehend 'unter sich', da nur wenige Auswärtige zum Bognerfest angereist sind, obwohl Gräfin Walderia auch dieses Jahr wieder die stolze Summe von 12 Golddukaten für den Sieger ausgelobt hat.

Die einfache Herberge des Travia-Tempels (*Traviens Herd*, das Haus ist traditionell Travia-Tempel und Gasthaus in einem und hier brennt Tag und Nacht Travia's Herdfeuer in einem großen, zentral gelegenen Kamin, über dem stets ein schmackhafter Eintopf in einem großen Kessel köchelt; Q5/P6/S12) ist bereits überfüllt, und so hat sich Gräfin Walderia bereit erklärt, die fremden Gäste auch unter ihrem Dach aufzunehmen und zu bewirten. Dementsprechend werden die Helden also, sobald sie nachfragen, umgehend zur Burg geschickt. Dort sehen sie sich im winzigen Rittersaal von Frau Walderia mit Brot und Salz als Zeichen der Gastfreundschaft und mit warmen Worten begrüßt.

ZU GAST BEI GRÄFIN WALDERIA

An den Holztischen des nur durch zwei Schießscharten spärlich erhellten Saales haben bereits andere Teilnehmer des Turniers Platz genommen:

• *Rotelind*, die Tochter des Torwächters und beste Schützin Olat's, deren schmale Schultern nicht errahnen lassen, wie die zierliche Frau einen Langbogen zur Gänze spannen will. Rotelind hat tatsächlich eine sichere Hand und ein echtes

Falkenauge, denn sie ist Magiedilletantin, d. h. bei zwei Schüssen können Sie ihren FK-Wert *Langbogen* von 16 auf 20 steigern, aber es mangelt ihr noch etwas Kraft (weshalb alle ihre Proben einen Aufschlag von +4 haben). In einigen Jahren dürfte sie aber zu den besten Schützen des Herzogtums gehören.

• *Freihart, Wolfger und Helmfried*, drei Zunftschützen aus Trallop, vierschrotige Kerle, deren ausgeprägte Arm- und Schultermuskeln auf ausdauerndes Training hindeuten. Auch ihre Wänste machen einen gut trainierten Eindruck; die drei sind vor allem hier, weil ihre Eltern in Olat leben und sie mit Freunden und Familie trinken und feiern wollen. Das Bognerfest nehmen sie als das, was es ist: ein Schützenfest, bei dem der Spaß und nicht der Sieg im Vordergrund steht, wiewohl die drei in nüchternem Zustand durchaus gute Schützen sind (FK *Langbogen* 15, SF *Schnellladen*).

• *Berwin von Hohenstein* ist der Forstmeister Gräfin Walderias, ein ergrauter Recke mit kalten, leblosen Augen, zunehmend lichtem Haupthaar und einem dichten Bart, der ganz in sich ruht. An der linken Hand fehlen die letzten beiden Finger, die er sich während des Grimmfrosts im Winter 1026 BF erfroren hat, als er in der Trutz Orks jagte. Dies behindert ihn aber nicht bei der geschickten, wenngleich uninspirierten Handhabung des Bogens (FK *Langbogen* 18, SF *Scharfschütze*).

• *Firnfuchs*, ein Waldläufer aus der Finsterwacht, dessen weiter, grüner Lodenumhang seine hagere Gestalt fast völlig verhüllt. Man kann ihm aber die Zähigkeit am ausgezeherten Gesicht ablesen. Er ist im Auftrag Wachgraf *Halgans von Hirschenborn* beim Bognerturnier, um neue Ritter und Waldläufer für die Finsterwacht (siehe *Schild* 30) anzuwerben. Ein Gespräch mit dem durchaus umgänglichen Firnfuchs ergibt, dass die Finsterwacht ständig Bedarf an weiteren Kämpfern hat und an den Weidener Höfen um Männer und Frauen werben muss, da die Wacht am Finsterkamm ein steter Kampf ums Überleben sei. Aus diesem Grund erwartet Firnfuchs auch nicht, von Frau Walderia mehr als gute Worte zu erhalten, er genießt es, sich satt essen zu können und mit dem Bogen auf Ziele zu schießen, die sich nicht wehren (FK *Langbogen* 17, SF *Scharfschütze*).

• *Alwen von Avesruh* (FK *Langbogen* 12, SF *Scharfschütze*) ist eine 16-Jährige mit weizenblondem Pagenschnitt (und einigen Helden vielleicht aus dem Alveraniars-Szenario *Odem der Kälte* bekannt), bildhübsch und recht eigensinnig. Ihr sehnlichster Wunsch ist es, dereinst in *Olat's Schar* zu dienen. Daher übt sie sich mit dem Langbogen, so oft sie Zeit dafür findet, und ist auf dem Weg, eine hervorragende Schützin zu werden.

• Der alte Rondra-Geweihte *Norre Rothbrandt von Bjaldorn* (siehe Seite 24) ist vor Ort, um das Bognerturnier unter den Segen der Sturmherrin zu stellen und weil ihn mit Frau Walderia eine kurze, stürmische Jugendliebe und eine inzwischen beinahe lebenslange Freundschaft verbindet.

Die Freundschaft und Vertrautheit zwischen der Gräfin und dem Geweihten, die beide bereits über siebzig Jahre zählen, über-



strahlt die kleine Tafelrunde im Rittersaal von Olats Feste und beeindruckt die jungen Leute derart, dass der Unterschied zwischen Adel, Klerus und Gemeinen für einen Abend aufgehoben scheint und die Bitte laut wird, doch zu erzählen, wie Gräfin und Geweihter sich einst kennen lernten. Walderia und Norre kommen dieser Bitte gerne nach, weil beide gute Geschichten lieben: Der Geweihte hat sein Leben nicht umsonst dem Orden der Wahrung rondragefälligen Schrifttums verschrieben. Die beiden erzählen in aller Ernsthaftigkeit eine bewegende Liebesgeschichte, die allerdings den Nachteil hat, dass sie von zwei meisterhaften Erzählern, die sich lange kennen, frei erfunden ist, wie Helden mit hoher *Menschenkenntnis* auch bemerken werden. Auf Nachfrage werden die beiden ihre Scharade lächelnd zugeben, die Wahrheit aber verschweigen. Die Realität ist eben auch in Aventurien meist unspektakulär, aber am Tisch Frau Walderias hat die Phantasie ihren festen Platz.

Wandeln Sie einfach die Geschichte von Walpurga und Dietrad aus dem Minne-Kapitel in Schild 13 ab, so dass sie zu Norre und Walderia passt. Damit ist der Startschuss gegeben für einen munteren Erzählabend, in dessen Verlauf Sie beliebig viele Anwesende Legenden aus Weiden beisteuern lassen können (wählen Sie bei Bedarf passende Geschichten aus Schild 61ff. aus). Es bietet sich an, z. B. die Geschichte von *Mandavar*, *Albing und Ugrashak* durch Norre, das Lied von *Vater und Tochter* durch Walderia, die Erzählung von *Olat dem Bogner* durch Rotelind oder Alwen vortragen zu lassen. Lassen Sie Firnfuchs bei dieser Gelegenheit die Geschichte von den *Drei Reitern Graf Nasildirs* (siehe Seite 25) erzählen, da diese für die Helden ein Anhalt für die Deutung der auf Rotgers Leib tätowierten Hinweise sein kann.

ZU GAST IM DORF

Sollten Ihre Helden den Abend lieber im Dorf verbringen wollen, so halten Sie sie nicht auf. In der Schänke *Sumpfbiber* (Q4/P3) geht es an diesem Abend hoch her, und auch auf dem Marktplatz hat sich eine ansehnliche Menschenmenge zusammengefunden. Hier dreht sich ein Hammel am Spieß und die Stimmung ist bei Musik, Tanz und Bier deutlich rustikaler als in der etwas gesetzteren Atmosphäre des Rittersaals von Olats Feste. Natürlich können die Helden auch in der Schänke oder auf dem Marktplatz bereits Teilnehmern am Turnier begegnen und oben genannte Lieder hören, denn der Hofsänger Walderias *Eisewyn* (ein meisterlicher Harfenspieler und Sänger; bunt gekleideter, hagerer Mitfünfziger mit grauem Pagenschnitt und strahlenden braunen Augen) hat sich unters Volk gemischt. Hier können die Helden auf die Halbfelge *Adalóme* (Falknerin; gutaussehend, blau-schwarzes Haar, amethystfarbene Augen; FK *Elfenbogen* 19) aus Moosgrund, den Ritter *Refardeon von Rothwildern* (ein typischer dunkelblonder Weidener Ritter mit freundlichen grau-grünen Augen und Frauenheld ohne Standsdünkel, leider vom Pech verfolgt; FK *Kriegsbogen* 14) und den Söldner *Nolle Gorbensen* (kleiner, untersetzter Tobrier mit wirren blonden Haaren und stetem Grinsen; trägt Krötenhaut, Streitkolben und einen mächtigen Kriegsbogen; FK *Kriegsbo-*

gen 18, SF *Schnellladen*) vom Söldnerhaufen der *Schwarzherzen* treffen, die allesamt ebenfalls am Bogenwettbewerb teilnehmen wollen.

OLAÏS FESTE

Gräfin Walderias Wasserburg ist ebenso düster wie unbezwinglich: Etwa 50 Schritt vom Ufer des Neunaugensees entfernt, mit dem am Ufer stehenden Winsturm durch eine schwere Eisenkette mit spanndicken Gliedern verbunden, gähnt eine nur zwei Schritt über der Wasserlinie liegende Öffnung in den 15 Schritt hohen und an der Basis fünf Schritt dicken Mauern, die den einzigen Zugang zum Inneren der Feste darstellt. An der Kette kann ein flaches Fährboot zur Burg und in den nur drei Schritt breiten Tunnel gezogen werden, allerdings nur, wenn das stählerne Fallgitter, das nur vom Festungsinneren aus bedient werden kann, nicht herabgesenkt ist und die Kette blockiert. Aufgrund der extremen Dicke der aus mächtigen schwarzen Quadern gefügten Mauern des Palas sind die Räume eng, feucht und dunkel. Das Tageslicht muss sich hier seinen Weg durch bestenfalls halbschrittweite und zwei Schritt hohe, aber dafür 3,5 Schritt tiefe Schießscharten bis ins Innere der Burg suchen. In diesem äußeren Teil der Feste befinden sich der Rittersaal, die Bibliothek, der Baderaum, Frau Walderias Kemenate, die Küche und die Waffenkammern. Gäste müssen mit den Bänken im gerade sechs auf acht Schritt messenden Rittersaal oder mit den Speicherräumen im Obergeschoss des Palas direkt unter dem Schieferdach vorlieb nehmen, die größtenteils nicht ausgebaut sind und die Vorräte der Burg beherbergen.

Den Kern der Feste, den der Palas beinahe liebevoll umarmt, bildet der zwölf Schritt durchmessende hohle Bergfried. Er ist stolze 30 Schritt hoch und endet ohne Dach oder Wehrgang. Der Verbleib der Turmspitze ist bis heute ein Rätsel, nur die rußgeschwärzten Mauern künden von einem furchtbaren Brand, der den Turm einst von innen nach außen verzehrte und nur die steinerne Wendeltreppe verschont hat, die sich an der Turmmauer emporwindet. So fällt die Sonne hier am lichtesten ins Innere der Burg und der trümmerbedeckte Boden des Bergfrieds ist zu einem geheimen, aber von den Burgbewohnern sorgsam gepflegten Garten geworden, der auch den Herzbaum von Olats Feste beherbergt: Eine alte, sorgsam gestutzte Schwarzföhre breitet ihre Arme über einem säuberlich geharkten Kiesbeet aus; duftende Kräuter und Blumen sind zu Garben und Kränzen geflochten und eine geschnitzte Firun-Statue macht den *Steinernen Garten* zu einem Ort der Besinnung und der Meditation.

DAS BOGENTURNIER

Am nächsten Tag beginnt das Turnier. Am Ufer des Neunaugensees wurde innerhalb der Palisade die Schützenbahn freigeräumt und festlich geschmückt, viel Volk hat sich eingefunden und überall steigt der Duft von Essen und Getränken auf, das die Olater an liebevoll verzierten Ständen verkaufen. Auch Bogenbauer und Pfeilmacher bieten allenthalben ihre Ware feil



und immer wieder erklingen Lieder, die ein Barde anstimmt (Beispiele für solche Lieder finden Sie in **Schild 62ff.**).

Insgesamt haben sich 28 Schützen eingefunden und präsentieren sich vor der Gräfin. Frau Walderias Hofkaplan, der Firungeweihte *Jaargrein*, der gemeinsam mit Norre von Bjaldorn als Wettkampfrichter fungiert, hält eine kurze Andacht, erläutert die Regularien (bei diesem Wettstreit darf ausschließlich mit dem Bogen geschossen werden) und erbittet zum Abschluss Firuns Segen für das Turnier. Nun treten der Reihe nach die Schützen vor und verkünden ihre Namen, die Walderias Hof-sänger Eisewyn auf kleine Lindentäfelchen ritzt, während die Gräfin jedem Vortretenden freundlich zunickt und ihm ebenfalls den Segen Rondras und Firuns wünscht. Jeweils drei Täfelchen werden anschließend gezogen und die Namen verlesen. In Dreiergruppen schießen die Genannten nun gleichzeitig auf Scheiben, die 40 Schritt entfernt aufgestellt sind, jeweils 7 Pfeile. Das Zentrum der Scheibe ist ein winziges Ziel. Ein Treffer in die Mitte zählt 10 Punkte. Ist die *Fernkampf*-Probe um bis zu 3 Punkte misslungen ist das ein Treffer im inneren Ring, der 5 Punkte einbringt. Bis zu 6 fehlende FK-Punkte markieren einen Treffer im zweiten Ring (3 Punkte) und bis zu 9 fehlenden Punkte einen im äußeren Ring (1 Punkt). Eine detaillierte Darstellung eines Bogenwettkampfes (allerdings im Rahmen eines Turniers) finden Sie im Abenteuer **Die Zucht**.

Am Ende der Runde notiert Eisewyn gewissenhaft alle Punkte eines Schützen und die nächsten Teilnehmer sind an der Reihe. Für die Finalrunde am Mittag qualifizieren sich die 7 besten Schützen aus dem Feld. Im Kasten rechts finden Sie die Punkte und Plätze der besten Schützen. Sollten Ihre Helden ebenfalls am Turnier teilnehmen, dann können Sie die Leistungen Ihrer Helden hier einordnen.

In der zweiten Runde kommt es auch auf die Schnelligkeit der Schützen an, denn nun bewegt sich das Ziel. Die Scheibe ist an einem schräg aufgehängten Seil befestigt, das zwischen der Grafenfestung und dem steinernen Winsturm über dem dunklen Wasser des Sees gespannt ist. In etwa 60 Schritt Entfernung rast diese Scheibe an den Teilnehmern vorbei und alle Schützen dürfen so viele Pfeile darauf abschießen, wie sie können, bevor die Scheibe an die Turmmauer schlägt.

Das Ziel ist 60 Schritt entfernt und in schneller Bewegung. Nach 7 Kampfrunden (14 Aktionen) schlägt die Scheibe an. Es gelten dieselben Punkteregeleln wie in der ersten Disziplin, aber achten Sie darauf, dass die Probenzuschläge nun anders modifiziert werden und jedem Schützen nur insgesamt 14 Aktionen für Nachladen und Zielen bleiben.

Erneut werden die Punkte aller Pfeile zusammengezählt und derjenige, der die meisten Punkte errungen hat, gewinnt das Olater Bognerfest.

ABSEITS DER SCHÜTZENBAHN

Natürlich gehören zu einem Festtag wie diesem auch andere Vergnügungen als das Bogenschießen, sei es Messerwerfen,

Deutschnackeln oder das Weidener Wurfspielfeld, aber wir überlassen die weitere Ausgestaltung dieses Festtages allein Ihnen. Vielleicht stellt ja auch ein magiekundiger Held fest, dass Rotelind bei zumindest zwei Schüssen den FALKENAUGE eingesetzt hat, und will nun bei den Wettkampfrichtern Beschwerde einlegen. Daraus können sich einige Verwicklungen ergeben, denn Rotelind weiß tatsächlich nichts von ihrer Begebung. Auch Szenen mit einer Beutelschneiderin, einem beraubten Bettler, staunenden Kindern oder Streitereien unter den zahlreichen Wettenden am Rande des Turniers sind möglich, sollen aber nur zur Kurzweil der Helden beitragen, die nicht am Turnier teilnehmen – mit dem eigentlichen Abenteuer haben sie nichts zu tun.

ERGEBNISSE DER VORRUNDE

1. Berwin (55), 2. Helmfried (44) 3. Adalóme (41), 4. Firnfuchs (41), 4. Alwen (38), 6. Rotelind (37), 7. Nolle (32), 8. Freihart (28), 9. Ritter Refardeon (26)

ERGEBNISSE DES FINALES

1. Berwin/Nolle (33), 2. Alwen (28), 3. Rotelind (26), 4. Adalóme (23), 5. Helmfried (19), 6. Freihart (16), 7. Firnfuchs (15), 8. Ritter Refardeon (10)

SIEGER NACH STECHEN

Beim Stechen werden drei Pfeile auf die bewegte Scheibe geschossen.

1. Berwin (21), Nolle (20)

EINE SIEGESFEIER MIT HINDERNISSEN

Der Sieger des Bognerfestes (wenn keiner Ihrer Helden besser ist: Berwin) wird mit einem Föhrenkranz ausgezeichnet und die Gräfin überreicht ihm die ausgelobte Belohnung, danach wird bis in die Abenddämmerung hinein ausgiebig gefeiert. Außerdem erhält jeder Finalist aus Walderias Hand einen Köcher mit einem Dutzend solide gefertigter Pfeile mit gelb-schwarzen Federn, wie sie die Schützen von Olats Schar benutzen.

Nach Einbruch der Dämmerung wird dem Sieger die Ehre zuteil, von Olats Wall aus mit einem (der Legende nach noch von Olat selbst gefertigten) Langbogen aus der gräflichen Waffenkammer einen Brandpfeil ins Dunkel des Nebelmoors zu schießen, der nach alter Tradition die Schrecken des Sumpfes in Bann halten soll. Doch diesmal kommt es anders. Der kunstvolle Brandpfeil, dessen Spitze mit einer in Bausch eingeschlagenen Mischung aus Schwefel und Eisenspänen gefüllt ist, lässt sich nicht entzünden. Ob dieses Missgeschick ein Zeichen Ingras, des ungestümen Feuergottes ist, oder schlicht das Pulver nass geworden ist, soll an dieser Stelle ungeklärt (oder besser Ihrem Gusto überlassen) bleiben, doch während Norre noch versucht, den Pfeil zu entzünden, ertönt plötzlich ein Schreckensschrei.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Person, die den Schrei ausgestoßen hat, ist ein kleines Mädchen. Wie von Dämonen gehetzt rennt die etwa Neunjährige aus dem Nebelmoor auf den Wall zu. Und im Schein der vielen Fackeln und Feuerschalen könnt ihr dann sehen, warum sie so schreit. Langsam, braun und unaufhaltsam folgen ihr eigenartige Gestalten. An den schwerfälligen und unbeholfenen Bewegungen erkennt ihr, um was für Kreaturen es sich handeln muss: Untote!

Das Mädchen *Linya* ist die Tochter des Olater Schmieds, die mit Freunden (die die Helden vielleicht bereits am Rande des Turniers kennen gelernt haben) zwergische Heldensagen nachgespielt hat und dazu einen Schmiedehammer ihres Vaters benutzte. Die von Aschepelz ausgesandten Untoten sahen darin das Artefakt und griffen die Kinder an. Sie töteten einen Jungen, der sich ihnen tapfer in den Weg stellte (und wenn Sie es besonders schauerlich mögen, können die Untoten die Beine des Jungen als Keulen verwenden). Das Mädchen ist völlig entkräftet, als es am Wall ankommt, doch seine Hände krallen sich um den Hammerstiel wie seinerzeit die der Zwergenkriegerin Theruka (siehe *Angrosch 45f.*) um den Stiel ihres Felsspalters.

Kurz hinter dem Mädchen treffen drei Untote ein. Es sind menschliche Leichen, die dort aus dem Zwieliich heranschlurften, dunkel und von unheiligem Wesen beseelt, ihre Haut ist ledrig, faltig und dunkelgrau verfärbt. Angeführt von einem über zwei Schritt messenden Hühnen, drängen sie unaufhörlich nach vorn.

Hier ist es Zeit, Mut-Proben +2 von Ihren Helden zu verlangen, die gegebenenfalls zusätzlich um den Wert der Schlechten Eigenschaft *Totenangst* erschwert sind. Bei Misslingen gerät der Held in einen Panikzustand, der ihn vorerst von sinnvollen Aktionen abhält. Gehen Sie davon aus, dass auch zahlreiche der anwesenden Olater ihre Proben nicht bestanden haben, so dass ein großes Durcheinander entsteht und die verbliebenen Helden die ersten sind, die agieren können.

Moorleiche (von einem Nephazz besessen)

Hände: INI 8+1W6 AT 9 PA 6 TP 1W6+2 DK N

LeP 30 AuP – RS 2 GS 5 MR 7

Wundschwelle –

Besonderheit Kampfgel: MU-Probe +2, lichtempfindlich (*AZ 114*), Moorleichen erleiden keine Wunden und können Krankheiten übertragen (*Geographia 206ff.*).

Für Sie als Meister besteht die knifflige Aufgabe nun darin, dafür zu sorgen, dass die abergläubischen Weidener oder die Helden die Moorleichen nicht schlicht sofort verbrennen oder einfach wieder in den finstren Tiefen des Nebelmoors versenken.

Durch eine magische Analyse der Untoten (z.B. per *ANALYS +8*) und entsprechende magietheoretische Kenntnisse lässt sich erahnen, dass diese Untoten durch ein schamanistisches Ritual orkischer Herkunft (genauer dem *KHURKACHAI*

TAIRACHI) erhoben wurden und von *Nephazzim (MWW 69)* besessen sind. Dieses Ritual muss in jüngerer Zeit stattgefunden haben.

Sollte kein Held in der Lage sein, diese Analyse vorzunehmen, so können Sie sich einer Hexe bedienen, die sofort von *Walderia* herbeigerufen wird, um ihren Rat in Bezug auf diese schwarze Magie einzuholen. Die Krähenschwester *Sirgunda (Schild 53)*, eine fast blinde und zahnlose Alte, die nahe *Olats* im Nebelmoor lebt, kann den notwendigen Zauber wirken.

Bei der größten der Leichen, einem Hünen von über 2 Schritt Größe, fällt bei genauerer Betrachtung auf, dass sie über und über tätowiert ist. Ornamentbänder, gesäumt von *hjaldischen* Runen, bedecken fast den ganzen Körper. Wenn einer der Helden sich dafür interessiert und über passende Kenntnisse verfügt, können Sie ihm an dieser Stelle schon einige Informationen dazu zugänglich machen.

Kurze Zeit nach dem Sieg über die Untoten treffen vier Ritter des *Hains* am Schauplatz ein. Zwei von ihnen haben von *Gräfin Walderia* den Auftrag, gemeinsam mit *Sirgunda* eine Geisterwache zu halten und sicherzustellen, dass die Untoten sich nicht wieder erheben. Die Hexe geht sogar so weit, die Glieder der Toten mit frischen Birkenzweigen zu fixieren. Die anderen beiden Ritter gehen derweil ins Moor, um die sterblichen Überreste des getöteten Jungen zu bergen.

Den Helden richten die Wachen aus, dass die *Gräfin* sie in *Olats Feste* erwartet.

DER AUFTRAG

Walderia empfängt die Helden im Steinernen Garten unter den Zweigen der Schwarzföhre, durch die das Madalicht glitzert, und bittet sie um Hilfe. An ihrer Seite befindet sich *Norre* von *Bjaldorn*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ernst blickt die *Gräfin* euch an: "Ich danke Euch für Euer mutiges Eingreifen. So etwas wie diesen Angriff habe ich noch nicht erlebt, und ich kenne manche Schrecken des Nebelmoors.

Wir werden nach *Trallop* schicken, um die Geweihten des *Schweigsamen* auf diesen *Frevel* aufmerksam zu machen und sie zu bitten, diese Toten zur Ruhe zu betten. Wenn die *Orks* nunmehr daran gehen, Tote zu erwecken, um uns zu besiegen, dann müssen wir Vorsorge treffen.

Norre hat mir berichtet, dass auf dem Körper des Hünen merkwürdige Zeichen zu finden waren. Und ich stimme seiner Vermutung zu, dass das mehr ist als nur eitle Verzierung. Er wollte uns eine Warnung hinterlassen, davon bin ich überzeugt. Es scheint, als sprächen die Zeichen von einem Lager irgendwo in den Tiefen des Moors. Daher will ich Euch bitten, dieses Lager ausfindig zu machen, so dass die Geweihten des *Raben* schnell ihre Arbeit tun können, wir der Warnung des Nordmannes auf den Grund zu gehen vermögen und dem vermaledeiten *Schwarzpelz* gewachsen bleiben."



In der Tat hat Norre von Bjaldorn die Texte, die auf Rotgers Leib tätowiert sind, eilig übersetzt, so dass Sie sie den Helden nun zugänglich machen können (auf Seite 89f. finden Sie eine Kopiervorlage). Der alte Rondra-Geweihte, der den Kampf gegen die Orks als Prüfstein seines Ordens ansieht, drängt darauf, die Helden zu begleiten, um ihnen mit seiner Erfahrung zur Seite zu stehen und da er den Gedanken, dass Menschen durch Orkwerken zu Untoten erhoben werden, nicht erträgt. Sollten Sie jedoch Geweihte in Ihrer Gruppe haben, die Norre für vertrauenswürdig hält (also vor allem Rondrianer, Firun-, Travia-

oder Efferd-Geweihte), dann können Sie darauf verzichten, ihn mit der Gruppe reisen zu lassen. Achten Sie aber unbedingt darauf, dass die Heldengruppe in der Lage sein wird, Aschepelz' Beschwörung aufzuhalten (siehe Seite 22). Sollte dies nicht der Fall sein, so wird Norre auf jeden Fall mitkommen müssen. Sollten sich die Helden nicht von der Bitte Walderias erweichen lassen (obwohl sie mit der Belohnung von 24 Dukaten verknüpft ist), dann können Sie eine herzerweichende Szene generieren, in der Norre alleine ins Moor ziehen will, um die Gefallenen borongefällig zu bestatten.

DER WEG NACH GRUUZASH

Wir gehen im Folgenden davon aus, dass die Helden den Wegmarken, die auf Rotgers Körper tätowiert sind, nach Gruuzash folgen. Da erfahrene Waldläufer der Heldentrutz die Lage dieses Ortes jedoch kennen (wann immer ein Orkensturm droht, kündigt er sich im Lodern der Feuer von Gruuzash an), kann es sein, dass Ihre Helden einen anderen Weg wählen – in diesem Fall müssen Sie den Weg durch das Nebelmoor improvisieren, wozu wir Ihnen die Landschaftstabelle *Nördliche Sümpfe* in der *ZooBotanica 280* nahe legen wollen. Dann müssen Sie den Spielern jedoch vermitteln, dass sie zumindest die letzte Landmarke benötigen, da das Sklavenlager, das sie eigentlich suchen, abseits Gruuzashs liegt. Andernfalls werden sie möglicherweise entscheidende Hinweise verpassen.

DIE GRAVE WACHT

Von Olat aus wandern die Helden auf Olats Wall westwärts («Von Sonnenauf- nach Sonnenuntergang»), bis sie am Abend des ersten Reisetages zur 'Grauen Wacht' gelangen, einem steilen, dicht bewachsenen Hügel, der sich am Nordufer des Finsterbachs aus dem Nebel erhebt, der wie ein weißer Teppich über dem Moor liegt. Die Hügelkuppe, die einige hundert Schritt von Olats Wall entfernt ist, wird von einem etwa anderthalb Schritt hohen Mauerring gekrönt, in dessen Innerem sich ein zweiter Ring aus Trauerweiden drängt.

Die Helden müssen zunächst den träge, aber in unergründlich tiefem Bett dahinfließenden Bach überqueren und dann den grundlosen Morast und das Gestrüpp aus Efeu, Dornenranken und Buschwerk an den Hügelflanken hinter sich lassen. So gelangen sie zu einem Durchbruch in der grob gefügten und mit Sand aufgefüllten Mauer und betreten das Innere des Rings. Hier öffnet sich unter den Kronen der Weiden eine wettergeschützte Lichtung, in deren Mitte ein steinerner Sarkophag steht. Im Geäst der Bäume haben sich



Scharen von Nebelkrähen zur Nacht niedergelassen, die – augenscheinlich vom Lärm der Helden aufgeschreckt – auf die Neuankömmlinge herabblicken. Dann erheben sie sich unter der Führung einer großen Gespensterkrähe (der jetzigen Ge-



stalt des Vagabunden) krächzend in die Lüfte und verschwinden in der schnell fallenden Abenddämmerung. Die Helden sollten keine Chance erhalten, die Vagabunden-Krähe mit einem schnellen Schuss vom Himmel zu holen, da ihr Entkommen die Voraussetzung für den Überfall am folgenden Abend ist.

Der Sarkophagdeckel zeigt das Halbreief eines liegenden Königs, erkennbar an der Krone, die sein Haupt ziert. Das Abbild des Königs ist in einfache Jagdkleidung gekleidet, in den über der Brust gefalteten Händen hält er ein Schwert, darüber liegt ein Schild, dessen Inschrift in Bosparano verkündet: »Hier ruht Isegrein, der Zweite seines Namens, seines Zeichens Herr von Baliho, Freund des Alten Volkes und König im Norden.« Das Haupt des Königs ist zur Seite gewendet, so dass sein Blick auf das Moor und die dahinter liegenden Elfenlande gerichtet ist, die Isegrein der Wanderer auf seinen Wanderungen kennen und lieben lernte. Der Sarkophagdeckel ist so schwer, dass er selbst von mehreren Helden nicht zu bewegen ist. Eine entsprechende Analyse enthüllt sogar Magie, die ihn auf seinem Platz hält.

Folgt man aber der Blicklinie des Königs, kann man im schwindenden Licht des Tages im Moor einen großen, kahlen Baum ausmachen, der seine verkrümmten Zweige wie die Finger einer Hand in den Abendhimmel reckt. Auf diesen Baum bezieht sich der zweite Hinweis aus den Tätowierungen Rotgers: »Naht der dritte Abend sich, sollt ihr zu Isegreins Füßen stehen / und seinen ew'gen Fingerzeig mit des Königs Augen sehen.«

Die drei Tage sind von Trallop ausgehend gerechnet, der Baum ist der Fingerzeig. Sie können den Helden auch die Illustration auf Seite 14 präsentieren, um sie selber herausfinden zu lassen, was mit dem Hinweis gemeint sein könnte. Wenn die Helden sich – vermutlich am folgenden Morgen, eventuell noch in derselben Nacht – zu dem Baum durchschlagen (die Sonderfertigkeit *Sumpfkundig* ist hier durchaus hilfreich), um ihn näher in Augenschein zu nehmen, stellen sie fest, dass es sich um eine versteinerte Blutulme handelt, auf deren höchstem Zweig erneut eine Nebelkrähe sitzt. Ein prägnant ausgestreckter 'Finger' des Baumes weist auf eine auffällige Formation von drei Hügeln am westlichen Horizont des Moores, die sich aber nur bei Tageslicht erkennen lässt. Die Nacht verläuft, vom entnernden Gekrächz der Krähe abgesehen, ruhig.

DER TURM VON İDRAMUN

Auch am nächsten Tag können die Helden lange ungestört weiter auf die Hügel zuwandern. Zwar müssen mitunter Sumpflöcher umgangen und kleinere Wasserläufe durchquert werden, am Abend aber sind die Hügel ein gutes Stück näher gerückt. Während die Helden allerdings gerade eine schier endlos erscheinende, mit hüfthohem Ried bestandene Feuchtwiese durchwaten, kommt es zum Angriff einer von Aschepelz ausgesandten Gruppe von acht Mokolash-Orks (Werte finden Sie auf Seite 21). Die Schwarzpelze haben sich im Schutz der hohen Gräser an die Helden herangeschlichen, was nur mit

Gefahreninstinkt oder mindestens 7 TaP* in *Sinnenschärfe* zu bemerken ist. Plötzlich sirren von acht verschiedenen Punkten gleichzeitig gut gezielte Pfeile oder Speere heran (wie viele davon treffen, sollten Sie davon abhängig machen, wie viel Ihre Gruppe vertragen kann), dann dringen die Krieger auf die Helden ein. Lassen Sie Ihre Helden eine Zeit lang um ihr Leben kämpfen und fürchten, bevor unvermutet Hilfe naht: In leichtem Leder und Kettenrock sprengt auf einem kleinen, zähen Warunker ein Ritter heran, der einen Reiterhammer schwingt und den ersten Ork kurzerhand niederreitet, bevor er dem zweiten mit dem Hammer den Schädel zertrümmert. Diese Hilfe sollte ausreichend sein, damit Ihre Helden Oberwasser bekommen und die restlichen Orks töten oder in die Flucht schlagen können. Sorgen Sie dafür, dass Ihre Helden nicht die einsame Krähe übersehen, die hoch am Himmel ihre Kreise zieht und das Gefecht beobachtet.

Der Ritter stellt sich als *Bartrok von İdramun* vor, sein Erscheinen erklärt er damit, dass er ein Ritter der Finsterwacht sei, die das Herzogtum Weiden und seine Menschen vor der Bedrohung durch die Orks zu schützen gelobt habe. In der Tat ragt im Süden etwa zwei Meilen entfernt ein Turm aus dem Nebel, den Bartrok als den Turm von İdramun vorstellt, den er mit seiner Gemahlin bewohne und in dem die Nacht zu verbringen er die Helden einlädt. Bartrok ist bestimmt sechzig Jahre alt, sein Haar und Bart noch voll, aber schlohweiß, seine Gestalt kraft- und würdevoll, aber von der Last des Alters gebeugt, sein Gesicht zeigt die Falten eines an Entbehrungen und Sorgen reichen Lebens. Sein Wappen zeigt den silbernen Turm der Finsterwacht vor schwarzem Grund. Sollten die Helden in Bezug auf die Deutung der Hinweise noch Schwierigkeiten haben, kann Bartrok ihnen den Tipp geben, dass die oben genannte Hügelformation auch als *die drei Schwestern im Ried* bezeichnet werden.

Sollten die Helden, was ob ihres vermutlich etwas angeschlagenen Zustandes nicht verwunderlich wäre, Bartroks Einladung folgen, erreichen sie bei Sonnenuntergang den Turm, der ins Moor vorgeschoben ist und dreigeschossig aus einem dunklen Weiher aufragt. Der Ritter bringt die Helden und das Pferd mit einem Floß zu seinem Turm. Die Pforte, die vermutlich einst deutlich höher lag, befindet sich am obersten Absatz einer bereits zu einem guten Teil im Schlick versunkenen Steintreppe und besteht aus solide gezimmertem Steineichenholz. Der Turm beherbergt im Erdgeschoss eine Futterkrippe für das Pferd, im ersten Stock einen Rittersaal mit offenem Kamin, der Bartrok auch als Kochfeuer dient, im zweiten Stock das Gemach des Ritters, im Dachgeschoss die Kemenate der Turmherrin. Einzig die Kemenate und das Gemach des Burgherren haben Fenster.

Schnell stellt sich heraus, dass Ritter Bartrok über kein Gesinde verfügt, auch die Burgherrin lässt sich nicht blicken. Auf Nachfrage verweist der Ritter darauf, dass seine Frau keine gute Gesellschafterin und durch ihre etwas zerbrechliche Natur ans Bett gefesselt sei. Bartrok wählt seine Worte dabei mit Bedacht und zeigt den Helden gerne den gesamten, außeror-



dentlich karg eingerichteten Turm – bis auf die Kemenate, den einzigen Raum innerhalb des Turms, der eine Tür mit Riegel hat. Lassen Sie die Helden ruhig merken, dass Bartrok etwas zu verbergen hat, denn in dieser Nacht lohnt es sich, Wachen aufzustellen.

Nachdem sich Ritter Bartrok ziemlich bald nach einem einfachen Abendmahl von den Helden getrennt und ins Obergeschoss zurückgezogen hat, beginnt es an der Tür des Turmes zu scharren. Dieses Scharren setzt sich beharrlich fort, wenn die Helden nichts dagegen unternehmen: Es klingt, als wolle sich etwas durch die Tür wühlen.

Wenn die Helden sich während der Nacht ins Gemach des Ritters begeben, stellen sie einerseits fest, dass Bartrok nicht anwesend, sein Bett unberührt und seine Rüstung fort ist, andererseits bei einem Blick aus dem Fenster, dass eine Horde von acht bis zehn Untoten gerade versucht, die Turmpforte aufzubrechen, und dabei auch schon gute Fortschritte gemacht hat, wie das Splittern von Holz verrät.

Vermutlich sind Ihre Helden klug genug, sich in ihrem angeschlagenen Zustand nicht mit diesen Untoten anzulegen, sondern sich in den oberen Stockwerken zu verschanzen, bis es Morgen ist. Ehe Ihre Helden jedoch zu einem Selbstmordangriff ausrücken, sollte Bartrok in voller Rüstung und mit Reiterhammer aus der Kemenate treten, in der er offenbar die Nacht verbracht hat, und die Helden auffordern, seine Gattin zu beschützen. Er stellt sich den Untoten am Fuße der Wendeltreppe entgegen (und in der Tat ist die Treppe dafür ausgelegt, dass sie von einem Kämpfer verteidigt werden kann), während die Helden nun in der Kemenate auf sein Geheimnis stoßen können: Die Burgherrin ist schon seit vielen Jahren tot. Ihr inzwischen mumifizierter Leichnam ruht jedoch noch immer auf ihrem Sterbebett und die zerwühlten Laken weisen darauf hin, dass Bartrok die Nacht im Bett seiner geliebten Gemahlin verbracht hat, von der er sich auch im Tode nicht trennen kann.

Obwohl Ihre Helden vermutlich mit dem Gegenteil rechnen, wird der Leichnam der Burgherrin sich nicht urplötzlich erheben, sondern auch weiterhin in Frieden ruhen, immerhin ist Aschepelz meilenweit entfernt. Vom untersten Treppenabsatz jedoch sind bald Kampfgeräusche zu vernehmen. Sollten Ihre Helden Ritter Bartrok in seinem letzten Kampf nicht allein gelassen haben (und ein anwesender Norre wird dies auf keinen Fall tun), so werden sie Zeuge, wie eine der wandelnden Leichen plötzlich nach Bartroks Hammer greift und ihm die Waffe entwindet. Richten Sie es möglichst so ein, dass die Helden nicht verhindern können, dass mehrere Arme den Ritter packen, und ihn die Treppenstufen hinab und in das finstere Wasser zerren. Sollten Ihre Helden hingegen sehr geschickt reagieren, können sie den Tod des Ritters verhindern – der Hammer ist aber auf jeden Fall verloren. In diesem Fall müssen Sie den Verlauf des folgenden Morgens ein wenig variieren, ansonsten ändert sich aber nichts an dem Abenteuer.

Sobald die Leichen den Hammer haben, verlieren sie sofort jegliches weitere Interesse an dem Turm und an den Helden

und machen sich mit ihrer Beute, dem Streithammer des Ritters, davon.

Sollten die Helden in der Kemenate auf das Eindringen der Untoten gewartet haben, so warten sie vergeblich. Stattdessen können sie von den Fenstern aus sehen, wie die wandelnden Toten sich mit dem Hammer ins Moor davonmachen – getreu ihres Auftrags, die Waffe, die sie für den Hammer Graveshs halten, zu erobern und nach Gruuzash zu tragen. Wenn die Helden nach Bartrok suchen, finden Sie ihn leblos in dem trüben Weiher treibend.

DIE DREI DRACHEN

Der Rest der Nacht verläuft ruhig, die Helden können sogar Lebens- und Astralenergie regenerieren. Nachdem sie hoffentlich den Ritter und seine Gattin beerdigt haben, nehmen sie vermutlich ihre Wanderung zu den drei Hügeln wieder auf, die sie am Mittag erreichen. Auch auf diesen Hügeln hat sich ein Schwarm Nebelkrähen breit gemacht, die beim Erscheinen der Helden in einem dichten Schwarm auffliegen. Natürlich handelt es sich um Aschepelz' Krähen, denn der Schamane beobachtet sie weiterhin, zumal sich auch der Hammer Bartroks inzwischen als der falsche herausgestellt hat.

Von der Hügelkuppe bietet sich ein entmutigender Anblick: Nach Westen hin ist der Weg durch dichte, gelbe Schwefelschwaden verhangen, so weit das Auge reicht. Im Nordwesten erstreckt sich eine dunstverhangene, schwarze Fläche von brüchigen, wie glasiert wirkenden Erdschollen, zwischen denen kein Halm wächst. Nach Norden ist der Weg durch dichte Dampfwolken versperrt, aus denen es zischt und pfeift. Intelligente Helden mögen mit Hilfe des Hinweises aus Rotgers Tätowierung (»Drei Schwestern singen im Ried das Lied von drei Würmern und Drachen. Achte genau der Zeit, da sie ruhn, um nicht ihren Zorn zu entfachen.«), der Erzählung von den drei Reitern Graf Nasıldirs und durch sorgfältige Beobachtung (also gelungene *Sinnenschärfe*-Proben) zu den richtigen Schlüssen kommen: Bei der Schwefelwolke handelt es sich nicht um die Ausdünstungen eines Tatzelwurms, wohl aber um die Gase von Schwefelquellen, die ebenso tödlich sind. Die Erdschollen in der Mitte sind ein tückisches Moor, das zwar nicht von einem Basilisken geschaffen wurde, aber dennoch undurchquerbar ist, da die Schollen nur aus dünnen Ablagerungen bestehen, die das Gewicht eines Menschen nicht zu tragen vermögen. Das Pfeifen und die Dampfwolken stammen ebenfalls nicht von einem Drachen, sondern von Geysiren, die in periodischen Abständen kochend heißen Dampf ausstoßen. Hier bietet sich für die Helden die einzige Chance zum Durchkommen: Wenn sie die Ausbrüche lange genug aufmerksam beobachten, dann können sie einen Rhythmus in der Aktivität der Geysire ausmachen, der es ihnen ermöglicht, die Quellen zu passieren. Verlangen Sie dennoch Intuitions-Proben (deutlich erleichtert für Helden mit *Zeitgefühl*) und zögern Sie nicht, 1W6 SP durch heißen Dampf pro 3 Punkte, um die die Probe daneben liegt, zu verteilen. Ist diese letzte Hürde genommen, stehen die Helden unverhofft im Sklavenlager von Gruuzash.



DAS VERMÄCHTNIS DES NARGAZZ BLUTFAUST

DAS SKLAVEPLAGER

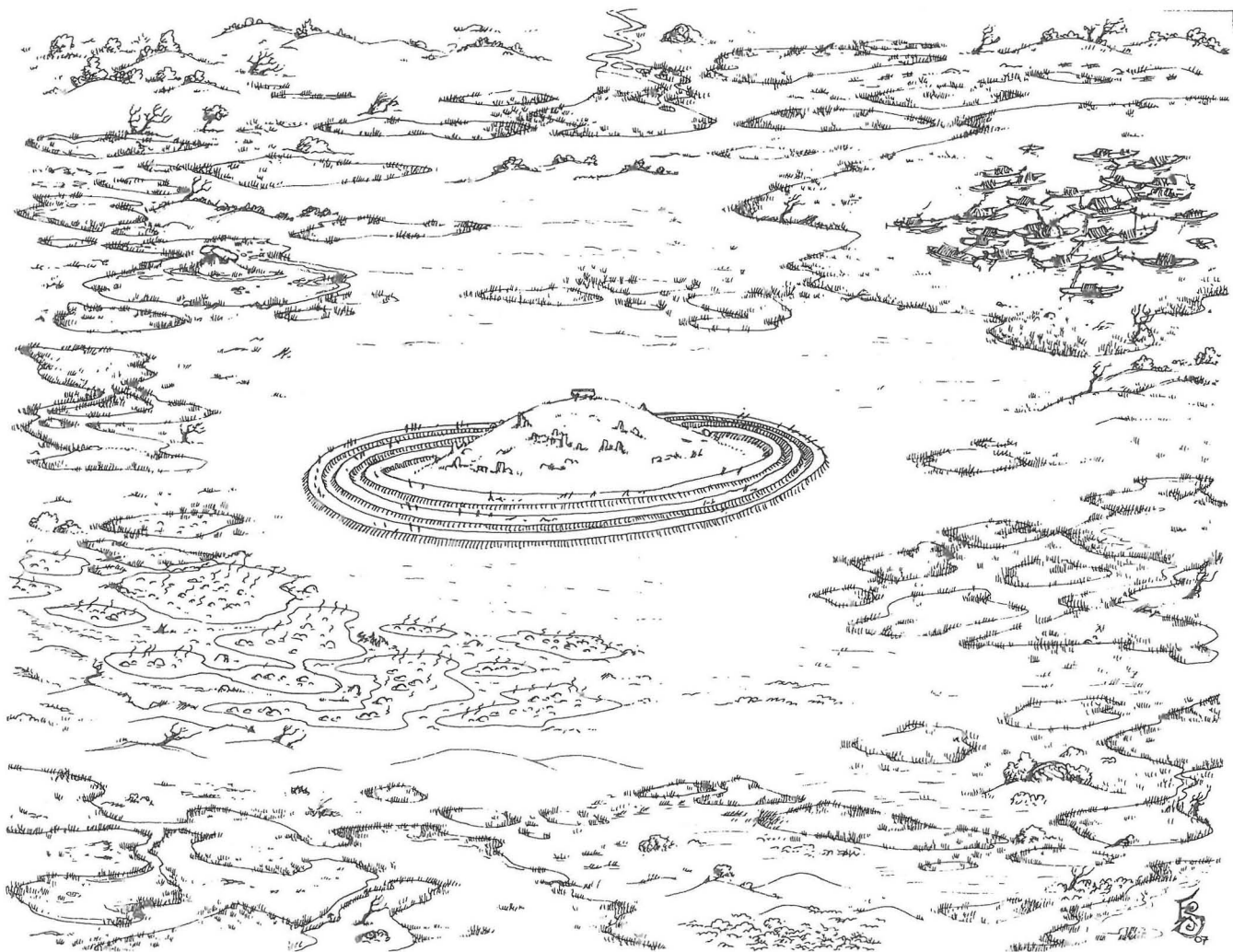
Das Sklavenlager, in das die Verschleppten aus Trallop und Baliho gepfercht wurden, um auf Nargazz' Geheiß Gruuzash zu errichten, und dabei zu Hunderten den Orkgöttern geopfert wurden, ist erreicht. Richten Sie es so ein, dass die Helden das Lager bei Tage erreichen und erkunden können, denn in diesem Falle ist der Schrecken der Untotenerhebung, die Aschepelz durchführen wird, deutlich größer. Sollten die Helden partout den Einbruch der Nacht abwarten wollen, ehe sie in das Lager eindringen, so müssen Sie entweder improvisieren oder die Helden beispielsweise durch Spähtrupps der Mokolash oder eine Gruppe Untoter die Nacht über aufhalten.

Nur wenige Hinweise haben die Jahrhunderte überdauert, doch kann man bei genaueren Untersuchungen (wahlweise *Fährtensuchen*-, *Orientierungs*- oder *Sinnenschärfe*-Proben, jeweils erleichtert durch die Sonderfertigkeit *Sumpfskundig*) zahlreiche halb verfallene und voll gelaufene Gruben entdecken, in denen die Sklaven gehalten wurden, sowie die überwucherten und eingesunkenen Ruinen von zwei steinernen Hütten. Am erschreckendsten ist aber der Opferplatz der Orks, mit einem

Altar, der auf einer Hügelkuppe steht und frei von jedem Bewuchs und dunkel angelaufen vom Blut unzähliger Opfer ist, sowie einer flachen Mulde für Opferfeuer mit einer grünspanüberzogenen Schale aus gehämmertem Kupfer darüber, wie die Helden sie auch in Gruuzash finden könnten.

Am Rand des Ritualplatzes ragen zwei mächtige Holzstelen auf, offensichtlich Reste eines uralten Gestells. Den Querholm hat man offenbar vor kurzem wieder befestigt und eine manns hohe und ebenfalls grün verkrustete Kupferscheibe hängt davon herab.

Nach der Untersuchung wird auch klar, warum das Lager, das zwischen den zahlreichen sumpfigen Pfuhlen, Sickerkuhlen und Moorlöchern zum Teil erstaunlich festen Boden besitzt, beinahe völlig unbemerkt bleiben musste und kaum einem der Verschleppten die Flucht gelingen konnte: Es gibt keinen Weg hinein oder hinaus, außer dem fast ungangbaren Pfad an den heißen Quellen und Geysiren vorbei, den die Helden genommen haben, und dem befestigten Weg, der von Gruuzash hierher führt. Die restliche Umgebung des Areals wird von Mooraugen, sumpfigen Tümpeln oder giftigen Faulgasfeldern bestimmt, die undurchdringlich erscheinen.





Der Weg nach Gruuzash ist etwa zwei Schritt breit und mit dicken Stämmen, Bohlen und Stegen befestigt. Folgt man seinem Verlauf, kann man Gruuzash nach etwa einer Meile erreichen. Dort steigt eine dünne Rauchsäule auf, woraus sich schließen lässt, dass das Lager, das seit dem Tod des Schamanen Ugrashak und des Häuptlings Grakwach beim Angriff auf den Rhodenstein als verlassen galt, wieder von Orks bewohnt wird. Etwas abseits, auf einer großen Wasserfläche, haben die Mokolash ihre Schilfboote zu einer Art schwimmender Siedlung vertäut, die praktisch unangreifbar ist, wenn man nicht schwimmen oder fliegen kann.

GRUZZASH

Wenn die Helden auch Gruuzash erkunden wollen, bietet es sich an, dem befestigten Weg zu folgen, dessen Bohlen an einigen Stellen morsch geworden und teilweise von Moorwasser überspült sind. (Hier können Sie *Sinnenschärfe-* oder *Wildnisleben*-Proben verlangen, um solche Stellen rechtzeitig zu entdecken, und *Körperbeherrschungs-* oder *Akrobatik*-Proben, um einem Sturz ins Moor zu entgehen.) Vom äußeren Bereich des Orkheiligtums aus kann man sich einen groben Überblick über die einstmals gewaltige Anlage verschaffen. Heute künden halb versunkene Überreste und bröckelnde Stümpfe von drei konzentrischen Ringen aus zugespitzten Pfählen und Grassodenwällen, in denen sich die Feuergruben und Torfgräben inzwischen mit Wasser und Schlamm gefüllt haben. Nur das eigentliche Zentrum ist noch erhalten, in dem auch das heutige Orklager errichtet wurde.

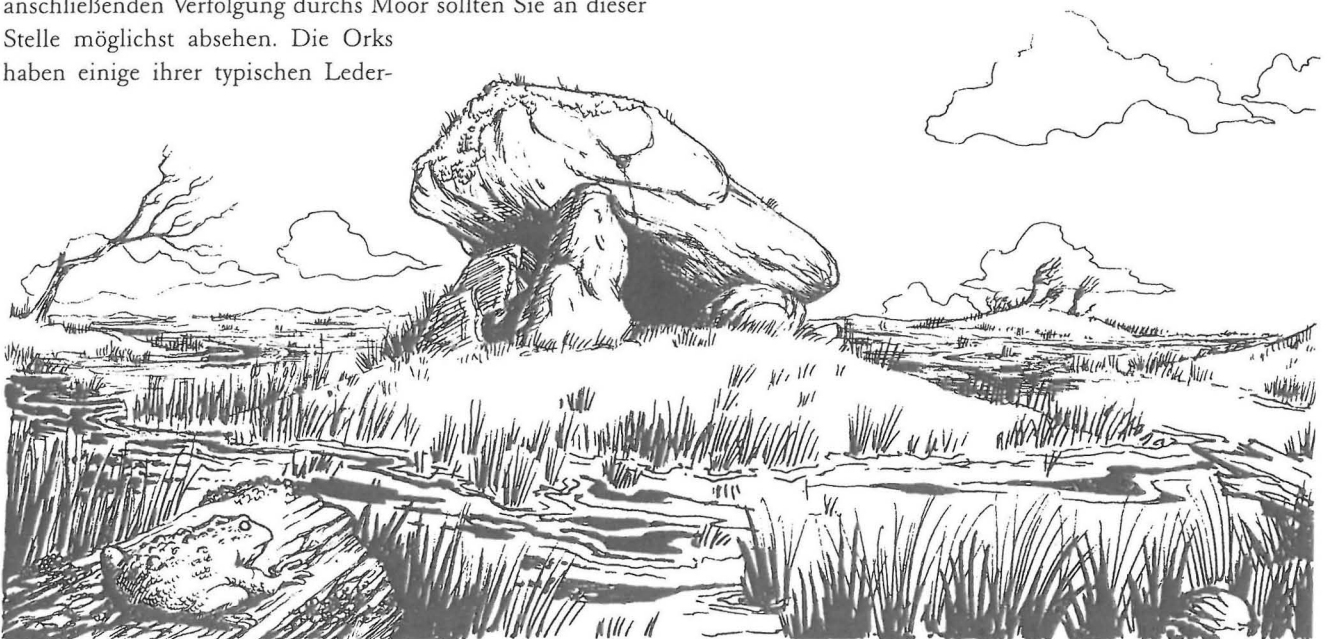
Mit einigen *Schleichen-* und *Sich Verstecken*-Proben können die Helden an den gelangweilten Wachen der Orks vorbei und dicht genug an das Lager herankommen, um einen Blick darauf zu werfen. Wenn die Helden nicht allzu übermütig sind, sollten Sie misslungene Proben nur dazu nutzen, die Situation noch spannender zu gestalten, von einer Entdeckung und anschließenden Verfolgung durchs Moor sollten Sie an dieser Stelle möglichst absehen. Die Orks haben einige ihrer typischen Leder-

zelte aufgebaut und es befindet sich etwa ein Dutzend Mokolash innerhalb der halb verfallenen Palisaden.

In der Mitte des Lagers ist in einer Mulde ein Opferfeuer entzündet worden, über dem an einem Dreibein eine krude verzierte Kupferschale hängt, die mit Rinderhörnern und seltsamen Symbolen geschmückt ist und aus der die dünne Rauchsäule aufsteigt, die man von weitem erblicken kann. Ein Ork mit glänzend schwarzem Pelz tanzt unter kehligem Gesang um das Feuer und einen riesigen Steppenrindbullen, der direkt daneben angepflockt ist. Immer wieder wirft der Schamane (als solcher ist er durch die kupferne Mondscheibe und eine Keule kenntlich, es handelt sich um Aschepelz in seinem Wirtskörper) allerlei Fetische wie Haarbüschel, Kräuterbündel oder Knochen ins Feuer, das dann hell auflodert. Nach einer guten Weile dieses Rituals schneidet er plötzlich und von einem markerschütternden Schrei begleitet dem Bullen mit einer fließenden Bewegung die Kehle durch, benetzt seine Hände mit dem sprudelnden Blut und sprengt es ins Feuer, dessen Rauch sich nun schlagartig verdunkelt. Ein Geruch nach Asche und verbranntem Fleisch erfüllt plötzlich die Luft.

Verhindern Sie an dieser Stelle, dass die Helden in das Ritual eingreifen. Machen Sie ihnen klar, dass ein offener Angriff kaum Chancen hätte, da die Überzahl der Orks beträchtlich ist. Zudem steht nahe des Ritualplatzes eine weitere angsteinflößende Kreatur: ein Orklandminotaur (**ZBA 137**) von beinahe zwei Schritt Größe. Lassen Sie ihn im Zweifelsfall genau dann ins Blickfeld der Helden treten, wenn sie sich gerade zu einem Angriff entschlossen haben. Nutzen Sie auch die Tatsache, dass die meisten Heldengruppen viel Zeit damit zubringen, einen Plan auszuarbeiten und zu diskutieren – bis sie sich endlich einig geworden sind, ist es bereits zu spät.

Im Lauf der nächsten Zeit wird der Rauch von dem Feuer immer dichter werden und sich am Himmel zu dunklen Wolken verdichten, aus denen Ascheflocken herabregnen. Wie lange das





dauert, können Sie schlicht davon abhängig machen, wie lange Ihre Helden für weitere Erkundungen brauchen. Wenn sie das Sklavenlager schon erkundet haben (siehe unten), dann kann der Ascheregen auch schon nach sehr kurzer Zeit eintreten.

Eine Analyse von Aschepelz' Treiben offenbart ein schamanistisches Ritual, das das Merkmal *Geister (Rufen und Binden)* besitzt und offenbar dazu gedacht ist, etwas aus der Geisterwelt ins Diesseits zu rufen.

DIE WARNUNG DES STEINMETZES

Der letzte Hinweis aus der Tätowierung am linken Knöchel des Nordmannes («Siehst du unser Haus auf dem Hügel dann, erbaut, um in Ingra zur Ruh zu gelangen, siehst du die Warnung im ewigen Stein, ist dein Weg zu Ende gegangen.») führt die Helden direkt zu einem kleinen flachen Hügel am Rand des Sklavenlagers, auf dem ein Dolmen steht. Rotger wollte nicht nur Zeugnis von der Existenz des Sklavenlagers, sondern auch von Edors Steinbildern hinterlassen, die sich an dieser Stelle finden. Der Hügel liegt inmitten eines schwarzen, brackigen Tümpels, in dem fette Kröten und Salamander hocken und über dem bei der Ankunft der Helden Nebelschleier liegen. Um den etwa zehn mal zehn Schritt großen Hügel zu erreichen, müssen die Helden durch knietiefes Wasser waten. Dann können sie den Dolmen (einen großen Deckstein auf mehreren Stützsteinen) erblicken, der teilweise im morastigen Grund versunken ist. Der Bereich unter dem Deckstein liegt im Dunklen. Um diesen Bereich näher zu untersuchen, müssen die Helden Moos, Reet und Schlamm beiseite räumen, doch dann finden sie schließlich einen engen, flachen Eingang aus Stein, dessen Sturz mit Runen geschmückt ist, die denen auf Rotgers Haut auffällig ähneln. Dieser Sturz ist Teil des Schutzes, den der Ingra-Priester mit seiner Einsegnung heimlich um den Hügel errichtet hat. Bei weiterer intensiver Suche sind mehrere versteckte flache Steine mit demselben Signet in und an den Flanken des Hügels zu entdecken.

Während in Gruuzash viele Menschen den Orkgöttern geopfert wurden und ihre Körper achtlos in einfache Gruben geworfen wurden, bestatteten die Menschen diejenigen, die aus Erschöpfung im Lager starben, heimlich und göttergefällig in diesem Hügel. Um eine Entdeckung zu vermeiden, entstand das Grab dabei in einer ehemaligen Sklavenbehausung, die einfach in den Hügel gegraben war. Ein heute längst vergessener Priester des Ingra rief die Macht seines Gott an, die Totenruhe der Begrabenen zu schützen, was einem GRABSEGGEN auf diesem Gebeinfeld entspricht. So kann der Hügel später den Helden zudem als Schutzzone dienen, denn es ist den Untoten unmöglich, ihn zu betreten. Wenn die Helden auf ihrer Suche das Hünengrab umrunden, können sie an einer der Flanken einen Findling entdecken, der unter Verwitterungen, Moos und verkrustetem Schlamm die Steinmetzarbeit Edors trägt.

Was die einzelnen Reliefs auf dem Findling bedeuten, ist in nebenstehendem Kasten erläutert. Lassen Sie die Helden ein

wenig über die Bedeutung der Bilder diskutieren. Sollten sie sich nicht so gut mit den Ereignissen um den Angriff der Orks auf Weiden und Albernia auskennen, kann ihnen der Geweihte Norre hilfreich bei der Deutung zur Hand gehen – falls er die Helden begleitet. Der Blick des Burgsassen ist von Sorge erfüllt, als er dieser Warnung aus der Vergangenheit ansichtig wird, die in seinen Augen so sehr einer Prophezeiung gleicht. Er macht den Helden unmissverständlich klar, dass diese Erkenntnisse unter allen Umständen zum Rhodenstein getragen werden müssen. Die Aussage der Zeichen ist von existentieller Bedeutung für die Senne des Nordens, für die Orkenwehr und womöglich gar für das gesamte Mittelreich. Er hat bisher jedoch noch nichts von den einzelnen Gegenständen gehört und kann dementsprechend auch die im Kasten angeführten Informationen über deren aktuellen Aufenthaltsort nicht interpretieren.

