AVENTURIEN

DRAKENSANG
AM FLUSS DER ZEIT

VATER DER FLUTEN

HINTERGRÜNDE UND MYSTERIEN AM FLUSS DER ZEIT

Das Schwarze Auge

12046

Drakensang
Am Fluss der Zeit

Vater der Fluten

Ulisses Spiele

Aventurien®

Ulrich Kiesow gewidmet,
dem geistigen Vater der Spielwelt Aventurien.

Gesamtredaktion
Thomas Römer

Coverbild
Marcus Koch

Umschlaggestaltung, graphische Konzeption und Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen und Karten
Nicolas Bau, Zoltán Boros, Caryad, Maximilian Degen, Fangorn, Jens Haupt, Horus, Björn Lensing, Marcus Koch, Ina Kramer, Michael Pietzer, Simon Murray, Thomas Römer, Florian Schambach, Tom Thiel, Sabine Weiss, Eva Zimmermann

Copyright © 2010 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung
auf photomechanischem oder ähnlichem Wege
nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Drakensang ist ein eingetragenes Markenzeichen
der Radon Labs GmbH.

Printed in Poland 2010

ISBN 978-3-86889-036-5

Vater der Fluten

Eine Umsetzung des Computerspiels

Drakensang: Am Fluss der Zeit

sowie des Romans

Das Ferdoker Pergament

und des Browserspiels

Saat des Zorns

Redaktion: Florian Don-Schaven

mit Beiträgen von
Björn Berghausen, Myna Bering, Roman Bering, Matthias Freund, Franz Janson, Uli Lindner, Martin Lorber, Michael Prietzel, Daniel Simon Richter, Philipp Spreckels, Ivonne Vaziri-Elahi und Anton Weste

teilweise beruhend auf Texten von
Boris Arendt, Dr. Stefan Blanck, Lena Falkenhagen, Katharina Pietsch, Fabian Rudzinski, Christoph Schaadt, Michael Thumstädter, Ivonne Vaziri-Elahi und Mark Wachholz

mit vielem Dank für tatkräftige Unterstützung an
Björn Berghausen, Dr. Stefan Blanck, Daniel Simon Richter, Martin Lorber, Katharina Pietsch, Mark Wachholz und das Team von Radon Labs, vor allem Bernd Beyreuther, Fabian Rudzinski, Ivonne Vaziri-Elahi, Christian Loch, Boris Arendt und Philipp Rosenbeck sowie Torsten Butzko, Michael Goretzki, Benjamin Heidel, Robin Henkys, Danijel Kostadinoski, Claudia Krüger, Thomas Lisowsky, Karsten Ruth und Christian Schneider

ULISSES SPIELE

Inhalt

Vorwort 7
Zum Umgang mit diesem Buch 7
Von Spiel zu Spiel – nicht alles ist möglich 8

Aventurien – ein Land der Abenteuer 10
Die Bewohner 12
Götter und Religion 12
Zauberei 13
Das Land am Großen Fluss 13
Der Kosch und seine Geschichte 14
Zwerge im Kosch 16
Das Mittelreich unter Kaiser Hal 18
Kaiser anstelle des Kaisers: Answin von Rabenmund 19
Graf anstelle des Grafen:
Baron Dajin von Nadoret 19
Die heimlichen Pläne Dajins von Nadoret 19
Die lachenden Dritten: die Flusspiraten 21
Graf Growins Ahnungen 21

Am Fluss der Zeit 22
Diebe, Kronen, Edelleute –
die Handlung von Drakensang: Am Fluss der Zeit 22
Die Vorgeschichte 22
Die Handlung 23
Die wichtigsten Personen des Computerspiels 25
Ardo vom Eberstamm 25
Cuano Dabro Bennadin 27
Forgrimm Sohn des Ferolax 29
Morwald Gerling 31
Fayris Luchsauge 32
Jaakon Zagor 34
Regismund von Kaltenstein 35
Josmine von der Klamm 38
Der Jerganer 39
Dajin von Nadoret 41
Die Neisbecks 42
Rakorium Muntagonus 43
Diebe, Drachen, Geheime Schlüssel –
die Handlung von *Das Ferdoker Pergament* 45
Die Vorgeschichte 45
Die Handlung 46
Das Pergament 47
Die wichtigsten Personen aus dem Roman 47
Gwidion Drachentöter 47
Swanja von Dubbenmoor 49
Eslamida Misteria Fontero 50
Tormin vom Berg 50
Xerwolf Xandros vom Berg 51
Alwinja von Sperberling 51
Tugol 52
Junker Lucian von Timiskos 52
Magister Piramor von Eslamsgrund 53
Zarassu 54
Der grüne Mann 55
Elfenrache und Menschenzwist –
die Handlung von *Saat des Zorns* 56
Vorgeschichte 56
Die Handlung 56
Kronendieb, Drachenkult und Zaubersaat –
die Vermengung der Abenteuer 58

Der Große Fluss 59
Der Große Fluss im Spiel 60
Der Flussvater 60
Feenstaub und Zauberwald – Die Welt der Feen 61
Märchen und Legenden 62
Feentore 62
Die Anderswelten 63
Bewohner der Anderswelten 63
Feenmagie 66
Interessante Orte am Großen Fluss 67
Alte Zollinsel 67
Nadoret 67
Insel des Vergessens 67
Die Höhle des Wasserdrachen 71
Der verborgene Elfenwald 73
Der Wohnbaum 74
Seewald 74
Feenwald 74
Die Sturmwächter-Sippe 75
Isaliel Schwingenschlag 75
Linwen Eulenflug 78
Alari Quellensinn 79
Eiliniel Wasserreiter 80
Lynissel Buchenlachen 81
Gwendala Sonnenhauch 81
Weitere Elfen 81
Sonstige Sippenmitglieder 84
Der Rat der Acht 84
Szenariovorschläge 84
Der Morgendornstrauch 85
Eine Schiffsmannschaft auf Abwegen 86
Lagerplatz in Ruinen 86
Thimorn 'Hakensang' von Steingrund 86
Hasmut 'Becherbeißer' Wackernagel 87
Die Mannschaft 88
Bosparanische Ruinen 89
Zum Ruhme Bosparans – die Ursprünge des Bauwerks 90
Schatten der Vergangenheit –
die Ruine zu Zeiten Kaiser Hals 90
Schwarze Amazonen 94
Der Geist einer Rondra-Geweihten 96
Der eigenartige Druide 97
Die Trollfeste Thûrstein 99
Die Zollfeste im Spiel 100
Stitus Blumfold – tierlieber Zollkommandant 100
Oberzöllner Linnert Taschmann 101
Unter der Zollfeste 102

Der Kerkerbereich 103
Der Jerganer 103
Angwart von Hasingen 103
Am Fuß der Festung 103
Szenariovorschläge 104
Albenhus 104
Der Tempel der rauschenden Wasser 107
Hammerberg – Wohnstatt der Gesetzlosen 108
Aus den Tagen, die da waren ... 108
Vorderer Steg 108
Gasthaus *Zum Steuerrad* 109
Duellplatz 112
Zugbrücke 112
Der Hehler und der Fälscher 112
Eine Gemeinschaft von Außenseitern 113
Phewin 'Eisenschmeck' Sooremann 113
Rumpo 'Witwenfreund' Barschbold 115
Girtasch Goldzahn Sohn des Gramtax 116
Jadira 'Bardenschreck' Cruento 117
Thimorn 'Hakensang' von Steingrund 119
Sanraya 'Wildfang' Lockenglanz 119
Alrico Farfara 120
Pipo 'Zitterhand' 121
Leti 121
Bredo Bento 122
Die Zwergenbinge Norgamaschzrom 122
Zwergenglück und Zwergenzwist 122
Die Wiedereröffnung 123
Eine Aufgabe für Helden 124
Besitzschwierigkeiten 124
Der Kampf gegen den Höllenschmied 126
Der geheime Piratenhafen 127
Die Lage 127
Unter Piraten 128
Hafenanlagen und Gebäude 129
Schiffe 131
Die Piratenhöhle im Spiel 132
Szenariovorschläge 132
Eilif 'Donnerfaust' Sigridsdottir 132
Die *Thalaria* – das Schiff der Helden 135
Lando Dielbrack 135
Die Schiffsmannschaft in späteren Zeiten 136

Nadoret – beschauliches Städtchen mit langer Geschichte 137
Die Geschichte Nadorets 138
Nadoret im Spiel 139
Vogt, Baron und Hafenmeister – die Herrschaftsverhältnisse 140
Der Hafen 140
Hafenmeisterei 141
Olbin der Krämer 141
Szenariovorschläge 142
Die Stadt 143
Stadtmauer und Stadttore 143
Rathaus 143
Haus der Stadtwache 144
Der Markt 146
Marktplatz 147
Der Brunnen 151
Kleiner Markt 151
Am Osttor 153
Szenariovorschläge 155

Weitere wichtige Gebäude 156
Der Praios-Tempel zu Nadoret 156
Peraine-Tempel 158
Tarno der Schmied 158
Phex-Tempel und Diebesbande 159
Efferd-Schrein 161
Gasthaus *Zum Springenden Hirsch* 162
Wassermühle 163
Die Unterstadt 164
Arndt Wulfgrimms Schaukampfarena 165
Die Gladiatoren der Arena 165
Szenariovorschläge 168

Das Umland von Nadoret 171
Die direkte Umgebung 171
Die Flüsterfälle 171
Zollstationen 171
Gasthaus *Zum sanften Ochsen* 171
Magister Bruckbarts Turm 172
Der Boronanger 175
Die Wälder um Nadoret 177
Laurelin der Elf 177
Die Windmühle 178
Die Trolle 179
Die Neckerinsel 179
Szenariovorschläge in den Wäldern 181
Moorfurt 181
Alwin Ratzenbold 182
Ritter Falk Barborn von Siebental 183
Burg Nadoret 183
Der Palas 184
Die Wachstube und die Kerker 184
Die Schatzkammer 184
Der Harpyienturm 184
Die Kellerräume 187
Burg Nadoret im Spiel 187
Die versteckte Schlucht 188
Das verborgene Tor 188
Vorposten 188
Das Söldnerlager 188
Die Höhlen und die Lagerräume 189
Das Vorgehen in der Schlucht 189
Ritter Erund von Olmingen 190
Gunda Kleep 190
Meisterin Ingrascha 191
Szenariovorschlag 191

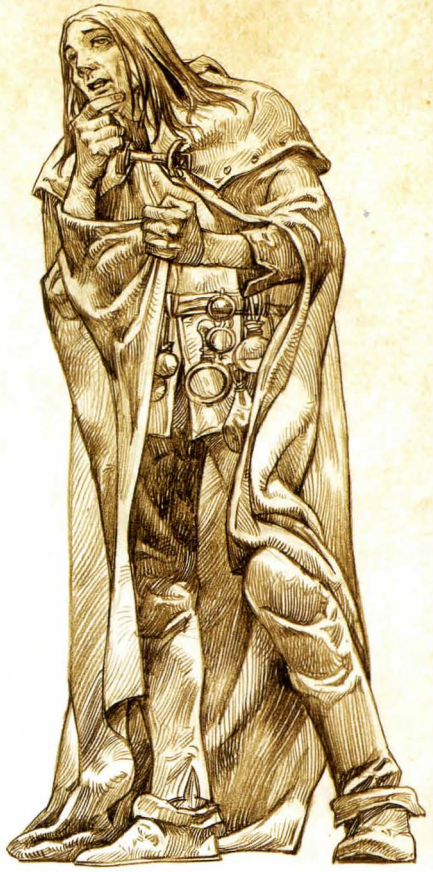
Drachen und Magier 192
Die Drachen und der Kosch 192
Drachenkulte – Verehrung im Verborgenen 194
Malgorra und die anderen Mantra'kim 195
Bragahn 198
Der Moorbrücker Sumpf 200
Der Ort Moorbrück 200
Szenariovorschläge im Moorbrücker Sumpf 201
Szenariovorschläge zu den Magierkriegen allgemein 201

Index 204

Typische Aventurier

Zwerg

Norbardin



Forscher

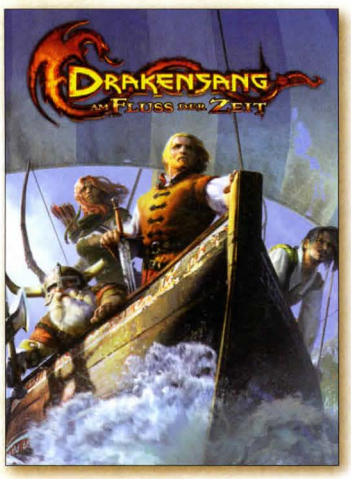
Städterin

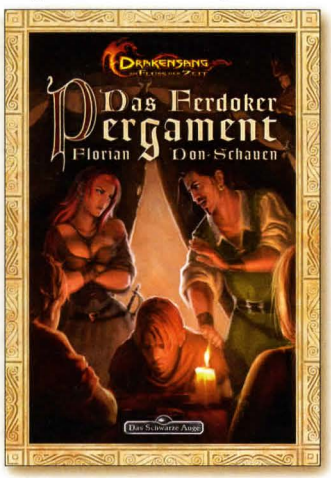
Praios-Geweihter

Mittelländische Kriegerin

Vorwort

Im Jahr 2010 sind drei DSA-Produkte erschienen, die untereinander verknüpft sind, in der gleichen Region und Zeit spielen (im mittleren Drittel des Großen Flusses zu Zeiten Kaiser Hals, nämlich im Jahr 1009 BF) – und alle drei nicht für das Tischrollenspiel gedacht sind. An erster Stelle ist das Computerspiel **Drakensang: Am Fluss der Zeit** zu nennen, das die Vorgeschichte des 2008 erschienenen Spiels **Drakensang** aufgreift. Eng damit verwoben ist die Handlung des Romans **Das Ferdoker Pergament**, in dem verschiedene Protagonisten wie Mora und Cuano wieder auftauchen und viele weitere Personen kurze Auftritte haben, die in **Am Fluss der Zeit** wichtige Rollen spielen. Zu guter Letzt gibt es auch noch das zweiteilige Browsergame **Saat des Zorns**, das ebenfalls einige Orte und Personen aus **Am Fluss der Zeit** aufgreift und weiterspinnt.





Drei abenteuerliche Geschichten – aber keine Möglichkeit, sie am Spieltisch umzusetzen? Genau hier setzt dieses Buch an. Auf den folgenden Seiten finden Sie Beschreibungen der wichtigen Orte und Personen sowie umfangreiche Hintergrundinformationen, damit Sie daraus ganz nach Belieben eigene Abenteuer oder sogar Kampagnen zusammenstellen können. So ist es möglich, die Handlung der drei genannten Abenteuer mehr oder weniger genau nachzuspielen, aber Sie können ebenso gut auch nur einzelne Elemente verwenden und in eigene Abenteuer einbauen. Eine andere Handlungsschiene, die ebenfalls mit den Ereignissen in Verbindung steht, wird übrigens in dem Solo-Abenteuer **Eilifs Schatz** ausgeführt und demnächst durch das Gruppen-Abenteuer *Hort in der Tiefe* fortgesetzt.

Aber selbst, wenn Sie gar nicht vorhaben, eigene Abenteuer zu leiten, finden Sie hier umfangreiche Hintergrundinformationen, die vieles aus einem anderen Blickwinkel beleuchten und damit ganz neue Aspekte aus Computerspielen und Roman verdeutlichen. Denn so genau der Hintergrund dieser Geschichten auch ausgefeilt sein muss, vieles davon wird im Endprodukt niemals erwähnt – weil es für das Spiel oder den Roman nicht wichtig ist, sondern nur für den Hintergrund. Genau diese Dinge haben wir in diesem Buch gesammelt. Dies ist natürlich nur gelungen, weil wir eng mit den Autoren und Autorinnen der zugrundeliegenden Spiele zusammengearbeitet haben, wobei ich an dieser Stelle besonders Fabian Rudzinski, Ivonne Vaziri-Elahi und Bernd Beyreuther von RadonLabs hervorheben und mich bei ihnen bedanken möchte.

Zum Umgang mit diesem Buch

Wie bereits gesagt enthält dieses Buch kein vorgeplantes Abenteuer und auch keine bis ins Detail beschriebene Region. Vielmehr werden einzelne Schauplätze vorgestellt, mal oberflächlich, mal detailliert, und jeweils mit Vorschlägen versehen, was die Helden dort erleben können. Das sind manchmal

Questen aus den Spielen, häufig aber auch unabhängige Szenarioanregungen. Dazwischen werden an einigen Stellen Hintergründe etwas genauer beleuchtet, etwa die Rolle der Drachen in der Region oder der Flussvater und die Feen.

In der **Einleitung** ab Seite 22 fassen wir zunächst einmal die Handlung der Computerspiele und des Romans kurz zusammen und schildern deren Hintergründe, und zwar über den Punkt hinaus, den man in den Spielen selbst herausfinden kann. Dazu gehören auch Beschreibungen und Werte von wichtigen Handlungsträgern.

Es folgt ab Seite 59 eine **Beschreibung des Großen Flusses**, der namensgebend für diesen Band, aber auch für das Computerspiel ist. Hier nennen wir einige für die Handlungen besonders wichtige Orte am und im Großen Fluss wie etwa die Insel des Vergessens, die Zollfeste Thûrstein oder das versteckte Elfendorf.

Der dritte Teil schließlich ist dem Städtchen **Nadoret** gewidmet – einer aufstrebenden Handelsstadt, die im Zentrum des Computer- und des Browserspiels steht und deswegen besonders detail- und facettenreich beschrieben wird. Mit dieser Beschreibung kann es ohne weiteres zum Ausgangspunkt ganz eigener Abenteuer werden.

Den Abschluss machen Beschreibungen zu zwei Elementen, die wichtig für die ganze Region sind und in den Spielen immer wieder anklingen, ohne allzu genau behandelt zu werden. Das sind einerseits die **Drachen**, die über Jahrtausende hinweg ihre Spuren hinterlassen haben und auch heute noch manchmal ihren Einfluss spielen lassen. Und andererseits war der **Kosch** ein stark umkämpftes Gebiet in der Zeit der Magierkriege, weswegen Sie auch zu diesem Thema noch einige Hintergründe und Ideen vorfinden.

Um zu verdeutlichen, ob bestimmte Elemente wichtig für das Computerspiel, das Browsergame oder den Roman sind, sind diese Stellen jeweils mit einem Symbol versehen:

– Drakensang: Am Fluss der Zeit

– Das Ferdoker Pergament

– Saat des Zorns

Von Spiel zu Spiel – nicht alles ist möglich

Jedes Medium arbeitet mit eigenen Techniken, hat eigene Möglichkeiten, Stärken und Schwächen – sei es Roman, Film, Comic oder eben Computerspiel und Rollenspiel. Und so, wie ein Buch nicht 1:1 in einen Film umgesetzt werden kann und es völlig witzlos ist, einen Film detailgenau in einem Buch nacherzählen wollen, so kann auch ein Computerspiel nicht in allen Einzelheiten in ein Buch fürs Tischrollenspiel übersetzt werden.

Für **Drakensang** wurden die DSA-Regeln in ein sinnvolles System für den Computer umgesetzt – nicht wortwörtlich, sondern sinngemäß. Eine buchstabengetreue Umsetzung hätte nicht funktioniert, denn die Regeln sind für den Gebrauch am Tisch entwickelt, nicht für das Computerspiel. So weichen auch die Eigenschaftswerte aus dem Computerspiel teilweise von dem ab, was in diesem Buch steht. Das ist kein Fehler, sondern Ergebnis einer Übertragung von einem Regelsystem ins andere. (Die Rückübertragung der Drakensang-Spielwerte für dieses Buch wurde übrigens von Michael Prietzel vorgenommen, dem Hauptverantwortlichen für die Spielwerte im Computerspiel.)

Es ist kaum verwunderlich, dass die Handlung von **Drakensang: Am Fluss der Zeit** für ein Computerspiel entworfen und an seine Vorgaben angepasst wurde. Also wäre es nicht sinnvoll, diese Geschichte detailgetreu für das Rollenspiel am Tisch umsetzen zu wollen. Wundern Sie sich daher nicht, wenn Sie in diesem Buch Abweichungen von der Geschichte oder den Angaben im Computerspiel finden. Wir haben sehr bewusst manche Dinge verändert, ergänzt oder weggelassen – weil wir das für das Tischrollenspiel als sinnvoll erachten.

Das gilt natürlich in gleichem Maße für den Roman und das Browserspiel. Wir haben uns überall die Rosinen herausgepickt und daraus ein ganz neues Rezept entwickelt. Aus diesem Angebot können Sie sich nun für Ihre Spielrunde das herauspicken, was Sie für die Rosinen halten. Denn kein guter Koch hält sich buchstabengetreu an ein vorgegebenes Rezept.

Exkurs: Was ist eigentlich Tischrollenspiel?

Anmerkung: Der folgende Text ist für all diejenigen gedacht, die Das Schwarze Auge nur als Computerspiel kennen.

Wussten Sie, das Aventurien auch jenseits von **Drakensang** und **Drakensang: Am Fluss der Zeit** existiert? Dass **Das Schwarze Auge** eigentlich eine Welt ist, die seit über 25 Jahren von zahllosen Spielern und Spielerinnen als Schauplatz von spannenden und aufregenden Abenteuern erlebt wird? Damit meinen wir an dieser Stelle weder die legendäre **Nordland-Trilogie**, die in den Neunzigern viele Computerspieler begeistert hat, noch die über hundert Romane, die in dieser Welt spielen. Denn eigentlich ist DSA der Hintergrund für ein Tischrollenspiel. Aber bei allen namenlosen Horden, was ist denn eigentlich ein Tischrollenspiel?

Zunächst einmal müssen wir zugeben, dass diese Frage nicht mit ein paar kurzen Worten geklärt werden kann. Zu viele Facetten und Möglichkeiten gibt es, auf zu viele Varianten kann man Rollenspielabenteuer mit Freunden und Freundinnen gemeinsam erleben. Stellen Sie es sich vor wie die Frage, was eigentlich Sport ist: Der Triathlet wird Ihnen etwas anderes erzählen als der Golfer, der Formel-I-Fahrer etwas anderes als der Schachspieler – und doch gelten Sie alle als Sportler. Dennoch wollen wir es an dieser Stelle einmal versuchen, damit Sie wenigstens einen ersten Eindruck erhalten.

Beim Tischrollenspiel treffen Sie sich mit ein paar Gleichgesinnten, erleben aufregende Abenteuer und können eine ganze Welt erkunden – und zwar weit über alle Grenzen hinaus, die Ihnen ein Computerspiel setzt. Sie benötigen kein Spielbrett und auch keine Spielkarten, sondern (neben ein paar Freunden und/oder Freundinnen) vor allem einen **Tisch**, ein paar Würfel und Stifte und natürlich ein Abenteuer. Jeder Mitspieler übernimmt dabei eine **Rolle**, und das **Spiel** ergibt sich dann ganz von selbst.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Gesellschaftsspielen (und den meisten Computerspielen, die man gemeinsam spielen kann), versucht man nicht, *gegen* die Mitspieler zu spielen und sie zu überflügeln. Indem jeder seine Rolle spielt, erlebt man *gemeinsam* eine Geschichte. Der Verlauf der Geschichte ist dabei nicht vorgegeben, man kann (im Rahmen der Möglichkeiten seiner Rolle) frei entscheiden, wie man vorgeht und was man tut.

Die Fähigkeiten des Helden, in die man schlüpft, werden (wie beim Computerspiel) über eine Reihe von Werten ausgedrückt, die auf einem Charakterbogen festgehalten werden. Hier findet sich auch die Ausrüstung wieder. Doch diese Werte geben nur einen groben Rahmen der Möglichkeiten eines Helden vor, sein Charakter ist damit noch lange nicht definiert. Ein Zwerg kann ebenso gut griesgrämig wie kumpelhaft sein, ständig im Clinch mit dem weltfremden Elfen liegen oder sich neugierig für die eigenartige Weltsicht dieser Spitzohren interessieren. Eine Magierin könnte einen Hang zum Größenwahn haben, aber ebenso gut eine aufopferungsvolle Dienerin der Zwölfgötter sein. Selbst ein Ritter kann aufrichtig und ritterlich sein, aber ebenso gut machtgierig und arrogant.

Die Ausgestaltung Ihres Charakters und sein Verhalten gegenüber den Figuren der Mitspieler und der Spielwelt liegen in Ihrer Hand. Doch bei allen Freiheiten sollten Sie eines nicht vergessen: Viele Herausforderungen, die Ihnen in der Spielwelt begegnen werden, sind zu gefährlich, um Ihnen alleine gegenüberzutreten, und so unterhaltsam es sein kann, wenn Zwerg und Elf sich ständig in die Haare bekommen – wenn sie einem hungrigen Oger gegenüberstehen, sollten sie ihren Zwist vorübergehend ruhen lassen. Ähnlich wie in **Drakensang** wird die Heldengruppe in Situationen geraten, in denen sie die speziellen Fähigkeiten jedes einzelnen Charakters benötigt: die des redegewandten Streuners, der die Gardisten überzeugt, die Gruppe passieren zu lassen, oder die des Magiers, dessen Zauber Gegner aufhalten, Wunden heilen und vielerlei andere Dinge bewirken können. Natürlich sind auch Ritter und Krieger nötig, die der Gruppe waffenschwingend den Weg durch Gegner und Monster bahnen.

Doch woher kommen die Gegner, die Abenteuer und der ganze Rest, der die Spielwelt ausmacht, wenn kein Computer beteiligt ist? An dessen Stelle tritt der Spielleiter oder 'Meister'. Statt eines einzelnen Helden verkörpert er die Spielwelt. Er beschreibt die Umgebung der Spieler und schlüpft in die Rollen der Bewohner von Aventurien. Seine Aufgabe ist es, der Gruppe Herausforderungen zu stellen, die sie durch Interaktion mit der Spielwelt lösen müssen. Dabei gibt er jedoch keinen Weg vor, denn diesen wählen die Spieler mit ihrem Vorgehen selbst. So entwickeln Spieler und Spielleiter gemeinsam den Verlauf der Geschichte. Er präsentiert den Spielern, welche Ergebnisse ihre Handlungen in der Spielwelt erzielen, und ist dabei wesentlich flexibler, als es der Computer je sein könnte. Wo einem das Computerspiel zur Lösung einer Queste möglicherweise zwei oder drei Varianten vorgibt (im Idealfall vielleicht sogar fünf oder sechs), sind die Lösungen, die der Spielleiter ermöglicht, einzig durch den Ideenreichtum der Spieler und die Fähigkeiten ihrer Charaktere begrenzt.

Ein Beispiel: Im Computer könnte man eine Burgmauer überwinden, indem man an ihr hinaufklettert oder die Tür an der kleinen Hinterpforte aufbricht oder mit einem Dietrich knackt. Im Rollenspiel könnte man:

- klettern,
- die Pforte aufbrechen,
- das Schloss an der Pforte mit einem Dietrich knacken,
- die Wache am Tor ablenken,
- die Torwache verführen,
- die Torwache bestechen,
- die Torwache überreden,
- sich als Gaukler verkleiden und behaupten, dem Adligen etwas vorführen zu wollen,
- sich als Händler verkleiden und behaupten, den Burgbewohnern besonders interessante Waren zu zeigen,
- sich als Adliger ausgeben und um einen Schlafplatz bitten,
- einen Lieferanten bestechen und an seiner Stelle etwas in die Burg bringen,
- eine Magd oder einen Knecht verführen und dazu überreden, die Pforte offen stehen zu lassen,
- einen Boten überfallen und unter dem Vorwand, dessen wichtige Depesche übergeben zu müssen, Einlass verlangen,
- mit der Burgwache in der Taverne zechen und ihr die Schlüssel abnehmen,
- der Burgwache den Schlüssel aus der Tasche stehlen,
- der Burgwache durch gezinkte Würfel so viel Geld abnehmen, dass man sie nachher mit ihren Schulden erpressen kann,
- …

Verlassen Sie sich darauf, im Spiel werden Ihnen noch zahllose weitere Möglichkeiten einfallen – und dabei gehen wir an dieser Stelle noch gar nicht auf den Variantenreichtum der Magie ein (teleportieren, sich in einen Vogel verwandeln, die Tür aufzaubern, ein Loch in die Wand zaubern, die Türwache bezaubern …).

Ist das Gelingen einer Handlung der Charaktere ungewiss, so wird eine Probe auf eine Fertigkeit nötig. Beschließt zum Beispiel einer der Spieler, die Mauer zu erklimmen, so muss er dafür eine Probe auf sein *Klettern*-Talent bestehen. Im Computerspiel werden solche Proben verdeckt vom Computer 'gewürfelt'. Am Spieltisch übernimmt das der Spieler mit 20-seitigen Würfeln selbst. Gelingt die Probe, so kommt der Held oben an. Schlägt sie dagegen fehl, drohen ihm unangenehme Konsequenzen wie der Absturz aus großer Höhe.

Wie im Computerspiel erhalten die Helden Erfahrungspunkte für das Bewältigen von Abenteuern, mit denen sie ihre Fähigkeiten verbessern können. Dadurch werden sie nach und nach mächtiger und reifen zu großen Helden, die vielleicht eines Tages die ganze Welt retten.

Wenn Sie Lust bekommen haben, die Möglichkeiten des Rollenspiels auszuprobieren, finden Sie die Regeln dazu in dem Basisregelwerk zu **Das Schwarze Auge**. Als erste Abenteuer eignen sich zum Beispiel die vier Bände der **Spielstein-Kampagne**, angefangen mit **Der Alchemyst**, die in der gleichen Region Aventuriens spielen wie **Drakensang** und **Drakensang: Am Fluss der Zeit**.

Aventurien – Ein Land der Abenteuer

Aventurien ist ein Kontinent auf Dere, einer erdähnlichen Welt, von der viele Aventurier noch annehmen, sie habe die Form einer Scheibe. Im Nordosten wird Aventurien von einem schier unbezwingbaren, mehr als zehn Meilen hohen Gebirge begrenzt, dem *Ehernen Schwert*. Westlich des Landes erstreckt sich das *Meer der Sieben Winde*, hinter dem das sagenhaft reiche Güldenland liegen soll.

Aventurien selbst misst vom äußersten Norden bis zu den Dschungeln des Südens etwa 3.000 Meilen und 2.000 Meilen an seiner breitesten Stelle in West-Ost-Ausdehnung. Die Küste am nördlichen *Ifirns Ozean* wird von Schnee und Gletschern bedeckt, über die der kalte Firunsatem pfeift. Südlich der *Eis-* und *Nebelzinnen* erstrecken sich weite Wald- und Steppengebiete, in denen es fast keine menschlichen Siedlungen gibt. Die wenigen Menschen, denen man begegnen kann, gehören meist zum Volk der Nivesen, den Steppen-Nomaden, die dem Zug der großen Karenherden folgen. Aber auch so geheimnisvolle Völker wie Yetis und Firnelfen kann man hier finden. Im Nordwesten liegt das wilde *Orkland*, Heimat der Schwarzpelze. Ihre zahlreichen Stämme liefern sich häufig blutige Fehden um Jagdgründe, Weideland und Sklaven. Manchmal schließen sie sich zu einem großen Kriegsverband zusammen und dringen auf einem blutigen Beutezug nach Süden in das Reich der Menschen vor.

Auf gleicher Höhe mit dem Orkland liegt ganz im Westen die *Küste der Thorwaler*, die ein streitbares und räuberisches Seefahrervolk sind. Mit ihren leichten, einmastigen Schiffen, Ottas oder Drachenboote genannt, stoßen diese Hünen zu allen Küsten Aventuriens vor, um Beute zu machen oder Handel zu treiben. Die *Salamandersteine* und die umliegenden verzauberten Wälder sind die Heimat der Elfen und ihrer magischen Musik. Im Nordosten des Kontinents erstreckt sich das waldreiche *Bornland*. Es ist bekannt für seine strengen Winter und seine arbeitsame Bauernschaft, die als Leibeigene ihren gestrengen adligen Herren ein sorgloses Leben ermöglicht. Südlich der Waldzone beginnt ein Gürtel gemäßigten Klimas. Hier liegen die streitenden Königreiche *Nostria* und *Andergast* und das vom Kaiser beherrschte *Mittelreich*. Letzteres hat einst den halben Kontinent umspannt und ist auch heute noch das größte Imperium Aventuriens. Es besteht aus einem guten Dutzend Provinzen, an deren Spitze Fürsten, Herzöge und Markgrafen mit ihren Ritterschaften stehen. Die mittelreichische Hauptstadt Gareth ist mit mehr als 100.000 Einwohnern die größte Stadt des Kontinents.

In den Tiefen vieler Gebirge, vor allem *Eisenwald*, *Koschberge*, *Ingrakuppen* und *Amboss*, wohnen die schmiedefreudigen Zwerge. Die *Rote* und *Schwarze Sichel* gelten hingegen als Stammesgebiete der hinterhältigen, rotpelzigen Goblins. Auch die größte aventurische Insel, das im Perlenmeer gelegene *Maraskan*, gehört zum Mittelreich, obwohl die Bewohner der waldreichen und zerklüfteten 'Giftinsel' seit Jahren nach Unabhängigkeit streben.

Südlich des Mittelreichs schließt sich die heiße und trockene *Khôm-Wüste* an, die Heimstatt der Novadis, eines stolzen Volkes von Wüstennomaden. Östlich davon erstreckt sich das von den Tulamiden bewohnte *Land der Ersten Sonne*, wo Sultane in prächtigen Palästen herrschen, Dschinne mächtigen Zauberern dienen und auf Basaren reger Handel getrieben wird. Auf gleicher Höhe liegt im Westen das *Liebliche Feld*, ein blühendes Land und Hort von Wissenschaft und Kultur. Dieses Gebiet gilt als der fruchtbarste Bereich des ganzen Kontinents und ernährt viele stolze und reiche Städte.

Aventurische Maße, Gewichte und Münzen

Die meisten Aventurier benutzen die gleichen Maßsysteme. Es gibt zwar allerlei regionale Besonderheiten, aber der Einfachheit halber wird auch in Beschreibungen Aventuriens dieses System benutzt. Ähnlich ist es bei den Währungen: In vielen Gegenden gibt es eigene Münzen, aber wir nennen hier nur die verbreitetsten.

Maße

Aventurisch	Irdisch
1 Finger	2 Zentimeter
1 Spann = 10 Finger	20 Zentimeter
1 Schritt = 5 Spann	1 Meter
1 Meile = 1.000 Schritt	1 Kilometer

Gewichte

Aventurisch	Irdisch
1 Unze	25 Gramm
1 Stein = 40 Unzen	1 Kilogramm
1 Quader = 1.000 Stein	1 Tonne

Münzen

1 Kreuzer
1 Heller = 10 Kreuzer
1 Silbertaler = 10 Heller = 100 Kreuzer
1 Dukaten (auch Goldstück oder Golddukaten) =
1 Silbertaler = 10 Heller = 100 Kreuzer

AVENTURIEN
YETI-LAND
BÄREN-INSELN
Ifirns Ozean
Firuns-Straße
Bernstein-Bucht
Brecheis-Bucht
Nebelzinnen
Eiszinnen
GRIMMFROSTÖDE
Das eherne Schwert
Golf von Riva
Swafnirs-rast
Nordwalder Heide
TOTENMOOR
GRÜNE EBENE
BORNWALD
Salamandersteine
Wal-Berge
Ronawied
NEBELMOOR
ORKLAND
Grüne Berge
Grauer Gipfel
Ottajasko
Ottajasko-Wald
Nordlicher Steineichenwald
Steineichenwald
Finsterkamm
MESSERGRAS-STEPPE
Drachensteine
Rote Sichel
Schwarze Sichel
Festumer Bucht
Kap Walstein
Tobrische See
Meer der sieben Winde
BREITENAU
GOLDENE AU
RULAT
TISAL
Golf von Perricum
Eisenwald
Raschtulswall
Maraskan-Sund
MHANADISTAN
GORISCHE WÜSTE
KHOM-WÜSTE
Khoram-Gebirge
MARASKAN
ZYKLOPEN-INSELN
Golf von Tuzak
JANDRASKAN
ETLASKAN
JILASKAN
BESKAN
BULI
SAJANA
ANDALKAN
Askanisches Meer
Selem-Grund
HEXENINSEL
Perlenmeer
Goldene Bucht
Kap Brabak
Südmeer
SOURAM
ALTOUM
NIKKALI
Kaucatan
ANDIKAN
SETOKAN
AENIKO
NUVAK
IBONKA
SUKKUVELANI
BILKU
KOSSIKE
PEKLADI
SORAK
ILVAT
UNAIEKK
NUMESI
ULIKKANI
IBEKLA
BENBUKKULA
SOKKINA
AELTIKAN
MIKKAN
TOKEN
ILTOKEN
JAVALASI
Charyptik
DIRAD
ADRAK
KARKIS
INIRK
SORKTEN
SIGORAST
NARKEN
GANDAR
SERREKA
ASO
BERIK
METAK
DIBREK
SKERDU
ORKIN
LASSIR
GEVRI
MANREK
Freydisbank
0 40 80 120 160 200
Meilen
0–100 Schritt
100–200 Schritt
200–500 Schritt
500–1000 Schritt
1000–2500 Schritt
2500–5000 Schritt
über 5000 Schritt
unbekannt
unter 1000 Einwohner
1000–5000 Einwohner
5000–10000 Einwohner
über 10000 Einwohner

Der südlichste Teil Aventuriens ist ganzjährig heiß und die Luft schwül. An die Khôm schließen sich hier das halbversunkene *Selem*, die Stadt der Verrückten, und die *Echsensümpfe* an, in denen die schuppigen Echsenmenschen hausen. *Meridiana*, das Land südlich der Eternen, ist von dichtem Urwald bedeckt. Nur die Gipfelkette des Regengebirges ragt aus dem undurchdringlichen Blätterdach. Die Ureinwohner – sie sind zumeist zierlich, haben eine kupferfarbene Haut und werden Mohas genannt – wohnen in Pfahldörfern tief im Dschungel. In Handelsniederlassungen entlang der Küste leben Siedler aus dem Norden. Zu den exotischen Schätzen, die sie auf Schiffen in den Norden bringen, zählen nicht nur Diamanten, Rauschkräuter und Gewürze, sondern auch Mohasklaven.

Die reiche Metropole *Al'Anfa* ist das Zentrum des Sklavenhandels und hat schon vor langer Zeit die Beinamen 'Perle des Südens' und 'Stadt des roten Goldes' erworben – Gegner der Sklaverei nennen es hingegen 'Pestbeule des Südens'. Im äußeren Südosten läuft der aventurische Kontinent in die Inselkette der *Waldinseln* aus, deren dschungelüberwucherte Eilande nur zum Teil erforscht sind.

Die Bewohner

Neben den genannten Menschenvölkern und den Menschenähnlichen wie Elfen, Zwergen, Orks, Goblins, Trollen und Ogern gibt es auch Drachen, Einhörner, Greife, Riesenschlangen und zahllose friedliche oder gefährliche Wesen in Aventurien. Ob auch die zauberkräftigen Feen und Kobolde zu Aventuriens Bewohnern gezählt werden können, ist umstritten, da sie meist aus geheimnisvollen Nebenwelten stammen, den sogenannten *Globulen*.

Derzeit sind die Menschen die vorherrschende Rasse in Aventurien, aber es gibt viele Anzeichen dafür, dass das nicht immer so war. Früher einmal sollen Drachen und ihre echsischen Diener über den Kontinent geherrscht haben, und noch davor eine elfische Hochkultur. Aber immer wieder finden sich Hinweise darauf, dass selbst die Trolle einst eine mächtige Rasse waren, und manche Gelehrte munkeln selbst von insektenhaften Wesen, die vor Äonen eigene Städte erbaut haben sollen.

Götter und Religion

Natürlich spielt Religion eine wichtige Rolle im Leben der meisten Aventurier – und da viele Götter ihren Priestern kleinere oder größere Wundertaten gewähren, sind diese Gottheiten ihren Gläubigen sehr nahe. Dennoch gibt es eine Vielzahl unterschiedlicher Glaubensmodelle, die manchmal einträchtig nebeneinander existieren, manchmal aber auch zu erbitterten Glaubenskriegen führen.

Am weitesten verbreitet ist der Glaube an die *Zwölfgötter*, nach denen auch die zwölf Monate des Jahres benannt sind (siehe Kasten). Zwischen diesen Göttern – zu denen noch eine Vielzahl unterschiedlicher Halbgötter und Heiliger kommt – mag es hin und wieder Zwistigkeiten und ernsten Streit geben, aber sie alle haben ihren stetigen unversöhnlichen Widersacher in einer uralten Entität, die man den *Gott ohne Namen* oder einfach den *Namenlosen* nennt. Er ist der Inbegriff des Bösen und der Verderbtheit und hat eine beträchtliche geheime Anhängerschar in Aventurien. Doch trotz gut organisierter Kirchen weist das Bild der Zwölfgötter deutliche regionale Unterschiede auf. So wird zum Beispiel bei den Tulamiden Phex als Feqz verehrt und ist nicht nur Gott der Händler und der Diebe, sondern auch der Zauberei, was andernorts als Domäne Hesindes gilt.

Die wüstenbewohnenden Novadis lehnen die Zwölfgötter ab und verehren den Eingott *Rastullah*, der ihnen mit seinen strengen 99 Gesetzen genaue Vorgaben gemacht hat, wie sie zu leben

Die Zwölfgötter

Gottheit	Aspekte	Symbol	Monat
Praios	Gott der Sonne und des Gesetzes	Greif	Juli
Rondra	Göttin des ehrenvollen Kampfes und des Sturms	Löwin	August
Efferd	Gott des Wassers, der Winde und der Seefahrt	Delphin	September
Travia	Göttin des Herdfeuers, der Gastfreundschaft und Ehe	Wildgans	Oktober
Boron	Gott des Todes und Schlafes	Rabe	November
Hesinde	Göttin der Künste, der Gelehrsamkeit und Magie	Schlange	Dezember
Firun	Gott des Winters und der Jagd	Eisbär	Januar
Tsa	Göttin der Geburt und Erneuerung	Eidechse	Februar
Phex	Gott der Diebe und Händler	Fuchs	März
Peraine	Göttin des Ackerbaus und der Heilkunde	Storch	April
Ingerimm	Gott des Feuers und des Handwerks	Hammer und Amboss	Mai
Rahja	Göttin des Weins, des Rauschs und der körperlichen Liebe	Stute	Juni

haben. Die Zwerge sehen sich als Geschöpfe *Angroschs*, des ewigen Schmieds, der sehr viel Ähnlichkeit mit dem zwölfgöttlichen Handwerksgott Ingerimm hat, während die Elfen zwar göttliche Wesenheiten wie *Zerzal* oder *Nurti* kennen, aber nicht glauben, diese würden sich um weltliche Belange kümmern – und deswegen auch jeglicher Götterverehrung verständnislos gegenüberstehen. Die Nivesen im ewigen Eis beten die *Himmelswölfe* an und verbünden sich manchmal mit Wolfsrudeln, die sie als Vertreter dieser göttlichen Wesen verstehen, während Mohas und andere, wildnisbewohnende Völker an die von Geistern belebte Natur glauben. Selbst Völker wie die Orks und Goblins haben eigene Religionen, die jeweils ihre Lebensart widerspiegeln.

Zauberei

Aventurien ist von Magie erfüllt. Das beginnt bei den Zauberwesen wie Drachen, Einhörnern und Feen, setzt sich bei der magischen Musik der Elfen fort und hört bei den Schamanen der orkischen und goblinischen Wesen noch lange nicht auf. Bei den Menschen finden sich unterschiedliche magische Traditionen: die naturbezogenen Druiden, die gefühlsbetonten Hexen, die von Kobolden zum magischen Schabernack herangezogenen Schelme, vor allem aber die gelehrten Magier, die nach langjährigem Studium an einer Akademie feierlich in eine Magiergilde aufgenommen werden. Vielen Menschen gelten diese Gelehrten als die einzig wahren Zauberer, während alle anderen als Scharlatane oder Ketzer angesehen werden, zumal ihre Zauberei meistens auch mit eigenen Glaubensvorstellungen zusammenhängt.

Die hohe Kunst, magische Gegenstände herzustellen, ist nicht sehr verbreitet, aber dennoch kann man hier und da auf fliegende Teppiche, von eigenwilligen Geistern beseelte Waffen oder Werkzeuge treffen, mit denen selbst ein Laie beeindruckende Arbeiten erstellen kann. Zu früheren Zeiten war die Zahl magischer Artefakte größer, und so gibt es manchmal uralte Gegenstände aus der Blütezeit der elfischen oder anderer Kulturen, die mit Fähigkeiten versehen sind, von denen heute niemand mehr etwas versteht.

Das Land am Großen Fluss

»Der Große Fluss duldet euch nur als Gäste an seinen Ufern und auf seinem Wasserspiegel. Tagein, tagaus muss er eure Lasten auf seinem Rücken tragen. So sollet ihr ihm auch huldigen und ihn ehren. Auch wenn Ihr Meister über diesen Hafen sein möget, so seid Ihr doch lange nicht Herr über den Fluss.«
—Bruder Emmeran, der 'Gesandte des Flussvaters', zu Hafenmeister Orbert

Was wären die Provinzen des westlichen Mittelreichs ohne den Großen Fluss? Der längste Strom Aventuriens ist ein bedeutender Handelsweg, auf dem zwischen Havena und Ferdok zahlreiche Schiffe verkehren. Sein über 1.000 Meilen langer Verlauf beginnt in den unzugänglichen Tälern der Koschberge und des Finsterkamms. Bald fließt er durch das **Fürstentum Kosch**, das bekannt ist für reiche Bodenschätze, geschäftige Werkstätten und für die ebenso gemütlichen wie trinkfreudigen Bewohner. Der Fürst des Kosch, *Blasius vom Eberstamm*, lässt es sich als herzlicher und wohlgenährter Landesvater nicht nehmen, Schirmherr für viele alte Gepflogenheiten und Feste zu sein. Im Kosch leben auch etliche Zwerge, die mit den Menschen ein gedeihliches Miteinander pflegen.

Nachdem der Große Fluss den Angbarer See und die für ihre Schmieden berühmte Fürstenstadt *Angbar* rechterhand liegen gelassen hat, nimmt er die Rakula auf und umfließt *Ferdok*, den wichtigsten Binnenhafen des Kaiserreichs und die Heimat des vorzüglichen Ferdoker Bieres. Vorbei an *Nadoret* und den unheimlichen Moorbrücker Sümpfen knickt er vor dem Amboss-Gebirge nach Westen ab. Hier wird das Ufer steiler, der Fluss zwängt sich durch gefährliche Engstellen. Die bekannteste, der *Höllenschlund*, ist gerade breit genug für ein einzelnes Schiff. In versteckten Buchten lauern Piraten und planen Raubzüge auf Flößer und Schiffer, die mit wertvoller Ware auf den Fluten unterwegs sind. Man braucht jedoch keine zusätzliche Schiffswache einzuteilen, da aufgrund der Flusszähne, einer Vielzahl gefährlicher Felsen und Untiefen, ohnehin höchste Aufmerksamkeit gefordert ist. Namen wie 'Drakenfels', 'Haiflosse' und 'Ritzer' charakterisieren diese Felsen nur allzu anschaulich, und um jeden ranken sich düstere Legenden. Wo der Kosch endet, erhebt sich trutzig die Zollfeste *Thûrstein* aus dem Strom, deren Besatzung von allem, was einen Kiel hat, einen Obolus verlangt. Der Fluss hat nun, auf beiden Seiten von Bergen umsäumt, das **Herzogtum Nordmarken** erreicht. Die Nordmärker sind ein schwer zu erschütternder Menschenschlag, dem eine gewisse Sturheit nachgesagt wird. Herrscher über Land und Leute ist Herzog *Jast Gorsam vom Großen Fluss*, ein selbstbewusster und ordnungsliebender Mann, der der Praios-Kirche zugetan ist. *Albenhus* ist ein sicherer Hafen, dessen Obrigkeit sich die Bekämpfung der Flusspiraten auf die Fahnen geschrieben hat. Zum breiten Strom angewachsen, passiert der Große Fluss auf seinem weiteren Weg an der Einmündung der Galebra *Brendans Ring*, einen mächtigen Steinkreis, der angeblich vor langer Zeit von zwergischen Druiden errichtet wurde. Bald darauf fließt er zwischen den Höhen von Eisenwald und Ingrakuppen durch die Opferschlucht. Hier machen tückische Strömungen die Schifffahrt unberechenbar, weswegen es üblich ist, dass man dem Fluss hier ein Tieropfer darbringt. Ist dieses gefährliche Stück passiert, erreichen die Wasser *Elenvina*, die Hauptstadt des Herzogtums.

Von hier an wendet sich der Flusslauf nach Nordwesten, um die Auen Albernias zu säumen und bei *Havena* ins Meer der Sieben Winde zu münden, wo Efferd, der Gott des Meeres, die Fluten gütig empfängt.
Neben allen Gefahren, die Mannschaft, Schiff und Ladung auf seinen Fluten bedrohen, schenkt der Große Fluss immer wieder Momente, die dafür entschädigen. Wenn die Abendsonne die Felswände zum Leuchten bringt und das Wasser scheinbar in flüssiges Gold verwandelt, sind alle Fährnisse vergessen. Dann erzählen die Schiffer vom Flussvater, der Seele des Großen Flusses. Sein bärtiges Haupt soll schon manch einem Ertrinkenden erschienen sein, während eine wundersame Welle ihn ans Ufer spülte, aber auch manchem verzweifelten Bauern, dem der reißende Fluss mit dem Frühlingshochwasser Acker und Vieh fortriss.

Der Kosch und seine Geschichte

Die folgenden Texte sind Auszüge aus einem Manuskript, das ein Hesinde-Geweihter günstig bei einem Nadoreter Krämer erwerben konnte. Der Verfasser des Büchleins ist nicht bekannt, aber Blutspuren auf dem Einband lassen vermuten, dass er sich nicht freiwillig von seinem Hab und Gut getrennt hat. Wer auch immer ihm dieses Buch abgenommen hat, hat es vermutlich zu einem Spottpreis weiterverkauft.
Der Inhalt des Textes ist vermutlich unvollständig und möglicherweise auch nicht fehlerlos. Aber er entspricht dem Bild, den ein gelehrter und interessierter Aventurier von dieser Region haben kann. Die Zwischenüberschriften wurden zwecks besserer Übersichtlichkeit nachträglich eingefügt.

»Nur Bier und langweilige Bürgerlichkeit? Nein, mein Stern, dies ist das Land der verborgenen Schätze! Diese scheinbare Idylle ist nur der willkommene Grund, warum all diese alten Reichtümer in Vergessenheit geraten und bis heute ungehoben sind. Niemand würde ausgerechnet im Ferdoker Land sagenhafte Ruinen und machtvolle Artefakte aus längst vergangenen Tagen vermuten.
Doch wer die alten Chroniken mit dem aufmerksamen Blick von Gevatter Phex liest, dem werden die Augen geöffnet. Tage und Nächte habe ich in der Bibliothek des Ferdoker Stadthauses verbracht. Es hat mich einiges Silber und manche Lüge gekostet, Vögtin Dariana von Albersrode zu überzeugen, dass ich ein Gelehrter auf Forschungsreise sei. Aber schließlich gewährte sie mir Zugang zum Archiv des Rates. Verstaubte Folianten, brüchige Schriftrollen, selbst einige Steinplatten mit Zwergenrunen erlauben faszinierende Einblicke in die Vergangenheit – und wieder einmal bedauere ich es, nicht die Zeit und die Gelegenheit zu haben, all diese alten Schriften und Sprachen zu entziffern und zu verstehen. Oh ja, manche dieser Schriftstücke würden an sich schon ein Vermögen einbringen, wenn man den richtigen Käufer findet. Nur leider behielt mich die Archivarin allzu genau im Auge, und so ist es mir nur gelungen, einige Pergamentrollen aus bosparanischer Zeit unbemerkt an mich zu nehmen. Mal sehen, wie viel sie mir bringen werden. Aber sei dir versichert, mein Stern: Aller Wert dieser Schriften verblasst neben den Kostbarkeiten, welche die ins Land gegangenen Jahrhunderte hier nach und nach hinterlassen haben.
Zunächst einmal ist höchst bemerkenswert, dass in dieser Region am Oberlauf des Großen Flusses nicht schon immer Menschen gelebt haben. Aber mehrere Dokumente sprechen da eine deutliche Sprache. So heißt es, dass ursprünglich nur Orks und Goblins durch die Ebenen streiften, während in den Bergen Zwerge hockten und nach feindlichen Drachen Ausschau hielten. Sogar Elfen sollen hier in den Wäldern gesiedelt haben. Und weiterhin scheint man bis heute immer wieder Relikte jener Urzeiten zu finden – ja, in mancher Siedlung der Zwerge, wie den Hallen von Murolosch, herrscht Leben bis in unsere Tage.«

Das Alte Bosparan

»Die ersten Menschen sollen ihren Fuß in diese Gegend gesetzt haben, als im Lieblichen Feld die finsteren Horaskaiser noch über das unersättliche Bosparan herrschten, das unser wackerer Kaiser und Reichsgründer Raul vor über tausend Jahren besiegte und niederbrannte. Mehrfach fällt in alten Dokumenten der Name Admiral Sanin, und dennoch bin ich bis heute nicht überzeugt, ob es diesen sagenhaften Entdecker wirklich gegeben hat oder er doch nur ein Mythos ist. Jedenfalls soll er als erster Mensch den Großen Fluss hinaufgesegelt sein und Städte mit so exotischen Namen wie Vadocia und Nataretum gegründet haben. Erst später hat sich mir erschlossen, dass dieses Vadocia heute Ferdok heißt, und Nataretum ist Nadoret. Nach und nach haben die Bosparaner ihr Herrschaftsgebiet ausgebreitet, rodeten Wälder und gründeten neue Siedlungen.
Nun ist ja allgemein bekannt, dass die Horaskaiser grausame und kriegslüsterne Herrscher waren, und so nimmt es nicht wunder, dass die ersten Begegnungen mit Elfen und Zwergen nicht gerade friedlich verliefen. Man war sich fremd, kannte weder Kultur noch Sprache, und die Bosparaner beanspruchten das Land, auf dem die bisherigen Einwohner lebten. Die feigen Elfen ließen sich von den blanken Waffen der Eindringlinge anscheinend einschüchtern, denn es heißt, dass sie sich allmählich kampflos nach Nordosten zurückzogen. Heute gibt es hier kaum noch Spitzohren, und das ist auch gut so. Die dickköpfigen Zwerge ließen sich die Landnahme der Bosparaner natürlich nicht gefallen, und es gab einige blutige Scharmützel.
Doch dann geschah etwas, von dem die Legende Folgendes erzählt. Der damalige Präfekt von Vadocia hatte einen Sohn mit Namen Broderic, der war ein begeisterter Jäger. Bei einem Jagdausflug in den Bergen geriet er in einen Steinschlag, und dann waren auf einmal Zwerge da. Aber statt ihn zu ermorden, halfen sie ihm und retteten ihn vor dem sicheren Tod. Damit begannen erste freundliche Kontakte zwischen Mensch und Zwerg, aus denen später tiefe Freundschaft erwuchs. Am Ort dieses Ereignisses soll man die erste gemeinsame Stadt gegründet haben – das heutige Tallon.
Der Handel mit den Zwergen ließ die kleinen Siedlungen zu wohlhabenden Städten wachsen. Es ist ja allgemein bekannt, dass das Ferdoker Bier weithin gerühmt wird – und das zu Recht! –, aber anscheinend war Bier aus dem damaligen Vadocia schon im bosparanischen Zeiten höchst beliebt, ebenso wie die kriegerischen Bosparaner sich die Finger nach Eisen und Stahl aus Zwergenhand leckten. Eindrucksvolle Tempel und Patrizierpaläste wuchsen – und mancher davon mag bis heute unter Hügeln verborgen seiner Ent-

deckung harren. Doch mit dem Wohlstand wuchs auch die Dekadenz, das war hier wohl nicht viel anders als im fernen Bosparan selbst. Das eigenartige Bosparano, in dem die Leute damals geschrieben haben, entzieht sich mir zu großen Teilen, doch soweit ich die alten Inschriften entziffern konnte, gab es manch rauschende Orgie im Sündenpfuhl Vadocia. Manche Schriften schwärmen von den "herrlichen Nächten", die man damals verlebt habe. Nun, ich kann mir schon vorstellen, warum diese Epoche heute die 'Dunklen Zeiten' genannt wird.«

Die ersten Tage des Neuen Reiches

»Als der große Raul das ketzerische Bosparan dem Erdboden niedergebrannt hatte, wurde Vadocia nicht nur in Ferdok umbenannt, sondern gleich zum Herzen des Fürstentums Kosch gemacht und zur Hauptstadt einer eigenen Grafschaft erhoben. Der Reichtum des Landes kam den barbarischen Thorwalern zu Ohren. Die bestiegen ihre Drachenboote und zogen plündernd, raufend und saufend, wie man sie bis heute kennt, den Großen Fluss hinauf bis nach Ferdok. Efferd sei dank gibt es hier heute keine raubenden Thorwaler mehr, aber dafür haben sich manche Flusspiraten diese Barbaren zum Vorbild genommen.

Der Ratsschreiber erklärte mir, dass sich die verblendeten Ferdoker damals einreden ließen, Efferd sei ein 'Piratengott', der auf der Seite der Thorwaler stünde, und so wandten sie sich von ihm ab. Als 162 BF der letzte Efferd-Geweihte von Ferdok starb, wollte man den Tempel des Wassergottes gar niederreißen und durch einen Ucuri-Tempel ersetzen. Doch als man den ersten Stein abtrug, so geht die Mär, setzte ein gewaltiger Regensturm ein und ließ den Großen Fluss über die Ufer treten wie niemals zuvor. Gnadenlos riss der Strom alles mit sich, und als die Flut geendet hatte, hatte sich der Fluss ein neues Bett gesucht – einige Meilen nördlich des alten Ferdok. Der Hafen der einst blühenden Handelsstadt lag trocken, und die wenigen Bürger, welche die Flut überlebt hatten, zogen in die Ferne. Selbst das alte Grafenhaus war erloschen. Welch Schätze mögen in den Ruinen Alt-Ferdoks noch lagern?«

Die Salminger Grafen

»Dieser Frevel gegen den launenhaften Efferd brachte der Grafschaft unruhige Jahre. Die Barone – allen voran die Häuser Salmingen und Nadoret – bekämpften sich erbittert, denn jeder wollte die Grafenkrone für sich. Zwar konnten sich die Salminger damals durchsetzen, aber es heißt, die Nadoreter hätten diesen Anspruch nie aufgegeben und seien bis heute von Machtgier zerfressen.

Mehr als einmal war der Dunkelwald Schauplatz blutiger Schlachten. Vergessene Überreste, wie von der einstigen Trutzfeste Blutberge, sollen bis heute davon künden. Im Wald lebten Hexen, die – man stelle sich das nur vor! – Bäume als Heiligtümer verehrten. Es heißt, sie hätten eines Tages die Schwerter von Angreifern allesamt in Holz verwandelt – mancher schreibt gar davon, dass die Streiter selbst zu Bäumen oder Waldschraten

wurden. Jedenfalls endete die Epoche der Salminger Grafen ebenso plötzlich, wie sie begonnen hatte. Seit jenen Tagen meiden die meisten Menschen den als verwunschenen geltenden Dunkelwald. Bis heute sollen diese Hexen dort unentdeckt hausen und dafür sorgen, dass ihr Wald weiterhin unberührt bleibt.

Während sich die Adelshäuser bekriegten, versank die restliche Grafschaft in Kopflosigkeit und Unordnung. In Tallon nistete sich ein gewaltiger Riesenlindwurm ein und tyrannisierte Stadt und Land. Erst mit Heldenhilfe konnte er besiegt werden – das Ehrenmal des Drachentöters steht noch immer am zentralen Marktplatz. Der Hort des Drachen aber wurde wohl von Kobolden geraubt und in alle Winde zerstreut.«

Neu-Ferdok

»Diese blutige Zeit fand ihr Ende, als ein neues Ferdok am verlegten Flusslauf nördlich von Alt-Ferdok entstand. Eine Legende berichtet von einem Hesinde-Geweihten, der eine Vision von einem Drachen hatte ... vielleicht kam er ja aus dem leidgeplagten Tallon, wer weiß? Jedenfalls wurde von diesem Priester die erste Drachenqueste ausgerufen ... die seither alle 87 Jahre wiederholt wurde. Wernisholde vom Berg, die erste Streiterin, soll ihr Vermögen zur Errichtung des Ferdoker Hesinde-Tempels gestiftet haben.

In der Priesterkaiserzeit kam der mächtige Praios-Tempel hinzu. So manches Steuergold wanderte in die prächtige Ausstattung des Tempels. Doch es heißt, die Anhänger Praios' und Rondras seien sich in diesen Tagen spinnefeind gewesen, auch wenn ich nicht verstanden habe, was diese Feindschaft begründete. Damals soll es auch schon die noch heute weitbekannte Gardetruppe gegeben haben, die sich nur aus Lanzenreiterinnen zusammensetzt. Und weil die Lanzerinnen den einfachen Bürgern zur Seite standen, waren sie bei den Praios-Jüngern nicht wohl gelitten. Sie sollen manche Menschen vor dem Scheiterhaufen bewahrt und in den nahen Bergen versteckt haben – wobei die Schriften der Praios-Kirche hier von üblen Ketzern sprechen, die dem reinigenden Feuer übergeben werden sollten, während die Lanzerinnen wohl überzeugt waren, unschuldige Bürger vor falschen Anschuldigungen zu bewahren. Wer vermag heute noch zu sagen, welche dieser Ansichten die richtige war?«

Rohal und die Magierkriege

»Erst als der weise Rohal den Kaiserthron von Gareth bestieg, kehrte wieder Frieden ein. Damals erblühten auch hier Kunst und Forschung, allerdings glaubten die Magier, sich alles erlauben zu dürfen. Kaum saß Rohal nicht mehr auf dem Thron, um sie zu lenken, da brach unter ihnen ein Krieg um dessen Nachfolge aus. Im Gebiet des heutigen Moorbrück lieferten sich Drachenanbeter, Hexen und die Magier Narehal und Zulipan eine gewaltige Zauberschlacht. Von der alten Stadt Farnhain blieben nurmehr Ruinen, und das einst fruchtbare Land wandelte sich in einen tödlichen Sumpf. Hunderte müssen damals einen fürchterlichen Tod gefunden

haben, angeblich wurden sie noch an Ort und Stelle in zahllosen Grüften bestattet. Heute meidet jeder, der ein wenig Verstand hat, die Moorbrücker Sümpfe – sie sind ein verfluchtes Land.
Doch die finsteren Orks nutzten den Zwist und drangen ins geschwächte Land ein. Erst die Ferdoker Lanzenreiterinnen konnten die blutrünstige Brut in einer gewaltigen Schlacht bei Ferdok aufhalten und erwarben so unsterblichen Ruhm.«

Kaiserlose Zeit

»Während der Thron zu Gareth immer noch verwaist war und sich die unterschiedlichsten Leute um Rohals Erbe bekriegten, ernannte sich auch ein gewisser Porquid von Ferdok zum Kaiser. Er war damals Graf von Ferdok, und seine Macht reichte kaum über die Grenzen des Fürstentums Kosch hinaus. Doch das hinderte ihn nicht daran, Ferdok zur Kaiserstadt ausbauen zu wollen. Er machte aus der Grafenburg einen Palast, ließ die Stadtmauer erneuern, und sogar eine Kanalisation ließ er graben. Die Flusshändlersippe Neisbeck gewährte ihm großzügige Kredite und stieg im Gegenzug zum führenden Handelshaus der Stadt auf. Er muss ein wahrer Tyrann gewesen sein, der alles aus dem Volk herauspresste, um seine 'Hauptstadt' nach den eigenen Vorstellungen zu gestalten.

Doch er nahm ein unrühmliches Ende, und seine Burg wurde vom zornigen Volk geplündert und geschleift. An der gleichen Stelle wurde das ungleich bescheidenere Grafenschloss errichtet. Von Porquids Hauptstadtträumen ist lediglich die Kanalisation geblieben, die aber heute kaum noch jemand kennt. Und selbst dort, zwischen Ratten und Kloaken, soll man manchen Schatz aus Porquids Beute entdecken können.
Ähnlich verhält es sich mit der Krypta des alten Hesinde-Tempels, der vor über sechzig Jahren abbrannte. Jüngst wurde er als Stätte für die zehnte Drachenqueste auf den alten Grundmauern wieder errichtet – doch mancher Seitengang der alten Katakomben ist wohl nur dem Geweihten Ardat Weißenfelser bekannt, denn er entkam damals als Novize dem brennenden Tempel.
Du siehst, das Ferdoker Land birgt eine lange und bewegte Geschichte – und jede Epoche hat ihre eigenen Kostbarkeiten hinterlassen: von den Zwergenfestungen aus längst vergessenen Zeiten über sagenumwobenen Drachenhorte, die Juwelen der bosparanischen Patrizier, Schlachtrelikte der Salminger Grafen, Heiligtümer der Praioten, Artefakte der Magierkriege bis hin zur verborgenen Beute Porquids.
Morgen breche ich auf, um diese Reichtümer zu heben. Wäre doch gelacht, wenn ich nicht meinen Teil davon bergen könnte.«

Zwerge im Kosch

Gut ein Fünftel der Koscher Bevölkerung sind Zwerge. Lange schon leben sie mit den Menschen in friedlicher Eintracht und in gegenseitigem Respekt, und bei vielen Gelegenheiten kommen die beiden Völker sich entgegen. So gibt es kaum einen Koscher Großling, der nicht wenigstens einige Brocken der zwergischen Sprache beherrscht, und viele Menschenmänner lassen sich einen Bart stehen, um in den Augen ihrer 'kleinen' Nachbarn nicht als bemitleidenswert dazustehen. Menschlichen Händlern und Handwerkern sind üblicherweise zwergische Maßeinheiten geläufig, und in jeder Schänke steht mindestens ein Tisch mitsamt Bänken in einer für Angroschim angemessenen Größe bereit.
Vor allem die Hügelzwerge wiederum haben im Laufe der gemeinsamen Jahre die eine oder andere Gottheit der Menschen für sich entdeckt und in ihren eigenen Glauben integriert. Da gesellen sich zu Angrosch die gastfreundliche Mutter Travia als seine Gattin und die fruchtbringende Peraine als seine kleine Schwester.

Drachenkriege

So idyllisch sich das zeitgenössische Leben im Fürstentum Kosch gestaltet – vor vielen Jahrtausenden, lange bevor hier die ersten Menschen siedelten, war diese Region Schauplatz der unerbittlichen Kriege zwischen Zwergen und Drachen. Die erste große, verlustreiche Schlacht, die *Schlacht des Himmelsfeuers*, und viele folgende Kämpfe tobten noch rund um Xorlosch in den Ingrakuppen. Etwa zwei Jahrtausende später aber zog eine Gruppe von Zwergen heimlich durch den Eisenwald bis ins Massiv des Amboss-Gebirges, um hier einen neuen Vorposten, ein Bollwerk gegen die Gefahr aus dem Süden, zu errichten. Von da an verlagerten sich die Schlachten gegen die Drachen in das Gebiet, das heute weitläufig als Fürstentum Kosch bekannt ist. Damals geschah es auch, dass der mächtige Feueradler *Alagrimm*, ein wichtiger Streiter Pyrdacors, gefangen und tief unter den Hallen des Bergkönigreichs Koschim gesperrt wurde. (Im Jahr 1027 BF kann sich dieses Wesen aus seinem Gefängnis befreien und richtet fürchterliche Verheerungen an – aber davon ahnt 1009 natürlich noch niemand etwas).
So friedlich das Leben im Kosch heute anmutet – vielen Erz- und Ambosszwergen (den Hügelzwergen weniger) steht die gewaltsame Vergangenheit dieses Landes, ihrer Heimat, noch immer schmerzlich und klar vor Augen. Der lodernde Hass auf alles Geschuppte ist längst nicht erloschen.

Zwergenvölker

Unter den im Fürstentum Kosch ansässigen Angroschim finden sich Hügelzwerge, Ambosszwerge und Erzzwerge. Die größte der drei Gruppen sind die **Hügelzwerge**, die im Gegensatz zu

den anderen Zwergen nicht in großen, unterirdischen Städten leben, sondern im grünen Angbarer Hügelland rund um den Angbarer See, in den Baronien Birnbrosch und Sindelsaum und in der Stadt Angbar selbst. Ihr Oberhaupt *Nirwulf Sohn des Negromon* trägt den Titel eines Obersten Richters unter den Zwergen. Besonders die Reichsstadt Angbar, die aus einer hügelzwergischen Siedlung hervorging, ist geprägt durch das friedliche Zusammenleben von Mensch und Zwerg: Eng leben sie neben- und miteinander, zwergische Handwerks- und Schmiedekunst aus Angbar ist weithin berühmt, und im regierenden Rat der Zünfte sind natürlich auch Angroschim vertreten.

Das zweitgrößte der drei im Kosch lebenden Zwergenvölker sind die **Ambosszwerge**. Diese waren die ersten Angroschim, die – noch während der Drachenkriege – Koscher Boden betraten und im Ambossgebirge das Bergkönigreich *Tosch Mur* errichteten. Einst als Bollwerk gegen die Echsen errichtet, ist das weitläufige, sowohl unter- als auch oberirdisch liegende Reich mittlerweile zu ihrer angestammten Heimat geworden. Bergkönig ist der weise und respektierte *Arombolosch Sohn des Agam*. Der Namen Tosch Mur wird von den Menschen auch in gerne ihre Sprache übersetzt: 'Waldwacht' bezeichnet vor allem den oberirdischen Teil des Königreichs.

Die **Erzzwerge** residieren unter ihrem Bergkönig *Gilemon Sohn des Gillim* in den Heiligen Hallen von Koschim, einer Höhlenstadt in den Koschbergen, die eigentlich als die Urheimat aller Hügelzwerge gilt, von diesen aber verlassen wurde, als sie aus den Bergen kamen und sich in ihren Hügelsiedlungen an der Oberfläche niederließen.

Angroschs Kinder

Die Zwerge, die sich selbst *Angroschim* (Einzahl: *Angroscho*, weiblich: *Angroschna*) nennen, unterscheiden sich von den Menschen – den 'Großlingen' – in weit mehr als in der Körperhöhe. Ihre Geschichte reicht in Zeiten zurück, als Menschen in Aventurien noch kaum bekannt waren, sie verwenden eine eigene Sprache, das *Rogolan*, das von Menschen als brummig empfunden wird, mit einer dazugehörigen kantigen Runenschrift. Auch Religion, Kultur und Lebensart unterscheiden sich in vielen Bereichen von der menschlichen und noch mehr von der elfischen. Die meisten Zwerge leben in gewaltigen, unterirdischen Bergkönigreichen, die als eigenständige Reiche behandelt werden, in denen zwergisches Gesetz gilt, obwohl sie unterhalb von menschlichen Einflussgebieten liegen.

Geschichte

Angroschs Kinder blicken auf eine uralte und bewegte Geschichte zurück. Als die Zeit der Menschen in Aventurien anbrach, war die Hoch-Zeit der zwergischen Kultur schon lange vorbei. Überlieferungen zufolge entstanden die Angroschim vor etwa zehn Jahrtausenden im Westen Aventuriens durch das Wirken Angroschs – angeblich geschaffen, um die Schätze der Welt gegen die habgierigen Drachen zu verteidigen. So hatte der Gott sie kräftig und zäh geformt, ein kleines, kriegerisches Volk, das in den unterirdischen Hallen von Xorlosch den Echsen, die zu jener Zeit stark waren, trotzen sollte.

Tatsächlich sah sich das Volk der Zwerge in den ersten Jahrtausenden seiner Existenz im ständigen Krieg mit der Drachenbrut, die angeführt wurde vom goldenen Gottdrachen Pyrdacor. Diese Zeit war durch gewaltige und verlustreiche Schlachten und den Zerfall des einen Volkes in mehrere Königreiche charakterisiert – und sie prägte die Angroschim selbst: So waren die Perfektionierung von Kriegshandwerk und Kriegsmaschinerie, von Kampfkunst und Fallenbau dem ewigen Kampf gegen die Echsen geschuldet.

Heute ist die Zeit der Drachen vorbei, es gibt nur noch wenige dieser geschuppten Wesen in Aventurien. Dennoch ist für viele Zwerge die schicksalhafte Feindschaft mit ihnen längst nicht begraben. Man bleibt wachsam und kampfbereit – und träumt von der 'Zeit des Großen Friedens', wenn die Macht der Drachen endgültig gebrochen ist.

Die vier Völker

Entgegen der Vorstellung vieler Großlinge gibt es beträchtliche Unterschiede zwischen den diversen Zwergenvölkern, die sich im Laufe ihrer langen Geschichte herausgebildet haben.

Am ehesten entsprechen die **Ambosszwerge** dem typischen Zwergenbild: Mut, Rauflust, Direktheit, großer Durst und herausragende Kampfkraft zeichnen sie aus. Ambosszwerge leben vorwiegend im Amboss-Gebirge, sind aber auch in den Thaschbergen und versprengt in den Khunchomer Bergen zu finden.

Erzzwerge, die das älteste und größte Zwergenvolk bilden, treten konservativ, pflichtbewusst und besonders traditionsverbunden auf. Spontane Feierlichkeiten oder Besäufnisse sind ihnen zuwider – denn nicht nur ihr Alltag, auch ihre Feste unterliegen strengen Regeln. Humorlos, wie es ihnen bisweilen nachgesagt wird, sind sie jedoch keineswegs – nur ist ihr Witz eben feiner als bei anderen Zwergenvölkern. Seit jeher bewohnen die Erzzwerge die sagenumwobene Bergfreiheit Xorlosch in den Ingrakuppen, die älteste Zwergenstadt Aventuriens. Weiterhin findet man sie unter den Koschbergen und im Eisenwald.

In den Augen so manches Erz- oder Ambosszwerges sind die **Hügelzwerge** aus der Art geschlagen. Sie leben nicht unterirdisch, sondern in gemütlichen, kleinen Hügelhäusern in den Hügellanden rund um den Angbarer See – und in enger Nachbarschaft mit den Menschen. Ein Hügelzwerg ist für gewöhnlich gastfreundlich, nachsichtig und genießerisch.

Brillantzwerge wiederum gelten als neugierig und abenteuerlustig mit großem Talent für Handel und Handwerk. Lebensmittel und andere benötigte Waren tauschen sie gegen Bodenschätze und kleine Kunstwerke. Die Brillantzwerge, die sich selbst als kulturelle Elite sehen, leben in den Beilunker Bergen in aus Berghängen geschlagenen und mit Glasfronten veredelten Felsenhäusern. Als einziges der vier Völker sind sie im Kosch nicht vertreten.

Körperliche Merkmale

Ein Angroscho wird im Durchschnitt 1,40 Schritt groß und ist dabei kompakt und kräftig, bisweilen auch rundlich gebaut. Seine Muskeln sind fest, sein Knochenbau schwer und stabil – kein Wunder also, dass Stärke, Ausdauer und Widerstandskraft der Zwerge legendär sind. Unverwüstlich wie Felsgestein, und das nicht nur im Kampf – auch Giften und Krankheiten gegenüber zeigen sich Angroschs Kinder resistent, sie trotzen den Launen der Natur, stellen sich klaglos harter Arbeit, genießen

für Menschen unverdauliche Speisen und saufen mit Leichtigkeit jeden gestandenen Seebären unter den Tisch. Eines jedoch scheuen sie: das nasse Element. Ihr schwerer Körper ist einfach nicht zum Schwimmen gemacht, und die schweren Kettenhemden, die viele von ihnen tragen, lassen sie noch schneller versinken, sollten sie einmal ins Wasser fallen.

Stolz und Zier eines jeden Zwergenmannes ist sein Bart. Dessen Pracht bestimmt oft das Ansehen bei Stammes- und Sippengenossen. Entsprechend ist in der zwergischen Gesellschaft ein gängiges Strafmaß das Stutzen der Gesichtsbehaarung – bei besonders schweren Verbrechen bis zur Glattrasur, was einer Entehrung gleichkommt.

Zwerginnen sind ähnlich robust gebaut wie die Männer, haben aber (entgegen anderslautender Gerüchte) keine Bärte. Da sie sehr viel seltener sind als männliche Zwerge, genießen sie eine Sonderstellung und werden heftig umworben. Nur etwa jedes vierte Neugeborene ist weiblich, und eine Tochter kommt immer als Einzelkind zur Welt – während Söhne fast immer als Zwillinge oder gar Vierlinge geboren werden. Insgesamt bringen Zwerge nur wenige Nachkommen hervor. Angroschs Kinder sind ein langlebiges Volk – oft werden sie 300 bis 400 Jahre alt. Mit etwa 20 Jahren ist ein Zwerg geschlechtsreif, mit 35 gilt er als erwachsen.

Lebensart

Heimat der meisten Zwerge sind die Gebirge Aventuriens: In ihnen leben sie in Sippen und Stämmen in weitläufigen, prachtvollen Höhlenstädten unter der Führung ihrer Bergkönige. Großlingen ist der Zutritt zu diesen Meisterwerken des Bergbaus und der Baukunst bis auf seltene Ausnahmen untersagt. Zwerge gelten als geradlinig und stur, trinkfest und kampflustig. Sie haben ein ausgeprägtes Ahnenbewusstsein – wer einen Angroscho nach seiner Herkunft fragt, darf sich auf eine abendfüllende Antwort gefasst machen. Auch das gute Gedächtnis der Zwerge ist berüchtigt: Sie vergessen weder einmal gegebene Versprechen noch erlittene Schmähungen. Ein Angroscho ist treu und zuverlässig – sowohl als Freund als auch als Feind.

Seit jeher hat das Volk der Zwerge großartige Handwerker, Erfinder und Krieger hervorgebracht. Es ist berühmt für seinen Bergbau wie seine meisterhafte Bau-, Waffen- und Schmiedekunst. Ebenso gilt zwergisches Können auf den Gebieten der Feinmechanik, der Rechenkunst, der Zeitmessung und nicht zuletzt der Bierbraukunst als unübertroffen.

Als Gott und mythischen Stammvater verehren die Zwerge *Angrosch*, der dem Gott Ingerimm der Menschen weitgehend entspricht. Magie, die bei ihnen Sternen- oder Drachenkraft genannt wird, ist vielen Zwergen fremd und unheimlich, da sie mit den Zauberkräften der Drachen in Verbindung gebracht wird, den Erzfeinden der Zwerge. So wird den einzigen zauberkundigen Zwergen, den Geoden, mit ebenso viel Misstrauen wie Ehrfurcht gegenübergetreten. Vermutlich haben die menschlichen Druiden ihre Zauberkunst einst von den Geoden erlernt, denn viele Aspekte ihrer Magie ähneln sich.

Weitere und tiefer gehende Informationen zu den Zwergen finden Sie in der Spielhilfe **Angroschs Kinder**, die sich ausschließlich mit diesem Thema befasst.

Das Mittelreich unter Kaiser Hal

»Gloria! Gloria! Gloria! Eintausend Jahre währt das Heilige Neue Reich vom Greifenthrone zu Gareth, beschirmt von der Gnade der Götter, weise geführt vom Geschlechte unserer Kaiser: dem klugen Raul, dem treuen Gerbald, dem ritterlichen Alrik und Hal, dem Friedensbringer. Die Felder sind übervoll der Früchte, auf den Straßen rollen schwer beladene Handelswagen und die Burgen des Reiches sind fest und stark. Höret gut und höret fein an diesem glanzvollen Tage, welche prächtigen Festlichkeiten unser geliebter Kaiser, Seine Allergöttlichste Magnifizenz Hal I. von Gareth, seinem Volke zu diesem Jubeljahre schenkt.«

—kaiserlicher Ausrufer in Gareth, Praios 1000 BF

Das Mittelreich blickt in seinen letzten hundert Jahren auf schwierige Zeiten zurück: Ein langer Erbfolgekrieg, Seuchen, Hungersnöte und dekadente oder grausame Herrscher schwächten das Land. Erst als *Reto der Gerechte* 975 BF das unfähige Zwillingspaar *Bardo und Cella* vom Thron verjagte und sich zum Kaiser krönen ließ, kehrte nach und nach wieder Ruhe ein. Er verbot Adelsfehden und brachte dem Reich Ordnung.

Sein feinsinniger Sohn Hal führt das Werk nach Retos Tod 994 BF weiter fort. Die viel besungene Schönheit seines Antlitzes und seiner Statur bewogen den jungen Kaiser, seine Gottähnlichkeit vor allen Menschen verkünden zu lassen. Die feierliche Zeremonie zur Erhebung in den Götterstand im Jahr 997 BF ist den Garether Bürgern bis heute unvergesslich geblieben.

Anfangs noch im Schatten missgünstiger Berater, die den Kaiser manchmal nach außen weich und schwächlich erscheinen ließen, bewies Hal bald eine geschickte Hand für die Aufgaben eines Herrschers. Er förderte Armee, Flotte und die Bildung an den Akademien des Reiches, belehnte verdiente Helden mit Adelsgütern, zwang die Thorwal-Piraten in ei-

nen Vertrag und verbesserte durch die Heirat mit der alanfanischen Grandessa *Alara Paligan* die Beziehungen zur 'Perle des Südens'. So wird der Kaiser dank einer Epoche der Ruhe im Mittelreich im Volk als der 'Friedensbringer' verehrt. Hal hat im 25-jährigen Prinzen *Brin* einen ungestümen und ritterlichen Sohn, der ganz nach seinem Großvater Reto gerät, und zwei bezaubernde Enkelinnen, die kürzlich geborenen Zwillinge *Rohaja* und *Yppolita*.

Nur zweimal musste sich der Kaiser als Heerführer auszeichnen: 995 BF führte er ein Heer gegen die aufrührerische Stadt Tuzak auf Maraskan. An der Spitze der kaiserlichen Adlergarde erstürmte er das schwer befestigte Jerganer Tor. Im Praios 1003 BF kommandierte er die Legionen gegen einen verheerenden Zug von mehr als 1000 Ogern, die unter magischem Bann stehend von Tobrien auf Gareth zumarschierten. Es gelang ihm unter großen Verlusten, diesem Angriff der Menschenfresser bei den Trollzacken Einhalt zu gebieten.

Doch es gab auch Rückschläge, die seinen Einflussbereich verkleinerten: 995 BF stellte die aranische Fürstin Sybia die Tributzahlungen an das Reich ein und führte ihr Land faktisch in die Unabhängigkeit, ohne dass er es verhindern konnte.

Zeitrechnung

In großen Teilen Aventuriens zählt man die Jahre nach Bosparans Fall (abgekürzt: BF), dem Zusammenbruch des antiken Reiches der Horaskaiser, auf das das heutige Mittelreich folgte. Das Buch, das Sie in Händen halten, beschreibt Aventurien im Jahr 1009 nach Bosparans Fall. Die Zeiten vor dem Untergang Bosparans werden als "vor Bosparans Fall" (v.BF) gezählt.

Im Mittelreich gibt es eine andere Zeitrechnung: Hier werden jeweils die Regierungsjahre des Kaisers gezählt. 1009 BF entspricht dabei dem Jahr 16 Hal.

Kaiser anstelle des Kaisers: Answin von Rabenmund

Wie so oft gedeihen in den Schatten der Herrschenden diejenigen, die nach Macht streben. Auch das Mittelreich, dessen Kaiserdynastien in den letzten hundert Jahren nur kurz währten (die Zeit der Erbfolgekriege kannte gar 74 selbsternannte Kaiser in 31 Jahren), macht da keine Ausnahme. Der Vetter und langjährige Berater des Kaisers, *Answin von Rabenmund*, ist ein durchtriebener und energischer Adliger, der Hal den Titel neidet und ihn für unfähig hält. Answin will die Geschicke des Reiches selbst lenken. 998 BF initiierte er ein Mordkomplott gegen Hals Sohn Prinz Brin, das im letzten Augenblick von wackeren Helden verhindert werden konnte. Answin wurde dank seines hohen Rangs und seiner Verbindungen nicht zum Tode verurteilt, sondern verlor lediglich alle Titel und Ämter bis auf den eines Barons und wurde auf Burg Rabenmund verbannt. Von hier aus spinnt er dank ihm ergebener Frauen und Männer an den Fürstenhöfen, in den Kanzleistuben und im Kaiserpalast noch immer Ränke, um an die Macht zu gelangen.

Graf anstelle des Grafen: Baron Dajin von Nadoret (Meisterinformationen)

Im gemütlichen Fürstentum Kosch ahnt man auf den ersten Blick wenig von der Missgunst und den Gelüsten der Mächtigen. Hier, in der Baronie Nadoret bei Ferdok, herrscht seit langem die Familie derer von Nadoret, ein altes Adelshaus, das auf Emporkömmlinge aus neueren Zeiten nur herabblicken kann. So wurde auch Reto, der sich an die Macht geputscht hatte, sehr misstrauisch betrachtet, und ebenso sein Sohn und Nachfolger Hal.

Seit Jahren hofft die Familie, vom Kaiser die reiche Grafschaft Ferdok als Lehen zu erhalten. Schon der Vater des heutigen Baron Dajin machte sich als mächtiger Vertreter des alten Adels große Hoffnungen darauf, eines Tages den Ferdoker Grafentitel zu erringen. Doch ihm war kein Erfolg vergönnt, und mit dem Baronstitel übernahm sein Sohn auch dieses Ziel.

Baron *Dajin von Nadoret* ist ein Mann, der Prunk und Protz schätzt und unbedingt dereinst in den Geschichtsbüchern der Chronisten stehen möchte. Er stiftete Mauern, Altäre und Statuen und machte Nadoret zu einer der ansehnlichsten Städte im Kosch. Er sandte Kaiser Hal teure Geschenke und empfahl sich immer wieder als Anwärter für den Grafentitel. Doch es kam anders.

Als Dajins Schwester Cella überraschend starb – nach Dajins Überzeugung war sie vergiftet worden –, ließ der Baron in seinem unbändigen Zorn viele Getreue hinrichten, ohne auf Unschuldsbeteuerungen oder Gnadengesuche zu achten. Daraufhin entschied der Kaiser sich gegen Dajin und belehnte den verdienten zwergischen Recken *Growin Sohn des Gorbosch* als Grafen.

Seitdem ist es sehr still geworden um Baron Dajin. Seine Augenringe sind etwas dunkler als früher, seine Falten tiefer, und er soll kein gutes Wort mehr über den Kaiser in Gareth verlieren. Erst in letzter Zeit sieht man den Baron wieder forsch voranschreiten und stolz durch seine Ländereien streifen. In Burg Nadoret hat geschäftiges Treiben Einzug gehalten und man sieht dienstbares Volk aus der Fremde dort. Schon fragen sich manche Nadoreter, was all dieses Getümmel wohl bedeuten mag.

Die heimlichen Pläne Dajins von Nadoret (Meisterinformationen)

Aus Dajins Sicht war die Belehnung Growins ein offener Affront: Wie konnte der Emporkömmling Hal es wagen, ihn, Dajin, den Erben alten Blutes, so zu übergehen? Der Baron kam zu der Überzeugung, dass nur einer ihm noch zum Grafentitel verhelfen könnte: Answin von Rabenmund. Würde er Kaiser werden, käme der alte Adel endlich wieder zu seinem Recht.

Um Answin seine Dienste anzupreisen, fasste er einen Plan. Die Raulskrone, wie sie nach dem Reichsgründer genannt wird, ist ein wichtiges Insignium des Kaisers (siehe Kasten). Wenn es Dajin gelingen würde, die Krone zu stehlen und Answin zukommen zu lassen, würde für diesen der Weg zum Kaiserthron frei sein. Über heimliche Kuriere nahm Dajin Kontakt mit Answin auf, der Burg Rabenmund nicht verlassen darf. Er bot ihm seine Dienste an und versprach, ihm die Raulskrone zu besorgen. Im Gegenzug verlangte er den Ferdoker Grafenreif, wenn Answin erst zum Kaiser gekrönt wäre.

Answin, der gerade selbst wieder einen Schlag gegen die Familie von Gareth vorbereitete, wusste, dass die Intrige des Barons dilettantisch war: Er benötigte wesentlich mehr als nur die Krone, um Kaiser des Mittelreichs zu werden. Doch er bestärkte Dajin in seinem Tun, denn ein Diebstahl der Krone würde zumindest einen Skandal produzieren, der das Ansehen Hals beschädigte. Außerdem würden Dajins Aktivitäten möglicherweise von seinen eigenen Machenschaften ablenken. Und sollte Dajins Plan scheitern, so konnte er jegliche Mittäterschaft abstreiten, denn es war ihm nichts nachzuweisen.

Der Rabenmunder übersandte Dajin eine Kopie der Kaiserkrone. Sie war von Kaiser Bardo für seine Schwester Cella angefertigt worden, da dieser der Meinung war, wenn schon zwei Kaiser gemeinsam herrschten, brauche auch jeder eine eigene Krone. Answin besaß das Duplikat noch aus seiner Zeit als engster Berater seines Vetters Hal. Mit ihm sollte der Diebstahl der Krone für einige Zeit unbemerkt bleiben. Außerdem vermittelte Answin dem Nadoreter Baron den Kontakt zu einem alten Gewährsmann: Der Magier *Regismund von Kaltenstein* hatte Answin früher wichtige geheime Dienste geleistet und sollte nun dem Unternehmen zum Erfolg verhelfen. Dabei ahnt auch Answin nicht, dass Kaltenstein ganz eigene Pläne hat, bei denen Answins Krönung nur ein Etappenziel ist.

Erfreut über die Zusage Answins häuft Baron Dajin nun Geld an, indem er mit den Flusspiraten vom Großen Fluss gemeinsame Sache macht. Desweiteren sorgt er dafür, dass Versuche der Obrigkeit, der Piraten habhaft zu werden, nur halbherzig sind. Von der Beute übergeben die Piraten einen Teil dem Baron und wickeln Hehlerei über Nadoret ab. So wird die Hafenmeisterei Nadorets quasi zu einem geheimen Piratenstützpunkt. Auch den Kommandanten der Zollfestung Thûrstein gewinnt Dajin für seine Sache und verstrickt ihn in seine Pläne. In einer versteckten Schlucht bei der Burg des Barons versammeln sich Schmiede und Plättner, die Waffen, Rüstungen und Kriegsgerät anfertigen. Söldner aus allen Himmelsrichtungen strömen herbei, um sich in die Dienste Dajins zu stellen. Die Bewaffneten sollen den Worten Answins Gewicht verleihen und Graf Growin notfalls mit Gewalt aus Ferdok vertreiben: Piratenschiffen von Flussseite und erfahrenen Soldknechten von Landseite hat die Stadt wenig entgegenzusetzen.

Die Raulskrone

Der Legende nach stieg vor tausend Jahren ein Greif, Sendbote des Gottes Praios, aus dem Himmel herab und kränzte Raul, den ersten Kaiser des Mittelreichs, mit zwölf goldenen Federn. Über Nacht verwandelten sich die Federn in eine Krone. Die Raulskrone besteht aus Gold, Silber und Zwergengold, hat zwölf Strahlen, vier Bügel mit je zwölf Perlen sowie eine spitze, weiße Filzhaube. Ziselierte Heiligenbilder stellen die acht kaiserlichen Tugenden dar: Gerechtigkeit, Stärke, Weisheit, Tapferkeit, Mäßigung, Würde, Fürsorge und Götterfurcht. Prachtvolle Edelsteine stehen für einzelne Provinzen des Reiches wie etwa der Smaragd Weidens, der Aquamarin Albernias, der Moosachat des Kosch oder der Opal Maraskans.

Der Kaiser trägt die Krone nur bei wichtigen öffentlichen Anlässen. Die meiste Zeit ruht sie mit anderen Insignien auf *Rudes Schild*, einer Burg in der Nähe von Gareth. Unnötig zu erwähnen, dass diese kaiserlichen Schätze bestens gesichert sind und nur ein wahrer Meisterdieb alle Wachen, Fallen und Schlösser überlisten kann. Herr über die Burg und Hüter der Insignien ist Pfalzgraf *Hlûthar vom Eberstamm*. Da er derzeit – wie häufiger seit der Ogerschlacht – erkrankt ist und zur Heilkur in Ilsur weilt, vertritt ihn sein Sohn *Ardo*, der diese Ehre verantwortungsvoll wahrnimmt.

Die Krone ist Gegenstand mancher Märchen. So soll sie die Fähigkeit haben, falsche von richtigen Kaisern zu unterschieden, und dem Träger die Gabe verleihen, Lügen zu erkennen und die Sorgen des Volkes zu erhören. Eine beispielhafte Erzählung sei hier angeführt:

»Sechs Monde schon ward Kaiser Tolak von seinem jüngerem Bruder, Prinz Alrik, geraubt und gesperrt in einen Turme in den Rakula-Hügeln. Als die Ritter des Hofes endlich zu Kaiser und Kaiserräuber vordrangen, waren sie beide gewandet in des Reiches Farben und glichen sich – obwohl 14 Lenze in der Geburt unterschieden – wie ein Ei dem anderen. Beide behaupteten sie, der rechte Kaiser zu sein, und niemand wusste, wer falsch sprach. Da nahm die Rittfrau Leudora vom Berg die Krone Rauls und setzte sie jedem aufs Haupt. Auf dem einen saß sie schief und er schien wie ein Narr. Auf dem Haupt des anderen glänzte und leuchtete sie jedoch wie Phexens Sternenfeuer und zeigte den wahren Kaiser.

Flink ward der falsche Alrik ergriffen und in den Kerker geworfen. Prinz Alrik aber bereute seine Tat, bestieg nach dem Tode seines Bruders im Jahre 663 den Greifenthron und wurde als Alrik der Ritterliche einer der fähigsten Kaiser unter den Eslamiden.«

—aus einer Erzählung des Barden Odilbert, gemeuchelt 998 BF auf dem Garether Turnier, weil er von Answins Intrige erfahren hatte

Rudes Schild

Die Burg Rudes Schild ist einer der ältesten Festungsbauten des Mittelreiches. Ihr Bau wurde kurz nach dem Fall Bosparans begonnen, also zur Gründungszeit des Mittelreichs. Von Anfang an sollte sie dem Zweck dienen, die Reichsinsignien sicher zu verwahren. Erst zur Regentschaft Kaiser Rudes wurde die Burg fertiggestellt, daher auch ihr Name.

Die lachenden Dritten: die Flusspiraten (Meisterinformationen)

Um seine Aktivitäten zu finanzieren, schließt Dajin einen Pakt mit den Kapitänen der Flusspiraten in der Region. Er liefert ihnen wichtige Informationen über den Handelsverkehr, die ihnen wesentlich erfolgreichere Überfälle ermöglichen als bisher. Zusätzlich sorgt er dafür, dass die Räuber vom Arm des Gesetzes unbehelligt bleiben. Im Gegenzug verlangt er eine Beteiligung an der Beute: Luxusgüter sowie Ausrüstung für die Söldner, die er im Verborgenen sammelt. Wenn durch die Überfälle auf Ferdoker Handelsschiffe auch sein Rivale, Graf Growin, zu finanziellem Schaden kommt, ist ihm das natürlich umso lieber. Bei seiner geplanten Machtübernahme will er sich ebenfalls der Piratenschiffe bedienen – um sie dann nachher allesamt dingfest zu machen und sich des Erfolgs im Kampf gegen die Flussräuberei zu rühmen.

Für die Flussräuber ist dieser Pakt natürlich so etwas wie ein Geschenk der Götter. Es mildert ihre beständige Angst vor dem Strick und befähigt sie durch die nützlichen Informationen, mehr Beute in kürzerer Zeit zu machen, als es ihnen sonst möglich wäre.

Graf Growins Ahnungen (Meisterinformationen)

Natürlich sind dem Grafen in Ferdok die Entwicklungen auf dem Großen Fluss nicht entgangen. Zu dreist benehmen sich die Piraten, zu oft scheinen sie genau zu wissen, welches Schiff besonders lohnenswert oder zu gut bewacht ist. Also hat er einen Vertrauten losgeschickt, einen ehemaligen Agenten der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur mit Namen *Gerling*. Der geht zunächst nach Nadoret, um Gerüchten über dunkle Geschäfte des Hafenmeisters nachzugehen. Gemeinsam mit dem Magier *Jaakon Zagor von Festum* und der Halbelfe *Fayris Luchsauge* stellt er Untersuchungen an, ohne offiziell aufzutreten. Doch bald muss er feststellen, dass es hier um mehr geht als nur um Piratenaktivitäten.

Am Fluss der Zeit

Im folgenden Kapitel finden Sie Zusammenfassungen der unterschiedlichen Geschichten, die im Umfeld von Dajin und seinen Mitverschwörern spielen. Neben dem Computerspiel **Drakensang: Am Fluss der Zeit** sind dies der Roman **Das Ferdoker Pergament** und das zweiteilige Browserspiel **Saat des Zorns**. Anhand der Beschreibungen können Sie sich ein Gesamtbild der Vorgänge machen und die Verknüpfungen erkennen. Wenn Sie als Spielleiter einzelne Elemente dieser Abenteuer oder sogar ganze Handlungsstränge für Ihre Heldengruppe übernehmen wollen, gibt Ihnen dieses Buch das nötige Handwerkszeug dafür. Natürlich funktioniert das nur, wenn Ihre Spieler die entsprechenden Geschichten nicht bereits kennen.

Diebe, Kronen, Edelleute: Die Handlung von Drakensang: Am Fluss der Zeit

Vorbemerkung: *Der folgende Abschnitt schildert Hintergrund und Handlung des Computerspiels. Wenn Sie das Spiel noch spielen wollen, sollten Sie diesen Abschnitt überblättern.*

Forgrimm: »Ich spüre in den Bartspitzen, dass da noch mehr im Busch ist. Wenn uns das mal nicht über den Kopf wächst.«
Cuano: »Was in deinem Fall nicht schwer ist.«
—gehört vor der Herberge Springender Hirsch *bei Nadoret, 1009 BF*

Die Vorgeschichte

Wie oben beschrieben, träumt Graf Dajin davon, Answin von Rabenmund die Kaiserkrone zu übergeben und sich so seiner Dankbarkeit zu versichern. Er beauftragt also seinen Vertrauten, den Magier Kaltenstein, für ihn dieses Kleinod aus der schwer bewachten Burg Rudes Schild zu besorgen. Doch Kaltenstein ist klug genug zu wissen, dass seine Zauberei nicht ausreicht, um diese Aufgabe zu bewältigen. Stattdessen will er sich eines 'nützlichen Idioten' bedienen, am besten eines Meisterdiebs, denn ein solcher 'Fachmann' hat die besten Chancen, die Raulskrone zu stehlen.

Er sendet den *Junker von Timiskos* in Begleitung einiger Helfer in die Hafenstadt Havena an der Mündung des Großen Flusses. Dort liefern sich derzeit die graziöse *Mora* und der wendige Phex-Geweihte *Cuano* einen furiosen Wettstreit um den Titel 'König der Diebe'.

Einer der Begleiter des Junkers ist ein verschlagener und zwielichtiger Geselle, der von allen nur 'der Jerganer' genannt wird. Ihm gelingt es, Kontakt mit der Havener Unterwelt aufzunehmen und Mora und Cuano bei einem ihrer Streitgespräche zu belauschen. Sie versuchen, sich mit Geschichten über ihre Diebeskünste zu übertreffen, und wollen schon allerlei phexische Meisterstücke vollbracht haben. So rühmen sie sich mit dem Diebstahl der Efferdperle aus dem Tempel Havenas, des Huts des reichen Pfeffersacks Stoerrebrandt und des Gehstocks des hinkenden Reichsgeheimrats Dexter Nemrod, während der sich noch drauf stützte. Da Moras letzter Fischzug misslungen ist, sieht Cuano sich derzeit in der besseren Position. Geschickt lenkt der Jerganer das Streitgespräch auf die Frage, ob sie denn auch wagen würden, die Krone des Kaisers zu stehlen. Mora bejaht großmäulig. Der Jerganer nagelt sie auf diese Aussage fest, und so schließen Cuano und Mora eine Wette ab: Wem es gelingt, die Raulskrone zu stehlen, der sei unwiderlegbar der wahre König der Diebe. Beide lassen alles stehen und liegen und reisen in den folgenden Tagen Richtung Garetien ab.

Mora nimmt Kontakt mit Kaltenstein auf und erhält von ihm das Duplikat der Krone, das er zu diesem Zweck von Dajin erhalten hat, sowie ein Empfehlungsschreiben. Damit schleicht sie sich als Dienstmagd auf Rudes Schild ein. Nachdem sie die Sicherheitsvorkehrungen der Burg ausgespäht hat, gelingt ihr das Meisterstück, eines Nachts bis in die Schatzkammer vorzudringen. Sie nimmt die Raulskrone an sich und ersetzt sie durch das Duplikat. Unbemerkt gelangt sie in ihr Schlafgemach zurück. Am nächsten Morgen erklärt sie dem Haushofmeister, dass sie wegen einer dringenden Familienangelegenheit abreisen müsse. Unter den Augen Ardos schmuggelt sie die Raulskrone in ihrem Gepäck aus der Burg.

Cuano schafft es wenig später – im Schweiße seines Angesichts und mit Phexens Hilfe – unentdeckt in die Burg einzudringen. Doch als er endlich die Kaiserkrone in seinen Händen hält, bemerkt er, dass es sich nicht um das Original handelt. Augenblicklich wird ihm klar, wer dahinter stecken muss: seine Rivalin Mora. In seiner Wut über die Diebin, die ihm zuvorgekommen ist, beginnt er seinem Gott Phex lautstark Vorwürfe zu machen – und so wird er von einem aufgebrachten Edelmann (Ardo) und einem wütenden Zwerg (Forgrimm) erwischt, die ein paar Räume dabei waren, den Pegelstand eines Weinfasses zu verringern. Nur seine flinke Zunge rettet Cuano davor, gleich hier

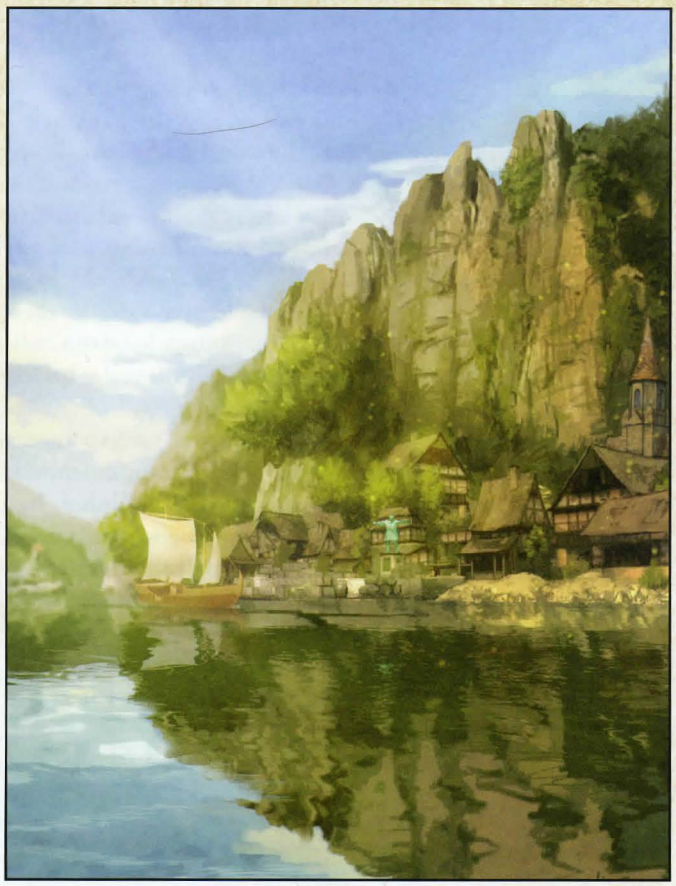
und jetzt durch Bastardschwert oder Axt zu Boron zu fahren. Um seinen Kopf zu retten, klärt er Ardo darüber auf, dass die echte Krone durch ein Duplikat ersetzt wurde, und bietet an, auf der Suche nach dem Original zu helfen. Er erklärt, er habe einen Verdacht, wer die echte Krone gestohlen habe, behält aber vorsichtshalber für sich, dass er die Diebin sehr genau kennt.
Trotz zahlreicher Zwischenrufe Forgrimms ("Aufknüpfen werden wir dich, Dieb! Ardo, du wirst mit dem doch nicht gemeinsame Sache machen, oder? Ardo?") geht Ardo auf Cuanos Vorschlag ein, denn er sieht sich in einer Zwickmühle: Sollte bekannt werden, dass die Krone verschwunden ist, wäre nicht nur seine Ehre als Hüter der Reichskleinodien befleckt, sondern auch die seiner ganzen Familie und des Kaisers. Es wäre eine unglaubliche Blamage, ein Skandal. Ja, das ganze Reich könnte instabil werden. Er muss also um jeden Preis verhindern, dass die Tat bekannt wird. Also ziehen die drei inkognito los, um die Diebin möglichst schnell zu fangen.
Unterdessen bereut Mora bald ihre Komplizenschaft mit Kaltenstein. Verabredungsgemäß hat sie sich auf ein Schiff begeben, das den Großen Fluss von Ferdok nach Havena befährt. Unterwegs wird sie – ebenfalls verabredungsgemäß – von Piraten entführt (die allerdings nichts von der Krone wissen). Diese übergeben sie an Kaltenstein, der sie und die Krone zu Burg Nadoret bringt. Doch dort wird sie keineswegs belohnt und freigelassen, sondern soll als Zeugin beseitigt werden. Allerdings verliebt sich Baron Dajin in die rothaarige Schönheit und will sie zu seiner Gräfin machen. Die Raulskrone aber ruht seitdem in den Gemächern Baron Dajins, bereit, das Haupt eines falschen Kaisers zu zieren.
Die drei Verfolger haben Moras Spur unterdessen verloren, bis sie in Albenhus zufällig Cuanos Freund *Gwidion* treffen, der ihnen von einem Gespräch berichtet, das er belauscht hat. Darin habe ein gewisser Junker von Timiskos berichtet, die Diebin sei in der Hand der Flusspiraten, solle aber umgebracht werden. Also beschließen die drei, nach Piraten Ausschau zu halten, um auf diesem Wege Mora und die Krone zu finden.

Die Handlung

Ein Jahr Differenz?

Bei der Konzeption des Computerspiels wurde es ins Jahr 1008 BF verlegt, und nach diesem Konzept hat sich auch der Romanautor gerichtet. Dass dann im Laufe der Ausarbeitung entschieden wurde, die Handlung des Spiels um ein Jahr nach hinten zu verschieben, war an sich kein Problem. Nur leider hat der Romanautor diese Änderung nicht mitbekommen, sodass im Ferdoker Pergament jetzt weiterhin von 1008 BF die Rede ist. Wir bitten das zu entschuldigen. Für Spielzwecke sollten Sie auch die Romanhandlung ins Jahr 1009 verlegen.

Der Held ist auf dem Weg nach Nadoret, um dort seine Ausbildung zu beenden. Bei einem nächtlichen Überfall von Flusspiraten retten Ardo, Forgrimm und Cuano sein Leben. In Nadoret stellt er auf Ardos Bitte hin Nachforschungen zu den Piratenaktivitäten an und gerät so an den wortgewandten



Gerling, den Agenten des Grafen Growin von Ferdok. Auch Gerling ist an den Piraten interessiert und sammelt gemeinsam mit zwei Helfern Informationen über eventuelle Verbindung nach Nadoret. Die gemeinsamen Ermittlungen werden jedoch durch das Auftreten des Magiers Kaltenstein gestört, der einen der Helfer Gerlings kaltblütig tötet und sich dann dem Zugriff entzieht.
Der zweite von Gerlings Leuten schließt sich dem Helden, Ardo, Forgrimm und Cuano an, und gemeinsam suchen sie die vermeintlichen Quelle des Übels auf, die Zollfeste Thûrstein. Während Ardo die Zöllner am Kai ablenkt, schlagen sich die anderen zum korrupten Kommandanten durch. Dieser gibt sein Bündnis mit den Flusspiraten offen zu, bevor er versucht, die Helden an sein 'Haustier' zu verfüttern, einen gewaltigen Krakenmolch, dabei aber selbst zu Tode kommt. Zurück am Kai finden die anderen Ardo in einem todesgleichen Schlaf vor. Zeugen können berichten, dass er von einem Attentäter mit einem Giftdolch attackiert wurde, diesen jedoch erschlug, bevor das Gift zu wirken begann. Cuano erkennt den toten Meuchler: Es ist derjenige, der Mora und ihn dazu überredet hat, die Krone zu stehlen. In seiner Überraschung verplappert er sich, und Forgrimm zwingt ihn, endlich die ganze Geschichte zu erzählen. Hier stellt sich zum ersten Mal heraus, dass der Raub der Krone eine Auftragsarbeit war, was die Brisanz der Angelegenheit deutlich verschärft. Von nun kann er vor seinen Gefährten nicht mehr verbergen, wie tief er eigentlich in die ganze Sache verwickelt ist.
Vorherrschendes Problem ist es nun, Ardo wieder aus seinem tiefen Schlaf zu holen. Doch das erweist sich als schwieriger als gedacht. Nicht einmal die für ihre Heilkunst bekannten Auelfen, die in der Nähe siedeln, können ihnen weiterhelfen.

Am Fluss der Zeit am Spieltisch

Einstieg

Für die Umsetzung der Handlung an Ihren Spieltisch raten wir davon ab, Forgrimm und Cuano die ganze Zeit mit der Gruppe mitreisen zu lassen, da die Gefahr recht groß ist, dass sie den Helden 'die Show stehlen'. Am leichtesten gelingt der Einstieg, wenn wenigstens einer der Helden ein Freund oder guter Bekannter Ardos ist. Nachdem die Krone gestohlen wurde, beauftragt Ardo in seiner Not diesen Helden mit der Wiederbeschaffung. Auf Forgrimm und Cuano sollten Sie dann vollständig verzichten – außer ein Spieler hat Lust, eine der beiden Rollen zu übernehmen.

Alternativ können es auch Gerling oder Graf Growin sein, die an die Helden herantreten und sie bitten, herauszufinden, was es mit den zunehmenden Piratenaktivitäten auf sich hat. In diesem Fall begleitet Gerling die Helden, möglicherweise gemeinsam mit seinen Helfern Fayris und Jaakon. Ardo, Forgrimm und Cuano tauchen dann eventuell als mysteriöse Gruppe in Erscheinung, bei der zu Beginn nicht klar ist, auf welcher Seite sie steht, die den Helden aber immer wieder begegnet – bis es möglicherweise irgendwann zur Aussprache und in der Folge zur Zusammenarbeit kommt.

Ermittlungen

Wenn die Helden die Kronendiebin verfolgen, erhalten sie von Cuano eine recht brauchbare Beschreibung Moras. Damit können sie ihrer Spur bis nach Ferdok folgen und dort herausfinden, dass sie an Bord der *Flussschwalbe* gegangen ist, eines schnellen Flussseglers, der Richtung Havena aufgebrochen ist. Wenn sie dem Schiff folgen, finden sie es im Hafen von Nadoret. Der Kapitän berichtet, dass sie von Piraten überfallen wurden und diese Piraten nicht nur die wertvollsten Güter mitgenommen haben, sondern auch die rothaarige Passagierin mitsamt ihres Gepäcks. Nun gilt es, Kontakt mit den Piraten aufzunehmen. Dazu können sie entweder ziellos auf dem Fluss auf- und abfahren oder aber zum Beispiel gezielt in Nadoret oder auf Thûrstein nachfragen. Die gleichen Möglichkeiten ergeben sich, wenn sie für Gerling oder Growin tätig sind.

In Nadoret können sie (nach eventueller Beschäftigung mit Nebenabenteuern) schließlich merkwürdige nächtliche Aktivitäten in einem Lagerhaus bemerken. Wenn sie dem nachgehen, stoßen sie auf Kaltenstein, der ihnen seinen Schrottgolem entgegenstellt. Aber immerhin erfahren sie, dass die Piraten nicht auf eigene Faust arbeiten, sondern offensichtlich Komplizen haben – und nicht nur Kaltenstein. Die Hinweise verdichten sich, dass auch der Kommandant der Zollfeste Thûrstein seine Finger im Spiel hat. Auf Thûrstein werden sie zunächst normal empfangen, bis sie sich als Schnüffler verdächtig machen. Dann wird der Festungskommandant versuchen, sie gefangen zu nehmen und an den Krakenmolch zu verfüttern.

Eigentlich bei Thûrstein, möglicherweise aber auch in Nadoret wird entweder Ardo oder Gerling ein Opfer des Jerganers und seines Gifts. Da es niemanden gibt, der die magische Wirkung des Gifts aufheben kann, werden die Helden zu einem verborgenen Elfendorf geschickt, über dessen Lage jedoch kaum jemand Bescheid weiß. Zunächst müssen sie die Siedlung also finden, und danach gilt es, das Vertrauen der misstrauischen Elfen zu gewinnen. Eine der Aufgaben, mit der sie sich hier bewähren müssen, ist es, einige Piraten aus ihrem Lager zu verjagen. Wie auch immer ihnen das gelingt, auf jeden Fall sollten sie von dem Piratenunterschlupf in Hammerberg erfahren – im Idealfall erhalten sie sogar eine Einladung dorthin.

Auch in Hammerberg müssen die Helden sich erst einmal bewähren. Wenn ihnen das gelingt, werden sie zu Kapitän Donnerfaust vorgelassen – und geraten mitten in eine Revolte gegen diesen Kapitän, der sich als thorwalsche Kapitänin entpuppt. Egal, auf welche Seite sie sich schlagen, sie erhalten die Information, dass es eine enge Zusammenarbeit zwischen Baron Dajin und den Piraten gibt. Wenn sie nach Mora fragen, erfahren sie, dass die Diebin samt Gepäck inzwischen zur Burg gebracht wurde. Weiterhin bekommen sie von einem Geheimgang erzählt, der direkt in die Burg führt. Den Schlüssel hierzu soll Hafenmeister Orbert besitzen.

Finale

Nun können sie entweder offiziell Schloss Nadoret besuchen oder aber versuchen, durch den Geheimgang zu gehen. Im letzteren Fall können sie versuchen, Orbert den Schlüssel zu entwenden, möglicherweise lauern sie ihm aber auch auf dem Weg zum Geheimgang auf und überwältigen ihn. Der Geheimgang entpuppt sich dann als eine Schlucht unterhalb der Burg, in der sich eine große Menge von Söldnern versammelt hat, die einen gewaltsamen Sturz Graf Growins vorbereiten. Spätestens jetzt sollten die Helden begreifen, welche Tragweite die ganze Angelegenheit hat. Mit Moras Hilfe oder auch ohne sie können sie die Krone entweder heimlich aus Dajins Schatzkammer stehlen oder ihn offen angreifen. Es ist aber auch möglich, dass sie die Truppen von Graf Growin zu Hilfe holen. In diesem Fall kommt es zu einer gewaltigen finalen Schlacht in der Schlucht oder dem Schloss.

Unabhängig vom Verlauf des Finales legen Ardo und Graf Growin äußersten Wert darauf, dass die ganze Angelegenheit diskret behandelt wird. Denn sollten Details davon an die Öffentlichkeit kommen – vor allem der Diebstahl der Krone –, dann hätte Answin sein Ziel erreicht: ein Blamage Kaiser Hals. Aus diesem Grund sollte auch Dajin an dieser Stelle möglichst überleben.

Mit Dajins Sturz sind Answins Pläne natürlich keineswegs zunichtegemacht. Als wenig später Hal bei einem Jagdausflug spurlos verschwindet, sieht Answin seine Zeit gekommen – aber das wird an anderer Stelle erzählt.

Aber nachdem die Ermittler den Überfall einer Piratenbande auf das Dorf abgewendet haben, erfahren sie immerhin, wo sie ein geeignetes Heilmittel finden können: in einer alten Ruine aus bosparanischen Zeiten. Nachdem sie das Geheimnis dieser Ruine ergründet haben und mit dem Heilmittel zurückkehren, können sie Ardo wecken und sich wieder auf den Weg machen. Von den Piraten haben sie derweil erfahren, wo die meisten Piratenkapitäne ihr gemeinsames Versteck haben – und dort vermuten sie auch Mora. Der gesundete Ardo vertraut dem Helden nun endlich an, dass es sich bei dem gestohlenen Gegenstand um nichts Geringeres als die Raulskrone handelt, die er für das Kaiserhaus hütet.

Im Piratendorf müssen die Gefährten das Wohlwollen des Piratenrates erlangen, um zur Anführerin vorgelassen zu werden. Nachdem sie sich als würdig gezeigt haben, erfahren sie von der Piratenfürstin, dass die Piraten einen Pakt mit Baron Dajin geschlossen haben und mit ihm gemeinsame Sache machen – und dass Mora in Dajins Burg gebracht wurde.

Auf der Suche nach einem geheimen Zugang ins Schloss stoßen die Helden auf eine versteckte Schlucht und machen eine weitere Entdeckung: Dort sammelt sich eine Söldnerschar, deren Aufgabe es sein soll, Graf Growin von Ferdok zu stürzen. In den Kerkern des Schlosses findet die Gruppe zu guter Letzt Mora und erfahren von ihr, dass Dajin ein Answinist ist und gemeinsam mit dem Magier Kaltenstein Answin von Rabenmund beim Sturz des Kaisers Hal unterstützen wollen. Als die Helden Dajin mit dieser Erkenntnis konfrontieren, belebt Kaltenstein eine Answin-Statue und hetzt sie auf die Helden. Im folgenden Kampf werden Teile des Schlosses in Trümmer gelegt. Doch die Helden siegen und sorgen mit Hilfe des Agenten Gerlings dafür, dass die Absetzung des nun halb wahnsinnigen Barons in die Wege geleitet wird. Ardo kann Gerling überzeugen, die Ereignisse diskret zu behandeln, um eine Blamage des Kaisers und der Familie vom Eberstamm zu verhindern. Der Reichsfrieden wurde bewahrt, und die Helden blicken weiteren gemeinsamen Abenteuern entgegen.

Cuano hingegen hat seinen wahren Schatz gefunden: Mora. Im Lauf des Abenteuers hat er sich vom verschmitzten Dieb zu einem Mann entwickelt, der weiß, dass Freundschaft und Liebe mehr zählen als der Titel eines Diebeskönigs.

Die wichtigsten Personen des Computerspiels

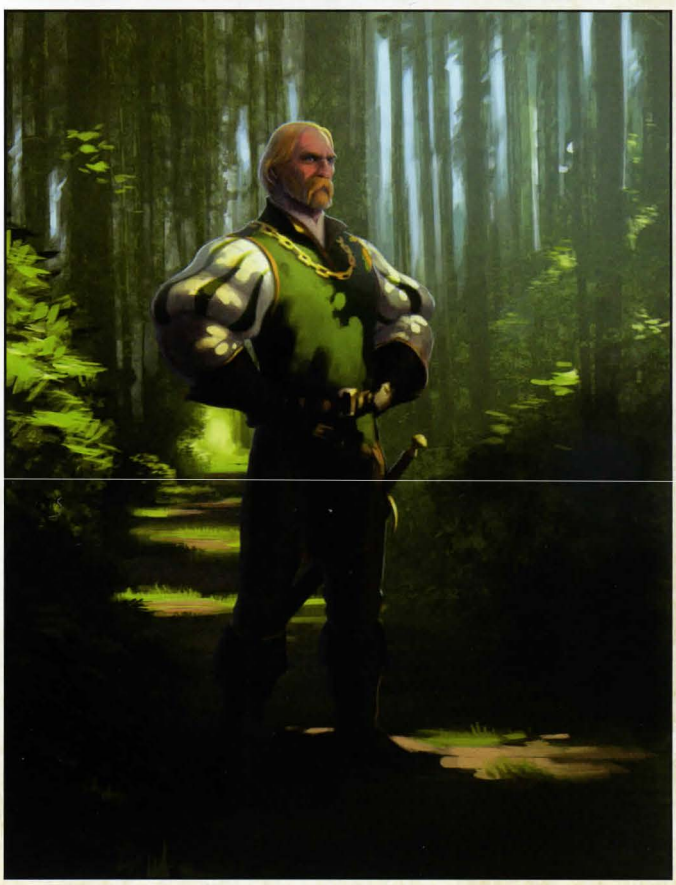
Ardo vom Eberstamm – aufrechter Ritter und Haudegen

»Nachdem die Räuber unsere Kutsche angehalten hatten, stotterte ich ein Gebet an Herrn Boron. Gieselmiene, meine gute Zofe, fiel in Ohnmacht ob der rauen Männerrufe dort draußen, die dem Kutscher in die Zügel fuhren. Sollte ich alles verlieren? Die Mitgift und Mutters Collier? Meine Jungfräulichkeit? Mein Leben? Schon zeigte sich ein Grinsen voll fauliger Zähne an der Türe, als es sich auch schon jäh wieder abwandte. Hufgetrappel. Ein Reiter sprengte heran und rief: "Zurück, Gesindel!" Krachen und Scheppern. Poltern und Schreien. Dazwischen immer wieder Rufe des Reiters wie: "Sapperment, du willst noch mehr?" – "Packt euch! Verlauster Haufen!"– "Schurken! Eure Mütter müssen weinen, wenn sie euch so sehen."

Ich konnte nicht anders, ich musste den Kopf aus der Kutsche recken. Ein junger Recke mit blondem Bart war mein Retter. Er schwang eine mächtige Waffe mit Kette und zwei Kugeln, die hell auf die Köpfe der Räuber läuteten. Blutig und mit gebrochenen Gliedern krochen sie endlich von dannen. Der Recke aber sagte "So!", wischte sich den Schweiß von der Stirn und stieg vom Pferd. Mit kräftigem Schritt kam er auf mich zu. Seine Augen strahlten blau. Er lächelte breit und sagte in einer Verbeugung: "Ardo vom Eberstamm, zu Diensten. Edle Dame, Ihr seid in Sicherheit. Das Gesocks ist geflohen."

Mein Herz, noch eben tot vor Angst, schlug wie wild.«

—aus einem Brief der Godelind von Luring, damals Verlobte eines Koscher Barons, heute Frau Ardos, an ihre Freundin Gräfin Franka Salva Galahan, 991 BF

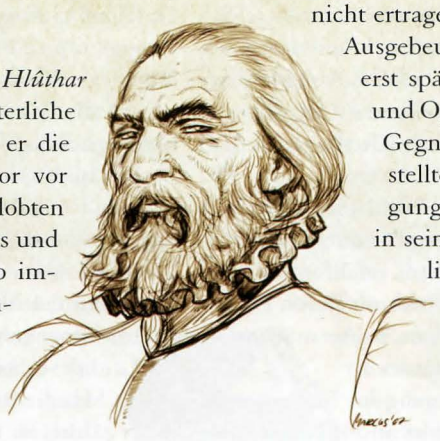


Der gestandene Recke Ardo aus dem Koscher Fürstenhaus Eberstamm ist ein Adliger, der lieber beherzt zupackt als abwartet. Man kennt ihn als verwegenen Kämpfer, der mit dem Hirschmesser besser als mit der Gabel, mit dem Bastardschwert besser als mit dem Degen umgehen kann. Im garetischen Adel wird seine Ehrlichkeit geschätzt und seine Direktheit gefürchtet. Bisweilen wirft man ihm vor, ungehobelt zu sein. Weder staubige Schreibstuben von Kanzlern noch das Parkett feiner Salons sind seine Sache – lieber trinkt er mit Waffengefährten in einer Wegschenke ein zünftiges Bier.

Aussehen

Der stattliche Kämpfer mit blondem Haar und tiefer Stimme kombiniert häufig edlen Bausch mit robustem Leder bei Weste, Handschuhen und Stiefeln – allzeit bereit, durch Wind und Wetter zu reisen oder einen Dieb durch die Nacht zu jagen. Für einen Kampf rüstet er sich bevorzugt mit Helm und Harnisch.

Lebenslauf



Ardo ist Sohn des garetischen Pfalzgrafen *Hlûthar vom Eberstamm* und erlernte schnell das ritterliche Handwerk seines Standes. 991 BF heiratete er die Edeldame *Godelind von Luring*, die er zuvor vor Räubern gerettet und ihrem eigentlichen Verlobten ausgespannt hatte. Trotz eines warmen Herdes und mannigfacher heimischer Pflichten zog Ardo immer wieder in die Ferne und suchte das Abenteuer. Er gewann Turniere, rettete Geiseln aus Händen von Goblins und pilgerte bis zu den Zyklopeninseln. 995 BF endete sein Kampf für den Kaiser gegen die aufrührerischen Maraskaner schon im Golf von Tuzak, als sein Schiff im Sturm zerschmettert wurde. Ein Jahr später zog er in eine turbulente Fehde mit einem verfeindeten garetischen Baron, die schließlich mit einer höfischen Jagd samt Besäufnis beigelegt wurde (wobei Ardo zwar das geringere Waidglück, aber die höhere Trinkfestigkeit bewies). 999 BF half er dem Zwergensöldner *Forgrimm Sohn des Ferolax* aus einer finanziellen Notlage. Gemeinsam versuchten sie, einen Geist aus dem Weinkeller des verfluchten garetischen *Schloss Ochsenblut* auszutreiben, und erlebten über die Jahre weitere denkwürdige Abenteuer, die ihre Freundschaft begründeten. Seite an Seite standen sie 1003 BF in der Ogerschlacht den menschenfressenden Ungeheuern gegenüber. Man sagt, die Kampfkraft und Standhaftigkeit der beiden habe die kopflose Flucht einer ganzen Linie garetischer Kämpfer verhindert. Ardo erhielt vom Kaiser die Ogerschlacht-Verdienstmedaille. Seit sein Vater in der Ogerschlacht schwer verwundet wurde, muss Ardo immer häufiger dessen Pflichten als Hüter der Reichskleinodien auf Burg Rudes Schild übernehmen und geht seltener auf Reisen.

Seine Frau Godelind (geboren 967 BF) ist darüber gar nicht traurig, obwohl sie ihm seine Launen und seine häufigen Abenteuerreisen noch immer verziehen hat. Zu ihrer Freude kann Ardo sich nun auch etwas mehr um die Kinder *Alara* (geboren 992 BF), *Raulbrin* (geboren 997 BF) und *Halwart* (geboren 1001 BF) kümmern.

Ardo am Spieltisch

Woran soll man sich sonst messen, wenn nicht an Tapferkeit, Güte und vor allem: Ehrlichkeit? Die Welt ist groß, es gibt viel zu sehen, viele Ungerechtigkeiten zu bekämpfen. Am liebsten würde Ardo die ganze Welt bereisen und allen Schurken die Nase geraderücken. Aber er muss auf der heimischen Burg für Ordnung sorgen und für die Familie da sein. Und er muss der Ehre gerecht werden, dem Kaiser als Hüter der Reichskleinodien zu dienen. Das ist eine große Verantwortung ... aber vielleicht gibt es doch noch die Möglichkeit, hin und wieder auf eine Abenteuerreise auszuziehen.

Ardo ist eine nahezu unerschöpfliche Frohnatur und lässt sich nicht leicht betrüben. Er ist ein gestandener Mann, der um seine Fähigkeiten und seinen Einfluss weiß. Und wenn er vor einer bisher nicht gekannten Herausforderung steht, wird es Zeit, auszuprobieren, ob er ihr gewachsen ist. Beschimpfungen, Drohungen und Demütigungen perlen an ihm ab wie Regen von einem Wachsmantel. Dafür weiß er selbst umso treffsicherer auszuteilen. Andererseits kann er Ungerechtigkeit nicht ertragen. Er schreitet ein für die Unschuldigen, Ausgebeuteten, Entehrten – und stellt manchmal erst spät fest, dass die Grenze zwischen Tätern und Opfern weniger klar ist, als es ihm lieb wäre. Gegner versucht er bereits durch zur Schau gestellte Siegesgewissheit und laute Herabwürdigungen zu entwaffnen. Das schlägt sich auch in seinem Kampfstil nieder, da er seine Gegner lieber narrt, ohrfeigt, von den Beinen holt und mit der flachen Klinge bewusstlos schlägt, als sie zu töten.

Darstellung

Der charismatische Ritter ist gewohnt, im Mittelpunkt des Geschehens zu stehen. Er spricht laut und deutlich, sieht seinem Gegenüber ins Gesicht und scheut auch vor Händeschütteln, Schulterklopfen und einem ermahnenden Knuff nicht zurück. Hin und wieder würzt er das Gespräch mit einer charmanten Bemerkung oder einem milden Scherz auf Kosten eines Anwesenden. Sollte sich seine Laune doch einmal verschlechtern, wird er schweigsamer und sucht weniger Augenkontakt. Ardo weiß um die Kunst der Etikette und verwendet für jedes Gegenüber die gebührenden Anreden.

Zitate

»Wer sich treu hält, der nimmer fällt.«

»Meine Freunde, ihr werdet euch doch nicht mit diesem Unhold streiten wollen. Ich *werde mich nämlich mit ihm streiten.«*

»Gute Leute, wo habt ihr euch nur untergestellt, als Hesinde Weisheit regnen ließ?«

»Im Namen von Praios, Reich und Recht!«

Ardos Rolle in Drakensang

Ardo muss die gestohlene Krone zurückbringen und zieht deswegen mit Forgrimm und Cuano los. Die Helden können ihm unterwegs begegnen, wenn sie für Gerling unterwegs sind, oder aber von ihm beauftragt werden, mit ihm gemeinsam die Krone zu suchen.

Mögliche Funktionen

- **Auftraggeber:** Auch in anderen Abenteuern sind Ardo fähige Mitstreiter willkommen, etwa wenn er auf ein Turnier oder gegen ein Ungeheuer zieht oder eine Gefahr von den Reichskleinodien abwenden muss. Für einen Adligen hat er wenig Scheu vor körperlicher Anstrengung, unstandesgemäßem Verhalten, Heimlichkeit oder sogar krimineller Energie – sofern das Ziel in seinen Augen ausreichend legitim ist. Häufig begleitet er angeworbene Auftragnehmer, anstatt sie alleine loszuschicken. Davon sieht er ab, wenn ihn Pflichten an die heimische Burg binden. Er schätzt Ehrenleute, stellt Söldnernaturen aber gute Bezahlung in Aussicht.
- **Gegenspieler:** Ardo ist eigentlich ein wackerer Streiter für das Reich, die Götter und das Gute. Dennoch kann es vorkommen, dass er auf eine Täuschung hereinfällt und sich von einer herz-

zerreißenden Geschichte oder dem lieblichen Lächeln einer scheinbar holden Maid zu Dingen bewegen lässt, die er bei genauerer Betrachtung nicht gutheißen würde. Er ist dann zwar bereit, Fehler einzusehen – muss dazu aber seine Gegner erst einmal zu Wort kommen lassen.

- **Mentor:** Ardo kann ritterliche Tugenden und Kampffertigkeiten lehren. Die Beherrschung dieser Künste gebührt seines Erachtens aber nur aufrechten und edelmütigen Charakteren.
- **Zufallsbegegnung:** Der Adlige ist häufig auf Reisen und einem feucht-fröhlichen Abend in einer Gaststätte nicht abgeneigt. Dabei erzählt gerne von seinen Taten und trinkt mit zufälligen Bekanntschaften, die auch etwas zu erzählen haben.

Nach 1009 BF: Ardo tritt 1011 BF endgültig die Nachfolge seines verstorbenen Vaters als Pfalzgraf zu Ochsenblut und Hüter der Reichskleinodien an. Er dient Kaiser Hal, König Brin, Reichsregentin Emer und Kaiserin Rohaja treu. 1029 BF wird er von der Aufgabe der Wacht über die Reichsschätze entbunden, da die Kaiserin sie künftig an ihrem Hof mitführt. Von da an geht Ardo mit Forgrimm auf letzte ersehnte Abenteuer und bezieht ein Stadthaus in Ferdok. 1032 BF untersucht er eine Mordserie in der Stadt und wird dabei aus dem Hinterhalt ermordet.

Geboren: 975 BF **Größe:** 1,86 Schritt
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Ritter
Wichtige Wesenszüge: aufrichtig, direkt, hilfsbereit
Ziele und Motivation: Gerechtigkeit walten lassen, neue Abenteuer finden und Freiheit genießen, seine Ehre wahren
Beziehungen (SO 13): ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Wichtige Publikationen: Computerspiele *Drakensang* (2008), *Drakensang: Am Fluss der Zeit* (2010), *AB 126*

MU 16	**KL 12**	**IN 12**	**CH 14**	
FF 10	**GE 14**	**KO 13**	**KK 15**	
Bastardschwert:		**INI 13+1W6**		
AT 17	**PA 16**	**TP 1W6+6**		**DK N**
Ogerschelle+Schild:		**INI 10+1W6**		
AT 15	**PA 14**	**TP 2W6+2**		**DK N**
Rüstung:	**RS 4**	**BE 3**	**WS 7**	**GS 5**
LeP 36	**AuP 41**	**AsP –**	**KaP –**	**MR 4**

Vor- und Nachteile: Adliges Erbe / Arroganz 6, Neugier 7, Prinzipientreue (ritterliche Tugenden), Raumangst 5, Verpflichtungen
Herausragende Talente: Anderthalbhänder 14 (Bastardschwert 16), Kettenwaffen 11 (Ogerschelle 13), Lanzenreiten 9, Raufen 10, Schwerter 7, Athletik 9, Reiten 14, Selbstbeherrschung 9, Zechen 9, Überreden 8, Wildnisleben 7, Heraldik 7, Staatskunst 8
Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Binden, Entwaffnen, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I, Turnierreiterei, Umreißen, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Wuchtschlag
Verhalten im Kampf: versucht den Gegner durch Betäubungsschlag, Binden, Niederwerfen oder Umreißen zu beeinträchtigen und setzt darauf, dass er aufgibt.

Cuano Dabro Bennadin

alias Dabro Schladdromir _alias_ Dabro Fuchsenberg _alias_ Goswin von Uhdenstein _alias_ Cuinn Flinkfinger _alias_ …

»Phex ist der Gott all jener, die das Glück und die Wahrheit suchen. Und das tun wir doch alle.«
—Cuano zu einem Begleiter

Der attraktive Lebemann aus Havena hat es faustdick hinter den Ohren. Kein Schloss und keine Mauer halten ihn auf, aber noch mehr Freude macht es ihm, durch seine Schlagfertigkeit und Gewitztheit Türen zu öffnen, die ihm eigentlich nicht offenstehen sollten. Gewandt und flink wie ein Wiesel kann er sich nicht nur in allerhand Schwierigkeiten manövrieren, sondern sich auch (äußerst elegant, versteht sich) wieder hinaus winden. Nicht nur seine untrügliche Intuition und seine feinen Sinne sind ihm dazu von Nutzen, sondern auch die Gefälligkeiten, die er seinem diebischen Gott abringt. Dessen Idealen hat Cuano sein Leben geweiht und trägt seine Lehren häufig, in einem spitzbübischen Satz versteckt, auf den Lippen. Auch wenn er nach außen hin stets nur auf den eigenen Vorteil bedacht zu sein scheint, so kennt er dennoch die Grenzen von gutem Anstand und lehnt unnötige Gewaltausübung entschieden ab. Wenn es hart auf hart kommt, wird er zu einem äußerst zuverlässigen Gefährten, der niemanden im Stich lässt und die eigenen Fähigkeiten auch benutzt, um anderen zu helfen. Und dabei ignoriert er notfalls sogar Phexens Gebot, nichts ohne Gegenleistung zu tun: Freundschaft ist ihm dann Gegenleistung genug.

Aussehen

Auf den ersten Blick ist Cuano kaum von einem Edelmann oder wohlhabenden Händler zu unterscheiden, denn seine Kleidung entspricht stets der aktuellen höfischen Mode. Auch sonst macht der Herumtreiber einen äußerst gepflegten Eindruck mit dem sauber nach hinten gebundenem schwarzen Haar, dem sorgsam gestutzten Schnauz- und Kinnbart und dem gewinnenden Lächeln. Schlank, wendig und eingebildet, wie er ist, weiß er sich zudem stets gekonnt in Pose zu werfen. Wenn es ihm einen Vorteil bringt, kann er sich sogar bewusst geckenhaft benehmen oder einen horasischen Stutzer imitieren – und damit sein Gegenüber zu völlig falschen Schlüssen verleiten.

Lebenslauf

Die Straßen und versteckten Winkel der Hafenstadt Havena sind Cuanos Heimat. Unter ärmlichen Verhältnissen aufgewachsen, war er schon früh darauf angewiesen, Geschick im Umgang mit Börsen und Schlössern zu entwickeln. Seine flinken Finger und sein Ehrgeiz ermöglichten ihm einen rasanten Aufstieg in der Havener Unterwelt. Dort machte er auch Bekanntschaft mit der zauberhaften Mora, die ihm (wie vielen an-

deren auch) gehörig den Kopf verdrehte, jedoch stets die kalte Schulter zeigte. Als *Merkur Soliman*, der Anführer seiner Bande, ankündigte, sich aus dem Geschäft zurückzuziehen, sobald er einen würdigen Nachfolger finden würde, entbrannte zwischen der schönen Rothaarigen und Cuano ein phexgefälliger Wettstreit um den Titel des 'Königs der Diebe'. Während Mora darin vor allem eine Gelegenheit sah, sich zu beweisen, war es Cuanos heimliches Ziel, ihr zu imponieren. In immer waghalsigeren Unternehmungen versuchten sie, sich gegenseitig zu übertrumpfen und zu beweisen, wie sehr ihnen Phex hold war. So kam es, dass ein Handlanger Kaltensteins auf ihre Rivalität aufmerksam wurde und beschloss, diese für seine Zwecke zu nutzen.

Cuano am Spieltisch

Für Cuano ist alles mehr oder weniger ein Spiel. Überall sieht er eine Wette, eine Möglichkeit, sein Glück herauszufordern und sein Können unter Beweis zu stellen, um sich Phexens Gunst zu versichern. Es gibt nahezu keine Lebenslage, der er sich nicht gewachsen sieht. Wandelbar wie ein Chamäleon, kann er sich in einer Gruppe von Menschen nahezu unsichtbar machen. Mit seiner Menschenkenntnis gelingt es ihm zudem, bei seinem Gegenüber gerade so aufzutreten, wie es ihm den größtmöglichen Vorteil verschafft. Andererseits gerät er immer wieder in Dinge hinein, die deutlich zu groß für ihn sind. Da er nach außen hin stets vorgibt, mehr zu sein, als er wirklich ist, merkt in der Regel niemand, dass er in Schwierigkeiten steckt. Gerät er in eine unangenehme Situation, reagiert er schnell und versucht, sich mit Witz und Charme aus der Affäre zu ziehen. Ist Waffeneinsatz unvermeidlich, so versucht er, sich seine Gegner so lange stilvoll vom Leib zu halten, bis er sie davon überzeugt hat, dass es besser wäre, auf seiner Seite zu kämpfen, oder ihm eine andere Lösung eingefallen ist. Seine größte Schwäche ist wohl Mora, für die er (fast) alles tun würde.

Darstellung

Wer Cuanos ausschweifende Gestik betrachtet, mit der er seine Worte zu unterstreichen pflegt, der kann kaum glauben, dass dieser Mann sich sehr still verhalten kann, wenn er lieber unbemerkt bleiben will. Aber auch dann noch wandern seine Augen aufmerksam überall umher und wägen seine Möglichkeiten gegen die damit verbundenen Risiken ab. Auch spielt er gerne mal mit einer Münze herum und führt dabei ein scheinbares Selbstgespräch – was in Wahrheit nichts anderes ist als eine Verhandlung mit seinem Gott.

Zitate

»Dein Geheimnis ist bei mir gut aufgehoben.«
»Ohne mich tappt ihr blind und laut durch die Dunkelheit.«
»Ich seh da drüben schon etwas glitzern!«
»Wer sagt's denn? Mit flinker Klinge und Phexens Gunst sind wir diese Plagegeister im Handumdrehen losgeworden! Wir … äh … sind sie doch los, oder?«
»Hmm … keine Schlösser. Als ob jemand gewusst hätte, dass ich dabei sein würde.«
»Hast du gesehen, wie elegant ich seinen Attacken ausgewichen bin?«

Cuanos Rolle

Vom Jerganer angestiftet, gelingt Cuano in einem spektakulären Alleingang der Einbruch in den Raum der Reichsinsignien auf Burg Rudes Schild. Durch Phexens Eingabe erkennt er dort mit Schrecken, dass die Raulskrone, die er stehlen wollte, nur ein meisterhaftes Duplikat ist. Durch seinen Ärger darüber, dass Mora ihm zuvor gekommen ist, vergisst er seine Vorsicht und lässt sich von Hausherr Ardo vom Eberstamm und seinem Leibwächter Forgrimm einfangen. Um seinen Kopf zu retten, enthüllt er ihnen die Falschheit der Krone und wird vom Hüter der Insignien dazu verdonnert, ihnen bei der Suche nach der echten behilflich zu sein.

Die Lehren des Fuchsgottes

Ausgleichende Gerechtigkeit: Wer Wagemut und Tüchtigkeit and den Tag legt, dem gewährt Phex und seine Kirche Unterstützung. Jene aber, die ihren Wohlstand unverdient genießen, werden von den Dienern der Kirche durch einen Wettstreit geprüft, zum Beispiel durch einen Diebeszug.

Ehrlicher Wettstreit: Konkurrierendes Streben ist nur dann phexgefällig, wenn jeder sich an die vorher getroffenen Absprachen hält und allen Parteien prinzipiell der Sieg möglich ist. Ein Unterlegener soll dabei anschließend noch in der Lage sein, seine Lehren aus der Niederlage zu ziehen.

Weitblick und Wertschätzung: Eine pragmatische Kosten-Nutzen-Rechnung bildet die Grundlage jeder Entscheidung eines Anhängers des Fuchsgottes. Dafür wird ein wacher Verstand gebraucht, um die Wichtigkeit oder die möglichen Konsequenzen einer Handlung abschätzen zu können.

Augenzwinkern: Phex ist ein spitzbübischer Gott, der es zu schätzen weiß, wenn jemand sich selbst in schwierigen Situationen seine Leichtigkeit bewahren kann. So gehen auch jene, die seine Lehren verbreiten – einen ironischen Spruch hier, einen schelmischen Streich da – stets mit Humor durchs Leben.

