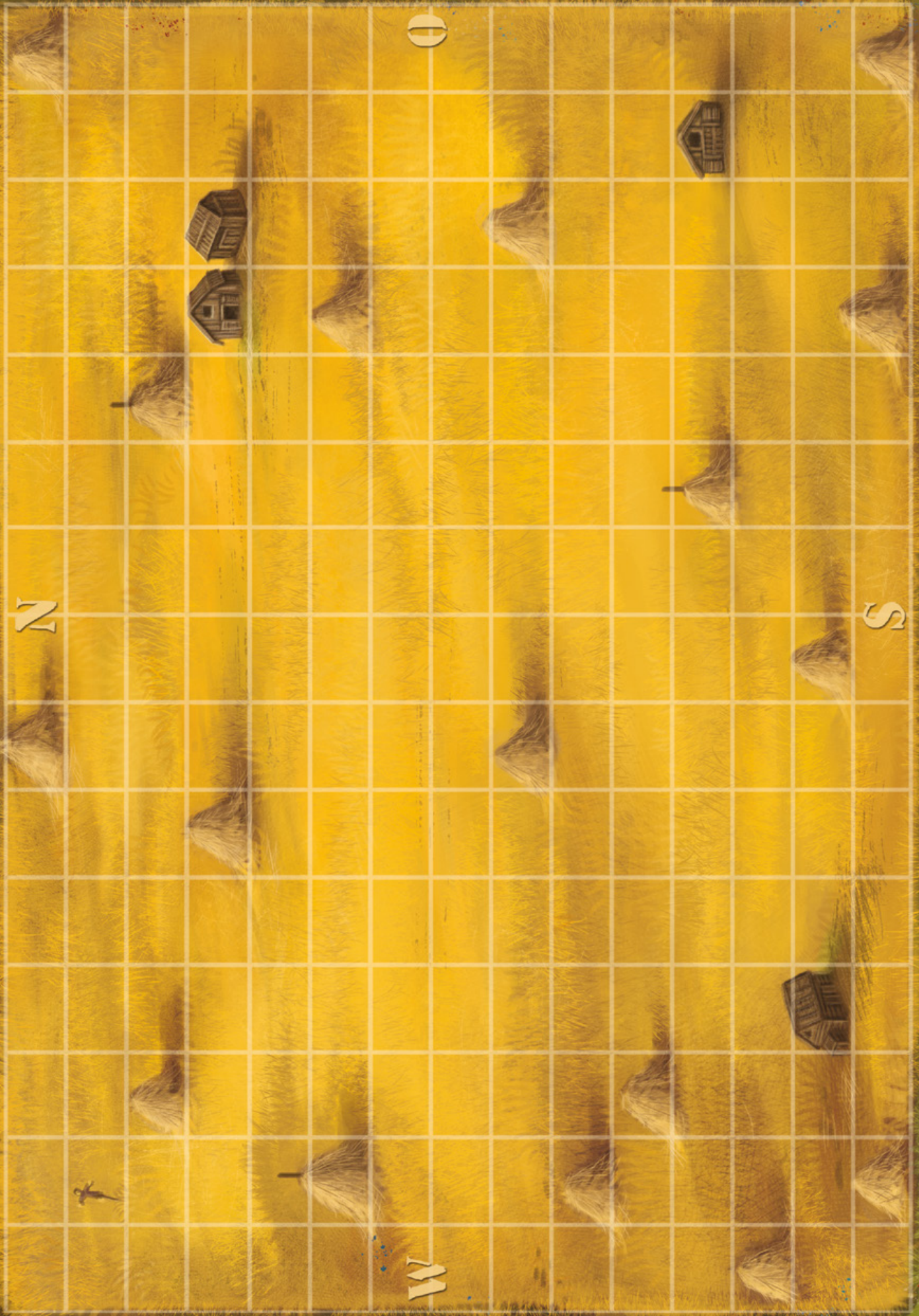




Das Schwarze Auge

DRACHENWERK
— & —
RÄUBERPACK

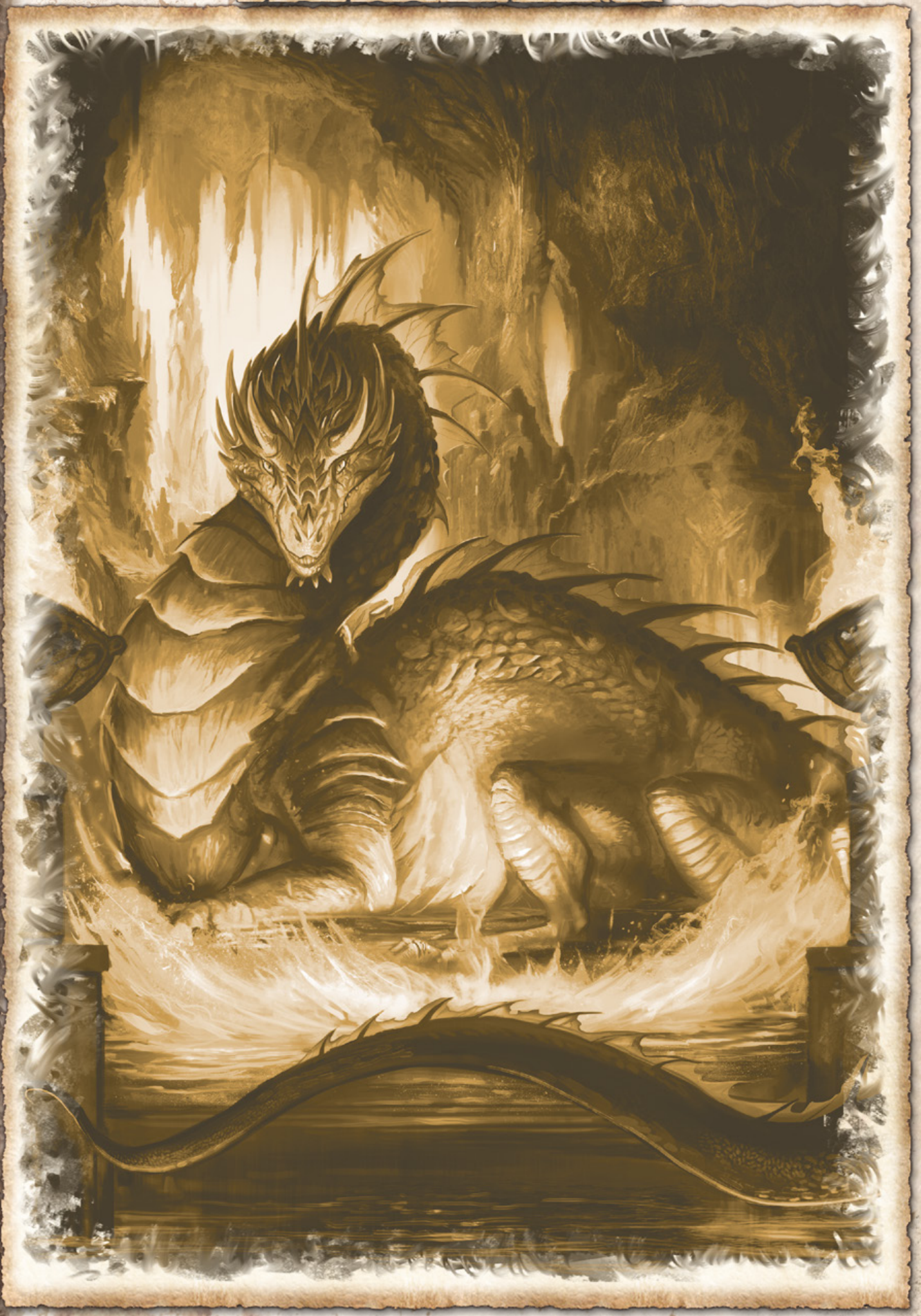
艾 瑪 心 田 園 牧 場 圖 示



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15



Drachenwerk und Räuberpack



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Marco Findeisen, Nikolai Hoch

Regeldesign

Markus Plötz, Alex Spohr

Autoren

Daniel Simon Richter, Tim Niclas Scheffler, Alex Spohr
Überarbeitet von Marco Findeisen und Daniel Simon Richter

Lektorat

Eevie Demirtel

Korrektorat

Timo Roth

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Claudia Schmidt

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Anja Di Paolo, Markus Holzum, Regina Kallasch, Djamila Knopf,
Jennifer Lange, Nathaniel Park, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Claudia Schmidt,
Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek, Maurice Wredre

Copyright © 2016 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIES-
LAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der
Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Mit Dank an Annelie Dürr, Christoph Knibbe, Norman Kobel und
Philipp Neitzel für ein waches Auge und wahre Worte.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	04
Späte Post	05
Hochzeit wider Willen	38
Ishlunars Schätze	59
Anhang	95



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

- **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- **Meisterinformationen:** Diese Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind. ○
- **Gerüchte:** Wenn Helden versuchen, an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch und Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.
- **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

Bandverweise

Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt wie z. B. bei der Sonderfertigkeit Trampeln^{ABE8}.

AAL – Aventurischer Almanach
 ABE – Aventurisches Bestiarium

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade einen Abenteuer-Band der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels Das Schwarze Auge in Händen. Zwischen diesen beiden Buchdeckeln erwarten dich gleich drei Abenteuer, die mit feuerspeienden Drachen und verwegenen Räuberbanden aufwarten, Motiven, die längst zu Klassikern in der Welt des Schwarzen Auges geworden sind.

In **Späte Post** stößt eine Botschaft aus der Vergangenheit die Helden auf die Spur eines fast vergessenen Räuberschatzes. Doch um ihn zu bergen, müssen sie sich erst mit deren Erben auseinandersetzen.

Auf Räuber stoßen die Helden auch in **Hochzeit wider Willen**. Eigentlich sollen sie bloß einen Bräutigam zum

Ort seiner Vermählung eskortieren. Doch nicht nur er selbst hat etwas gegen diese Hochzeit einzuwenden. Am Wegesrand lauern Gefahren, die den geplanten Traviabund ins Wanken bringen.

Auf der Suche nach einem Drachenhort begeben sich die Helden in **Ishlunars Schätze** ins wilde Khoram-Gebirge, wo jedoch nicht nur ein listiger Drache auf sie lauert. Wilde Bergbarbaren bewachen die wenigen Passwege, und Respekt vor den Helden muss man ihnen erst noch beibringen ...

Ob der Schatz geborgen werden kann, der widerwillige Bräutigam sein Ziel erreicht und die Helden den Weg zum Drachenhort finden, das alles liegt nun in euren Händen!

SPÄTE POST



von Tim Niclas Scheffler
und Daniel Simon Richter

Mit Dank an
Tina Hagner für das nordmärkische Flair.

Einleitung und Hintergrund

»Bei Praios, es reicht! Nehme Er sich ein Banner der Flussgarde und ergreife oder besser noch erschlage Er diese vermaledeiten Kobolde. Dies ist der unverbrüchliche Wille des Herrn vom Großen Fluss.«
—vor etwa 100 Jahren, der Herzog der Nordmarken in Eilenwid-über-den-Wassern zu seinem Heermeister

»Wir werden die Höhlen versiegeln und den Schatz so lange hüten, bis die Popanze in Elenvina nicht mehr an uns denken - dann holen wir uns unser Gold.«
—vor etwa 100 Jahren, der Anführer der Räuberbande Kobolde

»Glaubt ihr das mal! Ich verschwinde mit dem magischen Schlüssel - und ihr könnt allesamt verrecken!«
—nur fünf Minuten später, derselbe Räuberhauptmann

»Ich verspreche, dass ich deinen Brief übergeben werde, wenn ich in die Gegend von Moorsend komme. So hieß dein Dorf doch, nicht wahr? Und ja, ich werde ihn nur Eberhelm ... Wie? Auch gut, also ich gebe ihn dann nur dem telor* Eberwin Witniken, deinem Urspross. Eorla - es soll so geschehen.«
—zwei Jahre später irgendwo bei Niemith, die Auelfe Amarandel Quelltanz zu eben jenem Räuberhauptmann



* Isdira: Mensch

Das Abenteuer

Genre: abenteuerliche Schatzsuche

Voraussetzungen: keine

Ort: ein Dorf am Rande der Koschberge in den Nordmarken, ansonsten beliebig zu verorten

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

Erfahrung der Helden: unerfahren bis kompetent

Anforderungen: Hilfsbereitschaft, Neugier

Anforderungen:

Kampf

Gesellschaftstalente

Naturtalente

Lebendige Geschichte



Späte Post spielt in den Nordmarken, genauer in der Gegend der Koschberge, die an die Landgrafschaft Gratenfels angrenzt. Das Abenteuer ist nicht an ein spezielles Jahr gebunden, da es keine Geschehnisse aus der Lebendigen Geschichte Aventuriens aufgreift. Es lässt sich innerhalb des Mittelreichs auch problemlos an einem anderen Ort ansiedeln, solange es nur eine Handelsroute gibt, die durch die Gegend führt.

Auf jeden Fall aber spielt **Späte Post** im Herbst, genauer Anfang Travia, nachdem die Felder abgeerntet sind und man der Göttin Peraine für die Früchte des Bodens dankt.

Hintergründe und Vorgeschichte

Vor etwas mehr als hundert Jahren drangsalierte eine Räuberbande die Gegend der Koschberge, und niemandem gelang es, das dreiste Pack festzusetzen, auch nicht den Truppen des Landgrafen von Gratenfels. So nannte man sie in den Erzählungen der Bauern schnell die Koblode, denn wie ihre zaubermächtigen Namenspaten tauchten sie ebenso plötzlich auf, wie sie wieder verschwanden. Die Koblode überfielen die einträglichen Handelszüge von Havena nach Gareth und konnten so großen Reichtum gewinnen, ja einen regelrechten Schatz anhäufen.

Schließlich jedoch wurde es dem Herzog in Elenvina zu viel und er schickte Kriegsknechte aus, um dem Spuk ein Ende zu bereiten. Doch die Räuber entkamen den ausgesandten Häschern. Sie zogen sich zurück und beschlossen, ihre Höhlen in den Bergen zu versiegeln, um irgendwann, wenn die Gefahr gebannt und Gras über die Sache gewachsen wäre, zurückzukehren und den Schatz unter sich aufzuteilen.

Doch der Anführer der Koblode, ein gewisser *Patras Okdarn*, machte sich mit der Karte, auf der die Koboldhöhle verortet und die tückischen Fallen in ihrem Inneren verzeichnet waren, sowie mit dem Schlüssel zum Schatz, einem magischen Ring, der allein das versiegelte Tor öffnen würde, auf und davon. Sogleich hefteten sich die anderen Mitglieder der Bande an Okdarns Fersen, doch einzuholen vermochten sie ihn nicht.

Der ehemalige Räuberhauptmann begann ein zweites Leben als Abenteurer und sollte nie wieder in die Nähe seiner Heimat zurückkehren. Denn *Patras* starb durch eine vergiftete Klinge. Ehe es aber mit ihm zu Ende ging, übergab er Karte und Ring seiner Weggefährtin, der Elfe *Amarandel Quelltan*, mit der Bitte, sie möge sie seinem Sohn *Eberwin Witniken* bringen, der in den Nordmarken im Dorf *Moorsend* lebte. Als Beweis für die Existenz des Schatzes legte er einen handtellergroßen *Gwen-Petrylstein* bei, der einst Bestandteil des Koboldhorts gewesen war. Die Elfe versprach ihm, den Schlüssel zu überbringen, wenn sie nach *Moorsend* käme, doch bedachte sie in ihrer Weltfremdheit die Kurzlebigkeit der Menschen nicht. Und so vergingen Generationen und der Koboldschatz geriet in Vergessenheit.

Auch *Amarandel* hatte den Schlüssel vergessen. Was sollte daran schon so wichtig sein, dass es keinen Aufschub duldet? Erst vor kurzem fiel ihr *Patras* Erbe wieder in die Hände und sie machte sich auf, ihr Versprechen endlich einzulösen.

Die betrogenen Räuber hatten unterdessen die Verfolgung irgendwann aufgegeben und sich ganz in der Nähe der alten Höhle niedergelassen, im Dorf *Moorsend*. Sie wussten von der verwandtschaftlichen Verbindung zwischen *Patras Okdarn* und den *Witniken* und hofften, der geflohene Räuberhauptmann würde eines Tages zu seiner Familie zurückkehren. Doch *Patras* kehrte nie mehr zurück. Er geriet in Vergessenheit, ganz im Gegensatz zu dem Schatz. In Legenden, die von Generation zu Generation weitergegeben wurden, blieb die Erinnerung an den Reichtum lebendig, und mancher hofft noch heute, dass in den alten Geschichten ein Funken Wahrheit steckt.

Was geschehen wird

Auch der Wirt *Jasper Gellenbrinck*, ein Nachfahre der Räuber, hat die Hoffnung nie aufgegeben. Als die Elfe *Amarandel* eines Tages in seine Wirtsstube kommt und sich nach *Eberwin Witniken* erkundigt, einem Mann, der schon im Greisenalter war, als *Jasper* noch ein Junge war, dämmert es ihm. Endlich ist es soweit, sein Räubererbe anzutreten. Gemeinsam mit zwei Kumpanen legt er während eines Dorffestes einen Brand, um unbemerkt dem Nachfahren *Eberwin Witniken*, dem Heiler *Alrik Witniken*, Schatzkarte und Schlüssel abzujagen.

Doch hat er die Rechnung dabei ohne die Helden gemacht. Denn die haben kurz zuvor den wohlhabenden *Moorsender Großbauern Bospes Glimmerdieck* vor einem Räuberüberfall bewahrt und wurden zum Dank in das kleine Dorf am Rande der Koschberge eingeladen. Nach dem Brand kommen sie dem Brandstifter schnell auf die Spur und können ihn und seine Kumpanen bis in die alte Koboldhöhle verfolgen. Tief unter dem Berg, im goldenen Schimmer des Koboldschatzes, kommt es zum entscheidenden Kampf.

Die Auswahl der Helden

Späte Post eignet sich für nahezu alle Professionen, auch wenn sich vor allem kampf- und wildniserfahrene Charaktere hier beweisen können. Städtische Helden erwartet eine Konfrontation mit dem einfachen Dorfleben und der rauen Natur, was dir ausreichend Gelegenheit geben wird, auf zahlreiche Nachteile anzuspieren (z. B. Arroganz, Eitelkeit, Verwöhnt, Vorurteile). Damit teilen sie das Schicksal adliger Helden, die sich auf einmal unter lauter einfältigen Bauern bewegen müssen. Auch Zwerge und Elfen sind gut ins Abenteuer einzubinden. Elfische Helden werden gerade auf dem Land mit einigem Aberglauben betrachtet, wohingegen Zwerge ein alltäglicher Anblick in den Nordmarken sind.

Der Einstieg

Das Herzogtum Nordmarken

Die Nordmarken haben sehr unterschiedliche Gesichter. Während die Städte an der Reichsstraße und am Großen Fluss durch den Handel wohlhabend geworden sind, leiden die abgelegenen Ortschaften im Hinterland oft unter bitterer Armut. Allen Nordmärkern gemein ist jedoch ihre Bodenständigkeit. Sie reden wenig und geizen mit Lob. Nach außen halten sie eng zusammen, obwohl sie untereinander häufig sehr zerstritten sind. Der Krieg gegen Albernia hat die Nordmärker Adligen vorübergehend fest zusammengeschweißt, doch seit dem Friedensschluss, der doch kein wirklicher Sieg war, haben sie sich längst wieder völlig zerstritten. Nur wenn es wieder einmal gegen Auswärtige geht, werden sofort alle uralten oder auch neuen Ränke und Vorbehalte hintenangelassen. Ganz besonders verhält es sich so in der Landgrafschaft Gratenfels, wo die Adligen traditionell im Zwist miteinander stehen und vor allem auch gegen den Landgrafen. Nur im Falle einer Bedrohung von außen raufen sich die Gratenfelser zusammen.

Das Gratenfelser Becken, in den Nordmarken auch Peraines Ackerland genannt, ist ein fruchtbares Tal zwischen den Gebirgszügen von Ingrakuppen und Koschbergen sowie den Strömen von Tommel und Großem Fluss. Die Region ist hügelig und recht unwegsam, aber durch die Gebirge vor kalten Winden geschützt, sodass hier überall Ackerbau betrieben werden kann. Dabei werden die Äcker gleichmäßig unter allen Kindern verteilt, was der Grund für die typische Kleinackerlandschaft in Gratenfels ist.

Die Baronie Vairingen, in der **Späte Post** angesiedelt ist, liegt im Norden der Landgrafschaft Gratenfels am Fuße des Vorderkosch, nördlich des Tommel, unweit der Stadt Gratenfels.

Was weiß mein Held über Gratenfels?

Ein Held, der aus den Nordmarken stammt, kann alle diese Details bereits kennen, vielleicht auch jemand, der aus einer angrenzenden Region kommt. Doch selbst Helden, die aus einem ganz anderen Land

Südländische Helden können ebenfalls ohne weiteres am Spiel teilnehmen, und auch Charaktere aus dem Mittelreich oder dem Hohen Norden sind ohne Einschränkungen für das Szenario geeignet.

Geweihten der Zwölf (insbesondere des Praios, der Travia und der Peraine) wird höchste Achtung entgegengebracht. Zauberkundige können im Abenteuer hilfreich sein, sind aber nicht zwingend erforderlich. Bei der praiotischen Gesinnung der Nordmärker müssen alle Gildenmagier, die nicht der Weißen Gilde angehören (sofern Bauer Alrik das beurteilen kann), damit rechnen, einen schweren Stand bei der Bevölkerung zu haben. Eigentümlicher Weise erfahren aber Hexen und Druiden von der Bevölkerung einigen Respekt.

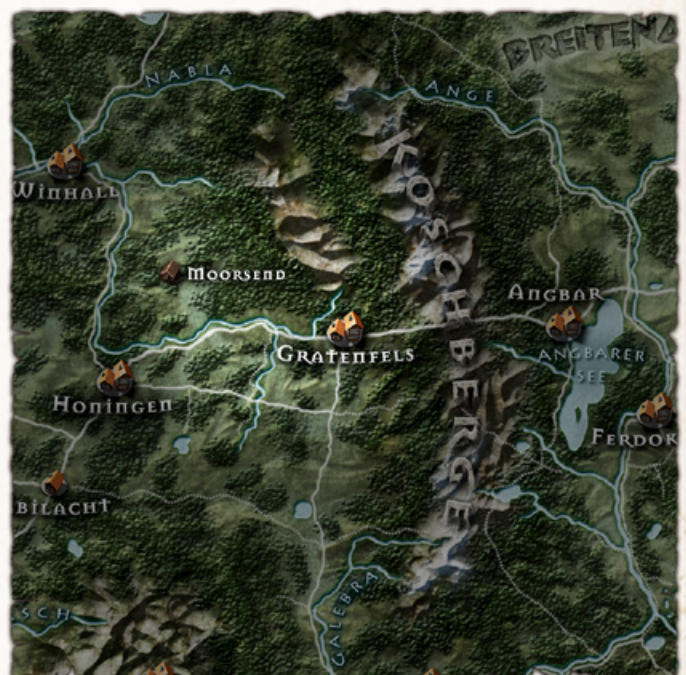
stammen, haben die Chance, Teile dieser Informationen für sich zu nutzen. In diesem Fall empfiehlt es sich, wenn du dieses Wissen als Allgemeingut immer wieder ins Spiel einbringst. Falls du die Würfel entscheiden lassen willst gilt:

Probe auf Götter & Kulte +2

1 QS – In den Nordmarken wird vor allem Praios verehrt, doch auch Rondra, Travia, Ingerimm und vor allem Peraine haben hier einen guten Stand.

2 QS – Durch die Nähe zu den Zwergen haben sich traditionelle und altüberkommene Rechtsauffassungen ausgebildet.

3 QS – In den Wäldern und Bergen gibt es magisch begabte Druiden, die die Rolle von Priestern übernehmen, und mit der Natur in Einklang kommen wollen, um die Urriesin Sumu wiederzuerwecken.



Probe auf Geographie (Nordmarken) +2

1 QS – Die Nordmarken sind eine Provinz des Mittelreiches.

2 QS – Das Herzogtum liegt westlich der Hauptstadt Gareth und wird von den Massiven der Koschberge, der Ingrakuppen (das Gebirge um das Bergkönigreich Xorlosch) und des Eisenwalds sowie durch den Großen Fluss beherrscht. Mächtige Hauptstadt und Herzogensitz ist Elenvina am Großen Fluss.

3 QS – Der Windhag, Albernien und der Kosch sowie Andergast sind die Nachbarn der Nordmarken.

Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch) +2

1 QS – Die Nordmarken sind ein Herzogtum des Mittelreiches und der Herzog ist ein loyaler Gefolgsmann der Kaiserin. Albernien und die Nordmarken sind seit Längerem verfeindet – das Aufreißerische und das Traditionelle passen nicht gut zueinander. Die Lage hat sich aber mittlerweile etwas entspannt.

2 QS – Herzog der Nordmarken ist Hagrobald vom Großen Fluss, ein junger und tatendurstiger Mann, der immer auf der Suche nach neuen Herausforderungen ist.

3 QS – Die Nordmärker Adligen sind zutiefst zerstritten, und sie werden nur durch den Herzog in Zaum gehalten. Die Nordmarken stellen eine der einflussreichsten Regionen des Mittelreichs dar. Die Landgrafschaft Gratenfels wird von Landgraf Alrik Custodias-Greifax von Gratenfels regiert, der seine Adligen durch rigorose Gesetze in Zaum zu halten versucht.

Kleines Gratenfeler Glossar

Ährendank: in der fruchtbaren Region des Gratenfeler Beckens unter der Landbevölkerung weit verbreitetes Fest, mit dem der milden Göttin Peraine für die Früchte der Äcker und Bäume gedankt wird; häufig verbunden mit ausgelassenen Feiern in den Dörfern

Gratenfels: wehrhafte Stadt, mit hohen Zöllen und heißen Schwefelquellen; Selbst kleinste Vergehen werden mit hohen Geldstrafen geahndet.

Gratenfeler Berghof: Fachwerkhäuser mit tief gezogenen Dächern, die mit Holzschindeln gedeckt sind

Greifenpass: wichtiger Passweg über die Koschberge, der die Nordmarken und das Fürstentum Kosch verbindet; im Winter ungangbar

Hinterkosch: Grenzland zum Königreich Andergast; für seine Abgelegenheit, dichten Wälder und gnadenlosen Winter sowie Wolfsrudel berüchtigt

Vairingen: Baronie in der Landgrafschaft Gratenfels

Nabla: ein Fluss, der die Grenze zum Königreich Andergast bildet

Tommel: Fluss, eine der Lebensadern der Landgrafschaft Vorderkosch; hügelübersätes Vorgebirge am Fuße der

Koschberge: Die Dörfer sind Vorposten in einer waldreichen Gegend, mühsam bewirtschaftet und häufig mit einer Palisade befestigt oder durch einen Wachturm geschützt. Ein Ritter des Landesherrn wacht über eine solche Gegend.

Wintermann: traditionelle Sagenfigur, in der sich der Glaube an Firun mit der Verehrung der Elemente vermischt

Kapitel I – Überfall

Die Helden werden in diesem Kapitel Zeugen eines Überfalls auf den Moorsender Großbauern Bosper Glimmerdieck und können gerade noch eingreifen, um Schlimmeres zu verhindern. Aus Dankbarkeit lädt Glimmerdieck die Helden für das anstehende Fest der eingebrachten Früchte (3. Travia) auf seinen Hof ins nahegelegene Moorsend ein. Dort beginnt das eigentliche Abenteuer.

Unterwegs auf der Reichsstraße III

Im folgenden Beispiel sind die Helden auf der Reichsstraße III unterwegs, die große West-Ost-Verbindung des Mittelreichs, die von Kyndoch kommend über Ablacht und Gratenfels führt, ehe sie als Greifenpass die Koschberge überwindet und über Angbar bis nach Gareth verläuft. Die Gründe, die deine Helden hierher verschlagen haben, können vielseitig sein. Vielleicht sind sie bloß auf der Durchreise ins Albernische oder ihre Reise führt sie von dort über den Greifenpass nach Angbar oder Gareth. Auch das nahegelegene Gratenfels selbst ist oft Ziel einer langen Reise, befinden sich hier doch die unter Alchimisten begehrten Schwefelquellen. Was es auch ist, das deine Helden in diese Gegend verschlagen hat, sie sollten etwas Zeit mitgebracht haben, um im Folgen Bosper Glimmerdieck nach Moorsend zu

begleiten, ein kleines Dorf, das etwa einen halben Tagesmarsch abseits der Reichsstraße im Norden liegt. ○

Der Überfall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fröstelnd hüllt ihr euch in eure Mäntel und seht den dünnen Wölkchen nach, die beim Ausatmen euren Mündern und Nasen entsteigen. Es ist erst Anfang Travia, doch nahe der Koschberge scheint der Winter nicht mehr allzu fern zu sein. Dichter Morgennebel liegt über den Feldern und hüllt die mit Herbstlaub behangenen Bäume in ein weißes, waberndes Geflecht. Es ist noch früh am Morgen und außer euch scheint noch niemand einen Fuß auf die ansonsten so belebte Reichsstraße gesetzt zu haben. Gerade habt ihr euch damit abgefunden, weit und breit die einzigen Reisenden zu sein, da dringen aus dem dichten weißen Schleier plötzlich besorgniserregende Geräusche an eure Ohren. Ihr hört einen Hilfeschrei und kurz darauf das Klirren von Waffen. Irgendwo vor euch im Nebel ist ein Kampf im Gange.

Es ist nicht schwer, herauszufinden, woher der Kampfeslärm kommt. Dafür reicht eine um 2 erleichterte Probe auf Sinnesschärfe (Suchen).

Die folgende Szene dient einzig und allein dazu, deine Helden nach Moorsend zu führen, und ist so gestaltet, dass nahezu jede Heldengruppe darauf ansprechen sollte. Schöner als eine solche Szene kann es sein, wenn du den Einstieg auf deine Spieler und ihre Helden zuschneidest. So könntest du die Helden auch direkt nach Moorsend schicken, etwa weil sich dort die Oberhexe jenes Zirkels niedergelassen hat, dem deine Spielerhexe angehört, oder weil ein Verwandter eines deiner Helden dort lebt.

Tatsächlich trägt sich der Kampf einige Schritte voraus direkt auf der Reichsstraße zu. Eine Gruppe von [Anzahl der Helden +1] Räubern hat dort den dichten Morgennebel genutzt, um ahnungslosen Reisenden aufzulauern. Getroffen hat es den Großbauern *Bosper Glimmerdieck* (Werte siehe Seite 10) und dessen Begleitung, die Beschützerin *Hannafrid Altlapper* (26, breites Kreuz, muskulös, Kurzhaarschnitt; schweigsame Bäuerin, die aber auch einen Knüppel zu führen weiß; pflichtbewusst, loyal, aber etwas tumb, Werte siehe

erhofft man sich, dass seine Familie bereit ist, ein hohes Lösegeld zu bezahlen („Das ist doch der Glimmerdieck!“; „Seid vorsichtig mit dem! Der wird uns noch ein schönes Lösegeld einbringen!“).

- Aufgrund des Nebels sind alle Proben auf Fertigkeiten, auf AT und Verteidigung um 2 erschwert (siehe **Regelwerk** auf Seite 348, Sichtmodifikator).
- FK-Angriffe sind sogar um 4 erschwert.
- Von diesen Einschränkungen sind auch die Räuber betroffen. Zusätzlich sind sie durch das Kampfgeschehen abgelenkt. Proben um das Herannahen der Helden zu bemerken, sind zusätzlich um 2 erschwert.

Tatsächlich kann angenommen werden, dass die Räuber Bosper lebend gefangen nehmen wollen. Die Helden können also erst den Ausgang des Kampfes abwarten und anschließend versuchen, den Räubern ihren Gefangenen wieder abzugeben. ○ Dann jedoch kann es für Hannafrid zu spät sein (1W6: 1-2 tot; 3-6 Handlungsunfähig durch Schmerz IV).

Du kannst den Räubern bestimmte optische Merkmale zuweisen (Augenklappe, verfilzter Bart, abgewetzter Mantel, rostiger Plattenpanzer, usw.) anhand derer die Helden sie wiedererkennen können. Am Ende des Abenteuers werden die Helden noch einmal auf Räuber treffen. Wenn du ein paar der hier Beschriebenen dann noch einmal auftauchen lässt, werden auch deine Spieler schnell verstehen, dass jetzt die Gelegenheit gekommen ist, alte Rechnungen zu begleichen.

Seite 10), die den Räubern als leichte Beute erschienen.

Auf in den Kampf!

Wenn die Helden am Ort des Geschehens eintreffen, erblicken sie Folgendes:

- die aus mehreren Wunden blutende Hannafrid, die sich mit dem Mut der Verzweiflung gegen gleich drei Gegner zur Wehr setzt
- Die verbliebenen Räuber versuchen unterdessen, den Großbauern zu überwältigen.
- Offensichtlich geht es den Räubern nicht bloß darum, Bosper seine Barschaft abzunehmen. Vielmehr

! Bosper Glimmerdieck

Kurzcharakteristik: erfahrener Händler und Bauer; etwa 60 Jahre, korpulent, schwarz-grauer Haarkranz; trägt ländliche Kleidung aus gutem Stoff; Seine Halbglätze wird rot und beginnt zu glänzen, wenn er sich in Rage redet.

Funktion: Bauer in Nöten; soll die Helden an den Schauplatz der Abenteuerhandlung bringen

Hintergrund: Durch geschicktes Handeln, Peraines Wohlwollen und eine gute Portion Glück ist es Bosper gelungen, seinen Besitz zu vergrößern und zum wohlhabendsten Bauern der Umgebung zu werden. Bosper besitzt die größten Äcker und die wohlgenährtesten Viehherden der Gegend und hat es zu einem ansehnlichen Wohlstand gebracht. Viele Kleinbauern, deren Land er aufkaufte, arbeiten heute ausschließlich für ihn. Sein Einfluss ist so groß, dass er sich eigenmächtig zum Dorfvorsteher von Moorsend ernennen konnte. Er ist in der Region bestens bekannt, was jedoch nicht nur Vorteile mit sich bringt. Für Räuberbanden sind er und Mitglieder seiner Familie lohnende Ziele, kann man doch davon ausgehen, dass die Glimmerdiecks in der Lage sind, hohe Lösegelder zu bezahlen.

Seine Familie bedeutet Bosper alles. Gerade darum behandelt er seinen Sohn Gisbert mit besonderer Strenge, beabsichtigt er doch, dem Sohn die Flausen von einem

Gratenfelser Wegelagerer

MU 13 KL 11 IN 13 CH 12

FF 11 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6
RW kurz

Streitkolben: AT 12 PA 5 TP 1W6+4
RW mittel

RS/BE 2/1 (Leichte Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen wurden bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Talente: Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Verbergen 8, Einschüchtern 7, Menschenkenntnis 3, Willenskraft 3, Fahrtensuchen 4, Orientierung 5

Kampfverhalten: Die Wegelagerer greifen am liebsten gemeinsam einen Gegner abwechselnd mit Finten oder Wuchtschlägen an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP oder wenn mehr als die Hälfte der Wegelagerer kampfunfähig sind.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Hannafrid Altlapper

MU 12 KL 10 IN 13 CH 10

FF 13 GE 12 KO 13 KK 14

LeP 31 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Knüppel: AT 12 PA 4 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Verpflichtungen I (gegenüber Bosper)

Talente: Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 2, Verbergen 3, Einschüchtern 6, Menschenkenntnis 3, Überreden 3, Willenskraft 4, Pflanzenkunde 10, Tierkunde 8

Kampfverhalten: Hannafrid versucht Auseinandersetzungen zu vermeiden und versucht sich gegen Provokationen zunächst mit Einschüchtern zu behaupten. Wenn das nicht gelingt, geht sie aber auch keiner Rauferei aus dem Weg. Sie dient Bosper als Beschützerin und ist bereit, für ihn zu kämpfen.

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Bosper Glimmerdieck

MU 12 KL 13 IN 14 CH 14

FF 13 GE 11 KO 12 KK 12

LeP 29 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 2 ZK 1 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 9 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Begabung (Handel)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Angewohnheit (Redet wie ein Wasserfall)

Talente: Einschüchtern 3, Handel 10, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 5, Verbergen 2, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Bosper versucht Kämpfen aus dem Weg zu gehen. Wenn er sich verteidigen muss, versucht er dennoch bei der erstbesten Gelegenheit die Flucht zu ergreifen.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP.

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



Leben als Abenteurer auszutreiben und ihn zu einem würdigen Erben zu erziehen.

Darstellung: Rede viel, vor allem über dich und deine Familie, und hör erst damit auf, wenn dich deine Spieler unterbrechen. Unterbrich deine Spieler, sobald sie dir ein Stichwort geben, um wieder auf dich zu sprechen zu kommen.

»Auch ich habe mal klein angefangen, müsst Ihr wissen, und wie Ihr seht, hab ich etwas aus mir gemacht. Das erreicht man nicht, indem man das Geld mit vollen Händen ausgibt. Jeden Silbertaler hab ich mir vom Mund abgespart, jawohl! Und seht, was heute alles mir gehört: ein stattlicher Dreiseithof, dreiundzwanzig Kühe, siebenunddreißig Schafe, fünfzig Hühner, ...«



Wenn du glaubst, dass die Helden den Räubern nicht gewachsen sind, dann verringere einfach ihre Zahl. Alternativ können Hufgetrappel oder Rufe von der Straße die Ankunft weiterer Reisender (oder sogar Gerüsteter ankündigen), was die Räuber in die Flucht schlägt.



Du kannst die Zahl der Räuber erhöhen. Alternativ kannst du Hannafrid früher kampfunfähig werden oder sterben lassen, sodass die Helden mehr Gegner selbst bezwingen müssen.

Lasst sie nicht entkommen! - Verfolgung

Die Räuber ergreifen die Flucht, sobald die Helden in der Übermacht sind. Eine Verfolgung* (siehe **Regelwerk** auf Seite 349) gestaltet sich schwierig.

Die Räuber fliehen in verschiedene Richtungen, die Helden müssen sich entscheiden, wem sie folgen wollen.

Der Nebel erschwert die Sicht. Die Proben auf Körperbeherrschung (Laufen) sind für die Helden um 2 erschwert (siehe Regeln zu Sichtmodifikatoren im **Regelwerk** aus Seite 348).

Wahre Helden!

Ist der erste Schreck erst einmal überwunden, fällt Bosper seinen Rettern, die er fortan nur noch als „wahre Helden“ bezeichnet, um den Hals und bedankt sich überschwänglich für die unerwartete Hilfe. Er will sich erkenntlich zeigen und lädt sie auf seinen Hof nach Moorsend ein. Dort will er sich auch um die Versorgung ihrer Wunden kümmern. Morgen soll im Dorf darüber hinaus der Ährendank gefeiert werden, ein Fest zu Ehren Peraines, das für die Moorsender den Höhepunkt im Jahreslauf markiert. Dort will Bosper die Helden als seine Ehrengäste begrüßen. Helden, die sich Bospers Dankbarkeit vergolden lassen möchten, bekommen auf Nachfrage jeweils 3 Dukaten in die Hand gedrückt.

Für den Fortgang des Abenteuers spielt es keine Rolle, ob einigen Räubern die Flucht gelingt oder deine Helden wirklich alle besiegen konnten. Wenn es sich deine Spieler verdient haben, gönne ihnen den Sieg. Die Helden werden später auf ein Räuberlager treffen (siehe Seite 28). Im Fall, dass sie vorher alle Räuber hier erschlagen haben, treffen sie dort nur noch auf die Kameraden, die bei dem eben geschilderten Überfall nicht zugegen waren.

Auch von bescheidenen Helden wird sich Bosper so leicht nicht abschütteln lassen, denn irgendwo hinter seiner ehrlich empfundenen Dankbarkeit versteckt sich auch noch der Hintergedanke, von den Helden sicher nach Moorsend geleitet zu werden. Sollten die Helden auf seine Einladung partout nicht eingehen wollen, wird er versuchen, sie als Geleitschutz nach Moorsend anzuheuern.

Die Reise nach Moorsend

Die Reise nach Moorsend bietet die Gelegenheit, Bosper Glimmerdieck und das Örtchen, in das die Reise gehen soll, schon einmal kennenzulernen. Kaum dass die Reisenden aufgebrochen sind, hat Bosper den Schreck des zurückliegenden Kampfes überwunden und beginnt, wie ein Wasserfall auf die Helden einzuplappern. Hat Hannafriid jedoch im Kampf den Tod gefunden, verschlägt es sogar dem sonst so gesprächigen Bosper für einige Stunden die Sprache.

Folgendes können die Helden auf der Reise in Erfahrung bringen:

Über Bosper und die Räuber

- Bosper ist ein wohlhabender Großbauer und Dorfvorsteher von Moorsend. In der Region kennt man ihn gut, was auch seine Schattenseiten hat, wie die Helden gerade erlebt haben.

Folgende Geschichte kannst du den Helden vor oder nach ihrer Ankunft in Moorsend erzählen:

Die Geschichte der Kobolde

Einst lebte in den Bergen des Koschs eine Räuberbande, die wurde „die Kobolde“ genannt. Wie die Märchenwesen tauchten sie aus dem Nichts auf und verschwanden nach getanem Schurkenwerk ebenso schnell und spurlos wieder in den dichten Bergwäldern. Kein Reisender war vor ihnen sicher, kein Dorf vor ihnen gefeit, und jeder Versuch der Gratenfelser Herrscher, dem Spuk Einhalt zu gebieten, war zum Scheitern verurteilt. Die Kobolde blieben wie vom Erdboden verschluckt.

Eines Tages kam der Prinz von Albernica ins Land geritten. Mit seinem Tross kehrte er vom großen Turnier von Gareth heim, und kurz nachdem er den Greifenpass passiert hatte, fand sich der erfahrene Recke der Räuberhorde ausgesetzt. Bis auf die Unterkleidung zogen sie den Edelmann und seine Leute aus und machten selbst vor dem Schatz nicht halt, den der Kaiser dem Prinzen als Geschenk an die Efferdkirche in Havena mitgegeben hatte. Bibbernd und frierend schickten die Räuber die Bloßgestellten hinab ins Tal nach Gratenfels, wo die Bewohner herzhaft über die nackten Körper lachten, wussten sie doch nicht, dass sie Männer und Frauen von edlem Geblüt vor sich hatten.

Der Herzog in Elenvina schäumte vor der Wut, hatten ihm die Räuber mit dieser Tat doch die Grenzen seiner Macht aufgezeigt und ihn vor dem ganzen Reiche blamiert. In seinem Zorn entsandte er ein ganzes Banner Flussgarde, um dem Spuk in den Koschbergen endlich ein Ende zu bereiten.

Zwölf Tage und Nächte streiften die Soldaten durch die Wälder, ohne auch nur einen einzigen Räuber aus seinem Versteck zu jagen. Mit hängenden Köpfen kehrten sie daraufhin wieder heim nach Elenvina, den Zorn des Herzogs fürchtend.

Doch siehe da: Auch wenn die Gardisten nicht einen einzigen

- *Räuber waren in der Gegend schon immer ein Problem. Nördlich von Gratenfels und des Tommel-Flusses erstrecken sich die Ausläufer der Koschberge, ein dicht bewaldetes, unzugängliches und wenig bewohntes Gebiet, das Räubern als Rückzugsort dient.*
- *So dreist, Reisende auf der Reichsstraße zu überfallen, waren sie aber schon lange nicht mehr.*
- *In die Dörfer wagen sie sich nicht. Aber Reisende versprechen Geld und leichte Beute. Und Leute wie er eignen sich ganz besonders, da sich durch Entführungen oftmals mehr erbeuten lässt als durch einfache Wegelagererei.*
- *In unregelmäßigen Abständen entsendet Landgraf Alrik Custodias Soldaten, um die Räuberplage einzudämmen. Meist mit kurzzeitigem Erfolg.*
- *Noch immer erzählt man sich in der Gegend von den Kobolden, einer legendären Räuberbande, die vor etwa einhundert Jahren selbst für die berühmte Flussgarde des Herzogs nicht zu fassen war. (Hierzu kann Bosper auch die Geschichte im Legendenkasten unten wiedergeben).*

Über Moorsend

- *Moorsend ist zwar klein, aber auch nicht so arm wie andere Dörfer der Region.*
- *Die Erträge der Felder sind überdurchschnittlich gut, das liegt vor allem an den Kenntnissen der Leute.*

Räuber zu Strecke gebracht hatten, war der Spuk von diesem Tage an beendet. Nie wieder hörte man von einem Raubzug der Kobolde, die fortan wie vom Erdboden verschluckt blieben. Doch auch die Reichtümer, die sie über Jahre hinweg angehäuft hatten, blieben verschwunden. Irgendwo in den Bergen aber, unter dem mächtigen Stumpf einer Eiche, soll er noch bis heute verborgen liegen, der Schatz der Kobolde. Und nur wer von echtem Koboldblut ist, soll imstande sein, ihn zu finden. Doch da die Zauberesen den Kosch seit Urzeiten meiden, wird es wohl auch nie einen Koboldblütigen geben, der kommen wird, ihn zu bergen.

