

SCHLOSS HUMMERGARBNEN

-GESCHICHTEN DER MISA-AUEN-



Ein Gruppenabenteuer für 3-5 Helden (Anfänger-Erfahren)

Komplexität (Meister/Spieler): mittel/niedrig

Anforderungen: Interaktion, Kampffertigkeiten, Talenteinsatz, [Zauberei]

Ort & Zeit: südliches Bornland, Herbst zur neueren Zeit (Zeit leicht abwandelbar)

Autoren: Diana Rahfoth, Claas Rhodgeß

Illustrationen & Titelbild: Diana Rahfoth

Karten und Pläne: Diana Rahfoth; Karte Vallusa: © FanPro (Regionalhilfe „Das Bornland“), Karte Misa-Auen: © FanPro (farbige Tobriekarte)

E-Mail: Aerith_Ayuhata@gmx.de

Zum Leiten dieses Abenteuers sind Kenntnisse der Regelwerke für Kampf und Magie empfehlenswert. Hilfreich, aber nicht notwendig sind der Regionalband „Land des schwarzen Bären“ und das Kompendium „Zoo-Botanica Aventurica“.

Inhalt

VALLUSA	6
SCHLANGE & FEDERKIEL	6
DAS ELIXIER DES LEBENS	8
TAVERNENABEND & UNTERKUNFT	9
AUFBRUCHSSTIMMUNG	9
IM SUMPF	10
DER SUMPFPFAD	10
DER ÜBERFALL AUF KRAALF	11
DIE MOLOCHEN.....	12
NORBARDENBRÜDER.....	12
DER MÖRDERSTEIN	14
DER UMWEG NACH RATHELN.....	14
RATHELN.....	15
DIE SUMPFLÄUFER	15
SKORPSKY.....	16
DIE ANKUNFT IN SKORPSKY.....	16
IM SCHANKRAUM EINER TAVERNE.....	17
DIE WAFFENWEIHE	18
ZURÜCK IN DEN SUMPF	18
DAS RÄUBERLAGER	19
SCHLOSS HUMMERGARBN I.....	20
DIE LETZTE MEILE.....	20
DER SCHLOSSGARTEN	21
DER SCHLOSSHOF.....	22
DAS RÄUBERNEST	23
KRACH & LÄRM	23
SUMPFRANTZENBANDE	24
DIE ZIMMER	24
DER FRIEDHOF.....	29
SCHLOSS HUMMERGARBN II	30
DAS NACHTLAGER	30
GEISTERGESCHICHTEN	30
TAGESANBRUCH & ALCHEMISTENBESUCH.....	32
WARTEN AUF DIE DÄMMERUNG	34
DEM ENDE NAH	35
DAS ENDE	36
ANHANG.....	37
PERSONEN	37
KARTEN UND KOPIERVORLAGEN.....	40

Abenteuerhintergrund

(Meisterinformationen)

Zuallererst möchten wir die Gruppen ohne Magier oder Geweihte beruhigen. Auf dem Deckblatt des Abenteuers ist die **Anforderung für Zauberei** nur erwähnt, weil sie wünschenswert ist. Die Gruppe wird im Zuge dieses Abenteuers mit Geistererscheinungen in Berührung kommen - ein Muss sind Magier oder Geweihte trotzdem nicht (Deshalb ist die Zauberei auch eingeklammert), denn es finden sich auch andere Möglichkeiten den Schrecken beizukommen.

Wir haben dieses Abenteuer in die **aktuellere Zeit** um 1030 BF datiert, es ist aber auch problemlos möglich, es in vergangenen Jahren spielen zu lassen (Schloss Hummergarben war auch vor 30 Jahren schon eine Ruine). Zu diesem Zweck sollten Sie als Meister einfach die zeitabhängigen Beschreibungen variieren, indem Sie je nach Jahr tobrische Flüchtlinge streichen, verstärkt auftreten lassen oder beispielweise die Tobrische Brücke als gut besuchte Handelsbrücke, als zerstört oder als wiederaufgebaut und bewacht beschreiben.

Achten Sie außerdem darauf, dass Sie die **Stärke der Gegner** ihrer Heldengruppe anpassen: Ist die Gruppe erfahren, bietet es sich an die Werte der Gegner minimal zu erhöhen.

Die Geschehnisse, die die Grundlage bilden liegen zum Zeitpunkt des Abenteuers bereits mehr als 100 Jahre zurück, beachten Sie das beim Gestalten und Durchführen der Geschichte.

Vorgeschichte

Vor etwas mehr als einhundert Jahren - damals war Burg Hummergarben noch ein wohnliches Anwesen, mit stolz gepflegtem Park und 121 Zimmern - fand eines jener mythischen Wesenheiten, die die Menschen *Gestaltwandler* nennen, seinen Weg in die Misa-Auen von Vallusa. In jenen Jahren erstreckten sich die Ausläufer des Sumpfes noch nicht bis Hummergarben selbst; das Wasserschloss lag majestätisch am Rand jenes wilden Gebietes und wurde bewohnt durch die Adelsfamilie derer von Hummergarben. Vor nicht all zu langer Zeit war der Herr der Burg an einem Leiden dahingeshieden, so dass seine Frau, die *Herzogin Rhaljawa von Hummergarben* fortan die Herrschaft über die Burg und alle die, die in ihr lebten ausübte. Ihr ganzer Stolz war ihr spät geborenes Kind, eine Tochter, die aus der Verbindung mit ihrem Mann hervorgegangen war und die sie treffend als ihren „Augstern“ bezeichnete. Rhaljawa hatte bei der Geburt des Mädchens bereits ihr 37. Lebensjahr überschritten und so war ihr der Familienspross ganz besonders heilig und wurde von seiner Mutter als ein Wunder bezeichnet – auch wenn das Kind dazu neigte zu kränkeln und zu fiebern -, da sie sich bereits fast damit abgefunden hatte, kinderlos zu bleiben. Die Wege des Gestaltwandlers und der Herzogin kreuzten sich zum ersten Mal, nachdem das fremde Wesen eine der Mägde des Schlosses erwürgte, die am Rand des Moores Sumpfdotterblumen gepflückt hatte und ihre Gestalt annahm, um sich fortan im Schloss aufzuhalten – mehrere Male hatte das Geschöpf das junge Mädchen studiert und

beobachtet, ehe es zugeschlagen hatte.

Als Mitglied des Schlosses lebte der Gestaltwandler als Küchenmagd der Hummergarbens und in ihm keimte der Wunsch, sein Leben weiter zu versüßen. Viele Male betrachtete die Magd den Umgang aller mit dem kleinen Kind, das noch in den Windeln lag – welch ein Leben, gehätschelt und umsorgt zu werden.

So geschah es, dass die Kreatur die Tochter im Säuglingsalter entführte und in den Sumpf nahm, um das schreiende Kleinkind zu erdrosseln und an seiner Statt zu leben. Doch der Wandler hatte die Wacht über das Kind unterschätzt und so war ihm Sefira gefolgt, die tulamidsche, alchemiekundige Gouvernante der Kleinen, der es aufgrund des Schreiens des Mädchens tatsächlich gelang die vermeintliche Kindsräuberin zu stellen.

Rahljawa verging derweil vor Sorge, als sie Amme und Kind nicht mehr im Garten vorfand. Als sie das Kind nach einem Tag Rande des Sumpfes in den Armen Sefiras vorfand, wollte ihr Herz vor Glück zerspringen. So dankbar war sie den Zwölfen, dass sie eine Dankesstele errichtete, die sie den Göttern widmete. Doch Sefira war nicht länger Sefira: Die Tulamidin erzählte von der räuberischen Magd, die in den Sümpfen umgekommen war. Die Herzogin vertraute der schweigsamen Frau, die schon lange im Dienste ihrer Familie stand.

Der Gestaltwandler war als Kindermädchen zurückgekommen – und er war zufrieden. Noch günstiger erschien ihm diese hochgestellte, bevorteilte Person, als ein weinendes Kindlein. Auch wenn er keine Zeit gehabt hatte die Südländerin genauer zu studieren, versuchte er sich doch maßgeblich an der Improvisation seines neuen Ichs, auch wenn das eigentlich nicht seine Art war.

Über die Jahre hinweg wurde aber genau diese Unkenntnis zu seinem Problem: Diener der Burg begannen zu verschwinden – Personen, die Sefira nahegestanden hatten. Der Gestaltenwechsler versteckte die Überreste der Misstrauischen an sicheren Plätzen – er hatte nicht vor diese Existenz aufzugeben, die seiner Meinung nach die beste war, die er je innehatte, gab es doch so viele Privilegien für die Erzieherin der Tochter.

Doch die Herzogin war seit jeher eine sehr abergläubische und fragile Frau von sensiblem Gemüt, die nach dem Tod ihres Mannes noch zarter besaitet war. Zweifel und Angst taten sich in ihr auf – das spurlose Verschwinden mehrerer Bediensteter, die ständigen Krankheiten ihrer bleichen Tochter, das damalige Verschwinden in den Sumpf – hatte man ihr das Kind ausgetauscht? Zog sie eine böartige Kreatur groß? Ihr Augstern war nun an die zehn Jahre alt und immer wieder bettlägerig – vermehrt wurde der Zweifel der Mutter durch die Tatsache, dass dieses schwächliche Kind die Fähigkeiten einer Intuitivmagierin entwickelte. Die Adelsfrau begann sich für Kreaturen des Böartigen zu interessieren und ihre Bibliothek mehrte sich durch unheilige Bücher und Folianten über magische Kreaturen.

Der Gestaltwandler erkannte, dass nun die Zeit gekommen war die Furcht der Mutter zu lenken, so dass auf keinen Fall er in Verdacht gerate und sein wunderbares Leben aufzugeben hätte. Sefira hatte Alchemiekenntnisse und einen eigenen Alchemiekeller besessen und wurde

von der Herzogin gerne und oft zur Heilkunde herangezogen. Mit Hilfe der vielen Bücher und Aufzeichnungen war es dem wechselhaften Geschöpf gelungen, ebenfalls ein Repertoire an Wissen in diesem Bereich anzuhäufen: Mit einem leichten Gift aus dem Kräutergarten der Burg sorgte es dafür, dass das Kind grässlich anzusehenden Ausschlag bekam, was die Mutter tatsächlich in ihrer ohnehin bestehenden Sorge bestärkte, das Kind, das der Sumpf ihr zurück gegeben habe, sei keinesfalls das ihre gewesen, sondern das Ergebnis eines dunklen Zaubers. „Sefira“ besprach sich gespielt sorgenvoll mit der Herzogin und bestätigte den Verdacht: Dämonenmale.

Einen Tag später war Sefira spurlos verschwunden – Der Stallmeister hatte schon seit Jahren das untypische Verhalten der Tulamidin bemerkt, aber geschwiegen. Viele waren verschwunden – er hatte nachgeprüft, was das Kindermädchen im Kräutergarten gepflückt hatte und sich erkundigt – Sie handlierte offenbar auch mit reinen Giftpflanzen. In ihrer Alchemiestube hatte er sie allein aufgesucht und zur Rede gestellt – nicht unbewaffnet. Der Gestaltwandler sah sich in Gefahr als der Mann drohte seine Befürchtungen der Herzogin vorzutragen – es kam zum Kampf, wobei das nicht Menschliche siegte.

In ihrer mittlerweile paranoiden Angst und in deutlichem Irrsinn, der aus übertriebener Sensibilität und ihrer labilen Psyche entstanden war, war es Rhaljawa selbst, die ihrer schlafenden, unschuldigen Tochter mit einem Kissen den Erstickungstod gab und am selben Abend alle Diener davonjagte. Als der Stallmeister jedoch das Torgebäude des Hofes passierte, spielten die 7 Turmglocken der Burg ihre über den Hof schallende und dröhnende Melodie – innen kaum zu hören, aber im Hof ohrenbetäubend -, was den Gestaltwandler derart schmerzte, dass sein Gesicht, welches er schnell zurückwand sich als unstete Masse veränderte, all sein Opfer nachzuahnen versuchte und erst nach dem Ende der Melodie seine Form zurückgewann. Rahljawa hatte aus dem Fenster gesehen und ahnte die etwaige Form der Wahrheit. Von Furcht und Wahnsinn übermannt rannte sie zurück in das Zimmer ihrer Tochter, in der Hoffnung ihr junges Leben zurückholen zu können. Sie verbrachte mehrere Stunden weinend neben dem Bett des Kindes, als sich gegen Mitte der Neumondsnacht der Geist des zu Unrecht getöteten Lebens manifestierte – schweigend, aber als Abbild der Schuld.

Die in die Jahre gekommene Herzogin schrie und tobte in wildem Wahn, hoffte den Geist vertreiben zu können und entschied sich in hitziger Raserei und zerreißendem Bedauern dazu reinigendes Feuer in dem Zimmer ihres Augsterns zu legen. Sie selbst gab sich mit einem Strick in dem verborgenen Kellerlabor der Gouvernante den Tod, in welchen sie gegangen war, um ihre Befürchtungen zu überprüfen – sie fand dort die Leiche des Stallmeisters. Ein Stockwerk des Schlosses brannte aus.

In den Jahren seit diesen Vorfällen wurden immer wieder geheimnisvolle Geräusche, Lichter und Stimmen, Gelächter und Geschirrgelapper (Letzteres in den letzten Jahren von Räubern ausgelöst, also durchaus nicht gespenstisch) aus der Ruine, der inzwischen lange verfallenen Burg vernommen. Und seit der Sumpf sich große Teile des Bauwerkes einverleibt hat, wagt sich kaum noch jemand in die Nähe des schauerlichen Gemäuers. Die einzige Ausnahme bilden die Schatzsucher, die auf der Suche nach den Schätzen und Schmuckstücken der Adelsfamilie aufmachen, um die Überreste zu durchsuchen. Viele von

ihnen kommen um, denn der Zustand der Ruine und der umliegende Sumpf sind tödlich. Natürlich werden diesen Verlusten Geschichten angehängt. Und dieser Geschichten gibt es viele. Einige erzählen von dem *Wahnsinn der Mutter*, andere von ihrer *dämonischen Tochter*. Verdächtigungen gibt es viele, doch ist es niemandem gelungen auch nur ein Wort nachzuweisen.

Heldensache

Nun aber zu ihren Helden. Das Abenteuer selbst beginnt in Vallusa, wie ihre Helden dort hingekommen sind wissen sie selbst vermutlich am besten und aus genau diesem Grund erhalten sie *keine* Vorgeschichte, die beispielsweise ihren strahlenden, selbstlosen Ritter goldgierig nach Vallusa reisen lässt. Möglichkeiten, die wir nennen wollen sind:

- Möglichweise ist einer der Helden Händler, der nach Vallusa wollte, um zu handeln und auf der Hinreise unangenehme Bekanntschaft mit den Räufern machen musste
- Es könnte auch eine geweihte oder magisch begabte Person unter den Helden sein, die bereits zuvor von dem Artefakt „Augstern“ gehört hat und gezielt nach Maca Wonbounc sucht.
- Vielleicht wurde ein Gefangener oder eine hohe Persönlichkeit zu Fuß oder per Schiff nach Vallusa eskortiert – besonders für Kriegerhelden
- Oder ein Held hat auf einem Handelsschiff angeheuert, das nach Vallusa fuhr
- Der Wall von Vallusa gilt als Sehenswürdigkeit - einer der Spieler mimit möglicherweise einen Charakter, der an solcherlei interessiert ist
- Ebenfalls können solche Helden, die an Wissen und/oder Kultur Interesse zeigen, etwas über die Molothen herausfinden wollen
- Möglich ist auch, dass ein Held nur einen Verwandten oder Freund in Vallusa besuchen will.

Unsere Geschichte nimmt ihren Anfang nach der abendlichen Ankunft in Vallusa und der Einkehr in die Schänke *Schlange und Federkiel*. Es ist allerdings nicht von Nöten ihre Helden gerade dort zwanghaft einkehren zu lassen, wenn sie nicht die Typen sind, die eine gehobene Schänke für Gelehrte für den Abendtrunk auswählen. Es ist sogar recht unwahrscheinlich, dass sie dies tun, da es dort keine Zimmer für eine Übernachtung gibt. Es ist nicht weiter schlimm, nehmen sie eine der anderen Tavernen im Ort, sie liegen ohnehin nahe beieinander:

- *Hotel ‚Haus Drachenstein‘ (Q9/P9/S35)*
- *Hotel ‚Tobrischer Hof‘ (Q8/P8/S22)*
- *Hotel ‚Märkischer Hof‘ (Q8/P8/S24)*
- *Gasthof ‚Zum Reiter‘ (Q5/P5/S10)*
- *Gasthaus ‚Brückstube‘ (Q3/P3/S35)*
- *Schänke ‚Schlange & Federkiel‘ (Q7/P6/S0)*

Q meint die Qualität, P den Preis und S die Anzahl der Schlafplätze.

Die Auftraggeberin, an die ihre Helden verwiesen werden, wird in eben dieser Schänke *Schlange und Federkiel* sitzen, so dass ihre Helden auf jeden Fall dorthin gelotst werden sollten – möglich ist auch ein Einstieg in das Abenteuer über den roten Faden: Räubersuche.

Die Helden werden in der Schänke auf die Suche nach

dem legendären *Augstern* geschickt, ein vermeintliches Artefakt, das ewige Jugend verspricht und können sich im Laufe des Abenteuers durch kleine Hinweise durch Gespräche, Ereignisse oder das Finden von bestimmten Gegenständen an die Wahrheit herantasten und gegen Ende vielleicht sogar herausbekommen, dass ein Gestaltwandler im Spiel war, den sie während des Abenteuers sogar zweimal treffen werden ohne es zu ahnen. Diese Erkenntnis ist kein Muss, aber sicher ein interessantes Ergebnis. Auf dem Plan der Bemühungen steht die Befriedung zweier Geister in einer Burgruine und dem Umgang mit

einer ganzen Horde Räuber. Das erneute Entkommen des Gestaltwandlers und weitere Details des Abenteuers werden lose Fäden für eventuelle Nachfolgeabenteuer lassen. Den Text des Prologs können Sie bei Bedarf gerne in das Spielgeschehen mit einbeziehen. Das Gedicht befasst sich zwar mit einer völlig falschen Sachlage zu Schloss Hummergarben, aber regt vielleicht mit zum Spekulieren und Interpretieren der Helden an.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Helden daher viel Spaß bei dem Erleben dieses Abenteuers – unseres Erstlingswerkes.

Prolog



Gedicht auf Papier an der Wand einer Schänke irgendwo in den bornländischen Marschen

*Die stolze Adelsfrau im Schloss an der Au
hat Dukaten nur, kein Kindelein,
doch allein, im Abendschein
ein Weinen
aus dem dumpfen Sumpfe.*

*Das Glück ist hold, so die Herrin,
doch was sie nicht ahnt
ist des Wahnsinns Beginn.
Sind die Augen des Kindes auch blau,
das Wesen aschgrau wie die Au.*

*Zündet an Hof und Schloss,
alles Leben verfloss,
in Flammen und Glimmen,
umgekommen.*

*Untergegangen all die Fahnenstangen,
gewichen den Giftschlangen,
Wanzen und Sumpfranzen.*

Schlange & Federkiel



Allgemeine Informationen:

Es ist früher Abend, als ihr aus dem strömenden Regen durch die Tür der Schänke Schlange und Federkiel tretet. In Erwartung des üblichen Gerüchesammelsuriums von Tavernen kneift ihr sachte die

Augen zusammen. Überraschenderweise erreicht eure Nase zwar der Geruch von verschiedenen Gerichten und auch dezenter Qualm brennenden Tabaks schlägt euch entgegen, die schweren Dämpfe der üblichen Getränke wie Bier und Schnaps aber bleiben weitestgehend aus. Der Schankraum ist anständig gefüllt. An einem Tisch in der Ecke sitzen vier Männer beisammen (4), an der Theke hocken zwei weitere und an einem großen Tisch nahe des Tresens hat sich eine Frau niedergelassen (3). Die Taverne selbst ist einigermaßen lichterfüllt und der gehobene Standard lässt sich sowohl an der Einrichtung, als auch an den Preisen ablesen. In Richtung der Straße gibt es mehrere Fenster und die Decke ist verhältnismäßig hoch angelegt. Als ihr euch an einen der freien Tische setzt, ist der Wirt, ein hochgewachsener, recht dürrer, bartloser Mann mit vollem Haar und klugen Augen beinahe sofort bei euch.

Spezielle Informationen:

Zwei der Männer, die an dem Tisch in der Ecke sitzen, tragen die Tracht der Gelehrten, die anderen beiden sehen aus wie typische, praktisch gekleidete Sumpfläufer aus der Gegend, welche regelmäßig im nahen Sumpf nach dem Rechten sehen. Sie wirken allesamt ausgeruht und vor sich auf dem Tisch haben sie Gläser mit verdünntem Wein stehen. Sie unterhalten sich über den Sumpf der Misa-Auen und scheinen nicht müde zu werden sich lautstark untereinander zu erzählen was die neuesten Gerüchte besagen.

Mann 1/Emthos: „Ist das Euer Ernst? Geister? Ihr haltet uns doch zum Besten. Das Schloss lag damals nicht im Sumpf! Warum sollten sich dort arme Seelen hin verirren frage ich euch?“

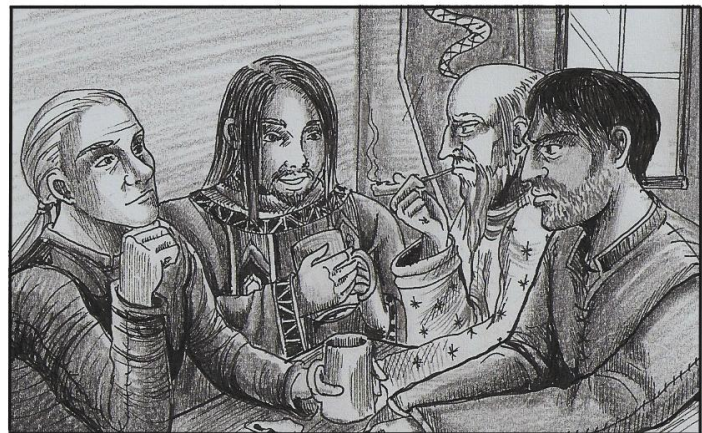
Mann 2/Dojor: „Ihr seid mir vielleicht ein ungläubiger Narr Emthos. Ich habe es selbst gehört. Aus der Burg dringt Lärm! Es kracht und poltert und hin und wieder zuckte aus den Fenstern ein Licht. Ich habe auch Geschirr klirren gehört, Musik wehte zu mir herüber. Nur manchmal unterbrochen von Gelächter. Ist nicht mal eine Woche her, dass ich da vorbei gekommen bin als ich in den Sümpfen war.“

Mann 3/Jomel zuckt mit den Schultern: „Ob es nun spukt oder nicht, Dojor. Es gibt Dinge die viel eher der Aufmerksamkeit der Stadt bedürfen. Diese Räuber sind wirklich dreist geworden und keiner kann sie im Sumpf aufreiben. Ich habe nur einmal eine lange nicht benutzte Feuerstelle gefunden. Ich bin froh, dass der Rat endlich ein Kopfgeld ausgesetzt hat. Tot oder lebendig! Ich bin sicher wir sind diese lästigen Banditen bald los.“

Mann 4/Gabraehl sieht einen Moment zwischen den dreien umher „Dieses Schloss ist doch Schloss Hummergarben? Einem meiner ehemaligen Schüler ist die Seite eines Tagebuches, angeblich aus dem der Rhaljawa von Hummergarben in die Hände gefallen.“

Damit deutet er über die Schulter auf die allein sitzende Frau. „Die Wonbounc hat sie ihm abgekauft, weil angeblich von irgendwelchen Artefakten die Rede war. Ich könnte den Jungen ohrfeigen. Er wusste nicht, dass sie Artefakte sammelt. Jetzt verspricht sie dem, der ihr diese guten Stücke besorgt, einige Dukatenbeutel.“

Nun schüttelt er den Kopf. „Ich denke, da kann sie lange suchen. Auch wenn sich einige wenige in die Nähe des verhexten Schlosses wagen, so mag ich behaupten, dass jegliches Kleinod in den letzten Jahrzehnten bereits geplündert wurde.“



Meisterinformationen:

Machen Sie ihren Spielern deutlich, dass sich im Gespräch der Männer der Anfang des roten Fadens finden lässt. Zwei Ansätze lassen sich extrahieren: Der Auftrag der Maca Wonbounc oder die Belohnung des Rathauses für die gefassten Wegelagerer. Beide Wege führen zum Schloss Hummergarben. Es können natürlich auch beide Aufgaben angenommen und ausgeführt werden.

Locken Sie die Spieler mit den jeweiligen Eigenschaften ihrer Charaktere: Die Ehre das Land von den heimtückischen Räubern zu befreien, die Goldgier, die so vielen innewohnt, das Bedürfnis das magische Artefakt studieren zu wollen, der Schutz der Region und der Handelswege etc.

Wenn ihre Gruppe absolut gar nicht in das Umfeld der gehobenen Taverne passt, arrangieren Sie, dass die Helden in einer anderen (weniger ansehnlichen) Taverne auf jemanden treffen, der von der verschrobene

Maca Wonbounc erzählt, die sich meistens im *Schlange & Federkiel* aufhält und die haufenweise Dukaten anbietet.

So die Spieler sich in das Gespräch der vier Männer einmischen wollen, werden diese höflich aber distanziert reagieren. Gemäß den guten Manieren werden sie Fragen, die das Thema ihres Gesprächs betreffen beantworten.

Mann 1 ist ein junger Magier mit Namen *Emthos Kra-boor*. Er besitzt einen kurzen, sauber gestutzten Bart zu dunklen langen Haaren, seine hellen Augen funkeln neugierig.

Mann 2 - *Dojor Pheanka* ist einer der lokalen Sumpfläufer und trägt eher praktische Kleidung und einen Pferdeschwanz. Sein Gesicht ist vom Wetter gezeichnet. Er wirkt aber nicht tumb und eher besonnen.

Mann 3 ist der dunkelhaarige *Jomel Vennis*. Er zeichnet sich durch einen verkniffenen Gesichtsausdruck aus und scheint der Nörgler der Gruppe zu sein. Seine Wangen sind voll grauer Bartstoppeln, die Augen wirken irgendwie böseartig.

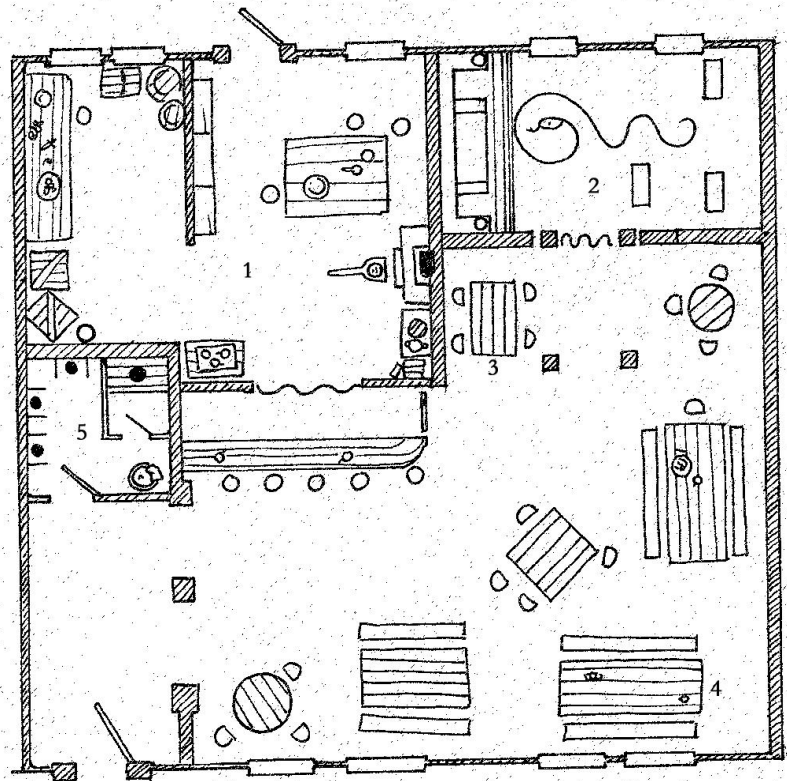
Mann 4 hört auf den Namen *Garbraehl Krakano*. Auffällig sind seine hohe Stirn und sein Schlafzimerblick. Der Mitsechziger trägt einen langen Bart, ein Magiergewand und raucht eine Pfeife.