DIE SUCHE NACH GRAVESHS HAMMER

Es bedarf einer Summe von 24 KK-Punkten, um die steinerne Platte anzuheben, die den Eingang zum Hügel verschließt. Dahinter liegt eine abfallende Öffnung im Dunkel, die in eine Höhle führt, die ursprünglich als Sklavenbehausung diente. Hier befinden sich die zahlreichen Gräber der Menschen, die im Lager starben und heimlich göttergefällig bestattet wurden. Aber viel mehr Aufmerksamkeit sollte der mächtige Hammer auf sich ziehen, der an diesem Ort vollkommen deplaziert wirkt. Es handelt sich um eine archaische und wenig kunstfertige Waffe (eine Beschreibung befindet sich auf Seite 25), die auf den vermoderten Resten eines Fells inmitten der Gräber liegt. Tatsächlich ist dies Graveshs Hammer, den der Ork-Priester Ghatrach hier verbarg, um ihn dem Zugriff der Feinde zu entziehen. Zum einen nutzte er die Grabstätte, weil er vermutete, dass die Menschen einen Ort der Totenruhe auch auf der Suche nach dem Hammer nicht entweihen würden, und zum anderen hielt er das Ingra-Signet für eine ihm unbekanntes Gravesh-Glyphe.

Ein Held, der den Hammer ergreift, kann deutlich die Macht spüren, die von ihm ausgeht, und ein Geweihter vermag mittels AURAPRÜFUNG zu erkennen, dass der Hammer einen göttlichen Segen trägt. Wenn Sie es für richtig halten, können Sie die Helden mit verschiedenen unheimlichen Begebenheiten innerhalb der Grabhöhle konfrontieren: So könnte in dem Moment, in dem ein Held den Hammer in die Hand nimmt, ein heißer Luftzug durch die feuchte Höhle ziehen und den Geruch eines Schmiedefeuers mit sich bringen (ein Hinweis auf Graveshs Reich, aus dessen Domäne der Hammer stammt). Auch könnten flackernde Schatten durch die Höhle huschen. Die nähere Ausgestaltung der Szenerie in der Grabhöhle (samt möglicher Fallen und Schreckensereignisse) überlassen wir hierbei Ihnen, Sie kennen die Vorlieben Ihrer Gruppe am besten. Quintessenz sollte jedoch sein, dass die Helden bald darauf drängen, diesen Ort wieder zu verlassen.



EDORS STEINMETZARBEIT

Die Bilder auf dem Findling bedeuten Folgendes:

1. Ein großer Ork, angetan mit Stierhörnern und Mond-scheibe, tötet mit einem sichelförmigen Opferrmesser einen Ritter, dessen Tophelm von einem Hirschgeweih gekrönt ist. Der Wappenrock des Ritters zeigt einen krumm gewachsenen Baum. Zwei erschrockene Blütenfeen rahmen das Bild ein.

Erklärung: Das Bild zeigt den Aikar Brazoragh mit dem Hörnerhelm und der Schamanenscheibe als Symbol seiner Auserwähltheit. Es verweist auf ein Orkheiligtum im Gundelwald in der albernischen Grafschaft Abagund, in dem die Orks in der Zeit ihrer Versklavung in Albernia ein heimliches Heiligtum einrichteten, dessen Mittelpunkt Tairachs Opferrmesser Largresh war, das der heutige Aikar 1026 BF für sich eroberte. Zudem hütet das Grafenhaus Crumold dort ein Feentor, an dem der Aikar ebenfalls starkes Interesse zeigt.

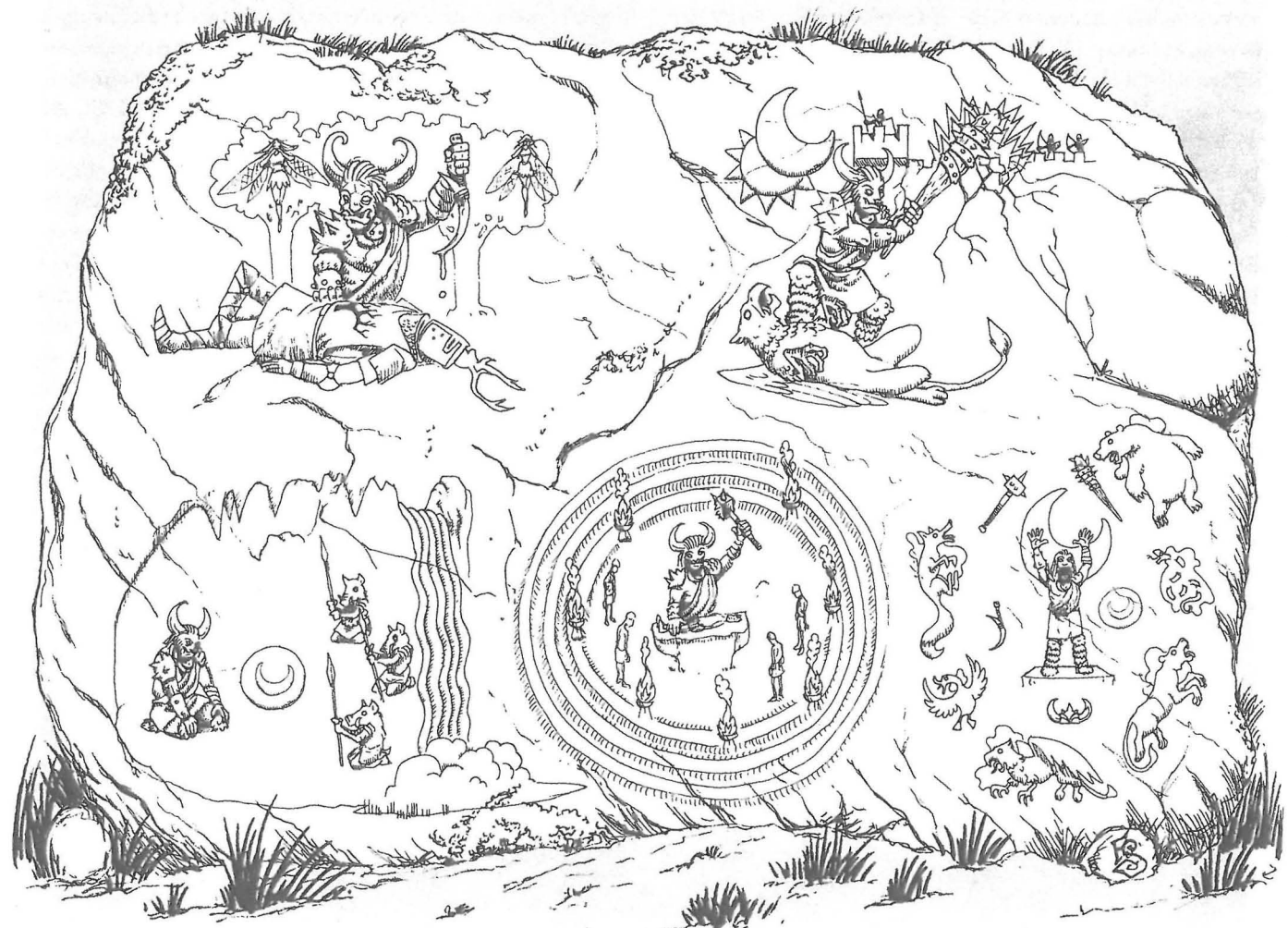
2. Die Keule Xarvlesh ('Fleischreißer') in der Hand desselben Orks, der damit die Mauern einer menschlichen Stadt durchbricht. Das über der Stadt hell strahlende Sonnenaugen wird durch einen größeren Mond teilweise verdeckt. Zu Füßen des Orks liegt ein toter Greif.

Erklärung: Das Bild verweist auf die Eroberung Greifenfurts durch Nargazz Blutfaust 250 v. BF. Xarvlesh wurde während der letzten Orkkriege nach Donnerbach verbracht und 1026 BF vom heutigen Aikar während des Sturms auf die Stadt aus den Kavernen des Rondra-Tempels geraubt (mehr dazu findet sich im AB 104).

3. Ein Schild mit Horn- oder Sichelmonddarstellung, vor dem der Ork aus Bild 1 und 2 kniet. Der Ort ist eine Höhle hinter einem Wasserfall. Einige deutlich kleinere, aufrecht gehende Wildschweine mit Speeren knien auf der dem Ork gegenüberliegenden Seite ebenfalls vor dem Stein.

Erklärung: Der Schild ist der 'Schild des Gravesh', ein kupferbeschlagener Lederschild aus alten Zeiten. Er kann dazu dienen, die Helden zunächst in Schatten der Ahnen zu verwickeln (siehe Seite 25), und sie später sogar noch zum Schauplatz von Eiseskälte führen (Seite 44). Die Helden können den dargestellten Ort vermutlich als Donnerbach identifizieren. Dieses Artefakt hat der Aikar noch nicht in seine Hand gebracht, denn es befindet sich nicht mehr in Donnerbach.

4. Ein mächtiger Hammer in den Händen des Orks, der in der Mitte einer aus drei konzentrischen Gräben bestehen-





den Anlage steht, in der in unregelmäßigen Abständen Feuergruben glühen. Der Ork steht hinter einem Altar, auf dem eine menschliche Gestalt liegt, auf die der Ork anscheinend mit dem Hammer einschlägt. Das Bild wird durch ausgezehnte Menschen eingerahmt.

Erklärung: Das Artefakt ist Graveshs Hammer und die Spur für die Helden die wichtigste, da sie auf Gruuzash selbst verweist. Ihre Aufgabe wird es nun sein, den Hammer zu finden und zu bergen.

5. Das letzte Bild zeigt den Ork in einem Kreis der vorher gezeigten Waffen (Dolch, Keule, Hammer, Schild und Hörnerhelm), der triumphierend die Arme zu dem hinter ihm leuchtenden Mond reckt. Um den Kranz aus Waffen herum ist ein weiterer Kreis ausgearbeitet, der die über-

wundenen und geschändeten Tiere der Zwölfgötter zeigt.
Erklärung: Die visionäre Aussage dieses Bildes ist eindeutig: Sollte der Aikar alle Artefakte erringen, wird das für die Menschheit und ihre Götter furchtbare Folgen haben.

EIGENE ARTEFAKTE DER ORKGÖTTER

Selbstverständlich können Sie nach Gutdünken weitere Artefakte der Orkgötter oder -geister ersinnen und eigene Zeichnungen dafür anfertigen (oder sie beschreiben), die Edor auf dem Findling verewigt hat. Dies mögen Artefakte sein, denen Ihre Helden bereits begegnet sind, oder völlig neue, um Ihre Helden auch im Folgenden immer wieder den Plan des Aikar durchkreuzen zu lassen.

DER ANGRIFF DER ORKS

Wenn die Helden die Grabstätte verlassen, bemerken sie etwas Eigenartiges: Der eben noch klare und tiefblaue Himmel beginnt sich schnell zuzuziehen. Mit einer gelungenen *Wettervorhersage*-Probe können sie herausfinden, dass dieses Phänomen keinen natürlichen Ursprung hat: Die Rauchsäule des Ritualfeuers in Gruuzash ist mittlerweile deutlich größer geworden und verdichtet sich am Himmel wie von Zauberhand zu einem mächtigen Wolkengebilde, das sich immer weiter ausbreitet und bald den ganzen Himmel bedeckt. Diese Wolke trägt einen eigenartigen Brandgeruch mit sich und vereinzelte dunkle Flocken fallen aus ihr herab (vielleicht konnten die Helden den Beginn des Rituals in Gruuzash beobachten). Die Wolke besteht aus Asche aus der orkischen Totensteppe. Aschepelz' Plan ist es, die Sonne zu verhüllen und im Zwielflicht erneut das Ritual KHURKACHAI TAIRACHI zu wirken. Den Orks ist das Eintreffen der Helden keinesfalls entgangen (seien Späher der Mokolash oder die Krähen des Schamanen der Grund dafür) und Aschepelz will die Menschen nun vernichten. Plötzlich erheben sich mit unheimlicher Geschwindigkeit gut zwei Dutzend Moorleichen der vor Jahrhunderten geopfert Menschen aus ihren Gräbern. Am effektivsten ist der plötzliche Auftritt der Untoten, wenn die Helden (oder einige von ihnen) sich nicht auf dem Hügel aufhalten und die Leiber direkt zwischen ihnen aus dem Boden oder den zahlreichen Tümpeln und Moorlöchern hervorkriechen. Die Leichname attackieren die Helden sofort (ihre Werte finden Sie auf S. 13) und dringen von allen Seiten auf sie ein. Ein Kampf gegen die Untoten ist an dieser Stelle kaum zu gewinnen, dafür sind sie zu zahlreich. Allein der Grabhügel bietet als zwölfgöttliche Ruhestätte Schutz vor den Untoten. Wenn die Helden nicht von selbst auf diese Idee kommen, können Sie mit Klugheits-, *Götter/Kulte*- oder *Magiekunde*-Proben nachhelfen. In Notfall kann auch der Rondra-Geweihte Norre auf diese Möglichkeit hinweisen. Sollten Sie findige Zauberer oder kundige Boron-Geweihte in Ihrer Runde haben, so müssen Sie vermutlich an einigen Stellen improvisieren, denn es ist denkbar, dass einer von ihnen den

Kugelzauber SCHUTZ GEGEN UNTOTE beherrscht, mittels IGNISPHAERO etliche der Untoten einäschert oder sie durch einen THARGUNITOTHBANN oder BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID ausschaltet. Verfahren Sie nach eigenem Ermessen und gestalten Sie ein knappes Entkommen der Helden auf den Grabhügel. Die Untoten verfolgen die Helden nur bis an den Rand des Hügels, dort verharren sie, durch den Grabsegen zurückgehalten.

Während die Helden auf dem Hügel festsitzen, können sie endlich den Verursacher der Leichenerhebung erblicken. Aschepelz erscheint persönlich im Sklavenlager und wundert sich, dass die Leichen nicht weiter auf die Helden eindringen. Sein Ärger ist deutlich zu erkennen, als er zu errahnen beginnt, dass der Hügel eingesegnet ist. Sein Gefolge aus Mokolash-Orks, dem Orklandminotauer sowie zahlreichen Krähen, die weit ausschwärmen, erscheint ihm jedoch zu wertvoll, um den Hügel zu erstürmen und die Helden sofort zu töten. Nur wenn eine Bogenschützin oder ein Magier direkt gegen Aschepelz oder die Wolke vorgehen, treten die Orks und Krähen sofort in Aktion, um dies zu verhindern. Sie finden hier die Werte, damit Sie Spielraum haben, um auf Aktionen der Helden zu reagieren.

Einfache Orkkrieger

Säbel: INI 10+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+3 DK N
LeP 33 **AuP** 38 **RS** 3 **Wundschwelle** 10 **GS** 8 **MR** 0
Besondere Kampfregeln: Biss/Niederwerfen, Überrennen, Wuchtschlag

Elite-Orkkrieger

Gruufhai: INI 13+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W6+6 DK N
LeP 33 **AuP** 38 **RS** 4 **Wundschwelle** 10 **GS** 8 **MR** 2
Besondere Kampfregeln: Biss/Niederwerfen, Überrennen, Wuchtschlag, Gegenhalten



Orklandminotaur

Keule: INI 9+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+4 DK N
 Faust: INI 9+1W6 AT 14 PA 10 TP(A) 1W6+2 DK H
 Kopfstoß: INI 8+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+4 DK H
 LeP 35 AuP 45 RS 3 Wundschwelle 11
 GS 8 MR 5 GW 11

Besondere Kampfregeln: Kopfstoß aus dem Sturmangriff heraus, Niederwerfen, Wuchtschlag

Krähe

Krallen: INI 12+1W6 AT 8 PA 0 TP 1W6 DK H
 LeP 5 AuP 40 RS 0 Wundschwelle 2 GS 13
 MR 8

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sehr kleiner Gegner (AT +3, PA +6), Gezielter Angriff (bei Glücklicher Attacke, umgeht RS)

Während die Untoten und der größere Teil von Aschepelz' Gefolge die Helden auf dem Hügel festhalten, lässt der Schamane sich einen jungen Bullen bringen. Mit gutturalem Singsang beginnt Aschepelz am Ritualplatz des Lagers erneut die Kräfte seines Gottes anzurufen. Die genaue Ausgestaltung des Rituals überlassen wir Ihnen, ebenso seine Dauer, es endet jedoch damit, dass der Schamane den Bullen vollständig ausweidet, die Innereien erst der Aschewolke entgegenstreckt, um sie dann in die große Bronzeschale zu werfen, in der er zuvor das Blut des Bullen aufgefangen hat. Nach mehreren komplizierten Gesten mit seiner Keule ruft er mit eigenartigem Krächzen die Krähen zu sich. Die Vögel sammeln sich am Rand der Schale, greifen sich mit Schnabel oder Krallen bluttriefende Stücke der Innereien, dann erheben sie sich langsam und tragen ihre widerliche Fracht auf den Hügel zu. Aschepelz' Plan ist es, den Grabsegen durch die Macht Tairachs und die Kräfte der Geister zu brechen. Sobald wenigstens eine der Krähen (schlimmstenfalls sogar jene, die einen Fetzen aus dem Herz des Steppenrindes trägt) in das eigentliche Grab vordringt und das Blut der Innereien in Sumus Leib sickert, erheben sich die Leichen im Grabhügel, belebt durch die unheiligen Kräfte der *Harrgulhach* (was Zauberer und Geweihte als das Wirken dämonischer Nephazzim wahrnehmen). Der Schutz des Grabsegens ist durch das von Geisterkraft gestärkte Blut des Rindes und das Ritual des Schamanen gebrochen. Passen Sie den Erfolg der Krähen an die Findigkeit an, die die Helden bei ihrer Abwehr an den Tag legen, denn ein einzelner Bogenschütze ist sicherlich damit überfordert, alle Krähen aufzuhalten, eine Magierin, die einen FORTIFEX vor den Grabeingang stellt, hingegen sehr effektiv. Haben die Vögel Erfolg bei ihrer Mission, bekommen die Helden es bei der Abwehr nun mit Untoten zu tun, die sich direkt aus dem Hügel graben.

Erst jetzt lässt Aschepelz auch sein Gefolge den Hügel erstürmen, denn er will Graveshs Hammer, dessen Aura er nach der Entweihung des Grabs bei den Helden spüren kann, unbedingt in seinen Besitz bringen. Liefern Sie den Helden einen

Kampf, der ihnen möglichst viel abverlangt. Nutzen Sie immer wieder auch die Begebenheiten des Moores, um die Kämpfe interessanter zu gestalten: Duelle am Rande von Sumpflöchern, unsicherer Boden, durch Wasser oder Schlamm schwerer zu handhabende Waffen oder aufsteigende Faulgase, die den Helden den Atem rauben, können dafür Beispiele sein. Auch Irrlichter oder andere Sumpfkreaturen können durch den Kampf aufgeschreckt werden und sich zum Vor- oder Nachteil der

EINGREIFEN DER GÖTTER?

Sobald sich die Untoten im Schutz der Aschewolke erheben, können kundige Helden die Gefahr und auch das Problem erkennen: Es ist das von der Aschewolke hervorgerufene Zwielficht, das es den Untoten ermöglicht, sich frei zu bewegen. Kenntnis der Nekromantie oder eine gelungene *Magiekunde*- bzw. *Götter/Kultie*-Probe legt nahe, dass es nur wenige Möglichkeiten gibt, um die Untoten zu besiegen. Der **BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID** ist geeignet, ein **THARGUNITOTHBANN** oder vielleicht ein **REVERSALIS TOTES HANDLE**. Die vielleicht effektivste Möglichkeit wäre es jedoch, die Aschewolke zu zerstreuen, so dass die sengenden Strahlen des Praiosauges die Untoten erreichen. Verfügt keiner Ihrer Helden über eine Möglichkeit, dies zu erreichen (z.B. eine Druidin, die **WETTERMEISTERSCHAFT** beherrscht), dann kann Norre von Bjaldorn aushelfen.

Mit steinerner Miene hebt er die Arme in den Himmel und beginnt ein donnerndes Gebet an die Sturmherrin, das er immer wieder damit untermauert, dass er sein Schwert scheppernd auf seine Armschienen schlägt. Es handelt sich um die machtvolle Liturgie **RONDRA'S HOCHZEIT**. Das gibt Ihnen die Möglichkeit, ihn aus Kämpfen der Helden herauszuhalten. Im Gegenteil: Der Geweihte muss sogar vor Angriffen geschützt werden, sobald Aschepelz erkennt, was er vor hat.

Sollte es unter Ihren Spielern eine Rondra-Geweihte geben, so kann sie sich an diesem Gebet beteiligen oder sogar allein die Göttin des Sturms anrufen. Auch die Diener anderer Götter können natürlich diesen wichtigen Part übernehmen, Sie sollten dann die Auflösung der Aschewolke an das Wesen der jeweiligen Gottheit anpassen. Gut geeignet erscheinen uns Efferd-Geweihte, die mittels **ANRUFUNG DER WINDE** einen Sturm des launischen Gottes herbeirufen, oder Praios-Geweihte, die mittels **LICHT DES HERRN** die Untoten der Sonne aussetzen. Lassen Sie diese Szene nicht daran scheitern, dass ein Geweihter nicht die passende Liturgie beherrscht, solange er sich inbrünstig an die Gottheit wendet und bisher im Dienste der Götter hervorgetan hat. Ein wenig improvisieren müssen Sie, wenn tatsächlich ein Druide eine **WETTERMEISTERSCHAFT** wirkt oder eine Magierin Luft-Elementare herbeiruft, um die Wolke auseinander zu reißen.



Helden belästigt fühlen. Bedenken Sie auch, dass der Kampf im Zwilicht stattfindet und dementsprechend die Sicht eingeschränkt ist.

ASCHEPELZ' SCHEITERN

Sobald die Helden die meisten lebenden Gegner bezwungen haben oder in arge Bedrängnis geraten, sollten Sie das Finale einläuten. Das zornige Gebet Norres (bzw. einer Spieler-Geweihten oder der Zauber eines Druiden, siehe Kasten) beginnt nun Wirkung zu zeigen.

Die Helden werden Zeuge eines Wunders der Rondra. Urplötzlich ist das tiefe Grollen eines herannahenden Gewitters über dem Moor zu hören, das sich schlagartig in einem ohrenbetäubenden Donnerhall entlädt. Nur Augenblicke später schlägt ein mächtiger Blitz nahe des Schauplatzes ein und erhellt die Szenerie.

Der Geweihte erhebt sich, in den Augen das Stürmen Rondras, in seiner Stimme das Brüllen der Leuin. Mit dem rondrianischen Choral des Heiligen Hlûthar auf den Lippen springt er mitten unter die Feinde, fegt sie beiseite und erschlägt sie, und während er über das Schlachtfeld tobt, tobt am Himmel der Sturm, begleitet von Donnerrollen und Blitzschlag. Ein Rondrikan braust mit Macht über das Schlachtfeld und hinein in die dunkle Wolke. Schnell reißt der göttliche Sturm das Aschegewölk auf und bald dringen die Strahlen des Praiosauges wieder auf die Erde. Sofort beginnen die Moorleichen sich einzugraben oder Zuflucht in den Mooraugen zu suchen, um dem strafenden Blick des Götterfürsten zu entgehen – die, die zu langsam sind, zerfallen zu Staub. Sollten noch Mokolash am Leben sein, so wenden sie sich spätestens jetzt zur Flucht.

Ob die Helden den mächtigen Orkminotaur bezwingen können oder ob diesem die Flucht gelingt, bleibt Ihnen überlassen, doch sollte der Sieg über das Ungetüm ein wichtiges Ereignis sein. Auch Aschepelz sollten die Helden nach hartem Kampf besiegen und töten können, dieses Erfolgserlebnis können Sie den Helden gönnen, ohne eine für die Zukunft Weidens wichtige Meisterfigur zu opfern. Eventuell ist es sogar effektiv, die Helden Zeuge werden zu lassen, wie Aschepelz auf der Flucht vor den Helden in einem Sumpfloch versinkt oder in den Schwefeldämpfen zu Grunde geht, so dass sie ihn für tot halten müssen. In jedem Fall wird sein Geist nach dem Tod seines Wirtskörpers in seinen eigenen Leib zurückkehren, den er am Rande des Nebelmoors zurückgelassen hat. Dies dauert zwar einige Tage, ist aber für einen gut vorbereiteten und in der SEELENWANDERUNG erfahrenen Schamanen kein Problem. Mit Aschepelz haben sich die Helden einen mächtigen Feind gemacht, der diese Niederlage nicht vergessen wird.

EPILOG UND DER MÜHEN LOHN

Die Rückreise nach Olat überlassen wir Ihrer Ausgestaltung, ebenso, ob die Helden durch den Schnabel einer großen Gespensterkrähe einen Fluch Aschepelz' übermittelt bekommen.

WER RASTET, DER ROSTET – EIN ANSCHLUSS AN DAS NÄCHSTE ABENTEUER

Durch die Steinplatte haben die Helden erfahren, dass es wohl insgesamt vier Artefakte gibt, nach denen die Orks suchen. Gräfin Walderia und Norre von Bjaldorn stimmen darin überein, dass diese Information unbedingt weitergegeben werden muss. Norre wird umgehend zum Rhodenstein zurückkehren und dort beraten, was zu tun sei, während Walderia einen Boten an Herzogin Walpurga schicken wird.

Da eines der Artefakte aber laut Abbildung vermutlich im Donnerbacher Rondra-Tempel zu finden ist, sollte die dort residierende Fürst-Erzgeweihte Aldare von Donnerbach informiert werden. Wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen, dann bittet Norre sie, nach Donnerbach zu gehen und dort von ihren Erkenntnissen zu berichten. Sollte sich Ihre Heldengruppe um einen Forscher geschart haben, dann ist eigentlich davon auszugehen, dass es diesem sehr recht ist, in Donnerbach nach dem merkwürdigen Schild zu forschen.

Auf ihrem Weg geraten die Helden dann eher zufällig in das nächste Abenteuer.

Gräfin Walderia jedenfalls empfängt die Helden festlich auf ihrer Burg. Natürlich wird die Gräfin den Hammer Graveshs für das Herzogtum beanspruchen, diesen aber im Folgenden den Zwergen des Bergkönigs Garbalon in den Finsterkamm-Bingen zur Aufbewahrung übergeben. Sie ist sich sicher, dass die Orks ihn in Zukunft auf Olats Feste vermuten, und glaubt ihn in der Obhut der Angrosch-Priester der Zwerge in Sicherheit. Bezüglich Gruuzash und des Sklavenlagers senden die Traloper Boron-Geweihten Kunde in die Klöster des Finsterkamms, mit der Bitte, dass die Golgariten sich der Angelegenheit annehmen – ob der Bote sein Ziel erreicht, bleibt Ihrer Meisterentscheidung überlassen.

Wenn die Helden die Gefahr, die von der Auffindung der Waffen des Aikar ausgeht, noch nicht begriffen haben, sollten Sie ihnen in den kommenden Nächten Wahrträume schicken: So können die Helden den Aikar Brazoragh erblicken, der in den Kavernen von Donnerbach die Keule Xarvlesh aus den kalten Händen eines grausam erschlagenen Bauern windet, inmitten eines albernischen Waldes, durch den Blütenfeen sirren, das Opfermesser Largresh triumphierend in die Höhe reckt oder in einer monumentalen Trollburg die blutige Axt Brazoraghs aus dem leblosen Leib eines Greifen zieht – diese drei Artefakte hat der Aikar bereits in seine Gewalt gebracht und er will mehr.

Um den Helden deutlich zu machen, dass auch der Kampf gegen Aschepelz noch nicht vorbei ist, träumen sie zuletzt von einem orkischen Grab, eines Häuptlings oder Schamanen würdig, am Rande des Nebelmoors. Auf einem Holzgerüst ist in einer Art lederner Hängematte, die mit Rabenfedern geschmückt und mit Blut bemalt ist, ein Leichnam eingenäht.



Plötzlich beginnt der lederne Leichensack im auffrischenden Wind zu schwingen, bis das ganze Gerüst im Sturm schwankt. Als der Orkan so plötzlich abflaut, wie er gekommen ist, reißen die Nähte des Leichensacks von innen auf und daraus erhebt sich – unversehrt und höchst lebendig – ein Ork mit aschefarbenem Pelz, den Ritualnarben und Kupferamulett trotz seiner Jugend als Schamane ausweisen. Als der junge Schamane die Hand ausstreckt, lässt sich darauf eine große Gespensterkrähe nieder und Vogel wie Ork blicken nachdenklich gen Südosten,

über Moor, Wälder und Mauern hinweg, direkt ins Herz des träumenden Helden.

Irdisch werden die Helden mit **300 Abenteuerpunkten** belohnt. Zudem erhalten sie Spezielle Erfahrungen in *Wildnisleben* und *Magiekunde* sowie einem weiteren häufig eingesetzten Talent nach Ihrer Maßgabe. Wollen Sie einen exzellenten Schützen oder eine Ritterin zur Ruhe setzen, dann können Sie sie mit der Aufnahme in *Olats Schar* oder in die Reihen der *Ritter des Hains* belohnen.

APPENDIX

VON HELDEN UND SCHURKEN

ASCHEPELZ

Aschepelz ist ein junger Ork-Schamane mit bereits ergrautem Pelz, der sich, seit er selbst an der Schwelle des Totenreiches stand, der Präsenz der Geister ständig bewusst ist und ihren Rat ganz selbstverständlich annimmt. Zuweilen scheint er eher der Welt der Toten als der diesseitigen anzugehören, was die Orks seiner Umgebung lange verstörte. Erst nachdem er Schüler und Vertrauter des *Vagabunden* wurde, der einst das Schwert der Schwerter *Dragosh von Sichelhofen* in der Alten Klamm in einen Hinterhalt gelockt und 50 Streiter der Rondra in den Tod geschickt hatte, begannen die Schwarzpelze den Schamanen zu respektieren. Aschepelz wurde aufgrund seiner Fähigkeiten schnell zum Vertrauten seines Lehrmeisters und nach dem Tod des *Vagabunden* im Boron 1029 BF völlig selbstverständlich zum Nachfolger des höchsten *Tairach*-Priesters im Finsterkamm.

Oft sieht man den Schamanen mit einer großen Gespensterkrähe sprechen, und die Schwarzpelze glauben, er halte durch den Vogel Kontakt mit dem *Vagabunden* in der Totensteppe. Dessen Knochenkeule, ein durch Kupferbänder zusammengehaltenes Machwerk aus der Wirbelsäule eines Elfen, hat Aschepelz ebenfalls an sich genommen.

Der Schamane folgt zwar dem Wort des *Aikar Brazoragh*, doch anders als der *Vagabund* oftmals auch ganz eigenen Zielen, die sogar seinem Volk seltsam anmuten. Aschepelz beschreitet ungewöhnliche Wege, um seine Ziele zu erreichen, und nur selten geht er damit fehl.

Geboren: 1002 BF

Haarfarbe: dunkelgrauer Pelz mit hellgrauer Maserung

Augenfarbe: fahlgelb

Herausragende Eigenschaften: KL 16, IN 16, CH (Orks) 15

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Eidetisches Gedächtnis; Feste Gewohnheit (nur mit Opferblut zaubern), Medium

Herausragende Talente: Geschichtswissen (Orks) 16, Götter/Kulte 14, Magiekunde 15, Gabe Prophezeien 14

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: alle ihm zugänglichen Rituale der Ork-Schamanen mindestens meisterlich

Wichtige Sonderfertigkeiten: alle schamanistischen Ritualfertigkeiten 10+, Blutmagie, Verbotene Pforten

Besonderheiten: Als Hochschamanen stehen Aschepelz nicht nur die magischen Rituale des *Tairach* zur Verfügung, sondern die reale karmale Macht des Gottes.

NORRE ROTHBRANDT VON BJALDORN

Der greise Rondra-Geweihte vom Orden zur Wahrung focht bereits unter *Herdan Pratos* und *Dragosh von Sichelhofen* und dient nun dem dritten Abtmarschall *Brin* vom Rhodenstein mit väterlichem Rat. Um seine Schultern liegen der rote Mantel der Rhodensteiner, gehalten von der doppelten Schwertfibel eines Ritters der Göttin, und die goldene Amtskette des Burgsassen des Rhodensteins. Sein linkes Auge ist wässrig trüb, fast blind vom Grauen Star, doch das rechte Auge strahlt voll jugendlicher Kraft aus einem Gesicht, in das Entbehrung, Trauer und Hingabe an die Schwerherrin ihre Spuren gezeichnet haben. Das Haar fällt silberweiß, aber in vollen Locken auf die ehemals breiten, nun gebeugten Schultern und auch sein voller Bart ist weiß. An seiner Seite hängt *Rothbrandt*, ein Langschwert aus dem feuerfarbenen Stahl der Roten Sichel, in dessen bronzenen Schellenknäuf *Norres* Weihepruch aus dem *Rondrarium* graviert ist: »Der Feige stirbt 1.000 Tode, der Mutige nur einen.« *Norre* ist bekannt dafür, dass er seit Jahren einen Schwertzug gegen *Glorania* propagiert, um die Schändung des *Firun*-Tempels seiner Heimatstadt zu vergelten.

Geboren: 952 BF

Haarfarbe: silberweiß *Augenfarbe:* hellblau

Kurzcharakteristik: greiser, aber meisterlicher Rondra-Geweihter und Kastellan, abgeklärter Ratgeber

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, Neugier 5

Wichtige Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Vorurteile gegen Orks 6

Herausragende Talente: Götter/Kulte 16, Sagen/Legenden 17, Zechen 13

Wichtige Liturgien: rondrianische Liturgien bis Grad IV



GRAVESHS HAMMER

Graveshs Hammer hat die Gestalt eines brachialen Schmiedehammers mit einer flachen und einer angespitzten Seite. Er wurde aus schwarzem Metall gefertigt, das ein Schmied oder Alchimist als Sterneneisen identifizieren kann, und weist krude, an Flammen gemahnende Ornamente auf. Sein Stiel besteht aus Steineichenholz und sein Griff ist mit Echsenleder umwickelt, in das kleine kupferne Amulette eingearbeitet sind (Stiel und Wicklung jedoch sind im Laufe der Jahrhunderte recht morsch und brüchig geworden). Das Werkzeug ist mit einem OBJEKTSIEGEN versehen, den die Gravesh-Priester Gruuzashs immer wieder erneuern. Waffen, die mit diesem Hammer geschmiedet werden, sind für ein orkisches Mondjahr besonders haltbar und bleiben messerscharf (das heißt regeltechnisch, sie haben BF 0 und erhalten TP +1). Außerdem gelten diese Waffen automatisch als geweiht, d.h. sie richten auch gegen Geister und Dämonen Schaden an.

Allerdings muss beim Schmieden der richtige Zeitpunkt gewählt, der richtige Ritus verwandt und die Waffen zum Abschluss im Blut von Opfern abgekühlt werden, die zu Vollmond in einer bestimmten Zeremonie geopfert wurden – die wenigsten menschlichen oder zwergischen Schmiede wären bereit, sich an diese Vorgaben zu halten.

DIE DREI REITER GRAF NASİLDİRS

»Zu einer Zeit, als Bosparans Türme noch dräuten, brandeten die Orks wie die Wellen eines Meeres an die Küste gegen die Grenzen des Reiches. Als Graf Nasıldir, das Schwert des Nordens, von den Untaten hörte, die Orks zu Saljeth begangen hatten, da rief er seine

drei tapfersten Ritter zu sich und sprach zu ihnen: „Übel wollen uns die Orken und sie verheeren die Häuser der Götter mit Mord und Brand und treten ihre Bilder mit Füßen. Darum habe ich euch erwählt, ihnen Gleiches mit Gleichem zu vergelten und die Bilder von Stier und Mond in den Staub zu treten.“

„Wo aber, mein Herr, sollen wir beginnen?“, fragte da Gerborn, der älteste der drei.

Und Graf Nasıldir sprach: „Geht hin gen Mitternacht für sieben Tage und durchtrennt den grauen Schleier, so werdet ihr drei Wege finden, jeder schmal genug, um nur einem Reiter Raum zu bieten. Aber hütet euch, denn am ersten der drei Wege lauert Gurn, der Tatzelwurm, und verpestet den Wanderer mit seinem giftigen Atem. Über den zweiten der drei Wege hat einst Wyrmar, der Basilisk, seinen feisten Leib gewälzt und unter einer trügerischen Kruste ist der Boden zu ätzendem Schlamm verdorben. Am dritten Weg aber lauert Nûranar, der Seedrache des Pandlarin, um jeden Wanderer mit seinem Feueratem zu kochen. Zum Glück ist Nûranar so fett und vollgefressen, dass er viel schläft, und vielleicht vermag ein kühner Wanderer sich an ihm vorbeizustehlen. Am Ende der drei Wege schließlich lebt der Hohepriester der Orks, den es zu erschlagen gilt.“

Da machten sich die drei tapferen Ritter Graf Nasıldirs auf und nach sieben Tagen hatten sie den grauen Schleier überwunden. Gerborn, der älteste, wählte den Weg Gurns und fiel im Kampf mit dem Tatzelwurm. Thankmar, der Zweitgeborene, wählte den zweiten Weg und versank im giftigen Schlamm. Aldewin aber, der jüngste, schlich sich auf sachten Sohlen am schlafenden Nûranar vorbei und tötete den Hohepriester und folgte Graf Nasıldir als Schwert nach.«

—altes Weidener Märchen

SCHATTEN DER AHNEN

von Katja Reinwald und Daniel Simon Richter

Mit Dank an Nina Schellhas und die Testrunde Jan Alfter, Arne Hagen, Tim Laschinsky, Christin Nehling, Stefanie Tröndle und Deborah Unger.

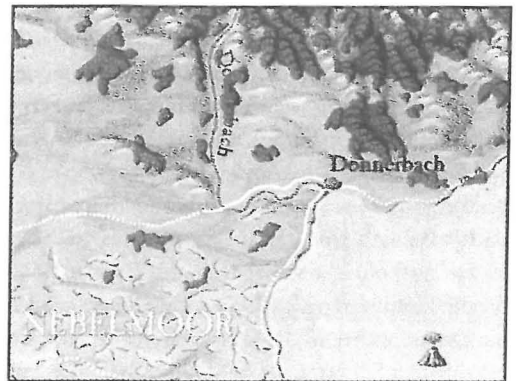
Spielort: Dominium und Stadt Donnerbach

Zeit: Herbst 1030 BF

Komplexität (Meister / Spieler): mittel bis hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Einsteiger bis Erfahren

Stichworte zum Abenteuer: Ein Rittergeschlecht trägt ein geheimnisvolles Erbe, an dem eine Goblin-Schamanin höchstes Interesse zeigt.



EINLEITUNG UND HINTERGRUND

Ein Wort vorweg

Schatten der Ahnen wird durch seinen komplexen Hintergrund bestimmt, den Sie als Meister vermitteln müssen, ohne zugleich zu viel zu verraten. Um jederzeit entscheiden zu können, welche Hinweise die Helden benötigen und wo man die Vergangenheit lieber im Schatten lässt, ist es notwen-

dig, das Abenteuer vorab sorgfältig zu lesen. Der Aufbau, den wir gewählt haben, entspricht einer wahrscheinlichen Vorgehensweise der Helden. Aufgrund des beschränkten Platzes weist das Szenario jedoch mehrere recht abrupte Übergänge auf, die wir vertrauensvoll der Ausarbeitung des Meisters überlassen.



EIN BLICK IN FATAS BUCH – DAS ABENTEUER

Auf der Reise nach Donnerbach stoßen die Helden in der Nähe Nirituls auf eine Jagdgruppe, die *Bederon*, den Sohn des Ritters *Rodegar von Rüsterbach* sucht. Die Helden werden gebeten, sich an der Suche zu beteiligen. Es gelingt ihnen, den Jungen zu finden und aus den Fängen eines Goblintrupps zu befreien. Zum Dank lädt der Ritter die Helden auf seine Motte *Rüstertrutz* ein, wo er ihnen zu Ehren ein Fest geben will. Dort erfahren die Helden, dass *Rüstertrutz* von den Fürst-Erzgeweihten Donnerbachs recht stiefmütterlich behandelt wird und ungeachtet immer wieder erfolgreicher Angriffe der Goblins weitgehend sich selbst überlassen bleibt.

Schon am nächsten Tag werden sie Zeugen eines solchen Angriffes und unterstützen die *Rüsterbachs* bei der Verteidigung der Motte. Darüber hinaus entdecken die Helden rätselhaft Kleinigkeiten, die in ihnen den Verdacht keimen lassen, einem alten Geheimnis auf der Spur zu sein. Zu allem Überfluss verdichten sich die Anzeichen, dass die Goblins einen weiteren und deutlich größeren Angriff auf die Motte planen. *Bederon* bittet die Helden, in Donnerbach um Hilfe für seine Familie zu ersuchen und bei dieser Gelegenheit nachzuforschen, warum die Fürst-Erzgeweihten einen derart tief sitzenden Groll gegen die Familie *Rüsterbach* hegen.

In Donnerbach angekommen, werden die Helden bei ihren Ermittlungen anfangs von der Geweihtenschaft *Rondras* unterstützt. Nach einem heftigen Gewitter wird ihnen jedoch auf Weisung der Bundesmeisterin *Aldare* jede weitere Hilfe versagt, so dass die Helden gezielte Nachforschungen in der Stadt anstellen müssen, um das Rätsel der *Rüsterbachs* zu lösen. Mit Hilfe der *Rondra-Geweihten Thalia*, der Tochter der Fürst-Erzgeweihten, die sich dem Befehl ihrer Mutter widersetzt und die Helden unterstützt, gelingt es schließlich, das Geheimnis zu enträtseln. In den Kavernen unter dem *Rondra-Tempel* finden sie das Gegenstück zu einer seltsamen Grabplatte, die sie auf *Rüstertrutz* entdeckt haben. Hiermit gelingt es ihnen, die vergessene Verbindung der Familie *Rüsterbach* zum Gründer Donnerbachs, *Sankt Heleon*, nachzuweisen.

Doch *Adran*, der Ahnherr der *Rüsterbachs*, war ein Angehöriger des ketzerischen *Schnitter-Kultes*, der einen großen Blutstein – ursprünglich ein Artefakt der Goblins – als Kultobjekt hütete. Dieser befindet sich heute auf *Rüstertrutz* und ist Grund für die Goblinangriffe. Die Kirche *Rondras* indes erfuhr durch ein Orakel während des Gewitters, dass der Senne des Nordens ein dunkler Schatten droht. *Thalia* glaubt, dass sie das Schwert des verfeimten *Adran* finden muss, um einen uralten Waffensatz aus dem Besitz *Sankt Heleons* wieder zu vereinen, damit der Bedrohung begegnet werden kann. Daher begleitet sie die Helden zurück nach *Rüsterbach*, um zum einen der Gefahr durch die Goblins zu begegnen und zum anderen die Spur des Schwerts, die sich auf *Rüstertrutz* verliert, aufzunehmen. Es obliegt den Helden, den Verbleib der Klinge aufzuklären, Verhandlungen mit den Goblins zu führen und eine für alle Seiten befriedigende Lösung zu finden.

EIN BLICK HINTER YMRAS SCHLEIER – DIE VORGESCHICHTE

DIE GABE DES HERRN DER ERDENTIEFEN (253–141 v. BF)

Unsere Geschichte beginnt in den Dunklen Zeiten, als *Nargazz Blutfaust* die Orks unter sich vereint hatte. Zu dieser Zeit wurde in den Minen von *Kharkush* im *Firunswall* ein imposanter Blutstein gefunden, der den *Gravesh-Priestern* derart kostbar war, dass sie ihn in verschiedene kultische Handlungen einbanden. Nach einiger Zeit aber versenkten sie den Stein wieder tief in der Erde, um ihn dem Herrn der Erdentiefen als Opfergabe darzubringen. Die *Korogai-Orks* verließen wenig später den Ort, und selbst wenn sie geplant hatten, den *Hämatit* eines Tages wieder zu bergen, so vereitelten die Urgewalten der folgenden Winter ihre Pläne.

AUS DEM 'GROßEN HAUFEN' (UM 100 BF)

»Schau an, was die große Mutter Ur-Sau uns hier schenkt: einen Stein von solchem Rot – wie geschaffen für die Ehrung des Auszugs aus dem Würfkessel.«

—eine unbekannt Schamanin der Siiskal-Goblins

Vor allem die rasenden Schneeschmelzen und die damit einhergehende Erosion beförderten den Stein im Laufe der Jahre wieder an die Erdoberfläche. Als der Stamm der *Siiskal-Goblins* in der bewussten Gegend ein Lager errichtete, fand die Schamanin den Blutstein im aufgewühlten Erdreich. Im Glauben, dass die Göttin *Mailam Rekdai* beim Wühlen im Urhaufen *Puur Mulla* einmal mehr ein wahres Wunderding an die Oberfläche gebracht hatte, nahm sie den Stein für ihre Sippe in Besitz. Die brillante rote Farbe war von großem Nutzen, wenn die Schamanin die *Wjassus Suulakai*, die Geister, die den Goblins selbst innewohnen, locken, ermuntern und antreiben wollte. Und so wurde der Stein – fortan *Imthruugai* (gob.: Roter Steingeist) genannt – schnell ein hochgeschätztes Kleinod der *Siiskal-Goblins*. Lange Zeit verwendeten sie ihn als Reibstein, jungen Schamaninnen gab man sogar Bruchstücke mit auf den Weg. Dann aber hielten Schamaninnen verschiedener Sippen Rat und befanden es an der Zeit, dem Stein Ruhe zu gönnen, auf dass er neue Kraft schöpfe. Da die wirksamsten Farben gemäß des Glaubens der Goblins aus der Tiefe kommen, bestimmten die Schamaninnen die fähigsten Jäger, um den Stein in den Kavernen unter dem *Görothir* (isd.: Donnerbachfall) zu deponieren, da diese den *Siiskal* von jeher als heilig galten, woran auch die Inbesitznahme der Höhlen durch die Elfen nichts änderte.

DIE ANKVUPFT HELEONS (UM 343 BF)

»Diese Narren! Sie winseln, statt zu brüllen, sie wägen ab, wenn ihre Klängen längst im Blut der Feinde baden sollten, sie beten im Geist und nicht mit ihrer Hände Kraft. Sie sind schwach und nichtswürdig, der Blutroten Herrin ein Graus. Doch ich bin ihr Sendbote – und ich werde das ändern!«

—Adran Hrôdim von Saljeth, um 346 BF



Mit *Heleon Ankhrashar von Gareth* und seinem Gefolge erreichte 343 BF ein weiterer Konkurrent im Streit um die Nutzung der Kavernen den Wasserfall. In Heleons Gefolge befand sich sein Freund *Adran Hrôdim von Saljeth*, wie Heleon Ritter der Göttin und ihm zudem als Blutsbruder verschworen. Die beiden Männer standen sich so nah, dass Heleon den aus Sildroyans Schmiede stammenden Waffensatz aus Rondrakamm (*Donnerhall*), geflammtem Langschwert (*Blitzflamme*) und Langdolch (*Sturmnadel*), den er zu Ehren seines Ritterschlages erhalten hatte, auflöste und dem Blutsbruder Blitzflamme zu dessen Ritterschlag schenkte. Gemeinsam kämpften sie in Donnerbach für ihren Anspruch auf die in ihren Augen rontraheiligen Kavernen. Die Entschlossenheit, ja Grausamkeit Adrans bei ihrer Verteidigung wuchs, je eifriger er sie erforschte und je mehr er dort entdeckte. Längst schon hatte er sich in den Wirren der gnadenlosen Verfolgung durch die Priesterkaiser von der Rondra des Schwertbundes ab- und dem Schnitter-Kult zugewandt. Mit diesem war er bereits in seinem Heimattempel in Berührung gekommen und glaubte in ihm die Antwort darauf zu erkennen, warum Rondra die Ihren nicht schützte: Sie waren zu schwach, die wahre Natur der Göttin zu erkennen.

Er aber glaubte, sie erkannt zu haben, und als er tief in den Kavernen, die ursprünglich von den Goblins beansprucht worden waren, einen roten, kaum mehr als spanngroßen Stein fand, der vage weibliche Formen aufwies und in dem er die Macht der Blutroten Herrin erspürte, sah er sich in seinem Glauben bestätigt. Fortan band er den Stein in seine Rituale ein, opferte Unmengen an Blut, während er ihm den letzten Schliff verlieh, indem er die weibliche Gestalt sorgsam herausarbeitete, sie mit Wellenbändern verzierte und das auf diese Weise angefallene Hämatit für seine Zeremonien nutzte.

Heleon blieb die Wandlung des Bruders nicht verborgen und nach wiederholten Streitigkeiten setzte er einen Schlusspunkt, indem er den ehemals geliebten Blutsbruder in rontragefälligem Duell besiegte und tötete. Als Zeugnis des Triumphes Rondras über die Irrlehren ließ Heleon eine Steinplatte anfertigen, auf der sein Sieg über den Ketzler dargestellt wurde. Diese wurde just in der Kaverne angebracht, in der Adran den Reibstein gefunden hatte, als Mahnung an all jene, die sich dort herumtrieben. Hinter der Platte verbarg Heleon persönlich *Sturmnadel*, jenen Dolch, mit dem Adran und er ihren Blutschwur bekräftigt hatten.

DAS HAUS RÜSTERBACH (VM 349 BF)

»Du hast deine Eide gebrochen, unseren Bund besudelt und deine Herrin verraten, Adran. Ich bin der Leuin Werkzeug, durch mich wird sie dich von deiner Verblendung befreien, dir im heiligen Zweikampf den Tod schenken, auf dass du durch ihre Gnade Läuterung erfährst, denn Rondra ist unbesiegbar!«

—*Heleon Ankhrashar von Gareth*, 349 BF

Von Adrans Verrat zutiefst verletzt, trachtete Heleon danach, ihn aus seiner Erinnerung zu tilgen. Er verbannte Adrans Wit-

we *Ilyena* und ihre Kinder aus Donnerbach und trug ihnen auf, Buße für den Frevel des Gemahls zu tun. Im Reibstein sah Heleon durchaus eine würdige Rondra-Statuette – die *Düstere Herrin* –, die Adran in seiner Verblendung jedoch geschändet hatte. Um den Frevel zu tilgen, weihte er die Statuette und befahl, ihr eine Rüstung aus Eisen zu fertigen und anzulegen. Die Statuette und *Blitzflamme*, dessen verderbte Essenz Heleon nicht mehr in Donnerbach duldeten, wurden den Nachkommen Adrans mit dem Befehl überantwortet, die Klinge in rontragefälligem Kampf reinzuwaschen, die Statuette aber sollten sie sicher verwahren.

Als Namen erhielten die Verbannten die Bezeichnung des entlegenen Fleckens, der ihnen zum Lehen gegeben wurde: Rüterbach. *Ilyena* zog aus, den Befehl Heleons zu befolgen. Im Niemandsland zwischen Mandlaril und seinem Zufluss Rüterbach errichtete sie mit Hilfe weniger Getreuer die Motte Rütertrutz. Aus dem Holz der gefällten Blutulmen (isd.: *mandla*; Ulme auch altgar.: Rüter) ließ sie ein prächtiges Tabernakel fertigen, in dem sie die Statuette der Dunklen Herrin getreulich verwahrte und das sie nur öffnen ließ, wenn man die täglichen Gebete zu Rondra vollzog. Elfen wie Goblins bedrängten die Verbannten, und nur unter großen Mühen gelang es ihnen, ihre Motte nach zwei Generationen Bauzeit zu vollenden.

SPÄTE RACHE (VM 405 BF)

Die Goblins, denen der Verlust des Reibsteins nicht entgangen war, spürten Imthruugai sowie *Blitzflamme*, das sie abergläubisch *Suularachti* (gob.: Goblinverderber) nannten, bald zwischen Mandlaril und Rüterbach auf. Noch während des Baus bedrängten sie die Motte immer wieder und erbeuteten die verhasste Klinge schließlich bei einem beherzten Angriff. Imthruugai aber, der Reibstein, blieb ihren Schamaninnen verborgen, weil die Eisenrüstung und die dem Blutulmenholz innewohnende Astralkraft seine magische Aura vor ihnen verbarg. Der Verlust des Schwertes besiegelte in den Augen Herodans, eines Enkels Heleons, der sich stolz Fürst-Erzgeweihter Donnerbachs nannte, das Versagen der Familie Rüterbach endgültig und er trieb die Tilgung all dessen, was mit Adran zusammenhing, vehement voran. Adrans Name wurde aus den Chroniken entfernt und die auf Heleons Weisung gefertigte Steinplatte mit verunglimpfenden Ergänzungen versehen. So wurden der Darstellung des Ketzlers Reißzähne hinzugefügt, seine Finger zu Krallen und seine Füße zu Stierhufen umgearbeitet. Adran und seine Geschichte gerieten in Vergessenheit.

EINE SPUR WIRD GELEGT (545 BF)

Fast 150 Jahre später entdeckte *Adoran von Rüterbach*, ein Nachfahre Adrans, im Blutulmen-Tabernakel einen verborgenen Brief, der ihm Hinweise auf seinen Urahn, vor allem aber auf die Tilgung desselben aus den Chroniken Donnerbachs gab. Mit Hilfe einiger abenteuerlustiger Freunde gelang es Adoran, die Steintafel, von der in dem Brief die Rede war, in den Kavernen Donnerbachs zu finden. Er erkannte seinen



Ahnen, zerteilte die Platte kurzerhand und stahl den Teil, den den verunglimpften Adran zeigte. Hinter der Tafel fand er eine Urne, die in grober Ritzung das Wappen der Rüsterbachs zeigte: auf Silber drei rote Wellenlinien. Adoran brachte Urne und Tafel heim, um die sterblichen Überreste Adrans gemeinsam mit dem Dolch *Sturmnadel* in heimatlicher Erde zur Ruhe zu betten.

BIS ZUR GEGENWART

»Die Zeiten wandeln sich. Das Reißen in meinen Knochen zeigt es und das Grunzen der Schweine. Wir brauchen den Imthruugai jetzt, nur er eröffnet uns den Weg der Geister und sein letzter Krümel ist verbraucht. Ich muss mit Jukuuul sprechen.«

—Weetinga, alte Schamanin der Siiskal-Goblins zu ihrem Frettschen, 1030 BF

Die Schamaninnen der Goblins haben Imthruugai über die Jahrhunderte nicht vergessen, das Wissen um seine Existenz war jedoch nur selten von hervorgehobener Bedeutung, denn noch gab es Schamaninnen, die Bruchstücke davon besaßen und so die heiligen Rituale durchführen konnten.

Die Siiskal-Sippe, die den Stein seinerzeit gefunden hatte und noch heute für sich beansprucht, ist immer noch auf großer Wanderschaft – nur etwa alle 100 Jahre kommen sie wieder in ihr ursprüngliches Sieglungsgebiet, aus dem die Elfen sie vor über 8.000 Jahren vertrieben haben. Während der Zeiten, die

sie diesseits der Salamandersteine weilten, versuchten die Goblins immer wieder, den Blutstein zurückzugewinnen. Doch in der Gewissheit, dass die Menschen nichts von der wahren Natur des Steines ahnten, ihn also auch nicht aufbrauchen würden, übten sich die Schamaninnen in Geduld und es blieb bei kleineren Angriffen durch Jäger, die Ruhm für sich zu gewinnen suchten, sowie einzelner Jagdhäuptlinge mit ihren Trupps, die sich dem Wort der Schamaninnen nicht unterwerfen wollten. So hatte Rüstertrutz mehr noch als die anderen Motten des Dominiums unter Goblinangriffen zu leiden, doch letztlich wurde keiner der Angriffe mit endgültiger Entschlossenheit oder gar unter der Einigkeit eines Speers des Krieges, der die Goblins mehrerer Sippen im Kriegszug verbindet, vorangetrieben.

AUSWAHL DER HELDEN

Ungeeignet sind orkische und echsische Charaktere. Zwerge und Elfen, südländische, mittelreichische oder nordländische Charaktere sind ohne Einschränkungen spielbar. Beachten Sie jedoch, dass die Helden an einem Punkt des Abenteuers fast zwangsläufig gegen die Weisung einer Metropolitin agieren, Geweihte der Zwölf (insbesondere der Rondra und des Praios) werden voraussichtlich mit einem Gewissenskonflikt konfrontiert, der zu einer Belastungsprobe für sie und ihre Gruppe werden kann. Zauberkundige können im Abenteuer hilfreich sein, sind aber nicht zwingend erforderlich.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER – EIN SUCHTRUPP

Es ist Herbst, die Zeit der Jagd. *Rodegar von Rüsterbach* hat zusammen mit zwei benachbarten Rittern zu einer ausgedehnten Jagd geladen, die im Gebiet südlich von Rüstertrutz und nördlich von Niritul veranstaltet wird. Von einem größeren Lager aus, das etwa auf halber Strecke zwischen den genannten Orten errichtet wurde, frönt man etwa eine Woche lang der Pirsch. Firun war den Jägern jedoch erst am dritten Tag hold – zahlreiche Wildschweine, Rehböcke aber auch Kleinwild konnten erlegt werden. Am späten Nachmittag mussten die Jäger allerdings feststellen, dass Ritter Rodegars Sohn *Bederon* abhanden gekommen war. Sofort sandte der Vater Suchtrupps aus, die Bederon, ungeachtet der hereinbrechenden Dunkelheit, suchen sollten.

An dieser Stelle kommen Ihre Helden ins Spiel. Es bleibt Ihrer Ausgestaltung überlassen, wieso und auf welchem Weg die Helden in die Gegend von Niritul kommen, womöglich verfolgen sie von Weiden aus Spuren aus dem Abenteuer *Das Erbe des Aikar* (siehe Seite 23), die nach Donnerbach weisen. Im Hügelland nördlich oder östlich von Niritul stoßen sie auf einen der Suchtrupps, genauer auf *Furlgar von Rüsterbach* und seinen Neffen *Thorolf*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unvermittelt treten zwei Männer – ein etwa achtzehnjähriger Milchbart und ein vierzigjähriger Jäger – aus dem

Dickicht. Sie sind von Kopf bis Fuß in Leder und Fell gekleidet, tragen Wurfspeere in der Hand, Kurzbögen mit Köcher auf dem Rücken und Hirschfänger an der Seite. Der Jüngere hält sich im Hintergrund, während der Ältere euch grüßend entgegentritt.

“Firun zum Gruße, Wanderer. Wir bringen euch kein Harm, sondern erbitten eure Hilfe”, erklingt es erstaunlich höflich. “Mein Name ist Furlgar und wir sind auf der Suche nach einem Knaben. Elf Sommer ist er alt, hat braune Haare und ebensolche Augen, ein wenig schwächling ist er und blass. Heute Nachmittag hat er seine Jagdgruppe nördlich von hier verloren. Bederon von Rüsterbach ist sein Name. Sagt an, habt ihr ihn oder sein Pony auf eurem Weg gesehen?”

Sollten die Helden nicht von selbst anbieten, bei der Suche zu helfen, wird er sie im Namen des Ritters Rodegar von Rüsterbach, Bederons Vater, um Mithilfe bitten und – falls es Ihren Helden an Selbstlosigkeit mangeln sollte – auch eine kleine Belohnung (nach Ihrem Ermessen) in Aussicht stellen. Falls die Helden auf dem Weg nach Donnerbach sind, um dort im Rondra-Tempel von ihrem letzten Abenteuer zu berichten (siehe Seite 23), sollten Sie andeuten, dass es wohl auf ein oder



DAS ABENTEUER FÜR GOBLINHelden

Goblins gelten in dieser Gegend als Feinde, denen möglichst schnell der Garaus gemacht werden sollte. Wenn jedoch ein Held mit einem hohen Sozialstatus für einen einzelnen Goblin bürgt, ist es möglich, ihn in die Heldengruppe aufzunehmen. Dann schlägt ihm zwar überall äußerstes Misstrauen entgegen, aber als eine Art 'Haustier' des hohen Herrn oder der hohen Dame wird der Rotpelz geduldet. Andererseits könnte ein solcher Goblin sogar als Vermittler zwischen den Konfliktparteien seine ganz große Stunde haben. Dies setzt allerdings einige Vorbereitung von Seiten des Meisters voraus, da eine zu frühe Einigung das Abenteuer zunichte machen könnte.