Gelegenheit und Täuschung: Aufmerksam seine Umwelt im Blick zu behalten, um sich nicht von Schein täuschen zu lassen, ist nach Phexens Lehren ebenso wichtig, wie selbst keine Gelegenheit auszulassen, die Wachsamkeit der anderen auf die Probe zu stellen.

Mögliche Funktionen

- **Gegenspieler:** Sein Ziel, den Wettstreit mit Mora zu gewinnen, kann dazu führen, dass ein reicher oder angesehener Held zum Opfer von Cuanos phexischen Streichen wird.
- **Mentor:** Als Phex-Geweihter nimmt Cuano jede Gelegenheit wahr, einen willigen Schüler mit den Wegen des Fuchses vertraut zu machen – wenn er sich davon etwas verspricht.
- **Informant:** Cuano ist stets gut informiert, besonders was die Unterwelt Havenas betrifft. Doch auch seine Verbindungen zu den Diebesbanden anderer Städte können einem Helden gute Dienste leisten. Allerdings hilft er nicht ohne Gegenleistung.

● **Auftraggeber:** Natürlich ist Cuano bei seinen ganz großen Taten auf Helfer angewiesen und bedient sich dabei auch gern neuer Gesichter.
● **Konkurrent:** Arbeiten die Helden auf der Seite Moras oder jagen derselben Sache nach wie Cuano, fordern sie den Phexensjünger heraus.
Nach 1009 BF: Nach den Ereignissen aus **Am Fluss der Zeit** geht Cuano mit Mora zurück nach Havena, wo sie gemeinsam die Leitung der Diebesbande übernehmen. Doch während Cuano durch seine Erlebnisse gereift ist und nicht mehr ganz so unbefangen durchs Leben stolziert wie früher, hat Mora sich kaum verändert. Es hält sie nicht lange an seiner Seite, und so zieht er die gemeinsame Tochter Kladdis, eine muntere Scharlatanin, weitgehend alleine auf. Später verschlägt ihn das Schicksal nach Ferdok, wo sich auch seine Freunde Forgrimm und Ardo herzlich um die Kleine kümmern. Er wird Anführer der örtlichen Diebe und Leiter des Phex-Tempels, und so ist es nicht verwunderlich, dass Kladdis vor allem nach den Idealen des Fuchsgottes erzogen wird.
Als sein Freund Ardo im Jahr 1032 BF ermordet wird, will Cuano dieses Verbrechen natürlich aufklären – und schickt hierfür seine Tochter Kladdis ins Rennen.

Geboren: 981 BF **Größe:** 1,75 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Phex-Geweihter
Wichtige Wesenszüge: einfallsreich, schalkhaft, wortgewandt, götterfürchtig, behände, trickreich und charmant
Ziele und Motivation: Phex dienen, sich beweisen und den eigenen Ruf ausbauen, König der Diebe von Havena werden, Mora finden
Beziehungen (SO 5): hinlänglich (kann sich an andere Phex-Geweihte wenden, einflussreich in der Unterwelt von Havena)
Finanzkraft: hinlänglich
Wichtige Publikationen: Computerspiele *Drakensang* (2008), *Drakensang: Am Fluss der Zeit* (2010), Roman *Das Ferdoker Pergament*, *AB 128*

MU 13	**KL 11**	**IN 13**	**CH 16**	
FF 14	**GE 12**	**KO 10**	**KK 12**	
Degen:	**INI 12+1W6**			
AT 15	**PA 12**	**TP 1W6+3**		**DK N**
Rüstung:	**RS 0**	**BE 0**	**WS 5**	**GS 8**
LeP 29	**AuP 33**	**AsP –**	**KaP 24**	**MR 5**

Vor- und Nachteile: Geweiht (Phex), Gefahreninstinkt 3, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (Diebesbanden) 4 / Goldgier 6, Neugier 9, Moralkodex (Phex-Geweihter), Gesucht I (Havena)
Herausragende Talente: Fechtwaffen 12 (Degen 14), Raufen 6, Wurfmesser 9, Athletik 8, Schleichen 11, Selbstbeherrschung 11, Sich Verstecken 13, Sinnenschärfe 12, Taschendiebstahl 15, Betören 16, Gassenwissen 14, Menschenkenntnis 12, Sich Verkleiden 11, Überreden 16, Überzeugen 14, Götter/Kulte 9, Schätzen 10
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Liturgiekenntnis (Phex) 8, Finte, Gezielter Stich, Ausweichen I, Waffenlose Kampftechnik: Bornländisch
Wichtige Liturgien: Glückssegen, Weg des Fuchses, Phexens Kunstverstand, Sternenstaub, Phexens Augenzwinkern, Phexens Sternenwurf
Verhalten im Kampf: versucht Kämpfe zu vermeiden. Wenn das nicht geht, kämpft er defensiv und versucht den Gegner durch Finten und Gezielte Stiche in Bedrängnis zu bringen. Sollte es ihm einen Vorteil bringen, so setzt er Liturgien ein. Bei einer Übermacht tritt er rechtzeitig einen 'strategischen Rückzug' an.

Forgrimm Sohn des Ferolax – trinkfreudiger Zwergensöldner

»Der Zwerg, den ich im Silberkrug antraf, war besoffen wie ein Thorwaler und stürzte noch immer Humpen um Humpen Ferdoker in sich hinein. Statt einst prächtiger Haarzöpfe zierte nur noch ein nasser, kurzer Schandbart sein Kinn. Wenn der Angroscho nicht zur Theke schwankte, schlug er mit seinen mächtigen Fäusten hilflos auf die Tischplatte und rief nach seinem ermordeten Freund: "Ach, Ardo! Ardo!" Aus seinen verquollenen Augen flossen die Tränen so sehr, dass ich argwöhnte, sein Kettenhemd müsste rosten und der Lindwurmschläger fortschwimmen. Nein, zu diesem Zeitpunkt hätte ich mir nicht träumen lassen, dass Forgrimm mal mein treuester und entschlossenster Kampfgefährte werden würde.«
—Erinnerungen eines Abenteurers an Erlebnisse in Ferdok, 1032 BF

In seinen hundert Jahren als Leibwächter hat der ambosszwergische Söldner Forgrimm schon zahllose Kämpfe ausgefochten – sei es gegen Räuberpack, Attentäter oder die Versuchung eines Fasses frisch gebrauten Bieres. Er kann viel austeilen und ebensoviel einstecken. Wo er seine Axt schwingt, wächst kein Gras mehr. Während er mit wuchtigen Nahkampfwaffen gut umgehen kann, ist ihm hingegen die Armbrust – obwohl Traditionswaffe seines Volkes – ein Graus. Wem es gelingt, den oft sturen und aufbrausenden Veteranen zum Freund zu gewinnen, lernt einen anderen Forgrimm kennen: kumpelhaft, verlässlich, manchmal sogar sanft.

Aussehen

Ein ganzer Zwerg! Forgrimm reicht einem Menschen bis zur Brust, ist aber fast doppelt so breit wie ein 'Großling' und so unbeweglich wie ein Fels, wenn es darauf ankommt. Sein grauweißer Bart ist sein ganzer Stolz und erzählt in Schnitt und Flechtweise nach zwergischer Tradition etwas über Stand und Erfolge des Kämpfers.

Lebenslauf

Forgrimm erblickte 873 BF als Sohn eines Axtschmieds das Licht der Schmiedefeuer unter dem Ambossgebirge. Er entstammt einer traditionsreichen Sippe, die ihre Linie auf viele Helden der Vergangenheit zurückführt. In jungen Jahren diente er den heimatlichen Stollen als Tunneljäger und Beschützer der Minenarbeiter. Die Jagd auf Gruftasseln und Wühlschrate, oft in stundenlanger Lauerstellung und bei tagelanger Finsternis, schulte Geduld und Ausdauer.

Als sich die menschlichen Erbfolgekriege der Kaiserlosen Zeiten bis in das Bergkönigreich ausweiteten, lernte Forgrimm das Söldnerwesen kennen und schätzen, inklusive Lagerleben, Bier und Würfelspiel. Von nun an zog er als Kampfgeselle durchs Land, focht für verschiedene Seiten und nahm unter anderem 930 BF an der *Schlacht von Albenhus* teil. In Friedenszeiten verdingte er sich als Geleitschutz und Leibwächter verschiedener Herren. Er kann noch heute vergilbte und zerknitterte Arbeitszeugnisse von einer Handvoll (oft längst verstorbener) Grafen, Handelsherren und Hochgeweihten sowie des Koscher Fürsten *Berndrich vom Eberstamm* hervorkramen, die seine Leistungen als Beschützer loben. Einige Anstellungen, die er durch Trunkenheit verloren hat, verschweigt er hingegen. In dieser Zeit kam er durch ganz Aventurien und erzählt gerne, dass er "jede Taverne zwischen Brabak und Notmark" kenne. 999 BF machte er die Bekanntschaft des jungen Adligen *Ardo vom Eberstamm*, der ihm aus einer finanziellen Notlage half. Gemeinsam versuchten sie, einen Geist aus dem Weinkeller des verfluchten garetischen *Schloss Ochsenblut* auszutreiben. 1003 BF kämpften sie Seite an Seite in der Ogerschlacht und Forgrimm zählte die Menschenfresserbeine, in die er seine Axt hieb: Nach seiner Rechnung waren es siebzehn.

Forgrimm am Spieltisch

Forgrimm weiß, was er kann und wer er ist. Niemand braucht ihm etwas zu erzählen über Waffen, Erfahrung im Kampf oder den Lauf des Lebens – schon gar kein Grünschnabel der Großlinge. Er erfüllt mehr als seine Pflicht und gibt als Leibwächter stets sein Bestes. Den Sold und das nächste Bier hat er sich immer redlich verdient. Allerdings genießt er vor allem die flüssige Belohnung manchmal so ausgiebig, dass er sich später nur noch an die Hälfte erinnern kann.

Oft genug hat er erfahren, dass es im Leben immer wieder Durststrecken gibt. Dann muss man verzichten können: auf ein warmes Bett, eine gute Mahlzeit, auf Geld – und sogar manchmal auf einen Schluck Bier. Er beweist große Ausdauer, um seine Ziele zu erreichen, sei es beim nächtlichen Wachestehen vor der Tür seines Herrn, bei einer Reise durch unwirtliches Land oder der Hetzjagd nach einem Mörder. Wo andere aufgeben, feiern Forgrimms Entschlossenheit, Sturheit und Langmut Erfolge. Die Sturheit bedeutet aber auch, dass er nichts gerne wieder hergibt, wenn er es einmal bekommen hat. Das gilt für ein schönes Stück Schmorbraten, seine Barschaft, insbesondere aber für liebgewonnene Erinnerungsstücke und hochwertiges Handwerkszeug wie seine Waffen. Ist sein Besitz bedroht, wird er patzig und schnell wütend. Am meisten fürchtet er aber den Verlust guter Kameraden.

Wer ihm dumm kommt, muss im günstigsten Fall nur mit abfälligen Kommentaren rechnen. Schnell erhebt er Faust oder Axt, die er beide kundig zu führen versteht. Üblicherweise kann Forgrimm auch wieder den richtigen Zeitpunkt finden, um einen Kampf zu beenden – es sei denn, er ist über die Maßen gereizt oder betrunken. Bietet sich ihm kein Ziel für seine Aggression, verlegt er sich aufs lautstarke Lamentieren.

Darstellung

Forgrimms Stimme ist tief und rau. Er steht oft breitbeinig und verschränkt die Arme vor der Brust. Zur Drohung tätschelt er vielsagend seine Waffen. Wenn er seine (oft größeren) Gegenüber taxiert, zieht er gerne eine Augenbraue hoch, um Skepsis oder Geringschätzigkeit auszudrücken. Ist er gereizt, schwillt ihm eine Ader an der Stirn – das untrügliche Zeichen, ihn besser in Ruhe zu lassen. Mit Ausnahme deutlich hochgestellter Personen duzt er jeden.

Zitate

»Lass das mal Forgrimm machen!«

»Ein Zwerg, ein Wort!«

»Wann geht's denn endlich wieder los? Mein Axtarm ist schon ganz aus der Übung.«

»Vielleicht sollten wir ein paar kleine Ferdoker mitnehmen? Nur, falls wir unterwegs durstig werden?«

»Schön hinter mir bleiben.«

»Die Frau sieht aus, als würde sie nie einen trinken. So was macht mich immer misstrauisch.«

»Bäh ... da kräuseln sich einem ja die Rückenhaare.«

»Hammer und Axt! Jetzt nicht aufgeben. Wir sind kurz vor dem Ziel!«

»Na, eines Tages hab ich in einer Mission für die Goldschürfer den Berg verlassen. Da hat mir das Helle Ferdoker so gut geschmeckt, dass ich daran meine Reisekasse verloren hab. Und als Ardo mir Arbeit bot, sind wir Freunde geworden.«

Mögliche Funktionen

- **Söldner:** Wenn Forgrimm wieder mal durch die Welt zieht, lässt er sich auch von anderen Herren in Dienste nehmen. Er verlangt 8 Silbertaler pro Tag, plus Kost und Logis, und erfüllt seine Aufgaben gewissenhaft. Ehrenrührige Praktiken wie

Diebstahl an armen Leuten, das Bedrängen Wehrloser oder Mord lehnt er jedoch ab.

• **Antagonist / Informant:** Forgrimm kann als Leibwächter eines Gegenspielers der Helden ein ernstzunehmendes Hindernis sein – oder aber als redseliger Saufkumpan wichtige Informationen über seinen Schützling preisgeben. Wenn Forgrimm unwissentlich einem amoralischen Schurken dient, können die Helden ihn vielleicht überzeugen, den Vertrag sausen zu lassen.

• **Hilfsbedürftiger:** Trunkenheit, Jähzorn und Verzweiflung über einen großen Verlust bringen Forgrimm unfreiwillig in eine Lage, in der er die Hilfe von Helden braucht. Ja, auch von einem "arroganten Spitzohr", wenn's denn sein muss.

• **Mentor:** Abgesehen von einigen einfachen Lebensweisheiten kann Forgrimm sein Söldnerwissen an den Mann bringen und als Lehrmeister für Kämpferhelden dienen. Aber wehe, das junge Pack will nicht geduldig zuhören!

Nach 1009 BF: Forgrimm ist auch künftig gelegentlich in der Nähe Ardos zu finden. Er nimmt an vielen Schlachten des heraufdämmernden Heldenzeitalters teil (*Erste Schlacht auf den Silkwiesen* 1011 BF, *Zweite Schlacht auf den Silkwiesen* 1012 BF, *Dritte Dämonenschlacht* 1021 BF, *Schlacht in den Wolken* 1027 BF). Anschließend – die Knochen werden langsam müde – wird er in Ferdok sesshaft, dient Ardo in dessen städtischer Residenz als Leibwächter und verbringt seine freien Stunden gerne mit Trinkspielen. Nach Ardos Ermordung Anfang 1032 BF nimmt er die Spur der Mörder auf und rächt ihn. Ob er in Zukunft noch einmal offiziell in Erscheinung treten wird, ist derzeit nicht abzusehen – aber nicht auszuschließen.

Geboren: 873 BF **Größe:** 1,35 Schritt
Haarfarbe: weißgrau **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Leibwächter
Wichtige Wesenszüge: stur, aufbrausend, trinkfreudig, väterlich
Ziele und Motivation: Freunde beschützen, Gold anhäufen, neue Trinkspiele kennenlernen
Beziehungen (SO 7): hinlänglich (kann sich an einige einflussreiche frühere Mandanten wenden)
Finanzkraft: hinlänglich
Wichtige Publikationen: Computerspiele *Drakensang* (2008), *Drakensang: Am Fluss der Zeit* (2010), *AB 128*

MU 15 KL 9 IN 12 CH 9
FF 10 GE 13 KO 16 KK 17
Raufen: INI 10+1W6
AT 17 PA 11 TP(A) 1W6+2 DK H
Lindwurmschläger: INI 10+1W6
AT 20 PA 15 TP 1W6+6 DK HN
Rüstung: RS 5 BE 4 WS 10 GS 2
LeP 45 AuP 50 AsP – KaP – MR 4

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Zwergennase 6 / Goldgier 11, Jähzorn 6, Meeresangst 6, Sucht (Alkohol), Unfähigkeit Fernkampf, Unfähigkeit Schwimmen

Herausragende Talente: Hiebwaffen 19, Raufen 13, Ringen 11, Zweihand-Hiebwaffen 14, Athletik 11, Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 8 (Gehör 10), Zechen 18, Gassenwissen 11, Geografie 9, Schätzen 12, Bergbau 9, Grobschmied 10, Heilkunde Wunden 9
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Finte, Höhlenkundig, Improvisierte Waffen, Kampfreflexe, Kulturkunde (Ambosszwerge), Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Mercenario, Wuchtschlag
Verhalten im Kampf: will bevorzugt mit riskanten Offensiven die Entscheidung herbeiführen und verwendet gerne zwei Angriffsaktionen pro Kampfrunde. Er achtet dabei wenig auf seine Verteidigung und vertraut auf Rüstung, hohe Wundschwelle und hohe Lebensenergie.

Morwald Gerling – unauffälliger Agent des Grafen

Wegen seines unscheinbaren Aussehens wird der kleinwüchsige Gerling oft unterschätzt. Doch was er an Ausstrahlung vermissen lässt, das macht er durch Redekunst doppelt wett. Er setzt seine Worte so gezielt, wie ein Heerführer seine Truppen bewegt. Das Verhandlungsgeschick wie auch die Begabung, relevante Fakten zu sammeln, machen den ehemaligen KGIA-Agenten zu einem wertvollen Helfer des Grafen Growin von Ferdok.

Aussehen

Ein kleiner Mann mit einem Gesicht, das man gleich wieder vergisst – Gerling steht und stand niemals im Zentrum irgendwelcher Aufmerksamkeit. Seine Stimme ist leise, kann aber sehr eindringlich werden, und nur wer allzu tief in seine Augen blickt, mag erahnen, wie viel Klugheit sich dahinter versteckt.

Lebenslauf

Gerling stammt aus einer einfachen Garether Bürgerfamilie, aber durch Zufall wurde ein Agent der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur auf ihn aufmerksam und nahm ihn in seine Dienste. Aufgrund seines scharfen Geistes und seiner ausgeprägten Beobachtungsgabe arbeitete er sich schnell nach oben. Selbst mit dem Magier Kaltenstein (siehe Seite 34) hatte er in dieser Zeit bereits zu tun, misstraute ihm jedoch. Letztlich war es sein Bericht, der zum Ausschluss Kaltensteins aus dem Kaiserlichen Geheimdienst führte.

Doch auch Gerling kündigte seine Dienste auf, da er mit einigen Interna der Agentur nicht mehr einverstanden war. Graf Growin, für den er bis dahin schon einige Male gearbeitet hatte, nahm ihn sofort in seine Dienste.

Nur seine besten Freund kennen seinen Vornamen Morwald, den er selbst nicht sonderlich mag. Er lässt sich grundsätzlich nur mit dem Nachnamen ansprechen – wenn er nicht gerade einen Decknamen benutzt.

Gerling am Spieltisch

Der gewiefte Schnüffler setzt alles daran, die Position seines Dienstherrn Growin zu sichern und die Ordnung im Mittel-

reich zu erhalten. Dabei greift er zwar auch gern auf ungewöhnliche Methoden und Gefolgsleute zurück, ist aber stets darauf bedacht, Rechtschaffenheit und Höflichkeit zu wahren. Es ist also nicht allein seinem Hang zur Geheimniskrämerei zuzuschreiben, dass er viel Wert auf Diskretion legt.

Darstellung

Gerling ist zurückhaltend, aber überaus klug. Wenn er jemanden für glaubwürdig hält, nimmt er ihn gerne in seine Dienste, verrät aber nie mehr über sich und seinen Auftrag, als gerade nötig ist. Während seiner Zeit in der KGIA hat er viele Kontakte geknüpft, die ihm immer wieder nützlich sein können.

Zitate

»Mein ... Amt bedingt, dass ich stets gut informiert zu sein habe.«
»Es ist unabdingbar, dass wir herausfinden, was hier vor sich geht.«
»Sapperlott!«
»Ein gesundes Misstrauen mag ja gut, wenn nicht sogar unverzichtbar sein. Doch uns gegenüber, das versichere ich Euch, vollkommen unangebracht.«
»Meine Worte könnt Ihr nur auf die Probe stellen, indem Ihr mir folgt.«
»Zu meinem Bedauern muss ich Euch diese Information vorenthalten. Vorerst.«

Gerlings Rolle

Als Abgesandter des Grafen Growin ist Gerling daran interessiert, alles aufzudecken, was gegen die Interessen des Grafen oder gar des Mittelreichs verstößt. Zurzeit ist er auf der Spur der auffällig zunehmenden Piratenaktivitäten, ohne die Tragweite dieses Falls zu ahnen. Als er bei seinen Ermittlungen in Nadoret auf den skrupellosen Magier Kaltenstein stößt, regt sich eine beunruhigende Erinnerung, der er nachgehen will, indem er in alten Dokumenten nach Anhaltspunkten über den Mann sucht.

Mögliche Funktionen

- **Auftraggeber:** Natürlich kann er jederzeit Helfer brauchen, und deswegen ist er immer auf der Suche nach vertrauenswürdigen Leuten.
- **Gegenspieler:** Sollten die Helden auf irgendeine Weise gegen Graf Growin arbeiten, kann Gerling auf sie aufmerksam werden und sie verfolgen.

Nach 1009 BF: Gerling bleibt weiterhin in Growins Diensten. Obwohl er nach und nach an Körperfülle zunimmt, bleibt er aktiv – und nutzt sein Aussehen dazu, von seinen Gegnern unterschätzt zu werden. Im Zusammenhang mit Ardos Mord wird er noch einmal mit Forgrimm zusammenarbeiten.

Geboren: 980 BF **Größe:** 1,65 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Darstellung: interessiert, aufgeschlossen, aber dennoch verschwiegen

MU 13 KL 14 IN 15 CH 11
FF 12 GE 11 KO 13 KK 12
Schwert: INI 10+1W6
AT 14 PA 11 TP 1W6+4 DK N
LeP 34 AuP 31 AsP – KaP – WS 7 RS 1 MR 4

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt 5, Verbindungen (KGIA) 9 / Verpflichtungen (handelt nie gegen die Interessen des Kaiserreichs und des Grafen Growin)
Herausragende Talente: Sinnenschärfe 13, Gassenwissen 10, Überreden 14
Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation

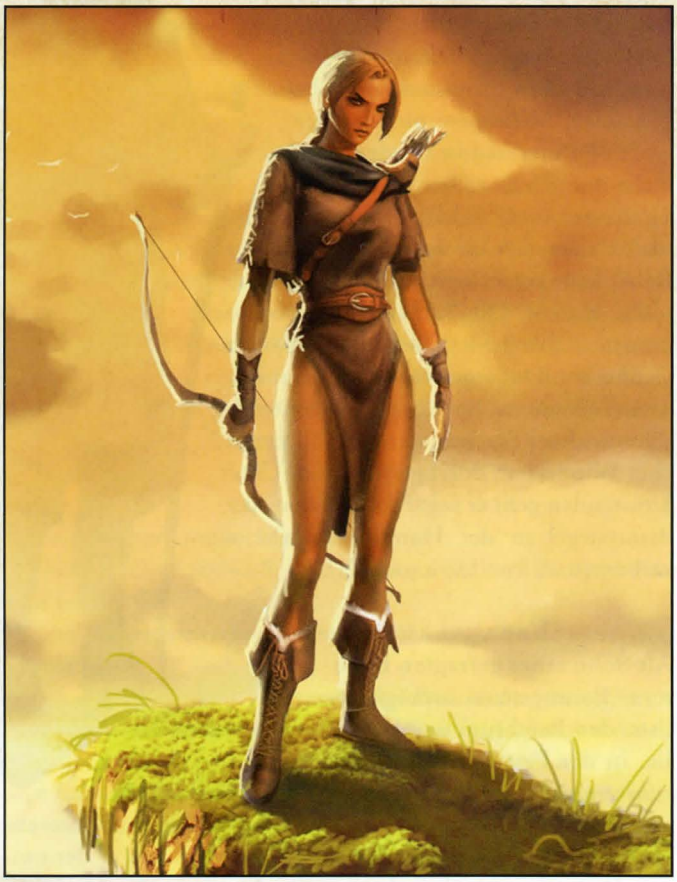
Fayris Luchsauge – Halbelfe in kaiserlichen Diensten

Schweigsam, aber herzlich – so kann man die feingliedrige Frau mit den großen Augen treffend beschreiben. Als Halbelfe trägt sie, wie sie selbst sagt, die Vorzüge beider Rassen in sich: die wilde Magie ihrer elfischen Mutter und die bodenständige Robustheit ihres menschlichen Vaters. In der Tat sind es die Gegensätze, die Fayris schwer einschätzbar machen und damit ihren Feinden zum Verhängnis werden. Sie bevorzugt zwar im Allgemeinen friedliche Lösungen, hat in gewissen Situationen jedoch schneller einen Pfeil auf der Bogensehne, als ein Gefährte den Mund aufmachen kann. Sie ist eine hervorragende Jägerin und kennt sich mit Tieren und Pflanzen besser aus als mit Menschen. In der Natur zu Hause, bewegt sie sich intuitiv mit raubtiergleicher Gewandtheit, und wenn sie ein Ziel einmal ins Auge gefasst hat, dann verfehlt sie es nur selten.

Aussehen

Ihr elfisches Erbe zeigt sich am offensichtlichsten in ihrer anmutigen Gestalt: Hochgewachsen und schlank, mit feinen Gesichtszügen und bernsteinfarbenen Augen hat die 89-jährige noch immer den Körper einer jungen Frau. Die spitzen Ohrmuscheln sind nur spärlich durch Strähnen ihres rotbraunen, langen Haares verdeckt, das sie zu einem Zopf nach hinten bindet. Sie bevorzugt es, sich so zu kleiden, dass kein überflüssiger

Stoff beim Herumstreichen durch das Gestrüpp dichter Wälder stört. Ihre Stiefelsohlen sind weich und verursachen kein Geräusch, und ihre feinen Lederhandschuhe lassen ihr das Fingerspitzengefühl, das sie benötigt.



Lebenslauf

In Donnerbach, wo Menschen und Elfen friedlich zusammen leben, wuchs Fayris bei ihren Eltern auf und lernte beide Kulturen gleichermaßen kennen. Als ihr Vater zusehends vergreiste und schließlich starb, während sie selbst seit vielen Jahrzehnten kaum gealtert war, wurde sie sich ihrer speziellen Situation erstmals vollends bewusst und verließ ihre Heimat. In der Ferne schlugen ihr aufgrund ihrer Herkunft viele Vorurteile entgegen – sowohl von Menschen als auch von Elfen. In einem kleinen Waldstück nahe der Koschberge ließ sie sich schließlich nieder und verdiente ihren Lebensunterhalt als Fährtenleserin und Bergführerin.

Hier wurde Gerling (siehe oben) bei einer Mission auf sie aufmerksam. Da er für abgelegene Bereiche des Kosch eine erfahrene Waldläuferin mit ihrer Verschwiegenheit und Ausdauer gut gebrauchen konnte, schlug er ihr vor, in seine Dienste zu treten. Da sie den kleinen Mann aufgrund seiner Toleranz und seines Wagemuts schätzen lernte, willigte sie ein. In Gerlings Diensten freundete sie sich auch mit Jaakon Zagor an, mit dem sie in der Folge oft und erfolgreich zusammenarbeitete.

Fayris am Spieltisch

Wo andere sich einmischen, hält sie sich aus den meisten Angelegenheiten anderer Leute heraus. Aber wenn etwas gegen ihre ethischen Vorstellungen verstößt, kann auch ihr Geduldsfaden reißen. Sie kann recht gut einschätzen, wer vertrauenswürdig ist und um wen man besser einen großen Bogen macht. Auch entgeht ihr nicht, wenn jemand von einer Sorge belastet ist oder ein Geheimnis verbirgt. Oft wirkt sie jedoch in sich zurückgezogen und handelt defensiv, statt die Initiative zu ergreifen.

Wer sich Fayris gegenüber im Ton vergreift, muss mit einem verbalen Peitschenhieb rechnen, insbesondere wenn es um ihre elfischen Wurzeln geht. Ansonsten reagiert sie auf Herausforderungen in der Regel gelassen. Muss sie zur Waffe greifen, weiß sie sich sehr gut zu wehren, doch zunächst versucht sie, mit guten Argumenten zur Entschärfung einer solchen Situation beizutragen.

Darstellung

Von Natur aus zwischen den Welten stehend, ist es für Fayris ganz normal, eher zu beobachten als einzugreifen. So sieht man sie oft ein Gespräch anhören und nur geheimnisvoll lächeln oder die Stirn runzeln. Lange Reden zu schwingen, das ist nicht ihre Sache. Hat sie jedoch eine Aufgabe, verfolgt sie diese sehr präzise und engagiert und weiß dann auch ihre Meinung sehr nachdrücklich zum Ausdruck zu bringen. Um ihre magischen Fähigkeiten macht sie kein großes Aufheben, da diese für sie ganz natürlich sind.

Zitate

»Wir sollten Vertrauen haben.«

»Ich kann tagelang rastlos durch die Wälder streifen, ohne auch nur an das Wort Erschöpfung zu denken. Und Ihr, Ihr schwitzt schon beim Stehen!«

»Gier ist eine Eigenschaft, die weite Kreise zieht.«

»Ich werde Euch zeigen, wie Elfenfrauen sind, feygra! *Das wird Eure Fragen für immer beantworten!«*

»Etwas bärbeißig, aber durchaus liebenswürdig. Ich glaube, ich mag Eure Freunde.«

»Hast du das auch gespürt? Als wäre es stiller geworden, oder als würde eine gespannte Bogensehne endlich losgelassen.«

Fayris' Rolle

Fayris gehört zu den engsten Vertrauten Gerlings, und als solche ist sie auch bereit, die Helden zu begleiten (und zu überwachen), wenn sie für Gerling aktiv sind und ihre Hilfe gebrauchen können.

Mögliche Funktionen

- **Zufallsbegegnung:** Die Helden können Fayris auf einer ihrer Missionen zufällig über den Weg laufen. Eine Zusammenarbeit ist denkbar, vor allem wenn sich herausstellt, dass sie das gleiche Ziel haben.
- **Konkurrentin:** Befinden sich die Helden auf einer Queste, die sich mit Fayris Zielen kreuzt, so kann es zu Verwicklungen kommen.
- **Hilfsbedürftige:** Gerade aufgrund ihrer elfischen Wurzeln kann Fayris in Schwierigkeiten geraten, denen sie nicht immer gewachsen ist.
- **Retterin in der Not:** Hat sich ein Held im Gebirge verlaufen oder sitzt schwer verletzt auf einem Baum, der von Wölfen umstellt ist? Da kann die Halbelfe gerade richtig kommen.

Nach 1009 BF: Fayris wird von offizieller Seite in Zukunft nicht mehr aufgegriffen.

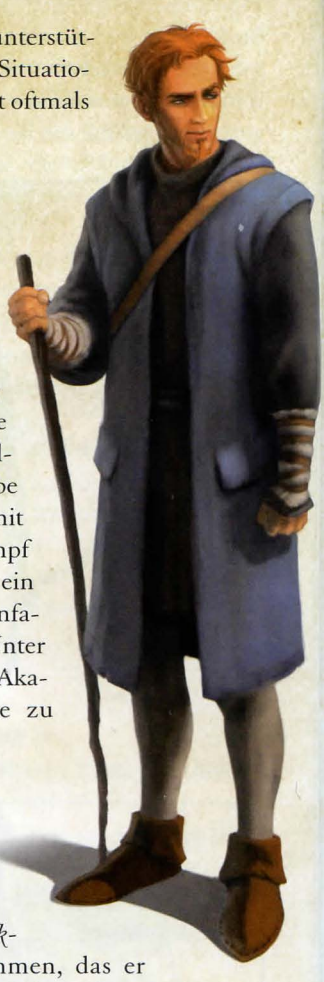
Geboren: 920 BF **Größe:** 1,85 Schritt
Haarfarbe: rotbraun **Augenfarbe:** bernsteinfarben
Kurzcharakteristik: kompetente halbelfische Waldläuferin und Spurenleserin
Wichtige Wesenszüge: hilfsbereit, freundlich, präzise, gewandt, zurückhaltend
Seelentier: Luchs
Ziele und Motivation: dem Kaiserreich dienen, Blutvergießen vermeiden, die Welt ein Stück besser machen
Beziehungen (SO 7): hinlänglich (über Gerling)
Finanzkraft: hinlänglich
Wichtige Publikationen: Computerspiel *Drakensang: Am Fluss der Zeit* (2010)

MU 11 KL 10 IN 15 CH 11
FF 14 GE 15 KO 11 KK 13
Dolch: INI 10+1W6
AT 12 PA 11 TP 1W6+1 DK H
Elfenbogen: INI 10+1W6 FK 27 TP 1W6+5
Rüstung: RS 1 BE 0 WS 6 GS 8
LeP 27 AuP 39 AsP 17 KaP – MR 3

Vor- und Nachteile: Ausdauernd 3, Entfernungssinn, Gut aussehend, Ortskenntnis: Koschberge, Viertelzauberer / Weltfremd (städtisches Treiben), Raumangst 4
Herausragende Talente: Dolche 6 (Dolch 8), Raufen 4, Bogen 15 (Elfenbogen 17), Athletik 7, Klettern 7, Körperbeherrschung 8, Schleichen 9, Sinnenschärfe 10 (Sehen 12), Menschenkenntis 8, Fallenstellen 14, Fährtensuchen 16, Orientierung 10, Wildnisleben 11, Pflanzenkunde 7, Tierkunde 11 (Koschberge 13), Bogenbau 7, Gerber/Kürschner 6, Heilkunde Wunden 11
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Geländekunde Wald, Scharfschütze (Bogen), Schnellladen (Bogen), Finte, Rüstungsgewöhnung I
Wichtige Zaubersprüche: Adlerauge 7, Balsam 8, Hilfreiche Tatze 5
Verhalten im Kampf: verlässt sich auf die Reichweite des Bogens. Erwartet sie einen Kampf, legt sie zuvor gezielt Fallen aus. Dem Nahkampf versucht sie sich zu entziehen, um wieder zu ihrem Bogen greifen zu können. Zu ihrer Unterstützung ruft sie manchmal ein Tier herbei. Auch verliert sie im Kampfgetümmel nie ihre Gefährten aus den Augen, die ihre heilende Hand oder einen hilfreichen Pfeil gebrauchen könnten.

Jaakon Zagor – aufrechter Graumagier

Dem charismatischen und äußerst intelligenten Magier ist es wichtiger, sein Wissen anzuwenden, als es nur anzusammeln. Er ist der Überzeugung, außerhalb der Akademiemauern mehr über die Welt und seine Fähigkeiten erfahren zu können als aus Büchern. Mit forschem Schritt und trockenem Humor in allen Winkeln des Mittelreichs unterwegs, bricht er das Klischee eines zimperlichen Bücherwurms. Entgegen der eigentlichen Ausrichtung seiner Akademie hat er sich in den letzten Jahren vor allem auf Kampfmagie spezialisiert. Doch nicht nur mit Magie weiß er seine Gefährten zu unterstützen. Als guter Analytiker erkennt er Situationen rasch und sicher. Somit ist sein Rat oftmals Gold wert.



Aussehen

Der fesche junge Mann macht einen sympathischen Eindruck. Um bei geheimen Missionen nicht ungewollt Aufmerksamkeit oder Argwohn auf sich zu ziehen, nutzt er die Grauzone der Gildengesetzgebung und kleidet sich in eine unscheinbare Robe, halb verdeckt von einem ärmellosen Mantel. Die Ärmel seiner Robe bindet er mit Lederbändern ab, damit sie ihn bei Zaubergesten und im Kampf nicht behindern. Sein Magierstab ist ein schmuckloser Stecken, der auch als einfacher Wanderstab durchgehen kann. Unter Umständen geht er sogar soweit, sein Akademiesiegel in der Handinnenfläche zu verbergen.

Lebenslauf

Als Sohn eines gefragten Festumer Baumeisters ermöglichte ihm der Reichtum seiner Familie, in der Festumer *Halle des Quecksilbers* ein Magierstudium aufzunehmen, das er nach vergleichsweise kurzer Zeit abschloss. Von Hause aus gewohnt, eher zuzupacken als nur zu reden, war er der ewigen Diskussionen über theoretische Magie in der Akademie müde und brach auf, um seine gewonnenen Fähigkeiten und Erkenntnisse zum Einsatz zu bringen und im 'Studium des Lebens' auszubauen. Schließlich hatte er die Expeditionen unter der Leitung der Spektabilität Rakorium Muntagonus (siehe Seite 43) immer als die Höhepunkte seiner Zeit an der Akademie empfunden. In Festum war er bereits durch familiäre Verbindungen mit dem damaligen KGIA-Agenten Gerling (siehe Seite 31) in Kontakt gekommen, und so bot es sich nun an, ihn im Mittelreich aufzusuchen, um bei ihm eine Anstellung zu finden. Gerling nahm den jungen, energischen Magier gerne in seine Dienste auf und setzte ihn häufig gemeinsam mit der Halbelfe Fayris ein (siehe Seite 32), woraus eine enge Freundschaft zwischen diesem ungleichen Paar erwuchs.

Jaakon am Spieltisch

Nach dem Motto "Wissen allein nützt nichts, wenn man nichts damit anfängt" kann Jaakon seine Intelligenz und Bildung gewinnbringend bei seinen Aufgaben einsetzen. Es liegt ihm fern, aufgrund seines Standes als Gelehrter auf andere herabzublicken. Stattdessen unterstützt er weniger von Hesinde Gesegnete durch seine Fähigkeiten.
Man sieht ihn nie faul herumsitzen. Wenn er gerade nicht gefordert wird, grübelt er über einen Sachverhalt oder übt eine magische Geste, um sie noch schneller und flüssiger vollbringen zu können. Er schreckt nicht vor neuen Heraus-

forderungen zurück, sondern begegnet ihnen mit gespannter Erwartung. In Punkto Gelassenheit könnte er sich allerdings seine Kollegin Fayris als Vorbild nehmen. Geht es nicht recht voran, werden mögliche Handlungsalternativen ellenlang ausdiskutiert oder versucht man gar, ihn absichtlich hinzuhalten, lässt er sich schon mal zu einem gereizten Ausbruch hinreißen. Sollte man gar die Stirn haben, ihn als "dummen Bornländer" abzutun, kann man sein ungezügeltes Temperament kennen lernen.

Darstellung

Durch seine Ausbildung ist er in der Kunst der Rhetorik geschult, doch das gestelzte, für Laien oftmals unverständliche Palaver seiner Berufskollegen geht ihm auf die Nerven. Daher versucht er sich meist so deutlich wie möglich auszudrücken, was ihm nicht immer gelingt, wenn er über eine Entdeckung begeistert ist. Die zivilisierte Lässigkeit eines gebildeten Mannes wird zuweilen gebrochen durch einen noch unverkennbaren jugendlichen Übermut.

Zitate

»Zweifel bringen uns nicht weiter.«
»Natürlich! Der Limbus-Schild! Er muss wohl auch die Sphäre der Zeit berührt haben.«
»So ein Feldeinsatz erspart einem wahrlich lange Zeiten in der Studierstube.«
»Wenn du glaubst, damit eine vernünftige Entscheidung zu treffen ...«
»Dies auszuführen, würde jetzt zu viel Zeit in Anspruch nehmen. Zeit, die wir nicht haben.«
»Ich habe da bereits ein paar Theorien, jedoch ... nun, sie sind noch etwas unausgegoren.«

Jaakons Rolle

Ebenso wie Fayris kann Jaakon zum Begleiter der Helden werden, wenn sie für Gerling arbeiten.

Mögliche Funktionen

Zunächst einmal ergeben sich weitgehend die gleichen Möglichkeiten wie bei Fayris (siehe dort).

- **Mentor:** Ein Magier auf Wanderschaft, der bereit ist, sein Wissen weiterzugeben, könnte für einen magiebegabten Helden ein Geschenk Hesindes sein.

Nach 1009 BF: Jaakon wird in Zukunft von offzieller Seite nicht mehr aufgegriffen.

Geboren: 986 BF **Größe:** 1,70 Schritt
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: kompetenter Magier in den Diensten des Grafen Growin
Wichtige Wesenszüge: energisch, intelligent, gebildet, professionell, tatkräftig, reaktionsschnell, bodenständig
Ziele und Motivation: dem Kaiserreich dienen, Zauberei praktisch anwenden
Beziehungen (SO 9): hinlänglich (hauptsächlich über Gerling)
Finanzkraft: hinlänglich
Wichtige Publikationen: Computerspiel *Drakensang: Am Fluss der Zeit* (2010)

MU 12 KL 16 IN 15 CH 12
FF 14 GE 9 KO 13 KK 10
Magierstab: INI 10+1W6
AT 12 PA 13 TP 1W6 DK NS
Rüstung: RS 0 BE 0 WS 7 GS 7
LeP 29 AuP 31 AsP 42 KaP – MR 7

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer / Arroganz 5, Jähzorn 5, Neugier 12
Herausragende Talente: Stäbe 10 (Magierstab 14), Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 11, Etikette 5, Magiekunde 13, Malen/Zeichnen 9
Wichtige Sonderfertigkeiten: Defensiver Kampfstil, Finte, Matrixverständnis, Meisterliche Regeneration, Merkmalskenntnis Feuer, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 15, Stabzauber: Bindung des Stabes, Die ewige Flamme, Hammer des Magus, Kraftfokus
Wichtige Zaubersprüche: Aeolitus 12, Armatrutz 11, Elementarer Diener 11, Ignifaxius 14, Nihilogravo 7, Odem Arcanum 11, Silentium 12
Verhalten im Kampf: setzt zunächst den ARMATRUTZ ein, um sich zu schützen, und versucht den Gegner dann schnellstmöglich durch einen Flammenstrahl zu überwinden. Magiebegabte Gegner werden mit dem SILENTIUM behindert. In den Nahkampf gezwungen, versucht er Gegner mittels *Hammer des Magus* niederzuwerfen, falls er sie nicht durch einen AEOLITUS auf Abstand halten kann.

Regismund von Kaltenstein – Answinist mit eigener Agenda

»Doch als ich sie bat, für meine Aufnahme in seinen Zirkel zu plädieren, da kicherte sie und säuselte: "Du kannst dich nicht bewerben wie in einer Akademie. Du kannst nur hoffen, seine Aufmerksamkeit zu erringen, wie ich es getan habe. Und, glaube mir, ein einfacher Animatio wird es nicht tun."«
—aus einer getuschelten Konversation zweier Magierinnen am Hofe

Mag sich Kaltenstein auch mit Vorliebe in weiße Gewänder kleiden, liegen seine wahren Absichten doch im Dunkel. Nicht etwa, weil er sich mit niederhöllischen Mächten einlässt – nein, dieser Versuchung erliegen nach seiner Ansicht nur Schwächlinge –, sondern weil er hinterlassene Spuren auf dem Weg zu seinem Ziel stets säuberlich zu entfernen weiß. Eine Aura der Unnahbarkeit umgibt den großgewachsenen Magier. Doch wer den Schluss zieht, Kaltenstein habe mächtige Freunde, die ihn schützen, wird irgendwann erkennen, dass es doch vielmehr die mit Hochachtung geflüsterten Worte seiner Entourage aus wohlgeborenen, strebsamen Magiern sind, die den Eindruck hinterlassen, dass man seine Kreise besser nicht stören sollte. In der Tat ist Kaltenstein ein äußerst mächtiger Magier, der über Kräfte verfügt, die selbst einigen Akademieleitern Rätsel aufgeben würden – und somit ein sehr gefährlicher Mann.

Aussehen

Lässt das ergraute Haupthaar und das Gebaren eines Mannes mit Erfahrung auf ein hohes Alter schließen, so widerspricht dem doch die bei älteren Gelehrten unübliche körperliche Agilität. Entgegen den Vorschriften der Gilden trägt Kaltenstein keine klassische Robe mit Magierstab, die seinen Beruf klar zu erkennen gibt, sondern vielmehr ein Kleidungsstück, das in seinem Schnitt gleichsam altmodisch wie modern erscheint. Die Art, wie er sein Schwert ganz offen an seiner Hüfte hängt, verrät, dass es nicht für Ritualhandlungen gedacht ist – ein unverfrorener Bruch der Gesetze der Magiergilden. Die ledernen Handschuhe trägt er nicht, um ein im Mittelreich unbeliebtes Akademiesiegel zu verbergen – im Gegenteil: Er hat keine solche magische Tätowierung, womit er sich des tiefen Misstrauens aller Akademien sicher ist, zeigt es doch, dass er sich den strengen Gildengesetzen nicht unterwerfen will.

Lebenslauf

Die von Kaltensteins waren ehemals eine am Garether Hof durchaus angesehene Adelsfamilie, die durch die Reichsgrundreform im Jahr 982 BF einiger Ehrentitel verlustig ging und damit schlagartig all ihren Einfluss verlor. Als erstgeborener Sohn führte Kaltenstein eine Zeit die Familiengeschäfte. Trotz starker magischer Begabung und herausragender Intelligenz lehnte er es lange ab, an einer Akademie zu studieren. Als Gerüchte aufkamen, er lasse sich in den magischen Künsten von einem mysteriösen persönlichen Lehrmeister unterrichten, zog er sich aus den familiären Angelegenheiten zurück und verschwand für viele Jahre von der Bildfläche. In dieser Zeit nahm er auch seine Arbeit für die Kaiserlich Garethische Informations-Agentur auf, die damals noch Answin von Rabenmund unterstand. Unter der neuen, strengeren Leitung Dexter Nemrods geriet er mit dem jungen Agenten Gerling wegen einer Ordnungswidrigkeit aneinander. Als Kaltenstein wenig später aus dem Geheimdienst ausgeschlossen wurde, schrieb er dies Nemrods Abneigung Magiern gegenüber zu. Die Tatsache, dass er niemals eine offizielle Zulassung als Magier erhalten hat und damit von vielen Seiten misstrauisch betrachtet wird, hat seine Entlassung jedoch deutlich beschleunigt – und wirft ein bezeichnendes Licht auf Answin, der sich nicht zu schade war, auch solche zweifelhaften Charaktere in die Dienste der Agentur zu nehmen.

Kaltenstein am Spieltisch

Im Auftrag Rabenmunds gewährt Kaltenstein dem Baron von Nadoret seine Unterstützung bei der Umsetzung dessen Pläne, um letztlich Rabenmund selbst auf den Kaiserthron zu verhelfen, denn er hält ihn für den besseren Herrscher als Hal. Zudem erhofft er sich durch seine Hilfe bei der Usurpation eine vorteilhafte Stellung bei Hofe, um von da an seiner eigenen Agenda zu folgen. (Details dieser Agenda werden hier bewusst verschwiegen, da sie möglicherweise in zukünftigen Publikationen noch eine Rolle spielen. Für seine Darstellung reicht es zu wissen, dass er Answins Herrschaft als Etappenziel ansieht.)

Darstellung

Mit dem Habitus eines Mannes, der um seine Überlegenheit weiß und der Ziele nicht durch übereilte Handlungen zu erreichen sucht, schreitet Kaltenstein durch die Thronsäle dieser Welt. Gelassenheit und Eloquenz gehören für ihn zum guten Ton. Um diesen zu bewahren, gilt es stets, die Züge seiner Gegner vorherzusehen und dadurch möglichst gut vorbereitet zu sein. Wer dies bei dem Magier selbst versucht, hat wenig Aussicht auf Erfolg. Höchstens eine arrogant gehobene, dunkle Augenbraue verrät, dass eine Machtdemonstration bevorsteht. Doch Kaltenstein und die Magie, über die er verfügt, sind alles andere als berechenbar. Schwarze Magie, vor allem Dämonenbeschwörung und Nekromantie, lehnt er grundsätzlich ab. Anderen mit seiner Magie zu schaden oder sie zu beherrschen ist aus seiner Sicht jedoch völlig legitim, da es nur eine Form der Herrschaft des Überlegenen ist.

Zitate

»Ihr seid ein formidabler Gegner. Bedauerlich, dass Ihr auf der falschen Seite steht.«

»Das archaische Machtgefüge, das Ihr zu bewahren sucht, wird schon bald Vergangenheit sein.«

»Ihr bemüht Euren Hochmut etwas zu früh, werter Pfalzgraf. Ich gebiete über weitaus einflussreichere Verbündete.«

Kaltensteins Rolle

Er ist der wichtigste Gegenspieler. Wo Dajin von Machtgier besessen ist, plant Kaltenstein längst schon zwei oder drei Schritte weiter und benutzt den Baron von Nadoret nur, um selbst voranzukommen. Selbst Answin ist in seinen Augen nur ein vorübergehendes Phänomen, doch indem er ihn unterstützt, kommt er seinem eigenen Ziel näher. Kaltenstein ist kein einfacher Gegner, sondern eher der Hintermann von Aktivitäten, die für ganze Kampagnen ausreicht.

Mögliche Funktionen

- **Antagonist:** Kommen die Helden dem Magier in die Quere, müssen sie mit erbarmungslosem Widerstand rechnen. Dabei weiß Kaltenstein auch den Umständen entsprechend geeignete Handlanger gezielt einzusetzen.
- **Mentor:** Da Kaltenstein sowohl seine politischen Interessen wie auch seine Skrupellosigkeit nicht öffentlich zur Schau stellt, kann er einem magiebegabten Helden mit adligem Hintergrund als erstrebenswerter Lehrmeister erscheinen, so er sich in den entsprechenden sozialen Kreisen zu bewegen weiß.
- **Auftraggeber:** Für gutes Geld und Versprechungen könnten sich Helden von dem scheinbar noblen Magier instrumentalisieren lassen, ohne Kenntnis von seinen Plänen zu haben.

Nach 1009 BF: Offiziell kommt Kaltenstein im Finale des Computerspiels um. Es steht Ihnen aber selbstverständlich frei, ihn überleben zu lassen und in Zukunft noch weiteren Ärger mit ihm zu bekommen. In diesem Fall wird er weiterhin seine geheime Agenda verfolgen, ansonsten wird das von seiner Schülerin Josmine übernommen.

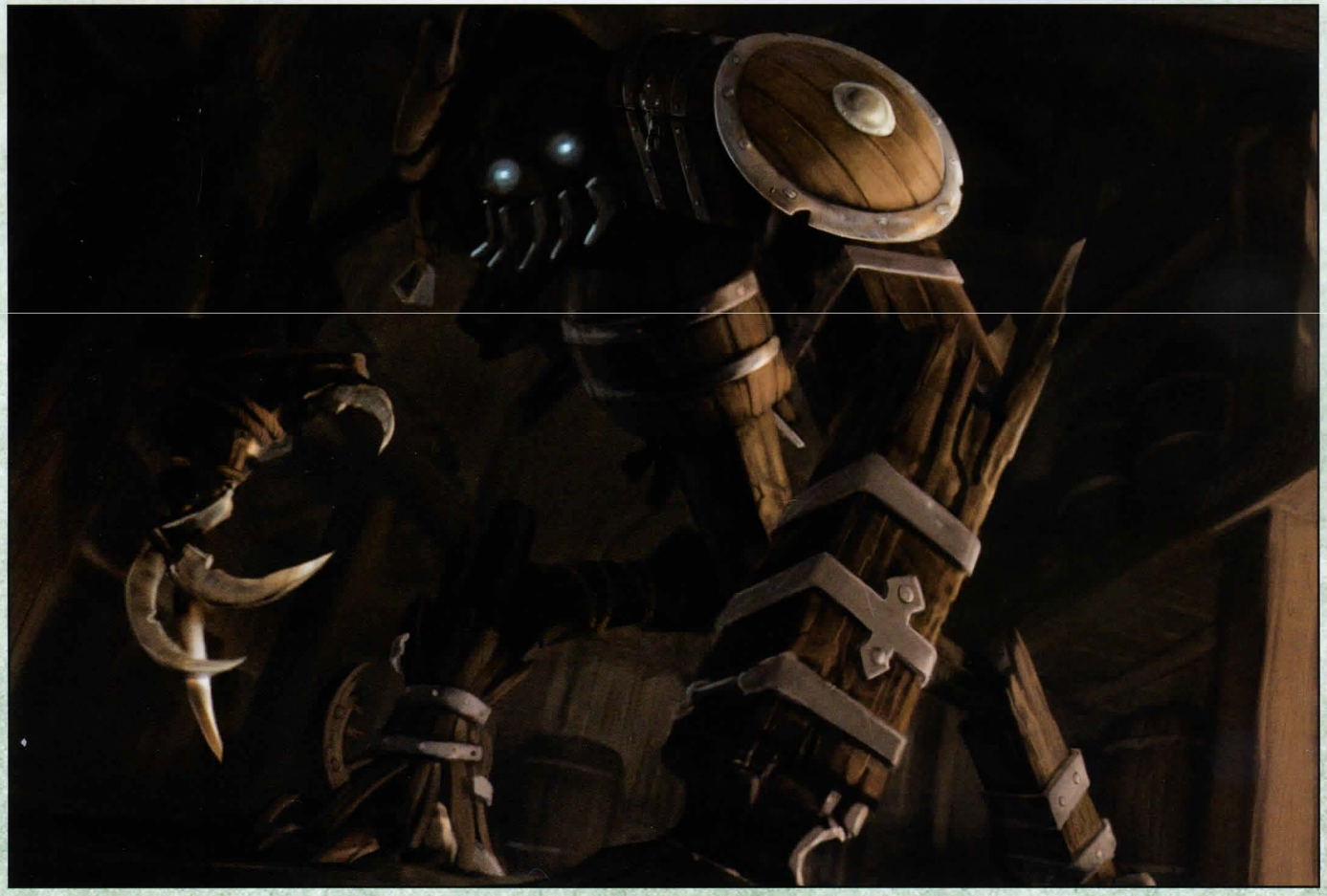
Geboren: 978 BF
Größe: 1,82 Schritt
Haarfarbe: weißgrau
Augenfarbe: grau
Kurzcharakteristik: brillanter Magier
Wichtige Wesenszüge: skrupellos, unerschrocken, kaltblütig, machtbesessen, arrogant, intelligent
Ziele und Motivation: Answin von Rabenmund zur Kaiserwürde verhelfen, um selbst an Stand zu gewinnen (Etappenziel einer größeren Agenda)
Beziehungen (SO 13): hinlänglich
Finanzkraft: gut
Wichtige Publikationen: Computerspiel *Drakensang: Am Fluss der Zeit* (2010)

MU 14	**KL 18**	**IN 16**	**CH 15**	
FF 13	**GE 10**	**KO 13**	**KK 11**	
Schwert:	**INI 10+1W6**			
AT 13	**PA 12**	**TP 1W6+4**		**DK N**
Rüstung:	**RS 1**	**BE 0**	**WS 7**	**GS 8**
LeP 30	**AuP 32**	**AsP 67**	**KaP –**	**MR 7**

Vor- und Nachteile: Adlig, Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer / Arroganz 9, Krankhafte Reinlichkeit 5, Neugier 7, Vorurteile (Nichtmagier) 8
Herausragende Talente: Schwerter 14, Selbstbeherrschung 17, Sinnenschärfe 16, Etikette 9, Lehren 12, Menschenkenntnis 11, Überzeugen 14, Magiekunde 18 (Metamagie 20), Staatskunst 8, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 10
Wichtige Sonderfertigkeiten: Bannschwert, Elementare Objektbelebung, Matrixregeneration I, Matrixverständnis, Meisterliche Regeneration, Merkmalskenntnis Erz, Simultanzaubern, Zauberkontrolle, Zauberroutine
Wichtige Zaubersprüche: Adamantium 11, Analys 15, Animatio 17, Applicatus 12, Arcanovi 18, Gardianum 16, Elementarer Diener (Objekte Beleben) 16 (18), Imperavi 9, Invercano 12, Kulminatio 19, Odem 14, Paralysis 11, Somnigravis 13, Transversalis 13, Unitatio 12, Wand aus Erz 15
Verhalten im Kampf: bereitet sich auf jede Herausforderung so gut wie möglich vor. Er zögert nicht, seine Untergebenen zu opfern, vor allem wenn diese nicht magiebegabt sind. Wo möglich setzt er seine Zauber ein, auch zum Beispiel den Imperavi, um Gegner gegeneinander auszuspielen und sie dann gezielt zu vernichten.

Kaltensteins 'Golems'

Wenn Kaltenstein das Gefühl hat, er könne an einem Ort vielleicht irgendwann Hilfe gebrauchen, vollzieht er dort ein mächtiges Ritual, mit dem er einen Elementargeist herbeiruft und diesen an bestimmte Objekte mit hohem Anteil des Elements Erz bindet. Dadurch können diese Objekte kurzfristig belebt werden und zeigen dann ein Verhalten, wie man es auch von Golems kennt. Diese besondere Form von Elementargeistern hat die Eigenschaften *Gegenstände Beleben* und *Verbindung zum Beschwörer* und kann die Dienste *Besessenheit* (vorbereitete Objekte), *Kampf, Kontrolle über Erz, Schutz* und *Wache* ableisten. Die Kombination dieser Fähigkeiten ermög-



licht es ihnen, auf eine ebenso spektakuläre wie wirkungsvolle Weise aufzutreten und zu kämpfen. Werden sie im Kampf besiegt, heißt das, dass sie nur für einige Zeit verbannt sind, bald aber wieder zurückkehren und Kaltenstein ein weiteres Mal unterstützen können. Fähige Antimagier können mittels ERZBANN die Verbindung zu den besessenen Objekten unterbrechen, was die Geister zwar nicht vertreibt, die 'Golems' aber wirkungslos macht.

Kaltenstein hat einige Objekte mittels seines Rituals vorbereitet, zudem hat er mindestens zwei bereits gerufene Geister in Artefakte gebannt, um sie ohne Zeitverzug rufen zu können.

Die Helden haben daher zweimal die Möglichkeit, einem solchen Geist zu begegnen: Stellen Sie Kaltenstein in den Lagerhallen, wird er einen 'Schrottgolem beschwören'. Sobald er den Zauber mit Hilfe eines Artefakts aktiviert, beginnen auf einmal lauter Gegenstände in der Umgebung umeinanderzuwirbeln, um sich dann zu einem Wesen von grob menschenförmiger Gestalt zusammenzusetzen. Wenn die Helden Zeit haben, die Magie zu analysieren, werden sie feststellen, dass es sich in Wirklichkeit keineswegs um ein golemartiges Konstrukt handelt, sondern um eine sehr seltene Form der Elementarmanifestation.

Der zweite 'Golem' entsteht aus der Statue Answins in der Burg Nadoret (siehe Seite 184).

Schrottgolem
Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +4 **Austreibung:** +8

Faust: INI 8+1W6
AT 13 PA 8 TP 2W6+4 DK HNS
LeP 80 AuP unendlich RS 4 WS 15 MR 10 GS 10

Besonderheiten: Der Golem ist aufgrund seiner vielen hölzernen Komponenten leicht brennbar, Schaden durch Feuer zählt doppelt. Er verfügt über eine abgeschwächte Form der *Schreckgestalt*: Wenn er seine Gestalt annimmt, muss jeder Gegner eine Mut-Probe ablegen. Wer diese Probe nicht schafft, kann sich in der folgenden Runde nur passiv verhalten, also parieren, ausweichen oder flüchten. Diese Probe kann in jeder Runde wiederholt werden. Ist sie einmal geschafft, verfliegt die Auswirkung der *Schreckgestalt*.

Answingolem
Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +4 **Austreibung:** +8

Faust: INI 6+1W6
AT 13 PA 8 TP 3W6+2 DK HNS
LeP 80 AuP unendlich RS 6 WS 15 MR 10 GS 7

Besonderheiten: Auch dieser Golem verfügt über die abgeschwächte Form der *Schreckgestalt* (siehe oben).

Josmine von der Klamm – Schülerin Kaltensteins

Stetig nagt die Frage an Josmine, wie viel größer ihre astralen Ressourcen heute sein könnten, wenn ihre streng praiosgläubige Familie nicht versucht hätte, ihre Magie durch Metallkontakt auszumerzen. Doch bevor das gelang, kehrte sie dem Familiensitz für immer den Rücken, um an einer Akademie zu studieren – doch sie scheiterte aufgrund 'charakterlicher Schwächen' in den Aufnahmeprüfungen. Zufällig wurde Kaltenstein auf sie aufmerksam und nahm sie als seine Schülerin auf. Sie gehört zu den wenigen, denen Kaltenstein sein Ziel offenbart hat – ein Ziel, das sie nun teilen. Josmines Loyalität zu ihrem Meister ist absolut, und sie befolgt jeden seiner Befehle, ohne mit der Wimper zu zucken.

Aussehen

Groß gewachsen, schlank, steif – das sind die auffälligsten Attribute Josmines. Wenn sie nicht so streng und arrogant dreinblicken würde, könnte ihr Gesicht möglicherweise sogar hübsch sein.

Josmine am Spieltisch

Eine verbissene Kühle haftet der jungen, hochnäsigen Magierin an. Ihr Stolz geht sogar so weit, dass sie sich bewusst nur mit Menschen umgibt, die ihre Gabe teilen. Allen anderen begegnet sie mit unverhohlener Arroganz. Das Geheimnis ihres Meisters zu bewahren und die Pläne dieses brillanten Geistes auszuführen sind zu ihrem Lebensinhalt geworden, und Skrupel hat sie

schon lange nicht mehr. Die junge Frau weiß zu schweigen, wo es angebracht ist. Doch sie weiß auch, was ein geflüstertes Wort oder ein magischer Befehl am rechten Ort zur rechten Zeit bewirken können.

Zitate

»Wie Ihr befehlt, Meister.«
»Ihr habt keine Ahnung, mit wem Ihr Euch einlasst.«

Josmines Rolle

Josmine ist Kaltensteins Schatten – ständig an seiner Seite oder in seinem Auftrag unterwegs. Damit ist sie auch eine erste Stufe auf dem Weg zum Sieg über Kaltenstein.

Nach 1009 BF: Offiziell überlebt Jasmine, zum Beispiel durch Ablenkung mithilfe ihrer speziellen DUPLICATUS-Variante (siehe unten) und einen anschließenden Teleport. Sie wird voraussichtlich in weiteren Publikationen noch einmal aufgegriffen, denn sie übernimmt Kaltensteins eigentliche Agenda, über die deswegen an dieser Stelle nichts weiter verraten wird. Wenn Ihre Helden sie und Kaltenstein töten, müssen Sie später eine andere Figur an ihre Stelle treten lassen.

Geboren: 983 BF **Größe:** 1,80 Schritt
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** blau
Darstellung: arrogante, meisterliche Magierin, grenzenlos gehorsam gegenüber Kaltenstein

MU 12	**KL 16**	**IN 13**	**CH 12**			
FF 11	**GE 11**	**KO 10**	**KK 12**			
Magierrapier: INI 11+1W6						
AT 12	**PA 10**	**TP 1W6+3**		**DK N**		
LeP 29	**AuP 31**	**AsP 47**	**KaP –**	**WS 5**	**RS 0**	**MR 6**

Vor- und Nachteile: Begabung für den Zauber Duplicatus / Arroganz 10, Vorurteile (Nichtmagier) 11
Herausragende Talente: viele gesellschaftliche Talente kompetent
Wichtige Sonderfertigkeiten: Zauberspezialisierung: Duplicatus Doppelbild
Wichtige Zauberfertigkeiten: Imperavi 16, Duplicatus 14 (beherrscht eine selbstentwickelte Modifikation, bei der der Gegner gegen sein eigenes Spiegelbild kämpfen muss)

Der Jerganer

»Als außerordentlich gefährlich muss ein Subjekt eingestuft werden, welches in einschlägigen Kreisen als 'der Jerganer' bekannt ist. Zwar hat Agent Schnauz nach eigenem Bekunden von diesem Subjekt gegen teures Gold Hinweise über die Hintergründe des Meuchelmords in der Müllergasse erhalten, die dazu geführt haben, dass der Täter der Garde überantwortet werden konnte. Von einem weiteren Treffen mit dem Subjekt ist Schnauz jedoch nicht wiedergekehrt, und heute wurde seine Leiche auf dem Boronanger gefunden. Jemand hat ihm die Kehle aufgeschlitzt, und es ist anzunehmen, dass es sich bei dem Täter um eben jenen Jerganer handelt.«
—aus einem Bericht der KGIA-Informantin Tispe

Es ist nicht bekannt, aus welcher Gegend Aventuriens dieser Berufsmörder stammt. Der Deckname 'Jerganer' lässt zwar vermuten, er komme von der Insel Maraskan, aber dazu ist seine Haut zu hell. Sein Aussehen spricht eher für eine Herkunft aus dem nördlichen Mittelreich oder dem Bornland. Möglicherweise hat er sein Handwerk jedoch auf Maraskan erlernt, gibt es dort doch mehrere Bünde von Meuchelmördern, die ihren Mitgliedern den Umgang mit Trickwaffen, Meucheldolch und Gift lehren.

Der Jerganer empfindet das Töten als Kunstform und sieht sich als vollendeten Künstler. Politische oder moralische Ziele sind ihm völlig einerlei, sein einziges Ziel ist die Ausübung seines blutigen Handwerks. Dafür lässt er sich von jedem anwerben, der bereit ist, sein Honorar zu bezahlen und ihm dabei seine künstlerische Freiheit zu lassen. Und wenn er anderswo eine bessere Möglichkeit der Selbstentfaltung sieht, hat er keine Skrupel, seinen derzeitigen Herrn zu verraten und zu verkaufen – oder umzubringen.

Zu seiner Kunst zählt nicht nur der eigentliche Akt des Tötens, sondern auch die Vorbereitung. Er ist ein Meister der Verkleidung und Verstellung, und er liebt es, sich mit seinem Opfer

erst einmal anzufreunden, bevor er den Mord zelebriert. Und manchmal schafft er es sogar, andere Leute so zu manipulieren, dass sie sich gegenseitig töten, etwa indem er einen Streit schürt oder falsche Gerüchte streut.

Aussehen

Der Jerganer ist schlank, hochgewachsen und athletisch, vertraut aber eher auf Schnelligkeit als auf Kraft. Seine dunklen Haare trägt er meistens lang, verbirgt sie aber auch unter einem Kopfputz, wenn es angemessen ist. Wenn er gerade keine besondere Rolle spielt, trägt er gerne dunkle Kleidung, aber er ist sich nicht zu schade, beliebige Verkleidungen anzulegen.

Lebenslauf

Der Jerganer wuchs unter dem Namen Omrak Bimsstätter in Gareth auf und wurde Soldat, als Kaiser Reto nach Maraskan zog. Vor Tuzak wurde er schwer verletzt und verlor fast ein Bein, wurde aber von Einheimischen gesund gepflegt. Er blieb mehrere Jahre auf Maraskan und lernte viel über die dortigen Gepflogenheiten und vor allem über Techniken, seine Gegner schnell und effektiv zu töten. Nach einem Streit erschlug er seinen maraskanischen Lehrmeister und verließ die Insel. Seitdem zieht er als Söldner durch die Welt, oder besser: als gedungener Mörder.

Der Jerganer am Spieltisch

Skrupel oder Mitleid sind dem Jerganer völlig fremd. Das Einzige, für das es sich aus seiner Sicht zu leben lohnt, ist der perfekte Tod – der eines anderen, versteht sich. Er kann sich auf jede Situation blitzschnell einstellen und ist sehr wandlungsfähig. Andererseits legt er Wert darauf, dass Mord eine Kunst ist. Jeder kann seinen Gegner schnell umbringen. Es kunstvoll zu machen, das ist das Werk des wirklichen Könners.
Der Jerganer will immer die Kontrolle über die Situation behalten. Konflikte sollen von ihm ausgehen zu seinen Bedingungen stattfinden. Ist das nicht möglich, spielt er mit seinem Gegner, um ihn abzuschätzen und dann mit einem spektakulären Angriff außer Gefecht zu setzen.

Darstellung

Der Jerganer passt sich jeder Umgebung an – von bäuerlich-kumpelhaft bis zu arrogant oder bescheiden-zurückhaltend versteht er sich auf jede Rolle und kann schnell umschalten.

Zitate

»Töten an sich ist keine Kunst. Aber wenn ein Künstler tötet, dann ist das höchste Vollendung.«
»Dies hier ist mein besonderer Liebling. Das Gift eines maraskanischen Käfers. Es lähmt vollständig, aber man verfügt noch über all seine Sinne und bekommt genau mit, was mit einem anschließend geschieht. Ein unvergleichliches Erlebnis – und würdig, das letzte Erlebnis zu sein, das du erfährst.«
»Trink noch einen Krug auf meine Kosten, mein Freund!«

Die Rolle des Jerganers

Derzeit steht der Jerganer in den Diensten des Barons Dajin von Nadoret. Für ihn soll er ungeliebte Personen beseitigen, vor allem natürlich solche, die dessen heimliche Pläne in Gefahr bringen könnten. Dajin spielt sogar mit dem Gedanken, ihn auf Graf Growin anzusetzen, doch vorher muss sicher sein, dass Dajin dessen Nachfolge antreten wird – bevor noch einmal ein anderer den Vorzug erhält und Graf von Ferdok wird.
Kürzlich hat Kaltenstein ihn gemeinsam mit Junker von Timiskos nach Havena geschickt, um jemanden zu finden, der in der Lage ist, die Raulskrone zu stehlen. Dies ist ihm gelungen, und er hat es sogar geschafft, einen Wettbewerb aus diesem phexischen Meisterwerk zu machen und auf diese Weise sogar zwei Leute zu rekrutieren (siehe Seite 22). Als die Krone gestohlen ist, kehrt der Jerganer zu Kaltenstein zurück. Dieser hat Gerüchte vernommen, dass irgendwelche Schnüffler unterwegs sind und seine Pläne möglicherweise aufdecken. Der Jerganer soll sie beseitigen. Als er gerade an der Zollfestung ist, steht er überraschend vor dem Anführer der Schnüffler und erkennt ihn als Ardo vom Eberstamm. Diesmal nimmt er sich nicht die Zeit, einen Anschlag vorzubereiten, sondern will es sofort über die Bühne zu bringen. Dies ist der letzte Fehler, den er macht, denn er unterschätzt Ardos Reflexe und kann ihn zwar vergiften, wird aber von ihm erschlagen.

Das Lieblingsspielzeug

Vor kurzer Zeit ist der Jerganer mit einem Alchimisten ins Geschäft gekommen, der ihm ein neuartiges magisches Gift verkauft hat. Es handelt sich um kleine, grüne Kristalle, die durch Zusatz von Wasser in eine zähe Paste verwandelt werden können. Kommt dieses Mittel in den Blutkreislauf, so versinkt das Opfer in einen tiefen Schlaf, aus dem es kein Erwachen gibt. Das Opfer verhungert und verdurstet, wenn ihm nicht auf irgendeine Weise Nahrung oder Lebensenergie zugeführt werden kann. Heilzauber können den Tod hinauszögern; profane, karmale oder magische Entgiftung ist hingegen nur sehr schwer möglich, so lange die Substanz sich noch im Körper des Opfers befindet.
Denn die Kristalle an sich sind nicht giftig und werden deswegen von klassischen, giftzerstörenden Zaubern nicht tangiert. Stattdessen sondern sie den eigentlichen Wirkstoff erst ab, wenn ihre Magie feststellt, dass das Opfer nicht tief genug schläft, und erst, wenn der Wirkstoff in den Blutkreislauf gerät, verbindet er sich mit bestimmten Komponenten im Blut zu einem potenten Schlafgift. Wird die Magie der Kristalle neutralisiert, zerallen sie und setzen den Rest des in ihnen gespeicherten Gifts schlagartig frei, was zum Tod des Opfers führen kann. Es bedarf eines wirklichen Meisters der magischen Heilkunst, um gleichzeitig die Magie und das Gift zu neutralisieren. Das einzig bekannte, verlässliche Gegenmittel ist Theriak, eine seltene und äußerst wertvolle Flüssigkeit, die als verflüssigte Lebenskraft der Natur gilt.

Rabenkuss (16/EW)

Das Rezept dieses alchimistischen Giftes ist nur einem nordmärkischen Druiden bekannt, der es aus einem Gemisch von Pflanzenteilen und Mineralien braut. Bisher war er nicht bereit, es an irgendjemanden weiterzugeben, und zum Glück weiß bisher so gut wie niemand von diesem Gift. Er steht tief in der Schuld des Jerganers, da dieser ihm gegen einen Angriff geldgieriger Söldner geholfen hat. (Und er weiß nicht, dass der Jerganer ihm diese Söldner vorher selbst auf den Hals gehetzt hat, um sich sein Vertrauen zu erschwindeln.) Der Druide hat dem Jerganer eine größere Menge des Giftes zubereitet, aber

der Jerganer würde es sicherlich schaffen, ihn dazu zu bringen, weitere Portionen herzustellen.
Wirkung: Tiefschlaf, aus dem es kein Erwachen gibt / Tiefschlaf für 1W6 Tage
Beginn: sofort
Dauer: 3W6 Monate
Preis: unverkäuflich
Haltbarkeit: 12 Monate
Herstellung: Alchimie +15, dazu Kenntnis des SOMNIGRAVIS, des REVERSALIS ABVENENUM und des SUMUS ELIXIERE

Mögliche Funktionen
● **Gegenspieler:** Der Jerganer eignet sich als langfristiger Gegner der Helden. Mit seiner Wandlungsfähigkeit und seiner Menschenkenntnis kann er überall auftauchen und sich zu Beginn sogar mit den Helden anfreunden. Je sympathischer Sie ihn zu Beginn darstellen, desto größer wird der Hass der Helden auf ihn, wenn sie ihn durchschauen – und desto befriedigender der Moment, in dem sie ihn dingfest machen können. In diesem Fall sollten Sie ihn aber keinesfalls von Ardo töten lassen, sondern diesen Triumph unbedingt den Helden überlassen. Um es spannender zu machen, schafft der Jerganer es möglicherweise mehrfach, den Helden knapp zu entgehen.
Beim Einsatz des Giftes müssen Sie Fingerspitzengefühl beweisen. Der Einsatz gegen Helden kann schnell zu Frustration auf Spielerseite führen, deswegen eignet es sich vor allem als Zentrum eines eigenen Abenteuers, in dem es darum geht, einen Vergifteten zu retten. In unbedachter Spielerhand kann es zu einer sehr mächtigen Waffe werden, obgleich jeder, der es verwendet, damit zum von der Obrigkeit gejagten Giftmörder wird.
Nach 1009 BF: Der Jerganer stirbt und steht später nicht mehr zur Verfügung.

Geboren: 980 BF **Größe:** 1,80 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Mörder
Wichtige Wesenszüge: skrupellos, ehrgeizig
Ziele und Motivation: die Kunst des Mordens zu zelebrieren und zu vervollkommnen
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich
Wichtige Publikationen: Computerspiel *Drakensang: Am Fluss der Zeit* (2010), Roman *Das Ferdoker Pergament* (2010)

MU 16	**KL 12**	**IN 14**	**CH 15**		
FF 13	**GE 16**	**KO 12**	**KK 12**		
Dolch:	**INI 16+1W6**		**AT 19**	**PA 14**	**TP 1W6+1**
Schwert:	**INI 16+1W6**		**AT 16**	**PA 15**	**TP 1W6+4**
Rüstung:	**RS 1**	**BE 1**	**WS 8**	**GS 7**	
LeP 31	**AuP 34**	**AsP –**	**KaP –**	**MR 7**	

Vor- und Nachteile: Beidhändig, Eisern, Gefahreninstinkt, Soziale Anpassungsfähigkeit / Arroganz 7, Gesucht 2, Rachsucht 9, Prinzipientreue (Töten als Kunst zelebrieren)

Herausragende Talente: Dolche 15, Fechtwaffen 12, Schwerter 13, Schleichen 12, Selbstbeherrschung 14, Gassenwissen 14, Menschenkenntnis 12, Überreden 13 (Lügen 15), Alchimie 9, Heilkunde Gift 11, Heilkunde Wunden 11
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen 2, Beidhändiger Kampf I, Betäubungsschlag, Binden, Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Improvisierte Waffen, Kampfreflexe, Kulturkunde (Mittelreich, Almada, Liebliches Feld, Tulamidenlande, Maraskan, Südaventurien), Linkhand, Meisterparade, Nandusgefälliges Wissen, Schnellziehen, Todesstoß, Wuchtschlag
Verhalten im Kampf: versucht direkte Kämpfe zu umgehen und seinen Gegner stattdessen kampfunfähig zu machen. Wenn er einem Kampf nicht ausweichen kann, benutzt er jeden Trick, der sich ihm bietet. Wenn er sich überlegen fühlt, zieht er den Kampf auch absichtlich in die Länge.

Dajin von Nadoret – der geltungssüchtige Baron

Dajin hasst und verachtet Kaiser Hal von Gareth, weil dieser nicht ihn, sondern einen Zwergen zum Grafen von Ferdok gemacht hat. Nähere Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 19f.. Am liebsten würde er sich die ganze Welt untertan machen – nicht aus Herrschsucht, sondern vor allem, weil er glaubt, dass das bequem wäre. Dass ein vorbildlicher Herrscher seine eigenen Bedürfnisse hinter die seines Volkes zurückstellen soll, hält er für Propaganda, die nur dazu dient, das einfache Volk ruhig zu halten. Entsprechend prunkvoll und angeberisch gibt sich der Baron in der Öffentlichkeit. Die Zurschaustellung seines Reichtums zelebriert er im Rahmen häufiger Festlichkeiten

in seinem Schloss, zu denen er sich Gäste aus dem Adel einlädt, die er damit beeindrucken und für sich gewinnen kann. Eifersüchtig schielt er auf das Ansehen anderer und versucht diese durch Schmeicheleien und Geschenke an Beliebtheit zu übertreffen. Um sein verschwenderisches Leben zu finanzieren, hat er geheime Bündnisse mit den Flusspiraten und dem Händler Ratzenbold geschlossen (siehe Seite 21 und 182). Die Sorgen, die er damit seinen Untertanen aufbürdet, interessieren ihn nicht. Nach außen hin ein Wohltäter, ist Baron Dajin ein grausamer Mann.

Aussehen

Der übergewichtige, kleine Mann stützt sich beim Flanieren auf einen Spazierstock. Wenn er spricht, wabbelt sein gewaltiges Doppelkinn über einem kaum vorhandenen Hals. Seine Bewegungen haben stets etwas Affektiertes, und seine freudig-großmütige Überschwänglichkeit wirken ebenso gespielt wie sein süffisantes Lachen.

Dajins Rolle

Der Baron ist der Hintermann hinter den Piratenüberfällen und dem Anheuern von answinistischen Verschwörern. Damit löst er zwar die Geschehnisse aus, denen die Helden die ganze Zeit hinterherjagen, ist aber nicht ihr zentraler Gegenspieler, denn er ist zu blasiert und nicht klug genug, um jemals den Respekt der Helden erwerben zu können.

Nach 1009 BF: In der offiziellen Geschichtsschreibung überlebt Dajin, wird aber aufgrund der missglückten Pläne, der Beschädigung der Burg und seiner enttäuschten Liebe halb wahnsinnig. Offiziell bleibt er zwar noch im Amt, aber nur, damit der Kronendiebstahl nicht publik wird. 1011 BF lässt Growin ihn dann doch einkerkern, er stirbt 1015 BF bei einem Fluchtversuch.

Zitate

»Sind sie nicht putzig, meine Untertanen?«

»Ich muss schon sagen, Ihr seid recht hartnäckig.«

»Ihr mögt den Eindruck haben, dass Euch Unrecht getan wurde. Doch dem ist nicht so.«

»Was haltet ihr mich mit solchen Details auf? Einem Baron stellt man keine Bedingungen!«

»Ich muss nun mal den Grafenreif haben, wisst Ihr? Denn ich wurde geboren, um diesen Titel zu tragen. Das versteht Ihr doch.«

Geboren: 966 BF **Größe:** 1,70 Schritt
Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** grün
Darstellung: arrogant, selbstgefällig, aufgeblasen

MU 13	**KL 12**	**IN 13**	**CH 15**			
FF 12	**GE 11**	**KO 12**	**KK 10**			
Degen:	**INI 10+1W6**					
AT 9	**PA 7**	**TP 1W6+3**		**DK N**		
LeP 32	**AuP 36**	**AsP –**	**KaP –**	**WS 6**	**RS 0**	**MR 3**

Vor- und Nachteile: Adlig (Baron), Gebildet 3 / Arroganz 12, Größenwahn 13

Herausragende Talente: viele gesellschaftliche Talente meisterlich, viele Wissenstalente kompetent

Die Neisbecks

Die weit verzweigte Sippe der Neisbeck ist die reichste Händlerfamilie von Ferdok. Ihr Wappen zeigt ein silbernes, achtspeichiges Wagenrad auf grün-silber gespaltenem Schild. Das protzig anmutende Kontor der Familie thront hinter dem Praios-Tempel am Großen Markt der Stadt. Außerdem nennen die Neisbecks einen eindrucksvollen Fuhrpark, eine stattliche Zahl an Frachtkähnen, etliche Mietshäuser und diverse Grundstücke ihr Eigen. Haupteinnahmequelle sind der Flusshandel und der Weitertransport von Waren nach Gareth. Wichtigstes Handelsgut ist Bier, vor allem das Helle Ferdoker Gerstenbräu – und das nicht von ungefähr, wie böse Zungen munkeln, ist der Vorsteher der gräflichen Ferdoker Brauerei doch ein gewisser Farfex Neisbeck.

Die Neisbecks sind sehr vermögend und dementsprechend auch sehr einflussreich in Ferdok, jedoch wenig beliebt. Nicht nur, dass sie beständig und mit einigem Erfolg gegen alte Privilegien der freien Flussschiffer und Flößer ankämpfen und sich hier entsprechend viele Feinde gemacht haben, auch werden ihnen immer wieder zweifelhafte Machenschaften nachgesagt. Auch wenn es bisher nicht nachgewiesen werden konnte, so versteckt sich hinter der biederen Fassade des Handelshauses ein florierendes Schmuggelunternehmen, und nicht wenige Ferdoker Gauner stehen in Neisbeckschen Diensten.

Die Neisbecks nach 1009 BF: 1026 BF tritt das Handelshaus dem neugegründeten *Albenhuser Bund* bei, einer Vereinigung namhafter Handelshäuser aus dem Kosch, Nordmarken und Albernia. Als das aventurienweit mächtigste Handelshaus Stoerrebrandt versucht, seinen Einfluss in Ferdok auszuweiten, entsteht eine tiefe Feindschaft zwischen den Neisbecks und den Stoerrebrandts.

Ulwine Neisbeck – Händlerin mit eigenen Plänen

Oberhaupt der Familie ist Ulwine Neisbeck (Nichte des erwähnten Farfex). Die schlanke Frau mit dem hübschen, aber strengen Gesicht ist für ihre Geschäftstüchtigkeit und ihr Verhandlungsgeschick bekannt und gefürchtet. Allgemein bringt man ihr wenig Sympathie entgegen, erkennt jedoch (mitunter zähneknirschend) ihre Dienste und Leistungen zum Wohle des Handelshauses Neisbeck an.

Ulwine im Spiel: Ulwine kreuzt irgendwann entweder in Nadoret oder bei der Zollfeste auf und erzählt, die Piraten hätten ihren Bruder entführt und verlangten Lösegeld. Jetzt sucht sie nach einer Möglichkeit, mit den Piraten in Kontakt zu treten, um zu verhandeln. Wenn die Helden ihr nicht ver-

raten, wo der Stützpunkt der Piraten ist, erfährt sie es auf anderem Wege und macht sich auf den Weg nach Hammerberg. Entweder der Zollkommandant oder der Vogt von Nadoret ist bestürzt, als er davon hört, und bittet die Helden, die 'arme, schutzlose' Frau zu unterstützen. Sobald Ulwine im Piratendorf angekommen ist, beginnt sie dort dem eigentlichen Zweck ihrer Reise nachzugehen: Sie sucht einen Mörder, der ihren Bruder tötet, um die eigene Position zu stärken.

Die Helden können frei entscheiden, was sie tun. Sicher ist aber, dass es ihnen nicht gelingen wird, Ulwine vor Gericht zu stellen – dazu ist sie viel zu einflussreich. Aber möglicherweise warnen sie den Bruder, der sich dann angemessen bei ihnen bedankt und es vorzieht, vor seiner Schwester zu fliehen. Eilif jedenfalls wird den Auftrag nicht annehmen und empfindet schon allein die Frage als ehrenrührig.

Nach 1009 BF: Ulwines Macht nimmt immer weiter zu. 1032 BF lässt sie sogar Ardo umbringen, der ihr in die Quere gekommen ist, stirbt in der Folge aber ebenfalls.

Geboren: 972 BF **Größe:** 1,75 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun-grün
Darstellung: geschäftstüchtig, verschlagen, herrisch, berechnend

MU 13	**KL 15**	**IN 14**	**CH 13**			
FF 12	**GE 10**	**KO 11**	**KK 9**			
Wurfmesser: INI 10+1W6		**FK 14**	**TP 1W6**			
LeP 28	**AuP 34**	**AsP 46**	**KaP –**	**WS 5**	**RS 0**	**MR 4**

Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit / Arroganz 11, Eitelkeit 8, Goldgier 10
Herausragende Talente: Betören 11, Überzeugen 12, Schätzen 14 (Handelsware des Kosch 16)
Sonderfertigkeiten: –

Rakorium Muntagonus – verrückt-genialer Zauberer und Echsenforscher

»Bastrabun verbannte die Echsen … Ha! Als ob das, was verbannt, auch vernichtet wäre. Doch die Menschen sind kleingeistig und vergessen schnell, während sich in den Bannländern zischelnde Zauberer und schuppige Horden in verfallenden Festungen verstecken und ihre Rückkehr vorbereiten. Und dabei sind sie geduldig, denn unser Vergessen gereicht ihnen zum Vorteil.«
—aus einer Notiz des Rakorium Muntagonus, 1007 BF

Der Zauberer Rakorium ist ein an der Grenze zum Wahnsinn stehendes Genie und eine Koryphäe der Echsenforschung. Entgegen den Vorlieben seiner Kollegen hält es den rüstigen Zauberer nie lange in seiner Studierstube. Kaum zurück in seiner Akademie, zieht es ihn wieder hinaus auf Expeditionen in die entlegensten Regionen Aventuriens, immer auf der Suche nach den Hinterlassenschaften der alten Echsen-Hochkulturen: Relikten geschuppter Völker, die seinen Theorien nach nicht so tot sind, wie allgemein angenommen wird, und seit langem daran arbeiten, ihren angestammten Platz als Herrscher Aventuriens wieder einzunehmen.

Aussehen

Obwohl Rakorium recht hager ist und schon auf die Siebzig zugeht, macht der hochgewachsene Magier mit dem langen, weißen Vollbart und den buschigen Augenbraun einen sehr rüstigen Eindruck. Zwar funkelt noch immer jugendlicher Wissensdurst in seinen Augen, der stetig unruhig umherhuschende Blick verrät aber auch die ersten Anzeichen von Verfolgungswahn und Verwirrung. Rakorium ist meist in ein abgetragenes, mit Stern- und Mondsymbolen verziertes Zaubergewand und einen breitkrempigen Spitzhut gekleidet.

Lebenslauf

Relativ früh nach seiner Geburt 943 BF wurde bei Rakorium eine magische Gabe festgestellt und er in die Obhut der *Halle des Quecksilbers*, der Festumer Magierakademie, übergeben. Nach einer relativ gradlinigen Karriere galt er schon mit Anfang Dreißig (975 BF) innerhalb der Magiergilden als 'berühmt-berüchtigter Echsenforscher'. In den folgenden Jahrzehnten unternahm er umfassende Expeditionen, die ihn unter anderem zur geheimnisumwitterten Unterwasser-Stadt Wahjad, in die Echsentempel der dampfenden Dschungel Maraskans sowie zu einer vom Wüstensand der Khôm bedeckten Ruinenstadt führten. Seine bahnbrechenden Erkenntnisse sind zwar bis heute unter vielen Vertretern seiner Zunft umstritten, nichtsdestotrotz wurde er bereits im Jahr 1000 BF zur Spektabilität seiner Heimatakademie gekürt und darf sich inzwischen zur ausgewählten Gruppe der Erzmagier zählen. Etwa zur gleichen Zeit traten aber auch die Schattenseiten von Rakoriums exzessivem Forscherdrang immer deutlicher zutage: Zu tief ist er in die Gedankenwelt der Geschuppten eingetaucht, hat seinen Geist mit Wissen in Kontakt gebracht, das nicht für Sterbliche gemacht ist, und Schriften gelesen, die seinen scharfen Verstand mit Wahnvorstellungen umnebeln. So ist der Erzmagier heute fest davon überzeugt, dass die Welt von alten Echsenrassen, dämonischer Magie und unaussprechlichen Götzen beherrscht wird. Anfang 1009 BF ist Rakorium im Kosch gestrandet. Nach langen Recherchen hat er herausgefunden, dass es irgendwann zur Zeit der Magierkriege (vor etwa 400 Jahren) im Kosch einen echsischen Meistermagier namens *Valonion* gab, der nach einem Thesiskristall forschte. Dem will er auf den Grund gehen.

Rakorium am Spieltisch

Rakorium ist überzeugt, dass außer ihm niemand in der Lage ist, die wahren Ausmaße der echsischen Kabale zu erkennen. Und obwohl er die zusammengetragene Beweislast für erdrückend hält, schenken ihm sogar die engsten Kollegen kaum Glauben. Er hofft auf die Ergebnisse der Nachforschungen hier im Kosch, denn dann werde es allen "wie Schuppen von den Augen fallen", und sie werden die Heimtücke der zischelnden Echsenpriester erkennen, die ihre blutigen Schlingen um Aventurien immer enger ziehen.

Rakorium erkennt Zusammenhänge, die andere übersehen. Wo seine Mitmenschen nur Striche und Kerben sehen, da sieht der in anderen Kategorien denkende Erzmagier Muster, Keilschriften und komplexe, antike Botschaften. Auch wenn seine Verschwörungstheorien abstrus klingen, ein wahrer Kern haftet ihnen hin und wieder an.

Rakorium vergisst schnell, dass seine Zuhörer nicht über das gleiche Vorwissen verfügen wie er. Es gelingt ihm nicht, kom-

plexe Zusammenhänge einfach darzustellen, statt dessen macht er selbst aus einfachen Fakten komplizierte Gedankengebäude. Da kann es schon mal passieren, dass ein zehnminütiger Monolog des Erzmagiers ohne Grundkenntnisse in alttulamidischer Sphragistik und der toten Schrift Proto-Zelemja nahezu unverständlich bleibt. Wenn der oft mit seinen eigenen Gedanken beschäftigte Magus zu forsch angefasst wird, igelt sich dieser förmlich ein. Spitzfindige Beleidigungen oder ironische Bemerkungen hingegen nimmt er meist gar nicht wahr. Wehe aber demjenigen, der von ihm als "Henkersknecht der Geschuppten" enttarnt wird.

Darstellung

Rakorium spricht mit einem breiten bornländischen Akzent. Obwohl nicht ungeschickt, wirkt er in seiner Körperhaltung recht steif. Sein Gegenüber verwirrt er (unabsichtlich) durch verschwörerische Blicke, wildes Gestikulieren und Verweise auf praktisch unbekannte Monographien und Denkschriften (nicht selten aus seiner eigenen Feder). Zudem hasst er es, Sätze grammatikalisch korrekt zu beenden, und springt innerhalb einer Bemerkung liebend gerne von Aspekt zu Aspekt einer Sache. 'Unnötige' Höflichkeitsformen und 'belangloses' Gerede unterlässt er gänzlich.

Nottel

Rakorium: *»Verflixt und zugenäht! Wo isses denn nu … ich dachte ich hätte es …?«*
Nottel: *»Wenn Ihr den Codex Sauris meint, Meister, den haben wir doch in der Schänke gelassen.«*
Rakorium: *»Ahh, gut dass du da bist, Nottel …«*
Nottel: *»Ungfried, Meister, ich heiße Ungfried.«*
Rakorium: *»Ja, sagte ich doch, Nottel … hmpf … Moment! Woher weißt du das mit der Schänke?* (richtet den Zauberstab drohend auf seinen Gehilfen) *Bist du etwa ein Agent der Geschuppten in einem Nottel-Kostüm, der mich narren will? Ich habe dich durchschaut! Paraly…*
Nottel (seufzt): *»Aber nein, Meister! Ihr habt mir doch am Stadttor aufgetragen, den Codex zurück ins Gasthaus zu bringen … damit die Diener der Echsen ihn nicht finden, wenn sie uns gefangen nehmen sollten.«*
Rakorium: *»Nun ja … hmpf … eigentlich keine schlechte Idee. Wo waren wir noch einmal, Nottel?«*
Nottel: *»Ungfried!«*
Rakorium: *»Ja, sagte ich doch …«*
—ein Gespräch zwischen Meister und Schüler, außerhalb von Nadoret, 1009 BF

Ungfried ist seit etwa einem dreiviertel Jahr der Gehilfe von Rakorium Muntagonus. Da dessen ersten Gehilfe Nottel hieß und er sich nicht die Mühe macht, nennt er ihn Nottel – ebenso wie alle seine Vorgänger und Nachfolger – selbst die weiblichen.
Ungfried ist ein Novize mit erstaunlich scharfem Verstand für sein Alter, oft kann man sogar den Eindruck gewinnen, dass er sich um Rakorium kümmert und nicht umgekehrt. Er ist nicht auf den Mund gefallen und versucht, seinem Meister so gut es geht zu helfen. Im Gegensatz zu späteren Gehilfen des Magiers lehnt Ungfried den Genuss von Alkohol strikt ab.

Zitate

»Was sagtet Ihr, Portal von Zea'Thoa … ein interessanter Fund, wenn ich nur … aber ja, die limbische Astralfluktuation … oder nein, wo war ich … Ihr seid ja immer noch da! Was wollte ich sagen? Ähh ja. Also passt gut auf…«
»Hoppla, der alte Fluch … hatte ich ja ganz vergessen …. Ihr seid bewaffnet, nicht wahr? Das trifft sich gut.«
»Als H'Szint zählen die Echsenmenschen sie noch heute zu ihren sterbenden Göttern, den H'Ranga. Und wusstet Ihr auch, dass noch zu Zeiten des tausendtürmigen Bosparans viele Diener der Allwissenden sich nicht Hesinde-, sondern He'Szint-Priester nannten? Versteht Ihr, worauf ich hinauswill?«

Mögliche Funktionen

- **Als Informant:** Rakorium ist *die* Adresse, wenn man mehr über Echsen oder uralte magische Geheimnisse wissen möchte. Es ist jedoch ein Abenteuer für sich, den wirren Magus zur Herausgabe der Informationen zu bewegen und seine kryptischen und zusammenhanglosen Äußerungen dann auch noch richtig zu 'deuten'.
- **Als Auftraggeber**: Rakorium hat schon oft gute Erfahrungen damit gemacht, Abenteurer als Schutz für seine Ausgrabungen und Expeditionen anzuheuern.
- **Als Mentor:** Als Erzmagier und Koryphäe der Echsenforschung kann Rakorium einem Helden zahlreiche Zauber, Rituale und alte Sprachen beibringen. Er wird seinen Wissensschatz aber nur dann teilen, wenn er sicher ist, dass sein Gegenüber kein 'Agent der Geschuppten' ist und er seine Verschwörungstheorien ernst nimmt.

Nach 1009 BF: Rakorium wird 1019 BF in die Ereignisse um die Rückkehr Borbards verwickelt und beschäftigt sich ab 1025 BF verstärkt mit den geheimen Drachenkulten der Tulamidenlande, aber auch des Koschs. Im Laufe der Jahre driftet Rakoriums Geist immer stärker in Verfolgungswahn und Wirrnis ab. Ab 1033 wird er in die Geschehnisse der **Drachenchronik** verwickelt.

Geboren: 943 BF **Größe:** 1,93 Schritt
Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** graugrün
Kurzcharakteristik: brillanter Verwandlungszauberer und Verschwörungstheoretiker
Wichtige Wesenszüge: exzentrisch, verwirrt, verschwörerisch
Ziele und Motivation: seine Verschwörungstheorien publik machen, Beweise sammeln, das Ziel der echsischen Kabale aufdecken
Beziehungen (SO 11): gering (wird trotz seiner Errungenschaften von vielen als verrückt angesehen)

Finanzkraft: gering (*ansehnlich*, wenn er es schafft, Stoerrebrandt als Geldgeber für seine Expeditionen zu gewinnen)
Wichtige Publikationen: Computerspiele *Drakensang* (2008), *Drakensang: Am Fluss der Zeit* (2010), Abenteuer *Drachenschatten* (2009), *Meister der Dämonen* (2005), *Erben des Zorns* (2003), Browsergame *Saat des Zorns II* (2010)

MU 16 KL 17 IN 15 CH 15
FF 15 GE 13 KO 13 KK 11
LeP 32 AuP 34 AsP 65 KaP – MR 7
Magierstab: INI 10+1W6
AT 12 PA 11 TP 1W6+1 DK NS
Rüstung: RS 2 BE 2 WS 7 GS 7

Vor- u. Nachteile: Einbildungen, Vorurteile gegen Geschuppte 12
Herausragende Talente: Geschichtswissen 16 (Echsen 18), Magiekunde 16, Sprachenkunde 15, Sternkunde 15; Kenntnis diverser alter Sprachen und echischer Dialekte
Wichtigste Zauberfertigkeiten und Rituale: viele Zauber der Merkmale Form, Objekt und Umwelt meisterlich, viele gildenmagische Sprüche kompetent
Verhalten im Kampf: Wenn angegriffen, verschanzt er sich hinter magischen Schilden (GARDIANUM, FORTIFEX, ARMATRUTZ) und lässt andere kämpfen. Falls doch zum Angriff gezwungen, kann er sich durch den IGNIFAXIUS Respekt verschaffen oder hält die Gegner mit seinem Stab auf Distanz.

Szenariovorschläge

- Die Helden werden von Rakorium angeheuert, um eine seiner Ausgrabungen in der Wildnis gegen Banditenüberfälle zu schützen. Nachdem er einen Weg in das Innere des echsischen Mausoleums gefunden hat, gilt es, dieses zu erkunden, ohne eine der zahlreichen mechanischen und magischen Fallen auszulösen, die mumifizierten Echsen zu erwecken und sich in der labyrinthischen Grabanlage zu verlieren.
- Während der Untersuchung einer verwitterten Statue kommt 'Nottel' mit einer magischen Flüssigkeit in Kontakt und beginnt sich langsam in einen Echsenmensch zu verwandeln. Nachdem die Helden Rakorium durch beherztes Eingreifen davon abhalten können, das "kontaminierte Spezimen" zur späteren Analyse "konservieren" zu wollen, müssen sie schwer zu bekommende Zutaten für ein Ritual sammeln, das die Verwandlung stoppen soll.
- Die Helden lernen Rakorium kennen, als er auf einem Volksfest etwas angetrunken die abstrusesten Verschwörungstheorien einem breiten Publikum kundtut. Als der Erzmagier am Tag darauf durch ihre Hilfe mehrere Mordanschläge überlebt, keimt in ihnen ein Verdacht: Eine von Rakoriums Theorien muss der Wahrheit entsprechen, so dass die Verschwörer nun versuchen, ihn zum Schweigen zu bringen – nur welche ist es? Dass die Grundrisse der Siedlung echsischen Zauberglyphen nachempfunden sind, dass die Zahoris (oder sollte man besser *Zzah'Huri* sagen) in Wirklichkeit gar nicht die Zwölfgötter anbeten? Oder …

Diebe, Drachen, Geheime Schlüssel – Die Handlung von *Das Ferdoker Pergament*

Vorbemerkung: *Die folgende Geschichte beschreibt Hintergrund und Handlung des Romans Das Ferdoker Pergament. Wenn Sie den Roman noch lesen wollen, sollten Sie diesen Abschnitt überblättern.*

»Ein einzelnes Blatt einseitig beschriebenes Pergament in recht gutem Zustand. Sein Alter konnte ich auf die Schnelle nicht bestimmen, aber es erschien mir wenigstens einige Jahrzehnte alt, möglicherweise älter. Beschrieben war es mit goldfarbener Tinte, allerdings habe ich weder einen Titel noch einen Hinweis auf den Verfasser gesehen. Oberhalb des Textes befand sich ein Symbol, das mir fremd ist: ein Kreis, der durch zwei gebogene Linien in drei etwa gleich große Teile geteilt wird.«
—Aussage der Hesinde-Geweihten Swanja von Dubbenmoor vor einem Tribunal in Havena, 1009 BF

Die Vorgeschichte

Um das Jahr 915 BF herum kamen einige Hesinde-Geweihte einem geheimen Drachenkult auf die Spur, der von einem Mantra'ke namens Zarassu geleitet wurde (weitere Informationen zu Mantra'kim ab Seite 195). Es dauerte fast fünf Jahre, bis es gelang, diesem Kult einen vernichtenden Schlag zuzufügen, bei dem alle Mitglieder getötet wurden. Zarassu wurde von einer magischen Lanze tödlich verwundet, konnte sich aber mit letzter Kraft in einen geheimen Tempel teleportieren, wo er sich in einen

tiefen Schlaf versetzte, aus dem er allerdings nicht aus eigener Kraft erwachen kann.

Der Anführer des Kultes, ein gewisser Junker Angolf von Timiskos, wurde ebenfalls getötet, konnte aber vorher im Grabmal seiner Familie eine verschlüsselte Anweisung deponieren, wie man Zarassu finden und befreien könne. Seinem ältesten Sohn hinterließ er einen Brief, wo das Schreiben zu finden ist, aber auch der wurde getötet. Dessen Tochter, damals noch ein Säugling, wurde jedoch von der Amme gerettet und nach Al'Anfa gebracht, wo sie aufwuchs. Die Hesinde-Kirche, die die Existenz drachischer Kulte unbedingt geheim halten wollte, suchte noch einige Zeit nach dieser Tochter, gab sich dann aber überzeugt, dass sie wohl auch gestorben sein müsse.

980 BF erkundete eine Gruppe von Grabräubern unter Leitung von Phibula Eisendenglerin das Grab der Timiskos' und nahm das besagte Schreiben mit, ohne zu ahnen, was es damit auf sich hatte. Da es ihnen nicht gelang, die Anweisungen zu entschlüsseln, verkauften sie das Pergament an eine Schreiberin in Havena, von der es schließlich der fürstliche Hoflehrer erstand. Auch er verstand nicht, um was es sich handelte, und legte es zu zahlreichen anderen Schriftstücken in seine bescheidene Bibliothek.

Im Jahr 1007 gelangte der Brief des Angolf von Timiskos an seinen Sohn zufällig in die Hände des Magiers Piramor, der ebenfalls einem Drachenkult angehörte. Im Auftrag der Mantra'ke Malgorra suchte und fand er schließlich einen Erben der Timiskos, einen gewissen Lucian von Timiskos, der in Perricum lebte und von besseren Zeiten träumte. Piramor überzeugte Lucian davon, dass er sich den Answinisten anschließen müsse, denn sobald Answin Kaiser sei, würde auch Piramor ein Lehen und wenigstens einen Baronstitel erhalten. Aber um der Sache wirklich dienlich zu sein, müsse er den Anweisungen folgen, die sein Ahn hinterlassen habe, denn es gelte, einen mythischen Helden für die "große Sache" zu erwecken. So drangen Piramor und Lucian in das Grab seiner Vorväter ein, fanden dort aber nur die Leiche eines Grabräubers. Durch ein Schreiben, das sich noch im Gepäck der Leiche befand, kamen sie an den Namen von Phibula Eisendenglerin, die sie aufsuchten und von der sie erfuhren, an wen sie das Schreiben weitergegeben hatte. Nachdem sie diese Zeugin beseitigt hatten, gingen sie nach Havena und beauftragten dort die Hehlerin Thoris, das Pergament aus dem Fürstenpalast zu stehlen. Doch Phibulas Tod zog die Aufmerksamkeit der magischen Ermittlerin Alwinja von Sperberling auf sich, die den eigenartigen Begleitumständen im Auftrag der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur auf den Grund gehen wollte und der Spur ebenfalls nach Havena folgte.

Die Handlung

Meisterdiebin Mora und einigen Freunde ist es gelungen, das Pergament zu stehlen. Bei der Übergabe bringt Lucians Gehilfe, der 'der Jerganer' genannt wird, auch Thoris um, damit sie niemandem verraten kann, wer sie beauftragt hat. Doch Lucian hat nicht mit der Findigkeit der Havener Diebe gerechnet, die ermitteln können, wer Thoris getötet hat, und sich an ihm rächen, indem sie das Pergament aus seinem Besitz entwenden. Auf der nun folgenden Jagd nach dem Pergament gibt es mehrere Tote. Doch der Dieb, der das Pergament hat, entwischt Lucian. Es handelt sich um einen Nachwuchsdieb mit Namen Gwidion, und der beschließt nun in seiner Verzweiflung, dem Inhalt des Pergaments selbst auf die Spur zu kommen und so dem Mörder seiner Gefährten einen Strich durch die Rechnung zu machen.

Der Mord an Thoris hat den Hesinde-Geweihten Tormin vom Berg ins Spiel gebracht, der ahnt, dass die ganze Angelegenheit mit einem Drachenkult zu tun haben muss. Er heuert einige Söldner an und macht sich seinerseits auf die Jagd nach Gwidion, um ihm das Pergament abzujagen. Gwidion wird nun also sowohl von Lucian als auch von Tormin verfolgt, während Frau von Sperberling sich ihrerseits an Lucians Fersen heftet.

Es kommt zu mehreren Begegnungen untereinander, von denen einige blutig verlaufen. Aber mit Hilfe einiger neuer Gefährten und Gefährtinnen findet Gwidion den geheimen Tempel, der in dem Pergament beschrieben ist. Doch die anderen sind ihm auf der Spur, und so kommt es im Tempel zu einem dramatischen Finale.

Das Ferdoker Pergament am Spieltisch

Auf irgendeine Weise bekommen die Helden das Pergament in die Finger. Sie werden vermutlich wenig damit anfangen können, aber bald erfahren sie, dass jemand höchstes Interesse an dem Schriftstück hat – zum Beispiel bei einem Überfall oder einem Mordversuch.

Dadurch sollte ihre Neugier geweckt werden, das Geheimnis des Schreibens zu entschlüsseln. Wenn Ihre Spieler nicht zu Eigeninitiative neigen, können Sie auch einen Auftraggeber ins Spiel bringen, der sie darum bittet, dieses Geheimnis zu lüften. Dies könnte sogar Timiskos selbst sein, der aus der Schrift nicht schlau geworden ist und die Helden nun benutzen will.

Während die Helden sich auf die Suche machen, werden sie ständig verfolgt, und zwar von jemandem, der ihnen überlegen ist – aber richten Sie es dennoch so ein, dass sie immer wieder entkommen können. Dabei gelingt es dem Verfolger, seine eigenen Untaten so aussehen zu lassen, als seien sie das Werk der Helden, sodass nun auch die Obrigkeit und vor allem die Hesinde-Kirche hinter ihnen her hetzt.

Durch geschickte Ermittlung sollten die Helden schließlich in Bragahn ankommen und dort den Zugang zum versteckten Heiligtum finden. Gestalten Sie ein furioses Finale, wenn nun alle Beteiligten aufeinandertreffen.

Eine Variante dieses Abenteuers entsteht, wenn Sie die Perspektive wechseln. So könnten die Helden von der KGIA, dem albernischen Fürsten oder der Hesinde-Kirche damit beauftragt werden, den vermeintlichen Giftmörder Gwidion dingfest zu machen, wobei ihnen immer wieder der undurchschaubare Junker von Nebelthal einen Strich durch die Rechnung macht. Irgendwann stellt sich heraus, dass Gwidion gar nicht der Täter ist, und so können die Helden mit ihm gemeinsam das Geheimnis des Pergaments entschlüsseln. Möglicherweise werden unterschiedliche Helden auch von unterschiedlichen Leuten beauftragt, was hin und wieder zu abweichenden Zielsetzungen führen kann.

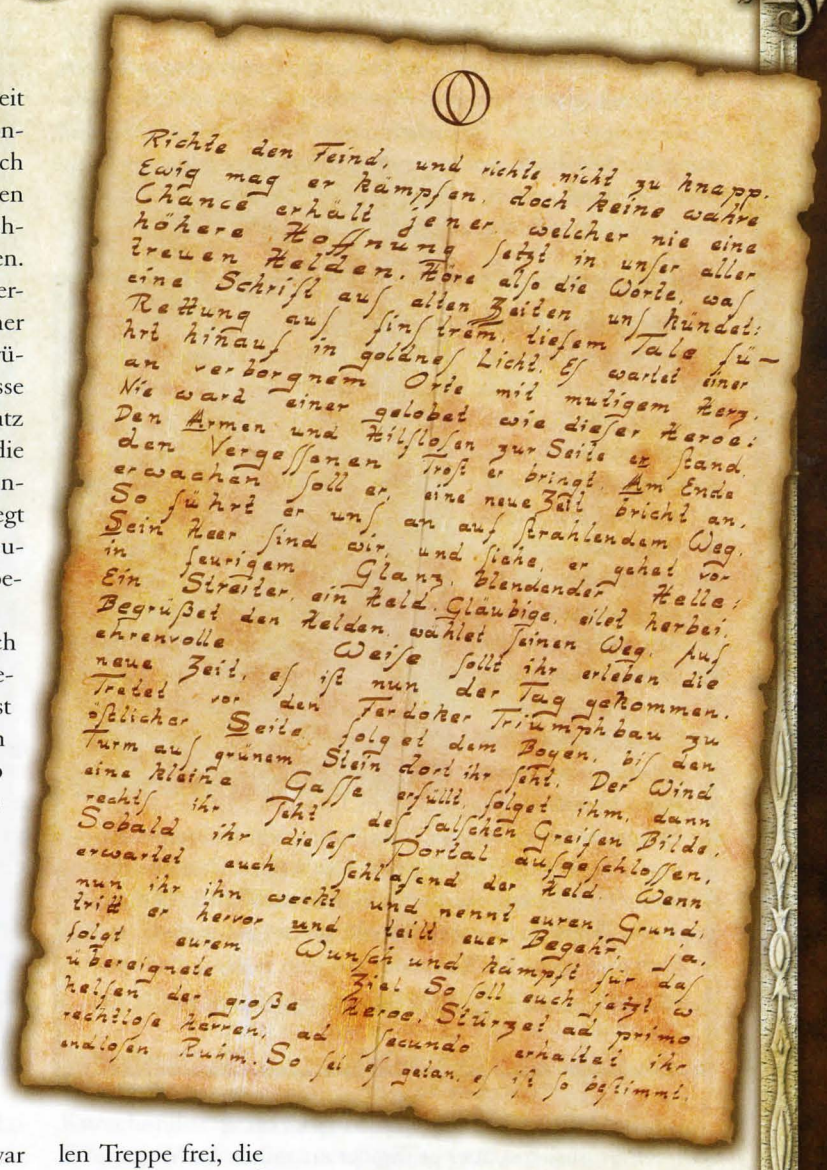
Das Pergament

Das Schriftstück, um das es geht, ist knapp einen Spann breit und ebenso hoch. Der Text wirkt auf den ersten Blick recht konfus und enthält zunächst nur wenige Hinweise. Helden, die sich gut auskennen oder bei den richtigen Leuten nachfragen, können allerdings darauf kommen, dass die Begriffe 'Ferdoker Triumphbau' und 'grüner Turm' auf das Städtchen Bragahn hinweisen. Dort gibt es auf dem Markt ein Denkmal, das manchmal als 'Ferdoker Triumph' bezeichnet wird. Wenn man vor dort aus einer gebogenen Straße folgt, sieht man irgendwann den auffällig grünen Turm des Tsa-Tempels. Wer einer dort abzweigenden Gasse folgt, durch die oft der Wind pfeift, der kommt auf den Vorplatz des Tempels. An seiner Seite ist eine Steinskulptur zu sehen, die zahlreiche Figuren aus Götterwelt und Legende zeigt, unter anderem einen Greifen. (Dass er als 'falsch' bezeichnet wird, liegt daran, dass der Schreiber dem Sonnengott keine Verehrung zukommen ließ, sondern ihn als Usurpator des Himmelsthrons betrachtete.) Ein verschlossenes Portal ist hier nicht zu sehen.

An diesem Punkt kommt der geheime Text zum Tragen, der sich in dem Pergament verbirgt: Wird das Schreiben in der Höhe gefaltet, so dass der Knick das obere Symbol mittig teilt, und liest man dann die ersten Buchstaben jeder Zeile, die Buchstaben an der Falz und schließlich die letzten Buchstaben jeder Zeile, so ergibt sich der Text: »Rechter Hand des Siebentöters entführe den Götterboten und wende des Panthers Speer. Stürze den Greifen und nenn das Wort.«

Die Bedeutung des Spruchs kann durch Kenntnis der Götterwelt gelöst werden (und eventuelle *Götter/Kulte*-Proben). Wenn man nun bei den Skulpturen die Ucuri-Darstellung rechts von Geron dem Einhändigen (der 'Götterbote' rechts des 'Siebentöters') herauszieht, den Speer des Halbgottes Kor (des 'Panthers') ein Stück weit dreht und am Greifen zieht, hat man einen Mechanismus vorbereitet, der durch Nennung des Schlüsselworts aktiviert werden kann.

Auch dieses Schlüsselwort verbirgt sich im Pergament, und zwar durch markierte Buchstaben: Es ist Zarassu, der Name des ehemaligen Kultführers. Wird es nun laut ausgesprochen, schwingt die gesamte Steinplatte zur Seite und gibt den Weg zu einer steilen Treppe frei, die in die Tiefe führt. Über sie gelangt man zu einem Seiteneingang des Zsahh-Tempels, in dem der tödlich verwundete Zarassu auf Erlösung wartet.



Die wichtigsten Personen aus dem Roman

Gwidion Drachentöter

»Gwidion, in dir steckt noch eine ganze Menge, von dem ich bisher nichts geahnt habe. Und ich glaube sogar, du hast noch nicht einmal selbst was davon geahnt. Ich bin mir sicher, du bist noch für manch eine Überraschung gut.«
—letzte Worte eines guten Freunds an Gwidion

Gwidion ist ein unerfahrener, junger Dieb, der durch Zufall in Ereignisse verwickelt wird, deren Tragweite er nicht absehen kann. Aber gerade durch die Bedrohungen lernt er sich selbst und seine eigenen Stärken kennen. Zu Beginn der Geschichte weiß er nicht, dass er Feenblut in seinen Adern hat und so zu einem Liebling aller Feenwesen wird. Da er ein Grünschnabel unter Havenas Phexdienern ist, hat er es nicht leicht, die Anerkennung der anderen Diebe zu erhalten. Doch durch seine Pfiffigkeit und Hilfe von unerwarteter Seite gelingen ihm Dinge, die andere Leute nicht schaffen würden.

Aussehen

Gwidion entspricht dem typischen Bild eines Alberniers: rothaarig und sommersprossig. Er ist drahtig und einigermaßen kräftig. Von Geburt an ist sein linkes Bein kürzer als das rechte, aber er hat lange daran geübt, das möglichst niemanden merken zu lassen. Nur bei genauerem Hinsehen oder wenn er rennen muss, kann man sehen, dass er eigenartig läuft.

Lebenslauf

Er wurde im Armenspital in Havena geboren, seine Mutter starb wenig später, und sein Vater ist nicht bekannt. Die Travia-Geweihte Mutter Gänselieb nahm sich des Waisen an und erzog ihn wie einen eigenen Sohn. Doch ihn hielt es nicht im Travia-Tempel, und er ließ sich von der Diebin Casmina überreden, sich ihrer Bande anzuschließen.

Gump (Meisterinformationen)

In Gwidions Besitz befindet sich ein merkwürdiger Dolch. Er ist vollständig aus fremdartigem, sehr hartem Holz gefertigt, das in Aventurien nicht vorkommt. In diesem Dolch wohnt ein etwas geschwätziger Humus-Elementar. Er kann sich allerdings nur mit Personen verständigen, die den Dolch in der Hand halten.

Er ist in der Lage, jedem, der ihn berührt, 1 LeP pro Stunde zurückzugeben und damit auch schwere Verletzungen zu kurieren. Er verfügt dafür über 30 AsP, die sich allerdings nicht automatisch regenerieren. Seine Klinge muss in Humus stecken, dann nimmt er 2 AsP pro Stunde in sich auf.

Wenn der Besitzer den Wahren Namen des Dolchs ausspricht, dann entsteht für eine Spielrunde ein magisches Band zwischen ihm und dem Dolch. Dann kann der Dolch auf telekinetische Weise in den Kampf eingreifen, und er verfügt dabei über Kampfwerte nach Maßgabe des Meisters. Allerdings verrät Gump seinen Wahren Namen in der Regel nicht. Auch über seine Vergangenheit und Herkunft ist nichts Konkretes aus ihm herauszubekommen, aber manche Bemerkungen lassen darauf schließen, dass er schon sehr alt ist – über tausend Jahre.

Gwidion am Spieltisch

Gwidion ist unsicher, aber pfiffig. Er mag nicht im Mittelpunkt stehen und lässt sich dadurch auch sehr verunsichern. Aber unter guten Freunden stellt sich heraus, dass er gute Ideen hat und sich nicht so schnell von Gefahren aus der Ruhe bringen lässt.

Darstellung

Gwidion ist ruhig und zurückhaltend. Wenn ihn etwas sehr beschäftigt, wird er aufgeregt und redet schnell und laut.

Gwidions Rolle

Der Zufall will es, dass nur durch Gwidions beherztes Eingreifen der Diebstahl des Pergaments gelingt. Doch als seine Mentorin Thoris ermordet wird, will er Vergeltung und überredet die anderen Bandenmitglieder, ihm dabei zu helfen. Es gelingt ihm zwar, das Pergament zu stehlen, doch Thoris' Mörder beginnt daraufhin, seine Gefährten zu töten. In seiner Verzweiflung flüchtet er aus Havena und sucht nach dem Ort, der in dem Pergament beschrieben ist.

Mögliche Funktionen

- **Gegenspieler:** Wenn die Helden das Pergament beschaffen sollen, wird Gwidion alles tun, um ihnen zu entgehen. Aber wenn sie ihn davon überzeugen, auf seiner Seite zu sein, wird er ihnen helfen, so gut er kann. Ansonsten kann er nach Abschluss dieses Abenteuers überall in Aventurien auftauchen und den Helden als Dieb und Einbrecher das Leben schwer machen.
- **Zufallsbegegnung:** Gwidion zieht durch die Welt und kann den Helden in vielen Städten begegnen.
- **Konkurrent:** Wenn die Helden phexische Pläne haben, kann es sein, dass Gwidion das gleiche Ziel hat und versucht, ihnen zuvorzukommen.
- **Held:** Es ist durchaus möglich, Gwidion als Heldencharakter zu spielen.

Nach 1009 BF: Nach Abschluss der Romanhandlung kehrt Gwidion nicht nach Havena zurück. Bisher ist nicht bekannt, wohin es ihn verschlägt.

Geboren: 992 BF **Größe:** 1,74 Schritt
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: unerfahrener Einbrecher
Wichtige Wesenszüge: neugierig, götterfürchtig
Ziele und Motivation: sich als Dieb bewähren und die Anerkennung anderer Diebe bekommen
Beziehungen (SO 4): niedrig
Finanzkraft: niedrig
Wichtige Publikationen: Roman *Das Ferdoker Pergament* (2010)

MU 13 KL 11 IN 13 CH 11
FF 14 GE 12 KO 13 KK 13
Dolch: INI 10+1W6
AT 13 PA 10 TP 1W6+1 DK H
Raufen: INI 10+1W6
AT 12 PA 11 TP(A) 1W6 DK H
Rüstung: RS 0 BE 0 WS 7 GS 5
LeP 30 AuP 29 AsP – KaP – MR 3

Vor- und Nachteile: Feenfreund / Aberglaube 6, Gesucht I (in Havena), Lahm, Neugier 8
Herausragende Talente: Dolche 7, Klettern 8, Schleichen 9, Taschendiebstahl 7, Gassenwissen 7, Schlösser Knacken 9
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde Mittelreich
Verhalten im Kampf: Als ungeübter Kämpfer versucht er sich verzweifelt, seiner Haut zu erwehren. Meist ist es Gump, der dann die Initiative übernimmt.

Swanja von Dubbenmoor

Als drittes Kind einer unbedeutenden garetischen Edlenfamilie war eine Karriere als Priesterin das Beste, was sie erreichen konnte. Bereits als Kind wurde sie mit Xerwolf Xandros vom Berg verlobt, der zwar zwei Jahre jünger als sie ist, aber einer alten und einflussreichen Adelsfamilie entstammt und damit als hervorragende Partie gilt.
Sie trägt die Aussicht auf die Heirat mit dem recht langweiligen Xerwolf mit Fassung und stürzt sich mit umso mehr Elan in die Studien und Wissenschaften. Derzeit reist sie gemeinsam mit ihrer ehemaligen Lehrmeisterin Eslamdia Fontero durch Albernia, um Land und Leute zu studieren.

Aussehen

Swanja ist eine gutaussehende, schlanke Frau mit langen, blonden Haaren und aufgeweckten Augen. Wenn sie daran denkt, schaut sie streng drein, weil sie glaubt, dass sich das so gehört.

Swanja am Spieltisch

Swanja ist eine wissensbegierige Hesinde-Priesterin kurz nach der Weihe. Sie wartet auf eine Gelegenheit, sich zu bewähren. Bisher ist sie noch nie in die Zwickmühle geraten, zwischen dem Wohl von Einzelpersonen und dem der Kirche wählen zu müssen, weswegen sie mit Unverständnis auf Tormins Härte reagiert. Niederrangigen gegenüber legt sie viel Wert auf ihren Status, weil sie gelernt hat, dass sich das so gehört.

Swanjas Rolle

Der Zufall will es, dass Swanja die einzige Person ist, die weiß, wie der Dieb aussieht, der das Pergament aus dem Fürstenpalast gestohlen hat. Als ihr zukünftiger Schwiegervater Tormin beschließt, den Dieb zu verfolgen, schließt sie sich ihm an. Doch als sie herausfindet, dass Tormin Gwidion lieber töten will, als dass er jemandem von dem Inhalt des Pergaments verraten kann, wechselt sie die Seiten und hilft Gwidion, den verschlüsselten Text zu enträtseln.

Mögliche Funktionen

- **Auftraggeberin:** Nach Abschluss des Abenteuers zieht sie durch die Welt und braucht immer wieder einmal die Hilfe fähiger Helden für ihre Expeditionen.

- **Helferin:** Als Gelehrte kann sie den Helden in unterschiedlichen Bereichen Unterstützung zukommen lassen. Das tut sie eventuell sogar kostenlos, wenn für sie dabei interessante Erkenntnisse herausspringen.
- **Zufallsbegegnung:** Sie ist eine gute Zuhörerin, die sich gerne Heldentaten erzählen lässt, um darin Anzeichen für interessante Forschungsobjekte zu finden.
- **Heldin:** Ähnlich wie Gwidion kann sie als Spielerheldin dienen, den Helden aber auch bei allerlei Gelegenheiten begegnen – als Informantin, aber eventuell sogar als Auftraggeberin.

Nach 1009 BF: Swanja verzichtet auf eine feste Position in einem Tempel und zieht als reisende Geweihte durch Aventurien.

Geboren: 991 BF **Größe:** 1,74 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: junge, unerfahrene Hesinde-Geweihte
Wichtige Wesenszüge: neugierig, götterfürchtig
Ziele und Motivation: sich als Geweihte bewähren
Beziehungen (SO 8): hinlänglich (in der Kirche)
Finanzkraft: hinlänglich
Wichtige Publikationen: Roman *Das Ferdoker Pergament* (2010)

MU 12 KL 14 IN 13 CH 12
FF 11 GE 11 KO 12 KK 11
Basiliskenzunge: INI 10+1W6
AT 11 PA 9 TP 1W6+1
Rüstung: RS 0 BE 0 WS 6 GS 8
LeP 28 AuP 28 AsP – KaP 24 MR 5

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Akademische Ausbildung (Gelehrte), Geweiht, Gutes Gedächtnis / Angst vor Wasserflächen 7, Moralkodex (Hesinde-Kirche), Neugier 10
Herausragende Talente: Überreden 8, Götter/Kulte 10, Magiekunde 7, Sagen/Legenden 8
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde Mittelreich, Liturgiekenntnis (Hesinde) 7, Nandusgefälliges Wissen
Liturgien: alle wichtigen Hesinde-Liturgien der Grade 1 und 2
Verhalten im Kampf: abwartend, defensiv

Eslamida Misteria Fontero

Eslamida ist eine sehr standesbewusste Hesinde-Geweihte, die sich nicht vorstellen kann, dass irgendeinem ernstzunehmenden Menschen etwas wichtiger sein könnte als Götterverehrung und Vermehrung des eigenen Wissens. Unter Menschen fühlt sie sich nicht sonderlich wohl, sondern zieht die Nähe von Büchern und Schriftrollen vor.

Hochachtung empfindet sie nur vor ihren Vorgesetzten, darunter ihrem alten Freund Tormin vom Berg. Sie unterrichtet zwar viele Novizen, sieht aber auch das nur als lästige Pflichterfüllung, zumal wenn die Schüler ihre Begeisterung für den Unterrichtsstoff nicht in vollem Umfang teilen.

Einsatz im Spiel: Eslamida ist eine hochgelehrte Frau, die zwar in vielen Bereichen mit Wissen aushelfen kann, dabei aber so weltfremd, dass sie im normalen Leben auf die Hilfe von Tempeldienern angewiesen ist – oder aber auf die Unterstützung von Helden, wenn sonst gerade niemand in der Nähe ist.

Nach 1009 BF: Eslamida wird vermutlich beim Einsturz des Zsahh-Tempels verschüttet. Offiziell wird sie nicht wieder aufgegriffen.

Geboren: 967 BF **Größe:** 1,77 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: weltfremde, kompetente Hesinde-Geweihte
Wichtige Wesenszüge: standesbewusst, arrogant, gelehrt
Ziele und Motivation: Hesinde dienen und Wissen mehren
Verwendung im Spiel: Informantin, Auftraggeberin, hilfsbedürftige Reisende
Beziehungen (SO 10): hinlänglich (in der Kirche)
Finanzkraft: hinlänglich

MU 11 KL 16 IN 12 CH 13
FF 11 GE 10 KO 11 KK 11
Basiliskenzunge: INI 9+1W6
AT 8 PA 8 TP 1W6+1
LeP 27 AuP 26 AsP – KaP 24 WS 6 MR 5

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Akademische Ausbildung (Gelehrte), Geweiht, Gutes Gedächtnis / Arroganz 10, Moralkodex (Hesinde-Kirche), Neugier 10, Weltfremd
Herausragende Talente: Geschichtswissen 13, Götter/Kulte 12, Magiekunde 9
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde Mittelreich, Liturgiekenntnis (Hesinde) 9, Nandusgefälliges Wissen
Liturgien: alle wichtigen Liturgien der Grade 1 bis 4
Verhalten im Kampf: defensiv bis ängstlich

Tormin vom Berg

Tormin ist ein erfolgreicher und sehr beliebter Geweihter, dem allgemein eine große Karriere vorausgesagt wird. Als Sprössling eines uralten Adelsgeschlechts hat er beste Beziehungen in unterschiedliche Kreise, und er reist im Auftrag der Kirche viel durch das gesamte Mittelreich und das Liebliche Feld. Er gilt als weltgewandt, freundlich, gutherzig und ist allgemein beliebt. Seinen rhetorischen Fähigkeiten sind nur wenige gewachsen.

Dass er nicht nur unterwegs ist, um Kontakte zu pflegen und Wissen zu sammeln, ist allerdings kaum bekannt. Denn er gehört zu einem erlesenen Kreis von kampferprobten Geweihten, deren Aufgabe es unter anderem ist, die Menschheit vor verbotenem Wissen zu beschützen. Er erwirbt ketzerische Schriften, um sie in den Bleikammern der Kirche wegzuschließen, und wenn das nicht möglich ist, vernichtet er sie. Ketzer, die solches Wissen verbreiten wollen, tötet er im Auftrag der Kirche und mit ihrem Segen.

Nach 1009 BF: Auch Tormin wird nach dem Einsturz des Zsahh-Tempels nie wieder gesehen. Hätte er überlebt, hätte er sicherlich zu den Gründungsmitgliedern des Draconiter-Ordens gehört.

Geboren: 961 BF **Größe:** 1,84 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** grau
Kurzcharakteristik: weltoffener Hesinde-Geweihter, brillanter Redner und Lehrer, Ketzerjäger
Wichtige Wesenszüge: freundlich, guter Zuhörer, verschwiegen
Ziele und Motivation: Hesinde dienen und ketzerisches Wissen vernichten
Verwendung im Spiel: Informant, Auftraggeber, eventuell Gegenspieler und Jäger der Helden
Beziehungen (SO 12): groß (in der Kirche)
Finanzkraft: hinlänglich

MU 14 KL 14 IN 15 CH 15
FF 12 GE 12 KO 13 KK 12
Basiliskenzunge: INI 11+1W6
AT 17 PA 12 TP 1W6+1 DK H
Schwert: INI 11+1W6
AT 16 PA 13 TP 1W6+4 DK N
LeP 32 AuP 34 AsP – KaP 28 WS 7 MR 8

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Akademische Ausbildung (Gelehrte), Geweiht, Guter Ruf 5 / Moralkodex (Hesinde-Kirche), Neugier 5

Herausragende Talente: Dolche 13, Schwerter 13, Schleichen 9, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 8, Gassenwissen 9, Lehren 15, Menschenkenntnis 13, Überreden 11, Überzeugen 14, Geschichtswissen 11, Götter/Kulte 16, Magiekunde 11, Sagen/Legenden 9, Schlösser Knacken 9
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Betäubungsschlag, Finte, Kulturkunde Mittelreich, Liturgiekenntnis (Hesinde) 14, Meisterparade, Nandusgefälliges Wissen, Wuchtschlag
Liturgien: alle wichtigen Liturgien der Stufen 1 bis 4
Verhalten im Kampf: defensiv, bei sich bietender Gelegenheit alles auf eine Karte setzend

Xerwolf Xandros vom Berg

Als einziger Sohn des allgemein bekannten Geweihten Tormin hat Xerwolf eigentlich beste Voraussetzungen für eine große Karriere innerhalb der Hesinde-Kirche. Er ist jedoch charakterlich eher nach seiner Mutter geraten und gilt deswegen vielen als große Enttäuschung, auch wenn Tormin sich in dieser Richtung nichts anmerken lässt. Xerwolf ist ein begeisterter Schüler und Novize, auch wenn er manchmal übers Ziel hinausschießt und sich von der Begeisterung über ein Thema so sehr mitreißen lässt, dass er den eigentlichen Kern seiner Studien vergisst. Sein Herz gehört der zwei Jahre älteren Geweihten Swanja von Dubbenmoor, mit der er seit seiner Kindheit verlobt ist. Er bewundert sie so sehr, dass er die Augen davor verschließt, dass sie seine Liebe nicht erwidert. Sobald er seine Weihe erhalten hat, soll Hochzeit gefeiert werden, und er weiß selbst nicht, ob er mehr der Weihe oder der Hochzeit entgegenfiebert.
Nach 1009 BF: Nach der Erlebnissen bei der Jagd nach Gwidion begreift er nicht nur, dass Swanja ihn nicht liebt, sondern auch, dass er die Ziele der Hesinde-Kirche, gefährliches Wissen um jeden Preis auszurotten, nicht teilen kann. Er beendet sein Noviziat vorzeitig, wird sich aber später dem Hesindesohn Nandus weihen und einer der wichtigsten Vertreter dieser Kirche werden.

Geboren: 993 BF **Größe:** 1,72 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: neugieriger, durchschnittlicher Hesinde-Novize
Wichtige Wesenszüge: begeisterungsfähig, wissensdurstig, manchmal etwas naiv
Ziele und Motivation: Hesinde dienen und Swanja heiraten
Verwendung im Spiel: Informant, eventuell Auftraggeber
Beziehungen (SO 8): hinlänglich (in der Kirche)
Finanzkraft: hinlänglich

MU 12 KL 14 IN 12 CH 12
FF 13 GE 12 KO 11 KK 12
Basiliskenzunge: INI 10+1W6
AT 10 PA 8 TP 1W6+1
LeP 27 AuP 28 AsP – KaP – WS 6 MR 3

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung / Höhenangst 6, Moralkodex (Hesinde-Kirche), Neugier 9

Herausragende Talente: Sinnenschärfe 7, Überreden 7, Überzeugen 9, Baukunst 7, Geschichtswissen 8, Götter/Kulte 8, Sagen/Legenden 7
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde Mittelreich
Verhalten im Kampf: defensiv

Alwinja von Sperberling

Alwinja entstammt einem unbedeutenden Rittergeschlecht aus der Wehrheimer Gegend. Recht früh wurde bei ihr eine magische Begabung festgestellt, und so wurde sie bei einen etwas schrulligen privaten Lehrmeisterin in die Lehre gegeben. Dort lernte sie eine Vielzahl an Hellsichtzaubern, darunter auch einige sehr exotische. Nach ihrem Abschluss gelangten Berichte über ihre Fähigkeiten an die Kaiserlich Garethische Informations-Agentur, und so wurde sie als magische Ermittlerin in die Dienste des Reichs gestellt. Seitdem reist sie durch ganz Aventurien, um Verbrechen aufzuklären – vor allem solche, bei denen vermutlich Zauberei im Spiel war. Zu ihren Spezialitäten gehört neben dem ANALYS und dem OBJECTOVOCO ein Ritual, bei dem sie sich mit Hilfe von (verbotenen) Rauschkräutern in eine Trance versetzt, bei der sie Kontakt mit Verstorbenen aufnehmen kann. Auf diese Weise konnte sie schon manche Aussage eines Ermordeten zu Protokoll nehmen.
Nach 1009 BF: Die Ereignisse in Bragahn verderben ihr die Freude an weiteren Unternehmungen. Sie setzt sich zur Ruhe und schreibt von nun an theoretische, schwer verständliche Werke über Hellsichtmagie.

Geboren: 973 BF **Größe:** 1,68 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: meisterliche Hellseherin und magische Ermittlerin
Wichtige Wesenszüge: standesbewusst, arrogant
Ziele und Motivation: dem Reich dienen, Verbrechen aufklären
Verwendung im Spiel: Informantin, Helferin bei magischen Verbrechen, eventuell Auftraggeberin
Beziehungen (SO 9): hinlänglich (zur KGIA)
Finanzkraft: hinlänglich

MU 15 KL 15 IN 11 CH 13
FF 11 GE 10 KO 13 KK 11
Dolch: INI 10+1W6
AT 12 PA 10 TP 1W6+1 DK H
LeP 29 AuP 33 AsP 42 KaP – WS 7 MR 7

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Akademische Ausbildung (Gelehrte) / Arroganz 5, Vorurteile gegen Al'Anfaner 12
Herausragende Talente: Sinnenschärfe 7, Magiekunde 14, Heilkunde Seele 7
Herausragende Zauber: Analys 14, Blick aufs Wesen 8, Blick in die Gedanken 13, Blick in die Vergangenheit (druidisch) 6, Cryptographo 5, Illusion auflösen 9, Objectovoco 13, Oculus 8, Odem 12, Sensibar 8, Tiergedanken 7
Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Konzentrationsstärke, Kulturkunde Mittelreich, Ritualversion des NEKROPATHIA, Traumgänger, Verbotene Pforten, diverse Stabzauber
Verhalten im Kampf: defensiv

Tugol

Aufgewachsen als Sohn der Verwalterin am Hofe eines garetischen Ritters, lernte Tugol schon früh zu schreiben und zu rechnen. Doch als Ritter in der Ogerschlacht erschlagen wurde, wurde das Lehen neu vergeben, und die neue Herrin hatte keine Verwendung mehr für Tugol. So ging er nach Gareth und verdingte sich als Diener zahlungskräftiger Herren.
Nach einiger Zeit landete er so bei Magistra Alwinja von Sperberling, einer magischen Ermittlerin. Die Bezahlung war mittelmäßig, die Arbeit anstrengend und die Herrin sehr eigenwillig, aber die Möglichkeit, sie bei der Aufklärung von Verbrechen zu unterstützen, war Anreiz genug. So blieb er bei ihr und wurde ihre unverzichtbare rechte Hand. Denn auch wenn sie es selbst nicht zugeben würde, war es oft Tugol, der in seinen Aufzeichnungen die richtigen Zusammenhänge und Details hervorhob, um den Übeltätern auf die Spur zu kommen. Denn während sie ihm die Ergebnisse ihrer Hellsichtzauber diktierte, bewies er den größeren detektivischen Spürsinn, ohne sie das merken zu lassen.
Tugol steht den leiblichen Genüssen sehr aufgeschlossen gegenüber, vor allem gutem und reichhaltigem Essen, und das sieht man ihm auch an. Körperliche Anstrengungen sind ihm ein Graus, und vom Kämpfen versteht er nichts. Doch das war bisher auch noch nie seine Aufgabe. Schon seit seiner Kindheit hat Tugol ständig irgendwelche Tiere in seiner Nähe. Mal waren es Vögel, die als Küken aus dem Nest gefallen sind und von ihm aufgepäppelt wurden, mal Hunde oder Katzen, aber auch Schweine, Ziegen oder Hausgänse waren dabei. Jedes dieser Tiere war unglaublich anhänglich und blieb ihm treu bis ins hohe Alter. Derzeit sind es das Eichhorn Flix und die Katze Schneefuß, die immer in seiner Nähe sind. Erst in allerjüngster Zeit hat Magistra Alwinja ihn darüber aufgeklärt, dass er nicht einfach nur ein Händchen für Tiere hat, sondern ein Magiedilettant ist, der ein magisches Band zu seinen Tieren aufbauen kann.
Nach 1009 BF: Als sich die Magistra zur Ruhe setzt, bleibt er nicht bei ihr, sondern schließt sich Tikara an, einer Söldnerin in Diensten der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur. Als ungleiches Paar werden sie nun wiederum auf Missionen durch ganz Aventurien geschickt.

Geboren: 979 BF **Größe:** 174, Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** grau
Kurzcharakteristik: kompetenter Leibdiener mit kriminalistischer Spürnase, Tierfreund
Wichtige Wesenszüge: klug, freundlich
Ziele und Motivation: dem Reich dienen, Verbrechen aufklären, gut essen
Verwendung im Spiel: Informant, Auftraggeber beim Aufklären von Verbrechen, Konkurrent, Gegenspieler, falls die Helden gegen das Reich arbeiten
Beziehungen (SO 5): hinlänglich (zur KGIA)
Finanzkraft: gering

MU 12	**KL 15**	**IN 17**	**CH 12**		
FF 11	**GE 9**	**KO 11**	**KK 11**		
Dolch:	**INI 10+1W6**				
AT 10	**PA 7**	**TP 1W6+1**		**DK H**	
LeP 27	**AuP 13**	**AsP 15**	**KaP –**	**WS 6**	**MR 5**

Vor- und Nachteile: Übernatürliche Begabung (Hilfreiche Tatze, Tiergedanken), Tierempathie 9 / Fettleibig, Neugier 8
Herausragende Talente: Sinnenschärfe 9, Menschenkenntnis 9, Magiekunde 8, Schlösser Knacken 7
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde Mittelreich, Nandusgefälliges Wissen
Verhalten im Kampf: defensiv

Flix von Flaxenburg und Schneefuß

Die derzeitigen Lieblinge Tugols sind ein rotes Eichhorn mit Namen Flix und die schwarze Katze Schneefuß, die einen weißen Bauch und eine weiße Vorderpfote hat. Beide sind durchaus eigenwillig, aber ihre Loyalität zu Tugol ist sehr hoch. Es besteht eine telepathische Verbindung zwischen Tugol und seinen Tieren, die nicht immer nur von Vorteil ist. Als Schneefuß einmal fast getötet wird, erleidet Tugol die gleichen Schmerzen wie sie.

Junker Lucian von Timiskos

Lucian von Timiskos ist der letzte Erbe einer ehemals reichen Händlerfamilie, die vor rund achtzig Jahren fast vollständig ausgelöscht wurde, als die Hesinde-Kirche herausfand, dass sie einem geheimen Kult von Drachenanbetern angehörte. Lucian lebte in einem Gehöft in der Nähe von Al'Anfa, auf dem eine große Schar von Sklaven Rauschkräuter und andere Nutzpflan-

zen anbaute. Er selbst wusste nichts von seiner Herkunft, außer dass seine Ahnen aus dem Mittelreich vertrieben worden waren, bis ihn Anfang 1008 BF der mittelreichische Magier Piramor von Eslamsgrund aufsuchte. Dieser erzählte ihm von den Reichtümern seiner Familie und überredete ihn, sich den Answinisten um Dajin anzuschließen. Denn, so behauptete Piramor, ein Kaiser Answin werde dafür sorgen, dass Lucian für das Unrecht entschädigt werde, das seiner Familie angetan worden sei.

Gemeinsam mit Piramor sucht Lucian nun nach einem Dokument, in dem das letzte Oberhaupt der Timiskos' den Weg zu einem "schlafenden Helden" weisen soll. Wer diesen Helden weckt, so glaubt Lucian, an dessen Seite werde er kämpfen. Und dies sei eine großartige Unterstützung bei der Revolte gegen Hal. Unter dem Namen Junker von Nebelthal reist er nach Havena, um dort das Pergament an sich zu bringen. Gleichzeitig soll er dort in Kaltensteins Auftrag einen Meisterdieb suchen, der Dajin die Kaiserkrone besorgen kann.

Nach 1009 BF: Er schafft es zwar, den schlafenden Helden zu wecken, doch der will sich keine Befehle geben lassen und tötet Lucian.