Diesem Märchen wohnt natürlich ein wahrer Kern inne, weshalb es deinen Spielern helfen kann, wenn du ihnen diese Geschichte erzählst. Folgende Wahrheiten verbergen sich hinter der Erzählung:

- *Vor langer Zeit gab es eine Räuberbande, die sich „die Kobolde“ nannte.*
- *Die Kobolde wurden nie geschnappt. Sie verschwanden eines Tages spurlos.*
- *Ihr Schatz wurde nie gefunden.*
- *Die Kobolde stahlen ein Geschenk des Kaisers an den Efferdtempel in Havena. Dahinter verbirgt sich ein Faustgroßer Gwen-Petryl-Stein, den die Elfe Amaran-del später Alrik Witniken als Beweis für die Existenz des Schatzes überreichen wird.*
- *Natürlich ist theoretisch jeder dazu imstande, den Schatz zu finden. Voraussetzung dafür ist aber das Wissen um die Lage und der (magische) Schlüssel zum Hort. Da beides eigentlich nur ein Nachkomme der Räuber besitzen kann, hat sich im Märchen die Legende von den „Koboldblütigen“ erhalten. Dahinter verbirgt sich jedoch kein Zauberesen, sondern bloß ein Hinweis darauf, dass die Räuber Nachkommen besitzen.*

- Das ist sogar dem Landgrafen aufgefallen, dessen Steuereintreiber entsprechend gerne nach Moorsend kommen.
- Die Ernten sind so gut ausgefallen, dass man überlegt, den Peraineschrein zu einen Tempel auszubauen. Einen Geweihten habe man sogar schon überzeugen können.
- Eine lokale Berühmtheit ist der Riese Gedo, der angeblich vor langer, langer Zeit, als eine große Dürre

die Felder vertrocknen ließ, in die bewaldeten Berghänge stieg. Er trieb all das Wild, das sich dort versteckte, ins Tal, damit die Bewohner Moorsends den ganzen Winter lang genug zu essen hatten. Noch heute soll Gedo dort oben in den Koschbergen leben, und es heißt, dass er eines Tages, wenn wieder einmal Schreckliches Moorsend heimsucht, herabsteigen und helfen werde.

Kapitel II – Botschaft aus der Vergangenheit

Im zweiten Teil des Abenteuers lernen die Helden den Ort Moorsend und dessen Bewohner kennen. Sie machen die Bekanntschaft mit Bospers Sohn Gisbert, der selbst davon träumt, einmal ein großer Abenteurer zu werden, und können sich während des Ährendanks als mutige Bullenreiter beweisen.

Gerade als sie sich einen Überblick über die Einwohner verschafft haben, taucht auf einmal die Elfe *Amarandel Quelltanz* auf, die dem Erben Patras Okdarns, *Alrik Witniken*, die Schatzkarte seines Urahns überreicht. Das bleibt dem Wirt *Jasper Gellenbrinck* und seinen Kumpanen nicht verborgen, die das alte Räubererbe in ihren Adern nie vergessen haben und nun hoffen, den Schatz ihrer Ahnen bergen zu können. Während des Ährendanks legen sie daher ein Feuer, um das Dorf abzulenken und unbemerkt in Alriks Haus einzudringen.

Moorsend

Bevor es mit der Abenteuerhandlung weitergeht, möchten wir dir einen kurzen Überblick über das Dorf Moorsend geben. Die Abenteuerhandlung wird auf Seite 14 fortgesetzt.

Das Dorf Moorsend

Einwohner: etwa 50

Herrschaft: Großbauer Bospers Glimmerdieck (hat sich eigenmächtig zum Dorfsprecher gemacht)

Tempel: Peraineschrein

Handel und Gewerbe: Kräuterhändler und Heiler Alrik Witniken, Schmied Noting Krummau, Tischlerin Helwind Sebelgarn

Gasthäuser: Zum lachenden Gedo (Q4/P3/S8)

Moorsend besteht aus nur wenigen eingeschossigen Fachwerkhäusern mit Steinfundament oder massiven Blockhäusern, deren spitzgieblige Dächer mit Holzschindeln gedeckt sind. In dem typischen Bauerndorf wird hart gearbeitet aber auch ausgelassen gefeiert. Man ist den Besuch von Fremden nicht gewohnt und betrachtet Hochgerüstete, Geweihte und Adlige voller Ehrfurcht – Zauberer hingegen voller Argwohn.

Wichtige Örtlichkeiten Moorsends

- Zum lachenden Gedo:** Schänke, siehe Seite 15
- Hof Bospers Glimmerdiecks:** Der Dreiseithof Bospers Glimmerdiecks beherrscht durch seine Größe das Bild der gesamten Ortschaft und kündigt

eindrucksvoll von Bospers Wohlstand. Der Bauernhof mit den zwei Seitenflügeln beherbergt neben den Wohnräumen von Familie Glimmerdieck und ihren Bediensteten außerdem eine große Scheune und Ställe für das Nutzvieh. Das Gebäude besitzt als einziges einen eigenen Brunnen und wird von einer hohen Mauer mit einem zweiflügligen Tor umschlossen.

- Haus Alrik Witnikens:** Das schiefe Fachwerkhäus des Dorfmedicus und Kräuterhändlers Alrik Witniken befindet sich in unmittelbarer Nachbarschaft zum Dreiseithof der Glimmerdiecks und reicht nicht mal an die Größe des großbäuerlichen Stalls heran. Ein Kräutergarten erstreckt sich hinter der Hütte, in der Alrik all seine Heilkräuter selber zieht. Eine kleine Mauer friedet das Grundstück ein.

- Schmiede:** In der Dorfmitte, nahe des Weihers und durch den Weg von den übrigen Häusern getrennt, steht die Schmiede des Dorfschmieds *Noting Krummau* (41, kahlköpfig, Kaiser-Alrik-Schnauzer, muskulös, aber gläubisch, mittelmäßig begabt). Er fürchtet beständig, dass ihm Essenwichtel (Mindergeister) die Arbeit verderben und schiebt eigene Fehler gern auf den vermuteten Spuk.

- Peraineschrein:** Der kleine Schrein, der nur von reisenden Geweihten betreut wird, ist mit einfachen grünen Leinenbahnen mit aufgestickten Ährensymbolen ausgehängt. An seiner Stirnwand steht eine lebensgroße Storchenstatue aus braunem Stein. Davor ist eine Opferschale mit vielerlei Kräutern zu finden. Überall sind Äpfel, Korngaben und kleine Töpfe mit Lauch zu finden.

- Gedo-Stein:** Auf dem Anger im Mittelpunkt des Dorfes steht vor dem Weiher ein großer Stein, aus dem ein wenig begabter Steinmetz eine menschenähnliche Gestalt geschlagen hat. Er soll die Sagen-gestalt Gedo ehren, einen Riesen, welcher der Legende nach die Moorsender vor einer Hungersnot bewahrte.

- Boronanger:** Hier liegen die Toten Moorsends begraben. Wer die Inschriften aufmerksam studiert, kann Hinweise auf das Leben der hier Bestatteten entdecken, und da einige zu Lebzeiten als Räuber die Gegend unsicher machten, finden sich auch Sprüche wie „Der Flussgarde für immer entkommen“, „Auf den letzten Raubzug ausgezogen“ und „Kein Schatz ist wertvoller als der Phexens in den Sternen“.

Alrik Witniken

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Alchimist, erfahrener Heiler, und Pflanzenkundler; 40 Jahre, langes vormals schwarzes Haar, bereits ergraut; weiß um die Verfehlungen seiner Räuber-Vorfahren und bemüht sich umso mehr um Güte und Hilfsbereitschaft

Motivation: Alrik hat in dritter Generation die Aufgabe des Dorfmedicus übernommen. Andere zu heilen und ihnen zu helfen, macht ihn glücklich.

Agenda: Alrik fühlt sich schuldig für die Taten seiner Vorfahren und möchte etwas gutmachen, indem er anderen hilft. Die Botschaft der Elfe verstört ihn. Er weiß nicht, wie er mit seinem plötzlichen Erbe umgehen soll. Das Gold interessiert ihn nicht.

Funktion: Auftraggeber der Helden, Erbe Patras Okdarns und Empfänger von Amaranfels Nachricht; Nachdem er den Brief erhalten hat, kann er den Helden den Weg zur alten Räuberhöhle weisen.

Hintergrund: Alrik ist der Urenkel Eberwin Witnikens, des eigentlichen Adressaten der Schatzkarte. Er weiß, dass sein Ururgroßvater Patras Okdarn der Hauptmann der Räuberbande gewesen ist und schämt sich für dieses Erbe. Als Heiler hofft er, mindestens ebenso viele Leben retten zu können, wie sein Urahn möglicherweise genommen hat. Was mit Okdarn geschah, weiß Alrik nicht. Die Geschichten, die er gehört



hat, endeten stets mit der Strafexpedition der Flussgarde, weshalb er annimmt, dass Okdarn dabei ums Leben kam.

Darstellung: Alrik Witniken nimmt stets Anteil am Schicksal anderer. Sprich freundlich und lass dich durch nichts aus der Ruhe bringen. Auf die Räuberplage in den Wäldern angesprochen, reagiert Alrik jedoch verbittert. Gelegenheit für dich, deinen Spielern diesen Stimmungsumschwung zu zeigen, bietet sich, wenn er ihre Wunden verarztet und sich danach erkundigt, wie das geschehen ist. Auf die Kobolde angesprochen, schweigt er oder versucht auszuweichen. Das ändert sich erst, nachdem Jasper mit der Schatzkarte geflohen ist.

Schicksal: Alrik spielt in anderen Publikationen keine Rolle mehr. Sein Schicksal liegt in deinen Händen und in denen der Helden.

Wichtige Werte: Vertrauenerweckend; Alchimie 7 (13/15/13), Handel 4 (15/14/13), Heilkunde Wunden 10 (15/13/13), Selbstbeherrschung 7 (13/13/11), Sinneschärfe 8 (15/14/14), Willenskraft 8 (13/14/13); SK 2, ZK 1

»Wenn es darum geht, die jährlichen Steuern und Abgaben einzutreiben, dann sind die Beamten des Landgrafen schnell zur Stelle. Aber wehe, das Räuberpack hat sich mal wieder breitgemacht hier, dann sucht man nach ihnen vergebens. Eine Schande ist das!«

»Das Gratenfelser Hinterland war schon immer ein Rückzugsort für Gesetzlose – leider.«



In Bospers Heim

Wenn die Helden Moorsend erreichen, lädt Bosper sie erst einmal zu sich nach Hause ein. Er lässt ihnen Zimmer herrichten und schickt einen Bediensteten nach nebenan zum Kräuterhändler und Heiler Alrik Witniken, damit er die Wunden der Helden, auf jeden Fall aber die Hannafriids versorgt.

Schon bei der Ankunft werden die Helden neugierig von Bospers Sohn *Gisbert Glimmerdieck* (17 Jahre, schwarzes Haar, breites Kreuz, Schönling; bewundert die Helden und träumt davon, selbst Abenteurer zu werden) aus sicherer Entfernung beobachtet. Der Junge traut sich nur noch nicht, die Helden anzusprechen. Das holt er erst beim gemeinsamen Mahl nach. Bosper lädt die Helden zu einem reichhaltigen Eintopf (Kartoffeln, Linsen, Speck, Bohnen) ein, bei dem er ihnen stolz seine ganze Familie vorstellt:

- *Gissa Glimmerdieck* (45 Jahre, korpulent, geschwätzig, trägt ihr ergrautes Haar unter einer Haube verborgen; Willenskraft 7 (12/13/12), SK 1) verehrt ihren Mann wegen seines Wohlstands wie einen Helden und ist überzeugt, dass er auch im Kampf gegen die Räuber seinen Mann gestanden hat.
- *Gisbert Glimmerdieck*, seinen Sohn
- *Larona Glimmerdieck* (13 Jahre, braunes Haar; trotziger Teenager; Willenskraft 3 (10/10/10), SK 0) tut so, als wären ihr die Helden gleichgültig und findet alles, was ihre Eltern tun oder sagen, voll peinlich.
- *Nella Glimmerdieck* (7 Jahre, dunkelblond, schüchtern, immer eine Strohuppe in der Hand) schaut die Helden mit großen Augen an, versteckt sich aber schnell hinter Papas Bein, wenn sie ihrem Blick begegnen.

Vor allem Gisbert ist während des Essens kaum zu bremsen und fragt den Helden regelrecht Löcher in den Bauch:

- Erzählt noch mal: Wie genau habt Ihr meinem Vater aus der Patsche geholfen?
- Wo kommt Ihr her?
- Was führt Euch ausgerechnet nach Moorsend / in die Nordmarken?
- Habt Ihr denn schon mal einen richtigen Drachen gesehen?
- Stinken Orks wirklich so übel wie man sagt?
- Wie viele Prinzessinnen (oder Prinzen) habt ihr denn schon gerettet?

Bosper sind die bohrenden Fragen Gisberts lästig. Immer wieder mahnt er ihn streng zum Schweigen und entschuldigt sich bei den Helden vielmals für seinen vorlauten Sohn.

Es sollte deutlich werden, dass Gisbert die Helden bewundert, dass ihre Erzählungen ihn von einem Leben als Abenteurer träumen lassen und dass Bosper seinem Sohn diese Träume durch Strenge austreiben will.

Nach dem Essen möchte Bosper seine Retter der Dorfgemeinschaft vorstellen und lädt sie deshalb zu einem Umtrunk in den *lachenden Gedo* ein. Weiter geht's auf Seite 15.

! Gisbert Glimmerdieck

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Bauer und Händler, unerfahrener Abenteurer; 17 Jahre, schwarzes Haar, breites Kreuz, Schönling; bewundert die Helden und träumt davon, selbst Abenteurer zu werden

Motivation: Gisbert möchte sein Leben nicht als Großbauer in einem Nest wie Moorsend verbringen. Er ist in Odelia Moorsender (siehe Seite 16) verliebt und möchte ihr imponieren.

Agenda: Die Helden sind Vorbilder für ihn und ihre Anwesenheit spornt ihn nur noch mehr an. Er wird jede sich bietende Gelegenheit ergreifen, um sich selbst und Odelia zu beweisen, was er für ein Held ist.

Funktion: übermütiger Jungspund, dessen Tatendrang von den Helden gebremst werden muss. Er hält den Helden anfangs den Spiegel vor, indem er ihnen nacheifert. Wenn sie sich in seinen Augen nicht heldenhaft genug verhalten, hält er ihnen sogar eine Standpauke über echtes Heldentum. Sein Verschwinden soll die Helden später dazu motivieren, Jaspers Verfolgung aufzunehmen. Am Ende kann Gisbert über sich hinauswachsen und in der Räuberhöhle den Helden zur Seite stehen – oder als ‚Redshirt‘ an ihrer Stelle die Fallen auslösen.

Hintergrund: Als ältestes Kind Bospers soll Gisbert eines Tages dessen Erbe antreten. Doch der Jüngling ist in einem Alter, in dem er gerne einmal gegen die Eltern aufbegehrt. Nichts Langweiligeres kann er sich vorstellen, als sein ganzes Leben in Moorsend zu verbringen

Gisbert Glimmerdieck

MU 13 KL 10 IN 12 CH 12

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Knüppel: AT 8 PA 3 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE 0/0

Schip: 2

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I

Talente: Einschüchtern 3, Fährtensuchen 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 4, Orientierung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 3, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Gisbert hat viel Kraft und versucht ständig Wuchtschläge anzusetzen, auch wenn er kein guter Kämpfer ist.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



und Schweine zu hüten. Er träumt vom Abenteuer und der großen weiten Welt und gerät deswegen regelmäßig mit seinem Vater aneinander.

Darstellung: Gisbert wird keine Gelegenheit verstreichen lassen, die Helden über ihr Leben und ihre Fertigkeiten auszufragen. Da er selbst einmal ein tapferer Kämpfer sein will, nimmt er sich vor allem kampfbegabte Helden zum Vorbild, folgt ihnen auf Schritt und Tritt, beobachtet sie, bittet sie, ihm ihre Tricks zu verraten, und will von ihnen lernen.

Schicksal: Gisbert wird nicht noch einmal aufgegriffen werden. Aus ihm mag einmal ein berühmter Abenteurer werden, von dem die Helden aus Sagen und Legenden erfahren. Vielleicht erfährt er gegen Ende dieses Abenteuers aber auch das Schicksal so vieler ambitionierter Abenteurer und scheitert schon auf seiner ersten Queste an einer Falle oder der Kampfkraft seiner Gegner.

Ein Abend im lachenden Gedo

Die folgende Szene hat zwei Funktionen: Sie dient dazu, deinen Spielern die wichtigen Personen dieses Abenteurer vorzustellen und ihnen gleichzeitig alle wichtigen Informationen zu vermitteln, um die Zusammenhänge zu verstehen. Der Plot wird mit dem Ereignis auf Seite 19 fortgesetzt. Direkt davor findest du auch eine Zusammenfassung, was die Helden bis dahin in Erfahrung gebracht haben sollten.

Die Taverne *Zum lachenden Gedo* (Q3/P3/S8) ist das einzige Wirtshaus im Ort und steht direkt am Anger, unweit der Gedo-Statue. In ihrem Schankraum, ein rustikal eingerichteter Saal mit großen runden Holztischen, Hockern und einem großen gusseisernen Kerzenleuchter, trifft sich allabendlich die Dorfgemeinschaft, um gemeinsam bei Speis und Trank den Tag ausklingen zu lassen.

Helden, die nicht bei Bosper nächtigen wollen, können hier ein Bett im Schlafsaal oder eines der beiden Einzelzimmer beziehen, und auch Tiere können im angrenzenden Stall untergebracht werden. Die Helden werden neugierig beäugt, denn Ortsfremde sind in Moorsend ein eher seltener Anblick.

Betrieben wird das Gasthaus von *Jasper Gellenbrinck*, der in seinem Haus auch Reisebedarf vorrätig hält, um den wenigen Durchreisenden mit Seilen, Taschen oder neuem Zaumzeug behilflich zu sein.

Erwähne unbedingt ein- bis zweimal an diesem Abend die Armreife aus (Edel-)Metallen, die Jasper um sein rechtes Handgelenk trägt. Sie passen nicht recht zu seinem sonstigen Erscheinungsbild, denn so wohlhabend wirkt er nicht. Darauf angesprochen bezeichnet er sie als ‚Familienerbstücke‘, was sie letztlich auch sind. ●○

Helden, die die SF Fuchsisch besitzen oder denen eine Probe auf *Handel (Hehlerei)* gelingt, können herausfinden (Zinken an der Theke, geschickt in Gespräche eingeflochtene Gaunerbegriffe), dass Jasper offensichtlich auch Hehlerware an- und verkauft.

! Jasper Gellenbrinck

Kurzcharakteristik: erfahrener Wirt und Hehler; 43 Jahre, hagere Statur, Ohrring und mehrere Armreife aus (Edel-)Metallen, kühler Blick, verwegenes Lächeln; ein kleiner Gauner, der vom großen Reichtum träumt

Motivation: Als Nachfahre der echten Kobold-Räuber träumt Jasper noch immer davon, eines Tages deren Schatz zu finden.

Agenda: Als er den entscheidenden Hinweis erhält, ist er fest dazu entschlossen, sein Räubererbe anzutreten.

Funktion: Jasper ist der Schurke, der getrieben von der Aussicht auf Reichtum mehr und mehr dazu bereit ist, über Leichen zu gehen.

Hintergrund: Jasper ist ein direkter Nachkomme jener Räuber, die sich in Moorsend niederließen und auf die Rückkehr ihres flüchtigen Hauptmanns warteten. Doch Patras Okdarn kehrte nie zurück. Bald schon hatte man seinen Namen vergessen, den Schatz der Kobolde aber vergaß man nie. Geschichten wurden darüber erzählt und von den Eltern auf die Kinder übertragen. Vieles ist heute verklärt, so wie in dem Märchen, das die Helden bereits gehört haben sollten. Doch dahinter steckt ein wahrer Kern. Jasper weiß das, denn die Armreife, die er ums Handgelenk trägt, stammen aus eben diesem Räuberschatz. Schon als Jugendlicher streifte er durch die Gegend, ließ sich Legenden über den Schatz erzählen und suchte nach Hinweisen auf die legendäre Räuberhöhle. Es gibt kein Gerücht, das Jasper noch nicht gehört hätte, aber die Höhle selbst hat er nie gefunden.

Wenn die Elfe Amarandel in seiner Taverne auftaucht und Alrik die Botschaft zusammen mit dem riesigen Gwen-Petryl-Stein überbringt, ist Jasper sofort klar, dass es sich dabei um einen Hinweis auf den Räuberschatz handeln muss. Er weiß, dass Eberwin Witniken Patras Okdarns Sohn war, und er ist sich sicher, dass der Gwen-Petryl-Stein die geraubte Tempelspende an den Efferdtempel in Havena sein muss (siehe **Die Geschichte der Kobolde** auf Seite 11).

Der ständig klamme Wirt bessert seinen Verdienst als Krämer und Hehler etwas auf. Dass manches von dem, was er unter der Theke verkauft, aus der Beute jener Räuber stammt, auf die die Helden schon zu Beginn des Abenteuers gestoßen sind, ist ihm durchaus bewusst.

Darstellung im Spiel:

Gib den netten und zuvorkommenden Gastgeber, verunsichere deine Spieler jedoch mit einem wieselhaften Grinsen. Reib dir geschäftstüchtig die Hände und mustere die Spieler eindringlich, als wolltest du aus ihrer Körpersprache etwas über ihren Charakter ablesen.

Die Armreife stammen aus dem Räuberschatz und wurden von den Eltern auf die Kinder vererbt. Jasper wird einen von ihnen später verlieren. Die Helden können ihn anhand dieser Spur überführen, weswegen ihre Erwähnung an dieser Stelle sehr wichtig ist.

Jasper Gellenbrinck

MU 14 KL 11 IN 14 CH 14

FF 13 GE 14 KO 11 KK 13

LeP 27 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 2 ZK 1 AW 7 GS 7

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Säbel: AT 12 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 1/0 (Schwere Kleidung) (Modifika-

toren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 6, Gassenwissen 8, Handel 8, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Lebensmittelbearbeitung 9, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Verbergen 5, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Jasper schlägt mit Finten nach den Helden. Nur bei gutgerüsteten Gegnern erwägt er einen Wuchtschlag.

Flucht: spätestens ab 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



Signalisiere zwielichtig erscheinenden Helden durch die Benutzung merkwürdiger Vokabeln (siehe Zitate), dass du mit ihnen ins Geschäft kommen möchtest. Kauf ihnen ‚heiße Ware‘ ab oder versuche, ihnen etwas Passendes aufzuschwatzen.

Schicksal: Höchstwahrscheinlich findet er am Ende des Abenteuers den Tod oder wird der Obrigkeit überstellt.

»Vieles, was Wanderer auf dem Weg verlieren, haben ehrliche Finder bei mir abgegeben. Sagtet Ihr nicht, Ihr vermisst dieses silberne Essbesteck hier?«

»Die Speisekarte habt Ihr ja nun gesehen. Interessiert Ihr Euch vielleicht noch für die »Empfehlung des Hauses?«

»Nach diesem Schatz habe ich mein Leben lang gesucht und NIEMAND wird ihn mir jetzt wieder wegnehmen!«

Ein Wirtshaus voller Dörfler

Wie an jedem Abend ist auch an diesem die Schänke gut gefüllt, und es wird viel gelacht und getrunken. Das ganze Dorf ist zusammengekommen, um bei einem Krug Bier den Tag ausklingen zu lassen und der Musik von Leier und Sackpfeife zu lauschen.

Spätestens jetzt ist der Moment gekommen, an dem die Helden alle wichtigen Personen des Abenteuers kennenlernen sollten. Stelle ihnen Alrik Witniken, Gisbert Glimmerdieck, Jasper Gellenbrinck sowie seine zwei Schergen vor, *Burgol Tucher* (26, kurzes dunkles Haar, breites Kreuz, vernähte Hasenscharte; jähzornig, goldgierig, Bospers Glimmerdiecks tumber Knecht, ein Mann fürs Grobe) und *Ragna Kohlenbrenner* (31, strähniges braunes Haar, muskulös; Holzfällerin, Jaspers Kontakt zu den Räubern im Wald, für die sie sich prostituiert; will endlich „raus aus der Scheiße“). Am besten bindest du sie so ein, dass sie durch eine kleine Szene charakterisiert werden. Im Folgenden findest du einige Vorschläge.

Moorsender in der Taverne:

Um dir die Suche zu erleichtern, listen wir dir hier noch einmal alle Moorsender, die in der Taverne anwesend sein könnten, in einer Übersicht auf.

Sofern nicht anders angegeben, haben die Bewohner eine Willenskraft von 4 und würfeln auf 12/12/12. Auch bei den übrigen Talenten kannst du von ähnlichen Werten ausgehen. In ihren Berufen haben sie etwa einen FW von 7-10.

- **Bospers Glimmerdieck:** Großbauer, selbsternannter Dorfvorsteher, etwa 60, schwarz-grauer Haarkranz, korpulent, redet viel, vor allem über sich selbst (siehe Seite 10)
- **Gisbert Glimmerdieck:** Bospers Sohn, 17 Jahre, schwarzes Haar, gutaussehend; will ein Held sein und träumt vom Abenteuer (siehe Seite 14)
- **Gissa Glimmerdieck:** Bospers Frau, 45 Jahre, korpulent, geschwätzig, trägt ihr ergrautes Haar unter einer Haube verborgen; verehrt ihren Mann wegen seines Wohlstands wie einen Helden
- **Alrik Witniken:** Heiler und Kräuterkundiger, 40 Jahre, langes, vormals schwarzes Haar, bereits ergraut; weiß um die Verfehlungen seiner Räuber-Vorfahren und bemüht sich umso mehr um Güte und Hilfsbereitschaft (siehe Seite 13)
- **Jasper Gellenbrinck:** Wirt, 43 Jahre, hagere Statur, Ohrring, mehrere Armreife aus (Edel-) Metallen, kühlender Blick, verwegenes Lächeln; ein kleiner Gauner, der vom großen Reichtum träumt
- **Burgol Tucher:** Glimmerdiecks tumber Knecht, 26, kurzes dunkles Haar, breites Kreuz, vernähte Hasenscharte, jähzornig, goldgierig; Jaspers Mann fürs Grobe
- **Ragna Kohlenbrenner:** Holzfällerin, 31, strähniges braunes Haar, muskulös; Jaspers Kontakt zu den Räubern im Wald, für die sie sich prostituiert; will endlich „raus aus der Scheiße“
- **Odelia Moorsender:** Dorfschönheit, 16, rotes Haar, gutaussehend, unerfahren; träumt davon, dass der Märchenprinz kommt und sie auf sein Schloss entführt
- **Hannafrid Altlapper:** schweigsame Bäuerin, 26, breites Kreuz, muskulös, Kurzhaarschnitt, pflichtbewusst, loyal, aber etwas tumb; weiß aber einen Knüppel zu führen; wahrscheinlich derzeit verletzt (siehe Seite 10)
- **Noting Krummau:** Schmied, 41, kahlköpfig, Kaiser-Alrik-Schnauzer, muskulös, aber gläubisch, mittelmäßig begabt; fürchtet beständig, dass ihm Esenwichtel (Mindergeister) die Arbeit verderben und schiebt eigene Fehler auf den vermuteten Spuk
- **Helswind Sebelgarn:** Tischlerin, 33, blond, unansehnlich; ist in Gratenfels durch die Gesellenprüfung gefallen und kam nach Moorsend, weil sie in der Stadt nicht mehr arbeiten durfte
- **Madalin Kätner:** Magd, 23, 1,98 Schritt, zwei mädchenhafte braune Zöpfe; eine echte Hünnin, kräftig, anpackend und nur schwer aus der Ruhe zu bringen
- **Adelar Kätner:** Perainegeweihter, Ende 20, wirres blondes Haar, Madalins Bruder, extra aus Gratenfels angereist; versucht sich während des Fests

Mehr Moorsender!

Zögere nicht, noch weitere Moorsender zu erfinden, auf die deine Helden im *lachenden Gedo* treffen können. Damit du auch den passenden Namen parat hast, haben wir dir ein paar typische mittelreichische Namen zusammengestellt:

Weibliche Vornamen: Drala, Elida, Gwynna, Kysira, Maren, Nana, Perainetreue, Thornia, Tsafriede, Vana

Männliche Namen: Ardo(r), Bardo, Bodar, Eberhelm, Gero, Godehard, Helmbrecht, Menzel, Travidan, Wulfhelm

Familiennamen: Ackerknecht, Ackerfrau, Faßbinder, Gratfeller, Hafergarb, Kauderer, Müller, Tannhaus, Treublatt, Werg

Der Bullenritt zum Ährendank

Es ist Tradition in Moorsend, dass der reichste Bauer des Dorfes – und das ist bereits seit mehreren Jahren Bospers Glimmerdieck – zum Ährendank seinen besten Bullen spendiert, den einer der Dorfbewohner ohne Hilfsmittel reiten muss, bis dieser so erschöpft ist, dass er unter dem Reiter zusammenbricht. Dieser Bullenritt gilt als Sinnbild für die Zähmung der wilden Natur durch den Menschen. Nach dem Ritt wird das Tier geschlachtet und auf dem Anger zubereitet, woraufhin alle an dem folgenden Festschmaus teilhaben können.

Das Fest endet mit der traditionellen Verbrennung der gedroschenen Ährengarben, die in einer groben Storchform zusammengebunden wurden. Damit erbitten die Moorsender den Segen Peraines für das nächste Jahr.

zunächst würdevoll zurückzuhalten, gibt dann aber seinem Drängen nach und mischt sich feierwütig unter die Dörfler – der Absturz seines Lebens

Szenen im Wirtshaus

• Bospers Glimmerdieck stellt sich auf einen Stuhl, erkämpft sich die Aufmerksamkeit der Menge und stellt die Helden vor. Er schildert ihre Tat, lobt sie als „wahre Helden“, vergisst jedoch nicht, seinen eigenen Anteil daran aufzublasen. Jubel bricht aus und die Helden werden gefeiert.

• Im Anschluss an seine Lobeshymne auf die Helden ehrt Bospers einen von ihnen, indem er ihm anträgt, morgen beim Ährendank den Bullenritt auszutragen (siehe Seite 21). Das führt zu anerkennendem Staunen, aber auch zu hektischem Gemurmel. Der Ritt ist eine große Ehre, die mehrere Dörfler für sich beanspruchen, was sie an dieser Stelle auch kundtun. Burgol Tucher, Noting Krummau, die Magd *Madalin Kätner* und am Ende sogar Bospers Sohn Gisbert Glimmerdieck (will Odelia beeindrucken) melden ihren Anspruch an. Damit niemand brüskiert wird, könnte der Held als Ausweg aus dieser Zwickmühle die anderen Kandidaten zu einem Wettstreit herausfordern. Armdrücken, Ringen, Dolchwurf, Maßkrugstemmen oder auch ein Würfel- oder Trinkspiel wären zu diesem Zweck gut geeignet. Lass' dich von den Vorschlägen deiner Spieler inspirieren.

• Von handfesten Duellen mit scharfen Waffen wollen wir an dieser Stelle explizit abraten. Das Fest sollte eine freundschaftliche Note tragen – und keinesfalls zu einer aggressiven Veranstaltung verkommen.



- Die Dorfschönheit *Odelia Moorsender* macht einem Helden schöne Augen, ist aber viel zu verlegen, ihn anzusprechen. Gisbert Glimmerdieck beobachtet das mit versteinerner Miene. Bahnt sich zwischen Held und Odelia etwas an, zerdrückt Gisbert vor Zorn sein Trinkgefäß.
- Gisbert Glimmerdieck wendet sich an eine Heldin und fragt mit sehnsüchtigem Blick Richtung Odelia, wie man das Herz einer Frau gewinnt / was einen guten Liebhaber ausmacht.
- Alrik Witniken lädt einen vermeintlichen Alchimisten unter den Helden auf ein Getränk ein und bittet ihn um Hilfe: Er hat bei einem Kiepenkerl (ein wandernder Händler) einen Tiegel mit duftender Salbe erstanden. Der Kiepenkerl behauptete, es sei eine magische Wundsalbe, aber ohne das zu überprüfen, möchte Alrik sie niemandem ausändigen. Kundige Helden können beim bloßen Ansehen (Probe auf *Alchimie (profane Alchimie)* erschwert um 2) herausfinden, dass es sich bei der duftenden Salbe um simple Pomade handelt, wie sie im Horasreich verwendet wird.
- In einem ruhigeren Moment gesellt sich Jasper zu Burgol und Ragna. Boltankarten werden rausgeholt und man spielt um einige Kreuzer.
- Burgol und ein Held geraten aneinander. Entweder weil Burgol im Boltanspiel mit einem Helden schon mehrfach verloren hat oder weil der betrunkene Burgol den Helden anrenpelt, sein Bier verschüttet und ihm dafür die Schuld gibt. Ein kühler Kopf ist gefragt, damit die Situation nicht in eine handfeste Schlägerei ausartet (Burgols Werte findest du auf Seite 35).

Gerüchte

Im Folgenden findest du Gerüchte, die du im Laufe des Kneipenabends einstreuen kannst. Einige Informationen können den Helden beim Verstehen der Zusammenhänge helfen.

Über die Räuber

- »In der Gegend haben sich Räuberbanden schon immer heimisch gefühlt.« (+)

- Der klamme Landgraf toleriert die Banden, weil sie Tribut an ihn entrichten.« (-)
- Berühmtberüchtigt war eine Bande, die sogenannten Kobolde. Sie machte die Gegend vor über 100 Jahren unsicher.« (+)
- Kein Adliger hat ihnen jemals das Handwerk gelegt.« (+/-)
- Einmal haben die Kobolde ein richtig großes Ding gerissen (+), den Efferdtempel in Havena geplündert oder so etwas (-). Der Herzog hat jedenfalls geschäumt vor Wut und die Flussgarde entsandt.« (+)
- Geschnappt haben sie die Kobolde nie. (+) Ihre Nachkommen hausen noch immer in den Wäldern (-) und sind reicher als Stoerrebrandt.« (-)
- Als sie genug geraubt hatten, haben sie sich einfach zur Ruhe gesetzt. (-) Auch die Moorsender haben Räuberblut in ihren Adern.« (+)
- Vor allem der Bosper. Der ist der Nachkomme von ihrem Anführer. Deshalb ist der auch so reich.« (-)
- »Den Schatz hat man nie gefunden. Man sagt, der liegt immer noch in den Bergen.« (+)

Über die Dörfler

- »Der Gisbert ist in die Odelia verliebt.« (+)
- Die Odelia tut nur so unschuldig. Die hat schon viele Männer gehabt.« (-)
- Der Jasper ist ein Gauner. (+) Der braut seinen Fusel heimlich selbst und klebt ein falsches Etikett drauf.« (-)
- Dorf und Räuber haben mehr miteinander zu tun als den meisten in Moorsend lieb ist.« (+)
- Die Ragna macht's für Geld.« (+)
- Der Noting ist ein Säufer, deshalb sieht er ständig Gespenster.« (-)
- Der Alrik Witniken ist schon Heiler in der dritten oder vierten Generation.« (+)
- Der Burgol hat sich nicht unter Kontrolle. (+) Auf dem Kupperusfest in Gratenfels hat er letztes Jahr im Zorn einen erschlagen.« (nein, aber es gab eine zünftige Schlägerei)
- Die Helswind ist so schlecht, die haben sie in Gratenfels durch die Gesellenprüfung fallen lassen.« (leider ja)
- Die Madalin hat was mit dem Gisbert.« (-)

Das sollten die Helden alles erfahren haben

Bevor du das Abenteuer fortsetzt, indem du das nächste Ereignis eintreten lässt, kannst du anhand der folgenden Liste noch einmal überprüfen, ob du deinen Spielern alle wichtigen Informationen vermittelt hast:

- Bosper Glimmerdieck hat einen der Helden zum Bullenreiten auserkoren.
- Die Helden haben Alrik, Jasper, Burgol und Ragna kennengelernt.
- Die Helden haben alle wichtigen Gerüchte (siehe oben) über die Kobolde erfahren und ihre Geschichte (Seite 11) gehört.



Späte Post

Wenn deine Helden die Dörfler kennengelernt und etwas über die Räuberbande Kobolde in Erfahrung gebracht haben, kommt es zu folgendem Ereignis:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich erstirbt das grölende Lachen neben euch und die Musik verstummt, als eine hochgewachsene Frau den Schankraum betritt. Seidig fällt ihr silberblondes Haar über ihr weiches Gesicht und bedeckt nur unzureichend die spitzen Ohren. Regungslos wie eine Katze in Lauerstellung verharrt sie am Eingang und mustert die Versammelten aus ihren großen, saphirblauen Augen.

Nach und nach kehrt völlige Stille ein, unterbrochen nur vom Knacken der brennenden Holzscheite im Kamin. Singend und kristallklar unterbricht ihre Stimme die unheimliche Ruhe: „Sanya bha, tala Feydha Amarandel.“

Als niemand reagiert, wechselt sie ins Garethi, in dem ein lieblich klingender Akzent mitschwimmt. „Seid begrüßt, Menschen. Ich bin Amarandel aus dem Auenvolk und ich suche Eberwin Witniken.“

Langsam erhebt sich der alte Kräuterhändler Alrik und tritt vor. Nach einem Räuspern blickt er die Elfe an und antwortet ihr: „Das war mein Urgroßvater.“

Die Elfe überlegt kurz, schüttelt den Kopf und winkt ihn zu sich. „Ich habe eine Botschaft für ihn.“

Ein Raunen geht durch den Saal, als die Elfe aus einer Tasche neben einem alten Stück Pergament und einem unscheinbaren Ring einen faustgroßen Stein hervorholt, von dem ein beständiges blaugrünes Glosen ausgeht.

„Fragen brennen dir auf den Lippen, Mensch“, stellt die Elfe fest, kaum dass ihr Alriks ungläubiger Blick begegnet ist. „Begleite mich ein Stück. Dann will ich dir mehr darüber erzählen.“

Die beiden haben den Schankraum längst verlassen, als es der Dorfgemeinschaft endlich gelingt, ihre Überraschung abzuschütteln und wieder zu einem geselligen Abend zurückzukehren. Doch der merkwürdige Besuch bleibt das vorherrschende Gesprächsthema.

Was ist geschehen?

Die Elfe Amarandel Quelltanz (312 Jahre, 2,01 Schritt, silberblond mit saphirfarbenen Augen; unstet, weltfremde auelfische Auenläuferin, die sich für vieles begeistern lässt und darüber ihre eigentlichen Ziele ‚kurzzeitig‘ aus den Augen verliert) hat Alrik Witniken drei Dinge überbracht:

- einen Brief des Räuberhauptmanns Patras Okdarn, der auch eine Lagebeschreibung des Räuberschatzes beinhaltet
- einen Ring, den die Elfe beständig als Schlüssel bezeichnet, da er erst den Zugang zur Räuberhöhle ermöglicht
- einen faustgroßen Gwen-Petryl-Stein, der als Beweis dienen soll, dass es den Schatz auch wirklich gibt

Wie reagieren die Moorsender?

Nach diesem Ereignis scheint die vorherige Ausgelassenheit im Schankraum wie weggeblasen. Zwar bemüht man sich um Normalität, doch ist es offensichtlich, dass sich alle Gedanken nur noch um die merkwürdige

Botschaft drehen. Sollten deine Spieler tatsächlich eine normale Unterhaltung versuchen, gehe zunächst darauf ein. Unterbrich sie aber nach einigen gewechselten Sätzen mit der Frage, die den Dörflern wie Feuer auf den Lippen brennt: Was hat es damit auf sich?

Ein sehr aufmerksamer Held (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*) kann erkennen, wie sich Jasper kurz nach diesem Ereignis zu Burgol und Ragna an den Tisch setzt, um mit ihnen ein gestenreiches Gespräch zu führen.

Lauscht er (erneut *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*, dieses Mal um 1 erschwert), bekommt er mit, wie die drei die Möglichkeit diskutieren, dass der Gwen-Petryl-Stein aus dem Räuberschatz stammen könnte. Am Ende wird Jasper beschließen, Alrik am nächsten Tag darauf anzusprechen. Mehr hecken die drei an diesem Abend noch nicht aus.

Amarandel und Alrik belauschen

Es ist sehr wahrscheinlich, dass mindestens einer der Helden versuchen wird, das Gespräch zwischen Alrik und der Elfe zu belauschen. Die beiden gehen spazieren. Sie verlassen die Schänke und kurz darauf auch das Dorf. Im Wald fühlt sich Amarandel wohler und glaubt, nicht belauscht zu werden.

Ein Anschleichen gestaltet sich schwierig. Die Elfe ist wachsam und blickt sich regelmäßig um. Insgesamt muss der Held drei Proben auf *Verbergen (sich Verstecken)* ablegen, um den beiden bis in den Wald zu folgen, und schließlich eine weitere auf *Verbergen (Schleichen)*, um nah genug an die beiden heranzukommen und etwas zu verstehen.



Jedes Mal steht Amarandel eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) zu. Du kannst auch für Alrik zwei Proben ablegen. Er besitzt einen FW von 8 (15/14/14).

Alle Proben sind aufgrund der Dunkelheit um 2 erschwert (Sichtmodifikator Stufe 2, **Regelwerk** Seite 348), für Amarandel nur um 1 (Vorteil: Dunkelsicht I).

Gelingt es dem Helden zu lauschen, bekommt er mit, wie Amarandel Alrik die wahre Geschichte der Räuber erzählt, so wie du sie im Abschnitt **Hintergründe und Vorgeschichte** auf Seite 6 nachlesen kannst.

Wird der Held beim Lauschen erwischt, muss er sich eine Standpauke von Alrik gefallen lassen, der ihm künftig misstrauisch begegnet (alle Proben auf Gesellschaftstalent erschwert um 1). Amarandel wird uneinsichtige Helden freundlich bitten, zu gehen (BANNBALADIN) oder notfalls mit einem SOMNIGRAVIS sehr müde machen.



Amarandel Quelltanz

MU 12 KL 11 IN 15 CH 13

FF 15 GE 15 KO 13 KK 11

LeP 28 AsP 37 KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 0 AW 8 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 8 TP 1W6

RW kurz

Wolfsmesser: AT 14 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

Elfenbogen: FK 17 LZ 1 TP 1W6+5 RW 50/100/200

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I+II,

Präziser Schuss/Wurf I+II

Vorteile/Nachteile: Alterresistenz, Dunkelsicht I, Gutaussehend I, Nichtschläfer, Sensibler Geruchssinn, Zauberer, Zweistimmiger Gesang / Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Unfähig (Zechen)

Talente: Körperbeherrschung 12, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 14, Verbergen 11, Einschüchtern 4, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 4

Zauber: Zaubertrick Lockruf; Adlauge 10, Armatutz 7, Bannbaladin 10, Falkenaugen 13, Somnigravis 12, Spurlos 13, Visibili 8 und weitere Zauber in der Tradition der Elfen

Kampfverhalten: Amarandel versucht einem Kampf aus dem Weg zu gehen, ggf. auch durch den Einsatz von Zaubern. Einem Kampf stellt sie sich nur, wenn sie sich in die Enge getrieben fühlt. Dann versucht sie, ihre Gegner mit Zaubern, Nah- und Fernkampfangriffen möglichst schnell und effektiv auszuschalten.