Da das Abenteuer einen recht versöhnlichen Ausgang vorsieht, ist es sogar denkbar, dass Sie, lieber Meister, es so umschreiben, dass es auch mit einer reinen Goblin-Gruppe zu spielen ist. Das vorliegende Szenario kann Ihnen hierbei Anregung bezüglich des Vorgehens der Menschen liefern. Als Auftraggeberin von Seiten der Goblins bietet sich zunächst *Weetinga*, die Schamanin der Siiskal-Goblins an, Sie können aber auch entfernt lebende goblinische Machtfiguren wie *Yaaksha Ruuba* oder sogar *Mantka Riibu* als Auftraggeberinnen einsetzen. Der Ansatz der Goblins sollte zunächst sein, den Aufenthaltsort Imtruugais herauszufinden, wofür die Goblins Rütertrutz erkunden müssen. Da sie jedoch kaum in die Motte eindringen können, bietet es sich an, Details durch das gezielte Gefangennehmen von Bewohnern der Motte herauszufinden. Gerade die kleineren

Kinder könnten sich dabei als leichte Beute, vielleicht sogar Verbündete erweisen, sofern Ihre Helden geschickt auftreten und argumentieren. Es wäre auch denkbar, dass den Schamaninnen nicht entfallen ist, welche Bedeutung *Blitzflamme* für die Rondrianer hatte, und den Goblinhelden somit die Aufgabe zukommt, die Bruchstücke zu finden, um sie wieder zu vereinen, damit die Goblins im Austausch für Imtruugai eine angemessene Gegengabe anbieten können. Hier wäre die Suche nach der Waffe, die Sie bedenkenlos in bis zu fünf Stücke zerteilen und an unterschiedlichen Orten unterbringen können, sowie die Suche nach einem kundigen und arbeitswilligen Schmied Aufgabe Ihrer Goblinhelden.

Möglicherweise begegnen die Helden sogar mehrfach einer menschlichen Abenteurergruppe, die parallel zu ihnen arbeitet, so dass sich eine Zusammenarbeit ergibt. Ein Teil *Blitzflammen* könnte gar hinter der Platte in den Kavernen verborgen sein. Haben die Goblins alle Stücke gefunden und neu schmieden lassen, sollten sie Rütertrutz gleichzeitig mit den Menschen erreichen, ihnen Verhandlungen anbieten und diese auch als Sprecher der Schamanin führen.

Es ist auch möglich, nur einen Goblin in einer ansonsten menschlichen Heldengruppe zu haben. Auch diese Variante bedeutet für Sie einige Anpassungsarbeit, denn die meisten einheimischen Menschen hegen gerade in der jetzigen Situation keine große Sympathie für Rotpelze. Dafür könnte dem Goblin aber eine ganz besondere Rolle als Vermittler zwischen Mensch und Goblin zukommen.

zwei Tage kaum ankommen wird, zumal die Reisegeschwindigkeit ohnehin stark vom Wetter abhängt.

Mit Hilfe der *ZooBotanica 279* und dem Kapitel *Die Wildnis* in *Schild 16ff.* können Sie die Suche nach dem Knaben Bederon im bewaldeten Vorgebirge der Salamandersteine nach Ihrem Geschmack und den Vorlieben Ihrer Gruppe ausgestalten. Führen Sie den Spielern vor Augen, dass sie sich in urwüchsigem Terrain bewegen, in dem die Natur das Sagen hat. Obwohl hier lichte Laubwälder vorherrschen, sind alle Waldränder mit nahezu undurchdringlichen Gestrüpp zugewuchert. Pfade sind so gut wie nicht vorhanden, das Unterholz ist stellenweise undurchdringlich, allein Wildwechsel erleichtern zuweilen die Bewegung durch den Wald. Die anbrechende Nacht ruft gefährliche Raubtiere wie Wölfe auf den Plan und ein Waldschrat mag sich an den vermutlich entzündeten Fackeln stören.

Nach zwei bis drei Stunden Suche ist den Helden ein erster Erfolg vergönnt: Eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe +3 trägt die Ahnung triumphalen Gejohles an ihre Ohren. Nicht weit von ihrem jetzigen Standort entfernt hat ein goblinischer Jagdtrupp den verletzten Bederon aufgespürt und treibt nun seinen Spott mit der 'Glatthaut'.

Der Junge hatte am Mittag unbemerkt seine Jagdgruppe verloren, als er unversehens auf einen Waldlöwen traf, dessen

plötzliches Auftauchen sein Pony solchermaßen in Angst und Schrecken versetzte, dass es scheute und ihn abwarf. Der Knabe brach sich beim Sturz den linken Unterschenkel. Das Pony kehrte zwar zu seinem Herrn zurück, doch gelang es Bederon nicht, sich in den Sattel zu ziehen. Also rief er laut um Hilfe, weil er die Jagdgefährten in nicht allzu großer Entfernung vermutete.

Zu seinem Pech waren es jedoch goblinische Jäger, denen er damit den Weg wies. Jenen ist die groß angelegte Jagd, deren Hauptbeute Wildschweine und damit heilige Tiere sind, ohnehin ein Dorn im Auge. Die Gelegenheit, sich für den Frevel zu rächen, ist ihnen mehr als nur willkommen.

Insgesamt scharen sich (*Anzahl der Helden* +2) Goblins um den Knaben, der mit angstvoll aufgerissenen Augen am Boden liegt. Bei den Rotpelzen handelt es sich um Stammesgoblins, die ihrer Kultur noch vollkommen verhaftet sind, sie führen kein Metall mit sich, sondern bedienen sich traditioneller Goblinwaffen mit Stein- oder Beinspitzen. Der Anführer des Jagdtrupps schickt sich gerade an, Bederon auf Goblinisch zu erklären, wie sehr die Wildschweinhatz der großen Mutter Ur-Sau lästert und wie die Menschen Orvai Kurim freveln. Er zählt ihm die Strafen auf, die ihn nun erwarten, und das Johlen der Goblins, das die Helden vernommen haben, ist die Freude der



Bandenmitglieder über diese Vorstellung. Die Rotpelze sind derart abgelenkt, dass einfache *Schleichen*-Proben ausreichen, um sich ihnen unbemerkt zu nähern. Einzig eine gescheiterte oder gar verpatzte Probe hat einen solchen Lärm zur Folge, dass die Helden das Überraschungsmoment verlieren.

Eine Konfrontation ist an dieser Stelle fast unumgänglich, denn der Anführer der Goblins ist schon aus Gründen seines Ansehens im Stamm nicht bereit, den Helden das Feld kampflos zu überlassen. Sie können einen verbissenen Kampf der Goblins inszenieren oder aber einen eher zögerlichen Verlauf präsentieren, der die vermutlich vorhandenen Vorurteile Ihrer Spieler gegenüber Goblins nährt. Für beide Fälle gilt, dass die Rotpelze nicht bis zum Tode kämpfen, sondern versuchen zu fliehen, wenn sie etwa die Hälfte ihrer Lebensenergie eingeblüht haben. Ihre Reaktion ist zudem maßgeblich vom Gelände abhängig, in dem die Helden auf die Goblins treffen. Eine offene Fläche ist für die Goblins nachteilig, ihre Gegenwehr hier wenig entschlossen, sie warten nur auf eine Gelegenheit zur Flucht. Im dichten Wald können sie hingegen ihre Wendigkeit ausspielen und werden sich daher eher auf ein Katz- und-Maus-Spiel einlassen, zumal Goblins in der Dunkelheit deutlich besser sehen als Menschen.

Goblinjäger

Keule: INI 9+1W6 AT 12 PA 8 TP 1W6+3 DK N

Speer: INI 7+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+3 DK N

Speer im Fernkampf: INI 7+1W6 FK 14 TP 1W6+4

Schleuder: INI 9+1W6 FK 16 TP 1W6+2

LeP 25 AuP 35 RS 2 MR 2 GS 8

Wundschwelle 6

Sind die Goblins vertrieben, ist Bederon den Helden zutiefst dankbar, vor allem aber ist er vollkommen entkräftet und von

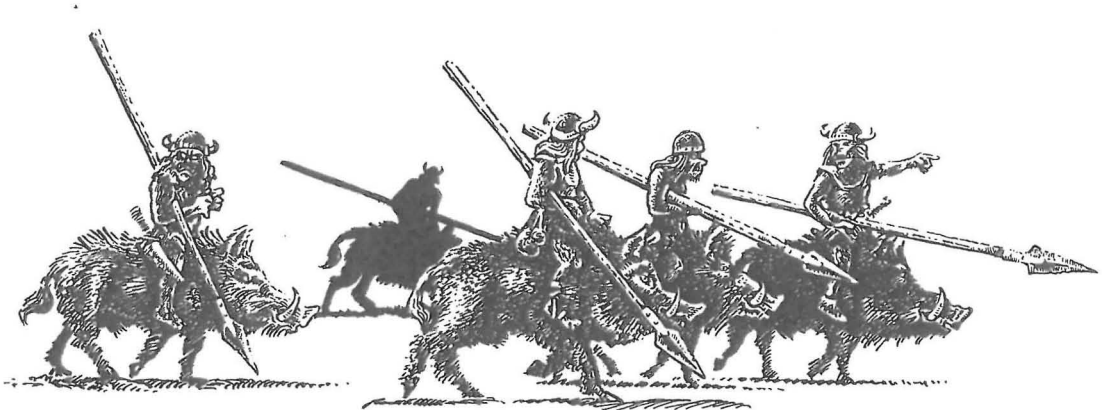
den Schmerzen zermüht. Bevor er von seiner Erschöpfung übermannt wird, kann er den Helden noch den Weg zum Jagdlager beschreiben. Der Bruch seines Unterschenkels ist recht kompliziert (regeltechnisch hat er 2 Wunden erlitten), ein Medicus oder Heilmagier kann hier jedoch seine Fertigkeiten unter Beweis stellen. Die Erstversorgung mittels *Heilkunde Wunden* ist um +4 erschwert, die Einleitung der Heilung um +6. Die Zauberprobe eines BALSAM SALABUNDE ist ebenfalls um +4 erschwert und erst ein Einsatz von 14 ASP heilt den Bruch vollständig.

Ein dankbarer Vater

Aus Platzgründen werden der Weg zum Jagdlager sowie die erste Begegnung mit Rodegar nicht weiter ausformuliert. Auf der Basis von Rodegars Beschreibung sollte es Ihnen jedoch möglich sein, den dankbaren Vater überzeugend darzustellen. Die Rettung seines Sohnes erfüllt Rodegar mit Erleichterung und gegenüber den Helden mit großer Dankbarkeit.

Das Jagdlager ist eine Ansammlung von etwa einem Dutzend Zelten. Die meisten Suchtrupps sind schon längst ins Lager zurückgekehrt und die Ankunft der Helden löst lautstarke Freude aus. Die Helden werden umgehend bewirtet und man verlangt zu wissen, was geschehen ist und wer die fremden Recken sind.

Am nächsten Morgen wird Rodegar die Heimkehr der Seinen nach Rüstertrutz verkünden, die anderen Adligen wollen die Jagd allerdings nicht abbrechen. Die Helden werden von Rodegar formell auf seine Motte eingeladen. Gemeinsam mit Ritter Rodegar, seinem Bruder Furlgar und seinen beiden Söhnen Thorolf und Bederon reist man den Mandlaril entlang nach Norden. Kurz nach der Mündung des Rüsterbachs in den Mandlaril überquert man den Fluss an einer Furt, von wo man die Silhouette Rüstertrutz' bereits erkennen kann.





AUF RÜSTERTRUTZ

Auf Rüstertrutz sollen die Helden einen Einblick in die Lage der Rüsterbachs bekommen. Darüber hinaus sollen die Entdeckung der Grabplatte und die damit zusammenhängenden Ungereimtheiten ihre Neugier wecken. Geben Sie den Spielern ausreichend Zeit, die Motte und die nähere Umgebung zu erkunden. Das von Rodegar versprochene Fest muss erst vorbereitet werden und die dafür notwendige Zeit bildet den geeigneten Rahmen für unterschiedliche Ausflüge, einen Besuch im Heiligen Hain und Gespräche mit Bewohnern der Motte. Letztere sollten den Helden die Erkenntnis bringen, dass man sich von Donnerbach weitgehend im Stich gelassen fühlt.

EINE DONNERBACHER MOTTE

Die Motte ist die im Dominium Donnerbach am weitesten verbreitete Art der Befestigung. Auf einem meist künstlich aufgeschütteten Hügel, der von einem Graben und einer starken Palisade umgeben ist, erhebt sich ein meist hölzernes Gebäude, oft ein Turm. Am Fuß des Hügel befindet sich ein weiterer von Palisaden geschützter Bereich, in dem Ställe, Wirtschaftsgebäude und Wohnhäuser der freien Bauern untergebracht sind.

Rüstertrutz ist eine der ältesten Motten des Fürstentums, deren Hügel nur teilweise künstlich aufgeschüttet ist, das Fundament bildet eine natürliche Erhebung, die man geschickt erhöht und erweitert hat. Das Wasser des Rüsterbachs füllt die Gräben, die beide Teile umgeben. Stabile Palisaden, teilweise mit Wehrgängen versehen, schützen Dorf wie Burgberg. Eine Zugbrücke führt in die Vormotte und wird von einem hölzernen Torturm, der stets bemannt ist, gesichert. Ein weiterer, kleinerer Turm mit Zugbrücke beschützt den Übergang von Vor- zu Hochmotte. Hinauf zur Halle von Rüstertrutz führen hölzerne Stufen, die bei feuchter Witterung schnell rutschig werden.

DIE HOCHMOTTE

Rüstertrutz selbst ist ein rechteckiges Holzhaus, das über zwei Geschosse verfügt. Durch die doppelflügelige Eingangstür gelangt man in die Halle. Mächtige Holzsäulen stützen sowohl das Dach als auch die eingezogenen Emporen. Rechterhand befindet sich in einem abgetrennten Bereich zum einen die Küche, zum anderen der Schlafraum der Ritterfamilie. Während erstere nur durch weitere Säulen vom Hauptraum abgetrennt ist, ist das Schlafzimmer mit soliden Wänden und einer Tür versehen.

Im Zentrum der Halle befindet sich die gemauerte Feuerstelle, in der stets ein Feuer brennt. Der Rauch zieht durch Öffnungen im oberen, ein wenig abgesetzten Dach ab. Im Angriffsfall werden die Rauchabzüge auch als Schießscharten genutzt. Unter der nördlichen Empore stehen lange Tische und Bänke aus massivem Ulmenholz. Links neben dem Eingang befindet sich eine etwa einen halben Schritt hohe Plattform aus Holz, auf der das Gesinde der Burg zu nächtigen pflegt. Die Säulen sind teilweise mit Schnitzereien verziert und auch an den

Wänden findet sich das ein oder andere Zeugnis Donnerbacher Schnitzkunst: Holzreliefs mit Jagd- oder Kampfszenen, das Bildnis eines verehrten Ahnen oder Nachbildungen der hiesigen Tierwelt.

Mittig vor der westlichen Stirnwand und unterhalb eines dort aufgehängten Banners mit dem Familienwappen steht eine kostbare Kommode, auf der sich wiederum ein doppelspannhoher und ebenso breiter Kasten mit Tür befindet. Ein geschnitztes Wappenbild ziert die Tür und wird von rondrianischer Symbolik eingefasst: Eichenranken umrahmen je zwei Luchse und Löwen, die das Wappen umschleichen, selbst die Seitenwände sind aufwändig beschnitzt. In diesem Kasten aus Blutulmenholz bewahren die Rüsterbachs die *Dunkle Herrin* auf, eine Rondra-Statuette, die ihre Urahnin aus Donnerbach mitgebracht hat (siehe Kasten). Nur einmal am Tag, zur gemeinsamen Rondra-Andacht nach dem Frühstück, wird der Tabernakel geöffnet und die Statuette so dem Betrachter offenbart.

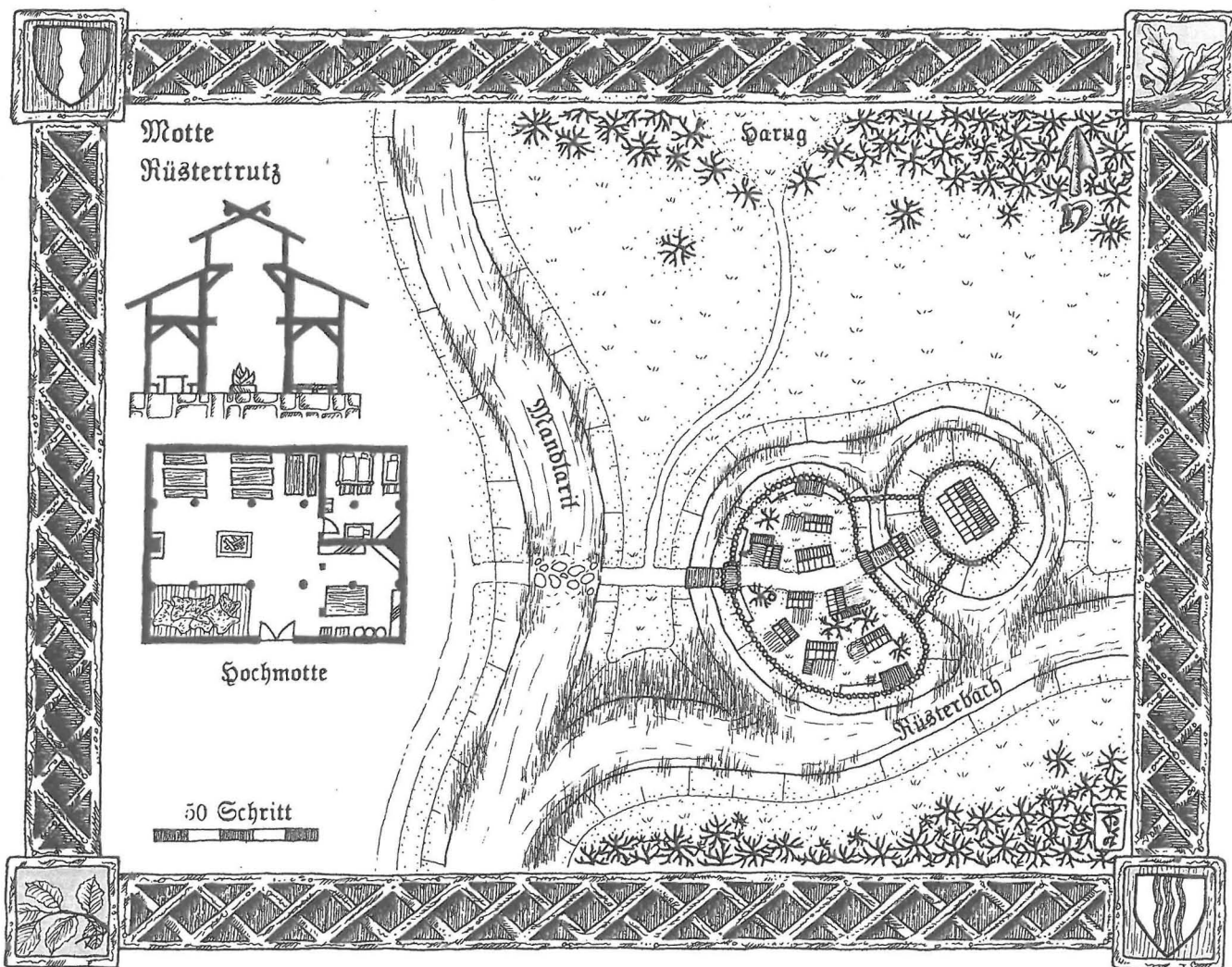
Die beiden Emporen sind über stabile Leitern zu erreichen, die im Bedarfsfall angelegt werden. Hier oben finden die Bewohner der Vormotte im Kriegsfall Unterschlupf. Von hier sind auch die schmalen oberen Emporen zu erreichen.

Das Schlafzimmer Rodegars und Firinjas wird vom breiten Himmelbett dominiert – einem Geschenk der Brauteltern. Zwei einfache Strohlager dienen den drei verbliebenen Kindern als Schlafstatt. Zusammen mit den fünf massiven Holztruhen, in denen die Rüsterbachs ihr Hab und Gut aufbewahren, und dem Rüstungsständer Rodegars wirkt der Raum vollgestopft. Die Küche ist zweckmäßig eingerichtet. Deckenhohe Regale bergen Vorräte, eine ganze Reihe Fässer enthält Bier, aber auch

DIE DUNKLE HERRIN

Der inzwischen nur noch spannhohle Hämatitbrocken ist weitgehend unter der Rüstung, die Heleon fertigen ließ, verborgen. Ein eiserner Kürass, der entfernt an eine Amazonenrüstung erinnert, formt einen gedrungenen Oberkörper mit schweren Brüsten nach. Der Unterkörper steckt in einem bodenlangen Schuppenrock, bronzene Armschienen zieren die kräftigen, vor dem Bauch gekreuzten Arme, und der Kopf wird fast vollständig von einem massivem Helm verdeckt, der nur die Augen und einen schmalen Streifen von Nase zu Mund freilässt. Einige dunkelrote Rosshaare künden von einem ehemals dichten Helmbusch. Die Rüstung ist aus Eisen gefertigt, weist aber filigrane Verzierungen aus Bronze auf.

Trotz sorgsamer Pflege konnten die Rüsterbachs nicht verhindern, dass Rost nach dem Eisen griff. Dessen ungeachtet erscheint die Dunkle Herrin als ein archaisches Abbild Rondras, das gegenüber entsprechend empfänglichen bzw. rondragläubigen Charakteren eine spürbare Aura entfaltet.



Eingemachtes. Ein recht großer Kamin, der so gebaut ist, dass er zugleich die Kammer der Herrschaft wärmt, bildet das Herz der Küche. Inmitten des Raums steht der massive Arbeitstisch, der meist über und über mit Geschirr, frisch erlegtem Wild, Körben mit Pilzen etc. bedeckt ist.

In Rüstertrut herrschen zeitweise beengte Verhältnisse, die sich zu Zeiten aber auch als gemütliche Atmosphäre begreifen lassen, ganz nach Vorliebe der jeweiligen Person. Die Helden werden als geehrte Gäste bevorzugt behandelt. Ihnen wird als Schlafstatt die Lagerplattform in der Halle angeboten, während das Gesinde ein Stockwerk darüber in rauchiger Luft nächtigen wird und das augenscheinlich gerne tut.

DIE VORMOTTE

In der so genannten Vormotte drängen sich mehrere Holzhäuser, in denen die freien Bauern von Rüstertrut wohnen, um die große Scheune mit Stall. Hinzu gesellen sich – unmittelbar an der Palisade – zwei niedrige Schweineställe mit flachem Dach, die im Falle eines Angriffes als zusätzliche Wehgänge genutzt werden. In winzigen Gärten wird Gemüse gezogen, Enten schwimmen auf dem umgebenden Graben, Hühner und auch die Donnerbacher Bunten, die hiesige Schweinerasse, bewegen

sich frei innerhalb des Dorfes. Ein Brunnen findet sich knapp hinter dem Torturm im Schatten einer alten Linde.

In der Vormotte lebt etwa ein Dutzend Erwachsene, die den Kampf ums Überleben – sei es nun mit der Waffe oder dem Pflug in der Hand – kennen und sich zu wehren wissen. Weitergereisten Helden bringen sie eine gewisse Neugier, allerdings keine unterwürfige Scheu entgegen. Der Pioniergeist Donnerbachs ist in Rüsterbach noch stark zu spüren (siehe Schild 48–49). Rodegar bedient sich im Umgang mit seinen Leuten eines sehr direkten und schnörkellosen Umgangston und auch seine Untergebenen befehligen sich meist einer direkten Rede, selbst ihrem Herrn gegenüber.

DER HEILIGE HAIN

Von der Motte führt ein häufig begangener Pfad nach Norden. Noch vor dem Waldrand, der sich wenige hundert Schritt hinter Rüstertrut erhebt, befindet sich der Heilige Hain (in archaischem Garethi: Harug) der Familie. Der Harug ersetzt in vielen Motten Donnerbachs Kapelle und Boronanger. Inmitten eines Kreises von elf meist imposanten Bäumen, die gleichzeitig mit dem Bau einer Motte gepflanzt werden, erhebt sich eine einzelne Steineiche, in deren Schatten die Donnerbacher



BEWOHNER DER VORMOTTE

Nachfolgend sind einige beispielhafte Bewohner der Vormotte genannt, die Sie nach eigenem Gutdünken einsetzen und durch Eigenkreationen ergänzen können. **Dreufang Schlehndorn** übt gewissermaßen das Amt eines Dorfschulzen aus. Er ist in vierter Generation Tischler, kümmert sich um die Instandhaltung von Palisade und Hochmotte und gilt Rodegar darüber hinaus als treuer Waffenknecht, der mit seiner Holzfälleraxt ein fürchterlicher Gegner ist. **Weltmar Rossinger** kümmert sich um Stall und Scheune des Ritters. Dem alten Veteranen obliegt vor allem die Pflege der beiden Schlachtrösser der Rüterbachs und der Ackergäule bzw. deren Nachzucht. **Odila Roggenbauer** und ihre Familie bewirtschaften vornehmlich die kleinen Felder vor der Motte und versorgen Rütertrutz mit Roggen und Rüben. Die zahlreichen Schweine, die man gemeinschaftlich versorgt und nutzt, werden von **Schweine-Arbolf** gehütet und in die umgebenden Wälder getrieben. Dabei wird er von seinen beiden Hunden **Ischa** und **Banker** – mittelgroße, bullige Hunde mit Spitzohren – unterstützt, die wie ihr Herr äußerst wehrhaft sind. **Permine** ist Arbolf's Frau und Schlachterin des Dorfes, die das anfängende Fleisch verarbeitet und vor allem haltbar macht.

Ehebünde schließen, Säuglinge dem Schutz oder Verstorbenen der Gnade der Götter anempfehlen oder einfach nur beten. Die Haine sind üblicherweise liebevoll gepflegte Stätten, in denen tiefer Frieden herrscht, den zu brechen sich Elfen, aber auch Goblins und sogar Orks scheuen.

Die Ritterfamilien erwählen sich spätestens beim Anlegen des Harug eine Baumart, zu der sie eine besondere Verbindung spüren und die sich oft in ihrem Wappen wiederfindet. Die Steineiche schließlich symbolisiert die tiefe Verbundenheit zu Rondra, deren heiliger Baum sie ist. Der Rüterbacher Hain ist von elf imposanten, siebenhundertjährigen Blutulmen umgeben, die immer wieder beschnitten wurden. Die Eiche in ihrer Mitte ist ebenso alt, jedoch von ausladendem, knorrigem Wuchs. Mehrere Steinplatten liegen der Steineiche gegenüber und sind unterschiedlich tief in den Wiesengrund eingesunken. Die Wiese innerhalb des Hains wird üblicherweise nicht geschnitten, jetzt, im Herbst, blühen noch immer einige Sommerblumen, während andere Pflanzen bereits Fruchtstände tragen oder zu welken begonnen haben. Im Bereich der Steinplatten, bei denen es sich um Grabplatten aus unterschiedlichen Zeiten handelt, finden sich kleine Blumengebinde, die man den Verstorbenen dargebracht hat.

STEINZEICHEN

Die Steinplatten kennzeichnen Gräber, unter denen meist mehrere Menschen beerdigt sind. Da die Familie Rüterbach streng rondragläubig ist, praktiziert sie überwiegend die Feuerbestattung. Ehegatten sowie gemeinsame Kinder werden unter einer Platte beigesetzt und nur selten steht eine Grabstätte

für einen einzelnen Menschen, die meisten bergen mehrere Urnen. Neben der Ritterfamilie finden sich auch Gräber der Bauernfamilien, von denen einige ebenfalls eine eigene Platte besitzen.

Den Helden kann am Rand des Hains eine Platte auffallen, die nicht ganz so ursprünglich wirkt wie die anderen. Bei näherer Betrachtung erscheint das umgebende Erdreich locker, an zwei Seiten wurde gar vor kurzem der Bewuchs entfernt, wengleich sich nun schon wieder zartes Grün zeigt. Auf der Platte ist ein archaisch wirkender, gerüsteter Kämpfer mit wehendem Bart und wilden Haaren dargestellt, der sein Schwert abwehrend erhoben hält. Die Schwertspitze fehlt, während oberhalb seiner Waffe eine geflammte Schwertspitze vom Rand der Platte her ins Bild ragt. Moos und Flechten scheinen kürzlich entfernt worden zu sein, der Stein wirkt an diesen Stellen heller. Spätestens nach einer gelungenen Intuitions-Probe fällt auf, dass der dargestellt Recke, bei dem es sich aufgrund des Löwinnenbildes auf dem Wappenrock wohl um einen Rondra-Geweihten handelt, über lange Fingernägel und verlängerte Eckzähne verfügt.

Die Platte selbst ist oberhalb der Füße abgebrochen. Dies und die umlaufenden Schmuckbänder, die an zwei Seiten jäh abbrechen, deuten darauf hin, dass die Helden nur das Teilstück einer größeren Platte vor sich haben.

Nachfolgende Erkenntnisse können die Helden gemäß Ihrer Maßgabe erhalten:

- Dies ist die Grabplatte des Ahnherren der Familie, Adran, dessen Wurzeln in der Mark Greifenfurt gelegen haben sollen. Von ihm ist wenig mehr als sein Vorname bekannt, man ist sich nicht einmal sicher, ob er wirklich Rondra-Geweihter war.
- Man räumt durchaus ein, dass die Platte ein Teilstück ist. Aber wo sich das Gegenstück befindet, weiß man nicht. Auf und um Rütertrutz hat man jedenfalls nichts gefunden.
- Die Qualität der Arbeit deutet nach Meinung Dreufangs und Weltmars eindeutig auf die Stadt Donnerbach hin.
- Das aufgewühlte Erdreich stammt von einem Wissenschaftler, der vor fast zwei Monden auf Rütertrutz weilte und sich





DER AVESJÜNGER

Horatio Grün, Wissenschaftler aus dem Horasiat, entdeckte vor wenigen Jahren seine Leidenschaft für die Geschichte der Rondra-Kirche. Seine Studien führten ihn über einige Umwege nach Donnerbach, wo er die Ankunft Heleons erforschen und klären wollte, welche Geweihten den Heiligen auf seiner Flucht begleitet haben. Die Nachforschungen erwiesen sich als mühsam.

Eher zufällig stieß er auf das Fragment eines Verhörprotokolls und damit auf den Namen Adran Hrôdim von Saljeth. Es gelang ihm, eine Verbindung zu den Rüsterbachs herzustellen, obwohl er in den Kavernen nicht nach dem Gegenstück der Grabplatte suchte, von deren Existenz er zu diesem Zeitpunkt noch nichts wusste. Horatio verfügte im Wesent-

lichen über die selben Erkenntnisse, die die Helden später in Donnerbach erringen werden, und da ihm nicht entging, wie unwillig man im Tempel auf den Namen Rüsterbach reagierte, entschloss er sich, dort nachzuforschen.

Die Darstellung Adrans auf seiner Grabplatte bestätigte einen schon in Donnerbach gehegten Verdacht, und doch wagte Horatio es nicht, die vermutete Rolle des Schnitterkultes anzudeuten. Um mehr über diese Sekte herauszufinden, reiste er von Rüstertrutz aus nach Süden, um in Weiden nach weiteren Quellen, vor allem aber Kundigen zu suchen, die ihm vielleicht Antworten liefern würden. Den Rüsterbachs hat Horatio nur erzählt, dass er Forschungen zur Zeit Heleons anstellt und nach Rüstertrutz kam, weil es zu jener Zeit erbaut worden war.

sehr für die Geschichte der Familie und die Grabplatte interessiert hat. Unter Aufsicht Rodegars hat er die Kanten freigelegt, den Stein gesäubert und seine Vermutung bezüglich der Bruchkanten so bewiesen. Er hat genaue Zeichnungen angefertigt und ist bald nach seiner Entdeckung wieder abgereist, vermutlich gen Süden, nach Weiden.

EIN SCHWARZES SCHAF?

Auch der älteste Sohn der Familie, *Yanderan*, war vor etwa einem Mond auf Rüstertrutz, nachdem er seine Schwertleite empfangen hatte. Er war überaus verstimmt über den Umgang

mit der Grabstätte Adrans und hat selbst einige Zeit damit verbracht, die Platte einer genauen Untersuchung zu unterziehen. Recht zügig brach er danach Richtung Tobrien auf, wobei es Ihrer Maßgabe nach Hinweise darauf gibt, dass er den Dolch *Sturmnadel* mit sich führte. Das Schicksal des Waffensatzes wird an anderer Stelle erneut aufgegriffen werden, weswegen Angaben zu *Sturmnadels* Verbleib möglichst vage bleiben sollten, aber mit der Herkunft aus der Schmiede Sildroyans und einer möglichen Läuterung des Dolches bietet diese Spur eine weitere mögliche Überleitung zum Abenteuer *Eiseskälte*, da die Helden ins tobrische Misamund gelockt werden.

ANGRIFF IN DER DÄMMERUNG

Der dramaturgisch beste Zeitpunkt für den anstehenden Angriff der Goblins ist das Fest, das der erfreute Vater für die Helden ausrichtet. Sie, werter Spielleiter, stehen vor der Herausforderung, einen Angriff der Goblins auf die Motte zu beschreiben. Ziel der Episode ist es, die Helden in die Verteidigung der Motte einzubeziehen und den Bewohnern tatkräftige Unterstützung ange-deihen zu lassen. Gestatten Sie Ihren Helden das ein oder andere Erfolgserlebnis, in dem es ihnen gelingt, einige der Goblins unschädlich zu machen. Der Jagdhäuptling *Jukuul* und die Schamanin *Weetinga*, die sich während des Angriffs jedoch im Hintergrund hält, sollen den Spielern hier bereits auffallen, aber es soll noch nicht zu einer direkten Konfrontation mit ihnen kommen. Darüber hinaus sollen die Helden eine Bindung zur Familie Rüsterbach aufbauen.

Wenn Sie sich für einen Angriff während des Festes entscheiden, dann gestalten Sie dieses zunächst aus und geben den Helden ein Gefühl von Sicherheit und ausgelassener Freude, nachdem sie sich ausgiebig auf der Motte umsehen konnten. Plötzlich erklingt der durchdringend tiefe Ton eines Horns vom Torturm: Zweimal schallt der heisere Ruf herauf, und nach einer kurzen Pause wieder zweimal. Rodegar greift nach dem Schwert und erteilt sofort Befehle zur Verteidigung. Betriebsamkeit bricht unter allen Erwachsenen und nicht we-

nigen Kindern aus, denn jedem ist bewusst, dass ein Goblinangriff bevorsteht. Wenn Ihre Helden nicht von allein auf die Idee kommen, den Rüsterbachs zu helfen, wird Rodegar sie um Hilfe bitten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erreicht den Torturm mit der Brustwehr der Vormotte. Das Madamal wirft sein silbernes Licht auf den Wald und ein lauer Wind trägt das Rauschen der Blätter herüber. Der Waldrand steht wie eine dunkle Wand, ihr späht in die Dunkelheit und tatsächlich sind unter dem dichten Blätterdach plötzlich einzelne Lichtpunkte auszumachen. Dann vernehmt ihr das tiefe Dröhnen von Trommeln. Die Lichtpunkte, offenbar Fackeln, nähern sich.

Aufeinmal dringt Grunzen an eure Ohren und ihr erkennt aus dem Wald hervorbrechende große Wildschweine, auf denen Goblins reiten. Gut zwei Dutzend Wildschweinreiter sind es und schon schlägt der erste Pfeil dicht neben *[Heldennamen]* in die hölzerne Brustwehr.

Rufe dringen zur Motte empor: "Imthruagai!" und "Suularachti!" sind die beiden Wörter, die auch jene heraushören können, die des Goblinischen nicht mächtig sind.



Der Angriff auf Rüstertrutz wird von einer etwa vier Dutzend Köpfe zählenden Jagdrotte der Goblins geführt, von denen etwa die Hälfte auf Wildschweinen reiten. Diese umkreisen die Motte und schießen mit ihren Kurzbögen Pfeile oder Brandpfeile ab. Zwei der Wildschweinreiter tragen sogar mit Pech gefüllte Schweinsblasen bei sich, die sie angezündet über die Palisade werfen wollen – es bleibt Ihnen überlassen, ob sie damit Erfolg haben. Sollte dem so sein, kommt auf Ihre Helden zusätzlich die Aufgabe zu, schnell eine Löschkette zu organisieren, die dadurch gestört werden kann, dass einige der Goblins in einem tollkühnen Manöver versuchen, über die Palisade der Vormotte zu klettern. Die Schamanin – gestützt auf ihre Schülerinnen – beobachtet den Angriff vom Waldrand aus, zieht sich aber sofort zurück, sollte ein Angriff in ihre Richtung erfolgen.



Goblinjäger

Keule: INI 9+1W6 AT 12 PA 8 TP 1W6+3 DK N

Speer: INI 7+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+3 DK N

Speer im Fernkampf: INI 7+1W6 FK 14 TP 1W6+4

Schleuder: INI 9+1W6 FK 16 TP 1W6+2

LeP 25 AuP 35 RS 2 MR 2 GS 8

Wundschwelle 6

Wildschweinreiter

Im Nahkampf wie Goblinjäger

Bogen: INI 13+1W6 FK 16 TP 1W6+4

Schleuder: INI 13+1W6 FK 16 TP 1W6+2

LeP 27 AuP 35 RS 2 MR 3 GS 9

Wundschwelle 6

Goblin-Anführer Kaarstok

Speer: INI 14+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+5 DK S

LeP 33 AuP 40 RS 3 MR 5 GS 8

Wundschwelle 6

Liefen Sie Ihren Spielern eine spannende Verteidigung und seien Sie gegenüber besonderen Manövern der Helden (*Kriegsreiterei*, gezielte Bogenschüsse oder ein *IGNIFAXIUS* auf die Pechblasen etc.) aufgeschlossen.

Obwohl die Situation zunächst bedrohlich wirkt, haben die Goblins keine realistische Chance, die Motte einzunehmen. Schlussendlich sollte es ohne allzu große Verluste gelingen, die Angreifer zu vertreiben. Verfallen die Helden der Idee, die Rotpelze verfolgen zu müssen, stellt sich ihnen ein Goblin-Veteran (z.B. Kaarstok) in den Weg, um den Rückzug der Seinen zu sichern; aus dem Wald werden die Helden dann wiederholt mit Pfeilen beschossen. Gerade an dieser Stelle wäre es sinnvoll, Kaarstoks Waffe zu beschreiben: eine Keule, in deren Kopf eines der Bruchstücke *Blitzflammes* glitzert.

Eine Verfolgung der Goblins sollte sich schwierig gestalten, da sie – einmal in Panik – kopflos in verschiedene Richtungen fliehen und sich nachts deutlich besser zurechtfinden als Menschen. Wenn Sie es jedoch für hilfreich halten, können Sie die Helden auch jetzt schon auf das Lager der Siiskal-Goblins stoßen lassen.

NACH DEM KAMPF

Die Bewohner Rüsterbachs bleiben weiter wachsam, doch die Routine des Alltags kehrt schnell zurück. Jeder kennt seine Aufgabe und geht ihr nach, niemand kommt auf den Gedanken, mit dem Schicksal zu hadern oder sich zu fragen, warum die Goblins angegriffen haben – außer Bederon. Der Knabe bringt besonders tatkräftigen Helden nun noch größere Bewunderung entgegen, wird sie scheu beobachten und nach ihrem Befinden fragen.

Nach einer Weile scheint er sich zu etwas durchgerungen zu haben: Mit zunächst schüchterner, dann zunehmend von rechtschaffener Empörung erfüllter Stimme bittet er die Hel-



den um Hilfe. Folgende Informationen können die Helden ihm entlocken, wenn sie geschickt nachfragen:

- Seine Familie hat sich anscheinend mit der Nichtachtung durch Donnerbach abgefunden, Bederon jedoch ist ob der Ungerechtigkeit erfüllt von Trotz und Wut.
- Seines Wissens nach hat sich kein Mitglied der Familie je etwas zu Schulden kommen lassen.
- Donnerbach hat in der Vergangenheit nicht oder nur unwillig auf Hilfesuche reagiert. Stellen Sie es so dar, dass in großen Notlagen zwar Hilfe kam, die letztlich aber wenig mehr war als ein Tropfen auf den heißen Stein. Die Missachtung geht also nicht so weit, dass man der Fürst-Erzgeweihten nachvollziehbare Vorwürfe machen könnte.
- Die Goblins greifen Rütertrutz immer wieder an. Der Familiengeschichte nach sind sie der Hauptfeind der Familie. Größere Angriffe ereignen sich mindestens einmal jede Generation (etwa alle 30 Jahre), vielleicht öfter.

Bederon bittet die Helden, nach Donnerbach zu reisen, um dort in Erfahrung zu bringen, welchen Groll man gegen die Seinen hegt. Ermahnen Rodegar und Firinja ihren Sprössling zunächst noch zur Zurückhaltung, bestätigen sie auf Nachfrage die oben genannten Fakten und schließen sich der Bitte Bederons an. Die Unterstützung der Helden hat Hoffnung in ihnen geweckt, denn sie glauben, dass man weit gereisten Recken, die meisten davon vermutlich mit gutem Leumund, in Donnerbach vielleicht Gehör schenkt.

FEIÑDE ALLEPŦHALBEI

Noch mitten in die Aufräumarbeiten und ersten Vorbereitungen zur Abreise der Helden (sie werden von den Rüterbachs im Rahmen der Möglichkeiten gut ausgestattet) erreicht die Motte beunruhigende Kunde. Nach dem Angriff hatte Rodegar seinen Bruder *Furlgar* und die Ifirn-Geweihte *Grime* ausgeschiedt, um die Bewegungen der Goblins im näheren Umfeld zu erkunden. Den beiden ist es gelungen, einen Goblinspäher gefangen zu nehmen und zu befragen. Grime zitiert die Worte des Goblins folgendermaßen: "Weetinga hat mit den Sippenmüttern Imithri-Dais (der Roten Sichel) palavert, und zusammen haben sie den Speer des Krieges ausgegraben. Wir sammeln uns, und unsere Wurfgenossen aus der Sichel kommen uns zu Hilfe, denn auch sie sind erzürnt. Binnen einer Woche und einer halben kommen wir über euch Glatthäute wie eine rote Flut und werden euch von hier wegsülen, um zu nehmen, was unser ist."

Natürlich können Sie die Helden auch selbst auf die Spur der Goblins setzen und ihnen eine Jagd durch die Wälder der Sa-

DIE GOBLINS DER SIISKAL-SIPPE

Die Siiskal-Sippe besteht aus etwa 120 Goblins (rund ein Drittel Jäger und Kämpfer, der Rest Frauen und Kinder) und hat ihr Lager momentan gute 20 Meilen westlich von Rütertrutz an einem Hügel aufgeschlagen. Geführt wird die Sippe von der Schamanin *Weetinga*, die jedoch so alt ist, dass die meisten ihrer Aufgaben an die Goblinfrau *Uulanka* (verschmitzt, nahezu zahnlos und ständig mit mindestens vier Goblinskinder im Schlepptau) übergegangen sind und sie die Riten ihren Schülerinnen *Jeetka* (jung, dürr und auf Süßigkeiten versessen) und *Kolaina* (beleibt, stets lächelnd und mit einem Ferkel anzutreffen) überlässt. Der größte Jäger der Sippe ist *Jukuul* ein begnadeter Wildschweinreiter und recht umgänglicher Goblin, der in *Kaarstok* (ehrgeizig und verschlagen) seinen ärgsten Konkurrenten hat. Das Lager besteht aus etwa einem Dutzend Zelten aus Holz und ungegerbten Tierhäuten oder -fellen, zwischen denen die Wildschweine der Siiskal frei umherstreifen. Das größte Zelt teilen sich die Frauen, die auf die Kinder achten.

lamandersteine bieten, an deren Ende sie oben stehende Information gewinnen. Zusätzlich können sie eventuell in Erfahrung bringen, dass die Schamanin zwei Kriegshäuptlinge benannt hat, deren Zeichen Keule und Speer sind. Sowohl den oben genannten Jägern als auch den Helden sollte ersichtlich werden, dass die Goblins nicht reiner Willkür folgen. Ihre ungewohnte Entschlossenheit deutet darauf hin, dass sie ein Ziel haben, bei dem es vielleicht sogar um den Fortbestand der Sippe geht. Zumindest Grime und Thorolf ziehen diesen Schluss, wenn sie sich auch nicht erklären können, worum es eigentlich geht. Über diese Informationen hinaus weiß der Goblin nichts, er kennt nicht einmal den Ort, an dem sie sich sammeln werden. Rodegar selbst wird die Bitte seines Sohnes schließlich erneut aufgreifen, weil er befürchtet, dass Rütertrutz dem anstehenden Angriff nicht gewachsen ist.

Nun ruht ein nicht unbeträchtlicher Teil der Hoffnung auf den Schultern der Helden, denen gemäß der Informationen des Goblins eine ausreichend große Zeitspanne bleibt, um nach Donnerbach und wieder zurück zu reisen.

Möglicherweise wollten die Helden ja sowieso nach Donnerbach, um dort von ihren Erkenntnissen aus dem Nebelmoor zu berichten (siehe Seite 24), dann bietet es sich ohnehin an, dass sie die Aufgabe übernehmen.

PACHFORSCHUNGEN IN DONNERBACH

Von Rütertrutz nach Donnerbach sind es etwa 75 Meilen, eine Strecke, die ohne Zwischenfälle in zwei bis drei Tagen zu bewältigen sein sollte. Gastung finden die Helden in den Motten der entlang der Straße lebenden Ritter, wie sie beispielhaft auf Seite

47 in *Schild* behandelt sind. Die Reise entlang des Gestades des Neunaugensees können Sie nach eigenem Gutdünken ausgestalten. Eine Beschreibung der Stadt Donnerbach sowie Angaben zu Gasthöfen und Schänken finden Sie in *Schild* ab Seite 47.



ENTLANG DES DOPPELFAHRS

Ehe die Helden den anstrengenden und gefährlichen Aufstieg zum Tempel in Angriff nehmen, müssen sie erst die Menschenmenge am Fuß des Pfades durchqueren. Die zum Teil aus weiter Ferne angereisten Pilger bereiten sich unterschiedlich auf ihren Aufstieg vor. Manche erneuern die doppelte rote Wellenlinie auf ihrer Stirn, die sie als Pilger ausweist, einige opfern dafür gar eigenes Blut. Andere wiederum feilschen mit Händlern um einen der hier in großer Vielfalt angebotenen Wanderstäbe, die ihnen beim Aufstieg Stütze sein sollen. Das Angebot an solchen Stäben ist groß, denn Schnitzkunst steht in Donnerbach in hohen Ehren. Die Rinde der einfachsten Stäbe ist mit schlichten Wellenlinien verziert, während die Griffstücke der besseren Stäbe mit Hanf umwickelt, geschält und geglättet sind und die Wellenlinie sorgsam hineingeschnitten wurde. Die teuersten Stäbe sind veritable Kampfstäbe, deren Spitzen selbst wellenförmig beschnitzt sind. Besonders fromme Pilger bewältigen den Anstieg mit bloßen Füßen – ein Brauch, den die Donnerbacher durch den schwunghaften Handel mit "garantiert schnell heilenden Fußsalben" unterstützen, denn ohne Schramme oder Schnitt erreicht fast niemand den Tempel. Wie auch immer die Helden sich ausstatten, der Weg hinauf ist anstrengend und alles andere als ungefährlich. Sie sollten diesen Eindruck verstärken, indem Sie Ihren Helden einige geeignete Proben abverlangen. Eine detaillierte Beschreibung des Weges können Sie Schild 49 entnehmen.

IN DEN ARCHIVEN DES RONDRA-TEMPELS

Im Tempel werden die Helden sogleich von Geweihten oder Novizen in Empfang genommen und nach ihrem Begehrt gefragt. Bitten die Helden darum, innerhalb des Tempels nachforschen zu dürfen, wird ihnen diese Bitte recht schnell und unbürokratisch gewährt. Thematisieren sie die Lage der Familie Rüterbach, wird man dies mit einigem Stirnrunzeln zur Kenntnis nehmen. Auf jeden Fall werden die Helden von einem Novizen durch zahlreiche Höhlen geführt, ehe sie der Obhut des alternden Geweihten *Laranko Hewalkar von Festum* übergeben werden, der die Archive des Tempels verwaltet.

Hier können Sie auch die erste Begegnung mit Aldares Tochter Thalia ansiedeln, die an einem Pult steht und in einer alten Schriftrolle liest. Wird sie der Helden gewahr, reagiert sie fast ein wenig unwillig ob der Störung, ehe sie ihnen knapp zunickt

AUF DER SUCHE NACH DEM SCHILD

Wenn die Helden auch hierher gekommen sind, um von ihren Erkenntnissen von Gruuzash zu berichten (siehe Seite 24), dann wird Laranko ihnen sehr aufmerksam zuhören. Er kann davon berichten, dass es in der Tat vor einiger Zeit einen Orküberfall gegeben hat, bei dem die Schwarzpelze bis in die Kavernen hinter dem Wasserfall vordrangen. Dabei wurde eine archaische Keule gestohlen, auf die die Beschreibung von der Steintafel zutreffen könnte. Bisher war nicht sicher, was die Orks mit diesem Diebstahl bezweckten, doch die Erzählungen der Helden liefern eine mögliche Erklärung. (Nähere Einzelheiten zu diesem Überfall finden Sie in **AB 104**.)

Unter dem beschriebenen Schild (oder wie auch immer die Helden den dargestellten Gegenstand nennen) kann er sich allerdings nichts vorstellen. Er verspricht jedoch, den Bericht der Helden an die Fürst-Erzgeweihte weiterzugeben und auch nach dem Gegenstand zu fragen. Am nächsten Tag kann er den Helden berichten, dass auch Aldare Donnerhall nichts von einem derartigen Schild weiß – er müsse wohl schon vor längerer Zeit Donnerbach verlassen haben, schließlich stamme die gefundene Platte ja aus lange vergangenen Zeiten.

In den kommenden Tagen wird Laranko allerdings in den Tiefen des Tempelarchivs nachforschen und schließlich auf eine Erwähnung stoßen. Dies kann er ihnen allerdings erst am Ende des Abenteuers mitteilen, und so werden die Helden ins nächste Abenteuer geschickt (siehe Seite 44).

und sich schweigend, die Schriftrolle unter dem Arm, zurückzieht. Der Archivar kann den Helden erklären, wer Thalia ist. Laranko (kahlköpfig mit Rauschebart, belesen, aber trotzdem





bodenständig) wird den Fragen der Helden aufmerksam lauschen und nach Kräften versuchen, ihnen zu helfen. Nachfolgend finden Sie die Informationen aufgeführt, die bei entsprechende Fragen im Rondra-Tempel zu erhalten sind.

DER FORSCHER

Die Helden stoßen sehr schnell auf Horatios Spuren, denn fast jeder, der nach der Familie Rüterbach gefragt wird, wundert sich darüber, dass sich innerhalb so kurzer Zeit gleich zwei Gruppen für dasselbe Thema interessieren. Laranko erinnert sich daran, dass Horatio zunächst enttäuscht schien, weil es fast nur Quellen gab, die Heleon selbst betrafen. Dann habe er jedoch einen als Lesezeichen verwendeten Zettel gefunden, den er eine "Spur in die Vergangenheit" genannt habe. Der Archivar hat das Pergamentstückchen gesehen und die Aufregung nicht recht nachvollziehen können. Neben Heleon

NAMENSCHWERTER UND SCHWERTNAMEN

Die Weihe eines Geweihten Rondras beschränkt sich nicht auf ihn allein, sie umfasst auch die Weihe seines Namensschwertes und Annehmen des Schwertnamens. Die Benennung des Schwertes symbolisiert die Verbindung von Mensch und Waffe, denn der Novize erfährt seinen Schwertnamen in unmittelbarer Göttinnennähe, was zu dem Glauben geführt hat, Rondra erwähle den Menschen nicht zuletzt durch diesen Namen. In zeremoniellen Belangen ersetzt der Schwertname zuweilen den Geburtsnamen und der Geweihte wird so wahrlich zu einem 'Schwert Rondras'. Eine solche Waffe wird "Schwert der Weihe und des Grabes" genannt und ihr Verlust wiegt überaus schwer, viele Rondra-Geweihte würden ihr Leben riskieren, um ihr Weiheswert zurück zu erlangen.

Bekleidet der Geweihte ein kirchliches Amt, mit dessen Ausübung das Führen eines traditionellen Schwertes verbunden ist, wird der Schwertname der Weihe bei offiziellen Gelegenheiten durch den Namen des Amtsschwertes ersetzt. Senne- oder Amtsschwerter sind oft uralte Klingen, die durch die Geschichte getragen, mit denen aber auch Geschichte gemacht wurde. Ereignisse und Träger, überwundene Gegner oder vernichtende Niederlagen, selbstlose Opfer und grausame Richtsprüche, all diese 'Erebnisse' schlagen sich im 'Geist der Klinge' nieder und erheben diese über jede profane Waffe. In ihnen findet sich der Nachhall der mit ihnen begangenen Taten, häufig auch ein Teil des Wesens der vormaligen Träger. Beides kann sich als Bürde oder Hilfe erweisen; manche Schwerter prüfen ihre Träger und fordern sie beständig heraus, während andere Erinnerungsfetzen oder Ahnungen übertragen und so Unterstützung anbieten. Die hohe Spiritualität solcher Klingen erklärt auch, weshalb die Sennen über Jahrhunderte hinweg jeweils konstante Repräsentanten bestimmter Sichtweisen und Traditionen geliebt sind. Schwertnamen sind für den Rondra-Gläubigen also weit mehr als schmückendes Beiwerk.

wurde darauf ein weiterer Name genannt, der als "Weggefährte und nun Gefallener" bezeichnet wurde. Laranko vermutet, dass es sich um das Fragment eines Gerichtsprotokolls handelte. Als eine von mehreren Zeugen wurde eine Hohe Dame *Ilyena* genannt, die Gemahlin des Gefallenen, an der Horatios Interesse ab sofort besonders hing. Kurz darauf ist er abgereist – leider kennt der Geweihte sein Ziel nicht. Den Zettel hat Laranko ihm überlassen.

DIE WAPPENROLLE

Forschen die Helden nach der Geschichte der Familie Rüterbach, wird ihnen recht schnell die entsprechende Wappenrolle herausgesucht. Erstaunlich ist, dass die Gründung des Hauses fest mit der Jahreszahl 349 BF verbunden ist, womit dies das einzige Donnerbacher Adelsgeschlecht ist, dessen Entstehung exakt datiert ist. Unter dem kunstvollen Wappenbild des Hauses (auf Silber drei rote Wellenlinien in Pfahlstellung) prangt der Wahlspruch "Solus constamus!" (bosp: "Wir bestehen alleine!").

Als erste Vertreterin des Hauses ist *Ilyena von Rüterbach* aufgeführt. Zwar deutet das Symbol verschränkter Ringe neben ihrem Namen auf einen Gatten hin, doch ist das entsprechende Feld leer. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 ist festzustellen, dass der entsprechende Name ausgekratzt wurde. Bis heute ist jede Geburt und jeder Todesfall in der Rolle verzeichnet; als Stammsitz wird Rütertrutz genannt. Neben dem Wappen findet sich folgender handschriftlicher Vermerk (siehe auch Seite 94):

»Dem Haus Rüterbach soll Rütertrutz gegeben werden, damit es die Schuld des Verfemten tilgen und sich vor Rondra beweisen kann. In seine Obhut seien fürderhin als Mahnung gelegt die verderbte Klinge und der Blutstein. Diesen, den Willen der Göttin zu gewährleisten und zu unterstützen, sei uns jetzt und immerdar heilige Pflicht.

Gezeichnet Herodan I. Donnerhall von Donnerbach, Fürst-Erzgeweihter «

IMTHRUUGAI UND SUULARACHTI

Laranko glaubt, sich an das Wort Suularachti zu erinnern, Imthruugai ist ihm hingegen unbekannt. Nach einem Tag der Suche präsentiert er den Helden eine alte Waffenchronik, die erste des hiesigen Tempels. Darin sind Namensschwerter und andere herausragende Waffen aufgeführt. Laranko gibt das Buch nicht aus der Hand, liest den Helden aber folgenden Abschnitt vor (siehe auch Handout auf Seite 94):

»Suularachti hîszen die Rotpelzigen die zwûite usem Satz, der dem Herrn Heleon ward geben zur îsern Schwertlît, wo der erste war Donnerhall, der Mächtige und der zwûite war Blitzflamme, die Geschwinte und die dritte war Sturmnadel, die Spitzige. Die Rotpelzigen aber hîszen Blitzflamme Suularachti, was bedeutet Goblinverderber, denn das war der Verfemte, dem dasz Schwert war zuîgen von der Hand des Herrn Heleon.»

Laranko kann den Helden insofern helfen, als er ihnen erklärt, was mit 'Satz' gemeint ist: ein Waffensatz, der nach hiesiger



rondrianischer Sicht aus den drei Waffen besteht, in denen sich ein ehrenhafter Recke stets üben soll: Zweihänder (oder beidhändiger Rondrakamm für Geweihte), Langschwert und Langdolch. Dass solche Waffen jeweils einen Namen haben, ist in den Augen von Rondrianern unausweichlich, wie auch der Trennung eines solchen Satzes oder der Umbenennung eines ihrer Teile große Bedeutung zugemessen wird (siehe **Namenschwerter und Schwertnamen** auf Seite 38).

WEITERE SPUREN

Je nach betriebenem Aufwand können die Helden nach Ihrer Maßgabe auf weitere Spuren Adrans stoßen. Nachfolgend geben wir einige Anregungen, die Sie bei Bedarf leicht ausarbeiten können.

- Adran wird bei einer früheren Heldentat Heleons als treuer Weggefährte des Heiligen erwähnt. Man hat an dieser Stelle darauf verzichtet ihn zu tilgen.
- Aus einer Jahreschronik im entsprechenden Zeitraum wurde eine Seite entfernt. Da es sich um auffällig dickes Pergament handelt, können die Helden die nun in mehrere Streifen geteilte Seite, die als Lesezeichen in verschiedenen Büchern zu finden ist, entdecken und zusammentragen. Darauf befindet sich ein Bericht über die Gräueltaten Adran Hrödims von Saljeths, der unter die Goblins fuhr wie ein Schlachter und ein wahres Massaker anrichtete.

Bis zu diesem Wissensstand, den sich die Helden innerhalb von etwa zwei Tagen erarbeiten können, begegnet man den Helden im Rondra-Tempel hilfreich und offen. In der Nacht zum dritten Tag jedoch tobt unvermittelt ein schweres Gewitter über der Stadt und damit endet die Hilfsbereitschaft der Rondrianer schlagartig.

In der Nordsenne wird Rondra hohe Verehrung als Herrin über Sturm und Gewitter zuteil. Letztere gelten vielen als direkte Zeichen der Göttin und nicht selten wählt sie eben jene, um einen bestimmten Priester zum Orakel zu rufen und eine Vision zuteil werden zu lassen.

So auch diesmal: Die Tochter der Fürst-Erzgeweihten, Thalia, verspürte den Ruf und folgte ihm ohne zu zögern. Tief unter dem Donnerfall erhielt sie Einblicke, die sie zunächst nicht klar erfassen konnte, die aber von einer Bedrohung für die Nordsenne selbst kündeten, einer Gefahr, die gleichermaßen von außen wie von innen drohe.