Geboren: 977 BF **Größe:** 1,92 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grau
Kurzcharakteristik: arroganter, skrupelloser und machtgieriger (und dabei hinreichend kompetenter) Adliger
Wichtige Wesenszüge: verschlagen, arrogant, hochnäsig
Ziele und Motivation: Macht, Geld, Einfluss
Verwendung im Spiel: Gegenspieler
Beziehungen (SO 10): gering
Finanzkraft: hinlänglich

MU 14	**KL 13**	**IN 12**	**CH 13**		
FF 12	**GE 12**	**KO 12**	**KK 12**		
Schwert:	**INI 14+1W6**		**AT 16**	**PA 13**	**TP 1W6+4**
LeP 28	**AuP 29**	**AsP –**	**KaP –**	**WS 6**	**MR 4**

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung / Arroganz 10, Vorurteile gegenüber Nichtadligen 8
Herausragende Talente: Schwerter 14, Reiten 13, Kriegskunst 11, Staatskunst 9
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde Südaventurien, Aufmerksamkeit, Ausfall, Betäubungsschlag, Binden, Finte, Kampfreflexe, Kriegsreiterei, Meisterparade, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung 1 (Kürass), Schnellziehen, Umreißen, Wuchtschlag
Verhalten im Kampf: lauernd, eine Schwäche abwartend, dann mit gewagten Manövern vorpreschen

Magister Piramor von Eslamsgrund

Piramors Eltern sind ein Druide und eine Magierin, und beide gehören einem alten Drachenkult an. So wurde Piramors magisches Talent schon sehr früh gefördert, und neben dem üblichen gildenmagischen Repertoire verfügt er auch über Grundlagen drachischer Zauberei. Dies hat er von der Mantra'ke Malgorra persönlich beigebracht bekommen.

Im Auftrag des Kultes ist Piramor nun unterwegs, um Kontakt mit anderen Drachenkulten zu knüpfen. Er hat von Dajins Plänen gehört und fördert sie zum Schein, denn ein von Revolten geschwächtes Reich kann für die Pläne der Drachenkulte nur von Vorteil sein. Malgorra hat ihn auf die Spur eines verschollenen Kultes gebracht, der im Kosch aktiv gewesen sein soll. Die Nachforschungen führen Piramor bis nach Al'Anfa, wo der letzte Nachkomme des ehemaligen Kultführers lebt. Ein verschollen geglaubtes Testament weist von hier aus die Spur zu einem Hinweis, wo der geheime Kultort gelegen haben soll. Unter dem Vorwand, ihm sein legitimes Erbe zurückzugeben, wenn es sich Answin anschließt, bringt Piramor den Junker von Timiskos dazu, dieser Spur zu folgen. Allerdings hat Piramor nicht damit gerechnet, dass er sich den Zorn eines mächtigen Grabwächters zuzieht, der ihn schließlich tötet, kurz bevor er am Ziel ist.

Geboren: 975 BF **Größe:** 1,84 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: skrupelloser, kompetenter Magier und Drachenanbeter
Wichtige Wesenszüge: verschlagen, machtgierig
Ziele und Motivation: Macht
Verwendung im Spiel: Gegenspieler
Beziehungen (SO 8): gering
Finanzkraft: hinlänglich

MU 15	**KL 15**	**IN 13**	**CH 14**		
FF 11	**GE 11**	**KO 10**	**KK 11**		
Zauberstab:	**INI 11+1W6**				
AT 14	**PA 12**	**TP 1W6+3**		**DK NS**	
LeP 26	**AuP 28**	**AsP 40**	**KaP –**	**WS 5**	**MR 8**

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz 1 / Eitelkeit 7, Verpflichtungen (gegenüber seinem Kult)
Herausragende Talente: Stäbe 12, Überreden 10, Überzeugen 11, Magiekunde 11
Herausragende Zauber: Analys 8, Bannbaladin 10, Blitz 10, Fulminictus 13, Ignifaxius 11, weitere Kampf- und Herrschaftszauber, einige ungewöhnliche drachische Zauber auf niedriger Stufe
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde Mittelreich, Eiserner Wille I, Gedankenschutz, Konzentrationsstärke, Regeneration I, Zauberkontrolle, Ritualkenntnis Gildenmagie 12, Ritualkenntnis Drachenmagie 5, verschiedene Stabzauber
Verhalten im Kampf: versucht, aus dem Hintergrund Kampfzauber zu sprechen

Zarassu – der schlafende Held

Zarassu ist ein Mantra'ke, ein Drachenmensch (siehe Seite 195). Dabei muss er im Vergleich zu Wesenheiten wie Malgorra als Küken gelten, denn er schlüpfte vor nicht einmal dreihundert Jahren aus einem Ei der Malgorra. Von Anfang an war er ein rücksichtsloser Einzelgänger, was damit begann, dass er seine drei Nestgeschwister tötete, sobald er dazu in der Lage war.

Er ist ein Kämpfer unter den Mantra'kim, der den körperlichen Kampf weit mehr liebt als Zauberei. Und er hat Schwierigkeiten, sich anderen unterzuordnen – sogar Malgorra musste ihn im Zweikampf fast töten, bis er sie als höherrangig anerkannte. Aber ansonsten empfindet für niemanden Respekt, und seine Gegner pflegt er zu verschlingen – nicht, weil er den Geschmack von Menschen- oder Zwergenfleisch sonderlich liebt, sondern weil das in seinen Augen eine vollkommene Niederlage des Gefressenen bedeutet.

Natürlich ist auch er in der Lage, eine menschliche Gestalt anzunehmen, aber er hasst diese schwächliche und verletzliche Hülle. Er ist nicht gerade der Klügste unter den Drachenmenschen, aber dennoch ist seine verschlagene Intelligenz jedem menschlichen Wesen überlegen.

Etwa 850 BF kam er in den Kosch und entdeckte in Bragahn ein altes und vergessenes Heiligtum aus drachischen Zeiten, das der Gottheit Zsahh geweiht war. Es gelang ihm, einige Kultisten um sich zu scharen und einen Kult um dieses Heiligtum aufzubauen, wobei er noch nicht einmal Malgorra verriet, wo der Tempel zu finden war. Doch in seiner draufgängerischen Art wurde er unvorsichtig, und so gelang es um 910 BF einigen Hesinde-Geweihten, seine Spur aufzunehmen. Er tappte samt eines großen Teils seiner Kultisten in eine Falle, und einer Gruppe zwergischer Drachenjäger gelang es, ihm eine extra für solche Zwecke geschmiedete und geweihte Lanze in den Leib zu rammen, bevor sie in seinem Feuer verging. Tödlich verletzt gelang es Zarassu, sich in den Tempel zu teleportieren. Dort traf er einen seiner Anhänger und gab ihm Anweisungen, wie er später zu erwecken sei, bevor er sich selbst in einen tiefen Heilschlaf versetzte. In seinem Zustand wäre es tödlich gewesen, die Lanze sofort aus seiner Flanke zu ziehen, aber er vertraute darauf, dass Zsahhs Kräfte ihn ausreichend genesen lassen würden, um dies zu einem späteren Zeitpunkt überleben zu können.

Doch Agonos, Edler von Timiskos, der als einziger wusste, wo sein Herr nun ruhte, wurde von den Agenten der Hesinde-Kirche aufgespürt und getötet, bevor die vorgegebene Zeit abgelaufen war. Für diesen Fall hatte er verschlüsselte Anweisungen in einem geheimen Raum der Grabstätte seiner Familie zurückgelassen und einen Brief an seinen Sohn, wo sie zu finden seien. Doch der Sohn wurde vor den Häschern der Kirche gejagt und von einer Amme nach Al'Anfa gebracht, ohne den Brief jemals zu erhalten. Erst 1007 hat ein Agent Malgorras das Schreiben – und nach längerer Suche einen Erben – Agonos' entdeckt, mit dessen Hilfe er nun den Tempel und Zarassu wiederfinden will. Das Schriftstück mit der Beschreibung, wo der Tempel liegt, wird im Roman 'das Ferdoker Pergament' genannt.

Zarassu im Spiel

Noch immer schläft Zarassu und wartet darauf, dass ihm jemand die Lanze aus dem Leib zieht, denn davon wird er erwachen. Dieses Ereignis stellt eigentlich das Finale in der Geschichte rund um das Ferdoker Pergament dar: Von dem Augenblick an, in dem die Lanze aus der Wunde gezogen wird, gewinnt er pro Kampfrunde 3W6 LeP zurück. Allerdings kann ein Spießgespann ihn auch wieder in die Knie zwingen, wenn es die Lanze ergreift. Liefern Sie Ihren Spielern einen Kampf, der die Helden an ihre Grenzen bringt, denn ein Mantra'ke ist nicht einfach zu töten – nicht einmal, wenn er schon so angeschlagen ist wie Zarassu.

Natürlich kann die Lanze auch von Leuten benutzt werden, die kein Spießgespann sind. Dafür ist sie aufgrund ihres Gewichts und ihrer Länge aber sehr unhandlich. Und selbstverständlich kann Zarassu auch mit anderen Waffen und mit Magie verletzt werden.

Geboren: um 744 BF **Größe:** 2,89 Schritt
Schuppenfarbe: grüngelb **Augenfarbe:** orange
Kurzcharakteristik: arroganter Drachenkrieger
Wichtige Wesenszüge: eigensinnig, überheblich
Ziele und Motivation: seine Überlegenheit beweisen
Beziehungen: gering
Finanzkraft: ansehnlich
Publikation: Roman *Das Ferdoker Pergament* (2010)

MU 20 **KL** 17 **IN** 11 **CH** 14
FF 10 **GE** 18 **KO** 25 **KK** 24
Biss: INI 15+1W6
AT 22 **PA** 13 **TP** 2W6+6 **DK** HN
Rüstung: **RS** 5 **BE** 0 **WS** 13 **GS** 10
LeP 88* **AuP** 100 **AsP** 44 **KaP** – **MR** 8
*) Bei seinem Erwachen nur 20 LeP

Vor- und Nachteile: Flink, Gedankensprache, Immunität (Feuer), Schwer zu verzaubern, Telekinese, Zäher Hund; Arroganz 10, Empfindlich gegen Eis, Natürlicher Rüstungsschutz (5), Rachsucht 11, Jähzorn 10

Zauberfertigkeiten: Zarassu beherrscht viele Rituale und Zauber des Merkmals Kampf meisterlich, dazu einige der Merkmale *Einfluss*, *Herrschaft* und *Verwandlung*.

Besonderheiten: In seiner üblichen menschlichen Gestalt sieht Zarassu aus wie ein bulliger, zyklopäischer Arenakämpfer mit Stiernacken, gewaltigen Armen, kahlgeschorenem Haupt und kleinen, orangefarbenen Augen.

Der Drachentöter

Bei der Lanze handelt es sich um einen von zwergischen Meisterschmieden für die Hesinde-Kirche angefertigten Drachentöter (siehe **Aventurisches Arsenal 86**), der für ein Spießgespann vorgesehen ist. Er ist extra verstärkt und mit Beschlägen aus Mindorium versehen, die je nach Lichteinfall in allen Regenbogenfarben leuchten. Die Klinge ist verzaubert, so dass sie unzerbrechlich und gegen viele Spielarten der Magie gewappnet ist.

Magischer Drachentöter

TP 3W6+8	**TP/KK 20/1**		**Gewicht 14 Stein**
Länge 4 Meter	**BF 1***	**INI –3**	**WM –2/–5**

***) Der Bruchfaktor gilt für den Stiel, die Klinge selbst ist annähernd unzerbrechlich.**

Der grüne Mann

Die Familie von Timiskos hatte einen Hang zu Absonderlichkeiten. Einer ihrer Ahnen brachte von der Dschungelinsel Maraskan einen ganz besonderen Gegenstand mit: ein unscheinbares Stück eines unbearbeiteten Baumstamms. Diesen hatte er mit Hilfe eines echsischen Schamanen hergestellt. Bei dem Baum, von dem das Stück stammt, handelte es sich um einen Baum der Reisenden – legendenumobene Pflanzen, die von rachelüsternen Geistern bewohnt werden. Es heißt, sobald jemand einen solchen Baum fällt, folgt der Geist diesem 'Baummörder' unermüdlich durch die ganze Welt, um ihn ebenfalls zu töten. Dem Schamanen war es gelungen, diesen Geist an den Rest seines Baumes zu binden – und ihn zu einem Diener des Herrn von Timiskos zu machen.

Der Edle stellte dieses Artefakt in die geheime Schatzkammer der Grabanlage seiner Familie und befahl dem Baumgeist, dafür zu sorgen, dass nur Mitglieder der Familie bestimmte Gegenstände aus diesem Raum entfernten. Sollte irgendjemand anderes eines der betreffenden Dinge stehlen, dann sollte der Geist den Dieb in menschlicher Form angreifen oder notfalls verfolgen, bis er den Besitztum zurückgebracht hatte.

Der grüne Mann im Buch: Als Magister Piramor auf der Suche nach dem Pergament die Grabkammer betrat, konnte er sich nicht zurückhalten und steckte heimlich eine goldene Drachenstatue ein. Dies rief den grünen Mann aus seinem Baum, und er tötete zwei der Helfer, bevor Piramor ihn mit einem Bannspruch belegen konnte. Doch als die Zauberwirkung nachließ, verließ der grüne Mann das Grab und ist seitdem auf der Suche nach Piramor, der nichts davon ahnt, was er da erweckt hat. Der grüne Mann hat die Gestalt eines unauffälligen Mannes mit dunklen Haaren angenommen, aber seine grünen Augen, die von innen heraus zu leuchten scheinen, wirken auf alle Menschen irritierend oder sogar beängstigend.

Der grüne Mann im Spiel: Wenn Sie ihn in Ihr Abenteuer einbauen wollen, können Sie ihn immer wieder mal als merkwürdige Begegnung auftauchen lassen. Er kann nicht sprechen, versteht aber die menschliche Sprache. Und er hat wirklich Schwierigkeiten, sich in die Welt der Menschen einzuordnen. Er schläft aufrecht stehend in Wäldern, wobei er seine Füße am liebsten tief in den Erdboden steckt. Aber er muss nichts essen und ist stärker und wesentlich ausdauernder, als ein Mensch das wäre. Einem Druiden oder Elfen mag es gelingen, sich mit ihm zu verständigen, und vielleicht erkennen die Helden dann ja, das der Baummann ein ähnliches Ziel hat wie sie.

Geboren: unbekannt **Größe:** 1,89 Schritt
Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** leuchtend grün
Kurzcharakteristik: unerbittlicher Verfolger
Wichtige Wesenszüge: sehr weltfremd
Ziele und Motivation: das Diebesgut zurückbringen
Beziehungen: keine
Finanzkraft: keine
Publikation: Roman *Das Ferdoker Pergament* (2010)

MU 15	**KL 8**	**IN 13**	**CH 10**	
FF 12	**GE 14**	**KO 23**	**KK 22**	
Schlag: INI 11+1W6				
AT 16	**PA 11**	**TP 2W6+6**		**DK H**
Rüstung: RS 8		**BE 0**	**WS 12**	**GS 7**
LeP 50	**AuP –**	**AsP –**	**KaP –**	**MR 10**

Vor- und Nachteile: Beidhändig, Eisern, Immunität gegen sehr viele Gifte, Immunität gegen Krankheiten, Innerer Kompass, Nachtsicht, Natürlicher Rüstungsschutz (6), Schwer zu verzaubern / Angst vor Feuer (6), Feuerempfindlich, Stumm, Weltfremd 20

Elfenrache und Menschenzwist – Die Handlung von *Saat des Zorns*

Vorbemerkung: *Die folgenden Seiten enthalten Hintergrund und Handlung des Browsergames* ***Saat des Zorns.*** *Wenn Sie dieses Spiel noch spielen wollen, sollten Sie diesen Abschnitt überblättern.*

Vorgeschichte

Im Jahr 1009 BF bezog der Druide Archon Megalon unter falschem Namen ein Haus in Nadoret. Im Rahmen der Forschungen für sein Buch *Die Angst* entführte er die Elfe *Lynissel Buchenlachen* und unterzog sie seinen finsteren Experimenten. Lynissel zerbrach an den Experimenten und verkam zu einem verzweifelten Schatten ihrer selbst, und so irrte sie durch Nadoret, nachdem er sie freigelassen hatte. Dort fand sie ihr Geliebter *Eiliniel Wasserreiter*. Der Elf wollte Archon Megalon für seine Tat zur Rechenschaft ziehen, konnte ihn aber lediglich aus Nadoret vertreiben. Also kehrte er der Stadt voller Gram den Rücken und ging mit der halb wahnsinnigen Lynissel zu seiner Sippe zurück, die Lynissel jedoch nicht zu heilen vermochte und aus Furcht vor dem *badoc*, das nun wie eine Krankheit in ihr wohnte, aus ihrem Kreis ausschloss. Vorerst blieb Lynissel jedoch in der Nähe der Elfensiedlung.

Eiliniel wurde von seiner Wut und Verzweiflung übermannt und kam zu der Überzeugung, dass alle Menschen von übel seien und das Licht der Elfen bedrohten. Durch die Gedanken- und Gefühlseinheit teilte die Elfensippe zunächst seinen Schmerz und seinen Hass auf die Menschen. Er forderte von der Sippe, sich an den Menschen in Nadoret zu rächen, die Archon Megalon als einen der Ihren duldeten und gegen Eiliniel verteidigt hatten (selbst wenn er wüsste, dass die Menschen keine Ahnung hatten, wer Archon ist und was er tat, würde ihn das nicht von seinem Rachedurst abbringen). Nach langem Ringen

konnte er den *Rat der Acht* (die acht erfahrensten Zauberweber seiner Sippe) davon überzeugen, eine magische Saat in Nadoret zu pflanzen, die – durch die Magie des Rates zu sprießen gebracht – die Stadt für Menschen unbewohnbar machen sollte.

Bevor jedoch das abschließende Ritual ausgeführt werden konnte, kamen einige andere Menschen in die Elfensiedlung und baten um Hilfe für einen vergifteten Gefährten. Es gelang ihnen, den Rat der Acht davon zu überzeugen, dass nicht alle Menschen schlecht sind. Also wurde das Ritual nicht mehr ausgeführt. Eiliniel konnte jedoch nicht vergessen, was mit Lynissel geschehen war, und verließ die Sippe. Alleine konnte er die Saat jedoch nicht dazu bringen aufzugehen. Er verließ die Gegend und zog von nun an mit Lynissel ziellos durchs Land, um allen Menschen so viel Schaden zuzufügen, wie er nur konnte.

Im Lauf der Jahre fand er gleichgesinnte Elfen und schloss sich mit ihnen zu einer neue Sippe zusammen. Diese Gruppe ist in der Lage, mit ihrer gemeinsamen Magie doch noch die Saat zu erwecken.

Die Handlung

Der erste Teil

1032 BF (beziehungsweise in der nicht genau festgelegten 'aktuellen Zeit') gelangt der Held des Spiels nach Nadoret, lernt die Stadt und einige ihrer Bewohner kennen. Plötzlich tauchen Eiliniel, Lynissel und einige weitere verstoßene Elfen auf und

Saat des Zorns am Spieltisch

Dieses Abenteuer kann ohne größere Veränderungen für den Spieltisch umgesetzt werden. Eiliniels Auftritt, das Gedeihen der Saat, die Errettung Linwens und die Reise in die Vergangenheit, die Prüfungen der Elfen und schließlich die Rückkehr mit Rakoriums Hilfe – all das entspricht dem Muster eines Gruppenabenteuers. Vor allem das Erleben Nadorets in zwei unterschiedlichen Zeiten und die Folgen des eigenen Handelns nach der Rückkehr in die Gegenwart können den Spielern ein bleibendes Erlebnis bieten. Die Aufgaben, die die Elfen den Helden stellen, sollten Sie variieren und an den Helden selbst ausrichten. Für Sie bedeutet das allerdings gründliche Vorbereitung, denn natürlich können die Helden in der Vergangenheit weit von der vorgegebenen Handlung abweichen und damit Effekte auslösen, die schwerwiegende Folgen haben. Lesen Sie hierzu den Kasten auf der nächsten Seite.

Die Zutaten, die Rakorium für sein 'Rückreiseritual benötigt, sind:

- ein Ort, an dem die Elemente Feuer, Wasser, Luft, Humus und Erz vorhanden sind (die Höhle hinter den Flüsterfällen)
- ein Licht, das in der Nacht Sonnenlicht aussendet (das gibt es im Praios-Tempel)
- eine Echse (zum Beispiel eine Eidechse, dabei kann Laurelin aushelfen, oder aber den mumifizierten Meckerdrachen, den der Kapitän des Schiffes *Meckerbraut* als Galionsfigur an den Schiffsbug genagelt hat)
- einen echsischen Kultdolch (kann in einem verschütteten Tempelraum unter der Mühle gefunden werden)
- Feuerstein und Zunder (ist auf dem Markt oder beim Krämer zu bekommen, wenn die Helden es nicht sowieso schon besitzen)

erklären, das Werk nun vollendet zu haben. Die Erde beginnt zu zittern, allerorten brechen Bäume und Dornenranken aus dem Boden und überwuchern die Stadt. Der Held muss sich nun nicht nur der aggressiven Flora erwehren, sondern kann auch einigen Nadoretern beistehen.

Als ein wenig Ruhe einkehrt, beginnen einige Nadoreter, Jagd auf jeden Elfen zu machen, dessen sie habhaft werden, unter anderem auch auf Linwen Eulenflug, der sich zufällig gerade in der Stadt aufhält. Der Held kann ihm helfen, dem wütenden Pöbel zu entkommen. Daraufhin erzählt Linwen ihm Eilinels Geschichte und bittet ihn um Hilfe. Er bedauert, dass ein Mitglied seiner Sippe – und mag es auch ein Verstoßener sein –, solches Leid über die Stadt gebracht hat. Da aber die ganze Sippe nicht frei von Schuld ist – schließlich hat sie die Saat gepflanzt –, bietet Linwen dem Helden an, dass die Sippe ihn in die Vergangenheit senden könnte, und zwar in die Zeit, bevor der Rat der Acht die Entscheidung traf, die Saat zu pflanzen. Dort solle er die nötige Überzeugungsarbeit leisten, um die Elfen von dieser Tat abzubringen.

In der Vergangenheit sucht der Held die Elfensippe auf, die natürlich nicht ahnt, dass er von ihr selbst ausgesandt wurde. Um sie zu überzeugen, muss er in verschiedenen Prüfungen beweisen, dass in den Menschen nicht nur Böses wohnt. Doch er bewährt sich, und die Entscheidung des Rates fällt zu seinen Gunsten. Die Saat wird vernichtet, und Eiliniel bricht mit seiner Sippe und zieht mit Lynissel von dannen. Doch nun ist der Held in der Vergangenheit gestrandet, denn der Rat ist durch die Abreise Eiliniels nicht mehr vollständig und kann ihn deswegen nicht in die Zukunft zurückbringen. Bis sich ein neues Mitglied in den Rat eingefügt hat, werden wohl einige Jahre vergehen.

Der zweite Teil

Der Held muss sich nun auf die Suche nach einer anderen Möglichkeit begeben, in die Gegenwart zurückzukehren. Dabei stößt er in Nadoret auf Rakorium Muntagonus, den bekannten Echsenforscher. Der paranoide Rakorium erklärt sich bereit, den um den Helden gewobenen 'Temporalkokon' aufzubrechen, wodurch er in die Gegenwart zurückgezogen werde. Dafür benötigt er allerdings ein paar Zutaten, die der Held nun beschaffen muss. Zurück in der Gegenwart zeigen sich dem Helden die Auswirkungen seines Handelns. Nicht nur, dass Nadoret nicht zerstört ist, auch einzelne Bewohner und ihre Beziehungen untereinander haben sich eventuell durch die Entscheidungen und Taten des Helden verändert. Doch während er Held noch glaubt, er könne sich entspannt zurücklehnen, begegnet er ein weiteres Mal Eiliniel und Lynissel. Er kann die Elfen belauschen und erfährt, dass sie ihren Rachedurst befriedigen wollen, indem sie mit einem mächtigen Zauberlied die Tiere des Dunklen Waldes gegen die Nadoreter aufhetzen. Es gilt nun also, die Nadoreter zu warnen und Eiliniel endgültig aufzuhalten.

Zeitreisen und ihre Probleme

Die Probleme, die durch Zeitreisen entstehen, liegen auf der Hand. Was, wenn die Helden in der Vergangenheit losziehen und Ereignisse verhindern, die später geschehen werden? Sie könnten sich beispielsweise selbst vor einer Falle warnen, in die sie später einmal tappen werden, oder sie töten einen Gegner, der ihnen eigentlich erst später begegnen wird. Seien Sie sich solcher Paradoxa bewusst. (Und die Möglichkeit, dass Ihre Spieler auch von solchen Paradoxa gehört haben und sie nun bewusst herbeiführen wollen, macht es Ihnen nicht einfacher.) Leider hilft es hier auch nicht, die durch Heldenaktivitäten entstandene Realität zu einer Parallelwelt zu erklären, die nicht mit der Welt übereinstimmt, in die sie zurückkehren – denn dann wäre auch ihre Überzeugungsarbeit beim Rat der Acht ohne Folgen.

Genau genommen enthält das Abenteuer ja schon ein Paradoxon, denn wenn die Helden den Ausbruch der Saat verhindern, werden auch die Ereignisse nicht stattfinden, aufgrund derer sie in die Vergangenheit geschickt werden. Also werden sie nicht in die Vergangenheit geschickt … dann aber verhindern sie die Ereignisse nicht, und sie werden also doch in die Vergangenheit geschickt …

Abgesehen von diesem Widerspruch, den Sie und Ihre Spieler wohl oder übel hinnehmen müssen, wenn Sie **Saat des Zorns** spielen, müssen Sie sich überlegen, wie viele Freiheiten Sie Ihren Spielern bei der Veränderung der Realität gewähren wollen.

Im Zweifelsfall können Sie 'Zufälle' benutzen, um die Widersprüche nicht allzu groß werden zu lassen. So könnten die Helden auf dem Weg zu einem Widersacher Schiffbruch erleiden und so lange auf einer einsamen Insel festhängen, bis es zu spät ist, ihn umzubringen. Oder er hält sich immer wieder gerade nicht dort auf, wo sie ihm auflauern wollen. Etwas arbeitsaufwändiger für Sie ist die Möglichkeit der ungenauen Geschichtsschreibung. Wenn die Helden Leonardo umbringen, damit er später keine fliegende Festung konstruieren kann, stellt sich später heraus, dass ein Doppelgänger seinen Platz eingenommen hat – und dieser Doppelgänger der eigentliche Schurke ist, während der getötete Leonardo niemals solche Dinge getan hätte. Dann erfahren die Helden irgendwann im Nachhinein, dass sie mit ihrer gut gemeinten Tat die verhängnisvollen Ereignisse überhaupt erst ausgelöst haben.

Prinzipiell sollten Sie sich aber folgender Tatsache bewusst sein: Wenn eine Person stirbt, der in der Zukunft noch eine wichtige Rolle zukommt, erzeugt das ein Paradoxon. Wenn Helden sterben, die aus der Zukunft kommen, dann erzeugt das kein Paradoxon. Dies können Sie Ihren Spielern sogar klarmachen – denn dann sind sie gezwungen, solche Widersprüche möglichst von sich aus zu vermeiden.

Kronendieb, Drachenkult und Zaubersaat – Eine Vermengung der Abenteuer

Gerade deswegen, weil die drei unterschiedlichen Abenteuer in der gleichen Region und Zeit spielen und miteinander verknüpft sind, bietet es sich natürlich an, sie zu kombinieren oder zu vermischen. Über den Einstieg von **Saat des Zorns** haben Sie sogar die Möglichkeit, Helden aus einer späteren Zeit in die Ereignisse von **Am Fluss der Zeit** und/oder **Das Ferdoker Pergament** zu involvieren. Einige denkbare Verknüpfungsmöglichkeiten finden Sie im Folgenden, aber die Liste ist bei weitem nicht vollständig.

- Helden, die den Rat der Acht aufsuchen, um die Saat des Zorns zu verhindern, könnten dort Cuano und Forgrimm begegnen, die nach Heilung für den vergifteten Ardo suchen. Nachdem das gelungen ist, können sie die Helden um Hilfe auf der Suche nach Mora und der Krone bitten.
- Das Ferdoker Pergament kann sich im Gepäck eines überwundenen Gegners befinden, zum Beispiel eines Schergen von Kaltenstein in den Nadoreter Lagerhallen, der Jerganers oder des Kommandanten der Zollfeste. Sobald die Helden es haben, werden sie auf einmal von Timiskos und seinen Leuten gejagt.
- Die Phex-Geweihte von Nadoret könnte das Pergament irgendwo 'erworben' haben und die Helden darum bitten, sein Geheimnis zu enträtseln.
- Wenn die Helden in Sachen Ferdoker Pergament unterwegs sind und die Fluchtroute nicht über Elenvina führt, sondern sie über Ferdok nach Bragahn wollen, kommen sie in Nadoret vorbei und können dort in die anderen Ereignisse verwickelt werden.
- Auf der Suche nach den Hinterleuten von Timiskos können die Helden ebenfalls der Verschwörung von Baron Dajin auf die Spur kommen.

Der Große Fluss

»In eynem entlegenen Tale der noerdlichen Koschberge entspringt eyner der Quellstroeme des Großen Flusses. Dieser, Ange genannt, bricht aus eyner Felsspalte in großer Hoehe hervor und stuerzet tosend hinab in die enge Klamm.
Eines Tages trug Prinz Edelbrecht vom Eberstamm bei einem Kampf mit daemonischen Kraeften eine Verletzung davon. Er lag monatelang siech darnieder und krankte an der teuflischen Wunde. Und die eynzige Moeglichkeyt, ihn zu heylen, lag hinter diesem Spalte in eyner geraeumigen Grotte.
Dort sprudelt, erhellet nur von leuchtenden Moosen und schimmernden Flechten, eyne Fontaene allerreynsten Wassers aus dem Boden. Wer aus diesem Wunderbrunnen trinkt, gewinnt neue Kraft, und wer darin badet, findet Heylung fuer alle Wunden und Gebrechen.
Keyne Treppe und keyn Weg fuehren hinauf und selbst die besten Bergsteyger scheytern an der steylen Felswand. Nur eyner Gruppe tapferer Abenteurer gelang es unter großen Muehen und unter Aufbringung ihrer letzten Kraefte den kranken Prinzen in die Hoehle zu bringen.
Es scheynt, der Flussvater selbst entscheydet, wen er fuer wuerdig erachtet, zu seyner Wiege zu gelangen.«
—aus einer verstaubten Schriftrolle im Archiv zu Ferdok

»Wenn der Ange rotes Wasser eilig
sich in der Breite weites Bett ergießt,
verein'n sie sich – bei Efferd, heilig! –
auf dass der mächt'ge Große Fluss entsteht.«
—aus dem Liederzyklus Der Flussvater *des Barden Malachias ui Gial, 1015 BF*

Der Große Fluss für den eiligen Leser
Weitere Namen: Grolomthûr (Rogolan), Awalya (Isdira – wobei die Elfen spezielle Namen für die einzelnen Abschnitte des Flusses kennen, viele elfische Gemeinschaften nennen ihn dementsprechend auch je nach Region unterschiedlich)
Länge: um 1.100 Meilen
Quelle: entsteht aus dem Zusammenfluss von Ange und Breite
Mündung: großes Delta bei Havena (ins Meer der Sieben Winde)
Nebenflüsse: Raller, Rakula, Hils, Bodrin, Warna, Unwyn, Ambocebra, Galebra, Hardelbach, Isen, Rodasch
Brücken: 120 Schritt lange Steinbrücke bei *Steinbrücken*, 200 Schritt lange *Prinzessin-Emer-Brücke* in Havena; ansonsten nur regelmäßige Fähren bei größeren Ortschaften
Schiffbar: gut schiffbar bis Ferdok, mit Flößen und flacheren Kähnen bis hinauf in die Breite
Besonderheiten: längster Fluss Aventuriens; gefährliche Stromschnellen und Felsen, viele Flusspiraten

Der Große Fluss, ist der längste Fluss Aventuriens und legt auf seinem Weg durch sechs mittelreichische Provinzen eine Strecke von etwa 1.100 Meilen zurück. Als Grenzfluss ist er an vielen Stellen ein beinahe unüberwindliches Hindernis. Er entsteht aus dem Zusammenfluss der in den Wengenholmer Bergen entspringenden *Ange* und der aus dem Finsterkamm in der Markgrafschaft Greifenfurt kommenden *Breite*.
Zunächst bildet er, wechselhaft und launisch, die Grenze zwischen dem Fürstentum Kosch und dem Königreich Garetien, beschreibt dann einen Bogen um den *Angbarer See*, während zwischen Sandbänken die Raller und der Rakula in ihn münden. Kurz darauf passiert er Fluss die Stadt Ferdok und damit den ersten bedeutenden Hafen auf seinem Weg zum Meer der Sieben Winde. Von hier werden die anlandenden Waren über die Reichsstraße VI in die Kaiserstadt Gareth und von dort ins ganze Mittelreich gebracht.
Hinter Ferdok wird die Uferlandschaft von Feldern und Weiden bestimmt, jedoch rücken von Westen die Koschberge und von Süden das Ambossgebirge beständig näher. Nachdem der Große Fluss seinen Lauf nach Westen ändert, drängen von beiden Seiten nun häufiger Felsen heran und verengen das Flussbett an manchen Stellen auf kaum mehr als zweifache Ruderbreite, so dass nur jeweils ein Schiff gefahrlos diese Nadelöhre passieren kann. Es mag kaum verwundern, dass solche Felskanäle zu allen Zeiten bevorzugte Orte für Hinterhalte durch Flusspiraten darstellen.
Im weiteren Verlauf des Flusses verbirgt sich hinter mancher unpassierbar erscheinenden Klippe und hinter dichtem, hohem Schilf in Ufernähe ein gut getarntes Piratenversteck, exemplarisch sei hier die sogenannte *Blutfelsenbucht* in den Ausläufern des Amboss genannt. Viele dieser Unterschlupfe sind heutzutage bekannt, jedoch ist es unmöglich, sie unablässig zu sichern.
Nächster wichtiger Hafen ist Albenhus am Fuße des Eisenwaldes. Hier befindet sich auch der wichtigste Efferd-Tempel des Binnenlandes, mitten im Fluss: Der *Tempel der rauschenden Wasser*, die Residenz der Meisterin des Flusses *Quelina von Salmfang*. Wenn man die in der Zwergenpforte (die Enge zwischen Kosch und Eisenwald) gelegene Stadt verlässt, stößt man in rascher Folge zunächst auf den von Südost herbeieilenden *Ambocebrâ*, später auf die von Norden kommende *Galebra*. Wo er die Koschberge hinter sich gelassen hat, schmiegt sich der Fluss eng an den südlichen Eisenwald, um bald auf die nördlich gelegenen Ingrakuppen zu treffen. Dort bringt der *Hardelbach* die Wasser der Zwergenmetropole Xorlosch zu Tal.
Wo der Große Fluss die Ingrakuppen vom Eisenwald in einem engen Band durchschneidet und trennt, beginnt die berüchtigte *Opferschlucht*, die auch Wedengraben oder Efferdklamm genannt wird. Tückische Strömungen und Klippen machen die Passage dieser beinahe 50 Meilen langen Felsenge mit turmhohen Steilwänden sehr gefährlich. Daher bringen abergläubische

Flussschiffer dem Flussvater vor der Einfahrt in die Klamm ein Opfer dar, um ihn milde zu stimmen und sichere Passage zu erhalten. Ob der Name der Schlucht von diesem Brauch herrührt oder von der Tatsache, dass schon unzählige Boote und Kähne hier Schiffbruch erlitten, ist bis heute umstritten. Die Flussschiffer jedenfalls glauben, dass der dichte Nebel, der häufig in der Opferschlucht hängt, die wispernden Stimmen der Ertrunkenen mit sich bringe und dass ein Schiff, das im Nebel in die Efferdklamm fährt, vom Flussvater in sein nasses Reich geholt werde.

Bevor sich der Große Fluss in flachere Gefilde begibt, gesellt sich von Süden der *Isen* hinzu. Seine letzte bedeutende Richtungsänderung gen Nordwesten vollzieht der Strom hinter der nordmärkischen Herzogenstadt Elenvina. Hier, an seinem südlichen Punkt, führen Handelswege ins liebfeldische Grangor, zu seiner Rechten wird die Reichsstraße III Begleiter bis zur im Windhag gelegenen Reichsstadt Kyndoch, während die westlichen Windhagberge schon am späten Nachmittag ihre Schatten über den Fluss werfen. Jenseits der Felder und Obstbäume von Kyndoch führt der Weg durch lichte Auenwälder und feuchte Wiesen. Im albernischen Abagund berichten viele alte und tote Flussarme von der Launenhaftigkeit des mächtigen Stromes. Auch hier blüht die Flusspiraterie, in diesem Fall begünstigt durch ein Gewirr von Altarmen und Uferseen, die den Ortskundigen bestmöglichen Unterschlupf gewähren. Weiter flussabwärts verzweigt sich der Große Fluss zu einem Delta mit zahllosen Armen, die *Muhrsape*, deren rechter Hauptarm weiter nach Havena führt. Zu Zeiten von Schneeschmelze oder starken Regenfällen ergießt sich das Wasser so weitläufig über die Ufer, dass es ohne Flusslotsen unmöglich ist, der Fahrrinne gefahrlos zu folgen.

In Havena spannt sich zunächst die prachtvolle Prinzessin-Emer-Brücke über den Fluss, die mit nahezu zwanzig Schritt Durchfahrtshöhe selbst aufgetakelten Küstenschiffen die Passage erlaubt. Das Hafenbecken liegt jenseits der Zollbrücke in einem nördlichen Nebenarm. Der Hauptarm führt südlich der versunkenen Unterstadt zu seiner Mündung in das Meer der Sieben Winde. Jedoch auch hier ist größte Vorsicht geboten, denn täglich wechselnde Sandbänke in diesem – im wahrsten Sinne – fließenden Übergang vom Land zum Meer lassen auch erfahrenste Schiffer ohne die Hilfe der Seelotsen verzweifeln.

Der Große Fluss kann von Greifenfurt bis Havena mit flachen Last- und Ruderseglern befahren werden, flussaufwärts führen an schwierigen Passagen zumeist Treidelpfade am Ufer entlang. Selbst größten Handelsschiffen ist über den Großen Fluss die Einfahrt in den Hafen von Havena möglich, der auch bei schwerstem Unwetter sichere Zuflucht gewährt.

Der Große Fluss im Spiel

Der Große Fluss ist eine so vielseitige Region – vor allem wenn man die Länder an seinen Ufern mit betrachtet –, dass hier Abenteuer unterschiedlichster Art spielen können. Die Palette reicht von Piraten-, Schmuggel- und Handelsabenteuern über die Erforschung von unwegsamen Wald- und Gebirgsregionen, die Entdeckung uralter Ruinen aus vergessenen Tagen, spannenden Detektivabenteuern in den großen Städten bis hin zu zauberhaften oder auch schaurigen Begegnungen mit den Feenwesen – und ist damit noch lange nicht ausgeschöpft. Spuren aus den Zeiten, als hier Drachen gegen Zwerge kämpften, aus der Phase der bosparanischen Besiedlung, aber auch aus den finsteren Magierkriegen liegen überall verborgen. Damit können Sie viele Abenteuer und auch ganze Kampagnen nur an den Gestaden dieses Flusses gestalten, ohne dass Ihnen das Material ausgeht.

In den folgenden Texten erhalten Sie Einblick in verschiedene Örtlichkeiten am Großen Fluss, die Sie für Abenteuer verwenden können. Da dieses Buch aber vor allem auf den Hintergrund des Computerspiels **Drakensang: Am Fluss der Zeit** eingeht, beschränken sich die Beschreibungen auch vor allem auf die Region, in der dieses Spiel handelt: zwischen Ferdok und Albenhus.

Veröffentlichte Abenteuer in der Region

Natürlich haben viele der bisher gedruckten Abenteuer auch hier gespielt. Die folgende Aufzählung nennt nur einige Beispiele, und viele davon sind nicht mehr erhältlich.

- **Der Strom des Verderbens** (1985)
- **Nurinais Ring** und **Efferds Vergeltung** (bei in der Box **Das Fürstentum Albernia**, 1991)
- **In den Höhlen des Seeogers** (1993)
- **Der Alchemyst** (2002)
- **Die Bestie von Fairngard** (im Band **Verwunschen und Verzaubert**, 2005)
- **Schemenhaftes Schicksal** (im Band **Stromschnellen**, 2006)
- **Der Fluch des Flussvaters** (2010)

Der Flussvater

»Da kamen silbergeschuppte Wesen mit großen, nachtblauen Augen; weiße Riesenkraken, die mit ihren Armen ehrerbietige Tänze aufführten; silberne, dreiäugige Delphine; gläserne Menschen mit und ohne Fischschwanz. Alle ehrten den Flusskönig und brachten Geschenke für seine reiche Schatzkammer: schwarze und blaue Perlen aus dem Süden, gläserne Flakons mit Wassern aller Meere und goldenen Sand aus der Tiefe.«

—aus einer Erzählung eines albernischen Flussfischers

Von vielen Bewohnern der Auen und Ufer des Großen Flusses und von noch mehr Flussschiffern wird der sogenannte *Flussvater* als lebendige und mächtige Verkörperung des Flusses verehrt. Zahlreiche Sagen und Legenden ranken sich um den Flussvater und sein Gefolge sowie seinen Palast, die vor allem bei den einfachen Menschen oft und gerne weitererzählt und ausgeschmückt werden. Bilder und Schnitzereien an Schiffen, Häusern oder einfachen Besitztümern zeigen sein bärtiges Haupt und sind entlang des Großen Flusses weit verbreitet. Überall am Verlauf des mächtigen Stroms wird dem Flussvater auch geopfert: Sind es Blütenkränze, Korngarben oder sogar Tiere bei den Bauern und Fischern, so hat so mancher Adlige auch schon Gold oder kostbares Geschirr oder edle Waffen den Fluten übergeben, um den Flussvater milde zu stimmen.

Einigen Geweihten der Zwölfgötter gilt diese alte Form der Verehrung als lästerlich, und gebildete Bürger der großen Städte

sehen den Flussvater als Ammenmärchen an. Die Mehrheit der Priester jedoch toleriert die Verehrung des Flusses, weil sie den Flussvater entweder als andere Gestalt des Efferd verstehen oder ihn zumindest als Alveraniar (also einen mächtigen Gesandten) des Wassergottes ansehen. Und so ist selbst in manchen Efferd-Tempeln der Region nicht genau zu unterscheiden, ob der dargestellte bärtige Mann mit Dreizack wirklich Efferd ist oder vielleicht doch eher der Flussvater.
Tatsächlich ist der 'Flussvater' ein mächtiges Feenwesen, von dem es heißt, dass er sogar eine Zeit lang der Hochkönig aller albernischen Feen gewesen sei, bevor ihn diese Bürde zu langweilen begann. Seine Wohnstatt wird häufig irgendwo in den Tiefen der Muhrsape vermutet, aber wenn es wirklich so etwas wie einen Palast gibt, dann liegt er wohl eher außerhalb der aventurischen Wirklichkeit in einer Globule.

»Es ist für den Palast des Flussvaters bezeichnend, dass es einen Thron oder Regierungssaal nicht gibt. Was diesem noch am nächsten kommt, ist der große Festsaal in der Mitte der Anlage. Hier, in diesem perlen- und korallengeschmückten Raum, der bei allen offiziellen Anlässen von Schwärmen von Leuchtfischen illuminiert wird, finden alle großen Feiern und Festlichkeiten statt (...) Dann thront der Flussvater, gewandet in prächtigste Wasserspinnenseide, am Kopfende der langen Tafel, an der die anderen Mitglieder des Hofes sitzen und sich lebhaft unterhalten, die köstlichen Delikatessen aus den Küchen des Palastes verspeisen und der zarten Musik im Hintergrund lauschen, die von zahlreichen Musikanten auf Muschelhörnern und Krebspanzertrommeln zum Erklingen gebracht wird. Auf den Wandborden des Saales finden sich, zufällig zusammengestellt, die Schönheiten des Deltas: Neben schwarzen Perlen stehen Statuen aus dem versunkenen Havena, neben polierten Krebspanzern sind die juwelengezierten Schädel Ertrunkener aufgebaut. Im Palast – wie in allen anderen feenhaften Unterwasserreichen – können von den Sterblichen natürlich nur diejenigen leben, die durch Magie oder von Natur aus zum Wasseratmen fähig sind. Da manchmal Wasserleute schöne junge Menschen entführen, aber vergessen, sie mit dieser Fähigkeit auszustatten, kommt es immer wieder zu betrauerten Todesfällen, wenn ein Wassermann seine schöne Beute jäh beschädigt sieht.«
—aus der poetischen Anekdotensammlung Geliebte Fee *von Salandrion Farnion Finkenfarn, um 990 BF*

Der Flussvater ist überall im Fluss zu finden, denn das Gewässer ist quasi eine Manifestation seines Wesens. Gerade im Westen, in Albernia, finden sich am und im Großen Fluss viele Tore in die Feenwelten. Und auch wenn dem Flussvater für gewöhnlich eine sanfte und gutmütige Persönlichkeit zugeschrieben wird, zeigen sich bisweilen Übermut und Lebensfreude in dem uralten Wesen, die zu den gefürchteten Frühlingshochwassern führen. Als unsterbliches Wesen interessiert ihn das Wohl der Menschen an seinen Ufern nicht mehr als der Mäuse oder Maulwürfe, die seine Ränder durchwühlen. Es kommt immer wieder vor, dass sein Gefolge, die Necker und Nixen oder fischgestaltigen Feen menschliche Gäste zu seinen Festen mitbringen, und er freut sich, wenn diese Gäste die Feier auf irgendeine Weise bereichern. Wenn sie dabei jedoch ertrinken, weil der Zauber, der ihnen das Atmen unter Wasser erlaubt, nicht lang genug anhält, dann ist ihm das völlig einerlei. Er kann aber auch zornig und gnadenlos sein, so sprach er um 1.300 v.BF in der Muhrsape den *Fluch des Flussvaters* aus, der allen Nachfahren der Hetfrau Jurala Hugdornsdottir verbietet, den Fluss zu befahren oder an seinen Ufern zu siedeln. Womit die hjaldingsche Seefahrerin diesen Zorn weckte, ist heute allerdings längst vergessen.

Feenstaub und Zauberwald – Die Welt der Feen

»TSA träumte, bevor sie erwachte. Sie träumte Wesen und Welten, Zeit und Raum, doch wie so oft gehorchten diese nicht den Gesetzen der Wirklichkeit.«
—aus Blick in den Regenbogen, *dem heiligen Buch der Tsa-Kirche*

»Die Feen sind schon ein sonderbares Volk. Nicht von dieser Welt sollen sie sein, aber dafür hört man verdammt oft von ihnen. Gleich ob geflügelte Winzlinge oder sprechende Tiere, sie alle scheinen ihren Schabernack mit uns treiben zu wollen. Und da sie alle zaubermächtig sind, ist das meist mehr als lästig. Aber es heißt doch auch immer wieder, dass die Feen den Menschen helfen, wenn sie bedroht werden. Seid also immer brav artig zu ihnen und verärgert sie nicht.«
—eine albernische Bäuerin zu ihren Kindern

Jenseits der Welt der Menschen liegen Lande, voller Zauberkraft und fremdartiger Wesenheiten. Diese Bewohner werden von den Menschen allesamt als *Feen* bezeichnet, auch wenn sie sich in Gestalt und Wesensart stark voneinander unterscheiden. In allen ist jedoch zueigen, dass sie nicht aus dem Diesseits stammen sondern aus ihrem eigenen Reich: den *Anderswelten*.
Sie sind aufgrund ihrer Fremdartigkeit der Stoff zahlreicher Sagen und Legenden der Menschen, vor allem in Albernia und am Großen Fluss. Über ihr wahres Wesen haben jedoch nur die wenigsten Sterblichen genaue Informationen. Wer mehr über sie wissen möchte, der muss schon eines der sagenumwobenen Feentore finden und die Anderswelt selbst besuchen. Doch genau davor wird oft gewarnt, denn es heißt, dass niemand die Anderswelt so verlässt, wie er sie betreten hat.

Märchen und Legenden

»Da lachte die Fee über den missmutigen Alrik und erfreute sich sehr an seinem Unglück. Und auch wenn er dort völlig durchnässt auf dem Boden saß und jeder von ihm einen Wutausbruch erwartet hätte, fing er auf einmal auch an zu lachen. Zu hell und perlend war das Gekicher der Fee, zu ansteckend seine Wirkung. Und als sie beide vor Bauchschmerzen nicht mehr lachen konnten, da sagte die Fee zu Alrik: "Jetzt hast du die Prophezeiung erfüllt und das Wichtigste in deinem Leben gefunden. Denn nicht Gold oder Edelsteine waren gemeint, sondern die Freude, die du so lange verloren hattest. Leb wohl, Alrik."
Mit diesen Worten verschwand die Fee, und Alrik fand sich plötzlich wieder im Wald nahe seines Dorfes wieder. Noch lange saß er dort und sann über das erlebte nach. Manchem würde sein gewonnener Preis nach so vielen Abenteuern gering erscheinen, doch als er sich zurück auf den Weg ins Dorf machte, da lächelte er.«
—aus dem Märchen vom missmutigen Alrik, *überall am Großen Fluss verbreitet*

Die Menschen wissen nicht viel über Feen, und das Wenige, was ihnen bekannt ist, ist meist in Märchen und Legenden versteckt. Die meisten dieser Erzählungen haben einen wahren Kern, und wer genau zuhört, kann viel über die Bewohner der Anderswelt lernen. Anderes hingegen mag frei erfunden sein, so dass man nie ganz sicher sein kann, worauf man sich beim Zusammentreffen mit Feen einlässt. Oft haben Märchen, in denen Feen vorkommen, am Ende eine Moral, es ist jedoch keineswegs so, dass Feen immer den Menschen helfen wollen. Mitunter wollen sie auch einfach nur Schabernack treiben, auch wenn sie dabei selten bösartig sind.
Neben Märchen und Legenden existiert noch viel Aberglauben zu Feen, den jeder Bewohner der Lande am Großen Fluss gerne zum Besten gibt. Gerade in Albernia gibt es fast genauso viele Ansichten zu den Feen, wie es Bewohner gibt – und viele widersprechen sich. Einige Beispiele für solches abergläubische Wissen finden Sie im Folgenden, darüber hinaus können Sie sich selbst noch beliebig viele andere Theorien ausdenken.

»Feen sind immer mit der Natur verbunden, in der sie leben. So ist auch der einzige Weg, sie zu töten, den zu ihnen gehörenden Baum zu fällen oder ihren Bach zu vergiften. Wer sowas aber tut, den trifft der Fluch der Feen und er verwandelt sich selbst mit der Zeit in einen Baum oder Bach.«

»Elfen sind die Kinder der Feen, die sich vor Urzeiten gegen ihre Eltern aufgelehnt haben. Ihr einziges Erbe sind noch ihre Schönheit und ihr langes Leben. Manchmal zieht es sie zurück zu ihren Eltern, das nennen sie dann 'ins Licht gehen'.«

»Feen sind immer fröhlich und erfreuen sich an Musik, Gesang und Spiel. Deshalb entführen sie mitunter besonders begabte Sänger oder Spielleute in ihre Lande und lassen sie erst nach Jahren wieder ziehen. Wenn die Opfer wieder in ihre Welt zurückkehren, ist aber selten auch nur ein Tag vergangen!«

»Zum Schutz gegen Feen soll man Kleider auf links tragen oder rückwärts gehen, denn das ist ihnen unerträglich und spiegelt übelwollende Feen-Zauberei auf ihren Verursacher zurück.«

»Kinder sollten immer etwas Rotes bei sich tragen, denn das verhindert das versehentliche Durchschreiten von Feentoren.«

»Wenn man mit Feen zu tun haben muss, dann sollte man sich immer morgens mit ihnen treffen, denn dann sind sie noch freundlich und fröhlich. Je dunkler es aber wird, desto missmutiger werden sie.«

Feentore

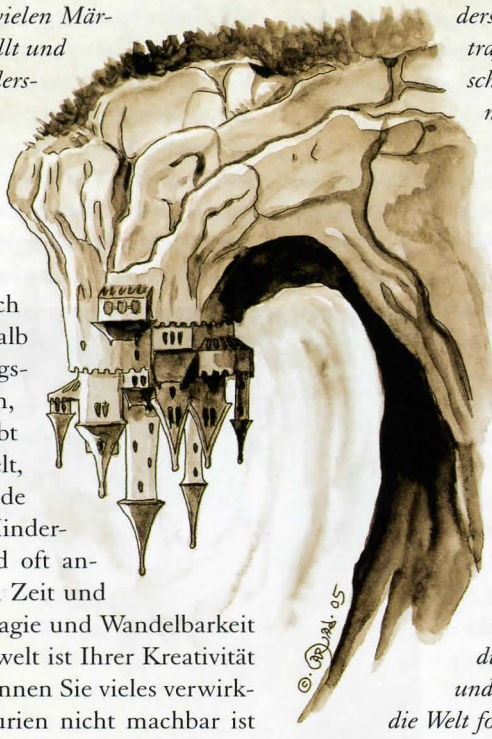
»Ein Jäger war im Windhag einem Auerochsen auf der Spur, der lief ihm davon über eine Waldlichtung, die war wohl hundert Schritt lang. Auf der Lichtung standen zwei Reihen Steine, immer zwei einander gegenüber, mehr als mannshoch, mit einer Straße dazwischen. Auf dem ersten Stein aber saß ein Meckerdrache, der verspottete den Jäger: "Wild ist dir entronnen, hast lang' kein' Kampf gewonnen, und kehrst du um nicht alsogleich, dann geht's ins kalte Totenreich."
"Dir werd' ich dein Lästermaul stopfen!", knurrte der Jäger und sprang auf den kleinen Drachen zu, denn den Tod fürchtete er nicht (schließlich müssen wir alle einmal sterben), Spott aber konnte er nicht vertragen. Der Drache flog davon, zwischen den Steinreihen hindurch, und der Jägersmann lief hurtig hintendrein. Wie aber der Jäger am anderen Ende zwischen den Steinreihen heraus trat, da war der Boden unter seinen Füßen nicht von Moos, sondern von Rubin, und anstelle eines Waldes wuchsen Bergkristalle in die Höhe. Und wie er sich umwandte, da lag dort, woher er gekommen war, ein gewaltiger Drache mit Augen aus Bernstein und smaragdenen Schuppen, dessen Schnauze war hundert Schritt lang, mit zwei Reihen langer spitzer Zähne aus reinem Diamant.«
—aus Märchen zwischen Tommel und Großem Fluss, *zusammengetragen von Alfert von Deianishain, 689 BF*

»Wer aber sich dreimal um sich selbst dreht und danach zwischen den beiden alten Trauerweiden hinter der Mühle hindurchgeht, der gelangt in das Land der Feenkönigin Imortalla.«
—Erzählung eines reisenden Gauklers an einen Dorfjungen, der kurz darauf spurlos verschwand

»Feentore nennt der Volksmund die Übergänge von unserer Welt in die Globulen der Feen. Mitunter haben sie wirklich die Form von Toren, so gibt es Berichte über alte und efeuumrankte Ruinen im tiefen Wald, deren noch stehende Torbögen den Übergang ermöglichen sollen, ebenso wie zu einem Portal gewachsene Bäume oder Sträucher. Doch auch gänzlich anderer Natur können die Übergänge sein. So erzählte mir ein weitgereister Abenteurer von einem sich auf freiem Feld öffnenden Tor, das nur derjenige sah, der die Augen schloss und an etwas Schönes dachte.
Das führt auch direkt zum nächsten Punkt, denn manche Feentore benötigen einen Schlüssel, sei dies nun ein bestimmter Gedanke, ein Lied, ein Reim oder etwas, das man bei sich tragen muss. Nur wer diesen Schlüssel benutzt, kann das Feenreich betreten – ob er dies bewusst und absichtlich tut oder nicht! Auch wenn Untersuchungen von Feentoren sich als schwierig gestalten, da sie oft schwer auffindbar sind oder von der lokalen Bevölkerung geheim gehalten werden, scheint es so zu sein, dass ein Feentor nicht immer an den selben Ort führen muss. Manche Tore wechseln das Ziel mit der Tageszeit oder dem Jahreslauf, manche auch je nachdem ob man sie mit dem linken oder dem rechten Fuß durchschreitet – oder auch wenn man nur an etwas anderes denkt als beim letzten Mal! Man

sieht also, dass sie höchst chaotischen Gesetzmäßigkeiten unterliegen und man daher im Umgang mit ihnen vorsichtig sein sollte.«
—Vortrag der magischen Lehrmeisterin und Feenfreundin Kiranya von Kutaki an ihren neuesten Schüler

»Der Begriff Feentor lässt einen schnell glauben, man müsse nur eine Art Tür durchschreiten und schon befände man sich in der Anderswelt. Das mag manchmal auch zutreffen, doch verkennt es die Wandelbarkeit der Feen, wenn man in so starren Bahnen denkt. Ein Feentor kann auch ein langer und gewundener Pfad in den Wald sein, durch den man schleichend erst die Ränder der Feenwelt betritt und gar nicht wirklich den Unterschied zu einem normalen Wald bemerkt. Bei den Feenwäldern entlang des Großen Flusses und in Albernia scheint dies sogar eher Regel denn Ausnahme zu sein. Dies mag auch der Grund für die vielen Märchen sein, in denen sich der Held ungewollt und vor allem zunächst unbemerkt in der Anderswelt wiederfand.«
—Erzählung der Tsa-Geweihten Tsabella



Die Anderswelten

Bei den Welten der Feen handelt es sich um eigenständige 'Regionen' innerhalb des Weltengefüges, die zwar Berührungspunkte mit der Menschenwelt haben, aber von diesen getrennt sind. Es gibt auch nicht nur eine einzelne solche Welt, sondern viele kleine, zusammenhängende Bereiche, die von den Gelehrten als 'Minderglobulen' bezeichnet werden. Sie sind oft anderen und verwirrenden Gesetzen von Zeit und Raum unterworfen und von starker Magie und Wandelbarkeit geprägt. Bei der Erstellung einer Feenwelt ist Ihrer Kreativität praktisch keine Grenze gesetzt, hier können Sie vieles verwirklichen, was im 'gewöhnlichen' Aventurien nicht machbar ist oder zu fantastisch wirkt. Praktisch alles was die Helden zu kennen und zu wissen glauben, kann hier auf den Kopf gestellt werden. (Viele weitere Informationen zu diesem Thema und zu Feen allgemein finden Sie im Buch **Am Großen Fluss** ab Seite 146.)

»Ich sah keine Sonne oder Sterne, dafür zwei Monde, die einander wie in einem ewigen Tanz umkreisten. Ich kam in Länder, wo ewiger Sommeranfang herrschte, der über Nacht zum tiefsten Winter wurde, und in Reiche, wo es nicht Tag oder Nacht, sondern nur ein blutrotes Zwielicht gab, das von leuchtenden Streifen am Firmament durchzogen wurde. Im Land lebender Schatten musste ich meinen schwarzen Doppelgänger beständig überzeugen, den gleichen Weg zu wählen; doch hinter der Nebelgrenze verging mein schattenhafter Begleiter vollends, denn das Licht kam von überall und nirgends her.«
—aus Reisen im Nebel, *einer Sammlung poetischer Texte von Thomeg Atherion, Fasar, 1002 BF*

»Als ich das Tor durchschritt, fand ich mich selbst auf einmal in einer Welt wieder, die war wie ein Gemälde. Die Farben waren satt, die Pinselstriche fast noch zu erkennen, und selbst mein eigener Körper sah gemalt aus. Doch als wäre das noch nicht genug, tauchte auf einmal ein Kobold aus einer Tür auf, die wie aus dem Nichts erschienen war. Er stellte sich mir als Knurpaldixtraf vor, Meistermaler und Malermeister. Von ihm lernte ich die Geheimnisse, wie man die Gemalte Welt selbst verändern konnte. Alles, was man dafür brauchte, war ein Pinsel und ein wenig Phantasie. Die Zeit des Lernens war allerdings mehr als anstrengend, denn Knurpaldixtraf war zwar hilfreich, machte sich aber gleichzeitig einen Spaß daraus, ständig an mir herumzumalen. Den Göttern sei dank verschwand dieser riesige Schnurrbart wieder, als ich die Feenwelt verließ.«
—eine Abenteurerin über die Gemalte Welt

»Als ich wieder aufwachte, war plötzlich überall Musik. Der Regen sang ein schwermütiges Lied, ein Schmetterlingsflug erzeugte wunderschöne Töne, und selbst die Feen, die ich dort traf, sprachen nie, sondern sangen immerzu. Sie schienen nicht einmal ein Wort verstehen zu können, das nicht gereimt und gesungen war, denn zuerst hatte ich große Schwierigkeiten, mich verständlich zu machen. Erst als ich selbst anfing, unbeholfen zu singen, klappte die Verständigung. Glücklicherweise hatten die Feen ein genau so großes Interesse daran, dass ich ihre Welt verließ, denn bei jedem meiner Lieder verzogen sie das Gesicht, so als würde es sie geradezu schmerzen.«
—ein unmusikalischer Bauer, der in die Welt der Lieder geriet

»Nichts ist echt und alles ist wahr. Was fort ist, wird gefunden. Vater, Mutter! Tot und doch da. Alles, was in meinem Kopf ist, ist außerhalb. Ein Gedanke, eine Erinnerung, ein Traum – nichts ist geheim, nichts ist sicher. Sie kommen, dunkle Fetzen der Vergangenheit, wollen Name und Gestalt, wollen in das Diesseits. Forme die Welt, die Welt formt dich, alles verliert seine Form. Die Spinne im Netz, sie fängt deine Träume, fängt dein Sein. Alles gefangen, alles frei. Vom Gedanken zum Bild – alles verloren!«
—ein Wahnsinniger über die Welt der Erinnerungen

Bewohner der Anderswelten

»Von jenen winzigen Feenwesen, die das Bestiarium von Belhanka als Ladifaahri kennt, hörte ich berichten. Weniger als einen Spann groß sind sie und haben menschliche Gestalt; doch ihre Haare sind wie die Blätter der Blüten, in denen sie hausen, ihre schillernden Flügel gleichen denen von Libellen, und gewandet sind sie in spinnwebfeine Tüchlein.
Auch von den so genannten Biestingern hört man zuweilen; das sind Wesen, die in der Gestalt von Tieren daherkommen, doch aufrecht gehen sie, und der Sprache sind sie mächtig, und manche tragen gar Kleider am Leibe, die von seltsamer Machart, aber ausgesuchter Qualität sind.
Mit den fischbeinigen Nixen verwandt sein sollen die wunderschönen Nymphen, die zuweilen auch derische Gewässer als ihre Heimstatt erküren, ähnlich wie die Dryaden in Bäumen zu hausen pflegen, deren äußerlicher Gestalt sie an Wuchs und Beschmückung etliches gemein haben. (…)

Ilaya vom Abendstern

»Nicht Baron oder Graf herrschen über dieses Land, nicht einmal der Bergkönig oder der Flussvater haben volle Macht in den Wäldern. Dies sind die Lande vom Abendstern, hier herrscht die sanfte Ilaya. Eine Fee ist sie, auch wenn man sie für die schönste aller Elfen halten mag, wenn man ihrer ansichtig wird. Tief in den Wäldern mag man sie finden, doch nur, wenn sie selbst dies auch wünscht. Und wenn du ihr Reich betrittst, dann lässt du unsere Welt hinter dir, eine der fremdartigen Anderswelten muss es sein. Ilaya lässt nur jene zu sich, die reinen Herzens sind und denen großes Unglück droht, denn die Feenkönigin dauert das Schicksal von Sterblichen, die unverschuldet in Not geraten sind. Jenen hilft sie mitunter, doch nie ohne Preis. Doch hat sie auch ein anderes Gesicht, denn schon manch gieriger Köhler oder unersättlicher Holzfäller wurde durch sie seiner Strafe zugeführt. Bei allem darf man nie vergessen, dass Ilaya nicht aus dieser Welt stammt, wie soll ein Mensch sie also je verstehen?«
—gehört am Großen Fluss nahe der Ingrakuppen

»Und welch Blasphemie wird doch hier und den umliegenden Dörfern verkündet? Die Feen soll man nicht verärgern? Man schuldet ihnen Gehorsam? Ketzerei! Die Kirche lehrt uns, dass nur der Götterfürst und seine Geschwister Verehrung verdienen. Feen sind Wesen des Chaos, sie versuchen unschuldige Seelen! Wer sich mit diesen Mächten einlässt, der gefährdet sein eigenes Heil! So wie diese Ilaya, von der mir berichtet wurde. Heißt es nicht, sie würde Pakte mit Sterblichen schließen und ihnen Versprechungen machen? Und heißt es genauso nicht von den Dämonen der Niederhöllen? Lasst euch die Geschichte von Ettel dem Holzfäller eine Lehre sein, gestern fand man seine zerschmetterte Leiche, erschlagen von einem umgestürzten Baum. Die Fee hat ihn umgebracht! Gefährlich ist sie, das sage ich euch!«
—ein reisender Bannstrahler in einer Predigt in einem Dorf am Großen Fluss

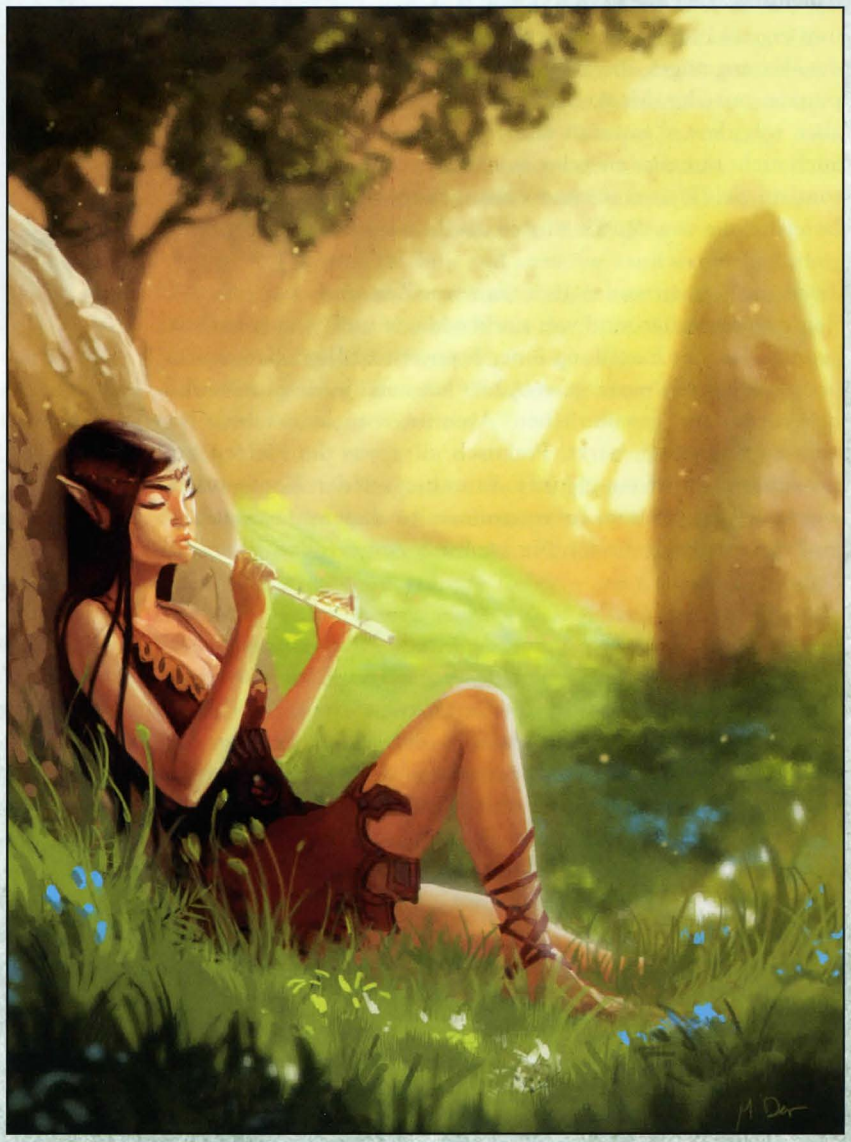
Ilaya vom Abendstern ist eine Holde, die sich oft in der Menschenwelt aufhält. Zwar ist ihr eigenes Reich, das man über manchen Wald am südlichen Großen Fluss erreichen kann, ein Teil der Anderswelt, doch merkt dies ein Besucher kaum. Er scheint sich einfach nur in einem sehr dichten und ein wenig unheimlichen Wald zu befinden, wo ihn Tiere beständig beobachten. Das Zentrum von Ilayas Zauberwald ist der *Goblinkreis*, ein Kreis aus sieben mannshohen Findlingen, der von starker Magie durchdrungen ist. Hier hält Ilaya Hof und umgibt sich mit den vielen ihr dienstbaren Biestinger und intelligenten Tieren – vor allem aber empfängt sie an diesem Ort menschliche Bittsteller.

Ilaya interessiert sich sehr für die Belange Sterblicher in ihrem Einflussgebiet. Wer guten Herzens ist, der kann vielleicht mit ihrer Hilfe rechnen, wer aber gierig und hochnäsig ist, den duldet sie nicht in ihren Wäldern. Neben ihrem Einfluss bei Biestingern und gewöhnlichen Tieren rückt sie solchen schlechten Menschen auch mit ihrer gewaltigen Zaubermacht zu Leibe. Wer sich nicht einfach vertreiben lässt, der muss dabei um sein Leben fürchten, denn Ilayas Zorn kann ebenso groß wie ihre Güte sein. Bei den Bewohnern des Umlandes herrscht eine Mischung aus Bewunderung und Furcht gegenüber Ilaya. Wer einen der rötlich schimmernden Flusskiesel trägt, die Ilaya mitunter an Menschen verteilt, kann damit rechnen, dass ihm die meisten Leute der Region mit allem in ihrer Macht Stehenden helfen.

Ilaya ähnelt in ihrer hochgewachsenen Gestalt mit der alabasterfarbenen Haut und den spitzen Ohren einer Elfe. Doch die mächtige Magie, die sie umgibt, hebt sie vom schönen Volk ab, fast scheint sie von innen heraus zu leuchten, und ihre haselnussbraunes Haar wird ständig von einem leichten Lufthauch umweht.

Oft findet ein Mensch den Weg zu ihr aufgrund ihres betörenden Flötenspiels, mit dem sie auch ihre Emotionen ausdrückt. Wer im Wald plötzlich Melodien wie von klirrendem Eis hört, der sollte also schnell von seinem Tun ablassen oder einen anderen Weg suchen, wenn er nicht Ilayas Zorn auf sich ziehen will.

Ilayas bester Freund ist *Valmhadir*, der in Gestalt eines mächtigen, schneeweißen Hirsches durch die Wälder streift. In Wahrheit handelt es sich jedoch auch bei ihm um ein Feenwesen, in einer Macht vergleichbar mit den uralten Einhörnern.



Kurzum, gar merkwürdig anzusehen sind die Wesen der Anderswelten, von denen man oftmals nicht eindeutig ersehen kann, ob sie nun Zweibeiner, Tier oder Pflanze sind. Gar vermeint man die Feenwelten und ihre Bewohner stammen aus einer Zeit, als die Welt noch jung und nicht festgelegt war wie heute und alles sich noch im Wandel befand, als also die Dinge und Wesen noch nicht nach der rechten Ordnung geschieden waren, wie es die Herrin HESinde in Ihrer Weisheit erdacht und der Herr PRAios kraft Seiner Herrschaft gefügt hat.«
—aus dem Buch der Schlange *des albernischen Hesinde-Geweihten und Feen-Forschers Morgan Ruadeson, 1020 BF*

»Als Könige der Anderswelt erscheinen mir die elfenhaften Holden, regelrecht Hof zu halten scheinen sie unter den sie umgebenden Biestingern, Blütenjungfern und sonstigen Kreaturen. Ich beobachtete dabei sogar so etwas wie Audienzen, bei denen Bittsteller empfangen wurden. So wollte ein Biestinger in Adlergestalt beispielsweise, dass der Holde einige Ladifaahris dazu bringe, ihm endlich seinen liebsten Edelstein wieder zu geben. Und auch einige weitere Fälle wurden vorgetragen, die alle mit großer Umsicht, aber mitunter auch einem Machtwort entschieden wurden. Nur weiß ich nicht, ob die Feen die Holden aufgrund ihrer größeren Macht anerkennen oder es gar ältere und uns unbekannte Hierarchien unter den Andersweltlern gibt. Doch wie soll man das auch herausfinden, wenn die Feen praktisch kein ernsthaftes Gespräch über so etwas zu führen gewillt sind und oft nur Unverständnis für menschliche Vorstellungen für Gesellschaft entgegen bringen? Ich werde wohl tiefer nachbohren müssen.«
—Fragment eines Tagebuchs eines unbekannten Verfassers, das am Ufer des Großen Flusses angespült wurde

Die Bewohner der Feenwelten unterscheiden sich in Form und Art so stark, dass man kaum an eine Verwandtschaft zwischen diesen Wesen glauben mag. Ihre vordergründig einzige Gemeinsamkeit scheint ihre Herkunft aus den geheimnisvollen Anderswelten zu sein.
Die zumindest in den Augen der Menschen höchsten Feen sind die hochgewachsenen *Holden*, die im Aussehen zwar den Elfen ähneln, aber von viel größerer und urtümlicherer Macht sind. Es wird in Gelehrtenkreisen gemutmaßt, dass die Holden wie auch die Elfen aus der mythischen Lichtwelt stammen, sich aber im Gegensatz zu diesen nie gänzlich in das Diesseits begeben haben. Holde treten mitunter als Herrscher oder Hüter von einzelnen Feenwelten auf, und die übrigen Bewohner der Anderswelt scheinen ihre Oberherrschaft in gewissem Maße anzuerkennen. Im Gegensatz zu den übrigen Feen verlasse Holde fast nie ihre eigene Welt.
Sehr stark der Menschenwelt verbunden sind die kleinen *Ladifaahris* oder *Blütenjungfern*. Die kaum handgroßen, geflügelten Wesen sind das, was sich die meisten Mittelreicher unter einer Fee vorstellt. Es heißt, es bringe Glück, ein Ladifaahri zu fangen und den von seinen regenbogenfarbenen Flügeln herabrieselnden Feenstaub zu sammeln. Wer den Wesen aber etwas zu Leide täte, der würde von Kobolden bis an sein Lebensende verfolgt. Blütenjungfern treiben gerne Schabernack mit Feen und Menschen gleichermaßen und ihr albernes Gekicher kann manche ernsthaftere Fee leicht zur Weißglut treiben.
Von ähnlicher Größe sind die *Wichtel* oder *Winzlinge*, die ähnlich wie die Holden selten mal die Feenwelten verlassen. Die pausbäckigen Gestalten mit roten Zipfelmützen sollen auf Schnecken reiten und einen ähnlichen Humor wie die Blütenjungfern haben. Damit gehen sie den als eher übellaunig bekannten *Bolden* häufig auf die Nerven, kleine Gestalten, die einzelnen Elementen zugeordnet werden (so gibt es Wurzel-, Fels-, Wind- und Flammenbolde). Auch *Nymphen* wie *Dryaden* und *Vilay* stehen den Elementen nahe, handelt es sich bei ihnen doch um als verlockende Frauen und selten auch Männer erscheinende Feen, die an Wasserflächen oder Bäume gebunden sind.
Biestinger sind der Hintergrund mancher menschlicher Sagen über sprechende Tiere, denn bei ihnen handelt es sich um aufrecht gehende Feen in Tiergestalt, die sich in der Sprache der Menschen verständigen können. Es gibt Biestinger in Gestalt vieler verschiedener Tierarten, und auch ihr Charakter scheint sich stark zu unterscheiden. So wurde schon von 'Feenrittern' in Ebergestalt und feeischen Räubern in Form von Adlern berichtet. Sie interessieren sich oft stark für menschliche Besucher der Anderswelt – mal freundlich-neugierig, mal abweisend und verteidigend.

Feenfreunde

»Doch wie soll man auch feststellen, wer eine Fee ist und wer nicht? Manch seltsame Kreatur streift durch die unberührte Natur, manche davon ist sogar gelegentlich zu Besuch bei den Feen. Doch scheinen nicht alle ihnen zuzurechnen zu sein. Die prächtigen **Einhörner** *scheinen mir in diese Kategorie zu fallen, denn ich habe sie zwar am Hof der Holden beobachtet, stets wurden sie aber als geehrte Gäste und Freunde behandelt – ganz anders als die vielen Biestinger und Blütenjungfern, die ich eher als Teil des Ganzen wahrnahm. Auch die* **Satyre** *und* **Levschije**, *die bocksbeinigen Diener des gehörnten Gottes Levthan, muss man hier nennen. Sie leben*

Bosnickel

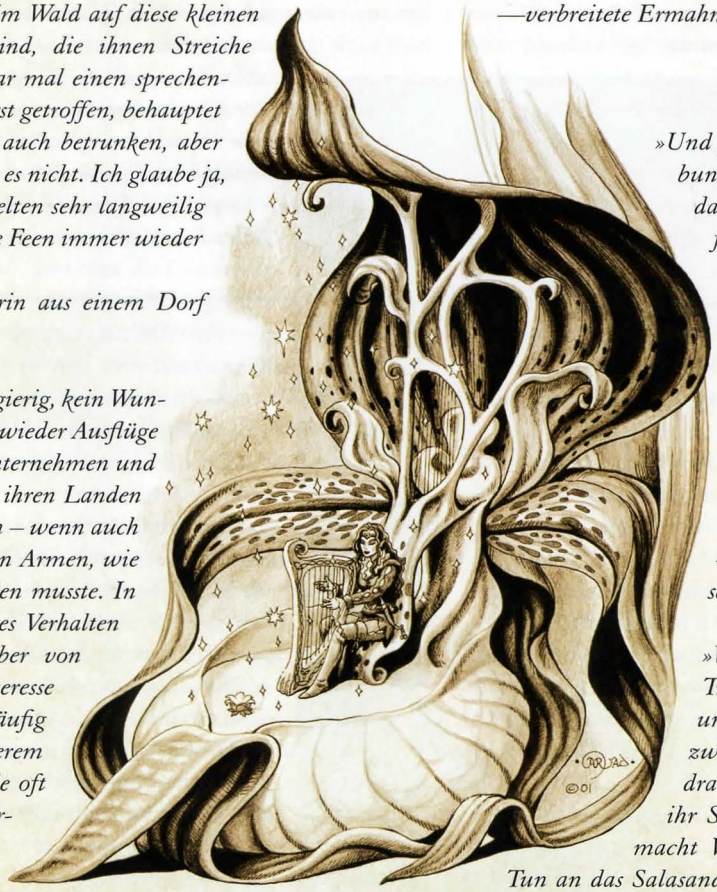
Eine vor allem den Zwergen verhasste Unterart der Kobolde sind die Bosnickel. Sie siedeln sich besonders gerne in Bergwerken an, wo sie die Bergleute narren und wertvolles Erz und Metall gegen taubes Gestein oder wertlose Materialien austauschen. Meist erscheinen sie als dürre, kindsgroße Gestalten mit übergroßen Köpfen und noch größeren Nasen, die die Kleidung von Bergleuten tragen und oft auch Spitzhacken mit sich führen.
Offenbar sehen sie sich als Hüter der Bodenschätze und mögen es nicht, wenn diese abgebaut, also 'geraubt' werden. Schon manche vielversprechende Mine musste aufgegeben werden, weil sie von einem Bosnickel bewacht wurde. Dabei kann es auch durchaus vorkommen, dass ein solcher Kobold zu sehr rabiaten Methoden greift und Schächte einstürzen oder Holzbauten zusammenbrechen lässt, wenn er die Bergleuten nicht auf andere Weise verjagen kann.
Manchmal kann man aber auch einen Handel mit einem Bosnickel abschließen, wenn man es geschickt anstellt. Solange man sich an die Verabredungen hält, ist man in diesem Fall sogar sicherer vor Einstürzen oder Wassereinbrüchen als in normalen Bergwerken.
Vor allem, wenn Einflüsse ein Bergwerk bedrohen, die der Bosnickel selbst nicht besiegen kann, zum Beispiel dämonischer Natur, kann es vorkommen, dass der Kobold auch Außenstehende um Hilfe bittet.

im Diesseits, sollen aber mit den Feen zu Festen zusammentreffen. Ob aber die vielen Gerüchte über Liebesbeziehungen zwischen den Satyren und den fast immer weiblichen Dryaden der Wahrheit entsprechen, konnte ich nicht in Erfahrung bringen.«
—aus dem Buch der Schlange *des albernischen Hesinde-Geweihten und Feen-Forschers Morgan Ruadeson, 1020 BF*

»Aus den farbenfrohen Welten der Feen stammen die Kobolde, doch leben sie heute mit uns Menschen in dieser Welt. Sie sind Kinder Tsas, die sie als Ewigjunge kennen. Doch auch wenn sie ihre Heimat ganz im Sinne unserer Herrin hinter sich gelassen haben, so finden sie doch immer wieder ihren Weg zurück in die Anderswelten. Hier feiern sie mit ihren Verwandten, bevor es sie rastlos weiter zieht auf ihrem Weg, um der Welt Freude und Spaß zu bringen.«
—aus dem Blick in den Regenbogen,
dem heiligen Buch der Tsa-Kirche

Feen und Menschen

»Dafür dass sie angeblich nicht von unserer Welt sein sollen, suchen sie aber sehr oft unsere Nähe. Alle paar Monate berichten Jäger oder Köhler davon, wie sie im Wald auf diese kleinen Flatterfeen getroffen sind, die ihnen Streiche spielen. Rupert hat sogar mal einen sprechenden Adler im Trudenforst getroffen, behauptet er. Vielleicht war er ja auch betrunken, aber für unmöglich halte ich es nicht. Ich glaube ja, dass es in diesen Feenwelten sehr langweilig zugehen muss, wenn die Feen immer wieder zu uns kommen.«
—Bericht einer Müllerin aus einem Dorf am Großen Fluss



»Die Feen sind sehr neugierig, kein Wunder also, dass sie immer wieder Ausflüge in die Menschenwelt unternehmen und auch jeden Besucher in ihren Landen mit Interesse empfangen – wenn auch nicht immer mit offenen Armen, wie ich selbst schon feststellen musste. In jedem Fall ist ihr ganzes Verhalten uns Menschen gegenüber von diesem unbändigen Interesse geprägt, aber da sie häufig keine Ahnung von unserem Leben haben, mögen sie oft achtlos oder gar bösartig wirken. Das sind sie aber mitnichten! Wenn eine Fee bei einem ihrer Streiche das Leben eines Menschen riskiert, dann praktisch nur, weil sie das Konzept der Sterblichkeit nicht kennt, ist sie selbst doch unsterblich. Auch Verletzungen sind den Feen praktisch unbekannt, so wie auch Krankheiten. Wir Menschen sollten also mit Nachsicht das Handeln der Feen betrachten und sie, so es uns möglich ist, eher über unser Leben aufklären, wo es nur geht. Doch wie soll das gehen, wenn die meisten Menschen doch über Feen nur Aberglauben haben und ihnen häufig mit Angst gegenübertreten?«
—Erzählung der Tsa-Geweihten Tsabella

»Die Feen, gleich ob Blütenjungfern oder Biestinger, sind meist fröhliche Wesen, denen die Übel unserer Welt völlig fremd sind. Sie leben für Feste und Spaß und verstehen den von uns Menschen proklamierten Ernst des Lebens meist nicht. Auch kennen Feen kaum Konstanz und Disziplin, sie springen von einer interessanten Sache zur nächsten. Sie können sich nur schwer auf ein Thema konzentrieren und denken nie an etwas anderes als das Hier und Jetzt. Auch unsere Moral ist ihnen fremd, hieran mag auch der Grund dafür liegen, dass Feen oft mit dem Leben von Menschen geradezu zu spielen scheinen. Meist sind sie dabei nicht mal boshaft in unserem Sinne, wenngleich das auf die Ergebnisse ihrer Streiche kaum Einfluss hat.«
—aus Menschen und Nichtmenschen,
ein phänotypischer Vergleich, *Angbar, 510 BF*

»Sieh dich vor, denn die Leidenschaften der Fee sind undurchschaubar und sprunghaft, launisch und unstet. Wenn die Fee großzügig ist, dann ist ihre Freigiebigkeit ohne Maß, doch wenn du sie wütend machst, dann wird sie dich und deine Kindeskinder verfluchen – auch wenn sie sich morgen nicht erinnert, dich je gesehen zu haben! Sei deshalb behutsam und begegne ihr mit Respekt!«
—verbreitete Ermahnung in Albernia

Feenmagie

»Und plötzlich wurde die ganze Lichtung von bunten und tanzenden Lichtern erfüllt, so dass man sich gar nicht mehr aufs Kämpfen konzentrieren konnte. Und dann kam noch diese komische Musik dazu, die mehr danach klang, als würde der Wald selbst für uns aufspielen. Dabei sind wir dann wohl auch eingeschlafen. Als wir am nächsten morgen aufgewacht sind, war von den Räubern nichts mehr zu sehen, aber eine kleine beflügelte Fee saß auf einer Blüte und starrte uns an.«
—Bericht eines Abenteurers nach einer seltsamen Begegnung im tiefen Wald

»Wer träumt das Kleine Volk? Denn Traum ist ihr Sein und Zauber, ihr Wesen und Lied ihre Magie. Kein Unterschied ist zwischen ihrem Nurdra und ihrem Mandra: Singend und tanzend sind sie, und ihr Sang und Tanz ist Zauber zugleich und macht Werden und Wandel. Fast gemahnt ihr Tun an das Salasandra unserer Sippen. Doch wie sich unser Sippenlied an Licht und Traum nur erinnert, ist die Zauberkunst der Kleinen lichte, geträumte Musik.«
—Calaya Nebellied, ehemalige elfische Leiterin der Magierakademie 'Schule des direkten Weges zu Gerasim', um 930 BF

»Mir schien, dass Feen ihre Magie vor allem durch ihre Musik wirken, aber Berichte sprechen auch immer wieder von Fällen, in denen sie fast unmerklich und geradezu natürlich den Lauf der Welt beeinflusst. Die Feen sind kein Teil dieser Welt, doch warum fügt sich ihre Magie dann so in sie ein? Mal lassen sie Pflanzen in

abstrakte Formen wachsen, mal rauben sie Menschen durch subtile Veränderungen der Umwelt die Orientierung, mal lassen sie Schatten wachsen und sich bewegen und vertreiben so Holzfäller. Sie sind ein Fremdkörper in unserer Welt, ihre Magie jedoch ist dies kaum.«
—Erzählung der Tsa-Geweihten Tsabella

»Die Magie der Feen ist von roher und urtümlicher Macht, dennoch wohnt ihr keinerlei Gewalt inne. Viel mehr scheint sie sich ähnlich der Magie der Elfen harmonisch in die Kraftfäden der Umgebung einzufügen und dabei direkt auf die Kraft der Umgebung zurückzugreifen. Anders als bei den Elfen ist die Magie der Feen jedoch keinen uns sichtbaren Reglementierungen unterworfen. Fast wirkt es wie die sagenhafte Freizauberei – doch kann man wohl kaum annehmen, dass ein ganzes Volk über solche Macht verfügt.«
—Von der Magie fremder Wesen, Encyclopaedia Magica, *Argelion-Edition aus dem Jahre 807 BF*

Feenmagie ist ungebunden und frei in ihrer Wirkung, fast jeder Effekt ist denkbar – auch wenn Schadensmagie bei Feen stark verpönt ist. Die Art und vor allem auch Macht der Magie unterscheidet sich auch nach den jeweiligen Feenwesen. So hat ein Holder weitreichende und fast unbeschränkte Macht über seine direkte Umgebung, die einem mächtigen Drachen durchaus gleichkommt – auch wenn er diese Macht nur selten einsetzt. Die Magie einer Dryade oder Blütenjungfer hingegen hat vor allem Einfluss auf die direkte Umgebung ihres Wohnsitzes und auch dort meist nur auf die natürliche Umwelt. Doch sind auch dies nur Generalisierungen, die nicht auf alle Feen zutreffen.
Ein festes Charakteristikum ist hingegen, dass Feenmagie immer Auswirkungen auf die Umwelt hat und auch von dieser wieder beeinflusst wird. Die Magie färbt quasi emotional auf die Umgebung ab. So wird die Umwelt selbst feindselig, wenn eine wütende Blütenjungfer ihre Magie wirkt – auf der anderen Seite wird aber auch die Blütenjungfer zornig oder wild, wenn ihr Heim (also ihre Blüte) von irgendwelchen Pervertierungen beeinflusst ist.

Interessante Orte am Großen Fluss

Im Folgenden finden Sie einige Orte am Großen Fluss, die in **Drakensang: Am Fluss der Zeit** eine wichtige Rolle spielen oder aus anderen Gründen so interessant sind, dass sie Eingang in dieses Buch gefunden haben.

Alte Zollinsel

Auf halber Strecke zwischen Ferdok und Nadoret umfließt der Große Fluss eine recht große, felsige Insel. Es gibt dort einen alten Anlegesteg neben einem geschützten Platz, der recht häufig von Schiffern für Übernachtungen genutzt wird, wenn sie es nicht mehr bis zur nächsten Ortschaft schaffen.

Es gibt keine besonderen Gefahren auf der Insel, keine gefährlichen Raubtiere oder dergleichen. Einzige Auffälligkeit ist die Ruine eines alten Turms, der vor langer Zeit einmal zu einer Zollstation gehörte. Neben den dicken Außenmauern, die noch etwa zwei Stockwerke in die Höhe ragen und über den Fluss wachen, gibt es eine verfallene Treppe in einen unterirdischen Hafen. Die Verbindung zum Fluss ist aber längst von Gestrüpp zugewuchert und von außen nicht zu sehen. Nur noch das Gerüst eines Anlegestegs und ein vermodertes Ruderboot zeugen von dem früheren Zweck dieser natürlichen Höhle.
Hier unten gibt es einen kleinen Efferd-Schrein, der von den Matrosen gerne aufgesucht wird, wenn sie von Efferd oder dem Flussvater Schutz und Gnade erbitten wollen.
Verwendung in Drakensang: Auf dieser Insel lernt der Held Ardo, Forgrimm und Cuano kennen, als sie gemeinsam übernachten. Es kommt zu einem Piratenüberfall, der zwar zurückgeschlagen werden kann, der Held wird aber dabeiniedergeschlagen.

Nadoret

Das kleine Städtchen Nadoret ist so wichtig für das Spiel und so detailreich beschrieben, dass wir ihm ein eigenes Kapitel gewidmet heben. Sie finden es ab Seite 137.

Insel des Vergessens

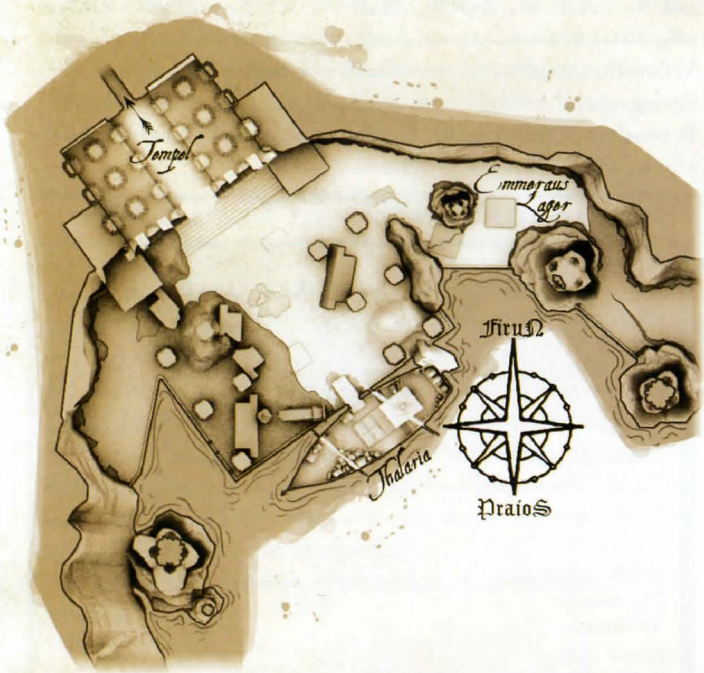
»Der Zorn Efferds und der Zorn des Flussvaters. Jetzt habe ich es auch aus dem Mund eines Geweihten gehört. Wir sind hier nicht erwünscht, und die Götter sind ebenfalls uneins.
Was ist dort in der Kammer auf dem Grund? Nachts ist sie versiegelt, also schleiche ich mittags dorthin. Aber immer begegnet mir auf den Treppen ein Geweihter, der mich dann wieder mit an die Mittagstische nimmt.

Twergentrutz
Anpforten
Angbar
Bitani
Steinbrücken
Hirschf
Raller
Schwarztannen
Stippwitz
Gôrmel
Sindel
Angbarer See
Fürstenhort
Ferdok
Rohalssteg
Lager vor Nadoret
Luring
Nadoret
Ru
Rhondur
Koschtal
Salmingen
Insel des Vergessens
Bodrin
Der Große Fluss
Höhle des Wasserdrachen
KOSCH
Tallon
Koschgau
Jagdrevier
Moorbrück
Wadna
Tamel
Uztrutz
Bragahn
Elfenwald
Hammerschlag
Albenhus
Drift
Zollfeste Thûrstein
Malmarzrom
Pfortenstein
Murolosch
Eisenhuett
AMBOSS
Amboceabra
Hammerberg
Liavari
Bora
Orcsval
Pfalz Albengau
Lûr
Jennbach

Dabei weiß ich es längst. Die Geweihten sagen, dass in Havena Dinge geschehen, die Efferd reizen. Doch ich weiß es besser, oh ja. Es ist das, was dort unten geschieht, das unseren Gott des Wassers und den Flussvater entzweit. Nur deswegen steht der Fluss höher als gewöhnlich und wird am Wassertag immer von Gewittern hochgepeitscht.

Das alte Mütterchen aus dem Fischerdorf hat von einem Wasserdrachen erzählt. Eine Kreatur des Flussvaters, die seinem Wort gehorchen soll. So also könnte sein Zorn aussehen. Ich will nicht hier sein, wenn die Götter ihren Krieg ausfechten und Drachenpranken sich um unsere Mauern legen. Ich gehe fort, noch mit der nächsten Fähre. Soll jemand anders herausfinden, was dort unten steckt.«

—Schriftstück, gefunden vor dem Tempel auf der Insel des Vergessens



Bei Gerrun ragt aus den trägen Fluten des Großen Flusses ein karger, abergläubisch gemiedener Felsen, den der Volksmund *Insel des Vergessens* nennt. Woher dieser Name stammt, ist nicht überliefert, aber es ranken sich allerlei Erzählungen um diese Insel.

Vor langer Zeit wurde hier ein Heiligtum des Efferd in den Fluss gebaut, das zu großen Teilen unterirdisch liegt und weitläufige natürliche Kavernen umschließt. Es ist noch nicht einmal bekannt, wann der letzte Geweihte diesen Ort verlassen hat und weswegen, aber die Anlage ist längst verfallen. Heute wird sie nur noch von einem schrulligen Geoden bewacht, der sich vor den großen steinernen Toren ein Lager eingerichtet hat. Doch er betritt die Anlage nicht und warnt jeden davor, es zu tun. Finstere Mächte sollen in den Tiefen lauern – genauer wird er bei seinen Warnungen nie. Aber wer diese Warnung in den Wind schlägt, den hält er nicht auf.

Meisterinformationen: Lange bevor die Höhlen Efferd geweiht wurden, lange bevor sich die ersten Menschen am Großen Fluss niederließen, wurde hier von Echsenvölkern eine andere Wesenheit verehrt. Charyb'Yzz wurde sie genannt, Herrin über das Wasser – doch in Wirklichkeit war sie Efferds erzdämonische Gegenspielerin Charyptoroth. Als die Echsen von hier vertrieben wurden, blieb das finstere Heiligtum wie eine Wunde inmitten des Leibs des Flussvaters. Um die dämonische Macht wenigstens einzukerkern, wenn sie schon nicht gebannt werden konnte, wurde der obere Teil der Anlage Efferd geweiht. Lange Zeit lebten Geweihte hier und segneten die vorbeikommenden Schiffe. Doch über das, was dann geschah, schweigen die Überlieferungen.

Heute ist es gefährlich, die tiefen Bereiche der Anlage zu betreten, denn die Einflüsse der Erzdämonin haben an Kraft gewonnen, und wer sich dorthin begibt, mag Kreaturen begegnen, die nicht von dieser Welt sind. Doch auch die Wesen aus dieser Welt unterliegen dämonischen Einflüsterungen und werden jeden Eindringling gnadenlos angreifen. Ganz unten jedoch lauert eine gewaltige Riesenkrabbe, die ein Wesen Charyptoroths ist. Wenn es gelingt, sie zu besiegen, ist der erzdämonische Einfluss zumindest geschwächt.

Der alte Emmeran – der 'Gesandte des Flussvaters'

Auf der Insel hat sich vor einigen Jahren eine äußerst kuriose und geheimnisumwitterte Erscheinung niedergelassen: Bruder Emmeran, ein Geode mit wild verfilztem, viele Spann langem Haupt- und Barthaar, in dem sich mit der Zeit allerlei Muscheln und Reste von Schalentieren gesammelt haben. Der eigenbrötlerische Zwerg, der selbst für einen Zwerg außerordentlich klein ist und sich stets auf einen knorrigen Stock stützt, brummelt bei den (seltenen) Gesprächen mit anderen kaum verständlich durch seinen dichten Bart und hält sich für einen Erkorenen und Gesandten des Flussvaters – und er scheint tatsächlich eine große Zahl an Geheimnissen rund um den Großen Fluss zu bewahren. Viele Schiffer und Flößer der Gegend nennen ihn deswegen zwar hinter vorgehaltener Hand einen harmlosen Wirrkopf – grüßen ihn aber doch jedes Mal laut und freundlich, wenn sie ihm begegnen, und schenken ihm hin und wieder sogar etwas zu essen – man weiß ja nie, ob der alte Geode nicht doch mit dem Flussvater im Bunde ist.

Die Zuflucht, die Emmeran sich ganz aus Flussmuscheln errichtet hat, befindet sich vor dem Eingang eines verfallenen und längst vergessenen Efferd-Tempels. Sie soll ihn, so seine Worte, "vor der Finsternis schützen, die all jene an den jungen Ufern heimsuchen werden".

Ist er nicht auf seiner Insel anzutreffen, befährt er mit seinem mit Flussmuscheln geschmückten Hausfloß den Großen Fluss. Sogar in den Havener Marschen will man ihn und sein merkwürdiges Gefährt schon gesichtet haben.

Meisterinformationen: Emmeran ist ein Diener Sumus, also ein Geode, der sich dem Schutz der Natur verschrieben hat. Sein Schwerpunkt liegt auf dem Element Wasser und allem, was damit zusammenhängt. Ob er wirklich in Verbindung mit dem Flussvater steht oder das nur glaubt, bleibt Ihrer Entscheidung überlassen. Auf jeden Fall hat er ein Geheimnis, das er nur mit Leuten teilt, denen er vorbehaltlos vertraut: Wie alle Geoden hat er in seiner Jugend einen schweren Verlust hinnehmen müssen, als er seinen Zwillingsbruder Narog verlor. Dessen Seele hat sich aus Gründen, die Emmeran nicht bekannt sind, in dem alten Efferd-Tempel auf der Insel des Vergessens niedergelassen. Dort ist sie unter den dämonischen Einfluss geraten und der Finsternis anheimgefallen. Emmeran wünscht sich nichts

sehnlicher, als dass Narogs Seele geläutert würde. Aber er wagt es nicht, sich seinem Bruder entgegenzustellen. Sollte es Helden geben, denen er zutraut, in die finsteren Gewölbe hinabzusteigen und Narog zu befreien, wäre ihnen Emmerans tiefe Dankbarkeit sicher.

Zitate

»Ich nehme nur entgegen, was mit Freuden gebracht wird. Der Flussvater ist genügsam. Er nimmt keine festen Gebühren.«
»Die Segen der Urmutter über Euch, Bruder.«
»Der Flussvater und sein Gesandter beobachten alle Dinge, die auf dem Fluss geschehen. Seid ja vorsichtig mit Euren Taten und Plänen! Wir werden Euch stets im Auge behalten!«

Geboren: unbekannt **Größe:** 0,90 Schritt
Haarfarbe: weiß **Augenfarbe:** blaugrau
Darstellung: weltfremder Weiser, wirr, prophetisch, aber eigentlich freundlich

MU 12	**KL 14**	**IN 15**	**CH 12**
FF 9	**GE 8**	**KO 14**	**KK 13**

Knorriger Stecken: INI 10+1W6

AT 11	**PA 10**	**TP 1W6**	**DK N**			
LeP 36	**AuP 40**	**AsP 43**	**KaP –**	**WS 7**	**RS 1**	**MR 9**

Vor- und Nachteile: Gabe Prophezeien 14 / Aberglaube 13, Weltfremd 7, Zwergenwuchs
Herausragende Talente: viele Naturtalente und naturbezogene Wissenstalente meisterlich
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Großer Fluss), alle geodischen Rituale bekannt
Zauberfertigkeiten: viele Geodensprüche meisterlich, einige brillant, zum Beispiel Eins mit der Natur 14, Elementarer Diener 16, Hilfreiche Tatze 12, Manifesto 12, Nebelwand 13, Wand aus Wasser 17, Zorn der Elemente 12

Ferral, Emmerans Vertrauter

Wie es sich für einen Geoden gehört, der sich dem Wasser verschrieben hat, hat sich Emmeran eine Schlange als Vertrautentier gewählt. *Ferral* ist eine recht kleine Güldenschlangen, die zumeist träge in einem Fischkorb an Emmerans Seite schlummert und nur ab und an verschwörerisch zischelt. Denn obwohl sie recht langsam und verfressen ist, ist sie nahezu unbestechlicher Witterer von Magie.

MU 4	**KL 5**	**IN 7**	**CH 6**			
FF 1	**GE 12**	**KO 9**	**KK 3**			
Biss:	**INI 7+2W6**					
AT 12	**PA 3**	**TP 1W6+1**		**DK H**		
LeP 7	**AuP 15**	**AsP 8**	**KaP –**	**WS 5**	**RS 0**	**MR 6**

Vertrautenmagie: Dinge aufspüren, Geoden finden, Tiersinne, Zwiegespräch
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), Sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+5)

Emmeran als Lehrmeister

Emmeran verfügt über einen Lehren-TaW von 9. Er will nicht in Geld bezahlt werden, sondern anderweitig entlohnt – Einzelheiten hängen vom Helden und Ihrer Phantasie ab.

Talent	bis TaW
Fischen/Angeln	9
Wettervorhersage	13
Wildnisleben	8
Gesteinskunde	10
Pflanzenkunde	12
Sternkunde	10
Tierkunde	10
Boote Fahren	8

Zauber	bis ZfW
Abvenenum	7
Attributo	7
Balsam	8
Blick in die Gedanken	8
Blick in die Vergangenheit	7
Böser Blick	9
Dschinnenruf	8
Dunkelheit	8
Eins mit der Natur	11
Elementarer Diener	13
Exposami	7
Geisterbann	7
Große Verwirrung	10
Hilfreiche Tatze	9
Klarum Purum	9
Manifesto	9
Meister der Elemente	7
Meister minderer Geister	7
Nebelwand	10
Sanftmut	7
Wand aus Wasser	14
Zorn der Elemente	9

Er lehrt die Zauber natürlich in geodischer Repräsentation.
Er kann auch die Rituale der Diener Sumus lehren.

Emmeran im Spiel

Der Geode ist ein brummiger und eigenbrötlerischer Zwerg, der zahllose Geheimnisse des Flusses kennt. Damit kann er jederzeit zu einer Quelle eigenartiger und hoch interessanter Informationen werden, wenn die Helden erst einmal sein Vertrauen erworben haben. Da er immer alleine unterwegs ist, kann es natürlich auch sein, dass er aus dem einen oder anderen Grund in Not gerät und die Hilfe von zufällig vorbeikommenden Helden benötigt. Oder er weiß von jemandem, der Hilfe braucht, und schickt die Helden dorthin. Als Wächter über das Gewässer und seine Geheimnisse kann er zur zentralen Figur vieler Abenteuer werden.

In Drakensang: Emmeran taucht immer wieder einmal auf und gibt mehr oder weniger deutliche Hinweise zu Vorgängen auf dem Fluss. So weiß er zum Beispiel, wo das versteckte Elfendorf zu finden ist, kennt die Lage die bosparanischen Ruinen, weiß, dass ein großer Wasserdrache auf dem Fluss sein Unwesen treibt. Für einen geodischen Helden kann er sogar zum Lehrmeister werden.

Die Höhle des Wasserdrachen

»Hey, heute ist dein Glückstag! Ich habe hier eine Karte, mein Freund, die wird dich reicher machen, als du es dir vorstellen kannst. Sie führt dich zur Höhle des Wasserdrachen! Ja, du hast ganz richtig gehört. Das ist nicht nur eine Legende, sondern den gibt es wirklich. Ich selbst bin zu alt für solche Abenteurer, aber du ... du siehst mir aus, als hättest du das Zeug zum Heldentum. Pass auf, für nur 50 Dukaten soll es mir recht sein, dir das Geheimnis zu überlassen. Wenn du erstmal den Schatz aus seinem Hort hast, dann denkst du mal an den alten Gero zurück und hebst den Humpen auf mein Wohl. Also ... was sagst du?«

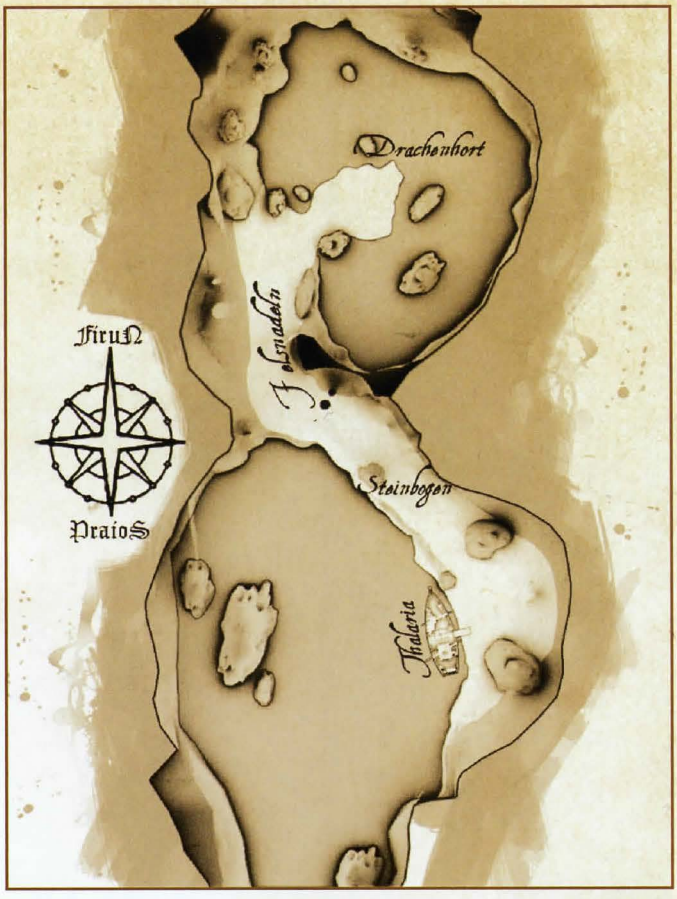
—so oder so ähnlich gehört in unzähligen Hafenschenken am Großen Fluss

Tausend Bücher könnte man füllen von den Geschichten der Abenteurer, die sich bereits auf die Suche nach dem legendären Wasserdrachen und seinem Schatzhort gemacht haben. Die einen ließen sich von der Aussicht auf großen Ruhm treiben, für andere zählten nur die unermesslichen Schätze, die dort warten sollen. Was auch immer die Beweggründe waren – bislang ist es niemandem gelungen, seine Höhle zu finden und wieder lebendig zu verlassen. Niemandem, außer einer Elfe namens Sanraya Lockenglanz, die einem ihr geeignet erscheinenden Helden verraten könnte, wo sich die Höhle wirklich befindet (siehe Seite 73). Auch Emmeran kennt die genaue Lage, würde sie aber kaum verraten, wenn er die Helden für reine Schatzsucher hält.

Der Schrecken aller Flussfahrer hat seinen Hort nicht direkt am Großen Fluss selbst, sondern an einem Zufluss aus den östlichen Koschbergen. Nahe des *Sylbrigen Sees* macht der Bodrin eine Biegung. Dort befindet sich eine alte, überflutete Tropfsteinhöhle.

Die Örtlichkeit

Nur, wenn man weiß, wo man suchen muss, kann man mit etwas Glück die Höhlenöffnung entdecken, die sich in den Schatten der zerklüfteten Felswand verbirgt. Ist man auf einem Schiff unterwegs, dessen Kapitän mutig und geschickt genug



ist, seinen Kahn nahezu blind hineinzusteuern, so erreicht man einen überraschend großen Innenraum. Wie ein steinerner Palast erstreckt sich die Höhle in die Weite und die Höhe, und die Tropfsteine vermitteln jedem Eindringling das Gefühl, geradezu in ein riesiges Maul zu fahren. Das helle Plätschern von kalten Tropfen, die in zahllose Pfützen hinabrieseln, mischt sich mit dem dunklen Gluckern unterirdisch strömenden Wassers und dem Heulen des feuchten Windes in den Felsspalten.

Gelingt es, die riesigen Zähne im Gewässer zu umschiffen, die teils über die Wasseroberfläche hinausragen, teils aber auch gefährlich darunter verborgen bleiben, so kann man rechter Hand an einem niedrigen Felsvorsprung anlegen und die Höhle zu Fuß erkunden. Der glitschige, unebene Untergrund, bei dem jeder Fehltritt zu einem sehr harten oder sehr nassen Erlebnis werden kann, macht das Voranschreiten nicht eben zu einem Spaziergang. Das allgegenwärtige Plätschern des Wassers lässt einen den gefürchteten Drachen hinter jeder Ecke und in jedem Tümpel vermuten. Meint man gar, ein paar grünlich-glänzende Schuppen unter der Wasseroberfläche entlang huschen zu sehen, oder eine gezackte Schwanzspitze, die unter einem Felsbogen abtaucht, so stellt sich möglicherweise doch die Frage, ob Rückzug vielleicht die bessere Strategie ist.

Das Monstrum

Der Wasserdrache lässt seinen Hort niemals lange unbewacht. Selbst wenn es den Helden gelingt, in die Höhle einzudringen oder sich sogar unbehelligt mit seinem Schatz davonzumachen – vor dem Zorn des Ungeheuers gibt es kein Entrinnen. Notfalls wird er die ganze Länge des Großen Flusses samt aller Seitenströme nach den Unglücklichen absuchen und eine Menge Schiffe versenken, um sich sein Eigentum zurückzuholen.

Wenn sich sein Kopf an einem langen Hals aus dem Wasser hebt, das zahnbewehrte Maul fürchterlich aufgerissen, und er eine allesumhüllende Wolke aus siedend heißem Wasserdampf durch seine Nüstern ausstößt, dann braucht man nicht in die bösartig funkelnden Augen zu sehen, um zu wissen, dass dieses Wesen nicht bereit ist, zu verhandeln. An Land erkennt man riesige Krallen, zwischen denen sich Schwimmhäute spannen und die den massigen, hausgroßen Leib stützen. Trotz seiner Größe kann er blitzschnell nach seinen Opfern schnappen, und seine in den Farben des Flusses leuchtenden Schuppen sind nur schwerlich von einer Klinge zu verletzen.

Biss: INI 10+1W6
AT 14 PA 11 TP 3W6+3 DK HNSP
Odem*: INI 10+1W6 FK 19 TP 2W6+4
LeP 120 AuP 200 WS 20 RS 6 MR 12

*) Der Drache kann statt eines Bissangriffs heißen Wasserdampfs ausstoßen. Diese Wolke hüllt alles in einem kegelförmigen Bereich vor dem Drachenkopf ein und kann nicht pariert werden, man kann allerdings ausweichen. Eine Schildparade senkt den Schaden um die Parade-WM des Schilds. Pro 2 Schritt Entfernung vom Drachenkopf sinkt der erzeugte Schaden um 1 TP (in 20 Schritt Entfernung entstehen also nur noch 2W6–6 TP).

Besonderheiten: Der Drache erleidet nur einen halben Feuerschaden.

Auch Magiebegabte müssen schon meisterliche Fertigkeiten an den Tag legen, wenn sie gegen den Wasserdrachen antreten, denn wie alle seine Artgenossen ist er selbst ein hochmagisches Wesen. Auch Angriffe mit Feuer können dem Geschuppten mit dem heißen Blut nur wenig anhaben. Ob man sich auf diesen Kampf tatsächlich einlässt, sollte also wahrlich gut überlegt sein.

Sein Schatz

Funkelnd und verlockend liegen sie da, aufgehäuft zu einem goldenen Berg aus Schätzen, die der Drache in Jahrhunderten angesammelt hat. Beim Herantreten fällt leider auf, dass sich auch die bleichen Gerippe und verrosteten Schwerter all jener dort türmen, die dem Drachen in der Vergangenheit zum Opfer gefallen sind. Vielen Kostbarkeiten ist das feuchte Klima in der Höhle nicht bekommen, und so sind einige Truhen vom Grünspan oder Rost gezeichnet beziehungsweise morsch und halb zerfallen. Verschimmelte Stoffballen, Gewürzsäcke voller Ungeziefer und haufenweise Tonscherben zeigen, dass der Drache nicht an Handel interessiert ist, sondern nur an Besitz. Um zwischen all den Waren, die einst in den Laderäumen der Handelsschiffe auf dem Großen Fluss untergebracht waren, echte Schätze auszumachen, die dem Zahn der Zeit widerstanden haben, muss man schon eine Weile suchen. Dann aber kann man Säckeweise Dukaten und alte bosparanische Münzen entdecken, geschliffene Edelsteine, Schatullen mit edlem Schmuck, hervorragend gearbeitete Waffen und Rüstungen, Silberbesteck und feines Werkzeug, vereinzelt sogar ein intaktes Schriftstück von Wert.

Auch eine wunderschöne, kleine Handharfe findet sich im Schatzhort, offensichtlich elfische Handwerkskunst und noch dazu völlig unversehrt. Es handelt sich dabei um Sanrayas *iama*, ihr Seeleninstrument, das sie auf der Flucht vor dem Drachen zurückließ (siehe Seite 119). Bringt man es ihr, kann man sich nicht nur ihrer Dankbarkeit sicher sein, sondern auch mit einem besonderen Geschenk entlohnt werden.

Wenn Ihre Helden es wirklich schaffen, den Drachen zu töten, können Sie festlegen, welche brauchbaren Werte in seinem Hort zu finden sind. Es kann aber ohne weiteres sein, dass sich darunter auch dämonische Artefakte oder andere unglückbringende Dinge befinden, sodass die Freude an dem Reichtum eventuell getrübt wird – was durchaus Anlass für neue Abenteuer bieten kann.

Koscher Fabelgeschichten: Der Krake und der Drache

»Durch die Tiefen des Großen Flusses schwamm ein Riesenkraken mit seinen Freunden, den Neckern und Nixen. Da sah er über der Wasseroberfläche ein Thorwaler Drachenboot rudern und schlug es mit einem seiner mächtigen Arme entzwei. Ein großer Schatz sank in das Wasser, und er sammelte ihn schnell auf. Die Flussmenschen sprachen: "An diesen Kostbarkeiten werden wir noch lange unsere Freude haben."

Doch der Krake antwortete: "Wieso wir? Der Fisch gehört dem, der ihn fängt!"

Die Necker ließen ihre Fischschwänze enttäuscht hängen und schwammen stumm neben ihm weiter, als auf einmal der große, böse Wasserdrache hinter einer Flussbiegung hervorschnellte. Seine Augen funkelten gierig, als er den Schatz erblickte, den der Krake mit sich trug, und er riss bedrohlich das Maul auf. Die langen Arme des Kraken zitterten vor Angst, und er fragte seine Freunde: "Was sollen wir denn nun bloß machen?"

Doch die Necker schüttelten nur mitleidig ihre hübschen Köpfe und sprachen: "Wieso wir?"

Und husch, waren sie zwischen den Wasserpflanzen verschwunden. Der Wasserdrache raubte dem Kraken nicht nur seinen Schatz, sondern jagte ihn den ganzen Großen Fluss entlang, sodass er seitdem nie wieder gesehen ward.«

Hinweise

Neben den Gerüchten, die bei Anwohnern und Schiffsbesatzungen des Großen Flusses überall aufzuschnappen sind, gibt es mehrere Hinweise, die den Helden im Rahmen der hier geschilderten Abenteuer begegnen können:

- Der Echsenforscher Rakorium folgt dem Gerücht über einen Wasserdrachen und hat schon unterschiedliche Aussagen über diese Kreatur zusammengetragen.
- Die Elfensippe der Sturmwächter weiß von dieser Kreatur, allerdings kennt sie die Lage seines Horts nicht (Seite 75).
- Die Elfe Sanraya hat auf ihren Reisen zufällig die Grotte des Drachen betreten, und kennt dessen Lage. Sie hat dort ihr Seeleninstrument zurücklassen müssen und ist deswegen sehr interessiert daran, jemanden zu finden, der sich in die Höhle wagt und ihr die Harfe zurückbringt.
- Auch Emmeran weiß von dem Drachen und seinem Hort.
- Wie oben beschrieben, versuchen auch immer wieder Schwindler, gutgläubige Abenteurer mit 'todsicheren' Hinweisen um gutes Geld zu erleichtern.

Nach 1009 BF

Da der Drache von den Helden in **Drakensang** getötet wird, taucht er im offiziellen Aventurien nicht mehr weiter auf. Wenn Sie jedoch weitere Pläne mit ihm haben, können Sie ihn natürlich frei verwenden.

Der verborgene Elfenwald

»Diese Elfen, die sind nicht ganz recht im Oberstübchen, das kann ich dir sagen! Ich hab mal eine ganze Familie von denen getroffen, die wohnten in einem Wald ein Stück den Großen Fluss hinunter. Dazu, dass sie eh schon ganz furchtbar lang waren, haben sie auch noch ganz lange Gesichter gezogen, als wir da aufgekreuzt sind. Und die längste von allen war ihre Anführerin. Seltsam war das, denn die wusste schon, weshalb wir gekommen waren. Versteh nicht, weshalb sie trotzdem so streng und unverständlich daher geredet hat. Na ja ... hat sich wahrscheinlich nur mächtig erschrocken, mit 'nem Zwerg und 'ner großen Axt auf ihrer Türschwelle.«

—gehört in einer Schenke zu Ferdok

Gerüchte, es gäbe irgendwo zwischen Albenhus und Ferdok eine Elfensiedlung nicht weit vom Ufer des Großen Flusses, halten sich hartnäckig. Doch kaum jemand weiß, wo die Sturmwächter-Sippe tatsächlich lebt. Unweit des Dörfchens Drift, das am Zufluss einer Quelle aus dem Ambossgebirge befindet, liegt ein Waldstück, von dem die abergläubischen Flussfahrer sagen, es sei verzaubert. Manch ein Matrose, der dort nach Nahrung oder Brennholz suchen geschickt wird, kehrt nie zur Behaglichkeit eines Nachtlagers zurück. Ob er im Sumpf nicht auf seine Schritte Acht gibt, von wilden Tieren angefallen wird, der Verzauberung eines Irrlichts erliegt oder sogar den gefährlichen Zorn der Elfen erregt – nicht jeder Kapitän geht das Risiko ein, ihm einen Suchtrupp nachzusenden, oder findet überhaupt Männer, die dazu den nötigen Mut aufbringen. Doch wer es wagt, tiefer in die Wildnis vorzudringen, den erwarten nicht nur Gefahren, sondern auch die Wunder einer fremden Welt. Wer jedoch von den Elfen nicht geduldet wird, der erwacht später am Flussufer aus einem tiefen Schlummer voller eigenartiger Träume und kann sich nicht erklären, wie er hergekommen ist.

Außer Elfen und einigen eigenbrötlerischen Kräutersammlern gibt es vermutlich nur einen, der dem Fragenden Hinweise geben kann, wo man den Elfenwald findet. Und dies ist ausgerechnet ein Zwerg: Emmeran, der sich selbst Hüter des Flusses nennt.

Der Wohnbaum

Umgeben von Wald und Wiese, am Berghang eines rauschenden Wasserfalls, der sich in einen glitzernden Bach ergießt, befindet sich die Wohnstatt der Elfen: Ein gigantischer Ahorn streckt sich hier in den Himmel, größer als alle, die sonst in dieser Region wachsen. Die kunstvoll geschwungenen Äste tragen kleine Hütten und Pavillons mit der Anmutung von Vogelnestern. Wie die Verbindungsbrücken, auf denen die Elfen in schwindelerregender Höhe entlang wandeln, sind sie mit dem Baum verwachsen und verraten, dass dessen Wachstum mit elfischer Magie beeinflusst wurde. Wenn seine Blätter, die Äste umrankenden Pflanzen und hellen Glöckchen im Wind wogen, verwebt sich ihre Musik mit der eines fremdartigen Gesangs und tauchen den Ort in eine zauberhafte Stimmung. Betreten werden kann der Baum, den die Elfen *Say'dhaba* nennen, nur mit ihrer Zustimmung, sonst bleibt die Öffnung an seiner mächtigen Wurzel magisch verschlossen. Willkommene Gäste hingegen finden im Inneren des Baumstamms eine Strickleiter aus Rankenpflanzen vor, mit der sie von einer Ebene zur nächsten empor klettern können. Von dort erreicht man über weitere Baumbrücken die nördlichen und östlichen Bergplateaus.

Seewald

Überquert man die Baumbrücke in nördlicher Richtung und folgt einem ruhig dahinfließenden Bach, so gelangt man in ein idyllisches Waldgebiet, in dem viele Tiere leben. Ein Waldschrat ist der gestrenge Hüter dieses Areals und achtet darauf, dass keine Eindringlinge dem Wald Schaden zufügen. Erscheint ihm jemand als Ruhestörer, kann sein Zorn ganz beachtliche Ausmaße annehmen. Wer also nicht in die Situation kommen möchte, von einem Baum verdroschen zu werden, sollte im Seewald besser genau darauf achten, wo er sein Feuerchen entfacht.

Waldschrat
Faust: INI 10+1W6
AT 14 PA 6 TP 2W6+3 DK HNS
LeP 50 AuP 40 WS 10 RS 6 MR 10
Sonderfertigkeiten: Hinterhalt, Niederwerfen

Feenwald

Auf dem östlichen Bergplateau befindet sich ein zauberhafter Wald, in dem auf einem Hügel ein sonderbarer Pilzkreis steht, durch den man in die Feenwelt des König Kupferschweif gelangen kann – so deren Bewohner es wünschen. Mitunter besucht eins der leuchtenden Feenwesen den Wald und treibt seinen Schabernack mit den Lebewesen, die es dort vorfindet. Die Elfen versuchen den Kontakt mit Wesen aus anderen Sphären zu vermeiden und raten auch jedem Besucher dazu. Dies hält die Sippe jedoch nicht davon ab, die verwunschene Stimmung des Waldes zu genießen, hier Rehe und Hirsche zu jagen und das besonders gut haltbare und bruchfeste Feenwaldholz für ihre Waffen zu verwenden.
Nur in sehr seltenen Ausnahmen, wenn sie besonders mächtige Zauber wirken wollen, nutzen sie dafür die Nähe des Feenreichs, in der bestimmte Magie leichter fällt – wobei sie jedoch sehr genau darauf achten, die Feen nicht zu stören.

Szenariovorschlag

Im Feenwald können die Helden einer kleinen Fee begegnen. Wenn die Helden sich freundlich benehmen, werden sie von ihr zum "Mondscheinball von König Kupferschweif" eingeladen. Dieser König Kupferschweif hat die Gestalt eines überaus würdigen Eichhörnchens, und auf dem Ball tanzen allerlei

unterschiedliche Feenwesen zu fremdartiger, aber unglaublich schöner Musik. Was die Helden auf dem Ball und allgemein in dieser Feenwelt erleben, ist Ihrem Einfallsreichtum überlassen.

Die Sturmwächter-Sippe

Die Sturmwächter sind eine kleine, verschworene Gruppe Elfen, die sich möglichst von Menschen und Zwergen fernhält. Sie lebt schon seit sehr langer Zeit in einem kleinen Tal am Rand des Großen Flusses. Dort hat sie mit ihrer gemeinschaftlichen Magie einen großen Ahorn dazu gebracht, auf das Vielfache der normalen Größe anzuwachsen und dabei Formen nach Wunsch der Elfen anzunehmen.

Die Sturmwächter achten sehr genau darauf, dass möglichst keine Menschen erfahren, wo ihre Zuflucht sich befindet, und oft sind Wächter in der Umgebung unterwegs, um all diejenigen, die ihnen zu nahe kommen, auf die eine oder andere Weise aus der Gegend zu verjagen.

Unter der Leitung des Ältestenrats, den sie den Rat der Acht nennen, haben sie hier eine besondere Aufgabe übernommen. Denn sie spüren, dass in den nahegelegenen Ruinen aus bosparanischer Zeit etwas Finsteres wohnt. Da sie fürchten, eine direkte Konfrontation mit der finsteren Magie könne sie dem *badoc* näher bringen (siehe Seite 82), haben sie sich darauf beschränkt, die Ruinen zu bewachen und niemanden in ihre Nähe zu lassen. In jüngster Zeit sind jedoch einige ihrer Wächter ermordet worden und der Zauberann, der die Sippe vor den Einflüssen der Ruine schützt, wurde gebrochen. Die Elfen sind wie erstarrt vor Trauer über den Verlust ihrer Gefährten, verwirrende Alpträume suchen sie heim und entziehen ihnen alle Kraft, selbst zu handeln. Ein Eindringen der Helden in die Ruinen befürworten sie, weil sie hoffen, dass damit beiden Seiten geholfen werden kann.

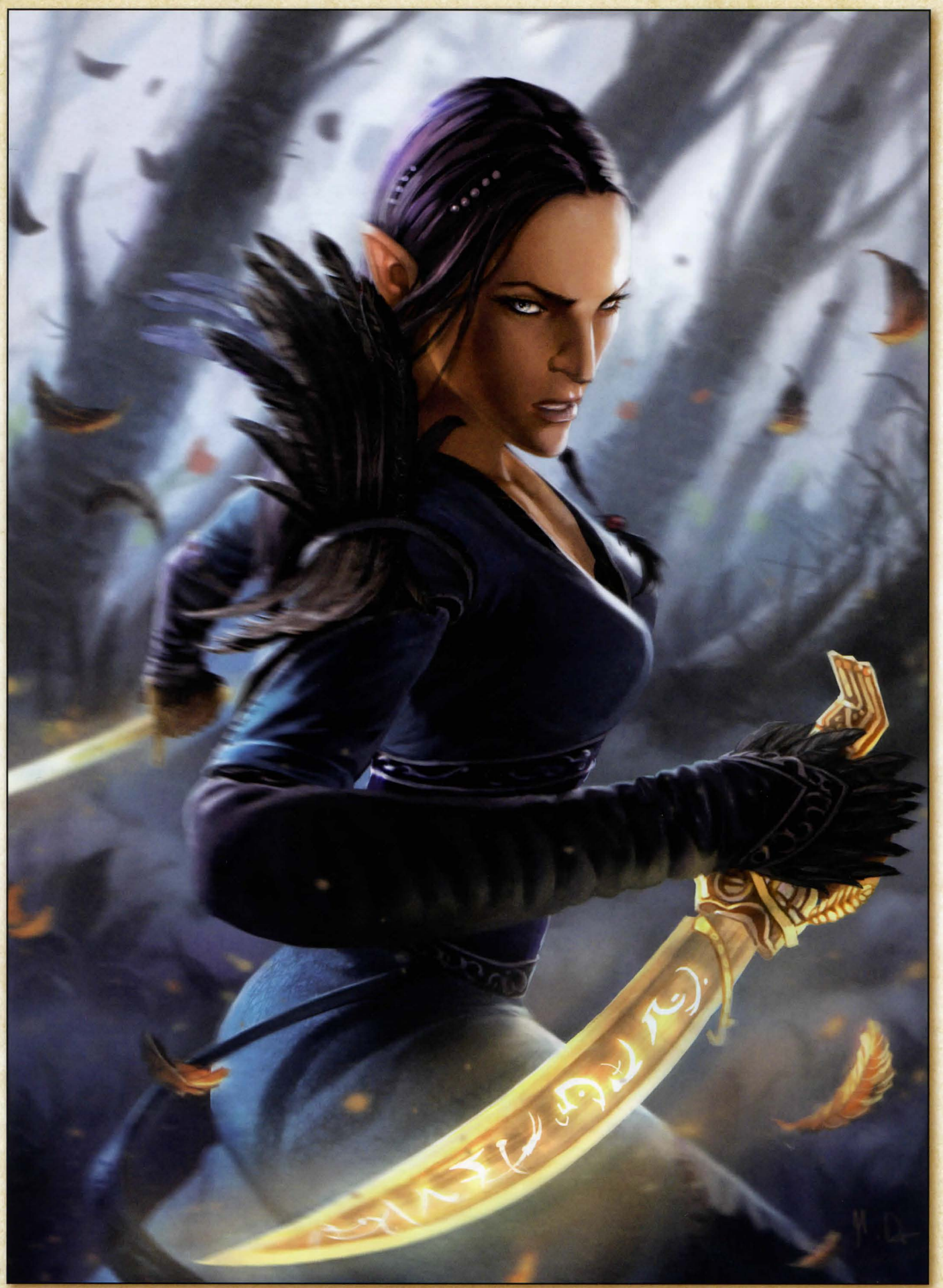
Nach 1009 BF

Nach den Ereignissen in **Drakensang: Am Fluss der Zeit** wird der Schutzbann um die Ruine nicht länger benötigt, wenngleich es noch einiger Jahrzehnte und vieler Helden und Diener der Götter bedürfen wird, alle verborgenen Schrecken dieses Ortes zu vertreiben. Immer mehr Schatzjäger und Gelehrte suchen die Ruinen nach ihren Geheimnissen zu durchforsten und stören die Ruhe der Elfen, während am Horizont eine neue Bedrohung heraufzieht. Isaliel hört in dieser Zeit die Nordwinde immer lauter einen Namen raunen: *Varra dioy* (Isdira für 'Öffner der Tore'), den die Menschen Borbarad nennen und der für die Sippenälteste nicht nur Überlieferung, sondern Erinnerung ist. Eines Tages brechen die Sturmwächter auf, um einem Hilferuf zu folgen, und verlassen den Wohnbaum für immer.

Isaliel Schwingenschlag – unnahbare Elfensprecherin

»Bevor wir die Schwelle in den unheimlichen Wald überqueren konnten, erschien mit einmal eine Elfe aus dem Nichts vor uns. Riesenhaft war sie, und mit ihren schwarzgefiederten Flügeln verdeckte sie das Licht der Praiosscheibe und peitschte uns einen kalten Wind ins Gesicht. Auch ihre Worte hatten einen unnatürlichen Hall, als würde sie mit mehreren Stimmen zugleich sprechen: "Kehrt um, wenn ihr nicht bereit seid, eure Gier zu vergessen! Willkommen ist in diesen Wäldern nur, wer Einklang sucht."«
—aus dem Schiffstagebuch von Kapitän Thimorn Hakensang von Steingrund

Die Älteste der Sturmwächter weiß ihre Sippe durch Jahrhunderte des angesammelten Wissens und der Erfahrung vor nahezu allen Bedrohungen von außen zu schützen. Hinter ihrer distanzierten Fassade verbirgt sich die stete Sorge um das Wohl der Sippe. Mit elfischer Intuition erspürt und deutet sie Zeichen und Emotionen in ihrer Umgebung, um Gefahren rechtzeitig zu erkennen. Außenstehenden gegenüber gibt sie sich gelassen und kühl, lässt aber keinen Zweifel daran, dass sie Fremde nur duldet, wenn sie sich nicht einmischen. Besonders menschlichen Magiern gegenüber ist sie misstrauisch, hat sie doch bereits erleben müssen, wie diese mit ihrer Gier nach Macht verheerende Zerstörung anrichten können und immer wieder das natürliche Gleichgewicht stören. Sie spürt, dass erneut eine Zeit großer Wandlung und Bedrängnis bevor steht.



Aussehen

Wer vor Isaliel steht, dem drängt sich unweigerlich der Eindruck auf, von einem Raubvogel aus großer Höhe gemustert zu werden, der sich im geeigneten Moment auf seine Beute stürzen wird. Selbst für eine Elfe ist sie auffallend groß gewachsen, was ihr ein knochiges Aussehen verleiht. Das kunstvoll gewebte Gewand in leuchtendem Blau mit prachtvollem Federschmuck an den Schultern unterstützt ihre charismatische Erscheinung. Eine gebogene Nase, ausgeprägte Wangenknochen und stechend blauen Augen unter geschwungenen Brauen bekräftigen die Vermutung, dass Elfen mit der Zeit ihrem Seelentier immer ähnlicher sehen. Der ruhige, elegante Gang und die Art, wie sie den Kopf wendet, um ihre Umgebung zu mustern, finden sich wieder, wenn sie in Gestalt eines Blaufalken durch die Lüfte gleitet.

Lebenslauf

Die Zeit von Isaliels Geburt liegt im "Herbst des langen Schweigens", als zwischen den Elfensippen Uneinigkeit über den Umgang mit Menschen herrschte, was sie in ihrer Bedachtheit sicher prägte. Nachhaltig ihr Menschenbild beeinflusst hat das Erleben des Machtspiels zweier der mächtigsten Magier aller Zeiten, Rohal und Borbarad, deren Zwist ihren Höhepunkt in einer Schlacht fand, aus der kaum jemand zurückkehrte. Die Tatsache, dass nach Borbarads Bannung und Rohals Verschwinden die Menschen nicht aus ihren Fehlern lernten, sondern erneut Magier um die Herrschaft stritten, war ihr ein endgültiger Beweis für die Kurzsichtigkeit dieses jungen Volkes. Als ihre Sippe durch dunkle Mächte fast vollständig ausgelöscht wurde, gingen die Überlebenden auf Wanderschaft. In der Ferne erlernte Isaliel bei den größten Zauberwebern die Schutzmagie ihres Volkes, die sie seitdem immer weiter entwickelt hat.

Sie waren nur noch wenige, als sie im Kosch an den Ufern des Großen Flusses auf die bosparanischen Ruinen stießen. In ihren Träumen offenbarte sich ihnen eine neue Bestimmung. Unter erheblichen Anstrengungen gelang es ihnen gemeinsam, den dämonischen Einfluss bis an die Schwelle der Ruine zurückzudrängen und einen magischen Schutzwall um das Areal zu errichten, von dem die unnatürlichen Schwingungen ausgingen. Am Fuße der natürlichen Felsverengung des Bergplateaus mit den Ruinen, verzauberten sie einen Baum und machten ihn zu ihrem Wohnbaum. Von jenen, die sich hier damals nieder ließen, weilt nur noch Isaliel unter den Lebenden.

Darstellung

Isaliel trägt in sich das Wissen von über einem halben Jahrtausend und webt Magie so mühelos wie ein Atemzug. Folglich kann kaum etwas sie überraschen oder aus der Fassung bringen. Ein besorgtes Stirnrunzeln, eine hochgezogene Augenbraue oder ein still amüsiertes Lächeln sind die intensivsten Gefühlsäußerungen, die bei ihr zu beobachten sind. Ihre kräftige Stimme kann einen bedrohlichen Klang annehmen, wenn sie wie so oft Worte der Warnung oder Ermahnung spricht. Häufig sind ihre Äußerungen in Rätsel oder Bilder gekleidet und erschließen sich selbst einem aufmerksamem Zuhörer erst im Nachhinein. Isaliel erscheint oft arrogant, da sie ihre Rolle als Leitbild für nachfolgende Generationen sehr ernst nimmt. Nicht nur duzt sie ausnahmslos jeden, das kurzlebige Volk wird auch gern mit der Anrede "Menschenkind" bedacht.

Zitate

»Wer dem Flüstern des Windes lauscht und sich von ihm tragen lässt, der sieht weiter als das Auge.«

»Vergiss nie den Wert der Entscheidungen, die in der Gemeinschaft getroffen werden.«

»Große Macht liegt in Worten. Du verstehst es, mit ihnen Harmonie oder Missklang zu bewirken, Frieden oder Uneinigkeit. Nutze diese Macht weise, und sei dir der Folgen deiner Worte stets bewusst.«

»Licht wird durch Sein ersetzt, und Schatten regen sich. Was sein wird, geschieht.«

»Ich versuche nur, dich Weitsicht zu lehren, boroborinoi.«

»Wer das Gleichgewicht zu erzwingen sucht, läuft leicht Gefahr, es selbst zu verlieren ... und andere mit sich zu reißen.«

Mögliche Funktionen

- **Antagonistin:** Wer sich dem Wohnbaum der Sturmwächter in feindlicher Absicht nähert oder einem der ihren willentlich Schaden zufügt, der findet in Isaliel eine Furcht erregende Gegnerin, der nur die wenigsten gewachsen sein dürften.
- **Auftraggeberin:** Trotz ihrer Weisheit mag es Situationen geben, in der die Elfe die Unterstützung von Fremden in Anspruch nimmt. Möglichweise lassen Herkunft oder Fähigkeiten dieser Fremden sie für eine Aufgabe geeignet erscheinen, die den Elfen Unannehmlichkeiten bereiten würde, vielleicht hat Isaliel aber auch Bedenken, ihre Sippe einer bestimmten Gefahr auszusetzen (und sei diese nur die Verführung des *badoc*).
- **Informantin:** Suchen die Helden einen Rat oder eine Information, so können sie mit Hilfe rechnen, solange ihre Motive mit denen Isaliels und der elfischen Weltsicht vereinbar sind. Möglicherweise werden die Antworten jedoch nicht das sein, was sie erwartet haben, denn Isaliel könnte ihnen gerade genug rätselhafte Hinweise geben, um sie selbst die Lösung herausfinden zu lassen. Vielleicht ist das Elfenhumor?

Geboren: 421 BF **Größe:** 2,00 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** stechend blau
Darstellung: distanziert, stolz, rätselhaft, mächtig, mahnend

MU 14 KL 13 IN 17 CH 15
FF 13 GE 12 KO 12 KK 9
Jagdmesser: INI 10+1W6
AT 12 PA 10 TP 1W6+1 DK H
Elfenbogen: INI 10+1W6 FK 25 TP 1W6+5
LeP 29 AuP 35 AsP 53 KaP – WS 6 RS 0 MR 5

Vor- und Nachteile: Zauberhaar / Vorurteile (Magier) 5
Herausragende Talente: Magiekunde 14
Wichtige Sonderfertigkeiten: alle Elfenlieder, Merkmalskenntnis (Antimagie)
Zauberfertigkeiten: viele Elfensprüche meisterlich, beherrscht einige selbstentwickelte Schutzzauber gegen Dämonen und Geister
Seelentier: Blaufalke
Verhalten im Kampf: stärkt sich und ihre Sippe durch mächtige Schutzmagie. Sie versucht zunächst eine Auseinandersetzung zu vermeiden, indem sie Warnungen ausspricht und versucht den Gegner durch Illusionsmagie einzuschüchtern und zu verjagen. Kommt es dennoch zum Kampf, bevorzugt sie den Langbogen, um aus der Distanz den Kampf überblicken zu können, scheut jedoch nicht, sich mit zwei Jagdmessern ins Gefecht zu begeben, wenn es nötig sein sollte.

Linwen Eulenflug – hilfsbereiter Mentor

Wo man Linwen begegnet, scheint stets ein Ort der Ruhe zu sein, an dem man eine Pause einlegen und dem alten Elf für eine Weile zuhören oder zusehen kann. Sich mit anderen auszutauschen, ist ihm von großer Wichtigkeit. Nicht nur ist es seine Aufgabe, die jungen Elfen mit den Überlieferungen ihres Volkes vertraut zu machen, er hat auch Erfahrung darin, seine umfangreichen Kenntnisse an Vertreter anderer Völker zu vermitteln. Anders als Isaliel steht er dem Kontakt zu Außenstehenden offener und mit weniger Vorurteilen behaftet gegenüber, da er darin einen Weg sieht, sein Wissen zu erweitern und in anderen zu bewahren.

Aussehen

Linwen hält seine Kleidung in Erdfarben und bringt einen feinen Geruch nach Leder und Holz mit sich, wo immer er hingeht. Seine Augen sind hellwach und leuchten wissend. Stolz stechen seine spitzen Ohren zwischen dem mit Holzperlen geschmückten, schwarzen Haar hervor. Trotz seiner Größe besitzt er feingliedrige Hände, mit denen er nicht nur hervorragend musizieren, sondern auch Holz bearbeiten kann. Seine geduldige, vertrauenswürdige Ausstrahlung lädt zum Verweilen ein, sei es, um seinen Geschichten zu lauschen oder ihm bei seinem Handwerk zuzusehen.

Lebenslauf

Linwen war schon immer ein Meister im Lernen und Lehren, der von Kind auf alles Wissen in sich aufsog und bei jeder Gelegenheit bereitwillig an andere weitergab. Da er sehr vielfältig interessiert ist und jedes neue Wissen bereitwillig annimmt, ist er äußerst gebildet. Neben Isaliel ist er der einzige der Sturmwächter, der bereits mehr als das Sippenleben kennen gelernt hat. Die Gründe dafür liegen gleichermaßen in seinem Wunsch, viel zu lernen und zu erfahren, als auch darin, sein bereits vorhandenes Wissen weiterzugeben. So hat er schon an einigen geschichtsträchtigen Orten Aventuriens gestanden und ihre Melodien in sich aufgenommen, doch das Lied der Sturmwächter, das er mit sich trug, brachte ihn jedes Mal zurück in die Heimat.

Darstellung

Für einen Elfen verfügt Linwen über eine recht tiefe, aber sehr melodische Stimme. Wenn er singt oder spricht, gelingt es ihm mit Leichtigkeit, seine Zuhörer in den Bann zu ziehen. Er hat alle Zeit der Welt und mit einer entsprechenden Gelassenheit erteilt er auch seine Lektionen. Dabei versteht er es, jede Lehre in ein kleines Spiel zu verwandeln, das sein Schüler bestreiten muss, um die Erkenntnis zu erreichen.

