

ADVENTURICIN

GERD TILLMANN

DSA-GROUPENABENTEUER FÜR 3-5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 2-5

NR. 66
STUFEN 2-5

INGERIMMS SCHILUND

Das Schwarze Auge

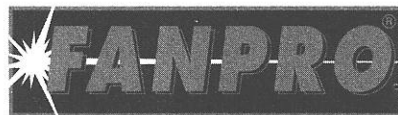
10313



INGERIMMS SCHLUPI

ORIGINAL SCAP BY CAPOSCAP
REVISED BY K

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath



Ingerimms Schlund

von
Gerd Tillmann

Ein Abenteuer für den Meister
und 3-5 Helden der Erfahrungsstufe 2-5



Inhalt

Ingerimms Schlund	5
Willkommen	5
Hintergrund	6
Verschlungene Pfade	6
Der Auftraggeber	7
Siegbert von Lichtenbruch	7
Die Anreise	10
Mitstreiter und Meuchelmörder	11
Der Zweck heiligt die Mittel	25
Hypnose	25
Schieben, stechen, schubsen	25
Wer war's?	26
Vertuschen, vertuschen	26
Bergauf	27
Hinab in die Finsternis	28
Sumiten, Spuk und Seelenfrieden	30
Ereignisträchtige Stellen	32
Zeitplan	34
Das Finale	36
Wohlverdienter Lohn	37
Meisterpersonen - Kurzbeschreibungen	38
Höhlenplan	40



Ingerimms Schlund

Willkommen

in der Welt des Schwarzen Auges. Der Kontinent Aventurien, seine im wahrsten Sinne des Wortes phantastischen Bewohner und seine abenteuerlichen Geschichten wurden zwar von einigen Autoren nach dem Vorbild der großen Mythen und Sagen erschaffen, dennoch sind Sie es, verehrter Meister des Schwarzen Auges, und Ihre Mitspieler, die die Welt Aventuriens mit Leben erfüllen.

So liegt es nahe, den Helden und vor allem auch Ihnen, dem Meister, Abenteuer in die Hand zu geben, die noch mehr Raum für eigene Gestaltung, noch mehr Möglichkeiten für echtes Rollenspiel bieten. Das vorliegende Buch besteht daher überwiegend aus Beschreibungen von Meisterpersonen und legt nur wenige chronologische Abläufe fest. Sie sollten zunächst die folgenden Seiten besonders aufmerksam lesen. Damit wird es Ihnen später im Spiel sicher gelingen, Meisterpersonen aus "Fleisch und Blut" agieren zu lassen. Das Abenteuer richtet sich trotz seiner niedrigen Stufe eher an erfah-

rene Spielleiter und eignet sich für altgediente Spieler, die eine neue Figur ins Abenteuerleben schicken wollen.

Ingerimms Schlund wurde als Weiterführung des Abenteuers *"In den Höhlen des Seeogers"* konzipiert. kann jedoch, so Sie sich eine geeignete Rache-Story einfallen lassen, auch als eigenständiges Szenario gespielt werden. Vielleicht haben sich die jungen Helden bereits andernorts jemanden zum Feind gemacht.

Im Abenteuer wird nicht zwischen *Allgemeinen*-, *Speziellen*- und Meisterinformationen unterschieden. Das heißt, allein Sie entscheiden, welche Informationen den Recken zugänglich gemacht werden. Sollten Ihre Helden die angegebenen Erfahrungsstufen übertreffen, empfiehlt es sich, die Werte der auftretenden Meisterpersonen entsprechend anzuheben.

Nun aber bringen uns keine zehn Lindwürmer mehr dazu. Sie von der Gestaltung Ihres Abenteuers abzuhalten. Viel Spaß mit und in Ingerimms Schlund.

Hintergrund

Verschlungene Pfade

Unsere Geschichte beginnt mit einem Mann, dem die Helden in diesem Abenteuer nicht begegnen werden. Aber dennoch ist es wichtig, einiges über ihn zu erfahren, denn ohne ihn würde das, was den Helden bevorsteht, nie geschehen.

Vermutlich erinnern Sie sich an Radulf vom Orbstein, den etwas merkwürdig anmutenden Magier, der bis vor einiger Zeit der Piratenbande des gefürchteten Seeogers angehörte (siehe das Abenteuer *In den Höhlen des Seeogers*). Seine düsteren Freunde nannten ihn "Spektabilität", und er zeichnete sich durch ein ausgeprägtes Gespür für Magie aus. Leider, oder besser gesagt, glücklicherweise, war es ihm nur selten möglich, die hohe Kunst der Zauberei mit eigener Hand zu praktizieren, denn eine lästige Behinderung hielt ihn hiervon ab. Ein ununterdrückbares Zucken der Hände und Gesichtsmuskeln, das er seit einem gründlich misslungenen *Transversalis Teleport* (er verbrachte einige Tage lebendig begraben im Innern Deres, bis es ihm mit schwindenden Kräften gelang, sich zu befreien) nicht mehr los wurde, erschwerte zudem jeglichen gesellschaftlichen Kontakt und drängte ihn zunächst in die Isolation und später, wie wir bereits wissen, in die Piraterie. Hier traf er auf Leute, die seine astralen Begabungen durchaus zu schätzen wussten.

Als der Piratenring zerschlagen wurde, war es wieder ein, diesmal durch ausgesprochenes Glück zustande gekommener *Teleport*, der ihm die Flucht ermöglichte. In den

nächsten Wochen irrte der 58jährige, kleine Mann mit den langen, grauen Haaren ziellos durch Aventurien, bis es dem Schicksal gefiel, einen anderen Einzelgänger Radulfs Weg kreuzen zu lassen. Siegbert vom Lichtenbruch, Gelehrter der heilenden Künste und Anhänger des Boronordens der Noioniten, erkannte sofort die verhängnisvolle Wirkung der tückischen Behinderung.

Die beiden Männer zogen von nun an gemeinsam durch die Welt, der eine in der Hoffnung, sein zermürbendes Leiden loszuwerden, der andere mit der Aussicht, einen wissenschaftlichen Präzedenzfall schaffen zu können, der zur längst überfälligen Anerkennung durch seine Zunft führen sollte. Doch Siegbert vertiefte sich zu sehr in die Gedankenwelt Radulfs, und so kam es, dass er mehr und mehr unter den Einfluss der starken, nach Rache gierenden Persönlichkeit der Spektabilität geriet, bis er sich schließlich dessen Pläne völlig zu eigen gemacht hatte. Als sich die beiden wieder trennten - Radulf immer noch nicht von seiner Behinderung befreit -, war der sensible Seelenheilkundige zu einer gespaltenen Persönlichkeit geworden. Radulf hatte auf vollkommen unmagischem Wege Macht über ihn ergriffen, und Siegbert kannte fortan nur noch ein Ziel: Rache an all denen zu nehmen, die dem grauhaarigen Magier jemals in die Quere gekommen waren.

Welchen Weg Radulf vom Orbstein seither eingeschlagen hat, ist nicht bekannt, aber dies soll auch nicht Inhalt des vorliegenden Abenteuers sein.

Der Auftraggeber

Siegbert von Lichtenbruch

Charakter

Der 65jährige darf sich ohne weiteres einen gelehrten Mann nennen. Seine Studien führten ihn weit herum, und es gibt kaum einen Landstrich in Aventurien, den er noch nicht bereist hat. So kommt es, dass er nicht nur Kenntnisse der menschlichen Seele, sondern auch manches Wissen über Geschichte und Sumulogie des Kontinents angehäuft hat. Er wäre aber kein „echter Gelehrter“, wenn ihm nicht auch diese gewisse Verschrobenheit anhängen würde, die so vielen gebildeten Leuten gemein ist. Immer wieder sieht man ihn, in Gedanken versunken oder in Berechnungen vertieft, scheinbar teilnahmslos auf der Stelle stehen, bis sein Gesicht dann plötzlich wieder alle Zeichen grimmiger Entschlossenheit zeigt und kaum jemand wagen würde, ihm zu widersprechen. Trotzdem wirkt er im Grunde gutmütig und wohlwollend, wenngleich die unbescheidene Art des Glatzkopfes manchmal etwas aneckt. Siegbert vom Lichtenbruch ist, in einem Satz gesagt, nicht der Mann, hinter dem man einen wahrlich bösen Antrieb vermutet. Der große, etwas grobschlächtig anmutende Seelenheilkundige flößt jedem, der ihm begegnet, schon nach kurzer Zeit rückhaltloses Vertrauen ein. Zu der Zeit, als Siegbert auf den flüchtigen Magier traf, waren seine Erforschungen der menschlichen Seele an einem Punkt angekommen, wo er glaubte, den Beweis antreten zu müssen, dass jede seelische Krankheit heilbar sei. Man müsse sich nur völlig auf den Geist eines Patienten einstellen, um so an die eigentlichen Wurzeln des Übels zu gelangen. Die eigene Sensibilität missachtend, stürzte er sich auf die lockende Aufgabe, den kranken Geist des verbitterten Magiers zu behandeln. Doch dessen Persönlichkeit verdrängte immer mehr die seines wohlmeinenden Heilers, bis sie schließlich völlig von dem Noioniten Besitz ergriff. Der Siegbert, dem unsere Helden schon bald begegnen werden, verhält sich zwar genauso, wie man es von einem verschrobenen Wissenschaftler erwartet, in seinem tiefsten Innern jedoch ist er erfüllt von Mordgedanken gegen Ihre und noch einige andere Helden, die kennen zu lernen wir noch ausreichend Gelegenheit erhalten werden. Schon seit Wochen verfolgt er die Spur der Recken. Seine übrigen Opfer hat er längst für sein angeblich wissenschaftliches und rühmliches Vorhaben angeworben. Nun endlich hat er auch die letzte Gruppe ausfindig gemacht und beschließt, sie durch ein scheinbar zufälliges Treffen für sich zu gewinnen. Als die Helden also eines Abends, einer alten Gewohnheit folgend, das eine oder andere Bier in einer unbedeutenden Schenke irgendeiner Stadt zu sich nehmen, fällt ihr Blick auf einen großen, glatzköpfigen Mann, der gerade in eine hitzige Debatte mit dem Wirt verstrickt ist. "Alles Geschwätz von ängstlichen, unwissenden Bauern. Natürlich existieren die Göt-

ter, aber sie haben allemal Besseres zu tun, als einsame Landschaften zu verfluchen. Die Leute fürchten einfach nur die Naturgewalten. Ich werde beweisen, dass die Götter den Weisen segnen und werde hinabsteigen in Ingerimms Schlund, um die Geheimnisse Sumus zu entschlüsseln. Nur die mutigsten und die besten Frauen und Männer werden mit mir ziehen. Hesinde wird uns begleiten, während Ingerimm uns sein Schaffen offenbaren wird." - "Ich zeig dir gleich - ängstliche Bauern un' so", erwidert der Wirt mit hochrotem Kopf und treibt den laut protestierenden Forscher mit heftigen Fußritten aus dem Schankraum. 'Soss' noch einer wat gegen uns einfache Leut'?" fragt der Wirt, streitsüchtig mit seinen Fäusten rudern. Sollten die Helden an dieser Stelle tatkräftig eingreifen wollen, lassen Sie es zu einem fairen, waffenlosen Kampf gegen drei oder vier Bürger kommen, den die Recken sicherlich siegreich bestehen werden.

Werte eines durchschnittlichen Bürgers, 1. Stufe:

MU 10; LE 30; MR -5; RS 1; AT/PA 9/8; TP 1W
(Fäuste)

In jedem Fall sollten die Helden auf den Mitleid erweckend in den Straßenschmutz geworfenen Siegbert treffen, der ihnen nach einigen versöhnlichen Worten ("Wie sollte er es auch verstehen?!") ein finanziell interessantes und aufregendes Angebot macht. "Ihr scheint mir recht verständige Leute zu sein, die nicht vor jeder Mücke die Flucht ergreifen. Solche wie euch könnte ich noch gebrauchen für meine Erkundung von Ingerimms Schlund". Nachdem man sich über die Höhe des Honorars geeinigt hat (bieten Sie, was immer Ihnen angemessen scheint, um Ihre Helden zu ködern, erregen Sie jedoch keinen Verdacht durch allzu fantastische Summen), wird ein nicht allzu ferner Zeitpunkt und der Ort des Treffens aller Beteiligten an dieser Expedition (die Ostküste von Sorak, einer kleinen Vulkaninsel des Bilkul-Archipels im südlichen Perlenmeer) vereinbart. Siegbert bittet die Helden, sich auf eine mehrtägige Erkundung des Dere-Inneren einzurichten und sich dementsprechend auszurüsten. Er sei ihnen zwar sehr verbunden, aber dennoch widerspreche es seiner Natur, jedwede Verspätung zu dulden. Der erste Eindruck, den die Abenteurer von Siegbert erhalten, ist entscheidend für den weiteren Verlauf des Abenteuers. Stellen Sie den verwirrten Heiler als verschroben und resolut, jedoch absolut vertrauenswürdig dar. Sollte ein Magier auf die Idee kommen, ihn mit astralen Mitteln durchleuchten zu wollen, so kann er den Wahnsinn des Pseudo-Sumulogen nicht durchdringen. Siegbert ist bereit, die Kosten für die Anreise und einen Teil der notwendigen Ausrüstung (er gibt keinen Heller für Waffen und Rüstungen) vorzuschießen. Darüber hin-



Auftreten

Siegbert vom Lichterbruch ist ein großer, etwas grobschlächtig wirkender Mann, der seine Glatze als Ausdruck eines großen Geistes trägt. Seine dickknochigen Hände lassen leicht den Eindruck aufkommen, sie seien zu nichts anderem geschaltet als dazu. Acker zu bearbeiten, jedoch straft seine außerordentliche Geschicklichkeit im Umgang mit wissenschaftlichen Gerätschaften diese Vermutung Lügen. Etliche in sein breites Gesicht gegrabene Falten verraten wilde Entschlossenheit, obschon seine tiefgründigen, braunen Augen auf eine empfindsame, gutmütige Seele hindeuten. Jene Entschlossenheit ist es auch, die ihm dabei hilft, seinen zu Kletterpartien nur wenig geeigneten Körper etwas ungelenk durch die steinigen Höhlen zu bewegen. Lassen Sie Siegbert ruhig gelegentlich mit dem Kopf an die Decke schlagen und laut fluchend auf Geröll ausrutschen. Er spricht eine außerordentlich rollendes "R" und verrät durch nichts seine Geistestrübung.

Alltagsverhalten

Siegbert ist ein hervorragender Rhetoriker - wie sonst sollte er eine solch bunt gewürfelte Schar für eine Aufgabe vereinen. Besonders gerne doziert er über die Bedeutung verschiedener Gesteinsschichten, die heimische Fauna und Flora (gönnen Sie sich ruhig den einen oder anderen Blick in die "Kreaturen"-Box) und die Dummheit der wissenschaftlichen Konkurrenz. Vehement vertritt er die These, dass sich im Innern des Vulkans Tier- und Pflanzenarten finden lassen werden, die man auf Deres Oberfläche vergeblich suchen dürfte. Soweit zu beobachten ist, tut er alles, um die Gruppe zusammenzuhalten und den Gefahren der Unterwelt zu trotzen. Jederzeit erweist er sich als verlässlicher Anführer, der den einzelnen Helden aber durchaus alle Freiheiten lässt, ihr Können in den verschiedenartigsten Situationen unter Beweis zu stellen.

aus erzählt er offen jedem, der ihn danach fragt, was es, laut Volksmund, mit Ingerimms Schlund auf sich hat:

„Der Schlund ist ein längst erkalteter Vulkan auf der Südmeerinsel Sorak zu dem sich nur selten jemand verirrt. Es heißt, in seinem Innern gingen seltsame Kreaturen um. Nie sei jemand zurückgekehrt, der sich in seinen Krater gewagt hat. Nachts, so sagt man, ertönten schauerliche Geräusche aus dem Fels, und manchmal glaubte man sogar, schreckliche Gestalten in seinen Hängen gesehen zu haben. Gemeinsam ist all jenen Sagen - und ich hoffe, ihr stimmt mir darin zu, einem solchen Gejammer keinen Glauben zu schenken -, dass man vor einem gewaltigen Höhlensystem im Innern des Berges spricht. Steinwelten von übernatürlicher Schönheit und ungeheuren Ausmaßen gilt es zu erforschen, und so manches Phänomen Deres wird sich dank uns enträtseln lassen. Wir werden Ingerimm näher sein, als die meisten Angehörigen des Kleinen Volkes es je gewesen sind. Die Göttin der Gelehrsamkeit selbst wird unsere Schritte lenken, und wir dürfen mit einiger Berechtigung darauf hoffen, dass unser aller Namen in den Büchern ihrer heiligen Tempel Verewigung finden werden. Und nun entschuldigt mich, denn es gibt noch vieles vorzubereiten.“

Mit diesen oder ähnlichen Worten entschwindet Siegbert mit unbekanntem Ziel und widmet sich in der Tat seinen letzten (mörderischen) Expeditionsvorbereitungen. Die wichtigsten Voraussetzungen für sein böses Spiel hat er schon längst geschaffen, denn drei seiner künftigen Expeditionsteilnehmer befinden sich, ohne es zu wissen, bereits völlig in seiner Hand. Mit Hilfe spezieller Hypnotisetechniken hat er sie vor einiger Zeit zu willenlosen Mordmaschinen gemacht, nach Bedarf "an- und abschaltbar" mittels jeweils eines einzigen Schlüsselwortes. Ahnungslos harren sie ihrer eigentlichen Aufgabe, einen Helden nach dem anderen und somit auch sich gegenseitig vom Leben zum Tode zu befördern - gesteuert vom Bewusstsein eines Mannes, dessen gesplante Persönlichkeit erst in Borons Hallen wieder Ruhe finden wird.

„Hesinde bewahre mich wider Einfältigkeit des Geistes. Natürlich müssen wir nun wieder aufbrechen. Oder sollen wir am Ende noch alle wegen der Faulheit einzelner verhungern?“

"Wir werden Pflanzen finden, deren Fremdartigkeit alles übertrifft, was wir bisher gesehen haben. Womöglich gelingt es mit ihrer Hilfe, Krankheiten zu heilen, die als unkurierbar gelten."

"Seht nur diesen Wurm. Seht und erstarret vor Ehrfurcht! Lasst ihn uns den Schlundwurm nennen, oder gar den Lichtenbruch-Wurm - wenngleich dies der Ehre zu viel wäre ... Nun schnell, in den Beutel mit ihm. Oh, welch ein Augenblick für die Wissenschaft!"

"Autsch! Zum Namenlosen mit diesem elenden Vulkangestein! Doch nichts wird mich davon abhalten, mit meinem - Autsch, verflucht..."

"Nun, mein Sohn, keine schlechte Frage. Aber versuche sie dir zunächst selbst zu beantworten, ehe du sie aussprichst. Denn das ist der Sinn allen Forschens: den eigenen Geist zu läutern und für die wirklich wichtigen Fragen zu schulen".

Verhalten unter Stress

Sollte es zu Kämpfen mit Monstern oder wilden Tieren kommen, so macht der Heiler keinen Hehl daraus, dass er es als Aufgabe der anwesenden Krieger und Kämpfer erachtet, mit solcherlei Dingen fertig zu werden. Bei direkten Angriffen gegen ihn stellt er sich allerdings furchtlos der Herausforderung. Sollten die Helden den Schatz der Goblins finden, so schlägt er zwar vor, diesen in den Dienst der Wissenschaft zu stellen, lässt sich aber deswegen auf keine bewaffnete Auseinandersetzung ein. Die irgendwann auftretenden Erdstöße können ihn nicht in seinem *vorgeblichen Forscherdrang bremsen*. Die ersten *Mordversuche* scheint er zunächst für Unfälle zu halten. Später beteiligt er sich mit seiner detektivischen Art an Diskussionen, besteht jedoch immer auf Fortführung der Expedition. Keinesfalls wäre er so unvorsichtig, persönlich einen Mordversuch zu unternehmen.

- "Nieder mit euch, Goblinpest, die ihr euch der Wissenschaft in den Weg stellt!"
- "Wir werden uns doch gewiss nicht von solch einem winzigen Erdstoß aus der Fassung bringen lassen! Wir doch nicht!"
- "... müssen wir in Betracht ziehen, dass wissenschaftsfeindliche Kräfte möglicherweise unsere Verfolgung aufgenommen haben könnten."

Werte, Siegbert vom Lichterbruch, Seelenkundler:

MU: 10	AG: 1	Stufe: 11	Alter: 65
KL: 16	HA: 3	MR: 30	Größe: 1,75
IN: 15	RA: 2	LE: 72	Haarfarbe: Glatze
CH: 14	TA: 1	AE/KE: -	Augenfarbe: braun
FF: 10	NG: 6	RS: 1	Gewicht: 90
GE: 9	GG: 3	AT/PA: 13113 (Schwerer Stock)	
KK: 11	JZ: 3	AT/PA: 10/10 (Schwerer Dolch)	

Talentwerte: Akrobatik 0, Klettern 7, Körperbeherrschung 3, Schleichen 3, Schwimmen 4, Sich Verstecken 3, Lügen 30', Menschenkenntnis 14, Fährtensuchen 0, Pflanzenkunde 11, Tierkunde 9, Gefahreninstinkt 5, Heilkunde Wunden 5, Heilkunde Seele 14, Sinnenschärfe 6

Ausrüstung: Hosen und mehrlagige Oberbekleidung aus unauffällig braunem, festem Linnen, stabiler Rucksack, völlig unmoderner, formloser Hut, feste Lederstiefel, schwerer, gut gewuchteter Wanderstock (zum Kampf geeignet), schwerer Dolch, Gürtel mit 3 Wasserschläuchen, Wolldecke, 5 Fackeln, Feuerstein, Stahl und Zunder, komplettes Schreibzeug, ein kompletter Satz Seziermesser, Lineal, Stundenglas, Prisma, Lupe, Kompass, reiner Alkohol, Schere, Nadel und Faden, Zinnbecher, Zinnteller, Essbesteck (Silber), 10 m-Seil, Schwarzbrot, Hartwurst, Brennglas, Ledersäckchen mit 20 Dukaten, 3 Silbertalern und 2 Hellern, diverse weitere Messinstrumente

Die Anreise

Nur Sie allein, lieber Meister des Schwarzen Auges, wissen, welchen Weg die Helden nun einschlagen werden. Sicherlich wird sich in den letzten Tagen der Anreise eine kleine Seefahrt nicht umgehen lassen. Nehmen Sie also ruhig alles zur Hand, was Ihnen die Gestaltung dieser Etappe erleichtern kann - die *"Kreaturen des Schwarzen Arges"*, die *"Seefahrt des Schwarzen Auges"* und das *"Land des Schwarzen Auges"*. Denn keine Reise durch Aventurien wird jemals mit einer Intercity-Fahrt von Hamburg nach München zu vergleichen sein. Darüber hinaus wollen wir an dieser Stelle ein paar Tipps geben, wie man mit einfachen Mitteln Spannung erzeugen und ungewöhnliche Situationen konstruieren kann.