Flucht: spätestens beim Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Die Elfe begleitet Alrik nach dem Gespräch noch bis zu seinem Haus, ehe sie trotz der späten Stunde wieder aufbricht. Alrik ist aufgewühlt. Zwar weiß er um die Lasterhaftigkeit seiner Vorfahren, doch dass er noch einmal persönlich mit deren Erbe zu tun haben würde, hätte er sich nicht träumen lassen.

Fangen die Helden ihn ab, reagiert er abweisend und bittet darum, über das Geschehene erst einmal eine Nacht schlafen zu dürfen.

Was geht in Alrik vor?

Alrik hat soeben eine Nachricht seines Ahnen Patras Okdarn erhalten, dem berühmten Räuberhauptmann der Kobolde. Und nicht nur das: Der Botschaft war eine detaillierte Schatzkarte beigelegt, die den Weg zum Räuberschatz weist, sowie der Schlüssel (ein Ring), mit dem sich die magisch versiegelte Tür öffnen lässt. Alrik hätte nie gedacht, dass er noch einmal mit den Verfehlungen seiner Ahnen konfrontiert würde, doch nun ist ausgerechnet er es, der den Schlüssel zu den längst in Vergessenheit geratenen Reichtümern in den Händen hält. Im Augenblick ist er darum vollkommen verstört. Klar ist für ihn nur, dass er mit diesem schmutzigen Geld nichts zu tun haben möchte. So tun, als hätte er die Botschaft nie bekommen, kann er aber auch nicht. Die Frage, was er machen soll, wird Alrik noch lange beschäftigen. Voraussichtlich wird Jasper ihm mit dem Diebstahl die Entscheidung darüber abnehmen.

Hilfe, meine Helden sprengen den Plot!

Die Neugier der Helden ist durch die merkwürdigen Ereignisse auf jeden Fall geweckt. Daher ist es durchaus denkbar, dass der Ährendank für sie in den Hintergrund rückt und sie stattdessen alles daran setzen werden, herauszufinden, was es mit der Nachricht auf sich hat. Durch Magieinsatz und gute Fertigungsproben kann es ihnen gelingen, Alrik dazu zu bewegen, ihnen alles zu erzählen. Es kann auch passieren, dass einer der Helden selbst auf die Idee kommt, Alrik die Schatzkarte zu stehlen.

In beiden Fällen würden sich die Helden sehr wahrscheinlich auf Schatzsuche begeben, entweder, weil sie mit Alrik darüber diskutiert haben, was mit dem Schatz geschehen soll (Vorschläge hierzu findest du auf Seite 36), oder weil sie sich eigenmächtig auf Schatzsuche begeben. Falls Letzteres geschieht, brauchst du im Grunde nur die Rollen Jaspers und der Helden vertauschen. Nicht die Helden folgen Jasper in die Berge und finden dadurch die Höhle, sondern Jasper und seine Schergen folgen den Helden. Sie betrachten sich als rechtmäßige Erben und werden die Abgeschiedenheit der Höhle gleich dazu nutzen wollen, sich der diebischen Helden zu entledigen.

Springe in diesem Fall einfach zu Kapitel III – In der Räuberhöhle (Seite 25) und lass die Helden den Unterschlupf mit all seinen Gefahren erkunden. Jasper, Burgol und Ragna werden ihnen draußen auflauern oder, falls sie Gelegenheit hatten, sich die Fallen einzuprägen, ihnen sogar bis tief unter den Berg folgen. Die Entführung Gisberts durch die Räuber im Lager entfällt in diesem Fall.

Am nächste Tag – Der Ährendank

Falls die Helden Alrik nicht gefolgt sind, begegnen sie ihm erst am nächsten Tag wieder während des Ährendankfests. Der Kräuterhändler wirkt seltsam abwesend, so als kreisten seine Gedanken um etwas ganz Anderes (zu erkennen durch eine Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen)). Von allein wird sich Alrik nicht offenbaren und versuchen, den Helden auszuweichen („Heute ist Ährendankfest. Kommt, lasst uns das auf ein Andermal verschieben und lieber feiern gehen.“). Hartnäckige Helden können jedoch durch den Einsatz von Zaubern, Liturgien oder Fertigkeitstests die Wahrheit herausfinden. Lassen sie Alrik seine Geheimnisse, dann geht es in diesem Abenteuer ganz normal weiter mit den Feierlichkeiten zu Ehren Peraines und dem versprochenen Bullenreiten.

Das Bullenreiten

Beim bevorstehenden Wettkampf gilt es, so lange auf dem Rücken des Bullen auszuharren, bis dieser erschöpft aufgibt. Sollte einer der Helden die Herausforderung angenommen haben, spiele das Bullenreiten aus. Ansonsten kannst du den Spielern beschreiben, was geschieht. Vielleicht hat sich ja tatsächlich Gisbert durchgesetzt, der mit dieser Tat Odelia beeindrucken will. In diesem Fall kann es geschehen, dass sich der ambitionierte Mächtgern-Held bald auf der Wiese neben einem wilden Stier wiederfindet und der Hilfe echter Helden bedarf, um wieder heil aus der Sache herauszukommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das ganze Dorf steht dicht gedrängt um den Zaun, der die Wiese hinter dem Dorf begrenzt, auf die Bosper in diesem Moment den Bullen führt. Ein Ring aus Herbstblumen schmückt den Hals des Tieres, welches er als Reittier und Perainepferd auserkoren hat. Das Haupt wird von einem Ährenbündel gekrönt. Kräftige Muskeln spannen sich unter einem wohlgenährten Körper. Ruhig blickt der Bulle aus großen Augen auf die Menge, die in Erwartung des bevorstehenden Spektakels begeistert zu applaudieren beginnt.

Herausfordernd schaut Bosper zu dir herüber. Das Johlen der Menge nimmt zu, als du dich in Bewegung setzt. Anerkennend klopfen die Dörfler dir auf die Schulter. Jetzt heißt es: der Bulle oder du.

Das Bullenreiten ist ein Kräftemessen zwischen dem Tier und seinem Reiter, das erst endet, wenn einer der Kontrahenten erschöpft aufgibt.

- Um auf den Rücken des Bullen zu kommen, muss dem Helden zunächst eine Probe auf *Reiten* gelingen. Diese Probe ist anfangs um 1 erleichtert, da das Tier noch ruhig ist. Mit jeder Stufe *Betäubung*, die der Bulle erlitten hat, steigt die Erschwernis um 1 (kumulativ zu den verschiedenen Stufen *Schmerz*), da das Tier gereizt ist und sich gegen den Held zur Wehr setzt.
- Es handelt sich hierbei um eine Kampfsituation. Misslingt die Probe auf *Reiten* des Helden, greift der Bulle ihn an, solange bis der Held sich durch Flucht oder durch das Klettern auf den Rücken entzieht.

- Sitzt der Held erst einmal auf dem Rücken, muss er eine Sammelprobe auf *Reiten* ablegen. Insgesamt stehen ihm 5 Proben zur Verfügung, bei denen er 7 QS ansammeln muss. Die Proben sind unterschiedlich erleichtert/erschwert und zwar um +2/+1/0/-1/-2, kumulativ zu den Erschwernissen, die aus den verschiedenen Stufen *Schmerz* des Helden resultieren.
- Gelingt es dem Helden, in 5 Proben QS 7 anzusammeln, erleidet der Bulle eine Stufe des Zustands *Betäubung*. Mit jeder Stufe verfällt das Tier jedoch mehr in Raserei und versucht den Helden abzuschütteln, wodurch alle Proben zusätzlich um 1 erschwert werden. Der Held würfelt also zunächst seine Proben +2/+1/0/-1/-2 (*Betäubung 0*), dann erschwert um +1/0/-1/-2/-3 (*Betäubung I*), dann 0/-1/-2/-3/-4 (*Betäubung II*) und schließlich -1/-2/-3/-4/-5 (*Betäubung III*).
- Gelingt es nicht, in 5 Proben 7 QS anzusammeln, wurde der Held vom Bullen abgeworfen. Er erleidet 3W6 SP Sturzschaden (**Regelwerk** Seite 340), die er durch eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Springen*) abmildern kann, und findet sich augenblicklich im Nahkampf wieder, dem er sich durch Ausweichen und einer Probe zum erneuten Erklimmen des Rückens (s.o.) entziehen muss.
- Der Bullenritt endet, wenn das Tier vier Stufen *Betäubung* hingenommen hat und somit kampfunfähig ist, wenn der Held aufgibt oder seinerseits kampfunfähig wird.



Wenn der Bullenritt für deinen Helden noch nicht schwer genug ist, kannst du entweder die Probenerschwernisse erhöhen oder die zu erzielende QS heraufsetzen, sodass ein Held bspw. 10 QS statt 7 QS mit fünf Proben ansammeln muss.



Bosper spendiert nicht seinen allerbesten Bullen, was dir ermöglicht, ein bisschen am Schwierigkeitsgrad zu drehen. Um den Kampf leichter zu gestalten, kannst du entweder die einzelnen Proben zusätzlich erleichtern (bspw. kannst du mit +3/+2/+1/0/-1 beginnen) oder du gestehst dem Spieler mehr Proben zu, um die geforderte QS von 7 zu erzielen. Die Probenerschwernisse müssen dann nicht beständig zunehmen. Denkbar wäre auch, dass sie sich in einem bestimmten Rahmen bewegen. z. B. +2/+1/+1/0/-1/-1/-2 bei 7 statt der 5 erlaubten Proben.

Der Sieger des Wettbewerbs wird auf Schultern zum Dorfanger getragen, mit einem Ährenkranz gekrönt und mit reichlich Bier belohnt. Auch ein gescheiterter Held wird mit hoher Anerkennung und vielem Schulterklopfen als „echter Moorsender“ gefeiert.

Der geschlachtete Bulle wird auf einer Bahre und mit Ährenbündeln und Blumenkränzen geschmückt achtungsvoll zum Anger getragen. Hier wurde bereits ein großer Holzstoß errichtet und in aller gebotenen Eile wird das Opfertier nun gegart. Dennoch wird es bis zum Abend dauern, bis man ihn verzehren kann.

Das Dorffest

Nach dem Zug der Bauern auf den Anger, wo eine große Storchenpuppe aus leergedroschenen Ährenbündeln aufgebaut wurde, die am Abend verbrannt werden soll, fließt viel obergäriges Bier. Es wird gespielt, bis die ersten Stücke des Bullen serviert werden können. Neben klassischen Kneipenspielen sind Sackhüpfen (Sammelproben auf *Körperbeherrschung* (*Springen*) bis 10 QS, um das Ziel zu erreichen), Tauziehen (Vergleichsproben oder Gruppenvergleichsproben auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zeren*)) oder Ringkämpfe Möglichkeiten der Unterhaltung. Hier hast du Gelegenheit, noch einmal ein paar Schlaglichter auf einige Dörfler zu werfen. Bring vor allem die Dörfler ins Spiel, zu denen deine Spieler eine Beziehung aufgebaut haben oder solche, zu denen du noch etwas zu erzählen hast (z. B. die Liebesgeschichte zwischen Gisbert und Odelia, oder seinen Drang, sich unter Beweis stellen zu müssen).

◦ Sollte sich ein Perainegeweihter in deiner Gruppe befinden, lass die Dörfler ihn um den Segen für ihre Felder bitten. Den Geweihten Adelar kannst du dann sogar komplett aus dem Abenteuer entfernen.

Höhepunkt des Nachmittags ist die Deutung des Gänsegangs, bei dem aus dem Lauf einiger Hausgänse, die um den Peraineschrein gehalten werden, die Gunst der Göttinnen Peraine und Travia für das nächste Jahr geweissagt werden soll. Der Gänsegang ist jedoch eher ein weltliches Vergnügen: ein Wettrennen der Vögel, auf dessen Ausgang kräftig gewettet wird. Das offizielle Fest endet mit dem ACKER-

SEGEN des jungen Perainegeweihten Adelar* kurz vor
 ○ Sonnenuntergang.

SF Überrennen^{ABE8} (Spezialmanöver)

Eines der einfachsten Mittel, einen Gegner anzugreifen und viel Schaden zu verursachen, ist das Überrennen. Die Kreatur versucht in diesem Fall einfach, eine Art Sturmangriff auszuführen, der aber nicht beim Helden endet. Das Wesen stürmt einfach weiter, selbst wenn es den Helden erwischt hat.

Regel: Das Manöver Überrennen kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte das Überrennen misslingen, erhält der Verteidiger Gelegenheit für einen Passierschlag, dieser ist aber zusätzlich um 4 erschwert. Ist das Überrennen-Manöver erfolgreich, so ist eine Attacke gegen das Wesen durch den Angegriffenen in dieser KR um 2 erschwert. Am Ende der KR ist das Wesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Angriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden.

Erschwernis: 0

Der Bulle

MU 12 KL 9 (t) IN 12 CH 12

FF 10 GE 12 KO 17 KK 21

LeP 60 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 6 SK –4 ZK 4 GS 9

Hörnerstoß: AT 9 TP 1W6+6 RW kurz

Überrennen: AT 8 TP 2W6+5 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag^{AAL149} (Hörnerstoß; bei erfolgreicher AT müssen Gegner der Größe mittel und kleiner eine Probe auf *Kraftakt* erschwert um 2 bestehen, ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*), Überrennen^{ABE8} (Überrennen) (siehe Kasten)

Talente: Klettern 1, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 6, Sinneschärfe 6, Verbergen 2, Einschüchtern 8, Willenskraft 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 450 Rationen Fleisch, Fell (2 Silbertaler), Trophäe (Hörner, 4 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Bulle ist Menschen gewöhnt und wird sich zunächst vieles gefallen lassen, bis der Held auf seinem Rücken sitzt. Dann beginnt er zunehmend verängstigt und aggressiv zu reagieren. Feinde versucht er zu überrennen oder auf die Hörner zu nehmen.

Flucht: Das Gatter erlaubt es dem Bullen nicht, zu fliehen. Verliert er 50 % seiner LeP versucht er, sich aus dem Kampf zurückzuziehen. Wird er nicht in Ruhe gelassen, verfällt der Bulle in einen Bluttausch (**Regelwerk** Seite 35).

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Bullen sind sehr revierbewusst und verteidigen ihre Herde. Reiter sind sie in der Regel nicht gewohnt.
- **QS 2:** In der Paarungszeit und wenn man sie provoziert sind sie aggressiver als sonst. Senken sie den Kopf und scharren, muss man damit rechnen, auf die Hörner genommen zu werden.
- **QS 3+:** Bullen können in einen Bluttausch verfallen.

Jagd: 0

Sonderregeln:

Packesel: Bullen können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.

LeP-Verlust	Schmerz
53 LeP (¾)	+1 Schmerz
35 LeP (½)	+1 Schmerz
18 LeP (¼)	+1 Schmerz
5 LeP und weniger	+1 Schmerz

Schurkenpläne

Nach dem Streit reift in Jasper der Entschluss, die Schatzkarte in seinen Besitz zu bringen. Auf keinen Fall will er riskieren, dass Alrik die Karte verbrennt, einem Tempel spendet oder sonst irgendetwas unternimmt, was Jasper um sein als rechtmäßig empfundenes Erbe bringen könnte. Wenn Alrik die Karte nicht hergeben oder den Schatz teilen will, dann hat er sie auch nicht verdient. Kurz nach dem Streit berät er sich deshalb mit seinen Kumpanen Burgol und Ragna. Sie beschließen, die Dörfner abzulenken, indem sie Feuer auf den Feldern entfachen, und sich die Karte aus Alriks Haus zu besorgen.

Behalten die Helden Jasper oder seine Gehilfen im Auge, können sie die drei im Laufe des Tages dabei beobachten, wie sie sich etwas abseits beraten. Bemerken sie, dass sie beobachtet werden, wechseln sie sofort das Thema auf etwas Unverfängliches.

Hilfe, meine Helden lassen die Schurken nicht in Ruhe!

Falls deine Spieler dazu übergehen, Jasper und seine Gesellen gar nicht mehr aus den Augen zu lassen – also auch die Brandstiftung droht, entdeckt zu werden – hast du zwei Möglichkeiten:

- Entweder die Helden beschatten nur einen der drei, dann lass sie ruhig beobachten, wie dieser sich Lampenöl oder einen anderen geeigneten Brandsatz beschafft und mit Feuerstein und Zunder hinaus aufs Feld zieht. Selbst wenn sie diese Brandstiftung verhindern, gelingt es den anderen beiden, Feuer zu legen und anschließend unbemerkt in Alriks Haus einzusteigen.
- Alternativ kannst du eine andere Szene schaffen, die die Aufmerksamkeit der Helden fordert: Noch bevor die Spieler einen wirklichen Anhaltspunkt darauf bekommen, was der oder die Beschatteten aushecken könnten, bricht auf dem Dorfplatz eine Schlägerei aus, die der Schlichtung bedarf. Der betrunkene Gisbert könnte beispielsweise aus Eifersucht in Streit mit jemand anderem geraten sein. Vielleicht vermutet aber auch ein Dörfner einen Betrug bei den Wetten um den Gänsegang.



Der Streit

Während des Fests oder während des Bullenreitens, sollte mindestens einer deiner Helden den folgenden Streit beobachten. Achte darauf, dass diese Szene nicht unmittelbar vor dem Brand stattfindet.

Wirt Jasper Gellenbrinck und Kräuterhändler Alrik Witniken liefern sich am Rand des Fests einen Streit. Die Helden können beobachten, wie beide gedämpft, aber wild gestikulierend aufeinander einreden.

Gelingt es einem der Helden, nah genug an die beiden heranzukommen, ohne bemerkt zu werden, kann er einige Gesprächsfetzen Jaspers aufschnappen: „Das ist unser aller Schatz! ... Du hast kein Recht, allein darüber zu entscheiden! ... Er hat sie alle bestohlen!“

Alrik beendet schließlich das Gespräch und reiht sich in die Reihe der Feiernden ein: „Halt dich da raus! Es ist mein Brief, mein Erbe! Ich entscheide, was damit geschieht!“

Auch wenn der Held bemerkt wird, beendet Alrik das Streitgespräch abrupt mit diesen Worten.

Sprechen die Helden Alrik anschließend auf den Streit an, wird er versuchen, den Nachfragen auszuweichen: „Wir feiern heute den Ährendank. Lasst uns doch auf das Fest konzentrieren und uns nicht länger mit Streitereien befassen.“

Gegen Zauber, Liturgien und entsprechende Fertigkeitstests ist Alrik jedoch machtlos. In diesem Fall berichtet er den Helden, was ihm die Elfe Amarandel verraten hat und von den moralischen Fragen, die ihn quälen (siehe Seite 13). Er erzählt auch, dass Jasper, der selbst von den Räufern abstammt, Anspruch auf den Schatz erhebt, um den ihn Alriks Ururgroßvater betrogen hat.

Nach dem Ackersegen und nachdem der Bulle verspeist wurde, aber noch bevor die große Storchenpuppe aus leergedroschenen Ährenbündeln entzündet werden kann, geschieht Folgendes:

Feuer!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein plötzlicher Ruf reißt euch unvermittelt aus der Feierlaune: „Feuer! Feuer! Die Felder brennen!“

Gemeinsam mit den Dörfnern fahrt ihr herum. Und tatsächlich: Jenseits der Dächer seht ihr es schon tiefrot glösen. Sofort bricht Panik auf dem Festplatz aus. Alles wird liegen- und fallengelassen und jeder rennt so schnell er kann zu den Feldern.

Während die Helden vielleicht noch nicht so recht begreifen, was das Feuer für eine Katastrophe bedeuten kann, tritt Bosper an sie heran. Er bittet sie, einige Leute um sich zu scharen, die das Feuer bekämpfen. Keinesfalls darf es die Heuschuber und Scheunen des Dorfes zerstören, denn darin lagert die Ernte, die das Dorf über den Winter bringen soll, und das Saatgut für die Aussaat im nächsten Jahr.

Willigen deine Helden ein, kannst du nun den Plan für das kleine Strategiespiel **Feuer auf Moorsends Feldern** auf den Tisch legen, den du im Buchumschlag findest, und deinen Spielern die Regeln erläutern.

Selbstverständlich kannst du die Aktion des Feuerlöschens auch rein rollenspielerisch lösen. In diesem Fall müssen deine Helden mittels Proben auf *Überreden (Manipulieren)* erschwert um 1 (wahlweise auch *Einschüchtern (Drohung)*) einige der Bauern soweit aus ihrem kopflosen Tun herausreißen, dass es ihnen möglich ist, funktionierende Löschketten zu bilden und die Bauern dort zu positionieren, wo das Feuer den größten Schaden anrichten kann oder wohin es sich als nächstes wenden wird. Du kannst von deinen Spielern Proben auf *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)* verlangen, um diese Orte richtig einzuschätzen.

Das Feuer auf Moorsends Feldern

Ziel dieses kleinen Strategiespiels ist es, die Scheunen und die Heuschober des Dorfes Moorsend vor den Flammen zu retten und so die Wintervorräte der Bauern vor der Vernichtung zu bewahren. Spielplan und Kopiervorlagen für die Spielmarker findest du im Umschlag dieses Buches oder als Download unter www.ulisses-spiele.de.

Die Bedeutung der Felder

Das Spielfeld besteht aus 15 x 15 Feldern, auf denen Heuschober (Heuhaufen) und Scheunen (Häuschen) verteilt sind. Neben diesen kommen während des Spiels noch Marker für brennende Flächen und verwüstete Flächen hinzu.

Die Feuer beginnen auf den Flächen 6I, 8E und 11K.

Das Feuer

Das Spiel ist in Runden unterteilt. In jeder Runde springt das Feuer in das nächste Feld über, das in Windrichtung liegt. Der Wind weht zu Anfang des Spiels nach Süden. Alle 2 Runden dreht am Ende der Runde der Wind. Hierzu wird 1W6 gewürfelt.

1W6	Auswirkungen
1-2	Der Wind dreht von der bisherigen Windrichtung aus gesehen nach links.
3-4	Die Windrichtung bleibt gleich.
5-6	Der Wind dreht von der bisherigen Windrichtung aus gesehen nach rechts.

Die Feuer brennen auf den freien Flächen und in den Heuschobern 4 Runden lang. Danach sind die Flächen ausgebrannt und verwüstet. Das Feuer kann sich nicht auf verwüstete Flächen ausbreiten, da hier kein Brennstoff zu finden ist.

Greifen die Flammen auf eine Scheune über, gilt sie als dauerhafter Brandherd bis sie gelöscht wird. Nach 2 Runden ist die Scheune nicht mehr zu retten, sollte aber dennoch dringend gelöscht werden, da sich das Feuer sonst von dort aus immer weiter ausbreitet.

Um den Überblick zu behalten, welches Feld schon wie lange brennt, kann man einfach auf die Feuermarker auf dem Spielfeldern zusätzlich einen Würfel legen, dessen Augenzahl die Runden anzeigt, welche das Feuer schon brennt. Haben sich so 4 angesammelt, ist das Feld ausgebrannt und wird mit einem Marker als verwüstete Fläche markiert. Gleiches gilt für Felder, die von den Löschrupps verwüstet werden.

Die Löschrupps

Die Dorfbewohner haben sich zu sechs Löschrupps zusammengeschlossen, die unter der Führung der Helden gegen das Feuer vorgehen. Je nach Anzahl der Helden führt ein Held einen oder zwei Löschrupps.

Am Anfang des Spiels befinden sich die einzelnen Trupps auf je einem Randfeld nach Wahl der Spieler. Es kann jeweils nur ein Trupp auf einem Feld stehen.

Jeder Löschrupp verfügt über einen Löschwert, der ausdrückt, wie kompetent er das Feuer löschen kann. Der Löschwert beträgt am Anfang des Spiels 14.

Um die Löschrupps richtig anzuführen, müssen die Spieler für die von ihren Helden geführten Trupps jeweils am Anfang des Spiels eine Probe auf das Talent *Überreden (Manipulieren)* ablegen. Bei Helden, die über die Sonderfertigkeit *Anführer* verfügen, ist diese Probe um 1 erleichtert. Pro QS steigt der Löschwert dauerhaft um 1. Misslingt die Probe, sinkt der Löschwert des Trupps stattdessen um 2.

Das Löschen

Pro Runde kann sich ein Löschrupp ein Kästchen weit bewegen. Es sind nur horizontale und vertikale Züge möglich. Er kann sich nicht diagonal bewegen und keine brennenden Felder betreten. Der Trupp kann aber auch an Ort und Stelle stehen bleiben. Danach kann der Trupp entweder das Feld verwüsten, auf dem er steht, beispielsweise um eine Schneise zu schlagen, oder versuchen, ein angrenzendes Feld zu löschen. Hierzu muss der Spieler, der den Trupp anführt, eine Probe mit einem W20 auf den Löschwert des Trupps ablegen. Ist das Ergebnis der Probe gleich oder unter dem Löschwert, löscht der Trupp das Feuer auf dem Feld.

Sollte ein Feuer in der folgenden Runde in ein Feld wandern, in dem sich ein Löschrupp befindet, kann er als zusätzliche Handlung auf ein nicht brennendes Nachbarfeld ausweichen. Im Notfall weichen auch andere Löschrupps nach hinten aus, um Platz für ihre in Bedrängnis geratenen Kameraden zu machen. Stehen alle Nachbarfelder in Flammen, wird der Löschrupp von den Flammen verschlungen. Die Mitglieder werden vom Feuer so sehr in Mitleidenschaft gezogen, dass sie für den Rest der Löscharbeiten ausfallen.

Übernatürliches

Es ist durchaus möglich, dass deine Spieler noch das eine oder andere Ass im Ärmel haben. So mag ein Gelehrter oder Zauberer beispielsweise die Windrichtung beeinflussen, Regen herbeizaubern oder einen Wasserdschinn zum Löschen vorschicken. Änderungen der Windrichtung können direkt ins Spiel übernommen werden. Bei plötzlichem starkem Regen verlöschen alle Feuer innerhalb der nächsten 5 Runden. In wie weit ein Wasserdschinn oder andere magische oder liturgische Kräfte sich auf den Brand und die Löschtätigkeiten auswirken, obliegt jedoch der Entscheidung des Spielleiters.

Nach dem Brand

Wenn das letzte Feuer gelöscht ist, erhalten die Helden natürlich auch eine kleine Belohnung.

Das Spielfeld besteht zu Anfang des Spiels aus 204 freien Feldern, 17 Heuschobern und 4 Scheunenfeldern.

Jedes gerettete freie Feld ist 1 Punkt wert, jeder gerettete Heuschober 5 Punkte und jede gerettete Scheune sogar 20 Punkte. Die Gesamtpunktzahl wird durch 40 geteilt und ergibt damit die zusätzlichen Abenteuerpunkte, die die Helden für ihren Einsatz gegen das Feuer erhalten.



Wenn deine Spieler wenig Übung mit Brettspielen haben, lässt sich das Spiel merklich vereinfachen, indem man nur mit zwei Feuern auf den Positionen 6I und 11K beginnt oder die Feuer näher an den Rand des Spielfeldes verlegt. Besonders wenn die Helden im gesellschaftlichen Bereich eher schwach aufgestellt sind, kann auch ein höherer Löschwert zu Anfang helfen.



Um die Sache kniffliger zu gestalten, kann ein weiteres Feuer auf einer Position nach Wahl des Spielleiters platziert werden. Auch ein niedriger Löschwert kann die Herausforderung vergrößern. Die Spieler werden dann vermutlich mehr mit dem Anlegen von Löschscheisen arbeiten.

Während des Brandes

Während es brennt, geschieht Folgendes:

- Jasper, Burgol und Ragna, die das Feuer zur Ablenkung an verschiedenen Stellen gelegt haben, dringen (fast) unbemerkt in Alriks Haus ein, um die Schatzkarte und den Schlüssel zu stehlen.
- Das wird nur von Gisbert Glimmerdieck bemerkt, der eigentlich gerade Ackergerät aus der väterlichen Scheune besorgen wollte, um damit besser Schneisen schlagen zu können. Gisbert sieht die drei aus Alriks Haus kommen und in Richtung Wälder fliehen und nimmt kurzentschlossen die Verfolgung auf.

Helden können das nur bemerken, wenn sie vorher ausdrücklich betonen, die drei Gauner ungeachtet des Feuers im Auge zu behalten. Ein Held hat dann eigentlich nur zwei Möglichkeiten: Entweder er informiert seine Mitstreiter, dann verliert er so viel Zeit, dass die Handlung weitergeht, als hätte er sie gar nicht bemerkt. Oder er konfrontiert die drei noch im Haus auf eigene Faust, dann werden Jasper und Gesellen ihn schnell auszuschalten versuchen.

Wenn mehrere Helden schon längst an Jaspers Fersen kleben, solltest du deine Spieler rechtzeitig ablenken, noch bevor sie den Einbruch beobachten. In diesem Fall wird ein liebgewonnener Dörfler direkt von den Flammen bedroht und droht zu sterben, wenn die Helden nicht augenblicklich eingreifen. Auch das Verschwinden Gisberts (bzw. dessen ausbleibende Rückkehr) kann die Helden beschäftigt halten.



Kapitel III – In der Räuberhöhle

Mit dem Löschen des Brandes schwenkt dieses Abenteuer auf seine Zielgerade. Die Helden können Spuren finden, die darauf schließen lassen, dass das Feuer gelegt wurde, und finden kurz darauf auch heraus, zu welchem Zweck: Das Feuer wurde als Ablenkungsmanöver genutzt, um unbemerkt in Alrik Witnikens Haus einzubrechen und die Schatzkarte zu stehlen. Spuren am Tatort weisen eindeutig auf Jasper Gellenbrinck hin, im Schlepptau die Schergen Burgol und Ragna. Doch auch Gisbert Glimmerdieck ist verschwunden.

Die Helden heften sich an ihre Fersen und finden heraus, dass Gisbert die drei Schurken zunächst verfolgte, sich dann aber verlaufen haben muss. Folgen sie seinen Spuren, treffen sie Gisbert in misslicher Lage an: Die Gratenfelsler Räuber, denen die Helden schon zu anfangs begegneten, haben ihn in ihre Finger gekriegt und planen nun, Bosper um ein Lösegeld zu erpressen.

Die Spuren der anderen drei führen sie schließlich hinauf in die Koschberge, wo die Kobolde einst ihre Höhle hatten. Dort, tief unten im Berg, erwartet sie ein letzter, alles entscheidender Kampf – und ein großer Räuberschatz.

Spurensuche Brandstifter!

Nachdem die Helden das Feuer gelöscht haben, das ja, wie sie wissen, an drei Stellen gleichzeitig ausgebrochen ist, werden sie wahrscheinlich damit beginnen wollen,

die Ursache herauszufinden. Hierzu ist eine Sammelprobe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* notwendig, die jedoch aufgrund der schlechten Sichtverhältnisse (es ist finstere Nacht) um 3 erschwert ist. Leuchtmittel wie Fackeln können helfen und erschweren die Probe nur noch um 1. Jeder Held, der sich an der Aufklärung beteiligen möchte, legt für je 10 Minuten Suche eine Probe ab. Haben sie gemeinsam eine QS von 10 erreicht, werden sie fündig. Es können sich alle Helden an der Sammelprobe beteiligen.

Mit 10 QS können die Helden auf den Feldern 6I, 8E und 11K je eine zerbrochene Öllampe entdecken, von der der Brand offensichtlich ausging. Ganz klar: Dieses Feuer wurde gelegt!

Gisbert ist weg!

Vielleicht wollen die Helden ihre Erkenntnisse jetzt mit Bosper Glimmerdieck teilen, der ja Dorfvorsteher ist und von diesem Verbrechen wissen sollte. Bosper hört sich bereitwillig an, was ihm die Helden zu berichten haben und schüttelt fassungslos den Kopf. Er beauftragt die Helden damit, herauszufinden, wer der oder die Brandstifter sind.

Ganz nebenbei erkundigt er sich auch bei ihnen, ob sie seinen Sohn Gisbert gesehen hätten. Er hat ihn während des Brands aus den Augen verloren. Er bittet sie, die Augen nach ihm offen zu halten. Er will sichergehen, dass es ihm gut geht.

Noch ist Bosper über das Verschwinden seines Sohnes bloß beunruhigt, da er davon ausgeht, der Junge treibe sich noch irgendwo im Dorf herum. Das wird sich nach und nach ändern, wenn die auf die Umgebung verteilten Dörfler wieder alle auf dem Anger zusammengekommen sind und Gisbert nicht unter ihnen ist. Die Helden werden Bosper wieder begegnen, wenn sie die Spurensuche nach dem Einbruch abgeschlossen haben.

Diebel!

Achte darauf, dass die Helden keine Gelegenheit bekommen, die Brandstiftung genauer zu untersuchen. Außer den Lampen gibt es keine Spuren (die Löschtrupps haben alles plattgetrampelt), sodass die Helden gar keine Chance haben, etwas zu finden. Erspare ihnen also diese unergiebiges Schnitzeljagd und konfrontiere sie direkt mit dem nächsten Unglück.

Noch während sich die Helden in Bospers Nähe befinden, kommt Alrik Witniken angerannt und berichtet aufgebracht, dass jemand während des Brandes in sein Haus eingebrochen ist. Sollten die Helden ein Vertrauensverhältnis zu Alrik aufgebaut haben, kann sich Alrik ihnen auch direkt anvertrauen. Bosper beauftragt die Helden, die ja ohnehin mit der Brandermittlung betraut sind, den Einbruch im Zusammenhang mit dem Feuer zu untersuchen. Auch Bosper glaubt hier nicht an einen Zufall.

Spurensuche? – Meine Helden wissen doch schon alles

Es ist durchaus möglich, dass die Helden inzwischen alle Puzzleteile zusammenhaben und eine Durchsuchung von Alriks Haus gar nicht mehr nötig ist. Wenn du beispielsweise die Streitszene zwischen Jasper und Alrik erwähnt hast und die Helden herausfinden konnten, um was es dabei ging, sollte es genügen, wenn Alrik nun den Verdacht äußert, dass Jasper hinter dem Einbruch steckt. Wenn sich die Helden in der Umgebung des Hauses umsehen, können sie Jaspers Spuren finden und die Verfolgung aufnehmen.

Auf diese Spuren können sie auch stoßen, wenn sie sich zuvor schon auf die Suche nach Gisbert begeben haben. Dessen Spuren führen von Bospers Dreiseithof über die Mauer und treffen dort alsbald auf drei weitere Spuren, die von der Hütte des Kräuterhändlers wegführen (Gisbert hat die drei über die Mauer hinweg beobachtet, ist anschließend darüber geklettert und hat die Verfolgung aufgenommen).

Achte aber darauf, dass Alrik den Helden, wenn sie sein Haus nicht durchsuchen, noch von den Fallen in der Räuberhöhle berichtet, die auf dem Plan eingezeichnet waren, ehe sie aufbrechen. Siehe Seite 27.



Im Haus des Kräuterhändlers

Schnell wird deutlich, dass Alrik nicht gelogen hat. Der kleine Verkaufsraum des Kräuterladens ist ebenso verwüstet wie der Wohnbereich. Schubladen wurden aus Schränken und Kommoden gerissen, Regale umgestoßen und Bilder abgehängt. Im Verkaufsraum riecht es wegen der überall im Raum verteilten Kräuter wie auf einem tulamidischen Basar. Glasscherben liegen herum. In der kleinen Küche haben der oder die Einbrecher Braukessel und alchemistisches Gerät zerstört – scheinbar aus purem Vandalismus – und im Schlafzimmer hat man Kissen und Matratzen aufgeschlitzt.

Natürlich kann Alrik genau benennen, was fehlt: Der Brief (inkl. Schatzkarte), der Ring und der Gwen-Petryl-Stein – all jene Dinge, die die mysteriöse Elfe ihm am Vortag überreicht hat. Er hatte sie im Stroh seiner Matratze versteckt, und dort haben die Schurken sie wohl auch gefunden. Wahrscheinlich hat Alrik Jasper längst in Verdacht. Sicherheitshalber können die Helden in Alriks Haus aber eine letzte, eindeutige Spur entdecken:

Helden, die sich im Raum noch einmal umschauchen wollen, können eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* ablegen. Bei Erfolg finden sie im dicht gepressten Stroh der Matratze einen silbernen Armreif mit einem eingepprägten Wappen: drei im Dreieck angeordnete Kronen (Probe auf *Etikette (Heraldik & Stammbäume)*: das Albernische Königswappen).

Falls die Spieler nicht selbst darauf kommen, solltest du ihnen offenbaren, wo sie einen solchen silbernen Armreif schon einmal gesehen haben: Am Handgelenk Jasper Gellenbrincks. Das Wappen deuten zu können ist hierbei nicht wichtig. Ein Held, dem das jedoch gelingt, könnte eine Verbindung zu der Räubergeschichte ziehen, die ihnen Bosper auf der Hinreise erzählt hat. Vielleicht ist an dem Überfall auf den albernischen Prinzen also mehr dran, als die Helden zunächst gedacht hatten.

Jetzt mal Tacheles, Freundchen!

Spätestens jetzt ist der Punkt gekommen, an dem Alrik den Helden alle Hintergründe offenlegen sollte, damit deine Spieler auch verstehen, was Jaspers Pläne sind.

Über den Schatz:

- Gestohlen wurden ein Brief, ein Ring und der große Gwen-Petryl-Stein.
- Das waren die Gegenstände, die die Elfe Amarandel Quelltanzen ihm am Vortrag überbracht hat.
- Sie stammen aus dem Nachlass seines Ururgroßvaters Patras Okdarn.
- Patras war der Hauptmann der Koblode, der Räuberbande, die vor etwa hundert Jahren die Gegend unsicher machte.
- Als ihnen die Flussgarde des Herzogs zu dicht auf den Fersen war, verschlossen sie ihre Räuberhöhle und beschlossen, sie erst wieder zu öffnen, wenn niemand mehr nach ihnen suchte und die Gegenstände bedenkenlos verkauft werden könnten.

- Doch Okdarn betrog seine Kumpane. Er floh mit dem Schlüssel, einem Artefakt, das erst den Zugang zu Höhle ermöglichte (der Ring).
- Mit der Elfe Amarandel führte er ein Abenteuererleben. Als er starb, übergab er Amarandel Brief, Ring und Stein und bat sie, diese Dinge seinem Erben Eberwin Witniken zu überbringen, Alriks Urgroßvater.
- Die Elfe vergaß jedoch die Kurzlebigkeit der Menschen und kam erst jetzt, fast einhundert Jahre später nach Moorsend. Das war gestern Abend.
- Alrik weiß um die Vergangenheit seiner Familie. Aber er hätte nie gedacht, dass sie in seinem Leben noch einmal eine Rolle spielen würde. Er schämt sich für die Taten seines Ahnen.
- Er wusste nicht, wie er mit der Situation umgehen soll. Den Brief hat er gelesen, die Karte hat er sich kurz angesehen. Aber der Gedanke, den Schatz zu bergen, kam ihm nicht. „Es klebt Blut an diesem Schatz. Eine Menge Blut.“

Über Jasper und die Dorfbewohner:

- Viele Dorfbewohner stammen von den Kobold-Räubern ab. Sie ließen sich dort nieder, wo Patras Nachkomme Eberwin Witniken lebte, weil sie hofften, Patras würde eines Tages zurückkehren. Dann wollten sie sich ihren Anteil am Schatz sichern. Doch Patras Okdarn kam nie.
- Jasper ist ein Nachkomme dieser Räuber. Als die Elfe seine Wirtsstube betreten hatte, wusste er sofort, was das zu bedeuten hatte.
- Heute Mittag hat Jasper Alrik auf den Schatz angesprochen: „Er wusste viel und ich fürchte, meine Antworten haben ihm nur Gewissheit verschafft.“
- Alrik ist nicht überzeugt davon, dass es richtig ist, den Schatz zu bergen und für sich zu behalten. Einerseits ist man Erbe, andererseits hatten auch die Ahnen diesen Reichtum nur gestohlen.
- Alrik hat durchaus überlegt, die Karte einfach zu verbrennen.
- Jasper hingegen will den Schatz für sich allein. Weil er fürchtete, Alrik würde die Karte vernichten, ist er zur Tat geschritten.

Hinterher!

Vor dem Aufbruch

Sollte die Verfolgung der Brandstifter für die Helden noch nicht Ansporn genug sein, die Verfolgung aufzunehmen, kommt nun ein weiterer hinzu: Gisbert ist noch immer verschwunden. Kaum dass die Helden Alriks Haus verlassen haben, bestürmt sie noch einmal der besorgte Bosper, nun deutlich nervöser als zuvor. Er hat das ganze Dorf nach Gisbert abgesucht, ihn aber nicht gefunden. Gisbert wollte Gerät aus dem Schuppen des Dreiseithofs besorgen, um beim Brand zu helfen, und ist seitdem nicht mehr aufgetaucht.

Falls die Helden sich auf dem Dreiseithof umsehen wollen, können sie mit einer Probe auf *Fährtsuchen (humanoide Spuren)* Fußabdrücke finden, die von der Scheune zum hinteren Teil des Hofes führen, um dort direkt vor der Mauer zu enden. Klettern die Helden über die Mauer (Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* erleichtert um 1) können sie die Spuren dahinter weiterverfolgen und schließlich feststellen, dass sie sich mit den drei Spuren, die von Alriks Haus wegführen, vereinen.

Das lässt nur zwei Schlussfolgerungen zu: Gisbert ist den drei Einbrechern gefolgt – oder er steckt mit ihnen unter einer Decke.

Vorsicht Falle!

Alrik kann den Helden die ungefähre Lage der Höhle beschreiben, was den Helden später dabei helfen kann, das Tal zu finden, in dem sie liegt.

Außerdem gibt er ihnen noch eine Warnung mit auf den Weg: Zwar hat er den Plan der Räuberhöhle nur flüchtig gelesen, konnte aber erkennen, dass die Räuber mehrere Fallen eingebaut hatten, um Diebe abzuschrecken. Er ermahnt die Helden, vorsichtig zu sein.

Verfolgungsjagd

Sollten die Helden sofort aufbrechen, sind alle Proben wegen der schlechten Sichtverhältnisse (finstere Nacht, dichter Wald) um 3 erschwert. Beleuchtung (Lampe, Fackel) verringert die Erschwernis auf 1, dafür sieht man die Helden aber bereits von Weitem. • ○

Mit einer Probe auf *Fährtsuchen (humanoide Spuren)* können sie Spuren um Alriks Haus herum finden, die in nördlicher Richtung wegführen. Jede halbe Stunde ist eine Probe erlaubt. Sehr aufmerksame Fährtsucher (QS 2 oder mehr) stellen fest, dass es drei Personen gewesen sein müssen, die Alriks Haus gen Norden verlassen haben (Jasper, Burgol und Ragna). Ein Stück außerhalb des Dorfs kommt eine vierte Spur hinzu (Gisbert). Die Spuren führen in die Wälder im Norden.

Um den Spuren weiter zu folgen, ist eine Gruppensammelprobe notwendig, bei der die Helden ihre Fähigkeiten in *Fährtsuchen (humanoide Spuren)* einsetzen können. Alle 10 Minuten dürfen maximal 3 Helden eine Probe auf eine dieser Fertigkeiten ablegen. Haben die Helden auf diese Weise 10 QS angesammelt, konnten sie den Spuren ohne weiteres folgen und bekommen sogar mit, dass sich die Spuren plötzlich teilen.

• Es ist nicht vorgesehen, dass die Helden scheitern, aber indem du sie Proben würfeln lässt und ein Zeitintervall benennst, das sie pro Probe benötigen, erzeugst du den Eindruck, es sei wichtig, dass deine Spieler möglichst schnell einen Erfolg erzielen. Das kann für Spannung sorgen.

Die Spuren trennen sich

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einer Ewigkeit, in der ihr den verräterischen Spuren nun schon querfeldein gefolgt seid, immer bergauf, immer weiter in Richtung der Koschberge, gelangt ihr an einen kleinen Bach. Er hat sich in den Waldboden gegraben und ergießt sich kurvenreichem auf seinem Weg gen Tal. Irgendwo hier müssen Jasper und seine Gesellen das Rinnsal überquert haben.