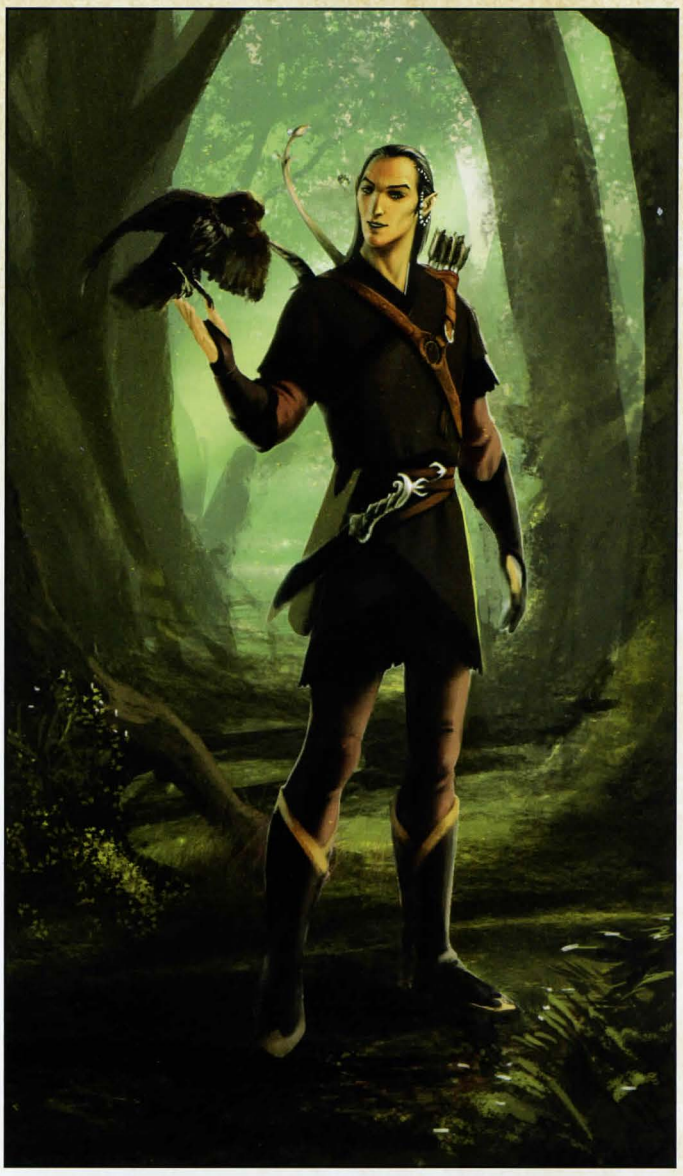
Zitate

»Bleib doch eine Weile und lausche.«

»Du hast Gewalt angewendet, wo du mit Geduld mehr hättest erreichen können.«

»Kleiner Bartmurmler, ich könnte dir davon erzählen, wie unsere Urahnen in Saljeth gemeinsam gegen die Orken stritten.«

»Öffne deine Sinne weiter, höre genauer hin. Noch einmal von vorn ... wir haben Zeit.«



Persönliche Elfenwaffe

Sollte es einem Helden gelingen, sich in besonderem Maße den Respekt oder die Dankbarkeit Linwens zu verdienen, macht dieser ihm ein Angebot von unschätzbarem Wert: Unterstützung beim Bau einer der legendären Elfenwaffen, die auf seine Anatomie, seinen Kampfstil und seinen persönlichen Geschmack abgestimmt ist. Eine solche Waffe zu erschaffen nimmt, viel Zeit in Anspruch. Der Held muss sich darüber klar werden, was er herstellen will, sich mit der elfischen Arbeitsweise vertraut machen und die richtigen Materialien finden. Nach entsprechender Vorbereitung und Einstimmung nimmt der Held an einem magischen Ritual teil, in der die Waffe geformt wird. Jeder Elf besitzt eine solche *Seelenwaffe*, die wie das *Seeleninstrument* zu den wenigen persönlichen Besitztümern gehört, die Bedeutung für ihn haben, weil sie wie ein Teil von ihm sind. Für beides wird im Isdira sogar dasselbe Wort (*iama*) verwendet, das gleichzeitig auch Seelentier oder Freund bedeuten kann.

Mögliche Funktionen

Mentor: Linwen ist ein meisterhafter Lehrer in Handwerk, Magie und Geschichtswissen und erklärt sich sogar bereit, Menschen zu unterrichten, obwohl die Lernweise von Nichtelfen ihm traditionell sehr fremd ist.

Informant: Wer würde sich besser eignen, um wissbegierigen Helden ihre Fragen zu beantworten, als jemand, der es sich zur Lebensaufgabe gemacht hat, Wissen zu erlangen, zu bewahren und weiterzugeben?

Geboren: 629 BF **Größe:** 1,90 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Darstellung: gebildet, wortgewandt, geduldig

MU 13 KL 12 IN 16 CH 14
FF 13 GE 15 KO 12 KK 14
Elfenrapier: INI 12+1W6
AT 14 PA 11 TP 1W6+3 DK N
Elfenbogen: INI 11+1W6 FK 21 TP 1W6+5
LeP 31 AuP 33 AsP 41 KaP – WS 6 RS 1 MR 7

Herausragende Talente: Bogenbau 15, Lehren 14; viele Wissenstalente meisterlich
Sonderfertigkeiten: einige offensive Nah- und Fernkampfsonderfertigkeiten
Zauberfertigkeiten: viele Elfensprüche der Merkmale Eigenschaften und Verständigung meisterlich
Seelentier: Eule
Verhalten im Kampf: Linwen kann Waffen nicht nur meisterlich fertigen, er kann auch gut mit ihnen umgehen. Dennoch verlässt er sich vor allem auf seine Magie, mit der er die eigenen Leute stärkt und den Gegner schwächt und er wird er sich jedes Detail des Kampfes genau einprägen, um später davon zu berichten.

Alari Quellensinn – lebensfrohe Elfenheilerin

Nicht nur ihr profundes Wissen über Pflanzen- und Heilkunde und ihr 'grüner Daumen', sondern auch ihr Wesen verraten Alaris besondere Neigung zur Lebenskraft, die ihr Volk als *nurdra* bezeichnet. Jede Pflanze und jedes Wesen vermag sie zu erfreuen, und allein die Lebensfreude, die sie ausstrahlt, hat schon eine heilende Wirkung auf das Gemüt anderer. Die Frohnatur lebt für den Einklang der Dinge, das harmonische Verhältnis von Natur und allen Lebewesen. Wenn das Gleichgewicht gestört wird, versteht sie es, den Ausgleich zu bringen – notfalls auch, indem sie störende Einflüsse mit *zerzal*, Zerstörung, entfernt.

Aussehen

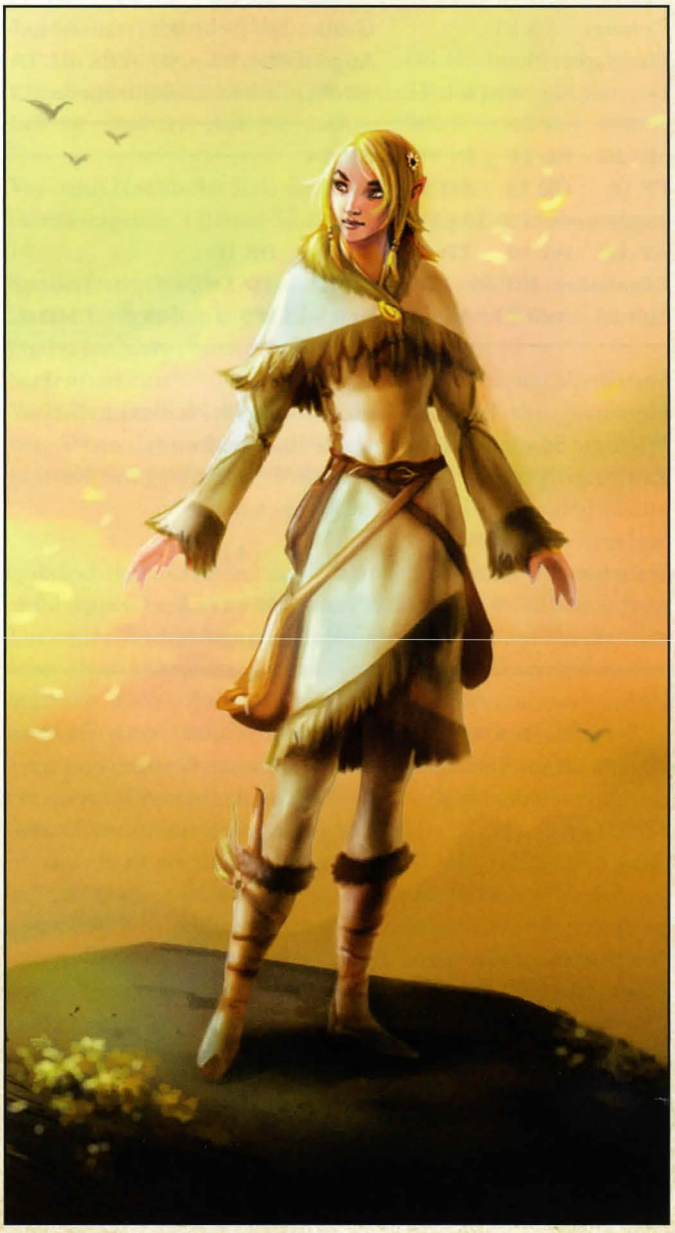
Hell und fröhlich wie ihr Wesen ist auch Alaris Erscheinungsbild. Ihr Kleid aus weißem Bausch betont die mädchenhaft-zarte Figur. Blumen im langen, blonden Haar und Glöckchen am Kleidersaum unterstreichen ihren lebhaft-verspielten Charakter. Die großen, sanften Augen funkeln aufgeweckt, wenn sie auf ihrer Flöte aus Schilfrohr eine lustige Melodie trällert. Ihr leichter, federnder Gang erweckt den Eindruck, ein stürmischer Wind könne sie davon wirbeln ... und es würde ihr gefallen.

Darstellung

Was Alari in ihren über 200 Lebensjahren vor allem bewahren konnte, ist das Kind in sich. Sie spricht wie ein Wasserfall, teilt ungehemmt ihre Beobachtungen und Gefühle. Alles um sie herum sieht sie immer wieder, als wäre es etwas Neues (da alles von Wachstum und Zerfall betroffen ist, ist es das auch tatsächlich). Ihre Begeisterung äußert sie mit einer mitunter naiv anmutenden Offenheit. Möchte man ihre Gestik und ihren Sprachduktus auch als flatterhaft bezeichnen, so kann sie auch Ruhe ausstrahlen, wenn sie Zwiesprache mit einem Tier hält oder sich um einen Verletzten kümmert. Ihr Optimismus und ihr Vertrauen in andere sind kaum zu erschüttern.

Zitate

»Heute scheint die Sonne auf uns!«
»Ein Menschenmagier? Jemand, der die Welt manipuliert, ohne auf ihre Melodie zu hören ... das finde ich zum Fürchten. Du solltest iamanda *lernen, das heißt auf-das-Lied-achten.«*
»Willst du mir diese blinkenden Plättchen da geben? Die klingeln lustig!«



Mögliche Funktionen

- **Zufallsbegegnung:** Beim Sammeln von Pflanzen kann man Alari in der näheren Umgebung des Wohnbaums begegnen. Sie ist Fremden gegenüber aufgeschlossen, wird sich aber zunächst vorsichtig zurückhalten.
- **Mentorin:** Alari ist eine Quelle des Wissens über Pflanzen- und Heilkunde sowie entsprechende Zauber. Sie teilt dieses Wissen gern, auch wenn menschliche Magier ihre Vorbehalte anhören und zunächst eine Lektion über "Magie im Einklang mit *iamanda*" über sich ergehen lassen müssen.
- **Hilfsbedürftige:** Sollte Alari sich allein zu weit von der Sippe fort wagen, könnte sie sich unbedacht in Gefahr begeben. Sollten die Sturmwächter nicht schnell genug zu ihrer Rettung eilen, kommen die Helden ins Spiel.
- **Retterin:** Verletzung und Krankheit mögen die Helden zu der Elfenheilerin führen, wo ihnen ohne erforderliche Gegenleistung Hilfe zuteil wird. Sollten sie das Vertrauen der Sippe gewinnen, ist es ihnen außerdem gestattet, auf dem Elfenbaum Erholung und Ruhe zu finden.

Geboren: 798 BF **Größe:** 1,80 Schritt
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** bernsteinfarben
Darstellung: verspielt, lebensfroh, hilfsbereit, kindlich

MU 15 KL 11 IN 18 CH 14
FF 10 GE 12 KO 10 KK 9
Jagdmesser: INI 10+1W6
AT 12 PA 10 TP 1W6+1 DK H
Elfenbogen: INI 10+1W6 FK 22 TP 1W6+5
LeP 26 AuP 27 AsP 43 KaP – WS 5 RS 0 MR 7

Vorteile: Magiegespür
Herausragende Talente: Pflanzenkunde 13, Heilkunde Gift 12
Wichtige Sonderfertigkeiten: alle Elfenlieder
Zauberfertigkeiten: alle Elfensprüche der Kategorie Heilung meisterlich, viele Elfensprüche kompetent
Seelentier: Zaunkönig
Verhalten im Kampf: defensiv. Wenn sie persönlich bedrängt wird, versucht sie zu flüchten. Beim Kampf in der Gruppe kümmert sie sich um die Sicherung und Versorgung der Verletzten.

Alari in Drakensang: Am Fluss der Zeit

Auf der Suche nach einem Heilmittel für den vergifteten Ardo werden die Helden schließlich zu der besten Heilerin der Region geschickt: zu Alari. Die findet nach intensiver Versenkung heraus, dass das Gift magischer Natur ist, es aber keine normale Möglichkeit gibt, es zu heilen. Sie ist zwar in der Lage, Ardos Körper am Leben zu erhalten, auch wenn er weder essen noch trinken kann. Doch sie kennt nur einen Weg, ihn zu erwecken: Er braucht reinste Lebenskraft, bei menschlichen Gelehrten auch als Theriak bekannt. Und sie kennt auch einen Ort, wo eine kleine Menge dieser ungemein wertvollen Flüssigkeit liegt: in den Tiefen der bosparanischen Ruinen. Wenn die Helden ihr dieses Material bringen, wird sie in der Lage sein, Ardo zu heilen – und nur dann. Dass die finsteren Mächte in der Ruine sich gerade in letzter Zeit rühren, macht die Aufgabe nicht einfacher.

Alari als Lehrmeisterin

Alari verfügt über einen Lehren-TaW von 10. Sie verlangt nichts für den Unterricht, aber sie lehrt die Zauber natürlich in elfischer Repräsentation.

Talent	bis TaW
Heilkunde Gift	9
Heilkunde Krankheit	7
Heilkunde Seele	8
Heilkunde Wunden	8

Zauber	bis ZfW
Balsam	13
Hilfreiche Tatze	10
Klarum	15
Ruhe Körper	15
Sanftmut	13
Tiere besprechen (in Hexen-Repräsentation)	8

Eiliniel Wasserreiter

Eiliniel ist ein hervorragender Jäger. Da jedoch immer wieder Menschen in sein Revier eindringen, die sich nur sehr widerwillig vertreiben lassen, missraut er ihnen zutiefst und möchte eigentlich nichts mit ihnen zu tun haben.
Als seine Geliebte Lynissel in die Hände Archon Megalons fällt und er sie vom Wahnsinn umnachtet wiederfindet, zerfressen Zorn und Hass seine Seele. Der Durst nach gnadenloser Rache zerfrisst ihn und treibt ihn dabei tief ins *badoc*. Zunächst schafft er es, seine Sippenmitglieder mitzureißen, doch schließlich geht er ihnen doch zu weit. Das ist der Augenblick, in dem er sich von ihnen lossagt und gemeinsam mit Lynissel die Sippe verlässt. Je nachdem, wann die Helden es mit der Sippe zu tun bekommen, werden sie Eiliniel gar nicht mehr antreffen.

Aussehen

Eiliniel sieht seinem Bruder Linwen auf den ersten Blick sehr ähnlich. Allerdings ist sein Gesicht vor Schmerz und Trauer gezeichnet. Er trägt Eulenfedern an der Kleidung – ein Hinweis auf sein Seelentier, die Schleiereule.

Geboren: 751 BF **Größe:** 1,99 Schritt
Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** grün
Darstellung: reserviert, rachsüchtig

MU 14 KL 10 IN 15 CH 13
FF 11 GE 15 KO 14 KK 12
Jagdmesser: INI 11+1W6
AT 16 PA 11 TP 1W6+1 DK H
Elfenbogen: INI 11+1W6 FK 27 TP 1W6+5
LeP 31 AuP 30 AsP 40 KaP – WS 7 RS 2 MR 7

Vor- und Nachteile: Rachsucht 11
Herausragende Talente: Sinnenschärfe 12, Athletik 10, Körperbeherrschung 13, Fährtensuchen 15

Sonderfertigkeiten: Scharfschütze (Bogen), Schnellladen (Bogen)
Zauberfertigkeiten: viele Elfensprüche für Jagd und Kampf meisterlich
Seelentier: Rabe
Verhalten im Kampf: gnadenlos, möchte den Gegner möglichst schnell töten

Lynissel Buchenlachen

Lynissel ist eine Legendensängerin, die viel über die Geschichte der Elfen und der anderen Völkern weiß und gerne mehr wissen möchte. Deswegen unterhält sie sich gerne mit Menschen und anderen Wesen, die ihr von vergangenen Zeiten und fernen Orten berichten können – auch wenn ihr Liebhaber Eiliniel dies gar nicht gerne sieht.
Auf einem ihrer Ausflüge ist Lynissel von Archon Megalon überwältig worden, der sie in seinem Haus in Nadoret magischen Experimenten unterzog, bevor es Eiliniel gelang, sie zu befreien. Seit dieser Zeit hat sie sich völlig in sich zurückgezogen und scheint nur noch in der Welt der Legenden zu leben. Sie ist apathisch, sie redet wirr, und wer sich mit ihr ins Salasandra begibt, erleidet nur Schmerz und Angst. Selbst Alari kann nichts mehr für sie tun, und so beschließt der Rat der Acht schweren Herzens, sie aus der Sippe auszuschließen, um nicht die ganze Gemeinschaft dem *badoc* hinzugeben.

Geboren: 731 BF **Größe:** 1,88 Schritt
Haarfarbe: dunkelblond **Augenfarbe:** amethystfarben
Darstellung: apathisch, nicht von dieser Welt

MU 11	**KL 11**	**IN 15**	**CH 15**			
FF 11	**GE 12**	**KO 10**	**KK 9**			
Jagdmesser: INI 9+1W6						
AT 12	**PA 10**	**TP 1W6+1**		**DK H**		
Elfenbogen: INI 9+1W6		**FK 21**		**TP 1W6+5**		
LeP 29	**AuP 27**	**AsP 33**	**KaP –**	**WS 5**	**RS 0**	**MR 5**

Herausragende Talente: Sagen/Legenden 15
Zauberfertigkeiten: viele Verständigungszauber meisterlich
Seelentier: Schwanzmeise
Verhalten im Kampf: derzeit kämpft sie nicht

Gwendala Sonnenhauch – ein Gast der Sturmwächter

Ausgeschickt von der Reifbringer-Sippe in den Ausläufern der Salamandersteine, um nach einer verschollenen Waffe zu suchen (siehe Abenteuervorschlag auf Seite 85), ist Gwendala im Kosch unterwegs und zu Gast bei den Sturmwächtern. Sie fühlt eine Verbindung zu den dortigen Elfen, da auch ihre Sippe es sich zur Aufgabe gemacht hat, böse Einflüsse einzudämmen. Allerdings bewachen die Reifbringer nicht einen Ort, sondern bewahren Artefakte der untergegangenen Kultur der Hochelfen, um das Elfenvolk vor dessen Versuchungen schützen.
Die Elfe fühlt sich der elfischen Historie besonders verpflichtet und daher auch bestrebt, sich in Weitsicht zu üben, um nicht verantwortungslos zu handeln. Geprägt durch das einsame Durchstreifen der Wälder, öffnet sie sich nur zögerlich den anderen Elfen oder gar Fremden. Besonders Zwergen gegenüber ist sie misstrauisch, da sie bisher kaum Kontakt mit ihnen hatte. Aus ihrer Unkenntnis heraus ist es ihr sogar unmöglich, sie auseinander zu halten: Sehen diese bärtigen Kleinwüchsigen nicht alle gleich aus?
Nach 1009 BF: Viele Jahre später befindet sich Gwendala erneut im Kosch, um in den Moorbrücker Sümpfen die Seele ihres Urahns zu befreien. Nachzuspielen im Computerspiel **Drakensang** (2008).

Geboren: 881 BF **Größe:** 1,95 Schritt
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** braun
Darstellung: sprunghaft, neugierig, Nicht-Elfen gegenüber reserviert

MU 11	**KL 10**	**IN 14**	**CH 11**			
FF 13	**GE 14**	**KO 12**	**KK 13**			
Jagdmesser: INI 11+1W6						
AT 13	**PA 10**	**TP 1W6+1**		**DK H**		
Elfenbogen: INI 11+1W6		**FK 23**		**TP 1W6+5**		
LeP 28	**AuP 31**	**AsP 34**	**KaP –**	**WS 6**	**RS 0**	**MR 7**

Vor- und Nachteile: Balance / Neugier 9
Herausragende Talente: Sinnenschärfe 12, Körperbeherrschung 13
Sonderfertigkeiten: Ortskundig (Donnerbach)
Zauberfertigkeiten: viele Elfensprüche, die das Reisen und die Jagd erleichtern, meisterlich, Hiflreiche Tatze 12
Seelentier: Iltis
Verhalten im Kampf: versucht, Kämpfen aus dem Weg zu gehen. Wenn das nicht geht, tötet sie gnadenlos.

Weitere Elfen

Calenyela Pfeilklang

Die stolze Jägerin bringt kein Verständnis für das Verhalten von Menschen und Zwergen auf. Sie begegnet diesen daher eher launisch, doch würde sich bereit erklären, Besucher auf die Jagd mitzunehmen, wenn sie es wünschen. Sie ist dabei recht wortkarg und erwartet, dass das Lernen durch Beobachten stattfindet, wenn sie schon nicht zum *Salasandra* fähig sind.
Seelentier: Adler

Elbrenell Nebelrufer

Dieser Elf ist ausgesprochen neugierig und redselig, sozusagen die 'Klatschtante der Sippe'. Nicht nur erfährt er gern möglichst detailreich alles über die Gäste der Sippe, sondern erzählt auch bereitwillig über sich selbst und die anderen. Ihn sieht man besonders oft die Wolken am Himmel betrachten, aus denen er Zeichen zu lesen glaubt. Auffällig ist, dass er tatsächlich einer der ersten ist, die Alarm schlagen, wenn Gefahr im Verzug ist.
Seelentier: Elster

Shanaha Traumblick

Sanftmütig und warmherzig wie sie ist, kann Shanaha Fremden am ehesten die soziale Lebensweise der Elfen nahe bringen. Wie ihre Schwester Odania zeigt sie sich oft verträumt und entrückt. Nach Art der Elfen misst sie ihren Träumen große Bedeutung zu.
Seelentier: Waldkauz

Lellindor Astwandler

Obwohl er mit einer der verantwortungsvollsten Aufgaben der Sippe betraut ist, würde er sich am liebsten in einem Astloch verkriechen, sollte er von Fremden angesprochen werden. Er kennt den Wohnbaum der Elfen wie seinen eigenen Körper und sorgt mit seiner Magie für dessen gesundes Wachstum.
Seelentier: Eichhörnchen

Mandavar Krallentanz

Seine schlanke Gestalt verbirgt, welche Kraft wirklich in ihm steckt. Mandavar würde im Falle eines Angriffs auf die Sippe keinen Augenblick zögern, bevor er mit seinem Speer zum tödlichen Wurf ausholt. Da die Elfen den Menschen in seinen Augen klar überlegen sind, hält er letztere mit ihren ständig so angestrengten Bemühungen für amüsant.
Seelentier: Habicht

Odania Regengruß

Durch ihre äußerst sensible Persönlichkeit ist es leicht, Odania in Angst zu versetzen. Sie macht sich viele Sorgen und neigt zur Melancholie. Die zarte Elfe ist eine Schlafwandlerin und spricht im Traum, wodurch sie auch Fremden vielleicht mehr preisgibt, als ihr lieb ist.
Seelentier: Rotkehlchen

Elfen – Überbleibsel einer untergegangenen Hochkultur

Wer nicht selbst auf eine von elfischer Kultur geprägte Vergangenheit zurückblicken kann, dem erscheinen Elfen als etwas sehr Fremdartiges. Dabei sind es nicht so sehr die spitz zulaufenden Ohren, die schlanken Glieder, großen Augen oder ihre eigenwillige Schönheit, die diesen Eindruck hervorrufen. Vielmehr sind es die Unterschiede in ihrem Verhalten, das sich auf ein stark vom menschlichen oder zwergischen Weltbild abweichenden Verständnis ihrer Umwelt gründet. Um die Sturmwächter-Sippe zu verstehen, die am Ufer des Großen Flusses lebt, gilt es einiges über Elfen im Allgemeinen zu wissen.

Elfen unterscheiden sich nicht nur in ihrer Langlebigkeit, ihrer natürlichen Magiebegabung und durch ihre überaus feinen Sinne von den Menschen. Ihr Ursprung liegt der Legende nach in der Verträumtheit der 'Lichtwelt', und die mitunter grausame Wirklichkeit Deres stellt in ihrer Fremdheit eine unumgängliche Problematik für sie da. So existiert bei den Elfen der Begriff des *badoc*, der alle Verführungen und Gefahren dieses 'sich der Wirklichkeit Verhaften' beinhaltet (siehe weiter unten).

Ihr enges Verhältnis zur Natur spiegelt sich auch im Selbstbild der Elfen. Ein jeder fühlt mit der Zeit eine seelische Verbindung zu einem bestimmten Tier und lernt auch, dessen Gestalt anzunehmen. Die Sturmwächter-Sippe zeigt eine hohe Zugehörigkeit zum Element der Luft, und so hat fast jeder von ihnen einen Vogel als Seelentier. Die Sippe versorgt sich mit dem, was die Natur ihnen bietet. So ist auch die Jagd ein wichtiger Bestandteil ihrer Lebensart.

Musik hat im Leben der Elfen einen hohen Stellenwert, da sie diese auf besondere Art wahrnehmen. Alles um sie herum besitzt einen Klang, und so streben Elfen danach, sich selbst harmonisch in die Melodie aller Dinge (*iamanda* genannt) einzufügen. Dies gilt vor allem auch für die Ausübung von Magie. Statt manipulativ in die Welt einzugreifen, um sie dem eigenen Willen zu beugen, steht hier der Versuch, ein Gleichgewicht herzustellen, bereits existierende Kräfte umzulenken oder zu bewahren.

Elementare Grundlage des Sippenlebens ist ein uraltes elfisches Ritual, das *salasandra*. Dafür kommen die Sturmwächter an einem speziellen Ort zusammen, um gemeinsam zu musizieren und dabei einen Zustand der magischen Seelenvereinigung zu erlangen, in dem Gedanken und Gefühle ausgetauscht werden. Schon als Kinder erlernen die Elfen dadurch ein Zusammengehörigkeitsgefühl, das ein Mensch oder Zwerg niemals nachvollziehen kann und die Elfen dazu bringt, stets im Sinne der Gemeinschaft zu handeln.

Die Stellung der Elfenältesten in der Sippe gleicht weniger der von aristokratischen Herrschern, sondern vielmehr der von Sippeneltern, die auf Verständnis und Erfahrung gegründete Ratschläge erteilen und oft nach außen für die Sippe sprechen. Die genauen Familienzusammenhänge sind jedoch schwer auszumachen, da nahezu alle Elfen sich gegenseitig mit "Bruder" und "Schwester" ansprechen und die Älteren in ihren Unterweisungen selbst über 100-jährige Elfen "Kind" zu nennen pflegen.

Badoc – das Menschsein als Krankheit

Traditionelle Elfen teilen ihre Empfindungen und Erlebnisse durch das Vereinigen ihrer Gedanken. In der trauten Zweisamkeit, aber auch bei Sippentreffen werden intensive telepathische Verbindungen aufgebaut, was zu einer Zusammengehörigkeit führt, die Menschen völlig fremd ist. Allerdings ist es dafür auch zwingend erforderlich, dass alle Elfen diese Gemeinsamkeit wollen. Sobald einzelne Elfen sich nicht in die Harmonie der Sippe einordnen wollen oder können, entsteht ein Missklang im Sippenlied. Krankheiten oder intensive Gefühle wie Trauer können im Zusammensein gelindert und geheilt werden. Aber bei anderen Seelenzuständen versagt dieses Instrument nicht nur, sondern der Missklang droht, die ganze Gemeinschaft in Mitleidenschaft zu ziehen – und im schlimmsten Fall kann eine Sippe sogar daran zugrundegehen. Vor allem verschiedene Eigenarten, die Elfen übernehmen, wenn sie sich zu lange unter Menschen bewegen, bedeuten eine Gefahr für die Sippe. Dies ist jede Form von Streben nach persönlicher Bereicherung, also Gewinnsucht, Habgier, Egoismus, aber auch Ruhmsucht. Elfen, die solche Eigenschaften zeigen und sich damit aus der Sippengemeinschaft entfernen, gelten als *badoc*. Sie drohen, das Licht in sich (*fey* genannt) zu verlieren, was aus elfischer Sicht gleichbedeutend mit dem Verlust der Seele ist.Wenn sie nicht von selbst gehen, werden sie aus der Sippe ausgeschlossen, um die Sippenharmonie nicht zu gefährden.

Ilcoron Funkenweber

Als begnadeter Handwerker ist Ilcoron in der Lage, sich erstaunlich genau in andere Wesen hineinzuversetzen, indem er sie gründlich beobachtet. Sein Einfühlungsvermögen reicht sogar so weit, dass er über die Geschichte und das Befinden eines Materials oder Gegenstands Auskunft geben kann. Gästen gegenüber verhält er sich höflich und zurückhaltend freundlich.
Seelentier: Wasseramsel

Fianna Blätterlied

Die Wipfelläuferin ist öfter fern der Sippe unterwegs und erkundet die angrenzenden Gebiete. Sie hat gesehen, was *badoc* ist, und von Linwen viel über die Geschichte ihrer Vorfahren, der Hochelfen, erfahren. Ruhig, aufmerksam und ernst begegnet sie anderen und versucht, die elfische Weltsicht zu erklären, wenn sie auf Differenzen stößt.
Seelentier: Sumpfohreule

Alirion Morgentau

Der noch recht junge Elfkrieger teilt sich mit einigen anderen die Aufgabe, den Bereich des magischen Schutzwalls um die Ruinen im Auge zu behalten und, sollte es nötig sein, gegen Eindringlinge zu verteidigen. Meist will er in Ruhe gelassen werden und reagiert dann einfach nicht, wennman ihn anspricht.
Seelentier: Eichelhäher

Dendayar Lichtsucher

Wenn jemand noch mehr Vorurteile gegen nichtelfische Magie hegt als Isaliel und Alari zusammen, dann ist das Dendayar. Seine Nase steht so hoch wie der Elfenbaum, wenn er über dieses Thema referiert, und wenn er von einem Nichtelfen gebeten wird, etwas zu erklären, tut er dies mit grenzenloser Überheblichkeit.
Seelentier: Pfau

Hochelfen

»Bevor die Zeit begann, waren wir Wesen aus reinem Licht. Doch die Wirklichkeit Deres lockte uns in diese Welt. Die größte Gefahr boten die finsteren Horden des Namenlosen Gottes, den wir dhaza heißen, und der Drache Pyrdacor, der uns zum badoc-Wahn verleitete und zu Macht verholf, die in Zerstörung endete.«
—Fianna Blätterlied in einem Versuch, die elfische Historie 'kurz' zu schildern

Die Geschichte der Elfen auf Dere begann vor etwa 10.000 Jahren in den Salamandersteinen. Nachdem sie ihren Lebensraum erfolgreich gegen Orks, Goblins, Oger und viele andere Wesen verteidigt hatten und sich auszubreiten begannen, brach nach etwa 3.000 Jahren eine in den Salamandersteinen zurückgebliebe Gruppe, die Vorfahren der heutigen Waldelfen, den Kontakt zum Rest ihres Volkes ab – aus Angst, dem *badoc* immer näher zu kommen.
Die verbliebenden Hochelfen breiteten sich weiter über Nord- und Mittelaventurien aus und fochten erbitterte Kämpfe gegen die Horden des Namenlosen. Als sich der Alte Drache *Pyrdacor* den Hochelfen offenbarte, waren sie von seiner Macht beeindruckt und begannen ihn zu verehren. Der Drache gewährte ihnen Macht über die Elemente und ermöglichte es ihnen so, gewaltige magische Städte zu erbauen. Es entstand eine von Strebsamkeit und Perfektionismus geprägte Hochkultur – die Elfen wurden die herrschende Rasse Aventuriens.
In seiner Hybris erschauf Pyrdacor selbst eine mächtige Elfe mit Namen *Pardona*, doch wurde diese vom Namenlosen korrumpiert. Die von ihm ausgesandte vermeintliche Priesterin handelte gegen seine Interessen und brachte den Hochelfen Streit, Verführung, Chaos und Tod, wodurch der Niedergang der Hochelfen begann.
Ein Krieg entbrannte, und die prächtigen elementaren Städte fielen unter der Macht des Namenlosen. Als Tie'Shianna, die letzte Stadt der Hochelfen, etwa 2.200 v.BF zerstört wurde, zerstreuten sich die überlebenden Hochelfen in alle Himmelsrichtungen. Einige von ihnen zogen sich auf die sagenumwobene Insel im Nebel zurück. Andere suchten die Nähe der Natur, um zu ihrer ursprünglichen Lebensweise zurückzufinden. Sie wurden zu den heutigen Auelfen, Steppenelfen und Firnelfen.
Durch jüngste Ereignisse gedenken viele Elfen erneut der Verblendung ihrer Vorfahren: Mutige Abenteurer fanden den alten Elfenkönig *Fenvarien* und befreiten ihn nach über 3.000 Jahren aus einem Kerker des Namenlosen. (Diese Geschichte ist in der **Phileasson-Saga** nachzuspielen.)

Sonstige Sippenmitglieder

Es leben noch weitere Elfen in der Sippe, doch viele werden ihre Gründe haben, Fremden aus dem Weg zu gehen. Letztere merken schnell, dass diese Sippenmitglieder sich gar nicht erst auf eine Unterhaltung einlassen, sondern sich mit knappen Worten abwenden und sich auch möglichst der Beobachtung entziehen.

Der Rat der Acht

Der Rat der Acht ist der Ältestenrat der Sippe, der im Laufe der Jahrzehnte und Jahrhunderte gelernt hat, die Magie der Sippe in besonders mächtige Wege zu leiten. Ihm gehören neben Isaliel Schwingenschlag noch Linwen Eulenflug, Alari Quellensinn, Calenyela Pfeilklang, Dendayar Lichtsucher, Shanaha Traumblick, Ilcoron Funkenweber und Eiliniel Wasserreiter an. Fremden gegenüber wird die Existenz dieses Ältestenrats nur thematisiert, wenn es unbedingt erforderlich ist. In der Regel tritt Isaliel als Sprecherin auf.

Nach 1009 BF: Nachdem Eiliniel Wasserreiter die Sippe verlässt, rückt Alirion Morgentau nach. Damit ist allerdings die Fähigkeit des Rats, mächtige Magie zu weben, eingeschränkt, und es wird einige Jahre dauern, bis sich der Rat wieder aufeinander eingestimmt hat.

Szenariovorschläge

Wenn die Helden zu den Elfen kommen, müssen sie erst einmal unter Beweis stellen, dass sie würdig sind, angehört zu werden oder Hilfe zu bekommen. Im Folgenden finden Sie einige mögliche Aufträge, mit denen sie geprüft werden.

Bevor die Helden den Elfenwald verlassen, bittet Alari sie, auf ihren Reisen nach ihrer Schwester Sanraya Lockenglanz Ausschau zu halten, die die Sippe "vor kurzem" verlassen hat. Gedankenbilder dieser Schwester, die sie durch elfische Magie erhält, verwirren sie nur. Denn wie kann es möglich sein, dass Sanraya von Lärm und Gestank umgeben ist und dennoch zufrieden scheint? Die Helden finden die vermisste Elfe in Hammerberg, wo sie bei den Piraten lebt. Sie gibt an, schon vor sieben Jahre von der Sippe fortgegangen zu sein und nicht zurückkehren zu wollen. Weitere Informationen finden sich im entsprechenden Abschnitt auf Seite 119.

Der Baron von Uztrutz führt eine Jagdgesellschaft in diese Gegend und nähert sich dem Tal der Elfen. Aufgabe der Helden ist es, die Gesellschaft von dem Elfenbaum fernzuhalten und aus der Gegen zu vertreiben, ohne die Anwesenheit der Elfen preiszugeben.

An einer Quelle in der Nähe werden in letzter Zeit immer wieder die seltenen Madablüten ausgerupft. Diese magische Pflanze lockt Feenwesen an und gilt vielen Aventuriern als heilig, weil sie eine Aura völliger Friedfertigkeit verbreitet. Die Helden sollen herausfinden, wer die Pflanzen pflückt: Es ist die Quellnymphe Vilyanna, die eng mit Lynissel befreundet ist und von deren Gemütszustand völlig verwirrt ist. Sie glaubt, mit den Blüten Lynissel helfen zu können – und wird sehr erschüttert sein, wenn die Helden sie vom Gegenteil überzeugen können.

Odania Regengruß hat vom unheimlichen Knarren eines geknechteten Lebewesens geträumt. Es gilt, die Ursache dieser Vision ausfindig zu machen. Wenn die Helden die weitere Umgebung absuchen, finden sie einen Waldschrat, der von einer Hexe auf magische Weise zur Bewegungslosigkeit gezwungen wurde. Wenn die Helden es nicht selbst schaffen, können herbeigerufene Elfen diesen Bann auflösen.

Vor einiger Zeit haben die Elfen einen 'Verderber der Lieder' (*kehza'iamanda*) in einem Traumweltgefängnis eingesperrt. Doch dieses finstere Feenwesen gibt sich ständige Mühe, aus diesem Kerker auszubrechen. Wenn die Helden mutig genug sind, können sie die Traumwelt betreten, die wie ein finsteres Ebenbild der Realität wirkt. Dort müssen sie versuchen, das sechzehnbeinige, spinnenartige Wesen zu vernichten. Als Hilfsmittel bekommen sie eine magische Harfe, deren Klänge den Verderber schwächen können.

Nicht weit von dem Dorf hat ein elfischer Jäger, der nicht zu der Sippe gehörte, einen Tatzelwurm angegriffen und schwer verletzt, unterlag ihm jedoch. Nachdem der Drache den Jäger mit Haut und Haaren – und samt dem Schwert in seiner Hand – verschlungen hatte, schleppte er sich mit letzter Kraft ins flache Wasser des Sees. Dort liegt er nun und siecht vor sich hin. Die Waffe, die er verschluckt hat, ist ein mächtiges, hochelfisches Artefakt, das ihm mit der Zeit den letzten Lebensfunken rauben wird – wenn er nicht zuvor von heldenmutigen Abenteurern erschlagen wird. Schon kurze Zeit nach seiner Ankunft spüren die Tiere des Waldes seine widerwärtige Präsenz und beginnen, sich immer aggressiver zu verhalten. Das Wasser des Sees, in dem der Wurm liegt, wird von seinem stinkenden Blut und der Flüssigkeit aus seinen eiternden Wunden verseucht und macht jeden krank, der davon trinkt. Der Waldschrat tobt vor Wut, kann aber nichts tun. Auch die Elfen, an deren Baum der stinkende Bach vorbeifließt, sind ratlos. Aufgrund ihrer feinen Sinne ist es ihnen einfach nicht möglich, sich dem Tatzelwurm zu nähern. Also bitten sie die Helden um Hilfe.

Die müssen dem siechen Drachen zunächst den Todesstoß versetzen, was der nicht ohne Gegenwehr zulassen wird, und dann den mehr als pferdegroßen Kadaver aus dem Wasser ziehen. Hierbei könnte ihnen der Waldschrat helfen, wenn sie ihn dazu überreden können. Aber möglicherweise haben sie auch andere Ideen, zum Beispiel indem sie Aasfresser anlocken. (Im Computerspiel können die Helden 'Amöbensporen' kaufen, aus denen sich in kürzester Zeit Riesenamöben entwickeln. Nachdem sie den Kadaver verspeist haben, müssen sie nun ihrerseits getötet werden, damit sie nicht über andere Tiere herfallen.

Tatzelwurm
Biss: INI 10+1W6
AT 12 PA 7 TP 2W6+1 DK HN
Klauen: INI 8+1W6
AT 10 PA 7 TP 1W6+5 DK HN
Schwanzschlag: INI 6+1W6
AT 8 PA 7 TP 1W6+3 DK NS
LeP 60 AuP 100 WS 6 RS 4 MR 9

Sonderfertigkeiten: Doppelangriff (Biss und Klauen), Niederwerfen, Gezielter Angriff / Verbeißen, Großer Gegner

Besonderheiten: Der Tatzelwurm ist resistent gegen Feuerschaden. Wer sich einem Tatzelwurm bis auf Distanzklasse N nähert, muss pro Kampfrunde einen KO-Probe +1 ablegen, um festzustellen, ob ihm vom Gestank übel wird. Pro misslungener Probe erleidet der Betreffende 1 SP und alle seine Kampfwerte sinken um 1. Fällt ein Wert auf 0, verliert die Person das Bewusstsein.

Ist der Tatzelwurm überwunden und scheuen sich die Helden nicht davor, in seinen stinkenden Eingeweiden zu wühlen, können sie dort ein fremdartig anmutendes Schwert finden. Es handelt sich um eine Elfenwaffe, die von einem Geist besessen wird. Sie gilt als Fechtwaffe, erzeugt 1W6+5 TP und erhöht die Attacke ihres Nutzers um 2 Punkte. Dafür saugt sie diesem Nutzer für jede geschlagene Attacke einen Lebenspunkt aus. Sollte der Geist ausgetrieben werden, bleibt eine sehr elegante Elfenwaffe mit den Werten eines Degens zurück. Bei dieser Waffe handelt es sich um das Artefakt, auf dessen Suche sich Gwendala Sonnenhauch befindet, die zurzeit bei den Sturmwächtern zu Besuch ist (siehe Seite 81).

In den Ruinen eines alten bosparanischen Amphitheaters, die sich als Anlegestelle eignen, hat sich die Piratenbande unter Kapitän Thimorn niedergelassen (siehe Seite 86). Sie planen einen Überfall auf die Elfen, um Bausch zu erbeuten. Die Elfen haben die Piraten natürlich entdeckt, wollen sich aber nicht auf einen Kampf einlassen, wenn es sich vermeiden lässt. Also beauftragen sie die Helden. Die können entweder versuchen, die Piraten mit Waffengewalt zu vertreiben, oder aber mit ihnen Kontakt aufnehmen und den Zwist der Piraten untereinander noch ein wenig anstacheln, bis es fast zu Meuterei kommt und Thimorn den Befehl zur Abreise gibt. Möglicherweise gibt es aber auch noch andere Möglichkeiten. (Nähere Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 89.)

Der Morgendornstrauch

In der Nähe des Lagerplatzes der Piraten können die Helden einen Morgendornstrauch finden und ihn nach einer *Pflanzenkunde*-Probe +5 auch als solchen identifizieren. Dann wissen sie auch, dass ein Stich seiner fingerlangen Dornen eine Verwandlung zur Folge haben: Das Opfer verwandelt sich innerhalb weniger Tage in eine Sumpfranze. In der Umgebung stromern auch mehrere dieser Sumpfranzen herum, die aber nicht zwingend Verwandlungsopfer sein müssen.

Den Helden kann ein besonders großes Exemplar auffallen, das sich intelligenter als seine Artgenossen verhält. Wenn sie Archon Megalon begegnen (siehe Seite 97f.), verrät der ihnen, es gäbe in den Laboren der Ruine ein Elixier, das die Verwandlung rückgängig machen kann.

Und in der Tat können die Helden ein derartig deklariertes Fläschchen finden. Schaffen sie es irgendwie, der aggressiven Sumpfranze das Gebräu einzuflößen, verwandelt sie sich wirklich zurück – und zwar in einen Oger, der Heißhunger auf Menschenfleisch verspürt und sich dementsprechend 'erkenntlich' zeigen will.

Sumpfranze
Biss: INI 6+2W6
AT 7 PA 4 TP 1W6+2 DK H
LeP 25 AuP 40 WS 8 RS 2 MR 4

Große Sumpfranze
Biss: INI 6+2W6
AT 9 PA 6 TP 1W6+5 DK H
LeP 30 AuP 45 WS 10 RS 2 MR 4

Oger
Faust: INI 12+1W6
AT 15 PA 7 TP 2W6+5 DK HN
LeP 45 AuP 40 WS 10 RS 2 MR 1

Eine Schiffsmannschaft auf Abwegen

Den Piraten vom Großen Fluss kann man nicht nur in ihrem geheimen Unterschlupf (siehe Seite 108f.) oder auf ihren Raubzügen auf dem Fluss begegnen. Die Mannschaft von Thimorn treibt sich derzeit auch in der Nähe der Elfensiedlung herum, wo die Helden auf sie stoßen können, wenn sie die weitere Umgebung der bosparanischen Ruine erkunden (siehe Seite 89).

Lagerplatz in Ruinen

Etwas abseits der bosparanischen Ruinen finden sich am Flussufer die Reste einer versunkenen Parkanlage. Lustwandelten vor einem Jahrtausend hier noch die Bospararaner auf sorgsam gepflegten Wegen zwischen kunstvoll angelegten Gärten, so trifft man hier heute nur noch wilde Tiere an. Lediglich aus dem Sumpf ragende Steinsäulen, eingeknickte Treppenstufen und struppiger Wildwuchs halbverfaulter Bäume und Büsche zeugen von der Glorie vergangener Epochen.
Etwas abseits vom Geschrei der Sumpfranzen (siehe oben) stieben Funken in den vernebelten Himmel. Geschützt vom bemoosten Stufenrund eines alten Amphitheaters stehen einige verwegene Gestalten in durchnässten Stiefeln um ein Lagerfeuer. Am Ufer hinter ihnen liegt ein Schiff ohne Flagge vor Anker.

Thimorn 'Hakensang' von Steingrund – grüblerischer Piratenkapitän

Begegnet man dem Kapitän, so fallen sogleich mehrere Dinge auf: Anstelle einer linken Hand ragt ein silbern glänzender Haken unter seinem Ärmel hervor. Vor allem aber überrascht der durchaus stattliche Mann durch Höflichkeit und Ehrgefühl, wie man sie von einem Piraten nicht erwartet. Unter seinesgleichen wird dies jedoch zumeist nicht besonders anerkannt, wirft man dem Blaublüter doch unverhohlen Standesdünkel vor. Auch seine zögerliche, zurückgezogene Art wird ihm als Schwäche ausgelegt. Und so ist es nur eine Frage der Zeit, bis jemand kommt, um ihm seinen Platz streitig zu machen.
Trotz seiner Intelligenz teilt er den typischen Aberglauben der ländlichen Bevölkerung. Oft ist seine hohe Stirn von Sorgenfalten zerfurcht.

Aussehen

Groß gewachsen und schlank macht Kapitän Hakensang in seiner edlen Kleidung einen ordentlichen Eindruck. An seiner Hüfte hängt ein Schwert und seine einzige Hand hält meist eine Pfeife, mit der er sich nachdenklich in Rauchschwaden hüllt.

Lebenslauf

Die Familie von Steingrund gehört zum nicht unerheblichen Anteil des mittelreichischen Landadels, den man gemeinhin als verarmt bezeichnet. Aufgrund vieler älterer Geschwister erbte er keinen Grundbesitz und zog nach einer Grundausbildung durch einen Privatlehrer nach Ferdok, um dort das Handwerk des Schiffbauers zu erlernen. Durch die berufsbedingte Beschäftigung mit der Schifffahrt wuchs in ihm mit der Zeit immer stärker der Wunsch, selbst einmal Kapitän zu werden und auf diese Weise wenigstens auf den eigenen Planken zu herrschen. Dabei war er bereits hoch verschuldet, da er auf einen standesgemäßen Lebensstil einfach nicht verzichten wollte.
Als er endlich ein Schiff fertig stellte, dessen Verkauf seine Schulden begleichen würde, geschah etwas, das sein Leben für immer verändern sollte: Auf der Probefahrt wurde er von Piraten überfallen, die sich durch seinen Namen eine hübsche Lösegeldsumme erhofften. Doch die Forderung an seine Familie blieb, wie Thimorn es bereits befürchtet hatte, ohne Antwort. Sie konnte die Summe nicht zahlen. Um sich freizukaufen, bot er den Piraten seine Dienste bei der Reparatur ihrer beschädigten Schiffe an. In kurzer Zeit machte er sich damit so nützlich, dass die Piraten auf das Lösegeld verzichteten, denn mit seinen Arbeiten war er noch wertvoller für sie. Thimorn begann, die Möglichkeiten zu erahnen, die diese neue Entwicklung ihm bot. Durch taktische Finesse gelang es ihm, zum Kapitän aufzusteigen, sein eigenes Schiff zu übernehmen und von nun an auf einem Weg zu Reichtum zu kommen, den er sich früher niemals erträumt hätte.
Seit ihm ein Seesöldner im Kampf die Hand abschlug, sieht er diese Entscheidung jedoch mehr und mehr als Fehler und bereut es, die Chance auf ein ehrbares Leben für immer verloren zu haben.

Darstellung

Die anständige Erziehung, die Thimorn genossen hat, ist in seinen Umgangsformen jederzeit zu erkennen. Stetig um Höflichkeit bemüht und mit dem unverkennbaren Stolz eines Wohlgeborenen passt er nicht in das raue, schmutzige Umfeld der Piraten. Die Resignation über die Ausweglosigkeit seiner Situation wird spürbar, wenn er sich zurückzieht und Pfeife rauchend über seinen Karten und Bauplänen brütet. Mit vom Tabak dunkler, kratziger Stimme neigt er dazu, laut zu denken, und seine Brust wird häufig von einem Husten oder kräftigen Räuspern erschüttert.

Zitate

»Erlaubt mir, nach dem Grund Eurer Anwesenheit hier zu fragen.«

»Die Eile, welche Euch antreibt, lässt keinen Raum für gepflegte Konversation? Nun denn ... wie Ihr wünscht.«

»Es besteht die Möglichkeit, dass wir durch geduldiges Abwarten eher zum Ziel gelangen als durch unbedachtes Voranstürmen. Zuweilen kommt nicht der Pirat zur Beute, sondern die Beute zum Pirat.«

»Bedauerlich. Doch einen anderen Hergang erwartete ich mitnichten. Immerhin befinden wir uns in einem elenden Sumpfloch, das von wilden Kreaturen bewohnt wird.«

»Was für eine Impertinenz!«

Mögliche Funktionen

● **Gegenspieler:** Als Piratenkapitän kann Hakensang den Überfall auf ein Schiff anführen, auf dem die Helden reisen. Treffen sie unter anderen Umständen aufeinander, wird es in den meisten Fällen ebenfalls zur Auseinandersetzung kommen. Auch wenn er ein Mann ist, dem Ehre noch etwas bedeutet, so überwiegt doch sein Pragmatismus. Bei einer Gefangennahme muss er mit dem Strick rechnen, deswegen kämpft er lieber mit allen Mitteln um sein Leben. Versuchen die Helden also, ihn auf einem oder anderem Wege der Gerechtigkeit zuzuführen, müssen sie sich auf eine harte Auseinandersetzung gefasst machen.

● **Auftraggeber:** Können die Helden das Vertrauen des Kapitäns erlangen, so ist er bereit, wichtige Aufgaben, mit denen er sich überfordert sieht, in ihre Hände zu legen.

Geboren: 974 BF **Größe:** 1,82 Schritt
Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** grau
Darstellung: blaublütiger Piratenkapitän, höflich, vorsichtig, grüblerisch, ehrenvoll, aber ohne Zukunftsaussicht

MU 10 **KL** 13 **IN** 11 **CH** 12
FF 13 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 13
Schwert: **INI** 9+1W6
AT 15 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 38 **AuP** 41 **AsP** – **KaP** – **W S** 7
RS 1 **MR** 3

Vor- und Nachteile: Balance / Einhändig
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 12, Etikette 9, Holzbearbeitung 13, Zimmermann 12 (Schiffbau 14)
Sonderfertigkeiten: Finte, Meisterparade
Verhalten im Kampf: Der Kapitän hat den Umgang mit dem Schwert schon als kleiner Junge erlernt und ist ein erbitterter Kämpfer. Dabei achtet er möglichst auf Rondras Grundsätze der Ehrenhaftigkeit und verlässt sich auf sein taktisches Kalkül und sein Kampfgeschick. Sieht er sich jedoch mit einer deutlichen Übermacht konfrontiert, erinnert ihn das an den Verlust seiner Hand und er versucht zu flüchten.

Thimorns Tagebuch

In seiner Kapitänskajüte oder seiner Hütte im geheimen Hafen kann sein Tagebuch entdeckt werden, in dem Informationen über seine Herkunft und Abstammung zu finden sind.

»Auch wenn der Posten eines Kapitäns und Ratsmitgliedes durchaus lukrativ ist, so glaube ich langsam, dass es ein Fehler war, mich diesen Piraten angeschlossen zu haben. Gerade der Umgang mit mir bezüglich der Auswahl der Aufträge lässt Rückschlüsse zu, dass man mich ganz bewusst hinsichtlich der unlukrativsten und gefährlichsten Missionen aussendet.

Wie ich diesem Wald misstraue! Welch widernatürlichen Wesen hier wohl hausen mögen – und dabei sollen die Elfen nicht das Schlimmste sein. Doch noch mehr misstraue ich meinem Obermaat Wackernagel. Neulich waren Teile der Beute verschwunden und die Leute wurden misstrauisch. Vielleicht steckt er ja dahinter? Ich kann niemanden direkt darauf ansprechen, ohne mich erklären zu müssen, warum die Anteile so klein sind. Wenn sie wüssten, wie hoch meine Abgaben sind!

Wäre ich nur nie von diesen Kerlen gefangen genommen worden oder hätte meine Familie genug Lösegeld besessen! So könnte ich mich heute noch einen ehrbaren Schiffsbauer nennen und wäre kein stinkender Schuft, auf den ein Kopfgeld ausgesetzt ist.«

Hasmut 'Becherbeißer' Wackernagel – der gewaltbereite Obermaat

Im Gegensatz zu seinem Kapitän rennt Wackernagel lieber mit dem Kopf durch die Wand, bevor er sich auf eine Diskussion einlässt. Als freiheitsliebender Mensch hat er es so schon unter widrigsten Umständen geschafft zu überleben, und von seinen (teils stark erlogenen) Abenteuern erzählt er gern. Seine Liebe zum Alkohol führt manchmal zu cholerischen Ausbrüchen und zur Gewalttätigkeit.

Aussehen

Unter seiner Pelzmütze quillt strähniges, dunkles Haar hervor, doch sein Gesicht wird vor allem durch eine große, rötliche Nase und einen großen Mund beherrscht. Die einfache, ärmliche Kleidung ist durch Zweckmäßigkeit gekennzeichnet und schützt Wackernagel fast so gut gegen Kälte wie der Inhalt seines Flachmanns.

Lebenslauf

Aus dem unwirtlichen Svellttal stammend, zog Wackernagel als Jahrmarktskämpfer viel herum. Da er überall Schulden machte, änderte er ständig seinen Namen. Trotz seines wenig ansprechendem Äußeren gelang es ihm immer wieder, unvorsichtigen Frauen vom Himmel herunter zu lügen. Nur einmal das Blaue war es wirkliche Liebe, und er ließ sich in Ferdok nieder und gründete eine Familie. Heute erzählt er zwar immer, er habe die Mutter seines Kindes vor Jahren sitzen gelassen, um wieder frei zu sein, doch die Wahrheit ist, dass sie ihn hinauswarf, weil er alles Geld versoffen hatte. Auf seinen inzwischen 18-jährigen Sohn Lares ist er stolz und brüstet sich damit, dass er ein bekannter Immanspieler ist – obwohl Lares keine Ahnung hat, wo sein Vater sich inzwischen herumtreibt.

Darstellung

Der Prahlhans ist nicht dumm, aber er geht Probleme oft überstürzt an, weil er es hasst, Entscheidungen auf die lange Bank zu schieben. Seine Sprache ist gedehnt, oftmals lallend, und

Höflichkeit ist nicht seine Sache. Fremde versucht er zunächst einzuschüchtern. Doch von wem er sich einen Vorteil erhofft, dem hört er auch zu.

Geboren: 969 BF **Größe:** 1,73 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** blau
Darstellung: aggressiv, trunksüchtig, gesellig, angeberisch, ungeduldig, verschlagen

Streitkolben: **INI** 10+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+4
LeP 33 **AuP** 36 **AsP** – **KaP** – **WS** 8 **RS** 1 **MR** 4

Wichtige Vor-/Nachteile: Jähzorn 7
Verhalten im Kampf: aggressiv und rücksichtslos. Er nimmt lieber selbst ein paar Schrammen hin, bevor der Kampf zu lange dauert.

Die Mannschaft

Die folgenden Personen können Sie auch jederzeit an Bord eines anderen Piratenschiffs versetzen, wenn Sie sie dort eher brauchen. Bei den Namen handelt es sich durchweg um Spitznamen.

- **Spinnenjette:** Die dürre Frau kann man so leicht nicht foppen. Vernünftig, gewitzt und schlagfertig wie sie ist, hat der Kapitän sie ausgewählt, um den Schlüssel für den Vorratsschrank mit dem Alkohol bei sich zu tragen und verantwortungsvoll zu hüten, damit ihre Mannschaftskollegen keine Dummheiten machen.
- **Nadelwetzer:** Ihm ist seine eigene Haut das Wichtigste, und die weiß er mit einer ganzen Reihe von blinkenden Messern zu verteidigen. Gelangweilt, wie er ist, schließt er Wetten darauf ab, wer von seinen Kameraden dem Schiffsjungen zuerst eine Abreibung verpasst.
- **Jaarläufer:** Eher unauffällig und zurückhaltend, wie er ist, fällt es nicht leicht, diesen Pirat in ein Gespräch zu verwickeln. Gelingt es dennoch, etwas aus ihm herauszukitzeln, kann man erfahren, dass die Mannschaft unzufrieden mit dem Kapitän ist, weil der Anteil an der Beute so gering ist. Der Aufenthalt im Sumpf, umringt von wilden Tieren, flüsternden Stimmen im Nebel und Elfen im nahen Wald, tut ein Übriges, um die Moral zu untergraben.
- **Schattenfuchs:** Mit diesem dunklen Gesellen zu plaudern ist keine Freude. Er mustert jedes Gegenüber sehr misstrauisch und ist ein Ausbund von mieser Laune, da er den Verdacht hegt, dass jemand in der Mannschaft seine Kameraden beklaut. Ihm sollte man den Rücken nicht allzu leichtfertig zuwenden, denn der ohne Zweifel erbeutete Dolch an seinem Gürtel sieht nicht nur äußerst kunstvoll, sondern auch ziemlich tödlich aus.
- **Schwarze Alma:** Die Piratin mit den rabenschwarzen Haaren wirkt geistesabwesend und schreckhaft. Grund ist ihre vor kurzem aufgetretene Krankheit, die einen rötlichen Ausschlag verursacht. Ihre Sorge ist natürlich einerseits, dass sich die Symptome verschlimmern, und andererseits, dass die anderen Piraten ihr Problem entdecken und sie zurücklassen, um sich nicht anzustecken. Daher hält sie sich abseits und hofft, dass niemand ihr Geheimnis entdeckt.
- **Grinsehanno:** Bei dem Mann mit dem Schlapphut handelt es sich um die mit Abstand dümmste Person in Hakensangs Mannschaft. Leider hält er sich selbst für den Klügsten, und insbesondere der vorlaute Schiffsjunge erregt daher seinen Zorn. Zwar scheint er nie aus der Ruhe zu geraten, und selbst wenn er ein dümmliches Grinsen zeigt, kann er im nächsten Moment schon kräftig zuschlagen.
- **Krähe:** Als ausgemachte Tratschtante der Mannschaft hat die gehässige Frau eigentlich immer etwas zu erzählen und interessiert sich auch für Neuigkeiten aller Art, die sie weiterplaudern kann. Es gefällt ihr, andere aufzuziehen und ihnen ihre Schwächen unter die Nase zu reiben. Männern versucht sie auch gern schöne Augen zu machen.
- **Junge:** Der Schiffsjunge ist zwar der Fußabtreter der gesamten Mannschaft, aber er weiß sehr genau, wie der Fuchs läuft. Dem Kapitän verdankt er sein Leben, doch er sieht seine Zukunft nicht darin, auf dessen Schiff ewig Zwiebeln zu schälen. Mut und Witz hat der kleine Mann genug, um sich gegen die Gemeinheiten zur Wehr zu setzen, aber er hat auch Angst davor, was dann passieren könnte.
- **Floh:** An den dicklichen Piraten ist kein Rankommen. Brüsk weist er jeden Fremden ab, der ihm auf die Nerven geht. Die dämlichen Fragen, mit denen er den Kapitän ständig belästigt, dienen nur dazu, ihn abzulenken. Floh ist ein Saufkumpan von Wackernagel und will ihm helfen, den Unmut gegenüber dem Kapitän zu schüren.
- **Weitere:** Wenn Sie wollen, können Sie die Mannschaft nach Belieben aufstocken.

Szenariovorschlag

Kurz nach dem Anlegen am Ufer des Elfenwaldes werden die Helden Zeuge, wie sich eine Gruppe Piraten darauf vorbereitet, die Elfen zu überfallen. Während der Kapitän zu Vorsicht rät, will sein Obermaat einfach in den Wald stürmen, und er schafft es, die Mannschaft von seiner 'Taktik' zu überzeugen. Als Waffen gezogen werden, erscheint Elfe Isaliel (siehe Seite 75f.) und kann die Piraten mit Zaubermacht und warnenden Worten soweit einschüchtern, dass der Kapitän zunächst den Rückzug zum Lagerplatz befiehlt.

Möglicherweise möchten die Helden nun gegen die Piraten vorgehen, es kann aber auch sein, dass die Elfen von ihnen verlangen, dass sie die Piraten vertreiben. In beiden Fällen haben sie unter anderem folgende Möglichkeiten:

● **Piraten angreifen:** Die Mannschaft besteht aus kampferprobten Gesellen, die nichts zu verlieren haben und aufgrund der Begegnung mit den Elfen bereits auf der Hut sind. Um das Lager stehen Wachen, die beim Zeichen eines Angriffs sofort Alarm schlagen. Können die Helden im Kampf triumphieren, steht ihnen nicht nur ein Schiff zur Verfügung, sondern sie finden bei Hakensang auch eine Karte des Flusses, auf der das Örtchen Hammerberg markiert ist – ein deutlicher Hinweis zum Standort des Piratenunterschlupfes. Allerdings werden die Elfen den Helden aufgrund der unnötigen Gewaltausübung anschließend mit Abscheu, Angst oder Unverständnis begegnen.

● **Friedlich vermitteln:** Gelingt es den Helden, das Vertrauen beider Parteien zu erlangen, für ihre Interessen sprechen zu können, ist die Voraussetzung für eine Verhandlung gelegt. Kapitän Hakensang wird dann verraten, weswegen sie hier sind: Sie wollen Bausch haben, den nur Elfen herstellen können. Dabei handelt es sich um ein weißes, sehr widerstandsfähiges Tuch, das sogar Wasser abhält. (Der Kapitän hat diesen Auftrag vom Magier Kaltenstein erhalten, der seine und die Kutten seiner Schüler aus diesem Stoff fertigen lässt.) Die Elfen geben den Stoff ohne Gegenleistung bereitwillig heraus, wenn die Piraten dafür versprechen, den Wald zu verlassen und nicht wiederzukommen. Die Elfenälteste kann den Helden verraten, wohin die Piraten fahren, denn sie hat Hammerberg in Vogelgestalt bereits gesehen.

● **Piraten aufwiegeln:** Besonders gewitzte Helden können erkennen, dass die Zweckgemeinschaft der Piraten so brüchig ist, dass sich leicht ein Keil zwischen sie treiben lässt. So können sie vorgeben, die Piraten gegen die Elfen unterstützen zu wollen, um sie unter diesem oder einem anderen Vorwand auszuhorchen und die so erlangten Informationen gegen sie zu verwenden: Ein wertvoller Dolch, der sich plötzlich im Gepäck des falschen Piraten wiederfindet, ein harmloser Streich des aufmüpfigen Schiffsjungen oder ein ausgeplaudertes Geheimnis können zum Beispiel schon Zündstoff bieten. Wenn Wackernagel auch noch ermutigt wird, eine Meuterei anzuführen, und ein wenig Alkohol die Gemüter zusätzlich erhitzt, dann kommt soviel Streit und Unordnung in die Mannschaft, dass der Kapitän gezwungen ist, die Mission abzubrechen und unverrichteter Dinge in den geheimen Hafen zurück zu kehren. Auch in diesem Fall kann die Elfenälteste verraten, wo dieser liegt.

Bosparanische Ruinen

»Immer mehr erscheint es mir wahr, was die vereinheitlichte Kräftetheorie lehrt. Vermindern wir die kosmische Ordnung, wenn wir mit Dämonen paktieren? Ist es Hybris, wenn die Meister glauben, dass sie sich die Kreaturen der Siebten Sphäre unterwerfen, sich die Dienste der Nicht-Lebenden und der Chimären den Steinernen nutzbar machen, ohne sich in eine Abhängigkeit begeben zu müssen und ihre Seele zu gefährden?
Wer unterwirft hier wen? Doch wenn ich diese Stätte verlasse, werden ihre Diener mich finden. Ich kann nur voranschreiten – in den Kreisen der Verdammnis gibt es keinen Weg zurück.«
—aus vergilbten Aufzeichnungen, die in den Tiefen der Ruine zu finden sind

»Die Zeychen mehren sich, je weiter meine Forschungen voranschreiten. Niedere Diener lassen sich bereits durch die Siegel kontrollieren. Einen Zantoiden habe ich bereits permanent binden können. Seine Wut darüber ist spürbar, doch mein Wille ist stärker.
Doch die körperliche Schwäche hemmt mich, Entitäten von größerer Macht in meine Experimente zu integrieren. Was, wenn der Muskel im entscheidenden Moment meine Hand zucken lässt? Gestern schnitt ich mich durch ein Ungeschick und die Wunde blutet noch immer. Ich muss das Theriak erlangen, bevor der Verfall es verhindert.
Im Beschwörungsraum sollte es sicher sein, unter dem Pentagramm. Niemand wird wagen, es in meiner Abwesenheit zu aktivieren.«
—aus Aufzeichnungen, die ebenfalls dort zu finden sind, allerdings eine andere Handschrift zeigen

»Am vergangenen Rohalstag habe ich nun zum mittlerweile dritten Male Knechte ausgesandt, um die seltsamen Ruinen im Sumpf zu erkunden, von denen der alte Dappert die tolldreistesten Geschichten erzählt. Wieder ist keiner der Männer zurückgekehrt. Irgendetwas Gefährliches haust in dem Gemäuer. Es wird wohl Zeit, dass ich diesen unheiligen Ort einmal selbst in Augenschein nehme.«
—letzter Eintrag in den Aufzeichnung des Ritters von Pirkensee aus dem Jahre 873 BF, gefunden auf dem Dachboden von Gut Pirkensee

Nördlich des kleinen Städtchens Drift, im westlichen Teil der Koscher Baronie Uztrutz liegt mitten in einem großen Sumpfgebiet ein verfallenes Gemäuer aus uralten Zeiten. Unzugänglich und halb versunken verirrt sich kaum eine Menschenseele hierher, nur selten einmal animieren die Schauergeschichten der Torfstecher wagemutige Burschen aus den umliegenden Dörfern oder durchreisende Glücksritter dazu, die Ruine zu erkunden. Kaum einer von ihnen ist je zurückgekehrt, und die wenigen, die mit dem Leben davon kamen, waren oft in einem Zustand, in dem sie nicht mehr viel von ihren Erlebnissen berichten konnten.
Eine üble Aura liegt über dem ganzen Ort, sodass die meisten Tiere das Gebiet meiden und auch nur wenige Pflanzen im direkten Umfeld gedeihen. Dass sich der schädliche Einfluss des Bauwerks nicht weiter ausdehnt, ist den Elfen der nahegelegenen Siedlung zu verdanken (siehe Seite 74), die schon lange die Gefahr spüren, die von der Ruine ausgeht, und seit Jahrhunderten einen mächtigen Zauber aufrechterhalten, der das Böse daran hindert, nach außen zu dringen.

Zum Ruhme Bosparans – die Ursprünge des Bauwerks

»Hiermit ergeht der Erlass im Gebiet der Praefectur Vadocia, eine große Anlage zu errichten, die der vertiefenden Erkundung und Erforschung heptasphaerischer Wesenheiten dient. Im Besonderen sollen die Möglichkeiten von Calijnaar-affinen Fusionen, tijakoolischen Dienern und Widharcal-Konstrukten ausgelotet und auf ihren flächendeckenden Einsatz für niedere Arbeiten in den Provinzen überprüft werden. Regelmäßige Berichte der dort tätigen Magi sind über den Magus-Centurio der Praefectur zur Kenntnis nach Bosparan zu leiten. Langfristig soll auch eine eingehende Prüfung von Dienern des Xarfai in Angriff genommen werden. Hiervon versprechen wir uns große Fortschritte für die Befriedung der umkämpften Gebiete im Osten.«
—Befehl des Fran-Horas an die bosparanische Praefectur zu Vadocia aus dem Jahre 597 v.BF

Zu Zeiten des Kaisers Fran-Horas umspannte das mächtige Bosparanische Reich den halben Kontinent. Die bosparanischen Legionen hatten jeden Widerstand hinweggefegt und ein Imperium mit zahlreichen Provinzen geschaffen, das vom prächtigen hunderttürmigen Bosparan aus mit harter Hand regiert wurde. Damals gehörte der Umgang mit Dämonen und Untoten für viele Magier zum täglichen Handwerk und war im Gegensatz zu späteren Zeiten noch nicht geächtet. Die heutige düstere Ruine war damals ein weitläufiger Bau, der eigens auf einer minderen Kraftlinie errichtet worden war und in dem Magiekundige verschiedener Herkunft gemeinsam im Auftrag des Horas die Möglichkeiten der Dämonologie erforschten, um das Leben der Menschen im bosparanischen Imperium zu verbessern. Ihr hehres Ziel war es, irgendwann den Einsatz von menschlichen Sklaven gänzlich überflüssig zu machen, wenn doch dämonische Diener, widernatürlich belebte Statuen oder geschickt zusammengesetzte Chimären alle Arbeiten besser und schneller erledigen konnten. Daher wurde hier in einem abgelegenen Gebiet der nördlichen Marken nach Möglichkeiten gesucht, dämonische Wesen einfach und gefahrlos zu kontrollieren, ohne auf solch törichte Möglichkeiten wie einen Dämonenpakt zurückgreifen zu müssen.
Tatsächlich konnten im *Hortus Gloriae Franianis* – Bosparano für 'Garten des Ruhms Frans', so der damalige Name der Anlage – wichtige Durchbrüche wie die Erschaffung der ersten fortpflanzungsfähigen Gargylen erzielt werden, doch dann brach mit der Ersten Dämonenschlacht ein Unglück über das Bosparanische Reich herein, das alles verändern sollte: Viele Magier standen im Heer Frans und fielen auf den Silkwiesen, andere verschwanden in den Jahren danach, als sich der Zorn der Provinzbewohner gegen jegliche Dämonologen wandte. Bald lag die Anlage verlassen da und fiel ob ihres abgelegenen Standortes der Vergessenheit anheim.

In Dunklen Zeiten

In den nachfolgenden Jahrhunderten nahmen immer wieder sinistre Magier, die auf dunklen Wegen von der Existenz der ehemaligen Forschungsstätte erfahren hatten, die Anlage in Besitz. Einige konnten von den Arbeiten der früheren Bewohner profitieren und unterjochten mit Hilfe der hier manifestierten Dämonen große Teile des Umlandes, doch häufig bezahlten die selbsternannten Herrscher ihren Leichtsinn im Umgang mit den Niederhöllen mit dem Leben und die dämonischen Schrecken konnten ungehemmt über die Menschen der Region herfallen. (Wenn Sie diese bewegte Epoche der Geschichte nachspielen wollen, sei Ihnen die Box **Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern** empfohlen.)
Auch einige Jahrhunderte später, in den Magierkriegen nach der Regentschaft Rohals des Weisen, diente die mittlerweile schon deutlich verfallene Anlage einem Gefolgsmann des finsteren Magiers *Zulipan* als Unterschlupf. In den erbitterten magischen Auseinandersetzungen wurde das Gelände in einen unfruchtbaren Sumpf verwandelt, doch die alten Bann- und Schutzzauber hatten immer noch etwas von ihrer Kraft bewahrt und verhinderten, dass das Gemäuer gänzlich zerstört wurde, auch wenn aufgrund der großflächigen Zerstörungen und der bösen Aura in den nachfolgenden Jahrhunderten nie mehr Menschen die Anlage in Besitz nahmen.

Schatten der Vergangenheit – die Ruine zu Zeiten Kaiser Hals

Im Jahre 1009 BF ist von der einstigen Pracht einer führenden Forschungsanstalt des bosparanischen Kaiserreiches nur noch wenig geblieben. Mit der Zeit sind große Teile der Anlage in sich zusammengefallen oder tief im Sumpf versunken, sodass nunmehr nur noch zwei Ebenen der Anlage begehbar sind, die auf einem Hügel errichtet wurden. Auch diese begehbaren Stockwerke liegen jedoch mittlerweile unterhalb der Erdoberfläche, und man stößt immer wieder auf Sackgassen und tote Abzweigungen, wo der Weg nicht weitergeht, da die Decke eingestürzt ist oder undurchdringlicher Morast ein Treppenhaus geflutet hat. Das Gebäude ist überhaupt nur noch begehbar, da die Hauptflügel des einstigen Prunkbaus auf felsigem Untergrund errichtet wurden, einem unterirdischen Ausläufer der Blutfelsen, der tief ins flachere Land hineinreicht.
Aber die Baufälligkeit der Ruine ist bei weitem nicht die größte Gefahr, der man sich aussetzt, falls man den Wagemut oder den Leichtsinn aufbringt, die Anlage zu betreten oder gar genauer zu erforschen. An vielen Stellen kann man auf Fallen stoßen, die von den zahlreichen früheren Besitzern und Bewohnern angelegt wurden, um ein Eindringen in bestimmte Bereiche zu erschweren oder um mögliche Besucher (und mitunter sogar Anwärter oder Schüler) zu prüfen, ob sie einer Audienz würdig seien.
Manche dieser Fallen, die noch aus der Zeit des bosparanischen Reiches stammen, sind Teil eines Rätsels, nach dessen Lösung man gefahrlos passieren kann, andere jedoch wurden von den späteren Besitzern der Anlage bewusst als Todesfallen konzipiert, die man nur umgehen, aber nicht überwinden kann. Glücklicherweise sind viele dieser Fallen nach der langen Zeit nicht mehr intakt, doch einige zeigen selbst nach Jahrhunderten noch eine bedrohliche Zuverlässigkeit. (Beispielhafte Fallen finden Sie ebenso wie zahlreiche Anregungen zum Spiel in Kellergewölben und ähnlichen Bauwerken in der Spielhilfe **Katakomben und Kavernen**.)
Auch sonst ist die Ruine kein einladender Ort. Selbst bei Tag dringt nur trübes Dämmerlicht in die obere Ebene, sodass man immer eine Lichtquelle mitführen sollte. Allerdings werden Fackeln oder andere offene Lichtquellen häufig wie von Geisterhand zum Verlöschen gebracht, wobei sich nur manchmal ein plötzlicher Luftzug als Ursache erweist. Desgleichen

Platz der toten Schritte

Grabkammer

Treppe ins Nichts

Treffpunkt der unruhigen Seele

Ausgang

Kammer des Leichengerichts

Hohe Tür

1. Ebene

Raum der Konfrontation

FIRUN

PRAIOS

Halle der finsteren Schwestern

Treppe zur unteren Ebene

Hallen der Verwandlung

Metamagische Laboratorien

Halle der Anrufung

Gebrochene Halle

Saal der Zusammenkunft

Becken der Belebung

2. Ebene

Kammer der Macht

Spinnennest

Treppen zur oberen Ebene

müssen sich die Ohren mit verstörenden Phänomenen herumschlagen. Immer wieder hört man ein Scharren und Schleifen, oder ein dumpfes Stöhnen hallt durch die Gänge und Hallen, die trotz allen Verfalls auch nach über 1.000 Jahren noch die Pracht und Baukunst der Bospraner erahnen lassen: Fein gearbeitete Säulen tragen die noch intakten Decken, kunstvolle Mosaike im Boden zeigen altertümlich gekleidete Magier bei ihren magischen Handlungen, und selbst einige der kostbaren Einrichtungsgegenstände haben der Zeit widerstanden und zeugen vom Luxus, in dem die hier tätigen Magi lebten. Überhaupt fühlt man hier den Hauch der Geschichte wehen und manch wissbegieriger Held wird wohl alle Warnungen in den Wind schlagen und tiefer in die Anlagen eindringen wollen, um die zahlreichen Geheimnisse der Vergangenheit zu ergründen. Doch nach der Überwindung der ersten Hindernisse werden solche verwegenen Forscher und ihre Begleiter bald bemerken, dass sie nicht die einzigen Wesen in der Ruine sind.

Tödliche Gefahren ...

Es gibt unzählige Möglichkeiten, wie ein unvorsichtiger Eindringling hier vorzeitig zu Boron fahren kann. Viele davon sind auf das Alter und die Baufälligkeit der Anlage zurückzuführen, in der ein falscher Schritt einen Absturz in ein tieferes Stockwerk bedeuten kann, doch viele sind auch auf das sinistre Treiben der bosparanischen Magier zurückzuführen. Neben den (teilweise magischen) Fallen sind dies vor allem die übernatürlichen Scheußlichkeiten, die die Ruine bevölkern, denn ein Schwerpunkt der Forschung im alten Bosparan war der Einsatz von widernatürlich belebten Wesen für verschiedenen Zwecke und einige der Forschungsobjekte sind immer noch aktiv.

● Die Zwillingsschwestern *Nirava* und *Helaria* waren zwei begabte Nekromantinnen, die wichtige Grundlagenforschungen für die Belebung von Leichen in verschiedenen Verwesungszuständen leisteten. Als Kernartefakte für ihre Thargunitoth-gefälligen Rituale nutzten sie zwei Statuen, die sie selbst in einer obszönen Alptraumgestalt zeigten. Die Statuen, die mit einer heute unbekannten erzdämonischen Verzauberung belegt sind (ein gut gelungener ANALYS offenbart deutlich die Signaturen der erzdämonischen Widersacherin Borons) bilden noch immer einen starken Fokus, durch den die zahlreichen **Skelette** zu neuem Leben erweckt werden, um ihre Reihen zu vergrößern, wenn der Raum mit den Statuen (siehe Plan: Halle der finsteren Schwestern) betreten wird. Eine Zerstörung der Statuen lässt die Untoten jedoch in sich zusammenfallen, jedoch ist es nicht einfach, den scheunentorgroßen, von einem grünlichen Lodern umgebenen Standbilder Schaden zuzufügen.

Skelettkrieger

Schwert: **INI** 12+1W6
AT 11 **PA** 5 **TP** 1W6+4 **DK** N
Hände: **INI** 10+1W6
AT 9 **PA** 3 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 30 **AuP** Unendlich **WS** 5 **RS** 0 **GS** 5 **MR** 5

Besondere Kampfregeln und -manöver: Skelette können nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden; Schwerter, Säbel und Stäbe richten den halben, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile überhaupt keinen Schaden an.

Nekromantinnenstatuen

Die beiden Monumentalstatuen haben eine Alptraum-Aura: Die erzdämonische Präsenz sendet unheilvolle Träume in die Umgebung aus. Effekt sind der Entzug von Astralenergie (1W3 AsP pro SR) und die Senkung von MU und KO (je –2). Nur eine Magieresistenz von mindestens 9 oder mächtige Antimagie schützt dagegen.

● In den Laboren des *Hortus Gloriae Franianis* wurden damals die ersten erfolgreichen Versuche unternommen, Granitstatuen mit unheiligem Leben zu erfüllen, um widerstandsfähige und loyale Diener zu schaffen, die auch unter widrigsten Bedingungen ihren Auftrag erfüllen könnten. Diese frühen Formen der **Gargylen** hatten zunächst nur eine kurze Lebenszeit, bis sie wieder erstarrten, doch in späteren Jahrhunderten wurden die Techniken weiterentwickelt und einer der späteren Bewohner der Anlage experimentierte unter Aufbringung zahlreicher Blutopfer mit den mittlerweile wieder völlig versteinerten Exemplaren so lange herum, bis es ihm gelang, sie wieder zu beleben und ihnen gar eine Möglichkeit zu geben, sich fortzupflanzen. Seitdem lebt in dem Gemäuer eine eigene Population von Gargylen, und auch heute noch streifen diverse Exemplare verschiedener Altersstufen durch das Gemäuer. Die nicht geflügelten granitenen Schreckgestalten erfüllen immer noch ihren alten Wachauftrag und greifen jeden Eindringling ohne Rücksicht auf eigene Verluste an.

Gargyl

Klauen: **INI** 10*+1W6
AT 14* **PA** 6 **TP** 1W+5* **DK** N
LeP 40 **AuP** 100 **RS** 5* **GS** 8* **MR** 10/unendlich**

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff/Niederwerfen (3)*, Betäubungsschlag, Stumpfer Schlag, Hinterhalt (3*Alter/10)
Anstatt TP anzurichten, kann ein Gargyl bei einer erfolgreichen Angriffssequenz einen Held festhalten (INI, AT/PA je –5). Es ist eine Aktion und eine KK-Probe +5 nötig, um sich wieder zu befreien.
Besonderheiten: keine Einbußen durch Dunkelheit

*) Mit dem Alter ändern sich die Werte, wenn der Gargyl nicht außerordentlich viel Beute machen kann. Für je 10 Lebensjahre verliert er einen Punkt auf AT, INI und GS (letztere bis zu einem Minimum von 1), dafür steigen RS, TP und Niederwerfen um jeweils 1 Punkt. Sinkt die AT auf 0, versteinert der Gargyl vollkommen. Da die Gargylen sich in den vergangenen Jahrhunderten in der Ruine immer wieder fortgepflanzt haben, können Exemplare jeden möglichen Alters auftreten.

**) Bei Zaubern mit den Merkmalen *Einfluss* und *Herrschaft* kann die MR vollständig ignoriert werden. Gargyle sind immun gegen die Merkmale *Form* und *Hellsicht,* alle anderen Zauber, auch solche mit dem Merkmal *Schaden,* sind um die MR erschwert.

● Die größte Gefahr in diesem Gemäuer geht sicherlich von einem mächtigen **Zant** aus, ein Dämon mit der Gestalt eines riesigen, aufrecht gehenden Säbelzahntigers. Ein bosparanischer Beschwörer hat ihn vor langer Zeit zu Studienzwecken mit einem mächtigen Ritual an diesen Ort gebunden, um an ihm verschiedenen Möglichkeiten zu erproben, die Form von bekannten Dämonen zu modifizieren und zu verbessern. Das Ungeheuer ist an den Ort seiner Beschwörung gebunden (Raum Halle der Anrufung) und lauert im nahen Limbus – also einer Zwischenwelt zwischen der Realität und fernen Dimensionen. Es manifestiert sich jedoch, sobald das Pentagramm in der Halle der Anrufung aktiviert wird – und das ist nötig, um an das darunter verborgene Theriak zu gelangen.

Irgendwo in der Ruine finden sich jedoch die Aufzeichnungen des damaligen Beschwörers, der sowohl eine ungefähre Beschreibung des Bindungs-Rituals (Bannung um 3 erleichtert, Ritual jedoch nicht rekonstruierbar) und den Wahren Namen des Zant (Qualität 7) enthält. Außerdem lassen sich an verschiedenen Stellen tönerne Platten mit magischen Symbolen finden. Werden sie beim Herbeirufen des Zants eingesetzt, erscheint er in deutlich geschwächter Gestalt.

Modifizierter, manifestierter Zant

Pranke: INI 18+1W6
AT 15 PA 9 TP 1W6+7 DK N
Biss: INI 18+1W6
AT 16 PA 9 TP 2W6+5 DK HN
Schwanz: INI 1+1W6
AT 12 PA 9 TP 1W6+2 DK N
Spucken: INI 15+1W6 FK 14 TP 1W6+2*
LeP 60 AuP 180 WS 13 RS 6 GS 8 MR 10

*) Der Speichel des Dämons ist ätzend und giftig. Wer Schaden erleidet, muss eine KO-Probe +2 ablegen oder ist für 1W6 KR gelähmt und bewegungsunfähig. Er kann bis zu 20 Schritt weit spucken.

Besondere Kampfregeln: 4 Aktionen pro KR (3 Angriffe, 1 Reaktion), Niederrennen, Sprung/Niederwerfen (4), der Schwanz kann nur gegen hinter dem Zant stehende Gegner eingesetzt werden; großer Gegner
Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Säure, nur bei Berührung durch die Haut), Raserei, Regeneration I, Schreckgestalt I, Paraphysikalität I, Präsenz I, Existenz, nur Resistenz gegen profane Waffen
Besonderheit: Bei Einsatz der richtigen Siegel ist der Dämon entsprechend geschwächt:
● Siegel des Fluchs: INI –2, AT –4, FK –4, TP –4 (Spucken –2); zu finden im Spinnennest
● Siegel der Abwehr: WS –4, KO –9, RS –4; zu finden im Saal der Zusammenkunft
● Siegel der Präsenz: LeP –30, AuP –80; zu finden in den Metamagischen Laboratorien
● Siegel der Magie: MR –5; ebenfalls in den Metamagischen Laboratorien

... unvergleichliche Reichtümer

Angesichts all der Widrigkeiten und Gefahren, die im Inneren der Ruine lauern, ist es verwunderlich, dass überhaupt eine Heldengruppe länger hier verweilen sollte. Doch es gibt eine Reihe von Gründen, warum man ein solches Wagnis auf sich nehmen könnte. Sei es, dass ein schlecht vorbereiteter, tollkühner Forscher in den Ruinen verschwunden ist und die Helden ihn finden und retten müssen, sei es, dass sich ein Bösewicht in den Gewölben verborgen hat und die tapferen Recken bei der Verfolgung immer tiefer in das unheilige Gebäude hineingeraten.

Die wahrscheinlichste Motivation sind jedoch die ungeheuren Schätze und bahnbrechenden Erkenntnisse, die im Inneren ihrer Entdeckung harren. Wenn man eingehend alte Schriften aus bosparanischer Zeit studiert, stößt man immer wieder auf den Namen *Hortus Gloriae Franianis,* verbunden mit Hinweisen auf Aufzeichnungen oder Artefakte, die hier lagern sollen. So ist es gut möglich, dass die Helden eine Expedition ausrüsten – entweder auf eigene Faust oder im Auftrag einer forschungsorientierten Magierakademie wie Punin oder Methumis –, um in der Ruine einige der im Folgenden beschriebenen Fundstücke zu bergen.

● Die Experimente der alten Bosparaner beschäftigten sich vornehmlich mit der Schaffung künstlichen Lebens. Eines der potentesten und kostbarsten Hilfsmittel war **Theriak**, hoch konzentriertes Sikaryan – also reine Lebenskraft. Noch immer lagert eine kleine Dosis in den Tiefen der Ruine – direkt unterhalb des Pentagramms, dessen Aktivierung den Zant herbeiruft (siehe oben). Der damalige Beschwörer plante, es zu benutzen, um dem schleichenden Verfall als Auswirkung seines Dämonenpakts entgegenzuwirken.

● Die Dämonologie war in Bosparan zu einer Blüte gebracht worden, und der Austausch mit den tulamidischen Zauberern, von denen einige ebenfalls im *Hortus* forschten, brachte mächtige Artefakte hervor, mit denen Dämonen nach Belieben geschwächt, gestärkt oder gebannt werden konnten. Die vieleckigen **magischen Siegelsteine** sind bedeckt von urtulamidischen Zauberzeichen und erfüllt von starken astralen Energien.

Die genaue Anwendung der Siegel ist nicht mehr rekonstruierbar, so dass die Effekte bei verschiedener Kombination der Steine nicht vorhersehbar sind. Doch eine genaue Analyse durch Fachleute könnte wichtige Erkenntnisse in dämonischer Antimagie zu Tage fördern.

- Von den unzähligen **Forschungsaufzeichnungen, Folianten und Pergamentrollen** sind die meisten völlig zerstört und verfallen. Doch einige haben der Zeit getrotzt, sicher eingeschlossen in bronzene Hülsen oder belegt mit schützenden Zaubern, und sie stellen eine unschätzbar bedeutende Quelle für Magietheoretiker verschiedenster Gebiete dar.
- Der *Hortus Gloriae Franianis* war ein Prestigeobjekt von Fran-Horas und dementsprechend großzügig finanziell gefördert. Neben der prunkvollen Ausstattung der Räumlichkeiten mit goldenen Leuchtern oder edelsteinbesetzten Beschwörungskreisen waren auch größere Mengen wertvoller **alchimistischer Rohstoffe** hier eingelagert. Die großen Mengen an Gold für den laufenden Bedarf wurden später geplündert, doch so mancher Magier hatte zuvor Gelder veruntreut und an sicherer Stelle verborgen, so dass man immer noch gut versteckt auf den ein oder anderen Vorrat an altertümlichen **bosparanischen Goldmünzen** stoßen kann.
- Viele Gegenstände und Relikte sind weniger von ihrem materiellen als von ihrem **historischen Wert** bedeutsam, denn nur an wenigen Orten sind Überreste Bosparans so unverfälscht überliefert. Vor allem der unbefangene und beinahe alltägliche Umgang mit Dämonen und anderen finsteren Spielarten der Magie, der hier offensichtlich wird, bereichert das Bild der Historiker auf das prächtige bosparanische Imperium um eine neue düstere Facette.

Die Ruinen nach 1009 BF

Als 1009 BF mutige Abenteurer als erste seit Jahrhunderten in die Ruine eindrangen, sorgte ihre Entdeckung für einiges Interesse in der magischen Fachwelt, doch durch die eher magiefeindliche Einstellung im Fürstentum Kosch und später die Umwälzungen der Borbarad-Krise kam es nie zu einer gründlichen Untersuchung der Anlage.

Erst im Zuge der *Renascentia*-Strömung im Lieblichen Feld, wo man verstärkt nach Relikten des alten Bosparan sucht, rückt die Ruine wieder ins Bewusstsein. Doch auch *Voltan von Falkenhag* (siehe **Großer Fluss 188**), der Truchsess der Grafschaft Hügellande und Oberhaupt des entmachteten Geschlechtes Falkenhag, hat sich kürzlich der Ruine erinnert. Vom Jahr 1033 BF an plant der undurchschaubare Magier, dort nach Fundstücken suchen zu lassen, um seine magische Macht zu vergrößern.

Schwarze Amazonen

»O Göttin, wähle mich,
dir ewig zu dienen,
dein Schwert der Rache zu sein.

O Göttin, wähle mich,
dir ewig zu dienen,
die Frevler zu finden.

O Göttin, wähle mich,
dir ewig zu dienen,
das Blut der Rache zu ernten.

O schwarze Göttin,
dir ewig zu dienen
der Sinn meines Lebens soll sein.«
—Gebet der Schwarzen Amazonen

Die Dunkle Göttin

Vor zehn Jahren gelang es dem finsteren Magier Xeraan, die Amazonen der Ordensburg Kurkum mit einer machtvollen Illusion zu umgarnen. Er ließ die Illusion einer 'Schwarzen Göttin' das Kultbild Rondras im Burgtempel vom Sockel stoßen, um den Amazonen so zu 'beweisen', dass diese Göttin mächtiger als Rondra sei. Mit hypnotischer Macht stachelte er die Kriegerinnen durch den Mund der Schwarzen Göttin zu Raubzügen und Plünderungen im Umland an. Erst das Eingreifen einiger mutiger Abenteurer konnte dem Trug ein Ende machen konnten. (Diese Geschichte konnte im leider längst vergriffenen Abenteuer **Die Göttin der Amazonen** miterlebt werden.)

Nicht alle der verblendeten Amazonen waren anwesend, als ihre schwarzgestaltige Göttin als Illusion entlarvt wurde. Einige

Die Amazonen

Die Amazonen sind ein kriegerischer Bund von rondragläubigen Frauen, der von der tulamidischen Kriegerin Ayla al-Yeshinna gegründet wurde, um das Ansehen der Göttin Rondra gegen die praiosgläubigen Priesterkaiser zu verteidigen. Der Name leitet sich vom tulamidischen 'Achmad'sunni' ab und kann 'Tochter des Kampfes' oder 'Tochter der Rache' bedeuten. Die Amazonen sind stolz und unnahbar und verachten Männer, weil diese nie dem Ebenbild der Göttin Rondra entsprechen können. Sie leben auf geheimen Burgen und betrachten Disziplin, Körperbeherrschung und Kampfübungen als elementaren Weg, um der ihrer Göttin nahe zu kommen. Amazonen sehen sich als ideales Abbild Rondras und verehren sie außerhalb der Rondra-Kirche, die sie nicht anerkennen.

Die Amazonenburgen werden unter dem Titel Amazonenköniginnenreiche als Enklaven im Mittelreich geführt, obwohl sie keinem Herrscher lehnspflichtig, sondern autark sind.

weigern sich bis heute, von ihrem neuen Glauben abzulassen, und deswegen wurden sie aus dem Bund der Amazonen ausgestoßen. Sie ziehen heute marodierend durchs Land, immer auf der Suche nach ihrer Göttin. Doch es sind nicht die Erinnerungen an die Ereignisse auf Kurkum allein, die sie vorantreibt. Xeraan hat ihnen durch seine Illusion eingeflüstert, dass die Schwarze Göttin schon immer die eigentliche Schutzgöttin des Ordens gewesen sei und es früher sogar zu Menschenopfern gekommen sei, um sie zu ehren. Nur die Verblendung einiger Königinnen habe es ermöglicht, dass Rondra an ihre Stelle getreten sei. So sehen sich die Schwarzen Amazonen als die wahren Erbinnen des Amazonentums, und sie wollen ihren Glauben verbreiten und stärken.

Nach 1009 BF: Reste der Schwarzen Amazonen, verstärkt durch neue Rekrutinnen, laufen Anfang 1016 BF schnell zu Borbarad über. Nach dem Fall der Amazonenburg Löwenstein im Jahr 1019 BF, an dem sie tatkräftig beteiligt sind, werden sie die Keimzelle jener Belhalhar-Paktierinnen, die unter dem Namen 'Mataleänata' (Schlächterinnen der Löwin) bekannt und gefürchtet werden.

Amazonen auf dem Irrweg

Bei ihrer Suche nach der Dunklen Göttin traf diese Gruppe von Schwarzen Amazonen auf den mächtigen Druiden Archon Megalon (siehe Seite 97f.). Dieser hatte kurz vorher von einer gefolterten Elfe einen Hinweis auf eine interdisziplinäre Forschungsstätte bosparanischer Magier aus der Zeit des Fran-Horas erhalten und will sie nun erkunden. Da die Ruinen jedoch von der Sippe der besagten Elfe bewacht werden und von einem mächtigen Schutzzauber umgeben sind, brachte er die Kriegerinnen dazu, ihm zu helfen.

Aus den Informationen Megalons ging hervor, dass ein Teil der Ruine den sogenannten 'Finsteren Schwestern' geweiht sei und dort Opferrituale sowie der Bau von Statuen stattgefunden haben. Obgleich er ahnt, dass es dort vielmehr um Anrufungen der Erzdämonin Thargunitoth ging (der Gegenspielerin des Totengottes Boron), verleitete er die Schwarzen Amazonen mit Halbwahrheiten dazu, dort ein Heiligtum ihrer Dunklen Göttin zu vermuten. (Näheres zu den Statuen finden Sie auf Seite 92.)

Ein verblichenes Pergament

»Die Zwillingsschwestern verehrten die Präzentorin der heulenden Finsternis so inbrünstig, dass sie nicht eyn Seelengefäß schufen, sondern derer zweye. In ihrem Heiligtum floss das Blut der Geopferten, derfür die Finsteren Schwestern die willenlosen Wächter gebären konnten.«

—Auszug aus den Annalen des Jahres 910 Horas, zu finden in den Bosparanischen Ruinen

Konfrontation in der Ruine

Der skrupellose Druide stellt derweil in der Ruine seine ganz eigenen Nachforschungen an. Für ihn sind die Amazonen, und letztlich auch die Helden, lediglich unfreiwillige Teilnehmer seiner Experimente zum Thema Angst. Mit rein wissenschaftlichem Interesse verfolgt er im Verborgenen das Zusammentreffen seiner beiden 'Versuchsgruppen'.

Wenn die Helden es schaffen, die Kriegerinnen unbemerkt zu belauschen oder lange genug in ein Gespräch zu verwickeln, erfahren sie deren Ziel, zum weiter im Inneren vermuteten Heiligtum der Schwarzen Göttin vorzustoßen. Auch wird offenbar, dass einige der Amazonen von beunruhigenden Träumen heimgesucht werden, in denen sich das schöne Antlitz ihrer Schwarzen Göttin sich in eine bleiche Knochenfratze verwandelt. Abgesehen von Larys (siehe Seite 96) vergeudet jedoch keine der Frauen lange Zeit mit Reden. Wer nicht hergekommen ist, um sich ihrer Suche anzuschließen, den nehmen sie als Bedrohung ihrer Queste wahr.

Die Amazonen tragen die typischen, den weiblichen Körperformen angepassten Brünnen mit ledernem Streifenschurz sowie Arm- und Beinschienen und einen Helm mit Rosshaar- oder Federbesatz. Allerdings wurden die Rüstungsteile mit Ruß schwarz eingefärbt.

Die Anführerin und beste Kämpferin der Gruppe nennt sich *Zafera Blutklinge* und ist eine Paktiererin Belhalhars (dem erzdämonischen Gegenspieler Rondras). Durch diesen Umstand verfügt sie nicht nur über außergewöhnliche Schnelligkeit und Stärke, sondern auch über eine tiefschwarze Rüstung, die in ihrer Form der ihrer Schwestern ähnelt, ihr aber für den Kampf zusätzliche Vorteile verleiht.

Zitate

»Lasst die Waffen sprechen, Schwestern!«

»Du wirst das Heiligtum der dunklen Göttin nicht mit deiner Schwäche entweihen.«

»Die Elfenwächter waren stark und mutig, sie lieferten einen guten Kampf.«

»Auch du wirst uns nicht aufhalten. Deine Bestimmung ist es, ebenfalls im Kampf der dunklen Göttin geopfert zu werden.«

»Die Rache für das vergossene Blut unserer Schwestern wird grausam sein.«

Amazone

Amazonensäbel: **INI** 11+1W6
AT 14 **PA** 11 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 34 **AuP** 42 **WS** 7 **RS** 3 **MR** 4
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Klingensturm

Zafera Blutklinge

Amazonensäbel: **INI** 14+1W6
AT 18 **PA** 14 **TP** 1W6+6 **DK** N
LeP 40 **AuP** 42 **WS** 10 **RS** 5 **MR** 8
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Klingensturm, Hammerschlag, Windmühle
Paktgeschenke aus einem Pakt mit Belhalhar: Befehlsstimme, Bluttrinker

Abenteuervorschläge

- Die Durchbrechung des elfischen Zauberwalls um die Ruine hat für die Elfensippe schwerwiegende Folgen. Bereits erschüttert von der grausamen Ermordung ihrer Sippenmitglieder, den Wächtern an der Ruine, durch die Schwarzen Amazonen, werden sie nun auch noch von Alpträumen heimgesucht, die ihnen ihre Magie und Zuversicht rauben. Erst wenn die dämonischen Statuen zerstört sind, können die Elfen aufatmen und zu alter Kraft zurückfinden.

● Abgesehen von Zafera und Larys sind die Schwarzen Amazonen keine Paktierer. Daher kann es besonders überzeugenden und rondragefälligen Helden gelingen, sie wieder auf den rechten Weg zurückzuführen – eventuell können sie sie sogar nach Kurkum oder zu einer anderen Amazonenburg (wie Yeshinna oder Löwenstein) begleiten.

● Ebenso ist es denkbar, dass die Schwarzen Amazonen entkommen und nun ihrerseits unter der Bevölkerung den Glauben an die Schwarze Göttin vorantreiben. Dabei kann es geschehen, dass Bauern auf einmal anfangen, Menschenopfer auf alten Altären darzubringen, die ganz andere Wesen mit Macht versorgen. Spielen Sie hier mit der Unwissen auf beiden Seiten, denn eigentlich sind die Amazonen genauso ahnungslos wie diejenigen, die gegen diesen neuen (und unheiligen) Kult vorgehen.

Der Geist einer Rondra-Geweihten

»15. Praios 593 BF: Bin dem Ruf der Herrin gefolgt. Führt in einen Elfenwald. Verdammte Elfen! Muss ganz schön aufpassen, damit sie mich nicht abstechen. Werd mich aber nicht abhalten lassen von den Langohren. IHRE Stimme lockt gar zu süß.

19. Praios 593 BF: Steh kurz davor, den Schutz der Langohren zu knacken. Hab ein paar von ihnen gebrutzelt, hätten mich fast erwischt. Bin aber schlauer, und habe den Segen der Herrin Thargunitoth.

23. Praios 593 BF: Es ist geschafft! Bin durch den Schutzkreis gekommen. Dahinter liegt das Heiligtum der Herrin Thargunitoth, das ich von so weit weg gespürt habe. Ist nicht mehr so gut in Schuss, vielleicht kann ich's noch ausbauen und damit die Elfen ein für alle Mal vernichten. Der Herrin wird's gefallen.

25. Praios 593 BF: Bin einer Priesterin begegnet. Dient der Löwenhure. Legt eine verdammte Rechtschaffenheit an den Tag, wie diese Leute eben sind. Baue derweilen eine Armee von Skeletten auf. Bald sind's genug, um die Langohren anzugreifen. Aber die Pfaffin geht vor. Vielleicht lässt sich da was einfädeln.

28. Praios 593 BF: Habe der Priesterin von dem Unheiligtum erzählt. War natürlich gleich Feuer und Flamme, das dumme Huhn! Will dem Unheiligtum den Garaus machen. Sie wollte eigentlich auf den Mond ihrer Göttin warten, die feige Sau, aber ich hab gedrängt. Habe sie natürlich gewarnt, aber so was spornt diese Helden ja nur an. Werd sie begleiten und da unten eine kleine Überraschung bereithalten. Wird ihr blaues Wunder erleben, das Weib.

29. Praios 593 BF: Die Pfaffin ist tot. Hab sie von hinten erschlagen. Das mögen die Seelen der Löwenhure gar nicht. Habe alles getan, damit ihre Seele dort unten gefesselt ist. Jetzt gehe ich ihre Knochen und die verdammten heiligen Artefakte vergraben, damit sie dort unten verrottet. Sie wird den Ruf der dunklen Herrin schon spüren, und bald, irgendwann, wird sie das Weib in die Niederhöllen reißen. Eine Seele mehr für die Herrin der Untoten.

30. Praios 593 BF: Hab die Knochen der Pfaffin verscharrt. Hab ein paar schöne Stellen gefunden. Unter den Häuptern der Könige sucht die keiner. Sind gut versteckt – dort, wo ihr Kinn sich in den Boden drückt. Vielleicht brauch ich die Dinge ja selbst noch einmal. Die Knochen einer Geweihten in einem Ritual zu schänden wird mich den Dienern Belhalhars gewogen machen.

1. Rondra 593 BF: Das verdammte Elfenpack! Sie rücken näher, und meine Armee ist noch nicht bereit. Sie kommen zu früh! Egal, muss handeln, sonst schneiden sie mir den Wanst auf. werde mein Versteck verlegen, damit sie mich nicht finden.«

—aus Thargazz' Tagebuch

In der Ruine können die Helden auf eine Schwarze Amazone namens *Larys* treffen, die allein ist und bereit scheint, sich friedlich mit ihnen auseinanderzusetzen. Larys macht einen naiven und wenig gefestigten Eindruck. Versuchen die Helden, sie zu bekehren, lässt sie sich verunsichern und erzählt bereitwillig von Alpträumen und ihre Abwendung von Rondra. Sie vertraut den Helden an, dass ihre Schwestern hier den Geist einer Rondra-Geweihten entdeckt haben, deren Seele an diesen Ort gefesselt ist. Ihre Anführerin wollte diese Seele der Dunklen Göttin opfern, doch das misslang bisher. Der Geist weigert sich, mit Larys zu sprechen, da sie eine Schwarze Amazone ist, doch sie äußert die Hoffnung, dass der Geweihten geholfen werden kann und sie dann bereit wäre, Larys zu Rondra zurückzuführen.

Die Helden können die Geistererscheinung recht schnell finden, und mit ihnen spricht die tote Geweihte auch. Sie stellt sich als *Leondril Leuenzunge von Donnerbach* vor und berichtet, dass sie vor mehreren hundert Jahren hier von einem Paktierer namens *Thargazz* erschlagen wurde. Gelingt es den Helden, Leondrils Gebeine, ihren Zweihänder und ihr Rondra-Amulett zu finden und ordentlich in den Sarkophag zu legen, neben dem der Geist wacht, so wird die Seele endlich befreit und kann auffahren zu Rondras Tafel.

Den Aufenthaltsort der versteckten Teile kann man aus zerfledderten Notizen entnehmen, die die Helden an anderer Stelle finden können. Die vier Teile liegen an unterschiedlichen Orten unter menschengroßen Köpfen verscharrt, jedoch nicht in der Ruine, sondern in der Umgebung.

Meisterinformationen: Larys ist eine geschickte Manipulatorin, denn sie ist in Wirklichkeit eine Belhalhar-Paktiererin, die nur das Ziel hat, die Seele der Geweihten dem erzdämonischen Gegenspieler Rondras zu opfern. Mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +5 ist zu erahnen, dass sie etwas verschweigt, bei +9 ist sich der betreffende Held sicher, dass sie lügt. Allein die Liturgie Seelenprüfung kann ihren Pakt und damit die Lüge zweifelsfrei offenbaren.

Sobald die Helden die oben genannten Gegenstände gefunden haben, stürzen sich die Amazonen hohnlachend auf sie und versuchen, sie ihnen zu entreißen, denn mit Hilfe dieser Dinge wird die Opferung der Seele sicherlich gelingen.

Zitate des Geistes

»Irgendetwas haust in diesen Mauern. Eine Manifestation der Macht einer Erzdämonin muss es sein. Sie ruft nach meiner Seele. Ich wehre mich, doch ich habe nicht mehr viel Kraft. Bald wird sie mich verschlingen.«

»Thargazz ist ein Gefolgsmann des finsteren Borbarad, dem er in den Magierkriegen große Dienste leistete. Ein wirklich schlimmer Geselle, skrupellos und mächtig. Er lockte mich her, sagte, dies sei ein Unheiligtum. Nun, er hat nicht gelogen. Aber er war selbst ein Verräter.«

Szenariovorschläge

● Eine Paktierin wie Larys, die selbst durch zweifache Täuschung ihre Seele verlor, ist an dieser Stelle durch Helden zu retten. Gelingt es ihnen, ihren Glauben an die Schwarze Göttin und – weit wichtiger – an die Finsteren Schwestern zu erschüttern, kann es ihnen gelingen, den Pakt zu brechen. So könnte aus der gefallenen Amazone in Zukunft eine glühende Vereh-

rerin Rondras werden, die ihre Schuld ständig wie einen Mühlstein mit sich herumträgt und sich schließlich irgendwann selbst opfern wird, um Unschuldige zu retten und damit ihre Schuld zu sühnen.

● Eine Rondra-Geweihte, die sich in dieser Szene hervortut, kann von Leondril aufgefordert werden, nach ihrer regulären Bestattung den geweihten Zweihänder an sich zu nehmen. So kann sie dieses besondere Schwert zu ihrem Zweitweiheschwert machen und danach den Namen *Leuenzunge* führen.

Der eigenartige Druide

Derzeit hält sich Archon Megalon in der Nähe der Ruinen auf, da er beobachten möchte, wie sich die Schwarzen Amazonen darin verhalten (siehe Seite 95). Wenn er die Helden entdeckt und begreift, dass sie ebenfalls in die Ruinen wollen, bietet ihm das eine willkommene Gelegenheit, seine Experimente auszuweiten. Er tritt auf sie zu und bietet ihnen 10 Dukaten für jeden Siegelstein, den sie ihm bringen. Allerdings macht er sie darauf aufmerksam, dass die Siegel sehr wichtig sein können, wenn die Helden es mit dem Dämon zu tun bekommen, der in der Ruine lauert. Denn jedes Siegel schwächt den Dämon und vergrößert damit die Überlebenschance der Helden – doch sobald es einmal verwendet ist, lässt es sich nicht mehr aus seiner Fassung lösen, ohne dabei zerstört zu werden. In Wirklichkeit sind ihm die Siegelsteine völlig egal, aber er will herausfinden, ob die Helden ihre Angst überwinden und sich dem uneingeschränkten Dämon stellen, um nachher die Dukaten einstreichen zu können.

Archon Megalon, Druide und Beherrschungszauberer

»Ersichtlich, dass der 'Berater' des Fürsten, Archon Megalon, ein Druide ist. Fürst verfügt so über Hofzauberer, ohne das Magieverbot offenkundig zu brechen. Als Megalon den Posten bei Hof erhielt, soll er ungehindert an Palastwachen vorbeistolziert sein und den Fürsten im kurzen Gespräch dazu 'überredet' haben. Magische Augen. Böser Blick? Beherrscher? Angeblich schon ein halbes Dutzend Mordanschläge überlebt. Soll im Palast über geheime Kellerräume verfügen. Leichenfledderer und Experimente an Menschen? Berichte über Verschwundene abgleichen. Welche Verbindungen hat er (Sklavenhandel, Pokallos)?«

—Aufzeichnungen aus dem Nachlass von Rufus Coern'her, Berichterstatter der Havena-Fanfare, 1000 BF, im Rahja desselben Jahres von unbekannter Hand ermordet

»Der Hof Seiner Durchlaucht Fürst Cuanu ui Bennain gibt bekannt, dass die Schäden des Brandes, der vor wenigen Tagen im Keller des Palastes wütete, gering sind. Betroffen sind nur einige Arbeitsräume des fürstlichen Vertrauten Archon Megalon, die allesamt ausbrannten.

Von ihm selbst fehlt jede Spur, obwohl er sich zur Zeit des Brandes im Keller aufhielt. Es kann angenommen werden, dass der Wissenschaftler Archon Megalon den Tod in den Flammen fand, auch wenn seine Leiche nicht geborgen wurde. Nach eingehenden Beratungen wurde beschlossen, die ausgebrannten Räume zuzumauern.«

—Bekanntmachung des albernischen Fürstenhofs, 1007 BF

Archon Megalon ist ein Wissenschaftler von berüchtigtem Forscherdrang und der vielleicht mächtigste und bekannteste Druide Aventuriens. Seine Künste zur Beherrschung des menschlichen Geistes sind gefürchtet. Einst unheilvoller Hofzauberer zu Havena, zieht er nun durch Länder und Städte, um die Ängste der Menschen zu erforschen oder riskante Spiele mit mächtigen Elementargeistern Meistern, Dämonen oder Drachen zu wagen.

Aussehen und Darstellung

Auf den ersten Blick wirkt der Druide wie ein weiser, alter Mentor, dem man zu jedem Thema Wissen und Erfahrung zutraut. Doch immer wieder blitzt Kälte in seinen Augen, die in dem selbstsicheren und kühlen Auftreten des Druiden einen tiefen Abgrund aus Skrupellosigkeit offenbaren kann. Er beobachtet genau, fühlt aber nie mit. Man sagt ihm auch eine gewisse Eitelkeit nach.

Lebenslauf

Archon Megalon wurde 955 BF vermutlich in Tobrien geboren und ging beim Druiden *Wassilaw Junkhoff* in die Lehre. Sein Meister entfachte in ihm das Interesse für den Geist der denkenden Wesen und die Kraft der tiefliegenden Ängste aller Kreaturen. Um 985 BF wurde Megalon Hofzauberer im Fürstenpalast zu Havena, wo er insgeheim Experimente an ent-

führten Menschen durchführte. Auch die ganze Stadt benutzte der akribisch arbeitende Druide als Versuchsfeld für seine Forschungen und scheute nicht davor zurück, Massenpanik zu verursachen. Längst von dunklen Gerüchten umgeben, setzte sich Megalon aus Havena ab, nachdem am 5. Phex 1007 BF seine Laboratorien verbrannten. Es ist nicht bekannt, ob das ein Unfall war oder ob er den Brand selbst gelegt hat, um seine Spuren zu verwischen. In den folgenden Jahren reiste er durch ganz Aventurien und widmete sich dem Abschluss seines Buchs *Die Angst – Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen*. Dieses meisterhafte Protokoll seiner Forschungen soll die Tiefen der Furcht ausloten und zeigt gleichzeitig, mit welcher Skrupellosigkeit der Druide vorzugehen pflegt.

Charakter

Archon Megalon tritt in Gegenwart anderer mit der Arroganz und dem Gebaren eines Mannes auf, der sich seiner Macht vollkommen bewusst ist. Wie manche andere seines Standes begreift er den Geist als siebtes Element und hat sich diesem Prinzip verschrieben. Die Nutzung und Erforschung dieser ausschließlich bei intelligenten Lebewesen zu findenden 'Ressource' ist sein erklärtes Lebensziel. Leidenschaft bringt der nüchterne Forscher nur für seine Arbeit auf. Im Gegensatz zu den meisten anderen Druiden, die ihr Wissen nur mündlich weitergeben, steht er der wissenschaftlichen Tradition der Gildenmagier mit ihrem Bücherwissen und niedergeschriebenen Zaubersprüchen recht nahe. Er ist an den Handlungen, Sorgen und Sehnsüchte der Menschen um ihn herum nur rein wissenschaftlich interessiert und empfindet solche Gefühle als Einschränkung des menschlichen Potenzials. Begriffe wie Freundschaft, Pflicht und Mitgefühl sind für ihn Kapitelüberschriften in seinem Buch, ansonsten aber ohne Belang. Moralische Bedenken hat er nicht, für die Wissenschaft müssen eben Opfer erbracht werden. Seine erschreckenden Menschenexperimente erinnern durchaus an die Taten des Dämonenmeisters Borbarad. Häufig geraten bei seinen Forschungen alte Artefakte, Zauberfoki und gefangene Kreaturen wie Geister oder Dämonen in das Zentrum seines Interesses, wenn er sich von ihrer Nutzung neue Erkenntnisse verspricht. Er betrachtet alles – Wissen, Phänomene, Zauberwesen, Menschen – letztlich als Werkzeuge, denen er solange Aufmerksamkeit schenkt, wie sie ihm nützlich sind. Anschließend verliert er das Interesse und es kümmert ihn nicht, was damit geschieht. Bei anderen Druiden ist er ob seiner Methoden wenig gelitten. Oft reist er inkognito, um seinen zahlreichen Feinden zu entgehen.

Zitate

»Nie hat es einen großen Geist ohne Beimischung von Wahnsinn gegeben.«

»Das Volk ist ein betäubter Haufen, dessen Reden artikuliertes Schnarchen ist.«

»Ihr seid bemitleidenswerte Toren. Öffnet eure Augen und seht hin. Die ach so rechtschaffenen Herrschaften, denen ihr dient, sind Jahr um Jahr für Tausende und Abertausende Tote verantwortlich. Kriege, Blutfehden, Intrigen. Und all das nur, um auch weiterhin das kleine bisschen Macht zu bewahren, das ihnen in dieser Existenz vergönnt ist. Und ihr klagt mich an, weil ich im Dienste der Wissenschaft Opfer erbringen muss? Wo bleibt da die Verhältnismäßigkeit?«

»Ihr erkennt also ganz richtig, dass Angst zu völlig irrationalem Verhalten führt. Umso besser, dass Ihr Euch entschieden habt, an meinem Experiment teilzunehmen.«

Mögliche Funktionen

● **Informant:** Archon Megalon ist schwer zu finden, insbesondere, wenn er nicht gefunden werden will. Doch wenn die Helden ihm dennoch begegnen, ist er ein hervorragender Experte für Beherrschungsmagie, Druidenrituale und die Abgründe des menschlichen Geistes.

● **Auftraggeber:** Der bärtige Mann unter der Kapuze bietet viel Geld für diesen sogenannten *Fran-Horas-Reif*, den die Helden aus einer verborgenen Oase in der Khôm bergen sollen. Was macht da schon, dass er nicht erläutert, wofür er dieses Stück benötigt und dass er offensichtlich nicht seinen richtigen Namen nennt?

● **Antagonist:** Megalon kann sich eine Ordensgemeinschaft, eine ganze Stadt oder die Heldengruppe selbst zum Ziel eines seiner Experimente erkoren haben. Doch dabei mögen der Versuchsaufbau und seine Instrumentarien zur Angsterzeugung selbst nicht die größte Bedrohung sein, sondern das, was er – unbeabsichtigt – bei einer bestimmten Person auslöst. Megalon ist jedenfalls in geeigneter Entfernung als Beobachter zugegen.

● **Zufallsbegegnung:** Manchmal erscheint er als Mann, der nur dasteht und beobachtet und manchmal seltsame Fragen stellt. Bedrängt man ihn, verschwindet er auf mysteriöse Weise (z.B. mit durch den Zauber NEBELLEIB).

Nach 1009 BF: Der Druide ist noch viele Jahre lang als skrupelloser Zauberer in Aventurien umtriebig und kann sich der Verfolgung durch manche erzürnte Obrigkeit entziehen.

Geboren: 955 BF **Größe:** 1,86 Schritt
Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** blaugrau
Darstellung: wissenschaftlich neugierig, nüchtern, skrupellos, arrogant
Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 19, CH 18, Gabe Gefahreninstinkt 11

Vulkanglasdolch: **INI** 12+1W6
AT 14 **PA** 14 **TP** 1W6+1 **DK** H
LeP 25 **AuP** 29 **AsP** 46 **KaP** – **WS** 4 **RS** 0 **MR** 6

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 12, Menschenkenntnis 15
Zauberfertigkeiten: viele Druidensprüche brillant, einige vollendet; viele Herrschafts- und Einfluss-Formeln anderer Herkunft meisterlich
Sonderfertigkeiten: alle bekannten druidischen Dolch- und Herrschaftsrituale
Besonderheiten: trägt stets ein Amulett zur Erhöhung seiner MR
Wichtige Publikationen: Archon Megalon kann aus den Abenteuern **Das Experiment** (in **Seuche an Bord**, 1987), **Schreie in der Nacht** (in **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen**, 1998), **Grenzenlose Macht** (in **Rückkehr der Finsternis**, 2004), der **Spielsteine-Reihe** (vor allem **Der Inquisitor**, 2004), **Drakensang** (2008) und **Der Kult der goldenen Masken** (2008) bekannt sein.

Archon Megalon im Spiel

»Ich führe eine Reihe von Experimenten durch. Momentan befasse ich mich mit der Angst als Konkurrent der Gier unter Berücksichtigung der geistigen Dekonstruktion durch irrationale Einflüsse. Für die Siegelsteine werde ich Euch je nach Anzahl mit Dukaten oder gar Dingen, die für Euch mehr Wert besitzen, entlohnen. Doch beachtet, dass Euer Leben von ihrem Einsatz abhängen könnte. Denn mit Hilfe der Siegel könnt Ihr die Eigenschaften des Dämons kontrollieren. Doch habt Ihr die Steine einmal eingesetzt, werdet Ihr sie nicht wieder lösen können. Es ist Eure Entscheidung.«

Nachdem Archon einige Zeit in Nadoret gewohnt und dort unter anderem die Elfe Lynissel seinen finsteren Experimenten unterzogen hat, erfuhr er von ihr die Lage der Ruinen.

Hier ist er den Schwarzen Amazonen begegnet, denen er vorgaukelte, in den Ruinen befände sich ein Heiligtum ihrer Göttin. (Siehe **Der Eigenartige Druide** auf Seite 97.)

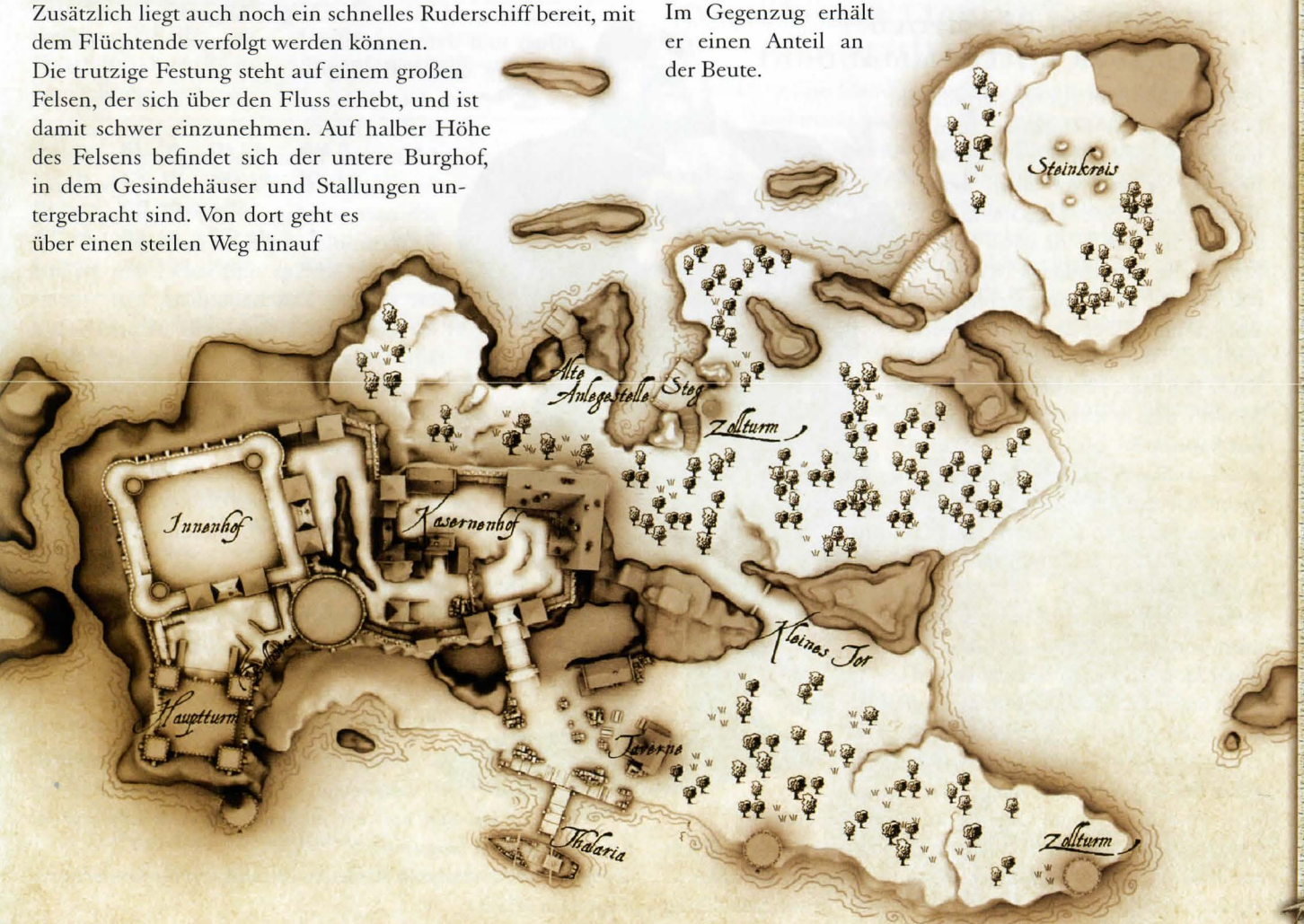
Die Zollfeste Thûrstein

Dort, wo der Große Fluss die Grenze zwischen dem Kosch und den Nordmarken überquert, wacht eine trutzige Festung über den Fluss. Hier muss jedes Schiff anlegen, egal in welche Richtung es fährt, und Rechenschaft über die transportierten Waren ablegen. Eine schwere Kette, die quer durch den Fluss gespannt ist, verhindert, dass hier irgendjemand ohne Erlaubnis passieren kann. Sie wird mit einer wassergetriebenen Winde hochgezogen oder abgelassen. Gleichzeitig wird hier natürlich auch darüber gewacht, dass keine Piraten passieren. Auf den Mauern der Festung stehen zu diesem Zweck mehrere Geschütze, die Schiffe aufhalten können, die sich hier vorbeimogeln wollen. Zusätzlich liegt auch noch ein schnelles Ruderschiff bereit, mit dem Flüchtende verfolgt werden können.

Die trutzige Festung steht auf einem großen Felsen, der sich über den Fluss erhebt, und ist damit schwer einzunehmen. Auf halber Höhe des Felsens befindet sich der untere Burghof, in dem Gesindehäuser und Stallungen untergebracht sind. Von dort geht es über einen steilen Weg hinauf zu den Mauern des Exerzierplatzes, an dem auch das Zeughaus und die Soldatenunterkünfte stehen. Erst wenn man diese Mauern passiert hat, kommt man zu dem Tor, das den Zugang zur inneren Burg versperrt. Hier residiert der Kommandant Stitus Blumfold, ein fetter Kerl mit einer Vorliebe für überzüchtete Hunde und andere Tiere.

Meisterinformationen: Auch Blumfold ist in Dajins Pläne eingeweiht, und er arbeitet eng mit den Piraten zusammen. Denn auch er verrät den Piraten Einzelheiten darüber, welche Schiffe lohnenswerte Ladung mit sich führen, und lässt die Piratenschiffe ungehindert passieren.

Im Gegenzug erhält er einen Anteil an der Beute.



Die Zollfeste im Spiel

Wenn die Helden davon gehört haben, dass der Zollkommandant Blumfold mit den Piraten gemeinsame Sache macht, werden sie vermutlich herkommen, um weitere Einzelheiten herauszufinden. Es gibt zahllose Möglichkeiten, wie sie das tun. Der direkteste Weg ist natürlich, um eine Audienz bei Blumfold zu bitten. Sie werden sofort vorgelassen, aber sobald Blumfold herausfindet, weswegen sie hier sind, schickt er sie umgehend per Falltür zu seinem 'Liebling'.

Sie können aber auch unter einem Vorwand in die Burg kommen und dort heimlich nach Hinweisen suchen. Am besten ist es in diesem Fall sogar, wenn sie an Onthos Kammer vorbei in die Gänge unterhalb der Burg eindringen und sich auf diese Weise einschleichen. Wenig empfehlenswert hingegen ist ein offener Angriff – denn mit einer kleinen Heldengruppe ist es kaum möglich, eine gut gesicherte und voll bemannte Festung einzunehmen.

Wenn sie sich geschickt anstellen, finden sie einen vorbereiteten Brief an Kapitän Donnerfaust, in dem berichtet wird, welches Schiff welche Ladung hat und wie gut es bewacht ist. Auch können sie Soldaten belauschen, die sich über die Zusammenarbeit mit den Piraten unterhalten.

Als wichtigste Information können sie aber herausfinden, dass der Unterschlupf der Piraten in der Nähe des Dorfes Hammerberg liegt und wo dieses Hammerberg zu finden ist.

Stitus Blumfold – Tierlieber Zollkommandant

Obwohl Blumfold aus eher ärmlichen bürgerlichen Verhältnissen stammt, hat er eine steile Karriere hinter sich. Dies hat er aber vor allem seiner Intriganz und Verschlagenheit zu verdanken, denn er ist selbst kein Ritter oder ausgebildeter Krieger oder Soldat. Doch mit geschickten Bestechungen hier und dem 'überraschenden' Tod eines Konkurrenten dort hat er sich diese Position hart erkämpft. Er weiß, dass er niemals eine Möglichkeit haben wird, noch höher aufzusteigen – außer er erweist einem neuen Herrn wie Answin von Rabenmund besondere Gefälligkeiten, denn dann ist noch nicht einmal eine Erhebung in den Adelsstand auszuschließen.

Stitus ist sehr intelligent und eingebildet, aber vor allem verschlagen und hinterlistig. Er liebt es, anderen Menschen üble Streiche zu spielen und legt dabei äußerste Schadenfreude an den Tag.

Im Lauf der Zeit hat er eigenartige Macken entwickelt. So hängt im Thronsaal anstelle einer Ahnengalerie eine Folge von Gemälden, auf denen er seine Lieblingshunde hat verewigen lassen. Sein derzeitiger Liebling ist ein fetter Trollmops, den er für außerordentlich intelligent hält und versucht, ihm Kunststücke beizubringen. Im Keller hat er eine ganze Sammlung an absonderlichen Wesen, das größte davon wohnt allerdings in einer gewaltigen Grotte direkt unter der Festung: ein gewaltiger Krakenmolch, dem er regelmäßig Menschen zum Fraß vorwirft. Es gibt sogar eine Falltür im Boden des Thronsaals, die er mit einem Hebel öffnen kann und von der aus man etwa 20 Meter tief in das Wasserbecken fällt, in dem der Krake lauert.

Die Falle sollte von den Helden nur durch *Gefahreninstinkt* bemerkt werden können (oder von einem Helden mit TaW *Baukunst* von mindestens 7 durch eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe).

Sobald die Helden sich verdächtig machen, versucht er, sie seinem Liebling zu überlassen. Entweder indem er die Falltür öffnet, wenn sie gerade darauf stehen, oder indem er sie von seinen Wachen gefangen nehmen lässt.

Sollten sie es schaffen, das Ungeheuer zu besiegen, ist er zutiefst bestürzt und schickt seine Soldaten aus, um den Tod seines Lieblings zu rächen. Hier sollten die Helden sich sehr geschickt anstellen, sonst wird es äußerst gefährlich für sie. Sobald sie aber Blumfold und Taschmann überwunden haben (getötet oder in gefangen genommen), strecken die Soldaten die Waffen.

Stitus Blumfold im Spiel

Stitus stellt sich als wichtiger und äußerst reichstreuer Kommandant dar. Es ist jederzeit möglich, mit einer guten Begründung eine Audienz bei ihm zu erhalten. Sobald er jedoch ahnt, dass seine Besucher zu viel wissen, wird er alles tun, damit sie die Festung nie wieder verlassen. Üblicherweise tut er das, indem er im richtigen Augenblick die Falltür öffnet und dann von oben zuschaut, wie sein 'kleiner Liebling' die Gäste verspeist.

Im Computerspiel müssen sich zumindest einige der Helden in einem blutigen Gemetzel bis zum Thronsaal vorkämpfen, wobei sie sogar mit einer Ballista unter Feuer beschossen werden. Blumfold stirbt, als der Krakenmolch im Eifer des Gefechts wild um sich schlägt und dabei den Balkon von seinem Zuschauerplatz fegt, sodass er direkt in das aufgesperrte Molchenmaul fällt. Offiziell wird nicht festgelegt, ob er stirbt, fliehen kann oder für immer in Growins Kerkern verschwindet. Ein Tod im Magen des Krakenmolchs wäre natürlich eine klassisches Ende für ihn, sei es wie oben beschrieben oder – noch schöner – wenn die Helden es schaffen, ihn selbst in die Fallgrube zu werfen.

Nach 1009 BF: Der Zollfestenkommandant stirbt oder wird abgelöst und noch während der weiteren Handlung durch einen neuen Kommandanten ersetzt.

Zitate

»Nun, ich denke, unsere kleine Unterhaltung neigt sich langsam dem Ende zu. Ich bin nun mal ein vielbeschäftigter Mann, und ihr fangt an, mich zu langweilen.«

»Pah, ich bin ein praktisch denkender Mensch, ich weine nicht über vergossene Milch.«

Geboren: 958 BF **Größe:** 1,55 Schritt
Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** hellbraun
Darstellung: hochmütig, fett

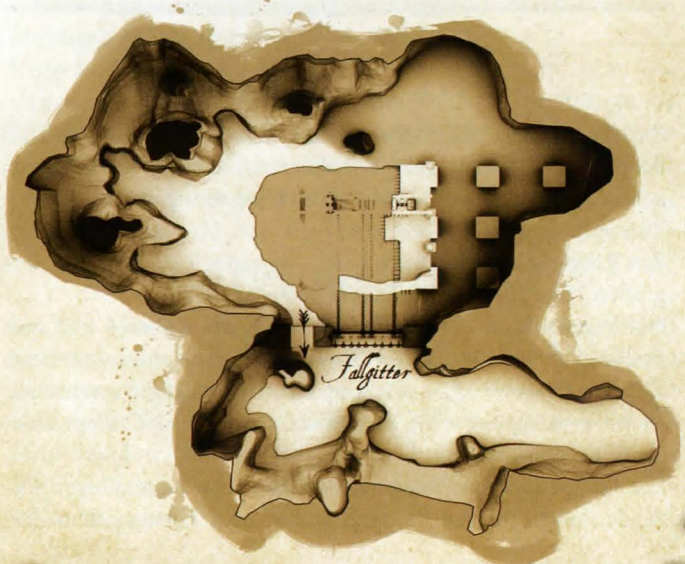
MU 11	**KL 15**	**IN 11**	**CH 9**			
FF 10	**GE 12**	**KO 14**	**KK 13**			
Säbel:	**INI 10+1W6**					
AT 14	**PA 12**	**TP 1W6+3**		**DK N**		
LeP 38	**AuP 31**	**AsP –**	**KaP –**	**WS 7**	**RS 1**	**MR 4**

Vor- und Nachteile: Herausragende Eigenschaft (Klugheit) / Arroganz 9
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 8, Überzeugen 11
Sonderfertigkeiten: grundlegende militärische Ausbildung

Krakenmolch
Würgen*: INI 8+1W6
AT 8 **PA 2** **TP(A) 2W6+2** **DK HNSP**
Biss: INI 8+1W6
AT – **PA 2** **TP 4W6+4** **DK H**
LeP 300* **AuP 200** **WS 13** **RS 2** **MR 10**
*) Sobald ein Würgeangriff gelingt, hat der Krake das Opfer ergriffen und zieht es zu seinem Schnabel, um es in der nächsten Kampfrunde zu beißen. Um sich aus dem Griff zu befreien, muss dem Helden eine KK- oder GE-Probe +5 gelingen. Das Tier kann sich um bis zu drei Gegner gleichzeitig kümmern, allerdings immer nur einen ergreifen und zu beißen versuchen.
*) 20 LeP pro Arm, 100 am Rumpf

Oberzöllner Linnert Taschmann – aggressiver Anführer

Blumfolds rechte Hand ist der sehr kämpferische Hauptmann Linnert Taschmann, der sich selbst gerne als 'Oberzöllner' tituliert. Er kam vor etwa zwölf Jahren direkt von der Wehrheimer Offiziersschule in die Zollfeste. Hier hat er sich durch seine Härte durchgesetzt, seine Leute würden es niemals wagen, einen seiner Befehle in Frage zu stellen – und sei er noch so merkwürdig. Taschmann kennt Blumfolds Geheimnisse und sieht es als ganz selbstverständlich an, dass er alles tut, was sein Vorgesetzter von ihm will. Dazu gehört auch, hin und wieder Menschen verschwinden zu lassen, damit Blumfolds Liebling nicht hungern muss. Wenn Taschmann erkennt, dass die Helden zur Gefahr für seinen Herrn werden könnten, wird er alles tun, um



sie zu beseitigen. Es ist durchaus möglich, dass Kaltenstein bereits darüber informiert hat, dass die Helden ihre Nase in Dinge stecken, die sie nichts angehen. Dann begegnet er ihnen mit gehörigem Misstrauen und lässt sie das auch spüren.

Nach 1009 BF: Linnert wird nicht zulassen, dass sein Herr getötet oder eingekerkert wird. Anders gesagt: Er wird selbst kaum überleben. Und wenn doch, dann in irgendeinem Kerker oder auf der Flucht. Sein deutlich jüngerer Bruder Lutger schlägt ebenfalls eine militärische Laufbahn ein und wird Gardist in Ferdok. Nach einer gewissen Zeit steigt er zum Weibel auf, woraufhin er sich 'Obergardist' nennt – diese Art der Rangbezeichnungen schein in der Familie zu liegen. Er lebt zur gleichen Zeit wie Cuano, Kladdis und Forgrimm in Ferdok und behindert ihre Ermittlungsarbeiten im Mordfall Ardo, bis er eines gewaltsamen Todes stirbt.

Zitate

»Jetzt verstehe ich ... ihr gehört zu keiner Bande ... ihr wollt keine Geschäfte machen ... euch geht es um etwas anderes!«

»So einen Spaß bekommen wir selten geboten!«

»Vielleicht können wir euch beteiligen. Die Piraten können sehr großzügig sein.«

»Ihr ... ihr wusstet das nicht? Bei allen Göttern und Dämonen! Ihr kommt hierher, bringt fast alle meine Leute um ... und ihr wusstet nichts von den Piraten?«

Geboren: 979 BF **Größe:** 1,72 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** braun
Darstellung: kriegerisch, unbeherrscht

MU 12	**KL 9**	**IN 11**	**CH 10**			
FF 9	**GE 14**	**KO 15**	**KK 16**			
Schwert: INI 10+1W6						
AT 14	**PA 11**	**TP 1W6+5**		**DK N**		
LeP 42	**AuP 51**	**AsP –**	**KaP –**	**WS 9**	**RS 5**	**MR 3**

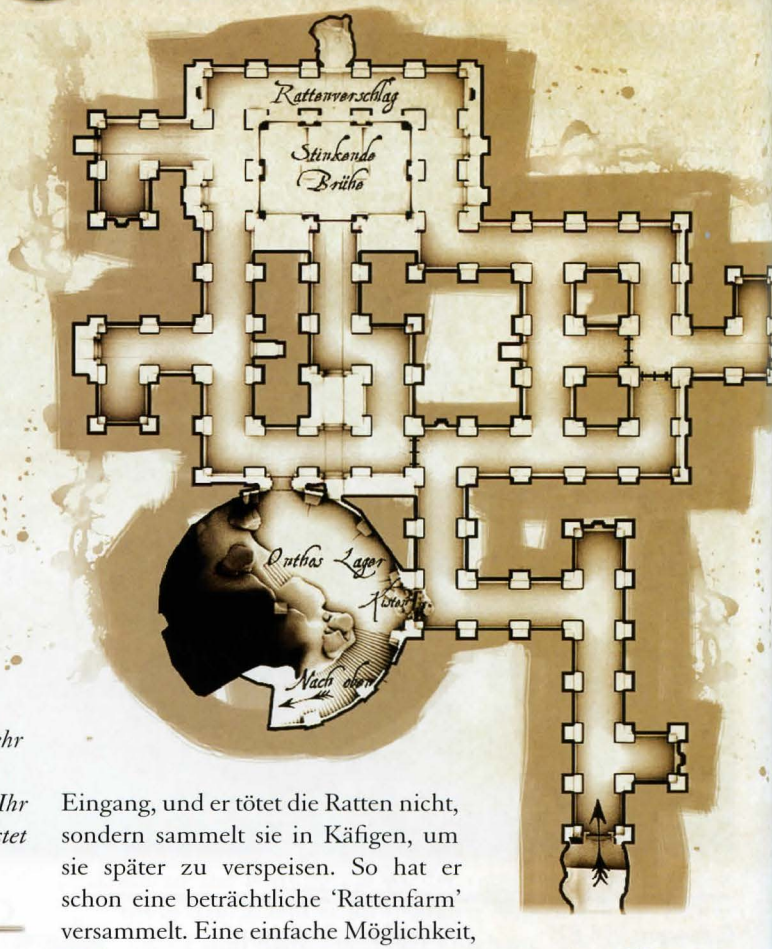
Vor- und Nachteile: Eisern / Jähzorn 7
Herausragende Talente: Körperbeherrschung 11
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Schildkampf II

Unter der Zollfeste

Es gibt unter der Zollfeste einige Gänge, die zum Teil als Fluchttunnel dienen, zum Teil aber auch zu einer Kanalisation gehören. Die meisten Bewohner der Umgebung wissen von den Tunneln, kennen sich dort aber nicht aus. Nur manche kennen den Eingang unterhalb der Feste, der jedoch ständig von dem großen Hund des Rattenfängers bewacht wird.

Wer kein Problem mit den herumhuschenden Ratten und dem fürchterlichen Gestank hat, kann aus der Kanalisation einen Eingang in die Burg finden. Die Tür ist allerdings verschlossen (*Schlösser Knacken* +5), in Onthos Unterschlupf hängt allerdings ein Schlüssel.

Die Gänge sind das Reich von Ontho dem Rattenfänger. Der debile, breitschultrige Mann bewohnt eine Höhle neben dem



Eingang, und er tötet die Ratten nicht, sondern sammelt sie in Käfigen, um sie später zu verspeisen. So hat er schon eine beträchtliche 'Rattenfarm' versammelt. Eine einfache Möglichkeit, Ontho abzulenken, ist es, einige seiner Ratten freizulassen. Dann holt er seinen struppigen Bornländer und versucht, sie wieder einzufangen – damit ist der Weg in den Untergrund frei.

Ontho der Rattenfänger

Der Rattenfänger hat keine Freunde außer seinem Bornländer Hund, den er einfach 'Hund' nennt. Er ist ohne Eltern aufgewachsen, aber er weiß selbst nicht, ob er ein Waise ist oder von seinen Eltern verstoßen wurde, und es interessiert ihn auch nicht. Er musste immer von der Hand in dem Mund leben – und diese Hand starrte vor Dreck. Da er nie in der Gesellschaft von Menschen gelebt hat, ist er nie an menschliche Gebräuche gewöhnt worden. In Blumfolds Augen ist er ein Tier – ein weiteres Exemplar seiner Sammlung absonderlicher Kreaturen. Und auch die meisten anderen Menschen, denen Ontho begegnet, sehen in ihm mehr Tier als Mensch. Da er keinerlei Abscheu vor der dunklen, stinkenden Kanalisation und dem Kleingetier hat, das darin herumhuscht, sorgt er dafür, dass das Ungeziefer nicht überhand nimmt. Hier ist er allein und muss sich nicht dem Gespött und den angewiderten oder

mitleidigen Blicken der Leute aussetzen. Und außerdem dienen ihm die gefangenen Ratten auch noch als Nahrung.
Ontho ist ein verwachsener Hüne. Dass alle ihn für einen Niemand oder ein Ungeheuer halten, interessiert ihn nicht, vielleicht begreift er es noch nicht einmal. In der Kanalisation ist er der König, der über Leben und Tod entscheidet, der tapfere Jäger in der Dunkelheit gegen jene kleinen Ungeheuer, vor denen die feinen Leute kreischend davonlaufen.