Da wäre zum Beispiel der Händler Wolf von Sichelstein, der viel bescheidener auftritt, als man es von seinesgleichen erwartet. Er macht günstige Preise, verzichtet darauf, seine zwölköpfige Familie mit in die Handels-Waagschale zu werfen und zeigt sich sehr beeindruckt von der Wichtigkeit Ihrer Helden - wenn da nicht das Problem wäre, dass seine Fackeln schlecht anbrennen, seine Seile schnell vermodern und die stolz blinkenden Klingen beim ersten Kampf zerschellen... Der erste Gasthof, in dem die Recken übernachten, wird von einer unwiderstehlich schönen Wirtin geleitet, doch die Flöhe in den Matratzen erweisen sich als weit weniger reizvoll, dafür jedoch als wesentlich anhänglicher. Ein anderer Rastplatz entpuppt sich als verkappte Lasterhöhle, in der alles möglich ist, nur kein erholsamer Schlaf. Ausgerechnet der wohlriechende, preiswerte Eintopf in der nächsten gutbürgerlichen Schenke enthielt eine gehörige Portion verdorbenen Fleisches, die unsere Helden für einige Tage niederstreckt und den Zeitplan erheblich gefährdet. Immer wieder werden die Abenteurer irgendwelche Passanten nach dem Weg fragen müssen. Wie wär's, wenn sie dabei gelegentlich auf den typischen Besserwisser treffen, der mit vielen Worten eine detaillierte Beschreibung der falschen Route zum Besten gibt? Oder lassen Sie einen blinden Bettler auftreten. Er greift die Hand eines besonders abergläubischen Recken und sprudelt finstere Prophezeiungen hervor, während er sich mit der anderen Hand der Geldvorräte des verdutzten Helden annimmt.

Die unvermeidliche Schiffsreise, bei der man sich auf einem heruntergekommenen Seelenverkäufer eingemietet hat, können die Helden, so sie sich als anständig erweisen, dazu nutzen, ihre Talentwerte im Fischen und Segeln nach jeweils einem Talentsteigerungswurf gegebenenfalls etwas anzuheben - denn hier bleibt der erwartete Ärger aus. Unterwegs passieren die Helden einige Inseln, deren Lage und Größe Sie bitte der großen Aventurien-

karte entnehmen. Sollten die Recken irgendwo einen Zwischenhalt machen wollen, so konstruieren Sie einige Begegnungen mit der Fauna und Flora der südlichen Regionen. Die *"Kreaturen"-Box* dürfte Ihnen hier abermals eine große Hilfe sein. Vielleicht findet sich ja irgendwo ein bewohntes Dorf oder ein verschrobener Einsiedler, der die eine oder andere Schauergeschichte über Ingerimms Schlund beisteuern kann. Die letzte Gelegenheit, Vorräte und Ausrüstung zu vervollständigen, finden die Helden in Port Stoerrebrandt auf Iltoken.

Das Zentrum der Insel Sorak bildet ein gigantischer, nur karg bewachsener Vulkan, der steil aus dem ihn umgebenden Regenwald aufragt. Nur im Osten der Vulkaninsel bietet sich für ein kleines Boot die Möglichkeit zum Anlegen. Wer an dieser Stelle steht und bergauf blickt, fühlt sich vom Anblick des kolossalen Doppelkegels nahezu erschlagen. Kein Wunder, dass man sich auf den Nachbarinseln so manche Gruselgeschichte über Ingerimms Schlund erzählt. Hier, auf einem nur etwa 12 Schritt breiten Strandstück, treffen sich alle Beteiligten der Expedition vor einer kleinen, improvisierten Holzhütte. Am Morgen nach dem Eintreffen der Helden, nachdem man sich bei einem Heinen Umtrunk etwas näher kennen gelernt hat, beginnt der Marsch in Richtung des sagenumwobenen Vulkans, den man beim Eintritt in die dichte Mischbewaldung für einige Zeit aus den Augen verliert. Diese erste Phase des Kennenlernens sollten Sie unbedingt nutzen, um Ihren Meisterpersonen die Möglichkeit zu geben, "Eigenleben" zu entwickeln. Scheuen Sie sich nicht, wann immer möglich, auch selbst erdachte Details in die Persönlichkeit der Abenteurer einfließen zu lassen. Lassen Sie immer wieder die eine oder andere Figur ein Gespräch eröffnen, die Gruppe anführen oder auf irgendeine andere Art die Initiative ergreifen. Sollten die Helden die Rede auf ihr Abenteuer mit dem Seeooger bringen, so unterbricht Siegbert den kleinen Plausch aus irgendeinem einsehbaren Grund (er könnte zum Beispiel zur Eile drängen). Der circa dreistündige Weg durch den Wald bietet sich für einen "Mordversuch" an - vielleicht in Verbindung mit einer von Ihnen konstruierten "Zufallsbegegnung" mit der Fauna der Insel. Nutzen Sie auch hier die entsprechenden Tabellen der Spielhilfe *"Kreaturen des Schwarzen Auges"*. Ist der Wald erst überwunden, geht es gemeinsam an den Aufstieg zum südlich gelegenen Krater, der in bedrohlicher Höhe über den Helden thront. Aber vorher wird es für den Meister höchste Zeit, sich mit den Meisterpersonen und somit dem eigentlichen Inhalt des Abenteuers vertraut zu machen.

Mitstreiter und Meuchelmörder

Im Folgenden wollen wir Ihnen die Meisterpersonen vorstellen, mit denen die Helden die nächsten Tage verbringen werden. Im Großen und Ganzen handelt es sich hierbei um typische Vertreter jener vagabundierenden Spezies, die stets auf neue einzigartige Persönlichkeiten hervorbringt - um Helden eben, wie sie sich ebenso in Ihrer Abenteurergruppe finden. Gönnen Sie diesen Figuren also ruhig etwas Eigenständigkeit; mehr noch, helfen Sie ihnen bei der Entwicklung ihrer Persönlichkeit. Keinesfalls sollten diese Meister-Helden stumm wie Opferlämmer nebenher laufen und auf ein frühes Ausscheiden warten. Um Ihnen bei dieser kniffligen Aufgabe zu helfen, haben wir uns bemüht, die auftretenden Personen recht ausführlich vorzustellen. Zusätzlich findet sich im Anhang des Abenteuers eine übersichtliche Kurzbeschreibung aller Meisterhelden. Übrigens stehen drei dieser Mitstreiter unter einer "mörderischen" Hypnose, die sie auf Befehl zu gewissenlosen, Heuchlern macht -

ohne sich im Mindesten ihrer gemeinsamen Rolle bewusst zu sein. Natürlich lassen sich auch diese Figuren, genau wie alle anderen, nicht davon abbringen, ständig gute Ratschläge zu geben, über's Essen zu meckern, von ihren Ruhmestaten zu berichten oder sich einfach wegen der Besitzansprüche auf vermeintliche Schätze zu streiten. Im Verlauf des Abenteuers werden sie dann dazu übergehen, Verdächtigungen auszusprechen, Anschuldigungen gegen die eigene Person von sich zu weisen, wilde Verschwörungstheorien zu entwickeln und, was am wichtigsten ist, einfach am Leben zu bleiben.

Übrigens: Sorgen Sie (wie bereits erwähnt) dafür, dass die Meisterfiguren sich nicht zu früh über ihre Verbindung zum Seeoger unterhalten, denn auf keinen Fall darf da. Zusammentreffen der Helden als abgekartetes Spiel entlarvt werden, bevor die Situation ins große Finale mündet.

Mutfried Elbenschlucht

Charakter

Von klein auf wollte der gerade mal einundzwanzig Götterläufe alte Abenteurer dem Guten dienen. Große Helden aus vergangenen Schlachten waren seine Vorbilder, und erst als er ernstlich versuchte, ihnen nachzueifern, musste er einsehen, dass Ruhm und Ehre allein keinen Mann ernähren. Notgedrungen widmete er sich der Söldnerei und sah sich mehr und mehr gezwungen, die hehren Ziele gegenüber dem schnöden Mammon zurückzustellen. Als dann vor einiger Zeit Freiwillige gesucht wurden, die sich zum Schein von der berüchtigten Seeoger-Bande anwerben lassen sollten, um diese dann von innen auszukundschaften, war er einer von dreien, die sich bereitwillig meldeten. Hier bot sich endlich eine Gelegenheit, das Ehrbare mit dem Einträglichen zu verbinden. Doch der Seeoger ließ sich von Radulf vom Orbstein überreden, die vermeintlich so emsigen Neuen zunächst einmal unauffällig überwachen zu lassen. Schon nach wenigen Tagen gelang es Radulf, ein recht aufschlussreiches Gespräch zwischen den drei Helden zu belauschen und so ihre Tarnung "auffliegen" zu lassen. Nur der Geistesgegenwart der mutigen Recken ist es zu verdanken, dass ihnen eine schnelle Flucht ohne Verluste gelang. Diese Erlebnisse schweißten Mutfried, die Amazone Alviranael Yeshinna und den Streuner Ulf von Unterstadt trotz aller persönlichen Differenzen zu einer unzertrennlichen Gruppe zusammen. Mehr noch, eine heimliche Liebe zu Alvirana hat von Mutfrieds Kämpferherr-Besitz ergriffen. Wie um sich dagegen aufzulehnen, neigt er dazu, die Amazone mit kleinen Sticheleien zu überhäufen, die sich meist auf ihre stolze Abstammung, ihre

Gleichgültigkeit gegenüber Geld und ihre scheinbare Abneigung gegen das männliche Geschlecht beziehen. Sollte jedoch ein anderer es wagen, sich mit ihr anzulegen, so kennt Mutfried weder Furcht noch Gnade, und er wird demjenigen demonstrieren, wie ein Erbe jobornscher Kriegskunst Flegeln gute Manieren beibringt.

Auftreten

Mutfried ist ein groß gewachsener, junger Mann mit wettergegerbter Haut und scharfgeschnittenen Gesichtszügen. Lebhaft, blaue Augen beherrschen sein von einem blonden Vollbart gerahmtes Gesicht. Leute wie er sind es gewohnt, mit immer wieder neuen Situationen und Auftraggebern umzugehen, und so ist er in der Lage, sich schnell umzustellen, selbst wenn es darauf ankommt, in alten Freunden plötzlich neue Feinde zu erkennen. Solange man ihm jedoch nicht in den Rücken fällt, erweist er sich als äußerst loyal und verlässlich. Eine alte Leidenschaft, von der er sich sicherlich niemals verabschieden wird, stellt das Würfelspiel dar, und so bietet sich kaum eine Rast, in der er nicht die Würfel auspackt und nach Mitspielern für eine Runde "Sechs ist Hex" sucht. (Gespielt wird mit 3 Würfeln, wobei versucht wird, eine möglichst hohe Augenzahl zu erreichen. Man darf bis zu dreimal werfen und dabei beliebig viele Würfel stehen lassen. Fällt dabei eine Sechs, so gilt die Runde für diesen Spieler als verloren. Natürlich wird jede Runde zu Ende gespielt, wobei jedes Mal ein anderer Mitspieler das Spiel eröffnet. Der Einsatz pro Runde wird frei ausgehandelt.)

Mutfried beobachtet vor allem solche Helden mit Argwohn, die sich um seine schöne Amazone bemühen. Hierzu gehört der mohische Häuptlingssohn Guana Do genauso wie möglicherweise Ihre, einem Flirt nicht abgeneigten Helden. Eine Verletzung, die er sich vor zwei Jahren bei einem Gefecht zugezogen hat, hat zur Folge, dass sein linkes Knie ein wenig steif geblieben ist. Ein aufmerksamer Zuhörer kann Mutfried bereits am leichten Nachziehen dieses Beines ausfindig machen. Das Herumklettern in den dunklen Höhlen des Schlundes fällt dem Söldner daher trotz seines trainierten Körpers etwas schwerer als den meisten seiner Begleiter. Wie viele bezahlte Kriegstute ist auch er gewohnt, keine überflüssigen Worte zu verlieren. Er bedient sich zumeist einer kurzen, prägnanten, militärischen Kommandosprache, selbst dann, wenn er über Gefühle spricht. Sein Gesicht zeigt dabei kaum eine Regung, und nur selten kann man ihm ein sanftes Lächeln entlocken. Eher neigt er zu schallendem Gelächter.

Alltagsverhalten

Bevorzugte Gesprächsthemen sind neben dem Würfelspiel vor allem die in seinen Augen heiterkeitsregenden Auseinandersetzungen zwischen nostrianischen und andergastischen "Kriegsamateuren", sowie die in aller Bescheidenheit vorgetragenen eigenen Ruhmestaten. Bei den Berichten über diverse kriegerische Zusammentreffen gilt sein besonderes Augenmerk weniger den sicherlich auch bemerkenswerten Einzelleistungen der Akteure, sondern vielmehr den strategischen Aspekten der Schlachten. Unter Zuhilfenahme von allen möglichen Kleinteilen schildert er so die Zeit es zulässt, die wichtigsten Kämpfe gegen die Orken, und kaum jemand kann sich der Atmosphäre solcher Erzählungen entziehen, denn schließlich wird hier ein Stück neuzeitlicher Geschichte lebendig - einer Geschichte im übrigen, die ihren Abschluss noch längst nicht gefunden hat.

- "Damals, als kein Geringerer als Seine Königliche Majestät selbst uns in den Krieg gegen die Orken führte, da war ein guter Kämpfer noch seinen Sold wert. Wir also keilförmig in der Mitte zugeschlagen, während die Reiterei die braune Pest in die Zange genommen hat. Ist schon ein kluger Kopf, der junge Brin, bei allem Respekt."
- "Und dann fällt doch dieser nostrianische Bauernlummel mitsamt seiner Rüstung in den Dreck. Zappelt wie 'ne Schildkröte und flucht wie ein Thorwaler, wenn Ihr entschuldigt, meine Damen."
- "Ob reich oder arm, die Würfel lügen nicht. Wie wär's mit einem Spiel unter Männern? Natürlich dürfen auch Weiber mitspielen, wenn sie die Würfel heben können, hahaha!"
- "Bin ich ein Wurm, dass ich mich im Fels verkriechen?"

Mutfried ist es gewohnt, Eigeninteressen hinter dem Wohl der Allgemeinheit zurückzustellen, und es bereitet ihm daher keine Probleme, sich in der Abenteurergruppe einzuordnen. In dunklen Höhlen herumkriechen zu müssen, anstatt auf dem Schlachtfeld seinen Mann stehen zu



können, fällt ihm zunächst schwer und verdichtet sich im Verlauf der Expedition zu einem immer größer werdenden Unbehagen.

Verhalten unter Stress

Kommt es zu bewaffneten Auseinandersetzungen, so blüht der Söldner regelrecht auf. Sofort reißt er die strategische Planung - nicht zum Nachteil der Gefährten - an sich, brüllt kurze Kommandos heraus und stürzt sich furchtlos auf den Gegner.

Bei der unvermeidlichen Tätersuche vermutet der vorbelastete Krieger zunächst eine orkische Verschwörung, bis er immer mehr dahin tendiert, alle an Alvirana interessierten Helden zu verdächtigen. Wird er selbst des Mordversuches bezichtigt, so fordert er diejenige Person, die es gewagt hat, eine solche Verdächtigung auszusprechen, zornentbrannt und unverzüglich zu einem Duell heraus. Nur widerstrebend lässt er sich davon überzeugen, dass auch er zum Preis der Verdächtigen gezählt werden muss.

- "Artan, links hinter den Felsvorsprung! Rodron, auf die andere Seite! Die anderen - Mir nach! Niiieedeer!!!"
- "Wer Manieren hat wie der Waldmann, dem ist alles zuzutrauen."
- "Ich und ein Meuchelmörder? Steh' auf, ich werde dich lehren, wie ein Elbenschlucht tötet - von Angesicht zu Angesicht!"
- "Verdammnis!"

An wissenschaftlichen Funden ist Mutfried nicht persönlich interessiert, mehr schon an solchen finanzieller Natur, die er allerdings ohne Zögern zu verteilen bereit ist. Mit Verletzungen, egal, ob es sich um eigene oder um die anderer handelt, versteht er umzugehen. Kommt es jedoch zu Erdstößen, so gerät sein ansonsten heldischer Herzschlag doch merklich ins Stocken. Sollte sich etwas Essbares finden, ist der Recke gern bereit, die Kameraden mit Hilfe seines großen Blechtöpfes (ein Muss für jeden Söldner) durchaus genießbar zu bekochen.

Werte, Mutfried Elbenschlucht, Söldner:

MU:	13	AG:	2	Stufe:	4	Alter:	21
KL:	11	HA:	3	MR:	6	Größe:	1,75
IN:	14	RA:	5	LE:	42	Haarfarbe:	blond
CH:	9	TA:	1	AE/KE:	-	Augenfarbe:	blau
FF:	10	NG:	4	RS:	3	Gewicht:	82
GE:	10	GG:	5	AT/PA:	11110 (Schwert)		
KK:	13	JZ:	6	AT/PA:	10/11 (Säbel)		

Talentwerte: Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Schleichen 7. Schwimmen 4, Sich Verstecken 6, Menschen-

kenntnis 4, Fährtsensuchen 0, Orientierung 2, Kriegskunst 6, Mechanik 5, Heilkunde Wunden 7, Kochen 4, Gefahreninstinkt 4, Sinnenschärfe 3, Glücksspiel 7

Ausrüstung: Festes, blau und grün gestreiftes Wams mit Rauschärmeln, dicke Lederweste, lange blaue Hose und knie hohe Stiefel, Lederschlapphut, breiter Gürtel mit drei Wasserschläuchen, drei Fackeln, Feuerstein, Stahl und Zunder, Lederrucksack, Fladenbrot, Schinken, Hartkäse, Messer, zehn Kletterhaken, Wurfhaken mit Zehn-Meter-Seil, Schlafsack, Blechtopf, diverse Gewürze, 6 Dukaten, 7 Silbertaler, 5 Kreuzer, 6 sechsseitige Würfel, Schwert, Säbel

Alvirana el Yeshinna

Charakter

Wie der wohlklingende Name der betörend schönen Amazone verrät, hatte sie ihre Heimat bis vor einiger Zeit in der Burg Yeshinna in den Drachensteinen. Und dort lebte sie wohl immer noch an der Seite ihrer stolzen Mutter und ihrer zu Sehwestern gewordenen Mitstreiterinnen, hätte nicht ausgerechnet die Göttin der Liebe ihr einen bösen Streich gespielt. Ein vermeintlich ruhmreicher Krieger in blinkender Rüstung war es, an den sie ihr Herz verlor, und dem sie, um stille, nächtliche Verabredungen zu ermöglichen, das eine oder andere Detail der BURGARCHITEKTUR verriet. Der hehre Ritter entpuppte sich als ehrloser Gesell, der sein Wissen an den Praios-Kult weiterzuverkaufen gedachte, und Alvirana wurde ob ihrer Pflichtvergessenheit der Burg verwiesen. Seitdem bereist sie den Kontinent auf der Suche nach ihrer verlorenen Ehre und meidet jeden gefühlsmäßigen Kontakt zum männlichen Geschlecht. Der Auftrag, sich in die Seeoger-Bande einzuschleichen kam ihr gerade recht, wenngleich ihr das Zusammensein mit ihren beiden männlichen Begleitern zunächst schwer fiel. Auf die Dauer jedoch überwog der Nutzen einer solchen Zusammenarbeit (allein wäre sie niemals lebend davongekommen), und so entschloss sie sich, auch weiterhin, wenngleich nur vorübergehend, als Teil eines Dreiergespanns durch die Lande zu ziehen. Ihr fernes Ziel, die Wideranerkennung durch den Orden und das Wohlgefallen der Göttin Rondra, verfolgt sie nun bei jeder sich bietenden Gelegenheit. Daher war es auch eine Selbstverständlichkeit für sie, dem in Bedrängnis geratenen Forscher zu helfen (den Trick mit der Schenke hat er auch bei ihr angewandt).

Auftreten

Alvirana el Yeshinna ist weder an Geld noch an Männern interessiert. Eher aus selbstaufgelegtem Entzug als aus Überzeugung neigt sie momentan vielmehr zu Kontakten zum eigenen Geschlecht. Ihr Misstrauen gegenüber Männern beeinflusst ihren gesamten Umgang mit diesen, so dass sie oh zynisch, zuweilen regelrecht giftig wirkt. Die besondere Zuneigung von Mutfried Elbenschlucht ist ihr natürlich nicht verborgen geblieben, und vielleicht würde sie dieser zu anderen Zeiten sogar nachgeben. Noch je-

doch reagiert sie eher mit übertriebener Abneigung auf den um ihre Gunst bemühten Söldner. Männer wie der Moha-Prinz Guana Do entlocken der Amazone höchstens ein spöttisches Lächeln, und auch der größte Held Ihrer Abenteurergruppe sollte sich nicht die geringsten Hoffnungen auf einen kleinen Flirt machen; wenngleich man jeden verstehen kann, der bei einem Blick in die abgrundtief schwarzen Augen der bronzehäufigen Schönheit dahinschmilzt. Hohe Wangenknochen verleihen Alvirana jenen exotischen Ausdruck, der bei jedem Mittelreicher das Blut in Wallung versetzt. Sicherlich dürften sich auch einige Frauen, die mit Alvirana zu tun bekommen, von der Geschmeidigkeit ihrer Bewegungen und ihrer anmutigen Haltung beeindruckt zeigen.