Dem Meister sei an dieser Stelle verraten, dass damit vornehmlich vor einem Erstarken der Schnitter (Schild 174) gewarnt wird. Aufgestört von den Bemühungen Horatios und nun der Helden, erinnern sich die Kultisten wieder an Adran und vor allem an den aufgelösten Waffensatz. Pläne werden geschmiedet, bei denen die wieder gewonnenen Erkenntnisse von großem Nutzen sind. Diese Bemühungen werden tatsächlich zu einer Bedrohung für Donnerbach heranwachsen, wenn den Helden hier nicht ein erster Teilerfolg – die Rückgewinnung *Blitzflammes* – gelingt.

Noch in der Nacht berichtete Thalia ihrer Mutter vom Orakel. Da die Eindrücke noch sehr frisch waren, fiel beiden die Deu-

tung schwer. Um der Gefahr nicht unversehens Vorschub zu leisten, entschied Aldare VIII., den Helden jegliche weitere Unterstützung zu versagen, da sie erst genaueren Aufschluss über das Zeichen ihrer Göttin erlangen wollte. Den Helden wird der Zutritt zu den Tempelarchiven also bis auf weiteres verwehrt. Die Geweihten gehen hierbei bestimmt, aber nicht unfreundlich vor. Die Helden dürfen sich gerne weiter im Tempel aufhalten und Rat suchen, jedoch wird ihnen in der ursprünglichen Angelegenheit keinerlei Auskunft mehr erteilt.

Diese unerwartete Abfuhr sollte eine ernüchternde Wirkung auf die Helden haben. Wenn Sie diese Erfahrung jedoch abmildern wollen, können Sie den sehr andächtigen Novizen *Tydor* auftreten lassen. Er kann den Helden berichten, dass in der vergangenen Nacht einiges an Aufregung im Tempel geherrscht hat und Thalia zum Orakel gerufen wurde. Er ist sicher, dass sie etwas Bedeutsames erfahren hat.

IM HESINDE-TEMPEL

Im Hesinde-Tempel können die Helden in Erfahrung bringen, was es mit dem Wort *Imthruagai* auf sich hat, dessen Übersetzung in etwa 'Roter Steingeist' bedeutet. Des weiteren können sie einen Hinweis darauf erhalten, dass die Endung '-ugai' auf eine wichtige Verbindung zum Geisterglauben der Goblins (MGS 139) hindeutet. Sowohl der Hohe Lehrmeister *Abelmir Freistätter* (ein selbstherrlicher, etwas bäuerlicher, älterer Mann) als auch der Draconiter *Giausar Dembrowsko* (ein bebrillter, aufgeschlossener Norbarde) können weitreichende Informationen über die Goblins liefern, denn sie haben entsprechende Nachforschungen angestellt.

Die Helden können hier zusätzlich erfahren, dass die Siiskal-Goblins schon vor Jahrtausenden von den Elfen aus der Gegend Donnerbachs vertrieben wurden und man davon ausgeht, dass sie heute vom Firunswall durch die Grüne Ebene zur Roten Sichel wandern, was groben Berechnungen nach etwa 100 Jahre dauert.

Da die Goblins Rüstertrutz immer wieder angreifen, stellen die Geweihten einen Zusammenhang zu den beiden Wörtern her, die sie dabei als Kriegsruf führen: *Imthruagai* und *Suularachti*. Sie vermuten, dass die Goblins einer höheren Motivation, wenn nicht schierer Existenzangst folgen. Die Hesinde-Geweihten gehen weiterhin davon aus, dass die Kavernen unter dem Rondra-Tempel in den Urzeiten zunächst von den Goblins beansprucht wurden. Auch heute noch soll es Zugänge zu den unterschiedlichen Kavernensystemen geben, allerdings haben sich die Hesindianer bisher gehütet, sich tiefer in die Angelegenheiten der Rondra-Kirche einzumischen.

DER ZEITZEUGE

Holen die Helden in der Stadt Erkundigungen ein, werden sie früher oder später an den uralten, aber charismatischen *Oluvindar Nebeltänzer* (Licht und Traum 102) verwiesen. Der Elf gilt allgemein als Kenner vieler Legenden aus der Geschichte Donnerbachs, was insbesondere in der Magierakademie und im Hesinde-Tempel bekannt ist.



Oluvindar ist von einer geheimnisvollen Aura umweht, und er ist nicht leicht zu überreden, sein Wissen mit den Helden zu teilen. Zunächst muss er davon überzeugt werden, dass die Helden dieses auch wert sind. Haben sie ihn überzeugt, dass sie nicht aus schnödem Eigennutz handeln, erweist er sich als erstaunlich offener Gesprächspartner, der im Gegensatz zu vielen seiner Brüder und Schwestern darauf verzichtet, seine Rede mit zahlreichen Begriffen aus dem Isdira zu verschönern. Er berichtet, dass es um 545 BF tatsächlich einen Zwischenfall in den Kavernen gegeben hat. Räuber sollen ein Abbild Heleons geschändet oder geraubt haben. Was genau passiert ist, wurde damals nicht geklärt, oder zumindest nicht so, dass er davon Kunde erhielt. Ohnehin wäre diese Zeit von zahlreichen Zwischenfällen in den Kavernen geprägt gewesen. Die Rondrianer hätten sich immer wieder gegen die Goblins wehren müssen.

Oluvindar ist nicht sicher, ob der Raub jemals aufgeklärt wurde, er erinnert sich aber daran, dass die Rondrianer nach anfänglich sehr eifrigen Nachforschungen recht schnell wieder zum Alltag übergegangen sind und die Täter nicht weiter verfolgten, eine durchaus seltsame Vorgehensweise angesichts ihrer sonstigen Hartnäckigkeit.

Räumen Sie, werter Spielleiter, Ihren Helden genug Zeit für ihre Nachforschungen ein. Die Magier des Seminars der Verständigung (Schild 49f. und AZ 89f.) können ebenso hilfreich sein wie die Hesinde-Geweihten oder Oluvindar, je nach den Vorlieben Ihrer Spieler. Womöglich versuchen die Helden auch Unterstützung für die Verteidigung von Rüstertrutz zu finden, das jedoch bleibt erneut Ihrer Ausgestaltung überlassen. Wenn der Eifer der Spieler jedoch abnehmen sollte, konfrontieren Sie sie mit folgender Begebenheit.

UNERWARTETE UNTERSTÜTZUNG

Üblicherweise fällt es Thalia Ljosvaki von Donnerbach leicht, den Befehlen ihrer Mutter und Sennenmeisterin zu folgen, doch diesmal nicht. Unter dem Eindruck ihrer Vision bezweifelt sie, dass Aldares Haltung in Rondras Sinne ist. Nach einem hitzigen Streit entscheidet sie sich das erste Mal in ihrem Leben zu bewusstem Ungehorsam und bietet den Helden ihre Unterstützung an.

Wann Thalia die Helden aufsucht, bleibt Ihnen freigestellt. Es böte sich an, sie im Gasthaus auftauchen zu lassen, wenn die Helden gerade eine Lagebesprechung abhalten. Die Geweihte ist noch immer mitgenommen von der Vision des Orakels. Die Bilder, die sie geschaut hat, haben dazu geführt, dass sie vorübergehend erblindet ist, eine Nebenwirkung, die Thalia bereits bekannt ist und die nach Ihrer Maßgabe, werter Meister, wieder abklingt. Gekleidet ist sie in den schlichten Wappenrock ihres Standes, darunter Kettenhemd, helle Lederhosen und Stiefel. Ihr Schwert hat sie an der Seite, einen pelzverbrämten Kapuzenmantel mit dem Kriegswappen der Nordsenne über der Schulter. Sie benutzt einen Speer als Orientierungshilfe und fragt mit lauter Stimme nach den Helden, zu denen sie sich sodann recht geschickt vortastet. Wird sie von den Helden an ihren Tisch eingeladen, erfragt sie zunächst deren Moti-

vation und überzeugt sich notfalls mit einer SEELENPRÜFUNG (AG 108) von deren Lauterkeit. Insgesamt wirkt die junge Frau nachdenklich und mit sich selbst uneins.

Schließlich geht sie in die Offensive und erklärt, dass sie der Suche der Helden eine gewisse Bedeutung beimesse, darin aber uneinig mit ihrer Vorgesetzten sei. Da sie befürchte, dass die Helden einer Sache auf der Spur seien, die die Nordsenne insgesamt bedrohe, habe sie sich entschlossen, hier ihrem Herzen und nicht dem Befehl der Fürst-Erzgeweihten zu folgen. Thalia kann zu diesem Zeitpunkt die letzten Informationen liefern, Vermutungen eventuell berichtigen und in Zusammenhang setzen. Sie können sie benutzen, um Ihre Spieler von möglichen Irrwegen abzubringen. Die Geweihte stützt sich vornehmlich auf das *Buch Heleon*.

DAS BUCH HELEON

Als Heiligem ist Heleon ein eigenes Kapitel im *Rondrarium* gewidmet und da Donnerbach sein Heimattempel war, ist das *Buch Heleon* in der hier gehüteten Version des *Rondrariums* deutlich umfangreicher als in der Urfassung zu Perricum. Die Helden erhalten jedoch unter keinen Umständen Zugang zu diesem Buch. Folgende daraus stammende Informationen übermittelt ihnen Thalia, sobald sie sie für vertrauenswürdig hält. Allerdings gibt sie selbst dann nicht den genauen Wortlaut wieder, sondern nur die in ihren Augen relevanten Informationen.

- Heleon hatte einen verschworenen (BLUTSCHWUR, AG 98) Freund namens Adran, dem er als Zeichen der innigen Verbundenheit das Langschwert *Blitzflamme* schenkte.
- Jener Adran verriet seine Gelübde und sein Name wurde aus den Chroniken Donnerbachs getilgt, Heleon selbst hat ihn im göttingefälligen Duell getötet. Den Schnitterkult wird Thalia unter keinen Umständen erwähnen.
- Adran hat die Höhlen im Berg lange erforscht und in den Kavernen einen Stein gefunden, auf den die Goblins Anspruch erhoben, in dem aber auch Heleon eine gewisse Bedeutung erkannte. Er nannte den Stein "Dunkle Herrin".

ERKENNTNISSE BISHER

Bevor Sie den nächsten Abschnitt in Angriff nehmen, sollten die Helden folgende Informationen errungen haben, die Sie ihnen mit der Kenntnis des Hintergrunds durch unterschiedliche Personen und in unterschiedlicher Eindringlichkeit zu spielen können:

- Der Ahnherr der Familie Rüterbach war Adran Hrôdim von Saljeth, ein Rondra-Geweihter.
- Adran führte *Blitzflamme*, ein bedeutendes Schwert, das in Zusammenhang mit dem Senneschwert *Donnerhall* steht und das die Goblins Suularachti (Goblinverderber) nennen.
- Adran war Freund und Weggefährte Heleons, ehe er sich vom tradierten Rondra-Kult ab- und einer nicht näher definierten ketzerischen Irrlehre zugewandt hat.
- Heleon tötete Adran im rondragefälligen Duell und verbannte seine Familie nach Rütertrutz.



• Adrans Name wurde weitgehend aus den Chroniken getilgt, die Fürst-Erzgeweihten folgen einer alten Weisung, nach der das Haus sich weitgehend selbst überlassen bleiben soll, damit es Rondras Gunst aus eigener Kraft wieder erlangen kann.

• Die 'Dunkle Herrin' scheint ein goblinisches Artefakt zu sein, das auch Blutstein oder Imthruugai genannt wird. Die Goblins erheben noch Anspruch darauf, weswegen sie die Motte immer wieder angreifen.

ІП ДЕН КАВЕРНЕН

Da Adran die alten Kavernen offenbar gründlich erforscht hat, werden die Helden sich vermutlich ebenfalls in den Kavernen umsehen wollen. Sie können im Seminar der Verständigung, im Hesinde-Tempel, von Oluvindar oder von Thalia erfahren, dass es drei unabhängige Höhlensysteme unter dem Heleonsberg gibt. Der Bereich, den die Elfen für sich beanspruchen, "weil das *zerza* stark in ihnen ist", wird noch heute beizeiten von Angehörigen des Elfenvolkes aufgesucht und zur Meditation genutzt. Dieser Teil ist von Menschen weitgehend unerforscht und mehr oder minder frei zugänglich.

Die 'Widerhallenden Grotten' dagegen, also der Bereich, den die Rondra-Kirche für sich beansprucht, werden eifersüchtig gehütet. Obgleich immer wieder Gerüchte aufkommen, die von geheimen Gängen berichten, gibt es nur wenige bekannte Zugänge, die zudem bewacht oder verschlossen sind. Es gibt einige wenige Bereiche, die Pilgern offen stehen und von nahezu unvergleichlicher Schönheit sind (Schild 49), die meisten Höhlen jedoch sind für Laien nicht zugänglich. Die verschlossenen Kavernen bergen Teile der weit gerühmten Waffensammlung des Tempels, weitere wertvolle und gefährliche

nen etc. beherbergen, andererseits könnten Rondra-Geweihte versuchen, den Helden den Zutritt zu den Höhlen zu verwehren, oder Elfen den Ort durch die Anwesenheit der Menschen gestört sehen.

Aus Platzgründen ist es leider nicht möglich, den Weg in die Kaverne der Dunklen Herrin näher auszuformulieren, unter zu Hilfenahme der ZooBotanica sollte es Ihnen aber möglich sein, eine interessante und kurzweilige Suche in einem der aventurienweit berühmtesten Höhlensysteme zu gestalten.

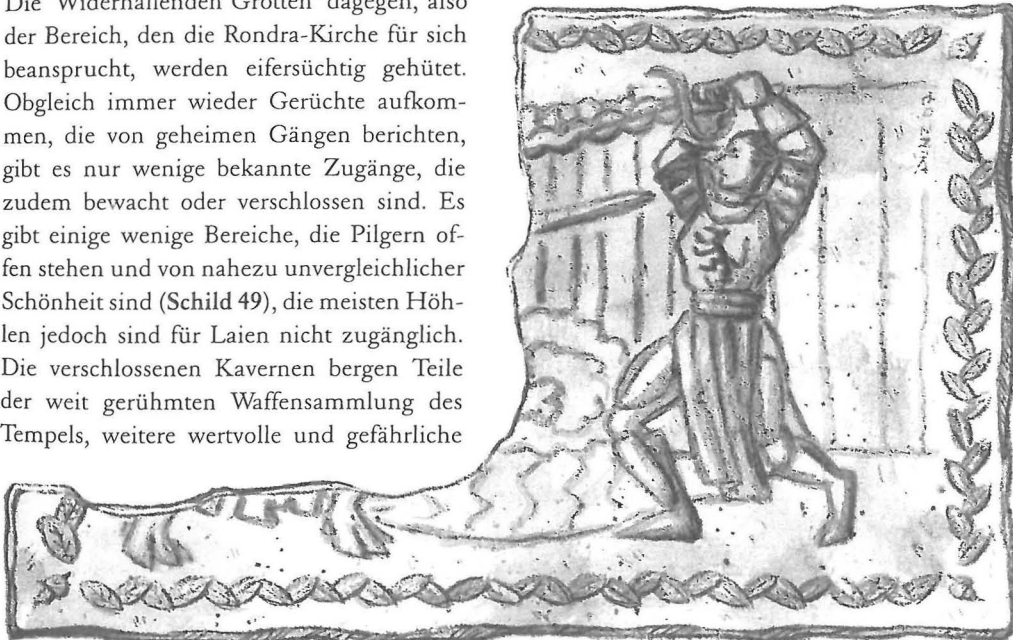
Die Erkundung der Höhlen wird sicherlich den Großteil eines Tages in Anspruch nehmen, und auch wenn Sie Ihren Helden keine allzu großen Gefahren präsentieren, sollte der Fund der Heleons-Platte ihnen wie ein kleiner Sieg vorkommen und die Rückkehr ans Tages- (oder Mada-) licht sie mit Erleichterung erfüllen.

DIE HELEONS-PLATTE

Die letzten Höhlen, die die Helden durchqueren müssen, sind sicherlich die ursprünglichsten. Ver-

blasste Zeichnungen von allerlei Getier entwickeln im flackernden Fackelschein ein unheimliches Eigenleben. Knochen und zerbrochene Waffen sprechen deutlich von den Auseinandersetzungen, die hier gefochten wurden. Am Ende einer kleinen Kette von Kavernen stoßen die Helden schließlich auf eine annähernd runde Höhle, die keinerlei Malereien aufweist. Der einzige Schmuck ist eine große Steinplatte, die gegenüber dem Eingang in die Wand eingelassen wurde. Stil und Machart entsprechen exakt dem Grabstein im Harug von Rütertrutz, und es ist gut zu erkennen, dass jener Stein das fehlende Stück der hier angebrachten Platte ist.

Der dargestellte Kämpfer trägt deutlich die Insignien eines Rondra-Geweihten: Kettenhemd, Arm- und Beinschienen, den typischen leichten Helm mit Rossschweif sowie einen Wappenrock mit Löwin. Der beidhändig geführte Hieb mit



Besitztümer der Kirche sowie Orte, an die die Geweihten sich zu Gebet oder Übung zurückziehen. Die Orakelstätte selbst ist nur über den Tempel zu erreichen, ihr Zugang ist stark gesichert und wird scharf bewacht.

Am ursprünglichsten sind die Höhlen, die die Goblins seit grauer Vorzeit beanspruchen. Sie liegen tief unter dem Berg und sind von beiden vorgenannten Systemen aus erreichbar, wobei den Helden nur der Weg durch die Höhlen der Elfen offen steht. Die Helden werden von allen Seiten eindringlich gewarnt: Eine Expedition ins Innere der Höhlen ist ausnehmend gefährlich und viele Abenteurer wurden nie wieder gesehen.

Die Suche nach der Kaverne, in der Adran vor über 700 Jahren den Reibstein der Goblins fand und darin seine Dunkle Herrin erkannte, ist ein kleines Abenteuer für sich. Einerseits können die Kavernen misslaunige Bewohner wie Höhlenspin-



dem Rondrakamm, dessen Spitze das Rüstertrutz Teilstück trägt, ist selbst mit wenig Phantasie als brachial zu erkennen. Das Halbr relief ist in sehr gutem Zustand, die Helden können leicht erkennen, dass die FüÙe Adrans nachträglich zu Stierhufen umgearbeitet wurden. Insgesamt ist das Relief ein Zeugnis solider Steinmetzkunst, der angedeutete Wasserfall gut als solcher zu erkennen und die Schmuckbänder ordentlich gearbeitet. Bemerkenswert ist vor allem die Detailfreude, mit der die Waffen ausgearbeitet wurden. Donnerhall, das Senneschwert des Nordens, ist klar zu erkennen: Die dreifach gebildete Parierstange, drei Stangen, von denen sich eine der Klinge und eine dem Griff halbmondförmig zuneigt, während die kräftigste gerade ausgeformt ist, nach außen hin schmaler wird

und in je einer silbernen Kugel endet. Der Knauf der Waffe ist eine einfache Kugel, die von einer verschlungenen Glyphe geziert wird, die ein Kundiger (*Lesen/Schreiben Alaani* 18+) als Alt-Alaani-Ligatur *ra'an* (Donner) erkennen kann. Selbst die breite Wellenlinie, die die Blutrinne ziert, und die bosparanische Gravur "Ich bin des Donners Hall" sind zu erkennen. Helden, die Aldare VIII. bereits begegnet sind, erkennen den Rondrakamm, den die Sennenmeisterin stets bei sich trägt, sofort.

Hinter dem fehlenden Stück der Platte befindet sich ein Hohlraum, in dem Geröll, die Knochen eines kleinen Tieres und Spinnweben zu finden sind. Darüber hinaus ist die Höhlung leer.

ZURÜCK NACH RÜSTERTRUTZ

Wenn die Helden erkannt haben, dass es eine Lösung für das Problem der Rüterbachs gibt, nämlich die Übergabe der Dunklen Herrin an die Goblins, sollten sie zügig aufbrechen, um Rodegar diesen Vorschlag zu unterbreiten.

Die Rückreise zur Motte bleibt wiederum Ihrer Ausgestaltung überlassen. Thalia, die von den Helden erfahren hat, dass *Blitzflamme* vermutlich auf Rütertrutz verborgen liegt, entschließt sich dazu, die Helden zu begleiten. Die junge Geweihte deutet ihre Vision inzwischen dergestalt, dass der durch Heleon getrennte Waffensatz wieder in der Hand der Fürst-Erzgeweihten vereint werden muss, damit diese der dräuenden Gefahr gewappnet entgegentreten kann. Nur aufgrund ihrer Überzeugung, mit diesem Vorhaben der Göttin und der Senne zu dienen, widersetzt sie sich dem Befehl der Sennemeisterin auch weiterhin und ringt sich zudem durch, Verhandlungen mit den verhassten Goblins zuzulassen – ja, sie sogar anzuraten.

Die Entschiedenheit Thalias kann helfen, Helden, die an der Rechtmäßigkeit der Übergabe der Dunklen Herrin an die Goblins zweifeln, zu überzeugen. Sie kann auch dazu führen, dass sich der Gruppe auf dem Weg zum Mandlaril einige Jungritter anschließen, die sich von Thalias Auftreten begeistern lassen und ihr Schwert in den Dienst der zukünftigen Landesherrin stellen wollen, selbst wenn sie damit der amtierenden zuwider handeln. Dies geschieht jedoch nur, wenn Ihre Gruppe sich darum bemüht, Hilfe dieser Art anzuwerben.

VERHANDLUNGEN

Die wichtigste Aufgabe der Helden nach der Rückkehr auf die Motte ist es, Ritter Rodegar davon zu überzeugen, dass ausgerechnet die hochverehrte Statuette der Dunklen Herrin der Grund für die zahlreichen Goblinangriffe ist – ein schwieriges Unterfangen. Nachdem sie, mit der Unterstützung Thalias, die Rüterbachs überzeugt haben und Thalia Rodegar die Bedrohung, die sie erahnt, angedeutet und die Bedeutung des Schwerts für Donnerbach hervorgehoben hat, erklärt der Ritter

sich schließlich bereit, die Statuette für einen Austausch gegen *Blitzflamme* zur Verfügung zu stellen. Allerdings bleibt es Ihren Helden überlassen, die Verhandlungen mit den Goblins zu führen, denn weder Thalia noch Rodegar sind willens, mit den Rotpelzen zu sprechen.

Prinzipiell können Sie die Verhandlungen auf zwei Arten einleiten, die maßgeblich davon abhängen, wie lange sich die Helden bei ihren Nachforschungen aufgehalten haben, wie weit die Vorbereitungen der Goblins also inzwischen gediehen sind. Entweder ziehen die Goblins erneut mit einer großen Kriegsrötte vor der Motte auf, so dass die Helden aus einer Position der Schwäche heraus verhandeln müssen. Oder aber Ihre Helden versuchen das Lager der Goblins zu finden und dort in größerer Ruhe zu verhandeln. Sollte das der Fall sein, können Sie auf die Informationen aus dem Kasten auf Seite 43 zurückgreifen. Sollte keiner der Helden des Goblinischen mächtig sein, können Sie ihnen die Ifirn-Geweihte Grime als Übersetzerin mit auf den Weg geben.

Einerlei, welchen Weg Sie wählen, Ihre Helden müssen den ersten Schritt tun und sich aus eigenem Antrieb zu den Goblins begeben, so dass es zu folgender (oder einer sehr ähnlichen) Szene kommen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die jungen Goblinjäger springen immer wieder vor und stoßen drohend mit ihren Speeren nach euch, der Griff an die Waffe jedoch treibt sie immer sofort zurück. Alle gaffen euch aus großen Augen an und es wird überall getuschelt, im Hintergrund grunzt ein Schwein. Ein junges und außerordentlich dünnes Goblinmädchen tritt auf euch zu und selbst die gestandenen Jäger machen ihr Platz. "Ihr reden?"

Ein bedeutungsschweres Nicken folgt. "Mächtige Alte warten euch in Haus. Komm!"

Sie wendet sich um und geht auf ein kleines Zelt zu. Wieder grunzt ein Schwein.



Im Zelt werden die Helden von Weetinga und Jukuul empfangen. Der Kriegshäuptling, er ist mit einem prächtigen Speer ausgestattet, an dessen Schaft das blitzendes Bruchstück einer geflammten Klinge angebracht ist, schaut völlig desinteressiert drein, während die Schamanin unter einem dicken Bündel Felle kaum auszumachen ist, nur ihre altersschwache Stimme ist zunächst zu hören. Stellen Sie die Atmosphäre als angespannt, aber nicht hasserfüllt dar. Beide Seiten wollen etwas von der jeweils anderen, vor allem aber sind beide Seiten des ewigen Sich-Bekriegens müde.

Sie haben völlig freie Hand, was die Verhandlungsführung der beiden Parteien angeht, aber grundsätzlich wird sie nach dem Muster ablaufen: "Wir haben, was ihr wollt. Habt ihr, was wir wollen?"

Dabei ist es für die Helden entscheidend, die Bruchstücke *Blitzflammes* und den Frieden für die Rüterbachs zu erringen, für die Goblins ist es hingegen wichtig, Imthruugai zurückzugewinnen, um den Segen der Geister für ihre Sippe zu sichern. Stellen Sie dar, dass die Siiskal-Goblins verzweifelt sind, diese Verzweiflung sie sogar so weit getrieben hat, den Fortbestand ihrer Sippe aufs Spiel zu setzen, um den Stein zurückzuerlangen. Für die Goblins geht es (wie im Übrigen auch für die Rüterbachs) um nicht weniger als das reine Überleben.

Kommt die Sprache auf *Blitzflamme*, so eröffnet Weetinga den Helden, dass die Goblins Suularachti dereinst zerbrochen haben, um so Teile der in der Waffe wohnenden Macht auf sich selbst zu übertragen. Ein Bruchstück besitzt die Schamanin selbst, ein weiteres Jukuul, der mit dem Daumen auf seinen Speer deutet. Das letzte Stück jedoch befindet sich im Besitz von Kaarstok, den die Helden beim ersten Angriff gesehen haben können. Ihn zu überzeugen, das Bruchstück herauszugeben, ist schwierig und nur darüber zu erreichen, dass ihm ein

DIE GOBLINS UND DER SCHILD

Möglicherweise kommen die Helden an dieser Stelle auf die Idee, die Goblins nach dem Schild zu fragen, der auf der Steinplatte von Gruuzash abgebildet ist. Schließlich stehen auf dem Bild mehrere Goblins rund um diesen Schild, so dass es gar nicht so fern liegt, dass sie etwas darüber wissen.

Nach längerem Überlegen berichtet die Schamanin, dass sie Legenden über einen solchen Schild gehört hat: Ein großer Goblinskrieger habe ihn einstmals von den Orks erobert (was in diesem Zusammenhang vermutlich nichts anderes als gestohlen bedeutet), denn er habe erkannt, dass auf diesem Schild die Hauer von Orvai Kurim dargestellt seien. So sei dieser Schild in einer heiligen Höhle unter dem Donnerbach deponiert worden. Mehr sei ihr darüber nicht bekannt.

Schwert oder eine gleichwertige Metallwaffe als Wiedergutmachung geboten wird.

(OPTIONAL) WIDERSTAND

Wenn Sie Ihren Helden noch einmal eine Hatz durch die Wälder der Salamandersteine gönnen wollen, kann Kaarstok mit seinem Bruchstück *Blitzflammes* das Sippenlager verlassen haben. Er glaubt, dass er mit diesem Zeichen schnell Jäger anderer Stämme und Sippen hinter sich bringen wird, um seinen Kampf fortzuführen. Weetinga jedoch wird ihn aus der Sippe ausstoßen und den Helden damit die Möglichkeit geben, den Abtrünnigen zu jagen, um so sein Bruchstück für sich zu erlangen.

AUSKLANG UND DER MÜHEN LOHN

Nachdem die Helden der Schamanin die Statuette übergeben haben, stimmen die Goblins vielstimmiges Freudengeheul an. Mit verschmitztem Grinsen reicht Weetinga ihnen die Bruchstücke des Schwerts und händigt ihnen sogar die für sie nutzlose Rüstung der Dunklen Herrin aus.

Zurück auf Rütertrutz wird den Helden ein prächtiger Empfang bereitet. Schildern Sie den Helden die geradezu ausgelassene Stimmung, die alle nach ihrem Bericht erfasst, und das feierliche Gelöbnis Thalias, *Blitzflamme* erneut schmieden zu lassen und im ganzen Dominion zu verkünden, dass die

jahrhundertelange Standhaftigkeit der Familie Rüterbach ihre Ehre wieder hergestellt hat. Als Zeichen dessen will sie selbst Bederon als Novizen annehmen. Der alte Zwist scheint endgültig beigelegt und verlangt förmlich nach einem weiteren Fest, das wir erneut Ihrer Ausgestaltung überlassen.

Irdisch werden die Helden mit **350 Abenteuerpunkten** belohnt. Zudem erhalten sie Spezielle Erfahrungen in *Geschichtswissen* und entweder *Magiekunde* oder *Götter/Kulte* sowie einem weiteren häufig eingesetzten Talent nach Ihrer Maßgabe.

VON VERBÜNDETEN UND GEGNERN

BEDERON VON RÜSTERBACH

Bederon (geboren 1019 BF) ist das jüngste Kind des Ritters Rodegar. Er ist ein aufgeweckter elfjähriger Knabe, der eine besondere Schwäche für Helden und deren Geschichten hat.

Weitgereisten Recken begegnet Bederon mit verklärter Bewunderung und treuherziger Offenheit. Im Gegensatz zu seinen Geschwistern hat er schon früh und mit großem Eifer die Kunst des Lesens erlernt und insgeheim gehofft, Aufnahme im



WER RASSET, DER ROSTET – VOM FORTGANG DER ABENTEUER

Die Helden können nun in Begleitung von Thalia nach Donnerbach zurückkehren. Die Fürst-Erzgeweihte empfängt sie persönlich und lauscht in Ruhe ihrem Bericht. Ihr Tadel an Thalia, weil diese so eigenmächtig gehandelt hat, fällt recht dezent aus, da das Ergebnis sie überzeugt. Aufgrund der Leistungen der Helden ist sie nun auch bereit, ihnen die Details zu dem Orküberfall zu berichten, die sie kennt (siehe Seite 37). Auch zu dem Opfermesser *Largresh* kann sie Hintergrundinformationen geben, da sie sich nach dem Diebstahl Xarvleshs näher mit diesen Waffen beschäftigt hat. Weiterhin erzählt sie, dass Laranko noch weiter nach Hinweisen zu einem Schild gesucht habe, und schließlich fündig wurde: "Anscheinend wurde vor langer Zeit in den Tiefen der Kavernen wirklich ein merkwürdiger Lederschild gefunden, der mit Kupfer beschlagen war. Die Beschläge

Schwertbund zu finden. Mit einer Größe von etwa 1,50 Schritt ist er für sein Alter normalgroß, dabei aber sehr schlank. Er hat halblanges, ein wenig strubbeliges dunkelbraunes Haar und braune Augen. Seine Haut ist auffallend hell, das Gesicht wird von zahlreichen Sommersprossen geziert. Er sieht seiner Mutter sehr ähnlich.

Üblicherweise ist er zweckmäßig gekleidet und trägt zumindest einen Hirschfänger, außerhalb der Motte sogar ein Kurzsword am Gürtel.

RODEGAR VON RÜSTERBACH

Rodegar (geboren 988 BF), das amtierende Familienoberhaupt der Rüterbachs, ist ein muskulöser und großer Mann. Seine schulterlangen braunen Haare trägt er stets offen, ein gestutzter Vollbart zierte sein Gesicht. Der Ritter sieht recht gut aus, auch wenn er die Brauen stets misstrauisch über den hellbraunen Augen zusammenzieht. In Weiden zum Ritter ausgebildet, fand er dort seine Braut, mit der er heimkehrte, um die Pflicht des Herrn von Rütertrutz zu übernehmen.

Rodegar ist standesbewusst und den alten rondrianischen Tugenden streng verhaftet. Pflichterfüllung ist – neben der Treue zur Sturmherrin und damit der Fürst-Erzgeweihten – seine oberste Maxime. Er führt die Motte und das angegliederte Dorf mit strenger, aber gerechter Hand und fand sich schon bald nach seiner Rückkehr in den Fatalismus ein, den sich das Haus Rüterbach über die Jahrhunderte angeeignet hat. Gemäß diesem versieht er seine Wacht, achtet auf die Düstere Herrin, auf seine Leute und darauf, ihnen ein gerechter Herr zu sein. Seinen vier Kindern ist er ein strenger Vater und seiner Gemahlin ein liebender Ehemann. Wanderern, die im Namen Travias an sein Tor klopfen, gewährt er je nach Stand die gebotene Gastfreundschaft, ohne sich mit ihnen gemein zu machen. Er ist verschlossen und ob der unnachgiebigen Haltung Donnerbachs auch ein wenig verbittert. Er hat den Wahlspruch seines Hauses – 'Solus constamus!' (bosp.: 'Wir

sollen die Form einer Schale oder einer liegenden Madasichel gehabt haben – es könnte sich also um das Artefakt handeln, von dem ihr sprecht. Und weiter heißt es in den Aufzeichnungen, dass dieser Schild zaubermächtig gewesen sein soll und dass er als Geschenk an den damaligen Herzog von Tobrien gegeben wurde. Es würde mich sehr beruhigen, wenn jemand Herzog Bernfried befragen würde, ob er den heutigen Aufenthalt des Schildes kennt."

Natürlich erwartet sie, dass die Helden sich nun bereit erklären, diese Botschaft zu überbringen. Dafür setzt Thalia ein gesiegeltes Schreiben auf, das direkt an den Herzog adressiert ist. Ob sie den Helden eine Entlohnung anbieten muss, wissen Sie selbst am besten. Der Hintergrund sollte allerdings ein großes Feilschen verbieten.

bestehen alleine!') – verinnerlicht und erwartet längst keine Hilfe mehr von außen.

THALIA LJOSVAKI VON DONNERBACH

Thalia (geboren 1002) ist hoch gewachsen (1,85 Schritt), recht kräftig und seit ihrer Kindheit unverkennbar in den Waffenfertigkeiten geschult. Die braunen Haare fallen ihr lang und glatt

WEITERE PERSONEN AUF RÜSTERTRUTZ

Firinja von Rütertrutz (geboren 992 BF), die Gemahlin Rodegars, ist die Herrin des Hauses und selbst Ritterin. Sie ist eine zurückhaltende, freundliche Frau und nicht ganz so schicksalsergeben wie ihr Gemahl. *Furlgar von Rütertrutz* (geboren 990) ist Rodegars Bruder, er lebt ebenfalls auf der Motte und unterstützt Rodegar nach Kräften. Er ist ein guter Kämpfer, vor allem aber ein hervorragender Waldläufer. Die Mutter seiner beiden unehelichen Kinder (*Horeon*, geboren 1013, und *Swangard*, geboren 1016) ist nicht bekannt. *Firinja* und oft auch *Grime* ersetzen ihnen die Mutter. *Yanderan* (geboren 1009 BF), der Erstgeborene von Rodegar und *Firinja*, hat vor kurzem seine Schwertleite empfangen und weilt nach einem kurzen Besuch vor wenigen Monden derzeit nicht auf der Motte. *Thorolf* (geboren 1012) dient seinem Onkel *Furlgar* als Knappe und ist vor allem ein hervorragender Bogenschütze. *Slanka* (geboren 1016), die einzige Tochter des Hauses, ist ein rechter Wildfang; sie hält den Haushalt mit Leichtigkeit auf Trab und hat dabei vor allem den Drang, das umgebende Waldland zu erkunden. *Grime* (geboren 995 BF) wohnt nicht ständig auf der Motte, doch wird der spröden, schwarzhaarigen Ifirn-Geweihten, die sich gut mit *Furlgar* versteht, stets ein Bett gerichtet.



in den Rücken, ihre Augen sind sturmgrau und denen Aldares sehr ähnlich. Die junge Frau tritt meist betont rondrianisch auf, reagiert aber eher abwartend und besonnen, solange sie nicht gereizt wird, dann jedoch ist sie aufbrausend und ungeduldig. Sie verlangt sich selbst und ihrem Umfeld stets viel ab und packt oftmals energisch mit an, wenn es ihr nicht schnell genug geht; sie ist pragmatisch veranlagt.

Wenngleich Thalias Wesen wie das ihrer Mutter ernsthaft und zu Zeiten nachdenklich ist, teilt sie nicht deren zeitweise vorherrschenden Pessimismus. Thalia begegnet Gegenwart und Zukunft recht offen, auch wenn sie kirchenintern den konservativen Honoren zuzurechnen ist. Im Grunde ihres Herzens ist sie sehr neugierig und grundsätzlich freundlich gesinnt. Gerade mit Glaubensgenossen schließt sie schnell und innig Freundschaft.

Die junge Geweihte liebt es, die Wälder ihrer Heimat mit einem Elfenbogen in der Hand zu durchstreifen, und sie setzt die Fernkampfwaffe – wie es in der Senne des Nordens durchaus üblich ist – auch im Kampf ein, wenn dies in aller Offenheit geschieht und der Feind überlegen ist. Der Feind be-

zieht sich hierbei allerdings nur auf Orks oder Goblins, denn gegen Menschen verwendet sie ihren Bogen nicht. Thalia ist eine kundige Schützin, ihr Bogen eine persönliche Waffe und ihr sehr kostbar. Als Schwert und Name wurde Thalia *Hjör'Ljosvaki* verliehen – *Schwert der Lichtwache*, üblicherweise abgekürzt *Ljosvaki*.

WEETINGA

Die Schamanin der Siiskal-Goblins ist so alt, dass ihr graues Fell sich bereits gelichtet hat und sie kaum noch alleine gehen kann. Kälte reißt an ihren dünnen Gliedern, weswegen sie stets dick in Felle gehüllt ist, aus denen ihre erstaunlich jung wirkenden, rotbraunen Augen neugierig hervorblitzen. Weetinga fühlt ihr Ende nahen und ist vom Willen beseelt, die alten Rituale an ihre Schülerinnen weiterzugeben, damit ihre Sippe mit dem Segen der Geister weiterwandern kann. Hierzu benötigt sie jedoch die Heilige Farbe Imthruugais.

Die Schamanin ist eine gewitzte und durchaus verständige Verhandlungspartnerin, die sich nicht von Vorurteilen beeinflussen lässt, sondern sich allein vom Wohl der Sippe leiten lässt.

EISESKÄLTE

von Tobias Hamelmann

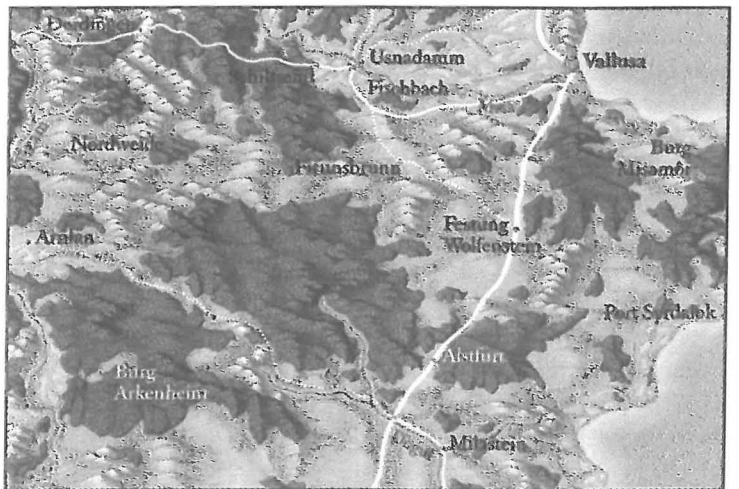
Spielort: das nördliche Tobrien, vor allem Baronic Reiherselz

Zeit: Winter 1030 BF

Komplexität (Meister / Spieler): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): Einsteiger bis Erfahren

Stichworte zum Abenteuer: Das Geheimnis einer Erfrorenen bringt die Helden auf die Spur eines Eisdämons, der sich gerade aus seinem Kerker befreien will.



»Damals, vor langer Zeit, als die Tobrier noch friedlich in ihrem Land lebten und nicht der Schwarze Schrecken über das Meer kam und ihre Felder und Wälder zerstörte, da gab es einen neugierigen Holzfäller namens Alhano. Alhano war ein guter und netter Bursche, der dem Herrn Firun immer huldigte, wenn er auf die Jagd ging, und der auch sonst nach den Willen der Zwölfe lebte.

Eines Tages geschah es, dass Alhano mitten im Wald eine mächtige Steinplatte fand, so groß, dass sie wohl ein Riese dorthin gelegt haben musste. Unter dem Stein aber hörte er leise Worte und Wimmern, dass es ihm fast das Herz zerbrach. Alhano legte seine Axt beiseite und bat den Herrn Firun, ihm die Kraft zu schenken, den Stein beiseite zu rollen. Tatsächlich, als er sich gegen die Platte stemmte, da rutschte sie ein Stück zur Seite. Aber nichts Gutes war es, was der brave Holzfäller da herausgelassen hatte. Ein Ungeheuer aus Eis und Schnee und Frost drang unter der Platte hervor.

Laut brüllte es und begann damit, das Land mit seinem tödlichen Frost zu bedecken und mit ihm Alhano und all die anderen Menschen, die darauf lebten. Alhano aber, nicht mehr bewegungsfähig, betete wieder zum Herrn Firun, dass er ihm und den Menschen doch helfen solle. Da erschien ein großer Eisbär, fast drei Schritt groß, der den eisigen Mann ansprach und niederrang. Lange dauerte der Kampf zwischen den beiden, aber irgendwann gelang es dem Bären, das Ungeheuer wieder unter den Stein zu werfen und die Platte wieder darauf zu wuchten. Dann wandte sich der Bär ab und knurrte Alhano zu: "Denke das nächste Mal darüber nach, um was du bittest, denn nicht immer werde ich dich zweimal erhören."

Mit diesen Worten verschwand er, und das Land taute wieder auf. Alhano aber errichtete Firun ein steinernes Mal, in das er ein paar



Sterne hineinlegte, die er vom Himmel schlug. Danach verließ er Tobrien nach Norden in die Kälte, um dort Firuns Weg weiter unter die Menschen zu bringen.»

—altes tobrisches Volksmärchen

FÜR DEN MEISTER

Eiseskälte ist ein Abenteuerszenario, das im ausklingenden Winter in Weißtobrien spielt. Der Ort der Handlung ist ein kleiner Weiler in der Baronie Reiherstelz, irgendwo im Nirgendwo. Es liegt Schnee, das Wetter ist kalt und klamm, die wenigen Karrenwege in dieser Gegend sind weiß bedeckt und zudem noch in einem schlechten Zustand. In dieser Umgebung werden die Helden in ein paar unheimliche Vorfälle um eine befreite dämonische Kreatur verwickelt, die deutlich älter ist als die Invasion des Dämonenmeisters auf dem aventurischen Kontinent.

Das Abenteuer schließt locker an die beiden vorherigen Szenarien an, kann aber natürlich auch einzeln gespielt werden. Es ist gänzlich Ihnen überlassen, welche Helden Sie zulassen und in die folgende unterkühlte Handlung hinein entführen.

HINTERGRUND

Vor weit über 6.000 Jahren gingen in Tobrien noch Wesen umher, von denen die Menschen bis heute nur sehr wenig wissen: die Trolle. Sie lebten zwischen Bergen und Küste in ihrem weit ausladenden Reich. Zu dieser Zeit begab es sich, dass ein Wesen Unheil über das Land brachte, dessen Herkunft die Dämonologen der Domäne des Erzdämonen Nagrach zuschreiben würden. Es wütete unter den Trollen, brachte vielen den Tod und vernichtete Wärme und Leben, wo es nur konnte. Lange Zeit brauchten die Trolle, um das Wesen zu bannen, konnten es aber nicht vernichten, sondern nur einsperren. Mit einem Trick wurde es in einen der mysteriösen Trollpfade gelockt, der daraufhin an beiden Seiten versiegelt wurde und das niederhöllische Wesen und seinen tödlich kalten Odem für immer bannen sollte.

Die Zeit ging ins Land und die Trolle wurden immer weiter in die Berge ihrer jetzigen Heimat verdrängt. Die Menschen bevölkerten das, was später einmal Tobrien genannt werden würde, und das Reich der Al'Hani wurde geboren. Das Erbe der Trolle und ihre Hinterlassenschaften gingen langsam unter und gerieten in Vergessenheit.

Das eine Ende des Trollpfads, das irgendwo in den Trollzacken liegt, wird von den Trollen weiterhin bewacht, auch wenn sie mittlerweile gar nicht mehr wissen mögen, was sich hinter dem Siegel befinden mag. Doch das andere Ende liegt im heutigen Tobrien.

Dort entdeckten die Al'Hani es irgendwann, und in ihrer Neugier schwächten sie das geheimnisvolle Siegel. So drang ein Teil der Essenz des Wesens aus dem Gefängnis und wütete im Umland, bis ein Zauberer der Al'Hani das Böse wieder zurückdrängen und das Siegel reparieren konnte. Mit firungeweihten Bergkristallen in vier Steinsäulen um das alte Trollsiegel herum wurde der Bann verstärkt und zu guter Letzt noch

ein kleiner Firun-Schrein darauf gesetzt, als Wachturm für den Kerker.

Aber auch dieses Wissen ging nach und nach verloren. Der kleine Schrein wurde zwar weiter benutzt und sogar zum Aufbewahrungsort für eine geheimnisumwitterte Steinplatte (siehe Seite 66), jedoch wusste nach ein paar Generationen niemand mehr, was für ein Geheimnis unter dem Schrein lauerte. Einige Wandbilder im Gestein der unterirdischen Kaverne, in der das Siegel und die Steinsäulen ruhten, verrieten zwar noch etwas über die Geschichte – letztlich behielten die bekanntlich wenig gesprächigen Geweihten dieses Geheimnis aber für sich.

Irgendwann wurde ein Schwesterschrein gebaut, ein weiterer kleiner Tempel, in den einige Sachen aus dem alten Tempel gebracht wurden und der etwas näher an der nächsten menschlichen Siedlung gelegen war – dem kleinen Weiler Aschgrund.

Dann kam Borbarad. Mit dem Meister der Dämonen und den Heptarchen brach großes Elend über das Land und verschonte auch Aschgrund nicht. Es wurde von den dunklen Horden überrannt, geplündert, und die Einwohner flohen oder kamen ums Leben. Doch nicht nur in Aschgrund wüteten die verdorbenen Invasoren. Tiefer in der Wildnis, unweit des winzigen Weilers Firnhol lag der alte Firun-Schrein mit seinem furchtbaren Geheimnis. Genau wie der Tempel bei Aschgrund wurde er zerstört und entweiht und nur durch einen glücklichen Zufall und das Einwirken eines Geweihten konnte verhindert werden, dass die dunklen Horden das Gefängnis der Nagrachwesenheit und das Siegel zum verschlossenen Trollpfad entdeckten.

So ging weitere Zeit ins Land, bis im Jahr 1025 BF die Baronie Reiherstelz zurückerobert wurde. Langsam und sehr zögerlich kamen einige der Bewohner der verlassenen oder zerstörten Dörfer zurück in ihre alte Heimat. Auch nach Aschgrund kamen sie, bezogen ihre alten Häuser und versuchten, das alte Leben wieder aufzunehmen. Der Aschgrunder Firun-Tempel blieb zunächst einmal unbeachtet – um ihn wollen sich die Aschgrunder kümmern, wenn sie die lebensnotwendigeren Arbeiten abgeschlossen haben.

In den Ruinen von Firnhol aber nahm das Unheil seinen Lauf. Dort siedelten sich vor knapp einem halben Jahr ein paar Deserteure aus den Schwarzen Landen an: eine Einheit der schwarztobrischen Wolfengarde, die den Stern ihrer Heptarchie deutlich sinken sah. Die Gruppe 'Falke' bestand aus neun Personen, darunter auch die Soldatin *Jerra Sturmhaupt* und ihre knapp sechs Jahre alte Tochter *Nagria*. Die Gruppe ernährte sich am Anfang noch von Diebesgut, das sie in Schwarztoobrien erbeutet hatte, um sich die neue Existenz auf der weißtoobrischen Seite zu ermöglichen. Bald merkten die Deserteure aber, dass sie damit nicht weit kommen würden, und begannen zu jagen und hin und wieder auch unbemerkte Diebeszüge in die kleineren Weilern in der Nähe zu unternehmen. Auch verkauften sie alte Fundsachen von Toten und Kriegsoffizieren – alte Schwerter, Dolche, Rüstungen. Allerdings



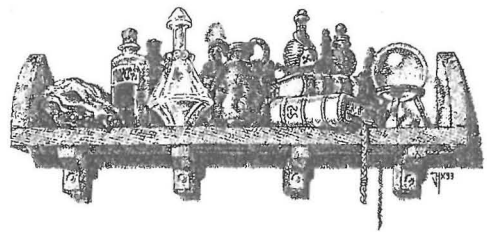
machten sie das nicht offen, denn nicht zu Unrecht hatten sie Angst davor, als Verbrecher und Feinde verurteilt oder aber von der Bevölkerung einfach aufgehängt zu werden. Daher bestachen sie ein paar Mittelsmänner und -frauen in einigen der umliegenden Gemeinden, die sie auch vor Gefahren warnen sollten. Einer dieser Spitzel ist der verkehrte Witwer *Alfor Buntarat* aus Aschgrund, der ohne das Geld der Soldaten seine vier Kinder kaum über den Winter bekommen würde.

Eines Tages entdeckten die Deserteure unweit ihres neuen Heims einen zerstörten kleinen Schrein, um den herum ein paar merkwürdige Blumen wuchsen – ein Feld von weißen Blüten, die eine ungeheure Kälte ausstrahlten. Schließlich stellten sie fest, dass der Blütenstaub und die Fruchtstände dieser Blüten alles, mit dem sie in Berührung kamen, erkalten ließen. Tatsächlich froren sogar Flüssigkeiten ein, wenn man eine gewisse Menge des Staubs hineinrührte. Was die Soldaten nicht wussten: Die Blumen waren genährt von der Substanz des Nagrachunwesens tief im Keller des alten Tempels. Durch die Verheerung des Landes und die dämonischen Einwirkungen auf die Natur düstete aus den Gefängnismauern ein Odem seiner Essenz, der diese widernatürlichen Pflanzen hervorbrachte.

In der Hoffnung, solch eine Substanz gewinnbringend an Alchimisten verkaufen zu können, beschloss man, etwas davon über Alfor an einen fahrenden Händler zu verkaufen, der sich über mögliche Abnahmequellen informieren sollte. *Zirbart Zumperjan*, besagter Händler, kaufte Alfor das merkwürdige Zeug zwar ab, ihm war aber nicht wohl dabei, merkwürdige alchimistische Substanzen mit sich zu führen, und so behielt er es nicht lange. So wanderte das kleine Beutelchen von Hand zu Hand quer durch Weißtobrien bis hin nach Rommilys, wo es in den Besitz des Alchimisten und Magiers *Leander von Weißfurt* geriet. Äußerst erstaunt über die unglaubliche Wirkung der Substanz, machte sich Weißfurt direkt an die Analyse, kam aber zu keinem befriedigenden Ergebnis bis auf eine schwach magische Aura. Da er nicht weiter wusste, die Substanz aber nach einer ungeheuren alchimistischen Entdeckung aussah – sollte sie doch angeblich irgendwo in Tobrien natürlichen Ursprungs sein –, machte er sich mit seinem Kollegen *Rikus Ronkadur* und seinem Scholaren *Bern Rotbaum* auf den Weg in das unbekannte Gebiet, aus dem das Pulver gekommen sein sollte, um mehr davon für weitere Analysen zu erlangen und dessen Ursprung zu finden. Dies war vor einigen Wochen.

Mittlerweile herrschte Winter in Tobrien und die Soldaten hatten sich, wie die andere Landbevölkerung, in ihren kleinen Weilern zurückgezogen. Ihr Geld und ihre gefundenen Beutestücke waren längst verbraucht und ihre Lebensmittel wurden knapp. In dieser schlechten Situation beschloss Jerra Sturmhaupt mit ihrer Tochter noch einmal zu den mysteriösen Blumen zu gehen, die tatsächlich auch im Winter blühen, und mehr von der Substanz zu ernten und zu Geld zu machen. Dies widersprach zwar dem Beschluss der Gruppe, zuerst auf Rückmeldung für die erste verkaufte kleine Menge zu warten, doch waren der Hunger und die Not ihrer Tochter stärker als

das gegebene Wort. So drang sie tief in das Blumenfeld ein, das inzwischen merklich gewachsen war, und fand in den alten Ruinen des Schreins den Zugang zu einem Keller. Dort entdeckte sie eine Steinplatte mit einer Inschrift, doch da sie nicht lesen konnte, interessierte sie sich nicht für den Text, sehr wohl aber für die funkelnden Diamantsplitter, die in die Platte eingelassen waren. Mit einigen kräftigen Schlägen brach sie die Ecken mit den Edelsteinen ab und verstaute sie in ihrer Tasche, bevor sie den Keller weiter untersuchte. Schließlich gelangte sie in die uralte Kaverne mit dem Trollsiegel und den vier darum stehenden Säulen. Eine davon stieß sie um und fand darin tatsächlich weitere Edelsteine: die geweihten Bergkristalle, die so lange verhindert hatten, dass sich das Siegel lockern konnte. Kaum geschehen, drang ein weiterer Teil der furchtbaren Essenz des Nagrachwesens durch das löchrige Gefängnis und fuhr direkt in einen arglosen Wirt ein, um von ihm Besitz zu übernehmen: in Sturmhaupts kleine Tochter Nagria. Vielleicht war es ihr verfluchter Name, vielleicht stand sie einfach nur näher als ihre Mutter am Siegel, als die Kristalle entfernt wurden – als das Wesen in sie drang, verlor sie jegliche Kontrolle über sich und begann, ihre Mutter zu attackieren. Mit größter Mühe konnte Jerra sich aus der Kaverne retten und rannte in panischer Flucht davon, verfolgt von dem dämonischen Mädchen. Fast acht Stunden lang hetzte das Wesen seine eigene Mutter durch die Wälder zwischen Firnhol und Aschgrund, bis Jerra am Rande eines Karrenwegs, der letzten Kräfte beraubt, von Nagria endlich gestellt und getötet wurde. Mit einer Berührung ließ sie die geschwächte Soldatin einfach erfrieren – und nun sitzt sie dort, bei der Leiche, und wartet.



DAS ABENTEUER

Das Abenteuer beginnt für Ihre Helden mit der Begegnung mit der oben beschriebenen Magiergruppe Weißfurt, Rondakur, Rotbaum. In einem kleinen Landgasthof sind sie die einzigen Gäste an einem nächtlichen Winterabend, in dessen Verlauf sich herausstellt, dass die Magier in der Wildnis Tobriens auf völlig verlorenem Posten sind. Letztlich wird Magister von Weißfurt die Helden als Führer und Begleitschutz anheuern, um sich auf die Suche nach der Quelle der ominösen Substanz zu machen.

Auf dem Weg nach Aschgrund, dem einzigen Anhaltspunkt, den die Magier haben, trifft die Gruppe auf die am vorgegangenen Tag erfrorene Jerra und ihre scheinbar völlig durchgefrorene und hilflose Tochter. Bei der Toten entdecken sie nicht nur eine kleine Menge der merkwürdigen Substanz, son-



DAS ABENTEUER ALS FORTSETZUNG VON SCHATTEN DER AHNEN

Wenn Sie *Eiseskälte* in Anschluss an *Schatten der Ahnen* spielen, dann führt der Auftrag der Fürst-Erzgeweihten die Helden nach Tobrien (siehe Seite 44). Sie sollen ja Herzog Bernfried nach dem Verbleib eines archaischen Lederschildes fragen, der einem seiner Vorfahren überantwortet wurde. Bernfried verbringt den Winter gemeinsam mit seiner Gemahlin Walpurga von Weiden auf Burg Drachenhaupt (siehe Schild 81f.). Ob die Helden von vornherein wussten, dass sie nach Drachenhaupt müssen, um ihre Botschaft zu überbringen, oder ob sie das erst in Trallop herausgefunden haben, bleibt Ihnen überlassen.

Jedenfalls haben sie nach einer längeren Reise durch das winterliche Weiden, einer abenteuerlichen Überquerung des Sichelstiogs und schließlich noch einigen Reisetagen durch das verschneite Tobrien wohlbehalten Burg Drachenhaupt erreicht. (Natürlich können Sie diese Reise zu einem eigenen Abenteuer ausgestalten, wenn Sie das möchten.) Nachdem sie sich aufwärmen und stärken konnten, wurden sie von Bernfried empfangen, der das Schreiben liest und die Berichte der Helden anhört. Nach Rücksprache mit einigen Geschichtskundigen, darunter auch Draconitern vom örtlichen Hort, erklärt er den Helden, dass dieser Schild sich in der Tat in Ysilia befinden muss. Bei der Invasion der borbaradianischen Horden sei er allerdings verloren gegangen, und niemand wisse, wo er sich heute befinde.

Wenn Sie wollen, können Sie aus diesem Hinweis noch ein eigenes Folgeabenteuer erstellen, das um die Suche nach dem Schild geht. Dann müssten die Helden tief ins feindliche Land eindringen. Der Schild wird von Redaktionsseite in näherer Zukunft nicht mehr aufgegriffen, möglicherweise wird er sich aber in einigen Jahren wieder wohlbehalten am Hof des Herzogs eingefunden haben – geborgen von 'einigen mutigen Abenteurern'.

Wo er sich derzeit aufhält, bleibt Ihrer Phantasie überlassen. Er könnte im Privatbesitz eines Söldners sein, den Kamin eines beliebigen Landsitzes schmücken, als Brunnendeckel auf einem Bauernhof dienen oder aber auch von einem tobrischen Widerstandskämpfer benutzt werden.

Wenn Sie diesen Abenteuereinstieg wählen, bietet es sich an, dass die Helden den drei Gelehrten in unmittelbarer Nähe von Burg Drachenhaupt begegnen. Das Gasthaus *Misablick* (siehe unten) könnte eine Tagesreise von der Burg entfernt liegen, eventuell aber auch direkt bei der Burg. Dann wollen die drei einen 'Abstecher' zum Draconiterhort von Drachenhaupt machen, von dem sie schon viel Gutes gehört haben. Dass sie dieser Umweg mehrere Tage kosten würde, haben sie vorher nicht bedacht.

Arrangieren Sie es auf jeden Fall so, dass die Helden Mitleid mit ihnen haben und sich bereit erklären, sie auf ihrer Expedition zu begleiten, sobald sie ihre Nachricht überbracht haben.

dern auch drei Bergkristalle (die geweihten Edelsteine aus der Steinsäule) und ein paar Stücke einer Steinplatte mit Inschrift und kleinen Diamantsplittern (ebenfalls aus dem alten Firun-Schrein).

In Aschgrund angelangt, stehen auch die Dorfbewohner vor einem Rätsel, was die Identität der Toten und ihrer Tochter angeht. Weiterhin erfahren die Helden nach und nach, dass es irgendwo in der Nähe Gespenster geben soll, sie entdecken den ersten der beiden zerstörten Firun-Schreine, stellen Ermittlungen im Dorf an und bekommen mit, dass es in der Nähe ein uraltes Geheimnis zu geben scheint. Während dieser Zeit wird Nagria im Dorf aufgenommen, verfolgt aber ihre eigenen Ziele. Nachdem die Helden den Spitzel der Gruppe Falke und damit den Verkäufer der weißen Substanz ausfindig gemacht haben, spitzt sich die Situation im Dorf zu. Es gibt einen Kampf zwischen den Helden und Nagria, der die Kräfte des Mädchens enthüllt und an dessen Ende es in die südlichen Wälder flieht.