Geboren: unbekannt **Größe:** 2,40 Schritt
Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** dunkelbraun
Darstellung: debil, aggressiv

MU 12 **KL** 6 **IN** 8 **CH** 7
FF 13 **GE** 14 **KO** 17 **KK** 18
Knüppel: **INI** 9+1W6
AT 15 **PA** 10 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 43 **AuP** 52 **AsP** – **KaP** – **WS** 9 **RS** 0 **MR** 4

Der Kerkerbereich

»Protokoll von Gumbold Glimmerdiek, Kerkermeister der Zollfeste zu Thûrstein
1. Praios 15 Hal: Die Gefangenen Fredo und Rukus sind zum 'Verhör' zum Kommandanten gebracht worden. Werden wohl nicht wiederkommen. Gut, wird Zeit, dass hier Platz wird.
4. Praios 15 Hal: Alle restlichen Gefangenen sind zum 'Arbeiten' in die Grotte gebracht worden. Zellen sind jetzt alle leer und Ulfried und ich drehen erstmal Däumchen.
9. Praios 15 Hal: Taschmann hat uns ein ganzes Fass Ferdoker runtergebracht! Kommandant ist in letzter Zeit echt großzügig.
Nachtrag: Ein Hoch auf den Kommandanten!
18. Praios 15 Hal: Taschmann wollte neue Gefangene hochholen, aber die Zellen sind alle leer. Machte ein Riesentheater. Als ob ich was dafür könnte! Die Dorfbewohner werden wohl langsam vorsichtig.
25. Praios 15 Hal: In eine der leeren Zellen ist jetzt ein Pack Wölfe untergebracht. Befehl vom Kommandanten. Hätten Ulfried fast mitgefressen, als er sie füttern wollte. Dafür gabs zwei neue Fässer Bier.
30. Praios 15 Hal: Mit den Wölfen werden wir langsam fertig. Aber dafür sind in die andere Zelle jetzt Wildschweine reingekommen. Seitdem stinkt's hier unten schlimmer als in einer Goblinhöhle. Ulfried kommt mit dem Putzen kaum hinterher.
10. Rondra 15 Hal: Jetzt auch noch ein Bär! Der Kommandant kam persönlich runter, als er in die Zelle gebracht wurde. Das Vieh hat allerdings die ganze Zeit nur gepennt. Blumfold sah nicht gerade begeistert aus.
15. Rondra 15 Hal: Nachdem wir uns ein paar Bier genehmigt hatten, wollte Ulfried sich einen Spaß erlauben und 'den Bären tanzen lassen'. War dann doch böse überrascht, als das Biest plötzlich aufgewacht ist. Gab eine Riesenschweinerei und ich kann jetzt seine Schicht mit übernehmen.
21. Rondra 15 Hal: Haben einen neuen Gefangenen, Gero Halsbusch, den Mann von der Wirtin. Taschmann hatte wohl ein Problem mit ihm. Läuft die ganze Zeit mit seinem Holzbein in der Zelle im Kreis herum. Macht mich noch wahnsinnig.
24. Rondra 15 Hal: Halsbusch ist hoch zum Kommandanten. Haben aber gleich einen neuen Gefangenen bekommen. Ein junger Bursche von außerhalb. War wohl auf der Durchreise. Sitzt die ganze Zeit in seiner Zelle und heult. Könnte man fast Mitleid bekommen.«

Vom unterirdischen Bereich aus kann man den ausgedehnten Kerkerbereich betreten. Andererseits ist es auch möglich, dass die Helden vom Kommandanten gefangen genommen und hier eingesperrt werden, um zu einem späteren Zeitpunkt als Krakenfutter zu dienen.
Es gibt mehrere Zellen, in denen sich jedoch zurzeit nur Tiere aufhalten – alle Menschen sind von Blumfold inzwischen verfüttert worden.
Um von hier aus in die oberen Stockwerke der Festung zu kommen, braucht man den Schlüssel, den Kerkermeister *Gumbold Glimmerdiek* immer am Gürtel trägt – gemeinsam mit den ganzen Zellenschlüsseln.

Der Jerganer

Der Besuch an der Zollfeste ist ein geeigneter Zeitpunkt, um den Jerganer auftauchen zu lassen (siehe Seite 39). Sobald er herausfindet, wer da gerade zu Besuch gekommen ist, wird er mit einer überraschenden Attacke eine Meisterperson vergiften – vermutlich Ardo oder Gerling, je nachdem, wer die Helden begleitet.
Natürlich ist das auch an einem beliebigen anderen Ort möglich. Aber ohne einen vergifteten Gefährten haben die Helden kaum einen Grund, Kontakt mit dem Elfendorf aufzunehmen, und werden dann auch die bosparanischen Ruinen kaum finden.

Angwart von Hasingen – der neue Zollkommandant

Wenn die Helden Blumfold überwunden haben und nach mehr als einer Woche wieder zu der Festung kommen, hat hier inzwischen ein neuer Mann das Kommando übernommen. Angwart von Hasingen stammt aus einer angesehenen Ferdoker Händlerfamilie und heiratete in den Adel ein. Er gilt als zuverlässiger, wenn auch nicht sonderlich engagierter Untergebener. Als Graf Growin nun einen Nachfolger für Blumfold suchte, kam ihm Hasingen gerade recht.
Ernst und sehr praiosgläubig geht er seiner Pflicht nach. Gesetz und Vorschrift ist ihm oberstes Gebot, denn Bürokratie und Etikette haben ihm geholfen, im Dschungel der Intrigen zu überleben. Eine eigene Meinung war dabei nie angebracht und hätte ihn nur in Schwierigkeiten gebracht.

Am Fuß der Festung

Vor den Mauern der Zollfestung steht ein Gasthaus, in dem Matrosen sich erfrischen können, während ihr Kapitän die Zollformalitäten erfüllt. Aber auch viele Soldaten aus der Festung kehren hier ein, wenn sie gerade dienstfrei haben. Hier können die Helden allerlei Informationen über die Zollfeste sammeln, vor allem, wenn sie sich als harmlose Reisende ausgeben.

Vor allem werden sie sehr schnell herausfinden, dass die dreißigjährige Wirtin Dorle Hasebusch ihren Ehemann vermisst und Schankmagd Lucia seit einiger Zeit nichts mehr von ihrem Verlobten gehört hat, dem Knecht Felian – er sei vor einiger Zeit von Soldaten der Festung verhaftet worden, aber sie habe nie erfahren warum. Wenn die Helden sich bereit erklären, nach ihnen zu suchen, werden sich die beiden sehr dankbar zeigen – eventuell anwesende Soldaten aus der Zollfeste werden ihnen hingegen sehr eigenartige Blicke zuwerfen, aber nichts weiter dazu sagen.

- Lucia erzählt, Agon sei an einem Ring aus verschlungenen Delphinen zu erkennen. Aufmerksame Helden können diesen Ring später in der Krakengrotte finden.
- Dorle kam mit ihrem Mann Gero vor einigen Jahren hierher, denn sie hofften auf gute Geschäfte mit den Flussschiffern und den Zollwachen. Aber es gab ständig Ärger mit dem herrischen Kommandanten der Feste. Als es kürzlich wieder einmal Übergriffe von betrunkenen Soldaten gab, ist Gero zur Festung gegangen, um sich zu beschweren. Er ist nie zurückgekehrt, und Dorle glaubt, er müsse unterwegs überfallen worden sein. Sein Holzbein kann von den Helden ebenfalls in der Krakengrotte entdeckt werden.

Szenariovorschläge

- Wenn Ontho das Eindringen der Helden in die Festung überlebt, wird der folgende Festungskommandant ihn verjagen. Er sucht sich dann irgendwo in der Nähe einen neuen Unterschlupf und lebt als Tier in der Wildnis. Den Menschen ist er unheimlich, und schließlich wird ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt. Die Helden können ihn fangen – aber möglicherweise erkennen sie auch, dass er überhaupt nicht böse ist, sondern einfach nicht begreift, was die Menschen von ihm wollen. Und vielleicht finden einfühlsame Helden ja Möglichkeiten für ihn, wie er sein Leben in Frieden fortsetzen kann.
- Geros Holzbein ist hohl, und pfiffige Helden können darin eine verborgene Nachricht finden. Was der Wirt an dem angegebenen Ort versteckt hat, bleibt Ihnen überlassen, und was die Helden mit dem Gefundenen tun, ist ihre Entscheidung.

»Na gut, ist jetzt mehr ne Wegbeschreibung, aber zeichnen war halt noch nie meine starke Seite. Muss das aber trotzdem mal aufschreiben, falls mir im Suff mal wieder was vom Gedächtnis abhanden kommt. So wie damals, als die Sache mit dem Bein passiert ist. Also, ein paar Schritt nördlich vom Wirtshaus gibt's so nen halb zugewachsenen Weg, dem folgt man nach Osten. Der knickt dann nach Nordosten ab und geht durch ein Tor hindurch. Von da dann weiter Richtung Osten, bis man direkt unter der Zollfeste steht. Dann läuft immer schön mit der Zollfeste zur Linken an der Felswand lang, bis es nicht mehr weiter geht. Dann schlängelt man sich schön zick zack das Plateau hinauf, bis man ganz oben ist.
Falls meine Alte jemals zufällig da hoch stiefelt, glotzt sie sowieso nur mit verträumten Augen den Wasserfall an. Die kriegt nie mit, dass direkt hinter ihr unter dem Baum ne Kiste voll mit Kostbarkeiten steht. Bist ein verdammt gerissener Bursche, Gero!«
—die Nachricht aus dem Holzbein

Was für einen Schatz der Wirt versteckt hat, bleibt Ihnen überlassen.

Albenhus

Albenhus für den eiligen Leser
Einwohner: 2.500 (davon 500 Zwerge)
Wappen: dreifach geteilter Schild, rot über Blausilberfeh, darunter zwei schwarze Balken vor silbernem Feld
Herrschaft / Politik: Stadtvikarin Galburga von Hardenfels
Garnisonen: 1 halbes Banner herzogliche Flussgarde, 1 Banner Bergköniglich Eisenwaldsches Garderegiment, 1 Schwadron Albenhuser Gardereiterregiment, 20 Stadtgardisten
Tempel: **Efferd**, Ingerimm, Rahja, Rondra, Travia
Wichtige Gasthöfe: Herberge *Zum torkelnden Einhorn* (Q7/P6/S14), Herberge *Kielschwein* (Q1/P2/S22), Gasthaus *Admiral Sanin* (Q7/P8/S11), Schenke *Honigtopp* (Q1/P1)
Besonderheiten: Steinbrüche mit Koschbasalt, Ordenshaus der Anconiter, Stapelrecht, Verehrung des Flussvaters
Stimmung in der Stadt: freundlich, außer man ist ein Flusspirat, kennt einen Flusspiraten oder kennt jemanden, der einen kennt, der einen Flusspiraten kennen könnte

Albenhus ist einerseits eine wichtige und einflussreiche Stadt am Lauf des Großen Flusses, denn sie ist Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft im Herzogtum Nordmarken und ein wichtiger Handelsort zwischen den Gebirgszügen der Koschberge im Norden sowie des Eisenwaldes im Süden.
Alten Quellen zufolge wurde Albenhus von einem tulamidischen Sultan gegründet, der die Stadt für den Handel mit den Zwergen nutzen wollte. Andere Quellen vermuten, dass an der Stelle des heutigen Albenhus eine Siedlung der Elfen (damals mitunter 'Alben' genannt) gestanden hat. Das heutige Albenhus wird nunmehr hingegen von ungefähr 2.000 Mittelreichern und gut 500 Zwergen bewohnt.
Durch seine Lage kommt der Stadt eine große wirtschaftliche Bedeutung zu: Die meisten Waren, die aus dem zentralen Mittelreich an die Westküste transportiert werden, müssen die Stadt passieren, da der einzige Landweg über den steilen und gefährlichen Greifenpass führt, der vor allem im Winter kaum passierbar ist. Zudem lohnt sich der Besuch der Stadt besonders für jene Händler, die an Geschäften mit zwergischen Gütern interessiert sind. Die ansässigen Zwerge bieten neben allerlei hochwertigen Handwerkserzeugnissen auch den für seine antimagische Wirkung berühmten Koschbasalt sowie andere kostbare, aus den Bergwerken im Umland gewonnene Erze und Metalle wie Silber oder sogar das teure Arkanium feil.
Doch nicht nur für Handelsreisende ist Albenhus ein lohnendes Ziel, auch efferdgläubige Pilger kehren hier regelmäßig ein,

Firun
Praios

steht in der Stadt mit dem *Tempel der rauschenden Wasser* doch der bedeutendste Efferd-Tempel des aventurischen Binnenlands. Angesichts der vielen reisenden Händler und Pilger sind die Albenhuser daher an Fremde gewöhnt und begegnen ihnen gastfreundlich und offen. Wer sich nicht allzu auffällig gebärdet oder gar wie einer der gefürchteten Flusspiraten aussieht, die als die größte Plage der Handelsstadt angesehen werden, fällt hier nicht weiter auf.

Stadtbild und Stadtteile

Das Stadtbild von Albenhus entspricht in weiten Teilen dem vieler anderer mittelreichischer Städte: Die von einer massiven Stadtmauer umgebenen, dicht gedrängt stehenden, mehrstöckigen Häuser sind größtenteils aus Holz und im Fachwerkstil gebaut, auf Straßen und Gassen liegen vielerorts aufgrund der fehlenden Kanalisation Abfälle und anderer Unrat, bis der Regen sie wegspült. Bei näherer Betrachtung fallen dem kundigen Reisenden jedoch durchaus die ein oder andere Besonderheit sowie deutliche Unterschiede zwischen den einzelnen Stadtteilen auf. So hat sich der Alltag der Stadt in vielen Bereichen an den hohen zwergischen Bevölkerungsanteil angepasst, dies äußert sich beispielsweise in kleineren Tischen und Theken, niedriger angebrachten Türklinken und kleinen Podesten an den öffentlichen Brunnen, die den Zwergen das Wasserschöpfen erleichtern.

Albenhus ist in die fünf Stadtteile *Oberstadt*, *Unterstadt*, *Fischerstadt*, *Gansheim* und *Alben* aufgeteilt.

Die im Südosten der Stadt auf einem Hügel gelegene **Oberstadt** ist das 'Reichenviertel'. Die Häuser hier sind meist größer als im Rest der Stadt und oft aus Stein gebaut, die Straßen sind sauberer und weniger eng. Die ansässigen Händler und Handwerker verkaufen teure und exotische Waren wie beispielsweise Kräuter und Gewürze aus ganz Aventurien. Auch Schreiber, die mehrere Sprachen und Schriften beherrschen, findet man hier. In der Oberstadt kann man zudem allerlei hochgestellten Persönlichkeiten begegnen: reichen Händlern mit prall gefüllten Geldbeuteln, stolzen Adligen in teuren, von edlen Rössern gezogenen Kutschen oder Gelehrten, die völlig in ihre Gedanken versunken sind. Aber auch jene, die für solche Persönlichkeiten arbeiten, sind auf den Straßen unterwegs: eilig umherlaufende Botenjungen, Mägde, die Besorgungen auf dem Markt machen müssen, und Kutscherinnen, die auf dem Kutschbock auf die Rückkehr ihrer Herrin warten. Einfache Reisende sollten sich hüten, sich den hohen Herrschaften in der Oberstadt unbedarft in den Weg zu stellen oder anderweitig respektlos aufzutreten: In diesem Stadtteil zeigt die Stadtgarde deutlich mehr Präsenz als in den anderen Vierteln, und Beleidigungen oder mangelnder Respekt gegenüber der Oberschicht sind Delikte, die die Gardisten durchaus mit einem Tag im Kerker ahnden.

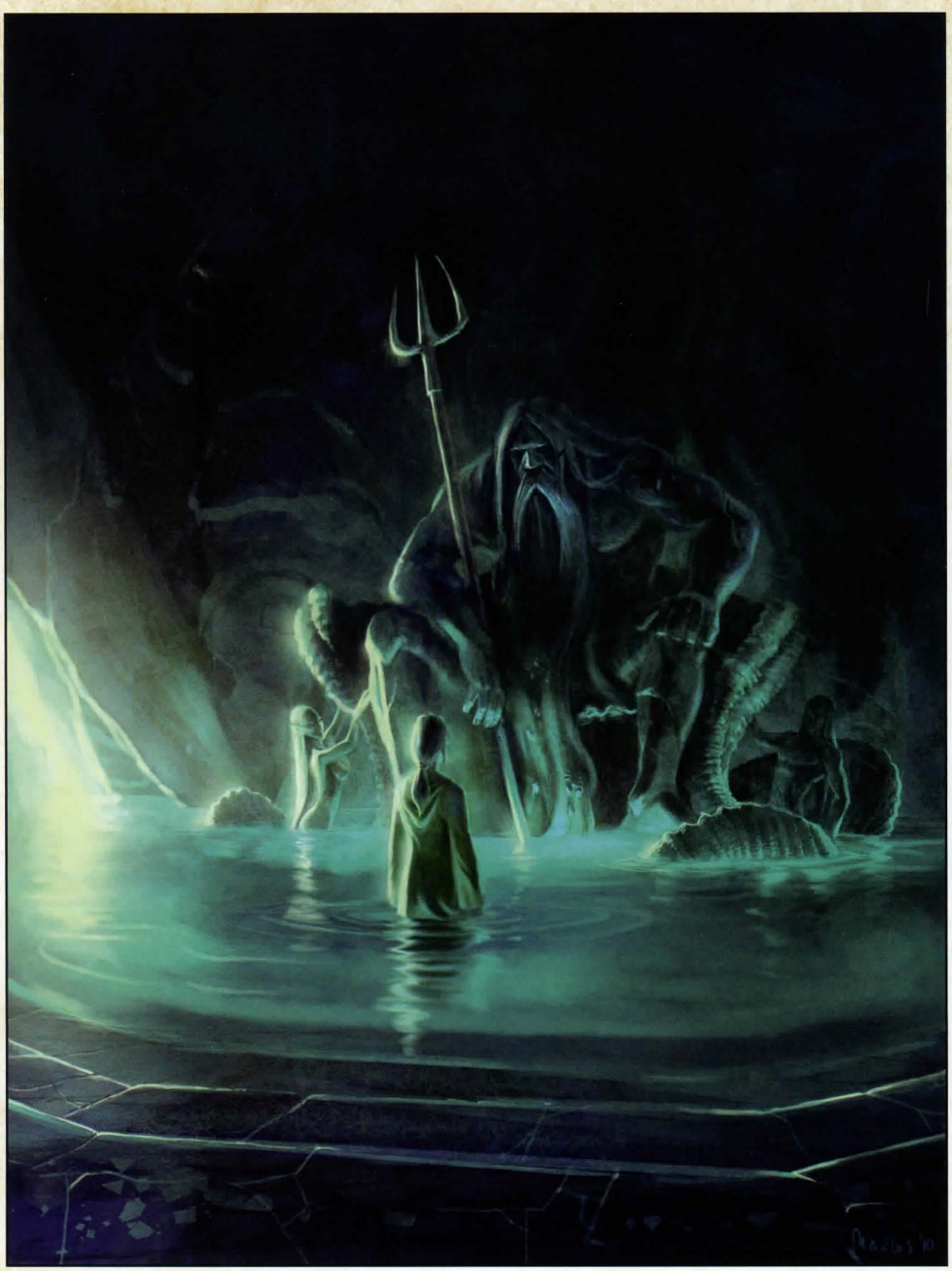
Die nördlich der Oberstadt gelegene **Unterstadt** ist der älteste und lebendigste Stadtteil. Die meisten Handwerker und Händler der Stadt haben sich hier niedergelassen, in großen Schaufenstern wird daher alles angeboten, was nicht zu exotisch ist. Gasthäuser und Übernachtungsmöglichkeiten wie das *Am Großen Fluss* sind hier zahlreich und in vielen Preisklassen vorhanden, so dass hier die meisten Gäste einkehren – zumal die hiesigen Albenhuser nicht so arrogant wie die Bewohner der Oberstadt oder so zwielichtig wie die der Fischerstadt sind. Auch die Fähre zum Stadtteil Alben verkehrt von der Unterstadt aus. Der mit steinernen Löwinnen verzierte Rondra-Tempel der Stadt befindet sich im westlichen Teil der Unterstadt in direkter Nähe zur Fischerstadt.

Trotz des Namens leben in der westlich der Unterstadt gelegenen **Fischerstadt** verhältnismäßig wenige Flussfischer, die mit ihren kleinen Booten auf dem Großen Fluss nach Efferds Gaben suchen. Der Großteil der Bevölkerung besteht vielmehr aus einfachen Arbeitern wie Erntehelfern und Tagelöhnern. Wer hier wohnt, erwartet nicht viel vom Leben, alles ist schmutziger und heruntergekommener als im restlichen Albenhus. Zahnlose Dirnen und Lustknaben bieten am Hafen ihre Dienste an, schmutzige Kinder spielen mit Schweinen im Schlamm und kranke Bettler, die zu schwach sind, um sich bessere Plätze zu erkämpfen, versuchen einige Almosen zu erheischen. Reich aussehende Reisende sollten Vorsicht walten lassen und sich nicht zu weit von der vergleichsweise sauberen Hafenstraße in die dunklen Gassen der Fischerstadt wagen: Mit der Hilfe der Stadtgarde kann man hier nicht rechnen, jeder muss sich hier selbst helfen können. Besonders berüchtigt ist der tief in der Fischerstadt gelegene *Honigtopp*, eine einsturzgefährdete, windschiefe Kaschemme, in der sich die Albenhuser 'Unterwelt' trifft. Im südlichen Bereich des Stadtteils liegen der von einer hohen Rosenhecke umgebene Rahja-Tempel sowie der Travia-Tempel, zu dem auch ein Siechen- und ein Armenhaus gehören.

Das südwestlich gelegene **Gansheim** ist weniger dicht bebaut und deutlich ländlicher als die anderen Stadtteile, da die Stadtherren bei der Erweiterung der Stadtmauer einen Bevölkerungszuwachs erwarteten, für den sie den nötigen Platz schaffen wollten. Dieser Zuwachs ist bislang ausgeblieben, so dass man hier wegen der vielen freien Plätze Gewerbe findet, die einen großen Platzbedarf haben, wie etwa einen Fuhrmannshof, Mietställe und sogar einige Bauernhöfe. Seinen Namen hat der Stadtteil dadurch erhalten, dass die Albenhuser auf den hiesigen Wiesen ihre Schafe, Ziegen und Gänse hüten lassen, wodurch tagsüber überall der Schnattern von Gänsen zu vernehmen ist.

Alben ist der einzige Stadtteil, der am Nordufer des Großen Flusses liegt, und mit dem Rest der Stadt nur über eine Fähre verbunden. Obwohl es offiziell zu Albenhus gehört, wirkt es wie eine eigene Siedlung und wird auch von vielen Einheimischen als eine solche angesehen. Der ganze Stadtteil ist so stark von der zwergischen Kultur geprägt, dass man in den dunkelgrauen Gassen mit all den Vorrichtungen für den Transport von Basaltblöcken und dem ständigen Lärm geschäftiger Steinmetze den Eindruck hat, man stünde in einem der Bergkönigreiche. Die Häuser sind alle aus Stein errichtet, vergleichsweise niedrig und teilweise ein wenig in den im Norden angrenzenden Hügel gegraben. Im Zentrum des Viertels liegt der große, fensterlose und aus schwarzem Basalt errichtete Ingerimm-Tempel, um den sich zahlreiche zwergische Handwerksbetriebe niedergelassen haben.

Das Zentrum der Stadt ist der genau zwischen den vier südlichen Stadtteilen gelegene *Eslamsplatz*, auf dem jeden Vormittag ein Markt stattfindet und wo man stets auf Gaukler, Bettler und Bänkelsänger treffen kann. Außerdem befinden sich hier das Rathaus, die Garnison, die Residenz der *Gräfin Calderine von Hardenfels* und das beste Gasthaus, das *Admiral Sanin*. Im Süden außerhalb der Stadt liegt ein *Kloster der Anconiten*, eines peraine- und hesindegefälligen Heilmagierordens.



Der Tempel der rauschenden Wasser

Bei einer Stadt wie Albenhus, die ihren Reichtum maßgeblich dem Großen Fluss zu verdanken hat, verwundert es nicht, dass hier der Glauben an den Wasser- und Meeresgott Efferd besonders ausgeprägt ist – obwohl einige Albenhuser wohl gerüchteweise auch heimlich dem Flussvater und seinem Gefolge huldigen. Zentrum des Zwölfgötterglaubens in Albenhus ist daher der *Tempel der rauschenden Wasser*. Dieser von der *Meisterin des Flusses Quelina von Salmfang* geleitete Tempel ist der größte Efferd-Tempel im Binnenland und wird zu Recht als ein göttliches Wunderwerk angesehen, das Jahr für Jahr viele Pilger nach Albenhus zieht: Nördlich der Unterstadt, direkt in den Großen Fluss hineingebaut ist eine große künstliche Insel, die ganz dem Efferd geweiht ist. Die komplette Insel und das auf ihr stehende Bauwerk sind einem überdimensionalen Schiff nachempfunden, das von Fachleuten als uralter, seit Jahrhunderten nicht mehr gebauter Schiffstyp identifiziert worden ist.

Nur über eine schmale Brücke ohne Geländer kann ein Besucher den zentralen Platz der Insel erreichen, in dessen Mitte eine steinerne Säule als 'Schiffsmast' steht, die über und über mit efferdgefälligen Reliefs v erziert ist, die verschiedene Heilige und Legenden des Efferd-Glaubens darstellen. An der Spitze der Säule in gut fünf Schritt Höhe thront das Symbol des Efferd, ein springender Delphin.

Dort, wo bei einem Schiff üblicherweise die Reling ist, stehen auf der Insel mehrere Nebengebäude, in denen Werkstätten und Kapellen untergebracht sind. Hier arbeiten nicht nur Geweihte, sondern auch Handwerker, die eine besondere Beziehung zum Efferd-Glauben pflegen, wie beispielsweise ein Bootsbauer und ein Netzknüpfer. Auch allerlei Amulette und Glücksbringer können hier erworben werden, in dem kleinsten Nebengebäude bietet zudem eine Kartographin, die für gutes Geld Karten aus der umfangreichen Kartothek des Tempels kopiert, ihre Dienste an.

Der Bug des Inselschiffes ist das eigentliche Tempelgebäude. Von außen ist das Gebäude mit zahlreichen Figuren geschmückt, die Wasserbewohner aller Art darstellen, als Bugfigur thront an der Spitze ein großer, bärtiger Mann, in dessen Haaren sich allerlei Wasserpflanzen, Seesterne, Muscheln und kleine Fische tummeln. In seiner ausgestreckten Rechten hält er einen Dreizack, seine Füße teilen das wild schäumende Wasser, das links und rechts am Tempel vorbeirauscht. Er stellt den mythischen Flussvater dar, der den alten Legenden zufolge im Großen Fluss lebt, gleichzeitig aber auch der Fluss selbst ist.

Das Innere des Tempels ist vom hindurchfließenden Wasser des Großen Flusses bedeckt, das sich der Legende nach bereits vor vielen Jahrhunderten selbst den Weg in das Gebäude hinein und aus ihm heraus gesucht hat. Wer hier eintritt, steht bis zu den Knien im strömenden Wasser, in dem sich eine Vielzahl von Fischen und Flusskrebsen tummelt. In dem Hauptraum stehen zahlreiche Säulen, Altäre und steinerne Abbilder von Wasserwesen wie Nixen, Neckern und Delphinen – doch die größte Statue ist ein gut vier Schritt hohes Abbild Efferds, das dem des Flussvaters erstaunlich ähnlich sieht. Die Albenhuser erzählen gerne, dass sich sogar echte Nixen und Necker zwischen die Statuen schleichen, um die Menschen zu beobachten. Durch das laute Rauschen des Wassers ist eine Unterhaltung in normaler Lautstärke im Tempel nicht möglich, allerdings wird das

Rauschen auf wundersame Weise leiser, wenn ein Geweihter zu einer Predigt ansetzt. Der hintere Teil des Tempels, das Allerheiligste, ist durch einen blickdichten Vorhang aus Schnüren mit Perlen, Muscheln und Steinen vom Rest des Tempels abgetrennt. Nur mit ausdrücklicher Erlaubnis der Geweihten und wenn man gegen die hier sehr starke Strömung ankommt, darf man das Allerheiligste betreten. Dieser Raum ist fast vollständig mit Schildpatt ausgekleidet und wird von bläulich leuchtenden Gwen-Petryl-Steinen so erhellt, dass man den Eindruck hat, man sei unter der Wasseroberfläche. Im Zentrum des Raumes steht eine riesige aufgeklappte Muschel, die vor langer Zeit aus dem Meer vor Havena geborgen wurde und in der sich bis zu zwei Personen in efferdgefällige Meditation vertiefen können.

Im großen, dreigeschossigen 'Heckaufbau' der Tempelanlage leben nicht nur die sieben Geweihten und Novizen, sondern von hier werden auch alle Aktivitäten der Efferd-Kirche des zentralen Mittelreichs von der Meisterin des Flusses koordiniert. Offizielle Leiterin des Tempels und damit die Ansprechpartnerin für etwaige Reisende ist die altehrwürdige *Grimmhel Efferdtreu*, die wie viele andere Efferd-Geweihte in Minutenschnelle ihre Stimmung von zornig-aufbrausend zu ausgeglichen-ruhig oder umgekehrt wechselt. Wegen der Bedeutung des Tempels sind hier auch noch eine Schreibstube, ein umfangreiches Archiv zu den Themen Seefahrt und Meeresgetier sowie eine Kartothek mit Karten sehr unterschiedlicher Qualität zu finden.

Albenhus im Roman

Der Weg von Havena nach Bragahn führt Gwidion auch nach Albenhus, wo er den Efferd-Tempel aufsucht. Hier lauern ihm Timiskos und seine Schergen auf, und er entkommt nur durch das Eingreifen eines Neckers, der sich zwischen den Statuen verborgen hatte.

Wenn Sie die Suche nach dem schlafenden Helden in Ihr Abenteuer einbauen, dann eignet sich Albenhus als Zwischenstation, um eventuell im Tempel neue Informationen zu erhalten – oder für klassische Verfolgungsjagden durch nächtliche Städte.

Hammerberg – Wohnstatt der Gesetzlosen

»Es war ein hartes, aber friedliches Leben oben in Hammerberg. Das Holz des nahen Waldes lieferte uns Arbeit und nach dem Tagwerk wärmten wir uns in der Taverne die verfrorenen Glieder mit Gebranntem. Doch eines nebligen Abends kamen Fremde, viele von ihnen, und verlangten zu trinken. Ich weiß noch, wie einer von ihnen in einem langen, braunen Mantel mir sein Messer an die Kehle presste und raunte, ich solle besser den Mund halten – sonst würde ich erfahren, wie Eisen schmeckt. Dann lachte der Räuber, und dieses falsche, leise Lachen schreckte mich mehr als der Anblick des Wirts, der mit hängendem Kopf vom Steuerrad an der Decke seiner Taverne hing. Denn ich ahnte in diesem Moment, dass der Mann mit dem fürchterlichen Lachen gekommen war, um sich all das zu nehmen, was nicht sein war ... und dass er und seine Flusspiraten bleiben würden.«
—Erzählung eines aus Hammerberg stammenden Holzfällers

Hammerberg für den eiligen Leser
Einwohner: ca. 70, davon etwa 7 Zwerge, 15 Goblins, 2 andere
Herrschaft/Politik: Ratsbeschlüsse unter der Führung von Kapitän Donnerfaust
Tempel: keine
Gasthof: Zum Steuerrad (Q3/P3/S4)
Besonderheiten: Zugbrücke an der Durchfahrt zum hinteren Steg
Stimmung im Dorf: Eine Aura der Gesetzlosigkeit weht durch die Gassen. Das Misstrauen folgt einem überall hin und tätliche Auseinandersetzungen sind an der Tagesordnung. Doch die Atmosphäre der Freiheit hat auch ihre Verlockungen.

Aus den Tagen, die da waren ...

Die Nähe zum Ambossgebirge, Überreste zwergischer Architektur, selbst der Ortsname Hammerberg lassen den Schluss zu, dass es sich hier ursprünglich um eine Zwergensiedlung handelte. Die wenigen Alteingesessenen wissen, dass die nahe Binge nicht erst durch Girtasch erschlossen wurde, sondern hier schon viel früher gegraben wurde. Gründe für das Fortgehen der Angroschim gehören ins Reich der Legenden und Spekulationen, doch Fakt ist, dass es eine Weile still wurde um Hammerberg. Erst später, als Menschen die günstige Lage am Fluss für den Handel mit Holz entdeckten, begannen sich einige Holzfäller hier anzusiedeln und formten erstmals wieder eine Dorfgemeinschaft. Diese fand ihr jähes Ende, als schließlich die Flusspiraten in Hammerberg einen idealen Stützpunkt erkannten, den sie für sich beanspruchten.

Heute wird der Name Hammerberg nur noch hinter vorgehaltener Hand geflüstert. Man erzählt sich in den Siedlungen am Großen Fluss, ein Fluch habe den Ort getroffen und nunmehr wohnten dort nur noch Geister. Das Schlagen der Holzfällerbeile halle gespenstisch in den Wäldern wieder und unbemannte Schiffe kreuzten so lange im Hafen, bis der Flussvater sich erbarme, die verlorenen Seelen in sein Reich aufzunehmen, und die Schiffe verschlinge. Wer an solche Schauermärchen nicht glauben mag, der nimmt an, das Dorf sei verlassen, und denkt nicht daran, den beschwerlichen Flussweg die Unwyn hinauf ins kalte Gebirge auf sich zu nehmen. Dies ist den Bewohnern Hammerbergs nur recht, denn es gibt nur eines, was die Piraten vom Großen Fluss nicht gerne in ihrem Hafen haben: Fremde.

Vorderer Steg

Wer sein Schiff am Steg von Hammerberg vertäut, wird innerhalb kürzester Zeit feststellen, dass hier keine Geister, sondern ein Haufen schräger Figuren umgehen. Da diese so arm sind, dass sie ihre eigene Mutter verkaufen würden, erkennen sie spätestens an einem prall gefüllten Dukatensack, wer nicht zu ihnen gehört.

Auffällige Ausnahme ist ein Zwerg mit Namen Girtasch, der nicht ohne Grund den Beinamen 'Goldzahn' trägt (siehe Seite 116ff.). Den Handel des Dorfes hat er fest in seiner Hand. Mit einer Zipfelmütze gerüstet, harrt er jeden Tag am Steg aus, um dort eintreffende 'Waren' als erster inspizieren zu können. Er ist es auch, der jeden Fremden unter die Lupe nimmt und ihm in unmissverständlichen Worten klarmacht, was dieser hier in Hammerberg besser lassen sollte, wenn er nicht bei den Fischen landen will: Zwistigkeiten werden vorzugsweise auf dem Duellplatz ausgetragen. Außerhalb davon ist man angehalten, die Waffen stecken zu lassen. Wird man angegriffen, hat man selbstverständlich das Recht sich zu verteidigen, aber Racheschwüre oder Trauerfeiern sind hier nicht gern gesehen.

Wenn man es geschafft hat, dem unangenehmem Redefluss des Zwerges zu entkommen, oder seinerseits erfolgreich etwas aus Girtasch herausgequetscht hat, kann man sich im Dorf umschauen. Vom Hafen aus machen die Holzhütten einen friedlichen Eindruck. Eine leicht bekleidete Frau säuselt einem im Vorübergehen Versprechungen zu. Helden, die das Dorf erkunden, werden oft den Eindruck haben, verfolgt und beobachtet zu werden.

Gasthaus Zum Steverrad

Schon vom Hafen aus ist das Gasthaus zu sehen. Als größtes Gebäude und 'gesellschaftlicher Mittelpunkt' des Dorfes blickt es von einem Hügel auf die Dächer der einfachen Holzhütten hinab wie andernorts ein Tempel. Steil bergan muss man seine Schritte lenken und eine Treppe ins Obergeschoss erklimmen, bevor man die Tür ins Innere aufstoßen kann. Warme, abge-

Die Gunst der Piraten

Sind die Helden in der Absicht hergekommen, mit den Piraten in Kontakt zu treten, dann macht man ihnen klar, dass es nur eine Möglichkeit gibt, zum Anführer vorgelassen zu werden: Alle fünf Mitglieder des Piratenrats müssen ihr Einverständnis geben. Dies sind:

- Girtasch 'Goldzahn', ein zwergischer Händler
- Jadira 'Bardenschreck', Wirtin des Gasthauses
- Rumpo 'Witwenfreund', Kapitän
- Phewin 'Eisenschmeck', Kapitän
- Thimorn 'Hakensang', Kapitän

Dabei ist es möglich, dass Thimorn nicht mehr lebt, wenn die Helden ihn bei den bosparanischen Ruinen getötet haben (siehe Seite 89). In diesem Fall brauchen die Helden nur noch die Zustimmung der anderen vier. Natürlich erhalten Fremde die Zustimmung der Leute nicht ohne weiteres, sondern müssen sich diese Gunst erst erarbeiten. Welche Bedingungen die einzelnen Ratsmitglieder dafür stellen, ist ganz unterschiedlich. Näheres hierzu finden Sie bei den Charakterbeschreibungen.

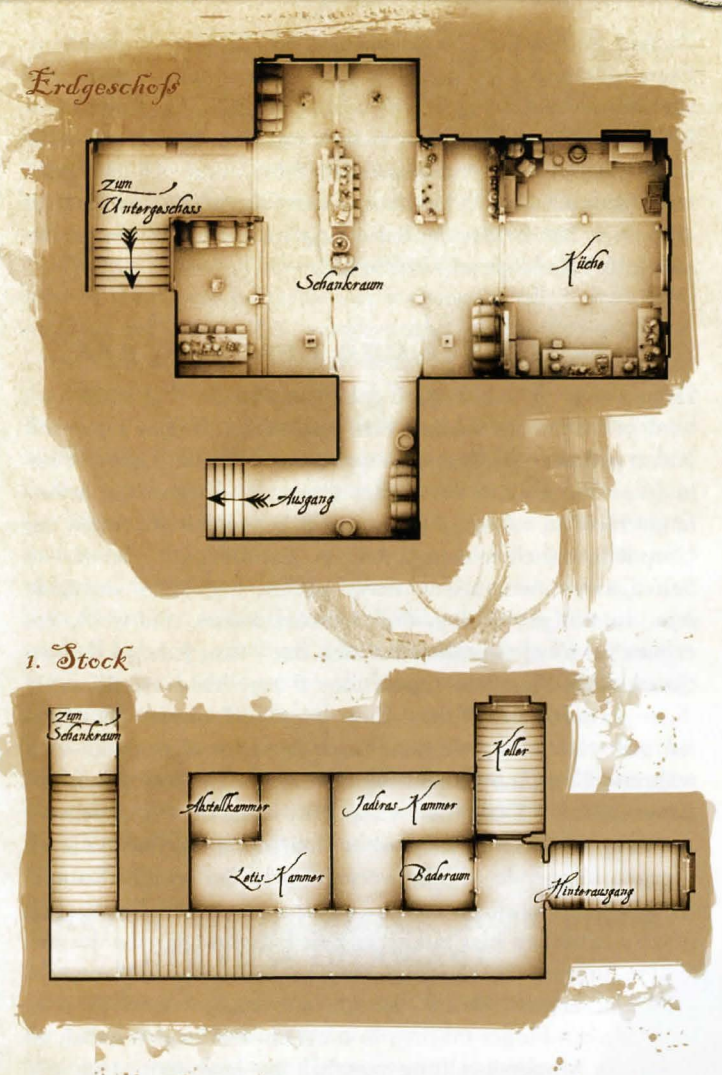
Eisenschmeck weigert sich, überhaupt mit den Helden über eine Einwilligung zu sprechen, bevor nicht alle anderen Ratsmitglieder ihre Fürsprache zugesagt haben. Er gefällt sich in der Position, die Entscheidung der anderen im Zweifelsfalle mit seiner Gegenstimme kippen zu können, um seine Machtposition zu unterstreichen. Gibt auch er seine Stimme, erhalten die Helden Wegbeschreibung und Zutritt zum geheimen Piratenhafen, wo sie mit Donnerfaust sprechen können (siehe Seite 132ff.).

standene Luft und der Geruch von Braten, Bier und ungewaschenen Leibern schlagen einem entgegen, gemischt mit dem Lärm einer prahlerischen Erzählung hier und besorgtem Gemurmel da. Gleich am Eingang fällt ein Ständer ins Auge, der Waffen bereit hält – offenbar sind die Piraten selbst an diesem Ort der Geselligkeit auf alles vorbereitet.

Der Schankraum selbst liegt im trübem Licht einiger Fackeln, und an der Decke umwabern Rauchschwaden ein prächtiges Steuerrad, das wie ein Kronleuchter von eisernen Ketten gehalten wird. Abgesehen von dem großen, rustikalen Tresen bilden einfache Holzbänke und -tische sowie große Fässer das Mobiliar. Die junge, pausbäckige Schankmaid Leti geht herum, schenkt bärbeißigen, rauen Männern und Frauen nach und lacht über ihre anzüglichen Witzeleien (siehe Seite 121). Zur Rechten kann man in die halboffene Küche einsehen, wo ein Herdfeuer lustig flackert und die Wirtin Jadira nicht nur allerhand improvisierte Speisen, sondern auch stets einen kecken Spruch parat hat (siehe Seite 117ff.). Zudem findet man in diesen Räumlichkeiten Pipo, den Bader des Ortes, der Verletzungen und Krankheiten zu behandeln weiß (siehe Seite 121). Er ist der Vater der Schankmaid Leti, die ihm notfalls bei seinen Behandlungen assistiert (siehe Seite 121), und wer es sich leisten kann, bekommt von ihr eine Rasur oder ein Bad im Zuber, der im Untergeschoss steht. Dort befinden sich außerdem Schlafräume, eine Rumpelkammer und der Zugang zum Vorratskeller.

Das Gasthaus im Spiel

Wenn die Helden sich ein wenig in der Schänke aufhalten, werden sie früher oder später von der Sitte erfahren, dass es hier einen 'Tavernenkönig' gibt, der sein Bier niemals bezahlen muss. Jeder kann den amtierenden Tavernenkönig *Radomir* zu einem Wetttrinken herausfordern, und wer ihn dabei schlägt, erbt seinen Titel.



Ein trinkfester Held könnte auf den Gedanken kommen, sich um diesen Titel zu bemühen – sei es, um Einfluss und Ansehen zu bekommen, sie es aus reiner Lust am zünftigen Saufen. Gelungenen *Menschenkenntnis*-Proben verraten schon im Vorfeld, dass der Wettbewerb in dieser Umgebung kaum mit rechten Dingen zu gehen wird, der Held also ohne eigene Schummelei kaum eine Chance auf einen Sieg hat. Jedoch sollte man aufpassen, dabei nicht erwischt zu werden, denn Radomir hat trotz seiner vielen Schulden noch ein paar Freunde.

Szenariovorschlag

Jadira hat ein Problem: Der Vorrat an Schnaps geht gerade zur Neige. Dabei gibt es nicht weit von Hammerberg sogar eine eigene Destille, aber aus irgendeinem Grund wird das bestellte Fass nicht angeliefert. Wenn die Helden sich beliebt machen wollen, dann versprechen sie ihr, zur Destille zu gehen und den Schnaps zu holen.

Dort angelangt, hören sie schon von weitem laute Rufe und unheilvolles Knirschen: Das Haus wird gerade von drei Trollen auseinandergenommen. Eigentlich friedliche Kerle, sind sie hier vorbeigekommen, um nach etwas Süßem zu fragen, auf das sie sehr versessen sind. Doch Jadiras Bote machte den Fehler, sich über die Hünen lustig zu machen. Nun glauben sie, dass man in der Hütte irgendwo Zucker verstecke und ihnen nichts davon abgeben wolle. Also bahnen sie sich gerade einen Zugang zu der Hütte – was bei einer Körpergröße von deutlich

Das Trinkspiel

Wetteinsatz für den Herausforderer ist 1 Dukaten. Wenn er gewinnt, erhält er ihn zurück, wenn er unterliegt, teilen sich Radomir und Wirtin Jadira den Gewinn. Aber immerhin stellt Jadira den Schnaps, dieser muss also nicht noch zusätzlich bezahlt werden.

Jeder Teilnehmer erhält einen Becher, der für jede Runde mit dem hier üblichen scharfen Kräuterschnaps gefüllt wird. Dieser Becher muss in einem Zug geleert werden. Um das zu überstehen, muss dem Helden eine *Zechen*-Probe gelingen, die pro Becher um 4 Punkte erschwert wird (die erste +0, die zweite +4, die dritte +8 etc.). Jeder Talentpunkt, der zum Bestehen der Probe fehlt, wird von der Konstitution des Helden abgezogen. Sinkt seine KO auf diese Weise unter 5, ist er betrunken – was ihm aber nicht unbedingt am Weiterspielen hindern muss. (Allerdings kann der Meister ihm nach Belieben *Selbstbeherrschungs-* und Fingerfertigkeits-Proben abverlangen, und sei es auch nur, um den nächsten Becher unfallfrei an die Lippen zu bekommen.) Sobald die KO auf 0 oder darunter sinkt, fällt der Zecher augenblicklich in einen tiefen Schlaf und hat verloren.

Radomir hat einen Talentwert *Zechen* von 15, die zugehörigen Eigenschaften betragen 13/14/14 und die Konstitution 14.

Mogeleien

Nachdem Radomir den zweiten Becher geleert hat, wirft er ihn gegen die Wand. Daraufhin bekommt er von Jadira einen neuen, der genauso aussieht, aber einen dickeren Boden hat, sodass weniger Schnaps reinpasst: Jede weitere *Zechen*-Probe wird für ihn nur noch um 2 Punkte schwerer (also die dritte +6, die vierte +8 etc.). Diese Mogelei kann nur einem Helden auffallen, der ausdrücklich darauf achtet und dann noch einen *Sinnenschärfe*-Probe +5 schafft. Wenn Jadira Mogelei vorgeworfen wird, lacht sie nur dreckig und erklärt, dass die Regeln nun mal so seien. Weiterer Protest wird von allen Anwesenden nur als "Jammerlappen-Geheul" verlacht, an den Bedingungen ändert sich nichts. Wenn die Helden es aber irgendwie schaffen, die Becher zu vertauschen, ohne dass es jemand merkt, dann steigt die Erschwernis für ihren Gefährten entsprechend langsamer, für Radomir schneller.

Aber auch andere Möglichkeiten des Eingreifens sind möglich, zum Beispiel ein heimlicher ABVENENUM auf den Becher oder dergleichen (in diesem Fall sollten Sie dem Zecher aber eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abverlangen, denn alkoholfreier Kräuterschnaps schmeckt wirklich widerlich …).

Die Krone

Sollte es dem Helden gelingen, neuer Tavernenkönig zu werden, gesteht Radomir kleinlaut, dass er die Krone irgendwo 'verlegt' hat, und ohne sie gibt Jadira kein Freibier aus. Wenn die Helden genauer nachforschen, stoßen sie nach längerer Ermittlungsarbeit auf den Kiepenkerl *Bredo Bento* (siehe Seite 122). Ein Goblin hatte den Holzreif gefunden und beim ihm gegen ein wenig Naschwerk eingetauscht. Seitdem fragt er sich, was er mit dem eigenartigen Ding anfangen soll, und wird sehr erfreut sein, wenn ihn die Helden für ein paar Heller kaufen.

Die Krone ist grob aus dem Boden eines Holzfässchens gesägt worden und verleiht dem Träger somit ein trotteliges Aussehen. Aber wer auch immer Hand an das Ding gelegt hat, sie ist verzaubert und erhöht auf magische Weise die Konstitution ihres Trägers um 2 Punkte.

über drei Metern nicht ohne Gewalt geht. Der Schnapsbrenner steht mit Tränen in den Augen daneben, findet aber keinen Weg, sie aufzuhalten.

Wenn die Helden es irgendwie schaffen, die erzürnten Trolle davon abzuhalten, das Haus zu zerstören, bekommen sie sofort ein Fass Schnaps ausgehändigt – und als Geschenk noch jeder eine Flasche der 'Spezialität des Hauses': einen hochprozentigen Kräuterschnaps.

Trolle
Keule: INI 10+1W6
AT 13 PA 11 TP 3W6+7 DK NS
LeP 60 AuP 120 WS 15 RS 2 MR 8

Duellplatz

Eine recht zentrale Stellung im Ort hat ein abgezäunter Bereich an ein paar Schuppen, auf dem alle Streitigkeiten unter Zeugen ausgetragen werden. Dieser Brauch hat sich etabliert, da die Männer und Frauen so ihrem Ärger Luft machen können, ohne dass es zu großen Auseinandersetzungen zwischen ganzen Mannschaften kommt. Manch einem dient der Platz jedoch auch einfach dem Zeitvertreib oder der Übung seiner Kampffertigkeiten.

Es ist üblich, vor einem Kampf die Regeln festzulegen: bis zu welchem Punkt gekämpft wird, welche Waffen verwendet werden, wer an dem Kampf teilnimmt und ob es einen Preis für den Gewinner gibt. Es überrascht wohl niemanden, dass ein Pirat sich nicht immer an sein Wort hält oder es versäumt, in Rondras Sinne zu fechten. Insbesondere bei der Mannschaft von Eisenschmeck, die sich die 'Sooremannen' nennen, muss man mit dem Schlimmsten rechnen.

Zugbrücke

Ein genauso verschlafener wie mundfauler Zwerg bewacht die alte Zugbrücke, die nicht nur eine Verbindung zum Nordufer der Unwyn herstellt, sondern auch die Durchfahrt zum hinteren Anlegesteg blockiert. Doch wenn jemand ohne Befugnis seine Brücke betreten oder gar das wassergetriebene Hebewerk der Brücke bedienen will, ist der Brückenwart *Ortasch* auf einmal hellwach. Gute Gründe bringen bei ihm gar nichts, denn letztendlich entscheidet Girtasch, wer auf die andere Uferseite darf, was nicht zuletzt daran liegt, dass dieser Weg zu seiner Binge führt (siehe Seite 122).

Zudem dürfen nur die bekannten Schiffe hier durchfahren. Dem Anschein nach legen sie am geschützteren Steg an und sind am nächsten Tag bereits wieder ausgelaufen. Einem aufmerksamen Beobachter mag jedoch auffallen, dass diese Schiffe in Wirklichkeit weiter flussaufwärts fahren und sich häufig Piraten, die nicht zu den Schiffen an den Stegen gehören, im Dorf aufhalten. Die Erklärung dafür liegt im geheimen Hafen, der sich in der Knochenschlucht befindet (siehe Seite 127ff.).

Der Hehler und der Fälscher

Drückt sich ein Held lange genug in dunklen Ecken herum, wird er früher oder später von einer zwielichtigen Figur mit einem geflüsterten "Pst" angesprochen. Ein paar scheinbar belanglose Worte über das Wetter folgen, und wenn der betreffende Held in solchen Dingen nicht bewandert ist, findet das Gespräch schnell seinen Abschluss. Doch jemand, der in den Seitengassen Aventuriens etwas gelernt hat, sollte imstande sein, die nötigen Schlagwörter herauszuhören, und weiß, was er hier für zwei Gestalten vor sich hat – also jeder, der einen *Gassenwissen*-Wert von mindestens 5 hat. Als personifizierter 'Schwarzmarkt des Dorfes' kann man bei *Lumpino* alles kaufen oder verkaufen, von dem Girtasch nichts wissen soll. Und während Lumpino seinem Kunden im einen Augenblick uneingeschränkte Diskretion verspricht, kann man im nächsten Atemzug schon ein interessantes Geheimnis von ihm erfahren – gegen klingende Münze, versteht sich. Bei seinem Kumpel *Oss* hingegen kann man etwas anderes erwerben: Erstaunlich präzise entstehen hier in kurzer Zeit Fälschungen, die das ungeübte Auge bestens täuschen können. Dabei ist der Mann sehr vielseitig: Schrift, Druck, Metallbearbeitung oder Nähwerk, seine flinken Finger machen es möglich. Die beiden haben an Girtaschs Monopolstellung ziemlich zu knabbern, doch alle ausgeheckten Pläne, wie sie ihn loswerden können, fanden bisher aus purer Angst keine Umsetzung.

Orks und Goblins

Orks sind ein wenig kleiner als Menschen, dafür aber meist muskulöser gebaut. Ihr gesamter Körper ist mit einem dichten, schwarzen Fell bewachsen, weshalb man sie auch abfällig Schwarzpelze nennt. Die wilden Kreaturen haben grobe Gesichtszüge, aus dem Unterkiefer hervorstehende Hauer und struppiges, langes Haupthaar. Sie leben vor allem in einer Hochebene im aventurischen Nordwesten, wo sie ihre blutigen Götter anbeten und vor allem das Faustrecht regieren lassen. Orkische Frauen werden von ihren Männern nicht als eigene Persönlichkeiten wahrgenommen, sie stehen in der Rangfolge unter den niedrigsten Männern. Außerhalb des Orklands begegnet man den Orks zumeist als aggressive Räuber oder Söldner.

Goblins haben eine gedrungene Gestalt und hervorstehende Zähne und hüllen sich meist in Felle oder Lumpen. Ihr Körper ist von struppigem, rötlichem Fell bedeckt, weswegen sie folgerichtig Rotpelze genannt werden. Sie leben in Stämmen, die von einer Schamanin angeführt werden. Ihre langen und kräftigen Arme und geschickten Finger machen sie jedoch auch zu wertvollen Arbeitern. Sie gelten als feige und hinterhältig, können jedoch auch schnell eingeschüchtert werden.

Eine Gemeinschaft von Außenseitern

In Hammerberg wohnen nicht nur Menschen verschiedener Herkunft, die es andernorts zu nichts gebracht haben, auf einem Fleck zusammen, sondern auch Angehörige anderer Rassen – und das in ungewohnt friedlicher Koexistenz.

Da **Zwerge** im Kosch kein ungewöhnlicher Anblick sind, gehören auch Girtaschs Bergleute aus der Binge nördlich des Dorfes ins Bild. Seit einiger Zeit werden auch **Goblins** für handwerkliche Tätigkeiten und niedere Arbeiten eingesetzt. Besonders die Kapitäne Eisenschmeck und Witwenfreund schätzen ihre Dienste, doch bei ersterem genießen sie keinen besseren Stand als Sklaven. Die kleinen, leicht zu verängstigen Rotpelze haben enorm unter den Launen seines Bootsmannes *Zutar* zu leiden. Bei diesem handelt es sich um einen **Ork**, der jedes bisschen fehlenden Intellekt durch Grobheit und Sadismus wieder wettmacht, um die Oberhand zu behalten. Die grunzenden Laute, die er zwischen seinen hervorstehenden Hauern herausbringt, sind oft nur schwerlich als zusammenhängende Worte zu verstehen. Seine Lieblingsredewendung ist dabei die Androhung, bei Ungehorsam mit jemandem "Knack" zu machen.

Etwas außerhalb des Dorfes, auf der anderen Seite der Brücke, findet man das Pfahlhaus der **Elfe** Sanraya. Die Meinungen über sie gehen weit auseinander, sie reichen von verzauberter Hingabe bis hin zu offener Feindseligkeit (siehe Seite 119).

Phewin 'Eisenschmeck' Sooremann – der fiese Intrigant

»Der nächste Besuch galt einem jungen Kutschenräuber, der bereits einige Monde in seiner Zelle schmorte. Man hatte mir gesagt, dass seine Gefangenname nur möglich gewesen war, weil der Bengel statt zu fliehen seinen Häschern allein und völlig verwirrt am Rande des Farindelwaldes entgegengelaufen sei. Als man ihn aufgriff, habe er mit vor Schreck geweiteten Augen von Elfen und Feen erzählt, die ihm nach dem Verstand trachteten. Praios' Licht sollte ihn nun von seinen Sünden reinigen und ihm den Mut geben, auf dem Weg der Gerechten zu schreiten. Als er aber meiner Robe ansichtig wurde, spuckte er vor mir aus uns zischte: "Ganz ehrlich, was weiß euereins schon von Gerechtigkeit?" In den Augen dieses Mannes sah ich, dass er bereits gemordet hatte. Später hörte ich, ihm sei der Ausbruch gelungen. Doch ich bin mir gewiss, dass der strafende Blick des Herrn Praios ihn eines Tages treffen wird, welches Werkzeug er auch immer dazu wählt.«

—aus den Aufzeichnungen des Praios-Geweihten Alrik Sonnentreu, 999 BF

Jeder, der dem verschlagenen Piratenkapitän gegenüber steht, ahnt sehr schnell: Phewin ist ein äußerst gefährlicher Mann, dem man besser nicht in die Quere kommen sollte, wenn man nicht bereit ist, die Konsequenzen zu tragen. Schon früh auf die schiefe Bahn geraten, ist er bestens vertraut mit allem, was es für das Diebesgewerbe braucht. Geprägt von Goldgier und Rücksichtslosigkeit, versteht er es, durch Einschüchterung und Versprechen Unterstützung zu erhalten. Sein Motto ist: Wer sich nimmt, der bekommt. Da er nicht an das Gute im Menschen glaubt, trifft er jedoch mitunter Fehleinschätzungen. Moral und Gerechtigkeit sind für ihn nur leere Worthülsen, und er kann nicht verstehen, dass sie für irgendjemanden mehr bedeuten – andererseits lassen sie sich bestens dazu nutzen, seine Mitmenschen und -zwerge zu manipulieren. Mit seiner Intelligenz ist er es gewohnt, eine Führungsrolle zu übernehmen. Vor mit Magie verbundenen Lebewesen fürchtet er sich insgeheim, verbirgt dies aber unter einer Maske der Abscheu. Wenn er jedoch glaubt, dass Zauberei ihm in einer Situation hilft, ist er opportunistisch genug, sich darauf einzulassen.

Erscheinung

Phewins drahtiger Körper zeigt die Spuren langjährigen Hungers und des Lebens unter freiem Himmel. Meist verbirgt er seine Messer unter einem langen erdfarbenen Mantel und seinen Hals unter einem schmutzigen Tuch, das er sich bisweilen übers Gesicht zieht. Die Ringe und Halsketten seiner Opfer würden ihn schmücken, wären sie nicht ohne jeden Geschmack zusammengestellt. Wettergegerbte Haut zeichnet sein Gesicht, und die Falten lassen ihn mindestens zehn Jahre älter wirken, als er ist. Heruntergezogene Mundwinkel seiner schmalen Lippen, dunkle Augenränder unter abschätzigen Augen und schmieriges dunkles Haar über einer Denkerstirn geben Phewin eine Ausstrahlung, die dazu führt, dass man sehr ungern von ihm gemustert wird.

Lebenslauf

Als einer von vielen Fischern der Nordmarken an den Ufern des Großen Flusses hatte Phewin, der früh auf sich allein gestellt war, meist nicht einmal selbst genug zu essen, geschweige denn genug, um seinen Fang gegen ein paar Münzen einzutauschen. In seiner Not kam er schon früh mit dem Gesetz in Konflikt und erntete das Misstrauen seiner Dorfgemeinschaft. Er sah die Aussichtslosigkeit dieser Lebensart, tauschte sein Fischerboot gegen einen alten Gaul ein und suchte andernorts sein Glück.

Als ihm ein paar Wegelagerer das Pferd und seine letzten Habseligkeiten abnehmen wollten, machte er ihnen kurzerhand einen besseren Vorschlag: Er schloss sich ihnen an und übernahm schon bald die Führung. Seine Intelligenz und das taktische Geschick trugen bald Früchte. Die Bande suchte sich gezielter ihre Opfer und schlug nur da zu, wo das Risiko gering und die Beute lohnenswert war. Phewin baute schließlich ein Unterschlupf am Rand des Farindelwalds auf und wurde trotz seiner jungen Jahre zum gefürchtetsten Kutschenräuber der Region, der auch vor Raubmord nicht zurückschreckte. Doch eines Tages kam der seit langem schwelende Konflikt mit den dort ansässigen

Elfen zu seinem Höhepunkt: Sie kreisten Phewin ein und trieben ihn bösartigen Feen in die Arme. Was genau geschah, wird wohl auf ewig sein Geheimnis bleiben, jedenfalls kam er nur knapp mit dem Verstand und dem Leben davon, wurde jedoch von Gesetzeshütern gefangen genommen. Nach einiger Zeit im Kerker gelang ihm die Flucht.

Auf seinen Kopf ist eine Belohnung von 100 Dukaten ausgesetzt, doch der Steckbrief nennt einen anderen Namen: "Hechard, genannt die Peitsche". Wie Phewin wirklich heißt, weiß wohl nur er selbst. Der Nachname Sooremann geht auf das Wort *Soore* zurück, das in Füchsisch (der Sprache der Herumtreiber und Phexdiener) *Diebesgut* bedeutet.

Nach seiner Zeit Flucht aus der Kerker entschloss er sich erneut, andere Wege zu gehen, sammelte ein paar Halsabschneider um sich und kaperte mit ihnen ein Schiff, womit er den Grundstein für seine Piratenkarriere legte. Er war es, der Hammerberg zu seinem Unterschlupf auserkor und die Flussräuber anführte, bis Eilif auf der Bildfläche erschien. Durch ihre unanfechtbare Erfahrung in der Schifffahrt und Piraterie hat sie die Anführerschaft übernommen und ist zu seiner erbitterten Konkurrentin geworden, durch deren Risikobereitschaft er die Aussicht auf schnellen Reichtum massiv gefährdet sieht.

Darstellung

Grundsätzlich würdigt Phewin nur denjenigen mehr als eines Blickes, die für ihn von irgendeinem Interesse sind. So kommt es oft vor, dass er ein Gespräch beendet, bevor es überhaupt begonnen hat. Letztendlich ist dies ein weiterer Kniff, um seine Machtposition zu illustrieren und seine Mitmenschen einzuschüchtern. Wenn er spricht, stellt er vorwiegend (Gegen-) Fragen, statt Antworten zu geben, auch wenn eine unmissverständliche Aussage nur in einer Frage verkleidet wird. Dies dient nur dazu, seinen Gesprächspartner zu verwirren und aus der Reserve zu locken. In der Tat ist diese Taktik in Kombination mit seiner düsteren Stimme und einem leisen, falschen Lachen sehr erfolgreich, insbesondere wenn er ganz gelassen unangenehme Wahrheiten oder gar Drohungen ausspricht. Höflichkeiten sucht man bei Phewin vergebens, denn auf die Gefühle seiner Mitmenschen gibt er einen feuchten Kehricht, es sei denn, er kann sich diese zu Nutze machen.

Zitate

»Sollte ich nicht? Ich sag dir, was du nicht solltest: mir in die Quere kommen. Sonst wirst du erfahren, wie Eisen schmeckt. Verstehen wir uns? «

»Man lernt Menschen am ehesten kennen, indem man sie überrascht.«

»Ich kann dir helfen, wenn du mir hilfst.«

»Willst du dich an die Regeln halten oder an den, der sie macht?«

»Wenn du glaubst, dass in diesem Dorf etwas ohne meine Kenntnis geschieht, dann irrst du dich. «

»Hört ihr es schon? Das Rauschen von Golgaris Schwingen? Hmhm. «

Geboren: 982 BF **Größe:** 1,80 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** blau
Darstellung: verschlagen, bedrohlich, heimtückisch, skrupellos, intrigant, intelligent, egozentrisch

MU 15	**KL 14**	**IN 11**	**CH 12**			
FF 8	**GE 14**	**KO 12**	**KK 11**			
Dolch:	**INI 10+1W6**					
AT 16	**PA 8**	**TP 1W6+1***		**DK H**		
LeP 36	**AuP 39**	**AsP –**	**KaP –**	**WS 6**	**RS 1**	**MR 2**

*) Die Klinge ist meistens mit Schlafgift präpariert.

Vor- und Nachteile: Herausragende Eigenschaft (Klugheit) / Gesucht II (Nordmarken), Vorurteile gegen Elfen 8
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 11, Überzeugen 14
Sonderfertigkeiten: Todesstoß, Versteckte Klinge
Verhalten im Kampf: Als Kopf einer Truppe wird er lieber andere für sich kämpfen lassen und schreckt auch nicht davor zurück, diese in den sicheren Tod zu schicken. Er bevorzugt Fernkampfwaffen wie Wurfmesser und Armbrüste und setzt dabei auch gezielt Gift ein. Wenn es hart auf hart kommt, kennt er aber auch im Nahkampf mit Messern und Dolchen kein Pardon. Trotz seiner Abneigung gegen Magie setzt er auch Heiltränke ein, wenn er sie bekommen kann.

Phewins Stimme

Mit Sooremann kann kein Fremder 'einfach so' reden, denn dieser erstickt jedes Gespräch im Keim. Es muss einem zunächst gelingen, sein Interesse zu wecken. Dies kann man zum Beispiel erreichen, in dem man mit seinem orkischen Bootsmann *Zutar* verhandelt (siehe Seite 112). Gelingt es, dessen Wohlwollen zu erringen, wird Sooremann wenigstens lange genug zuhören, dass man erklären kann, was man will.

Szenariovorschläge

- Wenn die Helden etwas von Phewin wollen, müssen sie sich erst mit dem Ork Zutar gut stellen. Der verlangt von ihnen, einen geflüchteten Goblin zurückzubringen. Lassen sich die Helden darauf ein, verrät ihnen der Goblin *Rabauk* gegen ein wenig Geld, wo der Goblin steckt: Irgendwo im Wald sammelt die Schamanin *Reshamama* möglichst viele geflohene Goblins um sich, um ihnen ein Entkommen in die Berge zu ermöglichen. Die Helden haben nun die Möglichkeit, sich mit der Sippe anzulegen und den Flüchtling zurückzubringen – oder sie könnten auch Rabauk überwältigen und Zutar bringen, denn der Ork kann die Goblins sowieso nicht auseinanderhalten. Diesen Vorschlag könnte auch Reshamama machen.
- Wenn Phewin den Helden erst einmal zugehört hat, will er sie seinerseits auf die Probe stellen, und dazu schickt er sie auf einen scheinbar harmlosen Botengang: Sie sollen seinem Freund *Zinken-Berwin* einen versiegelten Brief überbringen. Berwin wohnt etwas außerhalb des Ortes auf einem Waldbauernhof (siehe Karte auf Seite 110). In Wahrheit enthält der Brief aber die Anweisung, den Überbringer der Nachricht sofort zu töten. Wird der Brief zugestellt, versuchen Zinken-Berwin und seine Kumpanen genau dies, um sich von einer Schuld gegenüber Sooremann frei zu kaufen.

Wenn die Helden jedoch Übles ahnen (zum Beispiel nach einer gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe +7 gegenüber Sooremann), ist es durchaus möglich, den Brief zu öffnen und zu lesen. So könnten sie Oss einen Brief fälschen lassen (siehe Seite 112) oder Berwin davon überzeugen, dass er ohne Über-

raschungsmoment keine Chance gegen die schlagkräftigen Helden hat. Sprechen sie Sooremann auf diese Falle an, reagiert dieser gelassen und erklärt, dass es nur darum ging, ihre Schlagkraft zu überprüfen.

● Selbst nach dieser Prüfung verlangt er von den Helden noch einen Gefallen, um ihnen seine Stimme zu geben: Sie sollen ihre Audienz bei Donnerfaust dazu verwenden, die Piratenanführerin zu töten. Er erklärt, dass seine Gefolgsleute im geheimen Hafen nur darauf warten, loszuschlagen und ihn als neuen Anführer zu akzeptieren. Zudem macht er klar, dass sie weder auf Hilfe von Donnerfaust zählen können, noch Hammerberg lebend verlassen werden, sollten sie mit irgendjemandem über seine Pläne sprechen. Durch seine Anweisung steht der Weg zum Geheimen Hafen den Helden nunmehr offen, ganz gleich wie sie sich ihm gegenüber äußern.

Rumpo 'Witwenfreund' Barschbold – das zauberhaftes Großmaul

»Ich hatte ein Artefakt in meinem Besitz, das war von unschätzbarem Wert. Seine Magie verwandelte jedes unbedacht geäußerte oder unglücklich formulierte Wort in Gold. In den Ohren der Kunden klangen meine Sätze wie Musik. Sie waren verzaubert von meinen so wohl artikulierten Schmeicheleien und trefflichen Anpreisungen meiner Waren, sodass es in meiner Börse nur so klingelte. Doch dann, eines schwarzen Tages, wurde mein Flusssegler von Piraten überfallen. Ein dicker, ekelhaft anzuschauender Muskelprotz mit einer Fratze wie ein Köter haute mir mit einem Knüppel auf den Schädel, und als Boron mich langsam in gnädige Ohnmacht sinken ließ, spürte ich noch, wie gierige Hände mir den Ring vom Finger zogen.«
—traurige Erzählung eines hoch verschuldeten Kaufmanns, der nicht namentlich genannt werden will

Rumpo ist ein liebenswerter Rüpel, der immer sagt, was er denkt, und sich dabei keine Gedanken über gutes Benehmen macht. Durch die Hilfe seines spitzzüngigen Freundes Alrico hat er es geschafft, zum Kapitän zu werden. Allerdings hat er sich vor kurzer Zeit grundlegend geändert, und niemand weiß, woran das liegt. Verantwortlich dafür ist ein magischer Ring, der dafür sorgt, dass nicht mehr das, *was* er sagt, sondern die Art, *wie* er es sagt, ihn bei den meisten Menschen beliebt macht. Absurderweise merkt Rumpo nicht einmal, wie das Artefakt funktioniert, auch wenn er durchaus begriffen hat, dass er ihm sein Glück verdankt. Den sprachlichen Rotz, den der Mann formuliert, wird im Ohr seiner Zuhörer zu schönsten Komplimenten, die von Bildung und Anstand zeugen, die Rumpo in Wahrheit nie besessen hat.

Aussehen

Selbst die schmucke Bekleidung eines wohlhabenden Kaufmanns können die einfache Herkunft und plumpe Art des Kapitäns kaum verbergen. Noch immer bevorzugt er grobe Handwaffen wie den Knüppel oder das Beil, die er in seinen den fetten Wanst umgebenen Gürtel steckt. Aus dem offenen Hemd quillt verschwitztes Brusthaar, über dem an einer protzigen Goldkette ein großes Amulett des Söldnergottes Kor prangt. Kleine Schweinsäuglein, ein wabbliges Doppelkinn und strähniges, schütteres Haar runden das unansehnliche Bild ab.

Lebenslauf

In früheren Zeiten war 'Rumpino' ein gefürchteter Söldner, der sich gegen gutes Gold anheuern ließ. Irgendwann hatte er das Landleben satt und wurde Seesöldner, bis er sich entschloss, die Seiten zu wechseln und Pirat zu werden. Er lernte Alrico kennen, der völlig anders war als er – aber vielleicht schlossen sich die beiden gerade deswegen ins Herz. Gemeinsam fanden sie Aufnahme bei einer Flusspiratenbande, und schließlich wurde Rumpo Kapitän. Er war dabei immer der harte Klotz, der es mit den ruppigen Piraten aufnehmen konnte, während Alrico im Hintergrund das Denken besorgte. So sind sie ein prächtiges Duo – obwohl die Wirkung des Rings auch für Alrico manchmal etwas befremdlich ist.

Darstellung

Die Darstellung des Piraten am Spieltisch ist nicht ganz einfach, denn auch die meisten Helden erliegen der Wirkung des Rings und werden lieben, was der Pirat sagt. Nur Helden mit einer Magieresistenz von 7 oder mehr können sich der Wirkung entziehen. Wenn kein Held einen ausreichenden Wert hat, sollten Sie Rumpo als zwar hässlich, aber ungemein sympathisch darstellen. Sie können sogar Ihre Spieler darauf aufmerksam machen, dass sich die Helden Rumpos Charme nicht entziehen können. Vermutlich macht sie das irgendwann misstrauisch, und spätestens eine magische Untersuchung wird das Geheimnis enthüllen.

Schwieriger wird es, wenn ein Zauber bei wenigstens einem Helden nicht wirkt. Denn dann müssen Sie ihn zweigleisig darstellen: für die einen als Sympath, für den oder die anderen als Widerling. Die meisten Spieler lassen sich gerne auf ein solches Schauspiel ein, probieren Sie es einfach mal aus.

Sobald die Maske gefallen ist (zum Beispiel, indem ihm der Ring gestohlen wird), kommt Rumpos eigentliche Persönlichkeit zum Vorschein: Er ist ein Gernegroß, der an hemmungsloser Selbstüberschätzung leidet, seit er in Besitz des Ringes ist. Keine Frau ist bei ihm vor Avancen sicher, doch auch bei vielen Männern kann er die richtigen Strippen ziehen, um sich ihr Wohlwollen zu versichern. Die Magie des Ringes kann die inhaltliche Intention des Gesagten nicht ändern, aber die Ausdrucksweise vermag die Wirkung mitunter sogar umzu-

kehren. Ist das Artefakt sogar imstande, Rülpser und andere unerwünschte Körpergeräusche zu verbergen, bleibt bei dem Zuhörer dennoch mitunter ein schmieriger Eindruck zurück, nicht zuletzt, da die Zauberwirkung rein gar nichts an Rumpos optischer Ausstrahlung ändert. Nimmt man dem Kapitän seinen Schatz, wird aus der charismatischen Wortgewandtheit eine schleimige Stimme, gepaart mit reichlich primitiver Sprache – ohne dass er selbst die Veränderung bemerkt.

Zitate

(Zum Vergleich: Die jeweils letzten beiden Zitate bilden dieselbe Aussage, mit oder ohne Ring.)

Mit Ring:

»Ich glaube, Ihr wollt mir helfen.«

»Falls ich Euch mit meinem Verhalten verwirrt habe, so bedaure ich dies zutiefst.«

»Seid bedankt für das Kompliment, das ich gern erwidern möchte. Doch lasst uns nicht mehr davon sprechen, schließlich verdirbt zu viel Lob den Charakter.«

»Nun, in der Tat habe ich mir als 'Kapitano Rumpo' den Ruf eines Charmeurs erworben.«

»Wollt Ihr noch verweilen, so besteht kein Grund zur Schüchternheit. Sprecht nur freiheraus!«

Ohne Ring:

»Der Spruch hat doch sonst immer gezogen bei den Weibern ...«

»Irgendwas is' faul ... die Leute nehm' mich nich' ernst. (Rülps) Hm, komisch ...«

»Weißt du ... früher oder später krieg ich jede rum. Bin jetzt wer. Kapitano Rumpo! Hähähä!«

»Sag's halt, wenn du noch'n Stück bleim willst, ne? Ich mag Mädchen, die wiss'n, was se woll'n.«

Geboren: 958 BF **Größe:** 1,68 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün
Darstellung: schmeichelnd, charismatisch, sehr sympathisch; ohne Ring: plump, schmierig, geltungssüchtig

MU 14	**KL 9**	**IN 10**	**CH 8***			
FF 9	**GE 12**	**KO 16**	**KK 15**			
Streitkolben: INI 10+1W6						
AT 15	**PA 9**	**TP 1W6+5**		**DK N**		
LeP 42	**AuP 43**	**AsP –**	**KaP –**	**WS 8**	**RS 1**	**MR 3**

Vor- und Nachteile: Zäher Hund / Größenwahn 8
Herausragende Talente: Überreden 4
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen
*) Rumpo besitzt einen magischen Ring, der sein Charisma auf 18 erhöht. Wie lange dieser Ring noch funktioniert, ist Spielleiterentscheidung.

Rumpos Stimme

Ersucht man die Fürsprache des dicken Rumpo, bekommt man in gewählten Worten zu verstehen, dass er selbstredend nichts lieber tun würde. Allerdings wird schnell klar, dass er dafür ebenfalls eine Gefälligkeit erwartet. Eine Sorge plagt ihn, und Ortsfremde eignen sich bestens dazu, das Problem für ihn zu lösen: Bei einem Stelldichein mit der Schankmaid Leti (siehe Seite 121) vergaß er seine Schnupftabakdose in ihrer Kammer im Untergeschoss der Taverne. Nun fürchtet er, ihr Liebster könne diese finden und Schlüsse ziehen. Auch hat er Schwierigkeiten, sie direkt darauf anzusprechen, da sie fast nie allein ist. Wem es gelingt, ihm das verräterische Indiz wiederzubeschaffen, dem will er seine Stimme im Rat geben und sogar eine Prise seines Tabaks mit ihm teilen.

Wenn die Helden unbemerkt in Letis Kammer vordringen, finden sie gleich zwei Tabakdosen (eine davon gehört Girtasch) und außerdem Thimorns Pfeife. Hat Rumpo seine Dose erhalten, will er erst noch mit seinem Bootsmann *Alrico Farfara* Rücksprache halten. Der jedoch fordert auch noch einen Gefallen von den Helden, denn zu seiner tiefen Betrübnis vermisst er sein Rapier, das ihm angeblich gestohlen worden sei. In Wahrheit hat er es beim Kartenspiel an einen Pirat der Sooremann-Bande verloren. Erst, wenn man Alrico sein Rapier zurückbringt, erhält man die Stimme des Witwenfreunds.

Girtasch Goldzahn Sohn des Gramtax – der gierige Händler

»Als ich die Zipfelmütze das erste Mal gesehen hab, war mir klar: Nu is Schluss mit lustig. Und als mich erst die goldenen Beißerchen anblitzten ... Phex hilf! Da lief's mir schon kalt den Rücken runter. Seitdem hab ich nie aufgehört zu frieren.«
—aus einem zufällig belauschten Gespräch in einer verborgenen Ecke Hammerbergs

Der schmächtige Zwerg mit der Zipfelmütze ist eine unangenehme Nervensäge. Zwar ist man versucht, über ihn zu lachen, doch bleibt einem das Lachen schnell im Halse stecken, wenn man die Boshaftigkeit des kleinen Mannes erkennt. Verbittert und gierig wie er ist, bereitet es ihm ein diebisches Vergnügen, andere herumzukommandierern. Er hasst den Fluss und würde nie einen Fuß auf ein Boot setzen, aber er nutzt das unliebsame Gewässer, um Geschäfte zu machen. Dabei ist er sich immer selbst der nächste. Allen Nichtzwergen gegenüber hegt er starke Vorurteile, doch auch bei seinen Klanbrüdern machen ihn seine Arroganz und ständige Unzufriedenheit unbeliebt. Dies führt zu immer größerer Einsamkeit, die Girtasch durch immer mehr Besitz wettzumachen versucht. Der Händler duldet keine Konkurrenz, denn mit dem erwirtschafteten Gold finanziert er den Bergbau in der nahe gelegenen Binge. Die unheilige Wirkung des Hölleneisens, das dort liegt, hat Girtaschs Eigenarten inzwischen verstärkt, und so liebt er sein Eigentum inzwischen mehr als das eigene Leben.

Aussehen

Für einen Zwerg ist Girtasch auffallend schwächlich. Mit gefütterter, edler Winterkleidung plustert er sich auf und mit seiner spitz zulaufenden Mütze ist er schon von weit her zu erkennen. Unübersehbar prangt ein stolzer Geldbeutel an seinem Gürtel, den er zuweilen wie ein Haustier tätschelt. Auch mit goldenen Schnallen an Schuhwerk und Gürtel weiß der Zwerg seinen Reichtum zwischen all den armen Schluckern rücksichtslos zur Schau zu stellen. Sein Beiname kommt nicht von ungefähr, denn seine sämtlichen Schneidezähne glitzern golden aus seinem Mund hervor. Ihn auf die Umstände des Verlustes der echten Zähne anzusprechen, ist die beste Möglichkeit, sich sehr unbeliebt bei ihm zu machen.

Lebenslauf

In seinem heimischen Klan ist nichts aus ihm geworden, da seine Habgier als Eigenschaft des verderbensbringenden Drachen Pyrdacor gilt und deswegen stets auf Ablehnung traf. Traditionsbewusstsein und ritualisiertes Leben in der heimischen Binge wurden ihm unerträglich, und so machte er sich auf, die Welt an der Oberfläche zu erforschen.

Vor gar nicht langer Zeit entdeckte er die verschlossene und vergessene Binge Norgamaschzrom und erbrach die Siegel, die Arom an ihrem Eingang hinterlassen hatte (siehe Seite 122). Als er sah, dass die Erzadern in dem Bergwerk keineswegs erschöpft sind, engagierte er eine Gruppe zwergischer Bergleute, die nun für ihn arbeiten. Allerdings ist bisher noch niemand bis in die tiefsten Stollen vorgedrungen, und daher ahnt auch noch niemand, was dort lauert.

Girtasch ist mittlerweile lukrative Handelsbeziehungen mit den Piraten eingegangen und genießt dort seine Monopol-Stellung. Die harte Geselligkeit Hammerbergs, in der das Streben nach Reichtum ganz offen thematisiert wird, ist ihm zur besseren Heimat geworden.

Darstellung

Der Zwerg strapaziert auf eine Weise die Nerven, die in einem schnell den Verdacht weckt, er tue es mit Absicht. Allein schon das wiederholte keckernde Lachen und sein ständig bestätigendes "Ja, ja" erfordert einige Leidensfähigkeit seiner Gesprächspartner und kommt mit Vorliebe zum Einsatz, wenn es um etwas für den anderen sehr Wichtiges geht. Wird der Spieß umgedreht, kann Girtasch sehr dreist werden und mauert. Spricht er von Geschäftlichem (und das tut er nahezu ausschließlich), so merkt man ihm an, dass Zahlen eine geradezu magische Faszination auf ihn ausüben – und dass seine schnellen Rechnungen nicht immer aufgehen. Wenn es um seine Binge geht, schimmert manchmal auch der beginnende Wahnsinn durch, den das Höllenmetall in ihm verursacht.

Zitate

»Sagt schon: Wer seid Ihr, was wollt Ihr? Zeit ist Gold!«
»Wusste doch, dass Ihr die Sorte seid, die sich in alles einmischt.«
»Gewissen? Mit praiotischem Geschwafel gibt's bei mir nichts zu holen, klar?«
»Ich glaube nur an klingende Münzen, ja ja.«
»Moment! Ihr *wollt etwas von* mir. *Vergesst das nicht!«*

Geboren: 929 BF **Größe:** 1,30 Schritt
Haarfarbe: dunkelrot **Augenfarbe:** grün
Darstellung: gierig, misstrauisch, verbittert, schadenfroh

MU 11	**KL 12**	**IN 11**	**CH 9**			
FF 14	**GE 12**	**KO 14**	**KK 12**			
Langdolch:	**INI 10+1W6**					
AT 13	**PA 10**	**TP 1W6+1**		**DK H**		
Hand-Armbrust:		**INI 10+1W6**		**FK 21**	**TP 1W6+3**	
LeP 33	**AuP 38**	**AsP –**	**KaP –**	**WS 7**	**RS 0**	**MR 4**

Vor- und Nachteile: Zäher Hund / Goldgier 12
Herausragende Talente: Rechnen 14, Schätzen 13
Verhalten im Kampf: Kämpfen ist nichts, was Girtasch je wirklich gelernt hat. Er ficht seine Schlachten mit der Münze und lässt körperlich anstrengende Tätigkeiten für gewöhnlich von seinen Untergebenen verrichten.

Girtaschs Stimme

Wenn Girtasch hört, dass die Helden mit Donnerfaust sprechen wollen, erkennt er schnell das Kapital, dass er aus dieser Situation schlagen kann, und beginnt die Fremden gnadenlos als seine Laufburschen einzusetzen. Zunächst schickt er sie im Dorf herum, um ausstehende Schulden samt fälliger Zinsen einzutreiben. Damit nicht genug, sollen sie später in seiner Binge nach dem Rechten sehen, da die Arbeiten angeblich wegen eines Spuks ruhen. (Die Beschreibung, was dort wirklich vor sich geht, findet sich ab Seite 122.)

Jadira 'Bardenschreck' Cruento – schlagkräftige Wirtin

»Als ich auf meiner Laute ein Lied für Frieden und Barmherzigkeit anstimmte, erstarb das vorher noch so liebliche Lachen der schönen Wirtin. Ihre Augen loderten wie schwarze Kohlen, als sie ein Nudelholz vor mir in die Höhe reckte und mir drohte, beide Hände zu brechen, würde ich nicht sofort und für immer von hier verschwinden. Keiner der Umstehenden schien das im Geringsten befremdlich zu finden, und so tat ich in aller Eile, wie mir geheißen. Noch heute frage ich mich, was das für seltsame Leute waren – oder ob alles nur ein übler Traum war und ich nie dort gewesen bin.«
—der Barde Elanus Strichel über seinen Besuch in Hammerberg

Die mollige Wirtin ist ein Ausbund von Lebensfreude und Herzlichkeit. Neben dem Stolz ihres Heimatlandes Almada trägt sie auch die Liebe zum ausgelassenen Feiern des fahrenden Volkes in sich, denn Jadira ist eine waschechte Zahori. Sie ist so etwas wie die 'Mutter der Kompanie', die für jeden einen guten Rat und ein offenes Ohr hat. Nachts tanzt sie in ihrer Ta-

verne mit den Piraten auf den Tischen und singt unflätige Lieder. Überhaupt tanzt in ihrem Wirtshaus alles nur nach ihrer Musik. Wer ihr unter ihrem eigenen Dach dumm kommt, sollte besser schnell einpacken, denn das Nudelholz ist immer griffbereit. Ihre leidenschaftliche Art kann schnell in Streitlustigkeit umschlagen. Im Gegensatz zu den vielen verschlossenen Gemütern im Dorf zeigt sie ihre Gefühle stets offen. Leuten, die sie mag, liest sie vielleicht einmal die Zukunft aus der Hand.

Aussehen

Obwohl Jadira schon etwas in die Jahre gekommen ist, weiß sie ihre nicht unbeträchtlichen weiblichen Rundungen in geradezu entwaffnender Weise durch ihre Bekleidung hervorzuheben. Ihre an den Ärmeln hochgekrempelte Bluse zeigt viel Schulter und ist vorn nur nachlässig geschnürt, wodurch der Ausschnitt sehr gewagt ist. Ein taillierter, langer Rock mit Schürze wird von einer farbenfrohen Schärpe gehalten, die zu einem schmucken Kopftuch passt, das ihre nur mühsam gezähmte Haarpracht krönt. Gewaltige Ohrgehänge klimpern lustig, wenn sie stolz das Kinn emporreckt und ihre mit Kohlestift umrandeten Augen dem Gegenüber zuzwinkern.

Lebenslauf

Beim fahrenden Volk aufgewachsen, zog die junge Zahori schon in jungen Jahren kreuz und quer durchs Land und lernte jeden nur erdenklichen Schlag Menschen kennen. Dabei hielt es sie nie lange an einem Ort, bis sie das nächste Abenteuer lockte. Sie tanzte und sang auf zahlreichen Jahrmärkten Aventuriens. Als Marketenderin zog sie mit Söldnertruppen herum, kochte ihnen Essen, nähte ihre Strümpfe, lachte mit ihnen am Feuer und wärmte ihnen die Schlafmatte. Irgendwann traf sie Rumpo und verliebte sich in den rauen Kerl. Sie folgte ihm nach Hammerberg, und da hier gerade der letzte Wirt von zornigen Piraten aufgeknüpft worden war, gab es niemanden, der sich um den Ausschank kümmerte. So übernahm sie kurzerhand die Taverne und brachte wieder etwas Ordnung in die Bande. Einige Zeit lang war sie mit Rumpo liiert, aber dann kam er eines Tages völlig verwandelt von einer Kaperfahrt zurück. Sie vermisst seine frühere Direktheit und Ehrlichkeit, und sie wäre sehr dankbar, wenn ihr jemand den 'alten' Rumpo wiederbringen würde.

Darstellung

Jadira weiß, was sie will, und kann dies auch mittels ihrer wohlklingenden, feurigen Stimme mit dem schweren Akzent sehr lautstark zum Ausdruck bringen. Sie ist gesellig bis schwatzhaft, und wenn sie gerade nicht plaudert, trägt sie fast immer ein Lied auf den Lippen. Mit ihrer leidenschaftlich-herzlichen Art gewinnt sie Herzen im Sturm, und umgekehrt braucht es auch nicht viel, um ihre Sympathie zu gewinnen. Diese Frau hat schon einiges erlebt, und an verbaler Schlagfertigkeit kann ihr keiner im Dorf das Wasser reichen.

Zitate

»Erst will ich sehen, ob du nicht zu fein für eine kleine Aufgabe bist. Leute, die nicht anpacken können, kann ich nämlich nicht ausstehen.«

Geboren: 961 BF **Größe:** 1,72 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** kupferfarben
Darstellung: geradeheraus, tolerant, lebensfroh, leidenschaftlich

MU 15	**KL 9**	**IN 12**	**CH 13**			
FF 12	**GE 11**	**KO 14**	**KK 13**			
Nudelholz: INI 10+1W6						
AT 13	**PA 10**	**TP 1W6+1**		**DK N**		
LeP 39	**AuP 42**	**AsP –**	**KaP –**	**WS 7**	**RS 0**	**MR 3**

Vor- und Nachteile: Wohlklang / Jähzorn 10
Herausragende Talente: Singen 12, Kochen 11
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Jadiras Stimme

Die Fürsprache der Wirtin ist leicht zu bekommen, denn letztendlich kommt es dabei nur darauf an, ihre Sympathie zu gewinnen. Dies schafft man am einfachsten, indem man ihr bei irgendetwas behilflich ist, wo es gilt, ordentlich anzupacken. Zum Beispiel soll dem Schnapsbrenner Druck gemacht werden, als die Lieferung ausbleibt. Als die Helden zur Brennerei ein Stück südlich des Dorfes kommen (siehe Karte auf Seite 110), wird diese gerade von Trollen belagert. Kann man Abhilfe schaffen, hat man Jadiras Unterstützung sicher.

Szenariovorschlag

Wer Rumpo schon ohne seinen Ring kennen gelernt hat, wird sich zweifelsohne fragen, was Jadira ausgerechnet an ihm findet. Doch bei genauerem Hinsehen wird klar: Der Witwenfreund ist zwar aus einem besonders groben Holz geschnitzt, aber schließlich ist Jadira selbst nicht die Dame, die hauchzart errötet, wenn ihr jemand ein Kompliment macht. Nur schaut Rumpo immer nur allen jungen Dingern hinterher.

Als das begann, war Jadira verwirrt, denn sie mochte seine ehrlichen, derben Sprüche, nicht die Höflichkeit. Sie weiß nur, dass er eines Tages wie verwandelt vom Schiff getreten ist. Nun hofft sie, mit einem Liebestrank endlich alles gerade rücken zu können, und hat schon mit der Elfe Sanraya darüber gesprochen. Einem verständnisvollen Helden, der ihre Schwermut bemerkt (*Men-*

schenkenntnis +7), wird sie sich anvertrauen und ihn bitten, ihr zu helfen, an die fehlende Zutat zu kommen: eine Locke von Rumpos Haar. Wenn die zu Sanraya gebracht wird, bereitet diese kichernd den 'Trank der verflossenen Liebe' zu. Wer selbst der Alchimie kundig ist und eine Probe +5 schafft, erkennt, dass dieser Trank wirkungslos ist. Die Elfe verteidigt dies mit der Begründung, nichts werde Jadira mehr helfen als die Gewissheit, dass sie Rumpos Liebe gewinnen kann, wenn sie es will. Und damit behält sie recht. Wenn die Helden dem Witwenfreund außerdem noch den Ring entwenden, wird sie umso glücklicher sein.

Thimorn 'Hakensang' von Steingrund – der tragische Ehrenmann

Thimorn und sein Maat Wackernagel werden auf Seite 86f. vorgestellt. Sollten die Helden ihn dort getötet haben, entfällt seine Stimme.

Thimorns Stimme

Befindet sich Thimorn beim Eintreffen der Helden in Hammerberg, so sitzt er mit langem Gesicht in der Taverne. Die Bordkasse mit dem Erlös der letzten Fahrt ist verschwunden und sein Obermaat Hasmut 'Becherbeißer' Wackernagel beschuldigt ihn offen, den Gewinn für sich allein eingestrichen zu haben. Seine Leute verweigern ihm seitdem den Gehorsam und wollen zuerst ihren Anteil sehen. Wenn die Helden Thimorn zuvor beim Elfenwald getroffen haben und ihm dort helfen konnten, wird er ihnen seine Fürsprache bedingungslos zusichern, andernfalls führt kein Weg daran vorbei, seiner Bitte um Aufklärung nachzukommen.

Die Lösung des Falls entlarvt Wackernagel als den Missetäter, der das Diebesgut bei einem Grabhügel auf dem kleinen Boronanger am Dorfrand nördlich der Taverne (siehe Karte auf Seite 110) versteckt hat. Wenn Wackernagel gestellt wird, gibt er alles zu und versucht, Hammerberg unbeschadet zu verlassen – das wird ihm nicht gelingen, falls Thimorn oder der Rest der Mannschaft von seiner Tat erfahren.

Sanraya 'Wildfang' Lockenglanz – Elfe auf dem Pfad des *badoc*

»Einmal sind wir erst in der Nacht zurückgekommen und ich hatte mir 'ne hässliche Wunde am Bein eingefangen. Mein Kumpel sagt mir: Wenn du nicht den Rest deines dreckigen Lebens humpeln willst, dann geh nicht zur Zitterhand, sondern zum Wildfang. Also schlepp ich mich in der Dunkelheit über die Brücke, und als mir schon Golgaris Schwingen in den Ohren rauschen, da seh' ich am Ufer eine riesige Katze mit hellem Fell und leuchtenden Augen sitzen. Das nächste, woran ich mich erinnere, ist, dass der Brückenwart mich am Morgen von der Brücke scheucht. Als ich geh, merk ich, dass mein Bein völlig unversehrt ist und mein schöner, neuer Degen fehlt. Ein paar Tage später hab ich die Elfe damit rumlaufen sehen, aber ich hab nichts gesagt.«

—*gehört in der Taverne* Zum Steuerrad

Ein Stück außerhalb von Hammerberg findet man die eigentlich mächtigste Person des Dorfes. Für eine Elfe ist sie jung, doch ihre Magie verhilft ihr zu einer Position der Überlegenheit, die sie vor allem dazu nutzt, sich vor Anfeindungen zu schützen und sich den Machtspielchen zu entziehen. Bereits mehrfach hat nur eine kleine Demonstration ihrer Fähigkeiten genügt, um jemanden in seine Schranken zu weisen, der sie vertreiben oder für seine Seite gewinnen wollte. Dies hat ihr den Beinamen 'Wildfang' eingebracht, den man jedoch besser nicht in ihrer Gegenwart nennen sollte.

Aussehen

Der bildhübschen, in enges Leder gekleideten Elfe hat schon fast jeder Mann im Dorf mit offenem Mund nachgeschaut. Unter einem breitkrempigen, knallroten Hut nach Art der Liebfelder wallt ihre lange, blonde Lockenpracht, in die sie Efeuranken und Perlen flicht. Untypisch für ihr Volk, trägt sie Ohrgehänge und hohe, feste Stiefel sowie einen Degen. Von Jadira hat sie sich abgeschaut, ihre Augen mit Schminke zu betonen, und in ihrem Blick kann man sehen, dass sie sehr wohl um die Wirkung ihrer Schönheit weiß.

Lebenslauf

Sanraya machte sich in der Sturmwächter-Sippe (siehe Seite 75) vor allem in der Pflanzenkunde nützlich und genoss lange die wohlige Geborgenheit der Gemeinschaft. Mit ihrer Schwester Alari Quellensinn verband sie mehr noch als mit allen anderen eine enge Freundschaft. Doch mit der Zeit verdüsterte sich ihr sonst heiteres Wesen, denn sie spürte eine innere Unruhe, einen Drang, mehr von der Welt zu sehen als die heimischen Wälder und bekannten Gesichter. Auch die Sippe begann Sanrayas Unzufriedenheit zu spüren, da sich ihre Stimme nicht mehr harmonisch in das Sippenlied einfügte. So fasste sie eines Tages den Entschluss, den Wohnbaum zu verlassen, um ihre Neugier zu stillen. Verzaubert von den neuen Eindrücken, kehrte sie lange nicht zurück. Heute ist sie so sehr von der menschlichen Umwelt geprägt, dass sie von ihren Schwestern und Brüdern als *badoc* nicht mehr in der Sippe geduldet würde.

Die starke Veränderung ihrer Persönlichkeit liegt jedoch nicht nur an der Trennung der Sippe, sondern auch an einem Erlebnis, das tiefe Spuren hinterlassen hat: Auf ihrer Reise den Großen Fluss entlang fand sie eine Höhle, in der sie einen großen Schatz entdeckte. Als sie sich interessiert umsah, wurde sie vom Hüter dieses Hortes angegriffen, einem Furcht erregenden Wasserdrachen. Sie kam zwar mit dem Leben davon, musste aber auf der verzweifelten Flucht aus der Höhle ihr Seeleninstrument zurücklassen, ihre Harfe. Sie versuchte zwar mehrfach,

eine neue Harfe zu fertigen, doch ohne die Unterstützung ihrer Sippe will es ihr nicht gelingen. Die Trauer um den Verlust hat zwar nie ganz nachgelassen, doch die Abkehr von dem Elfendasein empfindet sie als Gewinn, da ihr Verständnis einer anderen Lebensart immer mehr wächst und sich ihr so auch völlig neue Möglichkeiten erschließen.

Bei den Piraten in Hammerberg ließ sie sich nieder, da sich dort so viele unterschiedliche Kulturen und merkwürdige Gestalten tummeln, dass die Elfe fast schon wieder ins Bild passt. Vor allem faszinieren sie die vielen Abenteuergeschichten der Piraten (die in ihrer Gegenwart auch gern mit einer extra Prise Heldenmut gewürzt werden). Noch immer sucht sie die Nähe zur Natur und lebt auf einer Pfahlhütte am Nordufer (siehe Karte auf Seite 110), wo sie den strengen Gerüchen und unharmonischen Liedern entfliehen kann. Sie hilft den Piraten mit ihrer Magie und Pflanzenkunde und hat dabei begonnen, sich das Prinzip Geld zunutze zu machen, um selbst etwas besitzen zu können.

Darstellung

Waren sich die Schwestern einst in ihrer Art sehr ähnlich, erinnern nun nur noch Spuren von Alaris natürlicher Heiterkeit in Sanrayas Wesen an ihre frühere Verbindung. Diese Elfe ist nicht mehr flatterhaft wie ein Vogel, sondern erinnert vielmehr an eine Katze, die mitunter verspielt ist, aber auch schnell die Zähne zeigen kann. Oft gibt sie sich neckend, fast spöttisch. Ihre ursprüngliche Naivität hat sie abgelegt, getrieben von ihrer Neugier. Sie bildet sich vor allem auf ihr ansprechendes Äußeres viel ein, aber wer ihr zu nahe kommt, bekommt ihre Krallen zu spüren.

Zitate

»Weißt du, alle hier sind hergekommen, weil sie frei sein wollten.«
»Die mächtigste Magie liegt doch darin, zu wissen, was man will ... und es dann zu tun.«
»Hör zu, Mädchen! Eins hab ich gelernt. Lass dir von niemandem sagen, wie du zu leben hast und was Recht ist.«
»Spar dir das Isdira. Ich habe die Sprache der Menschen gut gelernt. Jeder taube Depp kann Garethi verstehen. Du doch sicher auch?«

Geboren: 959 BF **Größe:** 1,75 Schritt
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** blaugrün
Darstellung: überlegen, neugierig, neckend

MU 14	**KL 11**	**IN 15**	**CH 14**			
FF 13	**GE 12**	**KO 10**	**KK 9**			
Rapier:	**INI 12+1W6**					
AT 12	**PA 9**	**TP 1W6+3**		**DK N**		
LeP 26	**AuP 30**	**AsP 26**	**KaP –**	**WS 5**	**RS 0**	**MR 5**

Vor- und Nachteile: –/ Sippenlosigkeit
Herausragende Talente: Heilkunde Wunden 14, Heilkunde Gift 11, Heilkunde Krankheiten 9, Pflanzenkunde 12, Alchimie 7
Sonderfertigkeiten: Kraftkontrolle
Zauberfertigkeiten: viele elfische Heilsprüche meisterlich
Seelentier: Wildkatze

Verhalten im Kampf: Einen wirklichen Kampf wird Sanraya nicht provozieren, höchstens jemandem einen Denkzettel verpassen. Wird sie jedoch angegriffen und befindet sich in einer überlegenen Position, spielt sie mit ihrer Magie und Schnelligkeit mit ihrem Opfer, bis es frustriert von ihr ablässt oder sie die Lust verliert. Ernsthaftes Blutvergießen und Tod schrecken sie, doch im absoluten Notfall würde auch sie bis zum Äußersten gehen.

Szenariovorschlag

Sanraya trauert immer noch der Harfe hinterher, die sie in der Höhle des Wasserdrachens zurücklassen musste. Doch sie wagt sich nicht mehr zu der Höhle. Allerdings vertraut sie keinem der Piraten, obwohl sie weiß, dass jeder von ihnen alles darum geben würde, die Lage dieser Höhle zu erfahren, da der Hort eines Wasserdrachen großen Reichtum verspricht. Doch sie kennt die Piraten inzwischen gut genug, um zu befüchten, dass sie sich den Schatz aneignen würden, ihre Harfe aber unbeachtet lassen. Kann ein Held ihr Vertrauen gewinnen, hat er anschließend Gelegenheit, sehr reich zu werden – zumindest wenn er den Mut hat. Eine Beschreibung der Höhle des Wasserdrachens findet sich auf Seite 71ff..

Alrico Farfara – der weltmännische Bootsmann

Wer Alrico Farfara und seinen Kapitän Rumpo Barschbold eine Weile beobachtet, wird einerseits feststellen, dass die beiden ein ziemlich seltsames Gespann abgeben, andererseits aber auch, dass eigentlich Alrico der wahre Kopf der Mannschaft ist. Nicht nur kann er selbst Rumpos magisch aufpolierte Schmeicheleien durch seinen natürlichen Charme und ansprechendes Äußeres übertreffen, auch was die geistigen Möglichkeiten angeht, ist er ihm um Längen voraus. Er entstammt dem reichen Bürgertum und ist nun auf Abenteuersuche, aber weil er sich so gut mit Rumpo versteht, fühlt er sich in seiner Position sehr wohl. Er weiß, dass er nicht grob genug ist, um sich als Kapitän durchzusetzen, daher überlässt er Rumpo die Grobarbeit und zieht im Hintergrund die Fäden.

Er ist ein Schaumschläger, der sich gern romantische Luftschlösser erbaut und trotz seiner Jugend bereits zum Pomp und Arroganz neigt. Mit gewinnendem Lächeln, schmeichelnder Rede und einer ordentlichen Portion Humor und Übermut ausgestattet, kann Alrico mühelos die eine oder andere Information aus jedem Gegenüber herauskitzeln. Allerdings bringt sein liebfeldischer Stolz ihn mitunter in Schwierigkeiten, aus denen er sich theatralisch wieder herausreden muss. Dem Anschein nach ist der junge Farfara, der einen Beinamen gar nicht erst nötig hat, ein ehrenwerter Pirat – von kleinen Notlügen einmal abgesehen.

Nach 1009 BF: In späterer Zeit trennen sich Alrico und Rumpo doch irgendwann. Er versucht sich als Grabräuber, lässt sich aber von seiner Partnerin überrumpeln und stirbt – findet jedoch keine Ruhe und geistert als Skelett durch die Umgebung.

Geboren: 984 BF **Größe:** 1,71 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** blau
Darstellung: höflich, weltmännisch, verträumt

Degen: **INI** 12+1W6
AT 16 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 30 **AuP** 36 **WS** 7 **RS** 1 **MR** 4

Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich, Meisterparade

Pipo 'Zitterhand' – der Bader

Der sauertöpfische, kahlköpfige Mann gehört eigentlich nicht zu den Menschen, denen man gerne seine Wehwehchen anvertraut, doch lange gab es keine Alternative. Seit dem Auftauchen Sanrayas in Hammerberg hat sich das freilich geändert, was den Bader zu einem noch unangenehmeren Zeitgenossen macht, stellt sie doch durch den in seinen Augen ungerechten magischen Vorteil eine äußerst geschäftsschädigende Konkurrenz dar.

Aus dem rückständigen Land Nostria stammend, hat Pipo mit seinem Improvisationstalent schon viele Berufe ausgeübt, sich jedoch letztlich vor allem als Wundarzt das Brot verdient. So versorgt er die Wunden der Piraten, richtet Brüche, reißt faule Zähne und lässt sich dabei von seiner Tochter assistieren. Seine Frau starb früh, und da er schon lange allein für Leti verantwortlich ist, möchte er nun nicht recht einsehen, dass sie inzwischen zu einer erwachsenen Frau geworden ist, die auf eigenen Beinen stehen kann. Schon oft hat er darüber nachgedacht, Hammerberg wieder zu verlassen, sind doch die rauen Sitten der Piraten kein korrekter Umgang für seine Tochter. Pipo reagiert äußerst empfindlich auf jeden Mann, der seinem "kleinen Mädchen" an die Wäsche will.

Geboren: 972 BF **Größe:** 1,68 Schritt
Haarfarbe: keine mehr **Augenfarbe:** grün
Darstellung: konservativ, anständig, empfindlich

Raufen: **INI** 10+1W6 **AT** 10 **PA** 9 **TP** 1W6 **DK** H
LeP 26 **AuP** 31 **WS** 5 **RS** 0 **MR** 3

Leti – die junge Schankmaid

Nach einem unsteten Leben voller Unsicherheiten hat Leti in Hammerberg zum erste Mal das Gefühl, ein neues Zuhause gefunden zu haben. Jadira ist für sie wie eine Mutter geworden, auch wenn ihr Vater das gar nicht gern sieht. Doch junge Rebellin, die sie mit ihren 17 Jahren ist, orientiert sie sich zunehmend an anderen Meinungen und will sich der Kontrolle ihres Vaters mehr und mehr entziehen. So hat sie gelernt, mit den männlichen Gästen zu kokettieren und ihren mädchenhaften Charme spielen zu lassen. Um sich Pipos Gemecker nicht anhören zu müssen, gibt sie sich in seiner Gegenwart brav und gehorsam, doch pflegt zum Beispiel heimlich eine Affäre mit Phewin Sooremann. Von dessen Intelligenz und Schneid beeindruckt, lässt sie sich von ihm Informationen entlocken, die ihr die anderen Piraten anvertrauen. Wenn sie den Kapitänen einen Badezuber bereitet, steigt sie auch gern einmal mit hinein. Für sie sind das nur kleine Abenteuer, die sie nicht ernst nimmt, sondern mit denen sie austestet, was sie bekommen kann.

Geboren: 992 BF **Größe:** 1,73 Schritt
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** grün
Darstellung: neugierig, kokett

Raufen: **INI** 10+1W6 **AT** 10 **PA** 11 **TP** 1W6 **DK** H
LeP 24 **AuP** 27 **WS** 5 **RS** 0 **MR** 3

Letis Tagebuch

(zu finden in ihrer Kammer im Untergeschoss der Taverne)

»Liebes Tagebuch ...

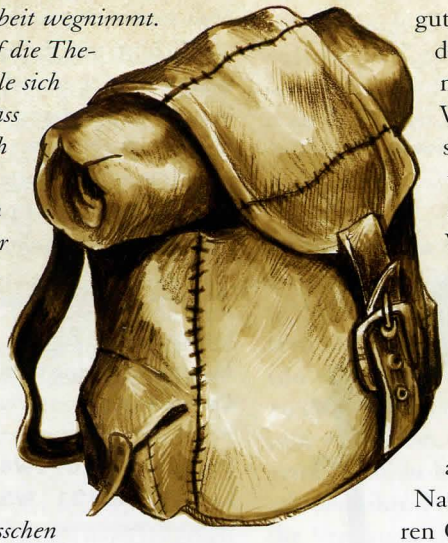
5. Travia: Heute habe ich Phewin einen Badezuber gemacht. Ob Vater etwas ahnt? Wenn die Jungs nicht mehr dafür zahlen würden, wenn ich sie rasiere, dann würde er es bestimmt verbieten. Er verbietet doch sonst auch alles, was Spaß macht. Dabei lässt Phewin

niemanden so nah mit einem Messer an ihn ran, ohne dass sein Ork dabei steht. Von mir wollt er was anderes, und da sollte der stinkende Ork nicht dabei sein.

12. Travia: Den ganzen Tag hat Vater Jadira in den Ohren gelegen darüber, dass Donnerfaust verflucht sei und darüber, dass Wildfang keinen Anstand habe und ihm die Arbeit wegnimmt. Irgendwann hat sie mit dem Nudelholz auf die Theke gehauen und ihn rausgeschmissen, er solle sich im Schnee das Gemüt kühlen. Ich weiß, dass Phewin das Ganze ähnlich sieht, aber ich musste trotzdem ziemlich lachen.

25. Travia: Es ist erstaunlich, mit wem man alles Spaß haben kann, wo man sonst immer dachte, dass derjenige gar keinen Spaß versteht. Aber im warmen Wasser taut jedes Ratsmitglied auf und erzählt mir freimütig seine Sorgen. Ich freue mich, dass sie mich alle so gern haben, sodass ich das erste Mal seit Mutters Tod das Gefühl habe, hier ein Zuhause gefunden zu haben.

2. Boron: Ich konnte Phewin wieder ein bisschen helfen, indem ich ihm ein Badezuber-Geheimnis weitergeflüstert habe. Er ist so schlau, wie er seine Konkurrenten immer austrickst, und ich finde es gut, dass er nicht wie alle anderen auf die Magie der Elfe reinfällt. Er findet sie sogar ziemlich blöd und gar nicht hübsch. Außerdem gefällt mir, dass er sich einfach nimmt, was er will. Das würde ich manchmal auch gerne, wenn nur nicht immer mein Vater, der blöde Aufpasser, ständig da wäre.«



Bredo Bento – der Kiepenkerl

Als 'Kiepenkerle' werden im Kosch jene Frauen und Männer bezeichnet, die mit ihrem vollgeladenen Korb auf dem Rücken durchs Land ziehen und mit allem handeln, was einen kleinen Gewinn verspricht. Gerade abgelegene Dörfer und Gehöfte haben oft keine Alternative zu den wandernden Krämern, wenn sie Gegenstände brauchen, die sie selbst nicht herstellen können – etwa Nadeln, Zwirn, Süßigkeiten, Gewürze und so weiter.

Manche Leute vermuten, der junge und fast immer gut gelaunte Bredo sei schon mit einer Kiepe auf dem Rücken zur Welt gekommen, denn er ist nie ohne den hochbeladenen Korb anzutreffen. Was ihn in das abgelegene Hammerberg verschlagen hat, weiß er selbst nicht zu sagen. Er wandert halt durch die Welt und sucht immer nach neuen Kunden und interessanten Waren. Was sich im Einzelnen in seiner Kiepe befindet, weiß außer ihm niemand zu sagen. Aber egal, was man benötigt, es ist immer eine gute Idee, ihn danach zu fragen. Er selbst ist kein allzu guter Feilscher, denn meistens hat er es mit Leuten zu tun, die auch keine erfahrenen Händler sind. Daher ist es durchaus möglich, ihn über den Tisch zu ziehen.

Natürlich können sie Bredo auch an jedem anderen Ort auftauchen lassen, wenn es Ihnen gerade sinnvoll erscheint – und auch zu späteren Zeiten, etwa in Ferdok oder Umgebung.

Geboren: 992 BF **Größe:** 1,70 Schritt
Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** braun
Darstellung: unerfahren, neugierig, unbekümmert

Dolch: INI 10+1W6

AT 10	**PA 7**	**TP 1W6+1 DK H**		
LeP 25	**AuP 32**	**AsP –**	**KaP –**	**WS 5**
RS 0	**MR 3**			

Die Zwergenbinge Norgamaschzrom

Die Binge ist eine kleine Mine in den nordwestlichen Vorbergen des Amboss-Massivs im Quellgebiet eines Zuflusses des Großen Flusses. Ihre Lage ist nur wenigen Zwergen und noch weniger Menschen bekannt, denn erst seit kurzem wird sie wieder vom zwergischen Händler Girtasch und seinen Männern ausgebeutet. Daneben wissen die Bewohner des naheliegenden Dorfes und die Piraten von der Binge, man kümmert sich aber nicht um die Belange der jeweils anderen. Doch nur Girtasch weiß von dem düsteren Geheimnis, das die Binge birgt.

Zwergenglück und Zwergenzwist

»Einstmals, als unsere Ahnen noch schwere Schlachten gegen die Drachen fochten, da hatte Väterchen Angrosch ein Einsehen und wollte uns ein Geschenk machen, weil er nicht mit ansehen konnte, wie seine Diener von der drachischen Brut dahingeschlachtet wurde. Also nahm er eine Faust voll göttlichen Metalls und schleuderte es mitten unter uns. Und damit es die Drachen nicht zu fassen bekommen, nahm er artig Schwung und warf es so heftig auf den Boden, dass es tief in die Erde eindrang. Aber er hatte wohl die Kraft seiner Arme unterschätzt, und so sank das Göttereisen so tief hinein in das Ambossgebirge, das kein Zwerg es finden konnte. So ruht es noch heute irgendwo in den Tiefen des Gebirges. Wenn aber ein Zwerg es findet, so wird er daraus die mächtigste Waffe schmieden können, die die Welt jemals gesehen hat.«
—zwergische Legende

Vor vielen Jahren zogen der junge Zwergenprinz *Arom* aus dem Volk der Ambosszwerge und sein Freund *Torlosch*, ein meisterhafter Schmied, auf der Suche nach Abenteuern durch die Welt. Sie wollten das Geheimnis der Binge Norgamaschzrom lüften und begegneten Girtasch, der ihnen erzählte, er habe möglicherweise einen Eingang zu dieser Binge gefunden. Sie verabredeten, dass er ihnen den versteckten Zugang zeigte und sie ihm dafür das wertvolle Metall bringen sollten, das in der Tiefe zu finden war. Alle anderen Funde sollten ihnen gehören.

Doch kaum hatten sie die Binge betreten, da fanden sie die Leichen ihrer Vorgänger, denn Girtasch hatte schon andere Zwerge in die Höhlen geschickt, und keiner war zurückgekommen. Dann vernahmen sie beide ein eigenartiges Flüstern in ihren Köpfen, das mit jedem Schritt lauter wurde, den sie weiter nach unten stiegen. Es machte sie zornig. Die flüsternden Stimmen gingen von dem *Hölleneisen* aus, von dem es heißt, einer der Erzdämonen habe es persönlich in diese Welt gebracht. Arom konnte den Einflüsterungen widerstehen, aber als er Torlosch dazu bringen wollte, die Binge möglichst schnell zu verlassen, blickte der ihn nur hasserfüllt an, denn er war den dämonischen Einflüssen erlegen. Es kam zu einem Kampf, der damit endete, dass ein Lastenaufzug zusammenbrach und Torlosch unter sich begrub.

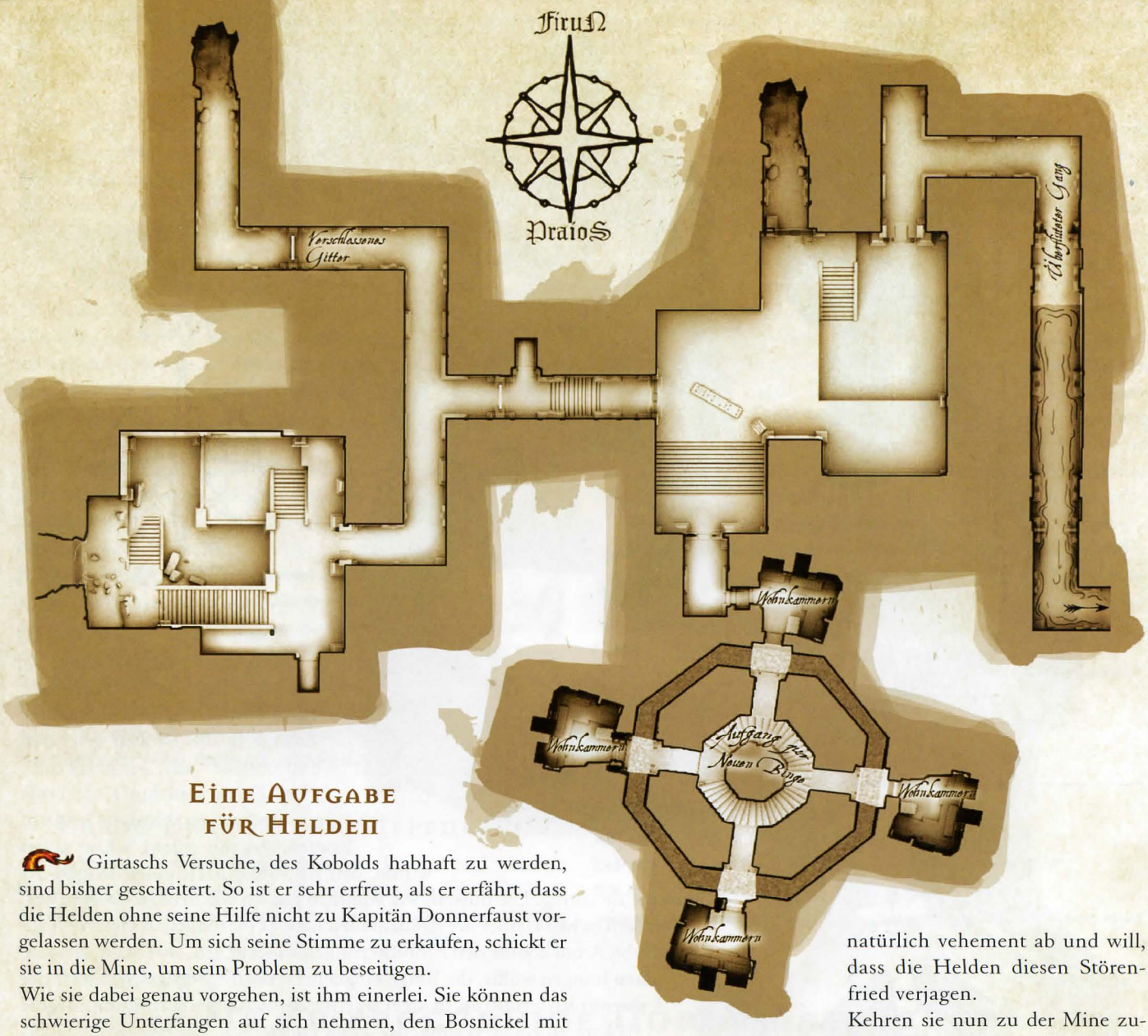
Arom schleppte sich nach draußen und riss einige Stützbalken ein, damit der Zugang zu dem Metall auf immer versperrt war. Girtasch jedoch sagte er, dass er sich rächen würde, sollte Girtasch irgendwann noch einmal die Binge betreten oder jemanden hineinschicken. Und er befestigte Siegel am Eingang, die er seither jedes Jahr einmal kontrolliert.

Die Wiedereröffnung

Nachdem ein wenig Gras über die Angelegenheit gewachsen war, ist Girtasch vor einiger Zeit hierher zurückgekehrt und hat sie wieder eröffnet. Er erhofft sich großen Profit von dem Hölleneisen und ist inzwischen längst auch den Einflüsterungen erlegen, wenn auch nicht so aggressiv wie damals Torlosch.

Doch schon bald kam es zu Problemen mit einem Kobold, der die Arbeiten behinderte. Nogo ist ein Bosnickel, ein in Minen lebender Kobold, der seine Späße mit menschlichen oder zwergischen Schürfern treibt. Gerade die Zwerge haben für ihn und seinesgleichen nur Verachtung über, da ihr Schabernack die ehrliche Arbeit unter Tage stört, und nur selten kommt es zu einem leidlichen Auskommen zwischen Zwergen und Bosnickeln.

In diesem Fall hat der Kobold jedoch nicht nur Scherze im Sinn, sondern er spürt den Einfluss des Metalls und will verhindern, dass es aus der Tiefe geborgen wird. Eigentlich ist er ein gutmütiger Geselle, der niemals einem Menschen absichtlich schaden würde. Er beherrscht freizauberische Effekte, die Stein verändern oder anders mit dem Element Erz zu tun haben. Diese Zauberei hat er auch benutzt, um Girtaschs Arbeiter aufzuhalten, indem er sie schlicht versteinert.



Eine Aufgabe für Helden

Girtaschs Versuche, des Kobolds habhaft zu werden, sind bisher gescheitert. So ist er sehr erfreut, als er erfährt, dass die Helden ohne seine Hilfe nicht zu Kapitän Donnerfaust vorgelassen werden. Um sich seine Stimme zu erkaufen, schickt er sie in die Mine, um sein Problem zu beseitigen.

Wie sie dabei genau vorgehen, ist ihm einerlei. Sie können das schwierige Unterfangen auf sich nehmen, den Bosnickel mit Zauberei oder durch rohe Gewalt zu vertreiben, oder aber sie suchen das Gespräch mit ihm. Dies ist natürlich nicht einfach, da der Kobold der Natur seines Volkes gemäß kaum ernsthaft bleiben kann. Wenn einem dies aber gelungen ist, dann kann man eine Wette mit ihm aushandeln: Wenn die Helden seine Rätsel lösen, dann verschwindet er, anderenfalls sollen die Helden die Mine verlassen und auch alle Zwerge und Menschen mitnehmen. Die Ausgestaltung von Nogos Rätseln liegt in ihrer Hand, einige Inspirationen können sie in der Spielhilfe **Katakomben und Kavernen** finden. Wenn die Helden Erfolg haben, wird Nogo zu seinem Versprechen stehen und die Mine verlassen.

Besitzschwierigkeiten

Wenn die Helden zu Girtasch gehen und ihn weiter befragen wollen oder aber verkünden, sie hätten das Problem gelöst, fordert er einen weiteren Gefallen von den Helden ein, ohne den er seine Fürsprache für sie verweigert. Angeblich ist irgendein Zwerg aufgetaucht, der behauptet, der eigentliche Besitzer der Mine zu sein. Girtasch streitet das natürlich vehement ab und will, dass die Helden diesen Störenfried verjagen.

Kehren sie nun zu der Mine zurück, begegnen sie dem Zwergenprinzen Arom, der sich äußerst bestürzt zeigt, dass seine Versiegelungen von Girtasch und seinen Leuten aufgebrochen wurden. Er bittet sie, ihn in die Tiefe der Mine zu begleiten und dort ein Feuer zu legen, das die Stollen endgültig zum Einsturz bringen soll. Gleichzeitig möchte er auch die sterblichen Überreste seines alten Freundes bergen, den er ja für tot hält.

Bei diesem Gespräch mischt sich auch der Vorarbeiter Ungram Sohn des Umbartor ein, denn er kann davon berichten, dass manche Arbeiter ungewohnt aggressiv geworden sind und auch Packtiere kaum in die Minen genommen werden konnten, da sie sonst nach ihren Führern schnappten. Auch vor Girtasch warnt er die Helden, denn dieser wurde immer gieriger in letzter Zeit und ist kaum wiederzuerkennen.

Alternativer Einstieg

Statt der Anwerbung durch Girtasch können die Helden auch von Arom angeheuert werden, um ihn zur Mine zu begleiten. Er hat von den neuerlichen Arbeiten dort gehört und vermutet nun, dass es zu einem Kampf kommen könnte. Die Gruppe

trifft dann gemeinsam mit Arom an der Mine ein, wenn die Versiegelung bereits durchbrochen wurde. Nun gilt es, durch die Mine zu schleichen und sie zum Einsturz zu bringen, dabei aber die vom dämonischen Einfluss beherrschten Arbeiter möglichst nicht zu töten.

Arom Sohn des Arombolosch

Der tatkräftige Arom ist der Sohn von Arombolosch Sohn des Agam, des Bergkönigs der Ambosszwerge. Er steht ein wenig im Schatten seines berühmten und bei seinem Volk verehrten Vaters und daher strebt in all seinem Handeln danach, selbst ein so großer Held zu werden. Zu diesem Zweck zog er einige Jahrzehnte alleine und mit Freunden durch Aventurien, wo er manche Tat vollbrachte, die in den Hallen Muroloschs besungen werden.

Arom ist kein Mann großer Worte und schreitet lieber selbst mit seinem treuen Felsspalter zur Tat. Dabei ist er sich auch nicht zu schade, auf tapfere andere Männer und Frauen zu vertrauen, die sich ihm in seinem Tun anschließen möchten – gleich welchem Volk sie angehören. Wenn er von einer Gefahr hört, dann zieht er ihr freudig entgegen und treibt auch jeden seiner Begleiter beständig an.

Wenn es um die Vorgänge in der Hammerberg-Binge geht, wird Arom ungewöhnlich wortkarg, schämt er sich doch der Tatsache, dass das ganze Unglück nur durch eine von ihm initiierten Queste ausgelöst wurde. Dennoch wird er die Geschichte erzählen, wenn er das Gefühl hat, damit noch größeres Unheil zu verhindern. Und natürlich wird er auch selbst an der Seite der Helden in die Schlacht ziehen, falls das Grauen bereits geweckt wurde.

Geboren: 881 BF
Haarfarbe: rotbraun **Augenfarbe:** grau
Darstellung: stolzer zwergischer Krieger

Felsspalter: INI 9+1W6
AT 19 PA 12 TP 2W6+2 DK N
LeP 49 AuP 54 AsP – KaP – WS 9+2 RS 5 MR 4

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Niederwerfen, Hammerschlag
Kampftaktik: Arom ist ein eher offensiver Kämpfer, der weniger auf seine Deckung als auf den Erfolg seiner Attacken achtet. Er nutzt bevorzugt Wuchtschläge und Finten, selten schlägt er einen Angriff ohne Erschwernis. Erst wenn er einige Treffer hat einstecken müssen, fängt er an defensiver zu kämpfen.

Der Kampf gegen den Höllenschmied

»Vor langer Zeit versuchte der erzdämonische Feind des schöpferischen Gottes Ingerimm, im Sternenwall Fuß zu fassen. Dieser Wall trennt unsere Welt von dem chaotischen Außen, in dem die dämonischen Horden hausen und in ihren Niederhöllen finsterste Pläne schmieden, wie sie den Sternenwall durchdringen und die Welt in ihre schaurigen Krallen bekommen können.
Besagter Erzfeind Ingerimms also wollte in der Welt der Sterne ein eigenes Bollwerk aus verderbtem Metall errichten, um von hier aus eine Zitadelle gegen die Schöpfung zu erbauen. Doch er wusste, dass er zunächst unbemerkt bleiben musste, und pflanzte daher nur eine kleine metallische Saat, die wachsen und gedeihen sollte. Doch Ingerimm war wachsam und bemerkte den Frevel. Voll loderndem Zorn wollte er die metallische Brut vernichten, das Hölleneisen mit seinem Hammer Malmar zerstören – doch die dämonische Kraft konnte nicht einfach zerschmettert werden, zu sehr wurzelte sie bereits im Diesseits. Also beschloss Ingerimm, das Hölleneisen dem Zugriff seines düsteren Herrn zu entziehen und es tief im Gestein seines eigenen Ambosses zu verstecken. Hier würde er darüber wachen und das Böse wäre eingeschlossen.
Doch der Erzdämon, seines Triumphs beraubt, schmiedete einen neuen Plan. Er sandte seinen sterblichen Dienern Visionen, die von einem großen Schatz berichteten, der vom Himmel gefallen war, berichteten. Aus ihm könne eine mächtige Waffe geschmiedet werden. Bald verbreitete sich die Legende, doch ihr düsterer Ursprung wurde vergessen. Auch die Zwergenvölker hörten von der Legende und mancher von ihnen dachte, es sei ihrem Gott Angrosch gefällige Queste, dieses Metall aufzuspüren, an deren Ende eine große Belohnung des Gottes stehen würde.«

Dieser Text umschreibt wohl die eigentliche Herkunft des verfluchten Eisens. Er erklärt auch den Ursprung jener zwergischen Legende, die Arom und Torlosch auf die falsche Spur gebracht hat.
Die einzige Möglichkeit, das Metall einzusperren, ist, die Mine zum Einsturz zu bringen, und zwar möglichst weit in der Tiefe. Gleichzeitig hofft Arom, die Leiche seines alten Gefährten bergen zu können. Wenn er dort unten seinen Freund vorfindet, der als wahnsinniger Schmied bis heute weiter existiert, ist das ein harter Schlag. Aber er weiß, dass er Torlosch töten muss, um ihn zu erlösen.
Wenn die Helden an seiner Seite in die Mine vordringen, erscheint ihnen noch einmal der Kobold und warnt sie, dass der böse Einfluss auch Gewalt über sie nehmen würde. Aber wenn sie versprächen, das Übel zu bannen oder wenigstens einzusperren, könne er ihnen einen magischen Schutz geben. Der würde aber nur wenige Stunden andauern, sie müssten sich also beeilen.

Der Einfluss des Höllenmetalls

Die Ausstrahlung des Metalls ist durch Torloschs Arbeit so intensiv geworden, dass jeder ihr erliegt, der sich zu tief in die Binge hineinwagt. Dies ist inzwischen einem halben Dutzend Bergleuten passiert, die nun jeden Eindringling gnadenlos angreifen.
Verfügen die Helden nicht über den Schutz des Kobolds, so beginnen sie zunächst zu halluzinieren und in den Schatten des Bergwerks überall huschende Gestalten zu sehen und flüsternde Stimmen zu hören. In der Folge ist alle fünf Minuten eine *Selbstbeherrschungs*-Probe fällig, die von mal zu mal um 1 Punkt schwieriger wird. Sobald die Probe misslingt, ist der Held zunächst einmal orientierungslos und versteht nicht mehr, warum er gegen Torlosch vorgehen soll. Er ist dann auch für vernünftige Argumente nicht mehr zugänglich. Scheitert eine zweite Probe, wird der Held seine Waffe ziehen und alles tun, um ein weiteres Vordringen seiner Gefährten in die Binge zu verhindern.
Sobald Torlosch tot ist, lässt dieser Effekt nach – jedoch nur vorübergehend. Sollte sich jemand weiterhin in der Nähe des Metalls aufhalten, geht das Spiel von vorne los.

Torlosch, der Höllenschmied

Einst war Torlosch einer der vielversprechendsten Schmiede der Ambosszwerge, der sogar von Bergkönig Arombolosch selbst ausgebildet worden war. So freundete er sich auch mit dessen Sohn Arom an, der für ihn bald wie ein Bruder wurde. So folgte Torlosch ihm auch auf seinen Reisen durch Aventurien – auch auf der verhängnisvollen Suche nach dem Sternenmetall.
Torloschs eigener Ehrgeiz bildete dabei einen deutlich besseren Nährboden für die Einflüsterungen des Unmetalls, als dies bei Arom der Fall war. Bald hatte ihn das Hölleneisen in seinen Bann gezogen, und wie besessen schmiedete er an einer Waffe, die nach seiner Überzeugung die größte Waffe der gesamten Zwergenheit werden sollte. In Wahrheit schmiedete er jedoch an seinem eigenen Verderben. Arom reagierte erst, als es zu spät war und Torlosch bereits völlig unter dem Einfluss des Metalls stand.
Inzwischen hat sich nicht nur der Charakter des Schmiedes geändert, auch äußerlich durchlief er einen Wandel. Seine Haare, sind zu Kupferdrähten geworden, der Hammer ist untrennbar mit seiner Hand verwachsen, Metallsplitter haben sich auf seiner Haut festgesetzt und umhüllen ihn nun mit einer unregelmäßigen, stacheligen Rüstung, gehärtet durch die Funken

seiner eigenen Esse. Nur noch die Größe und die Gestalt verraten, dass sich diese Gestalt früher einmal ein Zwerg gewesen ist. Seine Augen leuchten rot aus dem Helm hervor, und der gewaltige Hammer aus Hölleneisen glüht in unheiligem Feuer.

Torloschs lange Gefangenschaft in den dunklen Stollen hat dafür gesorgt, dass er heute nicht mehr viel Lebendiges an sich hat, nur die Verbindung mit dem Hölleneisen hat ihn weiter existieren lassen. Auch Arom kann seinen Freund in der boshaften und wahnsinnigen Kreatur kaum wiedererkennen. Torloschs greift jedes lebende Wesen ein, das sich seiner Schmiede nähert. Durch seine erzdämonischen Kräfte ist er dabei eine nicht zu unterschätzende Gefahr.

Hammer aus Hölleneisen: INI 8+1W6
AT 20 PA 12 TP 3W6+2 DK N
LeP 65 AuP 100 WS 10+2 RS 10 MR 6

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Hammerschlag, Befreiungsschlag

Verhalten im Kampf: Torlosch kämpft ohne jede Rücksicht auf sich selbst und versucht möglichst schnell möglichst großen Schaden anzurichten. Da er durch seinen dämonisch erhöhten Rüstungsschutz nur wenig zu fürchten hat, wird er gegen schwache Gegner auf eine Parade verzichten und stattdessen so oft wie möglich mit seinem Hammer zuschlagen. Bevorzugt nutzt er den Hammerschlag, um einzelne Gegner schnell auszuschalten, oder den Befreiungsschlag, wenn er umzingelt ist. Er kennt die Stollen perfekt und kann Engstellen geschickt ausnutzen, um gegen eine Übermacht zu bestehen.

Der Sieg – und dann?

Wenn Torlosch besiegt wurde, erwachen die vom Hölleneisen beherrschten Zwerge aus ihrer Trance und fliehen panisch aus der Mine. Arom plädiert dafür, das Bergwerk nun endgültig zum Einsturz zu bringen und den Weg zum dämonischen Metall auf immer zu versperren. Girtasch protestiert lauthals und versucht es zu verhindern. Ein klassisches Ende für ihn wäre es, beim Versuch, den Einsturz aufzuhalten, unter herabstürzendem Gestein begraben zu werden.

Der geheime Piratenhafen

»Was soll ich schon sagen, meine Teuerste, es war grauenhaft! Diese Rohlinge verschleppten mich in ihr geheimes Quartier. Zwar verbanden sie mir die Augen, doch bei den Gebeinen meines Oheims, ihr Geheimversteck liegt in einem nachtblauen Strudel, der sich auf das Geheiß einer thorwalschen Walpriesterin wie eine Seeschlange öffnete. Am Boden des Strudels steht ihre Stadt, die von über hundert dieser gesetzlosen, brutalen Gesellen bevölkert wird! An langen Tafeln trinken sie Kinderblut aus goldenen Totenschädeln …«
—Wolfram von Falkenhag-Dergelmund zu einer Angebeteten, Bankett auf Burg Weidleth, 1009 BF

Versteckt an einem unbedeutenden Seitenarm des Großen Flusses liegt in einer Höhle verborgen der geheime Hafen jener Flusspiraten, die mithilfe eines Paktes mit Dajin und seinen Helfern den Strom von Ferdok bis Albenhus unsicher machen.

Die Lage

Zwei Wege führen zum Versteck der Piraten: ein geheimer Kletterpfad, der vom Fischerdorf Hammerberg über die Hügel führt, und natürlich der Weg über den Fluss.

Um vom Großen Fluss hierherzugelangen, muss man vom Städtchen Drift aus dem kleinen Fluss *Unwyn* folgen, der kaum so aussieht, als sei er schiffbar – es aber sehr wohl ist. So erreicht man schließlich die Ortschaft Hammerberg, in die sich kaum jemals Fremde verirren – und deren Bewohner eng mit den Piraten zusammenarbeiten. Hier versperrt eine Zugbrücke die weitere Fahrt, ein zwergisches Meisterwerk der Mechanik, das durch Wasserkraft betrieben wird. Wer es schafft, den Brückenwächter zum Heben der Brücke zu bewegen (was kaum gelingt, da dieser mit den Piraten unter einer Decke steckt), lässt damit

scheinbar das letzte Flecken Zivilisation hinter sich. Wenig später wird das Ufer immer zerklüfteter, denn hier rauscht die Unwyn durch die sagenumwobene *Knochenschlucht*. Hierher trauen sich nur Kapitäne, die genau wissen, was sie in dieser Schlucht erwartet. Denn hier fließt die Unwyn an einer gewaltigen natürlichen Höhle vorbei, der Grotte der Flusspiraten. Sie ist etwa kreisrund und hat einen Durchmesser von maximal 140 Schritt, die zerklüftete Felsendecke wölbt sich bis zu 20 Schritt hoch. Decke und Boden sind von zahlreichen Stalagmiten und Stalaktiten übersät, von denen einige als gigantische Felssäulen oben und unten miteinander verbinden. Selbst tagsüber wird die Höhle nur spärlich beleuchtet. So brennen fast ständig Fackeln und Lagerfeuer, die die Luft in der Grotte sehr stickig und verraucht machen. Am sichelförmigen Ufer gegenüber der Einfahrt in die Höhle sieht man den vom Feuerschein beschienenen Hafen der Piraten. Hier erheben sich zwischen Felssäulen und Gesteinsbrocken auf Pfählen errichtete, hölzerne Stege, kleine Türme und krude zusammengezimmerte Hütten, auch liegen hier mehrere Ruderboote und bis zu zwei Schiffe vor Anker.

Unter Piraten

Im Gegensatz zu Hammerberg (siehe Seite 108ff.) müssen die Flusspiraten um Eilif Donnerfaust und Sooremann Eisenschmeck in ihrem Nest nichts verheimlichen. Hier herrschen lockere Sitten, wenige Regeln und das Gesetz des Stärkeren. Während man sich in den Gilden Nadorets nur langsam nach oben arbeiten kann, ist dies bei den Piraten recht schnell möglich. Eilif zum Beispiel gelang es in nur wenigen Wochen, zur 'Piratenfürstin' der gesamten Bande aufzusteigen.

Traditionell sind viele Bandenmitglieder arme Fischer aus Hammerberg, die keine Wahl haben, als sich ein karges Zubrot zu verdienen – auch wenn das Handwerk eines Piraten nicht ungefährlich ist und darauf der Strick steht. Gerade jetzt gibt es aber auch recht viele 'Vollzeit-Piraten' aus anderen Gegenden, die sich aus Abenteuerlust und wegen der derzeit florierenden Geschäfte den Mannschaften angeschlossen haben. Einige davon haben sogar schon unter berühmten Piratenkapitänen wie *Ruben dem Troll* oder *Elida der Frommen* den Großen Fluss befahren. Darüber hinaus gehören auch noch ein paar Goblins zur Bande, die niedere Arbeiten in der Höhle erledigen.

Aber selbst die Fischer zeigen sich nicht gerade zimperlich. Eine Bemerkung, die in Hammerberg lediglich ein grimmiges Lächeln zur Folge hätte, wird in der Piratenhöhle von der gleichen Person schon mal mit einer kräftigen Kopfnuss beantwortet. Unter den Gesetzlosen gilt das Sprichwort: "Was auch immer in der Höhle geschieht, das bleibt in der Höhle!"

Dieses eiserne Schweigen über die Vorkommnisse im Piratennest dient nicht nur dessen Geheimhaltung, hat doch der eine oder die hier Geliebte oder gar eine Zweitfrau beziehungsweise einen Zweitmann.

Geheimniskrämerei

Da der Große Fluss Freibeutern wenige Möglichkeiten bietet, sich zu verstecken, sind sie gezwungen, ihre Rückzugsorte und Fluchtrouten auf andere Art zu verbergen. Ein Vorteil der Höhle ist, dass sie abseits jeglicher Straßen und Wege in einem so gut wie unbewohnten Teil der Baronie Drift liegt. Dafür, dass sich keine selbsternannten Entdecker oder einsamen Wanderer hierher verirren, sorgen nicht nur die Unwyn, die nur von erfahrenen Steuerleuten befahren werden kann, und der schwer zugängliche Seiteneingang der Grotte, sondern auch die Geschichten über die Knochenschlucht. Nur die Piraten selbst wissen, dass die Erzählungen über die Schlucht reine Erfindungen sind. Von Totengeistern ertrunkener Zwerge, die arglose Menschen in die Fluten reißen, um sie zu ersäufen, ist da zum Beispiel die Rede. Vor ein paar Jahrzehnten begannen die Flussbanditen unter *Arnulf dem Alten,* die Gruselgeschichte in Umlauf zu bringen und die Kadaver übel hergerichteter Tiere oder sogar menschliche Leichen von den Raubzügen ins Wasser zu werfen, damit sie flussabwärts von der Bevölkerung gefunden wird. Hinzu kommt, dass zwar viele Bewohner Hammerbergs vom geheimen Piratennest wissen, aber außer den Piraten kaum jemand den Weg dorthin kennt. Selbst wenn sich doch einmal Gardisten des Barons hierher verirren sollten, so werden sie sich an der Mauer des Schweigens der Dörfler die Zähne ausbeißen.

Übrigens haben sich auch die Insassen des Boron-Klosters *Garrensand*, das auf dem Rabenfelsen über der Mündung der Unwyn in den Großen Fluss steht, zur Verschwiegenheit verpflichtet – was ihnen bekanntlich sowieso gut zu Gesichte steht. Sie können von den Klostermauern zwar häufig beobachten, dass die Piratenschiffe die Unwyn entlangfahren, aber seit die Piraten vor gut sechs Jahren durch beherztes Eingreifen verhinderten, dass der Abt des Klosters und einige Novizen von blutrünstigen Orks erschlagen wurden, 'übersehen' sie diesen auffällig häufigen Schiffsverkehr.

Natürlich hilft die geheime Lage des Unterschlupfs den Mannschaften wenig, wenn sie auf dem Heimweg verfolgt werden. Wie viele Flusspiraten verkleiden sie sich selbst und ihre Schiffe, bevor sie einen Überfall begehen.

Die Verkleidungen durch zusammengewürfelte Waffen und Rüstungsteile, Amulette und mit scheinbaren Tätowierungen bemalte Gesichter haben zwei Ziele. Zum einen lassen sich viele Flussschiffer durch besonders grimmiges Auftreten so weit beeindrucken, dass sie jeglichen Widerstand unterlassen und die Piraten sich einen Kampf sparen können. Zum anderen ist es ihnen auf dem Heimweg möglich, ihre Verkleidung schnell abzustreifen und sich einer entgegenkommenden Patrouille somit als rechtschaffene Flusshändler oder Fischer auszugeben. Natürlich benutzen die Gesetzlosen während ihrer Überfälle immer nur ihre Piratennamen.