Über das Schloss können sie erzählen, dass es ursprünglich den Stammsitz des Adelsgeschlechtes von Hummergarben darstellte, heute aber mehr und mehr vom Sumpf beansprucht wird und nach einem Brand vor etlicher Zeit kaum mehr als eine Ruine ist. Sie verweisen die Spieler aber an Maca Wonbounc, die an dem Tisch nahe der Theke sitzt (3), von der sie zu wissen glauben, dass sie den Helden mehr erzählen können. Besonders Jomel ereifert sich wenn die Spieler nach den Räubern fragen. Er weiß zu berichten, dass sie ein paar der Sumpfläufer und sogar eine ganze Anzahl der Händler aus Skorpsky überfallen haben. Das Rathaus hat die Köpfe der Räuber gefordert und will etliche Dukaten dafür hergeben. Geschätzt wird die Meute auf eine Zahl von mindestens zwanzig Mannen.

Taverne: Schlange & Federkiel

1. **Küchenbereich.** Hier sind Helden nicht erwünscht, weil sie im Weg herumstehen. Im dazugehörigen Schankbereich bedient der schlaksige Hargit.
2. **Hesindeschrein.** Der einzige öffentliche Kultort der Göttin in Val-lusa. Eine stille, betende Gläubige ist anwesend.
3. **Maca Wonbounc**
4. **Tisch der vier Männer:**
Emthos, Dojor, Garbraehl, Jomel
5. **Abort.** Hier sind jeder Held und jede Heldin willkommen.

(größere Karte im Anhang)



Das Elixier des Lebens



Allgemeine Informationen:

Maca Wonbounc, die allein sitzende Frau ist eine Dame von ungefähr 40 Götterläufen. Sie trägt ihr dunkles Haar streng hochgesteckt, die Mundwinkel dagegen hat sie unzufrieden nach unten gezogen. Unter dem hochgeschlossenen Kleid scheint sich eine gebrechliche Frau zu verstecken,

die kaum körperliche Arbeit kennt. Der Tisch an dem sie sitzt erscheint für eine Person viel zu groß, es finden sicher noch drei andere Personen Platz. Der Wirt stellt vor ihr gerade einen Teller mit dampfender Speisen ab, woraufhin die Wonbounc ihm einen großzügigen Obolus überlässt.

Spezielle Informationen:

Noch während die Helden hinübersehen oder während sie dabei sind sich zu erheben, nähert sich ein junger Mann der Frau, der nicht einmal zwanzig Jahre alt zu sein scheint. Er trägt einen auf Brusthöhe verzierten Fellmantel, der vorn offen steht. In der rechten Hand hält er eine für bornländische Bronnjaren typische Fellmütze. Nach einem kurzen Gruß tritt er zu der Wonbounc an den Tisch, um sie in ein Gespräch zu verwickeln – es hat den Anschein, als handele es sich um ein geplantes Treffen beider.

Meisterinformationen:

Sobald die Helden sich entscheiden die Frau anzusprechen und sich ihr nähern oder nach etwa nach zehn Ingame-Minuten erhebt sich der junge Mann und verabschiedet sich. Die Helden können noch hören, wie Maca mit fester Stimme sagt: *„Ich hoffe, Ihr seid in der Lage diesen Dienst zu versehen. Ihr mögt der Erste sein, der sich auf den Weg macht, aber seid versichert – ich schicke noch andere.“*

Wenn die Helden nah genug sind, sieht Maca auf. Schildern sie ihren Helden ruhig, was sie sehen: Die grünen Augen der Frau versprechen einen scharfen Verstand und einen unbeugbaren Willen.

Auf das Schloss Hummergarben, die Tagebuchseite oder die Artefakte angesprochen wird sie die Helden recht befehlsgewohnt dazu auffordern sich zu setzen (ob sie es dann auch wirklich tun quittiert sie mit Desinteresse) um mit ihnen ein Gespräch beginnen. Teils auf Fragen antwortend, teils von selbst können die Spieler folgende Informationen erhalten:

- Maca Wonbounc ist die Frau eines reichen vallusa-

rischen Händlers und nutzt den Großteil ihrer Zeit dazu ihre bereits recht umfangreiche Sammlung kleinerer Artefakte zu erweitern.

- Vor einigen Tagen hat sie einem jungen Magus die vergilbte Seite eines Tagebuches abgekauft, die von einem *Augstern* genannten *Elixier des Lebens* kündete.
- Es hat Maca einige Dukaten (ihres Mannes) gekostet, aber es war ihr möglich herauszufinden, dass die Tagebuchseite aus dem Schloss Hummergarben geborgen wurde und dass die Zeilen vermutlich von Rhaljawa von Hummergarben persönlich verfasst worden sein sollen.
- Die Ruine des Wasserschlosses Hummergarben kann man heute am Rand der Miasümpfe nahe Skorpsky lokalisieren.
- Sie bietet den Helden 50 Dukaten (pro Nase) für die Beschaffung dieses *Augsterns*. Zu diesem Zweck zeichnet sie die ungefähre Lage der Ruine auf einer Karte ein und übergibt sie den Helden.
- Eine Menschenkenntnisprobe kann ergeben, dass diese Frau fieberhaft auf der Suche nach bestimmten Artefakten ist, da sie anscheinend eine Angst vor dem Alter plagt. Sie können dies in Macas Kommentaren dezent andeuten, aber offen zeigen würde die Frau ihre Ängste niemals.
- Maca würde niemals selbst in die Sümpfe gehen: Sie sind zu gefährlich, zu schmutzig und voller Banditen und wilder Tiere. Aber sie scheut nicht davor zurück Abenteuer für gutes Gold hineinzuschicken.

Zudem zeigt sie der Gruppe die in Glas gefasste Tagebuchseite (*Kopiervorlage im Anhang!*) und weist auf die Einzelheiten hin, die darauf geschrieben wurden. Einige Zeilen sind noch recht gut zu lesen. Außerdem befindet sich am unteren Rand eine schlecht zu erkennende, halb verkohlte Zeichnung eines sternförmigen Anhängers – so rekonstruiert Maca die Skizze. Darauf, dass „Augstern“ eigentlich nichts weiter ist als der Spitzname des kleinen Mädchens und dass ihr aus diesem Grund von ihrer Gouvernante Sefira ein sternförmiger Anhänger geschenkt wurde, darauf käme die artefaktverblendete Maca niemals. Sie sollten auch vermeiden, dass ihre Helden solche Schlüsse ziehen und die Geschichte um das Amulett ausschmücken. Nachdem alle Fragen beantwortet wurden, verlässt die Frau die Taverne – mittlerweile ist es schließlich schon sehr später Abend.

Beim Gehen erwähnt sie noch einmal, dass sie die Belohnung erst beim Abliefern des gewünschten Objektes zahlen wird, welches sie zuvor natürlich durch einen kundigen Magier untersuchen lässt. Sie macht deutlich, dass sie auch andere Abenteurer mit der Sache betrauen wird – was das ganze zu einer Art Wettbewerb macht.

Tavernenabend & Unterkunft

Allgemeine Informationen:

Kaum, dass Maca den Tisch verlassen hat, spricht euch Hargit der Wirt an und fragt mit einem schiefen Grinsen ob er euch noch etwas bringen kann. Einem gemütlichen Tavernenabend steht also nichts im Weg. Die frühe Nacht ist hereingebrochen und leise schlägt der Regen gegen die Fenster. Die Umrisse der Häuser gegenüber der Schänke sind durch den Regenvorhang nur schwach zu erkennen.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden den Weg nach Skorpsky erfragen wollen – jeder in dieser Stadt weiß von dem Sumpfweg über den Knüppeldamm von Vallusa nach Skorpsky.

Außerdem ist es möglich, dass die Helden trotz der späten Stunde und auch trotz des Regens draußen einen Spaziergang durch die Stadt machen wollen. Halten sie sie nicht auf. Am Ende dieses Abenteuers finden sie eine Vallusa – Karte, an der Sie sich bei ihren Beschreibungen orientieren können. Zu dieser Zeit trifft man in

den Straßen nur noch die allerletzten Händler, die ihre Wagen beladen haben und sich hastig auf den Weg durch den Regen nach Hause machen, ärmliche Leute in den Nebengassen oder irgendwelches zwielichte Gesindel (vielleicht noch einige der tobrischen Flüchtlinge). Sollte ihre Gruppe auf die Idee kommen im Rathaus nachzufragen, ob das mit der ausgeschriebenen Belohnung der Wahrheit entspricht, hat das Rathaus natürlich bereits zu und liegt am Zwergenplatz dunkel da. Irgendwann werden die Spieler in eine Schänke zurückkehren oder sich ein Bett nehmen wollen. Am Anfang des Abenteuers haben wir zu diesem Zweck eine *Liste der Schänken und Herbergen* Vallusas zusammengestellt. Lassen Sie die Helden entscheiden, wo sie einkehren wollen – im *Schlange & Federkiel* zumindest gibt es leider keine bereitstehenden Betten. Von ganz ärmlich bis fürstlich lässt sich an Unterkünften alles in Vallusa finden.

Aufbruchsstimmung

Allgemeine Informationen:

Ihr erwacht unter dem beständigen Tröpfeln schwachen Nieselregens. Selbst durch die geschlossene Tür erreicht der Geruch von etwas Essbarem eure Nase. Nur leise dringen Stimmen aus dem Schankraum zu euch hinauf. Ein Blick aus dem Fenster zeigt euch, dass das Auge Praios' durch einen grauen Nebelschleier auf die Stadt hinabsieht – ein Wetter, das pure Ungemütlichkeit verspricht.

Spezielle Informationen:

Der Schankraum ist ob des schlechten Wetters mit einigen Kerzen zusätzlich beleuchtet und einigermaßen gefüllt. Offenbar wird gern in der Schänke gefrühstückt, um sich schon früh am Tag untereinander auszutauschen. Die Preise für das Frühstück, sowie das Frühstück selbst sind der Unterkunft entsprechend – in einer ärmlichen Herberge gibt es Haferschleim und Wasser, in einer betuchteren Eier, Wurst und frisches Brot. Natürlich steht es den Helden auch frei zu fasten und sich später mit Nahrung einzudecken.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden sich jetzt nach dem Weg nach Skorpsky erkundigen wollen, ist das möglich. Beinahe jeder in dieser Taverne weiß von dem Sumpfweg zu berichten, der von Vallusa zu dem Handelsknotenpunkt Skorpsky führt – machen Sie es den Helden für den Anfang nicht zu schwer. Auf den Straßen der Stadt sind die Händler bereits dabei ihre Stände zu öffnen. Es ist

also möglich sich ein paar Kleinigkeiten (etwa Brotfladen mit Trockenfleisch) an den Ständen als Proviant zu besorgen. Auch unter den Händlern ist der Sumpfweg bekannt. So die Helden nach dem Essen (oder ohne Frühstück) bei dem Rathaus vorbeisehen wollen, so gelangt man nun hinein. Das Rathaus ist ein großes, prunkvolles Gebäude mit Säulen vor dem Eingang. Überall sind zwergische Verzierungen zu sehen. Die Tür ist zwar zu, aber nicht abgeschlossen. In der Amtsstube findet sich ein Gardist, der die Belohnung vage bestätigt und den Helden anbietet sie zwecks genauerer Informationen zum Stadtrat zu geleiten.

Zum Beweis, dass die Helden die Räuber tatsächlich besiegt haben, verlangt der untersetzte Rat mit Namen *Xobber Wolpjes* den gestohlenen Ring eines Ratsmitglieds – weswegen die Hohen der Stadt besonders erzürnt sind - oder deren lebendige Auslieferung. Wolpjes bietet als Belohnung 70 Dukaten an.

Einem Aufbruch Richtung Skorpsky steht damit nichts mehr im Weg. Sollten ihre Spieler Kutschen oder Pferde mit in den Sumpf nehmen wollen, so werden sie schnell erkennen, dass beides nicht sonderlich geeignet ist. Pferde sinken trotz des Bohlenweges oft ein oder straukeln, eine Kutsche passt zwar auf den Bohlenweg, aber eben nur eine - sollte der Heldengruppe etwas entgegenkommen wäre ein Ausweichen unmöglich ohne das ganze Fuhrwerk im Sumpf versinken zu lassen – Eine reguläre Kutsche fährt die Strecke aber ohnehin nicht.

Der Sumpfpfad

Allgemeine Informationen:

Der Brückenstieg (die Straße zwischen den beiden Brücken der Stadt) führt euch in Richtung Rahja und über die Märkische Brücke aus der Stadt auf den Bohlenweg der in den Sumpf abzweigt. Der Weg, dem ihr folgt ist auf einer Breite von drei Schritt mit Holzbohlen ausgelegt. Mannshohes Gras, Binsen und Schilf reichen bis direkt an die Wegränder. Zwischen den Pflanzen am Wegesrand seht ihr immer wieder Tümpel von bräunlicher oder schwarzer Farbe - aus denen steigen Blasen auf, die mit einem leisen Schmatzen platzen. In einiger Entfernung erhebt sich eine flechtenbewachsene Baumleiche, die ihre toten Äste gen grauen Himmel recken.

Spezielle Informationen:

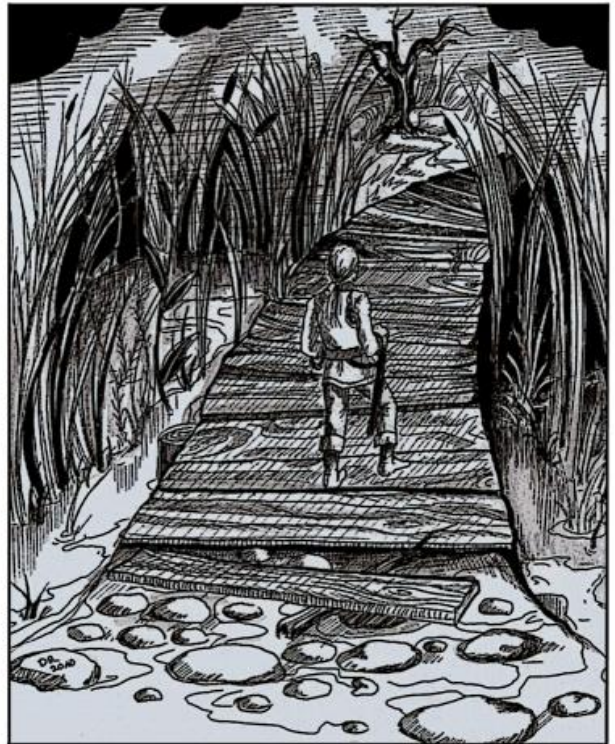
Die Pflanzen neben dem Weg sind tatsächlich so dicht, dass sie etwaigen Gegnern, wie schleichenden Sumpfkreaturen oder Räufern sehr gut Deckung bieten würden, bis es bereits beinahe zu spät ist. Tiergeräusche und leises Rascheln dringen aus dem jenseitigen Schilf.

Meisterinformationen:

Ihre vorrangigste Aufgabe ist die folgenden Sumpfab-schnitte möglichst nicht eintönig werden zu lassen und die bedrohliche, unübersichtliche Weite des morastigen Gebietes möglichst atmosphärelastig zu beschreiben. Zu diesem Zweck gibt es die kleine Liste von Zwischensequenzen, die Sie immer mal wieder einwerfen können.

Sollten die Spieler von dem Weg abweichen wollen, machen sie ihnen noch einmal klar, wie gefährlich es wäre diesem Vorhaben zu folgen (nicht nur, dass die Gefahr zu versinken schon nicht ohne ist, nein, das hohe Gras und Schilf würden ihren Helden in kürzester Zeit die Orientierung rauben). Für den Fall, dass die Gruppe ein Mitglied besitzt, das sich in Sümpfen aus-

kennt, und die Gruppe partout in die Sümpfe abbiegen will – wird auch der Kamerad von dem Vorhaben abra-ten. Spielen Sie während der Sumpfpassagen und den Zwischensequenzen hier und da mit Gefahreninstinkt- und Sinnenschärfeprobren. Wenn die Spieler zu denen gehören, die gerne Würfeln, bauen Sie auch Wettervorhersage-, Gewandtheits- und Orientierungsproben mit ein.



Zwischensequenzen

- Leise wiegen sich die dichten Binsen im lauen Wind. Es regnet nicht, aber der Himmel zeigt dunkle Wolken, die das Moor wie ein schwarzer Teppich erdrückend überschatten. Zuckte da nicht eben ein Blitz? Ein fernes Grollen kündigt von entferntem Gewitter.
- Du siehst herab, als es neben dir im schwarzen, brackigen Tümpelwasser verheißungsvoll blubbert. Blasen steigen auf – doch das scheint der Sumpf so an sich zu haben. Zumindest taucht kein ungesehener Feind plötzlich neben dir auf.
- Es raschelt im mannshohen Farn: Das war definitiv kein Geräusch des Windes, das war von jemandem oder etwas verursacht worden! Deine Blicke ketten sich in gespannter Erwartung an das, was da kommen mag – Du siehst wie der Leib eines schlangartigen Wesens aus dem Wasser auftaucht – sie ist groß und mindestens drei Meter lang. Interessiert sich aber nicht weiter für die Reisenden und verschwindet abtauchend im düsteren Gewässer.
- Das war knapp. Die Bohle des Knüppeldammes vor dir ist beschädigt und beinahe währst du mitten in die sumpfige Brühe getreten, die sich vor dir auftut. Aufatmend umrundest du die Falle und hoffst, dass der Holzweg sich nicht als Holzweg entpuppt.
- Du versuchst den Grund des Sumpfes zu erahnen, aber es erscheint unmöglich. Tiefschwarz, voll Schlick und schlingendem Gewächs liegt das finstere Wasser unruhig da.
- Du schrickst auf, als plötzlich zwei Enten schnatternd aus dem Schilf auffliegen. Verdammt! Dein Herz rast...
- Du gleitest auf dem alten, glitschig gewordenen Holz unter dir aus. Kannst du dich fangen?
- Beim Marschieren auf dem Knüppeldamm beobachtest du die Umgebung. Zu deiner Linken sieht es so aus als sei dort eine grüne Wiese. Ein unwillkürliches Stirnrunzeln zeigt sich bei dir, als du erkennst, dass die vermeintliche Wiese nichts weiter ist, als ein dichter Teppich aus Entenflott – wie dazu gemacht Wandernde zu verwirren.
- Summend tanzen die Mücken um dein Haupt und machen dich mit ihrer Aufdringlichkeit fast wahnsinnig.

Der Überfall auf Kraalf

Allgemeine Informationen:

Ihr mögt vielleicht eine, vielleicht anderthalb Stunden unterwegs sein, als Geräusche an euer Ohr dringen. Es sind Rufe – Rufe nach Hilfe, die rasch von anderen Männerstimmen die sehr viel rauer klingen, übertönt werden.

Spezielle Informationen:

Nun wo ihr genauer lauscht, scheinen die Urheber des Lärms nicht besonders weit weg zu sein. Um sie zu erreichen müsst ihr bestenfalls noch um die nächste Ecke des gewundenen Dammes biegen. Die Helden können bei gelungenen Proben mindestens vier verschiedene Stimmen auseinanderhalten.

Meisterinformationen:

Tatsächlich - biegen die Spieler um die nächste Ecke eröffnet sich ihnen die Szene eines Überfalls. Am Boden zwischen fünf recht schmutzig aussehenden Räubern (vier Männer und eine Frau – die Beschreibungen können Sie dem Bild entnehmen) liegt der junge Mann auf den Bohlen, der noch am letzten Abend in der Taverne mit Maca gesprochen hatte. Sein Name ist Kraalf Ugo Ertzel von Kirschhausen, was er früher oder später auch sehr von sich selbst und seinem Adelsstand überzeugt, preisgeben wird. Die Helden haben nun die Möglichkeit einzugreifen oder sich zu freuen, dass die Räuber die Konkurrenz aus dem Feld schlagen. **Sollten sie sich entscheiden Kraalf zu helfen**, so wird er sich ihnen in pompöser Manier vorstellen und ihnen für die unerwartete Hilfe danken, leider kann er sich nicht erkenntlich zeigen, da seine Dukaten mit den sumpfkundigen Räubern, die sofort vor den Waffen ziehenden, noch entfernten Helden geflohen sind, in den Sumpf

wanderten. Außerdem wird er den Helden erzählen, dass der Weg weiter vorne von dem starken Regen der letzten Nacht überschwemmt und unpassierbar sei. Allerdings kennt er eine Möglichkeit dieses Hindernis zu umgehen. Über einen kleinen festgestampften Trampelpfad führt er die Spieler von dem Bohlenweg weg, in Richtung des Molochdorfes *Aurrghrhrropp*. Sollten **die Spieler dem Mann nicht helfen wollen**, werden die Räuber sich trotz allem zur Flucht wenden, da sie es nur auf vereinzelte Personen abgesehen haben – auch diese Raubenden sind eher ehemalige leibeigene Bauern als Krieger, die sich aber bestens im Sumpf auskennen. In diesem Fall jedoch wird Kraalf ihnen die Überschwemmung vorenthalten und unter lauten, blasierten Verwünschungen allein auf dem recht sicheren Trampelpfad verschwinden, nicht ohne einmal schimpfend im Morast steckenzubleiben und beinahe den Stiefel zu verlieren.

Die Spieler werden die Überschwemmung wenig später auch von ganz alleine bemerken und sich dem einzigen möglichen Weg zuwenden: dem kleinen Trampelpfad in das Molochdorf *Aurrghrhrropp*.

Sollten sie diese Tatsache nicht einsehen, lassen Sie sie feststellen, dass der Knüppeldamm an besagter Stelle nicht nur für gute zehn Meter völlig überschwemmt, sondern offensichtlich auch vom Sturm beschädigt wurde – und ordentlich nasse Füße bekommen. Der Sumpfpfad außerhalb des Bohlendammes wirkt einigermaßen zuversichtlich und trocken und scheint zudem wie eine ein bis zwei Meter breite Schneise in den Sumpfpflanzen, ganz so als sei der Pfad nicht selten benutzt.



Die Molochen

Allgemeine Informationen:

Nach einer letzten Biegung des Sumpfpfades mündet der festgetretene Weg auf einer Lichtung zwischen dem Schilf. Eine trockene Stelle, auf der eine kleine Ansammlung von Schilfhütten eine Art primitives Dorf bildet.

Das Ende des Weges wird von zwei Holzpfählen markiert, zwischen denen ein Schilfseil gespannt ist, an welchem in regelmäßigen Abständen Delphinfiguren, deren Werkstoff offenbar ebenfalls das allgegenwärtige Schilf ist, hängen. Nur wenige Schritte weiter, an das erste Haus der nahen Siedlung gelehnt sitzt ein blondes Mädchen neben einem Haufen getrockneten Schilfs und scheint in die Arbeit vertieft einen Korb zu flechten.



Spezielle Informationen:

Die junge Frau trägt einen Schilfroch (Schilf scheint in diesem Dorf die absolute Primärressource zu sein) und hat ihren Oberkörper trotz des schlechten Wetters gar nicht verhüllt. Ihr blondes Haar trägt sie offen, mit einigen Flechtzöpfen geschmückt. Ihre Haut besitzt einen auffälligen gelben Ton.

Meisterinformationen:

Das Mädchen wird nicht reagieren, wenn die Helden sie ansprechen, so kindlich vertieft ist sie in ihre Arbeit.

Molochen sind weltfremd, und ziemlich naiv - aber auch in sich gekehrt. Sie leben nur in dieser Region und sind weitgehend autonom. Fremde betrachten sie (wenn überhaupt) mit freundlicher Neugier. Sie staunen dann über die alltäglichsten Dinge - übersehen oder überhören dafür andere (den Helden eventuell viel wichtigere) Tatsachen. Wichtig ist: Molochen sind NICHT aggressiv. Solange sie sich nicht verteidigen müssen werden sie in keinem Fall etwas gegen die Helden unternehmen. Was auch immer die Helden tun, aus der Frau bekommen sie kein Wort heraus - bis sie zweifeln, ob sie überhaupt sprechen kann. Selbst wenn sie sie anstupsen wird sie sich nur gestört fühlen, kurz irritiert lächeln und dann weiter an ihrem Korb arbeiten.

Sollten die Helden Kraalf gerettet haben, wird dieser unaufhörlich selbstbeweihräucherndes Zeug faseln („Ich bin übrigens trotz meiner erhabenen Geburt ein erfolgreicher Abenteurer, wisst ihr. Die Barden der Marschen besingen bereits meinen Heldenmut.“) und ihnen die Schänke *Bei Ghrruffhtrjrapph* zeigen.

Sie befindet sich ziemlich genau in der Mitte des Dorfes und ist, wie zu erwarten war, die einzige Schänke an diesem kleinen Fleckchen Erde.

Sollten die Helden Kraalf, der offensichtlich nicht das erste Mal in der Gegend ist und sich einigermaßen auskennt, nicht beigestanden haben, beschreiben sie ein wenig wie die Gruppe sich umsehend durch das Dorf wandert. Allorts wird man Schilf sehen. Die Hütten sind aus Schilf, die Kleider sind aus Schilf, sogar die Speere sind zum Teil aus Schilfrohr. Einige Fischer nehmen mit einfachen Steinmessern Fische aus. Das ganze Dorf scheint recht rückständig zu sein. Die Bewohner führen bestenfalls einfachstes Handwerk aus und nehmen generell nicht viel Notiz von den Helden ihrer Spieler. Nach einer Weile können sie dann auf die Schänke treffen, deren Name ein Schild mit kusliker Zeichen verkündet.

Sollten die Helden sich keinen Deut um die Taverne scheren, sondern gleich den Ausgang wieder auf den Damm zurück suchen, lassen Sie ihre Mägen knurren, ihre Füße schmerzen, weil sie sich wegen der Feuchte eine Blase gelaufen haben oder lassen Sie den Goblinbegleiter des Norbardenhändlers jetzt erst die Taverne betreten - seinen Strohhut zum Gruß ziehend - um die Neugier der Truppe zu wecken.

Norbardenbrüder

Allgemeine Informationen:

Die Schänke ist wie alle Häuser in der kleinen Ansiedlung aus Schilf errichtet und scheint dabei nur unmerklich größer zu sein als die Wohnhäuser der Sumpfbewohner. Etwas nach hinten versetzt schließt sich allerdings ein Gästehäuschen an, dass durch einen kurzen Gang vom Schankraum aus zu erreichen ist. Als ihr durch den etwas schmutzigen Vorhang der den Eingang verschließt tritt er öffnet sich euch der Anblick auf das Innere der Taverne.

Ein paar niedergebrannte Kerzen erhellen den Raum nur ein wenig, denn obwohl es erst früher Nachmittag ist, ist es diesig und duster. An der rückwärtigen Wand, direkt neben dem Durchgang zu dem Gästehaus erstreckt sich eine (wenngleich etwas grob gezimmerte) Theke, vor der drei Hocker auf dem mit Holzbohlen ausgelegten Boden stehen. Drei runde Tische haben außerdem in dem Schankraum Platz. An jedem dieser Tische, die im Wesentlichen aus alten Holzfässern mit darauf gelegten Holzplatten zu bestehen scheinen, stehen drei niedrige

Hocker.

Zu eurer Verwunderung steht hinter der Theke keinesfalls einer der abwesend wirkenden Molochen, sondern ein Norbade mit breitem Gesicht und gut gelauntem Schmunzeln. Schon als ihr eintretet ruft er euch zu: "Oh! Gäste! Den Zwölfen zum Grusse meine Freunde!" Ein wenig unheimlich wirkt es schon, sehen seine milchig weißen Augen doch an euch vorbei, als er euch begrüßt. Der relativ junge, stämmige Mann ist ganz offenkundig blind.

Spezielle Informationen:

Außer den Helden befinden sich nur zwei andere Gäste im Schankraum, die zusammen an einem Tisch sitzen. Es handelt sich dabei um einen zweiten Norbarden, vielleicht einen Händler (viel Gepäck stehen um ihn und seinen Gefährten), der dem ersten wie aus dem Gesicht geschnitten, aber ein wenig älter scheint. Verwunderlicher als diese Ähnlichkeit aber ist der Begleiter des Norbarden – ein leibhafter Rotpelz, ein Goblin. Er sitzt auf einem der Hocker und ist offenbar in ein Gespräch mit seinem Händlerfreund vertieft. Seine Füße baumeln ein gutes Stück über den Boden, da der niedrige Hocker für ihn noch immer ein Stückchen zu hoch ist.



Meisterinformationen:

Die beiden Norbarden sind tatsächlich Brüder, was übrigens auch der Grund des Händlers (sein Name ist *Wlad Olfshoff*) ist hier zu sein.