Angestrengt schaut ihr euch um

[Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)*, bei Gelingen kannst du den weiteren Text vorlesen].

Doch was ist das? Die Fährte beginnt sich zu teilen! Während die meisten Fußabdrücke recht zielstrebig weiter nach Nordosten führen, beginnt eine schmale Spur scheinbar orientierungslos den Hang entlang zu wandern, bevor sie eine gänzlich andere Richtung einschlägt und weiter nach Nordwesten führt.

Eine Probe auf *Fährtensuchen (humanoide Spuren)* offenbart, dass sich die verfolgte Fährte tatsächlich aufteilt, und zwar in drei Spuren, die nach Nordosten führen, und eine, die weit weniger zielstrebig davon abweicht. Ab einer QS von 2 kann die abweichende Spur Gisbert zugeordnet werden.

Gisbert Glimmerdieck hat an dieser Stelle offenbar die Spur der anderen drei verloren. Damit sollte auch den Helden klar sein, dass der Junge mit Jasper und seinen Speißgesellen nichts zu tun hat, sondern seinerseits heldenhaft die Verfolgung aufgenommen hat.

Die Helden müssen sich nun entscheiden, wessen Spur sie folgen wollen. Klar ist, dass Gisberts Spur sie nicht zum Schatz führen wird, und womöglich befürchten die Spieler, dass der junge Mann ihnen während der weiteren Verfolgung nur lästig werden könnte, wenn sie ihn vorher einsammeln. Andererseits kann niemand sagen, ob sich der Junge nicht in Gefahr gebracht hat und weit dringender die Hilfe der Helden benötigt als der seit Ewigkeiten in den Bergen ruhende Schatz. Und kann ihnen der Junge in der Schatzhöhle nicht vielleicht sogar nützlich sein?

Und wohin weiter?

Aus dramaturgischen Gründen werden wir im Folgenden die Suche nach Gisbert zuerst thematisieren und erst danach den Showdown in der Räuberhöhle beschreiben. Letztendlich spielt die Reihenfolge aber keine Rolle. Die endgültige Entscheidung, wessen Spur die Helden zuerst folgen, solltest du am Ende deinen Spielern überlassen.

Für die Suche nach Gisbert geht es im Anschluss an diese Szene weiter.

Wollen die Helden direkt zur Schatzhöhle, geht es mit dem Abschnitt **Der Schatz im Berg** auf Seite 30 weiter.



Das Räuberlager

Um Gisbert zu folgen, kannst du deine Spieler weitere Proben auf *Fährtensuchen (humanoide Spuren)* würfeln lassen oder noch einmal eine Gruppensammelprobe verlangen, wie oben beschrieben. Nach einiger Zeit können sie mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* Stimmen hören.

Die Situation erfassen

Mit einer Probe auf *Verbergen (Schleichen)* (je nach Lichtverhältnissen um bis zu 2 erschwert wegen Dunkelheit, das Ziel ist jedoch abgelenkt) können sie sich an ein Lager heranschleichen.

Sechs Zelte gruppieren sich um ein großes Lagerfeuer. Drei ziemlich abgerissene Gestalten sitzen fröhlich zechend um das Feuer, hinter ihnen ein Fass mit dem Brandzeichen der Gratenfelder Brauerei Baldurs Bräu mit Gratenfelder Gagelbier. Gemeinsam mit den übrigen Kisten und Fässern, die die Helden mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* in dem einzigen offestehenden Zelt erblicken, können sie darauf schließen, dass es sich hierbei um das Lager der Gratenfelder Räuber handeln muss.

Falls den Helden zu Beginn des Abenteuers einige Räuber entkommen sind, können sie sie hier leicht wiederentdecken.

Insgesamt halten sich 10 Räuber im Lager auf. 3 Halunken sitzen ums Feuer, ein weiterer patrouilliert um das Lager und kommt bei einer 1 auf dem W6 (Probe alle 5 Minuten) gefährlich nah an das Versteck eines Helden heran – Vergleichsprobe *Verbergen (sich Verstecken)* gegen *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken, Suchen oder Wahrnehmen)*.

Je nachdem, wann die Helden im Lager eintreffen, können 3 weitere Räuber gerade damit beschäftigt sein, einen zeternden und gefesselten Gisbert in eines der Zelte zu verbringen („Du wirst uns einen ordentlichen Sack voll Gold einbringen, Kleiner!“), während bis zu 3 weitere in einem anderen Zelt beim Boltanspiel zusammensitzen.

Treffen sie später ein, wurde Gisbert längst in eines der Zelte verfrachtet, während sich 6 der 10 Räuber in den anderen Zelten zum Schlafen hingelegt haben.

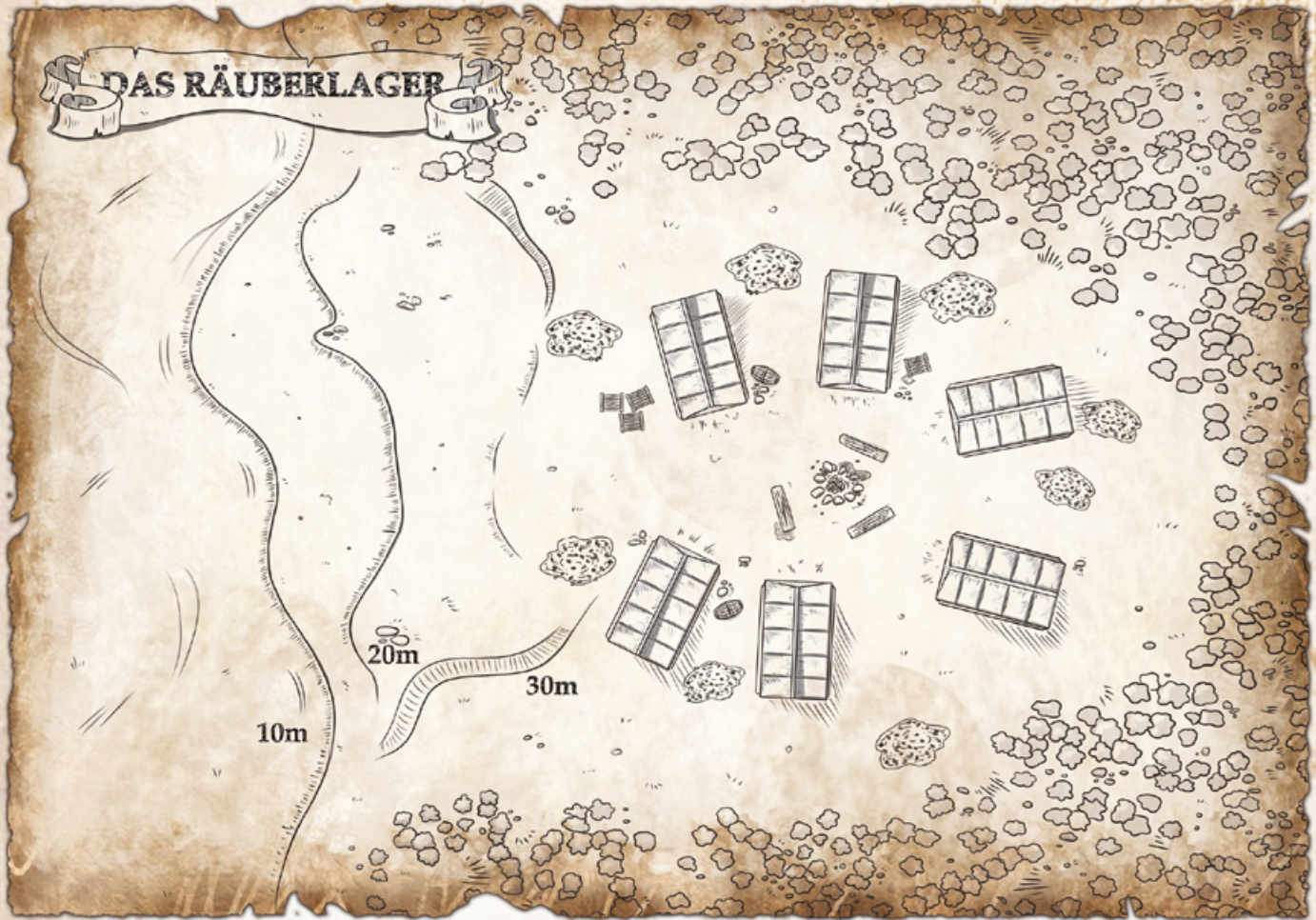
Achtung Beleuchtung!

Wenn die Helden mit Beleuchtung unterwegs sind (etwa weil sonst ihre Fertigungsproben zu sehr erschwert sind), sollten sie sie jetzt schleunigst löschen, denn die Lichtquelle erleichtert den Räubern Proben auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* um 3.



Die Befreiung

Wie die Helden Gisbert aus seiner misslichen Lage befreien, wird ganz stark von ihren jeweiligen Möglichkeiten



abhängen. Wenn sie es sich zutrauen, können sie sich mit viel Gebrüll auf die Verbrecher stürzen. Genauso gut kann es jedoch geschehen, dass sich die meisten von ihnen im Hintergrund halten, während die versiertesten Schleicher versuchen, unbemerkt zu Gisbert vorzudringen. Seine Spielwerte findest du auf Seite 14.

Der Gefangene wird nicht extra bewacht. Allerdings haben die Räuber insgesamt 7 Fallgruben um das Lager verteilt (siehe Plan), um die wilden Tiere des Waldes aufzuhalten. Diese sind auf der Spielerversion des Plans im Buchumschlag nicht zu sehen.

Um sie zu entdecken, muss einem Spieler eine *Sinneschärfeprobe* (*Wahrnehmen*) erschwert um 1 gelingen. Stürzt ein Held in eine der Fallgruben, muss ihm eine Probe auf *Klettern* (*Bergsteigen*) gelingen, um sich selbst zu befreien. Sonst kann nur das Seil eines anderen und eine Probe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) erleichtert um 2 helfen, um aus der Grube zu entkommen. Die Gruben sind 3 Schritt tief, fällt ein Held hinein, erleidet er 3W6 SP Sturzschaden (**Regelwerk** Seite 340). Scheitern die Befreiungsversuche, wird er am nächsten Morgen von den Räufern gefangengenommen, so seine Gefährten die Räuber nicht vorher überwältigen können.

Lass deine Spieler einen Plan entwickeln und loslegen. Um sie durcheinander zu bringen, die Szene spannender zu gestalten oder um es ihnen leichter zu machen, kannst du einige der folgenden Ereignisse eintreten lassen.

- Die drei Zecher werden zunehmend betrunken. Mit einer gelungenen Probe auf *Zechen* (*Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel*) können die Helden abschätzen, dass die Räuber sich bereits im Zustand *Betäubung III* befinden und das Eindringen der Helden kaum bemerkt werden. Sie haben also leichtes Spiel, wenn sie nicht gerade dem patrouillierenden Späher begegnen.
- Ausgerechnet jetzt (1 auf W6), als die drei Zecher gerade so betrunken sind, kehrt der Späher zur Wachablösung ins Lager zurück. Können die Helden ihn nicht ausschalten, wird er die Betrunkenen maßregeln, mit ein paar Tritten in ihre Zelte schicken, und neue Wachen einteilen.
- Die Boltanspieler geraten über ihren Einsatz in einen heftigen Streit (der von den Helden womöglich noch heimlich befeuert werden kann). Es kommt zur Schlägerei, die von 1W3+1 weiteren Räuber geschlichtet werden muss. Die Räuber sind abgelenkt (Proben, um die Helden zu entdecken, sind zusätzlich um 4 erschwert) und gehen vielleicht sogar mit Messern aufeinander los (1W3 Räuber haben anschließend *Schmerz II*, 1W3 Räuber immerhin *Schmerz I*).
- Zwei Räuber gehen auf die Jagd (nur tagsüber).
- Ein Feuer bricht aus (durch eine ungeschickte Bewegung / durch Zutun der Helden). Alle Räuber stürzen panisch durcheinander. 1W3+3 verlassen mit Eimern das Lager, um von einem nahen Bach Wasser zu holen.

Gratenfelser Wegelagerer

MU 13 KL 11 IN 13 CH 12

FF 11 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Streitkolben: AT 12 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE 2/1 (Leichte Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen wurden bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Talente: Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Verbergen 8, Einschüchtern 7, Menschenkenntnis 3, Willenskraft 3, Fährtensuchen 4, Orientierung 5

Kampfverhalten: Die Wegelagerer greifen am liebsten gemeinsam einen Gegner abwechselnd mit Finten oder Wuchtschlägen an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP oder wenn mehr als die Hälfte der Wegelagerer kampfunfähig sind.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Wenn du das Räuberkapitel an dieser Stelle als abgeschlossen betrachten willst, können sie auch einfach darauf verzichten, den Helden nachzusetzen.

Was tun mit Gisbert?

Wenn die Spieler sich dafür entschieden haben, erst Gisbert zu befreien und danach die Verfolgung Jaspers und seiner Schergen anzugehen, stehen sie jetzt vor der Frage, wie sie mit Gisbert verfahren wollen.

Sie können ihn entweder allein nach Moorsend zurückschicken, was jedoch nicht ohne Protest vonstattengeht. Schließlich will Gisbert ein Held werden. Um sich durchzusetzen sind Vergleichsproben auf *Bekehren & Überzeugen* (evtl. *Einzelgespräch*), *Überreden* (möglich: *Aufschwätzen*, *Betteln*, *Manipulieren*, *Schmeicheln*) oder *Einschüchtern* (*Drohung*) gegen Gisberts *Willenskraft* (verschiedene Anwendungsgebiete, je nach Talent) nötig.

Alternativ können sie Gisbert auch mitnehmen. Entweder um ihm vor Augen zu führen, dass so ein Abenteuerleben ganz schön gefährlich sein kann, oder weil sie wirklich Verstärkung gebrauchen könnten.

Der Schatz im Berg

Die alte Höhlenfestung der Kobolde liegt in einem abgeschiedenen Tal der Koschberge, das die Helden mit einer weiteren Gruppensammelprobe auf *Fährtensuchen* (*humanoide Spuren*), 10 Minuten, erreichen können.

Mit ein wenig Ausdauer sollten die Helden das Tal finden, wo sie nach kurzer Suche einen halb zugewachsenen Eingang zu einem natürlichen Höhlensystem entdecken können. Die Gänge des Systems sind allesamt natürlichen Ursprungs, unbearbeitet und selbstverständlich unbeleuchtet.

Gisbert als As im Ärmel?

Falls die Helden Gisbert mitgenommen haben und du der Meinung bist, dass die Spieler es noch nicht schwer genug haben, kannst du ihn als chaotisches Element verwenden. Aus Abenteuerdrang und Übermut – es ist ja alles so aufregend! – bringt er sich selbst in Gefahr und muss dann von den Helden gerettet werden. So könnte Gisbert den Bären durch Ungeschick aus seinem Schlaf wecken oder zumindest kurz davor stehen, wenn es den Helden nicht rechtzeitig gelingt, ihn davon abzuhalten.

Auf der anderen Seite kann sich Gisbert den Helden auch als sehr nützlich erweisen. Zwar ist er kein guter Kämpfer, aber als zusätzliche Person zieht er die Aufmerksamkeit (und die Attacken) der Gegner auch auf sich und kann die Helden so entlasten. Darüber hinaus besitzt Gisbert 2 Schicksalspunkte, mit denen er in manch aussichtsloser Lage den Helden vielleicht noch unverhofft zu Hilfe kommen kann. Sei es, weil ihm ausgerechnet die Probe gelingt, die die Helden alle versiebt

➤ Einer der Betrunkenen wendet sich zum Waldrand, um auszutreten. Dabei stürzt er in eine der Fallgruben. Die anderen 3 (die Betrunkenen und der Späher) eilen herbei, um ihn wieder herauszuziehen. Die übrigen Räuber werden wach, legen sich nach einiger Aufregung aber wieder schlafen und reagieren für den Rest der Nacht nicht mehr auf die Hektik im Lager – es wird eh wieder nur falscher Alarm sein.

🍷 Mit einer Kombination aus den gerade vorgestellten Ereignissen, solltest du den Schwierigkeitsgrad den Fähigkeiten deiner Helden optimal anpassen können.

👁️ Sollte dir das noch zu einfach sein, kann einer der Räuber ein genaues Auge auf Gisbert haben und muss von den Helden schnell und geräuschlos überwunden werden, bevor sie den Jungen befreien können.

Nach der Befreiung

Flucht

Sollten einige Räuber die Befreiungsaktion überleben, kann es geschehen, dass sie Gisbert und die Helden verfolgen. Verwende hierzu die Regeln zu Verfolgungsjagden aus dem **Regelwerk** (siehe Seite 349) oder lass Räuber und Helden Vergleichsproben auf *Fährtensuchen* (*Verwischen eigener Fährte*) und *Fährtensuchen* (*humanoide Spuren*) ablegen, falls die Helden schon einen größeren Abstand zwischen sich und die Räuber gebracht haben. Beachte, dass hierbei der Spieler mit dem schlechtesten Wert in *Fährtensuchen* (*Verwischen eigener Fährte*) gegen den Räuber mit dem besten Wert in *Fährtensuchen* (*humanoide Spuren*) antritt.

haben, oder weil ihm im entscheidenden Moment eine richtige Heldenaktion gelingt – in Gisbert steckt eben doch ein echter Recke.

Auf besonders zynische Art und Weise kann sich Gisbert (der rein zufällig ein rotes Hemd trägt, siehe Seite 14) auch im Gang mit den Fallen (6) als nützlich erweisen. Falls deine Helden nicht von sich aus auf die perfide Idee kommen, Gisbert vorzuschicken, um sie zu „entdecken“, kannst du ihn auch aufgeregt nach vorne pressen und sie auslösen lassen. Gerade wenn deine Spieler selbst unaufmerksam werden, wenn sie die Fallen vergessen haben oder wenn du dir nicht sicher bist, dass ihre Fähigkeiten ausreichen, sie auch zu entdecken und zu umgehen, ist das eine gute, wenn auch traurige Möglichkeit, ihnen die Gefährlichkeit der Umgebung noch einmal vor Augen zu führen.

Das Höhlensystem

Die Spielerkarte der Räuberhöhle ohne eingezeichnete Fallen findest du im Umschlag dieses Buches.

Die Gänge sind um die 4 Schritt breit, doch gibt es einige schmale Stellen, an denen der Platz gerade noch ausreicht, damit ein gieriger Räuber hier eine Schatztruhe durchzwängen kann. Die Deckenhöhe liegt zwischen drei und vier Schritt, in den Kavernen kann sie auch das Dreifache erreichen. Die Helden können immer nur einer nach dem anderen durch die Gänge gehen. Du solltest deine Spieler daher vor dem Betreten der Höhle bitten, eine Reihenfolge festzulegen.

Modifikatoren

Für alle Gänge gelten die Regeln für **Beengte Umgebung (Regelwerk Seite 238)**, wodurch alle Waffen der Kategorie *mittel* -4 AT / -4 PA erhalten, Waffen der Kategorie *lang* sogar $-8/-8$. Kurze Waffen erleiden keine Abzüge. Auch der Schildkampf wird beeinträchtigt. Die Abzüge für *kleine*, *mittlere* und *große* Schilde betragen $-2/-2$, $-4/-3$ bzw. $-6/-4$.

Je nachdem, welche Lichtquellen die Helden nutzen, kommen außerdem Sichtmodifikatoren zum Tragen (siehe **Regelwerk Seite 239/348**).

Spuren

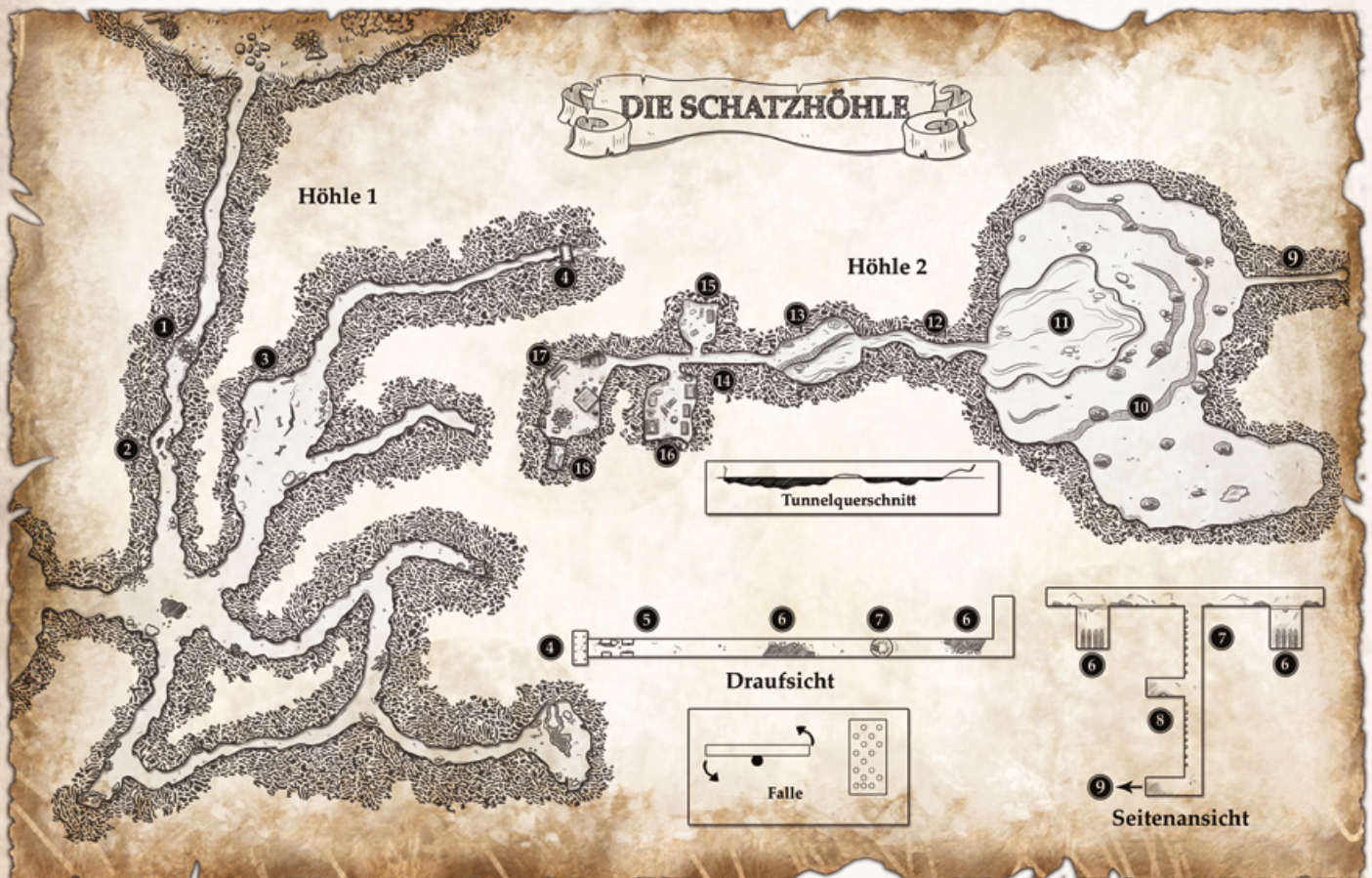
Im oberen Höhlensystem (**Höhle 1**) sind, nach einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erleichtert um 2, Kotspuren zu entdecken. Eine Probe auf *Tierkunde (Wildtiere)* identifiziert diese als Bärenkot.

Geröllhaufen (1)

An dieser Stelle ist die Decke des Gangs teilweise eingestürzt (die Deckenhöhe beträgt trotzdem noch mehr als 2,5 Schritt). Eine Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* erleichtert um 3 wird beim Übersteigen des losen Geröllhaufens fällig, ansonsten gibt der Schutt unter den Füßen nach und man macht Bekanntschaft mit den spitzen und durchaus scharfen Steinen (2 SP).

Loch in der Decke (2)

An dieser Stelle findet sich ein kopfgroßes Loch in der Decke, durch das zum einen Wasser tropft und zum



anderen ein feiner Lichtstrahl einfällt. Auch ist dieses Loch natürlichen Ursprungs und schon so manchem Reh zum Verhängnis geworden, wovon einige Knochen am Boden zeugen.

Links im Bild läuft die Höhle zu einer Kaverne mit einem Höhlensee aus. Das Wasser fließt bei Regen durch Spalten in der Decke und sammelt sich hier zu einem kleinen See, der dann nach und nach versickert, um etwas tiefer als Wasserfall aus dem Fels zu treten. Wenn die Helden dem kleinen Gebirgsbach gefolgt sind, haben sie hier seinen Ursprung gefunden.

Bärenhöhle (3)

Dies ist die Rückzugshöhle eines alten Schwarzbären, wie man unschwer am beißenden Geruch darin erkennen kann. Ob die Helden dem Bären begegnen und in welcher Verfassung er sich befindet, hängt davon ab, zu welchem Zeitpunkt des Abenteuers sie hier ankommen.

- Vermutlich haben die Helden Jasper, Burgol und Ragna hierher verfolgt. In diesem Fall ist es gut möglich, dass auch die drei Bekanntschaft mit dem Schwarzbären geschlossen haben. Das Tier ist sehr wahrscheinlich verletzt und ggf. so verstört, dass es sich in einen der Gänge weiter unten auf dem Plan zurückgezogen hat. Vielleicht ist er sogar geflohen. Dann kann er den Helden noch auflauern, wenn sie die Höhle später wieder verlassen.
- Alternativ kann aber genau diese Begegnung den Bären rasend vor Wut gemacht haben. Schließlich ist die Höhle sein Revier, in das nun auch die Helden eingedrungen sind. Eventuell ist es Jasper und seinen Schergen auch gelungen, sich ohne großen Kampf am Bären vorbeizuschleichen oder ihn auf Abstand zu halten (bspw. mit Feuer), sodass es nun die Helden sind, die seinen Zorn zu spüren bekommen.
- Vielleicht hatten Jasper, Burgol und Ragna aber auch Glück und der Bär war gar nicht in der Höhle als sie hier eingestiegen sind. Er könnte ausgerechnet dann zurückkehren, wenn der letzte Held seine Wohnstätte betreten hat.
- Der Bär ist nach Jasper, aber vor den Helden hier eingetroffen. Der Geruch der Eindringlinge hat ihn wütend gemacht. Die Helden kommen ihm da gerade recht.
- Wenn die Helden die Schatzkarte an sich gebracht haben und ohne Jasper zu verfolgen aufgebrochen sind, wird sie der Bär als eine Art Endgegner hier erwarten.

Glücklicherweise ist die Höhle an dieser Stelle breit genug, dass mehrere Helden auch mit großen Waffen gegen ein solches Untier kämpfen können. Die Regeln für **Beengte Umgebung** gelten hier also nicht.

Stahltür (4)

Am Ende eines langgezogenen Ganges wurde eine mächtige Stahltüre in den Stein eingelassen. Sind die selbst mit der Schatzkarte und dem Ring auf die Suche



Schwarzbär

Größe: 3,00 bis 3,20 Schritt

Schulterhöhe

Gewicht: 600 bis 750 Stein

MU 14 KL 12 IN 12 (t) CH 12

FF 11 GE 11 KO 20 KK 21

LeP 60 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 6 SK 0 ZK 5 GS 10

Tatze: AT 13 TP 1W6+6 RW mittel

Biss: AT 11 TP 2W6+2 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss, Tatze), Zu Fall bringen (Tatze)

Talente: Klettern 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 12, Sinneschärfe 10, Verbergen 2, Einschüchtern 10, Willenskraft 4

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 100 Rationen Fleisch, Fell (30 Silbertaler), Trophäe (Zähne und Klauen, 5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wird der Bär provoziert oder angegriffen, stellt er sich auf die Hinterbeine, greift mit Hieben seiner Tatzen an und versucht, seinen Gegner zu beißen.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte, außer er ist in Raserei, dann kämpft er bis zum Tod

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Bären haben keine Mimik und können schneller rennen als Menschen.
- **QS 2:** Bären sind neugierig und haben einen feinen Geruchssinn. Sie erspüren ihre Beute bereits aus der Ferne. Man kann ihnen daher am besten ausweichen, indem man gegen den Wind läuft.
- **QS 3+:** Ein Bär kann in Raserei verfallen, wenn er verletzt wurde oder seine Jungtiere in Gefahr sind.

Jagd: -3

Sonderregeln:

Berserker: Jedes Mal, wenn ein Bär eine Stufe des Zustands *Schmerz* erhält, muss eine Probe auf *Willenskraft* gewürfelt werden. Bei Misslingen verfällt er in Raserei und erhält den Status *Blutrausch*. Der Status endet nach dem Tod des Gegners oder spätestens nach 1 Stunde.

LeP-Verlust	Schmerz
45 LeP (¾)	+1 Schmerz
30 LeP (½)	+1 Schmerz
15 LeP (¼)	+1 Schmerz
5 LeP und weniger	+1 Schmerz

gegangen, ist sie noch verschlossen. Wir gehen im Folgenden jedoch davon aus, dass sie Jasper und seinen Spießgesellen hierher gefolgt sind, deswegen ist die Tür bereits offen.

In einem Spalt können die Helden einen Ring entdecken, der hier wie ein Schlüssel in einem Schloss steckt. Das Schmuckstück scheint unverrückbar mit der Tür verbunden und lässt sich nicht mehr abziehen.

Eine Magische Analyse enthüllt, dass die gesamte Tür von stark wirkender Magie durchdrungen ist. Auf der Rückseite wirkt das Zauberzeichen Verschluss. Die Tür kann daher nur durch den Ring geöffnet werden, da er als Schlüssel festgelegt wurde.

Verschluss

AsP-Kosten: 16 AsP

Das Zauberzeichen verschließt eine Tür, die sich nur noch durch einen vorher benannten Schlüssel (z. B. einen echten Schlüssel, einen Ring oder ein Codewort) öffnen lässt.

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Proben auf *Mechanik (komplexe Systeme)* ergeben Folgendes:

- **QS 1:** An mehreren Stellen wurde offenbar mit Werkzeugen versucht, die Tür aufzubrechen. An der nahezu fugenlosen Tür finden sich Kratzspuren (Stemmeisen) und im Stahl der Tür diverse Beulen (Spitzhacke, diverse Hämmer usw.). Diese Stellen weisen jedoch eine ähnliche Patina auf wie der Rest der Tür. Offenbar sind diese Öffnungsversuche schon sehr lange her. Vermutlich stammen sie von den Räufern, die sich nach Patras Okdarns Verschwinden gewaltsam Zugang verschaffen wollten.
- **QS 2:** Der Berg scheint sich in den letzten Jahren bewegt zu haben. Der Türrahmen ist verzogen und trotz des Schlüssels scheinen Jasper und seine Begleiter Mühe gehabt zu haben, die Tür aufzustemmen. Man wird sie nicht mehr sicher verschließen können.
- **QS 3+:** Die Tür ist ein echter Panzerschrank, der jeder Filiale der Nordlandbank alle Ehre machen würde. Vermutlich handelt es sich um zwergische Wertarbeit. Dicke Metallstifte verbinden die Tür mit der Wand und verhindern so ein Eindringen Unbefugter.

Hinter der Tür beginnt ein Stollen, der sich zur Decke hin verjüngt und der mit mächtigen Holzstempeln abgestützt wird. Auch diese Stempel haben schon bessere Zeiten gesehen: Feuchtigkeit ist durch das Gestein eingedrungen und wurde von den Stützbalken aufgesogen. Viele sind von Pilzgeflechten befallen, manche wirken vermodert und morsch. Ganz wenige sind unter der Last des Gesteins schon vor Jahren geborsten.

Eine Probe auf *Steinbearbeitung (Steinmetzarbeiten)* bringt die Gewissheit: Zumindest Teile des Stollens sind einsturzgefährdet.

Du kannst deinen Spielern beschreiben, wie sie immer wieder einzelne Wassertropfen oder gar ganze Steinchen herabregnen hören.

Die Stollen sind unbeleuchtet, aber im Staub auf dem Boden können mehrere Fußspuren ausgemacht werden (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*). Eine Probe auf *Fährtsuchen (humanoide Spuren)* ergibt, dass die Spuren von drei Personen stammen.

Die Stollen

Der Stollen (5)

Der Stollen führt etwas abschüssig nach unten und macht dann einen abrupten Knick, um schließlich in einem geraden Gang zu enden. Der Stollen ist etwa 2 Schritt breit und etwas über 2 Schritt hoch. Der Gang dahinter ist mit etwa 3 Schritt immerhin wieder etwas breiter.

Der Gang entpuppt sich als blinder Gang, jedoch erst, wenn man die hier verborgenen **Fallen (6)** überlebt hat und einen Blick um die Ecke werfen konnte.

Fallen (6)

Fein mit Staub und Schotter bedeckt, haben die Kobolde in dem Stollen zwei Fallgruben angelegt. Es gibt einen festen Rand von etwa 15 Fingern Breite. Der Rest des Gangstücks besteht jedoch aus einer Schwingklappe, die nachgibt, sobald jemand darauf tritt. Die Folge ist ein Sturz in eine 4 Schritt tiefe Grube, deren Boden über und über mit angespitzten Holzpfehlen bedeckt ist. Die Pfehle sind glücklicherweise verrottet, daher werden in diesem Fall nur 1W6 TP fällig. Allerdings kommt noch Sturzschaden hinzu, der, sollte er nicht durch eine *Körperbeherrschung (Springen)* abgefedert werden (siehe **Regelwerk** Seite 340), 4W6 SP verursacht.

Um die Fallen rechtzeitig zu entdecken, muss eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um 1 gelingen, die durch die Sichtverhältnisse modifiziert sein kann.

Schacht (7)

Eiserne Trittsprossen führen hier wendelförmig etwa 16 Schritt hinab in die darunterliegende Höhle (**Höhle 2, Stollen (9)**). Der runde Schacht hat einen Durchmesser von etwa 3 Schritt. Unmittelbar darüber wurden mehrere metallene Rollen angebracht, mittels der die Kobolde offenbar ihre Fracht hinabgelassen haben. Die Rollen weisen jedoch starke Rostspuren auf und der Flaschenzug selbst ist schon vor langer Zeit abgestürzt.

Die Trittsprossen sind nur 0,5 Schritt breit, was eine echte Herausforderung für Helden mit Höhenangst darstellen kann. Darüber hinaus wurden auch hier **Fallen** angebracht. Jede dritte Sprosse ist angesägt, sodass sie abbricht, wenn sie zu stark belastet wird. Nur eine *Körperbeherrschung (Springen)* erschwert um 1 kann das Schlimmste verhindern. Ansonsten wird Sturzschaden je nach Fallhöhe fällig.

Doch auch die übrigen Sprossen haben ihre Tücken. Helden, die unter 3 oder mehr Punkten Belastung leiden, müssen außerdem eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* erleichtert um 1 bestehen, um auf den feuchten Stiegen nicht den Halt zu verlieren. Ein Sturz ist in jedem Fall schmerzhaft (1W3 SP) und kann mit viel Pech (1 auf W6) zu einem Sturz in die Tiefe führen.

Unten angelangt können die Helden splissige Seile sowie die Trümmer einer runden, zwei Schritt durchmessenden Holzplattform entdecken.

Zwischenhalt (8)

In der Mitte des **Schachts (7)** ist ein enger Zwischenhalt angelegt, falls ein Kobold einem anderen Platz machen wollte. Ein abstürzender Held kann sich mit etwas Glück vielleicht genau hier abfangen. Steigen die Helden weiter hinunter, erreichen sie den **Stollen (9)** darunter.

Stollen (9)

Der Schacht endet wiederum in einem Stollen, der, ebenfalls leicht abschüssig verlaufend, schließlich in einer großen Tropfsteinhöhle endet.

Die Räuberhöhle

Tropfsteinhöhle (10)

Der Stollen öffnet sich in eine riesige Tropfsteinhöhle, deren Boden viele unterschiedliche Niveaus besitzt. Stalagmiten und Stalaktiten lassen die gesamte Grotte wie einen versteinerten Wald erscheinen. Der östliche Teil der Höhle wird von einem See bedeckt, dessen Wasser kristallklar wie ein Spiegel vor den Helden liegt.

Jetzt kommt es darauf an, wie viel Zeit vergangen ist, seitdem Jasper, Burgol und Ragna die Höhle erreicht haben:

Waren ihnen die Helden dicht auf den Fersen, können sie sie hier eingeholt haben. Das Überwinden des Bären, das Öffnen der Tür und das Vorbeikommen an den Fallen hat auch Jasper und seine Helfer Zeit gekostet. Nun stehen sie vor einem Hindernis, das sie noch nicht überwinden konnten. Dort, wo nämlich früher der Zugang zum Räuber versteck war, hat sich über die Jahre Sickerwasser gesammelt und einen See ausgebildet. Bis die drei verstanden haben, dass sie tauchen müssen, können die Helden sie eingeholt haben. Dann gibt es zwei Möglichkeiten:

- Entweder stellen die Helden sie noch in der Tropfsteinhöhle.
- Oder die drei entkommen durch einen gewagten Sprung in den See. Dank des Gwen-Petryl-Steins, den Jasper gestohlen hat, haben die drei sogar unter Wasser Beleuchtung.

Wenn die Helden erst Gisbert gerettet haben oder aus anderen Gründen aufgehalten wurden, haben Jasper und seine Gesellen die Räuberhöhle längst gefunden. Mittlerweile können die drei entweder damit begonnen haben, die ersten Schätze zu bergen, indem sie mit ihnen durch den See tauchen, oder sie halten sich noch im Räuber versteck auf und schwelgen in ihrem plötzlichen Reichtum.

• In ersterem Fall können die Helden mindestens einen der drei dabei beobachten, wie er im Licht des Gwen-Petryl-Steins Schätze aus Gold und Silber auf einem Haufen nahe des Sees stapelt. Der Schurke bemerkt die Helden und ergreift die Flucht durch den See. Somit wissen die Helden auch, wo sie weitersuchen müssen.

• In letzterem Fall finden die Helden eine scheinbar verlassene Höhle vor und könnten es schwer haben, einen Anhaltspunkt zu entdecken, der ihnen den Weg ins Räuber versteck weist.

Höhlensee (11)

Glatt und kristallklar liegt der See vor den Helden.

Nehmen sie ihn näher in Augenschein, können sie im Schein ihrer Fackeln (*Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erleichtert um 3) einen Tunneleingang an der Höhlenwand erkennen, der unterhalb des Wasserspiegels liegt. Aus dem Stein gehauene Stufen führen unter Wasser und gesäumt von nadelspitzen Stalagmiten dorthin.

Eine Probe auf *Steinbearbeitung (Steine brechen)* lässt einen Helden auf den Gedanken kommen, dass sich Stufen unter Wasser nur sehr schwer aus einem Stein herausarbeiten lassen. Ab einer QS von 2 weiß er außerdem, dass Stalagmiten unter Wasser nicht wachsen können. Die Schlussfolgerung liegt nahe, dass dieser Teil der Höhle nicht immer unter Wasser stand.

Natürlicher Tunnel (12)

Um in die eigentliche Festung der Koblode zu gelangen, muss man durch den See in ihrer Mitte tauchen. Auf dem Plan findest du einen Querschnitt des Tunnels, in seiner Mitte gibt es eine kleine Erhebung, auf der die Helden Luft holen können. Treppenstufen führen zunächst hinab, später wieder hinauf.

Um durch den Tunnel zu tauchen ist eine Sammelprobe auf das Talent *Schwimmen (Tauchen)* nötig, die je nach Sicht um 0 (FLIM FLAM, magische Fackel, Gwen-Petryl-Stein), 2 (Fackel über der Wasseroberfläche erhellt den Weg) oder 4 (finstere Nacht, nur Tasten möglich) erschwert ist. Jedem Held stehen KO/2 Proben zu. Gelingt es ihm in dieser Zeit nicht, eine QS von 6 (erster Absatz) bzw. von 10 (vom Absatz bis zum Ende) zu erzielen, erleidet er eine Stufe des Zustands *Betäubung*.

Kleine Tropfsteinhöhle (13)

Bei dieser Höhle handelt es sich um eine kleiner Ausgabe der ersten Tropfsteinhöhle, aus der ein Stollen

wegführt. Die Helden können Licht sehen, wenn sie in diesen Teil der Höhle eintauchen (Jasper, Burgol und Ragna haben Fackeln entzündet).

Wurden die Helden vorher entdeckt, erwartet sie hier ein Hinterhalt. In der Deckung der Stalagmiten lauern Jasper, Burgol oder Ragna (oder alle drei) mit Bögen und nehmen sie direkt nach dem Auftauchen unter Beschuss. Ein Entkommen ist nur durch eine Flucht nach vorne (Passierschläge und anschließender Nahkampf) oder durch erneutes Abtauchen möglich. Die Proben auf *Schwimmen (Tauchen)* sind dann jedoch um 1 erschwert, weil der Held nicht genügend Zeit hatte, um Luft zu holen.

Treffen die Helden die Schurken hier nicht an, können sie sie spätestens im **Großen Saal (17)** beim Aufbrechen der Tür überraschen.



Wenn du glaubst, dass deine Spieler nicht mehr im Stande sind, gegen drei Gegner zu bestehen, noch dazu im Hinterhalt, kannst du an verschiedenen Schrauben drehen. Zum einen kannst du deinen Spielern den Moment der Überraschung lassen. Jasper und seine Gesellen erwarten sie dann nicht beim Auftauchen. Zum anderen ist es sehr wahrscheinlich, dass sie bereits verletzt sind. Immerhin sind auch sie dem Schwarzbär begegnet. Je nachdem, wie leicht du es den Helden machen möchtest, kannst du daher die LeP der Schurken heruntersetzen.

Durchgang (14)

Der Stollen führt fast waagrecht nach Westen. Er führt vorbei an den **Schlafsälen (15/16)** und endet schließlich im **Großen Saal (17)**. Der Gang ist etwa 1,5 Schritt breit und etwas über 2 Schritt hoch (Beengte Umgebung).

Schlafsäle (15/16)

In den Räuberquartieren haben einst die Kobolde gehaust, wovon noch einige Bettkästen und Truhen zeugen. Alle Holz-, Leder- oder Stoffgegenstände sind jedoch ob der Feuchtigkeit völlig nutzlos und verrottet.

Großer Saal (17)

Hier haben sich die Kobolde meistens aufgehalten, davon zeugen Kritzeleien und Ritzungen in den Wänden, eine große Feuerstelle und verrottete Bänke, Tische und Stühle. Alle Fässer, Körbe und Truhen sind durch Satinavs Hörner arg in Mitleidenschaft gezogen worden.

In der Südwand fällt schließlich eine geschickt gemauerte und verfugte Mauer auf, die durch eine eisenverstärkte, massive Holztür verschlossen wird.

Jasper Gellenbrinck

MU 14 KL 11 IN 14 CH 14

FF 13 GE 14 KO 11 KK 13

LeP 27 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 2 ZK 1 AW 7 GS 7

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Säbel: AT 12 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 1/0 (Schwere Kleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 6, Gassenwissen 8, Handel 8, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Lebensmittelbearbeitung 9, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Verbergen 5, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Jasper schlägt mit Finten nach den Helden. Nur bei gutgerüsteten Gegnern erwägt er einen Wuchtschlag.

Flucht: spätestens ab 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



Burgol / Ragna

MU 13 KL 10 IN 13 CH 10

FF 12 GE 13 KO 13 KK 14

LeP 31 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Knüppel: AT 12 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

Holzfalleraxt: AT 11 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Kurzbogen: FK 11 TP 1W6+4 LZ 1 Aktion RW 10/50/80

Munition: 10+W6 Pfeile

RS/BE 1/0 (Schwere Kleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Verbergen 6, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Beide greifen am liebsten in Überzahl und aus dem Hinterhalt an. Gegner, die offensichtlich besser gerüstet oder bessere Kämpfer sind, greifen sie vorzugsweise nur aus der Entfernung an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

◊ Eine aventurische Redewendung. Satinav ist der Herr der Zeit.