Rufnamen wie Blutnagel, Kinderschreck, Hackfresse und Seeoger lassen sie noch gefährlicher wirken und dienen auch dazu, ihre Identität nicht zu verraten. Die kleinen Jollen und Ruderboote, die am häufigsten zum Einsatz kommen, können sie bei einer Verfolgung sogar direkt an Land ziehen und verstecken oder aufgeben. Die Mannschaften nehmen dann eher einen langen Umweg zur Höhle in Kauf, als ihr Versteck zu verraten.

Es war einmal ...

Während der Magierkriege entdeckte *Amyrkor*, ein mächtiger Zauberer und Schüler Algortons, die Höhle und ließ sie von seinen Sklaven ausbauen und für Schiffe befahrbar machen. Sein größenwahnsinniges Ziel war es, hier und an anderen Orten eine Invasionsflotte zu bauen, mit der es ihm möglich sein sollte, die gesamten Nordmarken zu erobern. Heute ist über die Pläne des Zauberers, von denen einzig der grobe Ausbau der Höhle bei Hammerberg verwirklicht wurde, nichts mehr bekannt. Nur in den staubigen Archiven der Ferdoker Grafenburg findet sich noch ein kryptischer Bericht über einen blutigen Sklavenaufstand an den Quellen des Unwyn finden.

Später nisteten sich einige Flusspiraten hier ein, in deren Hand sich die Höhle nun seit Generationen befindet. Sie waren es auch, die die Reste der alten Hafenanlagen erneuerten und unvollendete Bauten vervollständigten.

Hafenanlagen und Gebäude

Seiteneingang (1)

Ganz in der Nähe der Knochenschlucht kann ein aufmerksamer Beobachter eine unscheinbare Felsspalte zwischen den schwer zugänglichen Hügeln entdecken. Sie führt tief in den Felsen hinein, um dann in einen leicht abschüssigen, dunklen Gang zu münden. Nach etwa 100 Schritt wird der Gang merklich größer und schließlich durch ein Tor versperrt, das sich nur von Wachen dahinter öffnen lässt.

Über Steg und Stein

Das Leben in der Höhle spielt sich hauptsächlich auf den ins Uferwasser hinein gebauten Stegen und Kais ab. Hier stapeln sich Kisten, Fässer und Säcke mit unterschiedlichstem Inhalt. Meist sind es gerade entladene Beute oder Vorräte, für die in den Lagerhütten kein Platz mehr ist. Da in der Höhle selbst im Sommer eine feuchte Kälte herrscht, wärmen sich die Lastenträger, unter denen auch ein paar Goblins sind, während der Pausen in einer der windschiefen Wohnhütten oder an einem der großen Lagerfeuer auf. Weil die Lagerfeuer und Öfen fast ununterbrochen brennen, sind auch fast ständig einige der Piraten mit dem Heranschaffen von Feuerholz beschäftigt. Zwischen den Gebäuden und auf den Stegen streunen auch immer wieder eine Hand voll Schweine herum, die den gröbsten Unrat wegfressen. Nur in die Nähe von Eilifs Hütte trauen sich die Viecher und auch die Goblins nicht, konnten die beiden Marus sich doch das ein oder andere Mal nicht beherrschen. Erwähnenswert ist auch das *Verlässliche Väterchen*, ein Geysir, der gegenüber von Donnerfausts Schiff am Südkai etwa alle halbe Stunde in die Höhe schießt.

Wohnhütten (H)

Die Behausungen der Piraten sind grob zusammengezimmerte Hütten, die auf Pfählen am und im Uferwasser stehen. Die etwas schäbig wirkenden Schuppen sind nicht sehr stabil gebaut, da sie in der Höhle nicht vor Wind und Wetter schützen müssen. Statt Fenster haben sie oft nur ein par breitere Spalten und einen improvisierten Schornstein, durch den der Rauch der kleinen Öfen abziehen kann. Die etwas höher als die Stege gelegenen Eingänge sind meist mit einem schweren Vorhang oder breiten Brettern, selten auch mal mit einer richtigen Tür versperrt. Meist müssen sich drei oder vier Piraten eine Hütte teilen, nur die Kapitäne haben jeweils eine für sich.

Das Innere der Hütten spiegelt den 'Beruf' ihrer Bewohner wieder und besteht aus zusammengewürfeltem Raubgut und umfunktionierten Möbeln, die sich entweder nicht verkaufen ließen, beschädigt sind oder den besonderen Geschmack eines Piraten getroffen haben. Die Hütte von Kapitän Hakensang (siehe Seite 86f.) zum Beispiel kann mit einem waschechten Himmelsbett glänzen, in dessen Bettkasten sich erbeutete Felle statt Daunendecken stapeln. Während über einem kleinen Ofen die Hälfte eines prächtigen Geweihs hängt, hindert ein tulamidischer Teppich an der gegenüberliegenden Wand die Feuchtigkeit daran, durch die Ritzen zu ziehen. Neben dem in einer Ecke stehenden Eichenschrank, der aussieht, als drohe er jederzeit auf die Schlafstatt zu kippen, bilden einige leere Fässer Tisch und Sitzgelegenheiten. An einem an der Decke aufgespannten Netz hängt ein Käfig, in dem der einzige Papagei der Flusspiraten hockt. Leider hat der regungslose *Bobo* schon bessere Tage gesehen: Er ist im letzten Winter erfroren.

Neben der individuellen Einrichtung ist die verzierte Seemannskiste der Stolz eines jeden Piraten. Die Kisten sind zumeist mit Eisen beschlagen und mit Schlössern versperrt – die dazugehörigen Schlüssel haben die meisten Besitzer meist um den Hals hängen. Wenn man die Kiste öffnet, kann man in ihr unterschiedlichste Dinge finden, zum Beispiel teure Kleidung, kostbare Waffen, Geldreserven (von einigen Hellern bis zu 50 Dukaten) sowie Amulette und Talismane unterschiedlichster Art. Es kommt aber auch vor, dass ein Pirat hier etwas vor seinen Kollegen versteckt, wie sein Tagebuch oder eine Schatzkarte.

Donnerfausts Hütte (2)

Ganz in der Nähe des Seiteneingangs befindet sich Donnerfausts auf drei Schritt hohen Pfählen errichtete Hütte. Um hinaufzukommen, muss man einem Steg folgen, der sich wie eine Wendeltreppe um eine der Felssäulen in die Höhe windet. Hier oben wohnt die thorwalsche Kapitänin mit ihren drei Marus, von denen ständig zwei Wache halten und die niemanden ohne Eilifs Erlaubnis eintreten lassen. Sie hat den einzelnen Raum so gut es geht im Stil ihrer Heimat mit Trinkhörnern, Rundschilden und anderen Gegenständen eingerichtet. Wer genau hinschaut, kann Hinweise auf Eilifs frühere Abenteuer mit Beorn dem Blender entdecken, zum Beispiel ein Paar kunstvoll verzierter Elfenmesser. Die Messer sind der letzte Rest des Elfenschatzes, nach dem die Kapitänin so besessen sucht und wegen dem sie so viele Stunden in ihrem abgewetzten Polstersessel sitzt und über Karten des Großen Flusses brütet.

Lager- und Vorratsschuppen (L)

Neben Eilifs Hütte genießen besonders die Lager- und Vorratsschuppen die Aufmerksamkeit der Piraten, denn in diesen werden Vorräte und wertvolles Beutegut aufbewahrt. Hier lagern unter anderem Brenn- und Bauholz, Mehl, Fisch und saure Bohnen, aber auch die äußerst begehrten Wein-, Bier- und Schnapsvorräte. Je nachdem, was die letzten Opfer der Piraten bei sich hatten, türmen sich hier Wertgegenstände auf, die die Piraten noch nicht an einen Hehler verkaufen konnten oder noch nicht unter sich aufgeteilt haben.

Holztürme (4, 11)

Sowohl am Nord- als auch am Südkai recken sich irrwitzige Holzkonstruktionen in die Höhe. Niemand weiß, wozu die Gerüste aus Steineiche einmal gedient haben. Auf dem Turm im Norden (**4**) hatte es sich vor ein paar Jahren ein albernischer Barde gemütlich gemacht, der es liebte, mit seiner kräftigen Stimme gegen das Rauschen des Flusses anzusingen. Heute steht die in fünf Schritt Höhe errichtete Hütte, zu der nur eine Leiter hinauf führt, leer. (Angeblich soll der Barde betrunken über die Brüstung gefallen sein und sich das Genick gebrochen haben, wobei es auch Stimmen gibt, die den Todesfall mit Sooremanns Abneigung gegen albernische Gesänge in Verbindung bringen.) Der Turm im Süden (**11**) wurde nicht bebaut und ragt wie das Skelett eines großen Fisches in die Höhe.

Kleine Höhle (5)

Die kleine Höhle, auch 'Ofen' genannt, ist eine Ausbuchtung im Südosten der Höhle. Hier hat sich der Smutje der Piraten hinter einem kleinen Verschlag einen Steinofen und eine Kochstelle aufgebaut, die immer dann genutzt wird, wenn es etwas zu feiern gibt oder viele Piraten in der Höhle weilen.

Kerker (6)

Der Kerker der Piraten ist eine runde, etwa fünf Schritt durchmessende, natürliche Nebenhöhle. Erreichen kann man sie durch einen in den Fels gehauenen Gang, der von außen mit einem Gittertor verschlossen ist. Hier schließen die Piraten alle wohlhabenden Gefangenen solange ein, bis deren Angehörige ein angemessenes Lösegeld gezahlt haben. Wenn die Geiseln 'artig' sind, fesselt man sie nicht, auch sonst werden sie recht glimpflich behandelt – bringen sie tot doch kein Geld mehr ein. Dass die Freibeuter aber nicht zimperlich sind, wenn man ihnen Probleme bereitet, zeigen die an der Felswand vor dem Eingang aufgehängten Käfige. In ihnen befinden sich die traurigen Überreste von drei verhungerten Gefangenen, denen vor ein paar Monaten beinahe ein Ausbruch gelang.

Derzeit sitzen im Gefängnis zwei Personen ein: *Phredro ya Toreno di Timunella*, ein 19-jähriger Schönling aus gutem, liebfeldischem Hause, dessen Vater sich partout weigert, das Lösegeld zu zahlen, und *Merthe ni Bruadhir*, ein adliges Mauerblümchen mittleren Alters, das schon seit einem halben Jahr hier versauert und ihre Erfahrungen in blumigen Worten unter dem Arbeitstitel *Unter Piraten – wie ich in Ketten lernte, die Freiheit zu lieben* niederschreibt.

Weitere Orte

Das **Ogerloch** (**7**) hat seinen Namen auf Grund des bestialischen Gestanks, der den Abort umgibt. Es handelt sich einfach nur um einen alten Schacht, der über 10 Schritt in die Tiefe führt.

Der **Pilzhain** (**8**) ist ein Flecken im Nordosten der Höhle, wo ungewöhnlich viele und bis zu hüfthohe Pilze und andere Höhlenpflanzen und Kräuter wachsen, wie beispielsweise Feuermoos. Einige Pilzsorten sind essbar, andere giftig, und viele geben im Dunklen ein eigenartig schimmerndes Licht ab. Kein Wunder also, dass viele Piraten den Pilzhain bei Nacht nur äußerst ungern betreten.

Ansonsten wäre da noch ein **kleiner Schrein** (**9**) am Nordrand der Höhle zu nennen. Nachdem die Piraten hier ein Gebet an den Flussvater, Efferd oder die Wassernixen geschickt haben, ist es Tradition, einen Teil seiner Beute im *Verlässlichen Väterchen* (siehe oben) zu versenken. Schleudert der Geysir bei seinem nächsten Ausbruch die Opfergaben wieder an Land, gilt das unter den Flusspiraten als böses Omen.

Schiffe

Im geheimen Hafen liegen verschiedene Schiffs- und Bootstypen vor Anker. Allen ist gemein, dass sie sich in nur wenigen Minuten 'verkleiden' lassen, um Kontrolleure und Schaulustige zu täuschen.

Jollen und Ruderboote

Am häufigsten sind die leicht im Wasser schwankenden Jollen und Ruderboote, die man sowohl segeln als auch rudern kann. Mit diesen schnellen Gefährten greifen die Piraten die Schiffe und Treidelkähne des Großen Flusses an, um sie mit Tauen und Enterhaken zum Stillstand zu bringen. Wenn ein Boot beschädigt ist, zieht man es auf einen der Kais, um es dort im Trocknen zu flicken.

Donnerfausts Schiff (3)

Die *Blutotter* (ehemals: *König Halwart*) ist eine thorwalsche Knorre, die in den Besitz von nordmärkischen Händlern gelangt war, bevor sie von Eilif 'beschlagnahmt' wurde. Die Knorr ist das typische thorwalsche Handelsschiff, das sowohl gesegelt als auch mit sechs Riemenpaaren gerudert werden kann. Bei 15 bis 18 Schritt Länge und vier bis fünfeinhalb Schritt Breite ist es nicht so wendig wie eine Otta, kann aber mit geringerer Besatzung gefahren werden (7 bis 15 Personen, auf kurzen Strecken auch weniger) und transportiert dabei etwa die gleiche Last.
Auch wenn die Kapitänin selbst nichts auf Märchen und Seemannsgarn gibt, steht es um ihre Mannschaft anders: Wenn sie nicht in der Nähe ist, tuscheln sie oft vom Fluch des Flussvaters, der auf der Kapitänin liegen soll. Nicht umsonst sei ja ihr erstes Schiff, die *Gischtkrone*, samt des Elfengoldes (siehe unten) auf dem Großen Fluss gesunken.

Elfengold

Achtung, der folgende Abschnitt verrät einige Details aus dem Soloabenteuer ***Eilifs Schatz****. Wenn Sie dieses Abenteuer noch spielen wollen, sollten Sie diesen Kasten überblättern.*

Das Elfengold, von dem Eilif Donnerfaust ständig redet, existiert wirklich. Der Schatz stammt von den Inseln im Nebel, einem sagenumwobenen Archipel jenseits von Aventurien, auf dem die Nachfahren der Hochelfen (siehe Seite 82) noch heute in Städten aus Marmor und Alabaster leben. Beorn der Blender, der im Zuge seiner Wettfahrt gegen Phileasson zu diesen Inseln gelangte, schloss sich im Bruderzwist der Elfen der Fraktion der 'Wilden' an und konnte zahlreiche Schätze erbeuten. Zurück in Thorwal trennten er und Eilif sich im Streit, bevor er auf seiner letzten Queste im Wettstreit mit Phileasson Foggwulf verschollen ging (Einzelheiten finden Sie im Abenteuerband **Die Phileasson-Saga**). Eilif reagierte schnell und entführte Beorns Beute aus dem Hafen von Thorwal.
Zusammen mit zwei Dutzend Getreuen flüchtete sie auf der *Gischtkrone* vor den Söhnen Beorns nach Süden, um schließlich den Großen Fluss hinauf zu fahren. Während der Flussfahrt ereigneten sich jedoch mehrere tödliche Unfälle, und schließlich offenbarte sich einer ihrer Matrosen als Agent von Beorns Söhnen. Im Finale des Abenteuers sank die *Gischtkrone* mitsamt dem Schatz, und der Flussvater selbst griff ein, um dem Übeltäter das Handwerk zu legen. Eilif überlebte, aber seitdem ist es ihr höchstes Ziel, den Schatz zu bergen.
Es ist anzunehmen, dass sie dieses Unternehmen in näherer Zukunft in Angriff nimmt und dafür die Hilfe einiger unerschrockener Helden benötigt. Einzelheiten dazu werden Sie in dem Drakensang-Gruppenabenteuer **Hort in der Tiefe** finden, das noch 2010 erscheinen wird. Bis dahin geschieht es immer wieder, dass südlich von Albenhus einige Teile des Schatzes an Land gespült werden, was bei Magiern und anderen Schatzjägern einen regelrechten Goldrausch auslöst.

Sooremanns Schiff (10)

Die *Wellenspringer* ist eine Koscher Flussgaleere, die vor ihrer Piratenkarriere dem Handelshaus Neisbeck als schnelles Frachtschiff diente. Im Gegensatz zu Eilif hat Sooremann auch Goblins in seiner Mannschaft. Derzeit befindet sich *Josmine von der Klamm* als sein Gast an Bord, Kaltensteins Schülerin. Sie wurde von Kaltenstein hergeschickt, um ein wachsames Auge auf die Piraten zu haben. Da Eilif Vorbehalte gegen die Zusammenarbeit mit Kaltenstein hat, stellt Josmine sich bei einem Konflikt sofort auf Sooremanns Seite.

Bisher weiß der Piratenkapitän noch nichts davon, dass im Bug des Schiffs bis vor kurzem *Rotzmockl* schlummerte, ein runzliger, alter Klabautermann. Das etwa vier Spann große Hutzelmännchen trägt dreckige Kapitänskleidung und raucht auf seiner magischen Pfeife, deren Tabak nie zur Neige geht. Von den Zaubern der Magierin Josmine von der Klamm im Schlaf gestört, erwacht Rotzmockl nach und nach. Bisher hat die Mannschaft der *Wellenspringer* noch nicht gemerkt, dass hinter den zahlreichen Missgeschicken ein Klabautermann steckt, der sich gerade erst warmzaubert.

Die Piratenhöhle im Spiel

Zwar war es Thimorn, der Mora entführt hat, aber er weiß nicht, was mit der rothaarigen Schönheit später geschehen ist. Um das herauszufinden, müssen die Helden mit Eilif sprechen, und die treffen sie nur in der Höhle an (über den Verbleib der Krone weiß hier niemand etwas, denn dieses Detail wurde den Piraten wohlweislich verschwiegen). In die Höhle kommen sie aber vermutlich nur, indem sie das Vertrauen der Piraten gewinnen.

Dabei geraten sie mitten in eine Revolte Sooremanns gegen Eilif und können sich überlegen, ob sie sich auf eine Seite stellen oder abwarten, was geschieht. Es sollte ihnen aber gelingen, die nötigen Informationen zu erhalten und sich dann von hier aus auf die Reise zu Burg Nadoret zu machen, wo Mora gefangen gehalten wird.

Im Computerspiel stirbt Sooremann an dieser Stelle, während Josmine sich mit einem Teleport in Sicherheit bringt, nachdem sie die Marus verzaubert und auf Eilif gehetzt hat. Das kann in Ihrem Abenteuer natürlich ganz anders verlaufen. Sooremann wird im offiziellen Aventurien nicht mehr erwähnt, Sie können ihn aber auch überleben und den Helden später wiederbegegnen lassen. Wichtig ist allerdings, dass Eilif überlebt, denn die wird in zukünftigen Geschichten noch eine Rolle spielen. Möglicherweise wird sie gefangen genommen und entkommt wieder, wenn die Helden nicht mehr in der Nähe sind.

Nach 1009 BF: Im Zuge der Enttarnung von Dajins Verschwörung kommt auch der Piratenunterschlupf ans Licht. Die Piraten, die durch den Zwist zwischen Eilif und Sooremann sowieso schon geschwächt sind, werden dann von Truppen angegriffen, die Graf Growin herschickt.

Es kommt zu heftigen Kämpfen, bei denen zahlreiche Piraten ums Leben kommen. Eilif gehört zu denjenigen, die rechtzeitig flüchten können. Ob die Höhle in den Folgejahren bewohnt ist, ist nicht weiter bekannt. Sie wird aber von Growins Leuten überwacht, damit sich hier nie wieder Piraten werden festsetzen können.

Szenariovorschläge

- Der Klabautermann der *Wellenspringer* verursacht ein niederhöllisches Chaos. Was oder wer regt den kleinen Rotzmockl so auf? Ist der Fluch des Flussvaters daran schuld, der auf Eilif liegt? Gelingt es den Helden, Eilifs Unschuld zu beweisen, oder nutzen sie die Situation aus, um einen der Ihren zum Piratenfürsten auszurufen?
- Angehörige heuern einige Abenteurer an, um ein von den Piraten als Geisel gehaltenes Familienmitglied zu befreien, bei der Lösegeldübergabe behilflich zu sein. Es ist natürlich auch möglich, dass die Helden für die Flusspiraten arbeiten und das Lösegeld mit den Angehörigen aushandeln bzw. die Übergabe organisieren sollen.
- Irgendetwas hat einen Matrosen vom Kai ins Wasser gerissen und ist laut Augenzeugen mit ihm in einen der überfluteten Stollen getaucht. Springen die Helden hinterher, wohin führt der Gang und war es vielleicht doch einer der Knochenschluchtgeister, der den Seemann entführt hat? Stammt der überflutete Gang aus der Zeit der Magierkriege, oder ist er womöglich sogar noch älter?
- Da ihre ärgste Konkurrentin *Elida die Fromme* den Piraten einen lang geplanten Coup vermasselt, entbrennt ein regelrechter Kleinkrieg zwischen beiden Banden. Die Helden können zwischen die Fronten geraten oder sich einer Seite anschließen.

Eilif 'Donnerfaust' Sigridsdottir – draufgängerische Piratenkapitänin

»Piraten! Ich stürzte aus meiner Kajüte an Deck, doch was sich steuerbord aus dem Nebel schälte, das waren keine gewöhnlichen Flusspiraten. Ein thorwalsches Drachenschiff schoss auf uns zu, und vorne an Bug stand sie: eine über zwei Schritt große, gehörnte Piratenbraut mit gewaltigen Ausmaßen. Auch wenn ich meine Weiber gerne ein bisschen üppiger hab', dieses Weibsbild mit ihrer furchteinflößenden Doppelaxt war wohl nicht gekommen, um mit mir ne Flasche Brabaker Brandt zu leeren.«

—der Kapitän der Kogge Prinz Kasperbald
zu einem Schiffsjungen, Nostria 1009 BF

Mit ihren 36 Jahren hat Eilif schon eine erfolgreiche Karriere als Hetfrau und Piratin hinter sich. Festumer Koggen, tulamidische Zedrakken oder mittelreichische Schivonen, nichts war vor ihr sicher, und selbst auf die Planken hochelfischer Galeassen ist sie schon mit erhobener Waffe gesprungen. Obwohl man es ihr auf den ersten Blick nicht zutraut, besitzt sie gutes taktisches Gefühl, Weitsicht und Ehrgeiz, wenn es Schätze zu erbeuten gilt.

Aussehen

Eilif ist selbst für Thorwaler ein Brocken. Die muskulöse, über zwei Schritt messende Frau macht mit ihrer großen Barbarenstreitaxt, einer kräftig-lauten Stimme und zahlreichen Kampfnarben und Runen-Tätowierungen einen furchteinflößenden Eindruck. Und genau das ist ihre Absicht.

Lebenslauf

Eilif wurde 972 BF als Tochter der berühmten Piratenkapitänin Sigrid 'Ohnehand' auf den Planken einer Otta geboren. Von Kindesbeinen an lernte sie, was es heißt, mit einem Khuncho-

mer Pfeffersack zu verhandeln, zu welcher Jahreszeit sich in der Zyklopensee leichte Beute machen lässt und wie man selbst gegen eine alanfanische Galeere bestehen kann. Da sie schon in jungen Jahren eine starke Rechte besaß und bereits mit 14 Jahren den stärksten Faustkämpfer ihrer Sippe bewusstlos schlug, erhielt sie den Beinamen Donnerfaust.

998 BF änderte sich Eilifs Leben grundlegend, als sie im Suff einen Skalden verkrüppelte, nachdem der ein Spottlied über sie gesungen hatte. Wenig später verhängte ein mächtiger Jarl den *Skoggang* über sie: Somit war sie auf Lebenszeit von den thorwalschen Küsten verbannt und musste ihr Glück in der Fremde suchen.

In der Folgezeit heuerte sie bei vielen Kaperfahrern und Piraten an. Eilif blieb nie lange auf einem Schiff, geriet sie durch ihren übermäßigen Ehrgeiz, große Taten zu vollbringen, um sich in den Augen ihrer Sippe wieder zu rehabilitieren, doch immer wieder in Konflikt mit den befehlshabenden Kapitänen. Schließlich heuerte sie 1007 BF in Festum bei dem berühmten Thorwaler Seefahrer *Beorn dem Blender* an und begleitete ihn fortan auf seiner Wettfahrt gegen Phileasson Foggwulf. Gemeinsam erforschten sie die Tote See und durchwanderten die glutheiße Khôm. Im Zuge der Aventurien-umspannenden Wettfahrt gelangten sie zu den Inseln im Nebel, einem sagenumwobenen Inselreich der Hochelfen. Beorn ergriff in dem zwischen den Elfen tobenden Bruderkrieg Partei und machte durch Eroberungen und Plünderungen reiche Beute. Diese brachte aber auch Zwietracht zwischen Beorn und die Piratin. Einerseits war der 'Blender' immer mehr auf Eilifs Hilfe angewiesen und gab ihr oft das Kommando über eigene Drachenboote, andererseits erlaubte sie sich immer mehr Alleingänge und forderte von ihrem Kapitän einen höheren Beuteanteil. So gingen beide kurz vor Ende der Wettfahrt im Streit auseinander.

Als es Anfang 1009 BF jedoch hieß, Beorn wäre auf seiner letzten Queste verschollen, reagierte Eilif sofort. Sie scharte einige Getreue um sich und stahl das Elfengold aus dem Lager des 'Blenders'. Mit einer gekaperten Knorre, der *Gischtkrone*, flüchtete sie aus dem Hafen Thorwals gen Süden.

Da Beorns Söhne *Asgrim* und *Thorn* die Verfolgung sofort aufnahmen und sie einzuholen drohten, entschied Eilif, den Großen Fluss hinaufzufahren – gegen den Widerstand ihrer abergläubischen Mannschaft. Denn schon lange wird immer wieder vom Fluch des Flussvaters gemunkelt, der einen unbändigen Hass gegen das Volk der Thorwaler hegen soll. Was auf der Fahrt flussaufwärts geschah, dass Eilif einige Wochen später ohne *Gischtkrone* und Mannschaft mit nur einem kümmerlichen Rest des Elfengoldes bei Albenhus an Land ging, darüber schweigt sie beharrlich. (Sie können diese Ereignisse im Soloabenteuer **Eilifs Schatz** miterleben. Oder Sie schauen sich auf Seite 131 den Kasten **Elfengold** an.) Wenig später schloss Eilif sich den Flussbanditen von Hammerberg an und stieg dort innerhalb kürzester Zeit zu deren 'Piratenfürstin' auf.

Darstellung

Eilif ist ein furchteinflößender Koloss, und das ist gut so. Anders könnte sie den zerstrittenen Piratenrat und die einzelnen Mannschaften ja gar nicht zusammenhalten. Eilifs Stimme ist laut, aber selten zu hören. Sie ist keine Frau vieler Worte, und wenn jemand viel redet, wird sie schnell ungeduldig. Oft steht sie breitbeinig mit in die Hüften gestemmten Armen da und weiß ihren gewaltigen Körper bedrohlich in Szene zu setzen. Auf ihre oft kleineren Gegenüber schaut sie herab und lässt diese ihre körperliche Überlegenheit spüren. Wie viele ihrer Landsleute duzt sie jeden, auch hochgestellte Personen, schert sich im Gegensatz zu vielen Seeleuten und Thorwalern aber nicht um "Aberglaube und Ammenmärchen".

Ihr eigentliches Ziel ist es, die Beute von den Inseln im Nebel zu bergen. Denn sie ist fest überzeugt, dass ihre Verbannung sofort aufgehoben werde, wenn sie mit einem derartigen Schatz

zurückkehrt. Und wenn sie sich erst einmal ein Ziel gesetzt hat, dann erreicht sie es in der Regel auch – selbst wenn sie Umwege und Entbehrungen in Kauf nehmen muss und vielleicht zu Dingen gezwungen ist, auf die sie später nicht stolz sein wird. Andererseits kriegt sie den Hals oft nicht voll genug. Gerade wenn es um Ruhm geht, lässt sie sich auch dazu verleiten, Schlechtes zu tun. Dabei will sie eigentlich nur von ihrer Sippe wieder aufgenommen werden.

Sowohl im Gespräch als auch im Kampf ist Eilif kurz und knapp – was nicht bedeuten soll, dass hinter den Hieben ihrer Barbarenstreitaxt nicht ungeheure Kräfte stecken. Wo sie einmal hingeschlagen hat – sei es mit ihren gebellten Befehlen oder ihrer doppelseitigen Axt –, da wächst so schnell kein Gras mehr.

Zitate

»Wenn ich noch einen von euch Jammerlappen über einen Fluch des Flussvaters winseln höre, der schwimmt zurück nach Thorwal. Das wohl, bei Swafnir!«

»Pullt, bis die Schwarte kracht, ihr Memmen, oder wollt ihr ewig leben?«

»Macht es kurz, ich muss noch ein paar Ferdoker Flusskähne um ihre Ladung erleichtern.«

»Was glotzt du so, Bengelchen? Noch nie 'n echtes Prachtweib gesehen oder was?«

»Noch so 'n Spruch und du kannst deine Zähne von den Planken aufsammeln!«

»Du fragst zu viel. Bist du dumm, neugierig oder lebensmüde?«

»Wir schätzen die Freiheit wie den Wind und nicht wie Sklavenhändler die blutigen Münzen. Schätzt du einen guten Schluck? Dann trink!«

»Jetzt ist nicht die Zeit für Worte, sondern für Taten!«

Mögliche Funktionen

● **Kapitänin:** Eilif ist streng und verlangt ihrer Mannschaft recht viel Disziplin ab – im thorwalschen Sinne. Dafür, dass ihre Leute an Bord und ihm Kampf alles geben, ist sie aber auch sehr fair, was die Beuteanteile, und tolerant, was persönliche Marotten einzelner Matrosen angeht.

● **Gegenspielerin:** Eilif überfällt nur lohnende Beute, mit kleinen Flößern und Fische(r)n gibt sie sich nicht ab. Wenn man sich ihr nicht in den Weg stellt, behandelt sie ihre Gegner glimpflich. Stellt man jedoch ihre Autorität in Frage oder widersetzt sich ihr, reagiert sie mitunter recht brutal, um ein Exempel zu statuieren und ihre Piraten-Ehre zu wahren.

● **Hilfsbedürftige:** Wenn Eilif einem Ziel hinterherjagt, ist ihr fast jedes Mittel recht, und wenn das bedeutet, ein par Abenteurer anzuheuern, dann ist das halt so. Ansonsten versucht sie jegliche Anzeichen von Schwäche zu überspielen.

● **Mentorin:** Eilif hat für ihr Alter schon vieles erlebt und kann einem jungen Seemann oder einer Piratin einiges beibringen. Das diese dafür Blut und Wasser schwitzen müssen, sollte ihnen klar sein. Aber auch wenn Eilif einen Jungspund heimlich in ihr Herz geschlossen hat, über einige Kapitel ihres Lebens und insbesondere die Beute von den Inseln im Nebel wird sie ihr Schweigen nur unter äußersten Umständen brechen.

Nach 1009 BF: Nachdem der Piratenstützpunkt aufgeflogen ist, schlägt Eilif sich einige Zeit alleine durch, wird aber sehr bald daran gehen, den versunkenen Schatz zu bergen. Auf lange Sicht hin zieht es sie fort in andere Gefilde, wo würdigere Herausforderungen auf sie warten.

Geboren: 974 BF **Größe:** 2,08 Schritt
Haarfarbe: rotbraun **Augenfarbe:** blaugrau
Darstellung: hartnäckig, furchtlos, gierig, ungeduldig
Ziele und Motivation: in ihrer Heimat wieder anerkannt sein, berühmt-berüchtigt werden, Schätze anhäufen und *ihr* Gold bergen
Wichtige Publikationen: Computerspiele *Drakensang: Am Fluss der Zeit* (2010), Die Phileasson-Saga (überarbeitete Neuauflage 2009), Eilifs Schatz (2010), Hort in der Tiefe (erscheint 2010)

MU 15 KL 11 IN 10 CH 11
FF 10 GE 12 KO 14 KK 17
Raufen (Hammerfaust): INI 8+1W6
AT 17 PA 15 TP(A) 1W6+2 DK H
Barbarenstreitaxt: INI 8+1W6
AT 18 PA 16 TP 3W6+5 DK N
LeP 42 AuP 46 AsP – KaP – WS 9 RS 3 MR 3

Vor- und Nachteile: Balance, Eisern, Innerer Kompass, Zäher Hund / Jähzorn 8, Gesucht II (Westküste), Goldgier 5, Vorurteile (Barden, Skalden) 10
Herausragende Talente: Hiebwaffen 17, Raufen (Hammerfaust) 16, Selbstbeherrschung 7, Zechen 13, Überreden (Einschüchtern) 13, Orientierung 7, Götter/Kulte 7, Geographie 5, Kriegskunst 7, Sagen/Legenden 11, Boote Fahren 12, Seefahrt 14
Sonderfertigkeiten: Hammerschlag, Kampf im Wasser, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildspalter, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Wuchtschlag
Verhalten im Kampf: will gleich zu Beginn eine Entscheidung herbeiführen und nutzt Hammerschlag und Sturmangriff, um Gegner schnell auszuschalten. Sollte sich kein Erfolg einstellen, fällt sie auf einen ausgeglicheneren Kampfstil zurück, da sie nicht stark gerüstet ist.

Szenariovorschläge

● Kurz nachdem Eilif im Kosch ankommt, ist sie auf sich allein gestellt und kann jede Hilfe gebrauchen, um sich bei den Flusspiraten hochzuarbeiten. Die Helden können ihr dabei helfen, unliebsame Konkurrenten aus dem Weg zu räumen, die Mitglieder des Piratenrats gegeneinander auszuspielen und Überzeugungsarbeit unter den einfachen Matrosen zu leisten. Möglicherweise kennt sogar einer der Helden sie schon aus dem Abenteuer **Eilifs Schatz** – dann genießt er auf jeden Fall von vornherein ihr Vertrauen. Eilifs Weg zur Macht wird in zukünftigen Publikationen nicht behandelt werden und kann von ihnen völlig frei ausgestaltet werden.

● Während die Piratenfürstin mit einigen Piraten auf einer Flussinsel feststeckt, erheben sich plötzlich aufgequollene Leichname aus den Fluten um sie herum und greifen an. Bei den Untoten handelt es sich um Eilifs alte Mannschaft, die mitsamt der *Gischtkrone* versank. Wollen die gefesselten Seelen der Thorwaler an ihrer Kapitänin Rache nehmen, hat ihr Auftauchen etwas mit den überwachsenen Ruinen in der Mitte der Insel zu tun oder sind die Wasserzombies nur das Werkzeug einer viel schlimmeren Macht?

Die Marus

Allgemein

Die an aufrecht gehende Kaimane erinnernden Marus haben relativ schwach entwickelte Arme, deshalb wechseln sie im Kampf häufig die Waffenhand. Ihre Hinterbeine sind dagegen sehr muskulös und ein Tritt ihrer krallenbewehrten Füße reißt tiefe Wunden. Im Kampf verfallen die Marus nach einiger Zeit in einen blindwütigen Kampfrausch, der ihnen gewaltige Kräfte und Schmerzunempfindlichkeit verleiht. Dieser Kampfstil hat ihnen den Namen ‚Wütechsen' eingebracht. Stets missgelaunt, ist Töten das Einzige, was den wenig intelligenten Marus vorübergehende Befriedigung zu verschaffen scheint.

Geschichte

Neben ihrer imposanten Gestalt und den Gerüchten über ihre Vergangenheit sind die drei Marus Eilifs Markenzeichen geworden. Die Drillinge *Z'irrk*, *Z'rrrk* und *Z'arrk* waren einst Kämpfer im Krieg der Echsen gegen die Elfen, der noch heute auf den Inseln im Nebel wütet. Die Marus gerieten in einen Hinterhalt und wurden vom Vislani-Clan gefangen genommen, dessen Zauberweber die Echsen erforschen wollten. Dazu sollte es aber nie kommen. Nachdem man das Gedächtnis der Wütechsen löschte und sie in eine Kältestarre brachte wurden sie zusammen mit anderen Schätzen von Beorn dem Blender gestohlen. So war es wohl eine Laune des Schicksals, dass schlussendlich Eilif in den Besitz der Marus gelangte und diese mit zu den Flusspiraten brachte.

Darstellung

Die von Eilif *Alrik*, *Belrik* und *Celrik* getauften Marus befinden sich auf dem geistigen Niveau von verspielten Hunden. Seit Donnerfaust die nach ihrem Erwachen herumtollenden Echsen windelweich schlug, sehen sie die Thorwalerin als ihre Mutter an. Eilif nutzt die um ihre Gunst streitenden Marus, um sich unter den Piraten zu behaupten, ihre Beute zu bewachen und sich lästiger Gegner zu entledigen. Dies ist nicht immer so einfach, da die Wütechsen vor jugendlichem Übereifer sprühen und ihrer ganz eigenen Logik folgen. Der simple Befehl, einen Goblin einzufangen, muss in ihren Augen durchaus nicht bedeuten, dass dieser noch lebt und unverstümmelt ist, wenn sie ihn später im Maul zurücktragen.

Ein anderes Mal kam Eilif die Gefräßigkeit der Marus durchaus gelegen. Sie verschaffte sich gehörigen Respekt unter den Flusspiraten, als sie einen aufmüpfigen Piraten, der nicht den ausreichenden Respekt zeigte, kurzerhand den Marus zum Fraß vorwarf.

Eilifs Verständigung mit ihnen beruht einzig auf kurzen Befehlswörtern, denn sie verstehen eigentlich kein Garethi. Untereinander verständigen sie sich in grobem Rssah, der Echsensprache, die von Menschen schon aufgrund des Anatomie der Sprechwerkzeuge kaum nachgeahmt werden kann.

Schwanzschlag: **INI** 10+1W6
AT 15 **PA** 11 **TP(A)** 2W6+4 **DK** H
Biss: **INI** 10+1W6
AT 14 **PA** 10 **TP** 1W6+5 **DK** N
Säbel: **INI** 12+1W6
AT 16 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 34 **AuP** 36 **MR** 7 **GS** 8 **RS** 4 **WS** 10

Sonderfertigkeiten: Biss, Schwanzschlag, Wuchtschlag
Vor-/Nachteile: Balance, Beidhändig, Dämmerungssicht / Blutrausch, Kältestarre, Raubtiergeruch, Schwache Arme (Nachteil Schwache Arme: Nach jeder zehnten ununterbrochenen Aktion eines Arms ist eine KK-Probe +4 nötig, um die Waffe nicht fallen zu lassen).

Die Thalaria – Das Schiff der Helden

Damit sich die Helden unabhängig auf dem Großen Fluss bewegen können, schlägt Ardo oder Gerling vor, ein Flussschiff in Dienste zu nehmen. Es kann die Helden nach Belieben transportieren und wartet jeweils, wenn die Helden an Land zu tun haben. Die *Thalaria* ist ein durchschnittlicher Flusssegler von 15 Schritt Länge, der mit vier Mann Besatzung auskommt. Benannt ist sie nach einer Fee, die den Legenden nach irgendwo in den Auen des Großen Flusses lebt und mit ihrem blonden Haar sogar den Flussvater verzaubert.

Lando Dielbrack – Flussschiffer aus Passion

Lando Dielbrack stammt aus einer Familie, die nichts anderes kennt, als auf dem Großen Fluss unterwegs zu sein. Seine Eltern waren Matrosen, sein beiden Großmütter ebenso und deren Eltern auch. Als Lando noch ein Kind war, schafften sie es, sich von ihrem Ersparten ein eigenes Schiff zu kaufen: die *Thalaria*. Doch wenig später starben sie beide, als an einem Hafen ein schlecht gesicherter Kistenstapel umstürzte und sie be-

grub. So wuchs der Junge bei seinem Onkel auf, der ebenfalls Schiffer war und die Thalaria in Landos Namen übernahme. Lando stand mehr auf Deckplanken als auf Erdboden, und er lernte jeden Winkel des Großen Flusses kennen. Inzwischen hat sich dieser in den Ruhestand verabschiedet, und Lando wurde Kapitän. Er verehrt den Flussvater sehr innig, und so hat er auch größten Respekt vor seinen Kreaturen und vor Emmeran.

Es wundert nicht, dass er die *Thalaria* hütet wie seinen Augapfel, denn sie bedeutet sein Leben und seine Zukunft. Üblicherweise pendelt er zwischen Ferdok und Havena und transportiert alles, was transportiert werden soll. Zur Abwechslung mal ein paar Abenteurer von Ort zu Ort zu bringen, ist für ihn neu, aber sehr spannend, und er hört sich gerne an, was die Helden bei ihren Landgängen alles erlebt haben. In Albenhus hat er sich in eine Händlerstochter verliebt und besucht sie, wann immer er dort vorbeikommt. Wenn er ein wenig mehr Geld zusammengespart hat, will er ihr einen Heiratsantrag machen.

Geboren: 981 BF **Größe:** 1,83 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** dunkelbraun
Darstellung: verantwortungsvoll, routiniert, standfest, gläubig

Dolch: **INI** 10+1W6
AT 12 **PA** 9 **TP** 1W6+1 **DK** H
LeP 29 **AuP** 35 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 4

Zitate

»Mein Vater war klug, dem Schiff das Antlitz der Thalaria zu verleihen, denn so ist es stets von dem Zorn des Flussvaters verschont worden.«

»Und in die Legenden wird eingehen, dass Ihr mit der Thalaria *hergekommen seid.«*

»Beim Rauschebart des Flussvaters!«

»Wenn ich das den anderen Kapitänen erzähle, dass ich mit meiner Thalaria *mehrfach an der Insel des Vergessens angelegt habe!«*

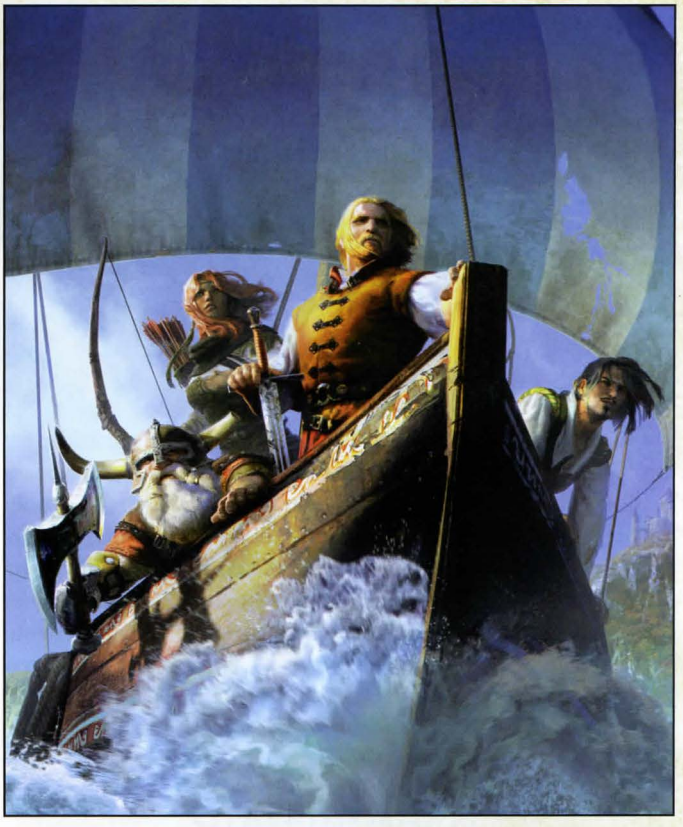
»Wenn man seine Tage mit den Launen des Flusses verbringt, dann lernt man gewisse Zeichen zu achten.«

»Den Segen des Flussvaters gerade jetzt aufs Spiel zu setzen, wäre mehr als leichtsinnig.«

Szenariovorschlag

Der Kapitän hat gerade seine gesamte Mannschaft verloren, weil er sie nicht bezahlen konnte. Aufgabe der Helden ist es nun, die drei Matrosen in Nadoret zu finden und dazu zu bringen, ihren Dienst wieder anzutreten.

- *Silberzahn-Jallik* findet sich bei der Schaukampfarena. Er lässt sich durch eine Wette oder einen beeindruckenden Kampf dazu bewegen, wieder an Bord zu gehen. Alternativ kann man ihn auch mit einem falschen Wetttipp um seine letzten Einkünfte bringen. Dazu muss man entweder durch gelungene *Überreden*-Proben aus den anderen Wettenden herausfinden, wer bestimmt verliert. Oder aber die Helden bestechen einen Kämpfer, absichtlich zu verlieren.
- *Vierfinger-Salm* ist beim Schmied zu finden, mit dem er sich über Fragen der Schmiedekunst streitet. Bestärken die Helden seine Position, ist der Schmied missgelaunt, aber Salm schließt Freundschaft mit den Helden und lässt sich leicht überreden. Ansonsten kann er mit einer hohen Zahlung bestochen werden.



- *Stumme Hummel* ist im Gasthaus und pöbelt dort herum. Er muss entweder beruhigt werden, oder aber die Helden schlagen ihn nieder und bringen ihn an Bord, wo er sich in sein Schicksal fügt.

Die Schiffsmannschaft in späteren Zeiten

Silberzahn-Jallik, Vierfinger-Salm und die Stumme Hummel bleiben mit Cuano in Kontakt und treten später sogar in Cuanos Diebesbande ein, nachdem er nach Ferdok umgesiedelt ist. Im Teil 1 von Drakensang kann man ihnen wieder begegnen.

Nadoret – beschauliches Städtchen mit langer Geschichte

Nadoret für den eiligen Leser
Einwohner: 800 (davon 120 Zwerge)
Wappen: auf grünem Grund ein silbernes Hirschgeweih
Herrschaft / Politik: Vogt Alerich Ferrik von Nadoret im Namen des Barons Dajin von Nadoret
Garnisonen: 10 Stadtbüttel
Tempel: Praios, Boron, Peraine, Efferd-Schrein
Gasthöfe: Herberge *Zum springenden Hirsch* (Q7/P6/S14)*, Taverne *Zum sanften Ochsen* (Q4/P4/S8)
Besonderheiten: Flusshafen mit Zollstation und Stapelrecht
Stimmung in der Stadt: kleinstädtische Beschaulichkeit, so lange der jähzornige Baron sich nicht in die Belange der Stadt einmischt

Wer von Ferdok aus nach Süden reist, erreicht nach etwa vierzig Meilen ein beschauliches Hafenstädtchen am Ostufer des Großen Flusses. Obwohl es die zweitgrößte Stadt der Grafschaft Ferdok und die viertgrößte des Fürstentums Kosch ist, hat sie bis heute nur wenig Einfluss. Umgeben von dichten Wäldern und steilen Felsen, die sich über dem Flussufer auftürmen, schmiegen sich die Häuser an den Hang eines Hügels, dessen höchster Punkt vom stolzen Praios-Tempel gekrönt wird. Jenseits des Städtchens erheben sich weitere Anhöhen, und auf einer davon thront in fast zehn Meilen Entfernung das malerische *Schloss* des Barons von Nadoret. Noch etwas weiter beginnt der sagenumwobene Dunkelwald, während das Land nach Süden flacher wird und nach etwa einem Tagesmarsch in die *Moorbrücker Sümpfe* übergeht.

Der Ort selbst wird von dem kleinen Flüsschen mit dem eindrücklichen Namen Waschwasser in das *Hafenviertel* und die *Oberstadt* zerschnitten, obwohl der Fluss sogar längere Zeit durch einen unterirdischen Kanal verläuft, der Teil einer ausgedehnten Tunnelanlage unbekannter Herkunft ist. Ein zweiter Fluss, die Necker, mündet nur wenige hundert Schritt südlich der Stadt in den Großen Fluss. Dort, wo der gepflasterte Treidelpfad die Necker überquert, steht die Zollstation. Hier muss jeder, der passieren will, Wegegeld zahlen und mitgeführte Waren verzollen.

*) Die drei Angaben bei Herbergen stehen für Qualität (Q), Preis (P) und Anzahl der Schlafplätze für Übernachtungsgäste (S). Bei Qualität und Preis liegt der Wert auf einer Skala von 1 bis 10, wobei Qualität 1 eine fürchterliche Kaschemme ist, Qualität 10 eine Unterkunft für höchste Ansprüche. Preis 1 ist entsprechend spottbillig, Preis 10 können sich nur die reichsten Gäste leisten. Das Verhältnis zwischen Q und P verrät, wie preiswert die Herberge ist: Bei gleichen Werten ist der Preis angemessen. Liegt P über Q, ist das Haus überteuert, und umgekehrt ist eine Herberge, bei der Q höher als P ist, günstig für ihre Qualität.

Stapelrecht

Das Stapelrecht ist eine Sonderform des Zollrechts, das an besondere Flusshäfen verliehen wird und dem Ort und seinem Herrscher besondere Einkünfte verspricht. Zusätzlich zu dem Zoll, den jeder durchreisende Händler für seine Waren zahlen muss, ist er auch noch verpflichtet, seine Waren wenigstens zwei Tage lang den hiesigen Händlern anzubieten. Dies ermöglicht den einheimischen Händlern eine Art Vorkaufsrecht, wodurch sie besonders günstige Konditionen und damit Gewinne erwirtschaften können.

Es ist leicht einzusehen, dass das Stapelrecht beim örtlichen Adel sehr begehrt ist, bei den durchreisenden Händlern hingegen sehr unbeliebt. Doch wer glaubt, die Verpflichtung umgehen zu können, indem er einfach an dem betreffenden Hafen vorbeifährt, kommt sofort auf eine schwarze Liste und hat bei nächster Gelegenheit mit empfindlichen Strafen zu rechnen. Diese Liste wird natürlich ständig zwischen den unterschiedlichen Zollstationen ausgetauscht, sodass ein Zollbetrüger auf dem Fluss nicht mehr glücklich wird. Wenn sogar ein Schiff der Flussgarde in der Nähe ist, wird dem Flüchtigen sofort nachgestellt und sein Schiff notfalls mit Gewalt zum umgangenen Stapelort zurück geleitet.

Wesentlich aussichtsreicher ist es, den korrupten Zöllnern mit einem Handgeld die Erlaubnis abzuringen, den Aufenthalt deutlich zu verkürzen oder nicht alle Waren angeben zu müssen. Doch auch das darf nicht zu offensichtlich geschehen, denn der Baron und der Vogt haben wenig Interesse daran, um ihre Einkünfte betrogen zu werden.

Nur aufgrund des Stapelrechts konnte Nadoret die Bedeutung erlangen, die es heute hat, denn die Gegend verfügt weder über sonderlich fruchtbares Ackerland noch über bemerkenswerte Bodenschätze. Auch seine Handwerker bringen keine Erzeugnisse hervor, die überregionale Bedeutung erreichen und so für besondere Einkünfte sorgen könnten. Dies hat zur Folge, dass jenseits der Grafschaft Ferdok kaum jemand den Namen Nadoret schon einmal gehört hat – abgesehen von den Flusshändlern, die zu ihrem großen Ärger gezwungen sind, all ihre Waren hier zum Kauf anzubieten und deswegen wenigstens zwei Tage Reisezeit verlieren.

Die Geschichte Nadorets

Alte Dokumente belegen, dass Nadoret im Jahr 855 v.BF vom legendären Admiral Sanin während seiner Erkundungsfahrten auf dem Großen Fluss gegründet wurde. Damals hieß es Nataretum und war zunächst nur ein kleiner Vorposten des bosparanischen Reichs. Es lag auf einer strategisch günstigen Landzunge direkt an der Mündung des Flüsschens Vasaqua und war so auf drei Seiten von Wasser umgeben, was seine Verteidigung gegen Goblins, Trolle und andere Feinde deutlich vereinfachte.

In einem angrenzenden Hügel fand man damals ein ausgedehntes Höhlensystem, das zum Teil nicht natürlichen Ursprungs war und durch das auch die Vasaqua floss. Obwohl manche Zwerge bis heute behaupten, es habe sich dabei um eine verlassene Zwergenbinge gehandelt, muss dies als bestenfalls unbewiesen angesehen werden, da die Tunnel für eine Zwergenbinge völlig untypisch sind. So gibt es weder große Versammlungshallen, noch Wohnhöhlen oder Luftschächte.

Im Jahr 709 BF wurde Nadoret von einem gewaltigen Hochwasser zerstört und der größte Teil der Landzunge, auf der es errichtet worden war, von den Fluten weggerissen. In der Folgezeit wurde die Stadt neu aufgebaut, wobei sie zum großen Teil auf den Hügel verlegt wurde, unter dem sich die Höhlen befinden. Die steilen und engen Gassen der Stadt stammen ebenso aus dieser Zeit wie die trutzige Stadtmauer, die über Tore in alle Himmelsrichtungen verfügt. Die verbliebenen Reste der Landzunge wurden mit großen Mengen Kies und Erde aus der Umgebung stabilisiert und erhöht. Dort ist heute das Hafenviertel zu finden.

Nadoret nach 1009 BF

Nach dem Tod des Barons Dajin von Nadoret wird der derzeitige Stadtvogt Alerich Ferrik von Nadoret zum neuen Baron erhoben. Neuer Vogt wird sein Vetter Elidor von Nadoret, allerdings nur noch als Vorsteher des neu gegründeten Stadtrats, was sei-

ne Möglichkeiten deutlich einschränkt. Der wachsende Einfluss der Bürgerschaft liegt unter anderem daran, dass die Kunst des Schneidermeisters Fingerhut weit über die Region hinaus bekannt wird und Nadoret sich dadurch zu einem Zentrum der Schneiderkunst entwickelt. Neben Fingerhuts Werkstatt siedeln sich hier weitere Schneider sowie Tuchmacher, Weber, Sticker und Knopfschnitzer an. Inzwischen reisen die Kunden selbst aus Albernia und Garetien hier an, um sich einen 'echten Fingerhut' auf den Leib schneidern zu lassen.

Nadoret im Spiel

Dieses kleine und verschlafene Örtchen steht im Zentrum sowohl des Computerspiels **Drakensang: Am Fluss der Zeit** als auch des Browsergames **Saat des Zorns**. Hier macht Archon Megalon seine finsteren Experimente mit der Elfe Lynissel, weswegen der Rat der Acht hier die Saat des Zorns legt – wenn die Helden das nicht verhindern. Und von hier aus möchte Baron Dajin den Sturz des Grafen Growin einleiten – ein Vorhaben, über das die Helden in der Stadt ein paar Sachen herausfinden kann, bevor sie sich zur Zollfeste Thûrstein, zu den Elfen der Sturmwächter und dem Piratendorf Hammerberg aufmachen.

Außerdem gibt es in Nadoret und Umgebung eine Vielzahl an Geheimnissen, die darauf warten, von unternehmungslustigen Helden und Heldinnen aufgedeckt zu werden, auch wenn sie in keinem direkten Zusammenhang mit der Saat des Zorns oder den Ereignissen rund um die gestohlene Reichskrone stehen.

Hauspreise

Folgende Preise können Sie als Richtwert nehmen. Sie gelten für eine durchschnittliche Lage.

Haustyp	Preis pro Quadratmeter
Einstöckige Holzhütte	60 Taler
Mit Obergeschoss	+25 Taler
Einstöckiges Fachwerkhaus	90 Taler
Mit Obergeschoss	+50 Taler
Einstöckiger Steinbau	125 Taler
Mit Obergeschoss	+100 Taler
Keller	150 Taler
Am Marktplatz	+50 %
Seitengasse direkt an der Mauer	–10 %
Außerhalb der Stadtmauer	–25 %

Beispiele

Einstöckige Holzhütte (40 Quadratmeter) am Boronanger	1.800 Taler
Zweistöckige Holzhütte (60 Quadratmeter) in einer Seitengasse	4.590 Taler
Zweistöckiger Steinbau (80 Quadratmeter) am Boronanger	13.500 Taler
Zweistöckiges Fachwerkhaus (50 Quadratmeter) mit Keller	14.500 Taler
Zweistöckiger Steinbau mit Keller (60 Quadratmeter) am Marktplatz	33.750 Taler

Wenn Sie Teile dieser Abenteuer nachspielen oder auch einfach nur Elemente daraus verwenden, wird Nadoret vermutlich zu einem zentralen Punkt des Abenteuers. In der folgenden Beschreibung finden Sie zahllose Möglichkeiten, wie Sie Ihre Heldengruppe beschäftigen können. Natürlich können Sie Details, die Ihnen nicht gefallen, ersatzlos streichen oder andere hinzufügen. Werten Sie alles als Vorschläge – und Ihnen werden sicherlich noch weitere Dinge einfallen, wie Sie Nadoret noch interessanter machen können oder speziell auf Ihre Heldengruppe zuschneiden können.

Wenn Sie mögen, können Sie die Helden sogar zu festen Einwohnern der Stadt machen. Es gibt viele Häuser in der Stadt, die nicht beschrieben werden – es ist also durchaus möglich, eines davon den Helden zur Verfügung zu stellen. Wenn Ihre Helden nicht über das nötige Kleingeld für einen Hauskauf verfügen, dann können Sie es entweder so einrichten, dass jemand ein solches Haus erbt – oder die Helden bekommen es vom Vorbesitzer aus Dankbarkeit überlassen, weil sie ihm einen besonderen Gefallen getan haben.

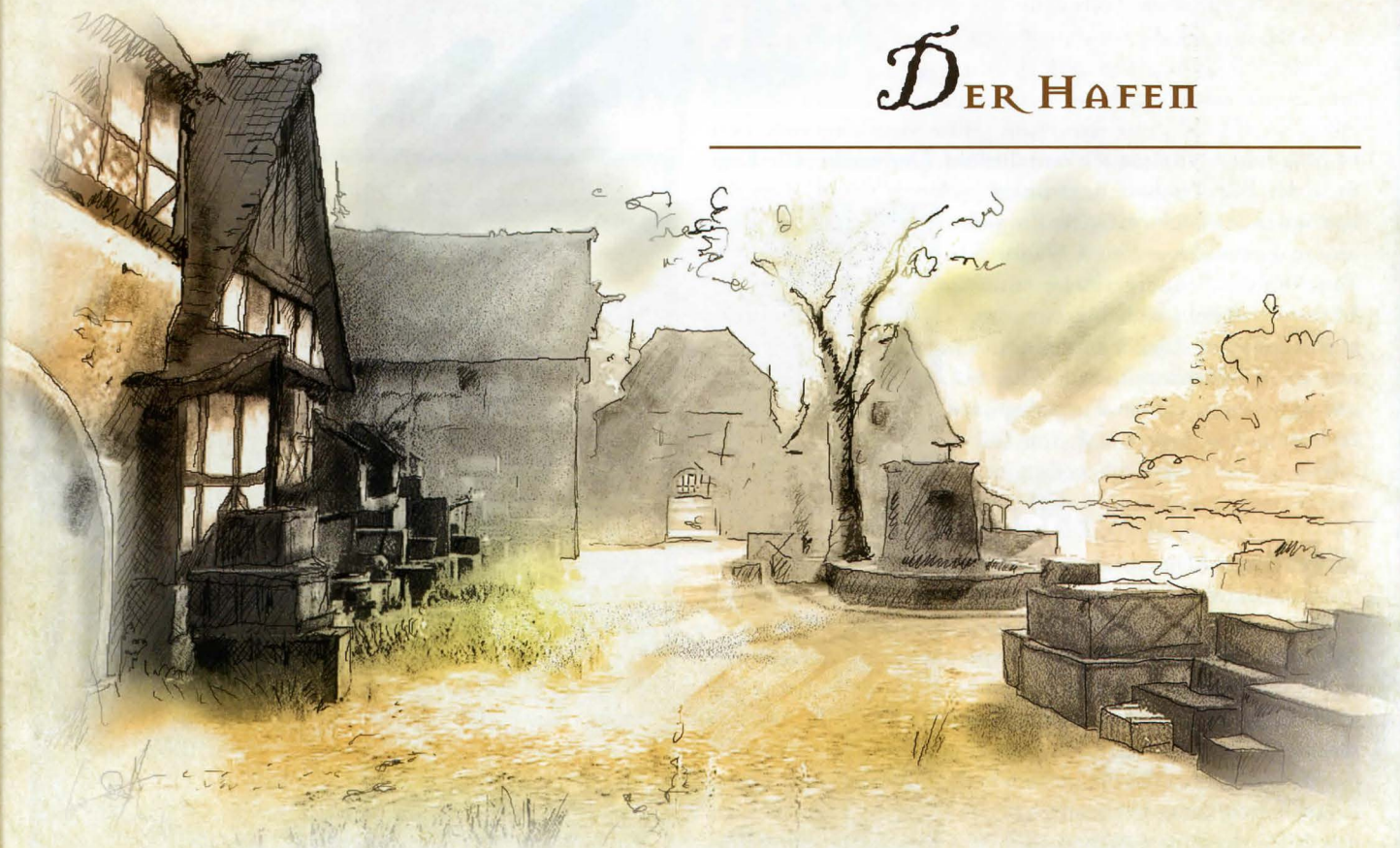
Als Nadoreter sind die Helden noch leichter in viele Abenteuer hineinzuziehen, da es ja um ihre eigene Nachbarschaft geht, vielleicht sogar um den eigenen Besitz, oft aber um Nachbarn und Freunde.

Vogt, Baron und Hafenmeister – die Herrschaftsverhältnisse

Nadoret ist die Hauptstadt der gleichnamigen Baronie und untersteht damit dem *Baron Dajin von Nadoret* (siehe Seite 40f.), der seinerseits dem Grafen von Ferdok, dem Fürsten des Kosch und dem Kaiser des Mittelreichs lehnspflichtig ist. Dajin lebt jedoch nicht in der Stadt, sondern auf Burg Nadoret, die einige Meilen weiter östlich auf einem steilen Hügel steht. An seiner Statt regiert *Stadtvogt Alerich* (siehe Seite 143f.), der sich vom Stadtrat aus den angesehensten Bürgern beraten lässt. Ihm unterstehen *Hauptmann Nirulf*, der Weibel der Stadtwache (Seite 144f.), und *Hafenmeister Orbert*, der gleichzeitig der oberste Zöllner ist (Seite 141f.).

Meisterinformationen: Leider sind die Strukturen in der Praxis nicht so einfach und übersichtlich, wie es im ersten Moment klingt. Aus Sicht von Baron Dajin ist der Vogt eine reine Marionette ohne irgendwelchen Einfluss. Er erteilt den Menschen der Stadt Befehle, ohne Alerich auch nur zu informieren, hebt dessen Anweisungen nach Belieben wieder auf oder gewährt Ausnahmen. Der wirkliche Herrscher der Stadt ist der Hafenmeister, der eng mit Dajin zusammenarbeitet und auf diese Weise tun und lassen kann, was er will. Orbert hat im Auftrag des Barons auch einen Pakt mit den Flusspiraten geschlossen und lässt Kaltenstein in den Lagerhallen tun, was er will – wovon Alerich zwar etwas ahnt, offiziell aber nichts weiß und nichts erfährt.

Der Hafen



Das Hafenviertel wird durch die Waschwasser vom Rest der Stadt getrennt, wobei der eigentliche Hafen außerhalb der Stadtmauern liegt. Durch das Stapelrecht liegt an den Stegen fast ständig wenigstens ein Handelsschiff und bietet seine Waren an. Im Zentrum des Hafenplatzes steht eine Statue des Barons, die er selbst erst vor kurzer Zeit hat aufstellen lassen. Um diese Statue herum sind zu jeder Zeit Stapel von Kisten und Ballen zu sehen, missmutig bewacht von den Kapitänen und interessiert begutachtet von einheimischen Händlern. Muskelbepackte Schauerleute stehen bereit, um die Waren aus den Schiffen zu holen oder sie wieder einzuladen, und wenn es nichts zu tun gibt, dann vertreiben sie sich die Zeit mit Glücksspiel oder

treiben ihre derben Scherze mit wehrlosen Passanten. Von Zeit zu Zeit kommt es zu heftigen Prügeleien untereinander oder mit den Besatzungen der Schiffe. In diesem Fall schließen die Torwachen das Westtor und lassen niemanden passieren, bis sich die Gemüter beruhigt haben.

Um diesen Platz herum stehen große Lagerhäuser, aber auch einige Handwerksbetriebe haben sich hier angesiedelt: Seiler, Schiffszimmerleute und Segelmacher. Ein paar Lustknaben und Dirnen buhlen um die Aufmerksamkeit der Seeleute und versprechen, ihnen die Wartezeit zu versüßen. Fliegende Händler haben oft ihre kleinen Stände aufgebaut, ein Kramladen bietet alles feil, was man so brauchen kann, und manchmal versucht auch jemand, ein paar Ausgaben des Aventurischen Boten loszuschlagen – was aber oft daran scheitert, dass nur wenige Seeleute lesen können.

Vom Hafen aus verkehrt eine Fähre zum fast eine halbe Meile flussaufwärts gelegenen Örtchen Moorfurt. Die Überfahrt auf der mühsam gestakten Fähre kostet 4 Heller pro Bein und 8 Heller pro Rad, es dauert eine halbe Stunde, bis der Moorfurter Steg erreicht wird. Bei der Rückfahrt können die Fährleute jedoch die Strömung ausnutzen, sodass sie nur ein Drittel dieser Zeit benötigen.

Hafenmeisterei

Das prächtigste Haus am Hafen ist die Hafenmeisterei, in der Hafenmeister *Orbert Sirbensack* mit seinen fünf Gehilfen residiert und die Zölle eintreibt. Auch die Wegzölle, die an den beiden Zollhäusern zu beiden Seiten der Stadt eingetrieben werden, werden hier verwaltet.

Orbert ist ein mürrischer, ständig misstrauischer Mann, der offensichtlich Befriedigung darin findet, die vorbeikommenden Handelsfahrer mit dem Stapelrecht zu ärgern. Nur allzu gerne durchsucht und taxiert er die Waren der Händler selbst und legt den Zoll fest, wobei es ein offenes Geheimnis ist, dass er Albernier nicht mag, aber Menschen, die nicht aus dem Mittelreich stammen, geradezu verabscheut. Und das lässt er sie auch sehr deutlich spüren.

Orbert Sirbensack

Schon vor längerer Zeit konnte der Hafenmeister einem Angebot seines Barons nicht widerstehen. So kommt es inzwischen regelmäßig vor, dass er die Waren bestimmter 'gut bekannter' Händler erstaunlich niedrig taxiert und sich für den Inhalt verschiedener Kisten gar nicht erst interessiert. Besagte Händler bezahlen für diese kleine Gefälligkeit einen Preis, der deutlich unter dem fälligen Zoll liegt, und obwohl Orbert die Hälfte dieser Einnahmen an Baron Dajin abtreten muss, ist er mittlerweile ein reicher Mann.

Vor kurzem wurde das Geschäft sogar noch ausgeweitet, denn jetzt gibt er in Dajins Auftrag Informationen über die Schiffe und ihre Ladungen direkt an Spitzel der Piraten weiter und erhält dafür einen gewissen Anteil an der Beute der Piratenüberfälle.

Orbert im Spiel: Der Hafenmeister kontrolliert alles, was im Hafen vor sich geht, ist aber selbst kaum angreifbar, weil er sich einfach nicht mit Fremden abgibt, solange er nicht gerade ihre Fracht begutachtet. Damit ist er die klassische graue Eminenz im Hintergrund.

Nach 1009 BF: Der Hafenmeister wird abgelöst, als Dajins Verschwörung offenbar wird – möglicherweise wird er aber auch von den Helden getötet, als sie ihm den Schlüssel zum Geheimgang abnehmen (siehe Seite 188). Seine Tochter Madane schafft es, seine Nachfolge anzutreten und die Geschäfte ganz in seinem Sinne weiterzuführen. Sie ist eine strenge Frau, die seit einer schweren Krankheit eine gelähmte Gesichtshälfte hat.

Zitate:

»Du schaffst jetzt dein Treibgut von meinem Anleger!«

»Bei allen donnernden Balken!«

»Was lungert ihr hier in meinem Hafen herum?«

»Natürlich gibt es Piraten, aber die gab es schon immer. Kaum wird mal mehr als ein Schiff überfallen, schon heißt es, Piraten würden den Großen Fluss beherrschen.«

Geboren: 959 BF **Größe:** 1,70 Schritt
Haarfarbe: weiß **Augenfarbe:** grau
Darstellung: unnahbar, ruppig, direkt, hasst langes Geschwafel und neugierige Fremde

MU 11	**KL 15**	**IN 13**	**CH 12**			
FF 12	**GE 9**	**KO 11**	**KK 10**			
Knüppel:	**INI 9+1W6**		**AT 12**	**PA 11**	**TP 1W6**	**DK N**
LeP 31	**AuP 32**	**AsP –**	**KaP –**	**WS 6**	**RS 0**	**MR 3**

Vor- und Nachteile: Ortskenntnis (Nadoret), Verbindungen (Baron Dajin von Nadoret) 8 / Arroganz 10, Verpflichtungen (Baron Dajin von Nadoret)
Herausragende Talente: Sinnenschärfe 12, Gassenwissen 9, Schätzen 10, Schriftlicher Ausdruck 11
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Olbin der Krämer

Am Rande des Hafens hat der Krämer Olbin sein Geschäft. Er handelt mit allem, was sich lohnt und ansonsten nicht in der Stadt zu bekommen ist: Töpfer- und Glaswaren, zwergische Schmiedeerzeugnisse, Schreibmaterialien, Korbwaren, Fischerausrüstung, Werkzeug, Zelte, Glücksbringer und so weiter. Immer wieder streunt er über das Hafengelände und schaut, was dort angeboten wird. So verfügt er über einen erstaunlich reichhaltiges Warenangebot. Nur Leute, die er für vertrauenswürdig hält oder die von jemandem ausdrücklich empfohlen werden, können bei ihm auch das eine oder andere Hehlerstück zu günstigen Preisen bekommen. Olbin selbst ist ein erstaunlich wortkarger Mann für dieses Gewerbe, aber ein sehr zäher Feilscher.

Meisterinformationen: Olbin hält natürlich Augen und Ohren offen, und so kann ein Held, der sein Vertrauen gewinnt, auch manche interessante Beobachtung von ihm erfahren. Dabei sind seine Schlussfolgerungen nicht immer zutreffend. So glaubt er zum Beispiel, die zunehmenden Aktivitäten der Piraten hingen mit einem Wettstreit um einen versunkenen Schatz zu tun. Dabei hat er nur ein Gerücht über Eilifs Schatz aufgeschnappt (siehe Seite 131).

Geboren: 957 BF **Größe:** 1,60 Schritt
Haarfarbe: weiß **Augenfarbe:** blau
Darstellung: freundlich, aber wortkarg, zäher Feilscher

Handaxt: INI 10+1W6
AT 10 PA 7 TP 1W6+1 DK N
LeP 25 AuP 25 AsP – KaP – WS 5 RS 0 MR 3

Herausragende Talente: Überreden 12 (Feilschen 14), Schätzen 10, Rechnen 8 (Buchführung 10), Handel 11

Waren des Krämers Olbin

Ware	Preis	Anmerkung
Pechfackel	5 Heller	hält etwa eine Stunde
Sturmlaterne	12 Taler	benötigt Lampenöl
Feuerstein und Stahl	6 Heller	
Zunderbüchse	2 Taler	wasserdicht
Lampenöl	5 Heller	reicht für etwa vier Stunden
Bratpfanne	8 Taler	
Kupferkessel	20 Taler	
Zinnbesteck	5 Taler	
Lederrucksack	5 Taler	bis zu 15 Stein Zuladung
Wasserschlauch	2 Taler	für 1 Liter
Brotbeutel	7 Heller	
Kletterseil	7 Heller/Schritt	hält etwa 150 Stein
Wolldecke	3 Taler	
Angelhaken mit Schnur	15 Kreuzer	
Viermannzelt	52 Taler	mit Heringen, aber ohne Zeltstäbe
Schneeschuhe	10 Taler	
Eimer mit Salbenfett	33 Taler	1 Stein, Grundlage für Salben
Spaten	9 Taler	
Reiseproviant	1 Taler	1 Tagesration
Beutel mit Knaster	2 Taler	Pfeifentabak, 5 Portionen
Tabakspfeife aus Holz	6 Taler	
Kernseife	2 Heller	
Rasiermesser	15 Taler	
Kohlestifte (5 Stück)	6 Heller	
Pergament (10 Bögen)	11 Taler	
Brennglas	40 Taler	
Südweiser mit Gehäuse	90 Taler	

Szenariovorschläge

- Die Helden erfahren aus zuverlässiger Quelle, dass in der Nacht ein Schmugglerschiff am Hafen anlegen wird – möglicherweise mit Ware aus den Piratenüberfällen an Bord. Sie können versuchen, es zu beobachten, um herauszufinden, was dort vor sich geht. Sprechen die Helden Nirulf darauf an, erklärt er seufzend, dass die Wache keine Befugnisse habe, sich darum zu kümmern. Der Baron hat genaue Anweisungen gegeben, dass der Hafen dem Hafenmeister untersteht – und die Wache darf nur eingreifen, wenn der Hafenmeister sie um Hilfe ruft. Wollen die Helden daraufhin den Hafenmeister befragen, ist er nicht zu sprechen.

- Wenn die Helden bei irgendeiner Gelegenheit Schmuggler belauschen können, werden sie Zeuge folgender Worte: "Dieser fette Moppel wird immer gieriger. Will immer mehr vom Kuchen abhaben. Der ist ja fast schlimmer als der Baron! Jetzt soll die Kiste wieder zurück zur Feste. Wurde wohl versehentlich hierher gebracht."
Der Baron ist Dajin von Nadoret, während mit 'fetter Moppel' der Kommandant der Zollfeste Stitus Blumfold gemeint ist. Diese Szene dient dazu, die Helden darauf zu bringen, dass Piraten und Schmuggler sehr weitreichende Beziehungen haben. Nur wenn sie sich besonders geschickt anstellen, sollten sie hier aber schon konkretere Hinweise bekommen.

Die Stadt

Stadtmauer und Stadttore

Die gesamte Stadt ist von einer etwa fünf Schritt hohen Stadtmauer umgeben, auf der ein schmaler Wehrgang entlangführt. Tagsüber ist die Mauer jedoch nie besetzt, und nachts, wenn die vier Stadttore mit Einbruch der Dämmerung geschlossen werden, patrouilliert die Stadtwache eher zufällig auch einmal ein Stück auf diesem Wehrgang entlang, wenn sie ihre Runden dreht.

So ist es auch so gut wie unmöglich, nachts in die Stadt eingelassen zu werden. Selbst wenn man lautstark an die Tore hämmert, ist einfach keine Wache da, die einem öffnen könnte. Wenn man genug Ausdauer beweist, kann es geschehen, dass irgendein Einwohner nachsieht, welche Ursache der Lärm denn hat. Aber nur wenn es sich um einen echten Notfall handelt, wird eine Wache geholt und die kleine Mannluke geöffnet. Wer jedoch keinen guten Grund für seine Ruhestörung vorbringen kann, der muss damit rechnen, mit dem Inhalt eines Nachttopfs beglückt zu werden. Nach einem Übernachtungsplatz zu suchen gilt hierbei eindeutig nicht als guter Grund, gibt es nördlich der Stadt doch das Gasthaus *Zum Sanften Ochsen*, bei dem auch späte Gäste noch Aufnahme finden.

Die Stadtmauer überwinden (Meisterinformation)

Wer die Stadt heimlich verlassen will, kann einfach eine der Leitern zum Wehrgang hinaufsteigen und dann außen hinabklettern (einfache *Klettern*-Probe, sonst Absturz) oder schlicht springen (*Körperbeherrschung* +5). Schwieriger ist es naturgemäß, von außen hineinzugelangen. Gute Kletterer können versuchen, an der Mauer hinaufzuklettern (ohne Hilfsmittel ist dafür eine *Klettern*-Probe +5 nötig).

Von innen sind die Tore problemlos zu öffnen, man sollte sich nur nicht dabei erwischen lassen, denn das gilt als Einbruchsvergehen – unabhängig davon, ob man hinein oder hinaus will. Ganz schlimm wird es, wenn jemand das Tor offen stehen lässt (zum Beispiel weil er es von außen nicht wieder verriegeln kann), denn das gilt als Verrat und wird unnachgiebig geahndet. Schließlich könnte auf diese Weise ja allerlei Gesindel in die Stadt eindringen!

Da es an den Toren und auch an den Mannlöchern keine Schlösser gibt, sondern sie mit Balken versperrt werden, kann man sie auch mit dem Talent *Schlösser Knacken* nicht öffnen.

Rathaus

Direkt zu Füßen des Praios-Tempels am Marktplatz liegt das Rathaus. Im großen Ratssaal versammelt sich der Stadtrat einmal in der Woche, um aktuelle Angelegenheiten zu verhandeln und Vogt Alerich zu beraten. Entscheidungsbefugnis hat der Rat nicht, doch mit geschickter Verhandlungsführung kann manch einer der Räte doch deutlichen Einfluss geltend machen.

In diesem Saal werden auch Gerichtsverhandlungen abgehalten, wenn sie nötig sind. Wenn es nicht gerade um Schwerverbrechen wie Mord oder Ketzerei geht, fungiert der Vogt auch als Richter, unterstützt durch den Praios-Geweihten Irian. Als Schöffen dienen vier der zwölf Stadträte, die diesen Dienst abwechselnd übernehmen.

Im Obergeschoss des Rathauses findet sich das Stadtarchiv, in dem Schriftstücke aus der gesamten Stadtgeschichte aufbewahrt werden. Stadtschreiberin *Ulina Wisselbach* darf niemanden ohne ausdrückliche Genehmigung des Vogtes oder des Barons in die Schriften Einsicht nehmen lassen, aber bei einem gutaussehenden Gelehrten wird sie schnell nachgiebig.

Der Keller, der vollständig aus magieabweisendem Koschbasalt errichtet ist, ist durch eine schwere Eisentür gesichert, die ebenfalls mit Koschbasalt beschlagen ist. Daher ist es so gut wie unmöglich, auf magische Weise in den Schatzraum zu gelangen, in dem das Geld der Stadt, aber auch besondere Beweisstücke und andere Dinge aufbewahrt werden, die nicht gestohlen werden sollen. Die Tür ist durch ein Schloss geschützt, die aus zwergischer Meisterhand stammt (*Schlösser Knacken* +15). Je einen Schlüssel haben nur der Vogt und der Baron. Dennoch ist es in den letzten Jahren zweimal vorgekommen, dass man die Tür morgens offen vorfand – es war jedoch nichts gestohlen. Diese Angelegenheit wurde natürlich verschwiegen, aber niemand konnte erklären, wie das geschehen ist – und warum.

Alerich Ferrik von Nadoret, der Stadtvogt

Alerich ist ein entfernter Verwandter von Baron Dajin. Er wurde zum Ritter ausgebildet und hält die ritterlichen Tugenden sehr hoch. Vor zwei Jahren hat Dajin ihn zum Stadtvogt berufen.

Meisterinformationen: Mit seinen 24 Jahren ist er stets bemüht, es sowohl seinem Baron recht zu machen, als auch göttergefällig und weise zu regieren, wie es eines Ritters würdig ist – nur leider macht ihm der Baron dabei immer wieder einen Strich durch die Rechnung. Zu selbstgefällig, zu undurchsichtig sind Dajins Entscheidungen, sodass Alerich sie nur mit zusammengebissenen Zähnen erfüllen kann.

Er ahnt, dass irgendetwas vorgeht, und weiß auch, dass Hafenmeister Orbert seine Finger im Spiel hat, sieht aber keine Möglichkeit, etwas dagegen zu tun – vor allem, weil er damit gegen den Baron vorgehen müsste. Diesen Zwiespalt versucht er heimlich in Bier zu ertränken, aber bislang ist es ihm noch gelungen, dies nicht öffentlich werden zu lassen. Einzig Schreiberin Ulina hat ihn ein einige Male in einem Zustand angetroffen, der seines Amtes nicht würdig war.

Nach 1009 BF: Als Baron Dajin im Jahr 1011 BF stirbt, überlässt Graf Growin ihm die Verwaltung des Lehens und macht ihn 1021 BF zum Baron von Nadoret. 1027 BF stirbt Alerich im Jahr des Feuers, Nachfolgerin wird Dajins Schwester Neralda Cella (siehe Seite 187).

Geboren: 985 BF **Größe:** 1,75 Schritt
Haarfarbe: braun-grau **Augenfarbe:** grün
Darstellung: würdig, ritterlich, distanziert, manchmal schicksalsergeben

Kurzschwert: INI 8+1W6
AT 10 PA 8 TP 1W6+3 DK HN
LeP 28 AuP 26 AsP – KaP – WS 6 RS 0 MR 4

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung / Prinzipientreue (Rittertugenden), Sucht (Alkohol)
Herausragende Talente: Schwerter 6, Etikette 8, Heraldik 8, Staatskunst 6
Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Haus der Stadtwache

Dem großen Haus der Stadtwache ist anzusehen, dass es für eine deutlich größere Mannschaft errichtet wurde. Heute wohnen dort nur noch der alternde Weibel Nirulf und seine zehn Männer und Frauen der Wache. Eigentlich ist das Gebäude für die fünffache Besatzung gedacht, aber eine solche große Truppe würde die finanziellen Möglichkeiten der Stadt deutlich übersteigen. Stattdessen ist jeder waffenfähige Bürger verpflichtet, an regelmäßigen Waffenübungen teilzunehmen, um im Falle eines Angriffs die Stadtmauer besetzen zu können.

Diese Übungen finden im geräumigen Innenhof der Gebäudeanlage statt, wo Nirulf ansonsten auch seine Wachen im Umgang mit Schwert und Schild unterrichtet oder reicheren Bürgerskindern Einzellektionen erteilt. Im Zeughaus liegen genug Schwerter, Spieße und Bögen bereit, um die Bürgerschaft auszurüsten, wobei Zeugmeister Bornhelm alle Hände damit zu tun hat, die Waffen zu pflegen und einsatzbereit zu halten.

Die Büttel selbst sind jederzeit bereit, gegen ein kleines Handgeld die Augen zuzudrücken. Nur Nirulf ist völlig unbestechlich, hat es aber nach vielen Jahrzehnten inzwischen aufgegeben, gegen Korruption anzukämpfen.

Hauptmann Nirulf

Als alter Veteran, der sich an der Trollpforte bereits dem Zug der Oger entgegengestellt hat, genießt Nirulf einen hervorragenden Ruf in Nadoret. Es gibt allerdings auch einige Nadoreter, denen es lieber wäre, wenn er hin und wieder mal ein kleines Handgeld annähme und dafür in eine andere Richtung blickt, wie es die meisten seiner Untergebenen tun. Nirulf dient schon seit über 25 Jahren in der Stadtwache und hat sich vom einfachen Wächter zu einem fähigen Anführer hochgearbeitet. Offiziell bekleidet er das Amt des Weibels, also des Anführers der Stadtwache, aber er wird eigentlich immer Hauptmann Nirulf genannt – von manchen aus Tradition, von anderen aus Ehrerbietung ob seiner Leistungen.

Er fühlt sich dafür verantwortlich, dass in 'seinem' Nadoret Recht und Ordnung herrscht. Man sieht ihm an, dass er einmal ein großer und kräftiger Kämpfer war, doch die Jahre haben ihn gebeugt. Er wirkt meistens müde, seine Mundwinkel hängen traurig herab, und sein größter Trost scheint seine langstielige Pfeife zu sein.

Meisterinformationen: Hauptmann Nirulf musste im Laufe der Jahre immer wieder feststellen, dass es einfach zu viele Leute gibt, die sein Streben nach Recht und Ordnung nicht teilen. Es fing damit an, dass ihm vom Hafenmeister sehr deutlich gesagt wurde, dass er sich um Zollvergehen und Schmuggel nicht zu kümmern habe. So musste Nirulf miterleben, dass dort dunkle Geschäfte abgeschlossen wurden, durfte aber nicht eingreifen. Und auch sonst kommt es nur allzu oft vor, dass ihm auf seinem Weg zu einem praiosgefälligen Nadoret der Wind ins Gesicht bläst. Inzwischen hat er seinen Kampf weitgehend aufgegeben und tut seine Arbeit ohne sonderlich großen Enthusiasmus. Wenn jemand anfangen würde, der Korruption in Nadoret Einhalt zu gebieten, würde Nirulf mit Begeisterung helfen. Aber von sich aus wird er so etwas nicht mehr beginnen.

Nirulf im Spiel: Im Computerspiel ist der Hauptmann ist Ansprechpartner für alle kämpferischen Charaktere, die hier ihre Ausbildung beenden. Im normalen Spiel kann er als Lehrmeister für passende Kampftalente und -Sonderfertigkeiten gelten.

Zitate:

»Es gibt keine Schurkerei der letzten Jahre, die nicht über die Kaimauern vom Alten Orbert gegangen ist. Aber er hat ein besonderes Verhältnis zu Baron Dajin. Warum auch immer ...«

»Korruption und Protektion! Das sind die Übel, an denen eine Stadt zugrunde geht!«

»So ist das bei der Wache. Kein Rasten, kein Ruhen, und wenn die Pflicht ruft, gibt's nur: Selbstbeherrschung. Schultern zurück und Zähne zusammenbeißen!«

»Wenn morgen die Sonne aufgeht, will ich dieses Problem beseitigt haben.«

Geboren: 964 BF **Größe:** 1,85 Schritt
Haarfarbe: schwarz-grau **Augenfarbe:** braun
Darstellung: väterlich, resigniert

MU 14 KL 10 IN 12 CH 13
FF 10 GE 13 KO 15 KK 14
Langschwert: INI 11+1W6
AT 17 PA 17 TP 1W6+5 DK N
LeP 39 AuP 42 AsP – KaP – WS 7+2 RS 3 MR 4

Vor- und Nachteile: Eisern, Ortskenntnis (Nadoret) / Prinzipientreue (Recht und Ordnung), Verpflichtungen (Stadtgarde)
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 9, Bogen 13, Infanteriewaffen 15, Raufen 13, Schwerter 18, Menschenkenntnis 11, Lehren 13
Sonderfertigkeiten: viele offensive und defensive Kampffertigkeiten, vor allem die im folgenden Kasten genannten

Hauptmann Nirulf als Lehrmeister

Nirulfs Talentwert *Lehren* beträgt 13. Er verlangt einen Lohn die das Elffache der Talentpunkte in Hellern beträgt.

Talent	bis TaW
Schwerter	15
Infanteriewaffen	12
Bogen	10
Hiebwaffen	7
Raufen	10
Athletik	7
Kriegskunst	9

Sonderfertigkeiten	Dauer	Kosten in Dukaten
Aufmerksamkeit	40 ZE	22
Ausweichen I	60 ZE	33
Defensiver Kampfstil	20 ZE	11
Formation	20 ZE	22
Kampfreflexe	60 ZE	33
Linkhand	60 ZE	33
Schildkampf	40 ZE	22
Schildkampf II	40 ZE	22
Schnellziehen	40 ZE	22
Standfest	40 ZE	22

Nahkampf-SF	Dauer	Kosten in Dukaten
Ausfall	40 ZE	22
Befreiungsschlag	20 ZE	11
Betäubungsschlag	40 ZE	22
Festnageln	40 ZE	22
Finte	40 ZE	22
Gegenhalten	40 ZE	22
Meisterparade	40 ZE	22
Sturmangriff	20 ZE	11
Windmühle	40 ZE	22
Wuchtschlag	40 ZE	22

Fernkampf-SF	Dauer	Kosten in Dukaten
Scharfschütze (Bogen)	60 ZE	33
Schnellladen (Bogen)	40 ZE	22

Pagol Fidian, Rekrut aus Berufung

Pagol war schon immer begeistert, wenn er Bewaffnete gesehen hat, und seit seiner Kindheit wünscht er sich nichts sehnlicher, als eines Tages einen schmucken Wappenrock tragen zu dürfen. Leider ist er nicht der Hellste, und so ist er zwar voller Begeisterung dabei, wenn es ums Exerzieren geht, und er ist bei seinen Runden durch die Stadt auch sehr gewissenhaft, trotzdem gelingt es jedem Dieb, direkt hinter seinem Rücken die frechsten Phexensstücke durchzuführen. Deswegen muss Nirulf ihm immer jemanden zur Seite stellen, wenn er auf Wachgang geschickt wird.

Geboren: 986 BF **Größe:** 1,67 Schritt
Haarfarbe: Glatze **Augenfarbe:** blau
Darstellung: naiv, begriffsstutzig, aber Gardist mit Leib und Seele

Schwert: INI 10+1W6
AT 12 PA 10 TP 1W6+4 DK N
LeP 32 AuP 32 AsP – KaP – WS 7 RS 3 MR 4

Vor- und Nachteile: Unstet, Prinzipientreue (Stadtgarde)
Herausragende Talente: Schwerter 7, Infantriewaffen 6
Sonderfertigkeiten: Sturmangriff, Wuchtschlag

Zeugmeister Bornhelm

Der rüstige Zeugmeister ist für die Waffen der Wache zuständig, und dazu gehören auch genug Spieße, Kurzschwerter und Bögen, um alle waffenfähigen Bürger der Stadt im Notfall zu bewaffnen. Während seiner zwanzigjährigen Dienstzeit hat es einen solchen Notfall zwar nie gegeben, aber dennoch muss jeder Bürger und jede Bürgerin regelmäßig zu Waffenübungen kommen.
Meisterinformationen: Bornhelm ist ein ehrlicher und treuer Kerl – solange Nirulf in der Nähe ist. Wenn der Weibel gerade mal nicht hinschaut, ist er aber 'kleinen Geschenken' nicht abgeneigt und dient zum Beispiel der Phex-Kirche als Informant, lässt aber auch das eine oder andere Stück aus dem Zeughaus 'verschwinden'.

Geboren: 969 BF **Größe:** 1,84 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** bernsteinfarben
Darstellung: freundlich, aber wortkarg

Schwert: INI 8+1W6
AT 14 PA 12 TP 1W6+4 DK N
LeP 30 AuP 29 AsP – KaP – WS 7 RS 3 MR 3

Herausragende Talente: Schwerter 12, Bogen 11, Infanteriewaffen 8, Selbstbeherrschung 8, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 6, Schätzen 5
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Meisterparade, Wuchtschlag

Szenariovorschläge

- Bewohner des Dorfs am Boronanger berichten von einem Rudel Wölfe, das völlig untypisch Menschen angreift. Wenn die Helden die Wölfe besiegen, entdecken sie, dass es Tote gegeben hat: die Leute, die eben an der Zollstation passiert durften. In ihrem Gepäck findet sich ein Brief, der an Baron Dajin von Nadoret gerichtet ist:

»Verzeiht Verehrtester,
durch einen unglücklichen Zufall wurden die Waren zu Eurem und auch meinem Verdruss nicht rechtzeitig per Schiff zu Euch geliefert. Ich bitte dies zu entschuldigen und schicke die angeforderten Dinge nun auf dem Landweg.
Euer untertänigster Freund B.«

Dem Wortlaut kann man entnehmen, dass das Gepäck des Lastochsen Schmuggelgut ist, das heimlich zum Baron gebracht werden soll. Der Brief reicht allerdings nicht als Beweis für Dajins Verfehlungen. Das Rudel Wölfe weist auf das Auftauchen des Werwolfs hin (siehe Seite 169).

Waldwolf
Biss: INI 9+1W6 AT 10 PA 7 TP 1W6+3 DK H
LeP 23 AuP 100 WS 6 RS 2 GS 12 MR 1

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen Niederwerfen (4), Niederwerfen (0)

● Hauptmann Nirulf hat mal wieder Personalknappheit. Besonders wenn Helden bei ihm Unterricht nehmen, bittet er sie, kurzfristig in der Stadtwache auszuhelfen. Bei der Nachtwache kann man neben ein paar normalen Begegnungen (ein paar Trunkenbolde und ein Mann, der sich aus seinem Haus ausgeschlossen hat) auch ein paar Diebe entdecken, die sich in einem Lagerhaus zu schaffen machen. Aus dieser Entdeckung kann sich die erste Spur in das Lagerhaus ergeben, in dem die Helden später Kaltenstein begegnen können.

● Tagsüber schickt Nirulf den Helden zur Zollstation, wo er mitbekommen kann, dass ein Lastochse mit Waren für den Baron einfach ohne Kontrolle passieren darf – ein Zeichen, dass hier nicht alles ganz sauber läuft.

● Eine Familie von Straßenräubern macht das Nadoreter Umland schon seit einiger Zeit unsicher. Der Stadtrat hat 5 Dukaten Kopfgeld auf jedes Mitglied dieser Familie ausgesetzt – und zwar tot oder lebendig. Die Beckerbold-Bande besteht aus den Brüdern Odo, Bodo und Godo, Anführerin ist ihre Mutter, die allgemein nur als 'Ma Beckerbold' bekannt ist. Nirulf hat Steckbriefe von allen vieren, und mit etwas Glück und den richtigen Fragen an den richtigen Stellen können die Helden alle vier einzeln oder gemeinsam in Nadoret oder Umgebung auffinden.

Der Markt

Zweimal in der Woche wird in Nadoret Markt gehalten. Am Feuertag und am Markttag (die dem irdischen Dienstag und Samstag entsprechen) werden in den Gassen und auf den Plätzen bunte Stände aufgebaut. Vor allem auf dem Marktplatz vor dem Praios-Tempel, auf dem Kleinen Markt nahe der Stadtwache und beim Osttor preisen unterschiedliche Händler ihre Waren an. Zur Marktzeit – von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang – herrscht auf diesen Plätzen der Marktfriede, der Raufereien verbietet.

Marktplatz

Im Herzen der Stadt vor den Toren des Praios-Tempels liegt der urige Marktplatz, der zentrale und belebteste Ort der Stadt.

Schmuckhändler Calindor Carberge (Q5/P6)

»Feinstes Schmuckwerk aus fernen Landen. Feingearbeitete Amulette! Und Ringe für wirklich jeden Finger.«

Das Geschäft des Liebfelders (geboren 975 BF) lebt davon, dass es im Umkreis keinen anderen Feinmetallhändler oder -schmiede gibt. So kann er auch Ware von mäßiger Güte als den letzten Schrei aus Vinsalt anpreisen – und es gibt niemanden, der ihm da widerspricht. Manchmal verirren sich aber auch wirklich schöne Stücke in sein Sortiment, und angeblich soll er auch schon unwissentlich magische Schmuckstücke veräußert haben.

Geboren: 975 BF **Größe:** 1,70 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** braun
Darstellung: wortreich, überzeugend

Raufen: INI 10+1W6
AT 9 PA 8 TP(A) 1W6 DK H
LeP 27 AuP 30 AsP – KaP – WS 6 RS 0 MR 3

Vor- und Nachteile: Glück im Spiel
Herausragende Talente: Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 8, Überreden 10 (Feilschen 12), Schätzen 10, Falschspiel 6

Calindors Angebot (Q5/P6)

Ware	Preis
Ring (Bronze, einfach)	12 Heller
Ring (Silber, einfach)	33 Heller
Ring (Gold, einfach)	10 Taler
Stirnreif (Silber, graviert)	35 Taler
Stirnreif (Gold, Türkissplitter)	72 Taler
Haarspange (Schildpatt)	20 Taler
Haarspange (Ebenholz)	15 Taler
Haarspange (Silber, graviert)	12 Taler
Satz Gewandknöpfe (8 Stück, Silber mit Smaragden)	82 Taler
'echt' Vinsalter Faltfächer (Pergament auf Holz, bemalt)	16 Taler
echter Vinsalter Fächer (Elfenbein und Seide)	45 Taler
Schmuckkamm (Holz, geschnitzt)	7 Taler
Schmuckkamm (Bein, geschnitzt)	15 Taler
Schmuckkamm (Elfenbein, geschnitzt)	30 Taler
Amulett (Bronze, graviert)	1 Taler
Amulett (Silber, ziseliert)	6 Taler
Amulett (Silber mit Almadin, ziseliert)	25 Taler
Amulett (Gold, ziseliert)	16 Taler
Schmuckarmreifen (Bronze, einfach)	22 Taler
Schmuckarmreifen (Leder, geprägt)	25 Taler
Schmuckarmreifen (Silber, ziseliert)	74 Taler

Alchimistin Auralia (Q6/P5)

»Rezepte, Tränke und Zutaten. Bei mir gibt es alles, was das Alchimistenherz begehrt.«

Die Alchimistin verfügt über ein reichhaltiges Sortiment an Zutaten für Arzneien, Kräutertränke und andere Gebräue. Fertige Tränke stellt sie nur auf Bestellung (und gegen Vorkasse) her, was wenigstens einen Tag dauert. Manche Rezepte kosten allerdings wesentlich mehr Zeit, vor allem wenn sie selbst erst einmal die nötigen Bestandteile besorgen muss. Sie hat aber auch verschiedene Rezepturen niedergeschrieben, sodass ein kundiger Held mit entsprechender Ausrüstung selbst vielerlei Dinge herstellen kann. Und wenn jemand sie freundlich genug bittet und das nötige Kleingeld dafür aufbringt, ist sie auch bereit, einem Fremden etwas von ihrer Kunst beizubringen.

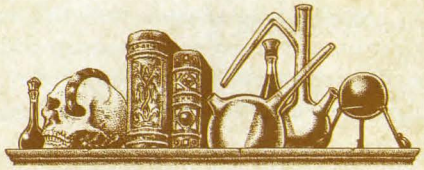
Sie selbst interessiert sich für seltene Zutaten und sucht nach neuen Rezepturen, wie etwa einem Heiltrank auf Tarnelenbasis oder einer Mixtur zur Haltbarmachung von Bier.

Auralia (geboren 980 BF) hält es nie sehr lange an einem Ort. Obwohl sie noch recht jung ist, hat sie schon viele Reisen unternommen, um neue alchimistische Rezepturen zu sammeln, sie hat sich erst vor einem halben Jahr in Nadoret niedergelassen und liebäugelt doch schon wieder damit, ihre Sachen zu packen und weiterzuziehen.

Geboren: 982 BF **Größe:** 1,70 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** bernsteinfarben
Darstellung: gelehrt, geschäftstüchtig

Schwert: INI 8+1W6
AT 14 PA 12 TP 1W6+4 DK N
LeP 29 AuP 32 AsP 24 KaP – WS 6 RS 1 MR 6

Vor- und Nachteile: Meisterhandwerk (Alchimie, Heilkunde Gift, Pflanzenkunde), Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hitzeresistenz, Weltfremd
Herausragende Talente: solche mit Beziehungen zur Alchimie meisterlich, vor allem solche, die unter Auralia als Lehrmeisterin aufgeführt sind.
Wichtige Zauber und Rituale: Analys 5, Applicatus 6, Balsam 5, Klarum Purum 7, Odem 7; Schalenrituale wie unter Auralia als Lehrmeisterin aufgeführt



Waren und Dienstleistungen bei Auralia

Alchimistische Zutaten und Produkte

Es bleibt dem Meister überlassen, welche dieser Waren sie vorrätig hat und wie lange es bei den anderen dauert, sie zu besorgen. Einzelheiten zu den genannten Dingen finden Sie in der **Zoo-Botanica Aventurica** (ZBA).

Ware	Preis je Portion	Anmerkung
Eingelegte Alraunwurzel	10 Taler	Grundlage für viele Elixiere, ZBA 229
Atmonbüschel (getrocknet)	29 Taler	Zutat für Fingerfertigkeitselixier, ZBA 229
Atmonbrei	220 Taler	verbessert körperliche Talente, ZBA 229
Getrockneter Belmart	45 Taler	hilft bei Krankheit und Vergiftung, ZBA 230
Blutblatt (frische Zweige)	9 Taler	zeigt Magie an, ZBA 230
Carlog-Essenz	50 Taler	verbessert Sicht in der Dunkelheit, ZBA 232
Brandsalbe aus Chonchinis	72 Taler	für Brand- und Ätzwunden, ZBA 233
Praiosmilch aus Chonchinis	30 Taler	bei Sonnenbrand, ZBA 233
Eingelegter Donf	42 Taler	lindert Fieber
Egelschreckpaste	2 Taler	heilt Wunden und schreckt Parasiten ab, ZBA235
Finage-Sud (mit Orazal versetzt)	14 Taler	hebt eine Eigenschaft, ZBA 238
Finagebast	96 Taler	besonders gutes Verbandsmaterial, ZBA 238
Starker Gulmondtee	45 Taler	erhöht Konstitution, ZBA 239
Doppelter Gulmond	92 Taler	erhöht Konstitution, ZBA 239
Hollbeertee	4 Taler	verschafft ruhigen Schlaf, ZBA 240
Fiebersaft aus Joruga	124 Taler	alkoholisch, beugt Tollwut und Schwarzer Wut vor, ZBA 243
Lotostrunk aus weißgelbem Lotos	266 Taler	lässt Zauberei sichtbar werden, ZBA 247
Lulanientrunk	72 Taler	hilft gegen Raschen Wahn, ZBA 248
Mibel-Absud	77 Taler	erhöht KL und GE, ZBA 251
Stinkmirbel	3 Taler	vertreibt Ungeziefer, stinkt unerträglich, ZBA 251
Schmerzwein aus Bleichmohn	340 Taler	lässt Schmerzen besser ertragen, ZBA 252
Schwarzer Mohn	22 Taler	getrocknete Samenkapsel, verbessert Schlaf, ZBA 254
Tigermohn	11 Taler	getrocknete Samenkapsel, beruhigend, ZBA 254
Goldleim	35 Taler	Waffengift, ZBA 255
Efferdhilfpillen	4 Taler	verhindert Kerkersieche, ZBA 256
Orazalkleber	82 Taler	Klebstoff, ZBA 257
Schwefliger Orazal	114 Taler	Konservierungsmittel für Kräuterabsud, ZBA 257
Getrocknete Quinja-Beeren	65 Taler	erhöht KK, ZBA 260
Rahjalieb-Tee	4 Taler	luststeigernd und empfängnisverhütend, ZBA 260
Satuariens-Trunk	1 Taler	beruhigend, kräftigend, ZBA 263
Magiepaste aus Schlangenzünglein	88 Taler	zeigt Magie an, ZBA 264
Tarnelensalbe	3 Taler	heilt Wunden, ZBA 269
Thonnys getrocknet	57 Taler	Bestandteil verschiedener Tränke, ZBA 269
Traschbartpulver	6 Heller	lindert Fieberwirkung, ZBA 270
Würgertee	36 Taler	verbessert Regeneration, beugt Wundfieber vor, ZBA 271
Einbeerentrank	156 Taler	heilt Wunden, ZBA 271
Rahjasine	265 Taler	luststeigernd, ZBA 273
Heilsalbe aus Wirselkraut	52 Taler	heilt Wunden, ZBA 274
Wirseltrank	52 Taler	heilt Wunden, ZBA 274
Zwölftee	24 Taler	schützt vor Ansteckung, ZBA 276

Elixiere und Rezepte

Auralia kann folgende alchimistischen Mittel auf Wunsch herstellen oder – gegen das Doppelte des Preises – eine Abschrift des Rezeptes weitergeben. Sofern gewünscht, fertigt sie auch schwächere Elixiere, die pro Qualitätsstufe 25 % billiger sind. Einzelheiten zum Prinzip der Qualitätsstufe finden Sie in **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** auf Seite 76.

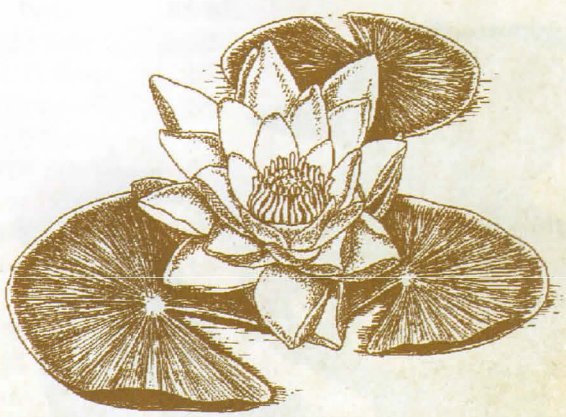
Mittel	Qualität	Preis/Portion	Anmerkung
Charismaelixier	D	520 Taler	CH +7 für 7 SR, SRD 90
Fingerfertigkeitselixier	D	340 Taler	FF +7 für 7 SR, SRD 90
Gewandtheitselixier	D	550 Taler	GE +7 für 7 SR, SRD 90
Intuitionselixier	D	380 Taler	IN +7 für 7 SR, SRD 91
Klugheitselixier	D	490 Taler	KL +7 für 7 SR, SRD 91
Konstitutionselixier	D	420 Taler	IN +7 und AU +20 für 7 SR, SRD 91
Kraftelixier	D	520 Taler	KK +7 für 7 SR, SRD 92
Mutelixier	D	390 Taler	MU +7 für 7 SR, SRD 92
Willenstrunk	C	420 Taler	MU, KL, MR je +1 für 1 SR, SRD 92
Heiltrank	C	240 Taler	+2W6+4 LeP, SRD 94
Heiltrank	D	360 Taler	+3W6+6 LeP, SRD 94
Heiltrank	E	580 Taler	gibt aller verlorenen LeP zurück, SRD 94
Pastillen gg. Erschöpfung	D	110 Taler	für 1W6+2 SR je AU-Regeneration +1W6 und –1 Punkt Erschöpfung, SRD 94
Schlaftrunk	D	230 Taler	Verdoppelung der Regeneration, SRD 95
Wachtrunk	D	170 Taler	verspürt 2 Nächte lang keine Müdigkeit, SRD 100
Waffenbalsam	D	250 Taler	macht eine Waffe magisch, TP +1, SRD 105
Zielwasser	D	360 Taler	FK +7, AT –5, PA –5, INI –3, GE –3, GS halbiert, SRD 105

Auralia als Lehrmeisterin

Über ihr Warenangebot hinaus ist Auralia auch bereit, ihr Wissen in folgenden Talenten und Sonderfertigkeiten weiterzugeben (TaW *Lehren* 10). Bei Talenten berechnet sie pro Talentpunkt die AP-Kosten x 10 Heller.

Talent	bis TaW
Alchimie	13
Heilkunde Gift	11
Heilkunde Krankheiten	10
Magiekunde	13
Pflanzenkunde	14
Ritualkenntnis (Alchimie)	11

Sonderfertigkeit	Dauer	Kosten
Weihe der Schale	20 ZE	10 Dukaten
Allegorische Analyse	25 ZE	13 Dukaten
Chymische Hochzeit	20 ZE	12 Dukaten
Mandricons Bindung	15 ZE	8 Dukaten



Schneidermeister Marcusi Fingerhut (Q9/P8)

»Modisches für die Gesellschaft? Feste Kleidung für das Abenteuer? Alles hier bei mir.«

Meister Marcusi Fingerhut (geboren 977 BF, Brille, quirlig) ist ein Virtuose mit Nadel und Faden und der unangefochtene König der Nadoreter Schneiderzunft. Er stattet Grafen aus und durfte schon Fürst Blasius in Angbar neue Garderoben schneidern. Wer sich selbst einmal königlich einkleiden lassen möchte, muss nicht nur etliche Dukaten mitbringen, sondern auch viel Geduld, denn die Auftragsrolle des Meisters wird und wird nicht leerer. Seine eigentliche Werkstatt liegt in dem großen Haus hinter seinem Stand, in dem er mit seinen Gesellen und Lehrlingen auch wohnt, aber zu Marktzeiten baut er den Stand aus Gewohnheitsgründen immer noch auf. Ins Haus wird man nur mit ausdrücklicher Einladung eingelassen, denn er fürchtet Konkurrenz, die seine einzigartigen Entwürfe ausspionieren könnte.

Marcusi experimentiert gerne mit neuen, luxuriösen Tuchen und träumt vom "Stoff, den die Welt noch nicht gesehen hat". Für Derartiges wäre er bereit, eine ganze Stange Geld hinzulegen.

Meisterinformationen: Nebenher pflegt Marcusi beste Kontakte mit der Phex-Kirche, er ist sehr gut mit Dilga befreundet, und so ist im Keller seines Hauses ist sogar der örtliche Phex-Tempel zu finden (siehe Seite 159f.). Der Zugang führt durch eine unauffällige Tür in der Küche. Der Tempel ist auch der Hauptgrund, warum Unbefugten der Zutritt zu seinem Haus von einem breitschultrigen Wächter verwehrt wird. Marcusi handelt hin und wieder auch mit heißer Ware oder versteckt sie in seinen Kleiderpaketen.

Nach 1009 BF: Das Geschäft des Schneiders läuft nach und nach immer besser, der Ruf seiner hervorragenden Arbeiten dringt bis nach Gareth und ins Horasreich. Andere Schneider und Zuarbeiter (Weber, Knopfmacher, Gürtelmacher …) lassen sich in Nadoret, um von Marcusis Ruf zu profitieren, und so wird Nadoret zu einem Zentrum aventurischer Schneiderkunst. Dennoch bleibt Marcusi seiner Heimatstadt (und vor allem dem Phex-Tempel) treu und lässt sich nicht von Angeboten locken, in eine größere und reichere Stadt umzusiedeln. Er schaut allerhöchstens mal in Ferdok oder Elenvina vorbei, um dort neue Stoffe einzukaufen.

Anmerkung: In Drakensang wirkt es, als lägen die Wohnräume, die Küche und der Speisesaal im Erdgeschoss. Von dieser Darstellung weichen wir an dieser Stelle ab, denn es ist eher anzunehmen, dass die Räumlichkeiten mit Publikumsverkehr dort liegen, also die Werkstätten, Lager und Verkaufsräume. Gehen Sie also davon aus, dass das Erdgeschoss aus Gründen der Vereinfachung in Drakensang einfach weggelassen wurde. Die Treppe zum Phex-Tempel beginnt also in der Küche im ersten Obergeschoss und verläuft zwar durch das Erdgeschoss, kann von dort aber nicht betreten werden.

Geboren: 978 BF
Größe: 1,55 Schritt
Haarfarbe: hellbraun
Augenfarbe: grün
Darstellung: eifrig

Schere: INI 12+1W6

AT	PA	TP	DK
11	6	1W6+1	H

LeP	AuP	AsP	KaP	WS	RS	MR
24	27	–	–	5	0	3

Vor- und Nachteile: Begabung (Schneidern), Beidhändig, Flink
Herausragende Talente: Handel 10, Lederarbeiten 12, Schneidern 18, Webkunst 8

Das Angebot Marcusi Fingerhuts

Alle Waren Fingerhuts sind maßgeschneidert und werden nur auf Bestellung angefertigt, was mitunter länger dauern kann. Besondere Stoffe, gewagte oder modische Schnitte, aber auch Verzierungen der Kleidung steigern deren Preis. Gute Beziehungen zur Phex-Kirche kann Preis und Wartezeit aber deutlich verringern.

Ware	Preis
Unterhosen (Leinen)	4 Taler
Unterkleid (Leinen)	3 Taler
Nachthemd (Leinen)	3 Taler
Strümpfe (Wolle)	5 Heller
Schnürmieder (Leinen)	5 Taler
Korsett (Fischbein und Seide)	140 Taler
Hemd /Bluse (Leinen)	3 Taler
Weste (Leinen oder Wolle)	6 Taler
Jacke / Wams (Wolle)	7 Taler
Hose (Leinen oder Wolle)	5 Taler
Rock (Leinen oder Wolle)	5 Taler
Kleid (Leinen)	7 Taler
Ballkleid (Seide)	110 Taler
Tunika (Leinen oder Wolle)	5 Taler
Kutte (Wolle)	5 Taler
Langer Kapuzenumhang (Wolle)	10 Taler

Sonderwünsche	Preisänderung
Bessere Stoffe (weiche Phraischaf-Wolle, Kamelhaartuch, Bausch etc.)	+25 %
Teure Stoffe (Feinleinen, Elfenbausch, Zwergenfilz etc.)	+100 %
Luxuriöse Stoffe (Seide, Taft, Damast, Brokat, Atlas, Koboldseide etc.)	+500 %
Zierrat (Stickereien und Borten, je nach Menge und verwendeten Fäden)	+25% bis +100%
Besatz (Pelz oder Plüsch)	+50%
'heiße' Ware (nur über Beziehungen erhältlich)	–25%

Die Preisänderungen sind kumulativ, d.h. ein reich pelzbesetztes Seidenhemd ist um 550 % teurer als ein Leinenhemd und kostet 19,5 Taler (3 Taler + 550 %).

Der Brunnen

In der Mitte des Platzes steht ein Ziehbrunnen, von dem die meisten Bewohner der oberen Stadt ihr Wasser holen. Der Schacht führt hinunter in die Katakomben, wo ein gemauertes Becken ständig mit dem Wasser der Waschwasser gefüllt wird. In dieses Becken wird der Eimer der Brunnens hinabgelassen. Er heißt, in dem Brunnen wohne ein guter Geist, der Wünsche erfülle, wenn man Münzen hineinwerfe.

Meisterinformationen: Das Gerücht von dem Geist ist von der Anwohnerin *Ina Korbett* gezielt gestreut worden. Nun schickt sie regelmäßig ihren Sohn *Gorwin* in die Katakomben, wo er in unbeobachteten Augenblicken die Münzen aus dem Becken fischt, die von gutgläubigen Nadoretern hineingeworfen wurden.

Kleiner Markt

Unweit der Stadtwache versammeln sich an Markttagen einige Händler, die auf dem Marktplatz vor dem Praios-Tempel keinen Platz finden, und bieten hier ihre Waren an.

Rüstungshändler Proximus (Q4/P5)

»Rüstungen vom Lederwams bis hin zum Kettenhemd findet Ihr bei mir, Proximus! Mein Name steht weithin für Qualität und Güte.«

Der massige Proximus preist leidenschaftlich seine Ware mit lauter Stimme an. Früher führte er die Rüstungsteile auch am eigenen Leib vor, aber davon sieht er ab, seit er einmal in einem Harnisch steckengeblieben ist. Zwischen Proximus und Bakur vom Stand gegenüber fliegen Schmähungen und Beschimpfungen hin und her. Jeder versucht, dem anderen die Kunden abzuwerben, und der unvoreingenommene Kunde muss hier eine Feindschaft bis aufs Blut vermuten. In Wirklichkeit sind die beiden aber alte Freunde, aber ihre lautstarken Wortgefechte locken immer wieder potentielle Kunden an.

Geboren: 974 BF **Größe:** 1,75 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz
Darstellung: leidenschaftlicher Händler

Raufen: INI 10+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6 DK H
LeP 29 AuP 34 AsP – KaP – WS 6 RS 0 MR 4

Vor- und Nachteile: Fettleibig, Zäher Hund
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 10, Überreden 11 (Feilschen 13), Schätzen 11
Sonderfertigkeiten: Waffenlose Kampftechnik Hammerfaust

Proximus' Rüstungen

Proximus' Angebot besteht zum größten Teil aus gebrauchten Rüstungsteilen, die nur mit Glück passen (1–2 auf 1W6 bzw. 1–4 bei Kettenrüstungen, geringer Wahrscheinlichkeit bei besonders großen/kleinen/dicken/… Helden). Dafür sind sie natürlich billiger als maßgefertigte Neustücke.
Der Händler kauft auch gebrauchte Rüstungen an, für die er je nach Zustand 10 % (ungepflegt, dreckig, ausbesserungsbedürftig, mit Teilen des Vorbesitzers darin) bis 50 % (praktisch neuwertig) des Neuwertes zahlt.

Rüstungen	Preis	RS/BE
Brigantina (so gut wie neu)	320 Taler	3/2
Brustplatte (Leder/Stahl)	35/45 Taler	1/1
Brustschalen (etwas rostig)	15 Taler	1/0
Eisenmantel (sichtbar geflickt, mit Blutflecken vom Vorbesitzer)	400 Taler	4/3
Garether Platte (gut geölt und poliert)	700 Taler	6/4
Gambeson (gepflegt, Wappen entfernt)	30 Taler	2/2
Kettenhemd (1/2 Arm, gepflegt)	140 Taler	3/3
Kettenhemd (lang, sichtbar ersetzte Glieder)	140 Taler	4/4
Kettenweste (passt jedem)	95 Taler	2/2
Krötenhaut (auf Hochglanz polierte Nieten blitzen in der Sonne)	55 Taler	3/2
Kürass 'Proximus' Verhängnis' (alt, rostig und verbogen)	75 Taler	3/3
Lederharnisch (wie neu, riecht aber streng)	60 Taler	3/3
Paar Armschienen (Leder, leichte Blutflecken)	12 Taler	siehe Beinschienen
Paar Beinschienen (Leder, gut gepflegt)	13 Taler	mit Armschienen zusammen +1/+1
Paar Lederstiefel (riechen etwas nach fauligem Fleisch)	8 Taler	0/0
Paar Stulpenstiefel (gepflegt, aus feinem Leder)	25 Taler	0/0
Kettenzeug (etwas rostig)	275 Taler	+1/+1
Kettenhaube (gut geölt, mit Gesichtsschutz)	70 Taler	+1/+1
Tellerhelm (passt jedem)	25 Taler	+1/+1
Topfhelm (sichtbar ausgebeult)	55 Taler	+2/+2

Schilde	Preis	WM	BF	INI
Holzschild (bunt bemalt)	35 Taler	–1/+3	3	–1
Verstärkter Holzschild (aus 'echter' Steineiche)	45 Taler	–2/+3	0	–1
Thorwaler Rundschild (mit hübschen Beschlägen)	55 Taler	–2/+4	3	–1
Vollmetallbuckler (leicht zerkratzt)	55 Taler	0/+2	0	0

Waffenhändler Bakur (Q4/P4)

»Waffen von Bakur! Die allererste Wahl in Nadoret. Schwerter, ob kurz oder lang, ob breit oder schmal, gibt es bei mir!«

Bakur, dessen Familie schon seit Generationen mit Waffen handelt, verfügt über eine kleine Auswahl an Klingen, in der sich selten auch mal überdurchschnittliche Stücke finden lassen. Hauptabnehmer sind die Gardisten der Kaserne. Im ewigen Streit mit Proximus gibt sich Bakur gerne vornehmer und stempelt den Rüstungshändler als Pöbler dar.

Geboren: 983 BF **Größe:** 1,67 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grau
Darstellung: leidenschaftlicher Händler, vornehm

Degen: INI 11+1W6
AT 11 PA 8 TP 1W6+3 DK N
LeP 29 AuP 34 AsP – KaP – WS 6 RS 0 MR 4

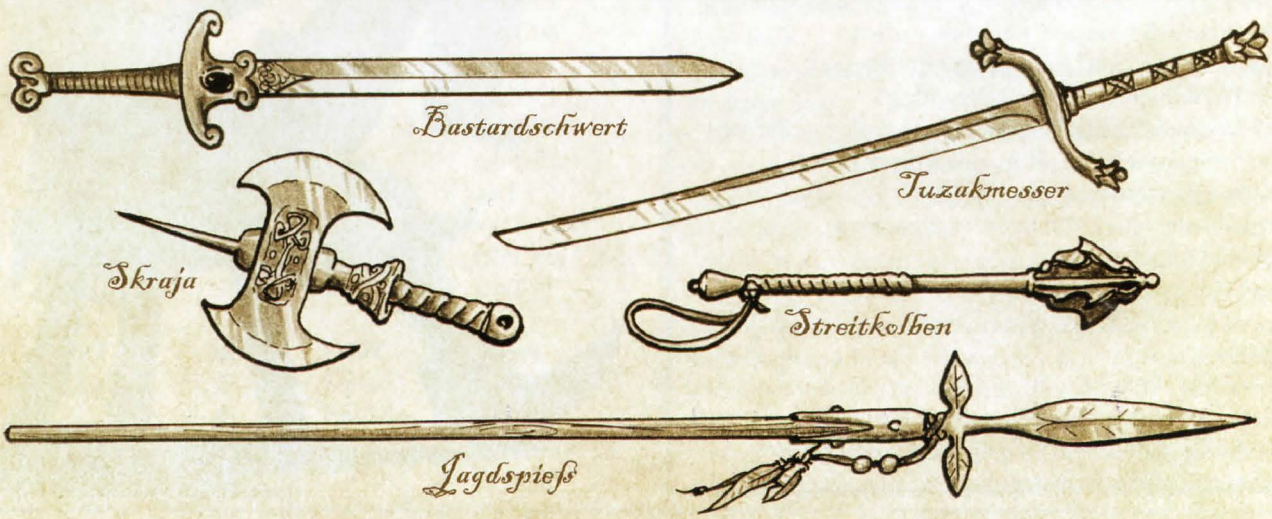
Vor- und Nachteile: Gut Aussehend
Herausragende Talente: Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 8, Überreden 9 (Feilschen 11), Schätzen 11
Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich

Bakurs Waffen

Wie sein Nachbar Proximus verkauft auch Bakur zum größten Teil gebrauchte Waren, deren Qualität stark differieren kann. Sein hauptsächliches Angebot liegt dabei im Bereich der Klingenwaffen, doch kann man auch Äxte und andere Hiebwaffen bei ihm erstehen. Selten einmal verirrt sich ein exotisches Stück in seine Auslage.

Ware	Preis	TP	TP/KK	BF	INI	WM
Langschwert (gebraucht mit Rostspuren)	120 Taler	1W6+4	11/4	2	0	0/0
Breitschwert (scharf und blitzend)	115 Taler	1W6+4	12/3	1	0	0/–1
Kurzschwert ('echt' Eisinger im Sonderangebot)	100 Taler	1W6+3	11/4	1	0	0/–1
Säbel (unkenntlich gemachte Wappen der Ferdoker Lanzerinnen)	75 Taler	1W6+3	12/4	2	+1	0/0
Tuzakmesser (schwarz brüniert; das 'echte' Silpion!)	500 Taler	1W6+6	12/4	1	+1	0/0
Bastardschwert (gute Qualität; BF –1)	350 Taler	1W6+5	11/3	2	0	0/–1
Skraja (gefunden im Wrack eines Drachenschiffes, leicht rostig)	60 Taler	1W6+3	11/3	5	0	0/0
Orknase (lag neben der Skraja)	90 Taler	1W6+5	12/2	4	–1	0/–1
Dolch (große Auswahl)	15 Taler	1W6+1	12/5	2	0	0/–1
Langdolch (schartig, reißt aber böse Wunden; BF +3, TP +1)	50 Taler	1W6+3	12/4	4	0	0/0
Wolfsmesser (das 'Schwert des Elfenkönigs')	350 Taler	1W6+3	12/4	1	+1	0/0
Gruufhai (eine Antiquität aus der Schlacht von Ferdok)	150 Taler	1W6+6	14/2	5	–2	–1/–3
Streitkolben (mit Eisenholzschaft; BF –1)	75 Taler	1W6+4	11/3	0	0	0/–1
Wurfmesser (große Auswahl; mit seltsamen Kratzspuren)	12 Taler	1W6	12/6	2	–1	–2/–3
Springarm ("Pst, ich hab da was unterm Ladentisch für Euch!")	150 Taler					
Rapier	130 Taler	1W6+3	12/4	2	+1	0/0
Jagdspieß ("Bewährt in der letzten Eberjagd des Fürsten!")	90 Taler	1W6+6	12/4	3	–1	0/–1

Bakur kauft auch gebrauchte Waffen an. Er bezahlt je nach ihrem Zustand für 10 % (schartig und verrostet) bis 50 % (wohl gepflegt und geschärft) des Neupreises.



Am Osttor

Auch eine kleine Freifläche am Osttor wird häufig von Händlern als Standfläche benutzt.

Bogenbauerin Ishannah saba Vaziri (Q6/P6)

»Alles für die Jagd! Bögen, Pfeile, Zubehör!«

Vor einigen Jahren machte sich die glutäugige Tulamidin auf den Weg in den Norden, um das Geheimnis der legendären Elfenbögen zu entschlüsseln. Als sie in Nadoret dem elfischen Kundschafter Laurelin begegnete, verliebt sie sich in ihn und beschloss, hierzubleiben. Doch Laurelin sieht in ihr nur eine gute Freundin.

Ishannah fertigt Kompositbögen von sehr guter Qualität, aber man kann bei ihr auch Kurzbögen und Pfeile aller Art erwerben. Gerne unterhält sie sich über die Kunst des Bogenbaus und des Bogenschießens, und wenn ihr jemand einen exotischen Bogen zeigt oder gar vorführt, gerät sie schnell in Begeisterung.

Geboren: 983 BF **Größe:** 1,55 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** graugrün
Darstellung: freundlich, neugierig, dennoch ein wenig unnahbar

Handbeil: INI 10+1W6
AT 10 PA 6 TP 1W6 DK H
Kompositbogen: INI 10+1W6 FK 19 TP 1W6+5
LeP 29 AuP 34 AsP – KaP – WS 7 RS 0 MR 4

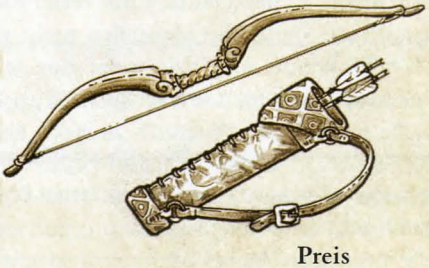
Herausragende Talente: siehe in der Tabelle unter Ishannah als Lehrmeisterin
Sonderfertigkeiten: siehe in der Tabelle unter Ishannah als Lehrmeisterin

Ishannahs Waren

Ware	Preis
Kompositbogen (Standardware)	90 Taler
Kompositbogen (hohe Zugkraft; Reichweiten +10 %)	150 Taler
Kompositbogen ('Adlerauge'; FK +1)	500 Taler
Jagdpfeil für Kompositbögen (wiederverwendbar)	28 Kreuzer
Kriegspfeil für Kompositbögen (mit Widerhaken)	30 Kreuzer
Gehärteter Kriegspfeil für Kompositbögen (mit Widerhaken)	120 Kreuzer
Stumpfer Pfeil für Kompositbögen	60 Kreuzer
Kurzbogen (Standardware)	50 Taler
Jagdpfeil für Kurzbögen (wiederverwendbar)	27 Kreuzer
Kriegspfeil für Kurzbögen (mit Widerhaken)	29 Kreuzer
Gehärteter Kriegspfeil für Kurzbögen (mit Widerhaken)	120 Kreuzer
Stumpfer Pfeil für Kurzbögen	55 Kreuzer
Bogensehne (in Wachspapier eingeschlagen)	5 Heller
Pfeilköcher (aus Holz für 20 Pfeile)	7 Taler
Pfeilköcher (aus Leder für 20 Pfeile)	17 Taler
Hüftköcher (aus Leder für 20 Pfeile)	20 Taler
Waffenpflegeutensilien (für Bögen)	17 Taler

Ishannah als Lehrmeisterin

Ishannah verfügt über einen *Lehren*-TaW von 10. Bei Talenten verlangt sie pro Talentpunkt die AP-Kosten x 10 Heller.



Talent	bis TaW
Bogen	12
Reiten	8
Sinnenschärfe	11
Tierkunde	9
Bogenbau	15

Sonderfertigkeit	Dauer	Preis
Berittener Schütze	40 ZE	22 Dukaten
Schnellladen (Bogen)	40 ZE	20 Dukaten
Scharfschütze (Bogen)	60 ZE	35 Dukaten
Meisterschütze (Bogen)	60 ZE	40 Dukaten
Waffenspezialisierung (Kompositbogen)	20 ZE	10 Dukaten
Waffenmeister (Kompositbogen)	80 ZE	60 Dukaten
Berufsgeheimnis (gehärtete Pfeile)	20 ZE	15 Dukaten
Berufsgeheimnis (Kompositbogen)	20 ZE	50 Dukaten

Heiler Meinfried (Q7/P7)

»Peraine mit Euch.«

An Markttagen verlässt der Geweihte der Göttin Peraine seinen Tempel und verbringt den Tag an seinem Stand. Er zieht Zähne, vernäht Schnitte und rührt wohltuende Kräuterpasten an. Trotz mahnender Worte einiger Gläubigen beharrt Meinfried darauf, dass es der Göttin Peraine am wohlgefälligsten ist, wenn er sich seiner Arbeit um die Gesundheit der Menschen widmet, anstatt seine Zeit "mit Salbadern im Tempel zu vergeuden".

Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** braun
Darstellung: offen, zupackend, pragmatisch

Faust: INI 10+1W6
AT 10 PA 9 TP 1W6 DK H
LeP 29 AuP 34 KaP 29 WS 7 KO 13 RS 0 MR 5

Herausragende Talente: alle Heilkunde- und dazu passenden Talente (zum Beispiel Pflanzenkunde) meisterlich
Wichtige Liturgien und Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Peraine) 8, beherrscht Peraine-Liturgien bis Grad II

Meinfrieds Dienste

Alle Preise verstehen sich inklusive notwendiger Verbrauchsgüter. Meinfrieds Einnahmen wandern natürlich in die Tempelkasse.

Dienstleistung	Preis
Entlausung	2 Taler
Entwurmung	3 Taler
Zahn reißen	3 Taler
Bruch richten und schienen	6 Taler
Wunde säubern und verbinden	5 Taler
Wunde nähen	6 Taler
Amputation (inklusive Nachbehandlung)	100 Taler
Diagnose einer Krankheit	Krankheitsstufe x 5 Taler
Behandlung einer Krankheit (ohne Kräuter)	15 Taler
Diagnose und Behandlung einer Vergiftung	Giftstufe x 15 Taler
Entbindung	kostenlos

Krummer Otto (Q?/P7)

»Alles rund ums tote Tier gibt's wie immer nur bei mir.«

Der breitschultrige Tierhändler gilt als komischer Kauz. Da er keine Marktlizenz besitzt, stellt er seine Käfige und Kisten hinter dem Praios-Tempel auf – jederzeit bereit, flugs einzupacken und zu verschwinden, falls jemand von der Garde auftaucht. Man kann bei ihm Trophäen wie Wolfsrattenschwänze und Sumpfranzenzähne kaufen, exotische Tiere wie Koschkröten und Saguraspinnen sowie tierische Produkte von Amöbensporen bis hin zu Nachtwindeiern. Aber wer braucht so etwas schon?

Meisterinformationen: Niemand weiß, dass Otto in Wirklichkeit kein Mensch ist, sondern nur eine Art Kobold in menschlicher Gestalt. Es ist unsterblich und wandelt schon seit bosparanischer Zeit unbemerkt zwischen den menschlichen Siedlungen hin und her. Im Gegensatz zu den üblichen Kobolden neigt er nicht zu eigenwilligen Späßen und zaubert auch nie offensichtlich. Er wirkt einfach nur verschroben und eigenartig, aber auf eine Weise, die Menschen nicht weiter auffällt. Nur ein Schelm könnte möglicherweise eine sehr eigenartige Seelenverwandtschaft mit Otto verspüren.

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Darstellung: verschroben, kauzig

Raufen: INI 10+1W6
AT 9 PA 8 TP 1W6 DK H
LeP 28 AuP 33 WS 6 RS 0 MR 16

Herausragende Talente: viele Naturtalente und verwandte Wissenstalente (zum Beispiel Tierkunde) meisterlich
Besonderheiten: Weiterführende Hinweise zu Kobolden und ihrer Zauberei finden Sie in **Wege der Zauberei** ab Seite 345.

Ottos Warenangebot

Lebende Ware	Preis
Rivaner Schweinchen ("Der pelzige Geselle fürs Kind.")	30 Taler
Feldschlange ("Die sollen ja Magie riechen!")	50 Taler
Smaragdnatter ("Vorsicht, giftig!")	70 Taler
Khoramswühler ("In einem Eisenkäfig, weil sich ihre Säure durch Holz frisst!")	70 Taler
Koschkröte ("Die hab ich eigenhändig einer Hexe entrissen.")	60 Taler
Ikanariaschmetterling ("Lasst das Tuch lieber über dem Käfig.")	15 Taler
Purpurschnecken ("Die königliche Farbe – wenn ihr wisst, was ich meine.")	20 Taler
Saguraspinnen ("Waren das nicht vorhin noch fünf?")	35 Taler
Frische Nachtwindeier ("Sind noch warm.")	60 Taler

Nicht lebende Ware	Preis
Trollspucke ("Nein, ihr müsst nicht den ganzen Eimer kaufen.")	15 Taler/Unze
Eulenfedern ("Elfen benutzen sie, um besser zu schleichen.")	2 Taler/Stück
Rabenfedern ("Die Schützen gegen Untote.")	1 Taler/Stück
Greifenfedern ("Wehrt den bösen Blick ab."	50 Taler/Stück
Eulengewölle ("Keine Ahnung, aber Magier wollen das Zeug haben.")	1 Taler
Getrocknete Hahnenkämme ("Da schwillt dir garantiert der Kamm!")	5 Heller/Stück
Eingelegte Biberklötze ("Wenn der Hahnenkamm doch nicht wirkt ....")	2 Taler/Stück
Getrocknete Eidechsenschwänze ("Keine Sorge, die wachsen nach.")	5 Heller/Stück
Wolfsrattenschwänze ("Halten Ratten vom Haus fern.")	5 Heller/Stück
Sumpfranzenzähne ("Kleingemahlen helfen sie gegen Zahnschmerz.")	4 Heller/Stück
Drachenschuppen ("Natürlich vom Kaiserdrachen, was glaubt ihr denn!")	90 Taler/Stück
Molchenlaich ("Soll bei den Waldmenschen eine Delikatesse sein.")	5 Taler/Unze
Amöbensporen ("In Wasser einweichen, dann staunen!")	2 Taler/Unze
Eingelegte Koschammerzungen ("Eine Delikatesse bei ... weiß nicht mehr.")	8 Heller/Stück
Einhornhaare ("Wie gesponnenes Gold!")	50Taler/Haar
Alte Zauberstäbe ("Weiß nicht mehr, woher ich die habe.")	50 Taler/Span

Otto als Lehrmeister

Wenn man Otto danach fragt, kann er auch Unterricht geben. Er ist kein Meister im Unterrichten, aber man kann dennoch viel lernen, wenn man aufpasst (Talentwert *Lehren* 8). Er verlangt pro Talentpunkt die AP-Kosten x 8 Heller.

Talent	bis TaW
Wildnisleben	12
Tierkunde	14
Sagen/Legenden	15
Abrichten	9
Kochen (Tränke)	10
Viehzucht	8

Szenariovorschläge

● Auralia ist immer auf der Suche nach besonderen Zutaten für ihre Tränke. So ist es denkbar, dass sie naturkundige Helden ausschickt, um beispielsweise Wolfsblut oder Moorbrücker Alraunen zu besorgen. Aus solchen Aufgaben können sich viele unterschiedliche Abenteuer entwickeln.

● Das Gezanke zwischen Proximus und Bakur schlägt in einen ernsthaften Streit um, als ein *Bosnickel* (ein bösartiger Metallkobold) Bakurs Klingen so sabotiert, dass sie nach wenigen Schlägen brechen. Proximus gegenüber behauptet der Bosnickel, er könne seine Rüstungen verbessern, doch in Wirklichkeit verzaubert er sie so, dass sie auseinanderfallen, nachdem sie wenige Hiebe eingesteckt haben. Die Helden haben nun von den Händlern das ein oder andere Stück erworben. Jetzt gilt es nicht nur, sich Ersatz zu besorgen, sondern vielleicht sogar, den Zwist beizulegen.

● Meister Marcusi ist besessen von neuem exotischem Gewebe. Al'Anfaner Seide, Damast, Güldenländer Satin – alles alte Hüte. Nachdem ihm keiner seiner Tuchhändler bringen konnte, was er begehrt, heuert er Abenteurer an, um legendären Zaubergeweben nachzuspüren: bosparanisches Bannleinen, lebendiges Einhornhaar, irisierende Koboldseide und schwebender Wolkentaft, der angeblich von einem "Stamm wilder Urwaldbewohner im tiefen Süden" gefertigt wird.

● Zwei Nadoreter Saufbrüder machen sich ständig über die Alchimistin Auralia lustig. Um sie zur Ruhe zu bringen, bittet die Alchimistin die Helden, den beiden ein magisches Pulver ins Bier zu kippen. Wenn sie es trinken, verwandeln sie sich bei vollem Bewusstsein in fette Kröten und werden zu allgemeinen Gespött. Wie sie reagieren, wenn sie sich nach ein paar Stunden wieder zurückverwandeln, ist Meisterentscheidung.

Weitere wichtige Gebäude

Der Praios-Tempel zu Nadoret

»Praios der Götterfürst, der Herr aller Götter. Sein allessehendes Auge zieht als Sonne über das Firmament und es verbrennt die Frevler. Denn Wahrheit und Ordnung sind seine höchsten Güter. Und so seien wir ermahnt, stets unseren Platz zu kennen. Denn so, wie die Blume aufblickt zum Baum und die Schwalbe sich neigt vor dem Greif, so gilt es für den Knecht und den Herrn. Dies ist die göttliche Ordnung, die uns verbindet wie die Glieder einer Kette gelegt um Praios' Hals, als Zeichen seiner Herrlichkeit. Zerbricht ein Glied, so fällt die Kette herunter. Darum wollen wir die Obrigkeit stets ehren und Praios um seinen Segen bitten für unseren Kaiser Hal und seine Fürsten. Besonders für unseren Baron Dajin von Nadoret, den Bewahrer von Recht und Gesetz in Nadoret.«
—aus einer Predigt des Praios-Geweihten Irian

Aus der Silhouette der Häuser Nadorets sticht der Glockenturm des Praios-Tempels als ein Wahrzeichen der Stadt heraus. Der wuchtige Tempelbau am Praiosplatz flößt dem Betrachter Ehrfurcht vor dem Götterfürsten ein. Nicht Einheimische sehen den Praios-Tempel als schönsten Tempel Nadorets an. In jedem Fall ist er der größte.

Die Geweihten des Praios treten für Ordnung und Gerechtigkeit ein. Sie glauben, dass jedes Ding und jedes Wesen seinen angestammten Platz in der Welt hat, an dem es dem großen Ganzen am besten dient. So verwundert es nicht, dass Praios vor allem der Gott des Adels und der bürgerlichen Oberschicht ist. Die Kirche predigt auch von der Aufrichtigkeit und der Kraft des Lichts. Sie verdammt Zauberei, Dunkelsinn und Verbrechen.

Praiosdienst

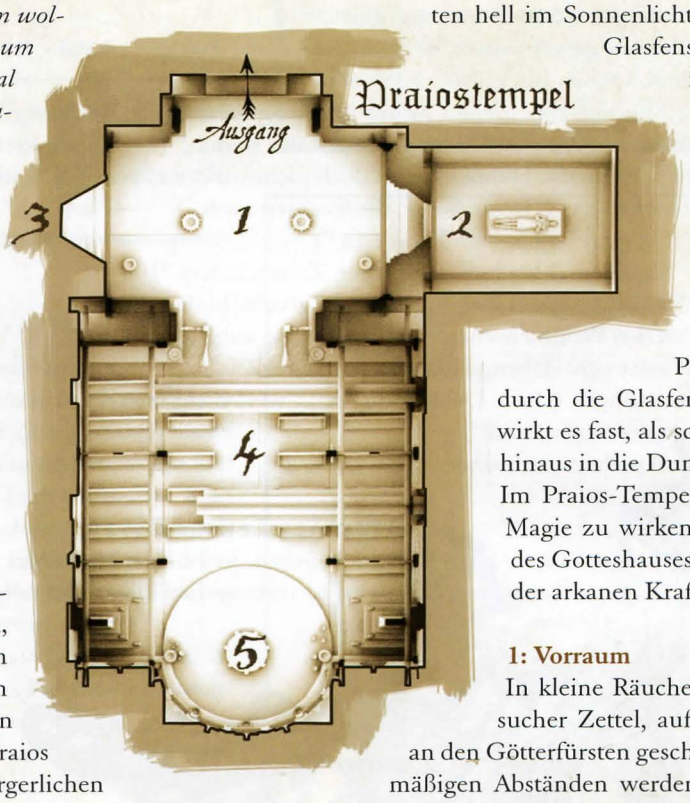
Die Diener des Sonnengottes sind auch Hüter über die Zeit. Sie führen Kalender und Chroniken. Gong und Tempelglocken werden geschlagen, um allen in Hörweite die Stunde des Tages anzuzeigen.

Eine Andacht findet täglich zur Mittagsstunde statt. Die bedeutendste Predigt aber ist diejenige des Praiostags, zu der viele Nadoreter strömen. Im Praios-Tempel verhält man sich als Besucher ruhig und demütig. Während der Messe lauscht man den Worten des Priesters und betet auf Knien und mit gefalteten Händen.

Die Gläubigen kommen auch in diesen Tempel, um einen Eid oder Vertrag zu besiegeln, moralischen Ratschlag zu erhalten, einen Geweihten als Schlichter in einem Streit anzurufen oder wenn sie fürchten, dass schwarzmagische und unheilige Umtriebe im Gange sind. Letzteres kommt recht häufig vor, denn viele abergläubische Bürger vermuten in irgendwelchen Zufällen schnell finstere Umtriebe, was der Geweihte jedoch nur in wenigen Fällen bestätigt findet. Beliebte Opfergaben sind Gold, Bernstein, Kerzen, Heiligenfigürchen und Weihrauch.

Der Tempelbau

Im Gegensatz zu den meisten Praios-Tempeln ist das Innere dieses Gebäudes eher schmucklos. Wenig Gold und Edelsteine sind angebracht, die Wände sind weiß gekalkt und leuchten hell im Sonnenlicht, das durch die hohen Glasfenster hereinfällt. Nachts ist der Tempel von Kerzen und Feuerschalen erhellt, sodass seine leuchtenden Fenster weithin sichtbar sind und er ein Fanal gegen die Finsternis in jeder Beziehung ist. So, wie tagsüber das Praiosmal (die Sonne) durch die Glasfenster hineinscheint, so wirkt es fast, als scheine es nachts wieder hinaus in die Dunkelheit.



Im Praios-Tempel ist es nicht möglich, Magie zu wirken. Der geweihte Boden des Gotteshauses unterdrückt den Fluss der arkanen Kraft.

1: Vorraum

In kleine Räucherschalen legen die Besucher Zettel, auf die sie ihre Wünsche an den Götterfürsten geschrieben haben. In regelmäßigen Abständen werden die Bittschriften mit einem Brennglas entzündet, damit die Wünsche der Gläubigen vom Rauch zum Göttersitz Alveran getragen werden. Zu anderen Zeiten werden in den Schalen Rauchopfer dargebracht wie Bernstein und Praiosandelholz, dessen süßlich-würziger Duft den Tempel permanent erfüllt.