Wlad ist recht groß, Ende dreißig und trägt sein dunkles Haar bis auf ein kleines Zöpfchen am Hinterkopf kahl rasiert. Seine Stimme ist bestenfalls mitteltief und das Lächeln seiner Lippen spiegelt sich in seinen Augen wieder. Der Wirt (*Alriksej Olfshoff*) ist sicher zehn Jahre jünger als sein Bruder, hat aber ein ähnlich rundes Gesicht. Seine Augen sind von einer Krankheit geblendet, doch gerade deshalb sind seine anderen Sinne umso besser ausgeprägt. Er findet sich in der Taverne ohne große Mühe gut zurecht.

Der Goblin *Juuksed* ist (für seine Rasse) ein recht ruhiger Gesell mit unangenehm hoher und krächzender Stimme. Sein Verhalten bei der Nahrungsaufnahme ist eindeutig von seiner goblinschen Herkunft geprägt und ist zum Teil ein wenig unappetitlich anzusehen. Trotzdem begleitet er *Wlad* auf seinen Handelsreisen als eine

Art Partner, Unterhalter und Beschützer. Dementsprechend trägt er Kurzschwert und einen Dolch an seinem Ledergürtel. Die sonstige Kleidung des Goblinoiden ist recht praktisch gehalten, ein schmutziges Hemd, eine dunkle Felljacke, eine Lederhose und Stiefel, die sicher schon bessere Zeiten gesehen haben. Seinen kleinen Kopf ziert ein Schilfhut, den er gerade erst im Dorf erstanden hat.

Sollten die Spieler hier etwas essen wollen, sind die Preise niedrig. Der Wirt braucht zum Leben nicht viel und bezieht seine Vorräte vergünstigt über seinen Bruder. Wenn die Helden nach dem Schloss Hummergarben fragen, dann können beide Brüder die gleichen Informationen geben. Fragen sie nicht, so reden die beiden geselligen und extrovertierten Brüder von selbst darüber. Auch weitere *zu erhaltende Fakten* sind aufgeführt:

- *Wlad* und *Alriksej* stammen ursprünglich aus *Skorpsky*, wo auch ihr Vater (ein Mittelländer) schon geboren wurde – sie sind nur halbe Norbarden.
- Ihre Großeltern väterlicherseits waren Hausdiener im Schloss unter *Rhaljawa* von Hummergarben. Sie berichten, dass die Adelige wunderbar geworden sein soll, dass sie die Diener nacheinander verschleucht habe, dass sogar Teile der Dienerschaft im Schloss spurlos verschwunden seien.
- Tatsächlich seien ihre Großeltern die zwei allerletzten Diener gewesen, die die Schlossherrin fortgeschleucht habe und in der selben Nacht habe das Feuer im Schloss gewütet und wohl seiner letzten Bewohnerinnen beraubt - die Schlossherrin und ihr Kind seien in dem Feuer umgekommen, so hatte die Großmutter erzählt.
- Durch den Schock der Ereignisse, habe sich ihr Großvater angeblich verändert und scheute fortan die Nähe seiner Gattin. Er hatte auf der Flucht seine geliebte Kette – ein Erbstück - verloren, welche das Portrait seiner Frau beinhaltete. Anschließend habe er sie verlassen und sich einer Gruppe Reisender angeschlossen und wurde nicht wieder gesehen.
- Die Großmutter beider war zum Zeitpunkt der Flucht aus Hummergarben bereits schwanger.
- Der Geist der *Rhaljawa* ist noch da. Und vermutlich auch eine Räuberbande. Dabei ist der Geist weitaus schlimmer als die Räuber. Räuber sind aus Fleisch und Blut, dem Geist aber können nur Geweihte, Magier oder geweihte oder magische Waffen beikommen.
- *Alriksej* war früher mit seinem Bruder zusammen unterwegs. Als er krank wurde, erreichten sie gerade das Dorf der Molochen. Er wurde blind – und blieb. Die ruhige Gegend tut ihm gut und lässt ihn sein Erblinden fast vergessen.
- *Wlads* Goblin ist recht kultiviert für einen seiner Art. Er heißt *Juuksed* und hat *Wlad* einst geholfen. Seitdem reisen sie zusammen. Er fungiert auch als Übersetzer.
- *Juuksed* sagt, er habe einen Strohhut geschenkt bekommen.

Schon zu Beginn des Plausches mit den Brüdern wird

Kraalf mehr als ungeduldig und verlässt irgendwann die Taverne ohne wieder zu kehren. Sollten die Helden irgendwann nach seinem Verbleiben forschen wollen, wird ihnen einer der Bewohner andeuten, dass der Mann das Dorf bereits in Richtung Skorpsky verlassen habe. Nach dem Gespräch (und vielleicht einem kurzen Essen) sollten die Helden wieder aufbrechen. Für eine Übernachtung ist es noch zu früh und das Dorf hält keine Attraktionen bereit. Vom Dorf aus führt ein weiterer Trampelpfad wieder auf den Bohlenweg, so dass die Helden die Überschwemmung umgangen und ihren alten Weg wieder gefunden haben.

Sie haben durch das Gespräch mit den Brüdern wichtige Anhaltspunkte erhalten wie die Tatsache, dass Rhaljawa eine Tochter hatte, ein Wink dahin, dass mit dem Großvater bei der Fluch etwas nicht stimmte (Es war eben nicht mehr der Großvater der Norbarden – deshalb

trug er auch seine Kette nicht mehr), die Information, dass man Geistern nur auf bestimmte Weise beikommen kann, sowie der Hinweis, dass auf Schloss Hummergarben Menschen verschwanden, bevor es brannte.

Wenn ihre Helden zu der eiligen Sorte gehören, lassen Sie sie möglichst wenigstens die obigen Informationen erfahren, bevor sie abreisen.

Es ist aber auch kein Beinbruch, wenn die Gruppe dieses informative Gespräch verpasst.

Sollten sie Kraalf sofort folgen, wird der in seiner hochnäsigen Art deutlich machen, dass Kraalf Ugo Erztzel von Kirschhausen allein reist – zumal er auch allein die Belohnung einstreichen wird.

Sollten die Spieler den eingebildeten Tropf verprügeln wollen, können sie das machen, wenn ihr Jähzorn es ihnen gebietet.

Der Mörderstein

Allgemeine Informationen:

Nach dem Verlassen des Molochdorfes umfängt euch wieder die eintönige Sumpfggend. Kühler Nieselregen hat eingesetzt und benetzt eure Kleider. Das Schilf um euch herum wiegt sich im schwachen Wind und die Geräusche - bis auf das leise Rauschen des Regens und des Windes - scheinen zu verstummen. Eine Weile zieht ihr durch das ungemütliche Wetter ohne etwas anderes als Holzbohlen, Schilf und Sumpf erspähen zu können, dann aber erhebt sich inmitten der ebenen Sumpfggend ein Findling von sicher drei Schritt Höhe. Beim Näherkommen seht ihr, dass er in der Mitte senkrecht gespalten ist.

Spezielle Informationen:

Sollten die Spieler sich den Spalt ansehen wollen werden sie herausfinden, dass er ausgeblichene Gebeine (eventuell sogar die eines Menschen) beherbergt. Sie scheinen dort schon länger zu liegen, doch hat sich niemand um ihre Bestattung gekümmert. Sollten die Helden es versuchen kommen sie einfach nicht an die Knochen heran.

Kümmern sich die Helden ohnehin nicht weiter um ihren Fund, so führt der Pfad dicht an dem Findling vorbei und setzt seinen Weg in Richtung Skorpsky fort.

Meisterinformationen:

Der Findling ist der sogenannte *Mörderstein*. Der Sage nach soll hier ein Wegelagerer sein Opfer so fest gegen den Felsen geschlagen haben, dass dieser von der aufgewendeten Wucht gespalten wurde. Wenig später soll der Räubergeselle von einem Trupp Festtumer Söldner aufgegriffen worden sein, die ihn zur Strafe in den Spalt geklemmt haben. Dort musste er dann langsam verhungern, während vor seinen Augen Festmahle abgehalten wurden. Tatsächlich liegen in dem Spalt, wie Sie eben gelesen haben Knochen. Ob es tatsächlich die Reste des Wegelagerers sind wissen wohl nur die Götter zu sagen, aber nur um sicher zu sein: Halten sie die Helden davon ab die Reste bestatten zu wollen. Möglichweise geraten sie in einem anderen Abenteuer wieder zu diesem Stein und müssen dann die Lösung seines Rätsels finden.

Der Umweg nach Ratheln

Allgemeine Informationen:

Nur ein kurzes Stück hinter dem Stein biegt ein kleinerer, schmalere Bohlensteg zwischen das Schilf vom Hauptweg ab. Er ist offenbar freigehalten vom Pflanzenbewuchs und etwa anderthalb Schritt breit. Die Bohlen wirken noch recht neu.

Meisterinformationen:

Der Seitenweg führt in die kleine Siedlung Ratheln, die von einer Gräfin überwacht wird, die sich Gerüchten zufolge als Gegenleistung für Präsente von durchreisenden Händlern in Fleischeslust hingibt. Folgen die Spieler dem Weg, landen sie ohne Zwischenfälle in Ra-

theln (siehe den Textabschnitt dazu auf der nächsten Seite: *Ratheln*).

Sollten die Helden den direkten Weg weitergehen um ohne Umschweife nach Skorpsky zu gelangen, so ist das keineswegs schlimm. Wollen Spieler aber nach Ratheln abbiegen, machen sie deutlich, dass dies NICHT der Weg ist, der sie nach Skorpsky führt. Lassen sie sich dadurch nicht abbringen – vielleicht weil sie etwas getrödelt haben und es bereits dunkel wird, weil sie den Nieselregen unter trockenem Dach abwarten wollen oder weil der Proviant zur Neige gegangen ist, so lassen Sie sie den Abstecher in die winzige Siedlung unternehmen.

Ratheln

Allgemeine Informationen:

Ratheln ist eine winzige Siedlung, die mitten im Sumpf auf Pfählen und Plattformen errichtet wurde. Sie zählt gerade einmal 45 Bewohner, einschließlich der Gräfin von Ratheln. Hölzerne Stufen führen auf die Plattformen hinauf, die untereinander mit Holzstegen und Hängebrücken verbunden sind. An vielen der Hütten hängen Fischernetze oder Bögen. An einer Hausecke sitzt ein Mann, der gerade dabei ist einem Kleintier (vielleicht einem Otter) das Fell abzuziehen. Ein paar der Bewohner sprechen euch an und bitten um Almosen.

Spezielle Informationen:

In dem Stelzendorf findet sich tatsächlich eine Taverne mit Übernachtungsmöglichkeit. Die *Händlerklause* wurde aus vallusischen und festumer Mitteln errichtet und bietet jedem Absolventen der Festumer Handelsschule eine kostenlose Möglichkeit zu nächtigen. Jeder andere Reisende zahlt für diese Möglichkeit einen Silbergroschen (einen Silbertaler).

Meisterinformationen:

Außer den paar Bettlern und Jägern hat Ratheln tatsächlich nichts außer seiner Gräfin vorzuweisen. Ob sich die Gerüchte um die Dame in Ihrem Abenteuer verdichten, überlassen wir Ihnen. Sollten die Helden hier übernachten wollen, lassen Sie sie ruhig eine Klugheitsprobe würfeln, um heraus zu finden, dass es nach Skorpsky nicht mehr weit sein kann berechnet an der Zeit, die sie schon unterwegs sind und es dort eventuell billigere Übernachtungsmöglichkeiten gibt. In jedem Fall aber findet sich hier jemand, der die Legende des Mördersteins zu erzählen weiß.

Über Hummergarben erzählen die Bewohner, dass sie sich niemals dort hinwagen würden, auch wenn es nur wenige Meilen zu dem alten Gemäuer im schlammigen Sumpf sind. Die Version der Geschichte, die in Ratheln kursiert ist die, dass die Herzogin eine verrückte Magierin war, die erst alle fortscheuchte und sich dann selbst entzündet haben soll.

Die Sumpfläufer

Allgemeine Informationen:

Als ihr dem Hauptweg weiter in Richtung eures Ziels folgt, setzt wieder heftiger Regen ein. Bald schon werden die Ränder des Bohlenwegs hier und dort flach von Sumpfwasser überspült. Ihr seid euch ziemlich sicher, dass der Sumpf gerade noch gefährlicher geworden ist. Während ihr mit gesenkten Köpfen durch den prächtigen Regenguss schreitet, hört ihr auf einmal den wirklich unerschönen Gesang einer rauhen Männerstimme. Als ihr aufseht biegt soeben ein Mann um die Ecke, der deutlich besser für diesen Weg gerüstet zu sein scheint. Er trägt praktische Kleidung in Naturfarben und einen recht dicken Rucksack bei sich. Der Regen scheint ihn unter dem Wachsmantel mit der Kapuze nicht weiter zu stören, doch als er eure Gruppe sieht wird er langsamer und beendet seinen Katzenjammer.

Spezielle Informationen:

Nach der Begegnung mit den beiden Sumpfläufnern in Vallusa kann es klugen Helden gelingen diesen Mann als Sumpfläufer einzustufen. Bei seiner Ausrüstung befinden sich neben einem Kurzsword auch ein Spaten und mehrere Seile. Besonders auffällig ist, dass er offenbar eine Abart von Schneeschuhen trägt mit denen er auch weichen Sumpfboden überwinden kann. Sollten die Helden den Mann danach fragen, erklärt er ihnen gerne Sinn und Zweck dieser extravaganten Fußware.

Meisterinformationen:

Ein Gespräch mit dem blonden, etwa 20-jährigen Sumpfläufer, dessen Name übrigens *Danow Baernsen* lautet, ist recht ergiebig. Er teilt den Helden mit, dass es bis Skorpsky tatsächlich nicht mehr weit ist, schlimmstenfalls eine halbe Stunde. Haben die Helden in Ratheln genächtigt, dürfte es jetzt erst gegen Mittag sein, ansonsten tendiert die Sonne zum Sinken. Danow bestätigt aber auch die Räubergerüchte noch einmal. Außerdem lässt er verlauten, dass er zwar nicht weiß ob es ein Geist ist, der die Schlossruine heimsucht oder ob es die Räuber sind, die dort so lärmern, aber bei einem ist er sich sicher: Er wird nicht dorthin gehen, im letzten Jahr sind mindestens 4 Leute in der nahen Umgebung verschwunden, ein Schicksal, das er um keinen Preis der Welt teilen will.

Sollten die Helden sofort und ohne Zwischenhalt in Skorpsky in Richtung von Schloss Hummergarben aufbrechen wollen und den Sumpfläufer nach der Richtung fragen, wird er sie darauf hinweisen, dass es bei dem Regen und dem bereits fortgeschrittenen Tag (haben die Helden einmal zwischendurch genächtigt, wird nur der starke Regen als Grund angeführt, der dann auch gerne einen Sturm mit sich führen kann) purer Selbstmord wäre sich noch auf den Weg zu machen. Danow verabschiedet sich nach kurzer Zeit und beginnt wieder singend seine Runde.

Die Ankunft in Skorpsky

Allgemeine Informationen:

Tatsächlich, der Sumpfläufer sprach wahr: nach einer guten halben Stunde lichtet sich das Schilf, der Bohlenweg wird breiter und führt euch auf eine feste, gepflasterte Straße, die direkt auf das Stadttor Skorpskys zuführt. Zwei Gardisten stehen an dem geöffneten Tor Wache und kontrollieren von Zeit zu Zeit etwas lustlos Reisende oder Händler. Ihr Augenmerk gilt eindeutig mehr dem Sumpf – und dem was darin lebt, als den menschlichen Besuchern. In der Tat würdigen sie euch keines Blickes, als ihr das Tor mit einem Händler zusammen passiert und die Stadt betretet. Auf der Hauptstraße herrscht reges Treiben. Händler aus Tobrien und Festum treiben ihre Träger, Kutschen und Pferde durch die Stadt und schreien sich dabei gegenseitig an. Einige Bettler versuchen am Straßenrand ihr Glück.

Allgegenwärtig scheint lautstarkes Handeln zu sein, es riecht nach exotischen Waren und dem scharfen tobri-schen Tabak.

Spezielle Informationen:

Die Stadt ist hier in der Gegend ein wichtiger Handelsknotenpunkt, ihre Häuser wirken gut gepflegt und es findet sich eine Vielzahl von Tavernen und Herbergen. Auch kleinere Tempel für nahezu jede Gottheit erheben sich zwischen Handelskontoren, Wohnhäusern, Lagerhäusern und Herbergen. Auf die 1100 Einwohner der Stadt kommen sicher noch einmal 50 Händler und 100 Mann Begleitung pro Tag.

Auf der Suche nach einer Schänke (oder weil sie auf eben jenen Markt wollen), werden die Helden den Mittelpunkt der Stadt und des Lebens sofort finden. Es ist offensichtlich, dass der Markt nicht nur von extrem vielen Händlern besucht wird, sondern auch ein recht reichhaltiges Angebot vorzuweisen hat – reichhaltiger als man bei einer Stadt am Rande des Sumpfes annehmen würde. Außerdem scheinen viele Vertreter der größeren Handelshäuser unterwegs zu sein. Sogar Handelsagenten von Stoerrebrandt sind anzutreffen. Bei einer gelungenen Probe auf Geschichtswissen kann einem der (am besten einheimischen - also Bornland oder Tobrien -) Helden einfallen, dass es ein altes Privileg der Stadt ist, dass die tobri-schen Waren zuerst hier zum Verkauf angeboten werden müssen, ehe sie weiter in das Bornland gebracht werden dürfen. Das ist auch die Erklärung für die vielen Vorkäufer und Handelsagenten der großen Handelshäuser in der Stadt. Kurz: Dieses Privileg ist verantwortlich für den Wohlstand der Stadt.

Meisterinformationen:

Nach den langen Strapazen der Wanderung voller Mücken und Nässe können ihre Helden nun ruhig einen verregneten Einkaufsbummel genießen und sich dabei an dem wie bereits erwähnt recht reichhaltigen Angebot des Skorpskier Markts bereichern. Es ist dabei jedoch zu beachten, dass manche Händler ihre Waren zu extrem überbewerteten Preisen anbieten, da sie die vollständige Lieferung bis tief in das Bornland an einen bestimmten Platz bringen wollen und durch die hohen

Preise versuchen wollen die potentiellen Käufer der Neuwaren abzuschrecken. Mit gelungenen Handelsproben kann dieser Preis aber auch wieder gedrückt werden.

In der Stadt finden sich fünf erwähnenswerte Herbergen/Tavernen:

- *Hotel Stoerrebrandt* (8 EZ, 8 DZ)
- *Zum toten Ochsen* (GR, 4 EZ, 4 DZ)
- *Zum Füllhorn* (GR, 5 EZ, 5 DZ)
- *Fuhrmanns Trost* (GR, 3 EZ)
- *Sumpfschänke* (GR)

Diese Tavernen sind der Qualität nach geordnet, beginnend mit der Besten. In welche ihre Helden einkehren ist für den Verlauf des Abenteuers nicht von Bedeutung, aber wohl für die Art die Taverne zu beschreiben. Das *Hotel Stoerrebrandt* ist eine wirklich luxuriöse Unterkunft und lässt sich das auch bezahlen. Es gibt gutes Essen, die Betten sind weich und der Schankraum sauber.

Die *Sumpfschänke* dagegen ist dem Wunsch eines einfachen Bauern entwachsen seine eigene Wirtschaft zu errichten. Die Preise sind weitaus niedriger als im *Hotel Stoerrebrandt*, der Standard allerdings auch. Die Betten sind Strohsäcke in einem Schlafsaal, die Tische sind speckig und klebrig, das Essen ist unterdurchschnittlich lecker.

Die drei anderen Herbergen bewegen sich irgendwo dazwischen, wobei die Schänke *Zum toten Ochsen* eher in Richtung *Hotel Stoerrebrandt* tendiert, während die Schänke *Fuhrmanns Trost* sich auf dem Absteigenden Ast befindet. *Zum Füllhorn* ist das absolute Mittelmaß zwischen der *Sumpfschänke* und dem *stoerrebrandtschen Hotel*.

Die Tempel der Stadt liegen alle in nächster Nähe zum Marktplatz, dabei befinden sich jedoch nur die Tempel des Praios' und des Phex' direkt am Markt. Alle anderen stehen in zweiter oder dritter Reihe zwischen den Häusern. Den Helden steht es nun frei sich eine Übernachtungsmöglichkeit oder ein Essen zu besorgen. Natürlich können sie auch erst über den Markt schlendern, oder (wenn sie darauf kommen) in einem der Tempel um eine Weihe ihrer Waffen bitten, schließlich wurden sie (eventuell) von den Norbardenbrüdern auf die Tatsache hingewiesen, dass man Geistern damit beikommen kann. Auf dem Markt spielt derzeit eine Gauklertruppe und scheint sich einige Münzen zu erhoffen. Sie sehen nicht unbedingt aus, als kämen sie aus diesen Breiten, dazu ist ihre Haut zu dunkel.

Außerdem begegnet den Helden auf dem Markt kurz Kraalf, der aber so tut, als würde er das „Gesindel“ übersehen. Wenn ein Charakter einen SO größer als 11 besitzt, wird Kraalf ihn freundlich, aber distanziert grüßen. Hat ein Charakter einen SO größer als 13, wird Kraalf als eindeutiger Speichellecker auftreten, aber anschließend dennoch allein verschwinden.

Im Schankraum einer Taverne

Allgemeine Informationen:

In dem Schrankraum herrscht das Gesumme von vielen Stimmen. Der Geruch von Essen steigt euch in die Nase und euer Magen unterrichtet euch davon, dass er schon eine Weile ohne Gesellschaft ist. Die Herberge für die ihr euch entschieden habt, sieht von innen genau so aus wie ihr es euch von außen vorgestellt habt. Nahe der Tür ist ein Tisch frei, der für euch alle reicht. Froh darüber so rasch Platz gefunden zu haben, setzt ihr euch erst einmal um euch von dem anstrengenden Marsch durch den Sumpf zu erholen. Trotz des recht großen Andrangs ist die Schankmaid – ein rothaariges Mädchen von vielleicht 19 Lenzen mit wunderschönen Korkenzieherlocken beinahe sofort bei euch und fragt mit einem bezaubernden Lächeln, was sie euch bringen kann.

Spezielle Informationen:

In den Geruch des Essens mischt sich (je nach gewählter Taverne) der Geruch eines äußerst gelungenen Mahls, eines angebrannten Mahls...oder eben gar kein besonderer Geruch. An dem Tisch direkt neben den Helden sitzen drei weibliche Personen – eine dickliche blonde mit hüftlangem Zopf, eine gutaussehende dunkelhaarige vermutlich tulamidischer Abstammung und eine großgewachsene mit pechschwarzem Haar und einer Kartoffelnase - in typischer Abenteuerkleidung bei einer Runde Kartenspielen zusammen und unterhalten sich mittellaut. Hin und wieder weitet eine die Augen oder runzelt die Stirn. Die Themen wühlen die Gemüter ganz offensichtlich auf. Das Essen ist warm und füllt den Magen – so oder so.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden dem Gespräch am Nebentisch lauschen wollen (Sinnenschärfenproben – denn es ist mäßig laut und die Frauen schreien nicht unbedingt), so werden sie feststellen, dass die Plaudernden über verschiedenste Themen palavern:

- „Und da sagte Thora zu Lessia, dass Praiane gesagt habe, dass sie finde, dass Lessia seit sie schwanger gewesen ist derart zugenommen habe, dass es an ein Wunder grenzt, dass Rondrian sich nicht schon lange ein Liebchen genommen hat. Ihr könnt euch denken wie Lessia reagiert hat...“
- „Und ich sage euch, genau so hat Sulja es mir erzählt. Die alte von Hummergarben ist in den letzten Tagen ihres Lebens vollkommen wahnsinnig geworden! Sie hat alle Diener weggescheucht sagt Sulja und danach ein Feuer in ihrem Zimmer gelegt. Jetzt spukt ihr Geist in den alten Mauern. Mich schüttelt es, wenn ich nur daran denke...“
- „Tja, an der eigenen Dummheit umgekommen, wenn ihr mich fragt. Wer zündet schon sein Schloss an, frage ich euch? Wenn ich so einen reichen Mann hätte, der mich mit in sein Schloss nimmt – ich würde ganz gewiss nicht verrückt wer-

den. Stellt euch nur vor... Bei so einem Leben könnte man sich ohne Gewissensbisse die zarten Stoffe leisten, die der norbardische Händler an der Ecke immer anbietet. Blassrosa, Pfirsich, Lavedel...“

- „Travianne, pass doch auf was du sagst... Der Geist der Herzogin hört sicher nicht gerne, wenn du ihrer spottest. Mir wird ganz bang bei dem Gedanken an so ein Gespenst...“
- „Nun sei doch nicht so eine dumme Gans, Hanna. Als könnte sie uns hören. Viel schlimmer ist, dass ich die Haushaltssilbergroschen für diesen Mondlauf schon beinahe ausgegeben habe. Aber der Teppich aus Unau war es allemal wert, dass...“
- „Neulich hat mir der Sohn vom Metzger Blicke zugeworfen, die deutlich verrietten, dass er Interesse an mir zeigt. Oder meint ihr, dass ich mir zu viel Hoffnung mache? Schließlich hat Rahja mich nicht mit allzu viel Schönheit gesegnet. Wenn ich stattdessen dich ansehe, Fatima – ein wenig Neid kann ich nicht verleugnen...“

So oder ähnlich. Essenz des Gespräches ist in jedem Fall, dass zumindest ein Teil der Schlossruine von einem Brand entstellt ist und dass Rhaljawa von Hummergarben vor ihrem vermuteten Flammentod wunderbarlich wurde – nicht unbedingt Neuigkeiten für die Helden, aber eine Bestätigung der Legende. Die Annahme sie habe den Brand selbst gelegt ist anscheinend weit verbreitet, dass die Diener verjagt wurden, ebenfalls.

Sollten die Spieler diskutieren oder Vermutungen bezüglich der bisherigen Informationen zu Schloss Hummergarben kundtun wollen, so fördern Sie ein gruppeninternes Gespräch, das im Spiel in der Taverne stattfindet.

Gehören ihre Helden zu denjenigen, die bis zu diesem Zeitpunkt das Einsetzen ihrer körperlichen Fähigkeiten und Talente vermissen, improvisieren Sie eine Kneipenschlägerei (sofern die Gruppe nicht gerade im feinsten Etablissement sitzt), lassen Sie einen Taschendieb agieren, einige Betrunkene aufmüpfig werden, ein Würfelspiel mit hohen Einsätzen in der Taverne stattfinden oder eine Gesellschafterin Gefallen an einem der Protagonisten finden.

Wenn die Helden nach einer Möglichkeit der Übernachtung fragen, so wird der Wirt ihnen (je nach Herberge) einen Preis zwischen einer Dukate und fünf Kreuzern nennen und ihnen dann ihr Zimmer/ihren Schlafplatz zuweisen. Das bedeutet natürlich nicht, dass die Helden sich sofort schlafen legen müssen. Es ist auch möglich sich auf dem Marktplatz umzusehen oder in einen der Tempel zu gehen. Die Informationen zu einem Einkaufsbummel haben Sie ja bereits bei der Ankunft gelesen. Wann immer ihre Helden sich zu Bett begeben mögen. Die Nacht verläuft ruhig und friedlich.

Die Waffenweihe

Meisterinformationen:

Dieser Abschnitt ist wie einige andere auch variabel und kann beliebig in Skorpsky oder auch Vallusa ausgeführt werden.

Wenn sich die Helden nach einer Möglichkeit umsehen, ihre Waffen weihen zu lassen – falls sie keinen Magier oder Geweihten bei sich haben oder aber auf Nummer sicher gehen wollen –, finden sie früher oder später zum Rondratempel (entweder hat man sie direkt dorthin geschickt oder die Geweihten der anderen Tempel haben die Gruppe darauf hingewiesen, dass das kleine Ritual eher in den Bereich der Löwengöttin gehört).

Allgemeine Informationen:

Nach einiger Zeit gelangt ihr in den Rondratempel der Stadt. Waffen und Schilde zieren die Wände. Hier und dort sind große Gemälde längst vergangener Schlachten an der Wand zu sehen. Zur Rechten liegt, neben einem langgezogenen Schrein, der ein Schwert und eine altertümliche Plattenrüstung beherbergt, eine beschlagene Holztür, die nur angelehnt scheint. Über der ganzen Szene liegt der tragende Gesang einiger Akolythen im hinteren Teil der Halle.