Hier war Satinav offenbar einsichtig, denn das Wasser, das die Tür über die Jahre aufgesogen hat, war derart mit Mineralien gesättigt, dass sie heute wie Stein zu

behandeln ist (sie besitzt 1.000 Strukturpunkte). Wider Erwarten lässt sich aber das Schloss aus feinstem Zwergenstahl noch betätigen (Probe *Schlösserknacken (Bartschlösser)* 2). Danach kann man die Tür mit einer Gruppensammelprobe auf *Kraftakt (Heben & Stemmen)* (maximal 3 Helden, insgesamt 10 QS nötig) mühsam aufziehen.

Spätestens hier treffen die Helden auf Jasper, Burgol und Ragna, die sich gerade vergeblich an der Tür zur Schatzkammer versucht haben, und es kommt zum alles entscheidenden Endkampf.

Die Schatzkammer (18)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Geschafft! Mit einem letzten Gegenstemmen gelingt es euch, die Tür zu öffnen. Der Schein eurer Lichtquellen erobert in Windeseile den Raum und zwingt euch unvermittelt dazu, euer Gesicht abzuschirmen. Grelles Licht blendet euch, als der Schein eurer Fackeln auf die Berge aus Gold und Silber trifft, die hier seit Jahrzehnten auf ihre Wiederentdeckung warten. Gold, Edelsteine, Schmuck, Prunkwaffen, Tafelsilber ... nie in eurem Leben habt ihr so viel wertvolle Gegenstände auf einem Haufen erblickt.

In der Kammer, in die die Helden nun mit offen stehenden Mündern blicken, finden sich Truhen mit Silbermünzen (und einigen Dukaten), edelsteinbesetzte Trinkpokale, klobige Ringe und schwere Ketten, Prunkwaffen, feinste Stoffe aus Seide und Damast, silbernes Essbesteck und filigran punzierte Zierteller: all das, was die dreisten Kobolde in vielen Jahren der Wegelagerer reichen Händlern und unvorsichtigen Adligen abgenommen haben.

Ein Held, der die Schlechte Eigenschaft *Goldgier* besitzt, muss eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um 3 bestehen, um nicht augenblicklich den Schatz für sich zu beanspruchen. Seine Gedanken kreisen fortan nur noch um den neugewonnenen Reichtum und die Frage, wie er möglichst viel davon aus der Höhle transportieren kann.

Mit einer Probe auf *Handel* kann ein Held versuchen, den Wert des Schatzes zu schätzen, was sich jedoch als nicht sehr einfach erweist.

Probe auf *Handel*

QS 1 – Der Schatz hat einen Wert von rund 1.000 Dukaten.
QS 2 – Eine genaue Zahl kann gar nicht bestimmt werden, denn der Wert des Schatzes ist immer abhängig von der Nachfrage, der Kaufkraft der Interessenten und von der Vertrauenswürdigkeit des Verkäufers. Beim Absetzen großer Mengen kommt wahrscheinlich nur zu leicht der Verdacht der Hehlerei auf. Wenn man nicht gerade adlig ist oder ein Handelshaus führt, kann die heiße Ware also wahrscheinlich nur zu einem Bruchteil ihres eigentlichen Werts losgeschlagen werden.

QS 3 – Viele Schmuckstücke, Teller, Besteck und dergleichen mehr – im Grunde alles, was nicht bare Münze ist – sind mit Wappen und Signaturen versehen und müssen entweder aufwändig eingeschmolzen werden oder können nur an einen Hehler verkauft werden, was den Preis ebenfalls drückt und den (Ver-)Käufer dem Verdacht des Diebstahls aussetzt.

Wir haben da diesen Schatz gefunden ...

Schätze im Rollenspiel sind immer ein zweischneidiges Schwert. Einerseits sind sie eine Belohnung für die Mühen des Abenteuerlebens, andererseits aber ist ihr Wert in der Lage, dem Spiel jede Balance zu nehmen. Warum noch auf Abenteuer ausziehen, wenn die Helden längst ausgesorgt haben? Wie einen Spielabend spannend gestalten, wenn die Helden mit magischen Waffen und Artefakten hochgerüstet durch Aventurien ziehen? Im Folgenden möchten wir dir ein paar Stellschrauben vorstellen, an denen du drehen kannst, um das Gleichgewicht in eurem Spiel zu bewahren. Wichtig bei allem aber ist, dass du es den Spielern nicht unmöglich machen solltest, den Schatz zu bergen. Das würde sie nur frustrieren. Bloß dass es einfach würde, das hat niemand behauptet.

➤ **Abtransport:** Teile der Höhle sind geflutet (10, 11, 12), der Flaschenzug (7), ist zerstört, und dahinter wartet ein schmaler Gang mit aufwändigen **Fallen (6)**, die zunächst mit Brettern oder Seilen überbrückt werden müssen. Haben die Helden das geschafft, müssen sie eventuell noch einen wütenden Bären überwinden und einen **Geröllhaufen (1)** beiseite räumen. Schließlich haben sie einen langen Marsch vor sich, der zwar von Eseln und Maultieren bewältigt werden kann, aber durch keinerlei Wege und Straßen erschlossen ist. Die Höhle leerzuräumen und die Schätze nach Moorsend zu bringen, ist eine Arbeit von mehreren Tagen, wenn nicht Wochen.

➤ **Verkauf:** Ein Held, der nicht mindestens über den Sozialen Stand Niederadel verfügt, gerät angesichts der Schätze schnell in Verdacht, Diebesgut zu verkaufen. Darüber kann ein Held nur hinwegtäuschen, wenn er sich verkleidet und dem Kaufinteressenten glaubhaft macht, dass die Ware tatsächlich aus seinem Besitz stammt (Vergleichsproben). Viele Gegenstände besitzen darüber hinaus ein Wappen oder ein persönliches Zeichen. Sie lassen sich daher nur in kleinen Mengen und auch nur mit einer guten Geschichte verkaufen.

Alternativ können die Helden über Proben auf *Gassenwissen (Informationssuche)* einen Hehler ausfindig machen, der ihnen aber je nach Verhandlungsgeschick nur zwischen 10 % bis 20 % des eigentlichen Wertes bezahlen wird.

Problematisch sind zudem die vielen Grenzen: An Stadttoren, Grafschafts- und Landesgrenzen wird meist gründlich kontrolliert und wer mit Reichtümern auffällt, die seinem Stand nicht entsprechen, findet sein Gesicht schneller auf einem Steckbrief wieder, als ihm lieb sein kann.

➤ **Einschmelzen** ist möglich, erfordert aber die nötige Ausstattung. Sollten die Helden keine eigene Schmiede besitzen, benötigen sie auch hier eine Person, die ihnen die Ausrüstung zur Verfügung stellt und gleichzeitig verschwiegen genug ist, die Helden nicht zu verraten.

• **Die Helden als Zielscheibe:** Schätze wecken Begehrlichkeiten, das sollten die Helden gerade nach diesem Abenteuer als Lehre verinnerlicht haben. Wer mit einem Schatz wie diesem durch die Gegend zieht oder den neu gewonnenen Reichtum in Äußerlichkeiten (Kleidung, Waffen, Schmuck, etc.) investiert, der macht sich auch zur Zielscheibe von Räubern, Dieben und jenen, die am Wohlstand der Helden mitverdienen wollen. Die Helden müssen also fürchten, häufiger überfallen und von eifrigen Dienstleistern belagert zu werden (höhere Lebenshaltungskosten).

• **Und wo bleibt die Moral?:** Eine Frage, die sich die Helden darüber hinaus stellen könnten, wäre die nach dem rechtmäßigen Besitzer. Haben sie überhaupt das Recht, den Schatz zu behalten? Gehört der Schatz nicht nach Moorsend zu den Erben der Kobolde? Oder haben auch die Moorsender den Schatz nicht verdient, weil ihre Ahnen ihn selbst gestohlen haben? Sollte man ihn dann nicht den Erben der damals Bestohlenen zurückgeben, falls diese sich überhaupt noch ermitteln lassen? Helden, die so denken, könnten zu dem Schluss gelangen, dass es am Ende vielleicht das Beste wäre, man spendete den Schatz einem Tempel, um auf diese Weise auch den Ansprüchen der Moorsender

und der wahren Erben zu entgehen – einflussreiche Adlige und Kaufleute, mit denen man es sich besser nicht verdirbt. Auf diese Weise könnte man etwa dem Recht Genüge tun (Praisos) oder den Göttern nachträglich für die Reichtümer danken (Phex). Sollten die Helden Alrik Witniken um Rat fragen, wird er sich für eine Tempelspende aussprechen.

• **Der Holzhammer:** Wenn du dennoch Bedenken hast, dass deine Spieler nicht verantwortungsvoll mit dem Schatz umgehen werden, kannst du immer noch den Holzhammer auspacken: Durch die Feuchtigkeit, die in die Höhle gezogen ist, sind viele Stützbalken morsch und die Höhle ist stark einsturzgefährdet. Beim Endkampf könnte den Stützen der Höhle (bspw. durch einen fehlgeleiteten Schlag) irreparabler Schaden zugefügt werden, der die Höhle binnen einer gewissen Zeit, die du festlegen kannst, zum Einsturz bringt. Balken und Geröll fallen auf die Helden herab, die alle Mühe haben werden, noch heil aus der Höhle herauszukommen. Unabhängig davon, wann du die Höhle einstürzen lässt, eignet sich diese Drohkulisse auch hervorragend, um den Showdown noch etwas spannender zu gestalten („Ihr müsst die Gegner in X Kampfrunden besiegt haben, wenn ihr überhaupt noch lebend rauskommen wollt...“).

Der Ausklang

Wenn die Helden nach Moorsend zurückkehren, ist Bosper über Gisberts Rettung übergücklich. Er lädt die Helden, noch so lange bei ihm zu bleiben, wie sie möchten, und richtet am nächsten Tag ein Fest zu ihren Ehren aus, das dem Ährendank in nichts nachsteht.

Alrik versorgt bereitwillig ihre Wunden und wieder und immer wieder müssen die Helden den Dörflern Rede und Antwort stehen, was aus Jasper, Burgol und Ragna geworden ist, wie es in der Räuberhöhle aussah und ob sie denn nichts von dem Schatz haben retten können.



Der Lohn der Mühen

An materieller Belohnung bleibt für die Helden vor allem das, was sie in den Höhlen erbeuten konnten. Sollten die sie darüber hinaus die Gratenfelser Räuber festgenommen oder getötet haben, können sie – sofern sie einen Nachweis ihrer Tat vorlegen können – in Gratenfels ein Kopfgeld in Höhe von 5 Dukaten pro Räuber einstreichen.

Die Helden haben im Verlauf des Szenarios allerlei Erfahrungen sammeln können oder müssen. Insgesamt erhalten sie daher jeweils **12 Abenteuerpunkte**, zusätzlich zu denen, die sie für das Löschen der Felder erhalten haben, und noch einmal **3 Abenteuerpunkte** für die Rettung Gisberts aus dem Räuberlager.

HOCHZEIT WIDER WILLEN



von Alex Spohr

mit Dank an meine Testspieler Rui Alexandre Costa Fraga, Nikos Petridis, Philipp Karl sowie Marc Jenneßen, Lutz Berthold, Marie Mönkemeyer, Katja Wollenberg, Daniel Simon Richter, Eevie Demirtel und Lydia.

Einleitung und Hintergrund

Sheikans bunte, heile Welt lag in Scherben wie eine seiner Illusionen. Erst vor ein paar Stunden hatte er von dem Brief der Sippe as'Sarjabaran erfahren. Nach all den Jahren hatte niemand mehr geglaubt, dass die Hochzeit zwischen Muhalla und Radajana jemals stattfinden würde – am allerwenigsten er selbst. All seine Gebete zu Rahja waren unerhört geblieben. Es war vermessen gewesen, zu glauben, er und seine Liebste könnten jemals ein glückliches gemeinsames Leben führen. Sie, die angesehene, wunderschöne Tochter der Arinicha-Sippe und er, der Gaukler mit seinen zahlreichen Artefakten von der Schule des Seienden Scheins.

Doch noch hatte Sheikan nicht aufgegeben. Es gab eine Möglichkeit, wie er vielleicht doch noch das Glück auf seine Seite ziehen konnte. Phex hatte ihn gesegnet, einen schlaun Kopf mit vielen Ideen und einem wachen Verstand aus ihm gemacht. Er würde seine Talente und Kniffe einzusetzen wissen!



Das Abenteuer

Genre: Reiseabenteuer, 1001 Nacht, Liebesgeschichte

Voraussetzungen: keine

Ort: Zorgan, elburische Halbinsel, Elburum (Aranien)

Komplexität (Spieler/Meister): gering/mittel

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis erfahren

Anforderungen: Hilfsbereitschaft, Neugier

Anforderungen:

Kampf



Gesellschaftstalente



Naturtalente



Lebendige Geschichte



Eine **Hochzeit wider Willen** soll ein junger Aranier aus einer reichen Händlerfamilie feiern. Die Helden werden von seinen Verwandten darum gebeten, den störrischen Bräutigam von Zorgan nach Elburum zu begleiten. Allerdings hat niemand damit gerechnet, dass erstens die Braut einen Verehrer hat, der nur zu gerne sehen würde, wie die Hochzeit platzt, und zweitens der Bräutigam selbst auch Schwierigkeiten bereitet. Und so werden die Helden sich auf der Reise mit beiden Problemen herumschlagen müssen.

Die Auswahl der Helden

Generell sind für dieses Abenteuer alle Helden zugelassen und gleichermaßen geeignet.

Auch Helden, die nicht aus der Region stammen, lassen sich problemlos einfügen. Wie in den Tulamidenlanden werden Elfen auch in Aranien üblicherweise für eine Art Dschinn gehalten. Man begegnet ihnen mit Ehrfurcht, zugleich aber auch mit kindlicher Neugier und erhofft sich von ihnen kleine Wunder oder die Erfüllung eines Wunschs. Zwerge kennt man in den Tulamidenlanden durchaus und begegnet ihnen für gewöhnlich mit Respekt.

Die Helden sollten über eine gewisse Kampfkraft verfügen, immerhin sollen sie als Geleitschutz fungieren und es wäre unglaublich, würde der Bräutigam einzig

und allein von Barden und Perainegeweihten eskortiert... Zauberei und Wunderwirken können nützlich sein, sind aber keine Voraussetzung, um das Abenteuer zu bestehen. Auch eine ganz und gar profane Gruppe kann das Szenario bestreiten.

Hochzeit wider Willen richtet sich an eher wenig erfahrene Helden, aber auch Veteranen können es als Zwischenspiel nutzen. Die Aufgabe ist weder allzu schwer, noch besonders tödlich, deshalb ist sie am besten für eine Gruppe frischgebackener Abenteurer geeignet.

Zeit und Ort

Das Abenteuer ist zeitlich nicht an einen genauen Termin gebunden, geht aber davon aus, dass es in neuerer aventurischer Zeit angesiedelt ist. Am besten siedelst du es nach 1028 BF an. Voraussichtlich werden die Helden etwa ein bis zwei Wochen für das Abenteuer benötigen.

Hintergrund des Abenteuers

Was bisher geschah ...

Vor einigen Jahren beschlossen die beiden aranischen Sippen as'Sarjabaran und Arinischa aus Elburum, dass es an der Zeit sei, ihre Handelskontakte zu vertiefen, sodass beide Seiten voneinander profitieren würden. Beide Familien handelten mit Lebensmitteln, wobei die as'Sarjabaran die Nahrung verkauften und vermarkteten, die Arinischas ihre Hände eher im Anbau von Getreide und Obst hatten. Zum Abschluss der Verhandlungen beschlossen die Familienoberhäupter, dass die beiden Kinder *Muhalla* (von der as'Sarjabaran-Sippe) und *Radajana* (von der Arinischa-Sippe) heiraten sollten, spätestens wenn zwölf göttergefällige Jahre vorübergegangen seien.

Doch der Plan der Sippen konnte nicht vorhersehen, dass die abtrünnige Prinzessin *Dimiona von Zorgan* kurze Zeit später Aranien spalten und Elburum zur Hauptstadt ihrer finsternen Heptarchie Oron machen würde. Während die Arinischas in Elburum blieben und versuchten, das Beste aus der Lage zu machen, floh die Sippe as'Sarjabaran nach Zorgan, um sich dem Zugriff der Oronier zu entziehen. Dort gelang es ihnen, ihre Geschäfte wieder aufzubauen und sich von den Verlockungen Orons fernzuhalten, doch der Kontakt zu den Arinischas brach dadurch ab.

Viele Jahre später, die politische Lage in Aranien hatte sich wieder beruhigt und die Heptarchin Dimiona war besiegt, nahmen die Arinischas wieder Kontakt auf und drängten darauf, dass endlich die schon längst überfällige Hochzeit stattfinden sollte. *Feruja*, das Oberhaupt der as'Sarjabarans und die Mutter Muhallas, hatte die Abmachung nicht vergessen und als phexgefällige Frau wollte sie Wort halten, den Handel erfüllen und so ihre Geschäfte mit Elburum wiederbeleben. Ihr Sohn Muhalla ist jedoch mittlerweile zu einem echten Weiberhelden geworden, der sich überhaupt nicht vorstellen kann, sich an eine einzige Frau zu binden – eine Frau, die er zuletzt als Kind gesehen hat.



Feruja glaubt, dass Muhalla niemals freiwillig heiraten wird, und dass er eventuell während der Reise nach Elburum ausbüxen will. So lässt sie nach tatkräftigen Männern und Frauen suchen, die ihn begleiten und beschützen, notfalls auch davor, sich ins Unglück zu stürzen und zu verschwinden. Da es derzeit in Zorgan an Söldnern mangelt, lässt sie auch nach Glücksrittern und Abenteurern suchen.

Ungeachtet dessen hat sich der Gaukler *Sheikan*, der im Dienste der Arinischas steht, über die Jahre in Radajana verliebt. Die bevorstehende Hochzeit hat ihn verzweifeln lassen, und so ist in ihm der Plan gereift, die Feier zu verhindern. Er will den Bräutigam für eine gewisse Zeit verschwinden lassen, bis beide Familien sich zerstreiten und die Hochzeit nicht mehr stattfindet. Er hat mit seinem mühsam verdienten Silber einige Ferkina-Söldner angeworben, die gemeinsam mit ihm Muhalla und dessen Gefolge während der Reise aufhalten sollen.

... und noch geschehen könnte

Die Hochzeitsvorbereitungen in Elburum laufen bereits, doch Muhalla ist immer noch sehr unwillig und denkt nicht im Traum ans Heiraten. Ferujas Neffe *Taref*, der Besitzer eines Gasthofes, hält ebenfalls für sie Ausschau nach Begleitern, welche Muhalla sicher nach Elburum bringen sollen. In den Tagen kurz vor der Hochzeit kehren die Helden glücklicherweise in Tarefs Gasthof ein. Während sie bei ihm nächtigen, werden sie von einigen Halunken überfallen, die es auf das Geld der Helden abgesehen haben, und setzen sich zur Wehr. Taref glaubt nun, die richtigen Leute gefunden zu haben und erzählt den Helden von der bevorstehenden Hochzeit. Er möchte sie beauftragen, den störrischen Bräutigam bei den Arinischas abzuliefern.

Mit Muhalla und einigen Dienern reisen sie Richtung Elburum. Zwar haben sie gewiss mit einigen Schwierigkeiten gerechnet, nicht jedoch mit *Sheikan*. Dieser plant, den Bräutigam zu entführen und solange festzuhalten, bis die Hochzeit geplatzt und der Weg endlich frei für ihn und Radajana ist.

Der Einstieg

Das Mhaharanyat Aranien

Wegmarken: Der mächtige Strom des Gadang, der Höhenzug des Raschtulswalls und das weite Baburische Becken begrenzen Aranien.

Landschaft: Das Zorganer Land entlang des Barun-Ulah ist fruchtbar und dicht besiedelt. Östlich des Flusses ist es flach, zum Raschtulswall hin immer hügeliger. Auch Baburien, mit seinen vielen Bewässerungskanälen ist überaus ertragreich, ebenso Teile der elburischen Halbinsel, an die sich das oronische Hochland und die fieberschwangeren Sümpfe des von Mangrovenwäldern und von Zypressen bewachsene Yalaiaad anschließen.

Wichtige Städte: **Zorgan** (20.000), Baburin (13.000 dazu viele Pilger), Elburum (9.500)

Bevölkerung: 680.000 Menschen, davon 170.000 Mittelländer

Politische Zugehörigkeit: Mhaharanyat Aranien

Regierungsform: tulamidische Geldaristokratie mit feudalistischen Zügen und matriarchaler Prägung in Aranien unter der Mhaharani Eleonora Shahi und ihrem Gemahl Arkos Shah

Götterverehrung: Zwölfgötterglaube (mit Schwerpunkt auf Peraine, Phex und Rahja)

Handelsgüter: Weizen, Südfrüchte, Wein, Marmor, Bauholz, Edelsteine, Tuche, Strauße, Pferde

Aranien ist ein gleichermaßen von der mittelreichischen wie der tulamidischen Kultur geprägtes Land mit reichen Böden, geschickten Händlerinnen und fleißigen Handwerkern. Frauen nehmen hier eine deutlich höhere gesellschaftliche Stellung ein als Männer. In Zorgan sind Frauen grundsätzlich Oberhaupt der Familie, auch fast alle wichtigen Ämter und Herrschaftspositionen werden von Frauen übernommen. Diese Tradition führt immer wieder zu Konflikten mit den patriarchalisch geprägten tulamidischen Stadtstaaten, mit dem Kalifat oder den Ferkina-Stämmen in den Gebirgen. Aranien hat sehr im Kampf gegen die Heptarchen, die Erben des Schwarzmagiers Borbarad, gelitten und es heißt, dass sich bis heute Anhänger der Moghuli Dimiona von Zorgan in den Reihen der Adligen verbergen. Die Auseinandersetzung mit den Überresten der borbaradianischen Bedrohung ist typisch für das einst geteilte Land, und auch die Besinnung auf alte tulamidische Traditionen, die Erforschung alter Ruinen und Relikte prägen die Region.

Kleines Aranien-Glossar

Dimiona von Zorgan: jüngere Schwester des Erbprinzen Arkos, Hexe; Die inzwischen besiegte Heptarchin und Paktiererin der Belkelel gründete mit Hilfe des Splitters der Dämonenkrone das Moghulat Oron und spaltete Aranien.

Elburum: Hauptstadt des gleichnamigen Sultanats, aufstrebende Handelsstadt, ehemals Hauptstadt des Moghulats Oron

Elburina: eine gute ausgebaute Straße zwischen Zorgan und Elburum; Im Hochland hinter dem Ort Keshal Taref werden Handelszüge häufiger Ziel von Wegelagerern und berittenen Räubern – oder den wilden Ferkinas.

Elburisches Hochland: Hügelzug auf der elburischen Halbinsel zwischen Zorgan und Elburum, Djerim Yalath im Tulamidischen genannt; Rauer als sonst viele Gebiete Araniens, finden sich hier Wälder und weite Grasländer.

Ferkina(s): wilde Bergbewohner mit urtümlichen Sitten, die Menschen des Tals, wie sie die Städter nennen, verachten (siehe auch die Kulturbeschreibung auf Seite 72).

Moghulat Oron: ehemals Teil der Schattenlande; Die Entstehung des Reiches unter der grausamen Herrschaft der Moghuli Dimiona teilte Aranien für mehrere Jahre. Verehrt wurde vornehmlich die Erzdämonin Belkelel, deren Splitter aus der Dämonenkrone Dimiona Macht verlieh.

Shah/Shahi: König/Königin

Zorgan: Reiche Handelsstadt und Hauptstadt des Mhaharanyats Aranien.

Was weiß mein Held über Aranien?

Ein Held aus Aranien mag bereits alle diese Details kennen, vielleicht auch jemand, der aus einer angrenzenden Gegend stammt. Doch selbst Helden aus anderen Regionen haben die Chance, Teile dieser Informationen für sich zu nutzen. In dem Fall empfiehlt es sich, wenn du dieses Wissen als Allgemeingut immer wieder ins Spiel bringst.

Falls du die Würfel entscheiden lassen willst gilt:

Probe auf Götter & Kulte +2

1 QS – In Aranien wird vor allem Rahja verehrt, doch auch Peraine und Phex haben hier einen guten Stand. Mit dem Heiligen Hain zu Anchopal findet sich hier ein wichtiges Pilgerzentrum der Perainekirche.

2 QS – Der Glaube an die Zwölfgötter ist vorherrschend. Vor allem in Gorien kommt es gelegentlich zu Reibereien mit Rastullahgläubigen.

3 QS – In Aranien leben viele Hexen, die Satuarria verehren und die Urriesin Sumu heilen wollen. Nach dem Fall Orons haben sich angeblich immer noch Belkelel-Kulte gehalten, die bis heute der Dämonenverehrung anhängen.

Probe auf Geographie (Aranien) +2

1 QS – Aranien ist ein tulamidisch geprägtes Königreich, genauer ein Mhaharanyat.

2 QS – Das Königreich liegt im Osten Aventuriens an der Küste des Golfs von Perricum. Prächtige Hauptstadt und Sitz des Herrscherpaares ist Zorgan am Barun-Ulah.

3 QS – Die mittelreichische Markgrafschaft Perricum sowie die Stadtstaaten der Tulamidenlande sind die nächsten Nachbarn Araniens.

Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch) +2

1 QS – Eleonora Shahi ist die Königin Araniens, ihr Gemahl Arkos der Shah.

2 QS – Aranien war viele Jahrhunderte eine Provinz des Mittelreiches. Heute ist es unabhängig und wird von der Shahi, einer Königin, regiert.

3 QS – Der aranische Adel, auch der Geldadel, ist zwischen zwei Welten zerrissen. Zum einen tragen sie ihr tulamidisches Erbe nach außen, wollen aber die Strukturen der mittelreichischen Lehnspyramide nicht mischen. Immer wieder gibt es Zwiste zwischen eher tulamidisch geprägten Araniern und solchen, die sich in der Tradition der ehemaligen Eroberer aus dem Mittelreich sehen.

Kapitel I: Der Gasthof zum Roten Kamel

In diesem Kapitel übernachtet die Heldengruppe in einer gemütlichen Unterkunft in Zorgan, legt sich aber während des Abends mit dem Söldner *Dobran* an. In der Nacht schleicht sich dieser mit einigen weiteren Schurken zu den Helden, um sie auszurauben. Diese können den Räuber in die Flucht schlagen und erlangen beim Wirt des Gasthauses, *Taref*, großes Ansehen, sodass er sie damit beauftragt, seinen Verwandten *Muhalla* nach Elburum zu eskortieren.

Die Geschichte nimmt für die Helden also ihren Anfang in Zorgan. Was genau die Helden hierher führt, sollte vom Hintergrund der Gruppe abhängen.

☛ Möglicherweise sind die Helden mit einem Handelszug aus Perricum hier eingetroffen. In diesem Fall haben die Handelsherren entschieden, dass die Söldner und Begleiter des Zugs sich hier einquartieren.



- Natürlich könnten die Helden auch nur auf der Durchreise sein und weiter nach Norden oder Süden wollen.
- Die Zauberschule des Seienden Scheins (Illusionsmagier) bietet ebenfalls einen möglichen Grund für den Aufenthalt. Vielleicht wollen die Helden dort eine Dienstleistung erbitten oder ein Auftrag führt sie dorthin.
- Auch die zahlreichen Tempel der Stadt könnten ein Anlaufpunkt für die Gruppe sein. Ein Geweihter der Rondra hat vielleicht eine wichtige Nachricht zu überbringen, ein Hesindegeweihter ein seltenes Buch oder ein Phextempel ein wichtiges Dokument zum Abschluss eines Handels.
- In Aranien eignet sich auch der einflussreiche Handelsbund der Mada Basari als Auftraggeber der Helden, der seinen Hauptsitz in Zorgan unterhält.
- Auch das berühmte Bardentreffen, das jährlich zwischen dem 7.-12. Peraine abwechselnd in Bethana, Honingen, Norburg und Zorgan stattfindet und zu dem Dichter und Sänger aus ganz Aventurien anreisen, könnte der Grund für den Aufenthalt in Zorgan sein.
- Ein Besuch in den berühmten Rosengärten der Stadt hat schon viele Fremde hierher gelockt. Manche erhoffen sich dabei eine Begegnung mit den zaubernden Rosenschinnen.

Zorgan, die Mondsilberne

Region: Mhaharanyat Aranien

Einwohner: 20.000

Herrschaft: Sitz des Herrscherpaares (Mhaharani Eleonora Shahi und Arkos Shah)

Tempel: Tempel aller Zwölfgötter

Handel und Gewerbe: vor allem Getreide und Obst, aber ansonsten ist in Zorgan fast alles zu haben

Wichtige Gasthöfe: Hotel Altzorgan (Q5/P6/S15, überbeuerte Nobelunterkunft), Herberge Alt-Zorrigan (Q2/P2/S8 einfaches Gasthaus), Rotes Kamel (Q3/P3/S24, siehe Seite 44), Weißes Kamel (Q2/P4/S12, völlig überbeuerte Herberge), Teehaus Paranjah Hain (Q4/P4, urgemütlich), Flamingonest (Q3/P4, bunte und angesagte Schänke), Rüffeltopf (Q1/P1, miese Kaschemme), Wogenbrecher (Q4/P4/S-, Hafenkneipe), Bordell Radijas Hort (Q3/P3)

Besonderheiten: Zauberschule des Seienden Scheins (Magierakademie, grau, Illusionszauberer), Mondsilberpalast (prächtiges Haupthaus der Mada Basari, eines phexischen Händlerordens), Spiegelpalast (Residenz der Mhaharani), Schreiberschule, Typographisches Institut (Buchkunst), Rosengarten, Krak al'Shah (königliche Zitadelle)

Stimmung in der Stadt: weltoffene Handelsstadt, Hauptstadt Araniens, die stolz in die Zukunft blickt, aber ihre dunkle Vergangenheit verleugnet

Zorgan ist die Hauptstadt Araniens und Residenz der Mhaharani und ihres Gatten. Das Herz der Handelsstadt

Eine Auswahl typisch tulamidischer Namen

Immer wieder wirst du während des Spiels auch Figuren auftauchen lassen müssen, die nichts mit der Abenteuerhandlung zu tun haben. Das kann die schlitzohrige Krämerin sein, die den Helden kurz vorm Aufbruch noch allerhand Tand aufschwätzen will, oder der Straßenjunge mit der Zahnlücke, der die Helden gegen ein kleines Bakschisch herumführt. Damit diese Personen nicht namenlos bleiben müssen, findest du im Anhang ein paar Vorschläge (siehe Seite 95).

ist das Basarviertel Sulaminiah mit all seinen exotischen Düften und Geschmäckern und der Liebe zu den typisch tulamidischen Gottheiten Rahja und Phex. Hier pulsiert das Leben, man trifft sich, feiert und feilscht um jeden Hellah. Während in den ländlichen und ruhigen Vierteln Schamiran und Kenragird die Handwerker ihrer Arbeit nachgehen, thront das Palastviertel, das nur für die Oberschicht vollständig zugänglich ist, über der Stadt. Zorrigan, die Altstadt, hingegen ist noch immer ein Viertel, in dem sich Diebe und Bettler herumtreiben, wo viele verlassene Gebäude verfallen und verbotene Geschäfte abgeschlossen werden. Die dunkle Vergangenheit des verderbten Dämonenreichs Oron verliert sich leicht zwischen Gastfreundschaft und Lebenslust der Zorganer. Manches Gerücht besagt aber, dass es noch immer verborgene Anhänger der Erzdämonin Belkelel in der Stadt gibt.

Die Abenteurer sollten sich zur abendlichen Stunde in einem der zahlreichen Gasthöfe einquartieren. Den Helden wurde idealerweise das *Rote Kamel* empfohlen, eine Art kleine Karawanserei mitten im Viertel Sulaminiah. Es ist ein ordentliches Haus, und der Gastgeber, der Eunuch Taref, bewirbt seine Gäste sehr zuvorkommend. Zu dem Zeitpunkt, an dem sich die Helden im *Roten Kamel* einquartieren, ist auch eine Gruppe von Söldnern dort untergekommen. Die sechs Burschen gehören zu einer Einheit, die einen Handelszug von Perricum nach Zorgan begleitet hat und nun ihren Sold bei Karten- und Würfelspiel verprasst. Ihr derzeitiger Anführer, ein ungehobelter Geselle namens *Dobran*, hat bereits bei der Ankunft der Helden ein Auge auf sie geworfen, offenbar hält er sie für Konkurrenten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Rote Kamel: Viele Zorganer haben euch diesen Namen genannt, als ihr euch nach einer guten, aber preisgünstigen Unterkunft erkundigt habt. Von draußen kann jeder einen Blick in den Innenhof werfen. Dort seht ihr, wie eifrige Diener Pferde in den Stall bringen und einige müde Wachen am Brunnen sitzend vor sich hin dösen. Ihr bemerkt einen etwas dicklichen, glatzköpfigen Mann mit großen, hervorstehenden Augen, der mit einer Gruppe von Händlern spricht. Als er euch sieht, verlässt er die Gruppe, kommt auf euch zu und verneigt sich mehrfach: „O ehrenwerte Effendis! Ihr scheint von weit her zu kommen. Tretet ein in das Rote Kamel und lasst eure Sorgen hinter euch. Hier findet ihr ein sauberes Bett, guten Dattelwein und auch etwas zu Essen. Rahja und Travia wollen es so, dass heute sogar eine Sharisad auftritt. Kommt herein.“

☛ Taref as'Sarjabaran

Kurzcharakteristik: meisterlicher Wirt, wortgewaltiger Gastgeber, herausragender Dienstleister; 33 Jahre, glatzköpfiger Mann mit dunklem Teint, leichten Glupschaugen und dicklichem Körper, überraschend hohe Stimme; trägt stets Kaftan und Pantoffeln aus hochwertigen Stoffen; übertrieben, fast unterwürfig freundlich

Funktion: Taref und das *Rote Kamel* sind ein klassischer Anlaufpunkt für Helden in Zorgan und oftmals Ausgangspunkt für spannende Abenteuer. Du wirst Taref auch in anderen Publikationen begegnen können. In diesem Szenario fungiert Taref sowohl als kurioser Wirt und Gastgeber der Helden als auch – etwas später – als Auftragsvermittler.

Hintergrund: Das *Rote Kamel* ist Tarefs ganzer Stolz und die Zufriedenheit seiner Gäste steht für ihn an oberster Stelle. Mit der Sprachgewalt eines Krämers betont er pausenlos die Annehmlichkeiten seiner Karawanserei und schmäht in regelmäßig eingestreuten Nebensätzen die Konkurrenz – vor allem seinen Nachbarn Feruzef, den Wirt des *Weißes Kamels*. Tarefs Familie lebte früher in Elburum, floh jedoch nach Dimionas Machtübernahme nach Zorgan. Taref selbst wurde während der Flucht von Ferkinas gefangen und verstümmelt. Die meisten Menschen nennen ihn seitdem hinter vorgehaltener Hand nur noch den Eunuchen. Darauf angesprochen gibt sich der sonst so auskunftsfreudige Wirt überraschend wortkarg.

Darstellung: Taref gleicht mehr einem gerissenen Händler als einem travisiagefälligen Wirt. Rede mit sanfter, hoher Stimme und unterstreiche deine Sätze mit ausladenden Armbewegungen. Werde nicht müde, dich zu verbeugen und schmeichle deinen Gästen, indem du ihre herausragenden Eigenschaften mit blumigen Umschreibungen lobst („O du erhabene Gebieterin der Djinnim“ für eine Magierin, „O kraftstrotzender Sohn eines Stiers“ für einen Kämpfer). Stelle dich selbst pausenlos als „unbedeutend“ oder „unwürdig“ in ihren Heldenschatten.

Schicksal: Taref wird auch in künftigen Publikationen wieder als Auftraggeber oder Gastgeber in Erscheinung treten.

Wichtige Werte: Lippenlesen, Ortskenntnis (Zorgan, Elburum), Vertrauenerweckend, Schlechte Eigenschaft (Goldgier); Gassenwissen 12 (14/14/15), Lebensmittelbearbeitung 14 (14/12/12), Menschenkenntnis 14 (14/14/15), Überreden 11 (12/14/15), Willenskraft 12 (12/14/15), SK 2

Kampfverhalten: Taref kämpft nicht, dafür hat er Wachen.

»Tretet ein, mein Haus ist das Beste am Platz, Effendis, und hört nicht darauf, was Feruzef über sein Haus, das Weiße Kamel, für Lügen verbreiten lässt. Flöhe und Läuse werdet ihr dort vorfinden! Kehrt bei mir ein für saubere Betten, Musikanten und gutes Essen!«



☛ Dobran

Wertekaste siehe Seite 52

Kurzcharakteristik: kompetenter Söldner; Mitte 20, dunkelbraunes Haupt- und Barthaar, grobschlächtiger Kerl mit zahlreichen Narben an Schultern und Hals, muskulös und breit gebaut, lächelt selten, jähzornig und rachsüchtig

Funktion: der Handlanger des Antagonisten, ein unbedeutender, aber gefährlicher Schurke

Hintergrund: Dobran ist ein Gauner, der sich mittlerweile als Söldner verdingt, aber nur wegen seiner Kraft und seiner Bedrohlichkeit so weit gekommen ist. Er ist jemand, der nur an sich selbst und Gold denkt – nicht immer zwingend in dieser Reihenfolge. Dobran reist schon seit einer Weile im Dienst verschiedener Auftraggeber umher und erst kürzlich hat ihn sein Weg nach Zorgan geführt.

Darstellung: Sprich mit rauer Stimme und in kurzen Sätzen, betrachte die Spieler abfällig. Zögere nicht, vor Wut kräftig auf den Tisch zu hauen.

Schicksal: Dobran wird keine weitere Rolle mehr spielen. Wenn ihn deine Helden nicht erschlagen, kann er in eurer Spielrunde immer wieder als Schurke in Erscheinung treten.

»Das war nicht das letzte Mal, dass wir uns gesehen haben!«

»Das wirst du bereuen, das schwör' ich dir!«



Ein gemütlicher Abend

Am Abend können die Helden es sich zunächst gut gehen lassen:

- Taref zeigt ihnen im ersten Stock ihre Zimmer, die nebeneinander liegen und sehr sauber und ordentlich sind.
- Einige Musikanten und die Tänzerin *Mahira* (21, schwarzes langes Haar, klimpernder Schmuck, leicht bekleidet; Tanzen 12 (12/15/14), Willenskraft 6 (13/13/15), SK 2) treten im Hof auf und versüßen den Gästen den Abend.
- Ein Schlangenbeschwörer oder eine Geschichtenerzählerin geben ihre Kunst zum Besten.
- Auch für das leibliche Wohl ist gesorgt, und Taref tischt nicht nur die üblichen Wirtshausspeisen auf, sondern hat auch einige aranische Spezialitäten im Angebot (etwa Marzipan, Straußeneier).
- Vielleicht werden die Helden gar Zeuge eines kleinen Streitgesprächs zwischen Taref und seinem Nachbarn Feruzef, dem Wirt des *Weißes Kamels*. Beide streiten sich wieder einmal, wessen Gaststube zuerst da war, welche die bessere ist oder wem Phezens Gunst gehört.

Ein schlechter Verlierer

Irgendwann fordert einer der Söldner einen Helden zu einem Spielchen mit Würfeln oder Karten heraus. Am besten handelst du dieses Spiel über eine Sammelprobe auf *Brett- & Glücksspiele* (*Kartenspiele* oder *Würfelspiele*) ab.

Alle Spieler und NSCs würfeln gleichzeitig, Runde für Runde. Wer zuerst 10 QS angesammelt hat, geht als erfolgreichste Spieler hervor. Die Söldner haben *Brett- & Glücksspiel* 6 (11/11/13). Haben mehrere Spieler in der gleichen Runde 10 QS gesammelt, gewinnt derjenige, der insgesamt mehr QS erzielt hat. Bei einem Gleichstand müssen solange Proben auf *Brett- & Glücksspiel* (*Kartenspiele* oder *Würfelspiele*) gewürfelt werden, bis ein Spieler mehr QS erreicht hat als alle anderen. Eine Probe steht für mehrere Partien und für ein Intervall von 15 Minuten. Es sind beliebig viele Proben erlaubt, um die 10 QS zu erreichen. Der Einsatz im Spiel wird generell in Silbertalern bemessen und der Sieger sollte etwa die dreifache Summe gewinnen, die er eingesetzt hat.

Während des Spiels sollte einmal die Situation eintreten, dass der Held Dobran besonders viele Münzen abknöpft und dieser ihn deshalb für einen Falschspieler hält. Dobran steht auf, schreit den Helden an und bezichtigt ihn wütend der Täuschung („Du hast doch betrogen, du Scheißker!“). Es könnte zu einem kurzen Gerangel kommen, in dem sich Held und Dobran in Rage reden. Mehr unternimmt Dobran aber zunächst nicht, da Tarefs Wachen bald zur Stelle sind.

In ihm reift jedoch ein schurkischer Plan heran: Er will den Helden eine Lektion erteilen und sich an ihrem Gold und Silber bereichern. Der Überfall auf die Helden lohnt sich für ihn weit mehr, als sein Leben in irgendeinem Scharmützel zu riskieren.

Preise im Roten Kamel

Zwar lieben es die Tulamiden zu feilschen, doch die Preise für ein Mahl oder Getränke sind in Tarefs Stube davon ausgenommen. Über die Preise für die Unterkunft kann jedoch gerne nach Herzenslust verhandelt werden. Das Rote Kamel bietet nur Einzelzimmer, dafür verfügt es aber über keinen Gemeinschaftsschlafrum.

Auswahl:

Krug Wasser	6 Kreuzer
Krug Tee	7 Kreuzer
Becher Schnaps	2 Heller
Becher Wein	3 Heller
Einfache Mahlzeit	5 Heller
Süßwaren (Marzipan)	6 Heller
Straußenei-Omelett	6 Heller
Zimmer pro Nacht	3 Silbertaler

Man kann sowohl in mittelländischer Währung zahlen als auch in aranischer. Dabei sind Dinar (Dukat), Schekel (Silber), Hallah (Heller) und Kurush (Kreuzer) jedoch lieber gesehen. Kunden mit aranischen Münzen haben einen gewissen Vorteil beim Feilschen: Proben auf *Handel* (*Feilschen*) sind um 1 erleichtert, wenn in aranischer Währung gezahlt wird.

Der nächtliche Überfall

Wenn zumindest ein Großteil der Helden auf ihre Zimmer gegangen ist, schreitet Dobran zur Tat. Er hat, nachdem er beim Glücksspiel besiegt wurde oder gemerkt hat, dass einer der Helden vermögend ist (anscheinend gutes Gold oder exzellente Waffen etc. besitzt), einige Kumpane in Zorgan aufgesucht, mit denen er gemeinsam einen Überfall auf die Helden durchführen will. Die Söldner seiner Einheit sind nicht an einem solchen Verbrechen interessiert, sodass er auf die zwielichtigen Gesellen Zorgans zurückgreifen muss.

Dobran schleicht im Schutz der Dunkelheit zum Zimmer des Helden, den er berauben will (vermutlich denjenigen, den er für einen Betrüger hält), und lässt von einem der Schurken den Riegel der Tür öffnen. Hierbei verursacht Dobran jedoch ungewollt einiges an Lärm, denn er trägt eine Rüstung und die Bodendielen der Karawanserei knarren. Den ruhenden Helden ist daher eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) gestattet. Gelingt sie, haben sie etwas Verdächtiges gehört und schrecken aus dem Schlaf hoch.