Auf den Fersen des Kindes und mit Hilfe des Spitzels entdecken die Helden dann die Unterkunft der Deserteure in Firnhol und müssen sich mit diesen auseinandersetzen. Ob gewalttätig oder sozial geschickt, letztlich wird die Identität des kleinen Mädchens und der Erfrorenen aufgedeckt und die Quelle der Substanz – das Blütenfeld mitten im Winter – gefunden. Dort erkennen die Helden, was es wirklich mit dem Geheimnis um das kleine Mädchen und mit den alten Geschichten um das eingesperrte Ungeheuer auf sich hat, und müssen sich in einem eiskalten Endkampf dem Mädchen stellen und gleichzeitig den Bann des Gefängnisses erneuern.

Das Abenteuer ist grob in drei Teile unterteilt. Der erste ist der Anfahrtsweg bis nach Aschgrund, der von den drei weltfremden und ungeschickt wirkenden Magiern und ihrer Sicht der Welt bestimmt wird. Hier sollten sich die Helden ab einem gewissen Zeitpunkt als eine Art 'Kindermädchen' verstehen – Weißfurt und Gefolge sind gar nicht oder aber völlig falsch auf Reisen in die Wildnis vorbereitet.

Im zweiten Teil geht es um die Bewohner von Aschgrund und die alten Legenden um das Ding im Kerker. Hier treffen die Helden auf einen merkwürdigen Menschenschlag – verbittert wegen des eigenen Schicksals und doch voller Hoffnung auf eine bessere Zukunft.

Nach dem Dorfaufenthalt geht es mit Teil drei weiter, in dem es zur Quelle des Bösen geht und in dem sich die Helden dem eigentlichen Gegner des Szenarios in einem letzten Kampf stellen müssen. In allen drei Teilen werden die Helden dabei immer wieder auf eigentlich typische Gegner treffen, die aber auf den zweiten oder dritten Blick auch gleichzeitig als Opfer erkannt werden können. Vor allem das kleine Mädchen kann für ihre jetzige Situation nichts und wird ganz am Ende als tatsächliches Opfer zu beklagen sein. Auch die schwarztobrischen Wolfsgardisten der Gruppe Falke wollen als Deserteure vom eigentlich bösen Land nur überleben und in Ruhe gelassen werden – wobei sie manchmal recht harsche Mittel an den Tag legen.



DREI MAGIER IM FROST

Spielen Sie die Abenteuer dieser Anthologie unabhängig voneinander, dann sollten Ihre Helden aus einem nicht näher spezifizierten Grund im winterlichen Herzogtum unterwegs sein. Für Söldner und Magier gibt es hier eigentlich immer etwas zu erledigen, für letztere durchaus auch etwas zu erforschen, denn die Artefakte des borbaradianischen Einflusses in der Natur sind in den nächsten Jahren sicherlich die ein oder andere wissenschaftliche Veröffentlichung wert. Ähnlich mag es den meisten Geweihten oder anderen reisenden Professionen gehen – Glücksritter, Handwerker, Gaukler, Kauffahrer, sie alle könnten sich von der langsam wieder erblühenden Provinz Profit und interessante Geschichten erhoffen.

Sei es, wie es sei, der Anfang bleibt Ihnen überlassen. Die Helden werden zu Beginn des Szenarios sicherlich schon einige Tage in Tobrien unterwegs gewesen sein und daher schon die ersten Eindrücke des Landes bekommen haben (siehe *Schild des Reiches*). Sie sollten sich auf dem Weg zwischen Usnadam und der Festung Wolfenstein befinden, irgendwo im nordwestlichen Teil der Baronie Misafelden, kurz vor Sonnenuntergang am Ende eines langen Reisetages.

MISABLICK

Es ist ausklingender Winter, das Wetter ist schlecht. Die Kälte hat zu einem letzten Versuch angesetzt, den bald kommenden Frühling noch hinauszuzögern. In den vergangenen Tagen hat es geschneit, mittlerweile ist der Schnee durch kurzes Tauwetter und erneuten Frost zu einem steinharten Teppich geworden. Die Karrenwege dagegen sind an einigen Stellen matschig, an den meisten ebenfalls gefroren und schneebedeckt. Der Himmel ist grau, der Wind ruht ein wenig aus, und die tobriischen Einwohner haben sich in ihre Dörfer und Höfe zurückgezogen und hoffen, dass bald die Praiosscheibe für neues Grün sorgt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Weg vor euch führt einen kleinen Hügel hinauf, dessen Silhouette sich gegen die Abenddämmerung wie ein Schattenriss abzeichnet. Die typischen tobriischen Wälder flankieren schon seit einiger Zeit eure Reise und mit ausklingendem Tageslicht fühlt ihr deutlich die zunehmende Kälte, die langsam durch eure Kleidungsschichten schleicht.

Direkt vor euch weichen die Bäume an der rechten Seite ein wenig vom Weg, und ihr seht einen niedrigen Palisadenzaun, hinter dem mehrere Gebäude liegen, aus deren Kaminen Rauch emporsteigt. „Misablick“, lest ihr auf einem Schild direkt über dem Tor des Palisadenzaunes und euch steigt der deftige Geruch eines warmen Eintopfs in die Nase.

betrieben und erfreut sich in letzter Zeit steigender Beliebtheit bei den Reisenden in dieser Region. Trubold und Gawine sind eifrig bemüht, den Herren und Damen, die bei ihnen absteigen, ein einfaches Essen und einen sauberen Schlafplatz zur Verfügung zu stellen.

Innerhalb der Palisade gibt es ein Hauptgebäude, einen Schuppen und einen Stall, in dem die Pferde der Reisenden von dem vorwitzigen jüngsten der Haukewangs, dem zehnjährigen Lutrecht, untergestellt und gepflegt werden. Im Hauptgebäude gibt es einen großen und einfach eingerichteten Schankraum und ein paar Schlafräume für die Gäste.

Wenn die Helden eintreffen, ist der *Misablick* leer. Heute waren kaum Reisende auf der Straße unterwegs und das Wirtspaar freut sich umso mehr, doch noch ein paar Fremde aufnehmen und bewirten zu können. Trubold wird sie gerne in ein Gespräch verwickeln, ihnen über Tobrien und dessen Befreiung bis dato berichten und sich brennend für die weiten Reisen und Abenteuer interessieren, die die Helden schon erlebt haben. Während sie sich am großen Kamin aufwärmen, trinken und essen, betreten weitere Gäste die Gaststube.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In diesem Augenblick öffnet sich die Eingangstür wieder und ein kalter Windstoß fegt durch den Schankraum. Herein kommt ein hagerer Mann, bestimmt schon über 60 Götterläufe alt, mit dem klassischen Magierspitzhut und der grauen Reiserobe unter einem dicken Fellmantel. Hinter ihm betreten zwei weitere Magier den Raum, einer davon höchstens 14 Jahre alt. Der ältere der drei schaut sich begeistert um, grinst dann freundlich in eure Richtung und wendet sich den anderen beiden zu: „Ah, dies scheint wohl auch so ein Reisegasthaus zu sein. Wunderbar. Da haben wir ja Glück gehabt, nicht wahr?“ Während er sich zur Seite gedreht hat, meint ihr an seiner Nase einen kleinen Eiszapfen gesehen zu haben.

Die drei Magier sind schon den gesamten Tag unterwegs, weil Rondakur sich in den letzten Tagen einen bösen Wolf geritten hat und nun zu Fuß geht – was ihm direkt eine unüberschaubare Anzahl von Blasen in seinen nagelneuen Reitstiefeln eingebracht hat. Während Weißfurt sich freundlich vorstellt und keinen Hehl daraus macht, dass dies die erste weitere Reise jenseits der Auen von Rommylis für ihn ist – ausgenommen seine „spektakuläre Abenteuerfahrt“ die Reichsstraße nach Norden von Punin nach Rommylis anno 997 BF –, beginnt Scholar Rotbaum einen anscheinend nicht enden wollenden Strom an Ausrüstung von draußen hereinzutragen. Rondakur wird nur brummend ein Fußbad bestellen und sich dann irgendwo in eine Ecke begeben, wo er offensichtlich mit seinem Schicksal hadert.

Im Lauf des Abends sollten die Helden mit den drei merkwürdigen Magiern (siehe auch *Dramatis Personae* auf Seite

Auch wenn man sich noch so dreht und wendet, die Misa ist vom Rasthaus *Misablick* nirgendwo zu sehen. Der Hof wird von *Trubold* und *Gawine Haukewang* und ihren drei Kindern



62) in näheren Kontakt kommen, vor allem, weil keine weiteren Gäste eintreffen. Notfalls übernimmt Trubold die Rolle des Vermittlers, in dem er immer wieder versucht, die beiden Gastparteien in ein Gespräch zu verwickeln, um eine traviagefällige Atmosphäre herbeizuführen.

Weißfurt erzählt gerne von seiner Arbeit an theoretischen Manifesten, seinen Forschungen in seiner Studierstube und den diversen Forschungsthemen seines Schaffens. Denken Sie sich dafür gerne wildes Arkano-Kauderwelsch aus, von dem nicht mal die anwesenden Heldenmagier je etwas gehört haben mögen. Der Magier und offensichtliche Anführer der eigenartigen Truppe wird auch nicht müde, von den anstrengenden Strapazen ihrer bisherigen Reise zu erzählen, und wartet dabei mit merkwürdigen Vorkommnissen auf: Scheunen, die der Gruppe von wackeren Bauern zur Verfügung gestellt wurden und die fast abbrannten, nachdem man darin ein wärmendes Feuer entzündet hatte; Reiseplätze an gemütlichen, verschneiten Flussauen, die sich in der Nacht als Überschwemmungsgebiet herausstellten; zu kleine Stiefel, zu wenig und für Reisen völlig ungeeigneten Proviant ...

Die Liste will kein Ende nehmen, bis zu guter Letzt Weißfurt auf *Alariks kleines Handbuch für den reisenden Magier* verweist, einen mitgeführten Folianten, aus dem sich die drei Studierten offensichtlich ihr gesamtes Wissen über Reisen in der Wildnis angelesen haben und der offensichtlich von jemandem geschrieben wurde, der allerhöchstens einmal ein paar romantische Reiseberichte aus dem Lieblichen Feld überflogen hatte.

Den Helden sollte sich schon bald das Bild der völlig überforderten Magier darbieten, die überdies noch über eine beachtliche Reisekasse verfügen und die Helden diesen Abend einladen. Spieletests haben gezeigt, dass dies alleine schon reicht, um anscheinend eine Art Beschützerinstinkt bei den meisten Helden zu wecken, die sich den Magiern dann gerne – gegen Bezahlung – als Führer und Reisebegleiter anbieten. Ansonsten wird Weißfurt nach ein paar Berichten der Helden selbst auf die Idee kommen, dass die Expedition mit solchen Gefährten durchaus gewinnen könnte, wo es doch nun noch tiefer in die winterliche Wildnis gehen soll.

Die weitere Frage, die an diesem Abend unweigerlich aufkommen wird, ist, was die Magier in dieser Gegend überhaupt wollen. Weißfurt wird die Antwort am Anfang umgehen oder nach hinten verschieben, sie aber spätestens vor der Anwerbung der Helden beantworten, in denen er ihnen etwas vorführt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Magister Weißfurt hat sich von Trubold eine Schale mit warmem Wasser bringen lassen und stellt sie vor sich auf den Schanktisch. Langsam und mit ernster Miene greift er in sein Gewand und holt aus den Tiefen der Falten ein kleines Beutelchen hervor, das er vorsichtig öffnet und mit einem winzig kleinen Metallöffelchen eine noch winzigere Portion eines weißen Pulvers herausholt und in das Wasser gibt. Mit vor Aufregung und Anspannung fast versagender Stimme blickt er zu euch auf und fragt:

“Und? Unglaublich, nicht wahr?“, während ihr immer noch das völlig unveränderte Wasser anschaut.

Natürlich hat sich etwas verändert, was man aber erst merkt, wenn man die Schale anfasst. Das Wasser ist deutlich abgekühlt, es ist fast schon am Gefrierpunkt. Um den Effekt noch deutlicher zu machen, wirft Weißfurt noch ein wenig mehr der Substanz in das Wasser, und tatsächlich: Es gefriert vor den Augen der Helden.

Mögen auch manche der Anwesenden den Sinn einer solchen Substanz nicht sehen, zumindest Magiern, Gelehrten und Alchimisten sollte klar werden, dass ein Pulver, das einfach so Flüssigkeiten abkühlt, eine echte Sensation ist. Zumal, wenn Weißfurt mit seinen weiteren Aussagen Recht hat und es angeblich natürlichen Ursprungs ist.

Leider weiß Weißfurt nicht, was genau für eine Substanz es ist, und außerdem hat er nicht mehr sonderlich viel davon. Deswegen ist er erpicht darauf, die Quelle des Pulvers zu finden und sie mit einer schriftlichen Abhandlung zu würdigen.

ANHALTSPUNKTE

Die Magier haben natürlich auch schon ein Ziel: den kleinen Weiler Aschgrund, von dem ein reisender Händler namens Zumperjan das Pulver mitgebracht haben soll. Laut dessen Aussage hat es ihm ein Dorfbewohner verkauft, ein “großer Mann mit braunen Haaren und vollem Bart”. Weißfurt ist sich sicher, mit diesem Mann fast das Ende seiner Odyssee erreicht zu haben und mit der Quelle in die alchemistische Geschichte einzugehen. Helden, die schon einige Zeit in Tobrien unterwegs sind, können sich überlegen, ob sie dem Magister jetzt schon sagen, dass jeder zweite männliche Tobrier ein “großer Mann mit braunen Haaren und vollem Bart” ist.

AUFBRUCH AM MORGEN

Am nächsten Morgen geht es frisch auf in den kalten Tag hinaus. Rondakur macht noch ein paar letzte Notizen in *Alariks kleinem Handbuch für reisende Magier* im Kapitel ‘Begegnungen in Landgasthöfen’ und dann geht es hinaus auf den Weg. Trubold konnte auf Anfrage den Helden mitteilen, dass er von einem kleinen Dorf namens Aschgrund schon gehört hat. Es liegt knapp anderthalb Tagesreisen von hier aus nach Südwesten, einem kleinen Karrenweg folgend durch hügeliges Land bis hin zu den tieferen Wäldern der Baronie Reiherstelz. Die Reise wird mit den Magiern tatsächlich zwei Tage dauern, vor allem, weil Rondakur kaum noch bewegungsfähig ist – egal ob zu Fuß oder auf dem Pferd. Überlegen Sie selbst, welche angenehmen und unangenehmen Ereignisse auf dem Weg durch das wiedereroberte Tobrien lauern könnten. Wir wollen Ihnen hier nur ein paar Beispiel für Begegnungen am Wegesrand geben.

- **Straßenräuber:** Auf dem Weg tief in die Baronie Reiherstelz könnte die kleine Reisegruppe an Straßenräuber geraten. In den meisten Fällen sind dies Bauern, die aus der Not der



Verzweiflung mit vorgehaltenem Dreschflegel eine milde Gabe erbetteln. Diese Szene können Sie nutzen, um den schlechten Stand der Bevölkerung klar aufzuzeigen. In solchen Situationen lässt sich ein echter Konflikt meist mit Geld oder sozialer Kompetenz lösen. Wollen Sie Ihre Helden ein wenig fordern, damit diese für die mitreisenden Magier die Muskeln spielen lassen können, kann der Banditenüberfall auch eine schwarztoibrische Freischärlerbande sein, die sich nicht auf Debatten einlässt. Kommt es zum Kampf, werden die drei Magier den Helden ungefragt zur Seite stehen – meistens mit äußerst unnützen Zaubersprüchen wie magischer Dunkelheit, Antimagie oder ähnlichem. Allein der junge Rotbaum kann ein paar nützliche Sprüche (siehe Seite 63).

- **Der Schneehase:** Auf dem Weg nach Aschgrund können den Helden ein oder zwei Tiere auffallen, die sich bei einer Rast in einem Kochtopf gut machen würden. So könnte ein Schneehase die Aufmerksamkeit der Gruppe auf sich ziehen, der schon eine ganze Weile den Reisenden in einiger Entfernung hinterher hoppelt. Wird das Langohr gestellt oder gar erjagt, stellt sich aber schnell heraus, dass er ungenießbar ist: Er weist merkwürdige Verkrüppelungen auf und schmeckt widerwärtig.
- **Warunker Hütten:** Im nördlichen Teil der Baronie Reiherstolz werden die Helden auf Warunker Hütten treffen, einfache Holzgebäude, die im Herbst den Erntearbeitern als Unterkunft dienen. In einer solchen könnte die Reisegruppe die Nacht auf dem Weg nach Aschgrund verbringen, unter Umständen verbunden mit gruseligen Ereignissen aus der verdorbenen Natur.

Weitere Anregungen können Sie dem Quellenbuch *Schild des Reiches* entnehmen. Achten Sie darauf, dass die Helden mitbekommen, dass es der Bevölkerung alles andere als gut geht und viele der Weiler am Wegesrand gerade erst wieder bewohnbar

ANALYSE DES PULVERS

Weißfurt hat das Pulver schon sämtlichen Untersuchungen unterzogen und zu seinem eigenen Bedauern kaum etwas herausgefunden. Seine Wirkungsweise, so ist sich Weißfurt sicher, ist magischer Natur. Allein die Quelle oder der auslösende Zauber will sich Weißfurt nicht entblößen.

Natürlich hat der Magier in Rommils schon einen ANALYS auf das Pulver gewirkt und dabei astrale Fäden anscheinend wilder Magie festgestellt. Genaueres kann er nicht sagen, da die Fäden viel zu verwirrt und schwach sind. Einem Spielermagier wird es nicht anders gehen, wenn er die Substanz untersucht: Durch die Pervertierung des Landes in borbaradianischer Zeit sind die eindeutigen Nagrach-Muster in dem Blütenstaub kaum herauszufiltern. Allein ein meisterlicher Analyse-Zauber (mehr als 14 ZfP*) kann zeigen, dass die magischen Muster dämonischer Natur sind.

DIE REISE MIT DEN MAGIERN

Das magische Triumvirat, das die Helden in das Abenteuer zieht und sowohl als hilfreiche, wie auch als unterhaltsame Wegbegleitung gedacht ist, verlangt an einigen Stellen Ihr besonderes Feingefühl. Weißfurt, Rondakur und Rotbaum bieten viel Stoff, um die Spielgruppe zum Schmunzeln oder Lachen zu bringen und die Helden sich verzweifelt gegen die Stirn schlagen zu lassen. Trotzdem sollten die drei nicht zu Clowns degradiert werden: Auch wenn keiner der drei jemals schon Erfahrung mit der Welt außerhalb der behüteten Stadt gemacht hat und sie an vielen Stellen eine abenteuerliche Unfähigkeit an den Tag legen, so verfügen sie doch über Klugheit und Lernfähigkeit. So sollte es eher mit einem Lächeln bedacht werden, wenn Weißfurt das soeben Gelernte an einer eher unpassenden Stelle versucht erneut anzuwenden, als dass er als Idiot dargestellt wird. Auf ihrem Fachgebiet, der theoretischen und experimentellen Alchimie und der damit verbundenen arkanen Wissenschaft sind Weißfurt und Rondakur ganz in ihrem Element und bei derartigen Fachfragen, auch wenn es mal einen ANALYS zu wirken gibt, echte Hilfen.

Auf der Reise über Karrenwege und später durch den toibrischen Wald verlangsamen sie sicherlich das Tempo der Heldentruppe, sollten aber von ihnen nicht zu sehr als Klotz am Bein betrachtet werden. Letztlich geht es um ein gutes und inspirierendes Zusammenspiel zwischen den dreien und Ihrer Gruppe, das deutlich die Rollenspielkomponente auch in der Wildnis oder in Gefahrensituationen unterstützen soll. Und denken Sie bitte daran: Wenn es wirklich gefährlich und dramatisch wird, dann lassen Sie die drei ein wenig nach hinten treten – nichts reißt einen mehr aus der Spannung, als ein trottelig stolpernder Rondakur.

gemacht wurden. Auch die immer noch zu bemerkende Pervertierung der Natur an einigen Stellen sollte weiter thematisiert werden und die Reisenden vor Gebieten mit so klangvollen Namen wie 'Dämonenbusch', 'Giftsenke' oder 'Verwesender Teich' gewarnt werden, um die Atmosphäre zu verdichten. Ansonsten ist es kalt, immerhin schneit es aber nicht.

EINE TOTE AM WEGESRAND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Weit kann es nicht mehr bis Aschgrund sein, vermutlich werdet ihr noch vor dem Beginn der Nacht dort eintreffen. Mittlerweile dämmt es schon und daher kann das Dorf hinter jeder nächsten Biegung des schmalen Karrenwegs liegen.

Gerade kommt ihr wieder um solch eine Kurve an das Ende eines kleineren Hohlweges, als sich euch direkt im Schnee am Rande des Weges eine grausige Szene bietet. Dort liegt eine Frau am Boden, in Fell und dichter Winter-



kleidung, den Blick in den Himmel gerichtet, den Mund leicht geöffnet, als würde sie die Götter nach Gnade anbetteln. Blau ist ihre Haut, trübe die Augen und offensichtlich ist jedes Leben aus ihr gewichen.

Direkt neben ihr im Schnee kniet ein kleines Mädchen, kaum sieben Jahre alt, das völlig apathisch auf den toten Leib vor ihr starrt.

Vor den Helden liegt Jerra Sturmhaupt, die seit dem gestrigen Tage tot ist. Das Mädchen, Nagria, wird von den heraneilenden Helden keine Notiz nehmen und muss von der Leiche weggehoben werden, wogegen sie sich nicht wehrt.

Untersucht man den toten Körper, stellen auch unkundige Helden schnell fest, dass die Frau erfroren sein muss – es sind keinerlei äußere Verletzungen oder Male zu sehen, außer ein paar alte Narben, die von längst vergangenen Kämpfen herühren. Die Frau war offensichtlich in einigermaßen guter körperlicher Verfassung,

sieht man mal davon ab, dass sie ein wenig mager ist. Unter Fellmantel und Stoffumhang trägt sie Lederzeug und ein Schwert. Auf der Lederrüstung sind noch Reste einer Bemalung zu sehen: ein zweiköpfiger Wolf mit Hörnern.

Jeder Held, dem eine *Heraldik*-Probe gelingt, kennt den doppelköpfigen Wolf als das tobrische Wappentier. Wer allerdings noch 6 *TaP** übrig behält, weiß auch, dass die Hörner in diesem Wappen auf die schwarz-tobrische Wolfengarde hinweisen.

Bei der Toten sind außer ein paar Habseligkeiten noch interessante Dinge zu finden: Zum einen führt die Frau vier mit Diamantsplintern verzierte Steinecken mit, anscheinend von einer Steintafel mit Inschrift abgeschlagen (auf Seite 95 finden Sie eine entsprechende Kopiervorlage). Ein kleines Säckchen beinhaltet eine halbe Hand voll der merkwürdigen Substanz, auf dessen Spur sich die Magier befinden, was Weißfurt einen unterdrückten Jauchzer entreißt, für den er sich sofort umständlich entschuldigt.

In einem kleinen Lederbeutel finden sich zudem noch drei Bergkristalle. Dies sind die drei firungeweihten Edelsteine, die sehr wichtig für die erneute Versiegelung des Gefängnisses der Nagrach-Kreatur sind – achten Sie also sorgsam darauf, wer sie einsteckt und wo sie sich wann befinden.

Wenn die Helden den Ort näher untersuchen wollen, finden Sie nur Spuren von der Frau und dem Kind. Mit einer *Fährten-suchen*-Probe kann Folgendes ermittelt werden:

1 *TaP**: Die beiden kamen aus dem südlichen Wald.

3 *TaP**: Sie waren anscheinend sehr schnell unterwegs, und zwar hintereinander, sind aber nicht gerannt.

5 *TaP**: Die Frau lief vorne, das Mädchen hinten.

7 *TaP**: Es gibt keine Hinweise auf einen Kampf. Anscheinend ist die Frau ganz plötzlich aus dem Gehen heraus hingefallen und gestorben.

9 *TaP**: Vor allem die Frau scheint sehr erschöpft gewesen zu sein.

Dass Jerra vor dem Mädchen geflüchtet ist, kann man den Spuren nicht entnehmen. Rennen konnte die Soldatin zu diesem Zeitpunkt schon nicht mehr, denn sie war durch die lange Hetzjagd am Ende ihrer Kräfte. Verfolgt man die Spuren, so verlieren sie sich nach einer halben Stunde irgendwann im Wald – dann ist es sowieso zu dunkel, um noch etwas zu sehen.



DAS MÄDCHEN BEI DER TOTEN

Vermutlich wird sich ein Teil der Helden direkt um das kleine Mädchen kümmern, das offensichtlich zu der Toten gehört. Bei genauerer Betrachtung ist zwischen ihr und der Frau eine deutliche Ähnlichkeit zu erkennen, die auf eine Verwandtschaft hinweist.

Das Kind ist völlig apathisch, wird an den Helden vorbeischaun und scheint in ihrer eigenen kleinen Welt gefangen. Zudem wirkt es ziemlich unterkühlt – doch auch, wenn es auf dem Arm genommen und in Decken gehüllt wird, ändert sich sein Gemütszustand nicht.

Es ist anzunehmen, dass die Helden sowohl die Tote als auch das kleine Mädchen mit nach Aschgrund nehmen. Sollten sie



nur die Kleine retten wollen und die Leiche liegen lassen und hier begraben, müssen sie feststellen, dass der Boden völlig durchgefroren ist und sich nur mit einer Spitzhacke bearbei-

ten lässt. Auf eine borongefällige Bestattung werden die drei Magier auf jeden Fall drängen, letztlich werden sie auch dafür plädieren, die Erfrorene mit in das Dorf zu nehmen.

ASCHGRUND

ANKUNFT IN ASCHGRUND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch erstreckt sich in einer windgeschützten kleinen Senke der Landschaft ein winterliches Dörfchen. Kaum ein Dutzend Gebäude sind zu sehen, bäuerliche Holzbauten, deren Dächer und Wände an vielen Stellen erst vor kurzem in Stand gesetzt wurden. Rauch dringt aus den Kaminen – es ist der einzige Hinweis, das überhaupt jemand hier wohnt, denn ansonsten ist es totenstill.

Die Tobrier, besonders die in den ehemals besetzten Gebieten, haben einige sehr schwere Jahre hinter sich. Es ist also nicht verwunderlich, dass die Einwohner von Aschgrund Fremden gegenüber sehr misstrauisch und unterkühlt sind. Trotzdem ist man hier natürlich traviagläubig und wird vorbeireisenden Fremden nicht einen Unterschlupf für die Nacht verweigern. Die Ankunft der bunten Truppe sorgt im Dorf immerhin dafür, dass an einigen Häusern kurz die Fensterläden aufgehen und sich ein paar neugierige Nasen hervorschieben. Macht die Reisegruppe auf sich aufmerksam oder klopft einfach am nächstbesten Haus, wird sie so lange hingehalten, bis Varlo, der Dorfälteste (siehe Kasten), zu ihnen kommt und nach ihrem Begehrt fragt. Nachdem die Helden Weißfurt aufhalten können, der sofort nach der ominösen Substanz fragen will, werden sie in Varlos Haus in der Dorfmitte gebracht. Es ist ein größeres Holzhaus, dessen Wohnstube auch als Versammlungsraum und eine Art Schankzimmer Verwendung findet. Im Feuerschein und bei einem heißen Teller dünner Kohlsuppe können die Helden dann Varlo und einigen anderen Dorfbewohnern, die dazukommen, erzählen, wer sie sind und was sie hier machen.

EREIGNISSE IM DORF

Was die Helden nun als nächstes planen, ist schwer vorauszu- sehen. Daher sollen hier nacheinander die verschiedenen Orte und Randgeschichten behandelt werden, auf die die Helden stoßen und die sie untersuchen können. Vermutlich werden sie nach und nach alles abarbeiten und dabei ein oder zwei Tage im Dorf bleiben. Übernachten können sie in der Zeit im Stall von Varlo bei einigen genügsamen Schafen – ein Gästezimmer oder etwas Ähnliches gibt es in Aschgrund nicht. Auch die Pferde finden dort Unterkunft.

Sobald die Helden und Magier bei ihren Ermittlungen im Dorf einen bestimmten Informationsstand erreicht haben, sollten Sie zum Abschnitt **Kampf dem Kinde** springen (Seite 57). Sollte es sich nicht aufschieben lassen, dass die Helden

gegen Nagria vorgehen, weil sie schon vorher enttarnt wird, ziehen Sie den Kampf einfach vor. Der Dämon im Kind wird bei der Flucht immer noch so eine kalte Aura ausstrahlen, dass es im bretharten Schnee im Wald keine Spuren geben wird, denen man folgen könnte. Fahren Sie dann mit den Ereignissen im Dorf fort.

DIE TOTE UND DAS MÄDCHEN

Kurz nach ihrer Ankunft werden sich die Helden vermutlich um die Tote und das Mädchen kümmern wollen. Wurde die Tote bis dato noch nicht untersucht, kann dies nun nachgeholt werden – dabei finden sich dann auch ihre Habseligkeiten (siehe **Eine Tote am Wegesrand**, Seite 51). Das Mädchen will kaum wärmer werden, auch wenn man sie ans Feuer setzt und in dicke Decken hüllt – sie isst kaum etwas und bleibt in ihrer stummen Apathie versunken.

Bei Fragen an die Dörfler will niemand die Frau schon einmal gesehen haben. Auch das Kind ist allen unbekannt. Erst nach genauerer Nachforschung und wenn die Helden dafür sorgen, dass alle Dorfbewohner sich die Tote anschauen, wird sich etwas ergeben: *Jorge Eberlein*, der im Sommer hin und wieder auf der Jagd in den südlichen Wäldern war, erkennt die Frau bei genauerem Hinschauen. Er hat sie vor ein paar Monaten im Wald gesehen, zusammen mit dem Kind. Die beiden sind davongelaufen und er hatte sie nicht weiter verfolgt.

Fragen die Helden danach, wie kalt es denn gestern Nacht war, so können die Dorfbewohner mitteilen, dass es relativ mild war. Für einen gesunden Menschen in Fellkleidung wäre es eigentlich nicht tödlich gewesen, die Nacht draußen zu verbringen. Nagria wird irgendwann den *Bogebauers* überantwortet, die darauf drängen, das arme Mädchen schnell zu Bett zu bringen, schließlich ist es schon tiefe Nacht.

WEIßFURTS PULVERSUCHE

Ist ein wenig Ruhe eingekehrt und vielleicht sogar die Nacht vergangen, will Weißfurt endlich mit der Suche nach dem ominösen Pulver beginnen. Zu seiner Bestürzung haben in Aschgrund sehr viele Männer braune Haare und einen vollen Bart, woraufhin er in die Ermittlungsphase einsteigt. Dabei geht er sehr direkt und ungeschickt vor, bleibt aber immer sehr freundlich. Sollten die Helden ihn nicht aufhalten, wird er die nächstbesten Dorfbewohner mit Dukaten locken, das Geheimnis des Pulvers zu verraten – was unter Umständen ungünstige Folgen haben kann. Ein armer Bauer, dem man zehn Dukaten vor die Nase hält, ist durchaus bereit, etwas zu wissen, was es gar nicht gibt. Vor allem, wenn auch noch in Aussicht gestellt wird, dass die Fremden dann verschwinden.



Dies kann parallel zu anderen Aktionen der Helden oder am frühen Vormittag ablaufen, wenn die Helden noch schlafen sollten. Unter Umständen müssen sie dann Weißfurt von einer völlig unsinnigen Kleinexpedition abhalten und den ganzen Gerüchten nachgehen, die er über das Pulver aufgeschnappt hat. Zum eigentlichen Ziel, der Suche nach der Quelle der Substanz, führt diese Methode jedenfalls nicht. Im Gegenteil, sie schreckt Buntrat auf und warnt ihn.

WEITERE INFORMATIONEN AUS DEM DORF

Die Helden können nach unterschiedlichen Dingen fragen und Einiges nebenbei erfahren, was sie interessieren könnte. Die Informationsquellen sind die Dörfler, wobei natürlich nicht jeder über den gleichen Wissensstand verfügt und einige Themen erst angesprochen werden müssen, um überhaupt Informationen zu erhalten.

- Im Südlichen Wald geht es nicht mit rechten Dingen zu – man merkt, dass er näher an der Grenze zu den Dunklen Landen ist (siehe auch *Gespenster!*, Seite 55).
- Im Wald nahebei gibt es einen zerstörten Firun-Tempel, der von den Dörflern aus Zeitmangel noch nicht wieder errich-

tet worden ist. Dieses Thema schneidet hier niemand gerne an.

- Von der Substanz weiß man überhaupt nichts. Weder hat man von so etwas gehört, noch erschließt sich irgendeinem Dorfbewohner der Zweck von so einem Zeug. Allerdings kann man durch beharrliches Nachfragen nebenbei erfahren, dass vor ein paar Wochen der Trog zwischen den Häusern der Buntrats, der Unketaus und der Vogelschauers eingefroren ist, obwohl gar kein Frost war. Verursacher war Buntrat, der selbst einmal sehen wollte, wie stark das weiße Pulver ist, das die Deserteure ihm zum Verkauf gegeben hatten.
- In letzter Zeit gab es einige Diebstähle im Dorf, wobei immer nur ein paar Lebensmittel geraubt wurden. Auch aus anderen Dörfern in der Umgebung hat man das gehört – einen Dieb hat man bisher aber nie stellen können.
- In der Umgebung muss man aufpassen, viel Verfluchtes und Verdorbenes lebt in den Wäldern rings umher. Es gibt auch ein paar Geisterweiler, die bisher noch nicht wieder bezogen wurden: Nokkebaum im Westen, Tanntief im Südosten sowie Firnhol und Schwarzkate im Süden sind nur einige von ihnen.

DIE ASCHGRUNDER

Die Aschgrunder sind kein besonders auskunftsfreudiges Volk, das werden sowohl die Helden als auch die drei Magier bald merken. Meistens werden sie versuchen, den Fremden irgendwie auszuweichen – man will ein Klopfen an der Haustür nicht gehört haben, hat gerade draußen im Wald Dringenderes zu tun oder verweist auf jemand anderen, der sich angeblich viel besser auskennt. Hat Varlo die Fremden ein wenig in sein Vertrauen gezogen, werden die Dorfbewohner freundlicher – die meisten werden bei Fragen, von denen sie nicht verstehen, worauf man hinaus will, aber erstmal bei Varlo rückfragen wollen, ob man dazu überhaupt was sagen soll. Demzufolge werden die Helden den Weg zu Varlos Haus bald im Schlaf kennen. Grundsätzlich gilt für das Verhalten der Dörfler immer: Wie man in den Wald ruft, so schallt es heraus.

Insgesamt wohnen in den elf Holzhäusern dreizehn Familien, bestehend aus 64 Personen. Zur Familie gehören (zum Teil erwachsene) Kinder und mal ein Vetter oder Bruder, der seine Angehörigen bei der Flucht verloren hat. Alte Leute gibt es hier gar nicht, sie wurden nicht für die Neubesiedlung mitgenommen, sondern sollen später einmal nachgeholt werden.

VARLO KIEPEINFELD – DORFVORSTEHER

Varlo ist ein großer Mann mit braunem Haar und einem imposanten Bart, der ihm fast bis zum Bauchnabel reicht. Seine große und kräftige Gestalt und seine etwas griesgrämige Art täuschen darüber hinweg, dass er das Herz am rechten Fleck trägt. Von den anderen als Dorfältester ge-

wählt, weil er am meisten Respekt verdient hat und die treibende Kraft für die Rückkehr nach Aschgrund war, fühlt sich Varlo verantwortlich für alles, was in der näheren Umgebung passiert. Daher ist er umso entsetzter, als ihm plötzlich eine Leiche und ein verwaistes Kind ins Dorf gebracht werden.

Verhalten sich die Helden freundlich und aufgeschlossen, zeigen sich sogar hilfsbereit, werden sie bald Varlos Vertrauen genießen.

MIRA KIEPEINFELD – HEXE

Die Gattin von Varlo ist eine gutherzige und freundliche, schwarzhaarige Frau, die ihn unterstützt, so gut es geht. Den Helden und vor allem den Magiern wird sie allerdings misstrauischer gegenüberstehen als ihr Mann, und das hat einen guten Grund. Mira ist eine Tochter der Erde, die ihre geheime Identität nicht einmal Varlo mitgeteilt hat. Sie stammt nicht ursprünglich aus dem Dorf, sondern ist Varlos zweite Frau, die er im Exil kennen und lieben gelernt hat. Bei den anderen Dörflern angesehen dank ihrer Hilfe bei Krankheiten und Gebrechen, ist sie Fremden gegenüber, vor allem Magiern, skeptisch und verschlossen.

Sollten irgendwann einmal ihre Habseligkeiten untersucht werden, dann wird man durch Hexenzeichen und Kräutertinkturen deutliche Hinweise auf ihr eigentliches Talent erhalten. Einen Vertrauten sucht man indes vergebens, ihr Kröterich *Warzenhaar* wurde vor einigen Jahren bei einem Überfall durch Schwarztobrier auf ihr ehemaliges Dorf getötet.



GESPENSTER!

Bei der Informationssuche im Dorf werden die Helden immer wieder auf Gerüchte um Gespenster und böse Geister in den südlichen Wäldern treffen. Geht man diesen genauer nach, so kann man erfahren, dass angeblich irgendwo dort (durchaus in der Nähe von der Stelle, an der Eberlein Jerra und ihre Tochter gesehen haben will) böse Geister und verfluchte Gestalten durch die Lande wandern und jeden auffressen, der sich ihnen nähert.

Genaueres könnten die Helden von einem Augenzeugen erfahren, dafür bedarf es aber der eigentlichen Quelle der Gerüchte und da wird die Angelegenheit knifflig. Jeder Dorfbewohner, den sie fragen, wird ihnen gerne von den Gespenstern erzählen, bei der Frage nach seiner Informationsquelle aber auf ein oder zwei andere Bewohner verweisen, von denen er es hat. Schicken Sie so Ihre Helden einmal quer durch das gesamte Dorf. Jeder streut andere Elemente zu den Geistergeschichten bei und jeder ist sich sicher, zumindest einen Augenzeugen zu kennen. Letztlich werden sie irgendwann auf Buntrat als Quelle kommen, der sie seinerseits wieder weiterschicken wird, nur

ALFOR BUNTRAT – VERSEHRTER, VIER KINDER, WITWER

Buntrat hat bei der damaligen Flucht vor den dunklen Horden eine schwere Verletzung am Bein erlitten, die ihn an eine Krücke fesselt. Trotz seiner Behinderung ist der braunhaarige und bärtige Mann behände und agil und stützt sich sehr auf seine vier Kinder, die ihre Mutter schon in frühen Jahren durch eine Krankheit verloren. Seine Tochter *Trava* ist ihm dabei die größte Hilfe.

Trotz ihres Lebensmutes geht es den Buntrats im Dorf mit am schlechtesten. Mitgetragen durch die anderen Familien hadert Buntrat immer wieder mit dem Mitleid, das die anderen ihm entgegenbringen. Lieber will er sich selbst ernähren, muss aber trotzdem kämpfen, seine Kinder und sich über den Winter zu bringen.

Aus diesem Grund hat er einen Pakt mit der Gruppe Falke geschlossen, die ihn als Spitzel bezahlt und hin und wieder nachts jemanden vorbeischickt, um Informationen zu erhalten und das ein oder andere aus dem Dorf mitzunehmen.

LUTHOLD UNKEFAV

Luthold ist ein griesgrämiger Hüne (Sie erraten es sicherlich schon – mit braunen Haaren und Bart), der mit seiner Familie in einem besonders gut befestigten Haus wohnt. Er ist den neuen Fremden gegenüber missgünstig, fast schon aggressiv eingestellt und wird bei möglichen Konfrontationen immer wieder verlangen, dass sie des Dorfes verwiesen werden. *Luthold* ist ein Opfer der Vergangenheit – er hat schon zu viel mit angesehen, als dass er es nun erdulden könnte, dass wieder jemand etwas Unheilvolles in seine Nähe bringt.

Er ist der typische Unsympath, der die Helden ein wenig auf falsche Fährten locken soll, wenn sie den Verkäufer der

damit sie nach drei oder vier Stationen wieder bei ihm landen. Nach einiger Zeit sollte es auffällig werden, dass die Helden immer wieder an Buntrat geraten, der sich das – angeblich – auch nicht erklären kann.

Letztlich ist es aber sehr verständlich, bedenkt man, dass Buntrat diese Gerüchte auf Bitten der Gruppe Falke in die Welt gesetzt hat. Sie sollen allzu neugierige Personen von Firnhol fernhalten, das in besagten Wäldern liegt.

DER FIRNH-TEMPEL

Irgendwann werden die Helden von dem zerstörten Firn-Tempel erfahren und dort sicherlich einen Blick hineinwerfen wollen – schließlich könnte ein Zusammenhang zwischen einer kühlenden Substanz und dem eisigen Jäger bestehen. Der Tempel liegt knappe zehn Gehminuten vom Dorf entfernt im Wald und ist weitgehend zerstört. Das Dach des kleinen Steingebäudes ist eingefallen, eine Bärenstatue liegt im Schnee davor und ist deutlich mit barbarianischen Zeichen geschändet. Teile der Wände sind ebenfalls eingerissen worden.

merkwürdigen Substanz suchen. Seine Art soll den Gedanken provozieren, dass er etwas zu verstecken hat, dabei will er doch einfach nur endlich seine Ruhe.

DIE FAMILIE BOGEBAUER

Gero und *Hesaku Bogebauer* sind die gutmütigsten und freundlichsten Personen im Dorf und daher auch direkt bereit, die arme, durchgefrorene *Nagria* in ihr Heim aufzunehmen. Die beiden Kinder *Hanjo* (elf Jahre alt) und *Polle* (sechs Jahre alt) geraten ganz nach ihren Eltern und sind im Dorf gern gesehen, außer *Hanjo* hat mal wieder den Schalk im Nacken. Der kleine Junge ist begeistert von den weitgereisten Fremden und wird ihnen kaum mehr vom Leib rücken wollen. Neben stetigen Fragen und kleineren Streichen kann gerade *Hanjo* den Helden einiges über das Dorf und die Einwohner erzählen, wobei er gerne hin und wieder das ein oder andere verdreht. Merkt er, dass er damit die Aufmerksamkeit der Helden auf sich zieht, denkt er sich gerne weitere spannende Fakten und Geschichten aus, um freudig zuzusehen, wie die Helden seinen falschen Hinweisen nachgehen.

DIE ANDEREN DÖRFLE

Alle 64 Personen sollen hier nicht beschrieben werden. Schon oben ist zur allgemeinen Mentalität der Aschgrunder etwas gesagt. Denken Sie sich frei noch andere Familien, Verflechtungen, kleine Nachbarschaftsfehden oder Leichen im Keller aus und beleben Sie so das Dorf. Letztlich ist es oft der gleiche Menschenschlag, so dass Sie auch einfach mit Archetypen arbeiten können. Legen Sie sich aber zumindest eine Namensliste wie aus *Wege der Helden* 307 bereit, um die Dorfbewohner nicht anonym zu halten.



Wühlt man sich ein wenig durch die Trümmer, kann man an einigen Stellen auf den Steinwänden noch kleinere Malereien entdecken:

- Auf einer ist ein menschenähnliches Wesen aus Kristall oder Eis zu erkennen, das gerade von mit einem Eisbären niedergedrückt wird.
- Auf einem anderen ist ein dunkler Schacht zu sehen, auf den der Eisbär gerade einen Steindeckel legt.
- Auf einem dritten kann man noch eine Menschenfigur erkennen, die irgendetwas hochstemmt und dabei anscheinend einfriert.

Die Bilder sind durch die umgestürzten Mauern schlecht chronologisch zu ordnen, drei andere Bilder sind vollkommen zerstört und nicht mehr zu erkennen. Sie stellen die tobrische Form der Geschichte um das Eiskristallwesen dar.

ALTE GESCHICHTEN

Haben die Helden den Firun-Tempel untersucht oder erkundigen sich vehement nach Geschichten mit Wesen, die Leute einfrieren können (weil sie mittlerweile nicht mehr glauben, dass die gefundene Leiche über Nacht erfroren ist, während das Kind überlebt hat), können Sie einige der Dorfbewohner die Geschichte des Eiswesens und des Bären erzählen las-

sen – gerne mit kleinen Veränderungen oder Zudichtungen. Nutzen Sie dafür die Geschichte in der Einleitung zu diesem Abenteuer. Über die Hintergründe wissen die Dorfbewohner ansonsten nichts.

DIEBE IN DER NACHT

In der Nacht direkt nach Ankunft der Helden wird Buntrat von einem der schwarztobrischen Deserteure besucht, um Neuigkeiten auszutauschen. Außerdem möchte der Soldat wissen, ob Buntrat irgendetwas von Jerra und Nagria gehört hat, da beide in Firnhol vermisst werden. Buntrat hört die Namen der beiden zwar zum ersten Mal, kann aber nach der Beschreibung direkt Auskunft über das Schicksal der beiden geben. Außerdem berichtet er von den Helden und den Magiern und deren Suche nach der geheimnisvollen Substanz.

Am nächsten Tag irgendwann gegen Mittag oder Abend – wann es Ihnen am besten in den Kram passt und je nachdem, wie weit die Helden und Magier die Ereignisse im Dorf schon abgegrast haben – wird einer der Dorfbewohner voller Schrecken feststellen, dass seine Vorratskammer aufgebrochen wurde und einige Vorräte gestohlen wurden. Untersuchen die Helden die Tat, erkennen sie, dass die Tür leise aufgehebelt wurde und die Spuren vom Wald kommen und wieder in diesen zurückfüh-





ren. Die Spur zu verfolgen macht wenig Sinn, da der Diebstahl zu lange zurückliegt und sich die Abdrücke nach einiger Zeit wieder im Wald verlieren. Merkwürdig ist allerdings: Auf dem Weg vom Wald (*Fährtsuchen*-Probe) führen die Spuren nicht direkt zur Vorratskammer, sondern erst noch beim Haus der Buntrats vorbei. Stellen die Helden den erschrockenen Buntrat, so behauptet dieser nach kurzer Suche, dass ihm seine Axt gestohlen worden sei – eine ungeschickte Notlüge, die er noch bereuen wird.

DAS EINGESTÜRZTE DACH

Irgendwann an diesem oder am nächsten Tag (auf jeden Fall nach den Vorfällen um den nächtlichen Diebstahl) wird plötzlich ein lautes Krachen durch das Dorf hallen, gefolgt von verzweifelten Hilferufen. An einem der Häuser hat das erneuerte Dachunter der Schneelast nachgegeben und Teile der Familie Rundwurz unter sich begraben. Während die Dorfbewohner zu Hilfe eilen, können die Helden nun ein paar Punkte gut machen. Wenn sie tatkräftig mit anfassen, ein wenig Wundversorgung bei den nur leicht Verletzten leisten und bei der Instandsetzung des Holzdaches kräftig mithelfen, ist ihnen nicht nur die Familie Rundwurz sehr dankbar.

Bei einer Untersuchung des Vorfalls ergibt sich eine natürliche Ursache – die Stützpfiler im Haus waren marode und wurden nicht gut genug erneuert. Auch das übrige Dach weist darauf hin, dass hier kein Zimmermannskünstler am Werk war.

Bei der Hilfe von den Dörflern sollte sich Folgendes ergeben: Irgendwann bedarf es einer Axt, um einige der Dachsparren zu zerlegen, die in das Haus gefallen sind und hinter denen vielleicht noch ein Rundwurz-Kind jammert. Dazu drückt einer der Dorfbewohner einem kräftigeren Helden sein Handwerkzeug in die Hand. Dem Helden sollte dabei auffallen (notfalls mit einer *Sinnenschärfe*-Probe), dass in den Schaft der Axt ein "B" eingeritzt ist – ein Buchstabe, der sich im Namen Rupert Holk, von dem er die Axt hat, gar nicht wieder findet. Auf Anfrage teilt Rupert mit, dass die Axt Alfor Buntrat gehört und er sie sich schon vor ein paar Tagen geliehen hat. Es handelt sich um die angeblich gestohlene Axt, zu der Buntrat den Helden nun eine neue Erklärung schuldig sein sollte.

MIRAS TOD

Während die Helden ihren Nachforschungen nachgehen, bleibt Nagria nicht untätig. Irgendwann hat sie genug von der Rolle des apathischen kleinen Kindes und läuft ein wenig durch das Dorf, immer noch ohne etwas zu sagen und irgendjemandem besondere Beachtung zu schenken. Dabei fällt sie Mira auf, die bei dem Mädchen ein merkwürdiges Gefühl hat. Als die beiden sich hinter einem der Ställe begegnen (vielleicht während die meisten Dorfbewohner mit dem eingestürzten Dach beschäftigt sind), wirkt Mira einen ODEM auf das Kind und erahnt so dessen eigentliche Natur. Nagria reagiert daraufhin sofort, stürzt sich auf Mira und würgt sie, bis sie erfroren ist.

Nagria entkommt unbemerkt, der Tod von Mira bringt aber das Dorf in Aufruhr. Varlo ist nicht mehr ansprechbar, ande-

re Dorfbewohner werden noch misstrauischer gegenüber den Fremden, vor allem, wenn sie sich schon nach der Geschichte vom Eisbären erkundigt haben. Bei einer Untersuchung ist es eindeutig, dass Mira unmöglich auf natürliche Weise erfroren sein kann – sie wurde noch ein paar Stunden vorher frisch und lebendig gesehen. Außerdem stellt man bei ihr Würgemale fest (die Jerra nicht aufweist). Die Spuren am Tatort sind allerdings schon von den heranstürmenden Dorfbewohnern zertrampelt, bevor die Helden hinzukommen.

Eine magische Analyse zeigt übrigens die Einwirkung astraler Kräfte auf den Körper (was bei Jerra nicht zu sehen war, da ihr Tod schon zu lange zurücklag). Außerdem ist bei Mira der Körper durch ihr Hexendasein magisch geladen. Diese Untersuchungsmethode sollten von den drei Magier empfohlen und eventuell durchgeführt werden, falls die Helden nicht daran denken oder nicht dazu in der Lage sind.

KAMPF DEM KINDE

Irgendwann wird es soweit sein. Ob die Helden nun schon von Anfang an dem Mädchen skeptisch gegenüber eingestellt sind oder sie erst nach Miras Tod das Kind näher untersuchen – bei allen Spieletests wurde früher oder später die dämonische Ader des Mädchens gelüftet. Sollten die Helden völlig auf dem Schlauch stehen, dann lassen Sie das Mädchen munter weiter morden, bis die Spuren unausweichlich in ihre Richtung führen.

Wird Nagria gestellt, sei es durch einen auf sie gewirkten Analysezauber oder einfach durch vehementes Befragen, weicht alles Apathische und Kindliche aus ihrem Gesicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das kleine Mädchen schaut euch an, und das tut sie zum ersten Mal, seit ihr sie gefunden habt. Ihr Gesicht wird finsterer, die Augenbrauen ziehen sich zusammen, ihre Lippen öffnen sich zu einem fast schon bestialischen Lächeln. Während ihr merkt, wie sich alle Muskeln in ihrem kleinen Körper anzuspannen scheinen, überzieht sich plötzlich ihre Haut mit Rauheif und ein eiskalter Hauch weht euch entgegen.

Nagria stellt die Helden nun zum Kampf, stürzt sich aber nicht auf sie. Sie erwehrt sich ihrer Haut und schlägt notfalls mit Krallen aus Eis, die ihren Fingern entwachsen. Schlimmer ist aber, dass die Temperatur in ihrer Umgebung merklich sinkt (siehe *Dramatis Personae*, Seite 62).

Nagria hat so viele Lebenspunkte und solch ein Durchhaltevermögen, dass nicht davon ausgegangen werden kann, dass die Helden sie in den ersten zehn Kampfunden besiegen. Bis dahin hat sie die Temperatur in ihrer Umgebung aber schon auf *niederhöllisch* gesenkt, so dass die Helden allein durch ihre Anwesenheit jede Kampfunde Kälteschaden erleiden (siehe Seite 64). Spieletests haben gezeigt, dass die meisten Gruppen sich zurückziehen, sobald die sinkende Temperatur das Metall ihrer Rüstungen und Waffen klirren lässt und mögliche Tränke



in Glasphiolen frieren und zerspringen. Spätestens durch den Kälteschaden flieht aber auch der härteste Kämpfer.

Nagria, vermutlich verletzt durch Zauber oder magische Waffen, nutzt den Rückzug zur Flucht und bewegt sich dabei wie von einem AXCELERATUS beschleunigt. Eine Verfolgung ist aussichtslos, da das dämonische Wesen kaum Spuren hinterlässt.

Dieser Kampf soll den Helden schon einmal einen Eindruck über die Fähigkeiten der Kleinen geben. Wenn das Mädchen später in der Kaverne unter dem Firun-Tempel wieder die Temperatur zu senken beginnt, dann wird Ihrer Spielgruppe die Dringlichkeit noch klarer.

Bei dem Kampf werden die Helden nach besten Wissen und Gewissen von den drei Magiern in ihrer Gesellschaft unterstützt, was durchaus nach hinten losgehen kann. Trotzdem ist es wichtig, dass sie dabei sind – Weißfurt wird sich nämlich nach diesen Ereignissen etwas ausdenken, das den Helden beim nächsten und letzten Kampf mit dem dämonischen Kind das Leben retten könnte.

SPUREN NACH SÜDEN

Nach einem oder zwei Tagen sollte die Spurensuche in Aschgrund abgeschlossen sein. Zu diesem Zeitpunkt sollte der Kampf mit Nagria und dessen Flucht erfolgt und Buntrat als jemand, der mehr weiß, als er vorgibt, enttarnt worden sein. Letzteres ist auf mehrere Arten möglich. Zum einen deuten die Gespenstergerüchte immer wieder auf ihn als Quelle. Zum anderen ist da die Sache mit den Spuren der Diebe zu seinem Haus, obwohl nichts geklaut wurde, zumal er sich in Widersprüche wegen der Axt verstrickt hat. Außerdem ist da noch der zugefrorene Trog, der in der Nähe von Buntrats Haus steht. Als letzten Hinweis können Sie ihn den Namen der Toten nebenbei sagen lassen, wenn die Helden ihn in ein Gespräch über die Leiche verwickeln, denn Buntrat hat den Namen von seinen nächtlichen Besuchern erfahren – sonst kennt ihn niemand im

Dorf. Dies sollte aber als letztes in der Beweiskette passieren, wenn die Helden sowieso schon auf seiner Spur sind.

Stellen die Helden Buntrat, dann wird er zugeben, dass er mit Leuten aus dem Süden ein paar Geschäfte gemacht hat. Er hält sie für Räuber oder Deserteure der weißtobrischen Truppen und weiß auch nur, dass sie sich in Firnhol niedergelassen haben. Wie viele es sind, kann er nicht sagen, auch nicht, ob sie demnächst wieder zum Dorf kommen. Allerdings erzählt er, dass er von ihnen das weiße Pulver bekommen und weiterverkauft hat. Die eigentliche Quelle kennt er, zu Weißfurts Bestürzung, immer noch nicht. Zudem kann er berichten, dass die Frau und die Tochter zu ihnen gehörten und beide von ihnen vermisst wurden.

Dies ist die eigentliche Spur, die endlich aus dem Dorf führt und die Helden einen weiteren Schritt in Richtung des alten Firun-Tempels und des darunterliegenden Gefängnisses machen lässt.

AUFBRUCH AUS ASCHGRUND

Haben die Helden Buntrat überführt und kennen nun ihr nächstes Ziel, Firnhol, ist es nicht sonderlich schwer, jemanden zu finden, der ihnen den Weg dorthin beschreibt. Im Zweifelsfall ist es Eberlein, der Jäger, der das letzte Mal vor mehr als sechs Monaten in dem verlassenen Weiler war, dort aber nichts Verdächtiges bemerkt hat.

Firnhol liegt knapp eine Tagesreise durch tobrischen Wald von Aschgrund entfernt. Früher gab es einen Karrenweg, der die Zeit durch das Gehölz deutlich verkürzte, aber dieser ist nach den Jahren unter borbaradianischer Herrschaft längst überwuchert. Die Helden können sich nun noch ein wenig mit Proviant ausstatten und überlegen, wann sie aufbrechen wollen. Die Pferde können sie im Dorf lassen – die Magier allerdings nicht. Weißfurt, Rotbaum und Rondakur wollen unbedingt mitkommen, Rondakur allerdings nur, weil er nicht alleine unter den tobrischen Bauern bleiben möchte.

EISZEIT

DER WEG DURCH DEN TOBRISCHEN WALD

Nachdem sich die Helden den Weg nach Firnhol haben beschreiben lassen, steht einem Aufbruch nichts mehr im Wege. Im kalten Winterwetter geht es schnurstracks nach Süden in Richtung der Grenze zu den Schwarzen Landen.

Den Tagesmarsch können Sie nutzen, den Helden ihre Mitreisefahrten wieder ein wenig näher zu bringen. Im Dorf sind sie vermutlich kaum zum Zuge gekommen und haben den Helden das Feld überlassen, nun sind Weißfurt und seine beiden Begleiter aber mit der echten Wildnis konfrontiert, was sie schon nach kurzer Zeit deutlich überfordert. Allein Weißfurts Ehrgeiz, endlich die Quelle der Substanz zu entdecken, treibt alle drei Magier an, auch wenn sie sich ziemlich unbeholfen immer den Weg durch das dichteste Dickicht oder den nur dünn vereisten klei-

nen Bach zu suchen scheinen. Weißfurt fürchtet, dass das dämonische Wesen und sein Kältepulver in direktem Zusammenhang stehen, was natürlich den alchemistischen Nutzen sehr gering halten würde. Noch verrät er aber nichts davon, sondern unterdrückt seine Enttäuschung über den Lauf der Ereignisse.

Im tobrischen Wald lauern außer Tausenden von Hindernissen für drei Studierzimmerathleten noch andere Gefahren, die die Gruppe wirklich in Bedrängnis bringen könnte. Artefakte aus borbaradianischer Zeit wie giftige Dornenbüsche, verdorbene Tümpel oder eine aggressive Tierwelt können die Gruppe ebenso aufhalten wie ein plötzlich auftauchendes Rudel hungriger Wölfe, das sich aber nicht nah an die Gruppe herantraut.

Wollen Sie eine Actioneinlage, bietet sich ein kleinerer Kampf mit etwas an, gegen das man normalerweise nicht zu kämpfen



hat: ein Rudel tollwütig erscheinender Eichhörnchen, über-aggressive Vögelschwärme oder ein amoklaufender Hirsch. Denken Sie auch daran, dass in dieser Gegend die Wahrscheinlichkeit von Zauberbetrüchtigungen durch das verdorbene Land (siehe Schild 89) zunimmt, was für zukünftige Zauberaktivitäten wichtig sein könnte.

Die Gruppe kommt alles in allem schlecht voran und so erreicht man bei Einbruch der Dunkelheit noch nicht den gesuchten Weiler. Ein Nachtlager mitten im Wald ist notwendig, was zumindest die Magier in ein neues Kapitel der Wildnisreisen einweisen wird und Dutzende neuer Einträge in *Alariks kleinem Handbuch für den reisenden Magier* seitens Rondakur erfordert.

NÄCHTLICHER ÜBERFALL

Die Annäherung der Heldengruppe ist nicht unbemerkt geblieben, zumal die Gruppe Falke bei ihrem nächtlichen Besuch bei Buntrat schon von der Suche der Helden und der Magier gehört hat. Demzufolge ist auch das Nachtlager unter Beobachtung und man entschließt sich, es erstmal mit einer Abschreckung zu versuchen.

Einige der Gruppe Falke kleiden sich dafür in Lumpen und schmieren sich ihre Gesichter mit dem Blut eines frisch erlegten Schneehasen ein, so dass sie ein wenig wie wandelnde Zombies aussehen. So verummumt, stapfen sie beim Nachtlager durch den Wald, stöhnen und machen ein oder zwei Überraschungsattacken, um die Helden zu verletzen.