Spezielle Information:

Verteilt in dem mittelgroßen Gebetsraum finden sich nur wenige Krieger. Die meisten Kämpfer in der Stadt sind Söldner, die eher Kor ihre Ehre erweisen als Rondra, so scheint es. Sollten die Spieler sich hinter der Tür umsehen wollen, so finden sie dort eine Rondrageweihte, die sogar bereit ist ihnen ihr Ohr zu leihen (wenigstens für ein paar Minuten). Ihrem Gewand nach ist sie an der Schwelle zur Hochgeweihten. Der Raum in den die Tür führt ist offenbar eine Art Ritualsraum, einige typisch rondrianische Dinge sind in dem Bereich zu finden, auch ein Rondrakamm ist an der Wand befestigt. Auf einem Stehpult liegt ein aufgeschlagenes Buch auf Bosparano. (Sollte diese Sprache von einem ihrer Helden gelesen werden können: Es handelt sich um den Gebetsband *Kriegsgebete* in dem einige der flammendsten Gebete der Rondrakirche gesammelt wurden.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden der Rondrageweihten die Situation mit dem Geist auf dem Schloss tatsächlich in den schillerndsten Farben schwarz malen, so wird sie sich überzeugen lassen zumindest eine Waffe zu weihen (wenn die Gruppe keinen Magier oder Geweihten dabei hat, sogar zwei). Natürlich wird sie ihr Augenmerk dabei auf Klingengewaffen, möglichst Schwerter richten, wie es

ihr Glaube fordert. Für den Fall, dass sie das Buch „Aventurische Götterdiener“ gerade nicht zur Hand haben, haben wir den Ablauf dieser Liturgie im Folgenden für sie abgedruckt.

Aus: Aventurische Götterdiener, Seite 103:

Objektweihe (natürlich auch für Männer).

„[...] Nach eingehender Prüfung der Eignung von Waffe und Träger kniet die Fürbittende vor der Geweihten nieder. Diese richtet Auge und Waffe gen Alveran und betet: ‘Oh glorreiches Schwert, du heiliges Zeichen der Göttin, du gleißender Stahl, der du dienst im Kampf für die Herrin. Auf dir, dem heiligen Zeichen Rondras, ruht unsere Ehre, unsere Standhaftigkeit und unsere Stärke.’ Die Geweihte senkt ihren Blick auf die Fürbittende und fährt fort: ‘Mit diesem Schwert bezeichne ich deine Stirn’, (dabei führt die Priesterin den Kreuzpunkt des Schwertes an die Stirn der Gläubigen) ‘damit du dein Schwert niemals unrechters führst; deinen Mund...’, (damit führt sie den Kreuzpunkt an ihren Mund) ‘damit er die Ehre unserer Herrin Rondra preise; deine Brust’, (die Geweihte führt den Kreuzpunkt an die Brust der Bittstellerin) ‘auf dass in ihr der Mut nie erlösche.’ Dann richtet sie die Klinge und ihren Blick wieder gen Alveran: ‘Verleihe, oh göttliche Herrin, diesem Schwert die Kraft, sowohl dem Namenlosen, als auch dem dämonischen Feinde Einhalt zu gebieten. Schenke seiner Trägerin den Mut, alle Versuchungen durch die Kraft deines Schwertes, zu deiner Ehre allein zu überwinden. Segne, oh Herrin, diese Klinge, denn zu deinem größeren Ruhm soll sie fechten.’ Und mit einem ‘Rondra will es!’ gibt sie die Klinge an die Trägerin zurück.“

Zu dem ein Auszug zu den Auswirkungen der Weihe.

„Die Geweihte weiht mit dieser Liturgie einen liturgischen Gegenstand, ein profanes Objekt (wie eine Waffe) oder eine Substanz (Wasser, Saatgut, Graberde; jeweils bis zu 10 Stein Gewicht) zum Zweck der Verwendung in einer Liturgie oder um unheilige Wesenheiten zu verletzen. Gegenstände mit einer Objektweihe wirken nur in der Hand von Personen, die sich den Kodizes der weihenden Gottheit gefällig verhalten. [...]“

Das bedeutet auch, dass bei Helden, die sich absolut gar nicht rondragefällig verhalten (Kampf aus dem Hinterhalt, oder sonstige ehrlose Kampftätigkeiten) die Liturgie umsonst durchgezogen wird: Bei ihnen wird das Ritual nichts nützen.

Zurück in den Sumpf

Allgemeine Informationen:

Als ihr am nächsten Morgen aufwacht zieht ihr zu allererst eure Decke ein wenig höher – es ist recht kühl. Wenn ihr euch schließlich doch durchgerungen habt aufzusteigen, vernehmt ihr aus dem Schankraum bereits Stimmengewirr und das Klappern von Tellern und Töpfen.

Spezielle Informationen:

Der Schankraum ist schon am Morgen gut gefüllt, die Helden finden dort natürlich trotzdem einen Platz, sofern sie das möchten. Neben dem leiblichen Wohl findet sich in dem Schankraum, auf dem ein oder anderen Weg (den

Wirt fragen beispielsweise oder sie treffen Danow Baernsen wieder, der den Helden empfiehlt, sich einen Führer für die Strecke abseits des Knüppeldamms zu suchen) ein Sumpfkundiger in einfacher Lederkleidung, falls die Helden einen benötigen.

Meisterinformationen:

Möglicherweise hat die Gruppe selbst einen sumpfkundigen Helden dabei, in diesem Fall benötigen sie natürlich keinen Führer (der kostet schließlich Geld [Vorschlag: 5 Silber nach Hummergarben]). Das Schloss ist von Maca Wonbounc auf der Karte verzeichnet worden, wenn es ihnen beliebt, können die Spieler auch ohne

Führung aufbrechen. Wir schlagen vor in diesem Fall vermehrt Wildnisleben-, Orientierungs-, Sinnenschärfe- und Gewandtheits- proben würfeln zu lassen. Richtung Schloss führt schließlich nur ein schmaler, undeutlicher Pfad mitten durch den dichtesten Sumpf – der ab und zu sogar überflutet ist oder kaum nachvollziehbare Windungen hat - und ein verlorener Schuh, ein vollkommen mit Matsch beschmierter Held oder eine Gemeinschaftsaktion einer Beinbefreiung aus dem saugenden Morast sollten beim Sumpfwandern auf eigene Faust und gut Glück angebracht sein.

Natürlich können Sie solche kleinen Aktionen auch mit Sumpfkundigem in der Gruppe einbringen.

Das Räuberlager

Allgemeine Informationen:

Keine zwölf Stunden ist es her, dass ihr den Sumpf verlassen habt und schon hat er euch zurück - nur, dass ihr dieses mal keinem festen Weg folgen könnt wie noch auf dem Knüppeldamm. Immer wieder muss Schilf zur Seite gebogen werden, während ihr versucht möglichst keine nassen Füße zu bekommen.

Ihr habt euch bereits eine Zeit lang auf einem beinahe überwucherten Sumpfpfad vorwärtsbewegt, als ihr eine offenbar öfter genutzte Abzweigung von dem Weg den ihr nutzt bemerkt.

Spezielle Informationen:

Für den Aufmerksamen sind dort menschliche Fußspuren im Morast zu erkennen. Wenn die Helden dem abzweigenden Weg ein Stück folgen und dabei die Ohren spitzen, so können sie schon bald kehligen Gesang, leises Lachen und hin und wieder einen derben Ruf hören. Es ist offensichtlich, dass in der Nähe eine größere Anzahl von Männern zu lagern scheint. Merkwürdig – ein Lager mitten im Sumpf? In diese abgelegene Sumpfreion verirrt sich im Grunde niemand. Man kommt sehr langsam voran, da das Gelände auch weiterhin tückisch ist.

Meisterinformationen:

Bei dem Lager handelt es sich um den Lagerplatz der Gruppe, die gestern den Mitbewerber der Spieler überfallen hat (der bisher nicht wieder aufgetaucht ist – Kraalf ist Einzelgänger). Diese vier Männer und eine Frau (Bild auf S. 11) sind nur ein geringer Teil der gesuchten Räuberbande. Wenn die Gruppe das Lager betritt, dann werden die Räuber sie zwar nach einiger Zeit bemerken (zwei sind angetrunken) und misstrauisch nach ihren Waffen langen, aber auf keinen Fall sofort angreifen. Die Räuber sind keine Mörder und für keinen der Tode im Umkreis verantwortlich. Wenn die Helden es geschickt anstellen, werden die Räuber sogar mit sich reden lassen. Sollten die Helden sich dieser Möglichkeit widmen, so sind die Räuber gar erleichtert und werden ihre Gründe nennen: Die Bande ist nicht im Sumpf, weil sie hofft sich mit dieser unredlichen Arbeit ein schönes Leben zu machen, sondern, weil die hohen Abgaben dafür gesorgt haben, dass ihre ehrliche Arbeit nicht mehr zum Überleben reichte. Zusammen mit einer grassierenden Krankheit und der ständigen Angst vor den nahen schwarzen Landen, hatte dieser Umstand sie in den Sumpf getrieben, wo sie nun nur zu überleben

versuchten.

Sie können auch Einzelschicksale einflechten. Die Frau beispielsweise war Leibeigene eines Bronnjaren und hatte einen kranken Säugling – den Bronnjaren kümmerte das nicht und das Kind starb (Sie hatte auch keine Zeit sich um das Kind zu kümmern, weil sie schlicht zur Arbeit gezwungen wurde). So ging die Frau mit Mann (Bauer) und Bruder (Schmied) zusammen bei Nacht und Nebel, um der Leibeigenschaft zu entfliehen. Der Wortführer schwört Stein und Bein, dass sie niemals einen Menschen getötet hätten. Außerdem erfahren die Helden hier, dass sich die ursprünglich 18 Mann starke Räuberbande schon vor Tagen aufgeteilt hat. Eigentlich hatten sie Quartier im Schloss Hummergarben bezogen. Kam ein Sumpfläufer vorbei, verhielten sie sich still im Keller. Wurde irgendwer dennoch aufmerksam, machten sie absichtlich unheimliche Geräusche. Bisher verlief die Taktik sehr gut, zumal ohnehin seltenst jemand nach Hummergarben kam.

Hier können die Helden ruhig kurzzeitig spekulieren, ob nicht der ganze Spuk ein Werk der Räuber war und es gar keine wirklichen Geister gibt.

Fragen sie jedoch weiter, erfahren sie, dass es am Abend und bei Nacht wirklich stets nicht geheuer war (der Räuber spricht von „Geräuschen wie ein Schnauben...und gestampft hat etwas, gestampft!“) im Schloss, so dass sie nur bei Tag die weitläufigen Ruinen nach Wertvollem durchsucht haben. Vor Kurzem jedoch war einer der Wegelagerer aus Neugier nachts die Kellertreppe empor gestiegen um nachzusehen, war jedoch nach kurzer Zeit von Resten eines schweren Schrankes getroffen und getötet worden. Gleich am nächsten Morgen hatten der Wortführer und seine Freunde sich auf gemacht um möglichst weit vom dem Schloss weg zu kommen – die fünf sind sehr abergläubisch.

Mit diesen Informationen überlässt er es den Helden ob sie noch ein wenig rasten (und mit den Räubern einen trinken), oder sich ob der doch ein wenig zwielichtigen Gesellschaft lieber gleich wieder auf den Weg zum Schloss machen.

Sollten die Helden den Kampf suchen, so soll ihnen das natürlich erlaubt sein. Die Werte eines Räubers finden sie am Ende dieses Abschnitts. Nach erfolgreichem Kampf wird ihnen die oben stehenden Informationen ein sterbender Räuber mitteilen, falls die Gruppe es

darauf anlegt. Der Ring des Stadtrates allerdings befindet sich nicht bei den Fünfen, dafür schlechte Schwerter und schartige Dolche, zwei alte Lederrüstungen, Stockfische, Wasserschläuche, sowie 1W20 + 10 Heller.

Werte eines Räubers:

MU 12; AT/PA 11/10; TP 1W+1; LE 25; RS 1

Der einzige Weg voran ist wieder der überwachsene Pfad, von dem die Helden kommen. Überall sonst sind nur tiefer Schlamm und undurchdringlichste, zugewucherte Tümpel.

Die letzte Meile

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr aus dem Lager aufgebrochen seid, führt euer Ziel euch wieder auf den überwachsenen Trampelpfad. Ein wenig entfernt steigt ein Schwarm Sumpfgänse auf und fliegt in dichter Formation in Richtung Rahja. Auf eurem schmalen Weg selbst begegnet euch aber kein Sumpfbewohner. Ihr seid vielleicht eine halbe Stunde in gerader Linie hintereinander durch den Sumpf gewandert, als der Weg abrupt endet und erneut auf sumpfiges Gelände führt.

Spezielle Informationen:

Sollte den Helden eine Sinnenschärfe-Probe gelingen, so ist es ihnen möglich einige Spuren auszumachen, die auch nach dem Ende des Weges weiter gradeaus führen. Sie sind zwar nicht sonderlich tief, aber doch zumindest erkennbar. Nach erfolgreicher Fährtsuchen-Probe wird sich herausstellen, dass die Spuren menschlicher Natur und von verschiedenen Individuen sind.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden einen Sumpfkundigen dabei haben, der sich in eben diesem Sumpf auskennt, so ist es ihnen möglich (wenngleich nicht eben ein Leichtes – denn auch ein Sumpfkundiger ist nicht unfehlbar) den Spuren bis zum verwilderten Schlossgarten zu folgen. Wenn sie ohne einen Führer unterwegs sind, der sich hier auskennt, dann lassen Sie sie die Spuren aus den Augen verlieren und ein wenig im Sumpf umherirren, ehe sie durch Zufall ebenfalls zum Schlossgarten gelangen.

Bevor es dazu kommt, lassen Sie jeden Helden einmal mit einem W6 Würfeln. Bei einer 1-2 kommt es zu Ereignissen. Pro 1 und 2 muss noch einmal gewürfelt werden. An dem Ergebnis der Augenzahl kann dann die eintretende Aktion abgelesen werden, die entweder je nach Nummer für die ganze Gruppe oder nur für den jeweiligen Helden gilt:

1. Die Gruppe verläuft sich – Das Gelände ist eben und alles scheint gleich auszusehen. Überall nur Schilf, Morast, kleine Seen und knorrige Bäume. Wie soll man da auch den Überblick bewahren. Etwa eine Stunde dauert die Irrfahrt der Helden durch das Gebiet, bis sie auf menschliche Spuren stoßen (Probenwürfe) – es sind ihre eigenen (Klugheitsproben). Sie sind wieder beim En-

de des überwachsenen Weges angelangt.

2. Die Mückenschwärme sind unglaublich lästig. Dem Helden fliegt ein solch kleiner lästiger Plagegeist ins Auge. Die zwei Gruppenmitglieder mit dem höchsten Charismawert (= köstlicher Blutgeruch) tragen außerdem fiese, dicke Mückenstichquaddeln im Gesicht davon, die ihren Charismawert für den Rest des Abenteurers um 1 senken.

3. Was ist denn das? In den Sumpf normaltief eingesackt, tritt der Held auf etwas Hartes. Wenn er nachsehen will: Es ist ein skelettierter, menschlicher Schädel, den vor einiger Zeit offensichtlich die gesättigten Sumpfbewohner nahe des Weges zurückgelassen haben.

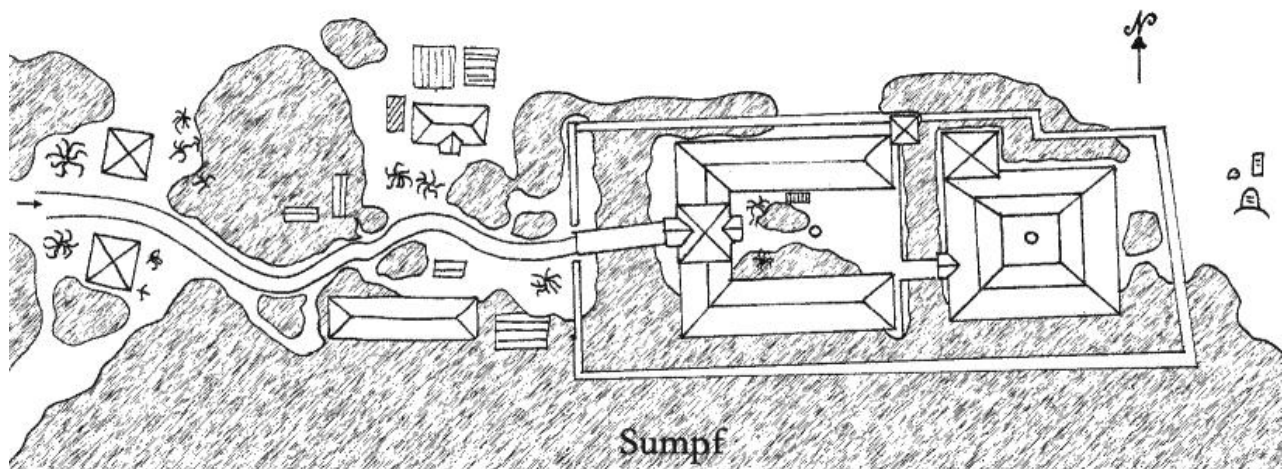
4. Der unglückliche Held tritt in ein echtes, tiefes und tödliches Sumpfloch (wenn er eine Gefahreninstinkt-Probe verpatzt). Mit einer Kraftprobe oder der Hilfe seiner Kameraden, kann er sich befreien. Die Kleidung ist über und über verschlammmt. Möglicherweise verliert er einen Schuh (W6 - Wurf, bei einer 6 ist der Schuh verloren.)

5. Der glückliche Held stolpert, wenn er keine Körperkraftprobe besteht. Aber warum? Eine goldfarbene Kette diente als Stolperfalle – sie ist zum Großteil im Sumpf verschwunden. Woher sie kommt, weiß nur sie selbst. Tatsache ist, dass der betroffene Held seinen Fund bei Bedarf vom Matsch befreien und an sich nehmen kann. Es handelt sich bei genauerem Hinsehen offensichtlich um den Zierbesatz eines Sattels oder dergleichen. Schätzen-Wert: 20 Silber.

6. Es quakt urplötzlich aus dem Sumpf, nahe bei den Helden. Ein großer Frosch sitzt auf einem tellergroßen Sumpfbblatt. Gefährlich? Nein. Aber schreckhafte Helden haben ob des urplötzlichen Geräusches eventuell ein wenig Herzklopfen davongetragen.

Wenn einer der tapferen Recken den Frosch erschlagen will, so kann er das tun. Er wird sich nicht wehren, aber äußerst geschickt vom Blatt ins Wasser hüpfen, so dass eine AT erschwert um 6 geschafft werden muss. Würfelt der Held eine 20, fällt er ausrutschend ins Wasser, sofern er keine Akrobatik-Probe besteht.

Der Schlossgarten



Allgemeine Informationen:

Schließlich tretet ihr mit einem letzten Schritt aus dem Schilf heraus. Der Sumpf geht an dieser Stelle fließend in relativ festen Boden über. Vor euch erstreckt sich die Parkanlage des Schlosses, niedrige Heckengewächse, wuchernde Bäume und ein Meer aus bunten Sumpflilien. Früher einmal muss dieser Park eine wahre Pracht gewesen sein, noch heute kann man hier und dort alte Beetbegrenzungssteine und die Grundmauern mehrerer Gebäude sehen. Der Großteil dieses menschlichen Wirkens ist aber längst bis zur Unkenntlichkeit überwuchert. Der ganze Garten ist verwildert. Die Natur hat sich vom Joch der Gärtner befreit und ihren Wildwuchs über die unnatürlichen Grenzen hinaus betrieben. Über die Jahre hat an einigen Stellen auch der Sumpf die Oberhand gewonnen, so dass an einigen Stellen Schilf aus dem Grün des Gartens hervorsticht und sich entlang des zwei Meter breiten Weges, Tümpel gebildet haben. Rechts und links von euch erheben sich die Reste zweier alter Türme, die ursprünglich ein Tor getragen haben müssen.

Hinter dem, sicher 200 Rechschritt messenden Vorgarten erhebt sich vor dem grauen Himmel die düstere Ruine des Schlosses Hummergarben. Ein kühler Wind streift euch über die Gesichter und zupft an euren Kleidern. Das Ziel eures Weges liegt direkt vor euch.

Spezielle Informationen:

Durch den Garten führt der alte, befestigte Weg, der zur Prachtzeit der Anlage mit hellen Steinplatten ausgelegt war, die man stellenweise heute noch zu Gesicht bekommt. Diese Steinplatten sind zwar an vielen Stellen gebrochen oder überwuchert, der grobe Verlauf lässt sich aber noch nachvollziehen und ist wesentlich leichter zu begehen als der Weg durch die Beete. An einer Stelle unterbricht ein kleiner Sumpfeinbruch die Straße, aber ein beherrzter Sprung bringt die Helden sicher auf die andere Seite. Als sie sich dem überwucherten Gemäuer nähern,

fällt ihnen am Wegesrand eine halb überwachsene Stele auf. Wollen die Helden die heute im Sumpf gelegenen Grundmauern der Gebäude untersuchen, so können sie durch bestimmte Funde feststellen, dass es sich wohl um Ställe und Wirtschaftsgebäude gehandelt haben muss. Handwerker, die zum Schloss gehörten zählen anscheinend ebenso zu den einstigen Bewohnern der Ruinen, wie ihre Werkzeuge berichten. Bei einer besonders gelungenen Sinnenschärfeprobe kann auch das ein oder andere von mäßigem Wert gefunden werden. Ein altes verziertes Metallkästchen vielleicht oder ein verrostetes Schaufelblatt.

Meisterinformationen:

Der Sumpf, der den Hauptweg zum Schloss umgibt ist beinahe schon als kleine, morastige Seenkette zu bezeichnen – Sie sollten den Helden deutlich machen, dass es kein Spaß sein wird durch dieses gefährliche Moor zu waten.

Machen Sie hingegen auf die Dankesstele aufmerksam, der Text auf ihr ist lesbar, wenn ein Held auf die Idee kommt, das Moos zu entfernen. Dem Text nach wurde die Stele von Rhaljawa von Hummergarben errichtet, um den Göttern für die gesunde Rückkehr ihrer kleinen Tochter aus dem Sumpf zu danken. Die Stele erzählt, dass das Kind eines Tags verschwunden war, aber unverehrt wieder aufgefunden wurde – angedeutet wird eine Entführung. Der Beschreibung nach scheint es sich bei dem Spross zu jenem Ereignis noch um ein Kleinkind gehandelt zu haben. Stellen Sie den Spielern deutlich dar, dass das Kind verschwunden war und wieder auftauchte, so dass möglicherweise später die Spekulation entsteht, das Mädchen sei das Übel gewesen.

Das Datum der Errichtung ist bereits dem Zahn der Zeit zum Opfer gefallen. Nicht so aber die Zugbrücke, die in den Hof des Schlosses hinaufführt.

Der Schlosshof



Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr die Zugbrücke überquert habt, passiert ihr das feuchte Gemäuer des an vielen Stellen von Wildwuchs berankten Torhauses, dessen Dach eingeknickt ist, ehe ihr den rechteckigen Schlosshof betretet. Der Flügel zu eurer Rechten ist ein Opfer des Sumpfes geworden, denn er ist eingesunken und zusammengestürzt, so dass nur noch die Trümmer seines Obergeschosses aus dem Feuchtgebiet hervorragen. Der berankte Nordflügel zu eurer Linken steht noch.

Spezielle Informationen:

Das Dach des Nordflügels ist schon lange nicht mehr dicht. Wasser ist in die Räume eingedrungen und hat den Verfall erheblich beschleunigt. Der Eingang ist kaum noch zu erkennen, eingefallen und überwuchert ist der Durchgang, zu dem fünf Treppenstufen in der Nordwest-Ecke führen, nicht mehr passierbar. Auf der Ostseite des Hofes führt eine Brücke ins Herzen des Schlosses. Ein großes Gebäude, dessen Mauern früher wohl einmal weiß getüncht waren, erhebt sich aus dem Nebel, der über der ganzen Anlage liegt. Über seinem Torbogen prangt ein steinernes Wappen, von dem die Reste alter Farbe abblättern. Die Helden werden aus Richtung Firun (Norden) nach einer Sinnenschärfeprobe 4 Stimmen zu hören glauben. Sie werden eventuell (richtigerweise) annehmen, dass es sich um die Stimmen der verbliebenen Räuber handelt. In diesem Moment stürzt auch in dem gen Firun gelegenen Flügel etwas um, vermutlich ein weiterer Balken, der der Zeit zum Opfer gefallen ist.

Meisterinformationen:

Sollte einer der Helden sich die Zeit nehmen einen Moment über seine Heraldikkenntnisse nachzusinnen oder aber aus dem Bornland stammen, so wird ihm auffallen, dass das Wappen über dem Torbogen zum Inner Schloss im Osten das Zeichen der Theateritter darstellt, jenes Ordens, der die Goblins aus dem Bornland vertrieb, um den Weg für menschliche Siedler frei zu machen.

In der Nähe der Wand des Nordflügels, verborgen von Sumpfgas gibt es einen direkten Eingang in den Keller des Vorschlosses, der mit einer Wachsplatte verhängt ist. Von dort wehen die Stimmen zu den Helden hinauf. Eine Wache ist nicht zu sehen und auch die Gesprächsfetzen, die die Helden verstehen können, lassen nicht unbedingt darauf schließen, dass die Redenden davon ausgehen, dass sich Fremde ihrer Lagerstatt nähern.

Ob die Gruppe nun zuerst die versteckten Kellerstufen hinabsteigt, um mit den Lagernden in Kontakt zu geraten oder ob es sie mehr interessiert, was sie im Hauptschloss finden können, ist relativ belanglos. Beschrieben ist hier die erste Reihenfolge.

Da Planken über die sumpfigsten Stellen hinübergelegt sind, ist es den Abenteurern ohne große Probleme möglich, sich dem Kellerabstieg zu widmen, der die einzige Möglichkeit ist den Nordflügel zu betreten. Die Treppe und der Eingang zum Südflügel sind intakt. Allerdings wird die Truppe schnell feststellen, dass der gesamte Bereich gefährlich abgesackt ist – hier findet sich aber auch die Treppe ins nördliche Obergeschoss. Eine Karte zu den genannten Bereichen finden Sie im Anhang.

Das Räubernest

Allgemeine Informationen:

Der Keller ist leidlich trocken, der Boden glitschig. In den Ecken des kleinen Vorraumes lagern alte und neue Kisten. Zu eurer Rechten befindet sich ein türloser Durchgang. In dem Raum dahinter um ein Feuer herum sitzen auf alten Schlafsäcken etwa ein halbes dutzend Männer und unterhalten sich lautstark und angeregt über die Vorzüge von Frauen gegenüber denen des Weins. Sie haben euch ganz offensichtlich noch nicht bemerkt.

Spezielle Information:

In den älteren Kisten gibt es nur verwesene Reste oder nichts. Die Neueren beinhalten muffige Kleider und altes Tongeschirr.

Die Männer – und zwei Frauen, die etwas abseits sitzen und schweigen - haben ihre Waffen neben sich liegen, aber sind hitzig in ein Gespräch vertieft. Offenbar ist Alkohol geflossen. Das Überraschungsmoment ist eindeutig auf der Seite der Helden. Aufmerksame Spieler werden bemerken können, dass zwar nur acht Personen am Feuer sitzen, aber elf Schlafgelegenheiten um das Feuer drapiert sind. Was aus den Kisten innerhalb des großen Raumes lugt oder herumliegt hat wenig mit Gold oder Geschmelde zu tun. Die Beute der Diebe scheint zum Großteil aus warmer Kleidung und Nahrung zu bestehen. Der Räuber in dem Sumpflager hat offenbar die Wahrheit über die Intention dieser Bande gesagt.