Dobrans Gehilfe braucht **30 Kampfrunden**, bis er die Tür geöffnet hat, genug Zeit also, um etwas gegen die Räuber zu unternehmen. Glücklicherweise macht der Riegel dem Schurken mehr Schwierigkeiten, als erwartet. Sobald die Helden etwas gegen Dobran und seine Handlanger unternehmen (z. B. die Wache rufen oder sich allgemein sehr lautstark verhalten), bleiben

5 Kampfrunden, bis Tarefs Wachen eine Alarmglocke in der Mitte des Hofes läuten.

Nach weiteren **7 Kampfrunden** eilen 1W3+3 Wachen herbei, die den Kampf beenden können. Bis dahin kannst du den Helden ruhig einige spannende Momente bereiten:

- Ein Held könnte über das Gelände im ersten Stock fallen (und sich, wenn überhaupt, nur mit Mühe festhalten – Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmänöver*), um sich festzuhalten, Probe auf *Klettern* (*Fassadenklettern*) um sich wieder hochzuziehen, jeder Versuch kostet 1 Aktion). Dies gilt natürlich auch für einen Schurken (z. B. bei einem Patzer). Die Höhe des Sturzes beträgt 4 Schritt (siehe *Sturzscha-den im Regelwerk* auf Seite 340).
- Dobran ist als einziger schwerer bewaffnet und geht auch wesentlich aggressiver vor. Selbst wenn er verletzt wird, gibt er nicht ohne weiteres auf. Sein Zorn lässt ihn unvorsichtig werden, sodass er zu gewagten Manövern neigt.
- Die Schurken sind durch das Fenster eines leer stehenden Zimmers geklettert. Dort müssen sie auch wieder hingelangen, wenn sie fliehen wollen. Die Helden können ihnen die Flucht erschweren, indem sie das Seil zerschneiden, an dem sie hinaufgeklettert sind. Auch hier beträgt die Sturzhöhe 4 Schritt.

Dobrans Werte findest du auf Seite 52.

Schurken (Anzahl variabel, etwa Heldenanzahl +1)

MU 13 KL 11 IN 13 CH 11

FF 13 GE 14 KO 12 KK 12

LeP 28 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 1 ZK 1 AW 8 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 12 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Verbessertes Ausweichen I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Talente: Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Verbergen 4, Einschüchtern 5, Menschenkenntnis 3, Willenskraft 4, Schlösserknacken 6

Kampfverhalten: Die Schurken kämpfen wild und ungestüm. Taktik ist ihnen ein Fremdwort.

Flucht: Sobald ein Schurke *Schmerz II* erlitten hat, flieht er. Sobald die Hälfte kampfunfähig oder geflohen ist, versuchen auch die verbliebenen Schurken zu fliehen.

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 oder weniger LeP



Wenn du es deinen Spielern schwerer machen möchtest, kannst du entweder die Anzahl der Schurken erhöhen und/oder den Zeitpunkt nach hinten verschieben, an dem Tarefs Wachen in den Kampf eingreifen.



Wenn du glaubst, dass deine Gruppe mit so vielen Gegnern nicht zurechtkommt, kannst du Tarefs Wachen früher eintreffen lassen als geplant. Die Schurken ergreifen spätestens dann die Flucht.

Am Ende des Kampfes sollten die Helden gesiegt haben und Dobran ist entweder geflohen oder wurde gefangen genommen. Gleiches gilt für die übrigen Schurken. Falls die Helden die Diebe nicht selbst besiegt haben, konnten Tarefs Wachen sie bezwingen oder festsetzen. Sie werden der Stadtgarde von Zorgan übergeben und in eine kleine Garnison gebracht, wo man sie zunächst verhören will. Sie sollen später ihrer gerechten Strafe zugeführt werden.

Dobrans Tod

Es ist nicht schlimm, sollte Dobran in Folge dieses Gefechts den Tod finden. Zwar dient die Szene hier dazu, einen von den Helden leidenschaftlich gehassten Schurken zu etablieren, doch solltest du deinen Spielern, wenn sie es geschickt anstellen, ihren Erfolg nicht nehmen. In diesem Fall wird Sheikan sich einfach einen anderen Schurken suchen, der Dobrans Rolle einnimmt (vielleicht einen der Gesellen, der diesen Kampf überlebt hat). Gegebenenfalls verzichtet er sogar ganz auf eine Befreiung und beobachtet die Helden lediglich, bis er schließlich auf dem Weg nach Elburum in das Geschehen eingreift.



Haben die Helden hingegen tatsächlich nichts bemerkt, war der Überfall erfolgreich, und sie sind nun einen Großteil ihrer Barschaft los. Dobran und seine Helfer suchen das Weite sobald sie genug Beute gemacht haben. Der Söldnerhauptmann wird dann später von Sheikan angeworben. Im Folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden erfolgreich waren und Dobran festsetzen konnten.

Nach dem Überfall

Taref erfährt spätestens nach dem Ende des Kampfes von dem versuchten Diebstahl. Er bittet die Helden wortreich um Entschuldigung und bietet sogar an, ihnen gestohlene Ausrüstung zu ersetzen. Dennoch möchte er sie mit der Geleitmission beauftragen, wenngleich er in diesem Fall nur etwa die Hälfte der Bezahlung anbietet. Er glaubt trotz des Diebstahls, dass die Abenteurer Mullahalla sicher nach Elburum eskortieren können. „Nehmt es nicht so schwer. Der listige Phex hat sich heute Nacht auf ihre Seite geschlagen. Ihr habt den Mut eines Löwen bewiesen. Und ich kenne da jemanden, der solch abenteuerlustige Kinder des Wagemuts wie euch gut gebrauchten könnte.“

• Und du solltest alle folgenden Proben auf Handel (Feilschen) gegen ihn um 1 erschweren.



Kapitel II – Eine widerspenstige Fracht

Teil I: Der Auftrag

In diesem Teil des Abenteuer bekommen die Helden eine schwierige Fracht anvertraut: Sie sollen Tarefs Vetter Muhalla zu dessen Hochzeit nach Elburum eskortieren. Doch noch bevor es losgehen kann, werden die Helden vor einige Probleme gestellt, denn der Bräutigam ist alles andere als erfreut über die Heiratspläne seiner Mutter. Zu allem Übel entflieht außerdem auch noch der festgenommene Dobran seinem Kerker. Mit ihm haben sich die Helden einen mächtigen Feind gemacht.

Am nächsten Morgen

Taref ist nach den Ereignissen der letzten Nacht überzeugt, dass er in den Helden die geeigneten Wegbegleiter Muhallas gefunden hat. Er fragt sie beim Frühstück mit blumigen Worten, ob sie Interesse haben, im Auftrag seiner Sippe nach Elburum zu reisen und seinen Verwandten zu seiner Hochzeit zu eskortieren.

Als Belohnung soll jeder der Helden **pro Reisetag 5 Silbertaler** erhalten, wenn Muhalla verheiratet ist **3 weitere Dukaten**. Die stattliche Belohnung lässt erahnen, dass es offenbar nicht so viele Interessenten für die Aufgabe gibt und die Reise so ungefährlich nicht sein kann. Helden die feilschen wollen, können dies gerne versuchen. Lass den Sprecher der Helden eine Vergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)* gegen Taref ablegen, die jedoch nicht ohne Risiko ist: Der Sieger kann den Preis um 10 % pro Netto-QS hochtreiben oder senken (maximal um 50 %).

Die Sippe der as'Sarjabaran

Da die Helden die Aufgabe hoffentlich übernehmen, ist es ihnen gestattet, das Haus der as'Sarjabaran-Sippe aufzusuchen. Das ist ein quadratischer, weiß gestrichener Bau mit mehreren zwiebelartigen Kuppeln aus Keramik, der inmitten einer saftig-grünen, von zahlreichen Palmenarten bestandenen Parkanlage im Stadtteil Sulaminah steht.

■ Feruja as'Sarjabaran

Kurzcharakteristik: brillante Händlerin, Sippenoberhaupt der as'Sarjabaran; 45 Jahre, zierlich, durchdringender Blick, teure Kleidung aus buntem Stoff, schmuckbehaftet, selbstbewusstes Auftreten, herrschaftliche Gestik

Funktion: Auftraggeberin, strenges Sippenoberhaupt, gerissene Händlerin

Hintergrund: Feruja ist das Oberhaupt ihrer Familie und versucht, den sinkenden Stern der as'Sarjabarans wieder zum Leuchten zu bringen, indem sie ihren Sohn an eine altehrwürdige Familie aus Elburum verheiratet. Von den Helden wird sie zwar nicht viel halten, aber sie wird zumindest ihren Mut respektieren und bei der Entscheidung auf Taref vertrauen.



Darstellung: Betrachte deine Spieler mit beiläufigem Blick, nimm ruhig eine bequeme Haltung ein, aber ohne deine Körperspannung zu verlieren. Mach langsame, ausladende Gesten und sprich mit ruhiger Stimme. Solltest du unterbrochen oder dir widersprochen werden, mach mit scharfer Stimme deutlich, wer die Herrin im Haus ist.

Wichtige Werte: Einschüchtern 6 (14/14/15), Handel 16 (14/14/15), Menschenkenntnis 16 (14/14/15), Selbstbeherrschung 12 (14/14/12), Sinnesschärfe 13 (14/14/15), Überreden 15 (14/14/15), Willenskraft 14 (14/14/15), SK 3

Feruja empfängt die Helden eher kühl, es sei denn, unter ihnen ist jemand von höherem Stand oder Ansehen (Sozialer Stand auf mindestens Stufe 3, bei Frauen reicht schon Stufe 2 aus, siehe **Regelwerk** Seite 338). Sie stellt einige Fragen, die sich auf die Helden und ihre Fähigkeiten beziehen, lässt sich aber durchaus von ihrem Mut überzeugen.

Der Bräutigam

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einer beiläufigen Handbewegung bedeutet Feruja einer Sklavin, nach ihrem Sohn zu schicken. Es dauert einen Augenblick, während dem ihr euch betretene Blicke zuwerft.

Schon von weitem ist der Protest zu hören, der kurz darauf die unangenehme Stille durchbricht, und sein Echo in den weiten gefliesten Fluren des Anwesens findet. Ferujas Lippen verziehen sich zu einem entschuldigenden Lächeln, ehe zwei Hauswachen einen jungen, gutaussehenden Mann Anfang 20 in den Raum führen. Wie ein Gefangener steht er vor seiner Mutter, den Kopf gesenkt. Kurz streift euch sein verunsicherter Blick. Das also ist der Jüngling, den ihr zur seiner Hochzeit begleiten sollt.

Deine Spieler werden sich zunächst wundern, weshalb Feruja ihren Sohn so behandelt. Es dürfte ihnen aber schnell klar werden, kaum dass Feruja die Neuankömmlinge vorgestellt und verkündet hat, dass sie es sein werden, die Muhalla nach Elburum eskortieren. Der junge Mann protestiert und versucht seiner Mutter ein für alle Mal klar zu machen, dass er nicht heiraten wird. „Mutter! Wie oft soll ich es denn noch sagen, ...“ Das strenge Sippenoberhaupt wird auf den Protest gar nicht eingehen, sondern sich stattdessen an die Helden wenden:

- Sie bedauert, dass sie das alles mit ansehen müssten.
- Muhalla hat in den vergangenen Wochen mehrfach versucht, sich der Hochzeit durch Flucht zu entziehen.
- Sie sah keine andere Möglichkeit, als ihn unter Hausarrest zu stellen.
- Die Helden sollten daher gut auf ihn Acht geben.
- Dann macht sie Muhalla unmissverständlich klar, dass die Hochzeit stattfinden wird.

! Muhalla as'Sarjabaran

Kurzcharakteristik: erfahrener Müßiggänger, leidenschaftlicher Liebhaber, 22 Jahre, schwarzes Haar, braune Augen, gepflegter Schnauz- und Kinnbart; Er liebt seine Freiheit und die Frauen, am besten beides zur selben Zeit.

Motivation: das Leben in vollen Zügen genießen, der rauschhaften Göttin Rahja bei Rauschkraut, Al'Kohol und im Liebesspiel nahe sein

Agenda: sich der Hochzeit entziehen, den Helden entkommen oder sie dazu überreden, sich auf seine Seite zu schlagen; Muhalla kann sich nicht vorstellen, den Rest seines Lebens mit nur einer Frau zusammen zu sein, zumal er die Frau noch nie gesehen hat.

Funktion: das sich sträubende Paket, das die Helden am Zielort abgeben sollen; Muhalla wird nichts unversucht lassen, die Reise zu sabotieren oder sich den Helden zu entziehen. Lass ihn immer ausgerechnet dann ausbüxen, wenn die Situation ohnehin schon schwierig ist und die Helden es gerade am wenigsten gebrauchen können. Am Ende sollten deine Spieler erleichtert sein, Muhalla endlich abgeliefert zu haben.

Hintergrund: Als Sohn aus reichem Haus ist Muhalla unbekümmert und fernab der harten Realität aufgewachsen. Den Ernst des Lebens hat er nie kennengelernt, und als aranischer Mann stehen die Chancen nicht schlecht, dass er auch nie Verantwortung tragen muss. So hat er sich ganz dem Müßiggang und den Frauen zugewandt, und keine schöne Dame entkommt seinen Werbungsversuchen, die er mit Redegewandtheit und Schmeichelei unternimmt. Die Leidenschaft ist das, was ihn treibt. Entsprechend wenig hält er vom phexgefälligen Handel seiner Sippe und der für ihn angedachten arrangierten Ehe.

Darstellung: Schenke deinen Spielern ein selbstgefälliges Lächeln, flirte mit weiblichen Helden, und beschreibe ihre Vorzüge mit den blumigsten Worten. Lass keinen Zweifel aufkommen, dass sie dir ohnehin nicht widerstehen können. Sollten die Helden dich in die Enge getrieben haben, zum Beispiel nach einem Fluchtversuch, sei um keine noch so absurde Ausrede verlegen, um diese Situation zu deinen Gunsten umzudeuten.

Schicksal: Muhallas Schicksal liegt voll und ganz in deiner Hand und der deiner Helden. Vielleicht wird er zwangsverheiratet, vielleicht finden die Helden auch einen Weg, ihm die Eheschließung zu ersparen. Möglich wäre sogar, dass Muhalla auf der Reise oder auf der Flucht vor den Ferkinas stirbt. Dann jedoch sollten sich die Helden vor dem Zorn Ferujas in Acht nehmen.

»O du schönste aller Rosen! Dein Duft versetzt mich in süße Träume, dein Anblick raubt mit den Verstand. Erweise diesem liebestrunkenen Bittsteller deine Gunst und sei heute Abend mein Gast!«

»Eine Heirat ist ein Zwang – und der Göttin Rahja sind Zwänge zuwider. Helft ihr mir nun oder nicht?«

»He Leute, nichts für ungut. Mir ist nur ein Dinar aus der Tasche gefallen und davongerollt. Ich wollte ihn bloß wieder einfangen. Kein Grund, gleich die Waffen zu ziehen! – Was? Zwei Meilen ist er durch die Stadt gerollt? Donnerwetter ist das abscheulich hier!«



Muhalla as'Sarjabaran

MU 13 KL 12 IN 13 CH 14

FF 12 GE 12 KO 12 KK 12

LeP 30 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6

RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Muttersprache Tulamidya III, Garethi II, Ortskenntnis (Zorgan)

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I / Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Talente: Betören 8, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Menschenkenntnis 5, Reiten 5, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 5, Verbergen 7, Überreden 7, Willenskraft 2

Kampfverhalten: Muhalla ist ein Feigling, zumindest in was gewalttätige Auseinandersetzungen angeht. Er wird Kämpfen grundsätzlich aus dem Weg gehen, fliehen oder sich ergeben.

Flucht: Muhalla flieht, sobald er Lebenspunkte verloren oder 1 Stufe Schmerz erlitten hat.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Letzte Hinweise

Vor der Abreise bittet Feruja die Helden noch ein letztes Mal zu sich. Gib den Helden die folgenden Informationen mit auf den Weg, zumindest die ersten beiden.

• **Die Warnung:** Sie fürchtet, dass Muhalla nicht der einzige ist, der die Hochzeit verhindern will. Als einflussreiche Händlersippe haben die as'Sarjabarans natürlich Feinde, die ein Bündnis zweier so wohlhabender Häuser misstrauisch beäugen. Daher sollten die Helden sich vor Störversuchen unbedingt in Acht nehmen.

• **Die Hochzeit muss stattfinden:** ... und zwar bald! Sie wurde schon vor langer Zeit versprochen und hätte längst geschehen sein sollen. Platzt die Hochzeit, bedeutete das einen irreparablen Bruch zwischen den Familien. Das darf keinesfalls geschehen.

• **Der Vertrag:** Falls die Helden einen Blick auf die Heiratsvereinbarung werfen wollen, so gestattet Feruja dies. Ein Held, dem eine Probe auf *Rechtskunde (Aranien)* gelingt, kann bestätigen, dass der Vertrag rechtskräftig, gültig und vor Phex beschworen ist. In dem Schriftstück ist festgehalten, dass die Hochzeit in Elburum nach der Tradition der Arinischas stattfinden muss, was bedeutet, dass der Bräutigam zur Braut kommen muss und nicht umgekehrt – so verlangt es die Tradition.

Schließlich beendet Feruja das Gespräch, indem sie den Helden mitteilt, dass sie am darauf folgenden Tag bei Sonnenaufgang vor Tarefs Gaststube auf Muhalla und seine Diener warten sollen. Dort beginnt die Reise.

Eine Aufgabe für Veteranen?

Sofern sich die Helden bereits einen Ruf erarbeitet haben, kann es geschehen, dass Feruja von sich aus auf die Helden zukommt und es der Vermittlung durch Taref gar nicht bedarf. Feruja könnte nach dem Kampf im Roten Kamel davon erfahren haben, dass die Helden in der Stadt sind, und sie zu sich einladen. Sie bietet in diesem Fall den Helden einfach eine entsprechend hohe Belohnung an, die du selbst festlegen kannst, die sich aber etwa auf 25 Dukaten belaufen sollte.



Dobran ist entkommen!

Falls die Helden Dobran der Gerichtsbarkeit übergeben haben, so erhalten sie von der Garde noch in der kommenden Nacht eine Nachricht. Offenbar ist Dobran aus dem Gefängnis entkommen. Die Art der Flucht gibt Rätsel auf, denn offenbar ist er ohne seine Kleidung verschwunden. In jedem Fall sollen die Helden sich in Acht nehmen, womöglich sinnt der Söldnerführer auf Rache.

Sofern ein Held eine Person von untadeligem Ruf ist (Sozialer Stand mindestens Stufe 3), kann er sich in der Garnison ein Bild der Lage machen und einige Fragen stellen. Dabei gilt es zu bedenken, dass die Helden selbstverständlich keinerlei Befugnisse in der Garnison haben und nur aus Gründen des Respekts überhaupt eingelassen werden. Die Gardisten für ihr Versagen zu tadeln wäre also unangemessen.

Es sei denn, die Helden sind alteingesessene aranische Adlige oder besitzen einen Dispens eines Zorganer Richters. Dann kannst du natürlich auch etwas bohrendere Fragen deiner Helden zulassen.

Dobrans Flucht ist ihnen ein Rätsel.

Spurensuche im Gefängnis

- Den Gardisten ist es offensichtlich peinlich, dass Dobran entkommen konnte, und so sind sie besonders zuvorkommend zu den Helden.
- Keine der beiden Wachen vor der Kellertreppe, die zu den Verliesen führt, hat jemanden gesehen. Eine gelungene Probe auf *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)* offenbart den Helden, dass die Wächter die Wahrheit sagen und nichts mit dem Verschwinden von Dobran zu tun haben.
- Das (sehr einfache) Schloss wurde mittels zweier langer Nägel geknackt, die mittels einer Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* +1 noch zu finden sind.
- Dobran musste sich wegen des Unsichtbarkeitszaubers vollständig entkleiden, sodass seine Kleidung in der Zelle zurückblieb: ein einfaches Hemd, Beinkleider, Stiefel und Teile seiner Rüstung. Den Rest seiner Habe bewahren die Gardisten noch immer im Zeughaus auf.
- Der Gefangene *Kasmed* (34, braune Haut, schwarzes Haar, ausgezehrt, Zahnlücke, juckende Haut,

Was steckt hinter der Flucht?

Sheikan hat im Laufe des Tages durch die Tänzerin Mahira, die am Vorabend bei Taref aufgetreten ist, vom gestrigen Vorfall erfahren. Zudem hat ihm ein Hausdiener der as'Sarjabarans, Alev, zugetragen, dass die Helden diejenigen sein werden, die Muhalla nach Elburum begleiten. Da er glaubt, dass Dobran nicht nur eine Motivation hat, sich an den Helden zu rächen, sondern darüber hinaus auch den Überfall besser koordinieren kann als die Ferkinas, die er als seine Handlanger ausersehen hat, hat sich der Gaukler die Mühe gemacht, den Söldner zu befreien und so für seine Sache zu gewinnen.

Sheikan benutzte zwei Unsichtbarkeitsamulette, in denen insgesamt drei Visibili gespeichert waren, um ungesehen in die Garnison einzudringen und an den beiden Wachen an der Kellertür vorbei zu schleichen. Das Schloss stellte für den kundigen Gaukler kein Hindernis dar und war schnell mit zwei langen Nägeln geknackt. Das zweite VISIBILI-Amulett machte nun auch den Söldner unsichtbar, sodass beiden die Flucht gelang, ohne dass jemand etwas bemerkte. Allerdings musste der gefangene Söldner seine Kleidung in der Zelle zurücklassen, weil der Visibili nur auf Lebewesen wirkt. Die wurde am nächsten Morgen bei der Essensausgabe von den Wächtern gefunden.



Willenskraft 3 (12/12/12), SK 1) aus der Zelle nebenan hat während der Befreiung Stimmen gehört, davon aber den Wachen nichts erzählt. Eine Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* +1 enthüllt, dass er mehr weiß, als er zugibt. Sollte ein Held *Kasmed* etwas anbieten (besseres Essen, Tabak oder ein paar Silber, um die Wachen zu bestechen) und eine Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* oder *Einschüchtern (Drohung)* +1 gegen seine *Willenskraft (Überreden widerstehen oder Einschüchtern widerstehen)* gelingen, so berichtet er ihnen davon.

Er hat die Stimmen zweier Männer gehört, die kurz im Gang miteinander gesprochen haben. Namen sind während des Gesprächs nicht gefallen, doch der Fremde habe Dobran für einen Auftrag angeworben, bei dem er die Gelegenheit erhalten solle, Rache an denen zu üben, die ihn hierher gebracht hätten.

- Sollte einer der Helden untersuchen, ob mittels Magie nachgeholfen wurde, kann er nur binnen einer Stunde noch sehr schwache Spuren finden, die jedoch keine weiteren Rückschlüsse auf eine Formel mehr zulassen.

So oder so werden die Helden die Spur Dobrans und seines Befreiers vorerst nicht weiter verfolgen können. Selbst Proben auf *Gassenwissen (Informationssuche)* helfen nur wenig weiter. Eine gelungene Probe erschwert um 3 liefert aber zumindest einige vage Hinweise auf das Aussehen Sheikans (siehe Seite 54).

Teil II – Die Reise nach Elburum

Bis hierhin haben die Helden ihren Auftrag erhalten und Bekanntschaft mit Muhalla gemacht. Sie haben erfahren, dass der Bräutigam alles andere als einverstanden mit der Heirat ist, und möglicherweise wissen sie, dass Dobran sich an ihnen rächen will. Höchste Zeit also, die Stadt zu verlassen.

Der folgende Teil behandelt die Reise nach Elburum, während der Sheikan versuchen wird, Muhalla zu entführen. Er hofft, dass er die Hochzeit dadurch soweit hinauszögern kann, dass sich die Familien zerstreiten und die Bündnispläne platzen. Die Helden erwartet ein harter Kampf und in Folge dessen eventuell sogar eine waghalsige Befreiungsaktion. Dann nämlich, wenn den Ferkinas der Überfall gelingt und sie Muhalla verschleppen. Doch zunächst müssen die Helden den getürmten Muhalla erst einmal wieder einfangen ...

Alles klar zum Aufbruch! – oder doch nicht?

Wie von Feruja angekündigt, erscheinen im Morgengrauen des nächsten Tages Muhalla (siehe Seite 47) und der zwergische Haushofmeister *Beremosch* (s.u.). Der Brillantzwerg stellt sich kurz vor und erklärt, dass er die Verantwortung für die Reise und deren Ablauf trägt. Außerdem sind vier Diener Teil der Reisegruppe, die sich um den Transport einer schweren Kiste kümmern (diese ist mit Kleidung und Hochzeitsgeschenken gefüllt):

- *Halef* (60, Wunde im Gesicht, sichtlich verstört darüber, dass er nach Elburum muss; versucht den Weg zu verzögern, da er dort vor Jahren gefoltert wurde, Willenskraft 5 (13/11/12), SK 1)
- *Omar* (25, gutmütig und neugierig, etwas tollpatschig, freut sich auf die Reise, Willenskraft 3 (12/13/14), SK 1)
- *Shafur* (50, mürrisch und launisch, ist meist etwas herrisch zu den anderen Dienern, Willenskraft 5 (13/11/10), SK 1)
- *Naslan* (28, trinkt gerne und zu viel, ist zudem ein Beutelschneider, wenn sich die Gelegenheit ergibt, Taschendiebstahl 7 (12/13/14), Willenskraft 5 (12/12/12), SK 1)

Die Diener reisen zu Fuß und transportieren die schwere Kiste auf einer Trage, Muhalla reitet ein prächtiges Pferd, Beremosch unterdessen auf einem kleinen Pony.

Beremosch Sohn des Birasch

Kurzcharakteristik: kompetenter und konservativer Diener, Brillantzwerg, 189 Jahre, 1,33 Schritt, weißes Haar, stets gekämmter Bart, kupferrote Augen; auf Zwergenmaße angepasste tulamidische Kleidung (Pluderhose, Weste, Turban, breite Schärpe), freier Oberkörper mit rundem Bauch und haariger Brust

Funktion: Muhallas Aufpasser, der darauf Acht gibt, dass Ferujas Willen entsprochen wird; möglicherweise ein Hindernis für die Helden, falls diese vom eigentlichen Auftrag abweichen sollten

Hintergrund: Beremosch dient der Sippe der as'Sarjaban schon mehr als hundert Jahre und ist damit

sehr zufrieden. Er stammt aus Fasar und hat sich der menschlichen Kultur so weit angepasst, dass er sogar ihre Gewandung bevorzugt. Er soll den jungen Muhalla nach Elburum bringen, und stur wie ein Zwerg wird er diesen Auftrag auch ausführen.

Darstellung: Sprich in kurzen Sätzen. Gib allen Mitreisenden klare Anweisungen und bleib stur dabei, egal wie sinnvoll die Einwände deiner Mitspieler sein sollten. Unvorhergesehenes wirft Beremosch völlig aus der Bahn. Dann sind Helden gefragt, die entschlossen das Kommando übernehmen.

Beremosch Sohn des Birasch

MU 12 KL 14 IN 13 CH 13

FF 13 GE 10 KO 13 KK 13

LeP 37 AsP – KaP – INI 11+1W6

SK 3 ZK 2 AW 5 GS 6

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Angewohnheit (Sturheit; lässt sich nur schwer von seiner Meinung abbringen, selbst bei nachvollziehbaren Argumenten)

Talente: Einschüchtern 4, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 5, Handel 10, Menschenkenntnis 7, Rechnen 7, Rechtskunde 12, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 4, Verbergen 6, Willenskraft 8,

Kampfverhalten: Beremosch ist kein Kämpfer, aber er wird sich verteidigen, um sein Leben zu schützen. Er wird meistens Diener oder die Helden vorschicken, um Probleme zu lösen oder um ihn zu schützen.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 28 LeP, 19 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Auf der Flucht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr zurrt das letzte Stück Gepäck auf euren Pferden fest und wischt euch atemlos den Schweiß von der Stirn. Das wäre geschafft! Entschlossen nickt ihr euren neuen Reisegefährten zu und bedeutet ihnen, aufzusitzen.

Gerade wollt ihr aufbrechen, da zwingt sich eine lange Karawane durch die enge Straße und drängt sich in Richtung des Marktes. Söldner gehen neben den Kamelen einher und machen mit barschen Rufen deutlich, wer hier den Vorrang hat. Wie ein Keil schieben sie sich zwischen euch und drängen euch an den Rand der Gasse. Missmutig schaut ihr die Straße hinunter und noch immer ist kein Ende in Sicht, als ihr plötzlich eine Bewegung ausmachen könnt ...

Lass deine Spieler eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* ablegen. Wem die Probe gelingt, der bemerkt, wie Muhalla – von den Helden durch die Karawane getrennt – die Gunst der Stunde nutzt. In einer flüssigen Bewegung lässt er sich vom Pferderücken gleiten, stößt einige Passanten zur Seite und läuft die Gasse hinauf in Richtung Markt.

Es entbrennt eine wilde Verfolgungsjagd, die du nach den Regeln im **Regelwerk** auf Seite **349** abhandeln kannst. Muhalla hat einen Vorsprung von 15 Schritt, der sich um QS x 2 Punkte aus der gerade abgelegten Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* verringern lässt.

Um die Verfolgung abwechslungsreich zu gestalten, kannst du einige der im Folgenden vorgestellten Szenen in die Verfolgungsjagd einfließen lassen. Da die meisten dieser Szenen den Helden nur weitere Hindernisse in den Weg legen, solltest du die Maximalzahl an Runden, die gespielt werden (normalerweise 5), anheben.

- Muhalla hechtet über den Basar, auf dem sich zu dieser Zeit einige Besucher sowie Verkäufer und Lieferanten in den engen Gassen tummeln. Er reißt einen reichen Händler um, der schimpfend am Boden liegen bleibt und die heranpreschenden Helden nicht bemerkt. Um den Händler zu umgehen oder über ihn zu springen ist eine Probe auf *Körperbeherrschung (Akrobatik oder Springen)* erschwert um 1 notwendig. Ein Misslingen bedeutet, dass der Held eine Runde lang den Status Liegend erhält und nicht bei der Verfolgungsjagd würfeln darf.
- Ein Händler hat gerade seinen Melonenstand aufgebaut, als Muhalla mit einem Tritt den Stützfuß umreißt. Der Stand bricht zusammen und die Melonen rollen über die Straße. Den Helden muss eine Probe auf Ausweichen gelingen, ansonsten dürfen sie in dieser Runde keine Probe für die Verfolgungsjagd würfeln.
- Der Affe eines Gauklers bewirft die Helden mit Datteln (Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* erleichtert um 2). Bei Misslingen ist die nächste Probe bei der Verfolgungsjagd um 1 erschwert.
- Ein Eselkarren blockiert den Weg. Muhalla versucht sich darunter durchzurollen (*Körperbeherrschung (Akrobatik) 4 (12/12/12)*). Ein Held, der folgen möchte, muss selbst eine Probe ablegen. Wer scheitert, darf in derselben Runde keine Probe auf die Verfolgungsjagd ablegen und verliert dadurch an Boden. In der folgenden Runde ist die Probe zum Überwinden des Karrens um 3 erleichtert.
- Eine Teppichverkäuferin will gerade einer Interessentin ihr bestes Exemplar zeigen und spannt es ausgerechnet über der Straße auf, kurz nachdem Muhalla an ihr vorbeigehechtet ist. Hier ist eine Probe auf Ausweichen notwendig, bei deren Misslingen der Held eine Runde bei der Verfolgung aussetzen muss.
- Muhalla drängt sich durch eine Gruppe Sitzender, die gerade einem Haimamud (Geschichtenerzähler) lauschen. Als sich nun auch noch die Helden durch die Gruppe drängen (Probe auf *Körperbeherrschung (Akrobatik)*), platzt dem Haimamud der Kragen. Schimpfend über die Störung will er den Helden aufhalten.

Am Ende sollte es gelingen, Muhalla wieder einzufangen. Falls es danach aussieht, dass er den Helden entkommt, kannst du zwei Stadtgardistinnen einbauen, die die Szene beobachten und davon ausgehen, dass Muhalla den Helden etwas gestohlen hat. Sie schneiden dem Flüchtenden den Weg ab, wodurch die Punkte aus seiner Verfolgungsprobe halbiert werden.

Die Stadtgardistinnen sehen nur die Helden, finden ihr Verhalten verdächtig und beginnen ihrerseits mit der Verfolgung (*Körperbeherrschung 6 (13/13/12)*, GS 7, Abstand zu den Helden 1W6+3 Schritt).

Wenn Muhalla den Helden entkommen ist, können sie ihn früher oder später wieder auftreiben. Dazu ist eine Gruppensammelprobe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* nötig, an der sich alle Helden beteiligen können. Das Zeitintervall beträgt 1 Stunde.

Die Reisestrecke

Die Reise von Zorgan nach Elburum wird aller Voraussicht nach (wenn es keine unnötigen Verzögerungen gibt) 7 bis 8 Tage dauern. Die Reisenden haben das Glück, dass zwischen den beiden Städten eine gut ausgebaute Straße existiert, die sogenannte Elburnia. Die Reise sollte somit nicht unnötig anstrengend werden.

Unterwegs gibt es einige Karawansereien und Ortschaften, sodass es oft die Möglichkeit gibt, unter einem festen Dach zu übernachten. Beremosch glaubt, dass es höchstens hinter *Narhuabad*, das etwa einen Tag vor Zorgan liegt, Probleme geben könnte, denn im Hochland von Oron leben wilde Ferkinas, die ab und an Reisende überfallen.

Zufällige Begegnungen und Ereignisse

Rund um die Helden erblüht die liebliche Landschaft Araniens. Das Klima ist mild, auf den Feldern wachsen duftende Arangen, Weizen und Datteln. Rinder und Strauße, die hier als Nutztvieh gehalten werden, weiden friedlich links und rechts des Weges. Wenn du es wünschst, kannst du einige zufällige Begegnungen während der nächsten Tage einstreuen.



Natürlich begegnen der Reisegruppe auch andere Menschen, meist reisende Händler und Handwerker, aber auch aranische Bauern. Meist hat man Zeit, sich zu grüßen und eventuell kurze Neuigkeiten auszutauschen, mehr aber auch nicht.

Notwendige Begegnungen und Ereignisse

Die Einflüsterungen Muhallas

Während der Reise, insbesondere wenn Beremosch mit den Dienern spricht, wird Muhalla an die Helden herantreten. Er will sie überzeugen, ihn gehen zu lassen.

- ☛ »Hättet ihr Lust, jemanden zu heiraten, den ihr noch nie in eurem Leben gesehen habt?«
- ☛ »Es ist mein Leben! Wenn meine Mutter Heiratspolitik betreiben will, soll sie doch selbst in diese Sippe einheiraten!«
- ☛ »Ihr genießt eure Freiheit, reist, wohin ihr wollt, und mir wollt ihr diese Freiheit absprechen? Das ist ungerecht!«

Er wird mit den Geboten der Göttin Rahja argumentieren, der Zwänge ein Gräuel sind, an die Prinzipien der Helden appellieren und ihnen sogar Gold versprechen. Weibliche Helden wird er auch zu Betören versuchen. Zeigen sich die Helden unnachgiebig, könnte er noch einmal die Flucht wagen, bspw. indem er sich mit Turban und Schleier verkleidet und sich mit einer Karawane im frühen Morgen aus einer Karawanserei davonestiehlt.



Das Dilemma der Helden

• Es ist durchaus möglich, dass es Helden in der Gruppe gibt, die eine Zwangsehe kritisch sehen oder zumindest anzweifeln. Es kann auch innerhalb der Gruppe zu Meinungsverschiedenheiten kommen. Hier können u.a. auch Nachteile wie Prinzipientreue wichtig werden. Muhalla merkt schnell, wer auf seiner Seite ist. Er wird versuchen, den Helden (vorzugsweise eine Heldin) davon zu überzeugen, dass er oder sie ihm beistehen muss, weil es seine/ihre Pflicht als Held ist. Schlussendlich werden die Helden am Ende des Abenteuers eine Lösung finden müssen, vielleicht auch eine Art Kompromiss.



Der Ferkina-Überfall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit einigen Tagen seid ihr nun auf der Elburnia unterwegs, die gerade das oronische Hochland, Djerim Yaleth genannt, durchquert. Felsen und weite ausgedehnte Steppen bestimmen die Landschaft und nur vereinzelt sehr ihr knorrige Bäume mit ausladenden Kronen aus dem fast mannshohen Gras herausragen. Unerbittlich brennt die Sonne auf euch herab. Erst vor einigen Stunden habt ihr das geschichtsträchtige Kloster Keshal Taref passiert, in dem sich, wie Beremosch euch erzählt hat, vor einigen Jahren die Zukunft Araniens entschied und der Untergang Orons besiegelt wurde. Nun liegt vor euch, irgendwo jenseits der Steppe, die Siedlung Smijad, das Tagesziel eurer Reise. Unvermittelt bleibt [Held mit höchstem FW in Sinnesschärfe] stehen, den fragenden Blick nach rechts gewandt, in Richtung des hoch aufragenden Steppengrases.

Der Held hat ein merkwürdiges Funkeln zwischen den hohen Grashalmen wahrgenommen, das auch seine Gefährten sehen können, wenn ihnen eine Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) erleichtert um 2 gelingt. Etwas Faustgroßes liegt dort im Gras verborgen, doch vom Weg aus lässt sich nicht erkennen, was es ist. Ein Held, der nachsehen möchte, muss den Weg verlassen. Beremosch und die Diener tun dies keinesfalls und warten auf der Straße. Muhalla hingegen wird selbst von Neugier gepackt und eilt, noch ehe der Zwerg einen Einwand dagegen erheben kann, auf das Funkeln zu.

Das Funkeln

Ein Held, der sich dem merkwürdigen Funkeln nähert, wird seinen Augen nicht trauen. Mitten im Gras, etwa 20 Schritt von der Straße entfernt, liegt ein faustgroßer(!) Diamant mutterseelenallein auf einem etwa kniehohen Felsen. Nichts deutet darauf hin, dass hier jemand vorbeigekommen ist oder gerastet hat.

Der Hinterhalt

Links des Weges haben sich Dobran und die Ferkinas verborgen und greifen an, sobald einige der Helden bei dem Stein sind. Sie überwältigen Beremosch und die Diener, die abgelenkt durch das magische Funkeln die Angreifer viel zu spät bemerken. Dabei gehen sie schnell und effizient vor. Nach Möglichkeit versuchen sie, nahe am Gras stehende Personen zu packen und sie mitblanker Klinge an der Kehle am

Tatsächlich ist der Fund viel zu schön, um wahr zu sein. Wieder einmal hat Sheikan ein magisches Artefakt eingesetzt, um einen einfachen Stein in einen großen funkelnden Diamanten zu verwandeln. Auf ihm liegt der Illusionszauber *Oculus Illusionis*, der den Sehsinn täuscht. Die Illusion lässt den Stein deutlich größer erscheinen und funkeln wie einen Diamant. Es gelten die Illusionsregeln aus dem **Regelwerk** auf Seite 259.

Der Zauberspruch auf dem Artefakt hat nur eine QS von 1, gegen die den Helden eine Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* zusteht. Gelingt diese, erkennen sie die Täuschung. Der Stein soll als Ablenkung dienen und dafür sorgen, die Gruppe zu teilen. Der Gaukler baut auf die Neugier (oder Vorsicht) der Helden und geht davon aus, dass sie sich das seltsame Funkeln in der Steppe näher anschauen werden.



Schreien zu hindern. Mit vorgehaltenem Finger mahnen sie auch die anderen (inkl. eventuelle Helden) zur Ruhe. Sollte einer der Überrumpelten dennoch Alarm geben, werden die Ferkinas den Überwältigten ohne viel Federlesens die Hälse durchschneiden und es kommt bereits auf der Straße zum Kampf.

Funktioniert der Hinterhalt, werden Beremosch und die Diener schnell gefesselt, damit sie den Helden im folgenden Kampf nicht beistehen können. Zwei Ferkinas bleiben zurück, während der Rest Muhalla und den Helden zum Stein folgt.

Den Hinterhalt bemerken

Die Angreifer haben sich sehr gut im hohen Gras verborgen, sodass sie von Helden, die zurückgeblieben sind, nur mittels einer um 2 erschwerten Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* gegen *Verbergen (sich verstecken)* vor ihrem Angriff entdeckt werden können.

Der Kampf gegen die Ferkinas

Die eine Hälfte der Ferkinas ist mit Keulen, die andere mit Speeren ausgestattet. Ziel des Angriffs ist die Gefangennahme Muhallas. Die Ferkinas haben nicht vor, die Helden zu töten, nehmen es aber billigend in Kauf, wenn sie sich zur Wehr setzen. Im besten Fall gelingt es ihnen, auch die Helden zu überrumpeln und sie zur Aufgabe zu bewegen, noch ehe sie die Waffen gezückt haben. Um die Helden zu überrumpeln lass die Ferkinas eine Vergleichsprobe *Verbergen (Schleichen)* gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um 1 (wegen der Ablenkung) würfeln. Jeder Held, der die Gegner nicht bemerkt, erhält den Status *Überrascht*.

Achte darauf, dass die Ferkinas sich vor allem männlichen Helden entgegenstellen, am besten solchem, die auch Kämpfen wollen (also z. B. sichtbar ihre Waffen gezogen haben). Schwächlinge und unbewaffnete Frauen scheinen sie zu ignorieren, solange sie sich ihnen nicht entgegenstellen. Dobran wählt einen besonders verhassten Helden als Angriffsziel, vorzugsweise denjenigen, der ihn beim Boltan betrogen haben soll.

Dobran

MU 15 KL 11 IN 13 CH 11

FF 13 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 33 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 2 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 15 PA 8 TP 1W6

RW kurz

Säbel: AT 15 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Rachsucht)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 5, Verbergen 4, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Am liebsten kämpft Dobran gegen Gegner, die er schwächer einschätzt. Er wendet gegen sie Finten und Wuchtschläge an.

Flucht: Dobran gibt erst auf, wenn er zwei Stufen *Schmerz* erlitten hat.

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 17 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Besonderheiten: Bedenke, dass Dobran eventuell weniger LeP hat, wenn die Helden das zweite mal auf ihn treffen. Er konnte sicherlich seit dem Kampf im *Roten Kamel* regenerieren, aber eventuell nicht alle Punkte.



Ferkinas, Anzahl variabel – etwa Heldenzahl +2

MU 14 KL 10 IN 13 CH 9

FF 12 GE 13 KO 14 KK 13

LeP 30 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 7 TP 1W6

RW kurz

Keule: AT 14 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

Speer: AT 14 PA 7 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Muttersprache Ferkina III, Tulamidya II, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Talente: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verbergen 6, Einschüchtern 7, Menschenkenntnis 3, Willenskraft 3

Kampfverhalten: Ferkinas greifen ihre Gegner am liebsten in der Überzahl an. Wuchtschläge führen sie nur aus, wenn sie gegen einen zähen oder starken Gegner antreten, z. B. gegen einen erkennbaren Krieger oder einen Gerüsteten. Frauen greifen sie von sich aus nicht an, da sie sie als Beute und nicht als Gegner betrachten.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; Sobald die Hälfte von ihnen kampfunfähig ist, flieht der Rest.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Wurden die Helden überrumpelt oder ergeben sie sich, werden sie gefesselt und zurückgelassen. Dobran hat die Ferkinas soweit unter Kontrolle, dass er ein Blutbad verhindern kann. Allerdings wird er es sich nicht nehmen lassen, seinen besonderen Widersacher bis zur Besinnungslosigkeit zusammenzuschlagen (bis auf 5 LeP oder weniger und dadurch 4 Stufen *Schmerz*).

Wenn sich die Helden später nicht selbst befreien können werden sie irgendwann von einer Karawane gefunden und befreit (Sammelprobe auf *Körperbeherrschung* (*Entwinden*), 1 KR, 7 *Versuche*, um 10 QS zu erreichen, danach ist die Probe misslungen).

Entführt

Optionaler Inhalt

Sollte es den Ferkinas gelingen, Muhalla zu entführen, bringen sie ihn in ein Versteck. Die Höhle befindet sich zwei Tagesreisen weiter im Norden, irgendwo in den Bergen des Djerim Yaeleth. Sie haben Anweisung, Muhalla etwa eine Woche hier oben festzuhalten. Danach will Sheikan sich mit ihnen treffen, ihnen die Belohnung geben und Muhalla wieder freilassen.

Die Helden können natürlich versuchen, ihn zu befreien. Die Spur lässt sich recht leicht verfolgen (Probe auf *Fährtsuchen* (*humanoide Spuren*) erleichtert um 3), schwieriger ist dann schon die eigentliche Befreiung Muhallas.