Ihre Art zu reden erweist sich als Gemisch zwischen der blumigen Rede der Tulamiden und der spitzen Lunge einer enttäuschten und entehrten Frau. Mehrmals täglich sucht sie den einsamen Kontakt zu ihrer Göttin und reagiert äußerst aggressiv auf jede diesbezügliche Ruhestörung. Oft denkt sie auch voller Trübsinn an ihr treues Schlachtross, das sie notgedrungen in einer Stallung, versorgt, aber bar seiner Herrin, zurücklassen musste.

Alltagsverhalten

All das, wofür der Name der Göttin Rondra steht, bietet Gesprächsthemen für Alvirana el Yeshinna. Kampf, Ruhm und Ehre gehören hierzu ebenso wie Mut, Gebet und Opferbereitschaft. Ständig verteilt sie kleine Hiebe gegen die Männerwelt im allgemeinen und den einen oder anderen männlichen Mitstreiter im Besonderen. Die Liebe zum Geld - wie sie sich beispielsweise bei ihrem Kameraden Ulf von Unterstadt zeigt -, erfüllt sie mit tiefem Unverständnis. Die Hingabe an die Wissenschaft hingegen bleibt ihr zwar auch fremd, wird jedoch aufgrund ihrer Uneigennützigkeit von Alvirana akzeptiert. Immer da, wo es um den Kampf Frau gegen Frau (oder auch Mann gegen Monster) geht, ist die Amazone in ihrem Element. Siegesgewiss stürzt sie sich auf jede Gelegenheit, ihrer Göttin im Kampf zu dienen, denn trotz ihres Herauswurfes ist sie frei von Groll gegen Göttin und Schwestern.

Ungeachtet ihrer Anbindung an die dreiköpfige Helden- gruppe versucht sie immer, Eigenständigkeit zu wahren und den Kontakt zu ihr fremden Männern zu vermeiden.



Weibliche Recken dürfen schon eher auf einen abendlichen Plausch mit ihr hoffen. Bezüglich ihrer Verbannung von der Burg Yeshinna vertraut sie jedoch niemandem auch nur eine Kleinigkeit an.

- "Rondra vergebe dir deine frevelhafte Feigheit, Männlein!"
- "Finger weg, ehe ich sie dir abhacke und an die Eidechsen verfüttere."
- "Oh, ich weiß, dass ihr auch große Kämpfer seid. Ihr kämpft gegen die eigenen Begierden und verliert doch immer."

Verhalten unter Stress

Bei Kämpfen kennt Almtram weder Flucht noch Gnade. Ähnlich kompromisslos geht sie auch, so man sie lässt, mit überführten Mördern um. Die Schuldfrage zu erör-

tern, ist sie erst nachher bereit. Nur der Hinweis auf eventuelle eigene Schuld lässt sie an ihrem Dogmatismus etwas zweifeln. Wer auch immer sie unter Mordverdacht setzt, ist ah sofort in ihren Augen selber Hauptverdächtiger. Bis dahin hält sie jeden Mann, außer Mutfrigid und Ulf für den möglichen Täter.

Auch während der irgendwann einsetzenden Erdstöße verliert sie weder ihre Ruhe noch ihre Überheblichkeit gegenüber der Männerwelt. Was hat sie schon zu verlieren, angesichts der tröstenden Aussicht, zu ihrer Göttin heimgehen zu dürfen?

• "Stirb' wie ein Mann - jammere!"

• "Sag an, Affenbrust - warst du's"

Werte, Alvirana el Yeshinna, Amazone:

MU: 14	AG: 3	Stufe: 3	Alter: 20
KL: 10	HA: 4	MR: 3	Größe: 1,75
IN: 9	RA: 4	LE: 42	Haarfarbe: schwarz
CH: 14	TA: 3	AE/KE: -	Augenfarbe: schwarz
FF: 9	NG: 5	RS: 3	Gewicht: 65
GE: 10	GG: 2	AT/PA: 12/11	(Schwerer Säbel, W+4)
KK: 11	JZ: 7	AT: 13	(Kurbogen)

Talentwerte: Körperbeherrschung 6, Klettern 4. Reiten 9. Schleichen 5, Schwimmen 2, Sich Verstecken 0, Menschenkenntnis -2, Fährtensuchen 5, Orientierung 5, Kriegskunst 7, Lesen/Schreiben 5. Heilkunde Wunden 6, Gefahreninstinkt 4

Ausrüstung: Schwarzes Lederkorsett, kurzer, roter Rock aus verstärkten Lederstreifen, feste Schuhe, lederne Schienbein- und Unterarmschützer, Helm mit Busch aus rotem Pferdehaar, roter Gürtel mit Ledertasche, Woldecke, zwei Wasserschläuche, Schwarzbrot, Messer, Heiltrank (10 LE-Punkte), kleine Rondra-Statuette aus Säbelzahn-tigerzahn, 5 Silbertaler, 3 Heller, schwerer Säbel, Kurbogen, Köcher mit 20 Pfeilen

Ulf von Unterstadt

Charakter

Der dritte im Bunde der "Seeoger-Spitzel" besaß dereinst das zweifelhafte Privileg, sich seinen Namen selber auszusuchen zu dürfen. Ulf's Vater ist allein der Göttin Rahja bekannt, die Mutter verstarb bei seiner Geburt. Voller Stolz auf seine Fähigkeit "durchzukommen", entschied sich Ulf dafür, mit der Namensgebung seine Herkunft und Bestimmung nicht zu verleugnen. Vielleicht ist es gerade diese Einstellung, das von Kampf und Diebstahl geprägte Leben in den Armenvierteln der Städte als besonderen Adel zu empfinden, die einen richtigen Streuner ausmacht. Direkt sein erster Versuch. Alvirana el Yeshinna zu bestehlen, blieb auch sein letzter, da die schöne Amazone keinen Zweifel daran ließ, dass es sich ohne Finger recht umständlich lebt.

Aber Ulf von Unterstadt hat auch durchaus seine Stärken: So zum Beispiel einen ausgeprägten Sinn für Gefahren oder seine Fähigkeit, sich lautlos wie eine Katze zu bewegen. Nicht zuletzt seine bedingungslose Loyalität,

wenn es um Leib und Leben geht, ist es, die ihn zu einem wertvollen Verbündeten macht. Bei der gemeinsamen Flucht vor der Seeoger-Bande war es unter anderem seine schnelle Klinge, die den Weg freikämpfte. Doch bevor er seine Heimatstadt Weh'heim Wiedersehen kann, muss er wohl oder übel auch den Ausflug in Ingerimms Schlund lebend überstehen.

Auftreten

Jede Kraft erzeugt eine Gegenkraft, und so suchte sich der Druck der von Kindheit an auf Ulf von Unterstadt lastete, gleichfalls ein Ventil: Der ansonsten so gewandte Streuner stottert, Diese kleine Behinderung hat ihm schon einigen Spott eingebracht und bei den Spöttern ihrerseits so manche Narbe hinterlassen. Auch Ihren Helden kann nur dringend davon abgeraten werden, Ulf mit mildem Hohn oder gar mitleidigem Grinsen zu begegnen. Auf der anderen Seite verläuft das Leben eines Streuners

zu schnell, als dass er es sich leisten könnte, lange nachtragend zu sein, so dass an einem unbedachtem Wort sicher nicht die Gruppe zerbrechen wird. Ulf kann mit dem selbstlosen Stolz einer Alvirana ei Yeshinna nur wenig anfangen und freut sich schon jetzt über seinen ihm bald zustehenden Lohn, den er im Verlauf des Abenteuers durch ein paar kleinere "Glücks-Spiele und die Entgegennahme von gelegentlichen "Spenden" aufzubessern versucht. Gerade letzteres ist es, was ihn schnell zu einem der Hauptverdächtigen in Sachen "Meuchelmord" werden lässt. Unterstrichen wird fließ durch seine verwegene Optik: Sein wallendes, dunkles Haar fällt lässig bis fast auf seine Hüften, und sein bartloses Gesicht wird durch eine vom linken Auge bis zum Mundwinkel reichende, weiße Narbe entstellt. Der entschlossene Blick seiner braunen Augen wiederum bildet einen krassen Gegensatz zu seiner Sprachbehinderung. Auch in der Wahl seiner Kleidung kennt er keine falsche Bescheidenheit. Man könnte meinen, er habe in seiner Jugend zu viele Gardeoffiziere gesehen, dann aber leider nicht über die nötigen Geldmittel verfügt, um mit ihrem modischen Standard mithalten zu können. Aber die Geschmäcker sind - auch in Aventurien - eben verschieden.

Alltagsverhalten

Fast alles, was ein Stotterer sagt, wird von seinen Mitmenschen maßlos unterschätzt. Ulf hat dieses Verhalten zum Anlass genommen, seinen Geist zu schulen, wann immer er Gelegenheit dazu bekam. Wenn er mal einen Satz glücklich zu Ende bringt, zeichnet sich dieser meist durch ein gewisses Gewicht aus. Setzen Sie den Streuner also bitte nicht als plappernden Idioten ein, sondern sorgen Sie dafür, dass er sich (mit mühsamer Zunge) den Respekt erarbeitet, den er verdient. Besonders gerne hört er sich Geschichten über die großen Städte des Reiches an (er selbst stammt aus Wehrheim) und stellt hierzu kurze, blitzgescheite Fragen. Er selbst tritt natürlich nicht als Geschichtenerzähler in den Vordergrund. Sein besonderes Gespür für Gefahren lässt er selbstverständlich auch der Gruppe zugute kommen (übrigens ist ihm während der gesamten Exkursion unwohl zumute). Ulf ist, wie seine beiden Mitstreiter, jederzeit bereit, eigene Entscheidungen zu treffen und Verantwortung für die Gruppe zu übernehmen.

- "Mmmmmutfried von vorn. Ich schleich mmmmmich von hihihinren an."
- "Vovovorsicht! Hier stttinkt was."
- "Hahahabt ihr in Hahahavena auch so Probleme mit dem Aaaaabwasser?"
- "Aaaalles hat seinen Ppppreis, nnnur Diebesgut nicht."
- "Erst stttürmen, wenn ich Illllos rufe."

Der Streuner lässt alles stehen und liegen für ein Spiel "12 Götter". (Die Regeln entsprechen denen des irdischen "17 und 4", nur dass das höchste Spiel - ein "Phex" - aus 12 und nicht aus 21 Punkten besteht. Ein Satz Karten enthält 4 x 6 Karten, die zwischen 1 und 6 Punkten zählen.)



Gelingt eine Probe auf sein Talent "Falschspiel", so müssen alle Spieler, außer ihm, eine Runde mit offenen Karten spielen.

Beim Spiel mit gezinkten Würfeln (Regeln siehe unter "Mutfried Elbenschlucht") darf eine 6 ungeschehen gemacht werden.

Verhalten unter Stress

Ulf ist ein furchtloser Kämpfer, der sein Leben jedoch niemals leichtfertig aufs Spiel setzen wird. Vor jeder Auseinandersetzung versucht er seine Gewinnchancen auszuloten und gegebenenfalls durch das Ausarbeiten einer geeigneten Taktik zu verbessern. Sicher ist er einer der ersten, der erwägt, dem Mörder eine Falle zu stellen. Wird er selbst verdächtigt, bekommt er Fror lauter Aufregung kaum noch einen erkennbaren Laut heraus. Bei der Verteilung von Schätzen steht er ganz vorn in der Schlange und versucht nach Möglichkeit, seinen Anteil zu vergrößern. Auf Erdstöße reagiert er ähnlich wie auf Anschuldigungen – mit sprachlosem Entsetzen.

- "Wer sich verddddächtig mmmacht, lllebt am llllängsten."
- "Iiiiiich... ein Mmmmmöööö...?!"
- "Die (klimper, klimper) Tttruhe (klingel) ist Illleer (rassel)..."
- "Ddder Zorn Ingingingingeriiii..."

Werte, Ulf von Unterstadt, Streuner:

MU: 13	AG: 1	Stufe: 4	Alter: 22
KL: 11	HA: 2	MR: 9	Größe: 1,75
IN: 10	RA: 1	LE: 41	Haarfarbe: dunkelbraun
CH: 9	TA: 3	AE/KE: -	Augenfarbe: braun
FF: 14	NG: 6	RS: 1	Gewicht: 66
GE: 12	GG: 8	AT/PA: 12/10	(Degen)
KK: 10	JZ: 6	AT/PA: 13/19	(Dolch)

Talentwerte: Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Schleichen 9, Schwimmen 5, Sich Verstecken 9, Lügen 10, Schätzen 7, Sich Verkleiden 9, Geschichtswissen 3, Göt-

ter und Kulte 7, Lesen/ Schreiben 5, Sprachen kennen 7 (etwas Tulamidisch, Orkisch, Atak, Füchsisch), Falschspiel 11, Heilkunde Gift 6, Schlösser knacken 10, Taschendiebstahl 11, Gefahreninstinkt 7, Glücksspiel 7

Ausrüstung: Lederranzen, Degen, Dolch, Messer, enge, grüne Hose, wallender schwarzer Umhang, grün-rot dia-

gonal gestreiftes Hemd mit Rauschärmeln, breiter schwarzer Gürtel, ausladender roter Hut mit grünem Busch, 2 Fackeln, 5m-Seil, 2 Wasserschläuche, Fladenbrot, Metallfeile, 10 Würfel (5 gezinkt), 2x24 Spielkarten (1 Satz gezinkt), komplettes Schreibzeug, 5 Silbertales, 3 Heller, 2 Kreuzer

Yehussi al Riftah

Charakter

Der 19jährige Novadi ist einer von drei "Einzelkämpfern" unter den Meisterfiguren dieses Abenteurers. Er gehört (noch) keiner testen Abenteurer-Gruppe an. Was Yehussi al Riftah fort aus seiner Heimatstadt Mherwed hinaus in die große, weite Welt getrieben hat, ist keineswegs Abenteuerlust, sondern ein Reuegelübde gegenüber seinem Gott Rastullah. Noch keine 12 Monde ist es her, als Yehussi in einer sternklaren Nacht eine Frau "erkannte", eine Novadi-Blume, schön wie Alvirana ei Yeshinna. Doch leider musste er erfahren, dass sie bereits gebunden war- sie hatte geschwiegen aus Angst, ihren Liebsten zu verlieren. Doch trotz der Reinheit seines Antriebs stellt der Ehebruch eine Todsünde vor Rastullah dar, und obschon niemand von diesem Frevel erfuhr, schwor Yehussi, seinen Mund zu verschließen, bis eine große Tat zu Rastullahs Ehren Wiedergutmachung leisten würde. Kurz nach seinem stillen Abschied aus Mherwed traf er auf den durchreisenden Radulf von Orstein, der, seinerseits gerade von einer Frau enttäuscht (siehe: Guana Do), sich zu einer abfälligen Bemerkung über das weibliche Geschlecht hinreißen ließ. Yehussi seinerseits zögerte nicht lange, dem Magier in aller Öffentlichkeit eine schallende Ohrfeige zu verpassen - ein Verhalten, das unter Mittelreichern verständlicherweise einiges Befremden auslöst. Wie soll man auch ein Volk verstehen, das einerseits die Ehre der Frau hochhält, sie aber auf der anderen Seite wie seinen persönlichen Besitz behandelt. Nun, auch Radulf hat die Demütigung weder verstanden noch verziehen.

Auftreten

Yehussis graubraunes Gesicht wird durch einen wohlgestutzten Bart geschmückt. Mehr ist wegen der typischen Kleidung eines Wüstenkriegers nur selten von dem drahtigen, kleinen Mann zu sehen. Undurchdringlich dunkle Augen blicken so finster in die Welt, wie man es nur von dem tulamidischen Volk kennt. Sein Schweigegelübde verurteilt den stolzen, aber entehrten Mann zu einem Verzicht, der besonders für einen der Schönheit der Sprache so empfänglichen Wüstenbewohner einen echten Verlust bedeutet. Um sich überhaupt mitteilen zu können, ist Yehussi auf eine ausladende Gestik und nicht zuletzt auf die Kunst des Schreibens angewiesen. Da er jedoch keinesfalls bereit ist, auf seine blumige Ausdrucksweise zu verzichten, benötigt er eine Fülle von Pergament, um diesem Umstand Rechnung zu tragen. Die anderen Helden werden schnell erfahren, wie unterhaltsam, aber leider auch zeitaufwendig ein "Gespräch"



mit Yehussi al Riftah sein kann. Das Klettern über kargen Stein gehört zu den gewohnten Fortbewegungsarten des schweigsamen Mannes, und so kommt er recht gut mit der Beschaffenheit des unwegsamen Geländes im Innern des Vulkans zurecht, wenngleich die ununterbrochene Dunkelheit und das Gefühl des Eingeschlossenseins ihm auf die Dauer etwas zu schaffen machen, zudem er hier ohne die Hilfe seines treuen Shadifs, den er in der Obhut eines tulamidischen Züchters zurückließ, auskommen muss.

Alltagsverhalten

Der Novadi empfindet sich und sein Volk als unbedingten Mittelpunkt der Welt. Denn Rastullah schuf die Beni Novad - und die anderen Völker nur deshalb, um seinen Auserwählten zu Diensten zu sein. Warum also, in Rastullahs Namen, sollte der Novadi über irgend etwas anderes sprechen - oder besser gesagt: schreiben?! Yehussi setzt alles, aber wirklich alles in Relation zum Stolz seines Volkes oder zum Ruhm seines alleinigen Gottes. Sollte dies einen genervten Mitstreiter zu einer unbedachten Bemerkung spöttischer Art verleiten, so zögert der Novadi nicht, die eine oder andere Fechtstunde zu erteilen. Werden die Kämpfenden getrennt, so erlaubt es Yehussis Glaube, auf letztendliche Vollstreckung zu verzichten, denn immerhin handelt es sich bei den meisten seiner Begleiter um irregeleitete Ahnungslose - ohne Hoffnung und weit davon entfernt, Erleuchtung zu empfangen.

• "Demütig nehme ich aus deiner Hand, oh Schöpfer allen Lebens, die Bürde entgegen, diese Armseligen zu begleiten. Drum höret die Stimme des Lichts unter euch, die ihr wie Schafe umherläuft, und lasset uns, wie mir der Heilbringende gewiesen hat, den Weg zur Linken nehmen".

• "Ich, der ich tierunwürdigste von allen für würdig Befunden bin, wurde vom Alleinigen dazu bestimmt, die Pracht dieses Käfers zu blicken, der geschaffen wurde um ein Zeichen der Hoffnung zu setzen in dieser ruchlosen Welt, ein Symbol des Kleinen, welches dazu auserwählt wurde, über das Große zu herrschen, so wie die Beni Novad..."

• "Oh Herr, nimm die Dunkelheit von meinen Augen, wie du auch die Dunkelheit von meiner Seele nehmen wirst"

Yehussi hat einen Auftrag angenommen, also wird er ihn - bei seiner Ehre - auch zu Ende bringen. Er folgt jedoch weder Weg noch Strategie, die andere Helden empfehlen. es sei denn, Siegbert vom Lichtenbruch, mit dem der Handel geschlossen wurde, stimmt seinerseits zu. Alles in allem muss man davon ausgehen, dass der Novadi kaum eine Gelegenheit auslassen wird, sich unbeliebt zu machen. Das gilt vor allem für die weiblichen Mitglieder der Gruppe (Amazonen ausgenommen), die er zwar in Ehren hält, mit denen er jedoch nicht bereit ist, auch nur ein einziges (geschriebenes) Wort bezüglich "Männertemen" wie Kampf; Strategie oder Marschrichtung zu wechseln.

• "Schweig, Weib, und wende dich Dingen zu, die einer Dienerin des Höchsten würdig sind. Oder wandelst du in dem Glauben, jede Amme sei zur Achmad' sunni geboren?"

• "Seit wann spricht der Tisch zum Zimmermann: 'Ich möchte ein Stuhl sein' oder das Schaf zum Hirten: 'Lass mich die Herde hüten? Warum sollte ich also als letzter gehen, so es mich denn, Rastullah vergib mir, gelüstet. als erster meinen Weg zu suchen.'"

• "Das Blut des Tieres, welches du gerade verspeist, Rastullah sei mein Zeuge, werde über dich kommen, Ungläubiger. Ist es nicht genug, dass ihr fresset wie die

• Schweine, ohne die Schuld von euren Händen zu waschen?"

Verhalten unter Stress

Selbstverständlich ist Yehussi al Riftah nicht der Mann, der einen Verbündeten im Stich lässt - selbst dann nicht, wenn es gilt, das eigene Leben mit in die Waagschale zu werfen. An Mördern, so er sie für überführt hält, vollstreckt er ein schnelles Gottesurteil. Wird er selbst verdächtigt, so glaubt er, es nicht nötig zu haben, sich zu verteidigen, es sei denn mit Waffengewalt. Sollte es zur Verteilung von Beute kommen, so wacht er mit Argus-Augen über die gerechte Abwicklung.

Nur durch Einwirkung eines Erdbebens herabstürzende Felsbrocken können Yehussi merklich beeindrucken. Er wird dann so still, dass sogar seine Schriftsprache verstummt.

• "Fahr zu deinem Götzen, Sohn einer Python." (Einladung zum Duell)

• "Wollt ihr den, der das Gold in die Berge gewebt hat, um den Wert eines Kamels übervorteilen?"