Meisterinformationen:

Selbst wenn diese Räuber ihrer Gruppe zahlenmäßig überlegen sind: Sie sind nicht auf das Auftauchen der Helden vorbereitet und der Anblick gut ausgerüsteter Kämpfer mit gezogenen Waffen treibt den Männern und Frauen mit Sicherheit einen Kloß in den Hals. Wenn ihre Helden sie angreifen wollen, so gelten die Werte am Ende dieses Abschnitts. Ein großer, bärbeißiger Mann mit langer Narbe im Gesicht (der Anführer) hätte in diesem Fall den Ratsring in der Tasche, den die Helden beim Untersuchen der Leichen finden könnten. Sollten sie aber versuchen mit den Räubern zu reden, so

werden diese heilfroh sein, dass man sie nicht sofort umbringen will. Nachdem sie sich sicher sind, dass die Helden ihnen tatsächlich nichts antun wollen, werden sie darum bitten sie nicht zu verraten und den Helden den Ring des Rates anbieten (der ohnehin der Beweis für ein Besiegen der Wegelagerer sein soll). Die Räuber haben ohnehin vor den Sumpf zu verlassen. Wenn die Helden von ihrem Vorhaben im Schloss Hummergarten erzählen, so werden die ehemaligen Leibeigenen ihnen noch einmal von dem Tod ihres Kameraden durch den fliegenden Schrank erzählen. Außerdem wissen sie zu berichten, dass sich die Vorkommnisse jede Nacht zu wiederholen scheinen, aber sie im Keller bisher immer sicher waren. Sobald es draußen dunkel geworden ist beginnt es im Hauptschloss im Osten zu krachen, zu splintern und zu heulen (Nicht aber im Vorschloss). Bisher hatten sie sich immer mit dem Gedanken getröstet, es handele sich um Wind im alten Gemäuer oder um Tiere.

Wegen der ungewöhnlichen Zusammenkunft und der Gnade der Helden, eröffnet ihnen der Wortführer das Angebot ihr Nachtlager ebenfalls im Keller einzurichten. Eine gelungene Menschenkenntnisprobe zeigt, dass der Mann es ernst meint und nicht im Traum daran denken würde in der Situation der Räuber den gut ausgerüsteten Helden zu schaden, von denen sie verschont wurden. Ob die Gruppe das Angebot annimmt, ist ihr überlassen.

Natürlich können die Helden den Keller auch nach einem gewonnenen Kampf als Lager benutzen, schließlich stellt sich ihnen niemand mehr in den Weg. Die oben genannten Informationen erhalten sie in diesem Fall von einem Gefangenen, den sie machen konnten. Wenn sie alle sofort töten, ist es auch kein Problem.

Werte eines Räubers:

MU 12; AT/PA 11/10; TP 1W+1; LE 25; RS 1

Krach & Lärm

Allgemeine Informationen:

Ein kühler Wind spielt mit der Wachsplane über dem Treppenaufgang und das Feuer erzittert - in dem Stockwerk über euch rührt sich etwas. Erst ist es nur ein leises Quietschen, dann aber splittert etwas und Holz schlägt lautstark auf den Steinboden auf.

Spezielle Informationen:

Sollten die Helden eine Sinnenschärfe Probe bestehen, so werden sie die Bewegungen mehrerer Personen/Wesen auseinander halten können. Es klingt als würden sie in den Schlosstrümmern herumwühlen.

Meisterinformationen:

Es dürfte zeitlich nun früher Nachmittag sein. Draußen setzt Nieselregen ein. In den Räumen über dem Keller

treibt eine Gruppe von Sumpfranzen ihr Unwesen: Sie durchwühlen alles, was sie finden, haben aber das Lager im Keller noch nicht bemerkt. Sollten die Helden auf die Idee kommen die Räuber zu fragen (falls diese noch leben) ob das dort oben ihre Kumpanen sind, werden diese sagen, dass die drei fehlenden Räuber im Sumpf sind um dort neue mögliche Wege auszukundschaften. Wer oder was auch immer dort oben lärmt, gehört nicht zu den Lagernden. Es ist an der Zeit die Treppe im anschließenden Raum im Westen hinauf zu gehen und die übrigen Räume des Vorschlosses kennenzulernen. Sollte die Helden nicht interessieren, was im Vorschloss rumort, überspringen Sie diesen Teil, sowie die Zimmer 1-9 und setzen Sie gleich mit den Zimmern fort, die sich mit dem Hauptschloss befassen.

Sumpfrantzenbande

Allgemeine Informationen:

Ihr steigt die ausgetretenen Stufen der Kellertreppe hinauf. Eure Nasen umweht ein merklicher Modergeruch und noch immer könnt ihr hören, wie über euch, offenbar ganz in der Nähe der Treppe, jemand in den Resten der Zimmereinrichtung zu wühlen scheint. Blickt ihr nach oben, ist dort der graue Himmel ersichtlich. Einige Tropfen des Nieselregens gelangen bis zu euch hinab.

Spezielle Informationen:

Das Zimmer des Verwalters oberhalb des Lagers (3) ist komplett weggebrochen, weshalb die Helden den Himmel erblicken können. Wenn die Spieler sich an einer weiteren Sinnenschärfe Probe versuchen, so werden sie die Sumpfrantzen hören können. Sie geben leise, affentypische Geräusche von sich, während sie mit ihrer recht unorganisierten Beutesuche fortfahren. Von Zeit zu Zeit ist zu hören, wie eines der Tiere ein Fundstück achtlos fallen lässt oder von sich wirft.

Meisterinformationen:

Sobald die Spieler die Treppe ganz hinter sich gelassen haben, stehen sie in einem Teil des Schlosses, der zu-

mindest noch steht und bisher vom Sumpf verschont wurde. Die Wände haben ihren Putz verloren und tragen dicke Risse, aber alles in allem stehen sie in etwas, dass durchaus als Raum zu erkennen ist. In dem alten Lagerraum sitzen an verschiedenen Stellen die Sumpfrantzen und vergehen sich an dem, was einmal die Einrichtung des Raumes war (Sie sind durch das klaffende Loch oberhalb hereingeklettert). Es wird keine zwei Sekunden dauern, bis das erste Tier ihre Helden entdeckt hat und laut kreischend mit dem nach ihnen wirft, was es nun einmal gerade in der Hand hat (vielleicht eine alte Pfeife, ein Stuhlbein oder ein kleineres Portrait). Die Größe der Affengruppe bemisst sich an der Größe ihrer Heldengruppe. Für jeden Helden gibt es zwei Sumpfrantzen, werden jedoch 1/3 der Tiere getötet, flieht der Rest unter aufgeregtem Geschrei durch den Spalt in der Wand, über den weggebrochenen ersten Stock in den Sumpf.

Die Werte einer Sumpfranze:

MU 13; AT/PA 7/4; TP 1W+2; LE 25; RS 2; INI 2W+6

Die Zimmer

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Sumpfrantzen den (äußerst ungeordneten) Rückzug in den Sumpf angetreten haben, steht ihr alleine in den Resten des verrufenen Schlosses. Wohin auch immer ihr euren Blick richtet, ihr seht nur das Wirken der Vergänglichkeit.

Spezielle Informationen:

Durch die eingestürzte Wand, an der vermutlich früher mal eine Tür war, können die Spieler einen Gang erkennen, von dem offensichtlich einige noch mehr oder weniger intakte Zimmer abgehen.

Meisterinformationen:

Das Schloss Hummergarben ist unterteilt in *Vorschloss* (*Gesinde, Wirtschaft, Gäste*) und *Hauptschloss* (*Räumlichkeiten der Herzogsfamilie*). Der Geist der Rhaljawa ist nur in ihrem einstigen Zuhause – dem Hauptschloss – gespenstisch aktiv, zum Vorschloss hat sie zu wenig Bezug.

In früherer Zeit soll das Gesamtschloss 121 Zimmer gehabt haben. Nachdem Teile durch den Brand zerstört wurden, im Sumpf versunken und das oberste Stockwerk, sowie das Dachgeschoss des Hauptschlosses eingebrochen sind, ist die Zahl der begehbaren Zimmer beträchtlich weniger.

Um ganz genau zu sein: Es sind *21 Zimmer* (einschließlich des Lagers in dem ihre Helden gerade stehen), die noch „intakt“ sind. Von diesen Zimmern ist eines verschlossen: Das Kinderzimmer (die Tür zu ihrem Augstern ließ die paranoide Rhaljawa bereits früh metallverstärken). **Die Lage der einzelnen Zimmer entnehmen Sie bitte den beiliegenden Grundrissen.** Von den urs-

prünglich 121 Zimmern, lagen 15 in dem Südflügel, den der Sumpf besiegt hat (ihre Helden haben ihn schon beim Betreten der Burg gesehen) und sind nicht mehr zu erreichen. Weitere zehn haben keinen Zugang mehr (weil Trümmerteile die Tür blockieren, das obere Stockwerk heruntergekommen ist, der Boden weggebrochen ist o.ä.).

Im südwestlichen Teil des ersten Stockes des massiven Hauptschlosses sind einige Räume dem Feuer zum Opfer gefallen (auch wenn nicht komplett ausgebrannt). Sollten ihre Helden versuchen solche gesperrten Räume (gekennzeichnet mit einem X) zu erreichen/zu durchsuchen, überlassen wir es Ihnen, was passiert. Die Helden finden auf jeden Fall nichts Relevantes. Es bietet sich an den Spielern deutlich zu machen, dass die Ruine nicht zu Kletterspielen einlädt: Lassen sie etwas abbrechen, an dem die Helden ihr Kletterseil festmachen oder sorgen sie dafür, dass der Stuhl, den der Held zur Kletterhilfe nimmt unter ihm nachgibt.

Es folgen Beschreibungen der begehbaren Räume, mit den gleichen Nummern gekennzeichnet, die sie auf den Grundrissen im Anhang besitzen.

Es ist möglich, dass das Untersuchen der Zimmer so viel Zeit in Anspruch nimmt, dass der Abschnitt *Das Nachtlager* eingeschoben werden muss. Das mögliche Entdecken des Friedhofes im Absatz *Der Friedhof* muss in dem Fall auf den zweiten Tag auf Hummergarben verschoben werden.

1 Das Torhaus

Allgemeine Informationen:

Das Torhaus, durch das ihr die Anlage betreten habt, besteht aus rissigem Mauerwerk, der einstige Glanz von weißem Putz ist lange vergangen und hat der Feuchtigkeit einer von Pflanzen überwucherten Anlage Platz gemacht. Als ihr euch in dem Zwinger umseht, lösen sich ein paar Steine von der Wand und eine Ratte flieht vor euch.

Spezielle Informationen:

Mit Hilfe einer Sinnenschärfe Probe werden die Helden feststellen, dass es einen kleinen, überwucherten Durchbruch in der Nordmauer in Richtung der Wache gibt, ehemals wohl eine Möglichkeit für die Wachen die Eintretenden zu überwachen. Heute ist dieser Durchgang durch Trümmer verschlossen und unpassierbar. Wird Gewalt auf den Schutt ausgeübt, bricht möglicherweise eine Wand zusammen.

Meisterinformationen:

Fördern sie die unheimliche Atmosphäre bereits zu Anfang: Das Torhaus mag von Menschenhand errichtet sein, aber überall fallen Schatten auf verstümmelte Steinreste, der Nebel, der über der Anlage liegt lässt einen den Park vor der Zugbrücke nur erahnen und alle Geräusche von außerhalb des Schlosses dringen nur gedämpft an die Ohren ihrer Helden.

2 Die Wache

Der Raum für die Torwache ist nicht sehr groß. Die Reste von zwei Stühlen und einem Tisch liegen herum, mattes Licht dringt nur schwach durch eine schmale Fensteröffnung im Westen des Raumes, das neben dem verschütteten Durchbruch zum Torhaus und der alten Eisentür, durch die ihr den Raum betreten habt die einzige gewollte Lücke im Mauerwerk darstellt. Der Wind erzeugt ein unheimliches Heulen, wenn er durch das Gemäuer pfeift.

3 Das Lager am Keller

Dies ist das Lager in dem der Abstieg in den Keller liegt und in dem die Sumpfranzen gewütet haben. Ursprünglich wurde es für das Einlagern von Nahrungsvorräten und Weinen genutzt. Umgestürzte Regale und Glassplitter liegen auf dem Boden herum, ebenso wie die getöteten Ranzen.

4 Die Abstellkammer

In der Abstellkammer lagern zerfallene Besen, alte, verrostete Eimer und ähnliche Putzutensilien, die allesamt nicht mehr brauchbar sind. Die hölzerne Tür dieser Kammer allerdings ist noch erstaunlich intakt.

5 Zimmer von Bediensteten/Gesinde

Unter dieser Nummer sind **alle** Diener- und Gesindezimmer zusammengefasst (Eine Ausnahme stellt hier

das Zimmer der Gouvernante dar). Keines von ihnen enthält etwas von Wert. Die Zimmer der Diener von Schloss Hummergarben sind bestenfalls Kammern. Als sie noch bewohnt wurden, enthielten sie alle kaum mehr als ein (oder zwei) Bett(en), dazu einen Tisch mit zwei Hockern und einen Kleiderschrank. Diese Gegenstände sind inzwischen verfallen. Vielleicht finden ihre Helden in einem der Zimmer auch ein kleines Bäumchen, das durch die Wand gewachsen ist, oder sie schrecken eine Rattenfamilie oder vielleicht eine schlafende Sumpfeule auf, die durch ein Loch in der Außenwand oder dem Dach hinein gelangt sind.

6 Die Kapelle der Rondra

Allgemeine Informationen:

Die Rondrakapelle ist von außen an die Mauer des Nordflügels angeschlossen und über eine kleine Treppe zu erreichen. Auf dem Altar liegt eine alte, völlig verrostete Rüstung und ein Langschwert in dessen Knauf ein Löwengesicht eingraviert ist. Obwohl schon seit einem Jahrhundert ohne Pflege scheint der Altar sehr gut erhalten und auch das Langschwert ist noch nutzbar.

Spezielle Informationen:

Sollte einer ihrer Helden in der Lage sein Segnungen, bzw. Weihen zu erkennen, wird er rasch herausfinden, dass dieses Schwert von der Herrin Rondra geweiht wurde.

Meisterinformationen:

Das Schwert und die Rüstung in dem Rondraschrein gehörten ehemals dem verstorbenen Ehemann Rhaljawas von Hummergarben. Als adeliger Streiter war er von jeher der Herrin Rondra verschrieben und hatte sein Langschwert schon Monate vor seinem Ableben weihen lassen. Sollten die Spieler jetzt oder später auf die Idee kommen das Schwert mit sich nehmen zu wollen, so ist das möglich, es gelten jedoch alle Einschränkungen die auch bei jeder anderen geweihten Waffe zum Tragen kommen. Die Weihe wirkt nur in der Hand eines rondragefälligen Helden – es handelt sich um ein typisches Langschwert mit Gravierungen (1W+4).

7 Der Wandelgang

Dieser Raum ist kein Raum im eigentlichen Sinne. Er beschreibt das Ende der Treppe in den ersten Stock und führt als Gang an der dem Hof zugewandten Seite an den Räumen vorbei, die sich im ersten Stock noch erhalten konnten. Auf der Hofseite sind Fensterarkaden eingelassen, wie sie bei einem Kreuzgang üblich sind, so dass die Helden von dort in den teilweise versumpften Innenhof hinab sehen können, auf dem sich aber nichts zu regen scheint. Der schwache Regen dringt durch das Dach und die zerbrochenen Fenster ein. Der stetige Nebel ist auch von hier aus zu sehen und zieht seine Bahnen über den Hof.

8 Das Speisezimmer der Gäste

Dieser Remter war das Speisezimmer für die Gäste, de-

ren Zimmer direkt nebenan liegen. Die einstmals große Tafel ist einseitig durch den Boden gebrochen und wirkt ein wenig wie ein Messer, das aus einer Wunde ragt. Die Stühle sind umgeworfen oder zusammengefallen, der ehemalige Stoffbezug ist lange vergammelt, zerschlagenes Geschirr und Besteck liegt auf dem Boden durcheinander geworfen. Der Boden war einst mit hellen Fliesen bedeckt. Zwei stämmige Säulen halten die Decke noch über den Köpfen und hindern einen weiteren Einsturz.

9 Die Gästezimmer

Ebenso wie auch die Zimmer der Bediensteten fassen wir die Beschreibung der verschiedenen Gästezimmer zusammen. Zwar sind die Zimmer etwas größer als die Kammern der Dienerschaft und auch die Ausstattung mochte einmal erhabener gewesen sein, doch war ihnen das kein Schild gegen die Gewalt der Zeit. Schmutzige Stofffetzen flattern träge im kaum vorhandenen Wind, der durch die zusammengefallenen oder zerbrochenen Fenster dringt. Die Betten sehen nur stabil aus. Sollte einer der Helden eines der Betten benutzen, wird es sofort mit lautem Krachen in sich zusammenfallen. Sollte dabei eine Geschicklichkeitsprobe daneben gehen wird er sich bei dem Betteinsturz 1 SP zuziehen. Lassen Sie nach gelungenen Sinnschärfepробen etwas in den Gästezimmern finden. Das können alltägliche Gegenstände sein wie Tintenfässer, Kerzenständer, alte Schuhe, mottenzerfressene Decken oder ein Gehstock oder auch ein kleiner Goldbeutel versteckt unter einer Matratze mit einem Inhalt von 1W6 Dukaten. Möglicherweise haben Sie, was Zufallsfunde in herzoglichen Gästezimmern angeht, aber auch ganz eigene Ideen und Vorstellungen.

10 Wachraum des Hauptschlusses

Dieser zweite Wachraum ist größer als der am Eingangstor zum Schlosshof. Er war früher ganz offensichtlich als Versammlungsraum, als eine Art Hauptquartier der Wachen angelegt. Dafür sprechen nicht nur die Größe des Raumes und der langgezogene, wackelige Eichentisch in seiner Mitte, sondern auch die beiden abgehenden Türen in der Nordwand. Zu finden sind bereits hier ein rostiger Eisenhelm, ein altes Kettenhemd und ein Breitschwert.

11 Das Gefängnis

Die linke Tür in der Nordwand des Wachraumes, in die ein Guckloch eingebaut ist, führt direkt in eine kleine Zelle. Von der rückwärtigen Wand des Raumes hängen einige alte, rostige Ketten, die jedoch leer sind. Als das Schloss aufgegeben wurde scheint niemand eingesperrt zu haben oder die abrückenden Wachleute haben ihren Gefangenen mitgenommen. Ein paar kleinere Knöchelchen, wie von einer Ratte oder einem anderen Nager liegen neben einer Tonschale in der Ecke. Der nackte Boden war in der Zeit seiner Benutzung vermutlich mit Stroh ausgelegt, von dem heute jedoch nichts mehr übrig ist. In die Wände sind einige Botschaften eingek-

ratzt, sowie Zählstriche geritzt. Beispielsweise steht dort in Kusliker Zeichen: *Alricio war hier*.

12 Die Waffenkammer

Die rechte Tür in der Nordwand, die ein wenig schief in den Angeln hängt, führt zu der fensterlosen Waffenkammer der Wachstube. An den Wänden hängen einige eiserne Fackelhalter, deren Inhalt über die Jahre äußerst morsch und feucht geworden ist. Die Regale, die einst an den Wänden gestanden haben müssen, sind zusammengebrochen. Auf dem Boden liegen alte Holzteile und rostige Waffen, Rüstungen und Schilde durcheinander. Der Zusammenbruch muss seinerzeit ein lautstarkes Getöse gewesen sein.

Sollten sie ihren Spielern einen Gefallen tun wollen, können sie unter diesen Waffen etwas finden, was sich mit ein wenig Arbeit wieder einsatzfähig machen lässt. Außergewöhnliche Waffen und Rüstungen gibt es hier allerdings nicht.

13 Die Wohnstube

Dieser Raum war ursprünglich die Wohnstube. In ihrem Kamin loderte an den kalten Abenden ein Feuer, was mit Hilfe einiger Kerzen eine wohlige Atmosphäre schaffte, die der Schlossherrin die Ruhe gönnte ihren Gedanken nachzuhängen oder ein Buch zu lesen. Auf dem Boden vor dem Kamin liegen einige Pergamentblätter, auf die von Kinderhand Zeichnungen getragen wurden. Beispielsweise eine Frau mit schwarzen Augen, schwarzem Haar, dunkelgrauer Kleidung und brauner Haut ist mit Wachscreiden gemalt worden.

Die Türe quietscht erbärmlich und der Held, der als erstes hindurch tritt wird eine Schrecksekunde erleben, als unter ihm eine der morschen Bodendielen nachgibt und er mit dem Fuß einbricht (Bestandene Gewandtheitsprobe oder Athletikprobe und er springt sofort zurück). Zwar kann er sich leicht befreien, aber das unguete Gefühl verstärkt sich beim Anblick des verwesenen Stoffes auf dem Ohrensessel, der Vorhänge, dem glauschlierigen Schimmel an den Wänden oder dem zusammengebrochenen Bücherregal (in dem befinden sich die Reste von Schmökern wie *Herr der Liebe*, *Die Paarungsrituale der Khom-Puter*, *Der Thorwaler und die Fürstin – ein Liebesdrama*, *Brennende Herzen*, *Flim Flam Funke! im Sturm*).

14 Der Waschraum

Der Raum ist sehr weit geschnitten und wird beherrscht von einem großen (sehr großen - 3x2 Schritt), metallenen Zuber, dessen kupferne Verkleidung bereits vor Jahren, vielleicht vor Jahrzehnten grün angelauten ist. Nur wenig Wasser steht in der Badestelle, ist doch ihr Grund an einigen Stellen durchgerostet und bietet einer größeren Wassermenge keinen Halt mehr. Der Boden des Raumes und Wände sind mit verzierten, hellen Fliesen ausgelegt, von denen viele bereits von den Wänden gefallen, gesprungen oder gerissen sind. Jeder Schritt ihrer Helden knirscht unheilverkündend, doch der Boden scheint stabil. In der Westwand des Waschraumes

findet sich eine schmale Tür aus qualitativem Holz mit einem hineingeschnittenen Herzen.
Einige Ölfäschchen mit noch immer wohl riechenden Essenzen könnte eine Ausbeute der Gruppe sein.

15 Der Abort

Wenn die Helden die Tür öffnen werden die feststellen, dass der Abort ursprünglich als hölzerner Anbau über den Burggraben ragte, um gewisse Dinge auf dem natürlichen Wege entsorgen zu können. Der Donnerbalken selbst ist aber schon vor Jahren zusammen mit dem Boden weggebrochen und im Burggraben verschwunden. So stehen ihre Helden vor vier Wänden und einem Loch ohne Boden. Sollte einer ihrer Helden Höhenangst haben bietet sich dieser unerwartete Ausblick sicher für ein wenig Schabernack an.

16 Das Esszimmer

Dieser Raum ist das ehemalige Esszimmer der Familie von Hummergarben. Es ist beinahe zweimal so groß wie die Wohnstube und mit einer Fensterreihe in Richtung Osten versehen. An der Wand im Norden hingen wohl einst einige Gemälde, wie einige verbogene, rostige Nägel beweisen, unter denen zerschlagene Rahmen und verblichene Leinwände ihr trostloses Dasein fristen. Die Tafel, die hier stand haben die Räuber für ihr Feuer im Keller genutzt, so kommt es, dass einige Spänehaufen zu finden sind, ansonsten aber keine Anzeichen des Tisches zu sehen sind. Ein Kerzenleuchter liegt umgestürzt auf dem Boden und an der Wand hängt ein halb abgerissener Kerzenhalter aus Messing. Etwa zehn Stühle liegen und stehen im Esszimmer. Wenn die Helden mehr Zeit aufbringen wollen, entdecken sie auf einem kleinen Schiebewagen einen Satz Porzellan.

17 Die Bibliothek

Die Regale der gut gehüteten Schlossbibliothek sind noch nicht unter ihrer Last zusammengebrochen. Die Bücherreichen ziehen sich symmetrisch durch den Raum, dessen Süd- und Ostwände mit Fenstern durchbrochen sind. Die Titel der Bücher sind umfangreich und weisen auch auf ein gewisses Interesse an unheiligen Kreaturen, Geistererscheinungen und Besessenheit hin. Der Kamin der Bibliothek ist von innen vom Feuer geschwärzt und daneben erhebt sich ein hölzernes Lesepult, auf dem ein aufgeschlagenes Buch liegt. Es handelt sich dabei um eine Ausgabe des *Bestiariums von Belhanka, Gareth zur Friedenszeit, überarbeitete Fassung, Punin 876 BF*. Die offenen Seiten sind – verblichen und schwer lesbar - und folgenden Inhalts:

„...andler: Wie der Gesta...andler tatsächlich ...ht, ist unbekannt, auch (...) wo er herkommt. Gewiss ist aber, dass er Menschen nach dem Leben trachtet, (...)as Opfer wohl sorgfältig und merkt sich alles, was auffällig ist, (...). Er erwürgt sein Opfer meist, nachdem er sie zu einer abgel..enen Stelle gelockt hat. Den Leichnam versteckt er gut und fortan (...)reunden nicht auffällt. Da mag es schon vor...men, dass der eine oder andere, den

man lange kennt, ni..t mehr lebt, (.....)h nicht selbst ver-raten hätten: Musi.. nämlich können sie nicht ertragen und auch keinen ...hol – da laufen sie sch...iend dav.. und ge... ..ch zu erken..(....)“

Ansonsten kann man behaupten, dass es sich bei der Bibliothek vermutlich um einen der Schätze von Hummergarben gehandelt hat. Aus diesem Grund hielt man den saalgleichen Raum mit den mattschimmernden Kronleuchtern sicher auch immer verschlossen hinter stattlicher Tür und überzeugendem Schloss. Viele alte, wertvolle Folianten befinden sich im nassen, abgesackten Gemäuer, hauptsächlich solche zu den Thematiken: *Geschichte, Götterwirken, Dämonen, die Zeichen des Bösen, Bronnjaren*. Auf dem Boden ist knöcheltiefer, dunkler Schlamm. Die Bücher überstehen allesamt leider keinen langen Transport.

18 Das Schlafgemach Rhaljawas

Die Wände dieses Zimmers, das sich im ersten Stock befindet, vom Feuer aber weitgehend verschont bleibt, waren ursprünglich mit königsblauen Tapeten ausgestattet, die nun zerrissen und verblichen von den Wänden hängen. Die Vorhänge des einstmals prächtigen Himmelbetts hängen in Fetzen von dem Gestell hinab, welches sich unter dem Gewicht gefährlich neigt. Ein Beinchen des Nachttisches ist abgebrochen und so liegt der auf dem Boden. Halb auf dem Bett ruht der umgestürzte Kleiderschrank. In der Ecke zwischen Schrank und Bett steht eine morsche, eisenbeschlagene Truhe.



Sollten die Spieler in diese Truhe sehen wollen (öffnen lässt sie sich wenn man das Schloss knackt, oder mit einer KK-Probe aus dem Holz bricht), so finden sie dort das Tagebuch der Rhaljawa von Hummergarben. Wenn sie es öffnen werden sie allerdings feststellen, dass einige aufeinanderfolgende Seiten herausgerissen wurden. Zeigen Sie den Spielern die Zeichnung des Tagebuchs. Außerdem findet sich auf dem einigermaßen gut erhaltenen Buch das Siegel der Familie von Hummergarben. Wenn die Helden diesen wertvollen Fund verinnerlichen, gelangen sie trotz einiger unleserlicher Seiten und Zeilen zu folgenden Erkenntnissen:

- Rhaljawa von Hummergarben hat selten in ihr Buch, das schätzungsweise fünf Jahre umspannt geschrieben – sie hat nur für sich persönlich wichtige Dinge darin notiert.
- Rhaljawa hat eine Küchenhilfe mit einem Stock züchtigen lassen, nachdem diese einen Satz Silberbesteck zu stehlen versucht hatte
- Es tauchen immer wieder zwei Namen auf: Sefira und Nadjescha. Kluge Helden können herausfin-

den, dass es sich bei Nadjescha definitiv um die Tochter der Hummergarben gehandelt haben muss. Sefira scheint eine Art Kindermädchen gewesen zu sein.

- Sefira ist eine Tulamidin, die sich in der alchemischen Kunst und Heilkunst auskennt und bereits vor der Geburt des Kindes im Dienste der Familie stand. Sie hat einen kleinen Kräutergarten.
- Rhaljawa von Hummergarben ist paranoid. Ständig verdächtigt sie irgendwen wegen irgendetwas.
- Nadjescha ist ständig krank und bettlägerig, weswegen sich Rhaljawa sorgt. Sefira kümmert sich dann um das Kind.
- Zwei weitere Male treffen die Helden auf die Bezeichnung *Augstern*. Leider sind gerade diese Seiten ansonsten nicht leserlich. Rhaljawa versah ihre Tochter ohnehin nur mit diesem Spitznamen, als jene noch Kleinkind war.
- Rhaljawa vertraut Sefira, die vor einigen wenigen Jahren das kleine Mädchen, welches von einer schändlichen Kindsdiebin in den Sumpf entführt worden war, wohlbehalten zurückbrachte.
- Rhaljawa ängstigt sich vor dem Alter.
- Jeden Praiostag spielen die sieben Glocken des Vorschlosses ihre Melodie, die dann über den ganzen Hof schallt. Rhaljawa mag das. Andere weniger.
- Die Herzogin ist stolz auf ihre Bibliothek. Sie schreibt, sie habe ihre Sammlung in letzter Zeit erweitert, da man nie genug über gewisse Dinge wissen kann (leider sind die zwei betreffenden Seiten der Thematik arg verblichen und unleserlich).
- Einer der Verwalter war verschwunden, offensichtlich der Lebensgefährte Sefiras. Diese machte sich große Sorgen und war untröstlich.