Es ist kaum anzunehmen, dass die Helden sich davon einschüchtern lassen. Entscheiden Sie selbst, wie rabiat die Deserteure bei dem nächtlichen Spuk werden und ob es tatsächlich zum Kampf kommt. Sie sollten versuchen, alle Deserteure bei einer Auseinandersetzung rechtzeitig fliehen zu lassen – in der Nacht kommen sie schneller durch den Wald, da sie das Gelände kennen. Unter Umständen 'unterstützt' Rondakur mit einem fulminanten Dunkelheitszauber diese Flucht, der eigentlich seinem Schutz dienen soll. Die Spuren kann man am nächsten Morgen ohne weiteres dorthin verfolgen, wohin man ohnehin will: nach Firnhol.

FIRNHOL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen den Bäumen vor euch erkennt ihr einige Holzbauten, ähnlich den Häusern in Aschgrund, nur wesentlich maroder und an vielen Stellen eingefallen. Der Weiler scheint deutlich kleiner zu sein als das Dorf, aus dem ihr kommt, höchstens fünf Gebäude könnt ihr ausmachen. Nur eines der Gebäude macht den Eindruck, als sei es repariert worden und bewohnt: Zumindest steigt leichter Rauch aus dem steinernen Kamin hervor.

Nach der nächtlichen Aktion haben sich die Deserteure nach Firnhol zurückgezogen und lassen es auf einen Grabenkampf ankommen. In dem instandgesetzten Gebäude zwischen den

anderen Holzruinen befindet sich der Großteil der Bande und wartet darauf, dass die Helden das Dorf betreten. Zwei weitere Kundschafter sind mit Pfeil und Bogen unterwegs, können aber von den Helden mit gelungenen *Sinnenschärfe*-Proben +6 ausgemacht werden.

Die Taktik Ihrer Gruppe bestimmt nun das weitere Geschehen: Schleichen sie in das Dorf und lassen es auf einen Kampf mit den Falken ankommen, entwickelt sich das Gefecht schnell zu einem kleinen Häuserkrieg. Die geschulten Soldaten gehen gezielt vor und werden Firnhol nicht aufgeben, schließlich ist es ihre neue Heimat (Werte finden Sie auf Seite 63).

Gehen die Helden dagegen direkt auf das Haus zu und sprechen die Gruppe an, so kann man sich unter Umständen ohne Kampf einigen. Die Soldaten wollen nichts Böses und erklären gerne ihre Situation. Ihnen sollte zugute gehalten werden, dass sie sich von den Schwarzen Landen abgesetzt und die Diebstähle nur für ihren Lebensunterhalt durchgeführt haben.

Egal wie die Helden sich verhalten: Entweder durch einen Überlebenden beim Kampf oder aber durch das Gespräch mit der verbarriadierten Truppe können sie weitere Informationen erhalten.

JERRAS HERKUNFT

Von der Gruppe Falke erfahren die Helden, dass das weiße Pulver tatsächlich von ihnen stammt, was Weißfurt wieder einen kleinen Freudenruf entlocken wird. Sie können den Helden erklären, dass es sich um Blütenstaub der Blumen handelt, die unweit von hier bei einem zerstörten Firun-Tempel wachsen. Warum die Blumen in der Winterzeit blühen, können sich die Falken allerdings auch nicht erklären.

Ebenfalls kann man ihnen die Identität Jerras und Nagrias aufklären. Der Tod der Gefährtin und das Schicksal des Kindes rührt die Gruppe zwar an, trotzdem ist man nicht bereit, die Helden zum Tempel zu begleiten, wenn dort etwas Dämonisches warten sollte. Man kann ihnen nur mitteilen, dass Jerra und ihre Tochter das letzte Mal gesehen wurden, als sie genau zu diesem Tempel gingen, um ein zweites Mal Blütenstaub zu ernten.

Der Tempel befindet sich etwa eine Stunde von hier entfernt in südlicher Richtung im Wald.

DER FIRUN-TEMPEL

EIN FELD VOLLER BLÜMEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch eröffnet sich eine kleine Lichtung, in deren Mitte ein zerstörtes kleines Steingebäude steht. Es ist ein wenig größer als der Tempel bei Aschgrund und man erkennt noch deutlich die firunheiligen Bärenbilder und -reliefe an den Wänden. Das Gebäude scheint aus zwei oder drei Räumen bestanden zu haben, allerdings ist das Dach komplett eingefallen und die Wände an vielen Stellen ebenso. Neben dem Steingebäude könnt ihr die verbrannten Über-



reste von zwei Holzgebäuden erkennen, von denen nicht viel mehr als die Grundmauern zu sehen sind. Was aber eure eigentliche Aufmerksamkeit erregt, ist das Blumenfeld in der Mitte der Lichtung. Um den zerstörten Tempel herum steht dicht an dicht ein richtiger Blütenteppich von kleinen, weißen Blumen in einem Bereich von knapp zehn Metern um das Gebäude – mitten im Schnee.

Nun sind zumindest die drei Magier am Ziel ihrer Reise angelangt. Von diesen Blumen stammt das Pulver, dessen Quelle Weißfurt so dringlich sucht, und der Anblick treibt ihm fast Tränen in die Augen. Rondakur, Rotbaum und er nehmen sofort die Blumen in genaueren Augenschein und unterhalten sich dabei in wildem magiethoretischem Gebabbel. Blütenstaub wird eingesammelt und sogar eine der Pflanzen vorsichtig ausgegraben. Weißfurt wird zudem auch einen ANALYS auf das Feld sprechen und dann traurig seufzend mitteilen: "Ich hatte es befürchtet."

Der Zauber entblößt bei den Blüten eindeutig den nagrachschen Einfluss, der hier aus dem Boden zu strömen scheint.

Bei der Untersuchung der Lichtung lässt sich in den Holzgebäuden nichts mehr finden. Alles, was hier einmal war, ist entweder verbrannt oder geraubt worden. Geht man vorsichtig durch das Blumenfeld zum Tempel (es gibt übrigens schon eine Spur aus niedergetrampelten Blumen hindurch, die von Jerra und ihrer Tochter stammt), kann man in den Tempelruinen Folgendes entdecken:

- Wie auch schon beim Tempel in Aschgrund sieht man an einigen Stellen erhaltene Wandbilder. Sie scheinen die gleichen Szenen darzustellen, allerdings mit einem Unterschied: Die Figur, die mit dem Eiswesen ringt, ist hier kein Eisbär, sondern ein Mensch in norbardischer, fast tulamidischer Tracht mit einem Bärenfell als Umhang. Auf einem der Bilder erkennt man zudem, dass dieser Mensch mit anderen zusammen vier Steinsäulen um die Steinplatte aufstellt und so etwas wie Sterne oben hineinsteckt.
- Bei genauerer Untersuchung finden die Helden oder die Magier recht schnell den Zugang zur Kaverne: Es ist ein rechteckiger Schacht mit einer alten Steintreppe, die nach unten ins Dunkel führt. Sie war einmal mit einer Steinplatte verdeckt, die sich perfekt in den Fußboden des Tempels einfügte, diese wurde aber vor kurzem (von Jerra) weggestemmt.

IM UNTERGRUND – DIE KAVERNE

Die Treppe führt knapp acht Meter in die Tiefe, bis sie vor einer kleinen Steintür endet, die halb offen steht. Neben der Tür an der Wand ist eine Steintafel eingelassen, deren Ecken vor kurzem abgeschlagen wurden. Diese Ecken sind die vier Steinstücke, die Jerra bei sich hatte (siehe Seite 63, eine Kopiervorlage der Tafel finden Sie auf Seite 95).

Hinter der Steintür eröffnet sich den Helden eine größere Höhle mit zum Teil Fels- und zum Teil Erdwänden und ei-

ner Deckenhöhe von sechs Metern. Sie scheint natürlichen Ursprungs zu sein, man erkennt aber an einigen Stellen, dass die Wände nachbearbeitet wurden. An ihnen sind weitere Bilder zu erkennen, die deutlich älter als die im Tempel zu sein scheinen:

- Ein zotteliges Wesen, vermutlich ein Troll, ringt mit dem Eiswesen.
- Mehrere Trolle zerren das Wesen gemeinsam in einen Schacht und legen eine schwere Steinplatte darauf. Auf der Platte sind angedeutete alte Runen.
- Der Norbarde mit dem Bärenfell lässt das Eiswesen anscheinend frei und wird von ihm angegriffen.

Ab hier ähneln die Bilder den Wandbildern oben im Tempel. Die Machart der ersten beiden Bilder scheint sich von denen der anderen deutlich zu unterscheiden – vor allem wirken sie wesentlich älter.

In der Mitte der Kaverne, ziemlich genau unter der Mitte des Tempels darüber, liegt auf dem Boden eine gut drei Meter breite, kreisrunde, uralte und verwitterte Steinplatte. Um diese herum stehen drei Steinsäulen, etwas mehr als drei Meter hoch, eine vierte ist umgekippt und liegt auf dem Boden.

Untersuchen die Helden die Säule näher, erkennen sie eine kleine Öffnung oben an der Basis der Säule – ungefähr so groß, dass die drei Bergkristalle, die einer von ihnen mit sich führen sollte, hineinpassen würden.

EISESKÄLTE

Die Helden sollten nun wissen, was zu tun ist. Es gilt, die Säulen wieder hinzustellen und die geweihten Bergkristalle aus Jerras Besitz wieder in die Öffnung oben in der Säule zu werfen. Leider sind die Helden nicht mehr alleine, denn sobald sie beginnen, sich an der Säule zu schaffen zu machen, tritt Nagria auf den Plan.

Das kleine Mädchen ist nach ihrer Flucht aus dem Dorf zu ihrem Ursprung zurückgekehrt. Sie selbst kann die Platte ihres Gefängnisses nicht öffnen, jedoch will sie dafür sorgen, dass die vierte Säule nicht wieder aufgerichtet wird.

Es entbrennt nun ein verbitterter Kampf, bei dem die Helden ihre Kräfte verteilen sollten. Wie sie schon im Dorf gemerkt haben, bringt ein direkter Angriff gegen das Mädchen kaum etwas. Sie können sie nur mit Kraft und Waffengewalt von der Säule fernhalten, die von anderen Helden in der Zwischenzeit aufgerichtet und mit den Bergkristallen befüllt wird.

Zählen Sie die Kampfrunden mit. Nagria beginnt direkt am Kampfanfang mit der Senkung der Temperatur in der Höhle. Die Helden brauchen insgesamt 20 übrig gebliebene KK-Punkte aus Kraftproben – egal ob einer oder mehrere die Säule wieder aufstellen. Danach bedarf es drei gelungener Fingerfertigkeit-Proben, um bei der aufsteigenden Kälte die Bergkristalle in das Loch oben auf der Säule zu werfen – und eines weiteren Helden, der den 'Kristalleinwerfer' per Räuberleiter oben hält. Nagria wird versuchen, diese Bestrebungen so gut es geht zu verhindern, und sich kratzend, beißend und tretend auf die Helden werfen, während es immer kälter wird. Unter Um-



ständen verwandeln sich dabei die steiner-
nen Flächen im Raum (auch die Säule)
in Rutschbahnen. Dies ist übrigens ein
hervorragender Moment, Rotbaum
einen ziemlich unverhältnismä-
ßigen IGNISPHAERO ins Ge-
wühl werfen zu lassen.

Irgendwann zwischen-
durch wird ein lauter Ruf
durch die Kaverne hallen,
denn dann ist Weißfurts
große Stunde. Zwar ist er
in Kampfsprüchen nicht be-
wandert, aber er beherrscht den
CALDOFRIGO, den er schon
vorbereitet hat und den er nun
wirkt. Damit arbeitet er mit
aller Kraft gegen Nagrias
Temperatursenkung an und
verschafft den Helden so die
notwendige Zeit, die sie bitter brauchen werden.

Letztlich sollte es gelingen, den letzten Stein in die Säule zu
werfen. Kaum ist dies geschehen, schreit Nagria bestialisch auf
und fällt dann wie vom Blitz getroffen um. Schlagartig wird es
wieder 'warm' in der Kaverne, vielleicht sogar sehr heiß, wenn
Weißfurt nicht davon abgehalten wird, weiterhin Kraft in sei-
nen Spruch fließen zu lassen.

Die Gefahr ist nun gebannt und das Nagrachwesen vorerst
wieder eingeschlossen. Wie es nun weitergeht, liegt ganz an
der Intention ihrer Helden. Wir hoffen übrigens nicht, dass die
Helden auf die Idee kommen, die anderen Säulen umzuwerfen,
geschweige denn die Platte zu öffnen. Dies werden notfalls
die drei Magier mit aller Macht und Überredungskunst zu ver-
hindern versuchen.

TAUWETTER

Das Wesen ist eingesperrt, die Säule ist wieder aufgerichtet und
auch Weißfurt hat das Ziel seiner Expedition erreicht. Die wei-
ßen Blumen werden zwar in der nächsten Zeit verwelken, das
Pulver, das er hat, erfüllt aber immer noch seinen Zweck, ob-
wohl es aufgrund seines dämonischen Ursprungs doch keine
Entdeckung ist, die ihm großen Ruhm in der Welt der aventu-
rischen Alchimisten einbringen wird.

Für die Helden gilt es als nächstes, nach dem Mädchen zu
schauen. Es bleibt Ihre Entscheidung, ob Sie das Abenteuer
melancholisch oder hoffnungsvoll enden lassen wollen. Ent-
weder der Mädchenkörper ist durch die bis dato erhaltenen
Schadenspunkte einfach tot und übel zugerichtet, oder aber
Nagria erwacht und kann sich an kaum etwas erinnern. Neben
den drei Magiern müssen die Helden nun also auch das Mäd-
chen wieder durch die tobrische Wildnis in Sicherheit bringen,
vielleicht überantworten sie es wieder der Familie Bogebauer.
Was mit der Kaverne und dem Gefängnis ist, muss noch mit
den Magiern geklärt werden. Weißfurt plädiert dafür, dem



nächsten Tempel Bescheid zu geben, damit sich die Diener der
Zwölfe des hier ruhenden Problems annehmen können. Nahe
liegend wäre das Zwölfgöttliche Konzil von Perainefurten oder
aber, noch besser, der Draconiterhort Drachenhaupt, den sie ja
möglicherweise bereits kennen. In den nächsten Tagen wird
sich dann eine Delegation der Hesinde- oder Praios-Kirche
aufmachen und alles in ihre Hand nehmen.

DER MÜHEN LOHN

Die Helden indes können noch ihre letzten Geschäfte erledigen
und die Magier zurück in die Zivilisation führen. Weiß-
furt, Rotbaum und besonders Rondakur sind sich einig, dass sie

WER RASTET, DER ROSTET – DER WEG INS NÄCHSTE ABENTEUER

Spieren Sie die Abenteuer dieser Anthologie als Kampa-
gne, dann können die Helden einen kleinen Nachbar-
raum der Höhle finden. Dort steht ein Zelt mit Diwan
und Wasserpfeife aufgebaut, das seit sehr langer Zeit hier
schon ruhen muss – sobald die Helden es berühren, zer-
fällt es zu Staub, denn es ist schon mehrere Jahrtausende
alt. Unter einem (ebenfalls zerfallenden) Teppich findet
sich eine Grabplatte mit einer kaum noch zu erkennenden
Inschrift in einer merkwürdigen Variation von Urtulamy-
dia. (Näheres zur Steinplatte siehe Seite 66).

Dies sollte den Helden Anlass genug sein, die Steinplat-
te zu bergen und von berufener Hand entziffern zu las-
sen – beispielsweise von den Draconitern des Hortes zu
Burg Drachenhaupt. Da die Hinweise auf die Trollzacken
deuten, werden sie an die Spezialisten im Hort von Perri-
cum weiter verwiesen. Damit stecken sie schon mitten im
nächsten Abenteuer.



in ihren Studierstuben deutlich besser aufgehoben sind, und freuen sich auf die warmen Laboratorien im fernen Rommilys. Sie zahlen den Helden noch den vereinbarten Tagessold und

verabschieden sich. Zudem gibt es noch 250 Abenteuerpunkte für jeden, dazu Spezielle Erfahrungen in *Wildnisleben*, *Fährtensuchen* und weiteren Talenten Ihrer Wahl.

DRAMATIS PERSONAE

ΝΑΓΡΙΑ STURMHΑΥPT

Das kleine Mädchen ist nicht mehr das, was sie zu sein scheint. Nachdem in der Kaverne unter dem alten Firun-Tempel bei Firnhol durch den Spalt im Siegel etwas von der Essenz des eingesperrten Nagrachwesens in sie gefahren ist, weil ihre Mutter die geweihten Bergkristalle aus einer der Säulen nahm, sind ihre Gedanken von denen des Wesens völlig ausgefüllt. In dieser neuen Existenzform agiert das Mädchen sehr bedacht und lässt erst einmal alles auf sich zukommen, um die Lage einzuschätzen und den besten Augenblick für eigene Aktionen herauszufinden.

Nach außen hin erscheint Nagria apathisch, was Beobachter ohne weiteres auf den Tod ihrer Mutter und einen möglichen seelischen Schock schieben mögen. Erst wenn sie angegriffen wird oder sich bedroht fühlt, sich unbeobachtet wähnt oder einfach zu viel Wärme erfährt, reagiert sie auf ihre Umwelt – dann aber durchaus mit kurzzeitig sehr aggressivem Verhalten.

Das Wesen Nagria gilt als dämonische Wesenheit und ist daher nur mit Waffen verletzbar, die auch einen Dämonen verletzen würden. Doch auch Angriffe, die keinen Schaden anrichten, können es aufhalten – was im Finale genug Zeit bringen sollte, um das Siegel wieder herzustellen. Zudem ist es als Teil der Essenz von etwas weit Größerem mit einer hohen astralen Energie ausgefüllt, die es dem Mädchen ermöglicht, auch größeren Schaden relativ unbeeindruckt wegzustecken. Erst wenn das Siegel erneuert wurde, indem die vierte Säule wieder mit den Bergkristallen bestückt und aufgerichtet wurde, ist das Band zwischen dem Mädchen und dem Nagrachwesen zerstört und Nagria ist wieder das ursprüngliche kleine Kind, das sie mal war.

Im Kampf verfügt Nagria über eine für ihre Statur nicht zu erklärende Stärke, fügt allein durch Berührung Kälteschaden zu und kann sich zudem Krallen aus Eis wachsen lassen. Viel schlimmer ist aber, dass sie innerhalb kürzester Zeit die Raumtemperatur so weit senken kann, dass der Aufenthalt in ihrer Nähe nicht nur Kälteschaden hervorruft, sondern auch Ausrüstung, Waffen und Umgebung der Angreifer beeinträchtigt.

LEANDER VON WEIßFURT

Leander ist ein groß gewachsener, sehr dünner Mann mit einem wohlgestutzten grauen Bart, der üblichen Reiserobe für Magier und einem kleinen Zauberstab. Als Abgänger der Puniner Magierakademie und theoretischer Alchimist und Arkanoforscher, wie er sich gerne selbst nennt, profitiert der 61-jährige von einem profunden Bücherwissen über die Welt 'da draußen'. Wie schon einige Magier vor ihm hat er allerdings in letzter Zeit, auf seiner ersten großen Reise in die Fremde, festgestellt, dass die Bücher mitunter einen eher unvollständigen

NAGRIA

Krallen: INI 10+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+3 DK H

Kältehand: INI 10+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+1* DK H

LeP 40** **AuP** unendlich **RS** 10 **MR** 7***

Wundschwelle –

Besonderheiten: Im Kampf lässt Nagria die Umgebungstemperatur pro KR um 10 °C sinken. Gehen Sie von etwa 10 °C Anfangstemperatur aus, weitere Folgen können Sie der den Kälteschadenregeln auf der nächsten Seite entnehmen.

*) Ein Treffer mit der Kältehand hat zusätzlich Vereisung zur Folge: AT, PA und GE des Getroffenen sinken pro Treffer um einen Punkt, weil Kleidung und Rüstung sich mit einem Eispanzer überziehen.

**) Sollte es notwendig werden, kann Nagria eine Aktion dafür aufbringen, 3W6 LeP zu regenerieren.

***) Als dämonische Wesenheit ist Nagria immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Eigenschaften*, *Form*, *Heilung*, *Objekt*, *Telekinese* und *Umwelt*, unempfindlich für *Illusionen* und darf ihre MR gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss*, *Hellsicht*, *Herrschaft* und *Verständigung* verdreifachen. Die Boni der schelmischen Repräsentation kommen gegen sie nicht zum Tragen.

Eindruck von der Welt suggerieren. Leander ist ein offener und freundlicher Kauz, der die Helden immer wieder gerne mit theoretischem Wissen fortzubilden versucht, ohne dabei überheblich oder lehrerhaft zu wirken. Er ist eher der gute und ziemlich verschrobene Onkel, weltlich naiv, in seinen Fachgebieten eine Kapazität, in der Meisterung des eigenen Lebens ein klein wenig hilfsbedürftig.

RIKUS RONDAKUR

Der sehr stille und etwas beleibte Mittfünfziger mit den kleinen Augen und dem braunen Haarkranz um die gewaltige Glatze ist ein ebensolcher Stubenhocker gewesen wie Leander, bevor dieser ihn überredete, zu einer 'formidablen und waghalsigen Expedition' aufzubrechen. Mittlerweile bereut Rikus zutiefst, seine sichere und warme Studierstube verlassen zu haben, und hat sich seinem Schicksal ergeben. In letzter Zeit hat er es sich zur Hauptaufgabe gemacht, sämtliche Fehleinträge in *Alariks kleinem Handbuch für den reisenden Magier* zu streichen und zu korrigieren – das Buch ist schon ziemlich schwarz von seiner Tinte.

Ist Leander der begeisterte Tollpatsch des magischen Triumvirats, nimmt Rikus die Rolle des stillen Erduldens ein, der das abbekommt, was ersterer verursacht. Schmeißt sich Leander waghalsig durchs Geäst, bekommt Rikus die zurückschnel-



lenden Äste ins Gesicht. Erklärt Leander mit Trinkhorn in der Hand und ausladenden Gesten von magischen Theoremen, landet das überschwappende Getränk auf Rikus' Robe. Er ist der klassische Mitläufer, der Pechmagnet, der still in sich hineinmosernde Magier im Schatten Leanders, der mit den Helden kaum das Gespräch sucht und nach jeder Widrigkeit damit beschäftigt ist, das Handbuch hervorzukramen und kopfschüttelnd Passagen herauszustreichen.

BERN ROTBAUM

Bern ist knapp 14 Jahre alt und steckt mitten in seiner Lehre zum angehenden Magier. Er ist ein stiller, schüchterner Junge, aufgeweckt und lehrbegeistert, der seinen Herrn Leander von Weißfurt sehr verehrt. Auch wenn dieser ihn all die kleinen lästigen Arbeiten verrichten lässt, die es immer wieder zu tun gibt, ist Bern stets still und tüchtig. Der schlaksige Knabe, der rot wird, wenn ihn eine Frau anspricht, und meist in sein Lehr- und Übungsbuch vertieft ist, wird irgendwann einmal in die Fußstapfen von Leander treten – auch wenn die Helden ihn auf dieser Reise vielleicht davor bewahren werden, mit der gleichen Weltanschauung wie sein Meister auf die nächste 'Expedition' zu gehen.

Rotbaum ist der einzige der drei Magier, der echte hilfreiche Kampfsprüche beherrscht – auch wenn er sie nicht sonderlich gut kann. In der Andergaster Akademie, in der er war, bevor er

bei Weißfurt privater Scholar wurde, brachte man ihm unter anderem den IGNISPHAERO bei, den er zwar (leider) noch einigermaßen beherrscht, aber nicht wirklich einschätzen kann.

DIE GRUPPE FALKE

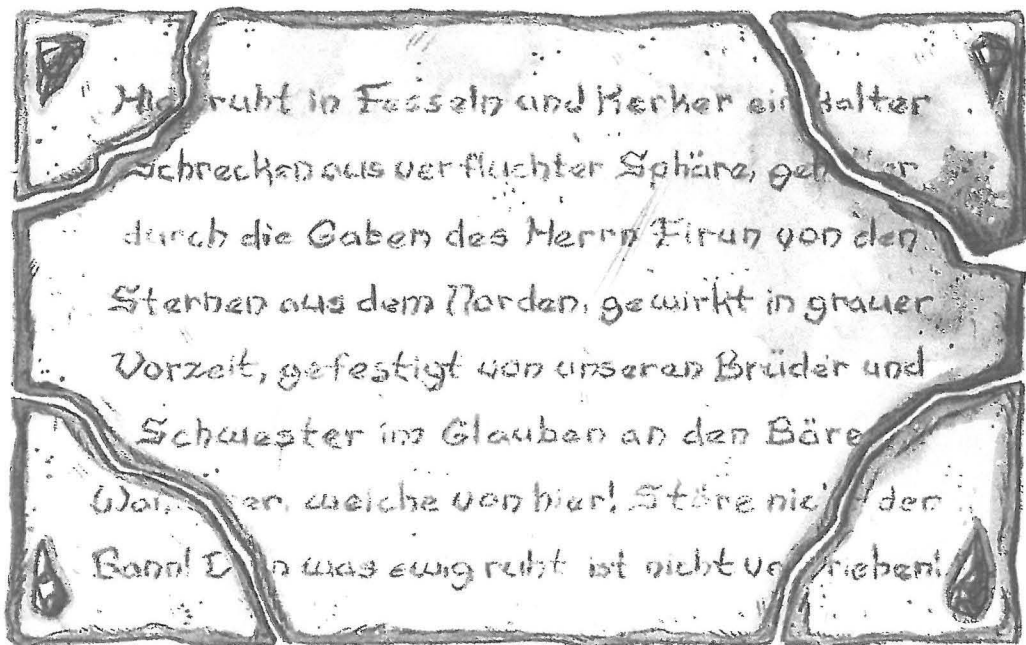
Die Deserteure aus Schwarztoobrien wollen eigentlich nur das, was alle hier in diesem Landstrich wollen: endlich ihre Ruhe. Allerdings gehen sie dabei andere Wege als die ländliche Bevölkerung. Da sie als Bauern wenig taugen, jagen und rauben sie, was sie brauchen: Dies ist die einzige Möglichkeit, über den Winter zu kommen. Die übrig gebliebenen sieben Männer und Frauen in den abgerissenen Uniformen der tobrischen Wolfsgarde (mit gehörnten Wolfsköpfen) wissen sich durchaus ihrer Haut zu wehren und sollten den Helden bei einem Kampf gut zusetzen. Wenn Ihnen die sieben Personen ein bisschen mager vorkommen, verändern Sie einfach die Werte ein wenig oder erhöhen Sie die Anzahl der Deserteure in den Szenen Nächtlicher Überfall und Firnhol.

Deserteure

Schwert: INI 12+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+4 DK N

Kurzbogen: INI 12+1W6 FK 17 TP 1W6+3

LeP 33 AuP 35 RS 3 Wundschwelle 7 MR 5





KÄLTESCHADEN

Die härteste Prüfung in Firuns Reich, aber auch in großen Höhen und im tiefen Winter stellt ohne Zweifel der Frost dar. Da das Thermometer in Aventurien unbekannt ist, messen wir die 'gefühlte' Temperatur im Folgenden in sechs Stufen, wobei selbst der *Grimmfrost* nur im Winter und nur in der gleichnamigen Öde und auf den Gipfeln der Zinnen zu spüren ist; *Eiseskälte* bei Tag und *Firunkälte* des Nachts sind dagegen regelrechte Kennzeichen der Monate Boron bis Phex nördlich einer Linie Riva-Notmark sowie (ganzjährig) höherer Gebirgslagen.

Zu spieltechnischen Zwecken unterteilen wir die möglichen Kältestufen in 6 Kategorien: *Kalt*, *Eiskalt*, *Firunkälte*, *Grimmfrost*, *Namenlose Kälte* und *Niederhöllische Kälte*. Aufenthalt in einer Umgebung, deren Temperatur einer der genannten Kategorien entspricht, sorgt für **kTP(A)**, durch Kälte erlittene Trefferpunkte, die in vollem Umfang von der Ausdauer, zur Hälfte von den LeP abgezogen werden. Ihre Wirkung kann durch schützende Kleidung gemindert werden (s.u.).

Kalt (entspricht irdischen Temperaturen von 0 °C und weniger): Auf Gewässern findet sich eine dünne Eisschicht, gefrorene Nässe auf Straßen und Wegen kann den Vormarsch hindern; einige Nahrungsmittel werden durch Frost und nachträgliches Auftauen geschmacklos und fade; ein Mensch erleidet 1W6+2 kTP(A) Kälteschaden pro Tag.

Eiskalt (entspricht irdischen Temperaturen von -10 °C und weniger): Längere Perioden von Eiseskälte führen zum Zufrieren von Flüssen und Seen; der Boden ist steinhart gefroren und nur mit Spitzhacken zu bearbeiten; auch am Leib mitgeführtes Trinkwasser droht zu gefrieren; die meisten Nahrungsmittel müssen aufgetaut oder zumindest aufgewärmt werden; ein Mensch erleidet 2W6 kTP(A) Kälteschaden pro Tag.

Firunkälte (entspricht irdischen Temperaturen von -25 °C und weniger): Trinkwasser und sämtlicher mitgeführter Proviant sind steifgefroren und nur nach dem Aufwärmen überhaupt essbar; Haut klebt an blankem Metall fest (kann 1 SP verursachen); ein Mensch erleidet 2W6 kTP(A) Kälteschaden pro 2 Stunden.

Grimmfrost (entspricht irdischen Temperaturen von -50 °C und weniger): Bei diesen Temperaturen gefriert sogar Branntwein; der BF von Metallwaffen steigt um 1, der von Holz Waffen um 2; ein Mensch erleidet 2W6 kTP(A) Kälteschaden pro 2 Spielrunden. Berührung eines grimmfrostkalten Gegenstands mit der bloßen Haut verursacht 1W3 SP(A)

Namenlose Kälte (entspricht irdischen Temperaturen von -100 °C und weniger): Das Atmen schmerzt, die Augen beginnen beim geringsten Windhauch zu tränen; der BF von Metallwaffen steigt um 2, der von Holz Waffen um 5; ein Mensch erleidet 2W6 kTP(A) Kälteschaden pro Spielrunde. Berührung eines namenlos kalten Gegenstands mit der bloßen Haut verursacht 1W3 SP.

KÄLTESCHADEN

Temperaturstufe	irdisch	kTP
Kalt	ab -0° C	1W6+2 kTP(A) / Tag
Eiskalt	ab -10° C	2W6 kTP(A) / Tag
Firunkälte	ab -25° C	2W6 kTP(A) / 2 Stunden
Grimmfrost	ab -50° C	2W6 kTP(A) / 2 SR
Namenlose Kälte	ab -100° C	2W6 kTP(A) / SR
Niederhöllische Kälte	ab -150° C	2W6 kTP(A) / 2 KR

Niederhöllische Kälte (dies entspricht irdischen Temperaturen von ca. -150 °C und weniger): Es heißt, dass bei diesen Temperaturen sogar die Luft gefriert. Nur Dämonen oder durch Zauberwerk geschützte Menschen können unter diesen Umständen länger als einige Augenblicke überleben; der BF von Metallwaffen steigt um 3, der von Holz Waffen um 7; ein Mensch erleidet 2W6 kTP(A) Kälteschaden pro 2 Kampfunden. Berührung eines niederhöllisch kalten Gegenstands mit der bloßen Haut verursacht 1W6 SP

Eine steife Brise oder ein starker Wind senken die 'gefühlte Temperatur' um eine Stufe, Sturm oder Orkan gar um 2 Stufen. Ein Schneesturm (tritt nur bei Kälte oder Eiseskälte auf) mit der dazugehörigen Orientierungslosigkeit kann also selbst bei 'angenehmer' Eiseskälte binnen kurzer Zeit zum Tode führen, zumal ab 4 Stunden Schneesturm der Schnee langsam aber sicher die Kleidung durchnässt hat – was die gefühlte Temperatur um eine weitere Stufe senkt.

Den bei den Temperaturen angegebenen Kälteschaden ermitteln Sie einmal pro oben angegebener Periode (bei Firunkälte also alle 2 Stunden) und reduzieren ihn um den Kälteschutz ihres Helden (s.u.). Besonders kalte Ausprägungen der o.g. Temperaturstufen können den pro Periode erlittenen Schaden noch einmal um 1 bis 2 Punkte erhöhen.

Wesen mit dem Vorteil *Kälteresistenz* oder der Sonderfertigkeit *Akklimatisierung (Kälte)* erleiden grundsätzlich erst ab Firunkälte Schaden, der dann immer noch um 2 kTP(A) reduziert ist. Helden mit dem Nachteil *Kälteempfindlichkeit* erleiden immer 2 kTP(A) zusätzlich.

Durch den erlittenen Schaden können Wunden verursacht werden, die schlimmstenfalls sogar zum Abfrieren einer Gliedmaße führen. Die Regeneration von LeP, AuP und AsP ist bei *kalten* Temperaturen um 2 Punkte vermindert (bis auf ein Minimum von 0), für Wesen mit *Kälteresistenz* um 1, für Wesen mit *Kälteempfindlichkeit* um 3. Bei *eiskalten* Temperaturen ist die Regeneration um 4 Punkte vermindert, für Wesen mit *Kälteresistenz* um 2, Wesen mit *Kälteempfindlichkeit* regenerieren überhaupt nicht mehr. Bei *Firunkälte* regenerieren nur noch *kälteresistente* Wesen, diese jedoch um 4 Punkte vermindert. Bei tieferen Temperaturen findet generell keine Regeneration mehr statt. *Akklimatisierung (Kälte)* verhält sich generell wie *Kälteresistenz*.



KÄLTESCHUTZ

Gegen solche widrigen Temperaturen ist zwar kein Kraut gewachsen (wiewohl Chonchinis auch bei Erfrierungen hilft), aber es ist durchaus möglich, sich vor Eiseskälte und schnei-

Kleidungsstück	Kälteschutz
Beinkleider (Leder)	1
Beinkleider (Wolle)	2
Beinkleider (Fell)	2
Fellumhänge, mehrlagig.	3
Fellmütze	1
Hemd, Bluse (Wolle)	1
Jacke (Leder)	1
Jacke (schweres Wolltuch)	2
Kapuzenmantel, lang (schweres Wolltuch)	3 (BE 1)
Kleid (Wolle)	3
Mantel, kurz (Wolle)	2
Pelzfäustlinge oder Muff	1 (FF-5 für Fäustlinge)
Pelzgefütterte Stiefel	2
Pelzmantel	4 (BE 2)
Pelzweste	3 (BE 1)
Rock (Wolle)	1
Stiefel	1
Unterzeug	1

dendem Wind mittels geeigneter Kleidung zu schützen, wenn man denn den Platz am warmen Feuer verlassen muss. Jedem Kleidungsstück ist dabei ein Kälteschutz-Wert zugeordnet, der gegen obigen Schaden wie eine Rüstung wirkt. Wenn Ihr Held also in einem Schneesturm 11 Punkte Schaden erleiden würde, aber mit Stiefeln, Lederhose, wollenem Hemd und Lederjacke bekleidet ist (zusammen Kälteschutz 4), muss er nur 7 Punkte Schaden hinnehmen.

Der Vorteil *Natürlicher Rüstungsschutz*, so er aus einem Fell herrührt (wie etwa bei Orks, Goblins oder den myranischen Leonir), schützt auch gegen Kälteschaden.

Dies alles gilt natürlich nur für *trockene* Kleidung – nach einem Sturz in einen eiskalten Bach oder zwischen zwei Eisschollen schützt ein Anaurak so gut wie ein Rahjagewand. Selbstverständlich lässt sich ein Anaurak nicht mit einem Pelzmantel kombinieren – zumindest nicht, wenn man dann noch wandern will.

Ordnen Sie Decken Werte zu, wie sie die entsprechenden Mäntel haben, also Wollmantel = Wolldecke, Pelzmantel = Feldecke etc.

Bausch, Leinen oder Seide mögen als Unterkleidung zwar geeignet sein (Kälteschutz für einen kompletten Satz Unterzeug: 1, BE 0), schützen als Überkleidung jedoch überhaupt nicht. Gleiches gilt für metallene oder hartlederene Rüstungen, die zudem noch als Unterzeug wenig geeignet scheinen.

DIE BLUTDURSTIGEN

von Jörg Middendorf und Frank Parting

Spielort: Trollzacken (ohne nähere Ortsbestimmung)

Zeit: Frühling 1030 BF

Komplexität (Meister / Spieler): mittel / hoch

Erfahrung (Helden): Erfahren

Stichworte zum Abenteuer: Die Suche nach einem vermeintlichen Schatz lädt einen tödlichen Fluch auf die Helden.



DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Zu Beginn des folgenden Abenteuers erhalten die Helden Hinweise auf einen Schatz, der (angeblich) in den Trollzacken zu finden ist. Sobald sie das Gebirge betreten haben, begegnen sie einer Trollzacker-Sippe. Es gilt, einige Bewährungsproben zu bestehen, bevor die Trollzacker ihnen die Hinweise geben, die

sie benötigen, um das Versteck des Schatzes zu lokalisieren. Schließlich finden sie eine Höhle, die sich als uralte Grabstätte eines Riesen entpuppt.



INSCRIFT AUF DER STEINPLATTE

Hier ruht der edle Charim ... Rashid ... des Wahajlabi, welcher die Weisheit von ..., Vater von Sharuf, Mihlabi, J'har, Assuf, Harima, F'halira, Yalime

Ehemann der ...ebreizenden Ne... der Al H'ani und der Sippe der W'cha...

An den Feuern werden ... weiterleben und in den Zelten sein Na... mit ... erw...

Seine letzte ... seinen Ruhm nicht mehren, de... Schweigen ... das letzte als sein Odem ...

So will ich ... achten, doch ... verkünden an jenem ... wo sein letztes Zelt errichtet. ... wo niemals eine Herde weidet, der Rauch der Feuer kalt und ...

Allein und ohne ...efährten kehrte ...rück aus ...birge bei Nebachot, dort, wo die Kinder der ...iesen leben. Wunderbares ihm geschah, als er ... Weg folgte, den das steinerne Bildnis einer liebreizenden Frau mit errötend ... Wangen, ... Felsen ruht, ...

Auserwählt unter den Söhnen der Al'... eine Pracht, welche ihn ... So ehrte er ... den nie wieder eines ...Hani ... soll damit ... für immer gewahrt bleibet. ... Ewiglich im Felsen ruhe, was Weisheit unberührt ... Dieser Schatz ...

Char... sei ... dein Ruhm ...

So lebe ... mein Bruder, bis ... wir unsere Zelte wieder gemeinsam ...

Da aber auch Schergen von Helme Haffax von dem Schatz gehört haben, hat er ein Halbbanner Elitekämpfer in die Trollzacken entsandt, um die Reichtümer für ihn und seine Zwecke zu bergen. Diese Gruppe war schneller als die Helden, so dass diese nur noch zertrümmerte Reste alter Grabbeigaben finden. Doch jeder, der die Höhle betritt, wird Opfer eines tödlichen Fluches. Die Trollschamanen, denen das Grab heilig ist, lassen sich aber überreden, die Helden von dem Fluch zu befreien, wenn diese die eigentlich Grabräuber stellen und deren Beute zurückbringen. Während der Fluch schon deutliche Auswirkungen auf die Helden hat, müssen sie versuchen, Haffaxens Leute zu finden und zu stellen – was ihnen andererseits aber durch den Fluch auch wieder erleichtert wird.

GEEIGNETE HELDEN

Für dieses Abenteuer sind nahezu alle Helden geeignet, vor allem Angehörige barbarischer Kulturen werden voll zu Geltung kommen. Pazifisten und Stubenhocker hingegen könnten in Schwierigkeiten kommen, während Achaz schon aufgrund des Klimas nicht viel Freude haben werden. Es müssen unbedingt Helden dabei sein, die Kämpfe überstehen und so bei den Trollzackern Respekt erwerben können, und es ist von Vorteil, wenn wenigstens ein Held in der Lage ist, magische Analysen durchzuführen.

INS ABENTEUER

Wenn Sie dieses Abenteuer gleich nach Eiseskälte leiten wollen, haben die Helden bereits den nötigen Hinweis gefunden,

der sie in dieses Abenteuer führen soll (siehe Seite 61). Falls Sie dieses Abenteuer jedoch für sich alleine leiten wollen, sollten Sie eine kleine Einleitungsgeschichte improvisieren, in der die Inschrift auf einem Sarkophag oder Grabstein zu finden ist (siehe auch Handout im Anhang auf Seite 96).

Bei dem in der Inschrift beschriebenen Gebirge handelt es sich natürlich um die Trollzacken ('Kinder der Riesen'). Bei dem 'Schatz' handelt es sich nicht um materielle Reichtümer, sondern um einen Schatz der Weisheit und der Geschichte, wie die Helden später herausfinden werden.

VOR DEM EIGENTLICHEN ABENTEUER

Für den Fall, dass Ihre Heldengruppe die Anthologie in einer chronologischen Reihenfolge spielt, möchten wir Ihnen im Weiteren kurz skizzieren, wie Sie die Gruppe von Tobrien zu den südlichen Trollzacken (Raum Perricum) verschieben können, ohne durch Schwarztobrien reisen zu müssen.

Falls Ihre Helden auf eine längere Überlandreise bestehen, verweisen wir auf die Spielhilfe **Schild des Reiches**, mit deren Hilfe es Ihnen keine Probleme bereiten sollte, eine Reise zu improvisieren.

In Vallusa ist es für Ihre Helden problemlos möglich, eine Überfahrt nach Perricum zu bekommen: Ein kleiner Schiffskonvoi aus drei Schiffen liegt im Hafen zum Auslaufen bereit. Sollten Ihre Spieler weitere Informationen zum Grabfund einholen wollen, werden sie bis auf bekannte Sagen und Legenden nichts erfahren (siehe **Schild 97f.**).

Ist die Blutige See auch sicherer geworden und die Begegnung mit daimoniden Wesenheiten seltener, so wird im Hafen doch allerlei Seemannsgarn gesponnen und alte Geschichten immer wieder gerne erzählt. Wollen Sie die Überfahrt zu einem Zwischenabenteuer ausbauen, so bietet die Überfahrt Gelegenheit dazu, zumal auch das Wetter um diese Jahreszeit noch sehr rau und unberechenbar ist. Verdeutlichen Sie auf jeden Fall die Wachsamkeit und den Aberglauben der Seeleute. Der Umgangston ist rau, aber herzlich.

In Perricum kann Ihre Heldengruppe den Draconiterhort aufsuchen und, wenn Sie es wollen, besondere Ausrüstung erstehen. Die allgemeine Ausrüstung für den Weg ins Gebirge lässt sich bei diversen Händlern in der Stadt einkaufen.

Allgemeine Informationen, Geschichten und Legenden über die Trollzacken, mit unterschiedlichem Wahrheitsgehalt, sind auch außerhalb des Hortes zu erfahren. Achten Sie dabei auch auf die Stimmung in der Stadt und lassen ihr besonderes Flair einfließen. Sehenswert ist die Baustelle der *Sankta-Reshmira-Brücke*, gute fünf Meilen den Darpat aufwärts, die in der Zukunft den Fluss überspannen und somit das südliche mit dem nördlichen Perricum verbinden soll. Für die weitere Ausschmückung der Stadt nehmen Sie bitte **Schild** (Seite 140ff.) zur Hand.

BEI DEN DRACONITERN

Bei den Draconitern können die Helden einiges in Erfahrung bringen. Die Ordensangehörigen erwarten jedoch, dass die Helden nach ihrer Queste wieder vorstellig werden und ihnen



einen ausführlichen, schriftlichen und hesindegefälligen Bericht anfertigen.

- Zum "steinernen Bildnis einer liebreizenden Frau" wissen sie nichts, vermuten aber, dass es sich um eine Landmarke handelt. Hierzu sollten die Helden lieber die Kurga (Trollzacker) oder noch besser die Menschen fragen, die am Fuße der Trollzacken leben.
- Werden die Draconiter nach den Sitten und Gebräuche der Kurga befragt, können sie den Helden einige Informationen über bekannte Sitten geben (siehe **AH 61** oder **Schild 85ff.**). Vor allem aber warnen sie sie ausdrücklich vor den Eigenarten der Trollzacker.
- Die Draconiter raten davon ab, Trolle aufzusuchen, da diese nicht nur den Kontakt zu Menschen meiden, sondern die Helden wahrscheinlich einfach erschlagen, wenn sie

in ihr Territorium eindringen. Ist der Zorn der Trolle aus irgendeinem Grund geweckt, lässt er sich nur sehr schwer wieder besänftigen. Natürlich besitzen die Draconiter auch Informationen zu den Geschehnissen im Vorfeld der Dritten Dämonenschlacht, als einige Helden in die Trollzacken zogen und mit den Trollen ein Bündnis gegen Borbarad aushandelten (siehe **Mächte des Schicksals 182 ff.**).

- Nach der Magie der Trollzackenbewohner gefragt, sind die Draconiter nur bedingt auskunftsfreudig. Sie erklären nur kurz, dass die Kurga eine primitive Form der Zauberei verfolgen, die allgemein als Schamanismus bezeichnet wird. Nur wenn die Helden ausdrücklich nach Trollmagie fragen, dann erwähnen ihre Gesprächspartner den trollischen Begriff der 'Mondmacht', bei der es sich vermutlich ebenso um schamanistische Zauberei handelt.

IN DIE TROLLZACKEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Anblick, der sich euch bietet, ist gewaltig. Steile Berge mit weißen Gipfeln ragen hoch über einen grünen Teppich aus Wald, der hier und dort von einigen Gebirgsausläufern unterbrochen wird. Der Weg, der vor euch liegt, scheint steil und steinig zu werden, und bisweilen könnte es auch nass werden, denn in den Schluchten seht ihr viele reißende Bäche.

Im Folgenden gehen wir davon aus, dass Ihre Helden den Weg über das Meer (die Blutige See) nach Perricum nehmen werden, um in die Trollzacken zu gelangen. In der Stadt haben die Helden noch die Möglichkeit, sich für das vor ihnen liegende Gebirge auszurüsten. Der eine oder andere Held mag vielleicht sogar an etwas Süßes denken, um damit Trolle zu bestechen oder zumindest zu besänftigen, sollte man auf dieses Volk stoßen. Trollzacker hingegen sind nur durch frisch vergossenes Blut zu besänftigen, wie sich später noch herausstellen wird. Zwischen Darpat und Trollzacken herrschen nahezu immergrünes Weideland und große Wälder vor. Vom Fluss zum Gebirge hin nimmt die Bevölkerungsdichte stetig ab. Übrig bleiben – mit ein paar Ausnahmen – Trollzacker und Trolle.

DEN ZACKEN ENTGEGEN

Die Trollzacken sind ein Sandsteingebirge, das sich abrupt aus der hügeligen Landschaft erhebt. Die Ausläufer sind mit dichtem Wald bewachsen, der selten von Wiesen durchbrochen wird. Nur in der Nähe der spärlichen Ansiedlungen erstrecken sich freie Flächen, die von ansässigen Bauern bewirtschaftet werden. Für die Reise durchs Gebirge möchten wir Ihnen die Spielhilfe **Raschtuls Atem** (S. 11 ff.) ans Herz legen. Dort finden Sie alles, was Sie an regeltechnischen Hintergründen benötigen; vom Wetter über Reisegeschwindigkeit bis hin zu Gefahren. Die dort niedergelegten Hinweise lassen sich schnell auf die

Trollzacken angleichen. Weitere Informationen zu Reisen durch die Wildnis finden Sie in den Spielhilfen **Geographia Aventurica** (S. 120 ff.) oder **Schild des Reiches** (S. 84ff.).

EREIGNISSE IN DEN TROLLZACKEN

Zu den allgemeinen Gefahren am Wegesrand wird es während der Reise der Helden zwei Ereignisse geben, die zwingend eingebaut werden müssen, da sie später im Abenteuer relevant werden.

GEFAHREN AM WEGESRAND

Die hier kurz skizzierten Begegnungen und Geschehnisse können Sie einfließen lassen, um die Reise durch das Gebirge nicht zu einem einfachen Spaziergang verenden zu lassen. Keine der hier beschriebenen Ereignisse haben im näheren Sinne mit dem Hintergrund des Abenteuers zu tun.

- **Das Erwachen** (im Vorgebirge): Tiere erwachen aus ihrem Winterschlaf und gehen auf Beutesuche – vielleicht auch ein Bär, der die Helden attackiert, wenn er gereizt wird.
- **Lawinen**: Sobald die Helden in höhere Regionen aufsteigen, lösen sich jetzt, da der Schnee bei den wärmeren Temperaturen abschmilzt, Schneebretter, die bisweilen zu Lawinen führen. Seltener kommt es zu Gerölllawinen, die nicht minder gefährlich sind. Darüber hinaus fließen viele kleine Bäche talwärts, die sich nach einem kurzen, aber heftigen Regenguss in ernsthafte Gefahren verwandeln können.
- **Räuber** (ebenfalls im Vorgebirge): Bisweilen marodieren immer noch Schergen aus dem Borbaradkrieg durch diese Region, überfallen die Dörfer und schlagen sich auf diese Weise durch. Sie können die Helden auf ein dieser Gruppe treffen lassen, falls Sie kampfstufige Helden haben, die ein wenig Abwechslung benötigen. Hier muss es nicht zwangsläufig zu einem Kampf kommen, wenn sich zwei bewaffnete Gruppen gegenüberstehen. Die Helden könnten aus einer solchen Gruppe bestimmt ein paar Informationen heraus-



INFORMATIONSSUCHE

In und an den Trollzacken ergeben sich einige Möglichkeiten, an Informationen zu kommen. Die Helden werden aber bald feststellen müssen, dass die Bergformation, die sie suchen, nicht sehr bekannt ist.

Im Folgenden finden Sie mögliche Personen, die die Helden ansprechen könnten.

BEVÖLKERUNG DER RANDREGIONEN

Die einfache Bevölkerung am Fuß der Trollzacken kann den Helden nicht helfen. Erst, wenn die Helden tiefer in die Trollzacken vordringen, können sie bei dem einen oder anderen Bauern ein Märchen hören (siehe unten). Die meisten Einheimischen ignorieren die Helden, lassen sie nicht ein oder weisen sie schroff ab, denn man spricht hier selten mit Fremden – zumal dann nicht, wenn sie offensichtlich bewaffnet sind. Dieser Umstand könnte gar dazu führen, dass eine Dorfgemeinschaft Alarm schlägt und zu den Waffen greift (vornehmlich Knüppel oder Ackergeräte). Der Krieg gegen Borbarad hat auch hier seine Spuren hinterlassen, und die Bevölkerung muss sich selbst heute noch mit Schergen herumschlagen, die das Land durchstreifen und die Bevölkerung mit Waffengewalt ausbeuten.

BARON STRUTZZ

Der wohl bekannteste und menschenfreundlichste Troll des Gebirges ist leider nicht in seiner Wohnhöhle anzutreffen. Mit sehr viel Glück können die Helden ihn bei der Begutachtung der Birnenbäume am Fuße des Gigantenzahns antreffen (der Gigantenzahn ist ein Berg, der ca. 50 Meilen nördlich von Perricum liegt).

Es liegt in Ihrem Ermessen, ob Sie Baron Strutzz als Informanten in das Abenteuer einbauen wollen. Er wird die Helden aber auf keinen Fall begleiten.

ARVEPASS UND WOLFSKOPFPASS

Es ist eher unwahrscheinlich, dass die Helden einen der beiden wichtigen Pässe über die Trollzacken aufsuchen (siehe Schild 85). Sollten sie es dennoch tun, wird man sie dort auch enttäuschen. Eine Gebirgsformation, die der Beschreibung von der Steinplatte entspricht, ist den Anwesenden in Festung oder Kloster nicht bekannt. Sie werden die Helden an die Trollzacker oder andere Einheimische verweisen.

holen, die für ihre weitere Reise von Nutzen sein könnte; z.B. über die Region, Gefahren und Bevölkerung. Für nichtmagische Schurken stehen unten Richtwerte zur Verfügung. Wenn Sie den Helden magiebegabte Gegner präsentieren wollen, bitten wir Sie, Werte für diese zu improvisieren.

DIE MÄR VON BIRSEL UND RADULF

Bei Köhlern oder Holzfällern können die Helden folgende Geschichte erzählt bekommen. Der Sprecher wird sich, sobald er mit der Mär beginnt, vorsichtig umschauen und die Stimme senken, ganz so, als befürchte er, jemand Falsches könnte zuhören.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“So will ich euch von Birsels und Radulf berichten, die in den altvorderen Tagen in diesen Bergen lebten. In großer Liebe waren sie einander zugetan, der Segen der Herrin Rahja ruhte auf ihnen. Birsels Liebreiz war so groß, dass sie gar das Herz der Trolle gewann. Gemeinsam ging das junge Paar auf die Jagd und lauschte im Abendwind dem Gesang der Bäume. Ihr Sinnen war stets rein und götterfürchtig, sie achteten den Willen der Zwölfe und waren niemandes Feind. Die Tage des Glückes schienen schier unendlich.

Doch manchmal erweist sich das Leben, nach dem wir sinnen, als morscher Ast, den das Schicksal ohne Mühe zu zerbrechen weiß. In diesem Fall war es ein später Wintersturm, der mit Macht über die Berge fegte und alle Hoffnung zerbrach. Radulfs Rufen fand keine Antwort, seine Augen keine Spur der Geliebten. Sein Herz ward schwer, Verzweiflung überkam sein Gemüt.

Der Himmel weinte, der Wind klagte. Gemeinsam schufen sie Birsels Bildnis, an jenem Ort, an dem Boron sie zu sich rief. Am Tage und zur Stund ihres Todes, einen jeden Götterlauf im ersten Lichte des heranbrechenden Tages, erwecken die Sonnenstrahlen ihre Anmut mit neuem Glanz, als wäre es die Herrin Rahja daselbst. Mein Oheim hat mir erzählt, seine Großmutter kenne die Geschichte anders. Demnach habe Rahja, ob ihres Kummers über das Schicksal der Liebenden, den Fels mit Hilfe ihres Bruders Efferd geschaffen. Zum Todestag ruhe sie selbst an jenem Ort.

Was aus Radulf wurde? Nun, man sagt, er suche noch immer, und es gibt Reisende, die haben nachts am Lagerfeuer seine fragende, hoffnungsvolle Stimme vernommen: ‘Habt ihr Birsels gesehen?’”

Säbel: INI 11+1W6 AT 11–13 PA 10–12
TP 1W6+3 DK N
LeP 32-38 AuP 30–37 RS 2–4 MR 2–5 GS 5–6

Kampfsonderfertigkeiten (nach Wahl): Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Sturmangriff, Wuchtschlag

Schwert: INI 11+1W6 AT 12–15 PA 11–15
TP 1W6+4 DK N



DIE HARPYIEN

Die Harpyien sind am Anfang nur von untergeordneter Bedeutung. Erst am Ende des Abenteuers wird der Ort, an dem diese Begegnung stattfindet, noch einmal in Erinnerung gerufen und führt die Helden zu einem kleinen Schatz, der sie für ihre Strapazen entschädigen wird. Aus diesem Grunde ist es wichtig, dass die Harpyie oder eine ihrer Schwestern die Eierfelsen erwähnt.

Lassen Sie eine Harpyie in der Nähe der Helden landen, als diese sich gerade durch die 'Schlucht der schreienden Vogel-frauen' bewegen und beim eiförmigen Felsen unterhalb des 'Vogelkopfs' angekommen sind. Sie wird versuchen, die Helden in ein Gespräch zu verwickeln, um sie abzulenken. Irgendwann im Verlauf des Gesprächs wird sie recht rabiat sagen: "Dies ist mein Tal und ihr sitzt auf meinem Eierfelsen."

Möglicherweise fragen die Helden sogar nach der Felsformation mit der liebeizenden Frau, woraufhin die Harpyie nach kurzem Überlegen berichtet, dass ihr ein solcher Fels bekannt sei. Allerdings müsse sie nachdenken, wie man dorthin gelangen kann, wenn man nicht in der Lage ist zu fliegen. Dabei macht sie Bewegungen, die den Eindruck erwecken, als wolle sie einen Helden angreifen, doch in Wirklichkeit will sie nur die Aufmerksamkeit aller Helden voll und ganz auf sich lenken. Denn in diesem Augenblick erfolgt von oben ein Sturzflugangriff ihrer Geschwister.

Bei einer gelungenen *Gefahreninstinkt*-Probe +5 können Sie dem betreffenden Helden berichten, dass er plötzlich stechende Schmerzen in Schultern, Nacken und Kopf verspürt. Dies sollte genügen, damit der Held in die Höhe schaut und die herannahenden Harpyien erblickt. Er hat dann gerade noch genug Zeit, sich und einen Gefährten zur Seite zu reißen und ein kurzes Kommando zu geben.

DAS BEBEN

Folgendes Ereignis muss vor dem ersten Kontakt mit den Trollzackern eingewoben werden, da es Teil der Prophezeiung ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder einmal hört ihr in der Ferne das Grollen einer abgehenden Lawine, ein Geräusch, an das ihr euch langsam gewöhnt. In einiger Entfernung springen zwei Gebirgsböcke aufgeregt über die Felsen, neben euch huscht ein Murmeltier über das Gestein davon.

Mit einem Mal spürt auch ihr es: ein leichtes Zittern, Steine rollen, ein paar Vögel fliegen in der Ferne auf, das Zittern wird stärker, größere Felsstücke lösen sich aus den Hängen und poltern talwärts. Es wird schwierig, sich auf den Beinen zu halten und dabei den rollenden Felsbrocken auszuweichen oder sich in den Schutz einer stabilen Fels-erhebung zu bringen.

Ein Held mit *Gefahreninstinkt* erfährt bei einer gelungenen Probe +3 Folgendes, kurz bevor die Erde zu beben beginnt: "Du hast Schwindelgefühl, als ob sich der Boden unter dir

bewegt, Atemnot und leichte Schmerzen an diversen Stellen deines Körpers."

Die Helden werden Zeugen eines stärkeren Erdbebens im Gebirge, was eine einmalige Erfahrung sein dürfte. Wir haben nicht vor, hier eine ganze Heldengruppe auszuradiieren, lassen Sie die Helden, je nachdem, ob sie gewarnt wurden oder nicht, ein paar Proben mehr oder weniger bestehen. Die eine oder andere Blessur dürfte genügen, um den Helden einen gehörigen Schrecken einzujagen.

DIE BLUTDURSTIGEN

Sobald die Helden die Vorläufer des Gebirges verlassen und in die Gebirgswelt vordringen, liegt es bei Ihnen, werter Spielleiter, wann es zum ersten Treffen mit den Trollzackern kommt. Wichtig für diesen 'ersten Kontakt' ist, dass die Trollzacker etwas anders reagieren, als Ihre Helden wohl vermuten. Anstatt eines klischeehaften Gebrülls und den darauf folgenden (fin-tierten) Sturmangriff kommt es zu folgender Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Trollzacken fordern jetzt im Frühling eure gesamte Aufmerksamkeit. Wieder hört ihr eine Gerölllawine abgehen, die donnernd ins Tal rauscht und alles, was sich in ihrem Weg befindet, unbarmherzig mit sich reißt. Nach dem heftigen Beben scheinen das Gebirge noch unsicherer geworden zu sein.

Ein seltsames, lautes Knacken und Krachen ist zu hören, hallt verzerrt von den Felswänden wider und beginnt aufs Neue. Ihr könnt – zum Glück aus sicherer Entfernung – beobachten, wie sich die Hälfte eines weißen Gipfels löst, seitlich abrutscht und mit infernalischem Getöse ins Tal stürzt. Solche Steinmassen hätten selbst einen Riesen das Leben gekostet, dessen seid ihr euch sicher.

Ihr habt den Schrecken noch nicht ganz verdaut, als ihr unvermittelt einem Hünen in Fellkleidung gegenübersteht, der euch aus schreckgeweiteten Augen anstarrt. Es ist tatsächlich einer jener Barbaren vom Volke der Trollzacker. Eine große Barbarenstreitaxt in Händen, steht er vor euch und macht keine Anstalten, euch anzugreifen. Im Gegenteil, er blickt euch an wie das hypnotisierte Opfer einer Schlange.

Schildern Sie Ihren Helden einen deutlich über zwei Schritt großen und kräftigen Barbaren, dessen Haut an den sichtbaren Stellen mit vielen Narben und Brandmalen bedeckt ist.