2: Gruft des Grifolon

Ein mächtiger Steinsarkophag birgt die Gebeine des Bannstrahlritters Grifolon, der vor 400 Jahren unheilige Schrecken des Dunkelwaldes verjagt haben soll. Die prächtige Grabplatte mit dem steinernen Relief des Lokalheiligen wurde erst unlängst von Baron Dajin gestiftet. Die Bewohner der Stadt rufen Grifolon gerne an, wenn sie Schutz vor Ungeheuern erflehen möchten. Man sagt dem Leichnam nach, dass er abwehrende Wirkung gegen finsteres Gezücht aller Art habe.

Um die Gebeine des Heiligen besteht ein Streit mit Salmingen auf der anderen Seite des Dunkelwaldes. Die Salminger behaupten, dass Grifolon aus ihrer Stadt stamme und dass sein Leichnam einst von den Nadoretern gestohlen worden sei.

3: Wohnräume der Priester

Rechterhand des Tempelportals gelangt man in die Priesterwohnräume und die Sakristei, in der Monstranzen und ein vergoldeter Holzgreif aufbewahrt werden, die an Feiertagen der Kirche durch Nadoret prozessieren. Im ersten Stock des Querhauses befindet sich der Zugang zum Turm, der eine Sonnenuhr und eine Glocke beherbergt.

4: Langhaus

Die Bethalle ist vom Vorraum durch ein Gitter abgetrennt, dessen Tür nur tagsüber geöffnet ist. Ein roter Teppich führt bis vor den Altar. Auf Holzbänken beten die Gläubigen zu den Himmlischen und füllen die Klingelbeutel der Geweihten. Seitlich des Altars können in zwei Holzlogen Mitglieder der Baronsfamilie die Andachten verfolgen.

Das Dach über dem Langhaus ist seit einiger Zeit undicht. Bei Regen tröpfelt es manchem Gottesdienstbesucher auf den Kopf. Anscheinend sind manche Dachbalken von respektlosen Holzwürmern befallen.

5: Altar

Der runde Altarstein auf der Empore trägt eingravierte Zeichen des Altgüldenländischen. Es heißt, der Altar selbst stamme aus einem weit älteren Praios-Tempel, der vor 1.000 Jahren zerstört worden sei. Auf ihm steht ein wuchtiger Kandelaber, dessen Licht am heiligen Ewigen Licht zu Gareth entzündet wurde. Diese Flammen sind der sakrale Mittelpunkt eines jeden Praios-Tempels und dürfen nie verlöschen. Zur Andacht stehen der Geweihte *Irian* und sein Novize *Alrik* vor dem Altar und künden vom Wort des Götterfürsten.

Irian Daradorec, Lichthüter

Der Praios-Geweihte (geboren 975 BF) ist ein ruhiger, würdevoller Priester, aus dessen sanftmütiger Stimme die Gnade des Götterfürsten spricht. Er ist für seine feingeschliffenen Reden bekannt und wird gerne als Vermittler bei Meinungsverschiedenheiten hinzugezogen. Seit seiner Ausbildung im Tempel der Sonne zu Gareth ist Irian ein begeisterter Student der heiligen Bücher der Praios-Kirche. Er kann auf den Wortlaut genau etliche Stellen aus den *Horas-Apokryphen* und der *Offenbarung der Sonne* zitieren.

Meisterinformationen: Der Lichthüter ist von einem Wolf mit Lykanthropie infiziert worden und inzwischen ein Werwolf. Näheres finden Sie auf Seite 169.

Geboren: 975 BF **Größe:** 1,75 Schritt
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** braun
Darstellung: väterlich, streng, distanziert, verschlossen

Raufen:	**INI** 10+1W6		**AT** 8	**PA** 9	**TP** 1W6	**DK** H
LeP 31	**AuP** 33	**AsP** –	**KaP** 38	**WS** 6	**RS** 0	**MR** 4

Herausragende Talente: Etikette 10, Menschenkenntnis 11, Überzeugen (Bekehren) 12, Götter/Kulte 12, Heraldik 8, Rechtskunde 14, Sagen/Legenden 10, Staatskunst 8
Wichtige Liturgien und Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Praios) 11, beherrscht Praios-Liturgien bis Grad III

Alrik von der Quell, Lichtsucher

Der junge Novize (geboren 997 BF) stammt aus einem niederadligen Haus lebte noch vor drei Monaten bei seinen Eltern. Sie sandten ihren Drittgeborenen zu den Geweihten, damit er den Göttern diene (und es später nicht zu Erbstreitigkeiten mit dem Erstgeborenen komme). Was das zumindest für Novizen bedeutet, hat Alrik bislang in stundenlangen Reinigungsdiensten gelernt, die ihm immer dann aufgebrummt wurden, wenn er Irian nicht genügend Respekt und Gehorsam entgegenbrachte. In letzter Zeit hat er aber den Eindruck, dass sein einst so gefasster Lehrmeister fahriger und unsteter wird. Er scheint unausgeschlafen und launisch.

Geboren: 997 BF **Größe:** 1,51 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** blau
Darstellung: unsicher, interessiert

Raufen:	**INI** 10+1W6		**AT** 8	**PA** 9	**TP** 1W6	**DK** H
LeP 28	**AuP** 33	**AsP** –	**KaP** –	**WS** 6	**RS** 0	**MR** 4

Herausragende Talente: Etikette 4, Menschenkenntnis 5, Überzeugen (Bekehren) 6, Götter/Kulte 5, Rechtskunde 5, Sagen/Legenden 3

Der Praios-Tempel nach 1009 BF

Nach Irians Tod wir ein neuer Geweihter hergeschickt: Angbart Lichtträger, ein junger Priester mit Monokel und einem Lockenbart nach zyklopäischer Art. Er versucht, die Geschichte um den Werwolf herunterzuspielen. Alrik, für den Irians Ende ein schwerer Schicksalsschlag ist, wird nach Gareth versetzt, wo er sein Noviziat fortsetzt.

Szenariovorschläge

- Es muss wohl einem Konstruktionsfehler geschuldet sein, dass das Glockenjoch bricht und die 1,5 Quader schwere Turmglocke während eines Geläuts hinabfällt und zerspringt. Gemeinsam mit den Helden sammeln die Geweihten Spenden für eine neue Glocke, die in einer Ferdoker Glockengießerei hergestellt werden soll. Für den sicheren Transport des Stücks sollen die Abenteurer sorgen.
- Die fünf Namenlosen Tage zwischen den Jahren gelten als unheilige Zeit des Chaos und Irrsinns. In dieser Zeit stehen die Tore in die dämonischen Niederhöllen weiter offen als sonst. Viele Bürger verbringen diese Tage im Praios-Tempel mit Fasten und Gebeten und versuchen, ihrer Angst Herr zu werden. In diesem Jahr kündigt sich ein heftiger Gewittersturm an, der in den Namenlosen Tagen auf Nadoret niedergeht. Die Ge-

weihten bitten die Helden, den Tempel sturmfest zu machen, Fenster zu verrammeln und den Turm mit Balken abzustützen. Wenn es dem Sturm gelingt, das Ewige Licht auszulöschen, könnte Panik die Betenden ergreifen. Der Wind kommt mit Macht und zerrt an den Mauern des Tempels. Schließlich deckt er Dachziegel ab und weht heulend und schneidend in den Altarraum. Gelingt es den Helden, die Gläubigen zu beruhigen und das Feuer nicht verlöschen zu lassen?

- Eine Gruppe Salminger Bürger will in dem Streit um den Leichnam des Heiligen Grifolon lieber Taten statt Worte sehen. Sie brechen nachts in den Praios-Tempel zu Nadoret ein, heben die schwere Grabplatte an und entwenden die Gebeine Grifolons. Der Geweihte Irian beauftragt die Helden, die Gebeine zurückzuholen und die Grabschänder zu strafen. Die Spur führt in den Dunkelwald, wo sich die Salminger dem Anschein nach versteckt halten. Dabei haben sie jedoch ein Ungeheuer aus alter Zeit aufgeschreckt, das sich nur durch die Gebeine Grifolons wieder besänftigen lässt.
- Der Geweihte bewahrt im Tempel einen gesegneten Gegenstand auf: eine kleine, vergoldete Laterne, die für einen kurzen Moment strahlendes Licht verströmt, wenn sie entzündet und ihre Blendklappen geöffnet werden. Dieses Licht wirkt wie Sonnenlicht. Sollten die Helden versuchen, mit Rakoriums Hilfe in die Zukunft zurückzukehren, kann ihnen diese Lampe weiterhelfen. Bruder Irian wird sie ihnen allerdings nur leihen, wenn sie sich vorher irgendwie um die Praios-Kirche verdient gemacht haben. So könnten sie zum Beispiel ein Verbrechen aufklären.

Peraine-Tempel

Nicht ganz so präsent, nicht ganz so aufdringlich wie der Praios-Tempel steht der Tempel der Peraine etwas abseits. Die Göttin des Ackerbaus und der Heilkunst wird vor allem von den bäuerlichen Bewohner Nadorets und der Umgebung verehrt, deswegen ist der Reichtum des Tempels auch nicht mit dem des Praios zu vergleichen.

Schwester Tannlind und Bruder Meinfried geben sich alle Mühe, trotz geringen Spendenaufgebots jederzeit für den Kummer und die Nöte ihrer Schutzbefohlenen da zu sein. An Markttagen baut Meinfried einen Stand in der Nähe des Osttors auf und verkauft allerlei Mittel und Tinkturen (siehe Seite 154), an anderen Tagen kann man sich direkt an den Tempel wenden. In dringenden Fällen sind die beiden Geweihten auch in der Lage, Verletzungen direkt hier zu behandeln, wofür es im hinteren Tempelbereich ein kleines Spital gibt, das aber höchstens drei Personen Platz bietet.

Oft reisen die beiden auch zu den Höfen der Umgebung, und Tannlind geht häufig auf Kräutersuche in die nahen Wälder.

Nach 1009 BF: Tannlind verlässt Nadoret im Jahr 1030, um den geschundenen östlichen Regionen zu helfen, während Meinfried immer mehr zum Stadtheiler wird und sogar einen eigenen Raum im Tempel dazu abstellt, Patienten zu behandeln.

Schwester Tannlind
Geboren: 979 BF **Größe:** 1,67 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** braun
Darstellung: mütterlich, hilfsbereit, predigend

Raufen: INI 10+1W6 **AT** 8 **PA** 8 **TP** 1W6 **DK** H
LeP 29 **AuP** 34 **AsP** – **KaP** 24 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 4

Herausragende Talente: Heilkunde- und dazu passende Talente (zum Beispiel Pflanzenkunde) meisterlich
Wichtige Liturgien und Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Peraine) 12, beherrscht Peraine-Liturgien bis Grad III

Tarno der Schmied (Q8/P7)

In der Gegend des Südtors ist oft das charakteristische Geräusch von Hammer auf Stahl zu hören, denn hier hat Tarno seine Schmiede. Er wohnt noch nicht lange in der Stadt, aber seine Vorgängerin, eine Zwergin, hatte die Werkstatt kurzfristig verlassen, um zurück in ihre Heimat nach Angbar zu ziehen. Tarno war auf der Durchreise und bekam vom Stadtvogt ein gutes Angebot, wenn er in der Stadt bleibe und die Schmiede übernehme.

Obwohl er ein hervorragender Waffenschmied ist, besteht seine Hauptbeschäftigung in der Herstellung von alltäglichen Schmiedearbeiten wie Nägeln und Türbeschlägen, im Beschlagen von Pferden und der Reparatur von Werkzeug und Ackergeräten. Das liegt daran, dass der Waffenhändler Bakur deutlich billigere Waffen verkauft, da es gebrauchte Ware ist. Wenn allerdings jemand eine wirklich gute Waffe haben will, sollte er sich an Tarno wenden. Es dauert zwar mehrere Tage, bis die Waffe oder Rüstung fertig ist (je nach Schmiedeaufwand), und der Preis liegt etwa 20 % über dem Listenpreis, aber dafür ist die Qualität auch entsprechend (BF –1).

Geboren: 975 BF **Größe:** 1,90 Schritt
Haarfarbe: Glatze **Augenfarbe:** braun
Darstellung: perfektionistisch, harter Arbeiter

Schmiedehammer: INI 9+1W6
AT 12 PA 8 TP 1W6+6 DK N
LeP 33 AuP 40 AsP – KaP – WS 8 RS 0 MR 4

Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz
Herausragende Talente: siehe Tarno als Lehrmeister
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Tarnos Angebot

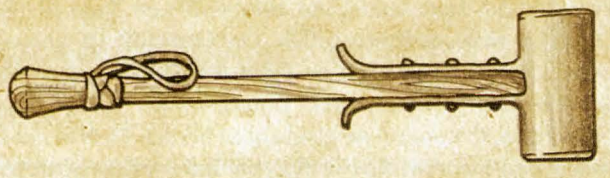
Ware	Preis
Hammer	7 Taler
Nägel (50 Stück)	11 Taler
Brecheisen	10 Taler
Spitzhacke	21 Taler
Handbeil	14 Taler
Holzfälleraxt	82 Taler
Sichel	20 Taler
Sense	30 Taler
Bratspieß aus Eisen	4 Taler
Eisentopf	12 Taler
Kletterhaken (10 Stück)	7 Taler
Wendpflug	150 Taler
Hufeisen	8 Taler

Dienstleistung	Preis
Gebrochenes Rad richten	50 Taler
Pferd beschlagen (je Huf, ohne neues Eisen)	1 Taler
Waffe ausbessern (BF um 1 senken)	3 Taler
Waffe reparieren (geborstene Klinge richten, je Probe)	9 Taler
Rüstung ausbessern (BE um 1 senken)	5 Taler

Tarno als Lehrmeister

Tarnos *Lehren*-Talent beträgt 7. Er verlangt pro Talentpunkt die AP-Kosten x 8 Heller.

Talent	bis TaW
Mechanik	7
Abrichten	8
Fahrzeug Lenken	7
Grobschmied	12
Holzbearbeitung	10



Phex-Tempel und Diebesbande

Im Keller der Schneiderei Marcusi (siehe Seite 149f.) findet sich der örtliche Phex-Tempel, der auch gleichzeitig Hauptsitz der Diebesbande ist. Damit keine Unbefugten das Gebäude betreten, steht am Eingang der Schneiderwerkstatt tagsüber immer eine Wache, die nur angemeldete Kunden des Schneiders oder Leute hereinlässt, die ihr persönlich bekannt sind. Wer also von irgendjemandem weiß, wo der Tempel zu finden ist, muss nun noch jemanden finden, der für ihn bürgt, ansonsten bleiben die Türen verschlossen.

Im Erdgeschoss des Hauses befinden sich die normalen Schneiderwerkstätten, sodass einem ahnungslosen Kunden nichts weiter auffällt. In der Küche im ersten Obergeschoss gibt es jedoch eine unscheinbare Tür, und nach einer erstaunlich langen und steilen Treppe findet man sich in einem Gewölbe wieder, das sicherlich viel älter ist als das darüberliegende Gebäude. Vermutlich hat seine Entstehung etwas mit den Katakomben zu tun, aber heute weiß niemand mehr etwas über seine Herkunft – und außer den Dieben ahnt noch nicht einmal jemand etwas von diesen Räumlichkeiten. Von hier aus gibt es auch einen Kriechgang, der zu einer bewachten Tür in den Katakomben führt. Im Gegensatz zu leichter zugänglichen Stellen der Katakomben ist dieser Gang nicht gemauert, sondern scheint aus dem gewachsenen Felsen gehauen zu sein. Es gibt hier auch mehrere Löcher in den Wänden, in die man hineinkriechen könnte und von denen niemand weiß, wo sie hinführen. Diejenigen, die es ausprobiert haben, sind entweder ohne besondere Erkenntnisse zurückgekehrt – oder nie wieder aufgetaucht.

Der eigentliche Tempel besteht auf vier quadratischen Räumen mit gemauerten Wänden und Kreuzrippengewölben. Der hinterste davon wird von der lebensgroßen Statue eines Manns in einem grauen Mantel dominiert. Die listig zusammengekniffenen Augen dieses Mannes scheinen jedem Menschen zu folgen, der sich durch den Tempelraum bewegt – aber das ist nur ein Effekt, der der Kunstfertigkeit des Bildhauers zu verdanken ist.

Vor dieser Statue steht eine Truhe aus Eichenholz mit schweren Eisenbeschlägen, in der der Tempelschatz aufbewahrt wird. Sie ist fest mit dem Untergrund verbunden, sodass man schon ein Brecheisen und eine KK-Probe +8 benötigt, um die Kiste zu lösen. Ob man es dann schafft, das Gewicht von über 40 Stein unbemerkt abzutransportieren, ist noch eine andere Frage. Bei dem Schloss handelt es sich um ein Trickschloss zwergischer Fertigung. Das Schlüsselloch dient nur der Täuschung, ebenso der Schlüssel, den Dilga ständig an einem Lederband um den Hals trägt. Wer mit diesem Schlüssel oder einem Dietrich versucht, das Schloss zu öffnen, löst zunächst eine sehr milde Variante des IGNIFAXIUS aus, der 2W6 TP an den Händen verursacht – und einen Fingerfertigkeits-Abzug in gleicher Höhe. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, kann die obere Klappe der Truhe öffnen und bekommt eine Ladung Pulver ins Gesicht – eine Mischung aus lähmendem Schlafmohn, Juckpulver und Niespulver. Der Niesreiz erfolgt zuerst, dann das unerträgliche Jucken an allen getroffenen Körperteilen, das mit einem hässlichen Ausschlag verbunden ist, der erst nach einem Tag wieder vollständig abklingt. Doch nach der Niesattacke folgt die Müdigkeit. Und dennoch ist al-

les vergebens, denn der Schatz befindet sich unter dem unteren Deckel. Um den zu öffnen, braucht man keinen Schlüssel, sondern muss drei verborgene Knopfe an der Truhe gleichzeitig drücken.

Dilga ist äußerst kunstfertig darin, es so aussehen zu lassen, als benutze sie den Schlüssel, während sie mit der linken Hand scheinbar nur die Truhe festhält, in Wirklichkeit aber den Mechanismus auslöst. (Um diese Täuschung zu erkennen, ist eine erfolgreiche *Sinnenschärfe*-Probe +15 nötig, die nach Meisterentscheidung eventuell durch den Talentwert in *Falschspiel* erleichtert werden kann.

Abergläubische Phex-Diener würden es niemals wagen, den Tempel zu bestehlen – aber Dilga ist sich dessen nicht so sicher. Bekanntlich ist Phex der Freund der Klugen, Listigen und Erfolgreichen – warum sollte er dann keine Sympathie für denjenigen empfinden, der es sogar schafft, den Tempel zu bestehlen?

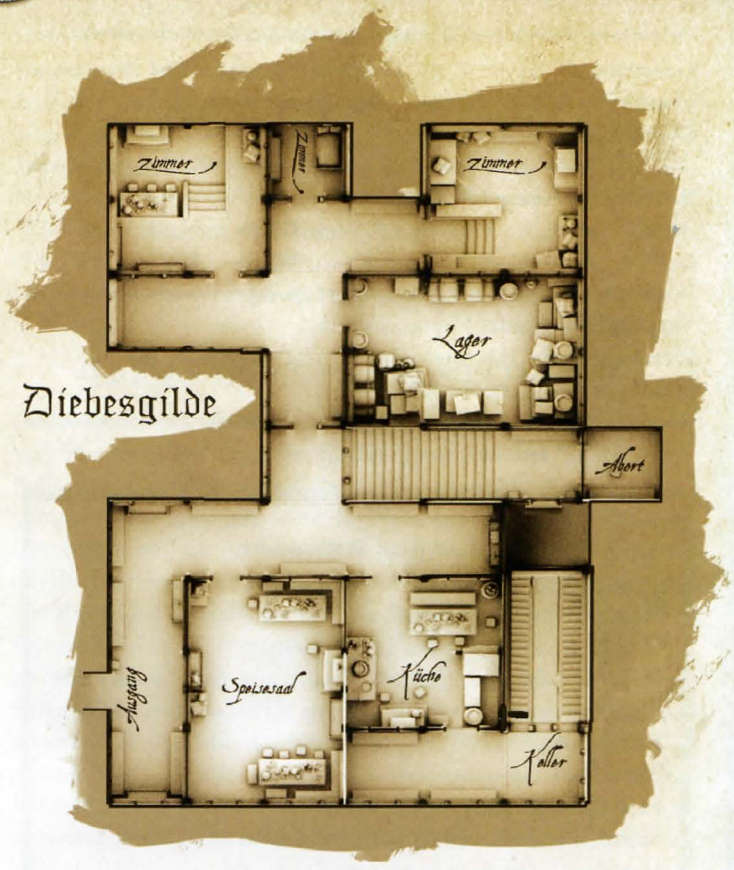
Der Inhalt der Truhe unterliegt starken Schwankungen, da Dilga der festen Überzeugung ist, dass Reichtum kein Selbstzweck ist, sondern arbeiten soll. Sobald also wertvolle Stücke erbeutet oder gespendet werden, verbleiben sie nie lange im Tempel, sondern werden wieder ausgegeben – für Werkzeug und Ausstattung, vor allem aber für Informationen. Denn Dilgas höchstes und wertvollstes Gut ist das Wissen über verborgene Vorgänge und Zusammenhänge in Nadoret und auf dem Großen Fluss. Der einzige bleibende Schmuck befindet sich in der Gewölbedecke: Wie bei vielen anderen Phex-Tempeln soll hier auf Dauer ein Sternenhimmel aus funkelnden Edelsteinen entstehen. Da der Tempel noch nicht alt ist, sind im Moment viele der im Stein eingelassenen Schmucksteine noch aus buntem, geschliffenem Glas, aber nach und nach sollen sie alle durch echte Gemmen ersetzt werden.

Dilga Panek

Dilga stammt aus Festum, wo sie als Kind armer Schneider aufgewachsen ist. Um zu überleben, schlug sie sich als Taschendiebin durch – und war dabei so erfolgreich, dass sie die Werkstatt ihrer Eltern sanieren und übernehmen konnte. Doch dann mischte sich der reiche Stover Regolan Stoerrebrandt ins Geschäft und verdarb die Stoffpreise, um ein Monopol zu errichten. Also 'besorgte' sie sich aus einem Lager Stoerrebrandts genug Material, um entschädigt zu sein, und floh ins Mittelreich. In Nadoret traf sie auf den Schneider Marcusi, mit dem sie nun gemeinsam die Schneiderei aufgebaut hat und gleichzeitig in seinen Kellerräumen einen geheimen Phex-Tempel einrichten konnte.

Dilga lässt sich durch nichts und niemanden entmutigen. Die 'Silberfüchsin', wie sie von Freunden respektvoll genannt wird, baut auf Phexes Segen und kann gut mit ihm darüber verhandeln. Dilga ist freundlich und verständig für die Probleme in ihrer Gilde. Ihren Leuten hilft sie und greift ihnen unter die Arme wo sie nur kann – allerdings verlangt sie für jede Leistung auch eine Gegenleistung, und immer im Voraus.

Wer Dilgas Gunst erlangen will, schafft das am besten mit dem richtigen Geschenk. Dafür müssen die Helden zunächst einmal herausfinden, woran sie Interesse haben könnte. Meist handelt es sich dabei um einen persönlichen Gegenstand eines Rivalen, jemand, mit dem sie noch eine Rechnung offen hat, oder einer berühmten Persönlichkeit. Wenn man diesen Gegenstand entwendet, kann man ihr so seine Fähigkeiten beweisen.



Wenn Dilga jemanden ganz besonders prüfen will, gibt sie ihm den Auftrag, unbemerkt in die Schatzkammer des Rathauses vorzudringen, dort aber nichts zu stehlen, sondern nur eine kleine Fuchsstatue zurückzulassen (siehe Seite 143).

Meisterinformationen: Dilga kennt die dunklen Geheimnisse und Schwachstellen der meisten Flusskapitäne, die Nadoret regelmäßig passieren, weiß um die Eigenheiten vieler Adliger und reichen Händler in der Umgebung. Sie ahnt vieles von den Aktivitäten der Schmuggler und Piraten und hat auch den Verdacht, dass Baron Dajin irgendwie damit zusammenhängt. Sie steht in losem Kontakt mit Gerling, dem sie gegen entsprechende Gegenleistung auch immer wieder einmal Informationen gibt – denn Gerling ist seinerseits auch eine Quelle von allerlei interessanten Informationen.

Je nach Fortschreiten Ihres Abenteuers können Sie frei entscheiden, was Dilga über Dajins Intrigen und die Piraten herausgefunden hat – und wie viel sie für diese Informationen haben will.

Darstellung und Rolle

Dilga ist eine hervorragende Quelle für Informationen und Geheimnisse. Aber sie gibt nichts heraus, ohne einen Gegenwert zu erhalten. Und meistens sind ihre Preise gesalzen, muss sie doch sehr genau darauf achten, ihre Informanten nicht zu verraten oder in Gefahr zu bringen. Auf diese Weise haben Sie mit ihr ein hervorragendes Instrument, um Informationen dann ins Spiel zu bringen, wenn es Ihnen gefällt. Die Geweihte ist schwer zu durchschauen, und so kann sie selbst die Tatsache, dass sie zu einem bestimmten Thema über Informationen verfügt, bestens verschweigen. Erst, wenn sie glaubt, dass bei den Helden der Leidensdruck so hoch ist, dass sie für eine Information quasi jeden Preis bezahlen, deutet sie an, dass sie etwas weiß.

Im Computerspiel ist der Phex-Tempel Anlaufstelle für alle Helden, die Phex auf die eine oder andere Weise nahestehen. Hier können sie ihre Ausbildung vollenden, was durch das Bestehen einer sehr phexgefälligen Probe geschieht.

Zitate

»Phex ist kein Freund langer Zeremonien.«
»Ein unauffälliger Blick sollte genügen.«
»'Vielleicht'? Gut, lassen wir es dabei. Jeder hat seine Geheimnisse.«
»Möge Phex eure Schritte lenken. Lasst euch nicht erwischen! Und wenn doch, habt immer eine gute Ausrede parat.«
»Ich möchte zu gerne wissen, was dahintersteckt.«
»Ich habe mir vorhin erlaubt, deine Taschen zu untersuchen.«
»Möglicherweise könnte ich etwas herausfinden, das dir weiterhilft. Aber dafür müsstest du mir natürlich zuerst einen kleinen Gefallen tun …«

Geboren: 985 BF **Größe:** 1,75 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grau-grün
Darstellung: geschäftstüchtig

MU 13 KL 11 IN 13 CH 15
FF 14 GE 12 KO 10 KK 9
Langdolch: INI 10+1W6
AT 13 PA 11 TP 1W6+1 DK H
Wurfmesser: INI 10+1W6 FK 22 TP 1W6
LeP 29 AuP 36 AsP – KaP 24 WS 5 RS 0 MR 4

Vor- und Nachteile: Geweiht (Phex), Verbindungen 6 (Diebe) / Moralkodex (Phex), Neugier 9
Herausragende Talente: Taschendiebstahl 14, viele Gesellschaftstalente meisterlich
Sonderfertigkeiten: Schnellziehen, Kampfreflexe
Liturgien: die meisten Liturgien und Mirakel der Phex-Kirche bis Grad 4

Dilga als Lehrmeisterin

Dilgas *Lehren*-Talent beträgt 10. Sie verlangt pro Talentpunkt die AP-Kosten x 12 Heller oder aber passende Gefallen.

Talent	bis TaW
Schleichen	10
Sich Verstecken	9
Taschendiebstahl	11
Betören	9
Gassenwissen	14
Lehren	7
Menschenkenntnis	11
Überreden	13
Überzeugen	10
Götter/Kulte	9
Schlösser Knacken	9

Szenariovorschläge

- Wenn die Helden Kontakt mit der Phex-Geweihten aufnehmen, verlangt sie von ihnen erst einmal eine kleine Gefälligkeit, bevor sie Informationen weitergibt: Sie sollen in ein Lagerhaus im Hafen einbrechen und schauen, was dort gelagert wird. Hierbei können die Helden eventuell herausfinden, dass der Hafenmeister mit den Schmugglern gemeinsame Sache macht.
- Dilga möchte Genaueres über die Vorgänge in der Schlucht bei Burg Nadoret herausfinden und beauftragt die Helden damit. Während sie heimlich Schmuggler verfolgen, die die Stadt mitten in der Nacht Richtung Schlucht verlassen, taucht plötzlich ein aggressives Rudel Wölfe auf. Dies bringt die Helden auf die Spur des Werwolfs (siehe Seite 169).
- Einer von Dilgas Dieben ist während eines nächtlichen Streifzugs von einem riesigen Tier getötet worden – den Bissspuren nach ein gewaltiger Wolf. Sie beauftragt die Helden, herauszufinden, was durch Nadorets nächtliche Straßen schleicht (wiederum ein Einstieg in die Jagd auf den Werwolf).
- Gerüchte besagen, dass es bei den Schaukämpfen nicht immer ganz sauber zugeht und möglicherweise ein Zauberer die Ergebnisse manipuliert. Da Dilga einen Anteil an den Wettgewinnen für den Tempel erhält, möchte sie diesen Verdacht ausgeräumt wissen. Ein magischer Held ist dazu besonders geeignet.
- Vertrauenswürdige Helden können von Dilga auch für Botendienste zu Piraten, Dieben und Schmugglern der Umgebung eingesetzt werden. Möglicherweise erhalten sie dabei Informationen, ohne dass Dilga vorher wusste, welchen Wert sie für die Helden haben – etwa die Lage des Piratenstützpunkts bei Hammerberg.

Efferd-Schrein

Gegenüber vom Eingang zur Stadtwache führt ein schmaler Weg hinauf zum Praios-Tempel. Auf halber Höhe steht eine kleine Kapelle, die dem Efferd geweiht ist. Hierher kommen viele Schiffer und Durchreisende, um die Nähe des Wassergottes zu suchen und ihn um einen Segen für die weitere Reise zu bitten.

Betreut wird die Kapelle von dem Geweihten *Fargun Efferdlieb Hulm*, der seinen Lebensunterhalt jedoch in erster Linie mit Flussfischerei verdient und nur selten hier anzutreffen ist. Jeder Einheimische kann aber sagen, wo Fargun wohnt, sollten die Helden ein dringendes Anliegen haben.

Fargun steht Bruder Emmeran recht skeptisch gegenüber und kann sich nicht vorstellen, dass ein Zwerg besondere Nähe zu Efferd haben kann. Er kann einige Anekdoten über Emmeran erzählen, die seinen Geisteszustand in merkwürdiges Licht rücken – ob sie alle wirklich so stattgefunden haben, ist dabei eine andere Frage.

Fargun Efferdlieb Hulm
Geboren: 973 BF **Größe:** 1,68 Schritt
Haarfarbe: dunkelblond **Augenfarbe:** braun
Darstellung: launisch, aber meistens freundlich

Raufen:	**INI** 10+1W6		**AT** 9	**PA** 8	**TP** 1W6	**DK** H	
LeP 28	**AuP** 30	**AsP** –	**KaP** 30	**WS** 7	**RS** 0	**MR** 4	

Wichtige Vor- und Nachteile: Geweiht (Efferd) / Moralkodex (Efferd)
Herausragende Talente: viele flussbezogene Talente meisterlich (zum Beispiel Boote Fahren, Fischen/Angeln, Schwimmen, Orientierung, Wettervorhersage)
Liturgien: die meisten Liturgien und Mirakel der Efferd-Kirche bis Grad II

Gasthaus *Zum Springenden Hirsch* (Q7/P6/S14)

Das beliebte Nadoreter Gasthaus *Zum Springenden Hirsch* findet sich zwischen Marktplatz und Osttor. Das große, zweistöckige Fachwerkhaus mit dem hohen Spitzdach und zahlreichen Blumenkästen bietet neben schmackhafter Küche auch bequeme Übernachtungsmöglichkeiten – je nach Vorliebe und Geldbeutel im Schlafsaal unter dem Dach oder in Doppel- oder sogar Einzelzimmer. In einem kleinen Stall können Reit- oder Lastentiere untergebracht werden.

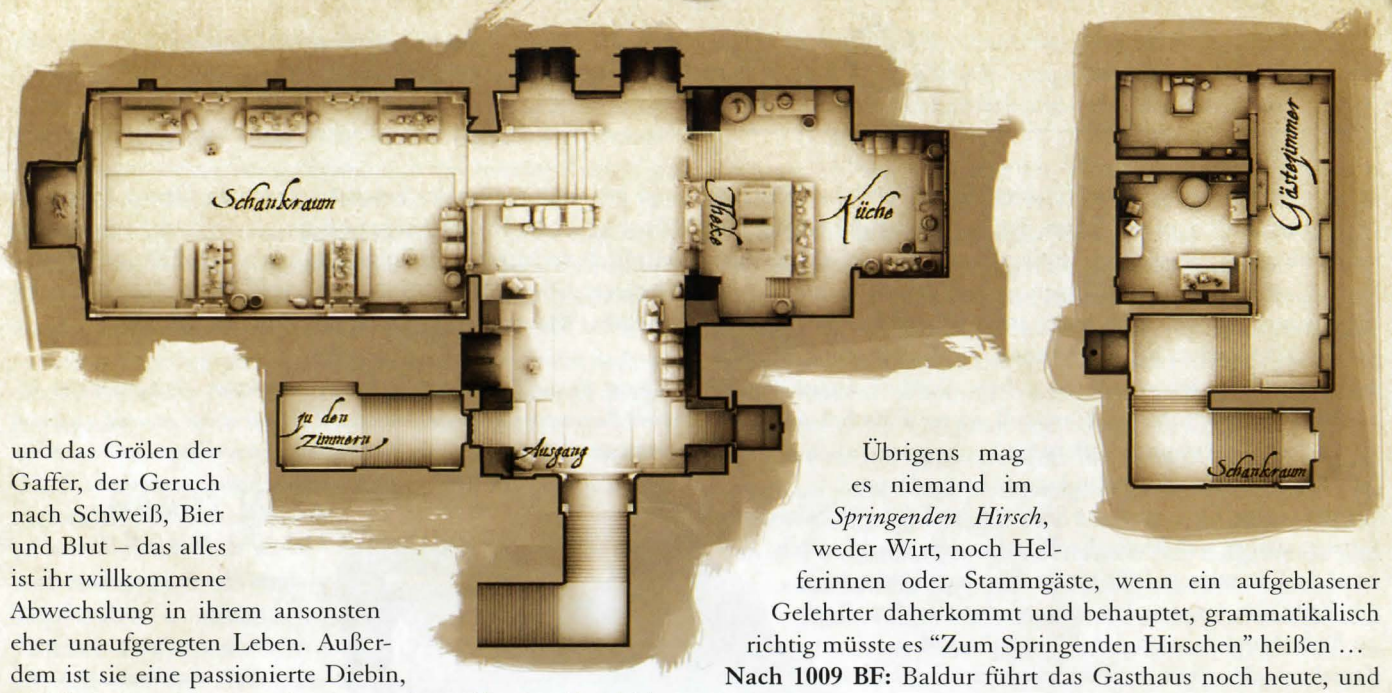
Über der Eingangstür baumelt das hölzerne Wirtshausschild, auf dem – wen wundert's? – ein Hirsch im Sprung dargestellt ist. Betritt man den geräumigen, sauberen Schankraum, schlägt einem der kräftige Geruch nach deftigen Speisen, gutem Ferdoker Bier und dem knackenden Holzfeuer entgegen, das selbst im Sommer ständig im offenen Kamin brennt. Dieses und diverse Öllampen spenden gemütliches, flackerndes Licht.

Wirt des *Hirsch* ist der beleibte *Baldur Gorbas*, ein gutmütiger, freundlicher Mann mit Hängebacken und graumeliertem Haarkranz, der sich stets zuvorkommend und aufmerksam um seine Gäste bemüht. Tatsächlich scheint er in der Führung seiner Wirtschaft, die immerhin schon seit über 100 Jahren im Besitz seiner Familie ist, seine alleinige Lebensaufgabe gefunden zu haben. Sein Herz schlägt höher, wenn ein Gast die Küche oder den Komfort seines Hauses lobt, und die schönsten Abende seines Lebens sind die, an denen sein Schankraum bis zum Bersten mit lärmenden, fröhlichen Menschen gefüllt ist, die genüsslich schmausen, trinken, singen und am Kaminfeuer Geschichten austauschen.

Seit einiger Zeit allerdings bereitet eine leise Sorge dem guten Mann Kopfzerbrechen: die unangenehme Frage, wer den *Springenden Hirsch* weiterführen soll, wenn er selbst, Baldur, irgendwann nicht mehr ist. Seit seine liebe Frau Canja vor mehr als zehn Jahren mitsamt ihrem Erstgeborenen im Kindbett verstarb, konnte Baldur sich für kein anderes Weib mehr erwärmen – nun jedoch drängt so langsam die Zeit, wenn es noch rechtzeitig Nachkommen geben soll, die ihn beerben könnten.

Schankmagd im *Hirsch* ist die freundliche und emsige *Dorgascha*. Die dralle Ambosszwergin mit den roten Zöpfen arbeitet bereits seit fast 30 Jahren hier als Schankmagd – es waren Baldurs Eltern, die sie damals eingestellt hatten, und entsprechend kennt Dorgascha Baldur schon, seit er, wie sie gerne augenzwinkernd erzählt, kaum größer war als sie selbst. Dennoch erkennt sie ihn heute voll und ganz als ihren Vorgesetzten an und versteht sich sehr gut mit ihm. Einmal im Jahr reist sie nach Albenhus, um dort ihre im Viertel Alben ansässige Familie zu besuchen.

An freien Abenden steigt sie manchmal hinunter in die Unterstadt, um sich an den Kämpfen in Arndt Wulfgrimms Arena zu ergötzen. Das Klirren der Waffen, das Stöhnen der Kämpfer



und das Grölen der Gaffer, der Geruch nach Schweiß, Bier und Blut – das alles ist ihr willkommene Abwechslung in ihrem ansonsten eher unaufgeregten Leben. Außerdem ist sie eine passionierte Diebin, die alles einsteckt, was nicht niet- und nagelfest ist. Aber bisher war Phex ihr gewogen, denn sie ist nie aufgefallen.

Für die – hochgelobte – Küche im *Hirsch* ist der kauzige *Linnert* zuständig. Er ist nicht ganz klar im Kopf und verwendet manchmal auch Zutaten, die er beim Krummen Otto besorgt (siehe Seite 154f.) – was die Gäste aber zum Glück nicht wissen. Irgendwie bringt er es trotz allem immer fertig, etwas Schmackhaftes zusammenzubrauen. Das liegt unter anderem an der Versorgung mit guten und teilweise auch ungewöhnlichen Zutaten und Gewürzen, die er dem Nadoreter Stapelrecht verdankt, das er für sich zu nutzen verstehen, und dem freundschaftlichen Kontakt zu einigen Jägern und Fallenstellern der Umgebung.

Übrigens mag es niemand im *Springenden Hirsch*, weder Wirt, noch Helferinnen oder Stammgäste, wenn ein aufgeblasener Gelehrter daherkommt und behauptet, grammatikalisch richtig müsste es "Zum Springenden Hirschen" heißen …

Nach 1009 BF: Baldur führt das Gasthaus noch heute, und inzwischen hat er sich auch endlich dazu überreden lassen, aus dem 'Hirsch' einen 'Hirschen' zu machen.

Baldur
Geboren: 968 BF **Größe:** 1,65 Schritt
Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** braun
Keule: INI 9+1W6 AT 11 PA 8 TP 1W6+1 DK N
LeP 26 AuP 28 AsP – KaP – WS 5 RS 0 MR 3
Darstellung: freundlich, dienstfertig

Dorgascha
Geboren: 907 BF **Größe:** 1,30 Schritt
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** hellbraun
Raufen: INI 10+1W6
AT 13 PA 10 TP(A) 1W6+1 DK H
LeP 33 AuP 36 AsP – KaP – WS 7+2 RS 0 MR 4
Darstellung: trinkfest, burschikos

Linnert
Geboren: 964 BF **Größe:** 1,72 Schritt
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** hellbraun
Raufen: INI 9+1W6
AT 8 PA 8 TP(A) 1W6 DK H
LeP 27 AuP 24 AsP – KaP – WS 5 RS 0 MR 4
Darstellung: wirr, führt ständig Selbstgespräche

Szenariovorschlag

● Linnert braucht ein paar eigenartige Zutaten für ein neues Rezept, das er sich gerade ausgedacht hat, hat aber zu viel zu tun, um selbst loszugehen. Wenn die Helden ihm Rattenschwänze, Asselaugen und Froschschenkel besorgen, bekommen sie einen Tag lang Freibier. (Diese Zutaten lassen sich alle beim Krummen Otto erstehen.)

Wassermühlen

Neben der Windmühle außerhalb der Stadtmauern gibt es auch noch zwei Wassermühlen in der Stadt, die von den Fluten der Waschwasser angetrieben werden. Das ständige Geklapper der Mühlräder ist in der ganzen Umgebung zu hören. Die größere der beiden ist ein besonderes Beispiel Nadoreter Handwerkskunst.

Szenariovorschlag

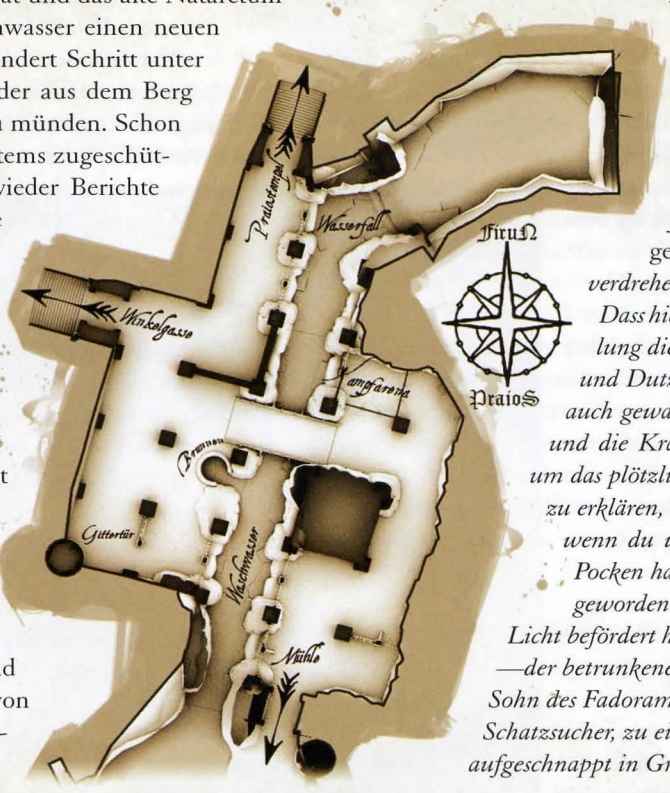
● Durch einen Zufall können die Helden auf einen halb verschütteten Gang unter der Mühle stoßen. Wenn sie sich durch das Geröll zwängen, finden sie einen halb eingestürzten geheimen Tempel, der offensichtlich irgendeiner echsischen Gottheit geweiht ist oder war. Hier können sie auch einen eigenartigen Opferdolch finden, den sie für das Ritual von Rakorium benötigen (siehe Seite 56).

Die Unterstadt

Schon zu Gründerzeiten der Stadt stießen die frühen Siedler in dem Hügel, auf dem sich heute der Praios-Tempel erhebt, auf ein großes und verzweigtes Höhlensystem mit gewaltigen Kavernen, sich windenden Gängen und steilen Schächten. Teile dieser unterirdischen Welt waren natürlicher Herkunft, aber es gab auch Anzeichen für Bearbeitung und Erweiterung, obwohl nie herausgefunden wurde, wer diese Veränderungen vorgenommen hatte. Nur eine Handvoll wirrer Forscher mit Sinn für kuriose Geheimnisse äußern bis heute gelegentlich gewagte Theorien – bewiesen werden konnte keine davon.

Als der Große Fluss über die Ufer trat und das alte Nataretum fortriss, suchte sich auch die Waschwasser einen neuen Lauf und verschwand für einige hundert Schritt unter der Erde, um ein Stück weiter wieder aus dem Berg zu fließen und dann in den Fluss zu münden. Schon damals wurden Teile des Höhlensystems zugeschüttet oder vermauert, da es immer wieder Berichte über Neugierige gab, die sich in die unerforschten Bereiche vorwagten und nicht zurückkehrten. Nachdem eines Tages ein ganzes Haus samt Einwohnern absackte und in einem Loch verschwand, beschloss man, die meisten weiteren Höhlen zu verfüllen. Der einzige Bereich, der heute noch frei zugänglich ist, ist die Höhle der Waschwasser. Deren Wände wurden von zwergischen Baumeistern stabilisiert, ihre Decke mit großen Säulen abgestützt. Im Lauf der Zeit wurden diese Höhle als Fluchtburg, als Vorratslager und schließlich als Kerker benutzt, wovon heute noch große Eisengitter künden, die zwischen den Säulen angebracht sind. Heute steht die Höhle weitgehend leer – abgesehen von einer inoffiziellen Schaukampfarena. Es gibt einen Zugang über eine steile Treppe, die hinter dem Praios-Tempel beginnt, und einen an der Stelle, wo die Waschwasser wieder zu Tage tritt. In einem Winkel der Anlage, die allgemein 'die Unterstadt' genannt wird, befindet sich eine schwere Eichentür, die aber meistens verschlossen ist. Von hier aus führt ein enger und teilweise sehr niedriger Gang nach oben bis in den Phex-Tempel. Zusätzlich zu dem Schloss an der Tür gibt es noch einige Fallen in dem Schacht, die niemanden töten oder verletzen sollen, aber Alarmglöckchen im Tempel auslösen, damit man dort unbefugten Eindringlingen einen angemessenen Empfang bereiten kann.

Darüber hinaus soll es in den Mauern der Unterstadt noch einige verborgene Türen oder Zugänge geben, die in vergessene Schächte führen. Und auch an anderen Stellen in der Stadt findet man alte und vermauerte Durchgänge in Kellern, die in unbekannte Bereiche führen. Wer doch einmal in die finsteren Tiefen vordringt, findet stille Tunnel, in denen allein der eigene Atem und hin und wieder das hektische Trappeln kleiner Pfoten zu hören ist. In der Ferne rauscht und gurgelt beständig leise der unterirdisch verlaufende Teil des Flüsschens Waschwasser. Graue Flechten ziehen sich über die grob gehauenen Felswände, die scheinbar Klauenabdrücke oder unheimliche Fratzen formen.



»Ich sag dir, die Tunnel der Nadoreter Unterstadt, die hat der alte Admiral Sanin persönlich graben lassen! Er hat etwas gesucht – warum sonst hätte er dort im Nirgendwo so lange verweilen sollen? (…) Was er gesucht hat? Ich weiß es nicht! Einen Schatz, vermute ich. Ein mächtiges Artefakt! Vielleicht ist er auf seinen vielen Reisen auf einen Hinweis gestoßen, einen Fingerzeig … vielleicht hat er eine alte elfische oder orkische Sage aufgeschnappt, was weiß ich! Ich glaube nur ganz fest, dass er seine Schreiberlinge gezwungen *hat, die Tatsachen zu verdrehen! Und ich sag dir noch etwas: Dass hier kurz nach Gründung der Siedlung die Blaue Keuche ausgebrochen ist und Dutzende Opfer gefordert hat, stinkt auch gewaltig – entweder es stimmt nicht und die Krankheit ist nur eine Erfindung, um das plötzliche Ableben jener armen Seelen zu erklären, die die Tunnel gebuddelt haben, wenn du weißt, was ich meine. Oder die Pocken haben gewütet, weil Sanin fündig geworden ist und etwas Unheiliges ans Licht befördert hat.«*

—der betrunkene Brillantzwerg Farto Sohn des Fadoram, belesener Forscher und Schatzsucher, zu einem befreundeten Glücksritter, aufgeschnappt in Grangor, neuzeitlich

»Mag man auch der hartnäckig postulierten Theorie, es müsse sich bei der Nadoreter Unterstadt um eine verlassene Zwergenbinge handeln, angesichts des Fehlens jeglicher typischer Bauelemente einer solchen – wie Versammlungshallen, Wohnhöhlen oder Luftschächte – berechtigterweise zweifelnd gegenüberstehen, so lässt sich doch nicht leugnen, dass diese alten Tunnel vermutlich tatsächlich zwergischen Ursprungs sind. Wir wissen aus alten Überlieferungen der Angroschim von ihren Jahrtausende währenden Kriegen gegen die Drachen. Wir dürfen ferner annehmen, dass sie im Laufe ihrer vielen erbitterten Schlachten gegen die Geschuppten immer wieder aufbrachen, um neue Verteidigungslinien zu ziehen und dort neue Bollwerke zu errichten. Dabei bewegten sie sich, wie es Art ihres Volkes ist – und wie es sicherlich auch klug war angesichts der geflügelten Gefahr im Himmel –, auf langen Strecken unterirdisch vor. Ist es da nicht denkbar, dass die Unterstadt Nadorets Überbleibsel ist eines solch strategischen Vordringens der Angroschim zu Zeiten der Drachenkriege?«

—Kysira Bachental, Historikerin und Zwergenforscherin, im Hesinde-Tempel zu Angbar, zeitgenössisch

»Bey dero Erkundhung der naeheren Umgebhung stiessen wir in eynem an Nataretum angrenzenden Huegel auf eyne Hoehlenoeffnung. Sie erwies sich als Zugang zu eynem ausgedehnten Thunnelsystehm, teylweyse offenkundig nicht natuerlichen Ursprunges. (…) drangen weyter vor und fanden in den unteren Ebenen gar merkwuerdige Raeume in der Form von Byenenwaben. Die Waende waren stellenweyse mit eyner braeunlichen, lange eyngetrockneten Harzschicht bedecket, in der wir die Abdruecke monstroeser Gliederleyber und riesiger Beysswerkzeuge fanden. (…) liess meyne Maenner die Gaenge zum Eynsturze bringen und (…)«
—Abschrift der fragmentarischen Notizen des Hauptmanns Rondrin Sallius aus dem Jahr 854 v.BF, aufbewahrt im Hesinde-Tempel zu Elenvina

Arndt Wulfgrimms Schaukampfarena

Sehr viel häufiger, als Uneingeweihte meinen mögen, zieht es manchen Nadoreter hier hinunter. In einem Bereich, der vor langer Zeit wohl ein Gefängnis war, hat der Thorwaler *Arndt Wulfgrimm* mit einigen Helfern eine kleine Schaukampfarena ins Leben gerufen. Zweimal in der Woche trifft sich hier das einfache Stadtvolk, um zu trinken, zu feiern, spannende Kämpfe zu sehen und um auf die vielversprechendsten Herausforderer den hart verdienten Lohn zu wetten.

Nähert man sich der Arena an einem Abend, an dem Betrieb herrscht, ist schon von Weitem flackernder Feuerschein auszumachen und das Grölen der Menge und das Klirren von Waffen zu hören. Fackeln rings an den Wänden sorgen für Licht und Wärme. Die Luft ist durchdrungen vom Geruch nach Schweiß, Bier und Blut. Das Geschrei der gut ein bis zwei Dutzend Schaulustigen, die sich Humpen schwenkend auf den Zuschauerplätzen drängen und aufgepeitscht dem Zweikampf zu ihren Füßen folgen, hallt dumpf von den Felsen wider.

An einem Tisch sitzt Arndts Gehilfin *Nane Pflögler* und betreibt das 'Wettbüro'. Der Arenameister, der selbst weder schreiben noch rechnen kann, vertraut der jungen, blondgelockten Frau, die eigentlich eine Händlerin von Korb- und Töpferwaren ist, zu Recht: Die grundehrliche Nane übt ihre Aufgabe im Arenabetrieb gewissenhaft und mit einem gewissen Stolz aus.

Etwas weiter baut der erfinderische Krämer Olbin oft eine provisorische Theke auf und schenkt Ferdoker an die durstige Menge aus. Gegen einen geringen Obolus erlaubt Wulfgrimm ihm, hier seine Geschäfte zu machen – weiß der Arenameister doch, dass trinkenden Zuschauern die Münzen beim Wetten sehr viel lockerer in der Tasche sitzen als durstigen. Arndt selbst findet man meist am Rand des Kampfplatzes stehend – die Miene ernst, die muskulösen Arme vor der breiten Brust verschränkt –, von wo aus er die Kämpfe aufmerksam beobachtet und darauf achtet, dass sich die Kontrahenten ehrenhaft betragen.

Waruscha und Wurrwasch – die Wundheiler

Die freundliche Ambosszwergin *Waruscha* nimmt jeden Verletzten – ob Sieger, ob Verlierer – gegen wenige Heller unter ihre Fittiche und reinigt, verbindet, näht und schient mit geradezu mütterlicher Hingabe. Gelegentlich geht ihr dabei auch ihr Vater *Wurrwasch* zur Hand – häufiger jedoch glänzt er durch Abwesenheit, weil er in irgendeiner schummrigen Ecke der Halle einem Fremden eine seiner vielen Tinkturen und Salben zu verkaufen versucht. Waruscha schätzt diese Geschäfte ihres Vaters überhaupt nicht, sehen sie doch einem profitgierigen Quacksalber ähnlicher als einem aufrichtigen Heiler. Wurrwasch freilich stört sich nicht an den Ermahnungen seiner Tochter. Der aufgeweckte und einnehmende Angroscho mit der dröhnenden Stimme versteht sich in erster Linie als Geschäftsmann – und was soll verkehrt daran sein, als solcher an Gewinn zu denken? So verkauft er seine heilenden und kräftigenden Wundermittelchen munter weiter, und das mit Erfolg. Unter anderem können bei ihm erstanden werden Gulmondtee (**ZBA 239**), Einbeerentrank (**ZBA 271**) und eine 'nach eigenem Rezept' gemischte Heilsalbe (bringt innerhalb von einer Stunde 2W6+3 LeP zurück/ Preis: 12 Dukaten).

Meisterinformation: Wurrwasch steht in engem Kontakt mit Dilga, der Phex-Geweihten. Wenn ein Held in überzeugen kann, dass er mit Dilga Kontakt aufnehmen will, kann Wurrwasch ihn durch den verborgenen Gang in den Tempel bringen.

Die Gladiatoren der Arena

Arndt Wulfgrimm, der Arenameister

Arndt Wulfgrimm ist ein Krieger, dem Ruhm und Ehre alles bedeuten. Der muskulöse, zwei Schritt große Thorwaler mit dem graumelierten, gut gepflegten Bart hat in den knapp 40 Wintern seines Lebens bereits eine Menge harte, ernüchternde Erfahrungen machen müssen.

In jungen Jahren verlor er seine Eltern an die wütende See. Wenig später verließ er – getrieben von Gefühlen, die er selbst nicht verstand – Sippe und Ottajasko und schloss sich einer Söldnertruppe an, in deren Gemeinschaft er den Umgang mit der scharfen Klinge lernte. Anfangs warf er sich noch mit Begeisterung in jede Schlacht, die sich ihm bot – stellte jedoch bald fest, dass ihn das oft schmutzige und ehrlose Kriegsgemetzel abzustoßen begann. Auf diesem Wege, erkannte er, würde er nicht zu innerem Frieden finden.

So verließ er seine Truppe wieder und schlug sich einige Jahre lang als Abenteurer durch. Zweikämpfe waren es, die er suchte – ehrliche Auseinandersetzungen von Angesicht zu Angesicht, in denen jeder der beiden Kontrahenten auf sich allein gestellt ist

und sich nur auf sich selbst verlassen kann. Nur im Zweikampf zeigt sich, so Arndts Überzeugung, wer wahrhaftig der Stärkere ist – und allein ein solcher Sieg verdient Anerkennung.
In Nadoret hat sich der Krieger schließlich niedergelassen und in der Unterstadt die kleine Arena eröffnet, in der Schaukämpfe zur Unterhaltung des einfachen Volkes abgehalten werden. So oberflächlich das Vergnügen der lärmenden Gaffer und Wettbegeisterten, die sich hier einfinden, auch sein mag – für den ernsten Arenameister bedeutet diese Stätte weit mehr als bloße Belustigung oder Gewinnquelle. Für ihn ist sie ein Ort, an dem sich mutige Männer und Frauen ehrenhaft aneinander messen und sich beweisen können. Er selbst achtet mit freundlicher, aber bestimmter Strenge darauf, dass die Kämpfe sauber ausgefochten werden – und macht er unter den Kontrahenten jemanden aus, der ihm würdig erscheint, so fordert er ihn selbst zum Zweikampf heraus. Für den Herausgeforderten eine große Ehre!
In einem Kampf mit Waffen benutzt Arndt Axt und kleinen Rundschild. Dabei attackiert er mit besonders heftigen Schlägen (Wucht- und Hammerschläge), während er die gegnerischen Angriffe geschickt mit dem Schild abblockt.

Geboren: 970 BF **Größe:** 2,00 Schritt
Haarfarbe: schwarz-grau **Augenfarbe:** grau

Raufen: INI 14+1W6
AT 17 PA 17 TP(A) 1W6+2 DK H
Persönliche Orknase und Thorwaler Rundschild: INI 14+1W6
AT 19 PA 19 TP 1W6+8 DK N
LeP 47 AuP 44 WS 10 RS 4 MR 4 GS 8
Ausweichen 8

Relevante Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Schildspalter, Spezialisierung (Orknase), Wuchtschlag
Vorteile: Eisern, Hohe Lebensenergie (3)

Tragasch Sohn des Tulrox – unbarmherziger Hammerschwinger

Tragasch Sohn des Tulrox ist mit Leib und Seele Gladiator – Kampf, besser noch: der Zweikampf – ist die Kunst, der er sich verschrieben hat, seit er alt genug war, den Hammer zu schwingen. Früh schon verließ er seine Sippe im Ambossgebirge, verdingte sich zeitweise als Söldner, ging auf Drachenjagd und trat immer häufiger als Gladiator in namhaften Arenen Aventuriens auf – bis nach Fasar, Mengbilla und Chorhop. Zuletzt verschlug es ihn zurück in den Kosch, wo er mehr zufällig in Nadoret auf Wulfgrimms Arena in der Unterstadt stieß – und blieb. Hier hat er sich mittlerweile als besonders wilder, gefährlicher Gegner profiliert. Tritt Tragasch an, schnellen die Wetten zuverlässig in erfreuliche Höhen.
Der groß gewachsene Ambosszwerg mit dem feuerroten Haar und Bart macht keine halben Sachen: Er kämpft stets bis zur Kampfunfähigkeit seines Kontrahenten. In Wulfgrimms Arena gilt er bis heute als unbesiegt. Selbstredend schlägt er sich ehrenhaft – darauf legt der Arenameister schließlich großen Wert. Allein dass Tragasch jeden Gegner unflätig zu beschimpfen beginnt, sobald die ersten Hiebe ausgeteilt wurden, kann auch Wulfgrimm nicht ändern. Der Angroscho macht gerne Attacken in die Angriffe seines Gegner hinein (*Gegenhalten*) und verfällt gelegentlich in einen Kampfrausch (**Wege der Helden 254**).

Geboren: 911 BF **Größe:** 1,55 Schritt
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** braun

Zwergenschlägel: INI 12+1W6
AT 16 PA 10 TP 2W6+4 DK N
LeP 40 AuP 44 WS 10 RS 2 MR 5 GS 6
Ausweichen 7

Relevante Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Schildspalter, Spezialisierung (Zwergenschlägel), Umreißen, Wuchtschlag
Vorteile: Eisern, Kampfrausch

Connar Babek, der stille Einzelgänger

Der Gladiator Connar Babek gehört zu Wulfgrimms Arena, seit sie in der Unterstadt eröffnet wurde. Die beiden Männer lernten sich – wie sollte es anders sein? – im Rahmen eines Schaukampfes auf einem Gauklerfest in Kuslik kennen. Arndt erkannte Connars Potenzial und freundete sich mit ihm an. Sie reisten gemeinsam weiter, bis sie Nadoret erreichten, wo sie sich niederließen.
Der breit gebaute, narbenübersäte Babek spricht nicht viel – über seine Vergangenheit schon gar nicht. So weiß niemand, dass er ein entflohener Gladiator aus Al`Anfa ist – mit 16 Jahren von Menschenfängern verschleppt und zum Kämpfen gezwungen. Erst ein Sklavenaufstand ermöglichte ihm die Flucht. Obwohl wieder ein freier Mann, kehrte er doch nie in sein Heimatdorf zurück. Er ahnte, dass er sich dort nach der langen Zeit seiner Abwesenheit und nach den vielen erlittenen Grausamkeiten nie wieder würde heimisch fühlen können. So schlug er sich als das durch, was er war: ein Kämpfer, ein Überlebender.
Dass er schließlich auf Arndt Wulfgrimm traf, war für ihn, der vom Leben nicht eben verwöhnt wurde, ein seltener Glücksfall. Hier in Nadoret, in Wulfgrimms Arena, wird er inzwischen respektiert. Er ist ein freier Mann mit einigen Einnahmen – was will er mehr? Connar kämpft klassisch mit Dreizack und Netz. Er wird vor allem ob seiner Gewandtheit und Zähigkeit gefürchtet.

Geboren: 975 BF **Größe:** 1,90 Schritt
Haarfarbe: glatzköpfig **Augenfarbe:** blau

Persönlicher Dreizack: INI 13+1W6
AT 14 PA 12 TP 1W6+5 DK NS
Schweres Wurfnetz: INI 13+1W6 FK 23 TP 1W6+6 (Fesseln)
LeP 36 AuP 41 WS 8 RS 1 MR 5 GS 8
Ausweichen 15

Relevante Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Gezielter Stich, Rüstungsgewöhnung II, Spezialisierung (Dreizack), Todesstoß, Umreißen

Ifirnia saba Dassareth as-Sarjaban, die kriegerische Tulamidin

Ifirnia saba Dassareth as-Sarjaban ist eine selbstbewusste, aufbrausende Aranierin. Die kräftige, kurvenreiche Tulamidin mit den schwarzen Locken und den feurigen Augen weiß, wie man eine Klinge meisterhaft führt – und gilt als eine der anspruchsvollsten Kontrahenten in Wulfgrimms Arena.

Ifirnia zählt nicht einmal 30 Sommer, hat aber schon eine Menge von der Welt gesehen. Früh verließ sie ihre Heimatstadt Anchopal und schlug sich lange als Abenteurerin durch alle Himmelsrichtungen Aventuriens. Schließlich führte der Zufall sie nach Nadoret, wo sie in Wulfgrimms Arena gegen Connar antrat, gewann – und prompt vom beeindruckten Arenameister persönlich herausgefordert wurde. Diesen Kampf verlor sie zwar, tritt seitdem aber regelmäßig als Gladiatorin an.

Geboren: 981 BF **Größe:** 1,85 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** dunkelbraun

Reitersäbel und Holzschild: INI 12+1W6
AT 18 PA 18 TP 1W6+6 DK N
LeP 38 AuP 40 WS 8 RS 5 MR 6
GS 9 Ausweichen 14

Relevante Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Spezialisierung (Reitersäbel), Wuchtschlag
Vorteile: Flink

Algarte Kauzenstein, die Katze

Die große, sehnige Algarte ist gebürtige Nadoreterin. Sie arbeitet im Hafen als Schauerfrau und gilt bei den übrigen Hafenarbeitern seit jeher als kratzbürstig und rauflustig. Nicht wenige Matrosen scheuen dabei die Auseinandersetzung mit ihr – kämpft sie doch bevorzugt nicht mit leeren Händen, sondern mit langen Messern. Besonders eifrig absolviert Algarte stets die regelmäßigen Waffenübungen auf dem Übungsplatz der Stadtwache. Um jedoch Einzellektionen bei Hauptmann Nirulf zu erhalten, fehlt ihr das Geld – obwohl sie zweifellos sehr begabt ist. So ist es wenig verwunderlich, dass sie, seit Wulfgrimm in der Unterstadt seine Arena eröffnet hat, ihr Talent und ihre Lust am Kampf hier auslebt, und das mit beachtlichem Erfolg.

Geboren: 971 BF **Größe:** 1,76 Schritt
Haarfarbe: nussbraun **Augenfarbe:** grün

Zwei Langdolche: INI 11+1W6
AT 15 PA 13 TP 1W6+2 DK H
LeP 33 AuP 33 WS 7 RS 1 MR 4 GS 8
Ausweichen 14

Relevante Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Beidhändiger Kampf II, Finte, Gezielter Stich

Tassilo Rocambole, die Faust

Der drahtige, charmante Liebfelder heißt eigentlich Duardo Castellani und ist ein gesuchter Einbrecher und Räuber. In Drôl als Waise aufgewachsen, geriet er schnell auf die schiefe Bahn – und blieb dort, und das aus Überzeugung. Der Nervenkitzel eines schwierigen Einbruchs in eine gut gesicherte Villa oder der Überfall auf die Kutsche eines reichen Pfeffersacks ist für Tassilo alias Duardo nun einmal mindestens so belebend und berauschend wie das Stelldichein mit einer schönen Frau.

Mittlerweile ziert sein elegantes Konterfei das Rathaus beinahe jeder großen und mittleren Stadt seines Heimatlandes, und so hat er es als klug erachtet, für einige Zeit unterzutauchen. Nadoret ist für ihn nur eine Station auf seinem Weg – aber eine recht einträgliche und kurzweilige, kann er doch in Wulfgrimms Arena fast nebenbei seine (keineswegs schmale) Reisekasse ein wenig aufbessern.

Tassilo bevorzugte schon immer den waffenlosen Kampf, weil ihn so keine unhandliche Klinge beim Klettern, Springen und Schleichen behinderte und er dennoch wehrhaft war. Entsprechend nutzte er die Beute seines ersten ertragreichen Einbruchs dafür, sich von einem Stammesmitglied der Chirakah in der Kunst des Hruruzat unterweisen zu lassen.

Geboren: 975 BF **Größe:** 1,68 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braungrün

Raufen: INI 15+1W6
AT 19 PA 16 TP(A) 1W6+2 DK H
Ringen: INI 15+1W6
AT 18 PA 17 TP(A) 1W6+2 DK H
LeP 34 AuP 41 WS 8 RS 1 MR 4 GS 8
Ausweichen 17

Relevante Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Kampfreflexe, Waffenlose Kampftechnik: Hruruzat (Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Griff, Handkante, Hoher Tritt, Knie, Kopfstoß, Kreuzblock, Schwinger, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Wurf)

Weitere Kämpfer

In Wulfgrimms Arena darf antreten, wer immer die Herausforderung sucht und genug Mut aufbringt. So ist es nicht selten einfaches Nadoreter Volk, das unter dem Jubel des Publikums den Kampfplatz betritt: Fischer, Matrosen und Schauerleute, Händler, Handwerker – oft junge, hitzköpfige Frauen und Männer, die sich beweisen wollen oder vielleicht noch eine Rechnung miteinander offen haben. Hier können sie diese ungehindert begleichen. Zweikämpfe dieser Art werden gewöhnlich waffenlos ausgetragen.

Nadoreter/Nadoreterin (durchschnittlich)
Raufen: INI 10+1W6
AT 10 PA 9 TP(A) 1W6+1 DK H
LeP 30 AuP 31 WS 7 RS 1 MR 4 GS 8
Ausweichen 8

Nadoreter/Nadoreterin (erfahren)
Raufen: INI 11+1W6
AT 13 PA 11 TP(A) 1W6+1 DK H
LeP 32 AuP 33 WS 7 RS 1 MR 4 GS 8
Ausweichen 11

Relevante Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust (Auspendeln, Block, Eisenarm, Gerade, Schmetterschlag, Schwinger)

Weitere Werte, auch für Waffenträger – etwa bewaffnete Fremde und Abenteurer, die durch Nadoret durchreisen und die die Neugier in die Unterstadt treibt –, finden sich in der **Zoo-Botanica Aventurica 134ff.**

Das Wettsystem

Nachdem Wulfgrimm die Kontrahenten des nächsten Kampfes dem aufgeregten Publikum präsentiert hat, darf bei Nane Pflögler gesetzt werden. Bei waffenlosen Auseinandersetzungen gilt als Mindesteinsatz ein Heller, bei solchen mit scharfer Klinge drei. Durchschnittlich führt dies zu 2W6+1 Einsätzen von 1W6 Hellern (waffenlos) beziehungsweise zu 3W6 Einsätzen von 1W6+2 Hellern (mit Waffen).

Dem Sieger des Wettstreits winkt ein Zehntel des Gesamteinsatzes (von dem er allerdings ein Viertel – gerundet – an Arndt Wulfgrimm abführen muss). Der Rest wird anteilig (der Einfachheit halber abgerundet, Restsummen fließen in die Arenakasse) an diejenigen ausgezahlt, die richtig gesetzt haben.

Um langes Rechnen zu vermeiden, lässt sich auch die Faustregel anwenden, dass siegreiche Kämpfer etwa 3 (waffenlos) bzw. 6 Heller (mit Waffen) einnehmen und dass jemand, der richtig gesetzt hat, seinen Einsatz ungefähr verdoppelt.

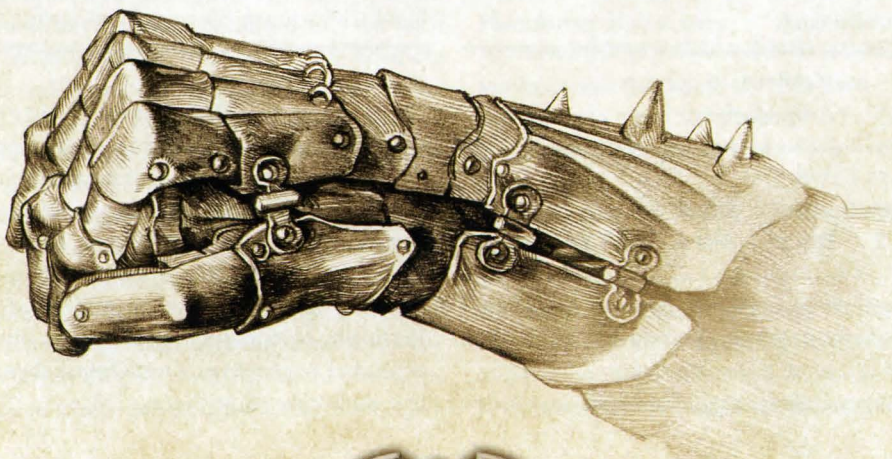
Helden als Arenakämpfer

Ein Held, der sich das erste Mal als Kämpfer anmeldet, muss Arndt Wulfgrimm seinen bevorzugten Kampfstil und seine ungefähre Erfahrung mitteilen. Der Arenameister sucht daraufhin einen passenden Gegner für ihn aus – es sei denn, der Held hat diesbezüglich schon selbst einen Wunsch. Paarungen allzu ungleicher Gegner lässt der Thorwaler allerdings nicht zu.

Ein Held kann, wenn er der Menge als nächster Arenakämpfer vorgestellt wird, versuchen, die Wetteinsätze in die Höhe zu treiben, indem er seine eigenen Fähigkeiten hemmungslos anpreist und in aufpeitschenden Worten einen gnadenlos spannenden Kampf verspricht (die TaP* aus einer *Überreden*-Probe mal 2 Heller werden zu dem Gesamteinsatz addiert).

Szenariovorschläge

- Arndt Wulfgrimm liegt mit Dumpfschädel danieder – und dabei hatte er für den nächsten Arena-Abend ein kleines Turnier ausgerufen. Fünf Silbertaler winken dem Gewinner! Die Kämpfer üben seit Tagen, die ganze Stadt summt verhalten vor Vorfreude. Kurzerhand bittet Wulfgrimm die Helden, die ihm bereits positiv aufgefallen sind, den Betrieb in der Nacht des Turniers zu übernehmen. Leider stellt sich dies als schwieriger heraus als erwartet, allerhand Probleme tun sich auf: Betrunkene Matrosen pöbeln herum und belästigen Nane. Einer der Arenakämpfer, ein durchreisender Söldner, kämpft nicht ehrlich – ein mit ihm verbündeter Magier unterstützt ihn heimlich auf arkane Weise. Ein weiterer Gauner will seine Wettgewinne sichern, indem er den Gegnern seiner Favoriten Rittersporn saft ins Bier träufelt, was bei diesen leichten Durchfall und Bauchschmerzen auslöst. Und zu guter Letzt verschwindet auch noch das Preisgeld.
- Als Kopfgeldjäger nach Nadoret kommen, muss Tassilo Rocambole die Beine in die Hand nehmen. Er flieht in den finsteren und geheimnisvollen Dunkelwald. Abhängig von der Gesinnung der Helden (und von ihrem bisherigen Verhältnis zu dem quirligen Liebfelder) können sie entweder versuchten, den gesuchten Gauner selbst zu fangen – oder ihm bei der Flucht helfen. Und Hilfe hat er bald dringend nötig: Nicht nur muss er sich vor seinen Häschern in Acht nehmen, auch wimmelt es im Wald vor Gefahren.
- Ein Liebespaar zieht sich während des Arenabetriebs in die Tiefen eines Nebentunnels zurück, um ungestört Rahja zu huldigen – und kehrt nicht zurück. Als das Verschwinden der jungen Leute am Tag danach bemerkt wird, bittet man die Helden um Hilfe, um die Garde aus der Sache herauszuhalten. Natürlich erweist sich der Abstieg in die Unterstadt als tückisch und gefährlich.



Werwölfe in Nadoret

Bei einer Reise in den Dunkelwald, wo Lichthüter Irian hoffte, eine Ruine aus der Zeit der Priesterkaiser zu finden, kam es zu einer verhängnisvollen Begegnung mit einem Wolf. Das Raubtier bewegte sich unnatürlich aufrecht fort, seine Proportionen wirkten menschenähnlich. Der Wolf fügte dem Geweihten mehrere Kratz- und Bisswunden zu, ehe er wieder in den Tiefen des Waldes verschwand. Der Praios-Geweihten dachte sich wenig dabei und versorgte die Wunden. Doch bald geschahen seltsame Dinge, vor allem in den Nächten rund um Vollmond. Seine Körperbehaarung nahm zu, er entwickelte einen mehr als gesunden Appetit auf rohes Fleisch und wurde launischer, als man es dem sonst so gleichmütigen Mann je zugetraut hätte. Er erwachte morgens nackt mitten im Wald oder in einem Hühnerschuppen, in dem nur noch ein paar Federn von den einstigen Bewohnern kündeten. Dabei konnte er sich nicht daran erinnern, wie er hierher gelangt war. Seine Bettstatt und sein Nachtgewand zuhause wiesen dann oft Risse auf, waren regelrecht zerfetzt. Und bald berichteten Städter und Bauern von totem Vieh – und schließlich von verschwundenen Menschen.

Der Praios-Geweihte hat sich mit der Lykanthropie infiziert. Er verwandelt sich im Schein des Vollmonds zum Werwolf, der – allein von tierischen Instinkten getrieben – durch die Straßen streift und Opfer sucht. Und das Schlimmste: Manche dieser Opfer werden selbst zum Werwolf.

Seitdem Irian seine Lage bewusst ist, sucht er in den heiligen Schriften verzweifelt nach einem Ausweg, einer Heilmöglichkeit für die Krankheit. Anderen Menschen gegenüber will er sich aber nicht öffnen. Zu sehr fürchtet er, ausgestoßen oder von der Inquisition gejagt zu werden.

Vorfälle

- Einheimische berichten von einem sehr aggressiven Wolfsrudel, das in letzter Zeit in den Wäldern herumstreut. Mehrfach sollen Menschen angegriffen worden sein.
- Bei näherer Nachfrage häufen sich die Beschreibungen, dass der Leitwolf besonders groß gewesen sei.
- Der Leitwolf (der von manchen schließlich 'Blutwolf' genannt wird) scheint ungewöhnlich intelligent zu sein, denn er lässt sich in keine Falle locken.
- Bei einer Untersuchung von Verletzten ergeben sich keine Besonderheiten. (Verlangen Sie dennoch *Heilkunde Wunden*- und *Heilkunde Krankheiten*-Proben.)
- Wenn die Helden sich auf die Jagd begeben, werden sie den Blutwolf schließlich finden und auch erlegen können. Es handelt sich um einen überaus großen Wolf mit roten Augen. Am Hals hat er eine frisch vernarbte Bisswunde, die nach einem noch größeren Wolf aussieht. (Er ist vom Werwolf gebissen und infiziert worden. Dadurch wurde er aber nicht zum Werwolf, sondern eben zu diesem Blutwolf. Zum Glück überträgt er mit seinem Biss die Krankheit nicht weiter.)
- Zwei Diebe werden mitten in der Nacht hinter dem Praios-Tempel von einem großen Tier angefallen. Der eine stirbt, der zweite wird in den Kerker der Stadtwache gebracht.
- Nur wenn die Helden einen guten Grund oder gute Beziehungen haben, werden sie zu dem gefangenen Dieb vorgelassen. Der berichtet von einem großen, aufrechtgehenden Wolf, der sie beide bei einem nächtlichen Streifzug völlig unvorbereitet erwischt habe. Eine *Heilkunde Krankheiten*-Probe ergibt, dass der Dieb mit Lykanthropie infiziert ist und sich demnächst ebenfalls in einen Werwolf verwandeln wird. Wenn Sie wollen, kann das geschehen, wenn die Helden gerade in der Nähe sind.
- Schließlich kommt es innerhalb der Stadt zu einer Begegnung mit dem Werwolf. Wenn der sich einer Übermacht gegenübersieht, flüchtet er in den Praios-Tempel. Wenn man ihn tötet, verwandelt er sich in den Priester zurück.
- Bei ihrer Jagd nach Blut- und Werwolf können die Helden nach Ihrem Gutdünken auf Spuren anderer Aktivitäten stoßen, beispielsweise auf Schmuggler, die sich nachts durch den Wald schlagen und von den Wölfen angegriffen werden.

Lykanthropie

Lykanthropie ist eine fürchterliche Krankheit, die aus einem Menschen ein Werwesen macht. In der Regel ist dies ein Werwolf, es ist aber auch schon beobachtet worden, dass es Krankheitsvarianten mit anderen Tierarten gibt.

Ansteckung: Die Krankheit wird bei einem Biss mit 95-prozentiger Wahrscheinlichkeit übertragen (2–20 auf den 1W20), wenn dem Opfer nicht eine KO-Probe +20 gelingt (bei der passende Resistenzen oder Immunitäten natürlich helfen. Elfen und Zwerge sind vollständig immun gegen diese Krankheit, was in Aventurien jedoch weitgehend unbekannt ist.

Erste Symptome: Die Bisswunde des Erkrankten blutet immer weiter (am ersten Tag 1W6+2 SP, am zweiten 1W6+1, am dritten 1W6 und am vierten 1W6–1 etc.). Die Wunde verheilt, sobald der Erkrankte einmal keine SP hinnehmen musste (zum Beispiel, wenn am vierten Tag eine 1 gewürfelt wird). Außerdem erhält der Gebissene den Nachteil Blutrausch und verspürt zunehmenden Hunger auf rohes Fleisch. Er wird aggressiver und unruhiger, oft kommt es auch zu vermehrtem Haarwachstum.

Ausbruch: In Vollmondnächten muss der Infizierte eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +7 schaffen, um eine Verwandlung in Wergestalt zu verhindern. Misslingt das, so wird er für sieben Stunden ein Werwolf und mordet unkontrolliert und blindwütig. Er verschlingt in dieser Zeit so viel blutiges Fleisch, wie er nur bekommen kann. Für jede Nacht, um die der Vollmond vergangen ist, wird die Selbstbeherrschungs-Probe um einen Punkt leichter, die Verwandlung hält eine Stunde weniger an. Ist die erste Woche nach Vollmond vergangen, treten keine Verwandlungen mehr auf – bis zum nächsten Vollmond. Gelingt die *Selbstbeherrschungs*-Probe in der ersten Vollmondnacht, so ist die Verwandlung für den gesamten Zyklus unterdrückt. Pro Vollmondphase, die seit der Infektion vergangen ist, werden alle entsprechenden *Selbstbeherrschungs*-Probe um 1 schwieriger.

Heilung: Eine Heilungsmethode bietet das sehr seltene Heilkraut Roter Drachenschlund (*Heilkunde Krankheiten* +8 oder *Pflanzenkunde* +10, siehe **Zoo-Botanica Aventurica 262**). Allerdings wissen nur weniger Heiler von dieser Methode, und noch weniger kennen einen Standort dieser Pflanze. Notfalls kann Laurelin hier aushelfen. Die Blätter der Pflanze, die nicht älter als eine Woche sein dürfen, müssen auf die Wunde gelegt werden. Allerdings ist Eile angesagt, denn sobald es zur ersten Verwandlung gekommen ist, ist die Krankheit nicht mehr zu heilen. Ansonsten gibt es noch Liturgien, Wunder und die schamanistische Geistheilung, die helfen können – und auch eine Behandlung mit einer großen Menge Theriak.

Werte: Die Werte eines Werwolfs ändern sich wie folgt:
MI, IN, GE, KO, KK je +5
KL, CH, FF je –7
Die Lebensenergie entspricht der unverwandelten Gestalt.
Werwölfe verfügen über *Regeneration I*, sie erhalten pro Kampfrunde 1W6 verlorene Lebenspunkte zurück. Ist aller Schaden verheilt, verschwindet im Anschluss pro Spielrunde eine Wunde. Ausnahme hiervon ist Schaden, der durch Waffen aus Silber, Mond- oder Zwergensilber oder einem magischen Metall erzeugt wurde, siehe unten.

Rüstungsschutz: Der Werwolf hat einen natürlichen Rüstungsschutz von 2 Punkten. Profane und magische Waffen sowie Schadenszauber richten nur den halben Schaden an, geweihte Waffen vollen Schaden. Waffen mit Klingen aus Silber, Mond-, Zwergensilber oder einem magischen Metall wirken *verletzend*, sie richten also doppelten Schaden an und erzeugen mit jedem Treffer eine Wunde. Dieser Schaden wird regeneriert wie bei normaler Schaden bei Menschen, also mit 1W6 LeP pro Nachtruhe.

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Herausragende Sinne (Sicht, Geruch, Gehör), Natürliche Waffen (Biss 1W6+5 TP, Pranken hieb 1W6+3 TP), Natürlicher Rüstungsschutz 2, Blutrausch
Talentveränderungen: Raufen, Ringen, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Sich Verstecken, Sinnenschärfe je +7)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wuchtschlag; tierische Angriffsformen Anspringen, Biss, Doppelangriff, Gezielter Biss, Umreißen, Prankenhieb, Raserei, Verbeißen/Festkrallen (genaue Werte nach Meisterentscheid)

Waldwolf
Biss: INI 9+1W6
AT 10 PA 7 TP 1W6+3 DK H
LeP 23 AuP 100 WS 6 RS 2 GS 12 MR 1
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff/Verbeißen, Niederwerfen (4)

Blutwolf
Biss: INI 12+1W6
AT 15 PA 12 TP 1W6+5 DK H
LeP 35 AuP 150 WS 9 RS 3 GS 14 MR 6
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff/Verbeißen, Niederwerfen (4)

Werwolf Irian
Biss: INI 12+1W6
AT 12 PA 10 TP 1W6+5* DK H
Pranke: INI 12+1W6
AT 14 PA 12 TP 1W6+3 DK HN
LeP 30 AuP unendlich WS 9 RS 3*** GS 15 MR 15**
Besondere Kampfregeln: Anspringen, Biss, Doppelangriff, Gezielter Biss, Umreißen (4), Prankenhieb, Raserei, Verbeißen/Festkrallen (3)
*) Infektionsgefahr, siehe oben
**) In jeder KR werden 1W6 LeP regeneriert.
***) Die meisten Waffen richten reduzierten Schaden an, siehe oben.

Das Umland von Nadoret

Natürlich gibt es auch außerhalb der Nadoreter Stadtmauern interessante Plätze und geheimnisvolle Persönlichkeiten. Einige Menschen haben sich in der unmittelbaren Umgebung der Stadt angesiedelt – teilweise, weil für sie kein Platz innerhalb der Stadtmauern war, teilweise gibt aber auch andere Gründe, warum sie ihre Häuser lieber außerhalb errichtet haben.

Auf der gegenüberliegenden Flussseite liegt ein kleines Dorf, das ursprünglich nur Fährstation war, sich aber in den letzten Jahren zu einem kleinen Handelsstützpunkt entwickelt hat, der das Stapelrecht Nadorets unterläuft. Ebenfalls im Hinterland liegt Burg Nadoret, der Sitz von Baron Dajin, ein vergleichsweise prächtiges Bauwerk. Und natürlich gibt es auch noch weitere Örtlichkeiten, die sich zu beschreiben lohnen.

Die direkte Umgebung

Die Flüsterfälle

Auch nördlich der Stadt mündet ein kleiner Bach in den Großen Fluss. Er durchfließt den Dunklen Wald, bevor er fünf Schritt tief in einen Tümpel fällt. Niemand kann sagen, woher der Wasserfall den Namen Flüsterfälle hat, denn in dem schmalen Talkessel rauscht das Wasser so laut, dass man kaum ein Wort versteht.

Meisterinformationen: Hinter dem Wasservorhang ist der Eingang zu einer Höhle, die ebenfalls Teil der Nadoreter Katakomben ist. Allerdings ist der Gang eingestürzt, und es bedürfte mehrere Stunden harter Arbeit, um ihn wieder freizulegen. Dafür müsste man von der Höhle überhaupt erst einmal wissen, und im Moment tun das nur ein paar Straßenräuber, die diesen Ort als ihr Versteck erkoren haben.

Wenn die Helden versuchen wollen, mit Rakoriums Hilfe in die Zukunft zurückzukehren (siehe Seite 56), dann müssen sie einen Ort finden, an dem fünf der sechs Elemente vorhanden sind: Feuer, Wasser, Luft, Humus und Erz. In der Höhle hinter dem Wasserfall sind vier davon schon vorhanden, und wenn man dann noch ein kleines Lagerfeuer entzündet, sind die Bedingungen ausreichend. Möglicherweise bekommen die Helden den Auftrag, die Straßenräuber zu fassen, und stoßen dabei zufällig auf ihren Unterschlupf.

Zollstationen

Auf beiden Seiten der Stadt wachen Zollstationen über die Waren, die auf dem Landweg nach Nadoret gebracht oder von hier aus weitertransportiert werden. Einfache Wanderer werden durchgewunken, aber wer mit Karren oder Wagen hier vorbeikommt, muss es sich gefallen lassen, dass seine Waren genau inspiziert und geschätzt werden. Der Zoll beträgt ein Zwanzigstel des Warenwertes und kann auch in Waren bezahlt werden.

Die Zöllner und Zöllnerinnen sind allesamt recht faul und übersehen hin und wieder auch Handelswagen, vor allem wenn sie durch das Blinken einiger Münzen von dem Geschehen auf der Straße abgelenkt werden.

Gasthaus *Zum sanften Ochsen*

Nördlich von Nadoret führt der Treidelpfad am Gasthaus *Zum sanften Ochsen* vorbei. Hier finden sich die Bewohner des Umlands abends zur zünftigen Geselligkeit zusammen. Da die Stadttore mit Einbruch der Dämmerung geschlossen werden, müssen Gäste aus Nadoret rechtzeitig aufbrechen, wollen sie die Nacht nicht hier verbringen müssen, und umgekehrt können Bewohner der umliegenden Gehöfte nicht zu lange innerhalb der Stadtmauern bleiben, wollen sie nachher noch nach Hause kommen. Aber auch Reisende, die Nadoret erst zu später Stunde erreichen, können hier Quartier nehmen.

Neben Ferdoker Bier wird hier auch Selbstgebrautes ausgeschenkt, auf das die Einheimischen schwören, das aber bei auswärtigen Gästen keinen übermäßig guten Ruf hat. Für eine zünftige Feier reicht es aber allemal, denn es ist deutlich billiger als das Ferdoker Helle.

Bei gutem Wetter räumt Wirt Teuben einige Tische nach draußen, wo man dann im Schatten einiger alter Bäume zechen kann. Regelmäßig finden sich auch ein paar Musikanten ein, und dann wird bis tief in die Nacht zum Tanz aufgespielt.

Teuben Roskop – der wortkarge Wirt

Der Wirt Teuben ist ein ruhiger Mann, der nie viele Worte macht. Manchmal wirkt er geradezu melancholisch, und dann greift er auch mal mehr zum Schnaps, als es ihm gut tut. An guten Tagen kommt es aber vor, dass er sich zu seinen Gästen setzt und von längst vergangenen Zeiten und legendären Helden erzählt. Er kennt unzählige Sagen und Märchen, und er beherrscht auch die Kunst, sein Publikum durch seine spannende Erzählweise in den Bann zu schlagen.

Meisterinformationen: Früher verdiente Teuben sich sein Geld lange Zeit als Kutscher. Er war stets zuverlässig und sorgte dafür, dass seine Kutsche ihr Ziel immer erreichte. Das änderte sich, als Straßenräuber die Kutsche überfielen. Die Reisenden, ein Kaufmann und sein Leibwächter, setzten sich jedoch zur

Wehr. Nach einem blutigen Schlagabtausch lagen alle in ihrem Blut, als letzter hauchte der schwerverletzte Leibwächter sein Leben aus. Teuben war wie gelähmt … bis er die pralle Geldkatze am Gürtel des Kaufmanns sah. Der Mann brauchte das Geld nicht mehr, also griff der Kutscher zu und ließ Kutsche und Leichen zurück.

Der erbeutete Reichtum war größer, als er erwartet oder erhofft hatte, und er konnte sich von dem Geld diese Gaststätte vom alternden Vorbesitzer kaufen. Doch bis heute plagt ihn das schlechte Gewissen über seine Tat, und er fürchtet, dass die Götter eines Tages Vergeltung fordern werden.

Teuben im Spiel

Wer Teubens Erzählkünste kennt, wird sich gerne an ihn wenden, wenn es um irgendwelche Heiligenlegenden oder Sagen aus der Umgebung geht, denn er kennt zahllose solcher Erzählungen. So könnte er auch zufällig über irgendwelche Details Bescheid wissen, die den Helden als Hinweis dienen können – etwa zum Hintergrund des Dunkelwalds oder der Moorbrücker Sumpfs. Allerdings sind seine Erzählungen immer mit Vorsicht zu genießen, denn es sind nun mal Erzählungen – auch wenn ein wahrer Kern darin stecken mag.

Geboren: 977 BF **Größe:** 1,79 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Darstellung: wortkarg, melancholisch

Raufen: **INI** 10+1W6
AT 9 **PA** 8 **TP(A)** 1W6 **DK** H
LeP 29 **AuP** 30 **AsP** – **KaP** – **WS** 6 **RS** 0 **MR** 3

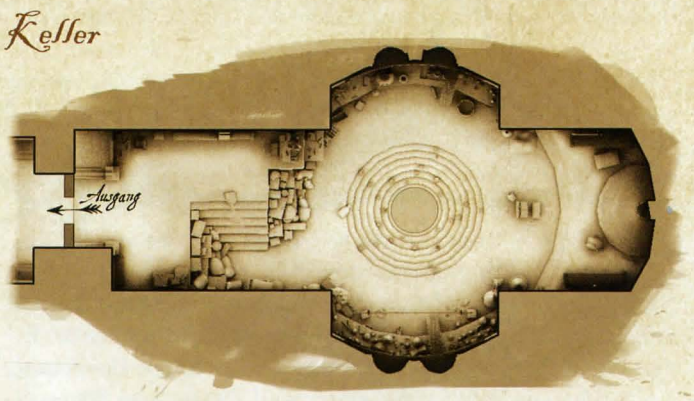
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 10, Überreden 12, Zechen 12, Sagen/Legenden 14

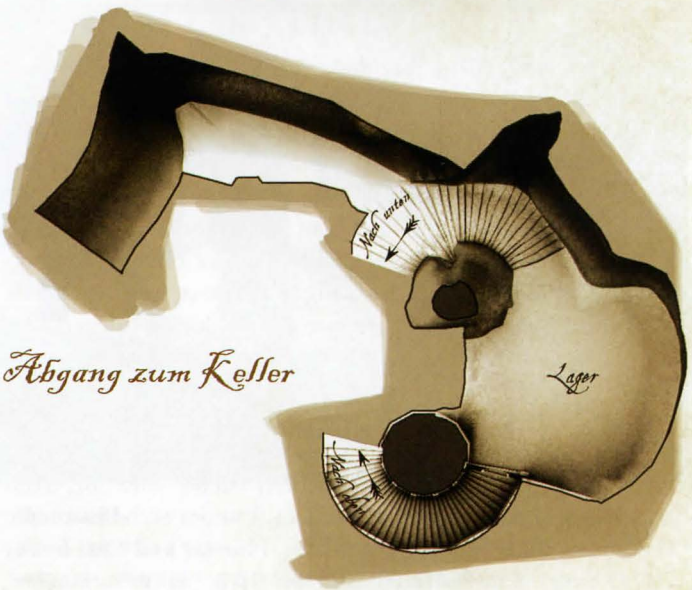
Szenariovorschlag

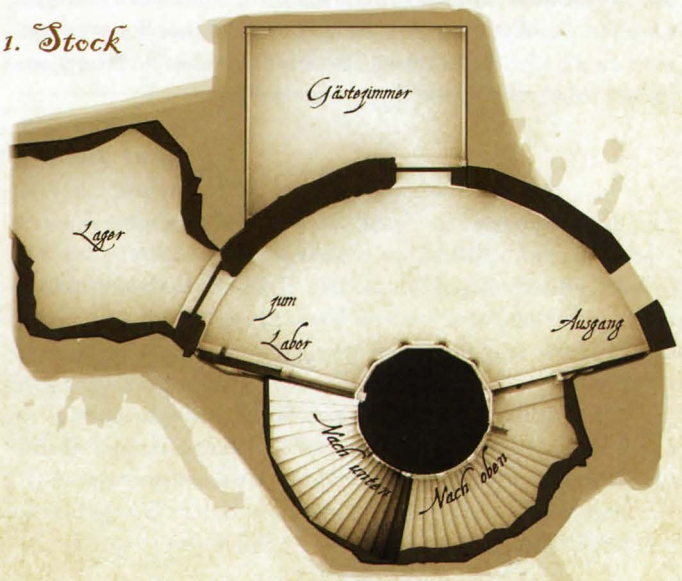
Als ein dubioser Gast im *Sanften Ochsen* einkehrt, bekommt Teuben es mit der Angst zu tun, denn er glaubt, eine Ähnlichkeit mit dem getöteten Leibwächter zu erkennen. In seiner Panik packt er seine Siebensachen und verlässt Hals oder Kopf die Stadt. Der Fremde ist in Wirklichkeit aber nur ein Kopfgeldjäger auf der Suche nach einem geflohenen Sträfling. Doch Teubens Flucht erregt seine Aufmerksamkeit, und er beginnt nun wirklich, den Wirt zu verfolgen. Möglicherweise wendet Teuben sich mit der Bitte um Hilfe an die Helden, oder aber der Kopfgeldjäger verspricht ihnen eine Belohnung, wenn sie ihm Teuben liefern.

Magister Bruckbarts Turm

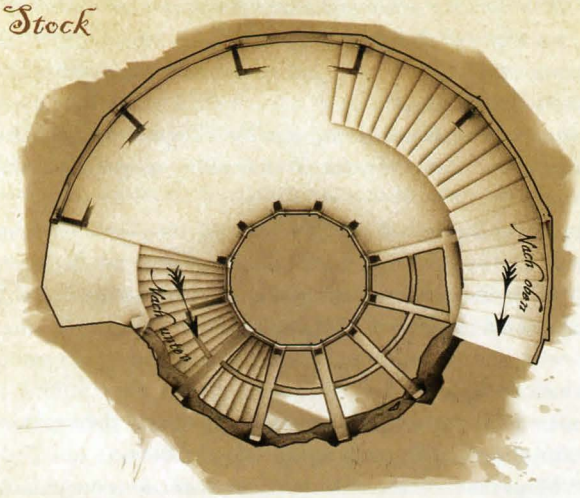
Etwas östlich des Treidelpfads ragt ein alter Magierturm über die Umgebung. Seine Mauern aus grauem Feldstein zeigen Spuren von unzähligen magischen und alchimistischen Experimenten. Abergläubische Naturen meiden es, den Turm in Vollmondnächten anzublicken oder gar in seinen Schatten zu treten. Zu viele eigenartige Dinge sollen dort schon vorgefallen sein.



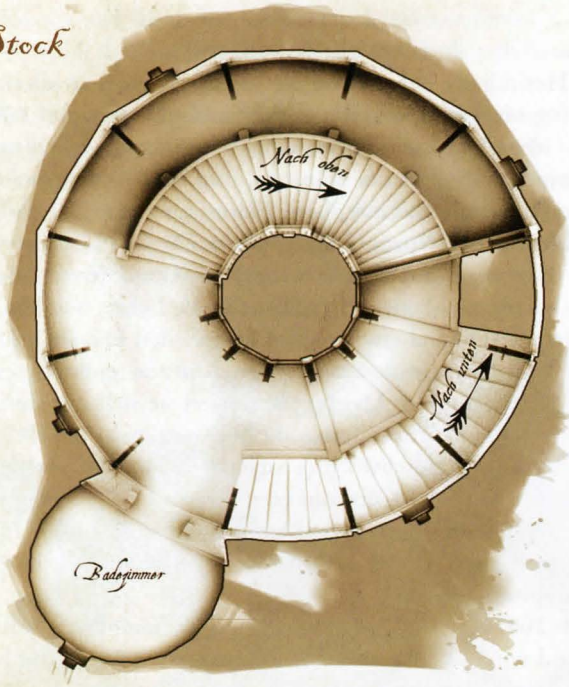




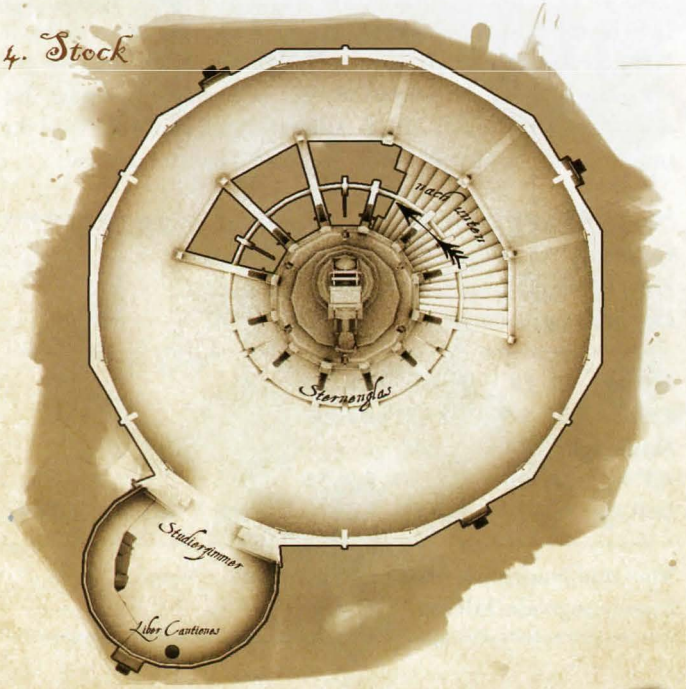
2. Stock



3. Stock



4. Stock



Der Eingang liegt im ersten Stock und ist über eine gemauerte Treppe zu erreichen, darüber deuten Schießscharten drei weitere Etagen an, bis schließlich das Flachdach von einem Zinnenkranz geschmückt wird.

Derzeit wohnt der eigenbrötlerische Graumagier *Tergion Bruckbart* mit seiner Schülerin *Hesindiane Zolthan* in dem Turm. Tergion ist ein begnadeter, aber leider etwas weltfremder Forscher, der sich zum Ziel gesetzt hat, einen eigenen, ganz besonderen Zauberspruch zu entwickeln. Erfolg hatte er bis heute noch nicht, aber er ist überzeugt, dass er kurz davor steht, durch eine bahnbrechende Entdeckung unsterblichen Ruhm zu ernten – und diese Überzeugung hat er bereits seit vielen Jahren.

Mit der Stadtbevölkerung hat er wenig zu schaffen, denn dort ist niemand, der auch nur ansatzweise versteht, was er tut, geschweige denn, dass seine Fähigkeiten gewürdigt würden. So hat sich in der Stadt das Bild eines 'überaus mächtigen Zauberers' verfestigt, über den man besser gar nicht erst spricht. Schließlich weiß man ja nicht, ob man nicht irgendwie seinen Zorn erweckt, und dann könnte er einem ja etwas antun … Außerdem will man auch vermeiden, dass neugierige Reisende den Turm aufsuchen und dort am Ende Opfer eines verrückten Experiments werden – oder dessen Folgen sogar zurück in die Stadt tragen.

Nach 1009 BF: Im Jahr 1015 verschwindet Tergion unter ungeklärten Umständen spurlos. Seine Schülerin Hesindiane übernimmt den Turm dann.

Tergion Bruckbart

Der Zauberer ist so in seine Wissenschaft vertieft, dass es ihm häufig schwer fällt, sich mit Alltäglichkeiten zu beschäftigen. Er erzählt grundsätzlich nie über sich selbst, und so weiß auch niemand so genau, wie er zum Besitzer dieses Turms geworden ist. Der Vorbesitzer, ein sinistrer Feuermagier, war irgendwann verschwunden, und einige Monate später zog Tergion hier ein. Er besitzt ein altes Buch über Feuermagie, das er intensiv studiert, denn er hofft auf neue Erkenntnisse und Entdeckungen im Bereich der Elementzauberei.

In der Stadt ist er für seine Experimente bekannt, die wohl häufiger grandios scheitern und auffällige Nebenwirkungen mit sich bringen.

Geboren: 974 BF **Größe:** 1,75 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Darstellung: beschäftigt, verschroben

MU 12	**KL 17**	**IN 14**	**CH 12**			
FF 12	**GE 11**	**KO 9**	**KK 8**			
Magierstab: INI 10+1W6			**AT 9**	**PA 13**	**TP 1W6**	**DK NS**
LeP 25	**AuP 29**	**AsP 46**	**KaP –**	**WS 5**	**RS 0**	**MR 6**

Vor- und Nachteile: Affinität: Elementare / Neugier 11
Herausragende Talente: Lehren 12, Magiekunde 16
Sonderfertigkeiten: diverse magische Sonderfertigkeiten und einen Großteil der Stabzauber
Zauberfertigkeiten: viele Magiersprüche der Merkmale Beschwörung und Elementar meisterlich und in vielen anderen Formeln kompetent

Zitate

»Ihr lebt! Da fällt mir nun wirklich ein Stein vom Herzen. Euer Verschwinden hätte ich wohl nur schwer erklären können.«

»Wäre es keine so gefahrenvolle Angelegenheit gewesen, hätte das Ganze ein faszinierendes Studienobjekt abgegeben.«

»Nun, dann habt Ihr sicher nichts dagegen, wenn ich weitermache. Also ... wo war ich? Ach ja!«

»Irgendwie muss dabei ein Riss entstanden sein, der mehrere Sphären kreuzt. Faszinierend.«

»Mit einem meiner Experimente, sagt Ihr?! Das wäre natürlich außerordentlich ... nein, nein. Im Grunde völlig ausgeschlossen ... es sei denn ...«

»Ach, probt das Bauernvolk wieder einen vom Aberglaube getriebenen Aufstand? Das bin ich bereits gewohnt. Kein Grund zur Aufregung.«

»Hm? Oh, ja. Fein. Nur bin ich gerade sehr beschäftigt, leider. Eigentlich bin ich immer beschäftigt.«

Magister Bruckbart als Lehrmeister

Der Talentwert *Lehren* des Magiers beträgt 12. Bei Talenten verlangt er pro Talentpunkt die AP-Kosten x 12 Heller.

Talent	bis TaW
Selbstbeherrschung	8
Lehren	9
Anatomie	7
Geschichtswissen	7
Magiekunde	13
Pflanzenkunde	8
Philosophie	6
Tierkunde	7
Alchimie	6

Sonderfertigkeiten	Dauer	Kosten in Dukaten
Eiserner Wille 1	40 ZE	20
Konzentrationsstärke	20 ZE	10
Kraftkontrolle	60 ZE	30
Merkmalskenntnis Beschwörung	40 ZE	20
Merkmalskenntnis Feuer	20 ZE	10
Merkmalskenntnis Metamagie	60 ZE	30
Regeneration 1	20 ZE	10
Regeneration 2	20 ZE	10
Zauberroutine	20 ZE	10

Zauber	bis ZfW
Aeolitus	7
Analys	10
Beschwörung vereiteln	7
Blitz	9
Caldofrigo	8
Elementarbann	7
Elemetarer Diener	10
Flim Flam	7
Ignifaxius	11
Invocatio Maior	8
Invocatio Minor	11
Manifesto	10
Nihilogravo	8
Nuntiovolo	10
Oculus	7
Odem	12
Pentagramma	7
Psychostabilis	10
Unitatio	7
Wand aus Flammen	7

Alle Zauber werden in gildenmagischer Repräsentation gelehrt.

Bruckbart im Spiel

Bruckbart ist der einzige Magier der Stadt und daher Anlaufpunkt für alle, die Fragen rund um Magie haben.

Magister Bruckbart ist der Lehrer, bei dem magiekundige Charaktere ihre Ausbildung abschließen.

Hesindiane Zolthan

Als Hesindiane zehn Jahre alt war, geschahen in ihrer Umgebung merkwürdige Dinge: Gegenstände bewegten sich wie von Geisterhand, die Haare eines Nachbarsjungen gingen in Flammen auf, als er sie hänselte, und dergleichen mehr. Ein reisender Magier konnte ihren Eltern, einem nicht sonderlich reichen Schneiderpaar, erklären, dass ihre Tochter eine magische Begabung habe. Aus Mangel an Alternativen gaben sie Hesindiane zu Magister Bruckbart in die Lehre. Seitdem muss sie dem manchmal etwas wirren Magier den Haushalt führen, wird aber dabei in den magischen Künsten unterwiesen. Im Gegensatz zu ihrem Meister interessiert sie sich nur wenig für Experimente und Forschung, ihr haben es mehr die Hellsichtmagie und die Beschwörung angetan. Bruckbart versucht sie auch hier zu fördern, obwohl er in diesem Fachgebiet nur über begrenztes Wissen verfügt. Dennoch mag sie ihren Meister nicht besonders, und auch anderen gegenüber wird sie schnell schnippisch und arrogant.

Nach 1009 BF: Im Jahr 1012 legt Hesindiane ihre Prüfungen ab und wird als Magierin anerkannt. In den folgenden Jahren besucht sie mehrere Akademien, um sich weiterzubilden. Als sie 1015 BF hört, dass Tergion verschwunden ist, kehrt sie nach Nadoret zurück und zieht in den Magierturm ein. 1025 BF gerät sie mit einem Nadoreter Bürger in Streit und verjagt ihn mit einem HORRIPHOBUS-Angstzauber. Daraufhin wird ihr untersagt, die Stadt außerhalb der Markttage zu betreten.

Geboren: 985 BF **Größe:** 1,70 Schritt
Haarfarbe: hellbraun **Augenfarbe:** grau
Darstellung: schnippisch, arrogant

MU 12 KL 13 IN 13 CH 13
FF 11 GE 10 KO 12 KK 10
Magierstab: INI 10+1W6
AT 9 PA 11 TP 1W6 DK NS
LeP 26 AuP 29 AsP 34 KaP – WS 6 RS 0 MR 7

Vor- und Nachteile: Affinität: Elementare / Neugier 11
Herausragende Talente: Magiekunde 10

Sonderfertigkeiten: diverse magische Sonderfertigkeiten und einen Großteil der Stabzauber
Zauberfertigkeiten: Fulminictus 8, ansonsten vor allem Hellsicht-Zauber. Ihr Stab ist zwar schon gebunden, aber es liegen noch keine weiteren Stabzauber darauf.

Szenariovorschläge

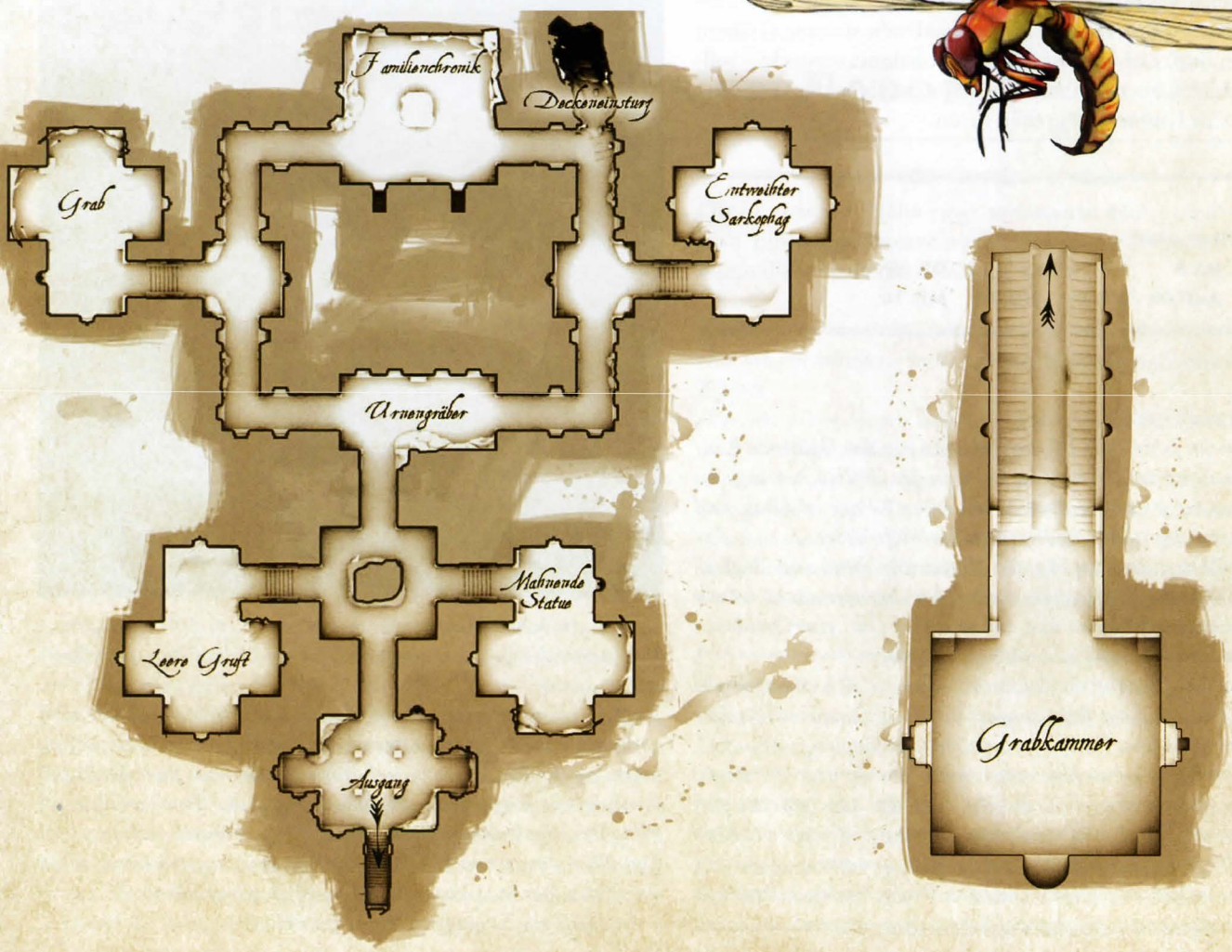
- Als Bruckbart davon hört, dass ein aggressives Wolfsrudel unter Führung eines erstaunlich großen Wolfs in der Umgebung unterwegs ist, möchte er mehr darüber wissen (siehe Seite 169). Dafür benötigt er Leichenteile eines Menschen, der vom Leitwolf getötet wurde. (Er spricht dabei von "Gebeinen", aber da die Toten erst seit wenigen Tagen begraben sind, handelt es sich keineswegs nur um Knochen.) Die gibt es auf dem Boronanger, doch die Helden sollten den Geweihten ablenken, der es nicht zulassen will, dass seine Gräber geschändet werden.
- Nach der Untersuchung der Leichenteile will Bruckbart Blut des Leitwolfs haben.
- Magister Bruckbart hat bei einem missglückten Experiment einige Feuergeister herbeigerufen, derer er jetzt nicht mehr Herr wird. Er hat sie zwar in seinen Keller eingesperrt, aber er fürchtet, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis sie hervorbrechen und eine Katastrophe auslösen. Wackere Helden müssen in den Keller gehen und die Geister besiegen.

Der Boronanger

Etwas oberhalb von Nadoret liegen die Boronkapelle und der Boronanger. Hier werden seit Generationen die Verstorbenen zur Ruhe gebettet. Neben dem offenen Bereich, in dem die normalen Grabsteine zu finden sind, führt eine versperrte Tür in den Kapelle auch noch zu einem verzweigten unterirdischen Bereich, in dem die reicheren Nadoreter Familien eigene Grüfte haben. Bruder Karolus öffnet die Tür nur für Angehörige der hier Bestatteten, aber es kommt auch nur selten vor, dass jemand die finsteren Gewölbe betreten will.

Bruder Karolus Rabinger

Der hagere und steife Boron-Geweihte ist seit fast zwanzig Jahren für die Pflege der Gräber und die Kapelle zuständig. Obwohl er so wortkarg ist, wie das bei Priestern dieser Kirche üblich ist, gilt er dennoch als freundlich. Vor allem die Leute, die um den Boronanger herum wohnen, halten viel von ihm. Er hingegen misstraut dem Magier Bruckbart und vermutet, dass dieser bei seiner Magie gegen Gesetze des Totengottes verstößt. Aber nachweisen konnte er ihm bisher noch nichts – was auch daran liegen mag, dass er nicht immer der schnellste Denker ist.



Geboren: 970 BF **Größe:** 1,76 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun

Raufen:	**INI** 10+1W6		**AT** 8	**PA** 8	**TP** 1W6	**DK** H
LeP 25	**AuP** 29	**AsP** –	**KaP** 34	**WS** 5	**RS** 0	**MR** 3

Vor- und Nachteile: Geweiht (Boron) / Moralkodex (Boron-Kirche)
Herausragende Talente: Götter/Kulte 10, Magiekunde 5, Sagen/Legenden 8
Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Boron) 7
Liturgien: alle wichtigen Boron-Liturgien bis Grad 4
Darstellung: schweigsam, aber freundlich, nicht der Klügste

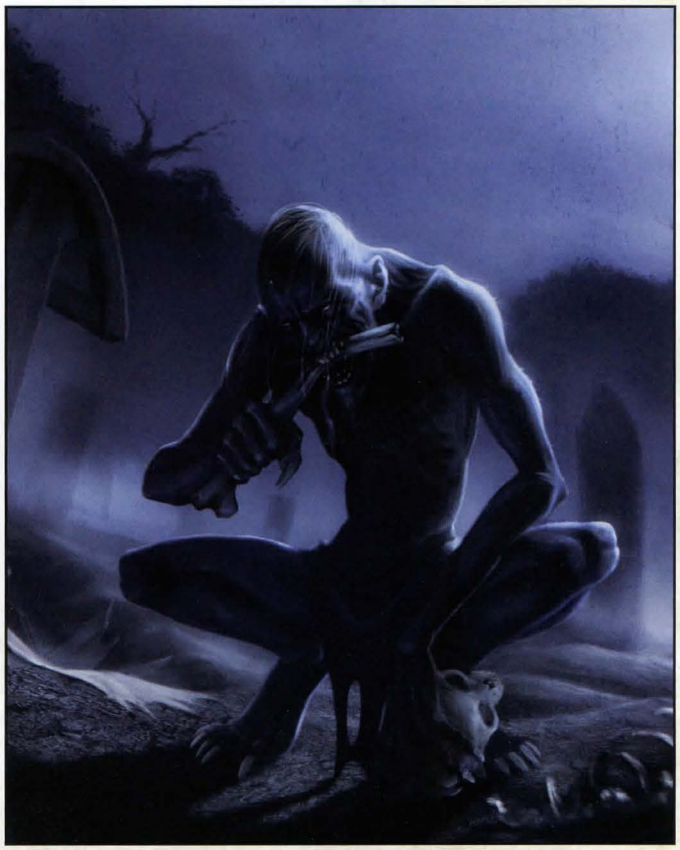
Szenariovorschläge

● Karolus ist völlig aus dem Häuschen, als er eines Morgens feststellen muss, dass mehrere Gräber geschändet und Leichen angeknabbert wurden. Mit gelungenen *Fährtensuchen*-Proben können die Helden feststellen, dass die Übeltäter aus einer bestimmten Gruft hervorgekrochen sein müssen. Dringen sie in diese Gruft vor, begegnen sie mehreren Ghulen, die hier unten schon übel gewütet haben. In einem Raum können die Helden eine Familienchronik des Hauses Goldenhain finden. Eine Geheimtür führt von hier aus nach unten in einen geheimen Bereich des Grabs. Sie kann mit einem Wappen geöffnet werden, dessen Bruchstücke in verschiedenen anderen Gräbern zu finden sind. Dahinter ist das Grab Johakims versteckt – sollten die Helden es entweihen, erheben sich alle in der Gruft Begrabenen als Untote und greifen sie an.

Ghul
Klaue: **INI** 8+1W6

AT 11	**PA** 9	**TP** 1W6+2		**DK** HN
LeP 35	**AuP** 60	**WS** 9	**RS** 2	**MR** 10

»Chronik von Goldenhain
Es geschah im Jahre 1003 BF, dass Johakim von den Goldenen Lanzen in die Schlacht der Tausend Oger an den Trollzacken zog. Im Alleingang riss er vier Ogerbestien mit seiner Klinge ins Grab, und erst der letzte brach ihm die Knochen des Waffenarms.
Seine Gefährten nannten ihn den 'Ogerreißer', und sein Waffenbruder, Arems von Goldenhain, vermachte ihm mit seinen letzten Atemzügen seinen Namen und sein gesamtes Gut: einen goldenen Hain voller Apfelbäume in der Baronie Nadoret.
So kam es, dass Johakim das Schwert niederlegte, sich eine Frau aus Nadoret nahm und das Wappen von Goldenhain annahm. Doch er ahnte nichts von dem Fluch, der auf dem Gut lastete.
Seine Frau Elesa gebar ihm einen Sohn, Marik, aber der durfte nicht einen Sommer erleben. Aus der Erde der Auen erhoben sich die Hände der Toten, und mit kalten Fingern griffen sie das Kind aus der Wiege, um es mit sich unter die Welt zu nehmen.
Aber Johakim weigerte sich, das Gut seines Waffenbruders aufzugeben, selbst, nachdem er den Raub seines Sohnes hatte mitansehen müssen. Am Bett seiner Tochter, Susanna, hielt er jede Nacht Wache. Als dann die Toten kamen, nahmen sie jedoch nicht sein Kind, sondern Johakim selbst, und rissen ihm in seinem eigenen Haus das Fleisch herunter.
Denn die Toten dulden keinen Mann als Herren auf Goldenhain. Sie sehen in ihm Arems, den gottlosen Mann, der seinen Hain auf einem Boronsacker pflanzte. Und bis ins Grab sind sie Johakim gefolgt, bis in diese Gruft. Deshalb ist die Grabkammer Johakims versiegelt, damit die kalten Körper, die ihn selbst im Tode noch verfolgen, nicht den Weg nach außen finden.
Elesa und Susanna versuchten, den Hain allein am Leben zu halten, doch ihre Blüte verging wie die der Bäume, um die sie sich sorgten. Sie verließen den Hain, und die Apfelbäume welkten dahin.
Deshalb liegt in nur einem von den vier Sarkophagen in dieser Gruft ein Körper – der des Ritters Johakim. Bis die Leichname seiner Familie gefunden werden, enthalten die anderen Sarkophage nur die Teile des Wappens von Goldenhain. Eingesetzt in die Tafel vor Johakims Kammer, öffnen sie den Zugang zum Grab des Ogerreißers.
Doch ich, der Verwalter des Nachlasses von Goldenhain, kann mir nicht vorstellen, wozu das nötig sein sollte.«
—Abschrift eines alten Dokuments,
die im Stadtarchiv von Nadoret zu finden ist



»Rat an die Schändlichen:
Ihr betretet die Grabkammer von Johakim Goldenhain, dem Ogerreißer.
Wagt es, Hand an seinen Sarkophag zu legen, und sein Fluch wird entfesselt. Wie die Toten gekommen sind, um Johakim zu sich zu holen, so werden sie auch euch mit sich nehmen. Eure Haut soll brennen wie Pergament, und die Klingen der Toten werden der Pflug sein, der Furchen durch das Feld eures Fleisches zieht.
Das Grab dessen von Goldenhain wird auch eures werden, wenn ihr nicht umkehrt. Geht eurer Wege. Noch könnt ihr es.«
—Inschrift am Eingang von Johakims Grab

● Zu einem anderen Zeitpunkt wird die kleine Siedlung von zahllosen Skeletten geradezu überflutet. Karolus, der von der schieren Zahl an untoten Angreifern überfordert ist, berichtet, dass es angefangen habe, als plötzlich ein eigenartiger Stein auf dem Boronanger aufgetaucht sei. Und er äußert den Verdacht, dass der Magier Bruckbart Schuld an der Sache sei. Erst, wenn der Stein zerschlagen ist, kriechen keine weiteren Skelette mehr aus dem Boden. Wenn die Helden Bruckbart zur Rede stellen, gibt er überrascht und kleinlaut zu, dass das wohl wieder einmal das Ergebnis eines missglückten Experiments gewesen sei. Und er vermutet, dass dieser Monolith nicht der einzige sei, der erschienen sei. Er verspricht ihnen eine ordentliche Belohnung, wenn sie die anderen auch finden und zerstören: einen direkt neben dem Magierturm, einen bei der Trollbrücke, einen am Wasserfall nicht weit von Laurelins Haus, einen zwischen Laurelins Haus und der Trollbrücke und einen am Ostausgang der Siedlung beim Boronanger. Wenn die Helden diese Orte aufsuchen, taumeln dort überall schon einige Skelette herum.

Skelett
Klaue: INI 8+1W6
AT 11 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **DK** HN
LeP 35 **AuP** 60 **WS** 9 **RS** 2 **MR** 10

Die Wälder um Nadoret

Die meisten Hügel der Umgebung sind waldbestanden. Die Nadoreter unterscheiden zwischen dem Hellen Wald und dem Dunkelwald, wobei sie den Dunkelwald möglichst meiden, da dort Ungeheuer hausen sollen. Die Grenze zwischen diesen beiden Bereichen ist das Flüsschen Waschwasser.

Laurelin der Elf

Im hügeligen Hellen Wald östlich von Nadoret lebt der sippenlose Waldelf Laurelin. Er stammt aus den Wäldern der Salamandersteine, wurde aber auf einer seiner Wanderungen von einer Hexe verflucht. Diesen Fluch konnte er nur mit Hilfe eines menschlichen Magiers wieder abschütteln, und seit dieser Zeit hat er sich vorgenommen, die Rolle der Menschen im Gefüge der Welt zu verstehen. Er kennt viele Geheimnisse der Natur und zahllose Mythen und Legenden, und er versteht sich als Hüter des Hellen Waldes. Dazu gehört, dass er versucht, die Nadoreter zu pfleglichem Umgang mit dem Wald anzuhalten. Andererseits gehört er zu den Wenigen, die auch den Dunklen Wald betreten, zum Beispiel wenn er bestimmte Kräuter sucht. Er ist gerne bereit, aufgeschlossene Menschen in manche dieser Geheimnisse einzuweihen und sie auf den richtigen Pfad zu lenken – also das, was er dafür hält. Nebenher ist er ein Meister in der Herstellung von Bögen und Pfeilen, baut solche Geräte aber nur für Menschen, die seinen Ansprüchen genügen.

Oft ist er in der Nähe einer verlassenen Hütte nicht weit von dem Flüsschen Necker zu finden, aber er wandert meistens durch die umgebenden Wälder.

Zitate

»Ich bin ein Wanderer zwischen den Welten der Menschen und der Elfen.«

»Ich sehe einen langen und steinigen Pfad vor dir. Doch ich ahne auch die Kraft in dir, ihn zu meistern!«

»Kannst du die Schwingungen in der Luft fühlen? Sie künden von dem gedankenlosen Streben der Menschen nach Reichtum.«

»Du hast die Wälder der Sala Mandra nie erblickt. Dort, von wo ich herstamme, wird Wirklichkeit zu Traum und Traum zu Wirklichkeit. Indem ich diese beiden Welten durchschritt, habe ich Wissen erfahren.«

Geboren: 892 BF **Größe:** 1,85 Schritt
Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** blaugrau
Darstellung: eigenbrötlerisch, freundlich

MU 12 **KL** 10 **IN** 15 **CH** 10
FF 11 **GE** 15 **KO** 12 **KK** 14
Elfenbogen: INI 10+1W6 **FK** 25 **TP** 1W6+5
LeP 32 **AuP** 34 **AsP** 31 **KaP** – **WS** 6 **RS** 2 **MR** 7

Laurelin als Lehrmeister

Laurelins Talentwert *Lehren* beträgt 11. Bei Talenten verlangt er pro Talentpunkt die AP-Kosten x 9 Heller.

Talent	bis TaW
Bogen	13
Akrobatik	7
Athletik	7
Klettern	8
Körperbeherrschung	8
Schleichen	5
Singen	6
Sinnenschärfe	10
Fährtensuchen	11
Fallenstellen	6
Orientierung	9
Wettervorhersage	8
Wildnisleben	9
Pflanzenkunde	11
Tierkunde	10
Bogenbau	9
Gerber/Kürschner	9
Holzbearbeitung	7
Lederarbeiten	8

Sonderfertigkeiten	Dauer	Dukaten Kosten in
Geländekunde Wald	30 ZE	15
Ausweichen I	60 ZE	30
Ausweichen II	40 ZE	20
Finte	40 ZE	20
Gezielter Stich	20 ZE	40
Regeneration 1	20 ZE	10
Scharfschütze (Bogen)	60 ZE	30
Schnellladen (Bogen)	40 ZE	20
Sorgenlied	15 ZE	7,5
Tierischer Begleiter	20 ZE	10
Zaubermelodie	30 ZE	15

Zauber	bis ZfW
Abvenenum	8
Adlerauge	10
Adlerschwinge	7
Armatrutz	8
Attributo	10
Axxeleratus	12
Balsam	10
Bannbaladin	8
Chamaelioni	7
Exposami	12
Falkenauge	11
Flim Flam	10
Hilfreiche Tatze	7
Katzenaugen	7
Klarum Purum	8
Pfeil der Luft	9
Sanftmut	8
Sensibar	11
Solidirid	7
Tiere besprechen	8
Weiße Mähn	7

Natürlich lehrt Laurelin die Zauber in elfischer Repräsentation.

Vor- und Nachteile: Herausragender Sinn (Gehör)/Raumangst 7
Herausragende Talente: Bogen 16 (Elfenbogen 18), Lehren 11
Sonderfertigkeiten: Scharfschütze, Meisterschütze, Tierischer Begleiter (Dachs)
Zauberfertigkeiten: viele Elfensprüche, die die Jagd und die Kommunikation mit den Tieren unterstützen, meisterlich
Bemerkung: Sein Seelentier ist der Dachs, sein Seeleninstrument eine Flöte aus Blutulmenholz.

Laurelin im Spiel

Laurelin ist nicht nur Lieferant für Bögen und Pfeile, sondern kann auch Lehrmeister in vielen naturkundlichen Talenten sowie einigen Elfenzaubern sein. Außerdem kennt er Linwen, Alari und Isaliel von den Sturmwächtern und kann eventuell einen Kontakt herstellen, wenn die Helden sich als würdig erweisen.

Laurelin ist erster Ansprechpartner für alle naturkundigen Helden, die bei ihm ihre Ausbildung abschließen.

Szenariovorschläge

Laurelin nimmt nur Leute als Kunden oder Schüler an, die er für würdig erachtet. So kann er den Helden Aufgaben stellen, um ihren Charakter zu prüfen.

- In der Umgebung der Stadt gibt es eine Feuerfliegenplage. Zunächst sollen möglichst viele dieser Plagegeister und ihre Nester vernichtet werden, aber vor allem sollen die Helden herausfinden, was die Plage verursacht: Der Imker steckt dahinter, denn er hat normale Feuerfliegen mit einer aggressiven Käferart aus Maraskan gekreuzt, wovon er sich höhere Honigerträge verspricht.

Imker
Raufen: INI 10+1W6 AT 9 PA 8 TP 1W6 DK H
LeP 28 AuP 33 WS 6 RS 0 MR 4

- In letzter Zeit tauchen im Wald immer wieder Tierfallen auf. Die Helden sollen den Wilderer dingfest machen und seinem Treiben Einhalt gebieten. Dazu können sie ihm durch Fährtenlesen folgen oder ihm auflauern. Es handelt sich um einen zwielichtigen Nadoreter.
- Auf der Suche nach dem Wilderer können die Helden dem Blutwolf begegnen (siehe Seite 169).

Die Windmühle

Auf einer steilen Erhebung südlich der Stadt steht eine knarrende Windmühle. Das solide Bauwerk ist weithin sichtbar, der Müller Dinkelfein und seine Tochter sind jedoch von allerlei schaurigen Gerüchten umgeben. Eines davon besagt, vor langer Zeit habe ein Flusspirat unter der Mühle einen riesigen Schatz versteckt, über den Dinkelfein nun eifersüchtig wache. Aber in Wirklichkeit hat er selbst intensiv nach einer Spur des Schatzes gesucht, ihn aber nie gefunden.

Dinkelfein ist zwar oft mürrisch und mit seiner kräftigen Statur auch einschüchternd, aber eigentlich ein ganz friedlicher Mann, die nur in Ruhe gelassen werden will. Der einzige Mensch au-

ßer seiner Tochter, mit dem er sich hin und wieder unterhält, ist der ebenso eigenbrötlerische Imker, der hier eine größere Zahl von Bienenkörben aufgestellt hat.

Szenariovorschlag

- Die Helden können von irgendeiner Seite eine Schatzkarte erhalten, auf der die genaue Lage des Schatzes eingezeichnet ist. Möglicherweise handelt es sich bei dem Schatz aber gar nicht um Piratenbeute, sondern um ein verfluchtes Artefakt aus der Zeit der Magierkriege, das hier für immer vergraben werden sollte.
- Eine reisende Praios-Geweihte klagt Dinkelfein an, ein heimlicher Geweihter des Namenlosen Gottes zu sein. Irian lässt sich von seiner Kirchenschwester überzeugen und gibt Anweisung, den Müller und seine Tochter einzukerkern. Die auswärtige Geweihte übernimmt die Verhöre und untersucht gleichzeitig die Untersuchungen in der Mühle, wo sie sehr schnell Beweise für Dinkelfeins Untaten findet. Doch dann erhalten die Helden Hinweise, dass die Fremde nur eine Betrügerin ist, die sich kaltblütig als Geweihte ausgibt und die 'Beweise' selbst in die Mühle gebracht hat, um dort in aller Ruhe nach dem Schatz zu suchen.

- Der Müller klagt fürchterlich über eine Asselplage rund um seine Mühle. Wenn die Helden nachschauen, finden sie Asselköder, die vom Krummen Otto hier ausgelegt wurden. Er will die Asseln fangen und gewinnbringend verkaufen und wird gar nicht glücklich sein, wenn jemand seine Köder einfach beseitigt.

Die Trolle

Südöstlich von Nadoret wölbt sich eine natürliche Steinbrücke über den Fluss Necker. Unter ihr hat sich eine Trollfamilie niedergelassen und lässt niemanden passieren – außer man besticht sie mit kandierten Koschammerzungen oder ähnlichem Naschwerk. Nur Laurelin weiß, warum sie das tun: Diese Steinbrücke ist der einzige Weg zu einem Waldstück, in dem es ein Feentor aus 13 im Kreis angeordneten Steinen gibt und auf dem sich daher allerlei eigenartige Feengestalten tummeln. Dieses Geheimnis soll aber gewahrt bleiben, seit während der Magierkriege ein Zauberer versucht hat, die dahinterliegende Feenwelt für seine Zwecke zu nutzen und dafür mehrere Feenwesen getötet hat, bevor er selbst in einen Eber verwandelt wurde, dessen Nachkommen bis heute in diesem Waldstück leben und sehr aggressiv auf Menschen reagieren.
In dem Waldstück ist auch ein kleiner See zu finden, auf dem eine Neckerin gefangen ist. Näheres hierzu finden Sie weiter unten.

Trolle
Faust: INI 10+1W6
AT 13 PA 11 TP 2W6+7 DK HN
Keule: INI 10+1W6
AT 13 PA 9 TP 3W6+7 DK NS
LeP 80 AuP 120 WS 15 RS 4 MR 10
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niedertrampeln

Wildschweine
Biss: INI 8+1W6 AT 13 PA 6 TP 1W6+3 DK H
LeP 46 AuP 60 WS 7 RS 2 MR 6

Die Neckerinsel

Wenn man die Brücke mit den Trollen überquert, kann man einen sonst unzugänglichen kleinen See erreichen. Auf einer Insel in diesem See hält sich eine Neckerfrau auf. Wenn die Helden sie ansprechen, sendet sie ihnen telepathische Botschaften, die von Leid, Trauer und Gefangenschaft sprechen, allerdings recht wirr sind. Schließlich kann sie sie auf ein Buch aufmerksam machen, das, sorgfältig in Ölpapier eingeschlagen, zwischen einigen Baumwurzeln liegt. Es handelt sich um Tagebucheinträge eines jungen Mannes, die das Geheimnis der Neckerin verraten.

Meisterinformationen: Laurelin ist erster Ansprechpartner für alle naturkundigen Helden, die bei ihm ihre Ausbildung abschließen. Ein verliebter Poet hat die Schönheit und den eigenartigen Gesang der Neckerin *Aililayal* als Inspirationsquelle benutzt und sie dafür magisch an diese Insel gefesselt. Inzwischen ist er aber längst verstorben, nur sein Zauber ist noch wirksam. Nur durch ein bestimmtes Ritual oder passende Zauber kann die Neckerin befreit werden.

Sie kann den Helden außer ihrer Dankbarkeit nichts weiter geben – aber der Flussvater erfährt von ihren Taten, und vielleicht wird er oder ein Mitglied seines Volkes den Helden bei einer anderen Gelegenheit zu Hilfe kommen – eventuell taucht Aililayal sogar selbst auf.

Geboren: unbekannt **Größe:** 1,85 Schritt
Haarfarbe: weiß **Augenfarbe:** schwarz

Faust: INI 11+1W6
AT 9 PA 11 TP(A) 1W6 DK H
LeP 22 AuP 24 AsP 38 WS 6 RS 0 MR 7

Besonderheiten: Landangst 10, beherrscht eine fremdartige Magie, die mit Einfluss und mit Wasser zu tun hat

»Auch wenn mein jähzorniger Meister niemals dulden wird, dass ich aufschreibe, was ich als Handlanger und Mitwisser seiner dunkleren Machenschaften erlebte, so muss ich es dennoch.

Es ist meine Erinnerung an die Traurigkeit in ihren tiefschwarzen Augen und die Ehrfurcht vor dem Großen Fluss, der ihr Zuhause ist, die mich dazu zwingen.

Ich tue dies, weil ich seinerzeit tatenlos blieb. Die Furcht vor der Eifersucht meines Herrn hinderte mich daran. Möge der Flussvater mir verzeihen. Und natürlich jenes wundervolle Geschöpf aus dem Großen Fluss, bei dessen Einkerkerung ich womöglich half, ohne es zu wissen.

Wann das Unglück begonnen hatte, seinen Lauf zu nehmen, weiß ich nicht mehr genau. Das Erste, an was ich mich erinnere, waren die seltsamen Dinge, die mein Meister mich besorgen ließ. Anfangs ging ich dabei recht unbedarft ans Werk, bis mein Meister mir verbot, ihn auf seine Exkursionen zu begleiten. Etwas, worauf er sonst immer bestanden hatte.

Eines Nachts, als er sich wieder einmal davonstahl, gab ich meiner Neugier nach und folgte ihm. Auch aus gebührendem Abstand konnte ich sehen, was er tat, denn der Mond schien sehr hell. Er sammelte Feuermoos, wobei er sich immer wieder verstohlen umblickte.

Was nur hatte er vor mir zu verbergen? Ich musste es herausfinden. Abermals folgte ich ihm auf einem seiner Ausflüge – diesmal am Tage. Wir kamen an einen kleinen Flusslauf in der Nähe des Städtchens Nadoret. Dort bewachten drei mächtige Trolle den einzigen Übergang auf die andere Seite. Vermutlich hatte mein Meister sie dort postiert, denn sie ließen ihn ohne weiteres Aufhebens vorbei.

Sobald er ein gutes Stück in Richtung des in der Ferne liegenden Sees gegangen war, wagte ich den Versuch, an den Trollwächtern vorbeizukommen. Wer Trolle kennt, weiß, dass ein paar süße Leckereien sie leicht überzeugen können. Zum Glück hatte ich etwas bei mir, was ihnen gut genug war.

Am Ufer des Sees angekommen, konnte ich meinen Meister auf einer kleinen Insel erspähen, er kniete neben einem verzierten Metallkäfig, in dem eine bläuliche Gestalt mit weißem Haar kauerte. Er klang so, als würde er mit der Gestalt streiten, doch hörte ich nur ihn reden.

Einige seltsame Gebilde waren noch auf der Insel zu sehen, so etwas wie eine Art Altar aus Naturfelsen mit vier Findlingen, die schwebenden Obelisken ähnelten. Mein Meister stand auf und ging zu dem Bündel, nahm die Kräuter, darunter auch das Feuermoos, heraus. Danach begann er eine Art Zauberritual. In jeder der Schalen der Obelisken legte eine andere Sorte Kräuter. Sobald dies getan war, begann er die Obelisken zu drehen, und plötzlich begann die Insel, in verschiedenstem Lichte zu erstrahlen. Die Kreatur im Käfig schien wie erstarrt.

Als alles zu Ende war, öffnete er den Käfig und ließ die Gestalt heraus. Es war eine wunderschöne Neckerfrau, selbst aus meinem Versteck konnte ich nicht anders, als vor Verzückung zu staunen. Ich war ihrem Liebreiz von einem Augenblick zum anderen erlegen. Doch plötzlich spürte ich den eisigen Blick meines Meisters auf mir. Wie hatte er mich entdeckt?! Ich rannte davon. Aus Angst vor seiner Strafe, aus Angst vor dem Zorn des Flussvaters. Aus welch anderen Gründen auch immer, ich kehrte nie wieder zu meinem Meister, noch an jenen Ort zurück.

Doch in meinen Träumen sehe ich jenes wundervolle Wesen auf jener kleinen Insel, auf der mein Meister, und davon bin ich überzeugt, sie mit seiner Magie eingekerkert haben muss. Ich wünschte, ich wäre tapfer. Tapfer genug, um zurückzukehren und sie zu befreien. Doch ich bin es nicht. Nun schreibe ich dies nieder, in der Hoffnung, dass es ein anderer einst sein wird. Wer immer du auch seist, mein unsterblicher Dank sei dir gewiss.«
—eine anonyme Aufzeichnung

Szenariovorschlag in den Wäldern

● In letzter Zeit wurde mehrfach ein sehr großer Wolf in der Nähe von Nadoret gesehen, der ein ganzes Rudel normaler Wölfe anführt und sich nicht scheut, sogar in die Nähe von Menschen zu kommen – was Wölfe sonst nur in Zeiten von Futtermangel tun.
Laurelin kann berichten, dass er das Tier schon seit Tagen verfolgt, es aber zu klug sei, um in eine Falle zu tappen – er nennt diesen Wolf 'Blutwolf': "Ein unheilbar kranker Wolf, der zu einer blutrünstigen Kreatur geworden ist. Er wird nur noch von seiner Mordlust getrieben und tötet wahllos. Ich bin ihm seit Tagen auf der Spur und konnte ihn bis in den Dunklen Wald verfolgen."
Auch Nirulf ist alarmiert, kann aber nichts tun. Wenn die Helden das Tier schließlich besiegen, können sie an seinem Hals Narben eines Wolfsbisses finden – aber eines noch größeren Tiers, als es der Blutwolf ist. Wenn Laurelin davon erfährt, äußert er den Verdacht, der Wolf könne von einem Werwolf gebissen worden sein: "Leider ist es für dieses Wesen zu spät. Die Kräfte der Mada alleine würden ihn nicht morden lassen. Es muss noch etwas anderes dahinterstecken."
Mit etwas Aufmerksamkeit können die Helden eines Nachts auch wirklich einen Werwolf innerhalb von Nadoret entdecken. Nach einer Verfolgungsjagd (eventuell unterstützt von der Stadtwache) flüchtet das Wesen in den Praios-Tempel (siehe Seite 156).