Nach diesen Informationen sind sicher 20 Seiten entfernt worden. Danach gibt es nur noch weiße Seiten, keine weiteren Einträge.

19 Der Salon

Der Salon stellt eines der Zimmer dar, die von der Gier der Flammen verschont blieben. Wie auch das Schlafgemach wird es von der Galerie betreten, die den Innenhof umgibt. Im Salon des Schlosses wurden zu Rhaljawas Zeiten gerne Gäste empfangen. Dort fanden sich die Männer nach der Jagd ein, um noch eine Pfeife zu rauchen oder die Herzogin und ihre Freundinnen nahmen gemeinsam Tee ein.

Die gerippeartigen Gestelle einiger Ohrensessel stehen um den Kamin drapiert. Dazwischen liegen die Trümmer eines kleinen Beistelltischchens. Über dem Kamin dient ein Holzbrett zur Ablage kleinerer Dinge, dort findet sich eine alte Mooreichen-Pfeife, geziert von dem Wappen der Adelsfamilie derer von Hummergarben. Dank ihres robusten Materials scheint sie die lange Zeit im Schloss sehr viel besser überstanden zu haben als die meisten anderen Einrichtungsgegenstände. Wenn einer ihrer Helden eine solche Pfeife schon immer sein eigen nennen wollte, so ist dies seine Chance. Neben der Pfeife findet sich in dem Zimmer noch ein zweiter interessanter Gegenstand. An den Fuß der Süd-

wand gelehnt hat ein Portrait Rhaljawas überdauert. Ein schlichtes Messingschild unter dem Gemälde verkündet ihren Namen. So ähnlich also muss die Herzogin in jüngeren Jahren ausgesehen haben.



20 Das Zimmer der Gouvernante

Dieses Bedienstetenzimmer gehört der Gouvernante von Nadjescha: Der schweigsamen Tulamidin Sefira. Obwohl es zu den vom Feuer zum Großteil vernichteten Zimmern gehört, ist es dennoch möglich es zu betreten. Die verkohlten Überreste einiger Möbel ragen klagend in Richtung der teilweise eingebrochenen Decke. Das Schwarz des verbrannten Holzes schimmert unter einer dünnen Schicht Wasser, die von dem noch immer anhaltenden Nieselregen herrührt. Unter der Brandruine eines Stuhls sticht die Rückseite eines teilweise verbrannten Portraits hervor. Sollten die Helden es sich ansehen, so finden sie das *Portrait im Anhang*. Es stellt die Gouvernante mit ihrem jungen Schützling dar (Machen sie die Helden auf das Sternamulett des Mädchens aufmerksam). Wo einmal der Schreibtisch stand liegen nun im Ruß einige alte Münzen. Eine Handvoll alter Silbergroschen, die auch heute noch gültig sein dürften (1W6).

21 Das Kinderzimmer

Dieses Zimmer ist zurzeit verschlossen, den Schlüssel finden die Spieler im späteren Verlauf des Abenteuers. Findet sich jemand unter den Helden, der das wider-

standsfähige Schloss knacken kann, dürfen die Abenteurer sich hier natürlich jetzt schon umsehen (Schlösser öffnen-Probe +2). Die Tür mit Gewalt zu öffnen ist ebenfalls möglich, aber nicht einfach. Die Tür ist außen zwar verkohlt, aber besteht aus qualitativem, schwer brennbarem Holz und ist durch eine Metallstruktur verstärkt. Mit einer gelungenen KK-Probe +5 lässt sich die Tür aus den Angeln heben/brechen.

Tatsächlich hat das Feuer den Großteil des Zimmers verschlungen. Gegenüber dem Eingang erheben sich die Reste ausgebrannter Fensterrahmen, durch die lange schon der Wind aus dem Sumpf fegt. Unter den Fenstern stand dereinst das Bett der kleinen Nadjescha. Zwar ist das Bett lange zerfallen und stark vom Feuer zerstört, doch befindet sich das Mädchen noch immer darin. Das verkohlte Skelett des Kindes liegt zusammengefallen unter einigen Holzresten und ist zum Teil in die Reste verbrannter Stoffetzen gehüllt. Wenn die Helden anfangen das Zimmer zu durchsuchen, lassen sie jeden von ihnen eine Intuitionsprobe (Oder Gefahreninstinkt) würfeln. Dieses Mal bringt eine misslungene Probe ausnahmsweise Glück. Der Held, der die Probe am übelsten versäbelt oder am schlechtesten geschafft hat, bricht mit seinem Fuß durch eine Planke des Bodens. Es stellt sich heraus, dass unter diesem Bodenbrett ein kleines Metallkästchen ruht. Das Kästchen zu öffnen ist nicht schwer, die Feuchtigkeit des nahen Sumpfes hat dem Schloss ordentlich zugesetzt. In dem Kästchen befinden sich neben einer blonden Haarlocke (Nadjeschas) 10 Dukaten, die das Mädchen zu Lebzeiten angespart haben muss, sowie eine der fehlenden Tagebuchseiten. Sie ist leidlich zu lesen und sind folgenden Inhalts:

„Nachdem gestern wieder ein Diener verschwunden ist, habe ich heute... ..nen abendlichen Rundgang durch das Schloss gemacht. Ich wollte gerade an Nadjeschas Tür klopfen, als ich (...)örte. S...lu..te leise, aber hörbar.“

Ich wagte einen Blick durch den Türspalt der nur angelehnten Tür und sah das Furchtbare. Das Kind, es setzte ...e lästige ..iege in Brand...mit nur einer Handbewegung! Was, wenn das Kind, dass mir der Sumpf zurückgewährte gar nicht die echte Nad(... ..) Die Frucht meines Leibes würde sich niemals an (......)aios, kann dieses frevlerisch(...)wirklich meine Toch(...) Irrendetwas stimmt nicht mit (...) merkwürdigem Ausschlag. Ist er ein Zeich.. der Götter? Ein M... der Scha...? Ein – Dämo...mal?“

Hier nun wird die Schrift Rahljawas unleserlich, der Rest der Seite ist unbrauchbar. Die Helden werden jetzt vielleicht spekulieren, ob das Kind etwas Dämonisches an sich haben konnte – ob es sich wirklich bei dem Mädchen um das Übel des Schlosses handelte. Lassen Sie sie ruhig ausschweifend diskutieren.

Tatsächlich wirkte das Mädchen schließlich Magie – unkontrolliert und intuitiv. Sie ist Magiedilletant. Sie hat wenn dann geflucht weil sie die Fliege versehentlich in Brand setzte, als sie sie fortzuscheuchen versuchte. Das blonde Mädchen wusste, dass mit ihr irgendetwas nicht stimmte (Magiebegabung) und schämte sich dafür. Deshalb sprach sie auch zu niemandem darüber. Sie vermutete, dass die keimende misstrauische Abneigung ihrer Mutter ihr gegenüber aus ihren Fähigkeiten resultierte, die diese ahnte.

Warum hat das Kind aber die Tagebuchseite? Ihre Mutter verhielt sich ihr gegenüber immer seltsamer und Nadjescha bekam es mit der Angst zu tun. Heimlich las sie in dem Tagebuch, ihrer immer verrückter und ablehnender werdenden Mutter. Wie ein kleines Kind nun einmal tickt, wollte sie die bösen Worte, die ihre Mutter über sie verlor einfach weghaben. Sie riss nur diese eine Seite aus. Rhaljawa aber bemerkte das fehlende Papier und entfernte und versteckte im Verfolgungswahn auch die anderen „belastenden“ Seiten.

Der Friedhof

Allgemeine Informationen:

Östlich von der Anlage befindet sich eine kleine Ansammlung von Gräbern im hohen Gras auf einem kleinen Hügel. Abgeschnitten vom eigentlichen Schlossgelände wird diese kleine Anhöhe durch dem Wassergraben, der das Schloss umgibt. Eine steinerne Brücke führt darüber hinweg.

Spezielle Informationen:

Ein wenig mulmig kann einem bei dem Anblick der schiefen Grabsteine in der aufkommenden Dämmerung schon werden. Möglicherweise ist es aber auch morgens, wenn die Helden diesen Bereich erst einen Tag später untersuchen. Zu sehen ist er auf jeden Fall durch die Ostfenster des Hauptschlusses.

Eins ist jedenfalls sicher: Dort wo er liegt kann der Friedhof nur Familienmitglieder der von Hummergarbens beherbergen. Das Gebiet des kleinen Familienfriedhofes selbst ist recht verwildert.

Meisterinformationen:

Auf dem Friedhof befindet sich tatsächlich eine ganze Reihe von Familienmitgliedern der von Hummergarbens. Die meisten Grabsteine sind ob der mangelnden Pflege des letzten Jahrhunderts so gut wie unleserlich geworden. Nur der Stein von Rahljawas Ehemann ist in Teilen zu lesen. Die Helden können lesen:

„Oswin Hanjow von Hummergarben, gefordert von der Herrin Rondra, geleitet zu Boron, dem Ewigen. Möge die Liebe Rhaljawas dich gleiten, auf dass du ohne Furcht ins Vergessen einzugehen vermagst.“

Diese Entdeckung ist für das weitere Abenteuer nicht von Bedeutung und dient lediglich der Ausgestaltung der Geschichte. Bleibt der Friedhof unbesucht, ist das kein Problem.



Das Nachtlager

Allgemeine Informationen:

Die nähere Untersuchung des Schlosses und seiner Umgebung haben einige Zeit in Anspruch genommen. Als ihr zum Himmel hinauf seht, zeigen sich bereits die ersten Sterne. Der Weg durch den Sumpf zurück nach Skorpsky ist nicht nur weit, sondern bei Dunkelheit auch viel zu gefährlich. Ihr werdet diese Nacht wohl oder übel in dem Schloss oder auf seinem Gelände verbringen müssen.

Spezielle Informationen:

Als Lagerplatz bietet sich natürlich am ehesten der Keller der Burg an. Er ist relativ trocken und windstill, die Räuber haben dort schon einige Zeit verbracht und sind nie behelligt worden. Trotzdem bietet es sich an, Wachen aufzustellen, auch wenn sie von Mauern umgeben sind, so sind die Helden doch inmitten eines Sumpfbgebietes.

Meisterinformationen:

■ Sollten die Helden im Keller nächtigen wollen, so sind

bei Einbruch der Dämmerung die fehlenden drei Räuber zurückgekehrt. Haben die Helden sich mit der Bande nach dem ersten Betreten des Schlosses gütlich geeinigt, so sind die Neuankömmlinge bereits unterrichtet und begrüßen die Helden zwar verhalten, aber freundlich. Haben die Helden die Räuber zu Beginn ihrer Untersuchung allerdings bekämpft, so sind die drei nun kampfbereit.

Zur Erinnerung:

Die Werte eines Räubers

MU 12; AT/PA 11/10; TP 1W+1; LE 25; RS 1

Andere Möglichkeiten das Nachtlager aufzuschlagen sind natürlich der Schlossgarten, irgendein Raum im Schloss oder der nahe Sumpf. Wobei Sie herausstellen sollten, dass eine Sumpfbegehung und Wahl des Lagerplatzes bei Dunkelheit im Sumpf ein echtes Wagnis sind.

Geistergeschichten

Allgemeine Informationen:

Die Kraft des Feuers hat über die Nacht nachgelassen, kaum noch ist es ihm möglich die langen Schatten zu erhellen. Es hat den Anschein einer ruhigen Nacht, die wohligen und erholsamen Schlaf verheißt, doch dann erklingen leise Geräusche, die im überwucherten Hof mehrfach widerhallen. Beinahe klingt es wie das Zerspringen von Geschirr. Es vermischt sich auf geradezu unnatürliche Art und Weise mit dem aufkommenden Heulen des Windes.

Spezielle Informationen:

Unabhängig davon ob die Spieler eine Wache aufgestellt haben, werden die Räuber ebendies getan haben – falls sie noch leben. Entweder weckt also diese Wache die Helden, oder die spielereigene Wache – oder sie lassen die Helden Sinnenschärfeproben würfeln und den mit dem besten Ergebnis erwachen. Wenn die Spieler den Mut finden nachzusehen, was sich hinter dem Geräusch verbirgt, so leitet sie das Geklirre und Gepolter in Richtung Hauptschloss.

Meisterinformationen:

Ob ihre Helden sich nun in die Ruinen begeben oder ein wenig verwirrt in den Keller zurückkehren ist für den weiteren Verlauf (beinahe) irrelevant. Im Schloss bricht derweil ein richtiger Sturm los (je näher sich die Gruppe am Hauptschloss befindet, desto intensiver bekommt sie das ganze mit). Der Wind aus Richtung Sumpf frischt auf und ein helles Kreischen schallt über das gesamte Schlossgelände. Ob die Helden nur hören oder auch sehen, was nun geschieht hängt davon ab, ob sie im Keller sind oder oben im Schloss. Fakt ist, dass mehrere Trümmer von einer urtümlichen Kraft in die Luft gerissen werden und mit einem unheilverkündenden Rauschen durch die Luft rasen, um nahe der zerstörten Treppe im ersten Stock einzuschlagen und unter fürchterlichem Lärm zu zersplittern. Kaum ist dieser erste Schritt getan, erheben sich weitere Gegenstände. Sie sausen durch die Gegend, krachen an Wände und kollidieren in der Luft. Sollten die Helden in der Nähe sein (erster Stock Hauptschloss), so wird ein Teil der Geschosse direkten Kurs auf sie nehmen. Jeder, der sich nicht mit einem gewagten Hechtsprung (einer gelungenen GE-Probe) in Sicherheit bringen kann, erhält 1W6 SP. Schneidende Kälte schlägt den Helden ins Gesicht und immer neue Angriffe eines unsichtbaren Gegners setzen ihnen zu. Mit einer Sinnenschärfeprobe + 15 kann der Geist schemenhaft erspät werden. Es handelt sich um eine Frau mit langem Haar und Gewand. Mit einem REVERSALIS VISIBLI kann der Spuk ebenfalls sichtbar gemacht werden. Es handelt sich um die Frau auf dem Portrait im Salon, nur mit äußerst schmerzhaft verzerrtem Gesicht. Ein schauerliches Heulen entkommt ihrem weitgeöffneten Mund immerzu.

Die Helden sollten dann eine Mutprobe bestehen, um diesen gänsehauterregenden Anblick in ihrer Nähe zu überstehen. Der Geist besitzt den *Astralblick*, er kann also seine Umgebung wahrnehmen, er ist in der Lage *Gegenstände zu beleben*, sich zu *manifestieren*, wenn er das denn will und *Schaden auf unbelebte Materie* auszuwirken. Er kann nur des Nachts erscheinen und ist eher minder intelligent, allein durch starke Gefühle geleitet und nicht in der Lage zu sprechen.

Rhaljawas Geist kann keinem Lebewesen direkten Schaden zufügen, aber natürlich können einstürzende Mauern und fliegende Gegenstände die Helden beschädigen.

Greift die Gruppe den Geist mit geweihten Waffen an, so wird er verschwinden, wenn seine LE auf 0 gesunken sind, ist dann aber nicht vernichtet, sondern lediglich bis zum nächsten Neumond geschlagen. Sollte es dazu kommen, verliert der Geist das ovale Portrait seiner Tochter: *Den Augstern*. (Zeichnung im Anhang)

Die Werte von Rhaljawas Geist:

Beschwörung: +5 Austreiben: +7

INI 10; **AT/PA** 12/0; **TP** 3W+6 (gegen unbelebte Materie); **DK** HNSP; **LE** 45; **RS** ½ MR; **GS** 8; **MR** 15; **GW** 9

Nur durch geweihte Waffen/Magie/Liturgien zu schädigen.

Versuchen Sie wenn möglich dafür zu sorgen, dass es (noch) nicht zum Kampf kommt (der ist für eine Nacht später angesetzt). Sobald die Helden in Angriffstellung

gehen oder einen Zauber wirken wollen, lassen Sie den Schlüssel ins Spiel kommen. Ein geworfener, verzierter Schlüssel trifft einen der Helden (sofern der nicht ausweicht).

Ist das geschehen, ebbt der Lärm urplötzlich ab und hinterlässt die Ruine in geisterhafter Stille. Sobald einer ihrer Helden nun versucht den Schlüssel an sich zu bringen so soll er es tun. Wenn Rhaljawa noch nicht sichtbar gemacht wurde, wird sie es jetzt.

Allgemeine Informationen:

Kaum, dass du den Schlüssel aufgehoben hast, scheint der Nebel, der das Schloss umgibt in Bewegung zu geraten. Leise schweben lichte Schwaden in deine Richtung. Noch ehe dir ein Wort über die Lippen kommt haben sie sich verdichtet und vor dir in die Höhe geschwungen. Vor deinen Augen nimmt eine hochgewachsene Frau mit strengem, schmerzverzerrtem Gesicht geisterhaft Gestalt an. Ohne ein Wort zu sprechen, legt sie langsam den Kopf zur Seite und starrt dich aus blutunterlaufenen und lid-schlaglosen Augen an.

Spezielle Informationen:

Für zwei, vielleicht drei Herzschläge geschieht nichts, dann umkrampft die rechte Hand der Gestalt einen ovalen Gegenstand fester, den sie offenbar von vornherein bei sich trug. Ehe sie sich mit dem Geräusch mehrerer flüsternder Stimmen wieder in die Nebelschwaden auflöst, können die Helden Rückseite eines oval geformten Portraits erkennen.

Meisterinformationen:

Der Held kann den Schlüssel ungehindert an sich nehmen, der Geist Rhaljawas ist erschienen, weil er selbst erschrocken darüber war den Schlüssel zum Zimmer Nadjeschas aus Raserei freigegeben und nach den Helden geworfen zu haben – dadurch urplötzlich an ihre Tat erinnert, verschwindet sie vorerst.

Das ovale Portrait ist ein Bild Nadjeschas, welches die Erscheinung immer bei sich führt und mitunter dicht an sich presst. Hier liegt auch die Intention des Geistes der Herzogin: Auch wenn er animalisch und von Wahnsinn geprägt ist, weiß er natürlich um das Unrecht, dass er dem Kind angetan hat. Nadjescha war Rhaljawas Lebensinhalt und sie hat ihn sich selbst genommen – Das ist der Grund für ihre Verdammung, der sie dazu bringt Nächtens der Poltergeist des Schlosses zu sein. Aus Reue meidet der Spuk Nadjeschas Zimmer.

Der „Gegenstand“, an den Rhaljawas Seele gebunden ist, ist das Mädchen, sowohl an ihren Geist, als auch an ihren Körper. Gleichzeitig wird Rhaljawa so lange nicht verschwinden, wie ihr eigener Körper unbestattet im Keller hängt – immerhin ist sie eine Selbstmörderin. Die Gefesselte Seele des Kindes wird so lange bleiben, wie ihr eigener Körper unbestattet bleibt.

Die Helden müssen also **die verbrannten Knochen und die Erhängte im Keller bestatten** oder einen Borongeweihten finden oder dabeihaben, der den Seelen die Reise ins Totenreich erleichtert. Möglicherweise wollen die Helden auch spezielle Zauberei anwenden wie den Exorzismus GEISTERBANN.

Die Helden sind nun also im Besitz des Schlüssels zu Nadjeschas Zimmer, auch wenn sie vielleicht bereits auf anderem Wege darin gewesen sind.

Auf jeden Fall sollte das Zimmer jetzt nochmal aufgesucht werden, da die Gefesselte Seele des Kindes sich des Nachts ebenfalls still in ihrem Zimmer manifestiert (Sie kann sich nur 7 Schritt von ihrem Todesort entfernen). Sollten die Helden nicht auf die Idee kommen den Raum noch einmal aufzusuchen (weil sie schon da waren), lassen Sie das Mädchen in der Tür flackernd erscheinen und in ihren Raum zurückschreiten.

Folgen die Helden, sehen sie die kleine, vielleicht 8-10 jährige Nadjescha neben ihrem Bett stehen und schluchzen. Haben ihre Helden den Raum noch nicht durchsucht, nutzen Sie die Informationen auf S. 28 für das *Kinderzimmer*.

Allgemeine Informationen:

Das Mädchen, das neben dem zerfallenen und verbrannten Bett steht, kann nicht älter als vielleicht neun Winter sein. Sie hat den Kopf gesenkt und schluchzt leise. Das Kind ist merkwürdig anzuschauen: Es scheint als stünde es im Fokus eines Mondstrahls, der es in ein fahles Licht taucht. Die Haut der Hände ist blass und ihr stellt fest, dass ihr die Gegenstände die *hinter* dem Kind stehen schemenhaft erkennen könnt.

Meisterinformationen:

Sobald ihre Helden versuchen in irgendeiner Weise mit dem Kind zu interagieren, es ansprechen oder zu berühren versuchen, wird es den Kopf heben und aufhören zu schluchzen. Ein wenig erschrocken wird sie ihnen entgegen sehen.

Die Gefesselte Seele des Kindes ist in der Lage zu sehen (Astralblick), zu sprechen und besitzt noch immer menschliches Gemüt (Intelligenz).

Nadjescha kämpft nicht und kann auch nicht bekämpft werden.

Nadjescha:

Austreiben: +W6

Es ist nicht sonderlich schwer dem Geist die ersehnte Ruhe zu geben. Das Mädchen wirkt verwirrt und stark apathisch, ist aber in der Lage Fragen zu beantworten.

So wird sie immer wieder betonen, dass ihre Mutter ihr

wehgetan hat. Wenn ein Held speziell fragt: „*Deine Mutter hat dich umgebracht?*“ wird Nadjescha eine Weile weinen.

Beispiele für Zitate von Nadjescha:

- „*Ich... ich heiße Nadjescha von Hummergarben. Ich habe so große Angst...*“
- „*Meine Mutter... meine Mutter, sie... sie sah mich immer komischer an und dann... dann hat sie mir ein Leid getan.*“
- „*Ich war sehr krank... und die Medizin von Sefira schmeckte bitter und mir ging es nicht besser. Dann... bekam ich juckende Punkte auf der Haut...*“
- „*Sefira? Das war mein Kindermädchen. Ich mochte sie gar nicht. Sie hat fast nie mit mir geredet.*“
- „*Ich hatte immer so sehr Fieber... Ich lag viel im Bett und konnte nicht draußen spielen wie andere Kinder.*“
- „*Ich konnte machen, dass brennt, was ich nicht mag. Aber... das hab ich nicht absichtlich getan! Und ich hab auch unser Haus nicht angezündet!*“
- „*Meine Mutter ist noch hier... und sie ist so böse. Ist sie böse auf mich? Sie macht viele Sachen kaputt. Kaum etwas von unseren schönen Sachen ist noch heil.*“
- „*Meine Mutter kommt nicht zu mir in mein Zimmer. Sie hat mich nicht mehr lieb, glaube ich.*“

Irgendwann wird Nadjescha verschwimmen: Hinter dem Sumpf geht bereits eine blutrote Sonne auf und ihre Helden sollten zumindest noch einige Stunden Schlaf finden. (Regeneration: ½W6)

Die Nacht ist recht feucht (es regnet wieder einige Stunden) und egal wo die Helden genächtigt haben und wo sie aufwachen – sie fühlen sich nicht gerade frisch wie Morgentau.

Tagesanbruch & Alchemistenbesuch

Allgemeine Informationen:

Ihr habt nicht sehr lange geschlafen, soviel wisst und spürt ihr. Die Kleidung ist klamm und die Glieder sind ein wenig steif.

Spezielle Informationen:

Draußen scheint die Sonne durch die Wolken. Praios Auge wacht über die Burg, und der Nebel hat sich für den Moment verzogen und gibt den Blick auf das Schloss und sein Umfeld frei.

Meisterinformationen:

Je nachdem wo genau die Helden genächtigt haben, beschreiben Sie bitte das Aufwachen unterschiedlich und speziell zugeschnitten. Sind sie unterm freien Himmel eingeschlafen, wird die Sonne sie wecken und die Kleidung ist deutlich klammer, als wenn sie im düsteren

Keller zur Ruhe gekommen sind.

Wenn die Helden wollen, können sie sich selbstverständlich auch nochmal aufs Ohr hauen und in den Mittag hineinschlafen (Regeneration: 1W6).

Wenn die Helden sich jedoch aufraffen, werden sie im Schlosshof früher oder später auf einen alten Alchemisten treffen.

Allgemeine Informationen:

Nach so langer Zeit im Nebel und Regen tut es gut das Wohlwollen Praios' auf der Haut zu spüren. Auch die Burg sieht bei hellem Licht wesentlich weniger unheimlich aus. Einigen von euch steht beinahe der Sinn danach zu pfeifen. Wo ihr gerade so darüber nachdenkt – hat da nicht gerade jemand gepfiffen? Als ihr euch umseht, kommt tatsächlich just in diesem Augenblick ein alter Mann fröhlich pfeifend in eure Nähe.

Ein alter Mann?! Noch dazu fröhlich pfeifend?! Hier?!

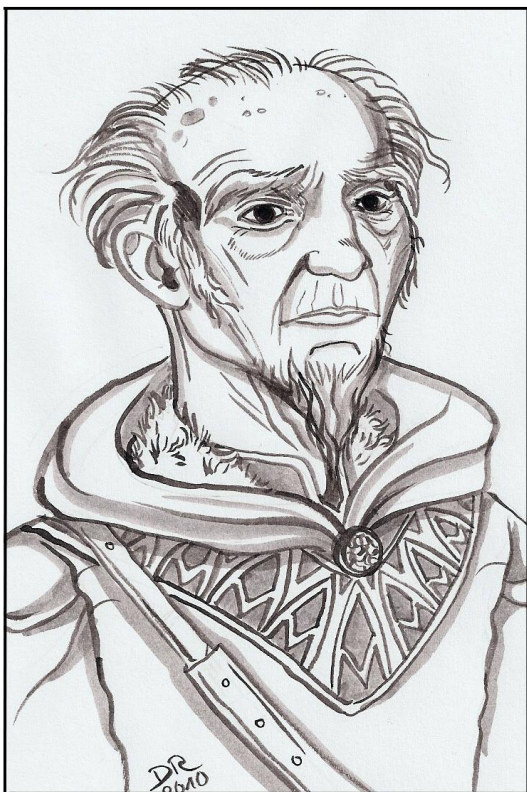
Meisterinformationen:

Der uralte Mann wird die Helden praktisch erst bemerken, wenn er fast über sie gestolpert ist: Der Gute ist nämlich taub wie eine Wand. Der Mann hört auf den Namen Hurdo Notjes – und bewegt sich vorerst mit seinem Stock an den Helden vorüber, ohne ihrer gewahr zu werden. Wenn sie ihn berühren oder in sein Sichtfeld treten, bleibt er überrascht stehen.

Er will zu dem verwilderten Kräutergarten der Schlossanlage und er bittet die Helden freundlich ihn zu begleiten, wenn sie ein Pläuschchen halten wollen.

Hurdo hat gute 85 Götterläufe gesehen und hat vor beinahe 50 davon diese kleine Kräuterecke entdeckt, die er seitdem hegt und pflegt. Zumeist begleitet ihn sein Sohn hierher, aber der war heute mit der Reparatur einer Tür beschäftigt, also hat er sich alleine auf den Weg gemacht. Das ist es übrigens auch, was er den Helden erzählt, wenn sie ihn fragen was bei allen Zwölfen er bei der Ruine zu suchen hat.

Der Alte ist nicht nur erstaunlich abgebrüht und rüstig, sondern weiß auch einiges über das Schloss und seine Geschichte.