Werte, Yehussi al Riftah, Novadi:

MU: 14	AG: 3	Stufe: 3	Alter: 19
KL: 9	HA: 1	MR: 2	Größe: 1,75
IN: 11	RA: 6	LE: 37	Haarfarbe: schwarz
CH: 11	TA: 3	AE/KE: -	Augenfarbe: schwarz
FF: 10	NG: 2	RS: 2	Gewicht: 57
GE: 14	GG: 3	AT/PA: 12/11	(Khunchomer)
KK: 10	JZ: 7		

Talentwerte: Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Schleichen 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Feilschen 7, Orientierung 8, Rechnen 6, Glücksspiel 6, Prophezeien 8, Sinnenschärfe 8

Ausrüstung: Kopftücher, Leinengewand, Stiefel, wattierter Waffenrock, roter Tuchgürtel, Khunchomer, Zierdolch, 2 Tuchbeutel, 2 Wasserschläuche, große Rolle Pergament, 10 Kohlestifte, Goldring mit großem Smaragd, 1 Fackel, 1 m-Lederseil, Nadel und Faden, 11 Dukaten, 3 Silbertaler, 2 Sauerteigbrote, getrocknete Feigen

Tjalva Halmarsdotter (und ihre Schwestern)

Charakter

Die 19jährige Tjalva ist, genauso wie ihre leiblichen Schwestern Walpurga und Torgard, eine Thorwalerin wie sie im Buche steht. Was sie jedoch von den meisten anderen ihres Volkes unterscheidet, dürfte ihre ausgesprochene Liebe zur Musik und zum gedichteten Wort sein. Die drei sind Skalden und stellen, da sie ausschließlich als Trio durch Aventurien reisen, etwas Einmaliges in der künstlerischen Geschichte der Thorwaler dar. Als sie noch auf der Schwelle zum Erwachsenwerden standen, bekam ihre Heimatstadt Olport Besuch von einem Mann, der die Weichen für die Zukunft der Mädchen aus der Sturmtrötzer-Otta stellen sollte. Der Mann hieß Asleif Nellgardson und zählte schon damals zu den bekanntesten Skalden des Nordreiches. Der Klang seiner Stimme

und das Spiel seiner Laute hinterließen bleibenden Eindruck in den Seelen der Kinder. und so drängten jene schon bald darauf, auch ein Instrument erlernen zu dürfen. Vater Halmar war zwar zunächst wenig begeistert von der Aussicht, den gesamten Nachwuchs an die schönen Künste zu verlieren, aber welcher Thorwaler kann schon auf Dauer seinen Töchtern ergo abschlagen

Die drei erwiesen sich als überaus talentiert, und da sie sich auch Jahre später noch genauso gut vertrugen wie zuvor (kleinere Handgreiflichkeiten gehören selbstverständlich dazu), beschlossen sie, ihr Glück auf gemeinsamen Abenteuern zu suchen. Da sie auch die Schule des bewaffneten Kampfes keineswegs vernachlässigt hatten, stand einem Aufbruch nichts im Wege. Von Ruhm und Ehre, von Glück und Trauer, von Mut und Verzweiflung und vom immerwährenden Kampf der Thorwaler gegen



Ungerechtigkeit und Sklaverei sollten die Lieder, die sie fortan zu schreiben gedachten, handeln.

Und tatsächlich war es ihnen schon bald vergönnt, auf eine Bande von Seeräubern zu treffen, die selbst vor Sklavenhandel nicht zurückschreckten. Die Schurken unterstanden dem Kommando des Seeogers, und den drei Schwestern gelang es mit Hilfe eines geschickt durchgeführten Ablenkungsmanövers, ihnen eingutes Dutzend mohischer Sklaven abzuführen, die sie prompt in die ungewisse Freiheit entließen. Leider gelang es Radulf später, die Identität der ziemlich auffälligen Thonvalerinnen zu ermitteln. Nun ist der Augenblick gekommen, an dem sich seine Rachsucht auch gegen die Skalden wenden wird. Tjalva, die jüngste der drei Schwestern, beherrscht das Spiel der Laute. Vor einiger Zeit ließ man sie einen Zug aus einer Tabakspfeife nehmen, und sie beschloss, dass dies ein angemessener Zeitvertreib für eine Thorwalerin sei. Daraus ergab sich eine Leidenschaft, der sie bei jeder passenden oder unpassenden Gelegenheit frönt.

Auftreten

Wie um einen Gegensatz zu ihrer anrührenden Musik zu schaffen, wirkt Tjalva im alltäglichen Leben meist missmutig und hart. Fremden gegenüber bleibt sie reserviert und zeigt sich selten ansprechbar, selbst ihre Geschwister nervt sie zuweilen mit ihrer herrischen Art. Als besonderes Element der Vorführungen haben die Schwestern sich angewöhnt, gleiche Kleidung und Frisuren zur Schau zu stellen. Sie tragen ihre langen rotblonden Haare zu je zehn Zöpfen geflochten und schnüren sich in - ihre durchtrainierten Körper betonende - geschmeidige Eisbärfelle. Die Beine werden, als besonderer Kontrast, bis zu den Knien von schwarz-weiß gestreiften Stoffhosen bedeckt. Buschige Bärenfellstulpen umhüllen die Waden bis zu den mit leichten Lederschuh bekleideten Füßen. Wen verwundert es da, wenn die drei während ihrer Rei-

sen durch Aventurien fast allerorten einen bleibenden Eindruck hinterlassen.

Tjalva wirkt kleiner und gedrungener als ihre Schwestern. Ihre Nase ist etwas breiter als man es gemeinhin von Thorwalerfrauen kennt, aber die strahlend blauen Augen hat sie mit ihren Schwestern gemein. Oft legt sie die Stirn in Falten und mustert ihre Mitstreiter wie ein strenger Vater, der seine Kinder beim Stehlen erwisch hat.

Alltagsverhalten

Alle Skalden besitzen neben der Gabe des Musizierens auch die des Erzählers von Geschichten. In vielem, was sie sagen, lässt sich ein Anflug von Poesie wahrnehmen. Banale Sätze wie: 'Ich geh links' überlässt man lieber den etwas prosaischeren Typen. Auch Tjalva bildet da keine Ausnahme, wenngleich sie im Allgemeinen etwas schweigsamer ist als ihre Schwestern.

Art ihrer Angewohnheit. Pfeife zu rauchen, scheiden sich sicher die Geister, denn Tjalva lässt es sich kaum nehmen, auch dann eine Prise Tabak zu entzünden, wenn die Helden gerade versuchen, sich in ein Versteck zurückzuziehen. Andererseits - haben Sie schon einmal mit einem Thorwaler über seine Gewohnheiten gestritten?! Tjalva ist diejenige, die am ehesten ein einheitliches Vorgehen der Schwestern durchzusetzen vermag. Wer also möchte, dass die drei sich einem gemeinsamen Vorhaben anschließen, wird kaum an einer Einigung mit ihr vorbeikommen. Die Thorwalerin verhält sich eigensinnig, lässt sich aber durch gute Argumentation überzeugen. In Zweifelsfällen ist sie unbedingt loyal gegenüber ihrem derzeitigen Auftraggeber.

- "So war es auch damals im Perlenmeer, als Tore Tors-son vor der Frage stand: Sieg oder ehrenvoller Tod?"
- Und eine Stimme aus dem Meer antwortete ihm - nicht.
- Also entscheidet auch ihr selber, ob ihr wachen wollt oder nicht."
- "Ein Pfeifchen macht den Kopf frei und klärt die Sicht auf die wahrhaft bedeutsamen Dinge; das wohl!"
- "Erhebe deine Hand gegen einen rauchenden Skalden, Söldner, und die Pfeife wird das letzte sein, was du in diesem Leben verschluckst."
- Übrigens sind Tjalva und ihre Schwestern die einzigen anwesenden Helden, die einen Teil der Geschichten um Ingerimms Schlund kennen.
- "Seht doch diesen Spuk, wie in Swafgaards Saga beschrieben, bei Swafnir!"

Tjalva ist eine von wenigen Thorwalerinnen, die sich *nicht* zu einem Würfel- oder Kartenspielchen überreden lassen.

Verhalten unter Stress

Die Schwestern sind im Kampf so gut aufeinander eingespielt, dass sich ihre Attacke- und Paradowerte erhöhen, wenn sie gemeinsam fechten (+1/+1). Wird eine von Ihnen des Mordes verdächtigt, so bilden sie eine einheitliche Front.

Weder Tjalva noch Walpurga ahnen, dass Torgard unter der mörderischen Hypnose des Noioniten steht. Tjalva

und ihre Schwestern sehen sich bei der Suche nach dem Mörder am ehesten in der Rolle der beobachtenden Künstler, die die Ereignisse später in einem Lied zu verewigen gedenken. Schwankenden Untergrund unter den Füßen zu spüren, ist wohl jeder Angehörige des seefahrenden Volkes gewohnt, so dass die irgendwann den Schlund erschütternden Erdstöße Tjalva und ihre Schwestern nicht aus der Ruhe bringen können.

• "Doch Fackelschein und Wanderstab führen die Mannen ins finstere Grab. Der gierige Dolch des Verräters schon harret seinem blutigen Lohn."
 • "Bei Swafnir! Schwankende See auf hartem Gestein! Lasst uns dennoch voranschreiten".
 • "Auf sie, Schwestern! Mit ihrem Blut wollen wir neue Lieder schreiben."

Werte, Tjalva Halmarsdotter, Skaldin:

MU: 13 **AG:** 6 **Stufe:** 4 **Alter:** 19
KL: 11 **HA:** 2 **MR:** -3 **Größe:** 1,80

IN: 10 **RA:** 3 **LE:** 41 **Haarfarbe:** rotblond
CH: 13 **TA:** 3 **AE/KE:** - **Augenfarbe:** blau
FF: 11 **NG:** 5 **RS:** 2 **Gewicht:** 79
GE: 9 **GG:** 2 **AT/PA:** 11(10)/10(11)* (Skraja)
KK: 13 **JZ:** 4 **AT/PA:** 10(11)/10(11) (Dolch)

Talentwerte: Klettern 6, Körperbeherrschung 5, Schleichen 5, Schwimmen 8, Lehren 11, Orientierung 7, Götter und Kulte 8, Lesen/Schreiben 9, Sprachen Kennen (Tulamidisch) 5, Heilkunde Krankheit 6, Musizieren 11, Singen 10, Glücksspiel 1

Ausrüstung: Lederschuhe, Fellstulpen, Stoffhose, Eisbärfelloberteil, Kette aus Bärenzähnen, 1 Fackel, 2 Wasserschläuche, Dolch, Skraja, Lederrucksack, Laute, 2 Sätze Saiten, Feuerstein, Stahl und Zunder, 10m-Seil, Wolldecke, Zwieback, Dörrfleisch, Trinkhorn, Flasche Waskir

* (Werte in Klammern gelten, wenn die Schwestern gemeinsam kämpfen)

Walpurga Halmarsdotter

Charakter und Auftreten

Walpurga ist mit ihren 21 Jahren die mittlere der drei Schwestern. Auch in anderer Beziehung stellt sie das Verbindungsglied zwischen den Thorwalerinnen dar. Sie wirkt offener und heiterer als Tjalva, aber auch ruhiger und überlegter als Torgard. Walpurga Halmarsdotter bietet sich als diejenige an, mit der man am ehesten ein kameradschaftliches Gespräch führen kann, ohne sich vorher monatelang mit thorwalscher Geschichte auseinandergesetzt haben zu müssen. Wenn sie sich setzt und ihre Harfe für sich sprechen lässt, entspannt sich sogar die ernste Tjalva für eine Moment, und ein melancholisches Lächeln breitet sich auf ihrem Gesicht aus. Greif sie in geselliger Runde zur Flasche, so sollte der Inhalt Premier Feuer sein, und das obwohl die heimatische Strumtrötzer-Otta für das Brennen eines hervorragenden Waskirs bekannt ist. Walpurga ist größer und schlanker als ihre jüngere Schwester und besitzt eine tiefe, auf harte Männer (oder Amazonen) stark erotisch wirkende Stimme. Auf einen Flirt lässt sie sich jedoch nur ein, wenn sie mit ihrem Gegenüber allein ist. Ihr Gesicht wirkt zarter als das von Tjalva, doch die strahlend blauen Augen weisen alle drei als Geschwister aus.

Verhalten

Walpurga zeigt sich in der Wahl ihrer Gesprächsthemen vernunftbetont. Trotzdem verliert sie nie die Saga, die jedem Abenteuer folgt, aus den Augen. Sie wird immer wieder vermittelnd auftreten, und die Helden sind gut beraten, sich an sie zu wenden, wenn sie etwas von den Skalden wünschen. Die eigentliche Führung tritt sie jedoch bereitwillig an Tjalva ab. Sobald die gegenseitigen Verdächtigungen beginnen, zieht Walpurga in Gedanken jeden der Anwesenden als möglichen Täter in Betracht.



Eine Beteiligung ihrer Geschwister an den Mordanschlägen hält sie jedoch für ausgeschlossen. Bei jeder sich bietenden Gelegenheit greift Walpurga zur Pergamentrolle und notiert Gegebenheiten und Gedanken, um diese später in Liedern und Gedichten verewigen zu können

• "Der Stumme und der Schwätzer! Welch Swafnir-gefälliger Titel. Was haltet Ihr davon, Wüstensohn und Waldmensch?"
 • "Wer nimmt einen Schluck Premier mit mir? Auf die Freiheit des Leibes und der Seele."
 • "Thorwaler und feiger Mord? Das passt so gut wie Al'Anfaner und ehrlicher Zweikampf."
 • "Lasst mich ein paar Gedanken festhalten, ehe wir weiterziehen. Ruhm und Ehre haben nur im Wort Bestand."
 • "Er ficht noch schneller als er stottert, das wohl."

• "Lasst uns ein Gericht bilden, auf dass unsere Saga
• auch von unserer Gerechtigkeit berichten möge, bei
• Swafnir."

Walpurgas Kenntnisse im weiten Feld der Rechtskunde macht sie zur Fürsprecherin für "ordentliche" Gerichtsverfahren, bei denen sie sich je nach Situation als Anklägerin oder Verteidigerin und ihren Auftraggeber Lichterbruch als Richter sieht.

Werte, Walpurga Halmarsdotter, Skaldin:

MU: 12	AG: 5	Stufe: 4	Alter: 20
KL: 13	HA: 3	MR: -1	Größe: 1,88
IN: 10	RA: 2	LE: 42	Haarfarbe: rotblond
CH: 13	TA: 4	AE/KE: -	Augenfarbe: blau
FF: 12	NG: 5	RS: 2	Gewicht: 83

GE: 9 **GG:** 1 **AT/PA:** 10(11)/10(11)* (Schwert)
KK: 12 **JZ:** 2 **AT/PA:** 10(11)/10(11)* (Dolch)

Talentwerte: Klettern 7, Körperbeherrschung 5, Schwimmen 9, Selbstbeherrschung 7, Lehren 10, Orientierung 7, Götter und Kulte 8, Lesen/Schreiben 9, Sprachen Kennen 5 (Tulamidisch), Heilkunde Seele 5, Musizieren 11, Singen 11, Glücksspiel 5

Ausrüstung: Lederschuhe, Stoffhose, Eisbärfelloberteil, Kette (Bärenklauen), 1 Fackel, 2 Wasserschläuche, Dolch, Schwert, Rucksack, Handharfe, Stimmgabel, 1 Satz Saiten, silberner Stirnreif, Schriftrolle, komplettes Schreibzeug, 10m-Seil, Wolldecke, Zwieback, Dörrfleisch, Trinkhorn, 1 Flasche Premer

* (Werte in Klammern gelten, wenn die Schwestern Gemeinsam kämpfen)

Torgard Halmarsdotter

Charakter und Auftreten

Die älteste der drei Schwestern hat sich auf das Spielen der Silberflöte spezialisiert. Sie wirkt temperamentvoller und lebendiger als ihre Geschwister und "beschäftigt" sich überdies gern mit ihrem Waskir. Da sie einen gewissen Alkoholpegel gewohnt ist, benötigt sie erhebliche Mengen des hochprozentigen Gebräus, bis sie tatsächlich einmal betrunken ist - doch bis dahin sprüht sie nur so vor Übermut. Übrigens begießt sie jede Gelegenheit, die Anlass zum Feiern bietet, und zeigt sich alsbald dermaßen kontaktfreudig, dass sie nicht davor zurückscheut, dem stets zum Anbändeln bereiten Moha-Prinzen entgegenzukommen. Torgard sieht ihrer Schwester Walpurga sehr ähnlich, wirkt jedoch etwas schmäler als diese. Diskussionen mit ihr erweisen sich als recht schwierig, da sie sich schlecht konzentrieren kann und immer wieder mit ihren Gedanken auf fröhlichere Themen abschweift. Aber auch in anderer Bezie-

hung unterscheidet sie Torgard von ihren Geschwistern. Sie ist eines von drei Hypnoseopfern des Noioniten. Als die Thorwalerinnen auf ihren Geschäftsabschluss mit Siegbert vom Lichterbruch anstießen, gelang es diesem, einige Minuten mit Torgard allein zu verbringen. Diese Zeit nutzte er, um sie seinem Willen zu unterwerfen.

Immer, wenn fortan irgendwer das Schlüsselwort ausspricht, wird Torgard zu einer kompromisslosen Mordmaschine. Ihr Schlüsselwort lautet "Höhlenforscher".

Verhalten

Am liebsten plaudert Torgard über das lustige Leben der Thorwaler in ihren Lebensgemeinschaften. Sie liebt die Häuslichkeit ebenso wie das Reisen mit dem Drachenschiff. Trotz ihrer geselligen Art bricht - in besonders nüchternen Zeiten - immer wieder ein Gefühl der Einsamkeit bei ihr durch, das sie von jedem echten Gemeinschaftsgefühl ausschließt. Ihre Geschwister haben jedoch längst aufgegeben, sie beeinflussen zu wollen, und so bleibt dennoch ein einigermaßen konfliktfreies Zusammenleben möglich.

Sollte unter "Ihren" Helden jemand sein, der besonders kontaktfreudig ist, so zeigt sie sich diesem überaus gewogen. Torgard macht bereitwillig bei jeder Art von Glücksspiel mit und erweist sich hierbei als recht talentiert. Diskussionen mit ihr zum Thema Trinken gestalten sich ähnlich aussichtslos wie solche über das Rauchen mit ihrer Schwester Walpurga - irgendwie hat man hinterher das Gefühl, einfach zu engstirnig zu sein ...

• "Ole. ole, ole, ole - ole, Olport, ole."
• "Zu viel Waskir! Ich wuschte gar nicht, dass du Praiosch-Geweihter werden willst."
• "Dreimal die Sechs! Eine Runde auf die Gewinnerin, dasch wohl."
• "Klar nimm' ich noch einen, mein süßer Prinsch. Auf Swafnir!"

Wie alle hypnotisierten Mitstreiter, ist sich auch Torgard der Rolle als "Mordmaschine" nicht im Geringsten be-



wusst. Dementsprechend verhält sie sich auch dann nicht auffällig, wenn nach den Tätern geforscht wird. Sie selbst und ihre Schwestern können es ihres Erachtens nicht gewesen sein, also ist die Schuld bei den übrigen Expeditionsteilnehmern zu suchen. Ihre persönlichen Favoriten sind dabei alle eher pruden, dem freien Leben feindlich gesonnenen Typen. Sie stimmt gegebenenfalls dafür, das Ganze in einem formlosen Zweikampf aus der Welt zu schaffen. Art Schätzen zeigt sie wenig Interesse, es sei denn, man kann sie leicht gegen Schnaps eintauschen. Den während der Beben schwankenden Boden vermag sie kaum von festem Grund zu unterscheiden, so dass sie diesem Naturphänomen keine besondere Beachtung schenkt.

- "Wer keine Freuden kennt, greift zum feigen Meuchelmord, um scheine Scheele zu beschwichtigen."
- "Beben? Wasch für ein Beben?"

In geeigneten Momenten greift sie gern zu ihrer Flöte und spielt gemeinsam mit ihren Schwestern zum Tanze oder aber auch zu Trauerfeiern auf.

Werte, Torgard Halmarsdotter, Skaldin:

MU: 13	AG: 6	Stufe: 4	Alter: 21
KL: 11	HA: 4	MR: -3	Größe: 1,89
IN: 10	RA: 2	LE: 38	Haarfarbe: rotblond
CH: 12	TA: 2	AE/KE: -	Augenfarbe: blau
FF: 11	NG: 6	RS: 2	Gewicht: 83
GE: 9	GG: 3	AT/PA: 11(12)/10(11)*	(Kriegsbeil)
KK: 13	JZ: 3	AT/PA: 10(11)/10(11)*	(Dolch)

Talentwerte: Klettern 5, Körperbeherrschung 3, Schleichen 2, Schwimmen 8, Orientierung 6, Götter und Kulte 7, Lesen/ Schreiben 9, Sprachen Kennen (Tulamidisch) 5, Hellkunde Seele 6, Musizieren 10, Singen 12, Glücksspiel 5, Zechen 10

Ausrüstung: Lederschuhe, Fellstulpen, Stoffhose, Eisbärfelloberteil, Kette aus Tigerzähnen, 1 Fackel, 1 Wasserschlauch, 3 Schläuche mit Waskir, Dolch, Kriegsbeil, Lederrucksack, Silberflöte, silberne Ohrringe, Schriftrolle, Komplettes Schreibzeug, 10m-Seil, Wolldecke, kleiner Stoffwal (Talisman), Zwieback, Dörrfleisch, Flasche Waskir

* (Wert in Klammern gelten, wenn die Schwestern Gemeinsam kämpfen)

Guana Do

Charakter

Für einen 20jährigen hat er es schon weit gebracht, der dunkelhäutige Mann von der Westseite des Regengebirges. Prinz der Hua Bali darf er sich nennen, denn eines Tages soll er alleiniger Herrscher dieses kleinen, den Mohahas zugehörigen Volkes von Waldmenschen sein. Viel beigetragen hat er hierzu allerdings nicht, denn Prinz der Hua Bali wird man durch Geburtsrecht. Seine elitäre Erziehung machte aus ihm einen eitlen, jungen Mann, der gewohnt ist zu bekommen, was imm^{er} er sich wünscht. Daher beschloss sein Vater vor nicht allzu langer Zeit, Guana Do zunächst in die Welt hinauszuschicken, wo sich der Prinz eben jene Erfahrungen aneignen sollte, die zur Chornahme der Stammesführung vonnöten sind. Der Häuptling dachte hierbei in erster Linie an die Jagd und an die Kontaktaufnahme mit anderen Stammesfürsten. Guana Do missverstand dies jedoch als Aufforderung, sich gründlich die Hörner abzustoßen, was er seitdem mit wechselhaftem Erfolg versucht. Wirklich kein weibliches Wesen, ob schwarz oder weiß, ist vor ihm sicher, und so kam es, dass auch sein Weg sich mit dem der Spektabilität kreuzte. Denn der Seeoer selbst war es, der in einer romantischen Mondnacht den Avancen des Prinzen erlag und so Radulf für einige Stunden gotischen Vergnügens die Treue brach. (Über Geschmack lässt sich streiten - es kann wohl höchstens die vergleichsweise blasse Hautfarbe der Piratin gewesen sein, die Guana Do reizte.) Radulf vom Orbsteins unbarmherziger Zorn ist dem Waldmenschen seitdem gewiss, denn einige Tage später benutzte die Piratenführerin diesen Seitensprung als Mittel, um Radulf im Streit tief unterhalb der seelischen Gürtellinie zu treffen. Guana Do wurde bei seiner Anwerbung für

die Expedition von Siegbert vom Lichterbruch hypnotisiert. Das Schlüsselwort "**Messinstrument**" verwandelt ihn in einen seelenlosen Mörder.