Moorfurt

»Dick und rund haben sich die Nadoreter an ihrem Stapelrecht verdient. Dreist nehmen sie jeden aus, der sein Schiff in ihrem Hafen verankern und seine Waren für einen Tag anpreisen musste. Um die Ware vor ungewolltem Schwund zu sichern, sahen sich die meisten Schiffer gezwungen, die Hafenbüttel zu bestechen oder den Hals zu riskieren, indem sie nachts an der Stapelwache vorbeizufahren versuchten. So mancher von ihnen wurde gefangen und kurzerhand als Schmuggler oder Pirat am Flussufer aufgeknüpft. Gut gelitten sind die Nadoreter unter den Flusshändlern daher nicht – doch was schert es sie, wenn sie nur ihre Kassen füllen konnten?«
—Bericht eines fahrenden Händlers, 1008 BF

Am Westufer des Großen Flusses, schräg gegenüber von Nadoret und direkt an der Mündung der Hils, steht die Fährstation, an der die Fähre aus Nadoret festmacht. Von hier aus haben die Einwohner der Baronie Metenar die Möglichkeit, bequem nach Nadoret und auf den Treidelpfad nach Ferdok zu kommen. Im Lauf der Jahre haben sich aber einige Fischer rund um das Fährhaus angesiedelt, und so ist ein kleiner Weiler entstanden. Im Jahr 1001 BF erhielt Ritter Falk Barborn von Siebental die Erlaubnis, die Häuser mit einer Palisade zu umgeben und zu einem eigenständigen Ort zu erklären, der den Namen Moorfurt erhielt.
Sechs Jahre später kam er zu einem Ereignis, der den kleinen Ort aus der Bedeutungslosigkeit heben sollte. Der Almadaner Händler Alwin Ratzenbold mit seinem Handelsschiff auf dem Weg nach Ferdok unterwegs, wo er dem Haus Neisbeck Teppiche aus dem Tulamidenland liefern wollte. Er versprach sich großen Gewinn, denn er wusste, dass sich diese geknüpften Kunstwerke großer Beliebtheit beim Adel und selbst bei vermögenden Hügelzwergen erfreuten.
Er war nicht erfreut, als er in Nadoret Halt machen musste, um das Stapelrecht zu erfüllen. Sah er diese Maßnahme an sich schon als reine Schikane an, fühlte er sich schließlich durch den barschen Ton der Nadoreter Zöllner in seinem Stolz beleidigt. Heißsporn, der er war, ließ er sich dazu hinreißen, einen von ihnen zu beschimpfen und sogar anzuspucken. Das war natürlich ein Fehler – flugs landete er im Kerker, seine gesamte Ladung wurde beschlagnahmt.
Nachdem er sich für teuer Geld aus der Haft freigekauft hatte, schwor er Rache. Er verkaufte sein Schiff in Ferdok und erwarb von dem Gold ein Stück Land am Rand von Moorfurt. Dort errichtete er zwei Handelsposten mit eigenen Anlegestellen: einen nördlich von Nadorets Stadtgrenzen, einen südlich davon, und beide durch einem Karrenweg miteinander verbunden. Seit dieser Zeit haben findige Schiffer die Möglichkeit, ihre kostbare Ware in Moorfurt abzuladen und nur den einfachen Tand nach Nadoret auf den Markt zu bringen. Sobald sie ihrer Stapelpflicht genüge getan haben und das Nadoreter Gebiet verlassen haben, legen sie an der anderen Anlegestelle von Moorfurt an und nehmen ihre wertvollen Güter wieder auf. Der zu entrichtende Zoll ist auf beiden Uferseiten gleich, aber die Ware muss nicht mehr auf dem Nadoreter Markt angeboten werden, und die Gebühr, die Alwin Ratzenbold für seine Dienste verlangt, sind viele Händler dafür gerne zu bezahlen bereit.
Ratzenbold versteht sein Geschäft und kann durch die Gebühren mittlerweile elf Schauerleute und Karrenfahrer in Lohn und Brot halten. Darüber hinaus betreibt er inzwischen auch Handel mit dem Hinterland, das bis dato ebenfalls nur von Nadoret aus versorgt werden konnte – ein weiterer Grund für Unzufriedenheit auf Nadoreter Seite.
Natürlich sind diese findigen Machenschaften von der Stadt am gegenüberliegenden Ufer nicht unentdeckt geblieben. Hafenwache, Händlerschaft und Baron blicken zornig auf die neue Konkurrenz, die ihnen das gewohnte Geschäft vermiest. Eine rechtliche Handhabe gibt es nicht, denn Ratzenbold nützt tatsächlich eine Lücke in Nadorets Stapelbrief – zumal Moorfurt bereits in einer anderen Grafschaft liegt und daher die (Baron Dajin gewogenen) Richter in Ferdok nicht zuständig sind.
Unter Ratzenbolds Führung beginnt Moorfurt zu einer statt-

lichen Ortschaft zu wachsen. Immer mehr Menschen siedeln sich hier an, weil sie vom guten Ruf des Dorfes gehört haben. So zählen neben den Fischern mittlerweile ein Bootsbauer, Segelflicker, Büttner und ein zwergischer Wirt zu den etwa 80 Bewohnern Moorfurts. Eine blühende Zukunft scheint Moorfurt sicher ... wären da nicht die Nadoreter, die sicher schon geheime Pläne schmieden, wie sie ihre Konkurrenz loswerden können.

In den letzten Jahren gab es in Ratzenbolds Lagerhäusern mehrfach unerklärliche Brände, und es liegt nahe, dass sie von erzürnten Nadoreter Händlern gelegt wurden. Bislang konnte ein größerer Brand noch jedes Mal verhindert werden, doch es scheint nur eine Frage der Zeit zu sein, bis es zum offenen Konflikt zwischen Nadoret und Moorfurt kommt. Vielleicht wäre es schon längst dazu gekommen, wenn im Norden von Moorfurt nicht die Flusswacht Munkelstein stünde. Dieser Wehrturm, Sitz von Ritter Falk Barborn von Siebental, ist ursprünglich errichtet worden, um die Fähre vor Flusspiraten zu schützen, aber heute wacht der Ritter vor allem über den Frieden zwischen den beiden rivalisierenden Orten. Er verrichtet diesen Dienst getreulich und streng. Erst kürzlich hat er einen Nadoreter erwischt, der gerade einen der Anlegestege ansägen wollte – und mit einer gehörigen Tracht Prügel nach Hause geschickt. Doch Ritter von Siebental weiß genau, dass ihm zwar beiden Parteien großen Respekt entgegenbringen, er Moorfurt aber nur mit Unterstützung weiterer Helfer schützen kann. Denn schließlich kann er seine Augen nicht überall haben.

Alwin Ratzenbold

Der Händler mit dem sorgsam in drei Zöpfen endenden Kinnbart ist mit mittlerweile zum Freund vieler Flussschiffer geworden und gilt in Moorfurt als großer Held. Er gibt sich gerne als Wohltäter des Dorfs, hat sogar einen Phex-Schrein gestiftet und spendiert bei Festen fässerweise Ferdoker Bier.

Niemand achtet weiter auf die Tätowierungen, die seine Arme bedecken. Dabei würden Nadoreter glücklich sein, wenn sie deren Geheimnis kennen würden. Aber nur ein Al'Anfaner könnte ihre Symboliken entschlüsseln.

Meisterinformationen: Tatsächlich kam Alondro Ravenia in den Gassen Al'Anfas zu Reichtum, und das keineswegs durch ehrbaren Handel. Sein einträgliches Geschäft mit dem Schmuggel von Giften aller Art flog eines Tages auf – und Alondro drohte ein unrühmliches Ende in einem Becken mit Krokodilen. Durch Bestechung der Wachen entkam er, holte seinen Notgroschen aus einem gut verborgenen Versteck und erwarb davon ein kleines Schiff. So hat er ein neues und sesshaftes Leben im Norden begonnen, fernab seiner früheren 'Bekanntschaften'.

Sogar seine heroischen Gegnerschaft mit Nadoret ist nichts anderes als eine Legende. In Wirklichkeit ist er ein heimlicher Verbündeter von Baron Dajin von Nadoret. Dajin war es leid, dass immer wieder Schiffe heimlich an seiner Stadt vorbeifuhren und seine Hafenbüttel von den Bestechungsgeldern dick wurden, ohne dass er ihnen etwas nachweisen konnte. So bot sich Alondro – der sich nun Alwin nannte – als vorgeblicher Rebell an, über den man scheinbar das Stapelrecht der Stadt unterwandern konnte. Der Plan ging auf. Die Flussfischer laden ihre Ware in Moorfurt ab, zahlen eine etwas geringere Gebühr – werden manchmal dafür heimlich ein wenig von ihrer Ware los – und glauben auch noch, dass sie die Nadoreter ausgetrickst haben. Der Baron muss zwar auf die Zolleinnahmen für diese Waren verzichten (von denen er einen beträchtlichen Teil an Graf Growin abgeben müsste, was ihm überhaupt nicht behagt), aber unterm Strich ist der Anteil, den er von Alwin bekommt, deutlich höher. Im Gegenzug unternimmt Dajin auch nur scheinbar etwas gegen den Rivalen und sorgt dafür, dass es nicht zu Übergriffen von seinen Zöllnern kommt. Die Nadoreter Händler und Hafenwächter ahnen natürlich nichts von diesem geheimen Abkommen.

Dass Alwin neuerdings Kontakt zu den Flusspiraten aufnehmen möchte, weiß allerdings auch der Baron nicht. Denn in Anlehnung an seine erfolgreichsten Zeiten in Al'Anfa möchte er auch hier wieder ins Schmuggel- und Hehlergeschäft einsteigen. Sein besonderes Interesse gilt Giften aller Art, schließlich verlernt man sein altes Handwerk nicht.

Bisher hat er den Kontakt noch nicht schließen können, und er sucht insgeheim nach Mittelsmännern, die ihm dabei helfen können. Geschickte Helden könnten hierbei Alwins Ränke auf die Spur kommen und seine Machenschaften aufdecken. Das gelingt jedoch nur, wenn sie zunächst Alwins Vertrauen gewinnen – und er kennt aus seinen alanfanischen Zeiten noch manch harte Aufgabe, um die Verlässlichkeit seiner Zuträger zu prüfen.

Geboren: 960 BF **Größe:** 1,74 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** dunkelgrau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Hehler

Langdolch: INI 10+1W6
AT 17 PA 13 TP 1W6+2 DK H
LeP 30 AuP 30 WS 7 RS 1 MR 5

Herausragende Talente: Gassenwissen 11, Überreden (Feilschen) 13, Alchimie (Giftkunde) 14
Herausragende Vor-/Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit / Gesucht I (Al'Anfa)

Ritter Falk Barborn von Siebental

Wie aus einem Bild in einem Märchenbuch trabte einst ein leibhaftiger Ritter auf der Jagd mit Helm und Ross durch den Wengenholmer Forst, in dem der kleine Falk aufwuchs. Dieser Augenblick ließ den einfachen Waldbauernsohn, der bislang kaum mehr als Bäume, Wildschweine und die einfache heimische Kate gesehen hatte, nie wieder los. Fortan nötigte er seine Großmutter, ihm ohne Unterlass Geschichten von Burgen, Turnieren und tapferen Streitern zu erzählen. Mit Ästen und Stöcken spielte er selbst Ritter und behütete die heimischen Ferkel vor Gefahr, als seien sie seine schutzbefohlenen Untergebenen. Kaum war er alt genug, verließ er sein Elternhaus und suchte sein Glück in der Ferne. Angesichts seines niedrigen Standes war es natürlich ausgeschlossen, von einem Ritter als Page oder Knappe aufgenommen zu werden. Doch er fand Anschluss an eine Söldnertruppe und stellte sich schnell als fähiger Streiter heraus. Über Jahre zog er durch die Lande, fand schließlich Hopfwide, seine Gemahlin, und wurde Vater einer vielköpfigen Kinderschar. Nachdem er im Auftrag des Barons von Metenar eine Horde Orks aus einem Wald vertrieben hatte, erhielt er das Angebot, ein eigenes Lehen – besagten Turm Munkelstein – zu erhalten. Sein Weib war es leid, immer von Ort zu Ort ziehen zu müssen und drängte Falk, anzunehmen und sesshaft zu werden.

Falk war nie ein Meister höfischer Etikette und kann weder lesen noch schreiben. Doch er hat das Herz auf dem rechten Fleck, ist ein geübter und furchtloser Kämpfer und verbindet diese Erfahrung mit einer gehörigen Portion Bauernschläue. Nach treuen Diensten beim Aufbau der barönlichen Landwehr erfüllte der Baron den Herzenstraum des Waldbauernsohnes und gewährte ihm den Ritterschlag ehrenhalber. Diesem Titel fühlt sich Falk verpflichtet. Er versucht, ihm durch penible Einhaltung der ritterlichen Tugenden von Edelmut, Hilfsbereitschaft und Tapferkeit gerecht zu werden – so wie in den Legenden seiner Kindheit. Gerade aufgrund seiner Abstammung hat er sich ein Herz für einfache Leute bewahrt, versucht aber auch den Ansprüchen der rondragefälligen Ritterlichkeit zu genügen. Bei traditionsbewussten Adligen hat er mitunter einen schweren Stand, den er durch seinen Heldenmut zu verbessern versucht.

Auch Falk ahnt nichts vom Pakt zwischen Alwin Ratzenbold und Baron Dajin von Nadoret. Würde er davon erfahren, wäre er sicher der erste, der Ratzenbold in den Fluss jagen würde.

Nach 1009 BF: Im Jahr 1012 wird sein Mut zu Ritter Falks Verhängnis – in einer Schlacht gegen die Orks wird er von einer Keule schwer am Kopf getroffen. Aus dem edlen Ritter wird plötzlich ein merkwürdiger und tollpatschiger Kauz mit seltsamen Ideen. Mal duelliert er sich mit einer Vogelscheuche, mal will er zum Kaiser nach Gareth (dass eine Kaiserin auf dem Thron sitzt, hält er für einen Scherz) und landet inmitten des Andergaster Waldes, mal sperrt er seine Knappen versehentlich in den Pferdestall oder eilt einer holden Prinzessin zu Hilfe ... hinter der in Wahrheit eine Bauernmagd steckt.

Geboren: 963 BF **Größe:** 1,82 Schritt
Haarfarbe: straßenköterbraun **Augenfarbe:** blaugrau
Darstellung: pflichtbewusst, ritterlich, bodenständig

MU 18 KL 12 IN 11 CH 12
FF 10 GE 14 KO 16 KK 16
Schwert: INI 14+1W6
AT 18 PA 17 TP 1W6+5 DK N
LeP 36 AuP 40 AsP – KaP – WS 8 RS 4 MR 5

Vor- und Nachteile: Prinzipientreue (Rittertugenden) / – (ab 1012 BF: Tollpatsch)
Herausragende Talente: Schwerter 17, Zweihandschwerter 14, Etikette 1
Sonderfertigkeiten: alle für einen Ritter angemessenen Kampfsonderfertigkeiten

Burg Nadoret

»Gar prächtig erhebt sich die stolze Burg derer von Nadoret über das blühende Land. Gleich drei hohe Türme recken sich über dem weißen Gebäude gen Himmel. Fürwahr, eine solche Schönheit sucht ihresgleichen, erst recht hier im Kosch, wo die Barone ständig klagen, sie wären ach so arm. Doch hier könnten sie sehen, was man durch eine hervorragende Führung und kluge Politik erreichen kann. Die Mauern der Burg bestehen aus starkem, weiß getünchtem Granit, der einem möglichen Sturm leicht standhalten kann. Außerdem unterhält Baron Dajin ein ganzes Banner tapferer Waffenknechte, die ihm treu ergeben sind.

Wie viel besser ist Nadoret doch verwaltet als das heruntergekommene Ferdok und ein Großteil der Grafschaft, doch wir sind alle guter Hoffnung, denn es wird erwartet, dass unser Baron alsbald von unserem geliebten Kaiser zum neuen Grafen von Ferdok erhoben wird.«

—aus den Tagebüchern der ehemaligen kaiserlichen Beamtin Serpeta Tongurd von Spaltenheim, 1002 BF

Mehrere Meilen östlich der Stadt erhebt sich die Burg derer von Nadoret prachtvoll auf dem höchsten (und gut zu verteidigenden) Hügel der Umgebung. Es soll die prächtigste Burg der ganzen Grafschaft Ferdok sein, auch wenn das nicht allgemein bekannt ist, denn kaum jemand kommt ohne Grund in diese etwas abgelegene Gegend. Sie ist überwiegend aus weißem Gestein erbaut, außer den wehrhaftesten Teilen, die dann aber weiß getüncht sind. Hier hat das traditionsreiche Haus Nadoret seit jeher seinen Stammsitz, der derzeitige Herrscher über die Baronie ist *Dajin von Nadoret*.

Mit den verspielten Türmen, den großen Sälen und den weitläufigen Kelleranlagen ist nicht zu übersehen, dass die Burg aus einer Zeit stammt, in der die Familie reicher und einflussreicher war als heute. So mag es auch nicht verwundern, dass die Barone höchsten Wert darauf legen, das Bauwerk 'Schloss Nadoret' zu nennen, obwohl es von seiner Architektur her nichts mit einem herkömmlichen Schloss zu tun hat. Mittlerweile stehen ganze Gebäudeflügel leer, und selbst vom Gesinde kennt niemand alle Gänge und verwinkelten Räume unter der Burg. Der höchste Turm wird *Geldrins Wacht* genannt, und von ihm aus kann man weit übers Land blicken.

Die Außenmauern der Burg werden von einem Wehrgang gekrönt, der über lange Treppen Zugang zu einer großen Wachstube bietet. Von dort aus kann man auch den kleinen *Harpyienturm* erreichen.

Der Palas

Das Hauptgebäude der Burg ist prächtig anzuschauen, und auch im Inneren entfaltet sich großer Luxus. Vor allem der Rittersaal (*Großer Bankettsaal* genannt), in dem der Baron seine Gäste empfängt, ist bemerkenswert: Von einem Arkadengang umringt und mit edlem Marmorboden ausgelegt, wird er durch viele kostbare Kerzenständer und Kandelaber erhellt. Nach liebfeldischem Vorbild wurden kleine Bäume in großen Kübeln im Raum aufgestellt. Wenn Dajin Feste feiert, stehen reich gedeckte Tafeln im Saal, sodass seine Gäste keine Speise und keinen Trank vermissen müssen. Es gibt sogar einen Balkon vor dem Rittersaal, auf dem eine gerade erst angelieferte, überlebensgroße Statue Answin von Rabenmunds steht.

Im Palas sind viele weitere Räume untergebracht, zum Beispiel die *Gemächer des Barons* im Nordosten. Bemerkenswert ist aber vor allem ein kleines *Alchimistenlabor*, zu dem man von einem südlichen Seitengang gelangen kann, und dessen Türe stets verschlossen ist (kniffeliges Schloss; *Schlösser knacken* +5). Das Labor ist vollständig eingerichtet, und wer sich damit auskennt, kann einige Schätze hier entdecken: Insgesamt lassen sich 17 Dukaten, drei Zaubertränke (**SRD 101**) und ein Willenstrunk (**SRD 92**) finden.

Meisterinformationen: Kaltenstein hat auch hier einen 'Golem' vorbereitet – siehe Seite 38.

Die Wachstube und die Kerker

Vom Wehrgang aus führt eine steile Treppe hinunter zu der großen *Wachstube*, deren Räumlichkeiten im westlichen Burgbereich in den massiven Fels geschlagen wurden. Sie ist immer mit mindestens vier Wachen besetzt, und im südlichen Teil finden sich vier mächtige Truhen, in denen die Habseligkeiten der Gefangenen eingeschlossen werden.

Von der Wachstube kann man über einige Gänge und unbenutzte Räume die *Kerker* und den *Hundezwinger* der Feste erreichen. In den Kerkern der Burg sitzen Bedienstete und Gäste, die zu viel von Dajins Plänen erfahren haben. Kerkermeister *Lian* ist eine schmächtiger Mann mit sadistischen, kleinen Augen. Er interessiert sich nicht für Dajins Pläne, sondern ist völlig zufrieden damit, uneingeschränkter Herrscher über den Kerker und seine Insassen zu sein. Sein Lebensinhalt besteht darin, die Gefangenen zu quälen und ihnen anzudrohen, sie verhungern zu lassen, wenn sie nicht gehorsam sind.

Der Kerker besteht aus vier ähnlichen *Zellen*, die kaum mehr als ungezieferverseuchte Strohsäcke und einen Eimer für die Notdurft enthalten. Hin und wieder wird auch noch ein Krug mit abgestandenem Wasser und ein Eimer mit Räucherfisch hereingebracht, aber Mina 'vergisst' dies auch häufig.

Die Schatzkammer

Die Schatzkammer von Burg Nadoret ist von einer einsenverstärkten Türe mit einem komplizierten Schloss zwergischer Fertigung gesichert. Den Schlüssel trägt Dajin ständig bei sich, alternativ ist eine *Schlösser Knacken*-Probe +9 nötig.

Der annähernd halbkreisförmige Raum enthält viele Kostbarkeiten, aber auch einen Geheimgang, der über eine nach oben führende Treppe mit dem Großen Bankettsaal im Palas verbunden ist.

Meisterinformationen: Die Raulskrone findet sich hier wider Erwarten nicht: Baron Dajin hat sie bereits abgeholt, um sie Answin von Rabenmund zu übergeben.

Der Harpyienturm

Der Harpyienturm ist ein schmaler Turm an der Westseite der Burg und nur vom Wehrgang aus zu betreten. Er trägt seinen Namen, weil immer wieder einige der verrückten Vogelfrauen aus dem verborgenen Tal den Turm umkreisen, und manchmal greifen sie sogar Menschen an, die sich diesem Turm nähern. Daher wagen es die meisten Bediensteten nicht, in seine Nähe zu kommen oder ihn sogar zu betreten, und selbst die Wachen halten sich lieber auf den anderen Mauerabschnitten auf.

Harpyie

INI 9+1W6	**PA** 7	**LeP** 35	**RS** 1	**WS** 7
Klauen: DK N	**AT** 14	**TP** 1W6+5		
GS 15 / 2*	**AuP** 50	**MR** 12 / 5		**GW** 9

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff**, Gelände (Baum, Gebirge)
*) in der Luft / am Boden
**) Bei einem *Gezielten Angriff* führt die Harpyie einen Sturzflugangriff aus, um den Gegner mit in die Luft zu nehmen. Oft werden die Opfer ins Nest gebracht (Kampf auf Bäumen), doch manchmal lassen die Harpyien es auch im Fluge einfach los (Sturzschaden), insbesondere dann, wenn sie weiterhin angegriffen werden.

Meisterinformationen: In einer Kammer in diesem Turm wird Mora festgehalten. Baron Dajin besucht sie regelmäßig und schwärmt ihr von den kommenden Zeiten vor, in denen er sie zu seiner Gräfin über Ferdok machen will. Er hat ihr prächtige Kleider und teuren Schmuck geschenkt, aber weil er sich ihrer noch nicht sicher ist, stehen ständig zwei Wachen vor ihrer Kammer.
Mora ist sich bewusst, dass sie nur überlebt, solange der Baron ihr zugetan ist, und zeigt sich daher sehr verführerisch, lässt ihn aber gleichzeitig zappeln. Sie weiß, dass Kaltenstein sie für tot hält. Sollte er erfahren, dass Dajin sie hier versteckt, ist sie ihres Lebens nicht mehr sicher. Der Magier würde sie als gefährliche Zeugin möglichst schnell beseitigen, auch wenn er damit riskiert, sich den Baron zum Feind zu machen.
Obwohl sie nichts lieber möchte als ihr Gemach zu verlassen, hat sie bisher noch keine Möglichkeit für eine Flucht gefunden. Von dem dreißig Schritt hohen Turm hinunterzuklettern, der auch noch über einer Felswand errichtet ist, wagt sie nicht. Und ihre Wachen zu becircen gelingt nicht, da es sich um Frauen handelt, die Dajin absolut loyal sind.
Sobald Mora befreit wird, kann sie erzählen, was sie über den Raub der Raulskrone inzwischen herausgefunden hat: Kaltenstein hatte ihr erzählt, er wolle Ardo von Eberstamm mit der Krone erpressen, aber davon ist inzwischen nicht mehr die Rede. Was der Magier und der Jerganer wie ein sehr phexgefälliges Schelmenstück darstellten, hat sich nun als politische Intrige entpuppt, von der Mora vorher nichts ahnte. Dajin will die Krone an Answin von Rabenmund weitergeben, den er als den "wahren Kaiser, der das Reich zu alter Größe zurückführen wird" bezeichnet. Er erhofft sich im Gegenzug Rabenmunds Unterstützung auf dem Weg zur Ferdoker Grafenwürde. Und Mora glaubt zudem, dass das Kronenduplikat von Rabenmund kam. Sie weiß, dass die Krone in die Schatzkammer von Burg Nadoret gebracht wurde und dass es vom Kerker aus einen versteckten Zugang zu dieser Kammer gibt.

Mora Onswin – verführerische Diebin

Mora ist eine begnadete Diebin, die sich vor allem auf ihre körperlichen Fähigkeiten verlässt – aber nicht, indem sie sich durch dunkle Gassen schleicht und steile Hauswände erklimmt, sondern indem sie ihre körperlichen Reize geschickt einsetzt. Unter den Dieben Havenas hat sie einen legendären Ruf, denn es heißt, es gäbe keinen Ort, an den sie nicht käme. Bisher ist noch jeder Wachmann ihrem charmanten Lächeln erlegen oder hat sich von ihren schmeichlerischen Worten umgarnen lassen, und oft genug haben adlige oder reiche Leute sie schon zu sich in ihr Haus eingeladen, ohne zu wissen, dass Mora es genau darauf abgesehen hatte. Sie ist eine hervorragende Schwindlerin, die sich aus fast jeder Situation herausreden kann und die es schafft, sich mit ein paar Kleidungsstücken und Accessoires in völlig unterschiedliche Menschen zu verwandeln.
Seit vor einiger Zeit in Havena der Wettstreit um den Titel des 'Königs der Diebe' ausgerufen wurde, hegen ihre Freunde keine Zweifel daran, dass nur sie diese Bezeichnung verdient hat. Doch ihr größter Konkurrent Cuano liefert ihr ein hartes Rennen.

Aussehen

Die schlanke Gestalt und die Flut aus rotem Haar verdrehen jedem Mann den Kopf, und das weiß sie sehr gezielt einzusetzen. Sie kennt alle Möglichkeiten, ihre Vorzüge ins Bild zu setzen, aber auch, sie zu verstecken, wenn das für ihre derzeitige Rolle besser ist. Zumeist bewegt sie sich katzenhaft anmutig, und ihr keckes Grinsen, der verführerische Augenaufschlag und die eleganten Gesten lassen nicht nur Männerherzen dahinschmelzen.

Lebenslauf

Mora ist Halbwaise, seit ihr Vater von einer Orkbande erschlagen wurde. Schon als junges Mädchen flüchtete sie von dem Bauernhof im Havener Hinterland, wo ihre Mutter als Magd arbeitete. Sie schlug sich in die große Hafenstadt durch und kam dort in 'schlechte Gesellschaft': Sie bettelte und stahl, bis sie einigen Dieben auffiel. Die setzten sie von nun an als Lockvogel und Ablenkung ein, und sie bewies schon damals ein beeindruckendes Talent darin, wildfremde Menschen um den Finger zu wickeln. So wurde sie zu einem anerkannten und bewunderten Mitglied einer Diebesbande.

Mora am Spieltisch

Die Diebin strebt eigentlich gar nicht nach Reichtum, sondern viel mehr nach Abenteuer und Nervenkitzel. Phex ist ihr ebenso gewogen wie Rahja, und das weiß sie. Warum also sein Licht unter den Scheffel stellen, wenn es da draußen noch so viele spannende Dinge gibt, an denen man sich versuchen kann?
Es gibt niemanden, der Mora dauerhaft binden kann. Sie ist viel zu unstet für ein ruhiges Leben, auch für ein ruhiges Liebesleben. Sie lässt sich immer wieder auf Männer ein, aber nur so lange, wie sie Spaß daran hat oder der Betreffende nützlich ist. Für sie ist die Liebe genauso wie das phexische Handwerk: eine Folge von Herausforderungen. Und sobald eine bewältigt ist, wird es Zeit, sich nach der nächsten umzuschauen.

Darstellung

Mora ist die verkörperte Verführung. Hier das Lächeln einer verschüchterten Jungfrau, dort ein schelmisches Augenzwinkern, ein Hüftschwung, ein Stolpern, um in die kräftigen Arme eines Mannes zu fallen – nichts davon ist zufällig. Dabei meint sie es auch überhaupt nicht böse, und sie will auch niemanden absichtlich verletzen. Dass sich viele Männer falsche

Hoffnungen machen, ist deren Problem. Freunden hilft sie gerne und uneigennützig – zumindest so lange, bis es etwas gibt, das interessanter ist, dann widmet sie ihre ganze Zeit den eigenen Angelegenheiten.

Zitate

»Huch … oh, verzeiht, edler Herr.«
»Aber meine Herrin hat gesagt, ich soll diesen Brief unbedingt persönlich übergeben. Sie wird mich bestimmt wieder schlagen, wenn ich ihren Befehl nicht genau ausführe.«
»Das ist wirklich ein wunderhübscher Ring, den Ihr da tragt.«
»Es war alles ganz dumm von mir. Ein Spiel, das außer Kontrolle geraten ist. Dass Ihr dennoch zu meiner Rettung eilt, zeigt, was für ein Ehrenmann Ihr seid.«

Mora im Roman und Computerspiel

Um Cuano im Wettstreit zu überflügeln, will Mora während eines Besuchs des Kaisers in den Havener Fürstenpalast eindringen und ein Pergament stehlen, das ein Fremder unbedingt haben will. Sie kann sich zwar als Magd auf dem Ball einschleichen, aber dort läuft es nicht so, wie sie es sich gedacht hat. Hier springt ihr Helfer Gwidion ein, was ihren Ruhm nicht gerade vergrößert. Als es in der Folge dieses Diebstahls zu mehreren Morden kommt, unternimmt sie mit ihren Freunden alles, um diese Taten zu sühnen – bis zu dem Augenblick, in dem ihr eine Wette angetragen wird, die ihre Überlegenheit endgültig beweisen soll.

Sie reist sofort ab, um die Raulskrone zu stehlen, damit Cuano ihr nicht zuvorkommt. Dabei ahnt sie nicht, dass sie damit Kaltenstein und dem Jerganer in die Falle geht, die sie nur benutzen. Sie schleicht sich als Magd in Burg Rudes Schild ein und erforscht in dieser Rolle die Gegebenheiten, bis sie die Krone stehlen und durch ein Duplikat ersetzen kann, das sie vorher von Kaltenstein erhalten hat. Doch die Übergabe verläuft nicht wie erwartet, denn statt der erhofften Belohnung lässt Kaltenstein sie überwältigen und will sie beseitigen. Nur die Tatsache, dass sie Baron Dajin den Kopf verdreht, rettet ihren Hals – doch nun sitzt sie in seiner Burg fest.

Mögliche Funktionen

- **Auftraggeberin:** Manchmal braucht Mora Verstärkung für ihre Pläne. Helden, die es mit dem Gesetz nicht allzu genau nehmen, können von ihr durchaus das eine oder andere Mal angeheuert werden.
- **Gegenspielerin:** Als Diebin kann es natürlich auch sein, dass sie etwas an sich nimmt, an dem die Helden ebenfalls Interesse haben. Oder aber sie werden vom bisherigen Besitzer engagiert, um den Gegenstand zurückzuholen. Mora wird alle Kniffe anwenden, die ihr einfallen, um die Verfolger auf falsche Fährten zu schicken.
- **Informantin:** Mora hört vieles. Gegen eine angemessene Vergütung gibt sie auch manches weiter, das ihr eigentlich unter dem Siegel der Verschwiegenheit anvertraut wurde.
- **Zufallsbegegnung:** Mora ist attraktiv. Und selbst wenn sie sich nichts Konkretes davon verspricht, könnte sie ohne weiteres mit einem gutaussehenden Helden anbandeln – und einfach mal schauen, ob sie nebenher auch noch etwas erbeuten kann, abgesehen vom Herzen des Helden.

Nach 1009 BF: Nach ihrer Befreiung kehrt sie mit Cuano gemeinsam nach Havena zurück, wo sich die beiden den Titel des Diebeskönigs teilen. Wenig später bringt sie eine gemeinsame Tochter zur Welt: Kladdis. Doch auch das Kind beendet ihre Unrast nicht. Sie verlässt Cuano … aber was sie tut, mag möglicherweise in zukünftigen Publikationen geklärt werden.

Geboren: 982 BF **Größe:** 1,76 Schritt
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: meisterliche Diebin
Wesenszüge: verspielt, verführerisch, betrügerisch, unstet
Ziele und Motivation: den eigenen Ruhm mehren, Spaß haben, Abenteuer erleben, Königin der Diebe von Havena werden
Beziehungen (SO 4): hinlänglich (Diebesbanden)
Finanzkraft: gut
Wichtige Publikationen: Computerspiel *Drakensang: Am Fluss der Zeit* (2010), Roman *Das Ferdoker Pergament* (2010)

MU 15 KL 11 IN 13 CH 17
FF 12 GE 16 KO 10 KK 9
Dolch: INI 12+1W6
AT 15 PA 14 TP 1W6+1 DK H
Rüstung: RS 0 BE 0 WS 5 GS 9
LeP 27 AuP 36 AsP – KaP – MR 3

Vor- und Nachteile: Balance, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (Diebesbanden) 3 / Gesucht I (Havena), Goldgier 5, Neugier 7
Herausragende Talente: Dolche 11 (Dolch 13), Wurfmesser 11, Akrobatik 9, Athletik 13, Körperbeherrschung 12, Sich Verstecken 10, Sinnenschärfe 9, Taschendiebstahl 15, Betören 12, Gassenwissen 11, Sich Verkleiden 15, Überreden 9, Fesseln/Entfesseln 7, Schlösser Knacken 12
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte
Verhalten im Kampf: verlässt sich auf ihre Schnelligkeit und tritt bei einem überlegenen Gegner eher den Rückzug an. Sollte das nicht möglich sein, so setzt sie auf ihre weiblichen Reize.

Die Kellerräume

Selbst den meisten Bediensteten ist nicht bewusst, dass nicht nur die üblichen Vorräte in den Kellerräumen lagern, sondern auch die Beute der Piraten, die durch die verborgene Schlucht hergebracht wird und hier auf einen Weiterverkauf wartet. Dazu führt ein geheimer Gang vom üppig bestückten Weinkeller aus in die Schlucht führt.

In diesem Weinkeller ist häufig Dajins Kammerdiener *Browin Wendel* anzutreffen. Browin hat früher einmal in Ardos Diensten gestanden, und wenn Ardo die Helden begleitet, kann der Diener ihnen weiterhelfen. Er kann ihnen viele Türen aufschließen und sie sogar auf Dajins Fest bringen, wo er Ardo von Eberstamm nach allen Regeln der Etikette ankündigt, so dass die Helden im Folgenden als normale Gäste gelten.

Burg Nadoret im Spiel

In **Drakensang: Am Fluss der Zeit** ist die Burg Schauplatz des großen Finales. Wenn Sie Ihre Helden in das Abenteuer um die Raulskrone verstrickt haben, bietet es sich an, es ebenso zu wählen.

- Entweder schleichen sich die Helden unbemerkt in die Burg, zum Beispiel indem sie sich als Answinisten ausgeben und durch die Schlucht kommen. Wenn sie andere Möglichkeiten haben, in die Burg einzudringen, ist das natürlich ebenso möglich.
- Denkbar ist auch, dass sie ganz offiziell zur Burg kommen, zum Beispiel als Gäste für den Ball – oder als Adlige mit Gefolge, die nach einem angemessenen Übernachtungsplatz suchen.
- Es ist auch nicht auszuschließen, dass Dajin sehr genau weiß, dass die Helden auf der 'falschen' Seite stehen, und sie auf seine Burg einlädt, um sie in eine Falle zu locken.
- Wenn die Helden genug Informationen zusammengetragen haben, können sie auch Graf Growin um Hilfe bitten, der dann seine Truppen schickt. In diesem Fall wird das Finale zu einer großen Schlacht, in der die Helden natürlich eine entscheidende Rolle spielen können.

Zunächst gilt es, Mora zu finden und zu befreien. Sobald das geschehen ist, kann sie die letzten Wissenslücken der Helden schließen. Ein Eindringen in die Schatzkammer bleibt ergebnislos, denn die Krone befindet sich nicht mehr hier sondern in Dajins Kammern. Auf dem Weg durch die Burg können die Helden nach und nach auf verschiedene Gegner stoßen – am besten zuerst auf Josmine von der Klamm (siehe Seite 38), später auf Kaltenstein.

Dajins Ball

In **Drakensang: Am Fluss der Zeit** findet auf Burg Nadoret gerade ein Fest statt. Solche Bälle veranstaltet Dajin regelmäßig, um die Adligen der Umgebung zu beeindrucken und den Reichtum seiner Baronie zu präsentieren. Viele Edelleute und wichtige Persönlichkeiten des Umlands haben sich im Bankettsaal versammelt – einige davon könnten die Helden bereits kennen. So sind Erzmagier *Rakorium* mit seinem Novizen unter den Gästen des Barons, aber auch Junker *Edelbrecht*, *Sheijk el'Faruk ben Harr* und Fürstin *Malgorra del Incendio* sowie *Mina vom Berg* mit einer Gesellschafterin.

Wenn es in Ihr Abenteuer passt, können Sie die Helden natürlich auch in einen solchen Ball geraten lassen – als Eindringlinge oder mit einer offiziellen Einladung. Das Fest eignet sich auf jeden Fall dazu, die Helden mit allerlei Meisterfiguren in Kontakt zu bringen. So gibt es hier die als notorische Klatschbase bekannte Mina vom Berg, die mit größtem Vergnügen allerlei interessante (wenn auch zumeist unangenehme) Dinge über die anderen Anwesenden verrät und mit diesem Wissen Unfrieden unter den Gästen stiftet. Als Vertreterin des konservativen Adels ist sie eine offene Gegnerin des 'schwächlichen' Kaiser Hal und hält gerne Vorträge, welcher Gewinn ein Kaiser Answin doch für das Reich wäre.

Weitere Informationen zu Fürstin Malgorra finden Sie auf Seite 195ff.

Dajin hat sich für diesen Ball noch etwas Besonderes ausgedacht: Er kündigt dem Publikum Mora an, ein "Geschöpf von wahrer Schönheit", das unbedingt jeder seiner Gäste kennen lernen müsse. Dann lässt er eine festlich geschmückte Kuh hereinführen und amüsiert sich köstlich über die verdutzten Gesichter seiner Gäste.

Neralda Cella von Nadoret – verwöhnte Jungadlige

Spätestens auf dem Ball können die Helden auch Dajins Schwester Neralda kennen lernen. Die Dreizehnjährige ist äußerst hochnäsig, denn Dajin hütet sie seit dem Tod seines Vaters wie seinen Augapfel und verwöhnt sie, wo er kann. Und er hat ihr eingebläut, dass Graf Growin ein unfähiger Herrscher sei und es die wichtigste Aufgabe des Hauses Nadoret sein müsse, ihn abzulösen.

Neralda ist eine dickliche, verwöhnte Göre, die allen Bediensteten das Leben zur Hölle macht – weil sie es kann. Ihren Zweitnamen erhielt sie in Erinnerung an ihre Schwester Cella, die im Jahr ihrer Geburt bei einem angeblichen Giftanschlag ums Leben kam.

Nach 1009 BF: Nach dem Tod ihres Bruders wird sie zunächst von Verwandten aufgenommen. 1029 BF schafft sie es allerdings durch geschickte Intrigen, die Baronie an sich zu bringen.

Neralda von Nadoret
Geboren: 996 BF | **Größe:** 1, 40 Schritt
Haarfarbe: braun | **Augenfarbe:** braun

Dolch: INI 10+1W6
AT 8 **PA 8** **TP 1W6+1** **DK H**
LeP 24 **AuP 32** **WS 5** **RS 0** **MR 3**

Die versteckte Schlucht

Zu Füßen der Burg, aber von ihren Mauern aus kaum zu sehen, liegt eine tiefe und verwinkelte Schlucht. Es gibt nur zwei Zugänge: Einer führt durch ein bewachtes und geschickt im Wald verborgenes Tor durch einen Vorposten, der wie eine Wachstube eingerichtet ist. Der andere ist der Eingang zu einem Höhlensystem, von dem aus man über mehrere steile Treppen in die ausgedehnten Weinkeller von Burg Nadoret erreichen kann.

Meisterinformationen: In diesem Tal versammelt Dajin seit einigen Monaten Söldner und waffenfähige Getreue, die ihm bei dem geplanten Sturm auf Ferdok helfen sollen. Damit plant er die Absetzung Graf Growins und den Griff nach dem Grafenreif, sobald Answin von Rabenmund den 'Verräter des alten Adels' Hal von Gareth vom Kaiserthron gestoßen hat. Jeder, der sich Dajins Söldnern anschließt, bekommt einen Wappenrock und wird dann in den täglichen Drill eingeführt, damit aus dem Haufen unterschiedlicher Leute eine kampfstarke Truppe wird.

Das Wappen stellt einen blauen, krallenbewehrten, steigenden Greifen auf weißem Grund dar. Selbst mit gelungener *Heraldik*-Probe kennt niemand dieses Wappen, denn es ist für Dajins Umstürzler entwickelt worden. Man kann allerhöchstens interpretieren, dass der Greif für das Kaiserreich oder die Praios-Kirche steht, Weiß die Farbe der Reinheit und Unschuld ist und Blau oft mit Wasser oder Treue in Verbindung gebracht wird.

Das verborgene Tor

Das Tor zur Schlucht liegt im tiefen Wald verborgen an einer Felswand. Wer in dem Bereich zwischen Nadoret und der Burg genauer sucht und gute Proben in *Fährtensuchen* schafft, kann von einem engen Nachbartal aus auf dieses Tor stoßen. Ebenso ist es natürlich möglich, einer Lieferung aus Nadoret zu folgen, denn in der Schlucht findet sich auch das Lager, in dem die Piratenbeute und das Schmuggelgut verwahrt werden. Möglicherweise haben Dilgas Informanten aber auch schon Hinweise zusammengetragen, und die Phex-Geweihte bietet den Helden diese Informationen gegen einen passenden Gegenwert an.

Das Tor kann mit einem Schlüssel geöffnet werden, von dem auch der Hafenmeister Orbert Sirbensack eine Kopie besitzt. Dabei hat das Tor selbst kein Schlüsselloch, der Öffnungsmechanismus findet sich in einem Steinsockel verborgen, der ein paar Schritt links vor dem großen Tor an der Felswand steht. Hier kann man auch ohne Schlüssel mit einer *Schlösser Knacken*-Probe +5 erfolgreich sein, oder mit einem FORAMEN +3 für 6 AsP.

Vorposten

Haben die Helden das Tor geöffnet, hängt ihr weiteres Vorgehen vor allem davon ab, was sie bisher herausgefunden haben. Wissen sie nur von einem Geheimgang ins Schloss, werden sie vermutlich überrascht sein, hier eine Schlucht voller Söldner vorzufinden.

Wenn sie aber schon von der Verschwörung gehört haben (oder sehr reaktionsschnell sind), können sie auch behaupten, sie wollten sich den Kämpfern anschließen, und sich so durch deren Reihen mogeln. Alternativ müssen sie die Wachen bekämpfen und überwinden, bevor sie Alarm schlagen können. Da hier aber niemand mit einem Angriff rechnet, lassen sich die Söldner recht einfach übertölpeln.

Als zukünftige Mitverschwörer werden sie in das eigentliche Lager zu Quartiermeister *Bachental* geschickt, der sie in die Soldrolle einträgt und ihnen Wappenröcke übergibt. Danach müssen sie sich bei einem der beiden Hauptleute melden, um ihre Kampffertigkeiten unter Beweis zu stellen. Als Söldlinge können sich die Helden recht frei im Lager bewegen.

Aber selbst wenn die Helden die Wachen besiegt haben, steht ihnen für kurze Zeit die Möglichkeit offen, sich als Söldner auszugeben, denn in einer Truhe bei den dreien liegen ebenfalls ein paar dieser Wappenröcke. Allerdings ist es dann nur eine Frage der Zeit, bis die überwältigten Wachen entdeckt werden und die Tarnung der Helden auffliegen lassen. Das Lager einfach zu stürmen ist angesichts der schieren Menge an Söldlingen ein beinahe aussichtsloses Unterfangen.

Schwert: INI 8+1W6
AT 11 PA 7 TP 1W6+4 DK N
LeP 30 AuP 30 RS 3 WS 7 MR 3

Das Söldnerlager

Das Lager der Söldner ist über mehrere Seitenschluchten verteilt und durch die steilen Felswände sehr unübersichtlich, was es den Helden einfacher macht. Im Zentrum finden sich die Quartiere der Söldlinge und Waffenknechte, die in einfachen Zelten hausen. Im Osten ist ein größerer Kampfplatz hergerichtet worden, auf dem Ritter *Erund von Olmingen* den Leuten eine solide Kampfausbildung angedeihen lässt und versucht, eine schlagkräftige Truppe zu formen. Im Nordwesten befindet sich eine Schmiede, in der die Zwergin *Ingrascha* gefangen gehalten wird, um die Waffen und Rüstungen der Söldner in Schuss zu halten. Bis vor gar nicht langer Zeit hat sie noch eine Schmiede in Nadoret betrieben, bis sie von Dajins Leuten entführt und hergebracht wurde.

In der Nähe von Ingraschas Arbeitsplatz ist auch das Quartier des zweiten Hauptmanns und seiner Leute zu finden. Noch weiter im Norden befindet sich ein Bogenplatz, auf dem *Gunda Kleep* das Sagen hat. Von dort kann man in eine weitere Schlucht gelangen, die allerdings von den Söldnern argwöhnisch gemieden wird und nur die 'Harypienschlucht' genannt wird, weil dort mehrere der verrückten Vogelfrauen leben und sogar Horste haben, in denen sie ihre Eier ausbrüten.

Die Höhlen und die Lagerräume

In der verwinkelten Schlucht findet sich im Nordosten der *Hohle Eingang*, ein zerklüftetes Höhlengewölbe. In zwei ausgedehnten Höhlen ist ein Lager eingerichtet worden, in dem sich Waffen, Rüstzeug und andere Dinge finden, nämlich große Teile der Piratenbeute und Schmuggelware (vornehmlich Waffen und Ausrüstung). Dort ist auch die Gittertür, die den Weg zur Burg versperrt. Von hier aus kann man über mehrere enge und steile Treppen in den Weinkeller der Feste gelangen. Der Schlüssel zu dieser Tür ist im Besitz des Lagermeisters Bachental, der gut auf ihn acht gibt. Eine Probe auf *Schlösser Knacken*+7 oder ein FORAMEN FORAMINOR+3 (und mit 7AsP) können diese Türe aber ebenfalls öffnen.

Das Vorgehen in der Schlucht

Wenn die Helden versuchen, sich an den Söldnern vorbeizuschleichen, haben sie es nicht einfach, denn sie können ja noch nicht einmal ahnen, wo der Weg zur Burg weitergeht. In diesem Fall ist es das Einfachste, einen einzelnen Söldner gefangen zu nehmen und zu zwingen, ihnen den richtigen Weg zu verraten. Dann gilt es immer noch, die Tür irgendwie aufzubekommen. Als Söldner können sie sich recht frei bewegen. Vorher müssen sie allerdings beweisen, dass sie es wert sind, in die Truppe aufgenommen zu werden. Sie müssen sich entweder als Schützen oder als Nahkämpfer beweisen. Zauberer werden gesondert behandelt, sie sollen Kaltenstein vorgestellt werden, sobald dieser das nächste Mal in der Schlucht ist. Natürlich ist es auch möglich, sowohl Schütze als auch Nahkämpfer oder sowohl Zauber als auch Schütze und so weiter zu sein.

• Ritter Erund stellt den Nahkämpfern einige seiner Leute zu einem Zweikampf entgegen, und zwar einen mehr, als Helden mitkämpfen. Sobald die ersten Wunden geschlagen sind und die Helden sich als einigermaßen fähig bewiesen haben, zeigt er sich zufrieden.

• Gunda Kleep verlangt von den Schützen, dass sie mindestens eine Harpyie erlegen und ihr Nest ausräumen.

Söldner
Schwert: INI 10+1W6
AT 14 PA 10 TP 1W6+4 DK N
LeP 30 AuP 32 RS 4 WS 7 MR 4

Harpyie
Klauen: INI 9+1W6
AT 14 PA 7 TP 1W6+5 DK N
LeP 35 AuP 50 RS 1 WS 7 GS 15 / 2*
MR 12 / 5 GW 9

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff**, Gelände (Baum, Gebirge)
*) in der Luft / am Boden
**) Bei einem *Gezielten Angriff* führt die Harpyie einen Sturzflugangriff aus, um den Gegner mit in die Luft zu nehmen. Oft werden die Opfer ins Nest gebracht (Kampf auf Bäumen), doch manchmal lassen die Harpyien es auch im Fluge einfach los (Sturzschaden), insbesondere dann, wenn sie weiterhin angegriffen werden.

Ritter Erund von Olmingen, ein Getreuer Kaltensteins

Der Ritter alter Schule gehört zu den Adligen, die Kaiser Hal als zu wenig kriegerisch und zu weich empfinden und deswegen lieber seinen Vetter Answin auf dem Thron sähen. Kaltenstein fiel es nicht schwer, ihn mit seinen geschliffenen Reden zu überzeugen, sich Dajins Verschwörung anzuschließen, und so begleitet er den Magier auf all seinen Reisen. Erund ist von Kaltensteins Integrität völlig überzeugt und würde für Answin ohne Zögern sein Leben lassen.

Geboren: 976 BF **Größe:** 1,78 Schritt
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: Ritter der alten Schule, kriegerisch, stolz

Schwert und Schild: INI 10+1W6
AT 16 PA 15 TP 1W6+5 DK N
LeP 37 AuP 40 WS 8 RS 5 MR 4

Herausragende Talente: Schwerter 14, Zweihandschwerter 12
Herausragende Vor-/Nachteile: Prinzipientreue (Rittertugenden)
Sonderfertigkeiten: Finte, Kampfreflexe, Klingensturm, Kriegsreiterei, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I, Umreißen, Wuchtschlag
Verhalten im Kampf: versucht den Gegner durch Finten in Kombination mit Wuchtschlägen außer Gefecht zu setzen.

Gunda Kleep, die Meisterschützin

Gunda ist eine treue Waffengefährtin Kaltensteins und hat an seiner Seite schon manches Abenteuer erlebt. Sie ist eiskalt und tötet bedenkenlos. Dabei bereitet es ihr kein besonderes Vergnügen zu töten, aber das Leben anderer ist ihr schlicht egal. Ihr wirkliches Streben gilt der Perfektionierung ihrer Schützenkünste. Ob sie dabei einen Armbrustbolzen in die Mitte einer Zielscheibe setzt oder in das Herz eines Menschen, ist einerlei. Sie weiß, dass Kaltenstein sie als Werkzeug auf seinem Weg zur Macht sieht, aber das stört sie nicht. So lange sie nur ein gutes Werkzeug ist, wird Kaltenstein schon nicht auf sie verzichten wollen. Zurzeit ist sie für Ausbildung und Drill der Schützen in der Schlucht zuständig, was sie überhaupt nicht mag, denn sie gibt sich nicht gerne mit Dilettanten ab. So ist es kein Wunder, dass sie keine Freunde hat – abgesehen von ihren beiden scharfen Hunden Bardo und Cella.

Geboren: 980 BF **Größe:** 1,90 Schritt
Haarfarbe: hellrot **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: skrupellose Armbrustschützin, eiskalt, unerschütterlich

Langdolch: INI 10+1W6
AT 13 PA 13 TP 1W6+2 DK H
Schwere Armbrust: INI 10+1W6 FK 24 TP 2W6+6
LeP 31 AuP 30 WS 7 RS 2 MR 4

Herausragende Talente: Armbrust 17, Sinnenschärfe 10
Herausragende Vor-/Nachteile: Balance, Begabung (Fernkampffertigkeiten), Goldgier 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Schnellladen (Armbrust), Gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterschütze (Armbrust), Scharfschütze
Verhalten im Kampf: versucht den Gegner durch gezielte Schüsse auszuschalten und gar nicht an sich herankommen zu lassen.

Meisterin Ingrascha, die unfreiwillige Waffenschmiedin

Ingrascha wurde vor einiger Zeit von den Piraten gefangen genommen, als sie Waffen an einen Kunden ausliefern wollte. Dajin hat sie in der Schlucht festgesetzt, damit sie die Truppen mit Waffen versorgt und vorhandene Waffen repariert, wenn sie bei den Übungen beschädigt wurden. Sie tut diese Arbeit nicht freiwillig und würde nur allzu gerne die Waffen sabotieren, statt sie zu reparieren. Aber da das sofort auffallen würde und sie dann mit schweren Strafen rechnen müsste, unterlässt sie es und hofft darauf, dass die Zeit schnell vorbeigeht.

Wer der Kaiser der Menschen ist, ist ihr herzlich egal, denn in ihren 150 Jahren hat sie schon einige Kaiser kommen und gehen gesehen. Deswegen interessieren sie die umstürzlerischen Pläne Answins auch nicht, aber sie verabscheut Dajin. Doch auch der hat nur eine begrenzte Lebensspanne, und Ingrascha kann in Ruhe abwarten, bis das Problem auf die eine oder andere Weise gelöst wird.

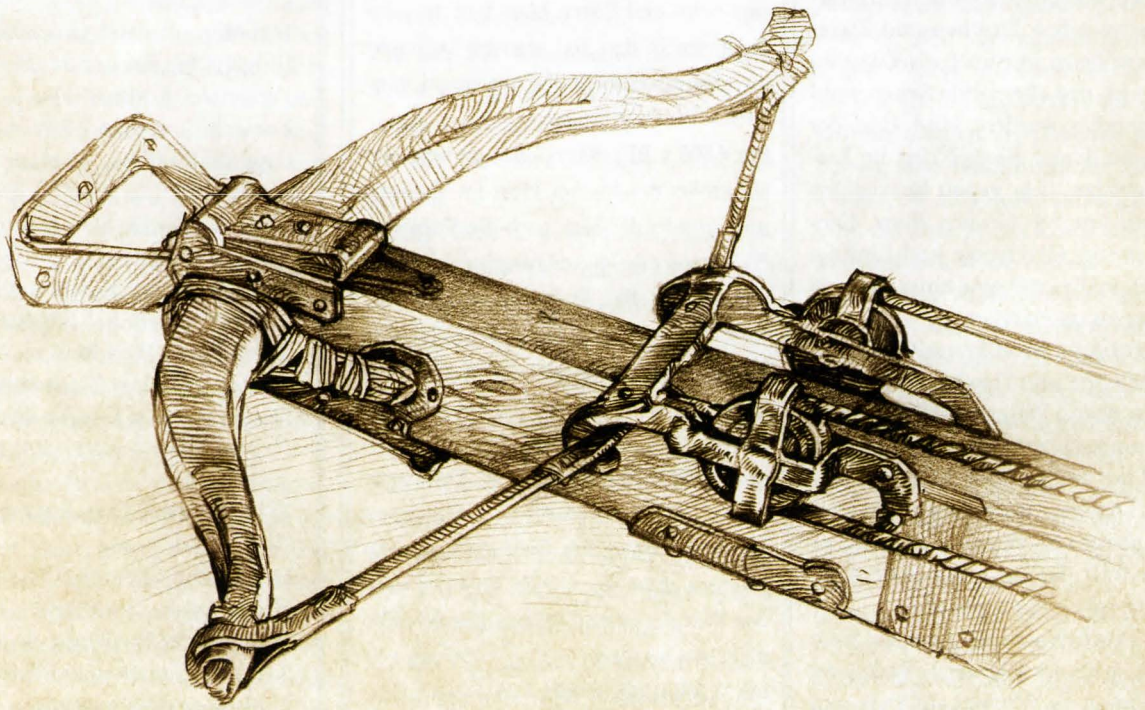
Geboren: 859 BF **Größe:** 1,30 Schritt
Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** hellbraun
Kurzcharakteristik: talentierte Waffenschmiedin, die in Dajins Dienste gezwungen wurde

Schmiedehammer: INI 8+1W6
AT 13 PA 9 TP 2W6+2 DK N
LeP 30 AuP 36 WS 7+2 RS 0 MR 4

Herausragende Talente: Waffenschmied 16, Plättner 14, Hüttenkunde 10
Herausragende Vor-/Nachteile: Zäher Hund
Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Wuchtschlag
Verhalten im Kampf: versucht die durch einen Rundumschlag auf Distanz zu halten.

Szenariovorschlag

● Die beiden Gefangenen der Söldner, der Wundarzt Ettel und die Zwergenschmiedin Ingrascha, sind mehr als dankbar, wenn es Helden gelingt sie zu befreien. Dabei ist Ettel auch eine wertvolle Hilfe, wenn es zu einem Kampf kommen sollte, denn er versteht sein Handwerk und kann beinahe jede Verwundung heilen.



Drachen und Magier

Die Region um die südliche Schleife des Großen Flusses hat in der Vergangenheit schon manches Mal eine größere Rolle gespielt, als sie es jetzt tut. So war der Kosch nicht nur über Tausende von Jahren Schauplatz eines unerbittlichen Kriegs zwischen Zwergen und Drachen, sondern später auch Ausgangspunkt für die bosparanische Besiedelung des heutigen Mittelreichs. Und schließlich sind auch noch die Magierkriege zu nennen, die den Kosch mehr erschütterten als manche andere Region. Natürlich haben diese Zeiten Spuren hinterlassen, manche offensichtlich, manche gut versteckt und längst vergessen. Und gerade diese Spuren sind es, die Material für manches Abenteuer liefern.

Ab Seite 89 finden Sie eine Beschreibung der bosparanischen Ruinen, die ein typisches Beispiel für Abenteuermöglichkeiten rund um lange vergessene Ereignisse bieten. Im Folgenden widmen wir längere Abschnitte den Drachen und einer Hinterlassenschaft der Magierkriege: die Moorbrücker Sümpfe.

Die Drachen und der Kosch

Die Drachen, die der Legende nach so alt wie die Welt sein sollen, gelten gemeinhin als die mächtigsten aller Lebewesen, die Dere bevölkern. Viele von ihnen sind uralt, zauberkundig und intelligent, was sie zu Wesen macht, die von den meisten Völkern gefürchtet, aber auch verehrt oder gar vergöttert werden – allein die Zwerge bilden hier die Ausnahme, denn ihnen gelten die Drachen als mythischer Erzfeind. Und so herrscht seit beinahe 10.000 Jahren ein erbitterter Krieg zwischen Drachen und Zwergen, der zwar heute nur noch als Zwist zu bezeichnen ist, den aber beide Seiten wohl niemals beenden werden. Und eine der Gegenden, an denen dieser Krieg am heftigsten getobt hat, liegt genau hier in den Bergen rund um den Großen Fluss. Dies ist Grund genug, Geschichte und Einfluss der Drachen in dieser Region einer näheren Betrachtung zu unterziehen.

Jedes aventurische Kind kennt Geschichten über Drachen und Drachentöter, denn lange haben sie das Wesen der Welt geprägt und sind somit ganz und gar Teil Aventuriens. Und fast immer heißt es in den Geschichten, Drachen seien riesig, könnten fliegen, zaubern und Feuer spucken. Und tatsächlich trifft das auch auf viele Drachen zu, aber eben nicht auf alle.

Die ersten Drachen sind der Legende nach die zwölf Kinder der Giganten. Sechs von ihnen verblieben als Wächter auf Dere und werden gemeinhin *Alte Drachen* genannt, die anderen sechs hielten Einzug nach Alveran und werden daher häufig als *Hohe Drachen* bezeichnet. Für gewöhnlich werden sie mit einem der Zwölfgötter assoziiert und erfahren somit einen gewissen Grad an Verehrung durch die einzelnen Kirchen.

Ein kurzer Abriss der Geschichte

um 7.200 v. BF: Nachdem der Alte Drache *Pyrdacor* den Zwergenkönig *Ordamon* gefangen genommen hat, kommt es zur *Schlacht des Himmelsfeuers*. Zwei zwergische Städte vergehen in den Himmelsfeuern der Drachen, allein *Xorlosch* übersteht. Erst nachdem die Zwergin *Organa* Pyrdacors Sohn und Ersten Marschall *Ancarion den Roten* in den Tod gerissen hat, endet die gigantische Schlacht mit einem unsicheren Waffenstillstand.

um 4.800 v. BF: *Athax Stahlauge* bezwingt ein großes drachisches Heer im Yaquirtal und gründet der Sage nach die *Stählernen Hallen von Lûr* im Ambossgebirge.

um 4.700 v. BF: *Andrasch*, Sohn Athax', wird erster Bergkönig von Tosch Mur. Damit werden die Ambossberge zu einem wichtigen Bollwerk im Kampf gegen die Drachen.

um 4.500–4.200 v. BF: Die *Elementarkriege*. Pyrdacor erschafft eine Armee von Elementarwesen, um die Angroschim zu besiegen. Erst der Geode *Brandan* kann den Pakt des Alten Drachen mit den Elementaren brechen.

um 2.300-2.100 v. BF: Der *Zweite Drachenkrieg*. Dieser von Pyrdacor entfesselte Krieg um die Macht prägt die Welt bis heu-

Die Hohen Drachen

Branibor mit den eisernen Flügeln, ein Diener des Praios, Drache der Gerechtigkeit
Darador mit den hundertfarbigen Flügeln, ein Diener des Praios, Patron der Antimagie
Famerlor mit dem Löwenhaupt, Gemahl Rondras, Wächter Alverans
Menacor der Sechsflügelige, Wächter des Limbus
Naclador, auch Varsinor genannt, Gefährte Hesindes, Wächter des Tempels der Wahrheit
Yalsicor mit dem Ziegenhaupt, Diener Travias, Drache der Freundschaft

Die Alten Drachen

Aldinor der Retter
Fuldigor der Beender
Nosulgor der Spender
Pyrdacor der Bewahrer, der Goldene
Teclador der Vorausschauende
Umbracor der Zerstörer

Doch selbst diese Wesen sind nicht unvergänglich. So entbrannte der *Zweite Drachenkrieg* vor allem deshalb, weil Pyrdacor, der als Wächter der Elemente bestimmt war und auf Dere verbleiben musste, nach immer mehr Macht strebte und schließlich das Gefüge der Welt zu zerschlagen drohte. Also stieg sein Feind aus dem *Ersten Drachenkrieg*, der erbittert um den Aufstieg nach Alveran geführt worden war, herab, um den Goldenen zu maßregeln. Der Kampf zwischen Famerlor und Pyrdacor verwüstete ganze Landstriche und brachte Völkern ihren Untergang, doch letztlich triumphierte der löwenköpfige Famerlor erneut. Pyrdacors Leib wurde zerrissen, seine Palaststadt Zze Tha in den Limbus geschleudert und seine Anhänger in alle Winkel der Welt zerstreut.

Ebenso rebellierte der Drache *Ardakor der Zerstörer*, der Sohn Umbracors. Er tötete seinen Vater, nahm dessen Gestalt an und lebte lange Zeit auf der Dracheninsel vor Myranor, wo er tyrannisch herrschte und sich als Umbracor ausgab – unter dem Namen Umbracor arcodarion. Alles, was ihm fehlte, war die Unsterblichkeit seines Vaters, die er seit den Magierkriegen mithilfe der Mantra'ke

te. Ganze Landschaften werden verheert, Völker vergehen in der Hitze des Krieges, der mit der Vernichtung Pyrdacors durch den Hohen Drachen Famerlor den Löwenhäuptigen endet.

210 BF: Ein Riesenlindwurm verwüstet Tallon und haust mehr als 100 Jahre lang in den Ruinen der Stadt.

249 BF: Die erste *Drachenqueste* wird ausgerufen.

423 BF: Dritte Drachenqueste. *Fendral der Flinke* löst als erster die drei Rätsel und zeichnet sich als Drachentöter aus, scheitert aber letztlich doch.

597 BF: *Fünfte Drachenqueste.* Argelion Schlangentreu, später ein Heiliger der Hesinde, scheitert angeblich im turbulenten Umfeld der Magierkriege an einer Echsenfrau.

671 BF: Der Drache *Greing Scharfzahn* lässt Koschtal brennen und nistet sich in einer Klamm bei Fürstenhort ein.

771 BF: Die Liebfelderin *Losiane Galahan von Kuslik* wird siebte Streiterin der Drachenqueste. Sie findet ihr Ende im Kampf gegen die Bestie *Mal'Ghorha*.

Malgorra über das Adamantene Herz zu erlangen suchte.

Doch selbst ohne diese schrecklichen, mythischen Drachen, zu denen auch *Ancarion der Rote* gehörte, ein Sohn Pydracors, den die tapfere Zwergenprinzessin *Organa* am Ende der Schlacht der Himmelsfeuer um 7.200 v. BF erschlagen konnte, blieben die Drachen jahrtausendelang eine Bedrohung für alle anderen Völker, die sich ihnen nicht unterwarfen. Und die Zwerge des Kosch waren ihre vehementesten Widersacher.

Die Namen vieler Drachen und Zwerge, die diese Kämpfe fochten, sind in den Annalen der anderen Völker heute vergessen, aber in den eingeweihten Kreisen rufen ihre Namen anerkennendes oder ehrfürchtiges Raunen hervor.

Die Menschen, die in den zwergischen Stammlanden des Kosch am Ambossgebirge leben, teilen häufig das Drachenbild ihrer zwergischen Nachbarn. Oft vermutet man, dass alles Gold, das einem Drachenhort angehört, verflucht ist. Solches Gold soll Unglück bringen oder den Träger mit drachischer Goldgier belegen, was unweigerlich zu seinem Untergang führt. Im Gedächtnis der Menschen hat sich vor

Wichtige Drachen im Gedächtnis des Großen Flusses

- die Alten Drachen, vor allem *Pyrdacor*, der ewige Feind der Zwerge
- *Ancarion der Rote*, der sein Revier der Legende nach im Windhag hatte und in der *Schlacht des Himmelsfeuers* bezwungen wurde
- der Drache *Greing Scharfzahn*, der erklärte Widersacher des Fürstenhauses des Kosch
- *Dumbracor*, der König der Westwinddrachen, der im Windhag haust und Pyrdacors Legionen, die die Zwerge dort vertrieben, angeführt haben soll
- der Höhlendrache *Delkessir*
- der *Riesenlindwurm von Tallon*
- die dreihäuptige Drachin *Chaidarion*, die im Eisenwald haust
- der goldene Kaiserdrache *Faldegorn*
- der Kaiserdrache *Morchur*, der – unbezwungen von den Zwergen – satt und fett in den Ingrakuppen schlafen soll
- der Höhlendrache *Totengletscher*, der auf dem gemiedenen Gipfel gleichen Namens hausen soll
- der Riesenlindwurm *Rinocor*, der vom Bergkönig Gornosch erschlagen wurde. Sein Hort wurde nie gefunden, obwohl er das Gold des Zwergs raubte, während der ihn erschlagen wollte.

Die Drachenqueste

Die Drachenqueste besteht aus mehren Aufgaben, die ein Orakel bestimmt, die der Hesinde-Kirche in Ferdok bekannt gibt. Alle 87 Jahre wird die Drachenqueste wiederholt. Nachdem 247 BF eine *Stimme aus dem Berg* das *Adamantene Herz* verkündete und 248 BF ein Zyklop eine dreiteilige Umbracor-Statue und einen goldenen Schild nach Ferdok brachte, wurde die erste Drachenqueste 249 BF im neu errichteten Ferdoker Hesinde-Tempel ausgerufen. Der Schild wurde später nach dem dritten Gewinner der Queste 'Fendrals Schild' genannt.

Bisher konnten noch nie alle drei Aufgaben gelöst werden, und nur der Streiter der Drachenqueste bekommt den *Schild des Fendral*, mit die letzte Aufgabe gelöst werden kann.

Blick in die Zukunft: Im Jahr 1032 BF wird der Hesinde-Geweihte *Dorion von Kuslik* die 10. Drachenqueste in Ferdok ausrufen. Sieger ist ein dann Spielerheld aus dem ersten Drakensang-Computerspiel.

Auserwählte der Drachenqueste

Jahr	Name
249 BF	Wernisholde vom Berg
336 BF	Ucuriane die Große
423 BF	Fendral der Flinke
510 BF	Orianna Goldschwinge
597 BF	Argelion Schlangentreu
684 BF	Argoram Sohn des Artoscham
771 BF	Losiane Galahan von Kuslik
858 BF	Schwertkönig Kordos
945 BF	Rutgar von den Silberfällen

allem der mehrere hundert Jahre alte Wurm *Greing Scharfzahn* verewigt, der dem Haus Eberstamm ewige Feindschaft geschworen hat. Er verwüstete um 670 BF wie ein Kupferblitz das Koschtal und nistete sich in einer Klamm bei Burg Ehrenstein in den Koschbergen ein, um Tribute aus dem ganzen Schetzeneck zu verlangen. Als der Graf sich weigerte, dem Drachen seine Tochter auszuliefern, brannte das Koschtal erneut. Der Graf, seine Tochter und Hunderte ihrer Vasallen fanden den Tod. Fürst Halmdahl schließlich konnte den Wurm vertreiben und errichtete Burg Fürstenhort über dem Lagerplatz des Drachen. Viele Koscher glauben, dass auf dem Hort des Drachen bis heute ein böser Fluch liegt, der auch die Fürstenfamilie und den Kosch befallen hat.

Auch *Delkessir* ist weithin bekannt. Er ist ein alter Höhlendrache, dessen Revier weitab von den Zwergenbingen in den südlichen Koschbergen liegt. Die Gratenfelser Baronien Schwertleihe, Galebquell und Gernebruch leiden häufig unter dem Wurm, doch es scheint ruhiger um ihn zu werden.

Das drachische Übel im Gedächtnis des einfachen Volkes verkörpert der 'Riesenlindwurm vom Tallon', der im Jahr 210 BF die aufstrebende Stadt Tallon in der Grafschaft Ferdok vollständig zerstörte und danach gut 100 Jahre in den Ruinen hauste. Das hinterließ auch bei den Menschen eine tiefsitzende Furcht vor allem Drachischen. Der Name dieses Riesenlindwurms ist unbenannt, dennoch ist die Erinnerung an diese Kreatur tief im Gedächtnis der einfachen Menschen des Koschs verwurzelt, weil er lange Zeit die ganze Gegend um die Stadt, die er vernichtet hatte, unterjochte.

Chaidarion ist eine Riesenlindwürmin, die von den Zwergen zwar zunächst von ihrem Hort in den Bergen vertrieben werden konnte, aber beängstigend schnell in der Gegend um Virayamun eine Schreckensherrschaft mit eigener Verehrung etablieren konnte.

Auch positive Beispiele wie der *Goldene Faldegorn*, ein junger Kaiserdrache, der Weggefährte des Magiers Rohezal ist, gelten den Menschen im Amboss bestenfalls als Ausnahme von der Regel: "Nur ein toter Drache ist ein guter Drache."

Drachenkulte – Verehrung im Verborgenen

Große und alte Drachen fordern oftmals eine Verehrung in ihren Territorien, angefangen von regelmäßigen Tributzahlungen über Opferungen von Tieren oder gar Jungfrauen und Jünglingen bis hin zu regelrechter Anbetung. Seit Urzeiten gibt es verschiedene Kulte, die den Drachen (als Allgemeinheit) huldigen oder die auch nur einzelne Drachen verehren, wie Umbracor, Pyrdacor oder Naclador. Meistens wurden solche Kulte von mächtigen Dienern Pyrdacors oder der Alten Drachen angeführt und auch im Kosch gibt es solche Kulte. Gerade hier, wo die Zwerge so offensichtlich das Denken der Menschen prägen, haben sich auch einfach deren Widersacher platzieren können. Die Kulte der *Uled ash'Shebah*, die durch die Mantra'ke Malgorra gelenkt werden, die *Kinder Seldrakons*, die die Mumie des Drachenmenschen anbeten und von ihm Weisung erhoffen, oder der *Flammenbund*, den Dagor begründete, sind nur drei der Zirkel, die versuchen, die Macht der Drachen im Kosch zu neuer Blüte zu führen.

Der Zirkel der Frrh'n'chhz – "Die vielgestaltige Herrschaft"

Durch Jahrhunderte andauernde Intrigen, Gewalt und Geduld gelang es Malgorra, die Anführer der wichtigsten Drachenkulte in einem Geheimbund zu vereinen. Niemand außer den Mitgliedern des *Zirkels der Frrh'n'chhz* selbst war dessen Existenz bewusst.

Wann immer sich ein neuer Drachenkult bildete, versammelte sich der Zirkel an geheimen Orten, um über eine geeignete Vorgehensweise zu beratschlagen. Malgorra und ihre Schergen begannen so, die Vorherrschaft der Zwerge im Kosch ins Wanken zu bringen. Auch wenn ihre Erfolge zunächst marginal waren, konnte Malgorra eine größere Gruppe von Anhängern in allen wichtigen Orten versammeln, die ihr die wichtigen Informationen zum Adamantenen Herz zutrugen und gleichzeitig allen andern Nachforschenden das Leben schwer machten.

Malgorra und die anderen Mantra'kim

Anmerkung: Malgorra ist eine der Hauptantagonisten des Computerspiels **Drakensang**. *Sollten Sie* **Drakensang** *noch nicht gespielt haben, dann sollten Sie den nachfolgenden Abschnitt überblättern. Außerdem stammen einige der folgenden Texte aus einer Zeit nach 1009 BF, aber sie dienen dennoch zum besseren Verständnis der Figur auch zu früheren Zeiten.*

»Schwärmt aus! Kehrt das Unterste zuoberst! Findet den Schatz aus der Drachenzeit! Das Adamantene Herz kann sich vor uns nicht verbergen. Es wird unser sein, zur höheren Ehre des Gottdrachen. Dann werden die Völker zittern. Dann werden wir Aventurien in Sklaverei führen, von Küste zu Küste, vom ewigen Eis bis zu den dampfenden Wäldern. Deus Draco, Umbracor ardacorion, dominus posteritatis, me exaudiet.«
—Malgorra, Drachenruferin der Uled ash'Shebah, Ende 1030 BF

Gemeinsam mit ihrem Gelegegeschwister *Yalstene* ist Malgorra die älteste der Mantra'kim. Bereits seit der Blütezeit der Herrschaft Pyrdacors vor über dreitausend Jahren verfolgen die 'sich stets häutenden Schwestern' ihre Pläne – zunächst als Hohepriesterinnen ihres Volkes, später als Drahtzieherinnen in den Schatten. Damit sind beide weit ältere Schrecken für die Völker Aventuriens als die dunkle Elfe Pardona, ein Geschöpf Pyrdacors, oder die große Schlange von Maraskan, die Skrechu.

Die Mantra'kim

»Die Drachlinge aber sind die höchsten Diener des Drachen. Halb Mensch und halb Schuppenwesen, Intelligenz gepaart mit Niedertracht und Magie. Anders als ihr Meister konnten sie all die Jahre überstehen, indem sie sich mittels Magie ein menschliches Aussehen gaben. Doch hält die Maskerade einer detaillierten Expertise der Kraftfäden nicht stand.
Die Mantra'kim, wie sie genannt werden, ziehen die Fäden der Macht, sie sind auf der Suche, eine Pforte zum Echsenreich von Zze Tha aufzustoßen, und sie scharen verblendete Echsendiener um sich.«
—persönliche Notizen des Erzmagiers und Echsenforschers Rakorium Muntagonus, 1026 BF

Die Mantra'kim (Einzahl: ein Mantra'ke, seltener Mantra'keh, kein geschlechtlicher Unterschied) oder Drachenmenschen sind eine von den Alten Drachen vor Urzeiten erschaffene Dienerrasse, und obwohl es heißt, dass sie bereits seit dem Zehnten Zeitalter ausgestorben seien, wirken bis heute einige wenige Mantra'kim im Verborgenen und verfolgen ihre uralten Pläne. Oftmals führen sie geheime Orden oder Kulte der Alten Drachen in Aventurien und Myranor an, wie zum Beispiel die *Uled ash'Shebah*, einen Pyrdacor-Kult, der die Erweckung des Gottdrachen plant, oder die Ardakor anbetenden *Kinder des Seldrakon*.

Ein Mantra'ke erreicht in seiner wahren Gestalt bis zu dreieinhalb Schritt Größe und erinnert an einen aufrecht gehenden Drachen. Sie sind äußerst agil und in der Lage, zeitgleich Waffen zu führen und ihre Gegner mit Zauberei zu attackieren. Ohnehin sind ihre magischen Fähigkeiten enorm. So können sie durch eine magische Häutung ein völlig anderes Aussehen annehmen, um sich in jeder humanoiden Form zu verbergen. Auffällig bleiben dann meist nur ihre Augen, die häufig unterschiedliche Farben oder eigenartige Pupillen aufweisen, sowie die dünne und rötliche Haut der Verwandelten, die an die eines Neugeborenen erinnert. Besonders mächtigen Mantra'kim soll es sogar möglich sein, durch mehrfaches Abstreifen der Hülle in Folge ihre Lebensspanne von etwa 200 Jahren um ein Vielfaches zu verlängern.

Alte Legenden behaupten, dass düstre Artefakte existieren: Rüstungen, die wie Drachen geformt sind und ihre Träger langsam in einen Mantra'ke verwandeln.

Das Adamantene Herz

»Es gibt einen Stein, geboren aus dem Herz des lapis philosophorum*, der ist nicht gedacht für die jungen Völker und Teil der alten Äonen von Drachen und Riesen. Er ist* cor arcanum*, das verschwiegene Herz und* cor in umbris*, das Herz in den Schatten (Hinweis auf Lage des Herzens? Finsterkamm?), versteckt vor aller Welt. Er ist* cor salutare*, denn geschaffen wurde er zum Heil der Schöpfung. Und er ist* cor convalescens*, denn wer ihn nimmt, wird erstarken und die Mächte der Welt untertan wissen. Vor allem anderen aber ist er* cor intemperantiae*, denn er vermag in unseren Händen Dinge jenseits unserer Ahnung zu vollbringen: Er verwandelt Blei in Gold, er erhöht Sterbliche zu Unsterblichen, er befreit Magie zur Freizauberei, er lässt Willen zu Schöpfung werden, Frage zu Wissen und Suche zu Weisheit.*
Geheißen aber soll er werden cor adamantinum*, das Adamantene Herz, denn er strahlt im magischen Feuer und sei jeder Kreatur von Geist das* desiderium ultimum*. Zwerge schürfen nach dem Stein, Menschen reisen auf seinen Spuren und auch Drachen begehren ihn, um ihm dem Drachenkaiser darzubieten."«*
—aus dem Compendium Drakomagia *des Pher Drodont, Puniner Abschrift*

Das Adamantene Herz, das manchmal auch *Madamantenes Hertz der Mondin* genannt wird, ist von vielen Legenden umrankt. Eine besagt, dass es aus dem *Stein der Weisen* erschaffen worden sei und Weisheit oder gar fast unbeschränkte Macht verleihen könne, aber von Ingerimm an einen sicheren Ort verbracht worden sei. Tatsächlich handelt es sich um den Karfunkel Umbracors, was genau der Grund ist, warum Malgorra es benötigt, um in einem komplizierten Ritual Ardakor Unsterblichkeit verleihen zu können.

Geschichte

Nach dem Ende des Zweiten Drachenkrieges um 2.100 v.BF, das den Untergang Pyrdacors und die Entrückung des Echsenreichs Zze Tha mit sich brachte, blieben die Gelegegeschwister auf Aventurien zurück. Sie begründeten – ebenso wie andere Mantra'kim – Gemeinschaften und Geheimbünde, um das Erbe des Gottdrachen zu bewahren, seine in alle Winde zerstreuten Gefolgsleute erneut zu versammeln und ihrem Gebieter damit ein glorreiche Rückkehr in die Welt zu ermöglichen. Über die Jahrtausende haben sich die herrschsüchtige und von Zorn getriebene Malgorra und die intrigante und verschlagene Yalstene immer wieder zusammengerauft, und schließlich hob Malgorra den *Zirkel der Frrh'n'chhz* aus der Taufe, in den sie auch andere mächtige und alte Mantra'kim berief, die das Ende der Drachenherrschaft überlebt hatten (so etwa ihre Schwester Yalstene, die die *Uled ash'Shebah,* und *Dagor*, der um 900 BF den *Flammenbund* gründete, sowie *Seldrakon* und *Valonion*). Dabei war das letzte und höchste Ziel etwas, das sie Frrh'n'chhz nannten: im Geheimen die Herrschaft über alle Drachenkulte Aventuriens zu erlangen, um über diese Mittel und Wege zu finden, Zze Tha und damit den Palast des Gottdrachen zurück in die Dritte Sphäre zu rufen und Pyrdacor wiederzuerwecken, damit er erneut seine Herrschaft über Dere aufnehmen könne. Für Jahrhunderte blieb Malgorras Macht unangetastet, in denen sie ihre Herrschaftsgelüste auslebte und ihren Einfluss auf immer mehr Drachenkulte ausweitete. Doch dann verfiel sie immer mehr den Einflüsterungen des Alten Drachen *Umbracor ardacorion,* und die zerstörerische Macht des falschen Umbracors entsprach so sehr Malgorras eigenem Wesen, dass sie sich von der Verehrung Pyrdacors entfernte, den sie schließlich als gescheitert und damit schwach abschrieb, um nun *Ardakor* zu dienen.

Malgorras Pläne

Um die Unsterblichkeit für ihren Drachengott zu gewinnen, betrieb Malgorra über Jahrhunderte intensive Studien in allerlei mystischen oder uralten Quellen zum Adamantenen Herz. Nach langem Suchen entdeckte sie erste Hinweise und begann zu vermuten, dass das legendäre Artefakt tief unter dem Ambossgebirge verborgen liegt, wo die Zwerge Murolosch errichtet haben, die verborgene Hauptstadt der Waldwacht.
So entsandte die Drachenruferin ihre Kultisten in den Kosch, um die Zwerge des Amboss (und natürlich auch deren Verbündeten) zu demütigen und zu schädigen, wo es nur ging – der Amboss war schon immer ein wichtiges Schlachtfeld im Zwist zwischen Zwergen und Drachen. Letztlich wollte Malgorra erreichen, dass die Zwerge vertrieben werden, damit die Suche nach dem Adamantenen Herz vorangetrieben werden konnte. Sie selbst begab sich um 450 BF in menschlicher Gestalt dorthin und begründet kleinere Zellen von Drachenkultisten, allen voran in Ferdok. Zweimal gelang es der Drachenruferin im Lauf der Jahrhunderte Streiter der *Drachenqueste* aufzuhalten, die ihr Konkurrenz im Wettlauf um das Adamante Herz machten – zuletzt im Jahre 771 BF, als sie in Gestalt der dreiköpfigen Bestie *Mal'Ghorha* die Streiterin schlicht in Fetzen riss.
Nach 1009 BF: Malgorras Schicksal wird sich erst in der Zukunft erfüllen, genauer im Jahre 1032 BF, und ist zu weiten Teilen die Grundlage **Drakensangs**.

Malgorras Charakter und Fertigkeiten

Seit Pyrdacors Fall ist Malgorra von kaltem Zorn erfüllt, der jedoch von Zeit zu Zeit heiß aufflammt. Wie beinahe alle ihrer Rasse, agiert sie stets nach drachischen Maßstäben und deren Eigenheiten entsprechend, so dass ihr gesamten Wirken mitleidlos, ja grausam gegenüber anderen (und in ihren Augen minderen) Rassen ist – als gleichrangig erkennt sie allein die Drachen und die zaubermächtigen Ssrkhrsechim an.
Ihr unglaubliches Alter verdankt Malgorra einem mantra'kischen Ritual, das einer Häutung der Echsen ähnelt und 'Ritus der Widergeburt' genannt wird. Für den Preis eines Teils ihrer Erinnerung und mit dem mehrfachen Ablegen ihrer Haut kann sie Körper erneuern und lebt so bereits seit fast 10.000 Jahren.
Malgorra strebt die Erneuerung einer reinen Drachenherrschaft an, weswegen sie den namenlosen Intrigen Pardonas und dem asfalothischen Treiben der Skrechu entgegentritt, auch wenn sich die Pläne ähneln. Während sich jedoch manche von Pardonas Plänen über Jahrhunderte erstrecken und die Skrechu von Inkarnation zu Inkarnation plant, ist Malgorra in der Zeit verhaftet, in der sie lebt: Sie schöpft zwar aus uraltem Wissen – zumindest jenem Teil, den sie im Laufe der Äonen nicht vergessen

hat –, aber sie tut hier und jetzt, was sie für ihren Drachengott tun muss. Ein Vorausplanen über Jahrhunderte entspricht nicht ihrem Wesen. Aufgrund ihrer Erfahrung versteht Malgorra es, Geheimkulte aufzubauen und in verschiedenen Erscheinungen die jüngeren Rassen zu manipulieren. Dabei weiß nur sie, dass alle Versprechungen Täuschung sind: Kein Mensch oder Elf wird in einem neuen Drachenreich eine andere Position als die eines 'Zlahh Vhregg' (echsisch: nackter Diener; daraus wurde später das Wort 'Sklave' abgeleitet) einnehmen.

Malgorra verfügt über Kontakte zu anderen Mantra'kim wie Noldrokon oder Dagor, unter denen sie als 'wahrlich Erwählte des Drachen' gilt, ist aber zu jedem Zeitpunkt bereit, diese für ihre Ziele und damit die Ardakors zu opfern.

Im Moment können die Helden Malgorra nur in ihrer menschlichen Gestalt begegnen, die sie nutzt, um ihre Pläne vorzubereiten: Als Fürstin Malgorra del Incencio können die Helden ihr eventuell auf Dajins Ball begegnen (siehe Seite 187). Dabei erscheint sie als hochgewachsene, eiskalt wirkende Frau mit streng zurückgekämmten, kurzen, schwarzen Haaren und leuchtenden, rotgoldenen Augen. Ihre Stimme ist befehlsgewohnt und klingt leicht spröde. Malgorra trägt für gewöhnlich gewagt geschnittene Kleider in violetten Tönen, die viel Haut zeigen. Selten ist sie ohne ihren Stab anzutreffen, der sie als Zauberin ausweist. Denn die zaubermächtige Mantra'ke gibt sich gerne als kundige Magierin aus. Die Anführerin der Drachenkulte ist gewohnt, dass ihre Anweisungen sofort, widerspruchslos und exakt umgesetzt werden. Sie hasst es, sich zu wiederholen, und reagiert auf Widerstand jähzornig. Ihr ganzes Wesen zeigt, dass sie sich ihrer Macht sehr bewusst ist, und sie zeigt jedem Gegenüber arrogant und überlegen.

Geboren: um 9.000 v. BF **Größe:** 1,82 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** rot-golden
Kurzcharakteristik: skrupellos agierender Schrecken aus alter Zeit
Wichtige Wesenszüge: jähzornig, machtlüsternd, gnadenlos
Ziele und Motivation: Unsterblichkeit für ihren Drachengott Umbracor ardacorion gewinnen; die Zwerge schädigen, wo es nur geht; ihre eigene Macht ausbauen
Beziehungen (SO 9): ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Wichtige Publikationen: Computerspiele *Drakensang* (2008)

MU 18 KL 19 IN 12 CH 13
FF 10 GE 14 KO 13 KK 11
Stab: INI 13+1W6
AT 15 PA 14 TP 1W6+1 DK NS
Rüstung: RS 5 BE 0 WS 7 GS 7
LeP 26 AuP 31 AsP 65 KaP – MR 8

Vor- und Nachteile: Flink, Gedankensprache, Immunität (Feuer), Schwer zu verzaubern, Telekinese, Zäher Hund; Empfindlich gegen Eis, Natürlicher Rüstungsschutz (5), Rachsucht, Jähzorn 9
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 15, Sinnenschärfe 12, Geschichtswissen 12, Götter/Kulte 16, Magiekunde 19, Philosophie 14, Sternkunde 16, Alchimie
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Hammerschlag, Kampfreflexe, Wuchtschlag
Zauberfertigkeiten: Malgorra beherrscht viele Rituale und Zauber der Merkmale *Einfluss*, *Herrschaft*, *Schaden* und *Verwandlung* meisterlich bis brillant, dazu einige *Limbus-* und *Temporal*rituale. Die Rituale wirken häufig wie bekanntere Zauber heutiger Zeit, so z.B. KULMINATIO KUGELBLITZ oder TRANSVERSALIS TELEPORT.
Besonderheiten: In ihrer wahren Gestalt misst Malgorra 2,61 Schritt und hat ein violettes Schuppenkleid. Ihre KO beträgt dann 21, ihre KK 20. Malgorras Biss in ihrer wahren Gestalt überträgt ein Gift, das ähnlich wirkt wie *Tinzal:* 1W6+1 SP/SR, Atemnot (KK-4; keine *Athletik*-Proben erlaubt). Beginn: 1SR. Dauer: 2W6 SR.

Mögliche Verwendungen im Spiel

● **Auftraggeberin:** Gerade im Vorfeld von **Drakensang** ist Malgorra an Informationen über allerlei Dinge interessiert, seien es Drachensichtungen, Abschriften von Tempelchroniken oder zwergische Geheimnisse. Und da sie sich selten selbst die Hände schmutzig macht, sucht sie immer wieder willfährige Handlanger, die ihr bestimmte Artefakte, Bücher oder Ingredienzien für Tränke oder Rituale beschaffen. Dabei bietet sie stets eine gute Bezahlung.

● **Gegenspielerin:** In dieser Rolle begegnet Malgorra den Helden vermutlich am häufigsten, denn ihr Machthunger und ihre Ziele, dem Drachen Ardakor Unsterblichkeit zu verschaffen und den Zwergen zu schaden, machen sie zur perfekten Drahtzieherin von Einbrüchen und Diebstählen sowie von Überfällen und Entführungen, die die Helden aufklären müssen. Dabei hält sich Malgorra meist im Hintergrund auf und schickt ihre Schergen aus, die sie bereitwillig opfert.

● **Malgorra in Am Fluss der Zeit:** Mit den umstürzlerischen Intrigen des Baron Dajin hat Malgorra nichts zu tun. Allerdings weiß sie davon und ist der Meinung, dass alles, was Zwist zwischen die Menschen bringt, ihren Interessen hilft. Wenn es sich also ergibt, unterstützt sie Dajin – und würde ebenso die Gegenseite unterstützen, sobald sie das Gefühl hat, dass Dajin beziehungsweise Answin Oberwasser bekommt. Malgorra erscheint im Spiel nur ein einziges Mal: beim Ball auf der Burg Nadoret, bei der sie sich anschauen will, was Dajin so tut.

● **Malgorra im Ferdoker Pergament:** Auch wenn sie im Roman nur einen kurzen Auftritt hat, ist sie doch die eigentliche Drahtzieherin. Denn der Magier Piramor, der den Junker Timiskos begleitet und berät, ist in Wirklichkeit einer ihrer Anhänger und Diener. Malgorra sucht seit längerer Zeit den Mantra'ke Zarassu, der vor etwa hundert Jahren hier in der Gegend aktiv war, dann aber plötzlich verschwand. Sie spürt, dass er noch am Leben ist, und vermutet, dass er sich irgendwo in Tiefschlaf befindet. Daher hat sie Piramor beauftragt, Zarassu zu finden und sich dazu des ahnungslosen Edlen von Timiskos. Dass dieser glaubt, für Dajin und Answin zu arbeiten, ist nur ein Manöver, um ihn bei Laune zu halten – denn für einen Drachenkult zu arbeiten käme für ihn wohl kaum in Frage. Wenn Sie die Handlung des Romans für den Spieltisch umsetzen, können Sie die Helden natürlich herausfinden lassen, wer hinter Piramor steckt. Dennoch sollten Sie Vorsicht walten lassen, denn die Mantra'ke ist ein zu mächtiges Wesen, als dass die Helden sie in einem Kampf besiegen könnten. Lassen Sie es also nicht zu einem direkten Duell kommen, wenn Sie Ihre Heldengruppe nicht auslöschen wollen.

Bragahn

Bragahn für den eiligen Leser
Einwohner: 700
Wappen: weiße Gans mit ausgebreiteten Flügeln auf Rot
Herrschaft: Bürgermeister Idamil der Steinmetz für Baron Barytoc
Tempel: Ingerimm, Tsa (bis 1009 BF, dann nur noch ein Schrein), Travia
Besonderheiten: Festung Osch im Wasser des Yarbocsees, zur Roburwaage umgestaltetes Denkmal

Nur eine morsche Palisade umgibt das verschlafene Städtchen Bragahn mit seinen etwa 500 Einwohnern. Es liegt am Ufer des recht beachtlichen Yarbocsees, auf dem die Gänse auf ihrem herbstlichen Weg ins Warme zwischenlanden. Deswegen glauben die Einheimischen, dass dieser See der Göttin Travia besonders am Herzen liege, denn ihr Tier ist ja die Wildgans. Die Festung Osch im Wasser schützt die verschlafenen Städter und die Gänse gleichermaßen. Zwei Tage reist man bis zur nächsten Stadt, und nur deshalb haben Handwerker, Händler und Wirte in den nassen Auen ein gutes Auskommen. Die Bewohner sind zu großen Teilen offenherzig, freundlich und leichtgläubig, und der Wirt in der Taverne spendiert schon einmal Brot und Bier für eine gute Heldengeschichte – und ein Stück Braten dazu, wenn er sie für wahr hält.

Die Stadt mit ihren gepflasterten Straßen, dem kleinen Markt und der wehrhaften Burg hat schon bessere Tage gesehen, doch der letzte Baron verschleuderte allen Reichtum und luchste seinen Untertanen jeden Silberling aus der Tasche. Ob dieser Schatz nun mit ihm im See liegt, in dem er ertrunken sein soll, kann niemand beschwören. Aber seit der Ogerschlacht vor fünf Jahren regiert der Zwerg *Barytosch* die Stadt. Aber auch er ist nicht übermäßig beliebt, geht den betulichen Bragahnern seine neuen Ideen doch viel zu weit. "Bragahn ist und Bragahn bleibt", pflegt Bürgermeister *Idamil der Steinmetz* zu brummen, wenn ihm der Baron wieder einmal erzählt, wie man das Leben in der Stadt verbessern und verschönern könne.

An schummrigen Winterabenden erzählen die Alten gerne, irgendwo unter der Stadt würden noch uralte Geheimnisse aus den Zeiten schlummern, als die Welt noch jung war und die Zwerge einen fürchterlichen Krieg gegen die Drachen fochten. Im **Travia-Tempel** hört *Mutter Abarga* solche Geschichten gar nicht gern, denn sie möchte Frieden und Einklang in der Stadt erhalten. Und wenn solche Gerüchte bekannt würden, könnten Fremde, Schatzsucher und Abenteurer herbeigelockt werden und die Ruhe stören. Im **Peraine-Tempel** hingegen sammelt *Haldora Preininger* Pflanzen und Kräuter aus aller Herren Länder und heißt jeden kundigen Fremden willkommen. Sie steuert ihr Geheimrezept zum örtlichen Branntwein ihres Bruders bei: Wer zwei Dutzend Fingerhüte von *Phelbos Donnerkeil* trinken kann und noch steht, bekommt sein Geld in der Taverne doppelt zurück.

Des guten Drachen Ende – oder: ein Ferdoker Held

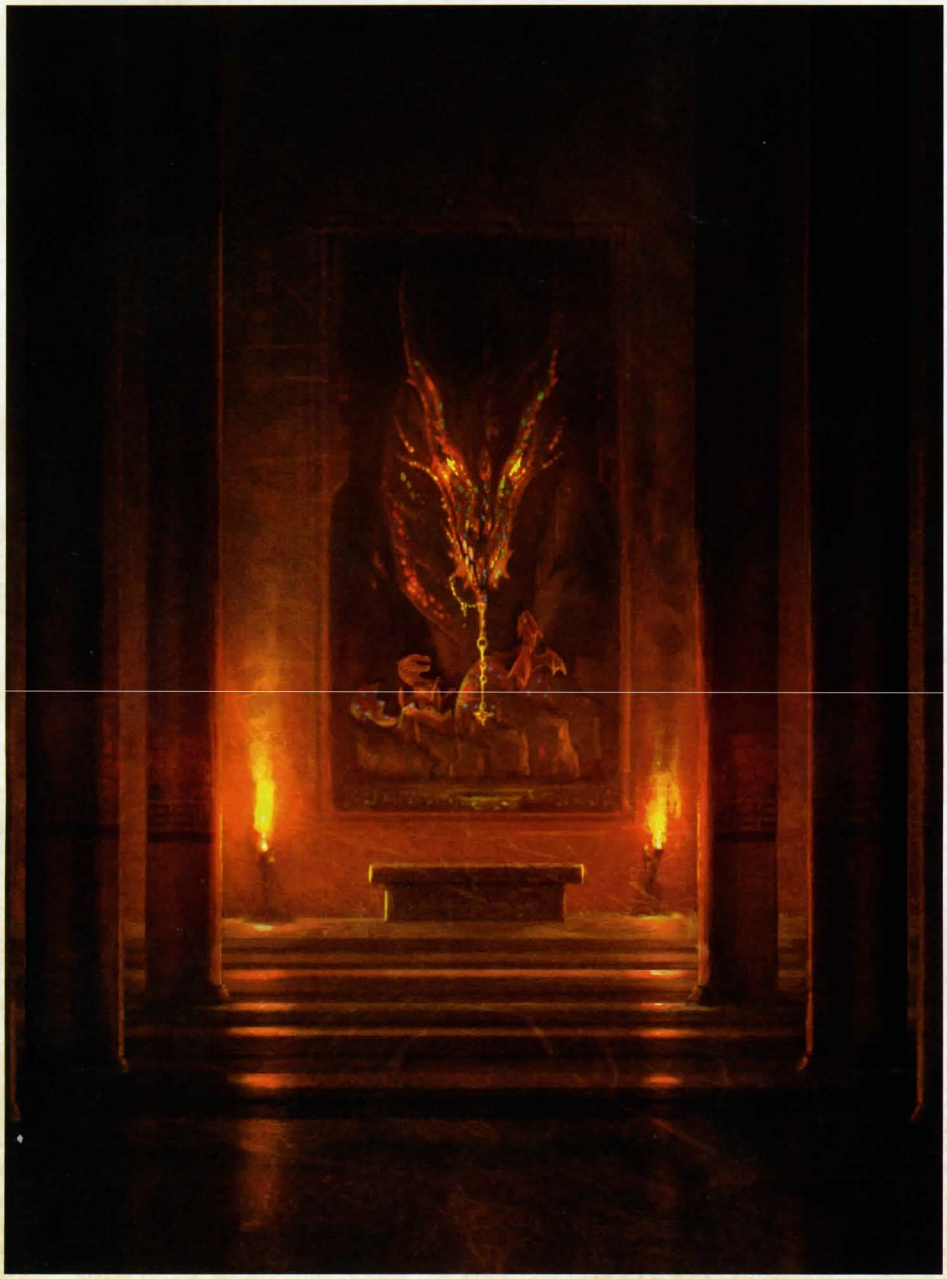
»Es begab sich aber zu der Zeit, als der gute Drache Bragacor zum zwölf mal zwölften Mal erschien, um den Frühling zu bringen und die bösen Geister zu vertreiben, dass ein Rittersmann aus Ferdok kam, gerüstet mit einer schweren Lanze und ausgestattet mit dem festen Willen, als Drachentöter in die Geschichte einzugehen. Der warf sich auf den Drachen, obschon die Bragahner ihn beschworen, den Frühlingsbringer nicht zu töten, und bezwang ihn. Mit einem Schwerthieb trennte der Ritter den Drachenkopf ab und mit einem zweiten den Schwanz, diesen spießte er auf und hielt ihn stolz in die Höhe. Doch das ätzende Drachenblut floss aus dem Schuppenschwanz den Arm hinab ins Gesicht und verbrannte des Ritters Antlitz. So errichteten die Bragahner dem Mörder ihres Frühlingsbringers ein Denkmal, das jeden ermahnt, erst zu denken und dann zu handeln und stets auch das (Drachen-)Ende zu bedenken.«
—moralisierende Variante der Bragahner Drachenlegende aus dem Travia-Tempel Bragahns

Bragahn ist in der Geschichte immer wieder von Drachen bewohnt und besucht worden. Die Ursprünge dafür sind unbekannt, aber die Drachen kamen auch deshalb immer wieder, weil die Bewohner dieses Landes, eingezwängt zwischen dem Großen Fluss und seinen mystischen Gefahren sowie dem Gebirge mit seinen zwergischen Wächtern die Drachen stets mit offenen Herzen empfingen. Legenden wie die vom *Frühlingsbringer*, der vor einigen Jahrhunderten die Bragahner wie ein Schutzgelderpresser schröpfte, werden auch heute noch gern erzählt. Dabei sind die meisten Bewohner der Region nicht klug genug, hinter dem vermeintlichen Schutzdrachen ein uraltes und schlaues Raubwesen zu erkennen, das die Leichtgläubigkeit und Furchtsamkeit der Bauern ausgenutzt hat.

Die historische Bedeutung des Denkmals auf dem Bragahner Marktplatz ist heutzutage legendenumwölkt: Der steinerne Ritter auf seinem Sockel hat längst das emporgereckte Schwert eingebüßt und es gegen die Marktwaage getauscht, um seinen Hals werden Nachrichtentafeln gehängt. 'Der alte Robur' oder 'Roburwaage' wird das Denkmal genannt – und vielleicht verbirgt sich dahinter der in Vergessenheit geratene Ritter, der damals den Drachen vertrieben oder erschlagen hat.

Das grüne Haus der Tsa

»Nur eine Generation ist es her, dass erneut der Kult um die geschuppten Kinder Prydakors im vermaledeiten Bragahn aufbrach: Es bedurfte großen Mutes und heldenhafter Anstrengung, um Drachling und Anhängerschaft zu besiegen! Das anfällige Bragahn: Schon vor Urzeiten – während Angroschs Kinder auf den Bergen Wache hielten – beteten die dummen Menschen in den Niederungen am Großen Fluss Brazassu an, einen tückischen Drachen, der sich füttern und verehren ließ von leichtgläubigen Bauern, denen jede Lügengeschichte glaubhaft schien, die mit gespaltener Echsenzunge gesprochen ward. Dass heute ein Angroscho über Bragahn herrscht, mag ein für allemal die Drachenkulte Bragahns austilgen!«
—aus den angroschgefälligen Schriften
im Hesinde-Tempel zu Ferdok, 1007 BF



Im östlichen Teil der Stadt, wo die Palisade am Seeufer entlangführt, steht der bunte Tsa-Tempel, dessen markante Architektur aus kunstvoll aneinandergefügten, jeden rechten Winkel vermeidenden Steinplatten von einem schlanken, grünen Turm überragt wird. Die gleiche Farbe wiederholt sich im Dach des Gemeinschaftshauses der Bragahner Handwerkerschaft in unmittelbarer Nachbarschaft des Tempels, das mit kräftig grünen Ziegeln gedeckt ist. Tempelturm und Dach des Gemeinschaftshauses leuchten weithin über die Stadt, und aus dem Turm wird stets die im Innern des Tempels erzeugte Musik an den Himmel weitergeleitet. Der Bragahner Tempel der Tsa begrüßt die Gläubigen mit fröhlichen Melodien – jeden Tag eine neue, wie es heißt. Abwechslung verheißen auch die Wände des Tempels, denn die Steinplatten sind farbenfrohe Fresken oder kunstvolle Reliefs, die bunte Geschichten erzählen und fröhlich-fromme Botschaften verkünden. Das ganze zwölfgöttliche Pantheon ist hier vertreten und von Tsas ungestümer Gestaltungsfreude in ungewöhnliche Nachbarschaften gesetzt worden.

Schon in sehr alten Schriften wird die Kultstätte der Tsa erwähnt. Dabei rätseln die Gelehrten, die nur über den Pergamenten brüten, warum der Bragahner Tempel an einigen Stellen auch "Hort der Zssah Rassu" genannt wird. Die Lösung findet sich tief unter dem Tempel, wo sich eine Kultstätte verbirgt.

Meisterinformationen: Der geheime Drachenkult von Zarassu, der bis vor etwa 80 Jahren in Bragahn seine blutigen Opfer darbrachte, geht zurück auf alte Vorläufer kultischer Drachenverehrung. Den Altarraum dominiert ein großes, marmornes Bild, das eine Drachenmutter auf ihrem Gelege darstellt. Einige Jungen sind geschlüpft und drängen sich an sie, viele Eier aber sind noch ungeöffnet. Die Darstellung der Drachenmutter ist mit kostbaren Steinen üppig geschmückt. Vor dem Bild, das einem gigantischen Portikus gegenüberliegt, das zum See hinausführt, steht ein Altarblock aus weißem Marmor, der geschaffen ist für rituelle Tötungen gefesselter Opfer. Dieser Tempel ist von Sumus Kraft erfüllt, was heißt, dass allein die Anwesenheit in diesem Raum schon milde Krankheiten kurieren und leichte Wunden heilen kann. Kundige können diese Kraft durch bestimmte Riten und Rituale noch verstärken.

Zu diesen Wissenden gehörte Zarassu, der Gründer und Anführer des Kultes, ein Mantra'ke. Doch im Jahr 922 BF gelang einer Abordnung der Hesinde-Kirche, den Kultmitgliedern an einem anderen Ort aufzulauern und die Sekte unter schweren eigenen Verlusten zu vernichte. Zarassu wurde durch einen von zwergischen Schmieden gefertigten magischen Speer tödlich verwundet. Doch im letzten Augenblick gelang es ihm, sich auf magische Weise in diesen Tempelraum zu teleportieren. Seine Wunden sind so schwer, dass nur die Kraft des Tempels ihn am Leben hält. Doch nur wenn ihn jemand findet und den Speer aus seiner Wunde zieht, kann er wieder genesen. Das Wissen um die genaue Lage des Tempels ist aber mit dem letzten Kultmitglied verloren gegangen. Es gibt manche Gruppierungen, die viel dafür geben würden, den Tempel zu finden – und die Hesinde-Kirche ist nur eine davon.

Im Jahr 1008 BF gelingt es einem Anhänger Malgorras, einen verschollenen Nachfahren eines Sektenmitglieds aufzuspüren und mit dessen Hilfe ein altes Pergament zu finden, das verrät, wie man den Tempel betreten kann. Doch die Hesinde-Kirche schläft nicht und ist im richtigen Moment zur Stelle. Nach einem blutigen Gefecht im Tempelraum stürzt die gesamte Kaverne in sich zusammen und begräbt das Heiligtum und Zarassu. Doch auch der Tsa-Tempel wird dabei vollständig zerstört, und in späteren Zeiten gibt es nur noch einen kleinen Schrein aus grünem Gestein, der an das Tempelgebäude erinnert.

Dafür halten sich aber Gerüchte, es gäbe tief unter der Oberfläche des Sees überschwemmte Gänge, die in die Reste einer geheimnisvollen und weitgehend, aber eben nicht vollständig zerstörten Höhle hineinführten ...

Der Moorbrücker Sumpf – das Schlachtfeld der Magierkriege

Sobald man nach Moorbrück gelangt, verändert sich das fruchtbare und liebliche Bild der Landschaft: Äcker und Weiden werden kärger und seltener, stattdessen säumen immer mehr grünliche Tümpel und Schwemmwiesen den Weg, bis er sich gänzlich im schlammigen Morast verliert. Doch das war nicht immer so. Noch vor einigen Jahrhunderten hieß diese Gegend Farnhain und war ebenso fruchtbar und ertragreich wie die benachbarten Gebiete. Doch dann begannen die Magierkriege, und im Jahr 592 BF gelang es den Magiern der Grauen Stäbe unter Magister Narehal, einen Nekromantenzirkel des Zulipan von Punin zu enttarnen und zu stellen, die sich in der Stadt Farnhain eingenistet hatten. Während eines wochenlangen Gefechtes, das als die 'Schlacht vom Düsterpfuhl' in die Annalen eingehen sollte, verwandelten dunkelste Zauber von unbeschreiblicher Macht weite Teile der Landschaft in einen düsteren Morast – den Moorbrücker Sumpf, nach dem die Baronie heute benannt ist. Die Grauen Stäbe blieben siegreich und konnten die Nekromanten erschlagen, aber so manches ihrer Geheimnisse liegt noch heute in den tückischen Sumpfaugen verborgen. Narehal fand noch im selben Jahr den Tod, während er die Stadt Ferdok vor der Vernichtung bewahrte.

Der Sumpf bedeckt bis heute weite Teile der Baronie, und vielerlei Schrecken sollen sich darin verbergen – manche sprechen auch vom Moorbrücker Ungeheuer oder dem Geschöpf, das nachts um die Hütten der Moorbrücker schleichen soll. Die ärmlichen Einheimischen, die trotz solcher Erzählungen noch hier wohnen, fristen ein bescheidenes Dasein als Torfstecher und Korbflechter.

Der Ort Moorbrück

»Ich bin nicht lange geblieben. Allzu düster war der Ort, und allzu stille auch. Das Gasthaus war leer, ich war der einzige Gast. Früh am Morgen bin ich los und habe mein Pferd über den Damm gejagt, um schnell auf die Flussstraße zu gelangen. Leider kann ich über diesen Ort viel mehr nicht berichten.«
—aus den Berichten des Kaiserlichen Landinspektors Cordovan Holnwegen, 998 BF

Moorbrück für den eiligen Leser
Einwohner: 460
Wappen: auf Schwarz ein grüner Farnwedel
Herrschaft: Schulze Bogomil Scheffler
Garnisonen: –
Tempel: Boron
Wichtige Gasthäuser: Schänke *Schlammiger Stiefel* (Q3/P2)
Besonderheiten: liegt halb versunken im Moorbrücker Sumpf

Dort, wo heute Moorbrück steht, befand sich bis zu den Magierkriegen eine schmucke Stadt, die den Namen Farnhain trug. Doch bei der *Schlacht vom Düsterpfuhl* versanken die Stadt und die gesamte Umgebung in tiefem Sumpf. Die zahllosen Opfer wurden am Ort ihres Todes begraben, weswegen sich bis heute viele alte Grüfte im Umkreis des Ortes finden.

Zentrum des Ortes ist die Schenke *Schlammiger Stiefel*, eine schaurige Kate, in der die hiesigen Torfstecher einkehren. Der Brückentempel der Travia ist verwaist und eigentlich nur noch eine Ruine. Außerhalb der düsteren Siedlung steht der Boron-Tempel, der vor siebzig Jahren von Baron Caol gestiftet wurde, um über die zahlreichen Gräber der Umgebung zu wachen. Die Barone selbst leben schon lange nicht mehr in dem finsteren Flecken, sondern residieren in der Burg *Birkendamm* zwischen Moorbrück und Grantelweiher.

Noch aus Farnhainer Zeiten besitzt Moorbrück Marktrecht. Obwohl der alle zwei Wochen abgehaltene Markt für viele Einwohner der Baronie die beste Einkaufsmöglichkeit darstellt, gibt es kaum eine traurigere Veranstaltung.

Szenariovorschläge im Moorbrücker Sumpf

Die folgenden Szenarien stammen aus dem ersten Drakensang-Computerspiel.

- Im Norden der Moorbrücker Sümpfe steht die Ruine eines verlassenen Boron-Tempels, die von drei Grüften umgeben ist. Immer wieder erheben sich hier Untote und bedrohen die Umgebung. Um die Plage zu beenden, muss ein Zauber gebrochen werden, der auf den Grüften liegt. Am einfachsten ist das zu bewerkstelligen, indem die Helden den Nekromanten finden und töten, der hier seine Untotenarmee aufbauen will.
- Im Nordosten steht ein düsterer Baum, dessen Wurzeln immer wieder nach Tieren und Menschen greifen und sie festzuhalten versuchen. Hintergrund ist die ruhelose Seele eines Elfen, der in dem Baum gefangen ist. Wenn die Helden sein Seeleninstrument herbeischaffen können (eine Panflöte) und ihm darauf etwas vorspielen, erinnert er sich an seine Vergangenheit und findet endlich Ruhe.

Szenariovorschläge zu den Magierkriegen allgemein

»Da rief der Daimonenmagus Zulipan seine finsteren Diener zur Jagd. Mit niederhöllischen Blitzen trieben sie die armen Kräuterfrauen und den weisen Meister der Steinkreise, die dem tapferen Hochkönig Ambros stets so gut gedient hatten, in die dunkle Schlucht. Dann verzauberten sie den Wald rings umher in ein dunkles Dickicht, aus dem es kein Entrinnen mehr gab. Noch heute spuken die Geister der derart grausam umgekommenen Seelen in diesem Forst – und niemand, der je in die Schlucht stieg, wurde je wieder gesehen.«

—aus der Sage von der Eulenschlucht, *wie sie Kindern in Ferdok erzählt wird, neuzeitlich*

- Das Gebiet um den Schratenwald wird von einer schauderhaften Ruhe beherrscht und ‘Stilles Land’ genannt. Der Wald birgt die verfluchte Eulenschlucht, in die der Schwarzmagier Zulipan von Punin einige Hexen und Druiden gebannt hat. Angeblich wird sie von Getier, Zwerg und Mensch gemieden, und nur Schrate, Irrlichter und Geister hausen darin.

● Die Geoden errichteten – so sagt die Legende – sieben Schutzkreise, in denen auch menschliche Druiden und Hexen Zuflucht vor ihren Häschern fanden. Noch heute sollen diese Schutzkreise aktiv sein und dem Kundigen für magische Rituale zur Verfügung stehen.

● An der Südspitze des Angbarer Sees weiß man häufig nicht recht, wo das Land endet und das Gewässer beginng. Rechtschaffene Leute meiden die Gegend. Manchmal blitzen im sumpfigen Wasser Waffen und Gold von toten Kriegern aus alter Zeit, die man zuweilen gar stöhnen und klagen hört. Hier schlug im Jahre 608 BF in der 'Schlacht am Stillen Grund' das Heer des Hochkönigs Ambros von Kosch das des Schwarzmagiers Zulipan von Punin, bei der auch beide Anführer umkamen. Der Fluch des Stillen Grundes ist bis heute nicht gänzlich gebrochen, und so manche finstere Hinterlassenschaft von Zulipans Heer ist noch im brackigen Wasser zu finden.Ende

Die Magierkriege

Als Magierkriege werden die Wirren zwischen 590 und 595 BF bezeichnet, während derer an vielen Orten allerlei Zauberkundige gegeneinander kämpften und ihre willenlosen Diener und beschworene Wesenheiten aufeinander hetzten. Auslöser war zunächst der Rücktritt Rohals des Weisen vom Thron des Mittelreichs, ohne dass die Nachfolge geklärt war. Als im Jahr seines Verschwindens in Punin eine rätselhafte Katastrophe die Elite der gesamten aventurischen Magierschaft auslöschte, kam es zum Zerwürfnis. Zunächst waren die Auseinandersetzungen um die Thronfolge noch subtil, doch schon bald kam es zu gewalttätigen Auseinandersetzungen, die meist mit Zauberei ausgetragen wurden. In dieser Zeit starben viele Unschuldige, aber auch die Magier hatten einen hohen Preis zu zahlen: Fast zwei Drittel aller Magierakademien wurden beschädigt oder sogar zerstört, unersetzliches Wissen ging für immer verloren und gut die Hälfte aller Magier ließ ihr Leben.

Die Schrecken der Schlachten, die überall im Land tobten, sind bis heute unvorstellbar. Kämpfer verwandelten sich von einem Augenblick auf den anderen in eklige weiße Maden, ganze Heere vergingen in dämonischem Feuer oder elementarer Kälte und Geschöpfe von unaussprechlichem Aussehen wandelten zwischen den Leichenbergen. Auch das Land, auf dem diese Kämpfe gefochten wurden, wurde geschändet. Berge wurden dem Erdboden gleichgemacht, das Wasser der Seen und Bäche verwandelte sich in schwarz schillernde und stinkende Brühe, und es heißt, ganze Ortschaften seien in den Limbus geschleudert oder in die Niederhöllen gerissen worden.

Am Ende der Magierkriege entstanden die drei Magiergilden, wie wir sie heute kennen: der *Bund des Weißen Pentagramms*, die *Große Graue Gilde des Geistes* und die *Bruderschaft der Wissenden*. Von Laien werden die Angehörigen dieser Gilden auch gerne als Weiß-, Grau- und Schwarzmagier bezeichnet.

Narehal und die Grauen Stäbe

Es war jedoch keineswegs so, dass alle Magiebegabten nur für die eigene Macht kämpften. Es gab auch jene, die inmitten all der Wirrnis ihre Kenntnisse zum Wohle der Bevölkerung nutzten. Ein Beispiel dafür ist Narehal, ein ehemaliger Schüler Rohals, der von diesem dessen Zauberstab erhalten hatte: den Rohalsstab. Er gründete mit anderen Magiern die 'Wächter Rohals von den Grauen Stäben', die sich dem Schutz der Menschen widmeten und die Stadt Ferdok und das Umland vor magischen Unbilden schützten.

Typische Aventurier

Zwergin

Sklaventreiber

Landwehr

Städter

Holzfäller

Thorwalerin

Index

A

Abagund 60
Adamantenes Herz 193, 194, 195, **196**
Admiral Sanin 138
Agonos von Timiskos 54
Aililayal 179
Al'Anfa 12
Alagrimm 16
Alara Paligan 19
Alara vom Eberstamm 26
Alari Quellensinn **79**, 84, 178
Alben 104, **106**
Albenhus 13, 59, **104–108**
Albernia 14
Alchimistin 147–149
Aldinor 192
Alerich Ferrik v. Nadoret 138, 140, **143–144**
Algarte Kauzenstein 167
Algorton 129
Alirion Morgentau **83**, 84
Alondro Ravenia 182
Alrico Farfara 115, 116, **120–121**
Alrik der Maru 135
Alrik von der Quell 157
Alte Drachen 192
Alte Zollinsel 67
Alt-Ferdok 15
Alwin Ratzenbold 181, **182–183**
Alwinja von Sperberling 46, **51–52**
Amazonen 94
Amboss 10, 13, 59, 192
Ambosszwerge 17
Ambosszwerge im Kosch 17
Ambrocebrâ 59
Amyrkor 129
Ancarion der Rote 192, 193, 194
Andergast 10
Anderswelten 61, **63**
Andrasch 192
Angbar 13, 17
Angbarer See 13, 59
Angbart Lichtträger 157
Ange 59
Angolf von Timiskos 46
Angrosch 13, 18
Angroschim 17–18
Angwart vonHasingen 103
Answin von Rabenmund **19**, 20, 36
Answingolem **38**, 184
Archon Megalon 56, 80, 81, 95, **97–99**, 139
Ardakor 193, 195, 196
Ardat Weißenfelser 16
Ardo vom Eberstamm 20, 22–23, **25–27**
Argelion Schlangentreu 193, 194
Argoram Sohn des Artoscham 194
Arndt Wulfgrimm **165–166**, 168
Arnulf der Alte 128
Arom Sohn d. Arombolosch 122–123, 124, **125–126**
Arombolosch Sohn des Agam 17, 125
Asgrim 132
Asselplage 179
Athax Stahlauge 192
Auelfen 83
Auralia **147–149**, 155
Aventurien 10–13
Aventurienkarte 11
Aventuriens Bewohner 12
Awalya 59

B

Bachental 188, 189
Badoc 82
Bakur **152**, 155, 158
Baldur Gorbas 162, 163
Bardenschreck siehe Jadira Bardenschreck
Bardo von Gareth 18, 20
Barschbold siehe Rumpo Witwenfreund
Barytosch 198
Beckerbold-Bande 146
Belhalhar 95
Belrik 135
Beorn der Blender 131, 133
Bewohner Aventuriens 12
BF 19
Biestinger 65
Blasius vom Eberstamm 13
Blumfold 99, **100–101**
Blutberge 15
Blütenjungfern 65
Blutfelsenbucht 59
Blutotter 131
Blutwolf 170, 178, 180
Bobo 129
Bodrin 71
Bogenbauerin 153
Bolde 65
Bornhelm der Zeugmeister 144, **145**
Bornland 10
Boron 12
Boronanger von Nadoret 175–177
Bosnickel **65**, 123, 155
Bosparan 14–15
Bosparanische Ruinen 89–99
Bosparans Fall 19
Bragahn 198–200
Brandan 192
Brandans Ring 13
Branibor 192
Bredo Bento 122
Breite 59
Brillantzwerge 17
Brin von Gareth 19
Broderic 14
Browin Wendel 187
Bruckbart siehe Tergion Bruckbart
Bruder Karolus siehe Karolus Rabinger
Brunnen von Nadoret 151
Burg Nadoret 137, 140, **183–187**

C

Calderine von Hardenfels 106
Calenyela Pfeilklang **81**, 84
Calindor Carberge 147
Canya 162
Casmina 48
Cella von Gareth 18, 20
Cella von Nadoret 19
Celrik 135
Chaidarion 194
Charyb'Yzz 69
Charyptoroth 69
Connar Babek 166
Cuano Dabro Bennadin 22–23, **27–29**, 185
Cuinn Flinkfinger 27

D

Dabro Fuchsenberg 27
Dabro Schladdromir 27
Dagor 194, 196, 197
Dajin von Nadoret 19–20, 22, 23, **40–41**, 138, 139, 140, 141, 143, 145, 182, 184, 185, 186, 188
Darador 192
Das Ferdoker Pergament 45–55
Delkessir 194
Dendayar Lichtsucher **83**, 84
Diebesbande in Nadoret 159–161
Dilga Panek 159, **160–161**, 165
Dinkelfein der Müller 178–179
Donnerfaust siehe Eilif
Dorgascha 162–163
Dorion von Kuslik 194
Dorle Hasebusch 104
Drachen im Kosch 192–200
Drachenboot 10
Dracheninsel 193
Drachenkriege 16
Drachenkulte 194–195
Drachenqueste 15, 16, 193, **194**, 196
Drachentöter 55
Drakensang: Am Fluss der Zeit 22–45
Drift 128
Dryaden 65
Duardo Castellani 167
Duellplatz von Hammerberg 112
Dukaten 10
Dumbracor 194
Dunkelwald 15, 168, 169, 177
Dunkle Göttin 94–95

E

Eberstamm 194
Echsenmenschen 12
Echsensümpe 12
Edelbrecht 187
Efferd 12
Efferd-Schrein in Nadoret 161–162
Efferd-Tempel in Albenhus 59, 106, **107–108**
Ehernes Schwert 10
Ehrenstein 194
Eilif Donnerfaust 109, 115, 128, 129, 131, **132–134**, 135
Eiliniel Wasserreiter 56–57, **80–81**, 84
Eisenschmeck s. Phewin Eisenschmeck
Eisenwald 10, 13, 59
Eiszinnen 10
Elbrenell Nebelrufer 81
Elementarkriege 192
Elenvina 13
Elfen 13, **82**
Elfen in Hammerberg 113
Elfengold 131
Elfenwaffe, persönliche 78
Elida die Fromme 128, 132
Elidor von Nadoret 138
Emmeran **69–71**, 73, 161
Erster Drachenkrieg 193
Erund von Olmingen 188, **190**
Erzzwerge 17
Erzzwerge im Kosch 17
Eslamida Fontero 49, **50**
Eternen 12
Ettel der Wundarzt 191

F

Faldegorn 194
Falk Barborn von Siebental 181, 182, **183**
Famerlor 192, 193
Farfex Neisbeck 42
Fargun Efferdlieb Hulm 161
Farnhain 15, 200
Fayris Luchsauge 21, **32–34**
Feen 61–67
Feenfreunde 65–66
Feenmagie 66–67
Feentor bei Nadoret 179
Feentore 62–63
Feenwald 74–75
Felian der Knecht 104
Fendral der Flinke 193, 194
Fendrals Schild 194
Fenvarien 83
Ferdok 13, 14, 15, 16, 59
Ferdoker Lanzerinnen 15, 16
Ferral 70
Feuerfliegenplage 178
Fey 82
Fianna Blätterlied 83
Finger 10
Fingerhut siehe Marcusi Fingerhut
Firnelfen 10, 83
Firun 12
Fischerstadt in Albenhus 106
Flammenbund 194, 196
Flix von Flaxenburg 52
Floh 88
Fluch des Flussvaters 61
Flusspiraten 21, **86–89**, **108–135**, 140, 141, 182
Flussvater 14, **60–61**
Flusswacht Munkelstein s. Munkelstein
Flüsterfälle 171
Forgrimm Sohn des Ferolax 22–23, 26, **29–31**
Fran-Horas 90
Frrh'n'Chhz 195, 196
Fuldigor 192
Fürstenhort 193, 194

G

Galebra 13, 59
Gansheim in Albenhus 106
Gareth 10
Gargyle 92
Garrensand 128
Geheimer Piratenhafen siehe Piratenhafen
Geldrins Wacht 184
Geoden 18

Gerling 21, 23, **31–32**
Gero Hasebusch 104
Gerrun 69
Gesandter des Flussvaters s. Emmeran
Gewichte 10
Girtasch Goldzahn 109, **116–117**, 122–124
Gischtkrone 131, 133, 134
Goblinkreis 64
Goblins 10, 112
Goblins in Hammerberg 113
Godelind von Luring 26
Golddukaten 10
Goldener Faldegorn 194
Goldenhain 176
Goldstück 10
Goldzahn siehe Girtasch
Golems 37–38
Gorwin Korbett 151
Goswin von Uhdenstein 27
Gott ohne Namen 12
Götter 12–13
Greing Scharfzahn 193, 194
Grifolon 156, 158
Grimmhel Efferdtreu 108
Grinsehanno 88
Grolomthûr 59
Großer Fluss 13–14, 59–60
Growin Sohn des Gorbosch 19, 21, 139
Grüner Mann 55
Güldenland 10
Gumbold Glimmerdiek 103
Gump 48
Gunda Kleep 188, **190–191**
Gwendala Sonnenhauch 81
Gwidion 23, 46, **47–49**

H

Hafen von Nadoret 140–143
Hafenmeister Orbert Sirbensack siehe Orbert
Hafenmeisterei von Nadoret 141
Hakensang siehe Thimorn Hakensang
Hal von Gareth 18
Haldora Preininger 198
Halmdahl 194
Halwart vom Eberstamm 26
Hammerberg 100, **108–122**, 127
Hardelbach 59
Harpyienschlucht 188
Harpyienturm 184–185
Hasmut Becherbeißer Wackernagel **87–88**, 119
Hauptmann Nirulf siehe Nirulf
Hauspreise in Nadoret 139
Havena 60
Hechard die Peitsche 114
Heiler 154
Helaria 92
Heller 10
Heller Wald 177
Herrschaftsverhältnisse in Nadoret 140
Hesinde 12
Hesindiane Zolthan 173, **174–175**
Hils 181
Himmelswölfe 13
Hlûthar vom Eberstamm 20, 26
Hochelfen **83**, 131
Hohe Drachen 192
Höhle des Wasserdrachen 71–73
Hohler Eingang 189
Holde 65
Hölleneisen 123, 126
Höllenschlund 13
Höllenschmied 126–127
Hopfwide 183
Hortus Gloriae Franianis 90
Hügelzwerge 17
Hügelzwerge im Kosch 16–17

I

Iamanda 82
Idamil der Steinmetz 198
Ifirnia saba Dassareth 167
Ifirns Ozean 10
Ilaya vom Abendstern 64
Ilcoron Funkenweber **83**, 84
Imker 178, 179
Ina Korbett 151
Ingerimm 12
Ingrakuppen 10, 13, 59
Ingrascha 188, **191**
Insel des Vergessens 67–71
Inseln im Nebel 131
Irian Daradorec 143, **157**, 169–170
Isaliel Schwingenschlag **75–77**, 84, 178
Isen 60
Ishannah saba Vaziri **153**

J

Jaakon Zagor von Festum 21, **34–35**
Jaarläufer 88
Jadira Bardenschreck Cruento 109, 110–111, **117–119**
Jast Gorsam vom Großen Fluss 13
Jerganer 22, **39–41**, 46, 103, 185
Johakim Goldenhain 176
Josmine von der Klamm **38–39**, 132
Junge 88
Junker von Timiskos siehe Lucian von Timiskos
Jurala Hugdornsdottir 61

K

Kaiserlich Garethische Informations-Agentur 31, 36, 51
Kaiserlose Zeit 16
Kaltenstein 20, 22, 23, 31, **35–37**, 132, 140, 146, 185, 186, 190
Kaltensteins Golems 37–38
Karolus Rabinger 175–176
Katze 167
KGIA siehe Kaiserlich Garethische …
Khôm-Wüste 10
Kiepenkerle 122
Kinder Seldrakons 194, 195
Kleiner Markt in Nadoret 151–152
Knochenschlucht 128
König Halwart 131
König Kupferschweif 74–75
Kordos der Schwertkönig 194
Kosch 13, **14–17**
Kosch und Drachen 192–200
Koschberge 10, 59
Koschtal 193, 194
Krähe 88
Krakenmolch 100–101
Kreuzer 10
Krone des Tavernenkönigs 111
Krummer Otto **154–155**, 163, 179
Kurkum 94

L

Laadifaahri 65
Land der Ersten Sonne 10
Lando Dielbrack **135–136**
Lares Wackernagel 87
Larys 95, **96**
Laurelin 153, **177–178**, 179, 180
Lellindor Astwandler **82**
Leondril Leuenzunge von Donnerbach 96
Leti die Schankmagd 110, 116, **121–122**
Leuenzunge 97
Lian der Kerkermeister 184
Lichtwelt 82
Liebliches Feld 10
Linnert der Koch 163
Linnert Taschmann siehe Taschmann
Linwen Eulenflug **78–79**, 84, 178
Losiane Galahan von Kuslik 193, 194
Lucia die Magd 104
Lucian von Timiskos 22, 46, **52–53**
Lumpino 112
Lutger Taschmann 102
Lykanthropie **169–170**
Lynissel Buchenlachen 56–57, 80, **81**, 139

M

Ma Beckerbold 146
Madamantenes Herz der Mondin 196
Madane Sirbensack 141
Magierkriege 15–16, 200, **201**
Magierturm 171–173
Magister Bruckbart s. Tergion Bruckbart
Mal'Ghorha 193, 196
Malgorra 46, 53, 54, 187, 193, 194, **195–198**, 200
Mandavar Krallentanz 82
Mantra'kim 195
Maraskan 10
Marcusi Fingerhut 139, **149–150**, 155, 159
Markt von Nadoret 146–155
Marktplatz von Nadoret 147–151
Marus 129, **135**
Maße 10
Meer der Sieben Winde 10, 14
Meile 10
Meinfried **154**, 158
Menacor 192
Meridiana 12
Merthe ni Bruadhir 130
Metenar 181
Mina vom Berg 187
Minderglobulen 63
Mittelreich 10
Mittelreich unter Kaiser Hal 18–21
Mohas 12, 13
Moorbrück 15, **200–201**
Moorbrücker Sümpfe 13, 16, 137, **200–201**
Moorfurt 181–183
Mora Onswin 22, 23, 46, 132, **185–186**
Morchur 194
Morgendornstrauch 85
Morwald Gerling siehe Gerling
Muhrsape 60
Munkelstein 182, 183
Münzen 10
Murolosch 14, 196
Mutter Abarga 198
Mutter Gänselieb 48

N

Naclador 192, 194
Nadelwetzer 88
Nadoret 13, 14, 19, 23, 56–57, **137–170**
Namenloser 12, 83
Nane Pflögler 165
Narehal 15, 200, **201**
Narog 69–70
Nataretum 14, 138, 164
Nebelzinnen 10
Necker (Flüsschen) 177, 179
Neckerfrau 179
Neckerinsel 179–181
Neisbeck-Sippe 16, **42**, 132
Nekromantinnenstatuen 92
Neralda Cella von Nadoret 143, **187**
Neu-Ferdok 15
Nirava 92
Nirulf 140, 142, **144–145**, 146, 181
Nirwulf Sohn des Negromon 17
Nivesen 10, 13
Nogo 123–124, 126
Noldrokon 197
Nordmarken 13
Norgamaschzrom 117, **122–127**
Nostria 10
Nosulgor 192
Nottel 44
Novadis 10, 12
Nurti 13
Nymphen 65

O

Oberstadt von Albenhus 106
Ochsenblut 26, 30
Odania Regengruß **82**, 84
Olbin der Krämer **141–142**, 165
Omrak Bimsstätter 40
Ontho der Rattenfänger **102–103**, 104
Opferschlucht 13, 59–60
Orbert Sirbensack 140, **141**, 143
Ordamon 192
Organa 192, 193
Orianna Goldschwinge 194
Orkland 10
Orks 112
Orks in Hammerberg 113
Ortasch der Brückenwart 112
Osch 198
Oss 112
Osttor 153–155
Otta 10

P

Pagol Fidian 145
Pardona 83
Peraine 12
Peraine-Tempel in Nadoret 158
Persönliche Elfenwaffe 78
Phedro ya Toreno di Timunella 130
Phelbos Donnerkeil 198
Phewin Eisenschmeck Sooremann 109, **113–115**, 128, 132
Phex 12
Phexens Lehren 28
Phex-Tempel in Nadoret 150, **159–160**, 164
Phibula Eisendenglerin 46
Phileasson 131, 133
Pipo Zitterhand 110, **121**
Piramor von Eslamsgrund 46, **53**, 55
Piraten siehe Flusspiraten
Piratenhafen 127–135
Porquid von Ferdok 16
Praios 12
Praiosdienst 156
Praios-Tempel von Nadoret 156–158
Prinzessin-Emer-Brücke 60
Proximus **151**, 155
Pyrdacor 17, 83, 192, 193, 194, 195, 196

Q

Quader 10
Quelina von Salmfang 59, 107

R

Rabauk 114
Rabenkuss 40–41
Radomir 110, 111
Rahja 12
Rakorium Muntagonus **43–45**, 73, 187
Rakula 13, 59
Raller 59
Rastullah 12
Rat der Acht 56, 75, **84**, 139
Rathaus von Nadoret **143–144**, 160
Ratzenbold siehe Alwin Ratzenbold

Raul 20
Raulbrin vom Eberstamm 26
Raulskrone **20**, 184, 185, 186
Regengebirge 12
Regismund von Kaltenstein s. Kaltenstein
Reifbringer-Sippe 81
Religion 12–13
Reshamama 114
Reto der Gerechte 18
Riesenlindwurm von Tallon 194
Rinocor 194
Ritus der Wiedergeburt 196
Roburwaage 199
Rogolan 17
Rohaja von Gareth 19
Rohal 15
Rohezal 194
Rondra 12
Rote Sichel 10
Roter Drachenschlund 170
Rotpelze 112
Rotzmockl 132
Ruben der Troll 128
Rudes Schild **20**, 22, 186
Rumpino 115
Rumpo Witwenfreund Barschbold 109, 113, **115–116**, 118, 120
Rüstungshändler 151
Rutgar von den Silberfällen 194

S

Saat des Zorns 56–57
Salamandersteine 10
Salasandra 82
Salmingen 156, 158
Salminger Grafen 15
Sanin siehe Admiral Sanin
Sanraya Lockenglanz 71, 73, 84, 113, 118, **119–120**
Schattenfuchs 88
Schaukampfarena 165–168
Schild des Fendral 194
Schlacht des Himmelsfeuers 16, 192, 193, 194
Schlacht vom Düsterpfuhl 200
Schlammiger Stiefel 201
Schloss Nadoret 184
Schlucht bei Burg Nadoret s. Versteckte Schlucht
Schmuckhändler 147
Schneefuß 52
Schneidermeister 149–150
Schritt 10
Schrottgolem 38
Schwarze Alma 88
Schwarze Amazonen 94–96
Schwarze Sichel 10
Schwarzpelze 10, 112
Schwertkönig Kordos 194
Seelenwaffe 78
Seewald 74
Seldrakon 196
Selem 12
Shanaha Traumblick **82**, 84
Shejk el'Faruk ben Harr 187
Sigrid Ohnehand 132
Silberfüchsin 160
Silbertaler 10
Silberzahn-Jallik 136
Söldnerlager 188
Sooremann siehe Phewin Eisenschmeck
Sooremannen 112
Spann 10
Spinnenjette 88
Stadtmauern von Nadoret 143
Stadtrat von Nadoret 143
Stadtwache von Nadoret 144
Stählerne Hallen von Lûr 192
Stapelrecht **138**, 140
Stein 10
Steppenelfen 83
Stitus Blumfold siehe Blumfold
Stumme Hummel 136
Sturmwächter-Sippe **73–74**, **75**, 119, 178
Swanja von Dubbenmoor **49**, 51
Syllbriger See 71

T

Tallon 14, 15, 193, 194
Tännlind 158
Tarno der Schmied 158–159
Taschmann 101–102
Tassilo Rocambole **167**, 168
Tavernenkönig 111
Teclador 192
Tempel der rauschenden Wasser 59, 106, **107–108**
Tergion Bruckbart **173–174**, 175, 177
Teuben Roskop 171–172
Thalaria 135–136
Thargazz 96
Theriak 93
Thimorn Hakensang **86–87**, 106, 116, 119, 129, 132
Thorn 132
Thorwaler 10, 15
Thûrstein 13, 20, 23, **99–104**
Tie'Shianna 83
Timiskos 22
Tischrollenspiel 8
Torlosch 122–123, **126–127**
Tormin vom Berg 46, 49, **50–51**
Tosch Mur 17, 192
Totengletscher 194
Tragasch Sohn des Tulrox 166
Travia 12
Trinkspiel 111
Trollbrücke bei Nadoret 179
Tsa 12
Tsa-Tempel in Bragahn 199–200
Tugol 52
Tulamiden 10

U

Ucuriane die Große 194
Uled ash'Shebah 194, 195, 196
Ulina Wisselbach 143
Ulwine Neisbeck 42–43
Umbracor ardacorion 194, 196
Umbracor 192, 194, 196
Ungfried 44
Ungram Sohn des Umbartor 124
Unterstadt von Albenhus **106**
Unterstadt von Nadoret 164–168
Unwyn 127–129
Unze 10
Utztrutz 84, 89

V

v.BF 19
Vadocia 14
Valmhadir 64
Valonion 43, 196
Vasaqua 138
Verlässliches Väterchen 129, 130
Versteckte Schlucht 188–191
Vierfinger-Salm 136
Vilay 65
Vilyanna 84

W

Wackernagel siehe Hasmut Wackernagel
Waffenhändler 152
Waldinseln 12
Waldwacht 17
Waldwolf 170
Waruscha 165
Waschwasser 137, 140, 151, 164, 177
Wasserdrache **71–73**, 119, 120
Wassermühlen in Nadoret 163
Wassilaw Junkenhoff 97
Wellenspringer 132
Wernisholde vom Berg 15, 194
Werwölfe in Nadoret 157, **169–170**, 181
Wichtel 65
Wildfang 119
Windmühle 178–179
Winzlinge 65
Witwenfreund s. Rumpo Witwenfreund
Wohnbaum der Elfen 74
Wurrwasch 165
Wütechsen 135

X

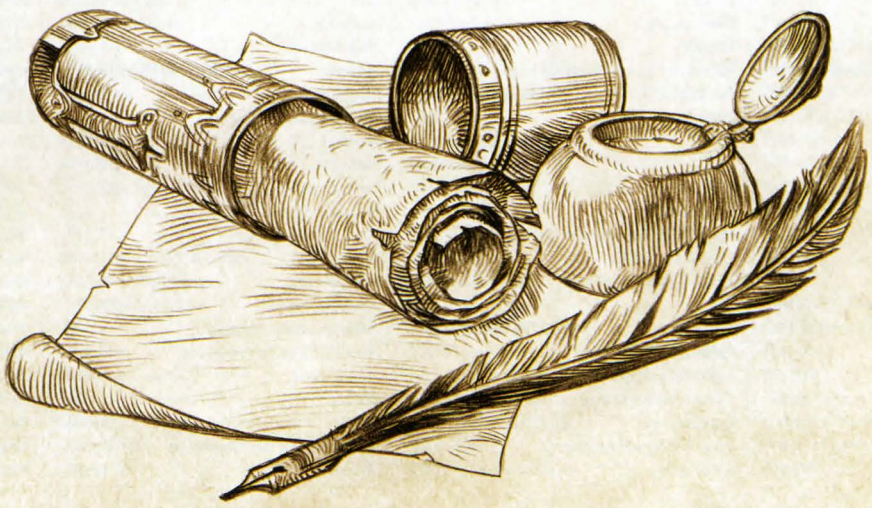
Xeraan 94–95
Xerwolf Xandros vom Berg 49, **51**
Xorlosch 16, 17, 59, 192

Y

Yalsicor 192
Yalstene 195, 196
Yarbocsee 198
Yetis 10
Yppolita von Gareth 19

Z

Z'Arrk 135
Z'Irrk 135
Z'Rrrk 135
Zafera Blutklinge 95
Zant 93
Zarassu 45–46, **54–55**, 200
Zauberei 13
Zeitrechnung 19
Zeitreisen 57
Zerzal 13
Zinken-Berwin 114
Zirkel der Frrh'n'Chhz 195, 196
Zlahh Vregg 197
Zollfeste Thûrstein siehe Thûrstein
Zollinsel 67
Zollstationen von Nadoret 171
Zugbrücke von Hammerberg **112**, 127–128
Zulipan von Punin 15, 90, 200
Zum Sanften Ochsen 143, **171–172**
Zum Springenden Hirsch 162–163
Zutar 113, 114
Zweiter Drachenkrieg 192, 193, 196
Zwerge im Kosch 16–17
Zwerge in Hammerberg 113
Zwerge 10, 13, **17–18**
Zwergenbinge siehe Norgamaschzrom
Zwergenpforte 59
Zwergenvölker im Kosch 16–17
Zwölfgötter 12
Zze Tha 193, 196



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst unter-gegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

Vater der Fluten

Redaktion: Florian Don-Schauen

Das Jahr 1009 BF – die Welt ist noch in Ordnung, zumindest aus Sicht der meisten Aventurier. Kaiser Hal I. herrscht über das Mittelreich, der Reichsverräter Answin ist dingfest gemacht und darf seine Burg nicht verlassen, niemand ahnt etwas von den fürchterlichen Zeiten, die in wenigen Jahren über das Land hereinbrechen werden.
Doch es ist nicht alles so friedlich und schön, wie es auf den ersten Blick aussieht. Die Piraten auf dem Großen Fluss werden immer frecher, in Havena kommt es zu mysteriösen Morden, und das Städtchen Nadoret wird von unerklärlichen Phänomenen heimgesucht. Mehr als genug Gelegenheiten für tapfere und pfiffige Helden, ihre Fähigkeiten zu beweisen und manche drohende Katastrophe abzuwenden.

In *Vater der Fluten* werden die Hintergründe des Computerspiels *Drakensang: Am Fluss der Zeit*, des Browserspiels *Saat des Zorns* und des Romans *Das Ferdoker Pergament* näher beleuchtet und für das Rollenspiel aufbereitet. Es werden zahlreiche Vorschläge gemacht, wie die Handlungen ganz oder auch teilweise für das Tischrollenspiel umgesetzt werden können. Sogar eine Möglichkeit, wie Helden aus der aventurischen 'Gegenwart' in die Ereignisse verwickelt werden, wird angeboten. Darüber hinaus gibt es noch zahlreiche weitere Beschreibungen und Ansätze für Abenteuer im Kosch und am Großen Fluss.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zur Umsetzung des Computerspiels **Am Fluss der Zeit**, des Browsergames **Saat des Zorns** und des Romans **Das Ferdoker Pergament** als Tischrollenspiel-Abenteuer bzw. -Hintergrund. Für die Umsetzung ist nur die Kenntnis des Basisregelwerks **Das Schwarze Auge** erforderlich, die Verwendung weiterer Regelwerke und Spielhilfen ist optional.

€ 30,00 [D]
9 783868 890365
ISBN 978-3-86889-036-5
12046
ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de
RADON LABS
www.radonlabs.de
dtp entertainment AG
www.dtp-entertainment.com

Das Schwarze Auge

Vater der Fluten

Hintergründe und Spielmaterial zu *Drakensang: Am Fluss der Zeit* und zur Region am Großen Fluss im Jahre 1009 BF

Für Meister und Spieler aller Erfahrungsstufen

Komplett in Farbe!