Was Hurdo zu sagen und zu antworten hat:

- *In dem Turm des Schlosses gab es einst 5 Glocken („oder waren es mehr?“), die in der Lage waren eine kurze, aber durchaus eingängige Melodie zu spielen. Seine Mutter hat sie ihm als Kind vorgesummt. Er war bereits einmal in der Burg, die Glocken sind in den Turm hinabgestürzt und werden so bald nicht mehr klingen, zumal der Bereich heute völlig eingestürzt ist.*
- *In den 50 Jahren, die er hier schon den Garten pflegt, hat er oft Schatzsucher bemerkt, die sich*

dem Schloss genähert haben oder sogar hinein gingen um sich an den Kostbarkeiten der herzoglichen Familie zu vergehen. Keiner von ihnen sei aber länger als eine Nacht geblieben.

- *Während einer Wanderung durch den Garten zeigt er den Helden einige Pflanzen, Gewürze und Giftpflanzen. Die Pflanzen des Gartens hier sind immerhin seine Lieblinge, daher erzählt er auch gerne anderen davon. Bei einer Pflanze hält er inne und erzählt, wie er sie in früheren Jahren einmal angefasst habe, ganz furchtbar habe er ausgesehen, als ein furchtbarer Ausschlag ihn hatte völlig aufquellen lassen (Naftanstaude).*
- *Sollten die Helden an dieser Stelle erwähnen, dass auch die Nadjescha von einem Ausschlag gequält worden sein soll, wird er zudem (hinter vorgehaltener Hand, als habe er Angst jemand könne euch belauschen) offenbaren, dass es ihn ohnehin irritiere, dass so viele giftige Pflanzen in diesem Garten wachsen. Er habe gehört, dass eine Frau im Dienste der Hummergarben eine Heilerin gewesen sei, aber dass das Gärtchen eher wie das eines Giftmischers aussieht.*
- *Einige Pflanzen des abgesteckten verwilderten Gartens, die Hurdo den Helden nennen kann:*
 - Wasserrausch (rosa Blüten, Sinnesvernebelung)
 - vierblättrige Einbeere (Heilpflanze)
 - Tarnele (wie roter Löwenzahn, Heilpflanze)
 - Schleimiger Sumpfknöterich (Pilz, Gift)
 - Roter Drachenschlund (Heilpflanze)
 - Rahjalieb (rot, Empfängnisverhütung)
 - Pestsporenpilz (Bovist, Gift, Droge)
 - Naftanstaude (Blütendolde, Gift)
 - Bunter Mohn (Gewürz)
 - eitriger Krötenschemel (Pilz, Gift)
 - Donf (violett, Heilpflanze)
 - Alraune (Alchemie)
- *Er hat schon vor einiger Zeit Skelette gefunden, einige in dem Brunnen des Schlosshofes, andere in dem zunehmend versumpfenden Schlossgraben. Er und sein Sohn haben sie aber alleine nicht bergen können (er ist zu alt für sowas und sein Sohne mittlerweile auch), um ihnen eine angemessene Bestattung zukommen zu lassen. Er ist froh, dass nun eine Gruppe da ist, die das sicher tun könnte. (Sollten ihre Helden die Skelette bergen und bestatten, am besten mit einem kurzen Gebet, so lassen sie ein paar Extra AP springen, so zumindest unser Vorschlag) Die Knochen die ihre Helden finden, wenn sie nachsehen sind schon beinahe ganz vergangen, sie liegen sicher schon so lange an ihren Plätzen. Es handelt sich um etwa 3tote Menschen, wie man aus der Knochenanzahl schließen kann.*
- *Er fürchtet den Geist Rahljawas nicht („Das Gespenst? Das kommt ja ohnehin nur des Nachts...“), aber er empfindet Mitleid. Er bittet die Helden ständig die Seele von ihren Qualen zu erlösen. Sollten die Helden sein Mitleid nicht teilen, wird er ihnen einen starken Heiltrank (25 LP) pro Person in Aussicht stellen, um sie umzustimmen. Vielleicht,*

so meint er, reicht es zu finden, was sie an diesem Ort hält.

So die Helden seiner Bitte nachgeben, wird er sie mit einem gut gelaunten Nicken verabschieden und sich seinen Pflanzen zuwenden. Sollten sie das nicht tun wird er schimpfen und die Helden als armselige, ehrlose

Feiglinge betiteln. Es steht ihren Helden in diesem Fall natürlich frei einen völlig tauben, alten Mann, der froh ist jeden Morgen seinen Stock greifen zu können brutalst für diese völlig unangemessene Beleidigung zur Rechenschaft zu ziehen. Werte die diesen Fall beschreiben sparen wir uns an dieser Stelle.

Warten auf die Dämmerung

Meisterinformationen:

Um dieses Abenteuer wie gedacht beenden zu können ist es nötig, dass ihre Helden auch die nächste Nacht noch im Schloss verbringen. Möglich ist natürlich, dass ihre vorbildliche Gruppe ohnehin vor hat, die Sache mit den Geistern zu Ende zu bringen (zumal sie ja den „Augstern“ noch nicht gefunden haben – es sei denn, die haben den Geist Rhaljawas bereits vernichtet und sind an das Kinderportrait gelangt, was aber eher unwahrscheinlich ist), aber für den Fall, dass das nicht so ist, hier ein paar Hilfestellungen:

Nachdem ihre Helden sich mit dem geschwätzigem Hurdo beschäftigt haben, ist es in etwa früher Nachmittag - sollten sie dann auch noch der Bitte Hurdos nachkommen und die Skelettreste (3 Stück) bestatten, so dämmt es ohnehin, als sie mit ihrer Arbeit fertig sind (besonders der völlig verfallene und überwucherte Brunnen des Vorschlosses will erst einmal überwunden sein – Dort unten liegt ein Skelett, außerdem einige zerbrochene Tonkrüge und halbverweste Ratten.)

Außerdem kann auch erst in diesem Abschnitt *der Friedhof* (S. 29) auf dem Hügel entdeckt werden (schließlich ist der Nebel fort und die Sicht sehr viel weiter).

Für den Fall, dass ihre Helden partout abrücken wollen (um sich möglicherweise in Skorpsky mit Gegenständen einzudecken oder nach einem Borongeweihen zu suchen), so bleiben ihnen zwei Möglichkeiten (je nachdem wie kampffreudig ihre Helden sind):

Ihre Helden werden beim Abmarsch von einer Sumpfkreatur, beispielsweise von einem Morfu angegriffen. Das Morfu hat genug Splitter für 10 Salven, von denen für gewöhnlich alle giftig sind - sollte das für Ihre Gruppe zu hart sein, nehmen Sie nach dem ersten Ang-

riff das Gift von den Splittern. Dazu ein paar Eckdaten:

Morfu

Verbreitung: ganz Aventurien außer Maraskan (Sumpf)

Auftreten: einzeln

Körperlänge: bis 4 Schritt Gewicht: bis 100 Stein

INI 2+1W3 PA 0 LeP 40 RS 1 KO 14

Hornsplitter: DK HNSP AT 12 TP 1W6-1 (+Gift)

GS 0,5 AuP - MR 18/10 GW: 10

[...]

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), Gelände (Sumpf)

**Das Morfu schießt eine Salve von 12 Hornsplittern aus seinen warzenartigen Drüsen, auf einen einzigen Gegner ab, wobei für jeden Splitter gewürfelt wird, ob er trifft oder nicht. Den Splittern kann nicht ausgewichen werden, aber die Attacke des Morfu ist um die Bewegungen des Zieles und die Zielgröße erschwert (s. Fernkampf)*

***Verursacht ein Splitter SP, kommt zusätzlich das Gift des Morfu zum Tragen. Stufe: 1, Wirkung: 1W3 SP/ISP, Beginn: sofort*

Sinn des Ganzen ist, dass wenigstens einer ihrer Helden recht heftig vergiftet wird. In diesem Fall wird Hurdo ihren Helden helfen, sich dafür aber das Versprechen geben lassen seiner Bitte der Begräbnisse der Skelette nachzukommen.

Sollten Sie Ihren Helden aber doch die Möglichkeit geben zu gehen, dann tun Sie das und improvisieren eine Zwischenstation in Skorpsky (oder wo Ihre Helden sonst hinwollen). Das Abenteuer kann danach fortgesetzt werden.

Allgemeine Informationen:

Langsam kriecht die Dunkelheit heran und mit ihr zusammen kehrt auch der Nebel zurück. Es wird kühl, als Praios' Auge hinter dem Rand Deres versinkt und ein scharfer Wind über das Areal fegt.

Meisterinformationen:

Was jetzt genau passiert hängt von den bisherigen Entscheidungen und Aktionen ihrer Helden ab. Haben sie die Knochen des Kindes bestattet, ist seine Seele bereits erlöst und wird nicht wieder auftauchen - auch der Geist

Rhaljawas ist ihnen dann wohlher gesonnen. Der Lärm bleibt in diesem Fall aus – der Geist der Herzogin sucht die Helden auf, sollten die nicht zu ihr ins Schloss kommen (Sie kann sich theoretisch eine Meile um Hummergarben herum frei bewegen). Ohne ein Wort führt sie die Gruppe zu einer verborgenen (wirklich verborgenen und vor allen Dingen überwachsenen) Luke im Ostteil des Hauptschlusses, durch die sie nach unten verschwinden will. Dabei stört sie der plötzlich auftauchende Kraalf (der Zweite, der angeworben wurde, um den Augstern nach Vallusa zu bringen), der das

Schloss nach drei vergeblichen Versuchen den Weg zu finden endlich erreicht und nun mit einem offenbar geweihten Säbel (zumindest kreischt er gespielt mutig solche Angaben) herumfuchtelt, ohne jedoch den tatsächlichen Mut aufzubringen sich dem Geist zu nähern. Dieses Auftauchen wird den nun eigentlich friedlichen Geist provozieren (der noch immer ein ovales Gemälde an sich drückt) – er greift Kraalf und die Helden an, wenn Letztere nicht auf die Idee kommen, ihr die blonde Locke Nadjeschas entgegenzuhalten – sie dürften mittlerweile wissen, dass Nadjescha Rhaljawas Geist friedlich stimmt, immerhin hat sie das rumoren sein gelassen, nachdem die Helden dem Mädchen Frieden schenken konnten (Lassen sie wenn nötig eine Klugheitsprobe würfeln).

Sollten die Helden die verbrannten Knochen Nadjeschas nicht beerdigt haben, wird Rhaljawa auch diese Nacht als Poltergeist auftreten und die Helden und den auftauchenden Kraalf ohnehin angreifen.

Die letzte Möglichkeit ist, dass die Gruppe den Geist der Mutter schon bei der ersten Begegnung besiegt hat. Dann wird der vorerst natürlich gar nicht auftauchen und die Helden sind bereits im Besitz des Portraits „Augstern“. Wenn das so abgelaufen ist, lassen Sie die Helden wegen des unvernünftigen Kraalf noch einmal in die Ruine gehen (er könnte herumschreien, da er durch Zufall die Falltür entdeckt hat (eingebrochen) und feststeckt).

Kraalfs Werte:

MU 9; AT/PA 11/9; TP 1W+3; LE 28; RS 2

Rhaljawas Werte:

Beschwörung: +5 Austreiben: +7

INI 10; AT/PA 12/0; TP 3W+6 (gegen unbelebte Ma-

terie); **DK HN5P; LE 45; RS ½ MR; GS 8; MR 15; GW 9**

*nur durch geweihte Waffen/Magie zu schädigen.

Je nach Kampfkraft der Gruppe ist es auch möglich Rhaljawa einen oder zwei Geisterhunde an die Hand zu geben.

Werte eines Hundes:

MU 15; AT/PA 12/9; TP 1W+2; LE 20; RS 1, auch durch profane Waffen zu verwunden, allerdings ½ Schaden.

Es ist natürlich auch jetzt möglich, Rhaljawa durch den Einsatz magischer oder klerikaler Kräfte zu vertreiben/verbannen/erlösen.

Dieser Kampf endet direkt über der oben erwähnten Falltür, wie lange auch immer ihre Helden (mit der eher sporadischen Hilfe Kraalfs) brauchen Rhaljawa zu überwinden, sie wird auf dieser Luke fallen, dabei verliert sie das ovale Portrait ihrer Tochter, welches Sie als Abbildung im Anhang finden.

Klappernd fällt es auf die hölzerne Falltür, die unter Schutt, Moos und Efeu verborgen liegt.

Sorgen sie auf jeden Fall dafür, dass ihre Helden das gute Stück beachten, spätestens dann sollte ihnen klar sein, dass der Augstern und das Lebenselixier, nur Spitznamen für die sehr kleine Nadjescha waren, die ihrer Mutter über die Maßen viel bedeutete (Beschreiben Sie das Mädchen auf dem Bild als ungefähr erst 4 Jahre alt).

Ob Kraalf im Kampf stirbt oder was Sie anschließend mit ihm machen, ist Ihnen als Meister überlassen. Er wird zumindest eingeschnappt sein, wenn die Helden ihn wegen seines Verhaltens tadeln und kaum mehr ein Wort sprechen. Am nächsten Morgen wird er sich hoch erhobenen Hauptes von der Gruppe trennen.

Dem Ende nah

Allgemeine Informationen:

Es ist kein Wunder, dass ihr diese Falltür bisher übersehen habt. Sie ist überwuchert und liegt selbst dann im Dunkeln, wenn die Sonne im Zenit steht. Ein schmiedeeiserner Ring ist an der Oberseite der Luke befestigt. Zwar ist er ein wenig verrostet, wirkt aber stabil genug um mit seiner Hilfe den Gang zu öffnen.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden in die Luke hinab leuchten, offenbaren sich ihnen eine Treppe und ein Kellerraum, der offenbar zum Teil versumpft, aber doch zu begehen ist.

Meisterinformationen:

Der Keller der vor den Helden liegt, stand damals unter anderem der Gouvernante zur Verfügung: Die heilkundige Frau hatte dort unten ein kleines Alchemielabor (im Keller, damit niemand von den Gerüchen würde belästigt werden können und aus dem Grund, falls ein Experiment schiefliege), das inzwischen zum größten Teil von Sumpfwasser überschwemmt ist. Das Labor liegt hinter einer Tür nördlich des Abstiegs Sie lässt sich mit einer gelungenen KK-Probe öffnen.

■ Einen Plan des Kellers finden Sie im Anhang.

Allgemeine Informationen:

Als die Tür krachend aufspringt, schlägt euch drückender Modergeruch entgegen. Von der Decke hängt ein altes, sprödes Seil, darunter liegen die durch die Lufttrocknung mumifizierten Reste eines zusammengefallenen Körpers, dessen Besitzer seinen Tod in der Schlinge fand, die noch heute über seinen sterblichen Überresten schwebt. Der Schädel, über dem pergamentartig Hautreste gespannt sind, zeigt langes, dunkles Haar. Die Reste von Kleidung lassen auf ein üppiges Gewand schließen.

Der Raum an sich ist mit mehreren Tischen ausgestattet. Überall liegen zerbrochene Phiolen und Gläser. Ein Kessel steht auf dem, was die Überreste eines einstigen Kohleherdes sind. Eine Messingwaage, die daneben steht, hat ihren Glanz lange verloren.

Spezielle Informationen:

Aus dem Augenwinkel können aufmerksame Helden ein verräterisches Funkeln aus dem versumpften Bereich heraus wahrnehmen.

Außerdem liegt auf einem Steintisch, der poliert und intakt ist eine stark vergilbte und angefaulte Pergamentseite.

Meisterinformationen:

Die Knochen gehören zu Rhaljawa von Hummergarben (worauf die Helden sicher auch kommen), die sich hier den Tod gab, nachdem sie ihre Tochter zu Unrecht ermordet hatte und aus Angst vor dem erscheinenden Mahnmal - dem Geist -, sowie aus fortgeschrittenem Wahnsinn versucht hatte das Schloss mit Flammen zu reinigen.

Das Funkeln rührt von einer Kette her, die in ihrer Beschreibung sehr der Kette ähnelt, von der die norbadischen Brüder sprachen – welche ihrem Großvater gehört haben soll. Sie ist halb im Sumpf versunken. Sollte einer ihrer Helden sie aufheben wollen, so wird er einige Mühe haben sie heraufzuziehen und schließlich an dem Band die Moorleiche eines Mannes aus dem Sumpf ziehen, dem die Kette um den Hals liegt. Dank der Konservierung durch den Sumpf ist an der Leiche noch ein eingedrückter Adamsapfel auszumachen – der Mann wurde eindeutig erwürgt (Heilkunde Wunden-Probe).

Merkwürdig – hatten die Brüder doch erwähnt, dass ihr Großvater die Kette verloren haben wollte, die ihm so wichtig war.

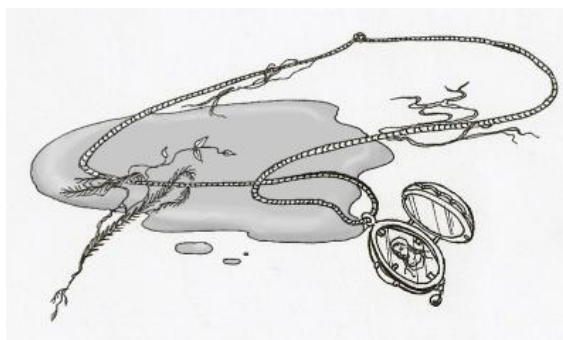
Von dem Schriftstück sind nur noch wenige Zeilen lesbar. So können die Helden mit Mühe entziffern:

„...Gesicht verzerrt wie ein Abbil.. ...reckens.... Glo-

cke... Sef...a... ..ne Schuld... Hex....“

Wenn sie wollen, können die Spieler natürlich noch einige alte Tiegel aus dem Alchemiekeller mitnehmen. Wenn sie diese untersuchen lassen, ergeben sich die verschiedensten Gifte als ehemalige Inhalte. Ebenso findet sich auch ein Heiltrank darunter.

So ihre Helden auch die weibliche Tote im Keller begraben haben, wird endgültig Ruhe über dem Schloss liegen. Die Geister sind erlöst und wurden von Borons Raben in die Halle des Vergessens geführt. Für ihre Helden bleibt nun der Weg zurück nach Skorpsky oder gleich nach Vallusa.



Das Ende

Meisterinformationen:

Der Sieg gehört ihren Helden, allerdings ist es immer noch dunkel und mitten in der Nacht. Machen Sie ihnen klar, dass sie trotz allem diese Nacht noch im Sumpf verbringen werden müssen, da alles andere purer Selbstmord wäre. Ziehen Sie das Ende allerdings nicht zu lang. Beschreiben Sie mit einigen Sätzen die Nachtruhe, lassen Sie regenerieren und stellen Sie den Helden dann frei, in welche Richtung sie reisen wollen.

Allgemeine Informationen:

Als ihr am Morgen erwacht fühlt ihr euch trotz der Strapazen des gestrigen Abends gut ausgeruht. Der Nebel ist verschwunden und Praios' Gnade wärmt eure Glieder.

Meisterinformationen:

Es steht Ihren Spielern frei nach Skorpsky zurück zu kehren, um dort etwas zu unternehmen oder auch nicht. In jedem Fall aber sollte ihr Weg sie nach Vallusa zurück führen, wo im Rathaus die Belohnung für die Dingfestmachung der Räuber auf sie wartet (ob sie diese nun wirklich getötet haben, sie ausliefern oder ob sie den Ring friedlich bekommen haben, ist belanglos). Sollten die Helden auf dem Weg dorthin versuchen die norbadischen Brüder in dem Molochdorf zu finden, so wird nur der blinde Wirt dort sein. Er kann die Kette zwar befühlen, ist sich aber keinesfalls sicher, ob sie

aussieht wie das Schmuckstück, das ihm seine Großmutter immer beschrieben hat.

Sein Bruder aber müsse darüber Auskunft geben können, der ist vor wenigen Stunden in Richtung Vallusa aufgebrochen.

In Vallusa erhalten die Helden im Rathaus insgesamt **70 Dukaten Belohnung**, wenn sie den Ring abgeben (Die Aufteilung obliegt den Helden). Von der enttäuschten Maca Wonbounc gibt es natürlich nichts (sie lässt sich auch keine falsche Kette als Augstern drehen).

Auch Wlad treffen die Helden tatsächlich in Vallusa. Sein Goblinfreund ist nicht bei ihm, aber er erkennt die Kette anscheinend tatsächlich wieder. Er bittet die Helden sie ihm zu überlassen und bietet dafür 10 Dukaten, was den tatsächlichen Wert des Schmuckstückes übersteigt. Gut, dass sein Goblinfreund nicht in der Nähe ist um ihm in das Geschäft zu reden...

Tatsache ist, dass der Gestaltwandler noch immer in der Nähe war. Näheres dazu erfahren Sie beim Lesen der Charakterprofile. Wenn Sie möchten, können Sie ihre Helden die Leiche des norbadischen Händlers Wlad im Sumpf finden lassen – aber erst, als der lächelnde neue Besitzer des Anhängers, den die Helden gerade verkauft haben, sich bereits nach Usnadamm aufgemacht hat.

Für dieses Abenteuer gibt es **370 Abenteuerepunkte**.

Anhang

Personen



Kraalf Ugo Ertzel von Kirschhausen

Kraalf ist noch recht jung, erreicht gerade erst das Mannesalter und ist (neben seinen roten Haaren und einer ganzen Hand voll Sommersprossen im Gesicht) mit einem recht brüchigen Selbstvertrauen ausgestattet, das er zwar gerne als Schild nach außen trägt, welches ihm im Ernstfall jedoch gerne den Dienst versagt. Er entstammt der Familie derer von Kirschhausen und ist zeitgleich mit den Spielern unterwegs, um den *Augstern* aufzufinden. Allerdings weiß er eigentlich selbst nicht genau zu welchem Zweck er diesen Stein finden soll. Wichtig ist, dass ihm sein Vater den Auftrag gegeben hat Maca Wonbounc aufzusuchen und er will seinen Vater auf keinen Fall enttäuschen. Kraalf ist ein Taugenichts und ein Pechmagnet.

Darstellung: Kraalf wird bei einem Gespräch großsprecherisch bis beleidigend auftreten. Er wird die Helden, deren Sozialstatus unter 8 liegt gerne auch mitten im Satz unterbrechen und versuchen sie als minderbemittelte Bauern hinzustellen. Sollte einer der Helden (bevorzugt einer, der einen SO von 8+ sein Eigen nennt) ihn allerdings ernsthaft anfahren, so wird sein Schutzschild nachgeben und einen verängstigten Jüngling zurücklassen.

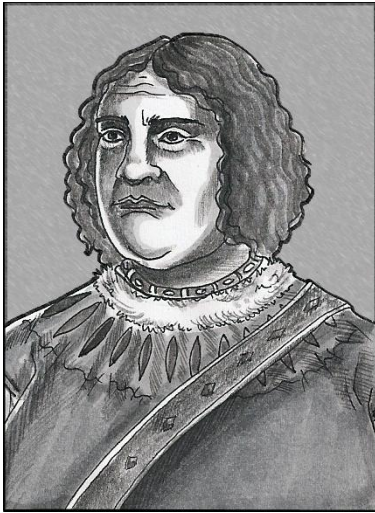
MU 9; AT/PA 11/9; TP 1W+3; LE 28; RS 2

Maca Wonbounc



Maca ist die Frau eines wohlhabenden, vallusarischen Kaufmannes und hat schon mindestens 40 Sommer kommen und gehen sehen. Ihr streng gebundenes Haar zeigt die ersten ergrauenden Strähnen, doch funkelt ihr Scharfsinn noch immer aus ihren Augen. Auch diese starke Frau hat ihre Ängste. Und die Größte davon ist unaufhaltsam zu altern und dahin zu welken. Aus diesem Grund folgt sie, mit der Hilfe des Geldes ihres Mannes, beinahe fanatisch der Suche nach einem Artefakt, Trank oder Zauber, der ihr Leben so weit wie möglich verlängert und ebenso ihre nur noch mäßig vorhandene Jugend. Dabei übertritt sie allerdings zu keiner Zeit die Grenzen ihres Zwölfgötterglaubens oder die der Gesetze.

Darstellung: Beim Gespräch mit den Helden ist Maca selbstbewusst, zielgerichtet und spricht mit harter Stimme. Sie zahlt, also duldet sie auch keinen unsinnigen Widerspruch. Sollte ein Held sie unterbrechen wird sie ihn augenblicklich zurechtweisen und für den Rest des Gespräches gut im Auge behalten. Erwecken Sie bei dem Spieler den Eindruck, dass diese Frau ihn für einen inkompetenten Bauerntempel hält und diesen Auftrag nur noch an die Gruppe vergibt, weil sie den Rest der Helden möglicherweise für fähiger hält.



Ratscherr Xobber Wolpjes

Xobber ist wohlgenährt und genießt seinen Posten ganz offensichtlich. Wie die meisten seiner Kollegen führt er neben seinem Ratsposten auch noch ein gut gehendes Handelsgewerbe seiner Wahl und ist nicht gerade der ärmste Mensch in Aventurien.

Darstellung: In einem Gespräch mit den Helden ist er ein wenig hochnäsiger und sich seiner Bedeutung sehr wohl bewusst. Er wird versuchen so oft wie möglich zu betonen, dass Vallusa stolz darauf sein kann eine freie Stadt zu sein, wird aber dennoch für die Hilfe gegen die Räuberbande im Sumpf dankbar und gönnerhaft auftreten.

Die Gebrüder Olfsheff und der Goblin Juuksed



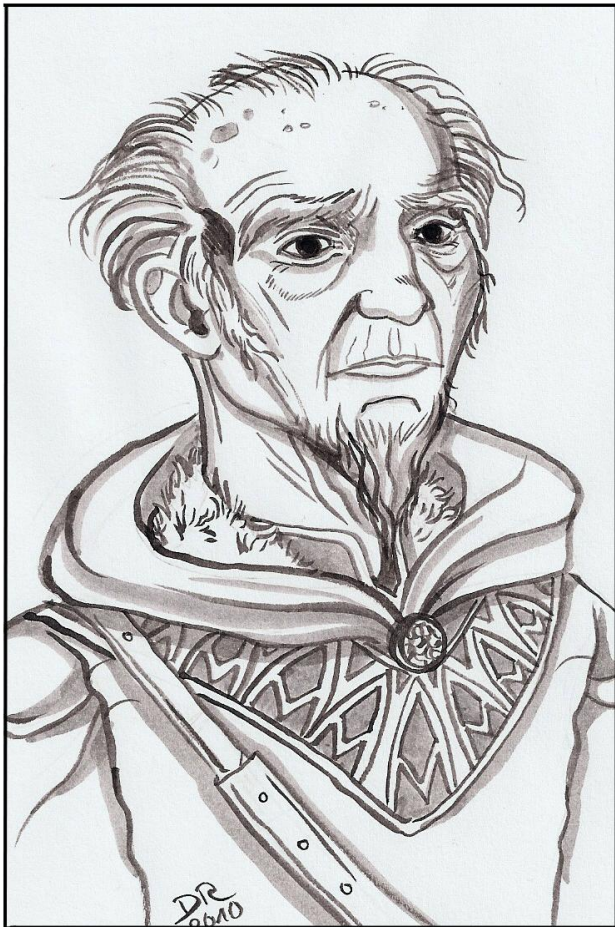
Die Brüder Wlad und Alriksej Olfsheff sind ein Herz und eine Seele, obwohl der Altersunterschied von 10 Jahren ihnen deutlich anzusehen ist. Ursprünglich waren Wlad und Alriksej gemeinsam als fahrende Händler unterwegs und sammelten bei ihrem Weg durch die Dörfer die Wünsche ihrer Kunden, kauften das Geforderte dann in einer der größeren Städte und ließen die Wünsche der Dörfler wahr werden. Eines Tages, bei einer Reise durch den Sumpf, ereilte Alriksej sein Schicksal: Nach dem Biss einer Sumpfranze begann er zu fiebern, sein Augenslicht wurde schwächer und erlosch schließlich. Wo anderen Leuten jedoch der Lebensmut zu sinken begann, erahnte Alriksej eine neue Möglichkeit. Er war gerade in Aurrghrhrropp und blieb. Tatsächlich gelang es ihm, sich bis zum nächsten Besuch seines Bruders ein-

zuleben und mit der Hilfe der Molochen eine kleine Wirtschaft in Gang zu bringen, die er bis heute betreibt. Wlad dagegen ist all die Jahre seinem alten Leben treu geblieben, hat jedoch eine Heidenangst vor Sumpfranzen entwickelt. Er kann sie nicht einmal ertragen, wenn er sie in Gefangenschaft sieht.