Sobald sich ein Held auf ihn zu bewegt oder ihn anspricht, bricht die Angst des Trollzackers sich ihre Bahn und entlädt sich in einem unvermittelten panischen Angriff.

Hintergrund dieser Angst ist eine Prophezeiung der Schamanen (siehe Seite 72), die besagt, dass die 'Blutdurstigen' kommen und die Barbaren aussaugen und in die Verdammung schicken werden. Der Kurga hält die Helden für diese angekündigten 'Blutdurstigen'.



Falls die Helden ihn irgendwie betäuben oder lähmen können, wird er nach dem 'Erwachen' vor Angst fast vergehen, was reichlich untypisch für Trollzacker ist, wie der eine oder andere Held vielleicht zu bestätigen weiß. Sobald sich ein Held nähert, zuckt er zurück, da er davon ausgeht, dass er nun ausgesaugt werden soll. Der Trollzacker wird immer wieder versuchen sich zu befreien, um dann im Kampf möglichst schmerzhaft zu sterben.

Sobald die Helden den Trollzacker entweder besiegt oder aber gefesselt haben, trifft der Rest der auf der Jagd befindlichen Barbaren am Kampfplatz ein, und auch sie werden vorsichtig und ängstlich die Helden umringen. Immerhin fühlen sie sich aufgrund ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit so sicher, dass sie nicht kopflos angreifen, andererseits sind sie aber so vorsichtig, dass sie sich sogar auf ein Gespräch einlassen. Wenn die Helden beteuern, dass sie nicht die angekündigten 'Blutdurstigen' sind, erklären sich die Trollzacker bereit, sie in ihr Dorf mitzunehmen. Ihr Hoiraz könne ihnen genauer erklären, was es mit dieser Prophezeiung auf sich habe. Der Weg bis zu dem Dorf dauert bis zum Abend, und während der Wanderung werden die Helden weiterhin misstrauisch beäugt, da die Trollzacker noch nicht ganz von ihnen überzeugt sind.

UNTER BARBAREN

Das Dorf der Trollzacker befindet sich an der südlichen Bergflanke eines ausgedehnten Tals. Terrassenförmig haben die Barbaren Dinkelfelder und Viehweiden angelegt. Hoch oben, auf einem natürlichen Absatz am Berg, haben sie ihren Dorfkern mit einer soliden Mauer befestigt, um den Kindern Schutz vor feindlichen Sippen und anderen Feinden zu bieten. Die Häuser bestehen zumeist aus aufgeschichteten Natursteinen, bisweilen wurden auch Höhlen in die Bergflanke getrieben, die mit einer Art Vordach aus Rinderhäuten nach außen erweitert wurden.

Den Kurga ist anzusehen, dass sie weiterhin Angst vor den Helden haben, und wenn ein Held eine zu schnelle Bewegung oder eine bedrohliche Geste macht, zucken die Trollzacker zurück. Dennoch sollten die Helden das nicht allzu oft ausprobieren, denn es besteht die Gefahr, dass die Angst irgendwann in Angriffslust umschlagen könnte. (Dies können Sie den Helden nach gelungenen *Menschenkenntnis*-Proben auch mitteilen, wenn sie nicht von alleine darauf kommen.)

Die Helden werden dem zwei Schritt und zwei Spann großen Sippenoberhaupt (dem Hoiraz) vorgestellt, dessen Körper ebenfalls von Narben und Brandmalen gezeichnet ist. Auch er scheint zumindest tief beeindruckt von den Helden, was bei seinem herrischen Blick jedoch nur schwer zu deuten ist. Ein guter Menschenkenner oder ein Spezialist in *Heilkunde Seele* wird erkennen können, dass auch in ihm eine böse Vorahnung schlummert.

Herodon hat eine Stimme wie ein Troll, äußerst wachsame Augen und vermutlich eine Körperkraft, die einem Bären gleich kommt. Er begrüßt die Helden mit folgenden geschrien Worten: "Ich bin Herodon, Sohn des Arachtoch, Hoiraz der Korokhai. Und was seid ihr?"

Nachdem sich die Helden hoffentlich ähnlich energisch vorgestellt haben, müssen sie zunächst erst einmal beweisen, dass sie nicht 'blutlos' sind. Dazu tritt eine Kurga mit einem spitzen Dorn auf sie zu und sticht jedem von ihnen kräftig in den Unterarm. Sobald Blut zu Boden tropft, erhebt sich ein kurzes, lautes Geschrei bei den umherstehenden Trollzackern. Helden, die sich weigern, werden kurzerhand gepackt und 'angestochen', nur um sicher zu gehen, dass sie lebende Menschen sind.

Das folgende Gespräch mit Herodon wird trotz der 'Einladung' durch die Barbaren, die sie her brachten, nur so lange höflich bleiben, wie die Helden es schaffen, sich Respekt zu verschaffen. Jedwedes Zögern oder Nachgeben wird vom Hoiraz als Schwäche angesehen und mit einem Strich im Boden

MUTPROBEN

Im Folgenden wollen wir Ihnen ein paar Möglichkeiten anbieten, die die Kurga von den Helden verlangen könnten, um ihren Mut und ihre Stärke zu beweisen. Als Spielleiter sollten Sie hier je nach Ihrer Heldengruppe und dem bisherigen Verhalten abwägen, ob nur ein Held stellvertretend für die ganze Gruppe oder jeder Held einzeln seinen Mut beweisen muss. Bei den Mutproben muss es sich nicht zwingend um sehr schmerzhaft Erfahrungen handeln – in diesem Fall ist es jedoch wichtig, dass Blut in die Erde fließt. Bei jeder dieser Mutproben sollte der Held tunlichst versuchen, nicht zu jammern oder gar zu schreien, da die Probe ansonsten schnell für ungültig angesehen werden kann und der Held eine weitere, letzte Chance erhält, sich zu beweisen. Was passiert, sollte ein Held scheitern, bleibt Ihrem meisterlichen Geschick überlassen, und scheuen Sie sich nicht, selbst ein paar Proben zu entwerfen. Die entstehenden Schadenspunkte sollten pro Probe 7 SP nicht überschreiten.

- **Der Zungendorn:** Der Held erhält eine große Hornnadel, die er sich durch die Zunge bohren muss, wie es ihm der Kurga vormacht.
- **Der Wadenspieß:** Ein Trollzacker bohrt sich zwei lange Hornnadeln durch die Waden und reicht zwei weitere dem auserwählten Helden.
- **Der Glutstein:** Ein Trollzacker schubst einen glühend heißen Stein aus dem Feuer, hebt ihn auf und reicht ihn dem Helden. Der Stein muss je drei Mal hin und hergegeben werden.
- **Die Dornenwippe:** Ein Held und ein Kurga stellen sich Rücken an Rücken. Zwischen die beiden wird ein Geflecht aus Dornen geschoben. Nun haken sich beide mit den Armen ein und beugen sich abwechselnd je drei Mal so weit nach vorn, dass die Füße des anderen den Boden nicht mehr berühren.



notiert. Sobald der Barbar drei Striche (oder eine Zahl, die Sie für angemessen halten) in den Boden gemalt hat, springt er brüllend auf und verlangt, dass die Helden sich beweisen, ob sie würdig sind, die Trollzacken zu bereisen, oder ob sie nicht doch eher zur 'blutlosen Masse' gehören. Ein möglicher Trollzacker unter den Helden wird sich dabei ebenso beweisen müssen wie jeder andere Held, besonders dann, wenn er als Ausgestoßener zu erkennen ist, der in seiner Heimat eigentlich nichts mehr zu suchen hätte.

Denken Sie für die Darstellung der Trollzacker bitte daran, dass sie ihre eigene Sprache, das Zulchammaqra, sprechen, eine Mundart, die an das Ur-Tulamida erinnert. Einige, darunter natürlich auch der Hoiraz und die Schamanin, sind des gebrochenen Garethi mächtig und können sich mit den Helden verständigen.

Nähere Hintergründe zum Leben der Kurga, ihren Sitten, Bräuchen und Aussehen entnehmen Sie bitte der Spielhilfe Schild des Reiches ab Seite 85. Die auf Seite 70 angeführten Mutproben können Sie auch dann verlangen, wenn die Helden etwas von den Trollzackern wollen, nämlich den Weg zum Bildnis der schlafenden Frau.

Sollte der eine oder andere Held bei den Prüfungen durchfallen oder sie komplett verweigern, wird er von den Kurga verspottet oder schlicht bemitleidet. Allerdings hat er die Möglichkeit verwirkt, sich mit den Trollzackern zu unterhalten – ab sofort gilt er als nicht mehr wert, dass seinem Wort Gehör geschenkt wird. Für alle anderen Helden gilt, dass sie sich bewährt haben und ein gewisses Ansehen genießen – ein Ansehen, das natürlich lange nicht an das eines Kurga heranreicht, aber immerhin eine kleine Wertschätzung.

Herodon wird die Helden fragen, warum sie in die Trollzacken kamen, und kann auf Fragen nach der 'Steinernen Frau' nur an die Schamanin *Makatta* verweisen, die die Legende der 'Blutigen Rascha' kennt. Makatta lebt jedoch nicht im Dorf-



verband, sondern allein in einer alten Bärenhöhle, etwa zwei Meilen vom Dorf entfernt. Ein Kurga kann die Helden am nächsten Morgen zu ihr führen.

MAKATTA, EINSAM UND WEISE

Die Shochzula fragt die Helden zunächst, was sie in die Trollzacken führt. Wenn die Helden erklären, dass sie auf der Suche nach der Gebirgsformation sind, kann Makatta ihnen die Legende der 'blutigen Rascha' vortragen, warnt aber die Helden,



DIE PROPHEZEIUNG

»Wenn Schoma bebte und weiße Gipfel füllten,
wenn Schreie vom Tod der Mächtigen künden,
wenn Raschas Kopf in Blut getränkt,
wenn Gierige die Schwelle ins Reich des Toten überschreiten,
dann werden sie sich zeigen – die Blutdurstigen aus der Ebene
der Schmerzen.

Sie werden über uns kommen und ihren Durst stillen,
ihre Körper werden wandeln – ihre Seelen vergehen.
Sie sind die Vorboten der Sühne – zu erinnern an die alte
Schuld,
und niemand außer sie selbst kann sie aufhalten.«

dass dies zu den Geheimnissen der Trolle gehöre und dass die Helden sich dort besser heraushalten sollten.

Darüber hinaus drohe großes Unheil von den 'Blutdurstigen', deren Erscheinen von mehreren Shochzuli angekündigt worden sei. Am letzten Vollmond seien die Ahnen befragt worden, und sie hätten vorausgesagt, dass diese rätselhaften 'Blutdurstigen' großes Unheil bringen würden. Makatta warnt die Helden eindringlich vor den 'Blutdurstigen', da sie auch für sie eine ernstzunehmende Gefahr darstellen – jedes Leben werde von ihnen ausgesaugt werden, bis ihr Durst gestillt sei, und es sei nicht gewiss, wann dies genau eintreten werde.

Die oben aufgeführte Prophezeiung können Sie nach Belieben noch ein bisschen brüchiger vortragen, wenn Sie der Schamanin nur schlechtes Garethi zuschreiben.

Makatta nimmt den Helden das Versprechen ab, den Kurga gegen die 'Blutdurstigen' beizustehen. Nur mit diesem Ehrenwort wird sie den Helden den Weg zum schwarzen Felsen weisen, von dem aus die Göttin in ganz seltenen Fällen zu sehen ist.

Geben die Helden der Shochzula ihr Versprechen, wird sie ihnen den Weg über ein paar markante Landmarken erklären, so dass sie ihn ohne weitere Hilfe finden sollten: "Geht, wenn ihr mich verlasst, den rechten Pfad entlang und folgt den steilen Felsen, bis ihr durch das Tal des Donners kommt. Umrundet linkerhand den See der kalten Seelen und schleicht euch vorsichtig durch die Schlucht der schreienden Vogelfrauen. Wenn ihr über den Pass des weißen Todes kommt, lauft links dem Drachenhorn entgegen. So ihr das Horn stets im Auge behaltet, seid ihr auf dem richtigen Weg, der euch leicht bergab zum Tal des schwarzen Steins führt. Denn nur vom schwarzen Stein aus mag man Rascha sehen."

Die Legende der blutigen Rascha

»Am Anfang der Zeit, als Rôschtula und Rascha durch ihr Liebespiel die Welt Schoma schufen, lag Rascha erschöpft danieder. Ihr vergossenes Blut gab sie ihren Kindern, den Riesen, Trollen, Menschen und Tieren. Doch fordert sie es stets zurück, wenn die Zeit des Lebens endet. Und wehe dem, der sein Blut nicht in Schomas Schoß zurückfließen lässt. Ihm werden sie folgen, die Ibahffrit, sie werden ihn locken und verderben, und endlos un-

ter unermesslichen Schmerzen wird er sterben und doch nicht vergehen.

Ganz selten, vielleicht einmal in einem Leben, zeigt Rascha ihr Antlitz blutig rot, um an ihr Blut zu erinnern, das sie zurückfordert.«

DER WEG ZUM SCHWARZEN STEIN

Den folgenden Weg können Sie nach den Vorlieben Ihrer Spielrunde mehr oder weniger detailreich ausgestalten. Die Helden müssen sich zunächst am Fuße einer steilen Felswand orientieren, bis sie in einen Talkessel kommen, der vom Donnern eines Wasserfalls erfüllt ist. Dessen Wasser staut sich in einem eiskalten Bergsee, den die Helden umrunden müssen. So finden sie eine Schlucht, die aus dem Tal hinausführt. Nach einiger Kletterei erreichen die Helden einen schneebedeckten Pass, von dem aus sie einen markanten Gipfel sehen können: das Drachenhorn. Wenn sie sich in die richtige Richtung bewegen, entdecken sie schließlich einen markanten Felsen aus schwarzem Basalt.

Richten Sie es so ein, dass die Helden für den beschriebenen Weg etwa zwei Tage benötigen und den schwarzen Stein am Abend in der Dämmerung erreichen. Die steinerne Frau ist jedoch nicht zu erblicken, selbst wenn man auf den schwarzen Felsen klettert oder ein Fernrohr benutzt.

Eine Rückreise oder Suche nach einem anderen schwarzen Felsen wäre in der Abenddämmerung lebensgefährlich, so dass die Helden gezwungen sind, hier zu übernachten.

DIE NACHTWACHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Hundswache ist, gerade im Gebirge bei leichtem Schneeregen, eine elende Aufgabe. Man sieht nicht richtig, man hört nicht richtig und kalt ist es darüber hinaus, da kein Feuer zünden mag. Die Tatsache, dass es vor einer Stunde aufgehört hat zu regnen, macht dich auch nicht glücklicher. Der ganze Weg scheint umsonst; nirgends ist ein Gipfel zu sehen, der den Beschreibungen einer Frau ähnelt, geschweige denn einer schlafenden Frau, die rote Wangen hat oder blutüberströmt am Boden liegt. Du überlegst, ob du dich nicht einfach schlafen legst, da euch hier und in dieser Nacht ohnehin nichts passieren kann. Zumindest schützt der große schwarze Felsen etwas vor Wind und Wetter, der Felsen, wahrscheinlich das einzig Wahre an der ganzen Legen...

Geben Sie mitten im Text ganz plötzlich einen lauten und vor allem mächtigen Schrei von sich, der Ihren Spielern in Mark und Bein fährt: einen Todesschrei, der einem sterbenden Troll alle Ehre macht.

Durch den Schrei, der sich deutlich aus dem leichten Heulen des Windes hervorhebt, schrecken alle schlafenden Helden hoch, doch können sie sich nicht erinnern, was sie geweckt hat. Bevor der wachende Held eine Antwort auf diese Frage geben



kann, wird er durch einen weiteren Todesschrei unterbrochen, dieser bricht allerdings abrupt ab.

Für die Helden ist es bei dem Wind und der Entfernung nicht zu ergründen, von wem die Schreie stammen – die wahrscheinlichste Lösung ist, dass irgendwo zwei Trollzacker abgestürzt sind.

In Wirklichkeit stammen die Schreie von der Schwesternschaft der Trolle, die die Wacht über das Riesengrab halten und dafür Sorge tragen, dass die Verhehlung bestehen bleibt. Näheres zu diesem Geschehnis entnehmen Sie bitte dem Kasten auf Seite 80.

Jetzt, bei diesem Wetter und im Gebirge, wäre es geradezu Selbstmord, sich in die Richtung der Schreie aufzumachen. Darüber hinaus ist in den Bergen ohnehin nicht klar, woher der Schrei gekommen ist. Sollten Ihre Helden sich dennoch auf den Weg machen, dem Ursprung der Schreie zu folgen, bestrafen Sie diese Aktion mit einem kleinen Absturz eines Helden und zeigen Sie auf, wie wenig Sinn ein nächtlicher Marsch durch dieses unsichere Gebiet macht. In den frühen Morgenstunden, zur Zeit des Sonnenaufgangs, wird sich die nächste Szene ereignen, die mit der Morgenwache beginnt.

DIE MORGENWACHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Nacht war kalt und ungemütlich. Der Schneeregen hat Kleidung und Decken klamm werden lassen. Müdigkeit und die Sehnsucht nach einem trockenen und warmen Plätzchen erfüllt euch, als der Morgen endlich graut. Das Wetter passt zu den unheimlichen Schreien der letzten Nacht. Dunkle Wolken ziehen über die Berggipfel, gelegentlich reißt der Wind sie auseinander und lässt im Morgendunst ein Stück blauen Himmels erahnen.

Ihr reckt und streckt eure steifen Glieder, als für einen kurzen Moment die ersten Sonnenstrahlen durch einen kleinen Riss im Wolkenteppich hindurch scheinen. Auch an diesem frischen Morgen sieht die Gegend genauso aus wie am letzten Abend, nur etwas kühler und heller ist es zu dieser Zeit.

Doch plötzlich beginnt sich in der Ferne die Landschaft zu verändern, zunächst fast unbemerkt, dann jedoch zunehmend deutlicher. Schemenhaft, wie der Blick durch ein zartes Nebelgespinnst, erscheint die gigantische steinerne Silhouette einer Frau. Als ob sie schlief, ihr Gesicht dem Himmel zugewandt, selbst der Ansatz der Brust ist zu erahnen.

Sanft färbt ein einzelner Sonnenstrahl ihre Wangen und lässt sie erröten – oder ist es frisches Blut, wie es die Trollzacker erwähnten? Sie ruht hoch oben, eingerahmt von anderen Gipfeln und scheint zu schlafen. Wie auf ein stummes Zeichen reißen die Wolken vollends auf und Praios' Antlitz leuchtet das Tal in vollem Umfang aus. Eigentlich hättet ihr diese Formation schon am letzten Abend erblicken müssen, es sei denn, sie ist eben erst erschienen.

Wenige Augenblicke nach dem Erscheinen der Gebirgsformation können die Helden feststellen, dass das Bildnis und die Landschaft immer klarer und deutlicher werden. Im Talgrund ist ein silbernes Band zu erkennen, das sich entlang der Sohle in Richtung der 'schlafenden Frau' windet, offenbar ein breiter Gebirgsbach.

Mit dem Aufsteigen der Sonne lässt sich in der Ferne etwas erkennen, das wie eine gigantische, schwarze Felsnadel aussieht. Die Entfernung bis dorthin ist nur schwer zu schätzen, Helden mit *Entfernungssinn* können die Distanz auf etwa 5 Meilen Luftlinie einschätzen. Da das Gelände sehr unwirtlich ist, ist die tatsächliche Strecke wesentlich länger. Der Bewuchs mit Bäumen und Sträuchern ist in diesem Tal sehr gering, Gesteinsbrocken und Geröllfelder legen Zeugnis von Lawinen ab, die sich in dieser Region häufiger zu lösen scheinen.

Sobald die Helden sich von dem Ort des schwarzen Felsens entfernen, verändert sich die Formation der 'blutigen Rascha' mit jedem Schritt, den sie tun, bis sie nicht mehr als solche zu erkennen ist. Die schwarze Felsnadel jedoch, die sich deutlich vom helleren Sandstein abhebt, ist noch gut zu erkennen.

DER WEG ZUM GRAB

Die nächste Station der Helden dürfte die schwarze Felsnadel sein, da sie der einzige markante Hinweis ist, den die Helden derzeit haben. Der Weg zur Nadel stellt sich als sehr beschwerlich heraus, da die Helden über weite Strecken querfeldein gehen und dabei das eine oder andere Geröll- oder Schneefeld überqueren müssen. Hier haben Sie die Gelegenheit, den Helden zu präsentieren, wie schnell sich ein Geröllfeld in Bewegung setzen kann. Selbst wenn sich die Steine nur langsam bewegen, heißt dies nicht, dass man sich darauf gut halten könnte.

Bedenken Sie bitte bei sämtlichen Proben die Behinderung durch Rüstung und schweres Gepäck. Ihre Helden sollen erfahren, wie unsinnig eine Bergwanderung oder gar eine Kletterpartie mit großen und steifen Rüstungsteilen ist.

Aufgrund des Geländes mit unbegehbaren Geröllfeldern, tiefen Felsspalten und aufwendigen Kletterpartien brauchen die Helden den ganzen Tag, um die Felsnadel zu erreichen. So sind sie zu einer weiteren Übernachtung gezwungen, bevor sie im Lauf des kommenden Vormittags das gesuchte Tal betreten. Je näher die Helden dem schwarzen Menhir kommen, desto klarer wird, dass er offensichtlich aus Basalt zu sein scheint, genauso wie der schwarze Felsen. Für Helden, die schon einmal in der Gorischen Wüste waren, werden hier vielleicht Erinnerungen wach. Glücklicherweise fehlen der rote Staub, das Heulen des Windes und die anderen Gefahren, die dort lauern.

Um die Basaltsäule herum sind in unregelmäßigen Abständen Steinhäufen aufgeschichtet, die, sollte man einen forträumen, nichts darunter zum Vorschein bringen. Diese Steinhäufen sind in Wirklichkeit Nachrichten der Trolle – es handelt sich hier um Trollschrift, die eben nur von Trollen gelesen werden kann.



Blicken sich die Helden von der Basaltnadel aus um, können sie ein weiteres kleines Tal entdecken, an dessen gegenüberliegenden Seite ein großes, nahezu rechteckiges Loch inmitten der hellen Sandsteinwand klafft. Je näher die Helden diesem Eingang kommen, desto klarer werden die Konturen. Zu beiden Seiten des Eingangs sind gigantische Bildnisse zu erkennen, die einen archaisch prächtigen Anblick bieten und aufrecht stehende Humanoide darstellen. Aus der Ferne ist zu erkennen, dass sie mit erhobenen Armen eine Art Kugel über dem Eingang halten, doch dazu später mehr.

DAS TAL DER ECHOS

Das kleine Tal misst etwa 600 Schritt in der Breite und an die 800 Schritt in der Länge. Noch vor dem Betreten wirkt das Tal auf Helden mit *Raumangst* seltsam beklemmend, was von den steil aufragenden Felswänden zu rühren scheint, die das Tal von drei Seiten einfassen. Ein Held, der eine normale *Raumangst*-Probe besteht, wird das Tal nur zögernd betreten und spätestens bei den auftretenden Echos einen wahren Angstschub erleiden.

Allen Helden sollte klar sein, dass dies ein besonderer Ort ist, dessen Ausstrahlung und Aura sich niemand entziehen kann. Ängstliche oder vielleicht auch abergläubische Helden erfahren ein verstärktes Unwohlsein und meinen sich bisweilen einzubilden, dass die beiden Seitenwände des Tals zwei gigantischen Händen gleichen, die kurz davor sind, etwas zu greifen.

Magiekundige Helden können mittels der entsprechenden Zaubererkennen, dass verebbende Strukturen einer mächtigen, unbekanntenen Magie über dem Ort liegen, die der schamanistischen Repräsentation zuzuordnen ist. Bei gut gelungenen OCULUS-Proben erkennt der Zaubernde die Merkmale *Illu-*

sion, *Metamagie* und *Kraft*. Bei diesen Resten handelt es sich natürlich um die vergehende Matrix des trollischen Verhehlungszaubers.

Nachdem die Helden das kleine Tal betreten haben, fällt ihnen auf, wie still es hier ist. Von außen scheinen keinerlei Geräusche in das Tal zu dringen. Sobald die Helden die Mitte des Tals erreicht haben, wird jedes Geräusch, das sie verursachen, durch das mehrfache Echo verstärkt. Sie können die Helden langsam darauf einstimmen, indem Fetzen aus dem Gespräch der Helden an den Wänden widerhallen – anfangs jedoch noch recht leise. Dies verführt vielleicht einen Helden dazu, einen kurzen lauten Schrei oder ein Wort von sich zu geben, was alle Helden kurz darauf schmerzlich bereuen werden. Ein tollpatschiger oder vom Pech verfolgter Held könnte stolpern und so einen kurzen Schrei von sich geben, oder eine andere Situation (z.B. ein Vogelschrei) führt schließlich dazu, dass die Helden erfahren, was der Schall anrichten kann. Sobald ein etwas lauterer Geräusch im Talkessel produziert wird, wird dieser Laut vielfach von den Wänden zurückgeworfen und auch an Lautstärke potenziert. Dies führt zu einem Krach, der vermutlich meilenweit zu hören ist, und bewirkt bei den Helden Schmerzen und vorübergehende Taubheit. Jeder Held erleidet 1W6 SP(A); Helden mit *herausragendem Gehör* erhalten 1W6+3 SP(A). Bedenken Sie hierbei bitte, dass die Hälfte (abgerundet) an echten SP hinzukommen. Jagen Sie Ihren Helden ruhig einen kleinen Schrecken ein und lassen die Taubheit je nach erlittenen Schadenspunkten andauern.

Sollte sich noch ein Held außerhalb des Tals aufhalten, wird er nur ganz leise Echos vernehmen. Der Schall bleibt im kleinen Tal gefangen und dringt kaum nach draußen.

DAS HÖHLENGRAB DES RIESEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwarz und dunkel ragt der Eingang vor euch auf und lässt euch frösteln. Die Sonne, die mittlerweile weitergewandert ist, ist von abertausenden Quadern Gestein abgeschirmt, so dass hier, in der Tiefe des Tals, nur noch Dämmerlicht herrscht. In der Ferne, wenn ihr zum Ausgang des kleinen Tals zurück schaut, erkennt ihr das Drachenhorn, wie es von der Sonne blutrot gefärbt wird. Aus der Nähe erblickt ihr nun das mächtige Portal, dessen Bildnisse zu beiden Seiten aus dem Sandstein herausgeschlagen wurden. Satinavs Zahn hat sie jedoch schon so stark angenagt, dass die wirkliche Pracht, die sie einst ausgeströmt haben mögen, vor langer Zeit vergangen ist.

In der Schwärze der Höhle ist es nahezu totenstill, ebenso wie kurz zuvor im Tal, als ihr es betreten habt.

Hinter dem Durchgang, der etwa 12 mal 4 Schritt misst, befindet sich eine Höhle, deren Ausmaße durch gewöhnliche Lichtquellen weder auszuleuchten noch zu errahnen sind. Das diffuse Dämmerlicht von draußen erhellt nur den unmittelbaren Eingangsbereich der Höhle.

Die Höhle, besser der Felsendom, hat einen Durchmesser von etwa 80 und eine Höhe von bis zu 24 Schritt, wobei ihre Grundform einem Spiegelei ähnelt. Sie weist zahlreiche Stalaktiten und Stalagmiten, aber auch nachträglich aus dem Fels geschlagene Säulen auf, die im Licht der Fackeln oder Laternen eine zauberhafte, mitunter auch gespenstische Stimmung erzeugen. An einigen Stellen hat das Wachstum der Stalagmiten ein regelrechtes Labyrinth erschaffen und macht die Höhle trotz des weitestgehend ebenen Bodens unübersichtlich. An einigen Stellen können die Helden, wenn sie die Höhle hoch genug ausleuchten, in etwa 7–8 Schritt Höhe verrußte Stellen an Säulen oder Wänden erkennen. Etwas darunter sind Löcher oder kleine Simse zu erkennen, an denen wohl einst



Lampen oder Fackeln befestigt waren. An etlichen Stellen sind Bearbeitungsspuren zu erkennen: Rundbögen oder große Nischen, die vor langer Zeit in den Felsen geschlagen wurden, inzwischen zum Teil aber schon wieder von Tropfsteinen zugewachsen sind.

Im mittleren linken Teil der Höhle stoßen die Helden recht bald auf einen wahren Irrgarten aus Tropfsteinen vor einem etwa neun Schritt hohen und drei Schritt breiten Portal, das augenscheinlich in eine Nebenhöhle führt.

Folgt man dem Wandverlauf rechterhand, erblicken die Helden nach etwa 30 Schritt im Fackelschein eine Fläche, die völlig frei von steinernen Hindernissen ist. Der Boden ist hier sehr eben und glatt; Tropfsteine kreisen dieses Areal ein. Die Felswand an dieser Stelle ist mit glitzernden Mineraleinschlüssen durchzogen. Schaut man etwas länger auf diese Wand, scheint

man in den glitzernden Adern ein Muster zu erkennen, das sich jedoch nicht recht deuten lässt, zumal es sich immer wieder zu verändern scheint. Eine magische Analyse der Wand ergibt, dass in dem Muster keine Magie wirkt – es könnte sich hier durchaus um ein Spiel aus Erz und Feuerschein handeln.

Gehen die Helden geradeaus ins Zentrum der Höhle, werden die Säulen immer dicker und rücken enger aneinander, bis sie in einem regelrechten Säulenwald stehen. Im hinteren Teil der Höhle weichen die Säulen ein wenig auseinander und bilden einen Halbkreis.

Überall im Felsendom können die Helden irdene Gefäße in verschiedenen Größen entdecken, die hier offenbar schon vor sehr langer Zeit als Opfergeschenke abgelegt wurden. Völkerkundler oder Helden mit ähnlichen Berufen können herausfinden, dass die hier zu findenden Tonkrüge aus verschiedenen Epochen zu stammen scheinen. Es gibt Krüge, die auf die Zeit der Al'Hani

hinweisen, jedoch auch Krüge aus der frühen Horaszeit. Darüber hinaus sind Gefäße zu entdecken, die aus noch früherer Zeit stammen.

Diverse Tonkrüge wurden zerschlagen und der Inhalt auf dem Boden zerstreut. Zumeist handelt es sich hier nur noch um Staub oder zwischen den Fingern zerfallende organische Fasern, die ehemals vielleicht Kleidungsstücke oder Holzschnitzereien gewesen sein könnten. Hin und wieder liegt mal eine Statuette aus Edelstein, wie Jade zwischen den Scherben.

Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +6 können im Staub bei den zertretenen Gefäße Fußspuren entdeckt werden, die sehr frisch sind.

In den Hunderten von Krügen sind sicherlich hier und dort kleine 'Schätze' zu finden. Ob Ihre Helden zu Grabräubern werden, wird sich zeigen.





Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam, Stück für Stück, enthüllt das Licht eurer Lichtquellen, was sich vor euch befindet. Wo eben noch Schatten war, erblickt ihr eine weitere Säule mit glatter Oberfläche, ein gigantischer Tropfstein, der in Jahrtausenden gewachsen sein muss. An anderer Stelle verschwindet ein Stalagmit, der aus eurem Lichtkreis zurück in die Schatten taucht – ein unheimliches Spiel von Licht und Schatten, vermischt mit dem steten Geräusch von Wassertropfen, die euch begleiten, seit ihr euch in dieser riesigen Höhle aufhaltet. Aus der Dunkelheit schält sich eine seltsam gewachsene, graue Steinsäule, die am Boden wie ein gigantischer Fuß geformt ist. Nicht weit daneben erkannte ihr eine weitere Säule, die der ersten ähnelt. Als euer Blick nach oben wandert, trifft euch die Einsicht wie ein Hammerschlag. Ihr steht vor der gigantischen Statue eines Mannes, der auf einer Art Thron zu sitzen scheint. An etlichen Stellen ist dieses Monument von Tropfsteinen eingeschlossen. Doch irgendetwas an dieser Statue stimmt nicht. Sie ist in ihren Proportionen und Details erstaunlich lebensecht. Vor allem die Haare ... das sind echte, lange weiße Haare. Auf einmal kommt ihr euch sehr klein und zerbrechlich vor.

DER RIESE

Auf dem gigantischen Steinthron sitzt tatsächlich ein Riese, der, wenn er aufstehen würde, an die zehn Schritt messen würde. Eine Aura von Macht umgibt ihn. Schlohweißes, schulterlanges Haar schmückt sein Haupt. Seine Haut ist runzelig, gerade so als wäre sie mumifiziert, vielleicht aber auch nur ausgetrocknet oder einfach uralte. Der Körper ist makellos, weist keine Spur von Verwesung oder gar eine Verletzungen auf; der Riese atmet nicht.

Er trägt um die Lenden und den halben Oberkörper herum eine Art Kleidung aus seltsamem Leder, das bei einer gelungenen *Tierkunde*-Probe +7 grob eingeschätzt werden kann: Es könnte sich um die Bauchhaut eines Drachen oder eines anderen riesigen Echsenwesens handeln.

Auch in der Nähe des Riesen befinden sich diverse Tonkrüge, die zum Teil zerschlagen wurden. Specksteinschnitzereien liegen auf dem Boden und sind bisweilen zerbrochen. Sie zeigen Menschen mit Speeren, Keulen oder mit deutlich hervorgehobenen Geschlechtsmerkmalen. Es sind auch echsische Figuren dargestellt, doch an ihrer Körperhaltung ist zu erkennen, dass es sich um Abbildungen feindlicher Wesen handelt.

Nah dem Riesen lassen sich auch diverse Beutestücke aus der Horaszeit finden. Ein Geschichtskundler kann anhand der Machart herausfinden, dass sie aus jener Zeit stammen, in der die Trollkriege anzusiedeln sind.

DIE ПЕВЕРН-HÖHLE

Folgt man dem in den Fels geschlagenen Gang, beginnt er in einer Rechtswindung steil anzusteigen und führt nach etwa

50 Schritt in einen weiteren kleinen Felsendom, der wie eine Halbkugel geformt ist. Es existiert nur dieser eine Zugang, der dicht an der Wand durch den Boden stößt. Diese Höhle ist nicht natürlich entstanden, hat einen Durchmesser von 49 Schritt und somit zentral eine Höhe von knapp 25 Schritt. Die Decke ist ab etwa 12 Schritt Höhe geschwärzt und enthält etliche Bergkristalle, die einen Sternenhimmel darstellen. Die Konstellationen sind den aventurischen Sternbildern ähnlich, es gibt jedoch etliche Abweichungen: Einige Sterne fehlen, dafür gibt es andere, die dem Sternkundler völlig unbekannt sind.

Die Wand ist mit Malereien in roten, braunen, schwarzen und weißen Farben bedeckt, die Szenen mit Menschen, Echsen, Trollen und Riesen darstellen. Falls Ihre Helden nicht selbst die Summurer als die Schöpfer dieser Malereien vermuten, kann dies nach einer gelungenen *Geschichtswissen*-Probe +7 geschehen.

Sobald ein Held über längere Zeit die Wand und ihre Bilder anschaut, beginnen sich die Bilder langsam zu bewegen. Der Held wird in ihren Bann gezogen und kann beobachten, wie die Figuren auf der Wand zu laufen und zu handeln beginnen. Immer tiefer versinkt der Betrachter in die Geschichte, in der selbst die strichmännchenhaften Figuren immer detailgetreuer werden und sich mehr und mehr erkennen lässt.

Im folgenden Kasten haben wir Ihnen ein paar Szenen dargestellt, die Sie Ihre Helden erleben lassen können.

BEWEGTE BILDER

Die Eingangsszene können Sie dem ersten Helden in einer Einzelsitzung, abseits der anderen Spieler wiedergeben, der sich die Malereien genauer betrachtet. Schildern Sie den übrigen Spielern, wie ihr Gefährte das Bild anstarrt und sonst nichts tut. Er stellt sogar das Atmen ein und starrt auf die Wand, die ihn in einen Bann zu ziehen scheint. Sobald ein Held reagiert und seinen Gefährten von der Wand fortzieht, erwacht dieser aus seiner neuen Erfahrung. Schicken Sie den betrachtenden Spieler aus dem Zimmer und starten mit dem Rest der Runde, wenn die Gefährten schnell reagieren, sollten Sie die Geschichte mittendrin abbrechen. Der Held hat aber die Möglichkeit, dort wieder einzusteigen, wenn man ihn lässt.

DIE SCHLACHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stehst vor dieser gewaltigen, leicht gekrümmten Wand und blickst auf die Höhlenmalerei. Die Darstellungen scheinen Jahrtausende alt, da hier Menschen neben Echsen auf den Fels gemalt wurden – selbst Trolle und Riesen sind deutlich zu erkennen.

Dein Blick wandert zurück zu den Echsen, die Speiße oder ähnliche Langwaffen in ihren Händen zu halten scheinen. Just wendest du dich ab, um der Wand ein paar Schritte zu folgen, da bemerkst du, wie eine große Echse ihren Arm zu heben scheint.



‘Nein’, denkst du dir, ‘Malereien bewegen sich nicht, schon gar nicht solche, die vor Jahrtausenden von primitiven Urmenschen gemalt wurden.’

Trotzdem schaust du dir die Echse noch einmal genauer an, gehst näher an das Bild, um vielleicht Einzelheiten zu erkennen. Plötzlich dreht sich das Bild direkt vor deinen Augen. Die Echse blickt dir ins Gesicht, verharrt für einen kurzen Moment und dreht sich dann weiter. Doch damit nicht genug: In das gesamte Bild kommt auf einmal Bewegung. Menschen und Echsen, alle beginnen sich langsam zu bewegen, erheben ihre Waffen und laufen aufeinander zu. Mit jedem Augenblick werden ihre Bewegungen schneller und fließender – und lebendiger. Du hast das Gefühl, inmitten der kämpfenden Rassen zu stehen, die immer deutlicher und detailgetreuer hervortreten. Fast ist dir, als würdest du Schreie und Kampfärm hören, als [Heldenname] dich aus dem Traum reißt.

der Angst, beobachtet zu werden, und legen das goldene Ding ins Ei. Gleich darauf verschließen sie es wieder und decken es mit kleineren Felsen zu.

Sie können weitere Szenen einbauen, die von der Jagd, Schlachten oder der Sklavenarbeit handeln. Wichtig ist, dass Sie die Szene der Revolte einbauen, so dass Ihre Helden erfahren, was damals mit dem goldenen Buch geschehen ist, das der Grund für die Knechtschaft einiger tausend Menschen in dieser Epoche war. Bitte bedenke Sie, dass die Echsen die Menschen über Jahrtausende verklavt haben und dass dieses Buch nur über einige Jahre hinweg benutzt wurde – es stellte damals jedoch auch einen kleinen Sieg über das Echsenimperium dar.

Darüber hinaus soll diese Szene die Helden darauf bringen, dass sie tatsächlich noch einen Schatz finden können.

DAS TROLLKIND

Das Trollmädchen *Mirrkamcke*, das von der Haffaxgarde mitgenommen und gezwungen wurde, ihnen den Weg zur Höhle zu zeigen, liegt schwer verletzt in einem dunklen Winkel der Höhle. Die Entführer waren überzeugt, dass das Kind nicht lange überleben würde, und ließen es einfach zurück. Die Helden haben hier die einmalige Gelegenheit, einem Jungtroll das Leben zu retten. Darüber hinaus wird sich das Mädchen später bei den Trollen für die Helden einsetzen und kann bezeugen, wer ihre Schwwesterschaft tötete und das Amulett des Riesen stahl.

Um *Mirrkamcke* zu retten, bedarf es einer magischen Heilung oder zumindest einer gut gelungenen *Heilkunde Wunden*-Probe. Sobald sie begriffen hat, dass die Helden andere Wimmelkrieger sind als diejenigen, die ihr so viel Leid angetan haben (aus trollischer Sicht sehen alle Menschen irgendwie gleich aus), ist sie dankbar für die Hilfe. Sie kann den Helden in gebrochenem Garethi vom Überfall der Haffaxgarde berichten und dass sie gezwungen wurde, die Fremden zur Höhle zu bringen. Nachdem sie mit einem Hieb niedergestreckt wurde, konnte sie noch hören, wie sie sagten, dass “das Ambulet mach groß Ries vielleicht leb und kämpf für Haffax”. Sie konnte hören, wie einer ausgesucht wurde, der auf den Riesen klettern sollte, um das Amulett zu bergen. Sie hörte weiterhin, wie etliche Tonkrüge zerstört wurden und einige Wimmelkrieger ob ihrer Funde jubelten.

DER FLUCH

Schon vor sehr langer Zeit woben trollische Schamaninnen einen mächtigen Fluch, mit dem das Grab gesichert werden sollte. Jeder Eindringling, der nicht Trollblut in sich hat oder die Höhle unter göttlichem Schutz betritt, soll innerhalb weniger Tage an den Folgen des Fluches zu Grunde gehen.

Anlass für diesen Zauber und auch die Verhehlung des Tals waren die Menschen des Bosparanischen Reichs, die in den Trollkriegen bis in die Trollzacken vordrangen und so gehindert werden sollten, die Höhle zu plündern.

DIE REVOLTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du beobachtetest zahlreiche Menschen, bewacht von Echsen, die lange Spieße in ihren schuppigen Klauen halten. Immer wieder schlägt oder stößt eine Echse nach einem Menschen, um ihn zu schnellerer Arbeit anzutreiben – dem Abbau von Gestein am Fuße eines großen Gebirges. Wieder stößt eine Echse zu, doch der getroffene Mensch bricht zusammen und rührt sich auch nicht, als die Echse ihn mit weiteren Hieben bearbeitet. Andere Echsen deuten auf den liegenden Menschen und stechen nun ihrerseits wahllos auf Menschen ein – scheinbar als Strafe für alle.

Einen Moment darauf sind einige Menschen am Kopfes einer steilen Felswand zu erkennen, die einen Steinerschlag auslösen. Die Felsmassen überrollen Echsen und die Menschen erheben sich mit Waffen. Sie dringen auf ihre Peiniger ein und umzingeln letztendlich die größte aller Echsen, die einen Schlangenleib besitzt. Ihr wird ein großer goldener Gegenstand abgenommen, den sie bis zu ihrem letzten Atemzug zu schützen suchte.

Das erbeutete Gold wird hoch gehalten und in einer großen Prozession in ein Gebirge und ein schmales Tal geführt. Unterhalb eines gewaltigen Felsens, der die Form eines Vogelkopfes hat, bilden einige Menschen einen Kreis um einen anderen Felsen, der einem großen Ei ähnelt. Sie blicken sich um, schauen, ob vielleicht ein geschupptes Wesen zuschaut. Als sie sich sicher sind, allein zu sein, schneiden sie sich in die Hände und verschmieren ihr Blut in ihren Handflächen. Mit ihren bluttriefenden Händen greifen sie zum eiförmigen Felsen und heben, leicht wie einen Fassdeckel, das obere Drittel des riesigen hohlen Steins ab. Wieder schauen sie sich um, offenbar in



AUSWIRKUNGEN

Noch vor dem Verlassen der Höhle macht sich ein eigenartiges Gefühl in den Helden breit. Es beginnt mit leicht juckenden Augen, einer leichten Reizung im Hals und einem leichten Durstgefühl. Diese Symptome werden sich nach dem Gespräch mit den Trollen langsam verstärken.

Die folgenden Regeln müssen Sie an Ihre Helden und Ihre Spieler anpassen. Dabei muss zunächst entscheidend sein, was Sie Ihren Spielern zumuten mögen. Nicht jeder Spieler findet einen Reiz daran, wenn der eigene Held gezwungen ist, sich das eigene Blut von der Haut lecken zu müssen oder Tiere zu töten, um sie 'auszutrinken'. An zweiter Stelle steht die Frage nach den Möglichkeiten der Helden. Verfügen diese über mächtige Heilmagie, dann dürfen die Auswirkungen drastisch sein, bei geringeren Möglichkeiten müssen Sie die Werte abmildern. Die Helden sollten bald begreifen, dass sie bereits mit einem Bein auf Golgaris Rücken stehen, aber im Endeffekt sollte keiner von ihnen wirklich umkommen. Es obliegt Ihrem meisterlichen Geschick, wie lange die einzelnen Phasen andauern. Wenn Sie sich anfangs verschätzen und Ihre Helden zu schnell zu viele LeP verlieren sollten, spricht nichts dagegen, Phase 4 oder 5 auszusetzen. Vermitteln Sie Ihren Helden jedoch das Gefühl, dass dies nur die Ruhe vor dem Sturm ist und dass bald das Ende naht. Eine nächtliche LeP-Regeneration entfällt völlig, während AsP normal regeneriert werden.

Wenn ein Geweihter versucht, die Gruppe mit einem HEILUNGSSEGEN oder anderen Liturgien von dem Fluch zu befreien, scheitert er an der Macht der trollischen Ritualmagie. Nur wenn er eine gute Idee mit überzeugendem Rollenspiel und einer gelungenen Mirakelprobe kombiniert, können Sie ihm zugestehen, dass er ein Mitglied der Heldengruppe vom Fluch befreit.

Eine magische Analyse des Fluchs zeigt die gleichen Ergebnisse wie die 'Hintergrundstrahlung' in der Höhle: fremdartige archaische Magie mit den Merkmalen *Einfluss*, *Herrschaft*, *Metamagie*, *Schaden* und *Verständigung*. Mit einer sehr gut gelungenen Probe (nur OCULUS) kann auch *Temporalmagie* erkannt werden, die dicht in die Fäden des höchst komplexen Zaubers eingewoben sind.

Bei diesem Fluch handelt es sich nicht um eine Abart des Vampirismus, es ist lediglich ein ritueller Schadenszauber, der ähnliche Symptome hat.

DIE PHASEN DES FLUCHES

1. Phase: Der Verfluchte erleidet leichtes Augenjucken, eine leichte Halsreizung und hat ein leichtes Durstgefühl [*keine Einbußen*].

2. Phase: Das Augenjucken wird zum Brennen, aus der Halsreizung wird leichtes Fieber, der Durst wird stärker, kann jedoch durch größere Mengen an Wasser abgemildert werden [*Verlust von 1W3 AuP pro Stunde*].

3. Phase: Das Augen röten sich, das Fieber wird stärker. Der Durst wird nahezu unerträglich, jetzt hilft auch Wasser kaum

MAGISCHE ANALYSEN IN DEN HÖHLEN

- Die gesamte Höhle ist von leichter Magie erfüllt, was durch entsprechende Analyse herausgefunden werden kann: Es handelt sich um sehr archaische Fluchmagie einer unbekannt Repräsentation, die selbst Gelehrten kaum bekannt sein sollte. Bei genauerer Analyse können der Magie in der Höhle die Merkmale *Einfluss*, *Herrschaft*, *Metamagie*, *Schaden* und *Verständigung* zugeordnet werden. Einige der Matrixfäden haben sich bereits an die Helden geheftet – offensichtlich wirkt irgendeine fremdartige Magie auf sie.
- Die auffällig erzdurchwirkte Wand, von der man anhand der sich verändernden Muster denken könnte, dass dort Magie schlummert, zeigt keine weiteren Anzeichen von Zauberei, ebenso der Riese. Bei ihm lässt sich jedoch an seiner Brust etwas Reststrahlung entdecken, die auf das gestohlene Amulett zurückzuführen ist.
- Diese Reststrahlung weist auf eine größere Menge gespeicherter Magie hin, die keine Repräsentation und kein Merkmal trägt. Der Speicher scheint aber vor kurzem entfernt worden zu sein.
- Ein EXPOSAMI auf den Riesen beweist, dass er tatsächlich tot ist.
- Die Wandmalereien der Nebenhöhle haben die gleiche Repräsentation wie die Magie der gesamten Höhle, die vornehmlichen Merkmale sind *Illusion*, *Verständigung* und *Temporalmagie*.

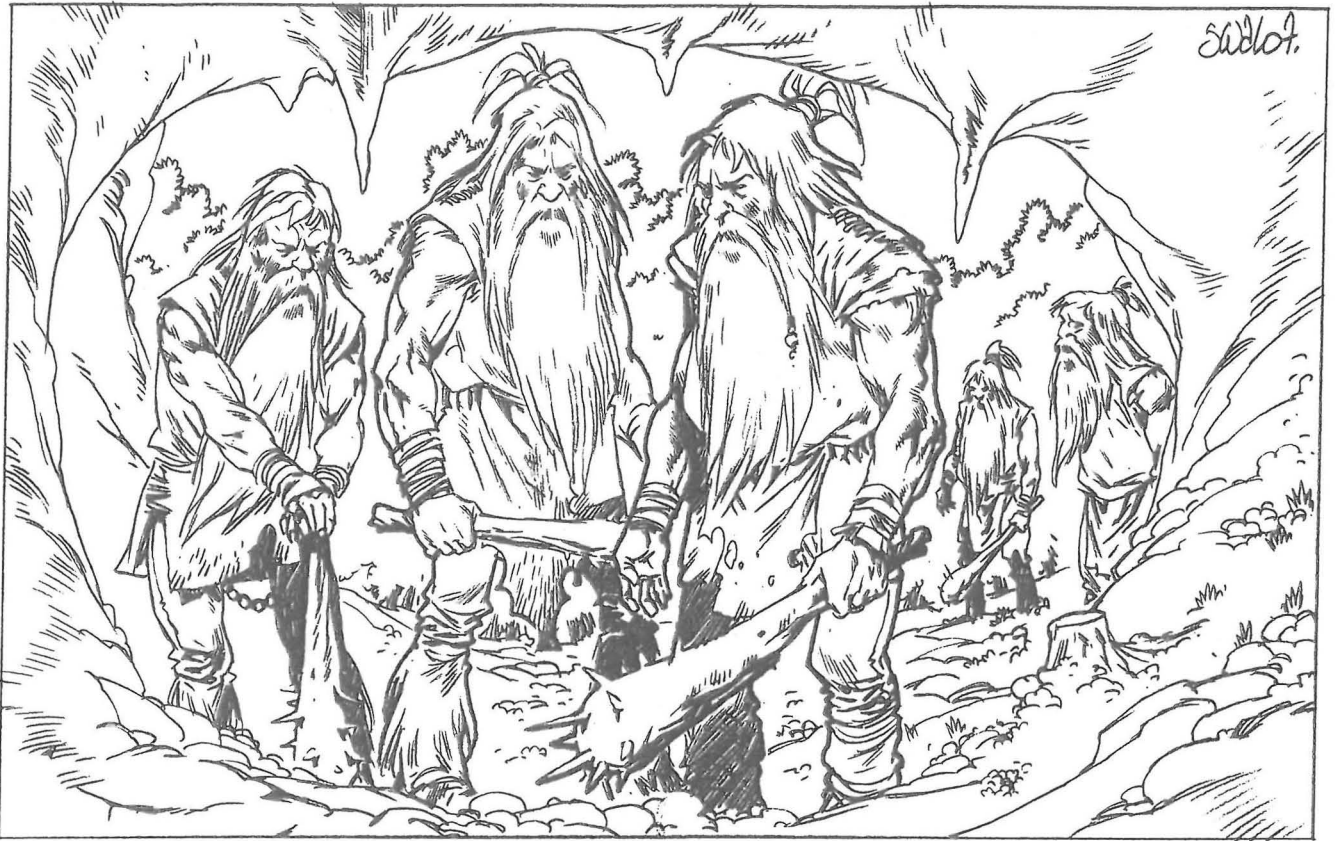
noch. Der Verfluchte hat Zahnfleisch- oder Nasenbluten und Blut im Urin [*Verlust von 1 LeP pro Stunde*].

4. Phase: Das Augenjucken wird durch Tränenfluss erweitert, wobei die Tränenflüssigkeit eine blutige Farbe annimmt. Die Sicht erhält einen leichten Rotstich. Selbst der Schweiß des Verfluchten verfärbt sich rot. Dazu kommt ein ungemeiner Appetit auf Blut – der aber noch gestillt werden kann, indem das eigene Blut aufgeleckt wird [*Verlust von 1 bis 2 LeP pro Stunde*].

5. Phase: Der Tränenfluss ist nun rein blutig, ebenso der Schweiß. Die Sicht des Verfluchten ist durch einen roten Schleier getrübt. Blut sickert aus Ohren und Nase. Der Blutdurst wird so mächtig, dass nur frisch zu sich genommenes Blut ausreicht, um den Durst zu stillen.

Wenn der Blutdurst nicht gestillt wird, erleidet der Verfluchte schmerzhafte Krämpfe, was ihm KO- und KK-Einbußen von einem Punkt pro sechs Stunden beschert. Er merkt, wie er mit jedem Herzschlag schwächer wird, und ahnt, dass er sterben wird, wenn er kein Blut zu sich nimmt [*Verlust von 1 bis 2 LeP pro Stunde*].

6. Phase: Das Blut fließt etwas schneller und der eigene Herzschlag wird pochend immer lauter und dröhnt in den eigenen Ohren. Der Verfluchte hört sein Blut so laut rauschen, dass er andere Geräusche nur noch gedämpft wahrnimmt. Die Sicht



Südlot.

ist nun erheblich eingeschränkt, da ein dichter roter Schleier das Sehen erschwert. In dieser Phase muss frisches Blut zu sich genommen werden, da der Verfluchte ansonsten in eine Starre fällt, die das Ende des Lebens einläutet [Verlust von 1 bis 2 LeP pro Stunde, wenn in dieser Zeit mindestens ein Zehntelliter frisches Blut getrunken wird; 2 bis 3 LeP pro Stunde ohne Blutzufuhr].

7. Phase: Dies ist die finale Phase, die zum Tod des Verfluchten führt. Das Blut fließt nun immer schneller aus den Körperöffnungen, so dass gar nicht so schnell nachgetrunken werden kann, wie man das Blut verliert. Der Verfluchte hinterlässt eine deutlich sichtbare Blutspur. Das Hämmern des Herzens und das Rauschen des Blutes in den Ohren werden so stark, dass kaum etwas anderes wahrgenommen werden kann. Wenn bis zum Ende dieser finalen Phase kein Wunder geschieht, sprich Trolle oder Götter helfen, wird der Verfluchte sein Leben ausbluten [Verlust von 3 bis 4 LeP pro Stunde].

SIEBEN TROLLE

Für den Fall, dass die Helden jemanden abgestellt haben, der vor der Höhle oder im Eingang Wache steht, kann diese Wache Alarm schlagen, da sieben Trolle im Anmarsch sind. Eine Flucht sollte den Helden durch das Tal nicht gelingen, wenn sie nicht eine wirklich gute Idee vorbringen. Sollten alle Helden im Riesengrab sein, werden sie beim Herauskommen von den Trollen erwartet, die sie sehr finster mustern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit den unglaublichen Eindrücken des gigantischen Felsendoms verlasst ihr die Höhle und ...

... steht unmittelbar vor sieben Trollen, die nahe dem Eingang auf euch zu warten scheinen. Ihre Blicke sind äußerst zornig und versprechen, dass sie nicht lange zuhören werden, bis sie euch mit ihren Äxten und Keulen zu euren Ahnen schicken.

Ein Troll mit einer gewaltigen, doppelschneidigen Axt tritt einen Schritt vor, holt tief Luft und brüllt: "Was Wimmelkrieger mach in Höhle von Ries? Wimmelkrieger mach kaputt Ehr von Ries in lange Schlaf. Du sagen, jetzt!"

Mit dem letzten Satz zeigt der Sprecher der Trolle, namentlich *Rackeldotsch*, auf einen Helden Ihrer Wahl, der nun zu reden hat. Sollte ein anderer Held an Stelle des Angesprochenen beginnen zu reden, lässt der Troll seine Axt hernieder fahren, unter deren Hieb Gestein zerbirst und Splitter fliegen. Sie können ruhig anmerken, dass die Axt dabei keinen Schaden nimmt. Der auserwählte Held darf den Trollen nun kurz erklären, aus welchen Gründen sie in die Trollzacken kamen und diesen Ort aufsuchten. Während der Held den Trollen von ihrem Vorhaben berichtet oder eine Lügengeschichte erzählt, begibt sich einer der Trolle in die Höhle, um nachzuschauen, ob etwas verändert wurde.



DIE WIDERSACHER

Bei den Gegenspielern der Helden handelt es sich um ein Halbbanner Elitkämpfer, das von *Helme Haffax* ausgeschickt wurde, als dieser von dem angeblichen Schatz gehört hat. Haffax verspricht sich neben Gold noch besondere Funde aus alten Zeiten, die seine Macht vergrößern oder ihm einen Vorteil gegenüber seiner Kontrahenten einräumen können.

Ein Spion in Burg Drachenhaupt (oder wo auch immer die Helden Erkundigungen über die Steinplatte eingezogen haben, möglicherweise hat sich auch einer der drei Magier verschwätzt) hat Gespräche über den Fund der Helden belauscht und seinem Herren umgehend über das Vorhandensein eines uralten und mächtigen Schatzes berichtet. Um den Helden zuvorzukommen, entsandte Haffax ohne Verzögerung eine seiner Eliteeinheiten, die spezielle Aufgaben schnell und präzise ausführen.

Bei dieser Gruppe handelt es sich um einen Magier, der einen Pakt mit Belhalhar eingegangen ist, und 24 Elitesöldner. Wie viele Söldner beim Kampf gegen die Trolle getötet werden, bleibt Ihrem meisterlichen Gespür überlassen, um den Helden ein fulminantes und spannendes Finale zu bieten.

Nachdem Helmes Einheit die Höhle betreten und grob durchsucht hat, kommen sie zu dem Schluss, dass es sich bei dem eigentlichen Schatz nur um das Amulett des Riesen

handeln kann. Neben einigen wertvollen Grabbeigaben haben sie also vor allem dieses Amulett an sich gebracht.

Die Werte der Schurken entnehmen Sie bitte dem Anhang auf Seite 82.

DER WEG DER SCHURKEN

Auch Haffax' Leute haben von Trollzackern die Legende der 'blutigen Rascha' gehört, auch wenn dies nicht in einer Unterhaltung, sondern in einem magischen Verhör geschah – der Schamane, der die Legende erzählte, weil mittlerweile in seinem 'Paradies'.

Sie erfuhren außerdem, dass es eine trollische Schwesternschaft gibt, die die Bergformation der 'blutigen Rascha' verhehlt. Um die Formation sichtbar zu machen, suchten sie die Trolle in der Nacht, in der die Helden beim schwarzen Felsen nächtigen, auf und töteten die letzten drei Mitglieder dieser Schwesternschaft.

Mit dem Tod der letzten Trollfrau, die ihr Leben in den frühen Morgenstunden aushauchte, löste sich der Verhehlungszauber langsam auf. Mirrkamcke, ein junges Trollmädchen, wurde von ihnen gezwungen, den Weg zur Höhle zu weisen. Nachdem die Schurken die Höhle betreten hatten, wurden sie ebenso wie später die Helden vom Fluch betroffen. Nichtsahnend durchsuchten sie die Höhle und nahmen mit, was sie für wertvoll erachteten.

Kommen die Helden zusammen mit Mirrkamcke aus der Höhle, können Sie die Ansprache des Trolls abändern, indem er hinzufügt, dass die Trollmörder und Trollklauer gestellt sind und nun zermatscht werden. Mirrkamcke wird in jedem Fall rechtzeitig zur Stelle sein, um eine Auseinandersetzung zwischen Helden und Trollen zu verhindern. Sie kann aufklären, was wirklich geschehen ist. Spätestens der Troll, der in die Höhle geht, um nachzuschauen, wird Mirrkamcke entdecken und mit nach draußen bringen.

Sollte – aus welchen Gründen auch immer – das Zusammentreffen mit den Trollen erst im Tal stattfinden, dürfen Sie die Helden wieder Schmerzen durch den Schall spüren lassen. Falls es den Helden tatsächlich gelingt, den Trollen zu ent-

kommen, was in einer Spielrunde mit sehr erfahrenen Helden passieren kann, dann lassen Sie sie ruhig fliehen. Es ist nicht nötig, hier auf Biegen und Brechen eine Konfrontation mit den Trollen durchzuspielen. Die Helden werden früher oder später Trolle aufsuchen müssen, um den Fluch loszuwerden; alles was bliebe, wäre etwas Improvisationsarbeit von Ihnen.