Auftreten

Guana Do heißt wörtlich übersetzt: "Der-über-den-Wald-herrschen-wird." Der Prinz selber lässt sich jedoch auch gerne anders nennen. Einige Beispiele hierfür lauten: "Derden-Löwen-mit-der-Hand-tötet", "Der-über-die-Lebenden-gebietet", "Herr-über-den-Panther" oder "Der-aufdem-Krokodil-reitet". Bei jeder Gelegenheit besteht er auf einer odergleich mehreren dieser, in seinen Augen standesgemäßen Anreden, was bei den meisten Abenteurern auf Unverständnis stoßen dürfe. Mohische Helden allerdings werden Guana Do mit dem nötigen Respekt begegnen. Der Prinz ist in der Tat ein verwöhnter junger Mann, jedoch lässt er sich keineswegs mit einem höfischen Weichling vergleichen. Der harte Kampf mit dem Regenwald fordert seinen Tribut von klein und groß, und auch Häuptlingssöhne lernen den Umgang mit dem Speer. Vielmehr sind es die Kleinigkeiten des Alltags, von denen Guana Do es gewohnt ist, sie seinen Untergebenen abzuverlangen. So hat er sich in seinem Leben noch nie alleine an- oder ausziehen müssen, geschweige denn war es je nötig, sich selber um etwas zu essen oder trinken zu kümmern. In diesen oder auch ähnlichen Dingen befindet sich der Prinz auf dem Wissens- und Geschicklichkeitsstand eines Fünfjährigen, was es immer wieder nötig macht, seine Mitstreiter mit verschlungenen Worten um ihre *Mithilfe* zu bitten. Guana Do ist, kurz gesagt, eitel, verwöhnt, rechthaberisch. aber verbissen und geschickt im Umgang mit der Natur und furchtlos im

Kampf. Er misst stolze 1,78 Schritt, besitzt ebemäßige, dunkelbraune Züge, schwarze, schulterlange Locken und eine wohlgeformte Gestalt, die so manches Frauenherz höher schlagen ließe, wäre da nicht seine allzu penetrante Art der Kontaktaufnahme. Die Schrumpfköpfe, die Guana Do an seinem Gürtel bei sich trägt, stammen von Krieger verfeindeter Stämme, die er eigenhändig im Kampf erschlagen hat. Er trägt diesen Schmuck mit einigem Stolz. Sollte es die Zeit während der Expedition erlauben, wird er seine Trophäensammlung um das eine oder andere Stück erweitern.

Alltagsverhalten

Am liebsten plaudert Guana Do in gebrochenem Garethi über seine Einschätzung der Rolle der Frau und seine eigene Bedeutung bei deren "Erziehung". Aber auch Themen wie die Ausrottung des Tigers durch die Quarkgesichter gehören zu seinem Repertoire. Mit zunehmender Dauer der Expedition drängt sich immer mehr die Frage: "Wie kommen an Wasser?" in den Vordergrund. Der Prinz schwankt diesbezüglich zwischen Befehlston und unauffällig eingewobener Bittstellung. Er besitzt eine deutliche Neigung zur Übernahme der Befehlsgewalt, gibt letztere jedoch auch großzügig ab, so er geschickt darum gebeten wird. Obschon er Frauen in erster Linie als dienstbare Geister ansieht, besitzt er eine erstaunliche Gabe, Komplimente zu versprühen - eine Technik, die sich im schwierigen Umgang mit hellhäutigen Frauen bewährt hat.

- "Du groß Glück. Dürfen geben Herr-über-Wald dein Wasserschlauch."
- "Dann ich stehen und sehen Tiger in Auge. Tigerauge werden feucht wie Wasser in dein Schlauch - du gehen, ich zeigen-, und dann Tigerspringen auf mich ..."
- "Frau ungehorsam, darf bücken und kriegen Strafe von Der-über-der-Frau-steht, dann wieder lieb sein und machen Spaß zusammen."
- "Du haben Haut wie Bauch von Antilope. Brüste fest wie Kokosnuss. Du wollen, dass dein Tapam lachen?"
- "Du haben recht. Der-auf-dem-Krokodil-reitet brauchen mehr Zeit für Gebet zu großem Jaguar. Du so lange sagen, wo lang gehen."
- "Geist sagen: Wir besser gehen zurück und schlafen unter Himmel. Dunkel Höhle begraben Seele."

Verhalten unter Stress

Im Kampf erweist sich der Prinz überraschenderweise als treuer Gefährte, der durchaus sein eigenes Wohl hinter das der Allgemeinheit zurückzustellen vermag. Dies lässt sich dadurch erklären, dass ihm jeder Angriff auf sich und seine Freunde als unglaublicher Frevel erscheint, dessen Ahndung absoluten Vorrang besitzt. Feiger Mord ist dem Waldmenschen so fremd wie das Reisen mit Kut-schen. Daher glaubt er bis zuletzt an einen Fluch der Götter, der über Ingerimms Schlund liegt und für die Serie von "Unfällen" verantwortlich ist. Wäre ihm klar, dass er selbst zu den hypnotisierten Killern gehört, so würde ihn dies sicher in eine schier unbewältigbare Identitätskrise

stürzen. Auf Anschuldigungen gegen ihn reagiert er mit der Forderung nach einem Zweikampf, den er durch geschicktes Zureden zu verschieben bereit ist. Weltliche Schätze interessieren den Prinzen nur dann, wenn Dinge dabei sind, die er noch nie gesehen hat. Er verrichtet durchaus auf Geld, wenn ihm dafür ein bunt verzierter Dolch geboten wird (keine Glasperlen!!!). Die Begegnung mit Urtoten oder Geistern versetzt ihn in solche



Angst, dass er zu keiner Bewegung in der Lage ist. Sobald Erdstöße den Schlund erschüttern, wirft sich Guana Do in demütig bittender Pose auf den Boden und lässt sich erst dann wieder zum Aufstehen bewegen, wenn Ruhe eingekehrt ist. Ansonsten jedoch erweist er sich als hervorragender Kletterer, der mühelos mit der Dunkelheit im Innern des Vulkans zurechtkommt.

- "Nun du lernen kennen Ritual von Kopf auf Speer!"
- "Herr über Leben dir schenken groß Ehre und kämpfen gegen dich, Sohn von Ziege und Hund. Großer Jaguar wird schenken Sieg."
- "Dämon von Höhle uns alle verderben. Dämon zittern vor Wut."
- "Ggeister! Bböse Ggeister!"

Verte, Guana Do, Moha:

NU: 10	AG: 8	Stufe: 3	Alter: 20
KL: 9	HA: 1	MR: -12	Größe: 1.78
IN: 11	RA: 5	LE: 38	Haarfarbe: schwarz
CH: 12	TA: 5	AE/KE: -	Augenfarbe: schwarz
FF: 10	NG: 7	RS: 0	Gewicht: 67
GE: 14	GG: 1	AT/PA: 11/10	(Speer)
KK: 11	JZ: 3	AT: 14	(Blasrohr, ggf. + Gift)

Talentwerte: Hruruzat 6, Klettern 10, Körperbeherrschung 9, Schleichen 11, Schwimmen 8, Betören 7, Fährtensuchen 9, Pflanzenkunde 9, Tierkunde 9, Wildnisleben 8, Heilkunde Gift 8, Heilkunde Seele 8, Gefahreninstinkt 7, Sinnenschärfe 6

Ausrüstung: Lendenschurz aus Büffelleider, geflochtener Ledergürtel, Amulett aus Tigerzähnen, Lederstirnband mit am hinteren Ende herabhängenden Adlerfedern, ein gutes Dutzend silberne Armreifen (sehr wertvoll), 3 Schrumpfköpfe, Blasrohr mit 25 Pfeilen (einer davon mit

Goldleim vergiftet, Schaden: 2W-3/Std., Dauer: 2W6 Std.), mit Ornamenten und Edelsteinen geschmückter

Speer (noch wertvoller), silberner Ring durch die linke Wange (Zeichen seiner Häuptlingswürde)

Rahjiana Baldana

Charakter

Die lernte im Bunde der angeworbenen Abenteurer ist die 33 Götterläufe zählende Gauklerin Rahjiana, deren Eltern bei einem Hochseilunfall ums Leben kamen, als sie noch ein heranwachsendes Mädchen war. Sie verließ infolge des Ogerzuges ihre Heimatstadt Ysilia und schlug sich zunächst als Bettlerin in Mendena durch und später, nachdem sie sich fürgeraume Zeit einer vorbeiziehenden Gauklertruppe angeschlossen hatte, mit Hilfe von kleinen Kunststückchen und akrobatischen Einlagen in ganz Aventurien. Für das gesellige Leben einer Schaustellergruppe fühlte sie sich einfach nicht berufen. Eines hässlichen Tages befand sich ein uns mittlerweile wohl bekannter, von Zuckungen gequälter Magier unter ihren Zuschauern, dessen Unfähigkeit, kontrollierte Magie auszuüben, ihn zu einem hasserfüllten, seelisch kranken Mann gemacht hatte. Wild schimpfte er über die "unechten" Gaukeleien, beleidigte Rahjiana öffentlich als Schlampe und drohte ihr gar mit seinem Zauberstab Schläge an. Die junge Gauklerin, vom Leben nicht gerade versöhnt und vielleicht gerade deshalb bisweilen mit einer ordentlichen Portion Zynismus gesegnet, konterte mit einer kurzen Anspielung auf Alter und Behinderung des missgönnernden Magiers:

"Jetzt kommen sie schon zum Sterben. Wer wird denn beim Anblick von ein paar Mädchenbeinen direkt so ins Zittern kommen?"

Unter großem Gelächter verließ seine Spektabilität voller Hass den Ort des Geschehens und schwor, wie schon so oft, Rache. Monate später trieb Siegbert vom Lichtenbruch die Waise in einer billigen Spelunke auf. Es blieb dem erfahrenen Mann nicht verborgen, dass Rahjiana unter merkwürdigen Stimmungsschwankungen litt, so dass schnell ein Anknüpfungspunkt gefunden war. Nur ihr gegenüber gab er sich als das aus, was er wirklich ist - als seelenkundiger Heiler. Seine Offerte, mittels einer neuen Einschlaftechnik Linderung zu verschaffen, nahm sie daher nach kurzem Zögern an, so dass es für ihn kein Problem darstellte, sie zu einem hilflosen Hypnoseopfer zu machen. Erwähnt jemand das Schlüsselwort "Gesteinsformation", so beginnt sie, ihren ersten Mord zu planen. Seit ihrer Hypnose glaubt auch sie, bei Siegbert vom Lichtenbruch handele es sich um einen harmlosen Gesteinsforscher. An seinen "Heilungsversuch" erinnert sie sich nicht mehr.

Auftreten

Rahjiana nennt sich voller Stolz Baldana nach dem Künstlernamen ihrer Eltern, die in Aventurien mit spektakulären Hochseilaktionen einen großen Bekanntheitsgrad erworben hatten. Leider scheiterte deren Überquerung des Tizamflusses seinerzeit an den unberechenbaren Winden jenseits der Drachensteine. Die frühe Verwai-



sung hat die junge Frau durch und durch geprägt. Einsamkeit, Demütigungen und Armut blieben ihre ständigen Wegbegleiter. Die bildhübsche Frau mit den langen, dunkelroten Haaren und den alles durchdringenden grünen Augen wird immer wieder von melancholischen Stimmungen geplagt, die sie manchmal wortlos, gelegentlich aber auch besonders streitsüchtig werden lassen. Auffälligstes Merkmal der äußerst launischen Gauklerin ist sicher ein kleiner Höcker auf dem Nasenrücken - ein Erinnerungsstück an einen eigenen, weniger tragisch ausgegangenen Hochseilunfall. Die Bewegungen der jungen Frau sind geschmeidig wie die eines Panthers. Nur wenige, knappe Kleidungsstücke verhüllen ihren schlanken, durchtrainierten Körper. Sie ist es gewohnt, Objekt der Begierde einiger Männer (und auch Frauen) zu sein, begegnet Nachstellungen aber im allgemeinen mit gezielten, zynischen Bemerkungen. Gefällt ihr ein Mann (wie wär's mit einem Ihrer Helden?), so darf er sich auf einige Stunden "ganz besonderer" Akrobatik gefasst machen - für die große Liebe jedoch ist Rahjiana viel zu unbeständig. Verliebt sich einer der Mitstreiter in sie (Betören-Probe), so lässt sie ihn tagelang in einem Netz aus Verlockung und Abwehr zappeln - eine Verhaltensweise, die ihn (nach Belieben des Meisters) vorübergehend ein bis zwei Mutpunkte kosten kann. Sie selbst verlässt der Mut nur bei allerlei bösen Vorzeichen (Schatten, blutige Klingen, kreuzende Tiere) - Rahjiana ist mit ausgeprägtem Aberglauben gesegnet.

Alltagsverhalten

Die Interessen Rahjianas beschränken sich ausnahmslos auf das weite Gebiet der Gaukelei. Den Ausflug in Ingerimms Schlund betrachtet sie als rein artistische Herausforderung. Demzufolge nutzt sie jede Gelegenheit, auch waghalsigere Kletterpartien anzugehen, selbst wenn dies eigentlich nicht vonnöten wäre. Gilt es also irgend-

eine Schlucht zu überwinden, so ist sie es, die als erste einen Plan entwirft und zugleich den gefährlichen Part der "Vorturnerin" übernimmt. Ansonsten fühlt sie sich außerstande, eine Gruppe zu führen, und hält sich daher bei den meisten Angelegenheiten lieber dezent im Hintergrund. Überhaupt kommt sie mit dem Leben innerhalb der Gruppe eher schlecht zurecht- die Erinnerung an die verloren gegangene Familie drückt ihr zusätzlich aufs Gemüt. Gespräche über den Krieg sind ihr genauso zuwider wie so genannte Leute aus gutem Hause. Dabei macht sie keinen Unterschied zwischen Guana Do und eventuellen Kriegern hübscher Abstammung aus Ihrer Heldengruppe. Ihre Rolle innerhalb der Gruppe dürfte in erster Linie darin bestehen, neue Passagen zu erkunden und bei deren Bewältigung zu helfen. Im Übrigen nutzt Rahjiana, zum Unwillen einiger Mitstreiter, jede Gelegenheit, um ihr artistischen Fähigkeiten zu trainieren. So jongliert sie dauernd mit ihren mitgeführten Stoffbällen, balanciert über Felsvorsprünge oder läuft auf den Händen vor der Gruppe her - von nichts kommt nichts. Gelegentlich lässt sie sich zu einem Glücksspiel überreden, wobei sie dann auch zum Falschspiel greifen würde.

• "Kriege, Kriege! Nur Feiglinge müssen fremde Völker überfallen."
 • "In Wahrheit ist der Mensch allein. Da helfen sogar die Götter nicht. Aber wen interessiert das schon"
 • "Warum ich schon wieder übe? Weil mein Papi mir nicht ein Krönchen geschenkt hat. Ohne Schweiß kein Preis. Euer Nutzlosigkeit."
 • "Ich brauche mehr Seile und einen Speer für die Balancce. Ja, so könnte es klappen."
 • "Die Schlucht ist sicher 200 Schritt tief Also immer schön geradeaus gucken, ihr Muttersöhnchen."
 • "Wie meine Eltern waren? Nun, die Baldanas waren dir Allerbesten. Sie kannten keine Angst. Und ich war ihr... - aber das verstehst du sowieso nicht."
 • "Seht ihr den Schatten an der Wand? Das ist der Bote des Namenlosen."

Übrigens ist Rahjiana, so sie dazu eingeladen wird, einem guten Schluck nicht abgeneigt. Bei solchen Gelegenheiten: unterhält sie sich mit Angehörigen exotischer Völker manchmal in deren Muttersprache.

Verhalten unter Stress

An Angriffskämpfen beteiligt sich Rahjiana nicht. Doch zur Verteidigung benutzt sie ihren Degen mit großem Geschick, da sie schon häufig gezwungen war, ihr Leben als Einzelgängerin mit der Waffe in der Hand vor allzu begehrlichen Mitbürgern zu schützen. Da sie sich immer wieder mal mit teuren, bunten Stoffen und neuem Arbeitsgerät eindeckt, steht sie bei der Verteilung von Beute mit vorne an - und wehe, sie fühlt sich übervorteilt! Des Mordversuchs verdächtigt sie bevorzugt Helden "besserer" Abstammung.

Da sie sich mit der Planung von Gefahrensituationen hervorragend auskennt, ist sie eine der ersten, die mutmaßen wird, dass die vermeintlichen Unfälle in Wahrheit Tötungsversuche sind. Wenn es dem Meister gefällt, könnte sie sich anhand von Indizien, was ihrer typischen Vorgehensweise entspricht, gegen Ende des Abenteuers selbst entlarven. Ein, hoffentlich zu vereitelnder, Selbstmordversuch wäre dann die Folge. Ansonsten gehört es für sie zum Alltag, irgendwelchen Verdächtigungen ausgesetzt zu sein - ein Umstand, der sie zwar verletzt, aber dem sie sich machtlos gegenüberieht.

Während der Gesteinserschütterungen kann sie ihr ganzes Geschick beweisen. Gestalten Sie daher ruhig eine atemberaubende Szene, bei der Rahjiana einen Ihrer Helden vor dem Absturz in den sicheren Tod rettet (es sei denn, jemand spricht gerade ihr Schlüsselwort aus).

• "Seht nur, das Seil - es ist nicht einfach gerissen, es war angeschnitten. Wer würde wohl so etwas tun?"
 • "Was heißt hier: Jeder kriegt den gleichen Anteil? Wo der da sowieso mehr Silber am Arm baumeln hat, als ihm zusteht."
 • "Wo ich während der Mittagsrast war? Dumme Frage - zu Hause in meinem Schloßchen unter meinem Daudendeckchen natürlich."

Werte, *Rahjiana Baldana, Gauklerin:*

MU: 12	AG: 7	Stufe: 4	Alter: 23
KL: 10	HA: 0	MR: -6	Größe: 1,67
IN: 9	RA: 2	LE: 41	Haarfarbe: dunkelrot
CH: 11	TA: 5	AE/KE: -	Augenfarbe: smaragdgrün
FF: 14	NG: 4	RS: 0	Gewicht: 54
GE: 15	GG: 4	AT/PA: 12/11 (Degen)	
KK: 11	JZ: 5		

Talentwerte: Raufen 8, Akrobatik 12, Gaukeleien 11, Klettern 12, Körperbeherrschung 12, Schleichen 11, Schwimmen 8, Sich Verstecken 11, Tanzen 11, Zechen 8, Betören 10. Lügen 10, Sprachen Kennen 12 (Grundkenntnisse in den meisten aventurischen Sprachen), Falschspiel 10, Musizieren 8, Schlösser Knacken 8, Gefahreninstinkt 5, Glücksspiel 7

Ausrüstung: knappes gelbes Höschen, noch knapperes gelbes Oberteil, gelbe Tanzschuhe, ausladender roter Seidenumhang, rotes Stirnband, um den Bauch gebundenes Goldkettchen, Goldkettchen an beiden Fußgelenken, roter Ledergürtel mit zwei abnehmbaren Lederseitentaschen, anderthalb Spann langer, auf 1,50 Schritt ausziehbarer Balancierstab, fünf mit Sand gefüllte Stoffbälle, Holzflöte, fünf kleine Metallkugeln, Fläschchen mit reinem Alkohol, Feuerstein, Stahl und Zunder, ein Satz Trickspielkarten, Degen, 7 Silbertaler, 5 Heller, 2x10mSeil, verschiedene Haken und Ösen, Schwarzbrot, Dauerwurst und Hartkäse, zwei gefüllte Wasserschläuche, Lasso, Lederpeitsche, Beutelchen mit Samthauch (reicht für 12 Anwendungen als Extase-verschaffende Droge oder für eine Anwendung als Gift. Schaden: 2W6/Std., Dauer: 1W6 Std.)