Die Ferkinas haben sich in einer kleinen Höhle eingeknistet. Dort warten drei von ihnen auf die Rückkehr der Übrigen. Muhalla wird in den hinteren Bereich gebracht, seine Wächter bleiben vor dem Zugang sitzen und bereiten das Essen am Lagerfeuer. Zu jeder Zeit halten mindestens zwei Räuber Wache. Sofern Dobran hier ist, wird er ebenfalls warten, aber übellaunig sein und sich des Öfteren mit dem Anführer der Ferkinas streiten, *Ussuf* (35, verfilzter Vollbart, schmieriges Haar, leere rechte Augenhöhle, stolz, jähzornig und ständig darauf aus, Mut und Stärke unter Beweis zu stellen, da er um seinen Position fürchtet).

Muhallas Rettung

Lass die Spieler einen Plan entwickeln, um Muhalla zu retten:

- Ein direkter Angriff ist sicherlich riskant, aber bei guter Vorbereitung möglich. Wahrscheinlich sind auch die Ferkinas nach dem Kampf verletzt. Könnten sich die Helden mittlerweile wieder heilen, sind sie im Vorteil.
- Einer der Helden schleicht sich in die Höhle und befreit Muhalla. Du solltest eine Vergleichsprobe auf *Verbergen* (*Schleichen* und *sich Verstecken*) gegen *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) der Ferkinas würfeln. Haben die anderen Helden eine Ablenkung ersonnen, kannst du die Probe auch entsprechend erleichtern. Selbst dann müssen aber die Wachen noch überlistet werden. Vielleicht kann aber auch einer deiner Helden den VISIBILI einsetzen und es Sheikan so mit gleicher Münze heimzahlen.
- Die Helden warten darauf, dass ein Streit zwischen Dobran und Ussuf handfest wird. Während der Prügelei sind die Wachen abgelenkt und die Helden haben leichteres Spiel. Proben auf *Verbergen* (*Schleichen* und *sich Verstecken*) sind dann um 2 erleichtert.

• Muhalla hat inzwischen begriffen, dass er entführt wurde, um die Hochzeit zum Platzen zu bringen. Daher ist er bereit, sich einige Zeit mit seiner Gefangenschaft zu arrangieren. Er kann etwa durch lautes Rufen oder das Umstoßen eines Gegenstands ein Anschleichen der Helden zunichtemachen oder sich mit Händen und Füßen gegen eine Rettung wehren. Dabei würde er jedoch keinesfalls das Leben der Helden direkt aufs Spiel setzen.

Hinweise auf Sheikan

Wenn es den Helden gelingen sollte, Dobran und die Ferkinas zu besiegen, können sie von einem Gefangenen erfahren, wer hinter dem Angriff steckt (gelungene Probe auf *Einschüchtern* (*Drohung*) erleichtert um 1) und so möglicherweise einen (weiteren) Hinweis auf Sheikan erhalten.

Kapitel III: Eine moralische Entscheidung

Im letzten Teil des Abenteuers unternimmt Sheikan einen zweiten verzweifelten Versuch, um die Hochzeit aus eigener Kraft noch zu verhindern. Dabei gerät er in die Hände der Helden, die zum ersten Mal von seinen Motiven erfahren. Mit diesem Wissen gelangen sie nach Elburum, wo sie nun vor eine Entscheidung gestellt werden: Zwingen sie Muhalla in die Ehe oder finden sie eine Möglichkeit Muhalla, Radajana und Sheikan zu ihrem Glück zu verhelfen?

Sheikan al'Maruwaduru

Kurzcharakteristik: meisterlicher Gaukler und Tuschenspieler; 25 Jahre, dunkelbraunes Haar, langer, gewirbelter Schnurrbart, Kaftan mit verschiedenen, erfundenen Zauberzeichen, spitz zulaufende Pantoffeln; exzentrischer Schausteller mit Hang zum Theatralischen, unsterblich in Radajana verliebt

Motivation: Sheikan ist Radajana verfallen und wirbt seit längerem um sie. Der plötzliche Konkurrent macht seinen Heiratsabsichten einen Strich durch die Rechnung.

Agenda: Er will um jeden Preis die Hochzeit verhindern, am besten bevor Muhalla Elburum überhaupt erreicht hat. Mit Hilfe der Ferkinas will Sheikan seinen Konkurrenten gefangen nehmen lassen und so lange festhalten, bis sich die beiden Familien ob der geplatzten Hochzeit zerstreiten. Sheikan ist ein Gauner, aber kein Mörder. Solange nicht seine eigene Existenz davon abhängt, wird er vor Mord zurückschrecken – die Ferkinas hingegen nicht.

Funktion: der exzentrische Widersacher der Helden, hinter dem sich eine traurige Existenz verbirgt

Hintergrund: Obwohl er nie eine magische Begabung besessen hat, hat es Sheikan zu einem brillanten Jahrmarktszauberer gebracht, der durch Geschick und Schnelligkeit ausgleicht, was ihm echte Scharlatane voraushaben. Seit einigen Jahren arbeitet er deshalb schon als Unterhalter und Hofkünstler bei der Sippe Arinische. Er hat sich in Radajana verliebt und ist überzeugt, dass die Zuneigung auf Gegenseitigkeit beruht. Bislang war das Glück auch wenig getrübt, aber seit er von der baldigen Hochzeit erfahren hat, verzweifelt er zusehends. Er will Muhalla nichts antun, er soll lediglich für eine gewisse Zeit von der Bildfläche verschwinden.

Darstellung: Sheikan liebt den großen Auftritt. Als Mann der Bühne richtete er seine Worte oft mit Pathos und Theatralik an sein Publikum, selbst wenn es nur aus wenigen Personen besteht. Hol bei deinen Bewegungen daher weit aus, sprich laut und klar, als würdest du von der Bühne herabsprechen. Gib, sofern es passt, ein schurkisches Lachen von dir.

Schicksal: Sheikans Schicksal liegt ganz und gar in deinen Händen und denen deiner Spieler. Es ist gut möglich, dass die Helden ihn töten. Vielleicht verhelfen sie ihm aber auch dazu, doch noch mit seiner großen Liebe vereint zu werden.

Besonderheiten: Seine ausgezeichneten Verbindungen zur Schule des Seienden Scheins in Zorgan (Magierakademie, Illusionszauberer), an der er hin und wieder als Lehrmeister für Gaukeleien gastiert, haben ihm mittlerweile ein ganzes Arsenal an Artefakten eingebracht, die er auch bei seinen Kunststücken nutzt.

»Muharharhar!«

»Ich habe in meinem kleinen Finger so viel Geschick, wie ihr nicht in euren ganzen Händen.«

»Bei Rahja, hab Mitleid, Effendis! Ich kann nichts dafür, dass die liebliche Göttin mein Herz jemandem geschenkt hat, der so einen Lump wie mich gar nicht verdient.«

Sheikan al'Maruwaduru

MU 14 KL 12 IN 15 CH 15

FF 16 GE 13 KO 12 KK 11

LeP 31 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 1 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6

RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Muttersprache Tulamidyä III, Ferkina II, Garethi III, Ortkenntnis (Elburum: Zhinbabil, Zorgan: Sulaminiah), Fertigkeitsspezialisierung Gaukeleien (Verstecktricks)

Vorteile/ Nachteile: Begabung (Gaukeleien) / Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit)

Talente: Einschüchtern 3, Gaukeleien 14, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 9, Taschendiebstahl 12, Überreden 8, Verbergen 9, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Sheikan ist kein Kämpfer. Er lässt andere für sich kämpfen.

Flucht: Sheikan flieht, sobald er 10 LeP verloren hat.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Sheikans Unsichtbarkeitsamulette

Beschreibung: Auf der Fächerfläche des filigranen Amuletts aus Silber, das an einer dünnen Kette hängt, sind drei weißlich schimmernde Mondsteine eingelassen. In dieser oder auch anderen Formen sind solche Amulette vor allem in den Tulamidenlanden verbreitet. Wichtig ist, dass sie nur den Träger, nicht aber seine Kleidung unsichtbar machen.

Wirkung: Zauberspeicher mit 3 VISIBILI (9 FP, 15 Minuten Wirkungsdauer), Auslöser ist das Drücken eines der Mondsteine.

Kosten: 76 AsP, 8 zusätzlich permanent

Preis: 1.730 Silbertaler

Sheikans zweiter Versuch

Nachdem sein erster Plan gescheitert ist, versucht Sheikan nun persönlich, Muhalla zu entführen. In Smijad, der letzten größeren Ortschaft vor Elburum, versucht er, unsichtbar dank seines VISIBILI-Amuletts, in die Karawanserei oder Unterkunft der Gruppe zu gelangen. Er führt ein Schlafmittel (Marbos Ruhe) mit sich, mit dem er den hoffentlich bereits schlafenden Muhalla betäuben und verschleppen will. Ein Pferd mit Einachser steht vor der Unterkunft bereit, um den ausgeschalteten Bräutigam abzutransportieren. Trotz aller Planung ist dies ein überaus leichtsinniges Unterfangen angesichts schwergerüsteter Helden, doch Sheikan handelt mit dem Mut der Verzweiflung.

Das VISIBILI-Amulett schützt Sheikan davor, gesehen zu werden, doch es macht ihn nicht lautlos. Ein Held auf Nachtwache kann mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* das Knarzen von Holzdielen oder das Quietschen einer Tür wahrnehmen. Mit einer weiteren Probe können ihm plötzliche Fußspuren im Staub des Innenhofs auffallen.



Marbos Ruhe

Das von Sheikan benutzte Schlafmittel, in den Tulamidenlanden auch als Marbos Ruhe bekannt, kann in ein Getränk gemischt werden. Es wird aus einer Mischung verschiedener Mineralien hergestellt.

Stufe: 8

Art: Einnahmegift, mineralisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Status *Bewusstlos* / 1 Stufe *Betäubung*

Beginn: 10 KR

Dauer: 10 Minuten

Kosten: 600 Silbertaler

Schlafende Helden, die sich im selben Raum wie Muhalla aufhalten, erwachen bei einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um 3.

Bleibt er unbemerkt, flößt Sheikan dem Schlafenden das Mittel ein und schleift ihn davon. Die Schleifgeräusche vermindert Erschwernisse für die Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* um 1.

Helden, die die Entführung bemerken, können Muhallas bewusstlosen Leib erkennen, der, scheinbar wie von Geisterhand getragen, Richtung Ausgang schwebt.

Sheikans Scheitern

An dieser Stelle sollte Sheikan den Helden in die Hände fallen, oder von ihnen auf der Flucht gestellt werden. Er wird zunächst zu entkommen versuchen, sich dann aber kampfflos ergeben, denn er ist kein großer Kämpfer.

Im Verhör offenbart er den Helden seine tragische Geschichte. Die Entscheidung, was nun mit ihm geschehen soll, liegt nun bei ihnen. Sheikan bittet um Gnade und stellt sich bereitwillig ihrem Urteil. Er bittet darum, ihn nicht hart zu bestrafen, und freut sich ehrlich darüber, sollten die Helden ihm doch irgendwie helfen wollen. Aber auch eine Strafe (immerhin hat er die Helden in Gefahr gebracht) akzeptiert er widerstandslos.

Hochzeit oder Kalte Füße?

Die Helden stehen nun vor einem Dilemma: Entweder zwingen sie einen unwilligen Bräutigam dazu, eine Frau zu heiraten, die er nicht kennt, und verhindern zugleich, dass ein anderer die Frau, die er liebt, nicht bekommt. Oder sie verhelfen der wahren Liebe zum Sieg und Muhalla zu seiner Freiheit, brechen aber ihre Versprechen und legen sich mit einer einflussreichen arabischen Händlerfamilie an. Und bei all der Verwirrung wurde die Braut ja noch überhaupt nicht gefragt. Es ist naheliegend, dass die Helden erst ihre Meinung einholen wollen, ehe sie sich auf eine Seite schlagen. Aus diesem Grund wollen wir dir an dieser Stelle die schöne Radajana vorstellen.

Elburum, die Weiße

Region: Mhaharanyat Aranien

Einwohner: 9.500

Herrschaft: Sultana Iphemia von Narhuabad (1028-1035 BF), Jashild saba Delilah (1035-1037 BF), Shanya ash Shaya (ab 1038 BF)

Tempel: Hesinde, Peraine, Efferd, Phex, Rahja, Schrein von Rur und Gror

Handel und Gewerbe: vor allem Getreide und Obst, aber ansonsten ist in Zorgan fast alles zu haben

Wichtige Gasthöfe: Elburischer Hof (Q4/P4/S12, Zimmer mit Blick auf den Palast), Sultanshof (Q3/P5/S20, über-
teuertes Gasthaus im Hafenviertel), Haus Yulmin (Q2/P1/S10, einfache aber preiswerte Pension), Shebaoth (Q4/P5/S7, familiäre Herberge), Badehaus Namah (Q4/P4/S-)

Besonderheiten: Feuerschlick (orangefarben leuchtende Algenfelder), Rosenbrücke (Bogenbrücke um die sich abertausende Rosen ranken), Pfauenpalast (weiße Residenz der Sultana, bekannt für seine Pfauen), Elburial (Hafeninsel, heruntergekommenes Vergnügungsviertel), Neuer Rosengarten (rund um den ehemaligen Traviatempel), Stele des ewigen Sieges (zur Erinnerung an den Befreiungskrieg)

Stimmung in der Stadt: Elburum präsentiert sich welt-
förmig und mit reinweißer Weste. Man versucht aber noch immer, nach der oronischen Herrschaft an Ansehen zurückzugewinnen und hat mit den verborgenen Hinterlassenschaften der Heptarchie zu kämpfen.

Weißgetünchte Gebäude, hell strahlender Marmor und ein Meer an Rosen empfangen den Besucher in Elburum, das seit Jahrhunderten als weiße Stadt bekannt ist. Bis vor wenigen Jahren noch herrschte hier die abtrünnige Prinzessin Dimiona als Moghuli im Namen der Erzdämonin Belkelel, und die Schrecken dieser Zeit sitzen tief bei den Bewohnern der Stadt. Viele sind froh, dass es vorbei ist, wirklich unschuldig sind jedoch die wenigsten, die es bis heute hier ausgehalten haben, und so sind die Elburumer hochbemüht, die Schatten der Vergangenheit wegzulächeln. Doch auch, wenn es keiner zugibt, gibt es so manchen unter ihnen, der im Verborgenen der alten Zeit nachtrauert.

👤 Radajana Birshensunya Arinischea

Kurzcharakteristik: unerfahrene und naive Halb-
wüchsige, 19 Jahre, tulamidische Schönheit mit langen, schwarzen Haaren und grünen Augen; Sie scheint nur zwei Gefühlslagen zu kennen: himmelhoch jauchzend oder zu Tode betrübt.

Funktion: Muhallas ausersehene Braut und Sheikans große Liebe; Die Konkurrenz um ihre Gunst ist Ursache für einen zentralen Teil der Abenteuerhandlung.

Hintergrund: Radajana ist wankelmütiger und verliebt sich schnell, wenn man ihr Komplimente macht. Die Ankündigung der Eheschließung hat sie in freudige Erregung versetzt. Sie sehnt sich nach einer

Märchenhochzeit, doch trübt sich ihr Blick, wenn die Sprache auf den ausersehenen Bräutigam kommt. Sie fürchtet, einen Mann heiraten zu müssen, den sie nicht liebt.

Wenn Radajana Muhalla das erste Mal erblickt, wird sie sich in ihn ‚verlieben‘, einfach weil es dazugehört, den Mann zu lieben, den man heiratet. Ebenso schnell wie die Liebe gekommen ist, mag sie sich aber auch wieder verflüchtigen, sobald ein anderer Mann daherkommt und ihr schöne Augen macht.

Darstellung: Was Radajana empfindet, das empfindet sie extrem. Wen sie liebt, den vergöttert sie über alle Maßen. Wen sie hasst, dem wünscht sie am liebsten die Zorganpocken an den Hals. Lass sie immer zwischen diesen zwei Extremen schwanken. Ihre Gemütsveränderungen sind dabei von keinem – erst recht nicht von den Helden – nachvollziehbar. Was ihr heute noch im goldenen Licht erstrahlt, kann für sie morgen Auslöser für dicke Tränen sein.

Schicksal: Ob und wen Radajana letztendlich heiratet, liegt ganz in den Händen deiner Spielrunde.

Wichtige Werte: Gutaussehend I / Persönlichkeits-
schwäche (Eitelkeit); Menschenkenntnis 5 (12/12/14), Selbstbeherrschung 2 (12/12/13), Tanzen 7 (12/14/13), Verbergen 3 (12/12/13), Willenskraft 5 (12/12/14), SK 1, ZK 1

»Habt ihr seinen Blick gesehen? Bei Rahja, er liebt mich!«

»Nur nach dem Weg gefragt? Soll das ein Witz sein? Schöne Augen gemacht hat er ihr, das Scheusal! Ich hab es immer gewusst, er liebt mich einfach nicht...«

Die Helden können zu Radajana vordringen, indem sie sich entweder ganz offen als Begleiter Muhallas vorstellen und ihm auf diese Weise die Gelegenheit bieten, seine Zukünftige einmal persönlich in Augenschein zu nehmen. Sie können sie aber auch einfach bei einem Ausflug in der Stadt abpassen. Um einen Moment ungestört mit ihr zu sein, müssen sie jedoch zunächst ihre drei Leibwachen ablenken.

Mögliche Enden

Wie die Helden sich am Ende auch entscheiden, es kann an dieser Stelle keine richtige oder falsche Lösung geben. Es bleibt den Helden überlassen, wie die Geschichte endet, ob die Hochzeit stattfindet oder sie eine andere Möglichkeit ersinnen, das Dilemma zu lösen.

Das offene Ende der Geschichte bietet natürlich viele Möglichkeiten.

Bestimmt gibt es außer den im Folgenden vorgestellten noch viele weitere Optionen, wie deine Spieler das Abenteuer zu Ende bringen können. Selbst eine Lösung à la Romeo und Julia (ein vorgetäuschter Selbstmord) ist denkbar. Das wichtige hierbei ist, dass du deinen Spielern zwar Hindernisse in den Weg legst, um sie herauszufordern, es ihnen dabei aber nicht unmöglich machst. Sie sollen es schaffen, aber sie müssen das Gefühl haben, dafür wirklich hart gearbeitet zu haben.

Die Vertragserfüllung

Die Helden entscheiden sich dafür, ihren Vertrag zu erfüllen und bestehen auf die Hochzeit. Ganz so schlimm, wie Muhalla es sich vorgestellt hat, kommt es natürlich nicht. Schon als er Radajana zum ersten Mal erblickt, muss er sich eingestehen, dass seine Mutter für ihn eine ganz bezaubernde Braut ausgesucht hat. Er kann sich die Eheschließung nun sogar durchaus vorstellen, auch wenn er nicht sicher ist, ob er dafür auf das ein oder andere Abenteuer verzichten möchte: „Dagegen kann doch weder die liebessüsterne Rahja noch der heimliche Phex etwas einzuwenden haben.“

Die naive Radajana ist hingerissen von Muhallas zuckersüßen Liebesschwüren und glaubt, ihren Traumprinzen gefunden zu haben.

Einzig Sheikan stürzt diese Entscheidung ins Unglück, aber nach allem, was er bereit war zu tun, geschieht es ihm vielleicht auch recht. Er wird es den Helden nicht übel nehmen, sondern froh sein, wenn sie ihn verschonen. Nichtsdestotrotz kann er ihnen in einem späteren Abenteuer noch einmal als theatralischer Gegenspieler begegnen – oder als unkooperativer Verbündeter, auf deren Hilfe sie angewiesen sind.

Wahre Liebe

Sheikans Entschlossenheit hat den Helden so sehr imponiert, dass sie ihm zu seinem Glück verhelfen wollen. Dem umtriebigen Muhalla kann das nur recht sein, da er so nicht heiraten muss. Die naive Radajana wird, kaum dass die Helden ihr von Sheikans Taten erzählt haben, so beeindruckt sein, dass sie sich unsterblich in ihn verliebt. Doch wo die Entscheidung für die Hochzeit hauptsächlich moralische Hürden birgt, stellen sich den Helden hier ganz konkrete Widerstände in den Weg:

- Der Zwerg Beremosch beharrt stur auf die Hochzeit. Er steht bei Feruja im Wort und erinnert die Helden daran, dass sie das auch tun. Gegen einfache Überzeugungsversuche zeigt er sich resistent. Allerdings können sich bis zu drei Abenteurer an einer Sammelprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)*, 1 Tag, 7 Versuche, beteiligen. Bei Gelingen stimmt er zu. Alternativ müssen sich die Helden etwas einfallen lassen, um die Hochzeit hinter dem Rücken des Zwerges zum Scheitern zu bringen.
- Feruja as'Sarjabaran will diese Hochzeit (und das Handelsbündnis) unbedingt und wäre vor aller Welt blamiert, sollte die Vermählung platzen. Da sie in Zorgan verblieben ist, müssen die Helden sie nicht erst um Rat fragen, wenn sie eine Entscheidung treffen. Aber unter die Augen treten sollten sie Feruja danach wohl besser nicht mehr, wenn ihnen nicht eine wirklich gute Ausrede einfällt.
- Radajanas Mutter *Birshen Esmaldasuni Arinisha* (52 Jahre, 1,65 Schritt, langes schwarzes Haar, stark geschminkt und parfümiert, in Kleidung aus Seide und Gold gehüllt; schlitzzohrige Händlerin, versucht aus allem den größtmöglichen Vorteil zu ziehen) muss erst davon überzeugt werden, warum eine Heirat mit einem Gaukler besser sein soll als die Verbindung zweier großer Handelshäuser. Sie fürchtet um ihre Glaubwürdigkeit, ist aber auch Händlerin genug, um die Vereinbarung für einen größeren Vorteil zu widerrufen.
- Die Helden könnten Radajana und Sheikan zur Flucht überreden und sie tatkräftig bei der Flucht aus Elburum unterstützen. Muhalla wäre frei, seine Mutter könnte das Gesicht wahren, und die Helden ebenso. Radajana muss jedoch zu diesem Plan überredet werden (Probe auf *Überreden (Manipulieren)* erschwert um 4),



denn die wohlbehütete Tochter aus guten Haus möchte auf den Luxus ihrer Familie nur ungerne verzichten. Ist sie erst einmal Feuer und Flamme für diese Lösung, wird Sheikan den Helden mit all seinen Mitteln helfen, seine Geliebte an den Hauswachen vorbei zu schmuggeln und in eine Kutsche oder auf ein Schiff zu bringen.

Die Zweckehe

Auch Kompromisse sind möglich, die allen Seiten die Möglichkeit bieten, ihr Gesicht zu wahren. Einzig die Betroffenen könnten Schwierigkeiten haben, sich damit anzufreunden.

Muhalla könnte eine Zweckehe mit Radajana eingehen, die ihre Eltern zufriedenstellt. Ihm ist es jedoch erlaubt, weiterhin seinen Frauengeschichten nachzugehen, während Radajana und Sheikan sich ebenfalls heimlich treffen können. Für eine solche Lösung ist jedoch Überzeugungsarbeit von Nöten, denn sie ist auch für die Beteiligten nicht ohne Kompromisse möglich:

- Muhalla müsste sich öffentlich binden und könnte fortan nur heimlich seiner Leidenschaft nachgehen. Sollte er einmal Kinder haben mit einer Frau die er liebt, könnte er in der Öffentlichkeit nicht zu ihnen stehen.
- Radajana möchte ihre Liebe nicht verstecken, denn wen sie liebt, den liebt sie voll und ganz. Der Gedanke, Sheikan nur heimlich zu treffen und sich auf ein ewiges Versteckspiel einzulassen, ist ihr zuwider.
- Sheikan schließlich möchte nicht für den Rest seines Lebens heimlich ein- und ausschleichen. Er möchte mit Radajana alt und glücklich werden und kann den Gedanken nicht ertragen, dass sie die Kinder eines anderen Mannes bekommen könnte, nur um den Schein zu wahren.

Um die drei Unglücklichen zu überzeugen, ist eine Sammelprobe auf Überreden (Manipulieren), 1 Tag, 7 Versuche notwendig.

Der Skandal

Denkbar wäre auch ein inszenierter Betrug: Kurz vor der Eheschließung – am besten am Tag der Hochzeit – könnte sich Muhalla mit einer anderen Frau erwischen lassen. Je mehr Zeugen es gibt, desto größer wäre die Demütigung für die Arinische Sippe, die daraufhin alle Hochzeitspläne fallen lassen wird.

- Hierzu muss vor allem Muhalla überzeugt werden (Probe auf Überreden (Manipulieren) erschwert um 2). Im schlimmsten Fall würde er nach einer solchen Tat von seiner Mutter verstoßen, was dem freiheitsliebenden Herumtreiber zwar unangenehm erscheint, aber nicht unerträglich.
- Sheikan hingegen wäre für ein solches Unterfangen Feuer und Flamme und würde die Helden so gut er kann unterstützen (ggf. auch mit magischen Artefakten).
- Umgekehrt funktioniert der Plan natürlich auch. Hierzu müsste allerdings Radajana überzeugt werden, öffentlich mit Sheikan anzubändeln (Probe auf Überreden (Manipulieren) erschwert um 2).

Und Dobran?

Wenn er überlebt hat, sollte der Söldnerführer Dobran nach seiner zweiten Niederlage erst einmal genug von den Helden haben. Vermutlich landet er dann hinter Gittern oder leckt seine Wunden im Verborgenen und sinnt auf Rache. Du kannst ihn in diesem Fall irgendwann später erneut als Bösewicht oder Handlanger nutzen, der persönliche Motive gegen die Helden hat. Als Söldner ist er in ganz Aventurien einsetzbar – und sein Groll währt sehr lange.

Der Lohn der Mühen

Die Helden haben sich nach bestandem Abenteuer eine Belohnung redlich verdient. Unabhängig davon, wie das Abenteuer ausgegangen ist, können sich die Spieler **15 Abenteuerpunkte** gutschreiben.

ISHLUNARS SCHÄTZE

von Daniel Simon Richter

Mit Dank an Jörg Raddatz für die gelungene Vorlage in **Bastrabuns Bann**, Peter Diehn und Chris Gosse sowie Andrea Richter, Michael Masberg und Alex Spohr.

Einleitung und Hintergrund

»Wenn die Legionäre kommen, werden wir zu Abwesenden, so hat es das Gleichgewicht gewollt, denn nach uns kommen jene, deren Anwesenheit jenen Makel vergilt. Und doch haben wir Anleitung und Weisung zu geben. Unsere Kunde vom Großen Nest darf nicht verloren gehen, sondern muss allen Getreuen offenbar werden. Wir werden unser Wissen verstecken, jedoch so offensichtlich, dass der Gläubige erkennt, der Ungläubige aber darauf starrt und es doch nicht begreift.«

—Madahajida, die Hohe Schwester von Tarschogyn, zu einem Schüler, 339 BF

»Mein Großvater hat diese Decke von Maraskan mitgebracht. Sie hat ihn warm gehalten, als er Fieber hatte. Sie wird wohl auch für mich gut genug sein, um mir die Kälte dieser praiosverfluchten Wüste vom Leibe zu halten, oder?«

—der Donator Lumini Helarion d'Amal an der Seite der Priesterkaiserin Amelthona in der Khôm, 455 BF

»Diese Praioten sind wirklich dumm! Sitzen auf einem Schatz und lassen ihn einfach so in der Wüste mit ihren Toten zurück. Die Frage wird nur sein, ob wir es entschlüsseln können. Ich werde Mutter Ilaris selbst danach befragen.«

—Iphenon von Sulaminiah, Mentor der Wege, ein Ilarist, an eben jener Stelle, 802 BF

»Ein prächtiges Stück Webwerk! So farbenfroh, dass es Raschas Blick auf mich lenken wird. Und nun ab mit diesem Wimmernden ins Buskurdh!«

—Bashur, der Shar der Merech an den Ausläufern des Khoram-Gebirges, 802 BF

»Gut geschmeckt hat er, der Kleinwicht, und diese Decke behalte ich als Trophäe.«

—die Höhlendrachin Ishlunar, 1019 BF



Das Abenteuer

Genre: Wildnisabenteuer, Expedition

Voraussetzungen: keine

Ort: das Khoram-Gebirge in den Tulamidenlanden

Komplexität (Spieler/Meister): gering/mittel

Erfahrung der Helden: unerfahren bis kompetent

Anforderungen: Hesindegefähigkeit, Neugier

Anforderungen:

Kampf

Gesellschaftstalente

Naturtalente

Lebendige Geschichte



Ishlunars Schätze spielt in den Tulamidenlanden, in der Gegend des Khoram-Gebirges, das an die gnadenlose Wüste Khôm grenzt. Es ist nicht an ein spezielles Jahr gebunden, denn es greift nur wenig hohe Politik oder sonstige Geschehnisse aus der Lebendigen Geschichte Aventuriens auf. Es lässt sich innerhalb des südlichen Aventuriens mit einigen Anpassungen auch verlegen, solange es in einem Gebirge spielt, in dem Drachen leben.

In diesem Abenteuer erhalten die Helden in Khunchom durch die Erzäbtissin Kerime al'Kadim vom hesindianischen Draconiterorden den Auftrag, ins Khoram-Gebirge zu reisen. Aufgabe der Helden ist es, einen Drachenhort ausfindig zu machen, einen bestimmten Gegenstand daraus zu bergen und nach Khunchom zu schaffen. Es handelt sich um *As'Haima*, ein in bunten Farben gefärbtes maraskanisches Tuch, das, in einer bestimmten Weise gefaltet, eine Landkarte ergibt. Und in diesem Fall nicht irgendeine: Die Karte wurde noch vor der Priesterkaiserzeit vom Hochgeschwisterpaar Rurs und Grors zu Tarschoggyn auf Maraskan angefertigt und führt zum Nest der Skrechu, eines uralten und hochgefährlichen Chimärenwesens.

Die Helden reisen ins Gebirge, müssen aber schon bald erkennen, dass die wahre Herausforderung nicht aus der Suche nach dem Drachenhort besteht. Vielmehr liegt sie in der Auseinandersetzung mit den Gefahren der Natur und den verschiedenen barbarischen Ferkinastämmen. Als die Helden den Hort erreichen, müssen sie feststellen, dass die Drachin Ishlunar das Beutestück nicht ohne Gegenleistungen herausgeben will. Im Mhanadidelta sollen die Helden für die Höhlendrachin eine alte Kiste besorgen, die Ishlunar schon vor langer Zeit versprochen wurde. Und gestaltet sich schon die Besorgung nicht als einfach, so wird es der erneute Aufstieg ins Gebirge umso weniger. Alte Feindschaften leben wieder auf und den Helden steht ein letzter, alles entscheidender Kampf bevor, in dem sie nicht nur die Kiste sondern auch ihr Leben verteidigen müssen.

Glossar

As'Haima: As'Haimas (Tulamidya: *geheime Erzähler*) sind bunte Tücher, die verschlüsselte Botschaften beinhalten. Nur eine spezielle Art der Faltung enthüllt ihren wahren Inhalt.

Skrechu: auch ‚Große Schlange von Maraskan‘; ein Chimärenwesen aus Riesenschlange und Frau, das versucht, die Welt zu verderben; Sie wurde um 2.000 v.BF erschaffen, fällt aber immer wieder in längerdauernde Schlafphasen. Heute besitzt sie ein mächtiges dämonisches Artefakt, das ihre Kräfte vervielfacht: den Asfaloth-Splitter aus der Dämonenkrone Borbarads. Außer Kerime al'Kadim weiß jedoch kaum ein Aventurier auch nur um ihre Existenz.

Asfaloth-Splitter: Teil der siebenstrahligen Dämonenkrone, der Herrin des wimmelnden Chaos zugehörig

Ferkina(s): wilde Bergbewohner mit urtümlichen Sitten, die Menschen des Tals, wie sie die Stäbter nennen, verachten (siehe auch die Kulturbeschreibung auf Seite 72)

Ilaristen: eine ehemalige Sekte, die in Aranien, Mhanadistan und auf Maraskan wirkte; Sie lehnte die Furcht vor den Göttern ab und wollte die Welt allein durch den Verstand begreifen. Nach 800 BF wurde die Sekte als Häretiker verfolgt und zerschlagen.

Priesterkaiser: zwischen 335 und 465 BF die obersten Praiosgeweihten (Boten des Lichts) und Kaiser des Mittelreichs in Personalunion; Ihre Herrschaft wird mit zahlreichen Prunkbauten der Praios-Kirche verbunden, aber auch mit Fanatismus und der blutigen Verfolgung Andersgläubiger.

Rur und Gror: zweigeschlechtliche Schöpfergottheiten der Maraskaner; Gläubige wurden unter den Priesterkaisern blutig verfolgt.

Hochgeschwister: Die beiden Tempelvorsteher eines Rur-und-Gror-Tempels üben stets gemeinsam ihr Amt aus.

Die Vorgeschichte

Spät im Jahre 339 BF erhielt das Hochgeschwisterpaar Rurs und Grors zu Tarschoggyn auf Maraskan durch mehrere Wanderpriester der Zwillingsgötter Kunde davon, dass sich einige der gefürchteten Echsenwesen im Amdeggyn-Massiv auf der Insel versteckt hielten. Die sofortige Entsendung von Spähern blieb jedoch erfolglos und auch ein Kriegstrupp wurde unter mysteriösen Umständen vollständig vernichtet. In den Reihen der Priesterschaft begann man nur noch vom *Großen Nest* zu sprechen, bei dem es sich um nichts geringeres als eine alte Nestgrube der Skrechu handelte, die sie während einer frühen frühen Wachphasen angelegt hatte. Bevor das Priesterpaar jedoch seine Erkenntnisse weitergeben konnte, war die Sonnenlegion der Priesterkaiser auf der Insel gelandet und begann systematisch die

Geweihtenschaft Rurs und Grors auszulöschen. Im Wissen, dass auch sie bald sterben würden, beschlossen die Hochgeschwister, das Wissen um die Gefahr allen Gläubigen zu offenbaren. Sie legten eine Karte von der Lage des Nests als As'Haima an, inklusive Kommentaren in der ebenso geheimnisvollen Leg-ga-Leg-Schrift.

Nach der Ermordung der Priester fiel dieses As'Haima jedoch in die Hände eines Sonnenlegionärs, der es mit nach Gareth nahm. Dort blieb es in Familienbesitz und gelangte mit dem Enkel des Sonnenlegionärs, einem Praiosgeweihten, der mit der Priesterkaiserin Amelthona II. die Wüste zu missionieren suchte, schließlich in die Khôm.

Durch weitere Hände gelangte es schließlich in den Besitz eines Ferkinas aus dem Khoram-Gebirge, und nachdem dieser im Bauch der Höhlendrachin Ishlunar gelandet war, in deren Hort. Dort sahen es eines Tages die Sieben Gezeichneten, eine Heldengruppe, die gegen den Dämonenmeister Borbarad kämpfte, und berichteten davon.

Erst kürzlich fielen diese Berichte einer Frau in die Hand, die seit Jahren schon über die Skrechu, forscht und die dabei schon auf Erwähnungen des As'Haimas gestoßen ist: die Khunchomer Hesindegeweihte und Erzäbtissin des Draconiterordens, Kerime al'Kadim. Sie vermutet das verschollene As'Haima im Hort der Drachin und beschließt, eine Gruppe Wagemutiger auszuschicken, um es aus dem Hort der Drachin zu bergen – die Helden dieses Abenteuers.

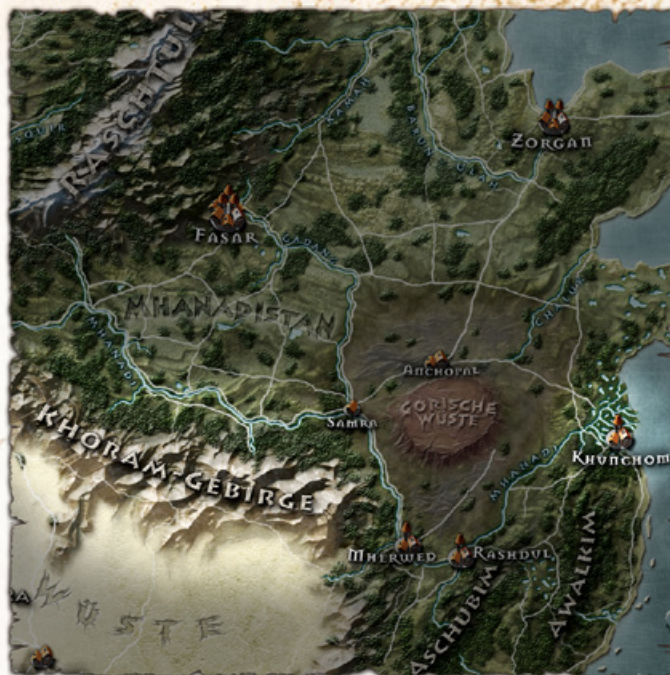
Die Tulamidenlande

»O du Vater der Einfalt! Stolz blickst du auf deine Vergangenheit und nennst sie Geschichte. Doch wisse: Die Geschichte deines Landes ist nur ein Herzschlag, verglichen mit der des altehrwürdigen Bodens, auf dem du gerade stehst. Als ihr Güldenländer den ersten Fuß auf Aventurien setzten, besaßen wir Kinder vom Djer Tulam längst eine blühende Kultur. Geh' nur einmal nach Fasar, Effendi, in die Mutter aller Städte, und du wirst wahre Geschichte erblicken. Oder besuche das niemals schlafende Khunchom, die Perle am Mhanadi, und suche nach den Spuren des Diamantenen Sultanats. So wirst du wahre Größe erkennen!«

—ein stolzer Tulamide zu einem Fremden, 1039 BF

»Sie versuchen Euch auch noch den letzten rostigen Nagel wortreich als Relikt aus der Zeit der alten Echsen zu verkaufen. Und phexverflucht, Collega, das gelingt ihnen sogar!«

—ein Magier der Akademie der Hohen Magie zu Punin, 1038 BF



Wegmarken: Im Groben erstrecken sich die Tulamidenlande südlich des Barun-Ulah, entlang der Ostseite des mächtigen Raschtulswalls und der Höhenzüge von Khoram-Gebirge und Unauer Bergen bis zum Chaneb.

Landschaft: fruchtbare Ebenen, wie etwa der Balash, die von mächtigen Strömen wie Gadang oder Mhanadi durchflossen werden; das seen- und bachreiche Hügel-land Mhanadistans mit großen Rinderherden; das trockene Gorien mit seiner Steppe und der lebensfeindlichen Gorischen Wüste, die auf einem Tafelberg thront; schroffe und abgelegene Gebirge; das Ongalo-Hochland sowie die winddurchströmten Trogtäler und bewaldeten Hochplateaus Thalusiens

Wichtige Städte: Fasar (um 40.000, darunter 6.500 Mittelländer und 500 Waldmensen, außerdem 1.200 Zwerge), Khunchom (20.000, davon 5.500 Mittelländer und 900 Maraskaner, einige Dutzend Zwerge), Rashdul (8.500, davon 6.000 Tulamiden und 2.500 Novadis, nur vereinzelte Mittelländer und Zwerge), Anchopal (2.500), Thalusa (6.000)

Bevölkerung: über 500.000 Menschen (85% Tulamiden, 8% Mittelländer, 5% Novadis, der Rest Waldmensen und Ferkinas, dazu einige Zwerge und Achaz)

Politische Zugehörigkeit: Sultanat Gorien, Großfürstentum Khunchom, Sultanat Rashdul, Sultanat Thalusiens, freie Städte

Regierungsform: Sultanate Gorien und Rashdul: Mago-kratie des Sultans (Herrscher: Sultan Hasrabal ben Yakuban), Großfürstentum Khunchom: tulamidisch geprägter Feudalismus (Herrscher: Großfürst Selo Kulibin), Sultanat Thalusiens: grausame Despotie (Herrscher: Sultan Dolguruk), Fasar: Stadtstaat mit mehreren konkurrierenden Machthabern (Erhabene), dazwischen: Kleinststaaten mit absolutistischen Herrschern

Götterverehrung: Zwölfgötter, jedoch nicht derart allbestimmend und meist vermischt mit alten Kulturen und Stadtgottheiten, insbesondere Phex (als Feqz) und Rahja (als Radscha), Rastullah, Stierkulte besonders in Thalusiens

Handelsgüter: Rinder, Strauße, Reis und Getreide, (fliegende) Teppiche, das magische Metall Mindorium, Eisen, Gewürze, Stahl, Silber, Papyrus, Glaswaren, Schiffe, Kunsthandwerk, Waffen und Rüstungen, magische Artefakte, teilweise Sklavenhandel; Die Handelskunst der Tulamiden ist weltbekannt, so gibt es fast nichts, was nicht gehandelt wird.

In den Tulamidenlanden liegt die Wiege der aventurischen Menschheit, und dies ist den stolzen Bewohnern dieser Region nur zu gut bewusst. Und die Menschen haben trotz langer Besatzung durch Bosparaner und Mittelreicher bis heute Leidenschaft, Stolz und letztendlich auch ihre Unabhängigkeit bewahrt. In den Tulamidenlanden vermischt sich das Wissen einer jahrtausendalten Hochkultur mit echsischen Geheimnissen. Fruchtbar ist das Land und reich sind die Ernten, die zweimal pro Jahr eingefahren werden können. Viele Potentaten teilen sich die Macht, nicht wenige von ihnen sind mächtige Zauberer oder wissen solche an ihrer Seite, so dass es nur selten friedlich zwischen ihnen zugeht.

Ein Glossar mit tulamidischen Begriffen sowie einige Tipps zur Aussprache findest du im Anhang auf Seite 95.

Eine Auswahl typisch tulamidischer Namen

Immer wieder wirst du während des Spiels auch Figuren auftauchen lassen müssen, die nichts mit der Abenteuerhandlung zu tun haben. Das kann die schlitzohrige Krämerin sein, die den Helden kurz vorm Aufbruch noch allerhand Tand aufschwätzen will, oder der Straßenjunge mit der Zahnlücke, der die Helden gegen ein kleines Bakschisch herumführt. Damit diese Personen nicht namenlos bleiben müssen, findest du im Anhang ein paar Vorschläge (siehe Seite 95).

Was weiß mein Held über die Tulamidenlande?

Ein Held aus den Tulamidenlanden mag bereits alle diese Details kennen, vielleicht auch jemand, der aus einer angrenzenden Region stammt. Doch selbst Helden aus anderen Regionen haben die Chance, Teile dieser Informationen für sich zu nutzen. In dem Fall empfiehlt es sich, wenn du dieses Wissen als Allgemeingut immer wieder ins Spiel bringst.

Falls du die Würfel entscheiden lassen willst gilt:

Probe auf Götter & Kulte +2

1 QS – In den Tulamidenlanden werden die Zwölfgötter verehrt. Die Novadis beten zum Eingott Rastullah.

2 QS – Neben den Zwölfen existieren noch unzählige andere Götter und alte Kulte. Besonderes Merkmal der Region ist die Verehrung von Stadtgöttern. Jede Stadt hat einen eigenen Schutzpatron. Insbesondere Phex (als Feqz) und Rahja (als Radscha) genießen landesweit große Verehrung.

3 QS – Daneben existieren Stier- und Drachenkulte, sowie die Geisterglaubenswelt der Bergvölker.

Probe auf Geographie (Tulamidenlande) +2

1 QS – Die Tulamidenlande bestehen aus einigen Sultanaten und vielen Stadtstaaten.

2 QS – Die Tulamidenlande liegen an der Ostküste und werden von Raschtulswall, Khoram-Gebirge sowie den Flüssen Barun-Ulah und Chaneb begrenzt

3 QS – Arani, das novadische Kalifat und die Staaten des tiefen Südens sind die nächsten Nachbarn der Tulamiden.

Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch) +2

1 QS – Die Tulamidenlande sind in viele Sultanate und Stadtstaaten zersplittert.

2 QS – Mächtigste Herrscher in der Region sind der Großfürst von Khunchom, der Magiersultan von Rashdul und die Erhabenen der Stadt Fasar.