Am Ende sollen sich die Helden nicht mit den Trollen schlagen, sondern einigen. Die Trolle werfen den Helden vor, dass sie die Totenruhe des Riesen gestört haben. Um diese Schuld zu begleichen, sollen sie das Amulett des Riesen zurückbringen. Nur dann sind die Trolle bereit, den Fluch von den Helden zu nehmen, dessen Opfer sie geworden sind.

JAGD AUF ZEIT

Für die folgende Jagd nach den Grabräubern haben die Helden nur einen befristeten Zeitraum, in dem sie die Schurken stellen und zu den Trollen zurückkehren müssen. Es bedarf ein wenig Fingerspitzengefühl für Dramaturgie, um den Spannungsbogen langsam, aber stetig zu steigern.

Die Gejagten haben einen Vorsprung von einem halben Tag (etwa 5 bis 6 Stunden), den die Helden jetzt, solange sie noch gut bei Kräften sind, etwas verkürzen können. In späteren Sta-

dien des Fluches werden auch die Helden langsamer und benötigen mehr Zeit.

In dieser Situation kommt ein guter Spurenleser voll zur Geltung, obwohl die Verfolgten sich keine Mühe gegeben haben, ihre Fährte zu verwischen. Die *Fährtsuchen*-Proben können Sie später etwas erschweren, um den Helden den Weg nicht allzu leicht zu machen. Sollte hier kein Held im Stande sein, die Spur aufzunehmen, kann es ihnen auch durch schlichte



Überlegung gelingen: Es gibt nur einen leicht gangbaren Ausgang aus dem Tal, und später kann man die Gruppe vielleicht sogar in der Entfernung erspähen.

Nach einiger Zeit werden die Helden zwangsläufig auf die ersten Blutspuren stoßen, die anfangs nur mit *Fährtensuchen*- oder *Sinnenschärfe*-Proben zu finden sind. Später wird die Spur so deutlich, dass die Helden keinerlei Proben mehr bedürfen, um den Verfolgten auf den Fersen zu bleiben.

Wie der weitere Weg der Schurken und der verfolgenden Helden aussehen wird, bleibt Ihrem meisterlichen Geschick überlassen. Wichtig ist, dass die Helden nach einiger Zeit ebenfalls die Auswirkungen des Fluches zu spüren bekommen und sich somit antreiben werden, ihr Ziel zu erreichen. Ab Phase 4 des Fluches können die Helden den einen oder anderen Tierkadaver am Wegesrand entdecken, der komplett ausgesaugt wurde. Es wird für die Helden schwer, selbst lebende Tiere zu finden, wenn sie danach suchen, da die Schurken ihnen vorausseilen und alles aussaugen, was sie unterwegs finden.

Kurz vor dem Aufeinandertreffen entdecken die Helden einen toten, komplett blutleeren Körper eines Haffaxschen Elitekämpfers, der mit gebrochenen Augen in den Himmel starrt. Kurz darauf sollte in der Abenddämmerung der 'Kampf der Blutdurstigen' stattfinden. Vielleicht bedienen Sie sich eines kleinen Klischees, in dem die Parteien in einem kleinen Talkessel, der wie eine Arena mit steilen Rängen aufgebaut ist, aufeinandertreffen.

DER 'KAMPF DER BLUTDURSTIGEN'

Für den folgenden Kampf finden Sie auf Seite 82 die Werte des Anführers sowie Richtwerte für Söldner an. Es steht Ihnen natürlich frei, diese Werte zu modifizieren.

Akbelhar, der Anführer der Einheit, lässt seine verbliebenen Söldner rechts und links neben sich auffächern und greift selbst mittig in den Kampf ein. Er nutzt seine Dunklen Gaben mit jeder Möglichkeit, die sich ihm bietet, um die Auseinandersetzung schnell zu seinen Gunsten zu entscheiden. Dabei scheut er sich auch nicht davor, einen weiteren Kreis der Verdammnis zu betreten, wenn ihm dies davor bewahrt, zu früh abzutreten. Hier wäre z.B. die Kraft der Regeneration in Verbindung mit einer spontanen LeP-Auffrischung angemessen. Sollte dies passieren, sollten die Helden mitbekommen, wie *Akbelhar* den Namen *Belhalhars* laut ausruft und ihn bittet, ihm in diesem Kampf beizustehen. Sobald der Erzdämon ihn erhört hat, lassen Sie die Helden einen kurzen Hauch von verderblichem Gestank und Schwefel verspüren. Dieser Kampf ist das Vorfinale des Abenteuers, so dass die Helden danach mit angenehmeren Szenen fortfahren können.

TROLL-HEILKUNDE

Nachdem die Helden ihre Gegenspieler zur Strecke gebracht haben, bleibt nur noch wenig Zeit, um von dem Fluch befreit zu werden. Da die Trolle, die den Helden in einigem Abstand gefolgt sind, den Fluch nicht selbst brechen können, führen sie

sie zu einer Schwesternschaft, die dazu in der Lage ist. Notfalls werden sie die Helden auch tragen, wenn diese nicht mehr in der Lage sein sollten zu gehen.

Der Weg führt zunächst in ein benachbartes Tal. Die hereinbrechende Dämmerung verschlechtert die getrübtete Sicht noch mehr. Erste Sterne stehen bereits am Himmel, als die Trolle die Helden einen steilen Hang hinaufführen, der ihnen die letzten Kräfte nimmt. Die schwächsten Helden werden die letzten Schritte getragen und erblicken irgendwann mehrere große Feuer, an denen Trolle und Trollinnen sitzen und ihnen entgegenschauen. Ihnen wird aus großen Schalen eine bittere Flüssigkeit eingeflößt, die den Blutdurst sofort mildert und sie wenig später in sanften Schlaf hinübergleiten lässt.

Wenn die Helden wieder erwachen, ist es bereits früher Morgen. Nur noch drei Trolle sitzen zwischen den verloschenen Feuern, darunter das Mädchen *Mirrkamcke*, die sich von ihren Rettern verabschiedet und hofft, sie irgendwann einmal wiederzusehen. Die Trolle geben den Helden zu verstehen, dass Trolle und Menschen für dieses Mal miteinander im Reinen sind und dass sie die Wege hier nun trennen. Sie erklären den Helden noch, dass der Riese sein Amulett zurückbekommen habe und dass die Schuld der Helden damit beglichen sei. Aus diesem Grunde dürfen die Helden jetzt auch noch einmal die liegende Gigantin betrachten, bevor sie wieder entschwindet. In diesem Augenblick erkennen die Helden, dass sie sich wieder am schwarzen Felsen befinden, und erblicken mit den ersten Sonnenstrahlen, die sich über die Gipfel kämpfen, die liegende Frau, die langsam durchscheinend wird und schließlich verschwindet.

ZURÜCK ZUM TAL DER VOGELFRAUEN

Wenn die Helden aufmerksam waren, haben sie in der Höhle des Riesen einen Hinweis erhalten, wo sie doch noch einen Schatz finden und wie sie ihn bergen können. Sobald sie sich zum Vogelkopffelsen begeben und sich dort umschaun, wo sie die Begegnung mit der Harpyie hatten, wird ihnen bei genauer Betrachtung der Gegend ein Felsen auffallen, der eine ovale Spitze hat – eben jener Felsen, in dessen Nähe sie gestanden haben, als die Harpyien angriffen. Wenn man sich ihm nähert, erkennt man in der Tat, dass er aussieht wie ein überdimensionales Ei.

Wenn die Helden sich jetzt noch die Hände anritzen und mit vereinten Kräften versuchen, den Felsen anzuheben, gelingt ihnen dies ohne übermäßige Kraftanstrengung. Der Felsen selbst ist hohl, in seinem Inneren liegt ein goldenes Buch mit roten Glyphen (siehe Seite 83). So gehen die Helden doch nicht ganz ohne Belohnung aus diesem Abenteuer hervor.

AUSKLANG

Es ist nicht vorauszusehen, ob die Helden tatsächlich versuchen werden, den Felsen zu öffnen. Vielleicht schreckt es sie, hier schon wieder mit Blut hantieren zu müssen. Falls sie es nicht tun, nehmen sie wenigstens die Erinnerung an ein Riesengrab mit uralten und zauberhaften Eindrücken mit sich.



Sollten die Helden ihren Schatz geborgen haben, steht es ihnen frei, was sie damit anstellen.

Neben diesem Schatz erhalten die Helden noch **300 Erfahrungspunkte** und Spezielle Erfahrungen in *Wildnisleben*,

Geschichtswissen, Magiekunde, Heilkunde Wunden und Kons-
titution.

Eine Trollfreundin haben sie überdies gewonnen, was ebenso ein großer Schatz sein kann.

ANHANG

DRAMATIS PERSONAE

AKBELHAR

Der Magier trägt eine graue Hose und einen grauen Gambeson. Beide Kleidungsstücke sind mit zahlreichen schwarzen und silbernen arkanen und dämonischen Stickereien verziert. Er hat schulterlanges schwarzes Haar, das gewachst und nach hinten gebunden wurde.

Akbelhar ist ein ehemaliger Kampfmagier aus Beilunk, der im Borbaradkrieg die Seiten wechselte. Er nutzt in der Regel **ARMATRUTZ** und **GARDIANUM** (Persönlicher Schild), um sich danach auf seine Kampfkünste mit dem Schwert und die damit verbundenen Paktgeschenke zu verlassen. Beide o.g. Zauber hat er im Zauberspeicher seines Stabes, wie auch einen **BALSAM** (25 LeP) und final den **PLANASTRALE**, um durch den Limbus zu flüchten. Er steht zu Beginn des Abenteuers im zweiten Kreis der Verdammnis und scheut sich nicht, einen weiteren Kreis zu beschreiten.

MU 16 KL 17 IN 15 CH 15 FF 12 GE 11 KO 14 KK 13
LeP 32 (derzeit 14) **AuP 26** **AsP 68** (derzeit 30)
MR 7(9) **GS 6** **RS 1** **Wundschwelle 7**
Zauberstab: **INI 15+1W6** **AT 18** **PA 16**
 TP 1W6+4* **DK NS**
Schwert: **INI 17+1W6** **AT 19** **PA 17**
 TP 1W6+4** **DK N**

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfflexe, Eiserner Wille II, Merkmalskenntnis (Eigenschaften, Einfluss, Schaden), Regeneration I, Verbotene Pforten, Stabzauber Flammenschwert, Apport

Wichtige Kampfsonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Meisterparade, Sturmangriff, Wuchtschlag

Besondere Talente: Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 10, Menschenkenntnis 12, Magiekunde 14

Paktgeschenke: Bluttrinker (Schwert Asgaruul), Karmoth-Hieb (MGS 96)

Wichtige Zauberfertigkeiten: Armatrutz 14, Axxeleratus 10, Gardianum 13, Horriphobus 14, Ignifaxius 17, Odem 10, Sensibar 11, Analys 11, Fulminictus 14

*) Mit dem Stab kämpft Akbelhar nur, wenn er daraus einen Vorteil im Gegensatz zum Schwert erkennt. Er wird, so er noch Astralenergie besitzt, das Flammenschwert dem Stab vorziehen und es mit seinen Werten aus der Hand führen.

**) Benutzt er sein dämonisches Schwert Asgaruul, erhält er die Hälfte der angerichteten SP als LeP zurück.

ELITE-SÖLDNER

LeP 34-45 (derzeit 7-15) **RS 2-5** **MR 3-6** **GS 6**
Wundschwelle 7-10
Zweihänder: **INI 1W6+7-10** **AT 13-15** **PA 12-14**
 TP 2W6+5 **DK NS**
Streitkolben: **INI 1W6+8-11** **AT 13-15** **PA 12-14**
 TP 1W6+5 **DK N**
Schwert: **INI 1W6+9-12** **AT 13-17** **PA 12-16**
 TP 1W6+5 **DK N**
Armbrust: **INI 8+1W6** **FK 16-20**
 TP 1W6+6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfflexe, Wuchtschlag, Meisterparade, Finte, Umreißen, Niederwerfen, Gegenhalten

HERODON SOHN DES ARACHTOCH

Bei ca. 2,40 Schritt Größe und einer KK 25 kann man sich seinen Teil denken: riesig, breit, muskelbepackt. Der Hüne ist so muskulös, dass er schon wieder als unansehnlich gelten muss. Hinzu kommen etliche Narben in der sonnengebräunten Haut, zum einen rituell beigebracht, zum anderen von zahllosen Kämpfen. Die Kleidung besteht ausschließlich aus dunklen Fellen oder dunklem Leder und wird ebenso selten gewaschen wie er selbst. Die Rüstungsteile sind aus schwarzem Metall, so dass er insgesamt einen extrem finsternen, wilden und bedrohlichen Eindruck macht.

Zitate: »Wenn hier einer lachend über das Schlachtfeld schreitet, dann bin ich das!« – »Mein Schlag kommt schnell und das Blut fließt rot.«

BESONDERE ARTEFAKTE

DAS RIESENAMULETT

Das Amulett besteht aus zum Großteil aus Mindorium und Endurium und hat einen Durchmesser von knapp zwanzig Fingern. Die Schnur, an der es hängt, ist aus Haaren gemacht – möglicherweise aus Riesenhaaren.

Eine magische Analyse ergibt, dass keinerlei Zauber auf das Amulett gesprochen sind oder wirken. Es ist in sich magisch und von astraler Energie erfüllt. Es kann vermutet werden, dass zwischen Amulett und dem Riesen eine Verbindung bestand oder besteht. Dass der Riese mit dem Amulett wiederbelebt werden kann, ist eher unwahrscheinlich.



DAS BUCH DES BLÜTIGEN BANNS

Bei diesem Artefakt handelt es sich um ein Artefakt aus der frühen Menschheitsgeschichte. Es ist echsischer Herkunft und etwa 9.000 Jahre alt.

Das Buch wurde aus 81 dünnen Goldseiten mit Hilfe von Ringen zusammengebunden und hat ein Gewicht von gut 30 Stein. Den Deckel, der etwas stärker als die inneren Seiten ist, zieren rote echsische Schriftzeichen. Wird das Buch geöffnet, können die Helden auf jeder Seite unregelmäßige kleine Flecken erkennen. Kein Fleck gleicht dem anderen, sie haben höchstens die Größe eines kleinen Fingernagels.

Bei den Schriftzeichen auf dem Deckel handelt es sich um *Chrmk*, vermutlich die älteste Echsenchrift Aventuriens. Ob ein Held dies deuten oder gar lesen kann, ist fraglich. Sollte ein Held tatsächlich diese Schrift lesen oder mit Hilfe eines XENOGRAPHUS entziffern können, wird es übersetzt ungefähr heißen: *Buch des blutigen Banns*. Auf echsisch gesprochen hieße es: *Sscrach izchat chruuz*.

Bei den Flecken handelt es sich natürlich um einige Tausend Blutstropfen von Menschen, in diesem Falle Sumruer. Das Buch wurde einst geschaffen, um die versklavten Menschen

über dieses Buch an die Echsen und einen bestimmten Ort zu binden. Dies ist etwa mit einem gigantischen BAND UND FESSEL zu vergleichen, der auf Massen wirkte und zeitlich nicht begrenzt war. Was mit diesem Buch damals geschah, ist über die Wandmalereien in der Nebenhöhle des Riesen zu erfahren.

Eine magische Analyse dieses Artefakts ergibt, dass es sich um mächtige echsische Ritualmagie handelt. Es sind die Merkmale *Herrschaft, Einfluss, Metamagie, Temporal* und *Kraft* enthalten. Vermutlich ist derzeit kein Mensch in der Lage, die Matrix dieser Magie zu durchschauen und nachzuempfinden. Interessant ist jedoch, dass der Bann immer noch aktiv ist, jedoch keine Opfer mehr fixieren kann. Über die Jahrtausende ist das Blut zu 'dünn' geworden, so dass dieses Artefakt niemandem mehr Schaden zufügen kann – zumindest so lange nicht, bis jemand die Magie durchschaut.

Der reine Materialwert des Buches liegt bei etwa 250 Dukaten. Was die Helden an geeigneter Stelle – Draconiter, Hesinde-Tempel, Akademien – dafür erhalten können, liegt in Ihrem meisterlichen Ermessen. In Heldenhand ist das Buch ungefährlich – in Händen der *Ssrkhrsechu* dagegen sehr.





ANHANG - EINE FRAGE DER HELDEN



Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie neue Heldengruppen zusammenfinden. Die übliche und althergebrachte Version ist es, dass die Charaktere sich abends in einer Gastwirtschaft 'zufällig' am gleichen Tisch versammeln, als plötzlich ein altes Mütterlein / der örtliche Baron / eine verzweifelte Einsiedlerin aus dem Wald / ... in den Raum kommt und sich nach möglichen Helfern umschaut. Eine Variante dieses Themas ist die Reisegruppe, die sich unterwegs zusammenfindet und dann zum Schauplatz eines Verbrechens kommt / in einen Überfall verwickelt wird / in eine Notlage gerät ...

Ist erst einmal das erste gemeinsame Abenteuer erlebt, kann man sich immer noch entscheiden, von nun an zusammenzubleiben und nach künftigen Abenteuern Ausschau zu halten. Doch spätestens mit der großen Vielfalt an Heldentypen, die durch die vierte DSA-Regeledition ermöglicht wird, stellt sich vielen Spielern und Spielerinnen die Frage nach Motivation und Hintergrund ihrer Helden stärker als früher. Und damit bleibt auch die Frage nicht aus, ob sehr unterschiedliche Charaktere wirklich innerhalb kurzer Zeit so viel Vertrauen zueinander finden, um sich gemeinsam großen Gefahren und Abenteuern zu stellen. Natürlich lässt sich immer ein Grund konstruieren, aber manchmal wirkt eine solche Begründung auch genau so: konstruiert.

Im folgenden Text finden Sie einige Gedanken zu diesem Thema. Vor allem die erste Anregung eignet sich besonders für eine Umsetzung im Rahmen dieses Kampagnenbandes.

THEMENORIENTIERTE GRUPPEN

Statt dass das Abenteuer die Gruppe zusammenbringt, ist es eigentlich wahrscheinlicher, dass eine Heldengruppe bereits

besteht, bevor sie zum ersten Mal in ein Abenteuer verwickelt wird. Doch was für Gruppen haben Veranlassung, quer durch Aventurien zu ziehen und sich dabei auf allerlei Wagnisse einzulassen? Die Antwort darauf ist: sehr viele.

Zunächst einmal kann natürlich annähernd jeder Grund, der eine Einzelperson in die Ferne zieht, auch für eine gesamte Gruppe gelten: Der Leibeigene, der sich der Willkür seines Lehnsherrn entziehen will, wird noch früher den Mut zur Flucht aufbringen, wenn er sich mit ein paar Gleichgesinnten zusammenschließen kann. Die Söldnerin auf der Suche nach einem neuen Brötchengeber hat in der Regel bessere Chancen, wenn sie Teil einer Söldnerschar ist. Auch der Krieger, der neue Herausforderungen sucht, kann sich mit ein paar seiner Jahrgangsgefährten zusammengetan haben, und der Flüchtling aus der Wildermark oder das Kriegsoffer aus Garetien, das Hab und

Gut verloren hat, ist in seinem Schicksal selten allein, denn meistens trifft es gleich ein ganzes Dorf, warum also sollten sie alleine in die Ferne ziehen? Für die Elfe auf der Suche nach der Zukunft des elfischen Volkes (siehe **Licht und Traum** 132) ist es keineswegs selbstverständlich, dass sie alleine unterwegs, wo es doch wahrscheinlich auch in ihrer Sippe Gleichgesinnte gibt, deren Anwesenheit die Einsamkeit in der Fremde mildern.

Doch wenn eine ganze Heldengruppe einen gemeinsamen Hintergrund hat, kann das zu Problemen führen. Die meisten Abenteuer sind dafür ausgelegt, dass sich in der Heldengruppe unterschiedliche Spezialisten finden: mindestens eine Kämpferin, ein Zauberer, eine Wildniskundige und ein Vertreter der 'heimlichen' Zunft.

Der ideale Kompromiss wäre also eine Gruppe aus unterschiedlichen Charakteren, die einen gemeinsamen Hintergrund haben. Dass sich dies recht leicht finden lässt, sollen die folgenden Beispiele zeigen.

DER REISENDE FORSCHER

In vielen Abenteuern geht es um uralte Geheimnisse, um Spuren aus der Geschichte oder auch um neueste Erkenntnisse und verborgenes Wissen. Damit sind sie hervorragend geeignet für einen reisenden Forscher, unterwegs auf Hesinde Spuren in ganz Aventurien. Als Gelehrter eilt ihm sein Ruf voraus, und die unterschiedlichsten Leute treten an ihn heran, weil sie sich von ihm Lösungen für ihre Probleme erhoffen. Sei es der Geist eines Ahnen, der eine Burg heim sucht, so dass herausgefunden werden muss, welches Ereignis aus längst vergangener Zeit ihn ans Diesseits bindet, sei es



die verschlüsselte Inschrift in einem alten Gewölbekeller, sei es das vermehrte Auftreten von lästigen Mindergeistern oder ein geheimnisvolles Artefakt, das ein Händler zum Verkauf anbietet: Immer wieder ist Kenntnis aus vielen Wissensbereichen gefragt, im Idealfall gepaart mit der Neugier, die den meisten Forschern zu Eigen ist. Dabei kommen viele unterschiedliche Professionen in Frage, um solche Forscher hervorzubringen: beispielsweise Magier, Entdecker, Prospektoren, Schriftsteller, reiche Taugenichtse und natürlich die meisten Gelehrten. Unter den Geweihten sind es vor allem die Hesinde-Diener und die Draconiter, die auf Expeditionen ausziehen, aber auch Nandus- und Aves-Geweihte bieten sich an. Möglicherweise ist es aber auch ein Praios-Geweihter, der nach einem neuen Sinn sucht, oder ein Rondra-Geweihter vom Rhodenstein.

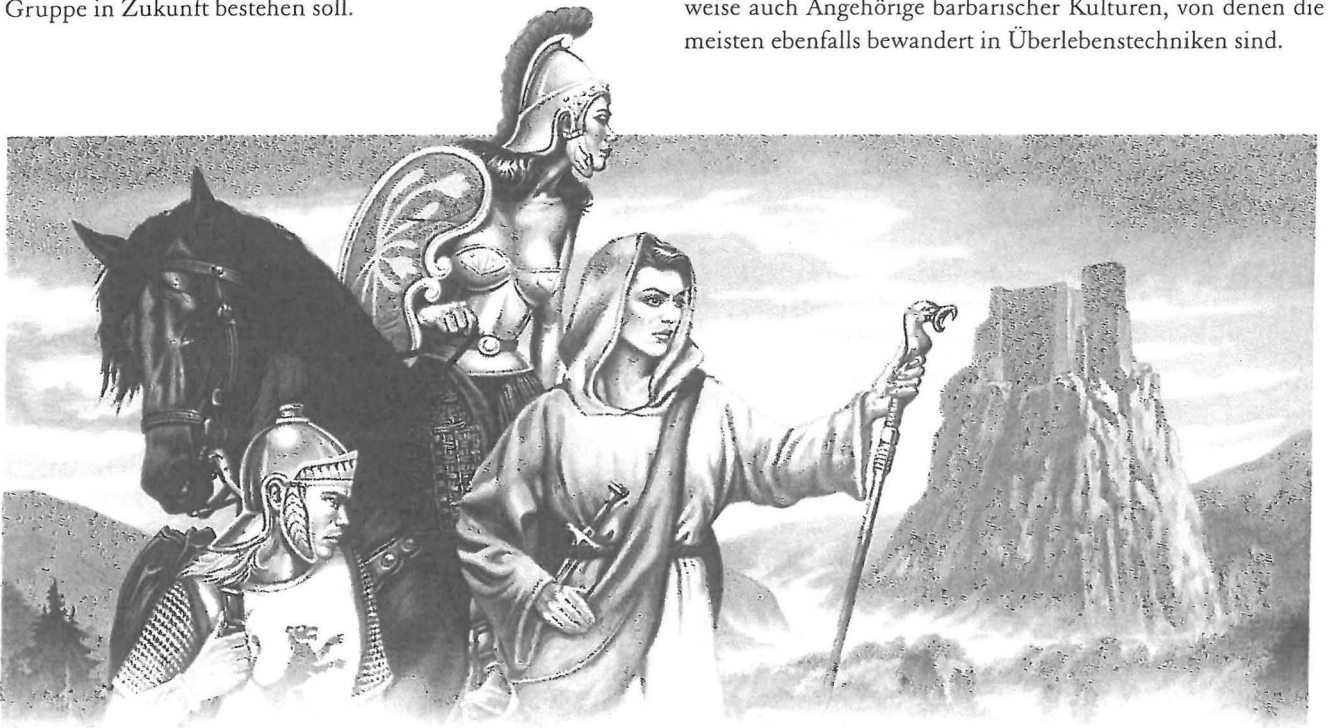
Bei einem reichen Elternhaus kann der Forscher möglicherweise auf eigene Kosten unterwegs sein, wahrscheinlicher ist aber ein Auftrag einer Organisation. Unterschiedliche Kirchen, vor allem natürlich Hesinde- und Nandus-, aber auch die Phex-Kirche sind ebenso möglich wie Magierakademien oder Universitäten der großen Städte. Mit einem etwas enger umrissenen Interessengebiet könnte der Held auch von einem Handelshaus ausgeschiedt worden sein, um neue Wege und Waren ausfindig zu machen, von der Thorwaler Kartothek, um ungenaue Landkarten zu überprüfen oder neue anzufertigen, von Alchimisten, um Quellen für seltene Zutaten zu finden, oder auch von der Praios-Kirche, um namenlosem oder dämonischem Treiben Einhalt zu gebieten.

Wie Sie sehen, gibt es zahlreiche Möglichkeiten, die vor allem vom Hintergrund des jeweiligen Helden abhängen, aber natürlich auch von den Abenteuern, die die Gruppe in Zukunft bestehen soll.

DIE BEGLEITUNG

Kein Forscher, der nicht völlig weltfremd ist, kommt auf die Idee, eine Expedition ohne kundige Begleitung in Angriff zu nehmen. Unabhängig vom Ziel der Unternehmung ist bewaffnete Bedeckung immer von Vorteil, denn selbst in den zivilisierten Gegenden Aventuriens lauern ständig Gefahren: Straßenräuber, Raubritter, Ork- oder Goblinbanden und wilde Tiere. Abseits der dicht besiedelten Gebiete wird es natürlich immer gefährlicher und ein bewaffneter Schutz immer unerlässlich. Eine *Söldnerin* lässt sich jederzeit anwerben, aber nicht jede Söldnerin ist so vertrauenswürdig, dass der Forscher sich ganz in ihre Hände begeben mag. Wenn das Forscher hingegen einen guten Leumund hat, findet sich vielleicht eine *Kriegerin* oder eine *Schwertgesellin*, die ihn begleitet. Wenn die Expedition von einer Kirche ausgesendet wird, stellt sie möglicherweise eine oder mehrere *Ordenskriegerinnen* oder *Tempelgardistinnen* dafür ab. Entsprechendes gilt bei einer Magierakademie als Auftraggeberin, die dem Forscher vielleicht noch eine enthusiastische *Jungmagierin* an die Seite stellt. Ist ein Adelshaus der Geldgeber, könnte auch eine *Soldatin* oder sogar eine *Ritterin* in Frage kommen.

Doch bewaffneter Schutz alleine reicht noch lange nicht aus, um den Erfolg einer Expedition zu gewährleisten. Sobald das Ziel jenseits der Zivilisation liegt, sollte auch jemand dabei sein, der sich mit dem Überleben in freier Natur auskennt. Die erste Wahl fällt auf 'mietbare' Ortskundige, also vor allem *Kundschafter* und *Karawanenführer*, doch auch manch ein *Fernhändler*, *Fuhrmann*, *Grenzjäger*, *Prospektor* oder (*Großwild-*)*Jäger* lässt sich in Dienste nehmen. Und wenn solche Leute gerade nicht zur Verfügung stehen, dann können auch beliebige andere naturkundliche Profession eingesetzt werden, möglicherweise auch Angehörige barbarischer Kulturen, von denen die meisten ebenfalls bewandert in Überlebenstechniken sind.





Stammt der Forscher aus reichem Haus, dann will er vermutlich auch auf ein wenig Luxus nicht verzichten, so dass er möglicherweise seine *Leibdienerin*, *Leibsklävin*, *Köchin*, *Bardin* oder gar seine persönliche *Heroldin* mitnehmen möchte. Um seine eigenen Leistungen ins rechte Licht zu setzen, könnte er auch noch eine *Schriftstellerin* anstellen, die der Nachwelt über seine 'weltbewegenden Abenteuer' berichten soll.

Auch an zauberische Unterstützung sollte der Forscher denken, wenn er das bis hierhin noch nicht getan hat, denn in alten Ruinen und unerforschten Gebieten muss jederzeit mit magischen Gefahren gerechnet werden. Neben einem *Magier* könnte sich auch ein *Druide* oder eine *Hexe* der Gruppe anschließen, während die meisten Halb- oder Viertelzauberer entweder eher kämpferische als magische Unterstützung bieten oder aber sich als Spezialisten für eine bestimmte Mission anbieten.

Geweihte Verstärkung schadet zwar kaum, ist aber zumeist nur dann logisch zu erklären, wenn die entsprechende Kirche selbst Interesse an dem Expeditionsziel hat. Und je nachdem, wer der Geldgeber ist, könnte es sogar unerwünscht sein, wenn sich etwa die Hesinde- oder gar die Praios-Kirche einmischt.

Weitere Helden können je nach Ziel der Expedition hinzukommen: Bei einer Fahrt an den Küsten oder auf einem Flusslauf kann jeder *Seefahrer* oder *Schiffer* von Nutzen sein, während bei Aufgaben, die zum Beispiel etwas mit alten Katakomben unter einer Stadt zu tun haben, auch *zwielichtige Charaktere* helfen können, die Kontakt mit der lokalen Unterwelt haben oder aufnehmen können.

Wie Sie sehen, lässt sich mit ein wenig Fantasie für viele weitere Heldentypen ein Einsatzgebiet finden. Und darüber hinaus gibt es vielleicht sogar persönliche Gründe für eine Teilnahme: Der Auftraggeber könnte eine Tochter haben, die unbedingt an der Reise teilnehmen soll, oder aber der Forscher ist verheiratet und will seine Gattin nicht zu Hause zurücklassen (denkbar wäre auch eine Schwester, Cousine, Sandkastenfreundin ...), obwohl sie eigentlich auf den ersten Blick keine besondere Hilfe sein wird.

DIE MISSIONEN

Wie Sie gesehen haben, hängt die Zusammenstellung der Expeditionsgruppe zunächst einmal von dem speziellen Auftrag ab, für den sie sich zusammenfindet. Eigentlich müsste die Gruppe nach Abschluss des ersten Abenteuers (beziehungsweise der ersten Kampagne, wenn die Expedition größer ausfällt) wieder aufgelöst werden, um für einen neuen Auftrag neu



zusammengestellt zu werden. Dies ist zwar eine gute Möglichkeit, neue Charaktere ins Spiel zu bringen, doch andererseits passt es nicht zu dem oft vorhandenen Wunsch, mit der gleichen oder weitgehend gleichen Gruppe weiterzuspielen.

Doch auch hier ist eine Lösung problemlos möglich: Wenn der Auftraggeber mit dem Ergebnis des ersten Abenteuers zufrieden ist, liegt es für ihn nahe, den Forscher beim nächsten Mal wieder zu beauftragen, gemeinsam mit "seinen Leuten" in die Ferne zu ziehen. Und da ein eingespieltes Team sicherlich von Vorteil ist, ist es durchaus denkbar, dass der Forscher die gleichen Leute anspricht, auch wenn bei einzelnen vielleicht (noch) nicht klar ist, ob sie bei dieser neuen Mission sehr nützlich sein werden.

Wenn der Forscher auf eigene Faust unterwegs ist, dann ist es ebenso wahrscheinlich, dass er auf bekannte Gesichter zurückgreift, unabhängig davon, wo sein nächstes Expeditionsziel ist.

DER FAHRENDE RITTER

Ein anderes gutes Beispiel für eine einzelne Person, die vor Abenteuerbeginn eine Gruppe zusammenstellt, ist der fahrende Ritter mit seiner Lanze (siehe Schild 10): Der Ritter zieht durchs Land, um für Recht und göttergewollte Ordnung und wider die Finsternis zu streiten, und neben der obligatorischen *Knappin* wird er üblicherweise von einem *Wildniskundigen*, einem kampferfahrenen *Bannerträger* und einer *Schriftkundigen* begleitet. Auch diese Gruppe lässt sich mit wenig Aufwand so variieren, dass für jeden Spieler und jede Spielerin



eine interessante Rolle dabei sein sollte: So könnte die Knapin als junge Abkömmling eines im Krieg untergegangenen Rittergeschlechts einige Zeit als *Taschendiebin* und *Einbrecherin* verbracht haben, bis der Ritter sie gefunden und als Page aufgenommen hat. Der Wildniskundige kann ein *Jäger*, aber auch ein *Elf* oder *Halbelf* sein, und selbst ein *Waldmensch*, der von dem Ritter aus der Sklaverei befreit wurde, wäre sehr gut denkbar. Der Bannerträger kann ein *Söldner* oder *Soldat* sein, aber ebenso gut ein *Zwerg*, der mit der Armbrust umzugehen weiß und notfalls Waffen reparieren kann, oder ein *Thorwaler* oder gar ein *Trollzacker Barbar*. Als *Rondra-Geweihter* wird aus dem Bannerträger ein respektheischendes Gruppenmitglied, das dem Ritter aber keineswegs die Show stiehlt, denn er ist weiterhin als Adliger der natürliche Sprecher und Anführer. Die Schriftkundige kann eine *Schreiberin* oder *Heroldin* sein, aber auch eine *Forscherin* oder eine *Magierin* – möglicherweise auch eine *Geweihte*, wobei sich hier eine *Hesinde-Priesterin* anbietet, möglicherweise eine *Draconiterin*. Vor allem bei tobrischen Ritter könnte auch ein *Druide* diese Rolle übernehmen. Wenn ihr Schwerpunkt eher in der Heilkunst liegt, kann sie auch eine *Heilerin* oder gar eine *Hexe* sein.

Natürlich lässt sich die Lanze auch noch durch weitere Charaktere ergänzen. Ein *novadischer Wüstenkrieger*, der aus irgendeinem Grund in der Schuld des Ritters steht und ihn auf seinen Fahrten begleitet, eine *Bardin*, die seine Heldentaten verewigt, ein *Gaukler* für die Kurzweil und ein *Hügelzwerg*, der für die Versorgung zuständig ist – es gehört nicht viel Phantasie dazu, für weitere Personen einen Platz zu finden, wenn die Basis erst einmal stabil ist.

Eine solche Gruppe kann ohne größere Probleme in fast jedes Abenteuer hineingezogen werden, denn das Ziel des Ritters ist es ja, durch die Welt zu ziehen und für die Hilfsbedürftigen einzutreten. Damit eignet er sich auch als Ansprechpartner für viele Personen, die Probleme haben: Adlige, Kirchenleute, Dorfvorsteher ... Und wenn der Ritter selbst als Ansprechpartner nicht in Frage kommt, dann bietet sich meistens einer seiner Begleiter an: Eher zwielichtige Gesellen treten an den Bannerträger heran, Elfen und Menschen aus der Wildnis an den Wildniskundigen, Gelehrte an den Schriftkundigen.

DER GEÄCHTETE UND SEIN GEFOLGE

Eine Variation auf das Thema des Ritters mit seiner Lanze ist der geächtete Adlige: Nehmen Sie sich hier ruhig Robin Hood und seine Gefährten als Vorbild. Ein junger Adliger ist zum Opfer einer Intrige geworden und musste seine Heimat verlassen. Aber ihm treu zur Seite stehen Gefährten aus besseren Zeiten: der trinkfreudige Geweihte, der bärenstarke Kämpfer, der Wüstenkrieger, die schlagkräftige Geliebte etc. Natürlich können Sie das Geschlecht der einzelnen Personen beliebig variieren, denn wir sind in Aventurien: Die geächtete Ritterin könnte von einer breitschultrigen Kämpferin, einer genussfreudigen Priesterin, einer Achmad'sunni und dem scharfzüngigen Geliebten begleitet werden.

Fern von der Heimat kann der Geächtete auch problemlos als Adliger auftreten und damit auf die gleiche Weise in Abenteuer verwickelt werden wie der Ritter. Zusätzlich steht er aber auch außerhalb des Gesetzes, so dass auch manch ein zwielichtiges Abenteuer sein Interesse wecken könnte. Und es wird ihm vermutlich auch leichter fallen als dem klassischen Ritter, bis in den tiefen Süden vorzudringen, wo das Konzept des Ritters kaum bekannt ist.

DAS FAHRENDE VOLK

Eine weitere Gruppe von Leuten, die quer durch Aventurien ziehen und abenteuerlichen Erlebnissen offen gegenüber stehen, sind die Fahrenden. In diesem Fall sind damit nicht die Zahori gemeint (obwohl natürlich auch eine reine Zahori-Gruppe ihren Reiz haben könnte), sondern eine Gaukler- und Schausteller-Truppe. Neben der üblichen *Akrobatin* und *Seiltänzerin*, die jede Wand erklimmen kann, gehört ein *Impresario* dazu, der die einzelnen Künstler mit gut gewählten Worten ankündigt, aber auch gut feilschen und überreden kann.





Der *Zauberünstler* vermag es ebenso, Blüten hinter den Ohren der Dorfschönheiten hervorzaubern wie die Geldkatze des Pfeffersacks in die eigene Tasche wandern zu lassen, der *Schaukämpfer* beherrscht sein Schwert nicht nur in choreographierten Gefechten, und die *starke Frau* (eine Thorwalerin?) kann mit ihren unglaublichen Körperkräften Eisenstangen verbiegen und Ketten zerreißen – oder aber dem Akrobaten als ‘Sprunghilfe’ bei Luftsprüngen und Salti dienen. Der *Illusionist* bezaubert durch bunte Bilder – wobei er ein Scharlatan sein kann, aber auch ein etwas heruntergekommener Illusionszauberer –, und die geheimnisvolle *Seherin von Heute und Morgen* prophezeit das, was das Volk gerade hören will. Eine exotische tulamidische *Tänzerin* (oder eine Tänzerin, die sich als Tulamidin ausgibt) ist nicht nur eine Augenweide, sondern sicherlich auch ein ‘Türöffner’ für manchen Rittersaal, in den man ohne sie nicht so leicht gelangt wäre.

EXOTISCHE HELDEN

Alle oben genannten Gruppen haben einen weiteren Aspekt, der ebenfalls für einen solchen Spielansatz spricht. Denn wenn eine Gruppe unter der (wenigstens nach außen hin) deutlichen Schirmherrschaft einer Respektsperson durchs Land zieht, dann fällt es leichter, auch einen exotischeren Helden

zu integrieren. Ein Goblin-Held, der ohne Begleitung in eine Gaststätte einkehren will, wird, wenn er Glück hat, im hohen Bogen vor die Tür befördert. Gehört er jedoch zum Gefolge eines Ritters oder eines verschrobenen Gelehrten, dann “wird der hohe Herr schon wissen, was er da tut”. Der betreffende ‘Anführer’ bürgt also automatisch für den Exoten, und in der Regel muss er das nicht einmal extra betonen. Allgemein wird dieser Exot dann als eine Art ‘Haustier’ betrachtet, und so, wie ein Hundeführer mit einem großen Jagdhund geduldet wird, wird auch der Goblin und sogar der Ork akzeptiert – so lange er sich benimmt. Sollte es jedoch zu einem Zwischenfall kommen, dann wird nicht nur das ‘Haustier’ schnell als Schuldiger ausgemacht, sondern zusätzlich auch noch sein ‘Besitzer’ angeklagt, der es offensichtlich nicht bändigen konnte.

Doch Fremdrassen wie Orks, Goblins und Achaz sind nur der Extremfall. Auch Angehörige von barbarischen Völkern werden oft mit Vorurteilen konfrontiert und angefeindet. Selbst bei ihnen kann eine Respektsperson die Integration erleichtern, so dass auch ein Trollzacker, ein Ferkina, Gjalskerländer oder auch Waldmensch als ‘Haustier’ oder ‘Spielzeug’ selbst bis in manchen Thronsaal vorgelassen wird, wo er sonst niemals hinkäme. Voraussetzung ist jedoch immer, dass sein ‘Herr’ bei ihm ist und für jede seiner Verfehlungen gerade steht.





HAPOUITS

'DAS ERBE DES AIKAR'

ΠΑΡΓΑΖΖ ΒΛΥΤΦΑΥΣΤ – EINE LEGENDE

Der folgende Text findet sich, in vier Strophen zu sechs Versen aufgegliedert, in hjaldingischen Runen auf Brust, Bauch und Rücken von Rotgers Körper tätowiert. Die Reihenfolge der Strophen kann Norre bei seiner Übersetzung selbst hergestellt haben, Sie können Ihre Spielern den Text aber auch strophenweise zerschnitten vorlegen, so dass sie die Reihenfolge selbst herausfinden müssen.

BRUST

Meine Finger sind gebrochen, jeder einzelne Akkord ist eine Qual.

Die Worte, die – aus meiner Kehle voller Brack – die Lippen streifen, werden dort schon schal.

Doch singen muss ich, laut, wie Windsgeheul im Ried; was bleibt mir noch?

So zieht mit mir die Saiten auf und beugt, die ihr hier mit mir front, das Haupt ins Joch.

*Neun Jahre sind's und kein Tag wen'ger, dass wir vor Trallops stolzen Tor'n
die Kinder, Frauen, unsern Herzog selbst und mit ihm Freiheit, Ehr und Lebensglück verlör'n.*

BAUCH

Zur höhern Ehre seines Namens, der mich dünkt von bitterem Geschmack,

als Kummer, Qual und Hoffnungslosigkeit je könnten; es vereint all dies der Aikar Brazoragh

mit diesem Ort: Das Auge blickt weit über Torfmoor, Birken und Gestrüpp und irrt

ins Nichts, wo Feuer neben Feuer sich gen Himmel lohend in den Dunst verliert.

*3000 Seelen opfern hier, gepfercht in Herden, die der Wolf umstellt, tagaus, tagein von ihrem Blut
und schür'n, der Rauch wirft klebrig auf die Haut das Fett, mit eigenem Fleische Gruuzashs Glut.*

РҮСКЕР (ЛИНКЕ СЕИТЕ)

Doch leer'n die Pferche sich noch so beständig – frisch auf, zu Tairack führt der letzte Gang –,

dem, der dem Schlachtvieh mitleidlos die Zügel führt, wird ob der Seen von Blut nicht bang,

denn seht nur dort, von Baliho wankt schon der nächste ungeheure Zug heran.

Ist unser Geschlecht so sündhaft, dass tatsächlich jede Frau und jeder Mann,

die Los und Sumu einst auf dieses Fleckchen Erde schissen,

hier durch Feuer, Stahl, durch Krankheit, Eis und Hunger zu Nargazz Ehren sterben müssen?



RÜCKEN (RECHTE SEITE)

**Schon gut. Ich hör schon auf zu hadern. Ich weiß, mir steht's nicht an.
Es richten hier in dieser Sphäre zunächst das Schicksal, dann die Götter und der Aikar dann.
Wenn seine Hand sich senkt und eintaucht in den Strom aus Blut,
dann beugt sich selbst die Sonne vor dem Eifer seiner Wut.
Wenn er den Richtspruch grollt und hebt ins Dunkel seine Krallenfaust,
so steigt in roter Pracht über dem Moor der Blutmond auf.**

RECHTES HANDGELENK

**Auf, Kind Trallops, ihm, der deiner Väter Stadt bezwang,
ihm folge nun von Sonnenauf- nach Sonnenuntergang.**

LINKES HANDGELENK

**Naht der dritte Abend sich, sollst du zu Isegreins Füßen stehen
und seinen ew'gen Fingerzeig mit des Königs Augen sehen.**

RECHTES FUßGELENK

**Drei Schwestern singen im Ried das Lied von drei Wurmern und Drachen.
Achte genau der Zeit, da sie ruhn, um nicht ihren Zorn zu entfachen.**

LINKES FUßGELENK

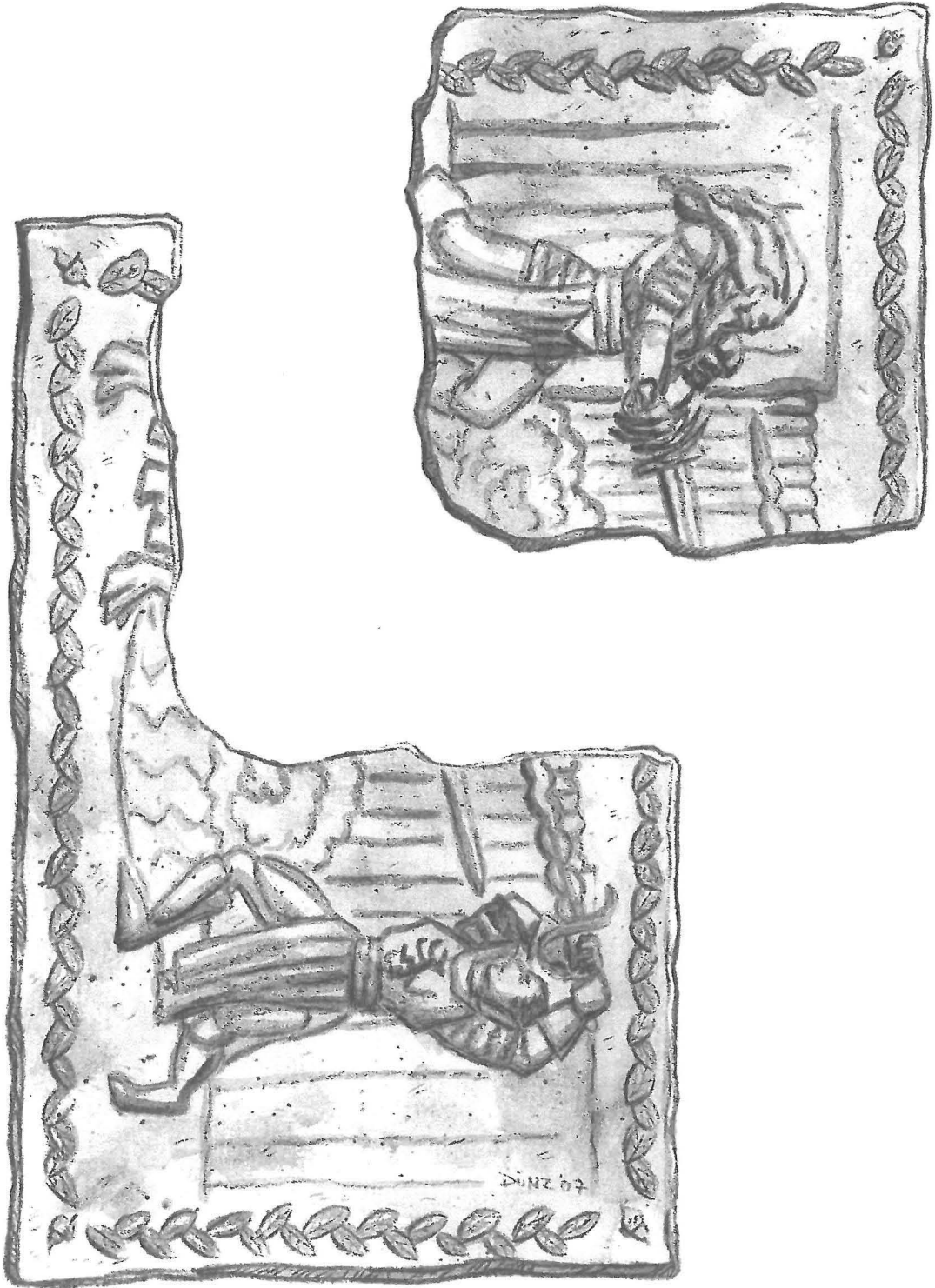
(Diese Runenzeichen ähneln eher zwergischen Rogolan-Runen, die Sprache ist aber altertümliches Thorwalsch.)

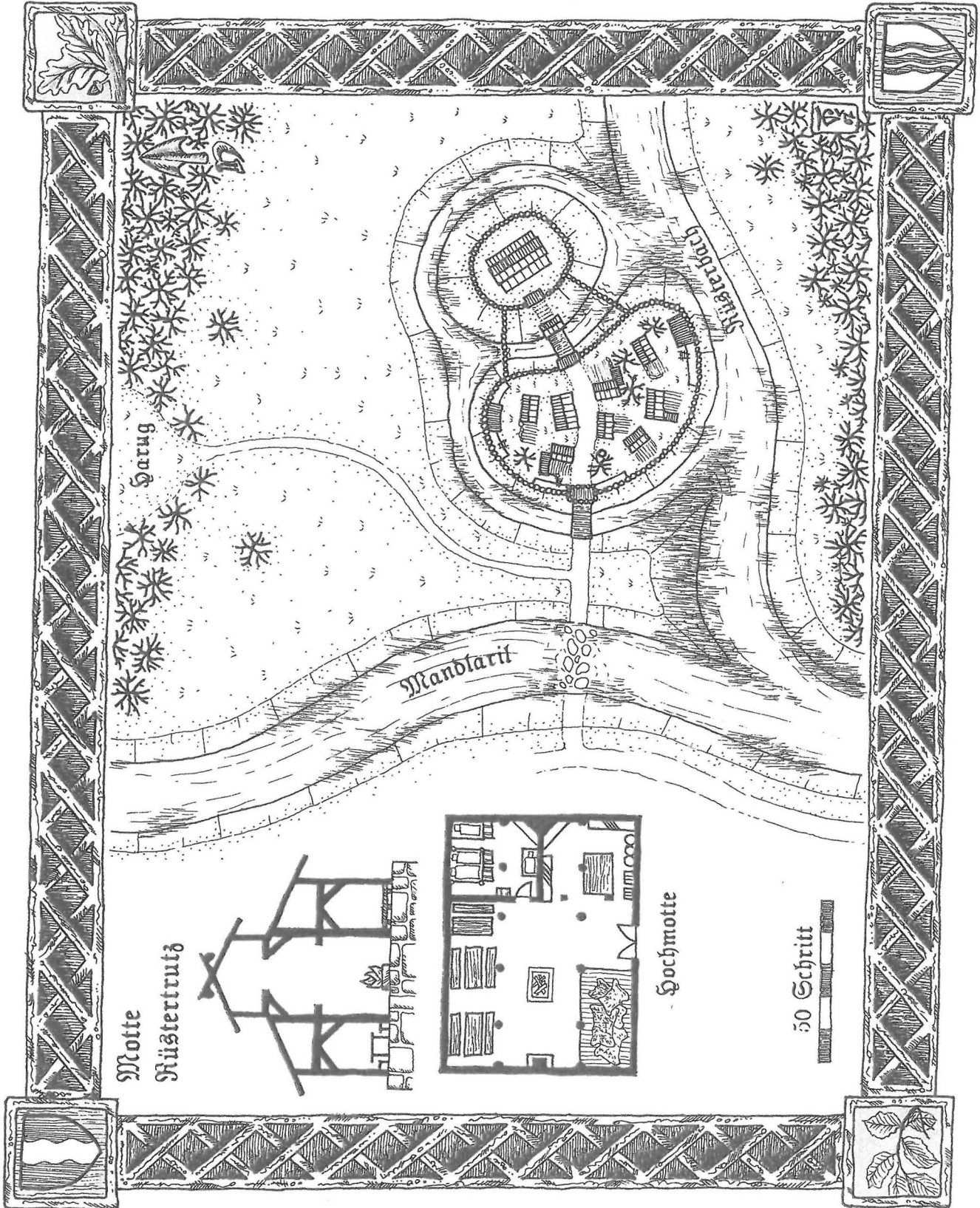
**Siehst du unser Haus auf dem Hügel dann, erbaut, um in Ingra zur Ruh zu gelangen,
siehst du die Warnung im ewigen Stein, ist dein Weg zu Ende gegangen.**





'SCHATTEN DER ANPEN'







Suularachti hîszen die Rotpelzigen die zwîte usem Satz, der dem Herrn Heleon ward geben zur îsern Schwertlît, wo der erste war Donnerhall, der Mächtige und der zwîte war Blitzflamme, die Geschwinte und die dritte war Sturmnadel, die Spitzige. Die Rotpelzigen aber hîszen Blitzflamme Suularachti, was bedeutet Goblinverderber, denn das war der Verfemte, dem dasz Schwert war zûigen von der Hand des Herrn Heleon.

»Suularachti hîszen die Rotpelzigen die zwîte usem Satz, der dem Herrn Heleon ward geben zur îsern Schwertlît, wo der erste war Donnerhall, der Mächtige und der zwîte war Blitzflamme, die Geschwinte und die dritte war Sturmnadel, die Spitzige. Die Rotpelzigen aber hîszen Blitzflamme Suularachti, was bedeutet Goblinverderber, denn das war der Verfemte, dem dasz Schwert war zûigen von der Hand des Herrn Heleon.«

»Dem Haus Rûsterbach soll Rûstertrutz gegeben werden, damit es die Schuld des Verfemten tilgen und sich vor Rondra beweisen kann. In seine Obhut seien fûrderhin als Mahnung gelegt die verderbte Klinge und der Blutstein. Diesen, den Willen der Gôttin zu gewâhrleisten und zu unterstützen, sei uns jetzt und immerdar heilige Pflicht.

Gezeichnet Herodan I. Donnerhall von Donnerbach, Fûrst-Erzgeweihter «

Dem Haus Rûsterbach soll Rûstertrutz gegeben werden, damit es die Schuld des Verfemten tilgen und sich vor Rondra beweisen kann.

In seine Obhut seien fûrderhin als Mahnung gelegt die verderbte Klinge und der Blutstein.

Diesen, den Willen der Gôttin zu gewâhrleisten und zu unterstützen, sei uns jetzt und immerdar heilige Pflicht.

Gezeichnet Herodan I.

Donnerhall von Donnerbach,
Fûrst-Erzgeweihter

Mit

halter

ruht in Fesseln und Kerker ein
Schrecken aus verfluchter Sphäre, geh
durch die Gaben des Herrn Eirun von den
Sternen aus dem Norden, gewirkt in grauer
Vorzeit, gefestigt von unseren Brüdern und
Schwestern im Glauben an den Bären
an, welche von hier! Störe nicht
was ewig ruht ist nicht ver

Wahr
Bann! L

den
riehen!

'EISESKÄLTE'





'DIE BLUTDURSTIGEN'

Hier ruht der edle Charim ... Rashid ... des Wahajlabi, wel... er die Weisheit von ...,
Vater von Sharuf, Mihlabi, J'har, Assuf, Harima, F'halira, Yalime
Ehemann der ...ebreizenden Ne... der Al H'ani und der Sippe der W'cha...
An den Feuern werden ... weiterleben und in den Zelten sein Na... mit ... erw...
Seine letzte ... seinen Ruhm nicht mehren, de... Schweigen ... das letzte als sein Odem ...
So will ich ... achten, doch ... verkünden an jenem ... wo sein letztes Zelt errichtet. ...
wo niemals eine Herde weidet, der Rauch der Feuer kalt und ...
Allein und ohne ...efährten kehrte ...rück aus ...birge bei Nebachot, dort, wo die Kinder
der ...iesen leben. Wundersames ihm geschah, als er ... Weg folgte, den das steinerne
Bildnis einer liebreizenden Frau mit errötend ... Wangen, ... Felsen ruht, ...
Auserwählt unter den Söhnen der Al'... eine Pracht, welche ihn ... So ehrte er ... den nie
wieder eines ...Hani ... soll damit ... für immer gewahret bleibet. ... Ewiglich im Felsen
ruhe, was Weisheit unberührt ... Dieser Schatz ...
Char... sei ... dein Ruhm ...
So lebe ... mein Bruder, bis ... wir unsere Zelte wieder gemeinsam ...

»Hier ruht der edle Charim ... Rashid ... des Wahajlabi, wel... er die Weisheit von ...,
Vater von Sharuf, Mihlabi, J'har, Assuf, Harima, F'halira, Yalime
Ehemann der ...ebreizenden Ne... der Al H'ani und der Sippe der W'cha...
An den Feuern werden ... weiterleben und in den Zelten sein Na... mit ... erw...
Seine letzte ... seinen Ruhm nicht mehren, de... Schweigen ... das letzte als sein Odem ...
So will ich ... achten, doch ... verkünden an jenem ... wo sein letztes Zelt errichtet. ...
wo niemals eine Herde weidet, der Rauch der Feuer kalt und ...
Allein und ohne ...efährten kehrte ...rück aus ...birge bei Nebachot, dort, wo die Kinder
der ...iesen leben. Wundersames ihm geschah, als er ... Weg folgte, den das steinerne
Bildnis einer liebreizenden Frau mit errötend ... Wangen, ... Felsen ruht, ...
Auserwählt unter den Söhnen der Al'... eine Pracht, welche ihn ... So ehrte er ... den nie
wieder eines ...Hani ... soll damit ... für immer gewahret bleibet. ... Ewiglich im Felsen
ruhe, was Weisheit unberührt ... Dieser Schatz ...
Char... sei ... dein Ruhm ...
So lebe ... mein Bruder, bis ... wir unsere Zelte wieder gemeinsam ...«

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

STEINZEICHEN

REDAKTION: FLORIAN DOP-SCHAVEN, ULRICH KPEIRHOF

AUTOREN / AUTORINNEN: TOBIAS HAMELMANN, JAN LIEDTKE, JÖRG MIDDENDORF, FRANK PARTING, KATJA REINWALD, DANIEL SIMON RICHTER

Die Schildlande sind uraltes Kulturland: Viele unterschiedliche Wesen und Kulturen, die zum Teil heute längst vergessen sind, haben hier ihre Spuren hinterlassen. Doch manchmal stoßen wackere Helden zufällig auf uralte Hinterlassenschaften – und oft interessieren sich auch andere Seiten dafür, manchmal mit unabhsehbaren Folgen.

Erbe des Aikar: Immer wieder kriechen Moorleichen aus dem verfluchten Nebelmoor hervor. Doch was bedeuten die merkwürdigen Tätowierungen, die eine dieser Leichen auf der Haut trägt? Wollte etwa jemand mit diesen Hautbildern spätere Generationen vor großem Unglück warnen?

Schatten der Ahnen: Warum wird Burg Rustertrutz am Rand des Dominiums Donnerbach so oft und mit so viel Entschlossenheit von Goblins angegriffen? Und warum will die Fürst-Erzgeweihte von Donnerbach keine Hilfe schicken?

Eiseskälte: Woran ist die Söldnerin auf dem Karrenpfad mitten im winterlichen Tobrien gestorben? Schon bald merken die Helden, dass sie einem uralten Geheimnis auf der Spur sind – einem Geheimnis, das einen dunklen Schatten über die Region legen könnte, wenn es den falschen Leuten in die Hände fällt.

Die Blutdurstigen: Auf einer uralten Steinplatte ist die Rede von einem Schatz mitten in den Trollzacken. Einen Schatz zu bergen wäre großartig – aber vorher muss man an den barbarischen Trollzackern mit ihren blutigen Ritualen vorbei, und schlimmstenfalls begegnet man sogar Trollen, die es nicht mögen, wenn 'Wimmelkrieger' in ihr Gebiet eindringen.

Zum Spielen dieser Abenteuersammlung benötigen Sie die Regelwerke für Kampf, Magie und Götterwirken: dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen. Kenntnis der Regional-Spielhilfe *Schild des Reiches* wird empfohlen, ist aber nicht erforderlich.

€ 18,00 [D] • CHF 32,40



9 783940 424099

ULISSES
SPIELE

www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 154

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER/ SPIELER)
MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELLEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELLEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
MAGIE, KAMPF

ORT UND ZEIT
DOPPERBACH,
TROLLZACKEN,
WEIDEN UND TOBRIEN;
IN NEVERER ZEIT



ISBN 978-3-940424-09-9

13042