Der Zweck heiligt die Mittel

Hypnose

Dank Siegberts heimtückischer Hypnosetechnik befinden sich nunmehr drei potentielle Heuchler unter den Gefährten. Die Betroffenen selbst ahnen nichts von ihrer Gefährlichkeit. Durch bloßes Aussprechen (egal, durch Twen) des entsprechenden Schlüsselwortes werden sie aktiviert, und auf dem gleichen Wege macht man sie wieder zu harmlosen Mitstreitern. Befinden sie sich gerade in einer aktiven Phase, so stürzen sie sich keinesfalls blindlings auf das nächste lebendige Wesen. Vielmehr beginnen sie unmittelbar mit der genauen Planung eines Attentats auf einen beliebigen Expeditionsteilnehmer. Wer das Opfer wird, entscheidet sich im Allgemeinen durch die aktuelle Situation: Ortsbeschaffenheit, Einteilung der Wachen oder Marschreihenfolge. Auch Siegbert bildet im Prinzip keine Ausnahme. Nur weiß er natürlich immer, welche seiner "Mordmaschinen" gerade aktiv ist, und wird sich dementsprechend verhalten. Möglicherweise wird er, der eigenen Glaubwürdigkeit wegen, einen fast erfolgreichen Anschlag auf sein eigenes Leben zulassen. Wenn Sie möchten, dann lassen Sie den Noioniten schon während des Aufstiegs auf den Vulkankegel das erste Mal eines der Schlüsselworte aussprechen. Es ist durchaus möglich, dass die Hypnoseopfer sich auch ge-

genseitig aus dem Weg zu räumen versuchen. Schließlich handeln sie im Zustand vollkommener Ahnungslosigkeit. Nur während ihrer aktiven Phasen könnte ein Magier mittels eines geeigneten Spruches die mordlüsternen Gedanken der versklavten Geister wahrnehmen. Durch rechtzeitiges "Abschalten" lässt sich ein solches Unterfangen jedoch leicht vereiteln. Sollte ein magischer Vorstoß in diese Richtung dennoch Erfolg haben, so lassen sich allerdings keinerlei Gründe für die seltsame Mordlust herausfinden. Auf magischem Wege ist ein Hypnoseopfer ohnehin nicht zu heilen (Siegbert könnte einen scheinbaren Erfolg zulassen), sondern nur durch erneute Hypnose oder eine länger andauernde seelenheilkundige Behandlung an einem ruhigen Ort. Nur wenn er es vermag, sich selbst wach zu halten, wird Siegbert auch nachts einen Killer aktivieren - viel Schlaf benötigt der Mann mit der gespaltenen Persönlichkeit ohnehin nicht. Siegbert vom Lichtenbruchs Hypnosetechnik hätte in der Tat eine große Bereicherung für die Seelenheilkunde Aventuriens werden können. Leider steht zu befürchten, dass diese Methode jedoch nach seinem bevorstehenden Ableben vollkommen in Vergessenheit geraten wird.

Schieben, stechen, schubsen

Wie, so fragt sich der friedfertige Meister jetzt gewiss, begeht man einen Mord - und noch dazu, ohne sich erwischt zu lassen? Wir sind sicher, dass Sie hierbei aus einem großen Repertoire an Roman- und Filmerfahrung schöpfen können, und so beschränken wir uns auf einige wenige - auf dieses Abenteuer bezogen - besonders Erfolg versprechende Attentatsvorschläge. Schmieden Sie bevorzugt Pläne, bei deren Umsetzung man nicht in Flagranti ertappt werden kann, und nutzen Sie die unentwegte Dunkelheit aus. Mit ein wenig Vorarbeit sollte es beispielsweise möglich sein, einen gezielten Steinschlag auszulösen (2W20 SP) oder einen Gefährten auf einem schmalen Grat in den Abgrund zu schubsen (2W20+2W6). Kletterseile können präpariert und Waffen unbrauchbar gemacht werden. Letztendlich erfüllen auch "traditionelle Methoden" wie die Gabe von Gift (gegebenenfalls vorher einkaufen!) oder der feige Dolchstoß zwischen die Rippen (3w20) ihren Zweck. Vielleicht beschränkt man sich auch darauf; einen der Recken im Kampf gegen Goblins "versehentlich" zu behindern. Besonders aussichtsreich erscheint der Plan, einen Mitstreiter des Mordes zu bezichtigen und sich voller (vorge-täuschter!) Wut mit gezogener Waffe auf ihn zu stürzen. Die bedeutsamste Frage für den Meister lautet sicherlich: "Wen nehm' ich mir vor?" Hierzu gibt es, je nach Geschmack und Stil des Spielführers, verschiedene Ansätze,



die alle dem gleichen Grundgedanken folgen: nach Möglichkeit den Helden einige spannende Schrecksekunden zu gönnen, ohne sie direkt in Borons Arme zu treiben.

Vorschlag Numero 1: Lassen Sie ganz und gar die Situation entscheiden. Begibt sich einer Ihrer oder aber auch einer der Meister-Helden in eine unfallträchtige Position, so aktivieren Sie einen nahe stehenden Killer. Sorgen Sie dafür, dass nicht direkt der erste Attentatsversuch tödlich endet, es sei denn, die Glaubwürdigkeit des Abenteuers beginnt unter Ihrer Milde zu leiden.

Vorschlag Numero 2: Lassen Sie einen Wahrscheinlichkeitswurf darüber entscheiden, wer der nächste "Todeskandidat" wird. Ordnen Sie dabei jeder der nicht hypnotisierten Meisterfiguren (außer Siegbert, der sich nur angreifen lässt, wenn er es selbst steuern kann) zwei Zahlen auf dem W20 zu, Ihren Helden sowie den zwei "Killern" jedoch nur eine. (Bei mehr als 6 "eigenen" Helden fällt Ihnen sicher eine geeignete Lösung ein.)

Vorschlag Numero 3: Kluge Helden werden sich irgendwann darüber Gedanken machen, wie man sich vor den Anschlägen schützen kann. Berücksichtigen Sie jede gute Überlegung in dieser Richtung bei der Wahl "Ihrer" Opfer. Vergessen Sie nicht, dass Schutzmaßnahmen, die ein Spieler dem Meister mitteilt, noch lange nicht Siegbert oder einem seiner Hypnoseopfer bekannt sind - es sei denn, sie werden in aller Öffentlichkeit, also innerhalb des Spielgeschehens ausgeplaudert.

Vorschlag Numero 4: Folgen Sie einfach Ihrem "meisterlichen" Instinkt. Wischen Sie dem Helden eins aus, der es sich innerhalb des Spiels redlich verdient hat (gemeint ist nicht der Spieler, der Ihrer irdischen Freundin zugezwinkert oder der die besseren Schulnoten nach Hause gebracht hat). Oder suchen Sie sich die Meisterfigur mit der größten Klappe aus - vielleicht sogar einen der potentiellen Killer selbst. Denken Sie dabei immer daran, möglichst lange die Tarnung der Täter zu wahren.

Vorschlag Numero 5: Gehen Sie nach dem "10-kleine-Negerlein"-Konzept vor, und eliminieren Sie einen Helden nach dem anderen, bis nur noch wenige Figuren übrig bleiben - aber bitte nur, wenn es gute Gründe gibt, eine bestehende Spielgruppe aufzulösen (Vielleicht spielen Sie ja mit einer extra für dieses Abenteuer konzipierten Gruppe). Schließlich würde es unglaublich wirken, wenn immer nur die Meisterfiguren dahinscheiden.

Vorschlag Numero 6: lassen Sie eine Serie von Sinnen-schärfe-, Gewandtheits- und Akrobatik-Proben auf eine ebensolche von Schleich-, Fingerfertigkeiten- und Körperbeherrschung-Proben prallen. Oder aber benutzen Sie entsprechende "Schein-Proben" mit Placebo-Effekt - das letzte Mittel für uneinsichtige Spieler. Ein Tipp zum Schluss dieses Kapitels: Natürlich können Sie auch alle Ansätze kombinieren. Am besten entscheiden Sie sich dabei natürlich für Spaß und Spannung - und gegen ein sinnloses Gemetzel, an dem letztendlich nur einer Spaß hat: Siegbert vom Lichtenbruch...

Wer war's?

Im Laufe des Spiels wird die Frage nach dem Täter zunehmend in den Vordergrund treten: Gibt es Verfolger, oder handelt es sich um einen Verräter aus den eigenen Reihen? Viele Möglichkeiten der Ermittlungen sind denkbar, einige wollen wir kurz nennen:

- Durch bloße Wachsamkeit könnte es gelingen, einen der Täter auf frischer Tat zu ertappen. Natürlich weiß er von nichts und bleibt nach wie vor noch jederzeit aktivierbar bzw. deaktivierbar.
- Nach jeder Tat wird es Indizien geben: Wer stand in der Nähe, wer wurde vermisst, wer hat Kratzer im Gesicht oder gar frische Blutspuren auf seinem Wams? Vielleicht bilden die Helden einen Untersuchungsausschuss. Natürlich beteiligen sich hieran auch die Meisterfiguren.
- Möglicherweise lässt sich ein Killer durch eine überprüfbare Falschaussage überführen. (Aber vielleicht lügt ja auch der Held mit der Gegenaussage!)

- Clevere Helden könnten irgendwann beginnen, dem Täter, oder wie wir wissen, den Tätern, eine Falle zu stellen. Ein vorgetäuschter nächtlicher Schlaf abseits der Gruppe wäre ein geeignetes Beispiel für solch eine Vorgehensweise.
- Besonders Wagemutige könnten sich daran machen, auf der Suche nach Beweisen die Ausrüstung der Mitstreiter zu durchsuchen - ein Verhalten, durch das man sich allerdings auch leicht selbst verdächtig machen kann. Es ist keinesfalls eine Tragödie für den Spielablauf, wenn im Laufe der Zeit der eine oder andere Täter entlarvt wird. Im Gegenteil, die Stimmung der Helden wird sich drastisch verbessern - bis der nächste Anschlag ausgeführt wird. Die Tarnung von Siegbert vom Lichtenbruch hingegen sollte so lange wie möglich gewahrt bleiben.

Vertuschen, vertuschen

Die Strategie Siegberts und seiner hypnotisierten Killer hingegen muss lauten: Vertuschen. Auch hierzu einige Vorschläge des offensichtlich kriminell veranlagten Schreiberlings.

- Stürzen Sie sich auf Indizien, die gegen andere spre-

chen.

- Gehen Sie noch weiter in die Offensive, und bezichtigen Sie andere Helden des Mordversuches; allerdings nur, wenn ein geeigneter Anlass vorliegt.
- Vielleicht gelingt es Ihnen, in Person einer Ihrer Meis-

terfiguren. einem anderen Helden ein Beweismittel unter zuschieben, das dann auf irgendeine Art und Weise gefunden wird. Vergessen Sie auch hierbei nicht: Sie agieren dabei nicht nur gegen die Spieler-Helden. sondern auch gegen "eigene" Figuren.

- Unschuld vortäuschen lässt sich auch durch einen gegen sich selbst gerichteten Mordanschlag - ein Vorgehen, das konsequenterweise nur Siegbert vorbehalten sein sollte, zumal die "Hypnose-Mörder" sich auch gegenseitig keinesfalls verschonen.
- Hat Siegbert den Eindruck, eines seiner "Schäfchen" sei gerade zu offensichtlich unter Verdacht geraten. so

lässt er einfach, möglicherweise noch während eines Verhörs, einen anderen seiner Schützlinge zuschlagen. Was könnte noch verwirrender erscheinen als mehrere, anscheinend motivlose Meuchler zur gleichen Zeit?!

Im Bewusstsein, sie mit einem sprichwörtlichen Flohzirкус geradewegs in die Höhle des Löwen zu schicken, wünschen wir Ihnen nun ein gelungenes Intrigenspiel auf und in Ingerimms Schlund, dessen Besonderheiten die nächsten Kapitel gewidmet sind.

Bergauf

Die Erstbesteigung (aus Sicht der Helden) von Ingerimms Schlund ist wahrlich kein Zuckerschlecken und kann den Recken pro Kopf ruhig acht Kletterproben abverlangen (willkürlich erleichtert um - 3 bis +/- 0). Geht keine magische Erkundung des Vulkans voraus (Hexenbesen oder ähnliches), so muss die erste Route nach 3 und die zweite nach 5 Proben abgebrochen werden, so nicht hingenommen werden soll, dass die beiden nächsten Proben um jeweils 8 Punkte erschwert werden. Die dritte Route (wieder 8 Proben!) verläuft ohne besondere Schwierigkeiten. Jeder Absturz wirft den jeweiligen Helden - falls er nicht angeseilt ist - um eine Probe zurück. So oder so kassiert er dabei W6 Schadenspunkte, es sei denn, es gelingt eine Akrobatik-Probe +3.

Bei allzu ungelenken Abenteurern toleriert der Meister jede gute Idee, die dazu angetan ist, zumindest die meis-

ten der Proben zu erleichtern. Die Helden sollen ruhig merken, dass es sich bei ihrem Auftrag nicht um einen Sonntagsspaziergang handelt, jedoch besteht keine Notwendigkeit, die Gruppe bereits in diesem frühen Stadium des Abenteuers aufzureiben. Beschreiben Sie den stürmischen Wind und die in diesen Breiten ungewöhnliche Kälte in 2000 Schritt Höhe auf dem kahlen Felsen als zusätzliches atmosphärisches Element, während die Helden, oben angekommen, den grandiosen Ausblick über das Meer und die benachbarten Inseln genießen. Siegbert wird sicherlich versucht sein, die Schwierigkeiten des Aufstiegs als erste Gelegenheit zu nutzen, einen seiner Mörder zuschlagen zu lassen. 3W6 Schadenspunkte (oder Akrobatik-Probe +6 zur Wiedererlangung des Gleichgewichts) nach einem geplanten Absturz sollten die angemessene Folge für das Opfer sein.

Hinab in die Finsternis

Ab in den Kegel

Der Abstieg in den Tegel des ruhenden Vulkans erweist sich als verhältnismäßig unproblematisch (je 3 Kletterproben -6). Nur noch der sternenklare Himmel über Der, ist zu sehen. Der Wind sorgt häufig für seltsame, klatzende Geräusche, manchmal lässt sich sogar ein grausiges Heulen vernehmen. Am Fuße des Kegels blicken die Helden in ein 80 Schritt durchmessendes, schwarzes Loch das keinerlei Aufschluss darüber zulässt, wie tiefes hier bergab gehen mag. Da sicherlich bald die Nacht hereinbrechen wird, ist dies die geeignete Gelegenheit für eine letzte Übernachtung an frischer, um nicht zu sagen ausgesprochen frischer Luft. Schlecht ausgerüstete Helden werden sich spätestens jetzt Gedanken über die kühle Nachtluft machen - hoffentlich nicht zu spät, denn frierende Abenteurer erleiden in dieser Nacht, \V6 Schadenspunkte, anstatt Kräfte zu regenerieren.

Dunkel ist's

Von nun an tauchen die Helden in die Welt der immerwährenden Finsternis ein. Um überleben zu können, müssen sie lernen, mit der alles verschlingenden Dunkelheit zurechtzukommen. Die Augen gewöhnen sich zwar alsbald an den spärlichen Schein von Fackel oder Lampe, doch immer wieder stellen sich vermeintlich grausige Gestalten nur als wildes Spiel +von Licht und Schatten heraus. Andererseits bieten gerade diese Sichtverhältnisse tausenderlei Versteckmöglichkeiten. Später werden die Abenteurer überdies feststellen müssen, dass sich nicht jede Gespenstererscheinung als Trugbild entpuppt - eine Tatsache, die der Meister weidlich auskosten mag. In dieser Umgebung werden alle Sich Verstecken-Proben um 5 Punkte erleichtert, Sinnenschärfe-Proben, die sich auf optische Wahrnehmung beziehen, um 5 Punkte erschwert. Lassen Sie die Helden reichlich über Steine stolpern, gegen Vorsprünge stoßen, oder kleine Abhänge hinunterstürzen wobei Vorsichtsmaßnahmen wohlwollend berücksichtigt ++erden). und verteilen Sie hierfür gelegentlich geringfügige Abzüge von der Lebensenergie. Nach Ermessen des Meisters erlischt immer mal wieder eine heruntergebrannte Fackel. Natürlich ist die Dunkelheit der beste Verbündete Siegberts und seiner Helfershelfer. Bereits nach wenigen Sekunden ist es kaum noch möglich, einen sich schnell entfernenden Attentäter bei Fackelschein auszumachen oder gar zu identifizieren.

Unheimliche Echos

Zu den verwirrenden Aspekten der Dunkelheit gesellt sich eine beeindruckende Geräuschkulisse. Auch der kleinste Laut hallt mehrfach wieder und bläht sich so oftmals zu einem beinahe beängstigenden Lärm auf. Der

Schrei eines soeben angegriffenen Helden verbreitet gar orchestrale Weltuntergangsstimmung. Die räumliche Ortung von Geräuschen erscheint schier unmöglich (Sinnenschärfe-Probe +7). Geht ein Mitstreiter in dieser Umgebung verloren, so wird er sich einiges einfallen lassen müssen, um zur Gruppe zurückzufinden (immer an der Wand lang-). Dank der vielen Brechungen innerhalb der Höhlenwelt lässt sich nicht pauschal sagen, wie weit der Schall eine Stimme trägt

hier hat wie immer, der Meister das letzte Wort. Auf jeden Fall werden die anwesenden Gestalten und Ungestalten recht schnell auf die herannahende Gruppe aufmerksam.

Immer schön langsam

Alles in allem sind die Bodenbeschaffenheit und die Bedingungen der allgemeinen Wahrnehmung dermaßen schlecht, dass man damit rechnen muss, nicht mehr als eine halbe Meile pro Stunde zurücklegen zu können. Da die Helden außerdem immer wieder aufgehalten werden und keineswegs zielstrebig eine Richtung einschlagen, ist davon auszugehen, dass sie sich zwei bis vier Tage im Innern von Ingerimms Schlund aufhalten werden. Eilige Recken, die das Marschtempo zu beschleunigen versuchen, stürzen allzu leicht von einem Loch ins nächste und kommen letztendlich noch langsamer voran als ihre besonneneren Mitstreiter.

Wer geht voran:

Wie Sie wissen, lieber Meister• mischen sich unter die häufig recht originellen Einfälle der Spieler bisweilen auch nahezu plumpe Ausreden für die Missgeschicke ihrer Heldenfiguren. Sätze wie: "Ich werde angegriffen 'Wo ich doch schon seit einer halben Stunde in der Mitte gehe!' sind uns (vielleicht sogar aus eigenem Munde) leidlich bekannt. In Ingerimms Schlund dreht sich vieles darum, wer zur falschen Zeit am rechten Ort verweilt (oder war's umgekehrt?), und daher werden Sie entweder eine Vielzahl von entnervenden Nörgeleien ertragen oder aber sich ständig auf dem laufenden halten müssen. Natürlich entbindet das die Spieler keinesfalls von ihrer Mitteilungspflicht. Sagt ein Spieler nicht, dass sich sein Held zurückgezogen hat, dann hat der Recke es auch nicht getan. Bei Meisterpersonen liegt der Fall etwas anders. Ändern diese ihre Position, so ist es denkbar, dass diese Aktion in der Dunkelheit von den Spieler-Helden nicht zu bemerken war. In diesem Fall müssen Sie die Spieler auch keinesfalls darüber aufklären. Im allgemeinen jedoch sollte auch der Meister die Spieler auf dem neuesten Stand halten. Schließlich möchte die Gruppe sich im Dunkeln nicht verlieren. Falls Sie, wie die meisten von uns, kein unfehlbares Gedächtnisgenie sind, sollten Sie sich den klaren Durchblick erleichtern, indem Sie

vordem Spiel für jede Figur ein kleines Zettelchen (mit Namensangabe) erstellen, dieses um eine Stecknadel kleben und dann, der jeweiligen Helden-Position entsprechend, auf einem Stück Pappe befestigen. Mit Hilfe dieses Tricks bewältigen Sie mühelos auch in versetzten Dreierreihen marschierende Abenteurerformationen oder aber eine Vielzahl von Splittergruppen, die nur noch losen Kontakt miteinander pflegen.

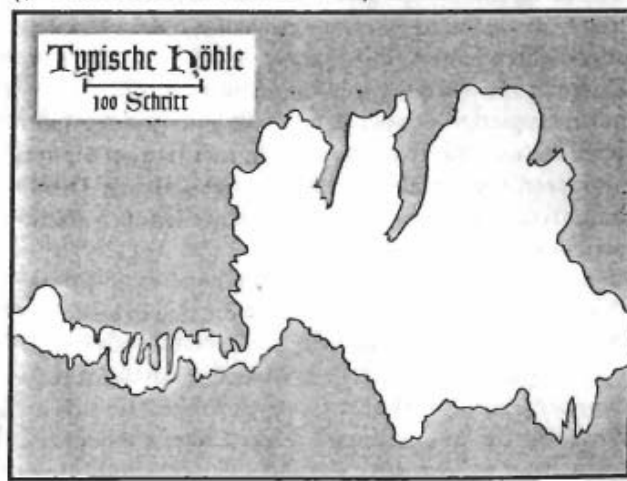
Die "Unterwelt"

Angesichts der gigantischen Ausmaße der zu durchforschenden Höhlenlandschaft muss sich der Meister mit nur grob skizzierten Kartenwerk begnügen. Auch hier ist, wie so oft in diesem Abenteuer, das volle Improvisationstalent des Spielleiters gefordert. Die Spieler erwarten von Ihnen, dass Sie Details beschreiben, über die Sie selber keine genauen Angaben besitzen. Nur Mut, lassen Sie sich etwas einfallen - je nuancenreicher, desto besser. Sie werden sich die eigenen Beschreibungen nicht lange merken müssen, denn schließlich zieht die Gruppe beständig weiter. Und außerdem: Wer würde in dieser Dunkelheit eine verwitterte, alte Felsnadel in einer mehrere Meilen durchmessenden Höhle wieder finden? Dennoch möchten wir Ihnen die ungefähre Beschaffenheit des Höhlensystems, und ebenso die dürftig vorkommende Fauna und Flora kurz beschreiben. Vom allgemeinen Erscheinungsbild abweichende Stellen werden unter dem Kapitel "Ereignisreiche Stellen" (Seite 34 f.) gesondert behandelt. Das Innere des Vulkans ist geprägt von schwarzem Lavagestein, das seit ewigen Zeiten die Wände des Höhlensystems bildet. Dieser natürliche Untergrund gestattet nur geringen Pflanzenbewuchs, zumal weder Licht noch Grundwasser den Fels zu durchdringen vermögen. Nur eine besonders widerstandsfähige Moosart, die sich mit dem Wassergehalt der Luft zufrieden gibt, macht das Begehen des Untergrundes immer wieder zu einer rutschigen Angelegenheit. Verschiedene kleine Pilzsorten finden sich gelegentlich in Gesteinsritzen, die einen nahrhaft, die anderen giftig (Pflanzenkunde-Probe +3, bei Misslingen Durchfall, Erbrechen und 3W6 Schadenspunkte). Nur die eine oder andere Wurm-, Assel- und Spinnenart scheint sich an das Leben in vollkommener Dunkelheit angepasst zu haben. Zudem finden sich vielerorts kleine, freche Ratten mit großer Nase und ganz Augen, die sich bei jeder Gelegenheit über den Proviant der Helden hermachen.