Der Goblin Juuksed ist ein ruhiger Vertreter seiner Art. Auf seinem verfilzten Haar trägt er einen Strohhut aus Schilf, den er von einem der Molochen geschenkt bekommen hat und ist ansonsten in eine eher sackartige Tunika gehüllt, an deren unteren Ende seine geschnürte Lederhose hervorlugt. Sympathisch macht ihn seine tumbe Art. Er ist freundlich, beinahe gütig und nur schwer aus der Ruhe zu bringen. Hin und wieder bringt er sogar kleine Kinder zum Lachen (Vorausgesetzt die Eltern lassen ihre Kleinen überhaupt bis zu dem Goblin gelangen). Er liebt es zu lachen und ist auch leicht zu erheitern.

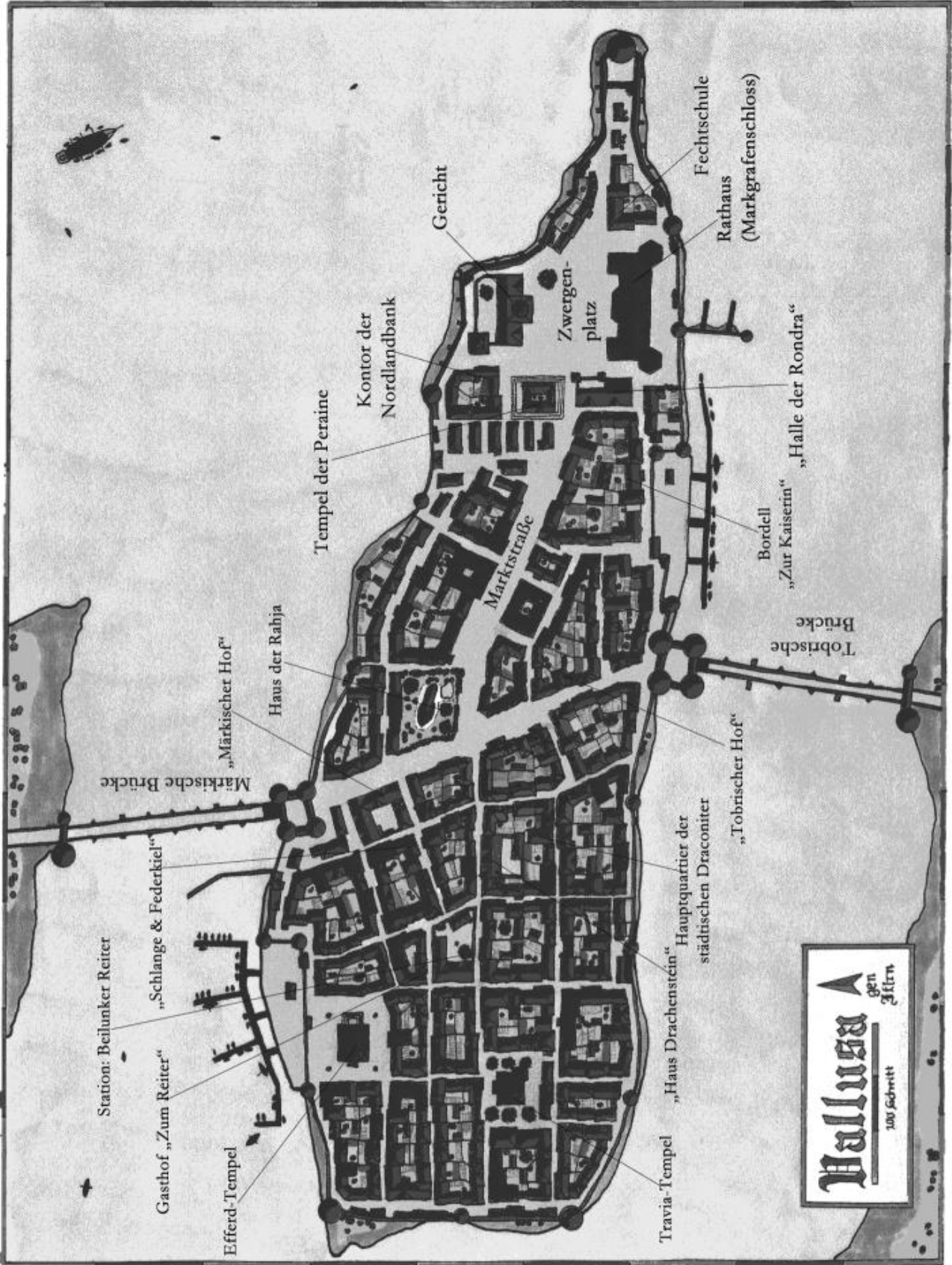
Die schlechte Nachricht ist: Juuksed ist bereits seit geraumer Zeit tot. Der Juuksed den ihre Helden treffen ist lediglich die Nachbildung, die der Gestaltwandler trägt.

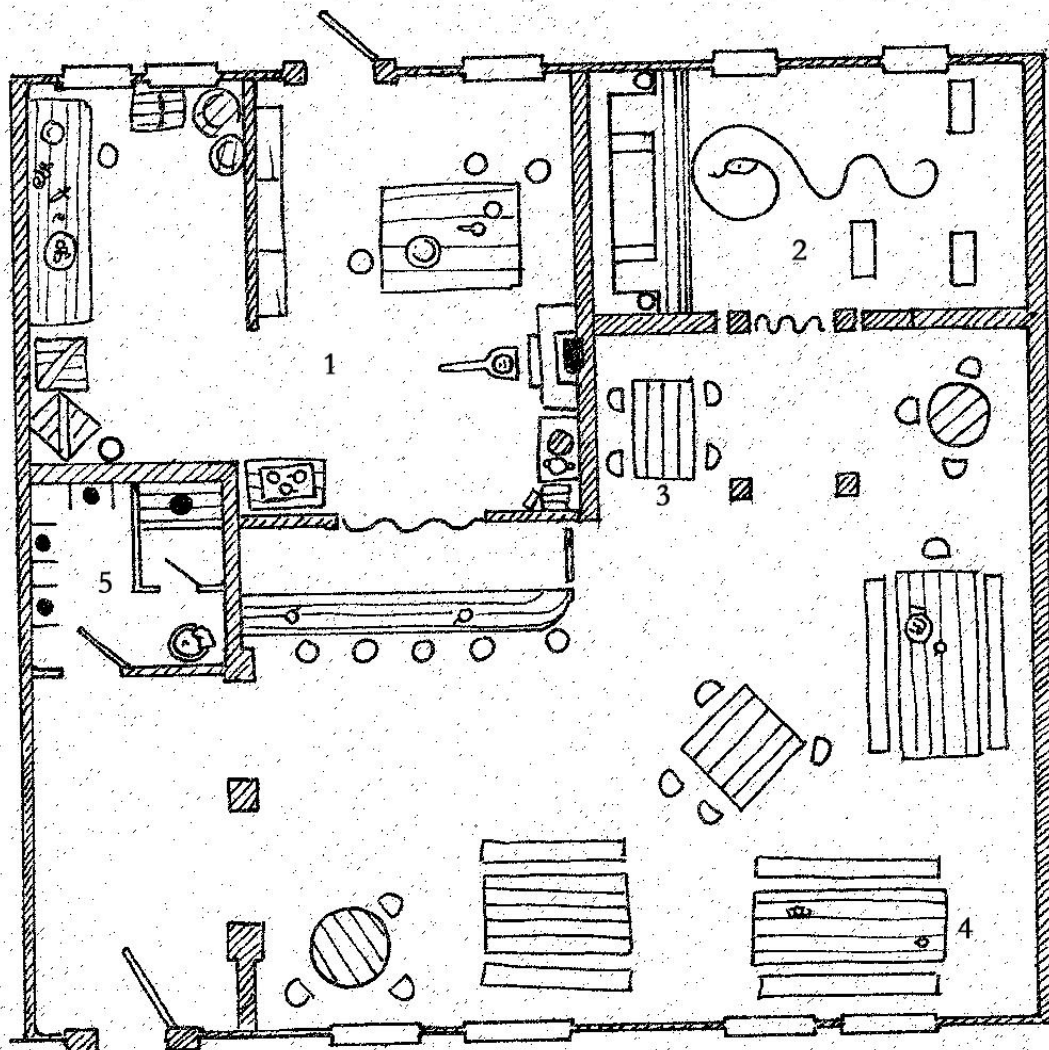
Hurdo Notjes



Hurdo ist ein Mann von annähernd 85 Götterläufen. Sein schütteres, weißes Haar hat längst begonnen sich von seinem Kopf zurück zu ziehen. Altersflecken und eingefallene Wangen prägen sein Gesicht. Trotz seines schon langen Lebens hat er jedoch niemals die Entschlossenheit junger Jahre eingeübt. Der alte Mann kümmert sich seit beinahe 50 Götterläufen hingebungsvoll um einen Kräutergarten nahe der Ruine von Burg Hummergarben. Zumeist bringt ihn sein Sohn dort hin, von Zeit zu Zeit sucht er den Weg durch den Sumpf aber noch alleine, obwohl er um die Gebrechen seines Alters weiß. Hurdo ist sumpfkundig. Die Zeit, die er nicht in dem Kräutergarten oder dem Sumpf verbringt, füllt er mit verschiedenen alchemistischen Experimenten, deren Ergebnisse er oft mit sich herumträgt.

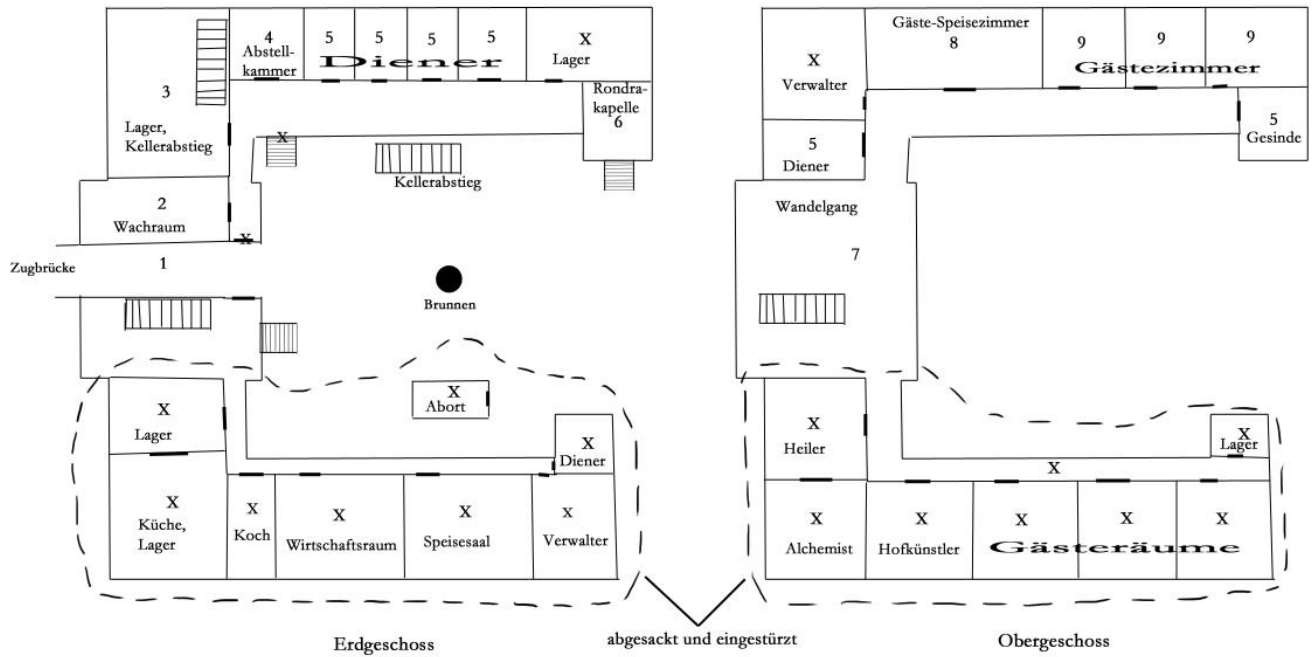
Darstellung: Hurdo ist sicher gebrechlich und nicht mehr im Vollbesitz seiner körperlichen Kräfte, aber er lässt sich keinesfalls die Butter vom Brot nehmen. Er verteidigt seine Meinung notfalls auch mit Druck (in Form von versagter Hilfe o.ä.) und bricht auch in wüste Beschimpfungen aus, wenn er glaubt sein Gegenüber habe sie verdient. Reden sie mit einer brüchigen Stimme, vergessen sie aber keinesfalls den endgültigen Tonfall, den Hurdo der Erfahrung seines Lebens verdankt. Spieler die ihm ins Wort fallen wird er mindestens drei Minuten lang belehren, dass man die Erfahrung und die Weisheit des Alters respektieren sollte.



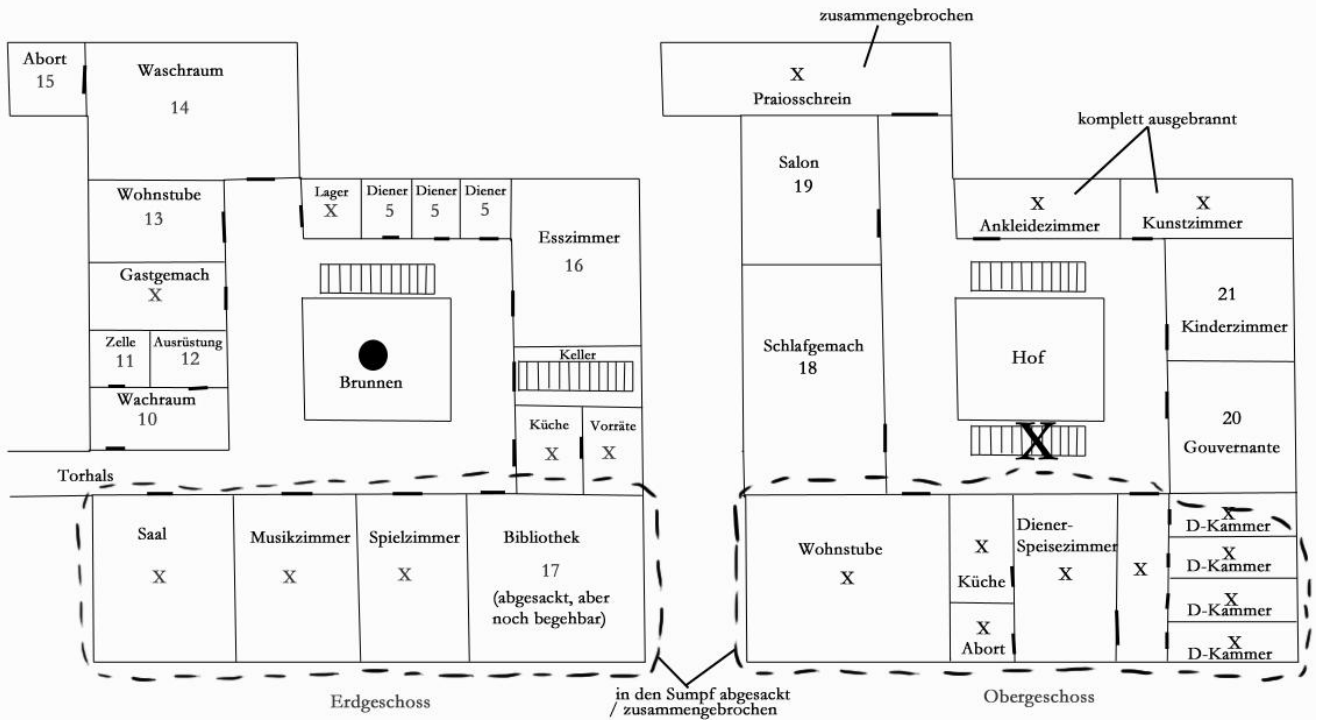


(Meistervorlagen)

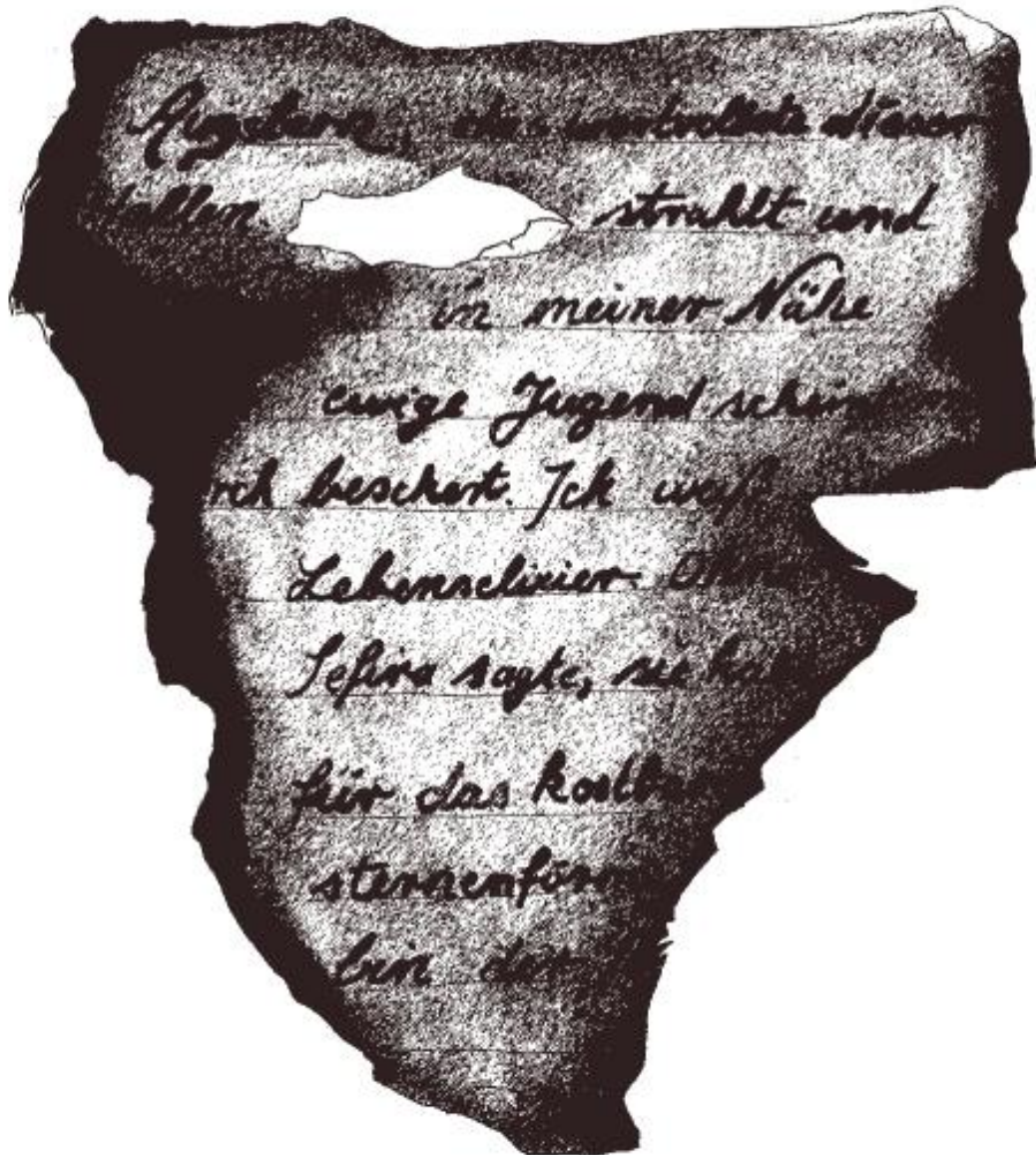
Vorschloss



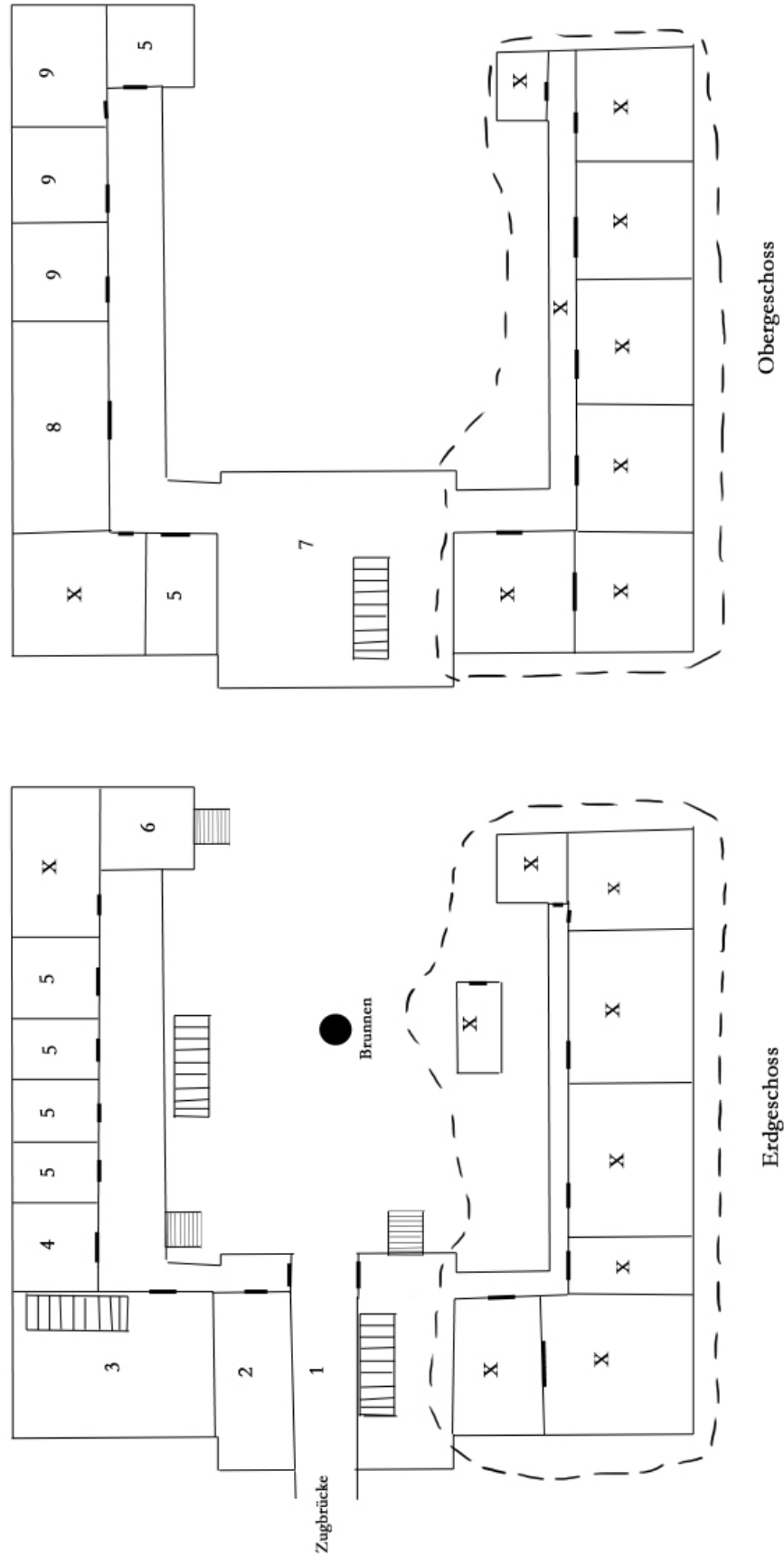
Das Hauptschloss



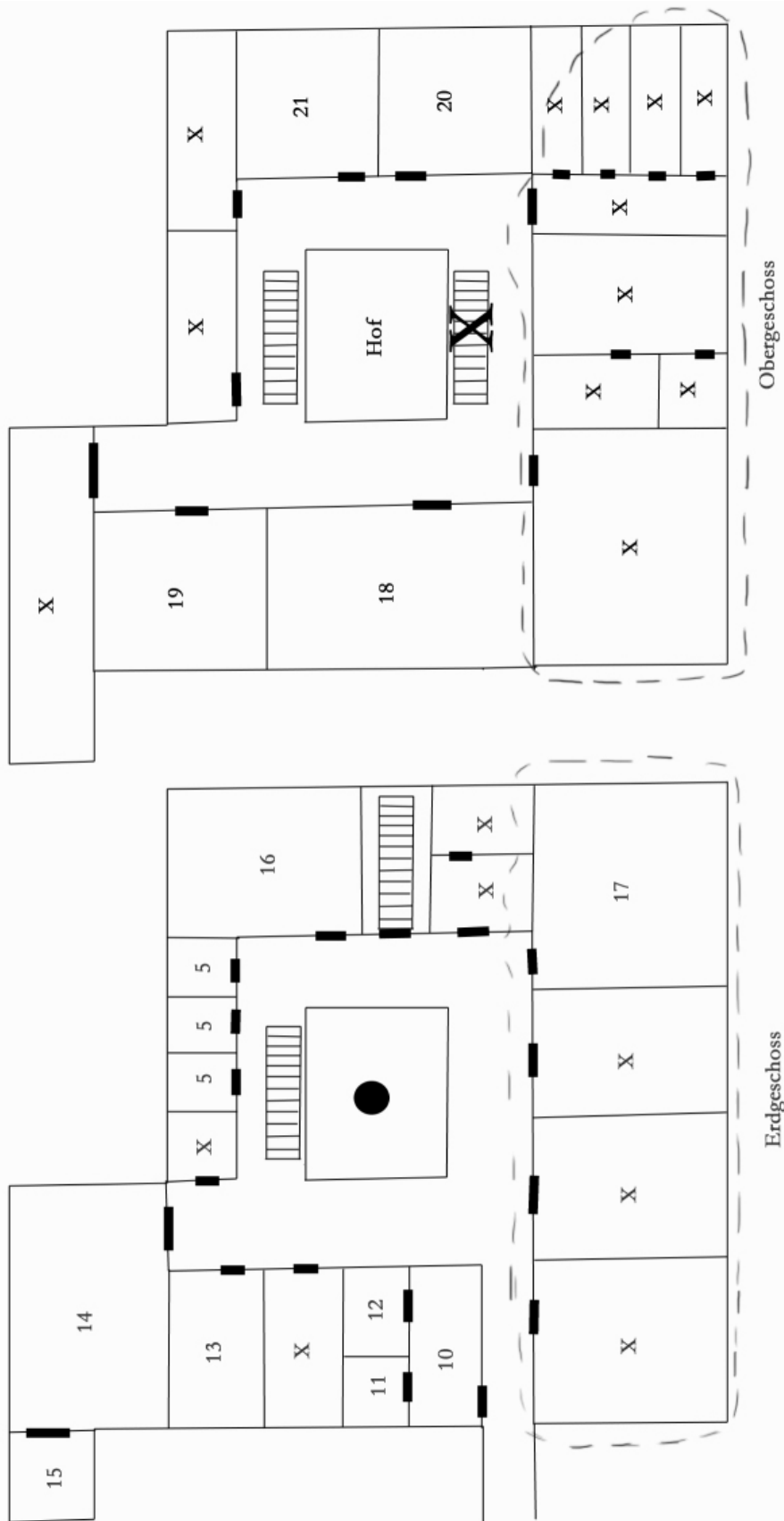
(Spielervorlagen)



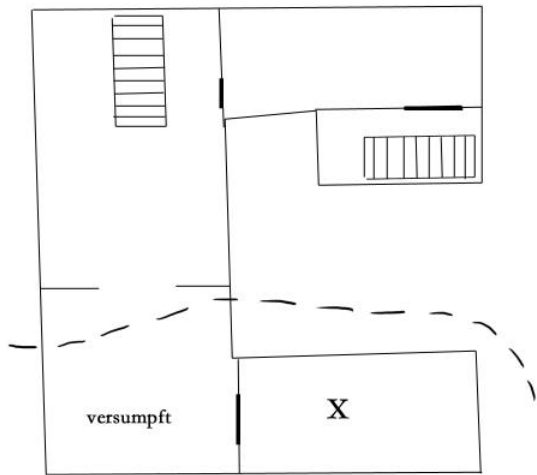
Vorschloss



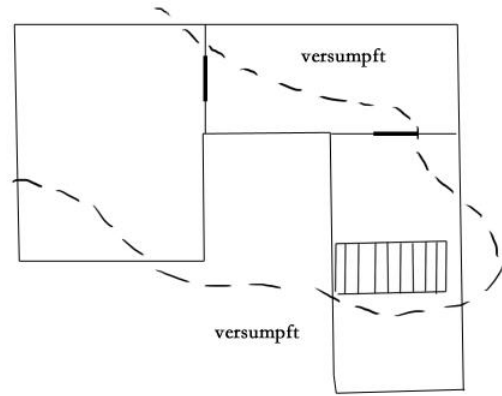
Das Hauptschloss



Kellerbereiche



Keller: Vor Schloss



Keller: Haupt Schloss