Die Werte der blinden Ratten:

LE 10; RS 1; AT/PA 10/2; TP 1W; Anzahl: Jeweils 2W6 Tiere

Insgesamt 5 Fledermäuse bewohnen die höheren Regionen des Kegels, zeigen jedoch wenig Interesse, sich auf eine Auseinandersetzung mit einer so großen Abenteurergruppe einzulassen. Die Ausmaße der Gänge und Höhlen liegen zwischen kaum passierbar und gigantisch. Oberall finden sich Löcher und Ritzen, riesige herabhängende Felsnadeln und hochaufragende Steilwände. Selbst mit Beleuchtung kann man daher an den meisten Seilen, sogar in den größten Höhlen, nur wenige Schritt weit sehen. Das Risiko abzustürzen ist ständig gegeben - ein Umstand, dem der Meister gelegentlich durch Kletter- und Akrobatik-Proben Rechnung trägt und der immer wieder Gelegenheit zu Mordanschlägen bietet. Je nach Grad der Verwitterung zeigt sich die Lava von unterschiedlicher Oberflächenbeschaffenheit. Glatter Fels ist genauso zu finden wie riffeliges, welliges Gestein oder aber auch loses Geröll. Beschreiben Sie immer wieder den wechselnden Untergrund, denn schließlich sollte sich Ihre Gruppe den unterschiedlichen Gefahren, die von diesem ausgehen, ständig anpassen. Je tiefer die Helden in Ingerimms Schlund vordringen, desto wärmer wird es - ein Hinweis auf den nahen Ausbruch des Vulkans, denn seit einiger Zeit befinden sich gewaltige Massen geschmolzenen Gesteins auf dem Vormarsch an die Oberfläche. Übrigens können Stellen, die im Plan des Schicksalswegen zu großer Steigung unerreichbar scheinen, durchaus zu erklimmen sein. Schließlich weisen die Höhlen keinerlei Symmetrieachsen auf und bei den Plänen handelt es sich jeweils nur um den Querschnitt an einer einzigen Stelle. Orientieren Sie sich also wirklich nur grob an den skizzierten Höhlenplänen.





Sumiten, Spuk und Seelenfrieden

So mancher Aberglaube hat seinen Ursprung in wahren, wenngleich fantastischen Begebenheiten. Und so ist auch die Angst des einfachen Volkes vor Ingerimms Schlund nicht ganz unbegründet. Von Lichterscheinungen und furchtbarem Heulen ist die Rede, und wahrlich lässt sich nicht alles nur Wind und Wetter zuschreiben, was von vorbeifahrenden Schiffsleuten beobachtet wurde. „Aber lassen Sie uns zuerst einen kleinen Ausflug in die zwergische Frühzeit unternehmen:

Über 5000 Jahre ist es her, dass grausame Kämpfe zwischen den Angroschim und den Kreaturen Pyrdacors - des goldenen Gottesdrachen - wüteten. Nur das entschlossene Eingreifen der ersten Zwergendruiden, Geoden genannt, konnte die vollkommene Ausrottung des Kleinen Volkes verhindern. Ausschlaggebend für den Sieg der Zwerge war ein Pakt des Geodon-Führers Brandin mit Ingerimm, dem Herrn des ehernen Elementes. Niemand erfuhr je, welchen Preis Brandin für die Rettung aus den Klauen des Drachen zu entrichten hatte - ein Umstand, der für niemanden so schwer zu ertragen war wie für die mitunter sehr ehrgeizige und neugierige Geodenschaft selbst. Nur wenige Jahre später waren die Geodon zerstritten und in zwei Hauptgruppierungen zerfallen: die naturverbundenen Diener Sumus und die selbstbezogenen und zuweilen auch machtgerigen Herren der Erde.

Brandins Pakt war fast vergessen - hätte es nicht eine Splittergruppe von Geodon gegeben, die sich in keiner der beiden Hauptrichtungen richtig aufgehoben fühlten. Wissbegierig waren sie und mit dem Glauben an die Macht der eigenen Kraft beseelt. Aber dennoch fühlten sie sich der Erdmutter Sumu und ihrer Tochter Satvra nahe stehend, deren Bruder Angrosch es nicht zulassen würde, seine Kinder im Unklaren zu lassen. Wie sollte man schließlich einen Pakt erfüllen, dessen Bedingungen nicht bekannt waren? So machten sich die sieben Sumiten, wie sie sich selbst nannten, auf die Suche nach einem Weg, Brandins Geheimnis auf die Spur zu kommen. Ei-

nes Tages schließlich drang die Kunde vom Feuerberg im Südmeer bis zu ihnen vor: Welcher Platz wäre besser für ihre Pläne geeignet als ein gerade erloschener Vulkan, wo man dem Feuer der Gottheit näher sein konnte als irgendwo sonst? Innerhalb eines Jahres errichteten die Sumiten dort aus 49 großen Steinen - einem alten Ritual entsprechend - eine heilige Stätte rund um sieben natürliche Vertiefungen in einer der Höhlen des Berges. Am Tage der großen Sonnenfinsternis, da sich alles Feuer auf das Innere Deres konzentrierte, begruben sich die Sumiten in diesen Löchern bis zum Hals mit geweihtem Sand und richteten ihre ganze Energie darauf, Angrosch jenes Wissen zu entreißen, dem ihr ganzes Begehren galt. Und tatsächlich gelang es ihnen, die Aufmerksamkeit, doch keinesfalls das Wohlwollen, der Gottheit zu erregen. Die Launen der Götter sind eben unergründlich, und so strafte Ingerimm die frevelhafte Neugier seiner Untertanen mit göttlichem Zorn: Die Sumiten zerschmolzen förmlich in ihren Löchern, und seitdem wandern ihre Seelen ruhelos im Innern des Berges umher, in endlosem Leid darauf wartend, von ihrem unseligen Dasein befreit und endlich wieder mit ihren Göttern versöhnt zu werden. Geistererscheinungen, dunkle Träume und prophetische Eingebungen sind die Folgen, unter denen die Helden so lange zu leiden haben, bis der Friede der Sumiten wiederhergestellt ist.

Doch Vorsicht, mit 50100 Jahre alten Urnuten ist nicht zu spaßen. Schon lange haben sie aufgehört, zielgerichtet zu denken. Die ganze Verwirrtheit ihrer rastlosen Seelen entlädt sich nun an den ungebetenen Besuchern und bringt für den Meister eine Fülle von gestalterischen Möglichkeiten mit sich:

- Lassen Sie, wann immer Sie wollen, die Schatten von sieben langbärtigen Gestalten über die Höhlenwände kriechen und dabei schlurfende Schritte ertönen.
- Gönnen Sie Ihren Helden einige zermürbende Träume über den Kampf der Zwerge gegen den Drachen und seine Echsenwesen. (Mehr hierzu in der Box Dunkle

Städte, lichte Wälder.) Auch Brandaus Pakt mit Ingerimm und die Rettung der Angroschim sollte in der Liste der Ereignisse nicht fehlen.

- Ein- oder zweimal stürzt einer der Helden zu Boden und stammelt zitternd die Sätze: "Was ist der Preis, oh Gottheit" oder etwas Ähnliches vor sich hin. Danach erinnert er sich an nichts. (Eine feine Gelegenheit, um von den eigentlichen Hintergründen abzulenken!)
- Derjenige, der gezielt die Wände untersucht, findet zwei oder dreimal das Symbol des Feuers, die stilisierte Flamme, in den Fels gemeißelt.
- In einem der Gänge (nach Belieben des Meisters) entstehen, augenscheinlich unpassierbar, vor und hinter den Abenteurern Flammenwände, die den Gang so aufheizen, dass jeder pro SR 1W6 Schadenspunkte erleidet. Nur ein kühner Sprung durch das Feuer (2W6 Schadenspunkte) bringt Rettung.
- In einer beliebigen Höhle erscheint ein halbtransparenter immaterieller Geode inmitten der Heldengruppe, dreht sich einmal um die eigene Achse und bannt die Recken, so keine geeignete Antimagie zum Zuge kommt, in einem Umkreis von 20 Schritt im Innern der Höhle. Daraufhin schreitet er gemächlich den gedachten Umkreis ab und hinterlässt dabei blubberndes, geschmolzenes Erdreich. Das Einstürzen des Bodens scheint nur eine Frage der Zeit zu sein. Der Summit ist vollkommen unanfällig für herkömmliche Angriffe. Magische Attacken halten ihn zwar kurzfristig auf, bringen ihn aber letztlich nicht von seinem Vorhaben ab. Wird er jedoch mit bearbeiteten Metallen (Schwerver, Töpfe, Rüstungen etc.) regelrecht "zugeschaufelt", so verzieht er angewidert das Gesicht und löst sich vor den Augen der Recken in Luft auf, ohne auch nur die geringste Spur zu hinterlassen. Fällt den Helden jedoch nichts Entsprechendes ein, so vollendet der Zwergendruide sein Werk, und mit höllischem Lärm stürzt

der Boden der Höhle in die lodernde Tiefe, die schreienden Abenteurer mit sich reißend - die sich (ach, ist das peinlich), mit Ausnahme des völlig gefassten Siegbert vom Lichtenbruch, wild mit den Armen rudern am Boden der völlig unversehrten Höhle wieder finden (Mut-Wert für die nächsten 10 Spielrunden -2). Offenbar sind sie einer perfekten Illusion auf den Leim gegangen und haben sich dabei Arme, Beine und Gesicht aufgeschabt (1W6 Schadenspunkte).

- Beim Betreten der Höhle des Heiligtums (5) entsteht ein gewaltiges, fast greifbares Spektakel vor den Augen der Helden. Das Beschwörungsritual der Sumiten, Ingerimms Strafe und der letzte von Entsetzen geprägte Ausdruck in den Augen der Geodon wird noch einmal sichtbar. Die Helden werden vermutlich nur eine unzureichende Erklärung für diese Vorgänge finden, aber dennoch sollten sie ein Gespür dafür entwickeln, dass hier etwas auf grauenhafte Art und Weise schiefgelaufen ist. Möglicherweise halten sie die Sumiten auch für Gotteslästerer oder aber für Opfer finsterner Mächte. Wie auch immer sie darauf reagieren werden - Zerstörung des Heiligtums, Bestattung der zu schwarz verkohlten Mumien gewordenen Sumiten o.ä. -, in jedem Fall führt jede wohlmeinende Tat zur Versöhnung mit den Elementen und damit zur Wiederherstellung des Seelenfriedens des Geodenzirkels.

Siegbert hingegen dürfte solche Momente allgemeiner Verwirrung wohl kaum ungenutzt verstreichen lassen. (Sollten die Mordanschläge nicht gar mit Beherrschungszaubern der Druiden zusammenhängen?) Vielleicht fallen Ihnen selbst weitere gruselige Gespenster Erscheinungen ein, die zum Einsatz in Ingerimms Schlund geeignet wären? Scheuen Sie sich nicht, sie im Rahmen dieser Geschichte ins Spiel zu bringen.

Ereignisträchtige Stellen

1 Abstieg

Voller Tatendrang geht es an den etwa 60U Schritt tiefen Abstieg, der dadurch erleichtert wird, dass hier noch genügend Licht in den Schacht fällt, um Gefahrenstellen rechtzeitig erkennen zu können. Seile müssen verankert, aber auch immer wieder eingeholt werden. Schon bald wird klar, dass es auf diesem Wege kein Zurück mehr geben wird. Doch Siegbert vom Lichtenbruch hat angeblich von einem sicheren, zweiten Ausgang gehört und versteht es geschickt, die Gruppe zu beruhigen. Pro Kopf sind 3 Kletterproben erforderlich, doch schmerzhaft Folgen bei Stürzen bleiben zumindest den angeseilten Helden erspart. Unten angekommen, wird der Blick in eine gewaltige, zerklüftete Höhle frei, in die noch ein wenig Tageslicht dringt. Schon bald beginnt der Bereich der vollkommenen Dunkelheit.

2 Geysire

Der Boden ist übersät mit kleinen Vertiefungen, in denen es bedrohlich zischt und brodelte. Offensichtlich sammelt sich hier Regenwasser, das immer wieder durch den Schacht ins Innere des Vulkans läuft. Mit schöner Regelmäßigkeit spucken die Geysire ihren kochenden Inhalt heraus - Zeit für die eine oder andere Gewandtheitsprobe, bei deren Scheitern lästige Verbrennungen (1 W6 Schadenspunkte) hingenommen werden müssen.

3 Kriechgänge

An zwei Stellen sind die natürlichen Gänge so schmal, dass sie nur im Kriechen passiert werden können. Schildern Sie ausführlich das bedrückende Gefühl, das hier besonders freiheitsliebende Helden beschleicht. Abenteurer, bei denen die jetzt Fällige Raumangst-Probeglückt, können nur mit Gewalt durchgeschleust werden und büßen für Spielrunden 2 Mut-Punkte ein. Gang 3b endet nach circa 100 Schritt vor massivem Gestein; schweißtreibendes Rückwärtsrobben ist die unvermeidliche Folge.

4 Denkendes Moos

Das an anderen Stellen nur gelegentlich vorkommende Moos bedeckt hier die gesamte Oberfläche der Höhle. Man fragt sich verwundert, wie sich diese Pflanzen anscheinend ohne Wasser und Licht ernähren mögen. Wer sich hier länger als eine Spielrunde aufhält, den beschleicht eine zunächst lustlose, später von Gleichgültigkeit geprägte Stimmung (verdeckte Selbstbeherrschungsproben). Die Gruppe neigt dazu, sich ins weiche Moos zu setzen und Ingerimm einen guten Mann sein zu lassen. Vereinzelte

Gedankenbilder formen sich in den Köpfen: "Ruhe - nicht stören - leben, vergeben und wieder leben - wachsen und schlafen - Erde, frische Erde." Jahrtausendlang hatte die Magie der Sumiren Gelegenheit, in den Höhlen des Vulkans Fuß zu fassen. Die wohl erstaunlichste Auswirkung war das Entstehen von denkendem, telepathisch begabtem Moos. Die Pflanze betrachtet die Helden als zukünftige Nahrung, genau wie sie schon vor etwa 20 Jahren eine komplette Expeditionsgruppe in den ewigen Schlaf gelullt hat. Die knöchigen Reste dieser achtköpfigen Schar finden sich nebst etlichen, unbrauchbar gewordenen Ausrüstungsgegenständen verstreut auf dem Boden der Höhle. Der Anführer dieser Truppe trägt übrigens noch den Sold für seine Helfer bei sich: einen stark angegriffenen Lederbeutel mit 160 Dukaten, der bisher der Aufmerksamkeit der Goblins entgangen ist. Je nach Pietät der Helden ist man hinterher reicher an Geld oder Erfahrung (pro Kopf bis zu 20 Abenteuerpunkte). Das Moos strebt die Neubildung von frischem Mutterboden an und ernährt sich darüber hinaus von Magie, die es jedem derart begabten Helden während seiner Anwesenheit entzieht (2 Astralpunkte pro Spielrunde). Die Abenteurer überleben die Durchquerung der Höhle möglicherweise nur deshalb, weil Siegbert gegen diese Art der Beeinflussung immun ist. Er treibt die Gruppe weiter, stellt sich jedoch auch etwas träge und lethargisch. Aber vielleicht entwickeln Ihre Helden auch eine eigene Überlebensstrategie.

5 Heiligtum

Das Heiligtum der Sumiten befindet sich in einer mehr als 100 Schritt durchmessenden Höhle. 49 grosse Steinsäulen umgeben 7 mit Sand zugeschüttete Löcher im Boden des natürlich entstandenen Raumes, aus denen die mit schwarz verkohlter, pergamentartiger Haut überzogenen Köpfe der seit Unzeiten (nicht ganz) verstorbenen Sumiten ragen. Lesen Sie hierzu auch den Abschnitt "*Sumiten, Spuk und Seelenfrieden*" (Seite 32 f.).

6 Brücke

Die Höhle ist so wild zerklüftet, dass es einen ganzen Tag dauert, sie zu durchqueren - es sei denn, man nutzt einen der Abstiege in die noch tieferen Gefilde oder bedient sich der Brücke, die sich durch eine Laune der Natur gebildet hat und bis zur Schatzkammer der Goblins (7) führt. Die steinerne Brücke ist circa einen Schritt breit. An ihren Rändern geht es bis zu 180 Schritt in die Tiefe (2W6 bis 4W20 Schadenspunkte). Helden mit erwiesener Höhenangst (Probe) betreten das Gebilde nicht. Unter Hypnose handelnde Abenteurer kennen keine Höhenangst. Für sie bieten sich hervorragende Möglichkeiten für einen ebenso unauffälligen wie aussichtsreichen Mordversuch.

7 Schatz

Die unter dem Abschnitt "*Zeitplan*" (Seite 36) beschriebenen Goblins lagern hier ihren Schatz, erbeutetes Gold und Silber im Wert von etwa 400 Dukaten - genau so viel, wie sie damals mit sich tragen konnten - urordentlich in der Höhle verstreut. Unabhängig vom Ausgang des Kampfes gegen die dunklen Gestalten darf man davon ausgehen, dass jene an diesem Schatz nicht mehr lange Freude haben werden. Außer dem Goldschatz finden sich hier 4 Fläschchen mit Heiltrank (je 10 LE-Punkte), die mit Sicherheit nicht nur den Spieler-Helden zugute kommen sollten.

8 Spiegelsee

Aus der Decke rinnendes Regenwasser hat hier einen nur einen Schritt tiefen See gebildet, dessen Oberfläche dank der absoluten Windstille bei ausreichender Beleuchtung sogar die über 500 Schritt entfernte Decke total verzerrungsfrei widerspiegeln würde. Geht man den sehr schmalen Steg am Rande des Sees entlang und schaut nach unten, so glaubt man, in einen gigantischen Abgrund zu sehen. Ein Heuchler, der die vermeintliche Gelegenheit ergreift, einen Mitstreiter in die Tiefe zu schubsen, dürfte ziemlich überrascht sein, wenn sein Opfer - schreckensbleich oder äußerst grimmig - bis zu den Hüften im, nunmehr keineswegs spiegelglatten, Wasser stehend zu ihm hinaufblickt. Der Spiegelsee bietet also eine hervorragende Stelle zur Enttarnung eines Meuchelmörders.

9 Zulauf

Ein meilenlanger, sehr schmaler Riss in der Höhlendecke sorgt für langsamen, aber beständigen Zulauf an Sickerwasser für die beiden Seen.

10 Großer See

Eine leichte Luftströmung durch den Riss in der Decke hat zur Folge, dass die Oberfläche des zweiten Sees in geringfügiger Bewegung ist. Aber gewiss hätten die Helden sich auch so kein zweites Mal täuschen lassen. Der große See besitzt einen Durchmesser von etwa 400 Schritt, eine Tiefe von bis zu 90 Schritt und muss wohl oder übel durchschwommen werden. Die weißen, blinden

Krebse, die hier in größerer Menge den Boden des Sees bevölkern, lassen sich hierdurch nicht aus der Ruhe bringen, wenngleich sie den Speiseplan der Recken sicherlich angenehm erweitern können. Für die Mitnahme von Waffen, Rüstungen und sonstigen schweren oder wasserempfindlichen Ausrüstungsgegenständen werden die Helden sich notgedrungen etwas einfallen lassen müssen - der Meister befindet aber die Tauglichkeit der vorgeschlagenen Ideen.

11 Steilwand

Eine gewaltige Steilwand ohne jeden Halt führt bestimmt 200 Schritt in die nächst tiefere Höhle. Eventuelle Rutschpartien enden mit einer harren Landung (4W6 Schadenspunkte). Bessere Ideen stoßen auf offene Ohren beim Meister des Schwarzen Auges.

12 Wasserwand

Eine sprudelnde Wasserwand ergießt sich vor den Augen der Helden aus der Decke kommend auf den Boden und fließt als wilder Bach den dahinter liegenden Abhang hinab. Eine gigantische Quelle muss sich im Gestein verbergen. Natürlich bietet der leicht zu durchschreitende feuchte Vorhang eine hervorragende Gelegenheit zur Erfrischung. Noch einmal können schwindende Trinkwasservorräte ergänzt werden. Der Bach kann fast in seiner gesamten Länge umgangen werden. Nur da, wo er in unergründliche Tiefen hinabstürzt, bedeckt er die ganze Breite des Höhlenbodens. Es empfiehlt sich, die starke Strömung zu nutzen und sich im ersten Schwung über den Abgrund hinwegtreiben zu lassen, um dann (Schwimmprobe +2) gegen den Rückstrom anschwimmend das gegenüberliegende Ufer zu erreichen. (Mörder, aufgemerkt! Es gibt Arbeit!) In den Sog geratene Recken haben kaum eine Chance, mit dem Leben davonzukommen.

13 Mögliche Ausgänge

Am Ende des Abenteuers wird ein gewaltiger Vulkanausbruch die Wände des Schlundes erheben lassen und unmittelbar dort, wo die Heldengruppe sich gerade aufhält, einen Weg nach außen freigeben. Diese Ausgänge sind sehr gut an den eingezeichneten Stellen denkbar, lassen sich jedoch auch problemlos andernorts installieren. Mehr dazu im nun folgenden Abschnitt "*Zeitplan*".

Zeitplan

Allgemeines

Die nun folgenden Zeilen beinhalten lediglich Empfehlungen für den Spielleiter. Letztendlich werden alle Ereignisse in einer Reihenfolge stattfinden, die Spieler und Meister gemeinsam festlegen. Der situationsbedingte Spannungsbogen steht über jedem vorausgeplanten Ablauf. Sind Sie allerdings der Meinung, in diesem Abenteuer schon mit genug gestalterischen Aufgaben betraut zu sein, sollten Sie unserer kleinen, parallel zum eigentlichen Abenteuer verlaufenden Chronologie folgen.

A Einbruch

Konfrontieren Sie die Helden (vielleicht schon in der ersten Höhle) mit einem Einsturz des Höhlenbodens. Die Recken finden sich nach diesem beeindruckenden Erlebnis eigener Machtlosigkeit in den darunter liegenden Gängen (oder Höhlen) wieder, wo sie sich dann mühsam einen Ausgang schaufeln müssen. Der Sturz bringt je nach Ausgang einer Gewandtheitsprobe bis zu 1-6 Schadenspunkte ein.

B Goblins

Eine Gruppe von 12 Goblins hat sich Ingerimms Schlund nach einem erfolgreichen Raubzug kürzlich als Lager auserkoren• unwissend, dass es ihnen nicht mehr gelingen würde, den Vulkan wieder zu verlassen, nachdem sie beim Abstieg mit ihrem schweren Schatz mehr oder weniger in das unterirdische Reich gestürzt sind. Die Höhle des denkenden Mooses vermochten sie dank ihrer mangelnden Intelligenz schadlos zu passieren.

Nun lauern sie misstrauisch auf frische Nahrung - eher aber noch auf die ziemlich unwahrscheinliche Chance, den Vulkan wieder verlassen zu können. Seit einigen Wochen schon ernähren sie sich nur noch von Pilzen und Würmern. Ihre Stimmung ist schlecht, und dementsprechend werden sie irgendwann zuschlagen - ohne Rücksicht auf Leib und Leben.

Die Werte eines ausgehungerten Goblins:

MU 8; KL 6; IN 5; CH 3; GE 10; FF 6; KK 7; LE 23; AT 9; PA 7; RS 2; TP W+3 (Säbel); GST 1; AU 30; MR -1; MK 9

Die Werte ihres Anführers:

KL 7; IN 5; CH 4; GE 10; FF 6; KK 9; LE 26; AT 10; PA 8; RS 2; TP W+4 (Schwert); GST 1; AU 35; MR -1; MK 11

Siegbert erkennt im Angriff der Goblins sofort eine hervorragende Gelegenheit, eine seiner Marionetten ins Feld zu schicken.

C Es rumpelt

Ein drohender Vulkanausbruch deutet sich natürlich vorher an, und so bleibt auch Ihre Abenteurergruppe von solchen Vorzeichen nicht verschont. Der Berg schüttelt sich in einem leichten Vorbeben, zuvor Testgefügtes Gestein löst sich und fällt herab, doch niemand wird direkt verletzt. Die Ängstlicheren unter den Helden (Raumangst-Probe -2) pressen sich zitternd an Boden oder Wand und verlieren für 6 Spielrunden jeweils einen Charisma-Punkt. Doch bereits nach wenigen Sekunden tritt wieder Ruhe in den Tiefen Deres ein.

D Loser Fels

Vielleicht eine Folge des ersten Bebens, möglicherweise aber auch schon immer vorhanden, befinden sich einige Tonnen losen Gerölls an einer der Höhlenwände. Beim ersten unbedacht lauten Geräusch löst sich der Schotter und prasselt heftig auf die Helden herab, die, so ihnen nicht ahnen einfallen, jeweils 2W6 Schadenspunkte hinnehmen müssen.

E Es rumpelt stärker

Das zweite Vorbeben macht bereits deutlich stärker auf sich aufmerksam. Die Recken werden hilflos durch die Luft geschleudert und erleiden mit einer Wahrscheinlichkeit von 30 Prozent (1-6 auf W20) 1W6 Schadenspunkte. Raumängstliche (Probe) werden mit einem weiteren Abzug (-1) auf ihr Charisma bestraft und werden nach dem Beben ihre Unterhosen wechseln.

F Höhlenspinnen

Irgendwo im Innern von Ingerimms Schlund wartet geduldig ein Paar Höhlenspinnen - annähernd zur Leblosigkeit erstarrt auf mögliche Opfer. Die riesigen Tiere (Rumpfdurchmesser anderthalb Schritt) verfügen über ein Lähmungsgift, das, sobald die Rüstung des Gegners durchdrungen wurde, einen Tag lang Erbrechen (je ein Punkt Abzug auf Attacke, Parade und Geschicklichkeit) hervorruft. Wer sich in ihrem Netz verfängt, kann versuchen, sich mit Hilfe einer Gewandtheitsprobe zu befreien. Bei Misslingen bedarf es schon einer Kraftprobe +1, um loszukommen. Pro Kampfrunde ist ein weiterer Befreiungsversuch (abwechselnd Kraft- und Gewandtheits-Proben mit kontinuierlich steigenden Zuschlägen) erlaubt. Ein gefangener Held verteidigt sich mit Abzügen von je 4 Punkten auf Attacke und Parade.

Die Werte der beiden Spinnen:

MU10; AT 5; PA 0; LE 35; RS 3; TP 1W+3 (+Gift); GS 4; AU 20; MR 6; MK 23

G Einstürzende Höhle

Nach den beiden Vorbeben wird es kaum verwundern, dass das Gefüge des Felsens an einigen Stellen instabil geworden ist. Verhalten sich die Helden allzu fahrlässig, so kommt es zu einem totalen Zusammenbruch einer Höhle. Mit lautem Getöse stürzen gigantische Felsklötze auf die Helden herab, die sich - so es in Ihr meisterliches Konzept passt - ziel- und planlos verstreut in andere Höhlenbereiche retten können (ein Moment, in dem es keine Zeugen für einen Mordanschlag gibt).

H Vulkanausbruch

Irgendwann schließlich tritt das Unvermeidliche ein: Ingerimms Schlund, seit Jahrtausenden inaktiv, bricht

aus. Vielleicht ist es die Gottheit selbst, die den Vorgängen im Innern ein Ende sehen will - aber wer kann schon den Willen und das Trachten der Götter ermessen?! Der Zeitpunkt des Vulkanausbruchs sollte unbedingt mit Siegbert vom Lichtenbruchs Enttarnung zusammentreffen: Wurde der Drahtzieher der mörderischen Umtriebe endlich überführt, so ist der geeignete Moment für das gewaltige Naturspektakel gekommen. Ansonsten ordnet sich dieses Ereignis vollkommen Ihrem Zeitplan unter, da Sie ja möglicherweise abwarten wollen, bis die Helden am Rande ihrer Belastungsfähigkeit angekommen sind oder aber die meisten der auf der Lageskizze eingezeichneten Höhlen und Gänge durchforscht wurden. Wie auch immer - das Abenteuer nähert sich dem großen Finale.

Das Finale

Wie angewurzelt bleiben selbst die hartgesottensten Helden stehen. Bedrohlich langsam beginnt der Boden zu vibrieren, und jedem wird klar, dass es keine Möglichkeit mehr gibt, den Naturgewalten zu entinnen. Die Gedanken wenden sich den Göttern zu; kann man mit den Zwölfen Frieden schließen? Ob man vielleicht Ingerimm noch umzustimmen vermag? Doch was ist mit Siegbert vom Lichtenbruch. Der Wahnsinn umspielt seine Gesichtszüge. Seine Augen lodern in irrem Feuer. Er weiß, dass er sich nun nicht mehr zusammenreißen muss. Die Vorsehung wird sein düsteres Spiel zu Ende bringen. Mit sich überschlagender Stimme beginnt er, das Grollen zu übertönen.

"Es ist vorbei, ihr Narren! Der Berg wird uns alle holen. Und keiner von euch wird mehr Radulf vom Orstein, meinem Schützling, im Wege stehen. Ja - ich, Radulf, bin gerächt. Wir haben drei von euch ausgewählt, zu tun, was ich will - was der Magier will. Nun sollt ihr's wissen, da euer Grab geschaufelt ist. Doch merkten die drei davon nichts, waren ahnungslos, wie all ihr anderen. Ihr wisst was ihr mir angetan habt, und warum Siegbert euch dem Untergang weiht. Seine Sklaven habt ihr ihm entrissen; in die Gemeinschaft des Seegers habt ihr euch eingeschlichen. Ihr habt mich gefangen, beleidigt und geohrfeigt - habe ich doch nur versucht, ihm zu helfen. Einer von euch hat gar genommen, was ihm am wertvollsten war - die Liebe. Doch nun werden wir alle gehen, nur Radulf wird bleiben, selbst wenn ich mit euch gehe."

Das Grollen hat sich zu einem ohrenbetäubenden Lärm ausgewachsen, und auch dem letzten dürfte nun klar sein,

dass ein Vulkanausbruch kurz bevorsteht. Es wird immer schwieriger, sich auf den Beinen zu halten, die Decke beginnt einzustürzen, als sich plötzlich ein großer Spalt in einer der Wände bildet - begleitet von einem Geräusch, als wenn Hunderte von Knochen brechen würden. Alles Trachten und Denken gilt ab sofort diesem möglichen Ausweg, doch Siegbert stellt sich den ersten Helden, die auf den Spalt zulaufen, entschlossen in den Weg. "Niemand entkommt seiner Spektabilität" Mit der Kraft eines Wahnsinnigen schlägt der nun gänzlich entrückte Seelenkundler auf alles ein, was sich bewegt, und befiehlt zum letzten Mal seine wehrlosen Gehilfen mit den Schlüsselworten "HÖHLENFORSCHER MESSINSTRUMENT, GESTEINSFORMATION", die sich nun - falls noch nicht außer Gefecht gesetzt - sofort auf seine Seite schlagen und mit ihm den Ausweg blockieren, bis sie entweder geschlagen oder deaktiviert werden.

Siegberts kampfrelevante Werte verändern sich im Zustand des akuten Wahnsinns wie folgt:

AT/PA (schwerer Stock) 17/9; KK 17; TP 1W+4

Er kämpft, so er nicht anderweitig überwältigt wird, bis zum bitteren Ende.

Sobald der Weg frei ist, geht es im Laufschrift durch den pulsierenden• alles andere als sicher wirkenden Spalt, bis in einigem Abstand tatsächlich Tageslicht sichtbar wird. Draußen angekommen, kann man die dunklen Rauchwolken sehen, die sich aus dem heftig vibrierenden Kegel erheben. Doch ohne sich lange mit diesen sicherlich beeindruckenden Bildern aufzuhalten, geht es weiter in Richtung Boot. Wo mager bloß liegen? Eine kurze Orientierung weist den richtigen Weg. Noch nie haben sich die Helden dermaßen in die Riemen gelegt, während Ingerimms Schlund mit gewaltigem Krachen seine Schlacke und Unmengen glühender Lava nach draußen schleudert. So manches Mal versinkt rotglühendes Gestein nur knapp neben dem Boot zischend im Meerwasser.

Während man weiter versucht, Land (oder besser gesagt: Wasser) zu gewinnen, ordnen sich langsam die Gedanken Ihrer Helden. Es gilt, sich über einiges Klarheit zu verschaffen:

- Was geschieht mit den drei Attentätern? Soll man sie verhaften oder in die Obhut eines Noioniten-Klosters übergeben (falls sie noch leben).
 - War Siegbert nun Radulf oder nicht? Wie ist mit ihm zu verfahren (falls er lebendig überwältigt und mitgeschleppt wurde)?
 - Hat Siegbert wohl ein Schiff für die Rückreise bestellt? (Hat er nicht.)
 - Kann man den anderen Mitstreitern wirklich trauen?
- Während noch heftig debattiert wird, siehtet man unweit ein von einer der östlichen Inseln kommendes Handelsschiff mit Kurs auf Kap Brabak. Uns bleibt nun kaum mehr, als zuzuschauen, auf welche Art und Weise die



Helden, hoffentlich mit Erfolg, versuchen, die Aufmerksamkeit des Dreimasters zu erlangen. Hoffen wir weiter, dass es sich nicht um einen der gefürchteten Sklavenjäger handelt, der die Recken nur zu

gerne aus der See fischen würde. Doch eine solche Wendung empfehlen wir nur, wenn dem Meister zugleich auch ein Ausweg aus diesem neuerlichen Schlamassel einfällt.

Wohlverdienter Lohn

Natürlich behalten die Helden alles, was sie in Ingerimms Schlund an verwertbaren Schätzen gefunden haben. Die Meisterfiguren fallen bei der Verteilung der Werte keinesfalls durch besondere Bescheidenheit auf (mit Ausnahme der reumütigen, sich zutiefst schämenden Heuchler- so sie noch leben).

Für das Bestehen des Abenteuers gibt es pauschal **200 Abenteuerpunkte**. Für gelungenes Rollenspiel (endlose Dispute mit Meister- und Spielerhelden, bei denen so mancher Liter Waskir die Kehlen hinunter rann) darf man sich zusätzlich bis zu **50 Abenteuerpunkte** gutschreiben. Wohl überlegte (gewaltarme) Lösungen in

Bezug auf Siegbert, seine "Mordbuben" und die Goblins sollten mit **20 bis 50 Abenteuerpunkten** zu Buche schlagen. Alle Helden haben drei Versuche, ihre Raumangst um einen Punkt zu senken und (dank der zahlreichen Übungsmöglichkeiten) ebenso viele, um ihr Klettertalent zu schulen (ebenfalls höchstens einen Punkt Bonus). Wem das nicht ausreichend erscheinen sollte, der möge sich sofort ins nächste Abenteuer stürzen, wenn gleich wir zuerst einige erholsame Nächte in Aventuriens beschaulichen Gaststätten empfehlen, um in Ruhe und Gelassenheit auf die Ereignisse und vielleicht auch neue Freundschaften zurückzublicken.

Anhang

Meisterpersonen - Kurzbeschreibungen

Siegbert vom Lichtenbruch,

65jähriger Seelenkundler der 11. Stufe aus Balipo

Aussehen: Groß, grobschlächtig, Glatze, braune Augen

Äußerlichkeiten: Geschickte Hände, ungelenke Körperbewegungen, rollendes "R"

Charakter: Sensibel, entschlossen, integrativ (hält die Gruppe zusammen)

Besonderheiten: Referiert gerne Ober Natur-Phänomene, schizophrener Drahtzieher der Mordanschläge

Werte: LE 72; AT/PA (Wanderstab) 13/13; TP W+2; RS 1; MU 10; GE 9; KK 11; HA 3; RA 2

Talente: Klettern 7, Körperbeherrschung 3, Schwimmen 4 Nähere Beschreibungen siehe Seite 7.

Mutfried Elbenschlucht,

21jähriger Söldner der 4. Stufe aus Joborn

Aussehen: Groß, braungebrannt, scharf geschnittenes Gesicht, blond, blauäugig, Vollbart

Äußerlichkeiten: Leichtes Humpeln links, militärisch kurze Kommandosprache, regungsloses Gesicht

Charakter: Flexibel, aber loyal, militärisch gedrillt Besonderheiten Würfelspieler, heimlich in Alvirana verliebt

Werte: LE 42; AT/PA (Schwert) 11/10; TP W+4; RS 3; MU 13; GE 10; KK 13; HA 3; RA 5

Talente: Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Schwimmen 4, Glücksspiel 7 Nähere Beschreibungen siehe Seite 11.

Alvirana ei Yeshinna,

20jährige Amazone der 3. Stufe aus den Drachensteinen

Aussehen: Bronzehäutig, schwarze Augen, schwarze Haare, hohe Wangenknochen

Äußerlichkeiten: Geschmeidige Bewegungen, anmutige Haltung, blumige Rede, aber spitze Zunge

Charakter: Sucht verlorene Ehre, tief gläubig (Rondra), zynisch, furchtlos

Besonderheiten: Begegnet Männern mit Ablehnung, versinkt häufig im Gebet

Werte: LE 42; AT/PA (schwerer Säbel) 12/11; TP W+4; RS 3; MU 14; GE 10; KK 11; HA 4; RA 4

Talente: Körperbeherrschung 6, Klettern 4, Schwimmen 2 Nähere Beschreibungen siehe Seite 13.

Ulf von Unterstadt,

22jähriger Streuner der 4. Stufe aus Wehrheim

Aussehen: Sehr langes, dunkles Haar, Narbe vom linken Auge bis zum Mundwinkel, braune Augen

Äußerlichkeiten: Entschlossener Blick, pompöse Kleidung

Charakter: Intelligent und wissbegierig, dem schnellen Dukaten zugetan, in ernsten Dingen loyal

Besonderheiten: Falschspieler, Stotterer

Werte: LE 41; AT/PA (Degen) 12/10; TP W+3; RS 1; MU 13; GE 12; KK 10; HA 2; RA 1

Talente: Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Schwimmen 5, Falschspiel 11, Glücksspiel 7

Nähere Beschreibungen siehe Seite 15.

Yehussi al Riftah,

19jähriger Novadi der 3. Stufe aus Mherwed

Aussehen: Klein und drahtig, graubraune Haut, kurzer Bart, schwarze Haare, schwarze Augen

Äußerlichkeiten: Ausladende Gestik, körperlich gewandt

Charakter: Tief rastullahgiäubig, sehr empfindlich gegen Spott, nimmt die meisten Frauen nicht ernst

Besonderheiten: Schweigegelübde - schreibt sehr blumig

Werte: LE 37; AT/PA (Khunchomer) 12/11; TP W+4; RS 2; MU 14; GE 14; KK 10; HA 1; RA 6

Talente: Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Schwimmen 3, Glücksspiel 6

Nähere Beschreibungen siehe Seite 16.

Tjalva Halmarsdotter,

19jährige Skaldin der 4. Stufe aus Olport

Aussehen: Lange, rotblonde, zu Zöpfen geflochtene Haare, trotz ihrer Größe etwas gedrunken, blaue Augen, breite Nase

Äußerlichkeiten: Legt oft die Stirn in Falten

Charakter: Streng, Führernatur, misstrauisch

Besonderheiten: Raucht Pfeife, spielt Laute

Werte: LE 41; AT/PA (Skraja) 11/10; TP W+3; RS 2; MU 13; GE 9; KK 13; HA 2; RA 3

Talente: Klettern 6, Körperbeherrschung 5, Schwimmen 8 Nähere Beschreibungen siehe Seite 18.

Walpurga Halmarsdotter,

20jährige Skaldin der 4. Stufe aus Olport

Aussehen: Zartes Gesicht, blaue Augen, rotblondes, zu Zöpfen geflochtenes Haar, sehr groß und schlank

Äußerlichkeiten: Erotische Stimme Charakter. Offen und heiter, zugleich aber auch überlegt und vernunftfregiert

Besonderheiten: Trinkt Premer, juristisches Verständnis, spielt Harfe

Werte: LE 42; AT/PA (Schwert) 10/10; TP W+4; RS 2; MU 12; GE 9; KK 12; HA 3; AA 2

Talente: Klettern 7, Körperbeherrschung 5, Schwimmen 9, Glücksspiel 5

Nähere Beschreibungen siehe Seite 20.

Torgard Halmarsdotter,

21jährige Skaldin der 4. Stufe aus Olport

Aussehen: Zartes Gesicht, blaue Augen, rotblondes, zu Zöpfen geflochtenes Haar, sehr groß und schlank

Äußerlichkeiten: Wirkt schmaler als ihre Schwestern

Charakter: Temperamentvoll und gesellig, gelegentlich auch depressiv

Besonderheiten: Häufig angetrunken, spielt Flöte, melancholische Stimmungen
Werte: LE 38; AT/PA (Kriegsbeil) 11/10; TP W+4; RS 2; MU 13; GE 9; KK 13; HA 4; RA 2
Talente: Klettern 5, Körperbeherrschung 3, Schwimmen 8, Glücksspiel 5
HYPNOTISIERTE MÖRDERIN Schlüsselwort: "HÖHLENFORSCHER" Nähere Beschreibungen siehe Seite 21.

Guana Do,
20jähriger Mohaprinz der 3. Stufe aus den südl. Regenwäldern

Aussehen: Schwarzhäufig, schulterlanges, schwarzes Haar. ebenmäßige Züge
Äußerlichkeiten: Trägt viele Namen, Charmeur Charakter. Verwöhnt, chauvinistisch, Don Juan
Besonderheiten: Schürzenjäger, bettelt ständig um Wasser
Werte: LE 38; AT/PA (Speer) 11/10; TP W+3; RS 0; MU 10; GE 14; KK 11; HA 1; RA 5

Talente: Klettern 10, Körperbeherrschung 9, Schwimmen 8 HYPNOTISIERTER ATTENTÄTER Schlüsselwort: "MESSINSTRUMENT" Nähere Beschreibungen siehe Seite 22.

Rahjiana Baldana,
23jährige Gauklerin der 4. Stufe aus Ysilia

Aussehen: Bildhübsch, langes, dunkelrotes Haar, grüne Katzenaugen, Höckernase, durchtrainierter, schlanker Körper, betörendes Äußeres
Äußerlichkeiten: Geschmeidige Bewegungen, übernimmt die Erkundung gefährlicher Passagen Charakter. Launisch, zynisch, lässt Männer "zappeln"
Besonderheiten: Melancholische Stimmungen, sehr abergläubisch, trainiert ständig
Werte: LE 41; AT/PA (Degen) 12/11; TP W+3; RS 0; MU 12; GE 15; KK 11; HA 0; RA 2
Talente: Akrobatik 12, Klettern 12, Körperbeherrschung 12, Schwimmen 8, Falschspiel 10, Glücksspiel 7 HYPNOTISIERTE MÖRDERIN Schlüsselwort: "GESTEINSFORMATION" Nähere Beschreibungen siehe Seite 24.

"Ingerimms Schlund"

1 Meile