3 QS – Die meisten Herrscher der Tulamidenlande sind zerstritten oder verfeindet und es kommt immer wieder vor, dass ein Dorf oder eine Region ihren Besitzer wechselt. Die meisten Herrscher versuchen, ihre Blutlinie auf die Kämpfer gegen die Echsen vor mehreren tausend Jahren zurückzuführen.



Kapitel I – Im Namen der Schlange

Der erste Teil des Abenteuers beginnt in Khunchom, einem Schmelztiegel der Kulturen an der Mhanadimündung. Die Helden werden von Kerime al’Kadim, der Erzäbtissin des Draconiterordens, angeworben, um besagtes As’Haima aus dem Hort der Höhlendrachin zu bergen. Erkundigungen über das Ziel und die damit verbundenen Gefahren sind Bestandteil dieses Kapitels, ehe es dann in Kapitel II in die wilden Khoram-Berge geht.

Khunchom, die Altehrwürdige

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Khunchom die Prächtige, die weiße Blüte in den sanften, grünen Armen des ewigen Mhanadi. Die lebhafteste Fürstenstadt trägt zu Recht den Beinamen „die Stadt, die niemals schläft“. Der heiße Wüstenwind mischt sich hier mit der kühlen Meeresbrise und ist geschwängert vom Duft exotischer Gewürze und Parfüm, vom Geschnatter der vielen Händler und den lebhaften Märchen der Geschichtenerzähler, die man, umringt von zahlreichen Zuschauern, hier an nahezu jeder Ecke antreffen kann. Die Stadt ist nicht so überlaufen wie Anfang Boron, wenn das alljährliche Gauklerfest hier stattfindet, und dennoch drängen sich die Menschen in den Straßen. Es ist laut und geschäftig, eben genau so, wie sich ein Mitteländler wohl das Treiben auf einem tulamidischen Basar vorstellt.

Khunchom ist ein Knotenpunkt im Osten Aventuriens und so mag es zahlreiche Gründe geben, die die Helden hierher verschlagen haben:

- Handelsschiffe machen in Khunchom fest, ehe sie ihre Fahrt nach Norden bzw. Süden fortsetzen. So kann es geschehen, dass Helden auf der Durchreise anlanden.
 - Auf den Märkten Khunchoms werden daher auch die seltensten Waren angeboten. Vielleicht sind die Helden hierhergekommen, um nach einem solch seltenen Gegenstand zu suchen?
 - Khunchom ist das Tor zu den Tulamidenlanden. Von hier werden Expeditionen ins Land der Ersten Sonne und das Kalifat entsandt und hierher kehren viele Expeditionen auch wieder zurück.
 - Bekannt ist Khunchom für seine Magierakademie, die sich auf die Artefaktherstellung spezialisiert hat. Helden könnten ein Artefakt dort erstehen oder ein in einem früheren Abenteuer geborgenes Stück analysieren lassen wollen. Fremde Magier sind außerdem immer begehrte Lehrmeister, um den Spruchkanon der Akademie zu erweitern. Der Akademie angegliedert ist außerdem eine eigene Ausbildungsstätte für Alchimisten. Hier lassen sich Tränke aller Art erstehen.
 - Khunchom beherbergt den Haupttempel des Kor, was zur Folge hat, dass sich allerhand Söldner in der Stadt tummeln und nach neuen Aufträgen suchen. Sehr klassische Abenteurergruppen könnten aus genau diesem Grund in der Stadt sein.
- Vom 24. Travia bis zum 8. Boron findet das alljährliche Allaventurische Gauklertreffen in Khunchom statt, ein großes, ausgelassenes Fest.
 - Berühmt sind die Heilenden Quellen der Tsa im Tempel der Göttin, von denen es heißt, dass sie in der Lage seien, alle Wunden, Krankheiten und Leiden zu heilen.
 - Der Hesindetempel ist außerdem für seine Bibliothek bekannt, in der das Wissen aus den gesamten Tulamidenlanden zusammengetragen wurde. Viele Nachforschungen über die Geschichte und Geheimnisse der Tulamiden nehmen hier ihren Ausgang.

Die Anwerbung

Die Hesindegeweihte Kerime al’Kadim bittet die Helden in das Kloster Keshal Nanduria, um sie mit der Suche nach dem Drachenhort und der Bergung des As’Haimas zu beauftragen. Für die Wahl der Helden kann es viele mögliche Gründe geben. Such dir einen davon aus oder wähle einen eigenen Grund, der gut zu den Helden deiner Spielgruppe passt.

- Die Helden haben schon einmal einen Auftrag für die Hesindekirche erledigt, und ihr Name ist seither bekannt. Wenn Kerime zu Ohren kommt, dass sich die Helden in Khunchom aufhalten, wird sie nicht zögern, ihnen einen Boten mit einer Einladung zu schicken.
- Die Gruppe hat sich bereits einen Namen gemacht, vor allem in den Tulamidenlanden. Geschichtenerzähler in den Gassen erzählen von ihren Abenteuern, und der ein oder andere erkennt die Helden sogar auf der Straße. Auch Kerime ereilt die Nachricht, dass die Recken der Stadt sind, und sie lässt es sich nicht nehmen, sie kennenzulernen.
- Ein früherer Auftraggeber der Helden ist mit Kerime oder jemandem aus der Hesindekirche befreundet. Als er erfährt, dass Kerime auf der Suche nach Abenteurern ist, empfiehlt er ihr seine tapferen Helfer.
- Eine der Helden stammt aus Khunchom oder hat Verbindungen in der Stadt. Wenn er nicht sogar Kerime selbst kennt, lädt sie die Gruppe auf Empfehlung eines Freundes ein – die Kontaktperson des Helden.
- In einer Stadt mit vielen Söldnern sind Aushänge und Ausrufer nicht selten. Die Helden können Zeuge werden, wie ein Ausrufer verkündet, dass die ehrwürdige Kerime al’Kadim auf der Suche nach aufrechten Streitern ist, die sich für gute Bezahlung in den Dienst der Hesindekirche stellen möchten. Hierbei müssen die Helden nicht die einzigen Interessenten sein. Du kannst sie vor dem Kloster konkurrierenden Abenteurern begegnen lassen, die im Gegensatz zu ihnen den Auftrag jedoch nicht erhalten.

Am Ende sollten sich die Helden schließlich vor dem Kloster des Draconiterordens einfinden, Keshal Nanduria, das direkt neben dem Hesindetempel an Khunchoms Prachtstraße, der Fürst-Istav-Allee, liegt.

Khunchom, die Niemals Schlafende

Region: tulamidische Stadtstaaten, Großfürstentum Khunchom

Einwohner: 20.000 Menschen, davon 5.500 Mittelländer und 900 Maraskaner, einige Dutzend Zwerge

Herrschaft: der Großfürst (derzeit Selo Kulibin)

Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun, Rastullah, Rur und Gror, Schreine von Aves, Swafnir und Nandus, Haupttempel des Kor

Handel und Gewerbe: wichtiger Fluss- und Seehafen mit Fernhandel in alle Himmelsrichtungen, Gewürze (Khunchomer Pfeffer), Tee, Khunchomer Stahl und Waffen, magische Artefakte, Alchimika, wichtiger Umschlagplatz für Maraskanwaren; Viele große und kleinere Handelshäuser unterhalten hier Kontore.

Besonderheiten: Drachenei-Akademie (Magierakademie, grau, Artefaktmagier), Adamanten-Pressen (bekannte Druckerei), Haus des Kodex (Haupttempel des Kor), Heilige Quellen der Tsa, Palastinsel, Maraskanerviertel (Astuzak), das jährlich Anfang Boron stattfindende Allaventurische Gauklertreffen

Stimmung in der Stadt: buntes Völkergemisch, weltfremd und geschäftig, lebendig, laut, märchenhaft

Erhaben ragt die Stadt mit ihren Kuppelbauten und Zwiebeltürmen aus der Mündung des Mhanadi. Khunchom ist nicht nur eine der wichtigsten Hafenstädte für den Schiffsverkehr auf dem Perlenmeer, sondern gleichzeitig eine der ältesten Städte des Kontinents, die auf den echsischen Ruinen von Yash'Hualay erbaut wurde. Sie ist kulturelles Zentrum und Anlaufpunkt für Gelehrte und Händler aus allen Herren Ländern. Die Stadt stand lange unter der Herrschaft der Bosparaner und Mittelreicher, seit fast 50 Jahren ist Khunchom inzwischen unabhängig und entdeckt sein tulamidisches Erbe neu.

Jedes Jahr Anfang Boron treffen sich hier zahllose Gaukler, Geschichtenerzähler, Spielleute und Scharlatane, um beim Allaventurischen Gauklertreffen ihre Kunst zu beweisen. Aventurienweit bekannt ist außerdem die legendäre Drachenei-Akademie, eine traditionsreiche Zauberschule, von der wohl die meisten magischen Artefakte des Kontinents stammen.

Im Erzhort Keshal Nanduria

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne hat schon fast ihren höchsten Stand erreicht, als ihr euch dem Erzhort der Draconiter nähert. Keshal Nanduria ist wahrhaftig prachtvoll anzuschauen: Aus weißem Eternenmarmor erbaut, wird seine schimmernde Fassade von kunstvoll gebrannten Ziegeln geschmückt. Zusammengesetzt zu einer wiederkehrenden Ornamentik strukturieren die grüngold glasierten Ziegel nicht nur die Fassade, sondern verbergen auch geschickt die kaminähnlichen Windfänge, welche das Innere mit kühler Luft versorgen.

Vorbei an einer kunstvoll geschnitzten Tür, welche den Mythos der Götter Hesinde und Phex festhält, betretet ihr die sieben Schritte hohe Eingangshalle, deren Boden mit einem großen Mosaik bedeckt ist.

Noch in der Eingangshalle werdet ihr von einer Frau im Ornat der Draconiter begrüßt, die euch in die obere Etage führt. Dort empfängt euch zunächst eine kleine Statue aus Gold, die vor einem gemalten Wandbild steht und die lehrende Göttin Hesinde zeigt, den Finger erhoben und den Betrachter streng ansehend. Die Draconiterin heißt euch auf einer von zwei verschörkelten Bänken Platz zu nehmen.

Sollten deine Helden getrennt anreisen, werden sie hier auf dieser Bank zum ersten Mal aufeinandertreffen. Hier haben sie kurz Zeit, sich kennenzulernen, bevor es schließlich ins Arbeitszimmer der Erzäbtissin geht. Eine gelungene Probe auf *Götter & Kulte (Hesinde)* weist sie als Tempelvorsteherin (Titel: Hohe Lehrmeisterin) der Hesindekirche aus.

👤 Kerime al'Kadim, Erzäbtissin der Südlande

Kurzcharakteristik: brillante Hesindegeweihte und Echsenkennerin, meisterliche Geschichtenerzählerin; etwa 50 Jahre, schwarzes Haar, dunkle Augen; grüner und reich mit Gold verzierter Kaftan, Schlangenhalsband



aus Bronze und Silber, freundliches, aber kontrolliertes Auftreten

Funktion: die geheimnisvolle, alles durchschauende Auftraggeberin der Helden

Hintergrund: Bereits von Jugend an interessierte sich Kerime für alte Geschichten und Mythen und scheint heute auf ein unerschöpfliches Reservoir daraus resultierender Weisheit zurückgreifen zu können. Der darauf basierende Ehrenname al'Kadim (Tulamidya: *die Uralte*) verrät das hohe Ansehen, welches der Tulamidin entgegengebracht wird.

Auch heute noch nutzt sie, soweit möglich, die ihr verbleibende Zeit, um sich die Geschichten von einem der vielen Erzähler vortragen zu lassen, wobei sie selbst kurze Tagesreisen nicht scheut, um einen für sie interessanten Haimamud aufzusuchen.

Sie ist eine der wenigen, die von der Existenz der Skrechu wissen, und ahnt, welche Bedrohung die Unkreatur für die Lande der Tulamiden darstellt. Ihr Ziel ist es, sicheres Wissen über die verborgene Widersacherin und ihre Diener zu sammeln, deren Pläne zu ergründen und sie schließlich zu vereiteln. Sie hofft, durch das As'Haima endlich das Nest der Skrechu ausfindig machen zu können, um die Schlangenchimäre ein für alle Mal zu vernichten.

Kerime weiß wie kaum ein zweiter über das echsische Erbe der Tulamidenlande Bescheid und kann unzählige Geschichten darüber erzählen.

Feindbilder: die Skrechu und ihre echsische Verschwörung, aber auch Dummheit und Respektlosigkeit, denen sie mit Kühle und Spott begegnet.

Darstellung: Setz dich aufrecht hin mit erhobenem Kopf. Blicke dem Spieler, mit dem du dich unterhältst, fest in die Augen. Sprich langsam und überlegt, verwende Fremdwörter. Lass dich nicht aus der Ruhe bringen, Kerime lässt sich nicht von ihren Emotionen beherrschen.

Die Mission

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mythen und Geschichten, niedergeschrieben in Büchern, auf Schriftrollen und Tontäfelchen scheinen allen Raum im Arbeitszimmer der Erzäbtissin für sich zu beanspruchen. Der Umfang der in den vollgestopften Regalen zusammengetragenen Sammlung ist wahrlich beeindruckend. Daneben findet sich das traditionelle Handwerkszeug der Geschichtenerzähler: feine aranische Schattenrissfiguren, prächtige novadische Dablas, edle Mirhamionetten, eine prächtige Zitar und ur-tulamidische Gangas, Kabasflöten, Schleier und eine Bandurria.

Mit einer huldvollen Geste bedeutet euch die Erzäbtissin um einen niedrigen Tisch aus fein ziseliertem Metall Platz zu nehmen. Lange blickt sie jeden von euch aus ihren dunklen Augen an, in denen heiß und entschlossen eine unbeugsame Kraft lodert. Schließlich begrüßt sie euch mit einer angenehm tiefen Stimme, die euch erahnen lässt, warum man sie als Meisterin der Geschichtenerzähler preist.

Kerime al'Kadim, Erzäbtissin der Südlande

MU 14 KL 17 IN 15 CH 15

FF 10 GE 11 KO 12 KK 11

LeP 29 AsP – KaP 42 INI 12+1W6

SK 3 ZK 1 AW 6 GS 8

Schip 3

Kampfstab: AT 11 PA 8 TP 1W6+2

RW lang

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Lippenlesen, Tradition (Hesindekirche), Verteidigungshaltung

Vorteile/Nachteile: Geborener Redner, Geweihter, Gutaussehend I / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue I (Moralkodex der Hesindekirche), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Talente: Bekehren & Überzeugen 12, Betören 6, Einschüchtern 2, Geschichtswissen 18, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 2, Menschenkenntnis 16, Sagen und Legenden 18, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 12, Überreden 14, Verbergen 3, Willenskraft 11, viele andere Wissenstalente auf 15+

Sprachen und Schriften: alle gängigen Sprachen fließend, Echsensprachen/-schriften mind. II, Grundkenntnisse in nahezu allen übrigen Sprachen

Liturgien: alle zwölf Segnungen, Liturgien der Hesindekirche mit FWs zwischen 7 und 16

Kampfverhalten: Kerime kämpft nicht. Wird sie gezwungen, versucht sie sich mit Liturgien wie FRIEDVOLLE AURA zu helfen.

Flucht: je nach Situation, spätestens beim Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 18 LeP, 7 LeP, 5 oder weniger LeP



Wie selbstverständlich wird Kerime zunächst das Gespräch auf Tulamidya beginnen. Falls die Helden ihr nicht folgen können, wechselt sie fließend in akzentfreies Garethi. In tulamidischer Manier wird sie dabei den Helden schmeicheln, indem sie ihren Ruf hervorhebt, der ihnen vorausleitet, oder indem sie offensichtliche Eigenschaften lobend erwähnt (bspw. „wissensreicher Vater der Schriften“ für einen Gelehrten/Magier oder „kraftstrotzende Tochter eines Riesen“ für eine große, kräftige Kriegerin). Dies ist die tulamidische Form der Höflichkeit, die dem Angesprochenen zugleich schmeicheln und ihn für das eigene Anliegen gewogen stimmen soll.

Stelle die Draconiterin als freundlich und aufgeschlossen dar, selbst wenn sich dahinter ein berechnender Geist verbirgt. Nach einer unverfänglichen Plauderei, um die Situation zu lockern und die Helden etwas kennenzulernen, kommt sie schließlich zum Kern ihres Anliegens.

Schlüsselinformationen

- Die Sieben Gezeichneten waren Helden, die den Dämonenmeister Borbarad besiegten. Sie haben Kerime einst von einer Drachin im Khoram-Gebirge berichtet, die einige bemerkenswerte Gegenstände in ihrem Hort hat.
- Es handelt sich offenbar um eine Höhlendrachin namens Ishlunar.
- Höhlendrachen sind gewaltige Ungeheuer von bis zu 10 Schritt Länge. Sie haben keine Flügel, dafür aber drei, manchmal auch vier Armpaare, die sie in den Höhlen, die sie bewohnen, äußerst schnell machen. Wie ihre geflügelten Verwandten können sie zaubern und Feuer speien.
- Es ist nicht bekannt, ob die Drachin heute noch lebt und ob ihr Hort noch immer besteht, aber Kerime hat großes Interesse an einem bestimmten Gegenstand, den sie als *mudra rajjiq* (Tulamidya: *gewebtes Rätsel*) bezeichnet. Dabei handelt es sich um ein Tuch, das ähnlich wie ein fliegender Teppich mit Ornamentstickereien verziert ist.
- In Aufzeichnungen der Ilaristen, eines abtrünnigen und vernichteten Hesindeordens, fand sie eine Beschreibung eines solchen Tuchs, das sie aus den Schilderungen der Sieben Gezeichneten wiederzuerkennen glaubt.
- Kerime vermutet, dass es sich tatsächlich um dasselbe Tuch handelt und dass sich hinter den Ornamentstickereien Geheimlehren der Ilaristen verbergen. Sie möchte dieses Wissen studieren, um die Geschichte des Ordens zu rekonstruieren.
- Sie bittet die Helden, ins Gebirge zu ziehen, den Hort ausfindig zu machen und das *mudra* für sie zu bergen.
- Für den Fall, dass die Drachin noch dort haust, gibt sie ihnen einen Beutel mit Edelsteinen im Wert von rund 50 Dukaten mit. Die Helden können den Wert über eine gelungene Probe auf *Handel (Geldwechsel)* -1 richtig schätzen. Entweder können sie die Steine im Tausch gegen das Tuch anbieten oder sie erwerben damit ein anderes Tauschobjekt, welches der



Drachin gefällt. Sollte sich herausstellen, dass Ishlunar nicht mehr lebt, können die Helden die Steine als Bonus unter sich aufteilen.

- Kerime bietet den Helden eine Belohnung von 10 Dukaten pro Kopf, die sie vorab erhalten. Sie offeriert ihnen weitere 50 Dukaten bei erfolgreicher Rückkehr nach Khunchom. Wenn die Helden möchten, können sie versuchen, mit Kerime um die Belohnung zu feilschen (*Handel 7 (16/15/15)*, siehe **Regelwerk** Seite 208)
- Sie hält die Helden zudem an, umfangreiche Dokumentationen über ihre Reise und insbesondere über die Begegnung mit Ishlunar anzulegen. Ist keiner der Helden des Schreibens mächtig, so sollen sie im Nachgang ausführlich Bericht erstatten, damit kein Wissen verloren geht.
- Die Draconiter stellen den Helden eine Karte Mhanadistans zur Verfügung. Im südöstlichen Teil des Gebirges vermuten sie die Drachenhöhle.
- Kerime warnt die Helden vor den Gefahren der Berge: Das Khoram-Gebirge wird von verschiedenen Ferkina-Stämmen bewohnt, wilde Bergvölker, denen Mut und Tapferkeit alles, aber ein Leben nichts bedeutet. Auf Nachfrage kann sie den Helden von einigen Gerüchten erzählen, die sie gehört hat (siehe Seite 67). Was davon der Wahrheit entspricht, weiß sie selbst nicht, vermutet aber die in oder andere Übertreibung.

Nah an der Wahrheit

Wie du vielleicht schon bemerkt hast, gibt sich Kerime al'Kadim auskunftsfreudig. Sie sagt den Helden in Bezug auf das As'Haima (das sie stets als Tuch oder als *mudra rajjiq* bezeichnet) jedoch nicht ganz die Wahrheit. Zu sehr fürchtet sie die Macht der Skrechu und ihrer Agenten, dass sie keinesfalls deren Blick auf sich lenken will. Schon gar nicht, indem sie ihre Vermutung äußert, das As'Haima könnte ihr im Kampf gegen die Schlange von Maraskan noch nützlich sein. Sie bleibt daher nah an der Wahrheit (das Tuch enthält wahrscheinlich eine versteckte Botschaft), stellt ihre Vermutung aber in einen falschen Kontext (geheimes Wissen der Ilaristen). Dadurch kann sie den Helden glaubhaft Hintergrundwissen vermitteln, ohne dass diese sofort Verdacht schöpfen, dass an der Geschichte etwas nicht stimmt. Wenn du möchtest, kannst du deine Spieler aber dennoch eine Vergleichsprobe würfeln lassen: Menschenkenntnis (Lügen durchschauen) gegen Überreden.



Reisevorbereitungen und Anreise

Bevor die Helden ins Abenteuer und damit in die Wildnis aufbrechen, sollten sie ihre Reisevorbereitung treffen können. Dazu gehört vor allem das Beschaffen der richtigen Ausrüstung, was wiederum voraussetzt, dass man zumindest ahnt, was einen erwartet. Neben einem Einkaufsbummel sollten sich die Helden also auch über die Region und die Gefahren, die ihnen begegnen könnten, ein wenig schlau machen.

Es ist wahrscheinlich, dass die Helden bereits in Khunchom damit beginnen werden, ihre Ausrüstung zusammenzustellen, es ist aber nicht ihre letzte Chance, das zu tun. Auch auf den Basaren Rashdul oder Mherweds wird man ihnen die benötigten Gegenstände verkaufen können und möglicherweise begegnen sie unterwegs sogar noch einer Karawane, welche die Helden mit den dringend benötigten Dingen versorgen kann.

Die Helden werden bestimmt noch einige Fragen zu den kommenden Herausforderungen haben. Sollten sie nicht direkt Kerime befragt haben, kannst du ihnen die folgenden Informationen auch noch während der Reise in Richtung Gebirge durch Menschen aus der Region zukommen lassen.

Informationen über das Khoram-Gebirge

Lage: Das Gebirge trennt die Khôm-Wüste vom Mhanadital. Es besteht überwiegend aus Sandstein und seine höchsten Gipfel ragen bis zu 3.000 Schritt in die Höhe. Von Khunchom aus liegt es mehrere Tagesreisen landeinwärts und kann entweder über die nördliche Route über die Städte Anchopal und Samra zu Fuß erreicht werden oder über die südliche Route und die Städte Rashdul und Mherwed. Hier bietet sich eine Reise mit dem Schiff an, denn die Route folgt dem Strom des Mhanadi.

Beschaffenheit: Die Kraft der Elemente hat tiefe Schluchten in den weichen Fels gegraben. Das Gebirge ist stellenweise dadurch sehr zerklüftet, was es schwierig zu bereisen macht.

Klima: Die südliche Seite des Gebirges unterscheidet sich stark von der nördlichen. Während der Norden Dürren nur im Frühling erlebt und ansonsten niederschlagsreich und entsprechend fruchtbar ist – in den Höhenzügen ist auch mit Schnee zu rechnen – ist die Südseite trocken. Hier überleben nur Pflanzen, die mit dem rauen Klima zurechtkommen. Tagsüber trägt der Wind heiße Wüstenluft bis ins Hochland, während des Nachts kalte Winde vom Gipfel in die Täler blasen.

Reittiere: Von der Idee, Reittiere mitzuführen, wird den Helden abgeraten. Sie eignen sich aufgrund der schroffen Felslandschaft nicht und würden sich nur verletzen. Das gilt im Wesentlichen auch für Packtiere wie Esel, Mulis, Maultiere oder Kamele. Spätestens im Hochland müssten die Tiere zurückgelassen werden und wären zudem ein beständiges Ziel von Raubtieren wie der Khoramsbestie.

Politische Zugehörigkeit: Das Gebirge liegt auf dem Gebiet des Kalifats. Das Siedlungsgebiet der Novadis beginnt jedoch schon weit davor, im Balash, der Grünen Ebene, die sich südlich der ebenfalls novadisch geprägten Stadt Rashdul erstreckt.

Novadis: Sie sind ein stolzes, tulamidisches Reitervolk, das in und um die Wüste Khôm beheimatet ist. Prägend ist der Glaube an den Eingott Rastullah, als dessen ausgewähltes Volk sich die Novadis betrachten. Sie ordnen ihr Leben nach strengen Glaubensvorschriften, den 99 Gesetzen. Es ist eine starke patriarchalische

Gesellschaft, in der Frauen eine untergeordnete Rolle spielen und als beschützenswert angesehen werden. Mancher Novadi misst jedoch sogar seinem Pferd oder Rennkamel größeren Wert bei, als einer seiner Ehefrauen. Im Gegensatz zu anderen Gefahren des Gebirges kann man mit den Novadis jedoch gut auskommen und Handel treiben, solange man ihre Gesetze und Kultur respektiert.

Gefahren: Die größte Gefahr im Khoram-Gebirge geht wohl von den Ferkinas aus. Die Barbaren leben seit Urzeiten in den Bergen und sind der Schrecken jedes Reisenden.

Aber auch die Tierwelt ist ausgesprochen gefährlich:

- Khoramsbestien, wolfsartige Raubtiere mit schwarzgelb geschecktem Fell, leben in und um das Gebirge. In großen Gruppen greifen sie auch überlegene Gegner an oder stellen ihnen tagelang nach, bis sie Schwäche wittern. Die Menschen fürchten die Bestien nicht nur, weil sie Karawanen anfallen und Tiere in Panik versetzen, sondern weil sie oft auch Krankheiten übertragen.
- Wühlschraten und Khoramwühler, eine giftige und biestige gelbpelzige Maulwurfart, graben sich durch das Gebirge. Manche Schlucht und mancher Gebirgssee soll in Wahrheit ihr Werk sein.
- Und schließlich leben in den zerklüfteten Hängen auch heute noch zahlreiche Drachen. Vor allem Höhlendrachen sind verbreitet.

Gerüchte über Ferkinas

Fakten zu den Ferkinas findest du auf Seite 72. An dieser Stelle stellen wir Gerüchte vor, denn tatsächlich sind die wenigsten Tulamiden jemals einem Ferkina begegnet – und nur wenige davon haben eine solche Begegnung überlebt.

Ferkinas verbreiten unter Tulamiden einen ähnlichen Schrecken wie Orks bei Mittelreichern. Entsprechend schaurig sind die Geschichten, die man sich über sie erzählt. Je näher die Helden dem Gebiet der Bergbarbaren kommen, desto mehr werden Vorurteile und Gerüchte zu Fakten. In manchem steckt etwas Wahres (+), anderes ist frei erfunden (-). Teilweise wahre Gerüchte werden mit (+/-) markiert.

- Ferkinas sind wilde Bergbarbaren. (+)
- Sie leben als Nomaden hauptsächlich im Raschtulswall und im Khoram-Gebirge. (+)
- Die Bergbarbaren überfallen Karawanen und Reisende und lassen niemanden überleben. (+/-)
- Sie tragen rote Kopftücher und Gesichtsschleier, die sie mit dem Blut ihrer getöteten Feinde färben. (+/-)
- Für die Ferkinas ist der Mut eines Kriegers besonders wichtig. Man erzählt sich, dass Reisende schon von den Angriffen der Barbaren verschont geblieben sind, weil sie großen Mut bewiesen haben, als sie einem Scheinangriff der Ferkinas tapfer die Stirn geboten haben. (+)
- Im Raschtulswall lebt der Stamm der Shai'Aian, im Khoram-Gebirge der Stamm der Merech. (+)

- Jede Sippe hat einen Anführer, der sich Haran nennt. (+)
- Die Ferkinas huldigen finsternen Berggötzen, einem tobenden Stier, einer brünstigen Stute und anderen Wesenheiten in Tiergestalt. (+/-)
- Sie verehren das göttliche Paar: Raschtula in Gestalt eines Stieres und Rascha in Gestalt einer Stute. (+)
- Es gibt auch einige Stämme, die das Leben in der schroffen Wildnis der Berge aufgegeben haben, z. B. in Fasar oder nördlich des Khoram-Gebirges. (+)
- In Fasar ist eine Ferkina-Prinzessin die Hochgeweihte der Rahjatempels. (+)
- Nördlich des Khoram-Gebirges siedeln die Ban Sharīda, die eigentlich zum Stamm der Merech gehören. Sie sind teilweise sesshaft geworden und hüten nicht nur ihre Viehherden und überfallen Karawanen, sondern betreiben auch Handel. (+)

Gerüchte über Drachen

- Die Drachen sind mit den Echsen damals ausgestorben. (-)
- Natürlich gibt es noch Drachen. Sie bewohnen vor allem Gebirge, zum Beispiel das Khoram-Gebirge und den Raschtulswall. (+)
- Drachen sind riesige geflügelte Echsen, die Feuer speien können. (+/-)
- Drachen können zaubern. (+/-)
- Drachen lieben Gold und Edelsteine, seltene Waffen und Ähnliches. Sie häufen Reichtümer an in ihren Horten, setzen sich drauf und fressen jeden, der sie ihnen wieder abnehmen will. (+) Das machen sie scheinbar nur, um Menschen zu ärgern. (-)
- Drachen fressen am liebsten Jungfrauen. (+/-)
- Die Magierakademie in Khunchom soll ein echtes Drachenei hüten. Deswegen heißt sie auch so. (möglich)
- Drachen sehen nicht alle gleich aus. Es gibt Kaiserdrachen, Westwinddrachen, Purpurwürmer, Höhlendrachen, Riesenlindwürmer, Grubenwürmer, Tatzelwürmer oder Baumdrachen, um nur ein paar zu nennen. (+)
- Herrscher des Khoram-Gebirges ist der Paschach (Tulamidya: *Kaiserdrache*) Shafir der Prachtige, der mindestens einmal im Mond über der Oase Achan gesichtet wird. (+/-)



- Daneben gibt es die Saba al'Shabra (Tulamida: *Tochter des Prächtigen*), eine Kaiserdrachin, die unweit von Yiyimris im Khoram-Gebirge residiert. Wahrscheinlich beansprucht sie Shafirs altes Revier, seit dieser seinen Hort vor fast 300 Jahren aufgab und ins Horasreich zog. (+)
- Weitere Drachen sind der gewaltige Khorasan (Tulamida: *Höhlendrache*) und Bul ash'Shayan (Tulamida: *Wächter der Juwelen*), von dem uralte Legenden besagen, dass sein Hort durch magische und mechanische Fallen gesichert sei und unermessliche Edelsteinschätze berge. Und zu guter Letzt ist die noch junge aber gewitzte Ishlunar zu nennen. Die Höhlendrachin soll bedeutend klüger sein als die meisten ihrer Artgenossen und eine brillante Alchimestin noch dazu. (+)

Ausrüstung

Je mehr die Helden über das Ziel ihrer Reise in Erfahrung bringen, umso mehr sollte ihnen klar werden, auf welche Ausrüstungsgegenstände sie schwerlich werden verzichten können.

- In jedem Fall sollte ein Held über die Ausrüstungsgegenstände aus dem *Wildnispaket* verfügen, wie du es im **Regelwerk** auf Seite 365 findest.
- Darüber hinaus wird er mehrere Sätze Kleidung benötigen, denn während in den Höhenzügen des Khoram-Gebirges mit Kälte zu rechnen ist, ist im flachen Mhanadital der heiße Wind der Khôm-Wüste deutlich zu spüren.
- Fernab der Zivilisation kann es außerdem nicht schaden, sich ausreichend mit Heilkräutern (**Regelwerk** Seite 380), alchimistischen Erzeugnissen oder sogar magischen Artefakten (beides **Regelwerk** Seite 379) einzudecken.
- Auch Orientierungshilfen wie Südweiser (**Regelwerk** Seite 378) oder Landkarten können auf einer Reise wie dieser sehr hilfreich sein. Je nach Qualität kostet eine Karte zwischen 20 Silbertalern (grobe Zeichnung mit wenigen Wegmarken) und 200 Silbertalern (sehr genau, ein echtes Unikat, +1 Bonus auf die erste KL-Probe bei *Geographie (Tulamidenlande)*).

Auf den Basaren der Hafenstadt Khunchom sollten die Helden nahezu jede Ware bekommen können. Die Drachenei-Akademie, Khunchoms Magierakademie, hat sich auf die Artefaktherstellung spezialisiert. Helden mit der nötigen Barschaft können sich mit allen erdenklichen Artefakten ausstatten (zu Preisen vgl. **Regelwerk**

Seite 379). Der Akademie angegliedert ist die **Chamib al'Chimie**, die alchimistische Fakultät, an der nahezu alle Wundertränke und Zaubertinkturen bezogen werden können. Gegen ein entsprechendes *Bakschisch* bekommt man hier sogar Gifte, die in Khunchom offiziell verboten sind.

Ein Geschenk für den Drachen

Wenn sich die Helden über Drachen informiert haben, könnten sie bereits hier versuchen, ein Geschenk für Ishlunar zu besorgen. Vielleicht behalten sie aber auch die Edelsteine, weil sie hören, dass Drachen Horte mit solchen Kleinoden anlegen.

Lass deinen Spielern bei ihren Überlegungen einerseits freien Raum und unterstütze ihre Ideen, indem du ihnen keine unnötigen Steine in den Weg legst. Achte aber andererseits darauf, dass ihr euch nicht zu lange damit aufhält. Das Abenteuer sieht vor, dass die Helden nicht sofort mit dem perfekten Geschenk (bestimmte Alchimica) in der Drachenhöhle eintreffen und deshalb in Kapitel III noch einmal aufbrechen müssen, um das gewünschte zu besorgen. Investieren deine Spieler hier zu viel Zeit in etwas, das ohne Auswirkungen bleibt, kann sie das frustrieren.

Falls sich deine Spieler aber wirklich Mühe geben und Stunden darüber nachsinnen, wie sie der Drachin eine Freude machen können, kannst du Kapitel III aber auch entsprechend kürzen. Ausgezeichnete Ideen sollten belohnt werden und nicht an den Vorgaben eines Abenteurers scheitern. Du kannst den Helden also auch schon in Khunchom die Information zuspätspielen, dass Ishlunar eine begabte Alchimestin ist. Die Helden könnten sich dann an der Drachenei-Akademie mit Alchimica eindecken und müssten später nicht noch einmal aufbrechen. In diesem Fall kannst du den Showdown einfach in Kapitel II stattfinden lassen, kurz bevor die Helden die Drachenhöhle finden..

Die Reise ins Gebirge

Haben die Helden ihre Ausrüstung zusammengestellt und alle verfügbaren Informationen über ihr Reiseziel zusammengetragen, kann es losgehen. Kerime organisiert den Helden gerne eine Schiffspassage ins Mhanadital (an einen Ort ihrer Wahl zwischen Samra und Mherwed). Die Reise dorthin wird etwa 8 Tage dauern. Wenn du magst, kannst du die Reise mit Hilfe der Informationen aus dem **Aventurischen Almanach** ausgestalten, ansonsten geht es mit Kapitel II weiter, in dem die Helden den Aufstieg ins Khoram-Gebirge wagen.

Kapitel II – Im Khoram-Gebirge

Nachdem die Helden im Mhanadital angekommen sind, beginnt ihr Aufstieg in die Berge. In diesem Kapitel erwartet sie die Konfrontation mit der rauen Bergwelt, aber vor allem die Begegnung mit ihren Bewohnern. Auf der Suche nach dem Drachenhort kommen die Helden mit verschiedenen Ferkinastämmen in Kontakt. Sie müssen versuchen, sich mit ihnen zu arrangieren, oder werden zu erbitterten Feinden. Sie können einem novadischen Adligen auf der Suche nach seiner verschleppten Frau begegnen und einen mächtigen Drachen bei der Jagd beobachten.

Das gesamte folgende Kapitel ist ein wenig wie ein Baukasten gestaltet, den du dir fast nach Belieben zusammenstellen kannst. Die Helden arbeiten sich vom Tal in die Höhenzüge vor, das ist der chronologische Ablauf, und dabei können ihnen einige Dinge am Wegesrand begegnen. Manche Begegnungen sind feindlicher Natur, andere können hilfreich sein.

Die Helden wissen nicht genau, wo sie nach dem Hort Ishlunars suchen sollen. Genauere Informationen können ihnen die Bewohner der Berge liefern, doch dazu müssen die Helden zunächst ihr Vertrauen oder ihre Dankbarkeit gewinnen.

Am Ende des Kapitels treffen die Helden schließlich auf die Höhlendrachin Ishlunar.

Bevor es für die Helden im Abschnitt **Durch Wind und über steile Grate** auf Seite 73 weitergeht, wollen wir dir aber noch eine Übersicht über die Bergwelt, ihre Bewohner und Gefahren mit auf den Weg geben.

Die Region und ihre Bewohner

Das Khoram-Gebirge

Das Khoram ist ein Wüstengebirge aus hellem Sandstein, dessen äußerst bizarre Formen weithin das Gesamtbild des Massivs prägen. Tiefe Schluchten, filigrane Säulen und schroffe Brücken, die durch das stete Tosen des Windes geformt wurden, sind hier keine Seltenheit. Das Gebirge ragt bis zu 3.000 Schritt in den Himmel, und ab einer Höhe von etwa 2.000 Schritt hält sich kein Baum mehr auf den steilen Hängen – hier herrschen nur noch Sand und das stete Brausen des unerbittlichen Winds.

Klimatisch unterscheiden sich die Nord- und die Südseite des Gebirges massiv. Die nördlichen Berghänge sind von Nadelbäumen wie Zedern, Eiben und Zypressen bedeckt, an den vielen Bächen, die an manchen Stellen dutzende Schritt steil in die Tiefe fallen, wächst Laubwald mit dichtem Unterholz. Die Hänge sind niederschlagsreich und werden nur im Frühling von Dürren heimgesucht, wenn die Altoum-Winde von Süden her wehen und der Regen noch als Schnee über den Gipfeln niedergeht.

Die Südseite hingegen wird seit Jahrtausenden vom Wüstenwind geformt, der des Tags heiß aus der Khôm hinaufweht und feinen Wüstensand in die Höhen trägt,

während in der Nacht eiskalte Winde von den Gipfeln ins Tal peitschen. Die Vegetation auf dieser Seite ist dünn, und statt Nadel- und Laubbäumen finden sich hier vor allem Wildrosen, Dornbüsche und Kakteen.

Neben dem Ferkinastamm der Merech, der dieses Gebirge als sein Stammland betrachtet, herrschen hier seit Urzeiten die Drachen.

Fortbewegung

Die Helden erwartet nun ein beschwerlicher Aufstieg, der nur selten über Passwege und viel häufiger querfeldein den Berg hinauf verläuft. Sie müssen zwischen 40 und 60 Meilen weit ins Gebirge hinein und auf Höhen von bis zu 2.500 Schritt. Können sie zu Beginn noch etwa 10 Meilen am Tag zurücklegen, werden es in höheren Lagen aufgrund des zerklüfteten Geländes und der Tatsache, dass es keine ausgebauten Wege mehr gibt, nur noch zwischen 3 und 6 Meilen am Tag sein. Die Helden werden also mitunter mehrere Wochen im Gebirge zubringen.

Im Gebirge kann man sich nicht gänzlich spurlos bewegen. So gibt es immer wieder Geräusche und Spuren, die den Helden einen Fingerzeig geben können, dass ihnen eine Begegnung bevorsteht. Dabei kannst du entweder verdeckt Proben auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* oder *Fährtsuchen (humanoide Spuren)* würfeln, oder die Spieler beschreiben lassen, wonach ihre Helden Ausschau halten.

Genauso gut können natürlich Verfolger die Helden anhand ihrer eigenen Spuren verfolgen, so sie diese nicht explizit verwischen (z. B. mit einem SPURLOS). Das gilt vor allem dann, wenn die Helden sich im **Hochland** bewegen und damit rechnen müssen, von den Ferkinas der Ban Hadârri und der Ban Tirghûfa entdeckt und verfolgt zu werden.

Begegnungen

Optionaler Inhalt

Neben Ferkinas eignen sich als Zufallsbegegnungen noch die wilden Tiere des Gebirges, allen voran Khoramsbestie und Khômgeier, die überall in diesen Bergen ihr Zuhause haben.



Khômgeier

Größe: 1,00 bis 1,10 Schritt Schulterhöhe; 2,80 bis 3,20 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 10 bis 15 Stein

MU 10 KL 13 (t) IN 13 CH 11

FF 11 GE 12 KO 12 KK 12

LeP 15 AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 6 SK 0 ZK 0 GS 1/20 (an Land / in der Luft)

Krallen und Schnabel: AT 12 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Krallen und Schnabel)

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 7, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 9, Verbergen 7, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 2W6+1 (Vogelschwarm)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 5 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäe (Geierfedern, 0,5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Geier sind Aasfresser und jagen selbst keine Beute. Sie greifen Zweibeiner nur an, wenn sie sich bedroht fühlen. In der Regel fliehen sie, sobald sich größere Wesen nähern. Wenn sie in der Überzahl sind, trauen sie sich auch, Zweibeiner anzugreifen, sofern diese ihrer Beute zu nahe kommen, aber auch solche Angriffe enden spätestens nach 3 KR. Nur wenn der Nachwuchs im Horst eines Geiers bedroht ist, sich also Zweibeiner bis auf 10 Schritt nähern, kämpft er entschlossen bis zum Tod gegen die Eindringlinge. Dabei wird er von den übrigen Geiern seines Schwarms unterstützt.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; bei der Verteidigung ihres Horsts kämpfen sie bis zum Tod; verfolgt sonst in der Regel niemanden länger als 3 KR (siehe Kampfverhalten)

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Geier sind Aasfresser und greifen Zweibeiner in der Regel nicht an. Sie warten lieber, bis man in der Wüste verdurstet ist.
- **QS 2:** Sollte man eine größere Menge an Geiern in der Luft sehen, kreisen sie vermutlich um ein sterbendes Tier – oder einen Wüstenreisenden, der kurz vor dem Flug in Borons Hallen ist.
- **QS 3+:** Geier verteidigen ihren Nachwuchs bis zum Tod. Sollte man sich näher als 10 Schritt an einem Geierhorst heranbegeben, wird man unverzüglich von den Elterntieren angegriffen.

Jagd: 0

Sonderregeln:

Meute: Geier, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Geier in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).



Khoramsbestie

Größe: 1,70 bis 1,90 Schritt (ohne Schwanz); 1,80 bis 2,00 Schritt (mit Schwanz); 0,80 bis 1,10 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 65 bis 80 Stein

MU 14 KL 12 (t) IN 15 CH 12

FF 11 GE 14 KO 12 KK 14

LeP 24 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 7 SK 0 ZK 0 GS 11

Biss: AT 13 TP 1W6+4(+Krankheit)* RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 3, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft 5

Anzahl: 1W3+3 (kleine Rotte) oder 1W6+6 (mittlere Rotte) oder 2W20+20 (große Rotte)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäen (Gebiss, 2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Überlegene Gegner oder Gegner in Überzahl greifen Khoramsbestien normalerweise nicht an, es sei denn, sie sind ausgehungert oder fühlen sich bedroht.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; ist die Hälfte der Rotte tot oder geflohen, flieht der Rest der Rotte

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Khoramsbestien sind vor allem in der Nacht aktiv.
- **QS 2:** Ihre Bisse sind gefährlich, da sie als Aasfresser leicht Krankheiten übertragen können.
- **QS 3+:** In größeren Gruppen sind Khoramsbestien mutiger und aggressiver.

Jagd: -3

Sonderregeln:

Meute: Khoramsbestien, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Khoramsbestie in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4)

***Krankheit:** Khoramsbestien können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP durch Khoramsbestien muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-8 (keine Krankheit), 9-14 (Wundfieber), 15-17 (Lutanas), 18-20 (Tollwut^{AAL129}). Ein Held kann nicht durch Bisse an mehreren Krankheiten erkranken. Ist der Held infiziert, erhält er den Status *Krank* (siehe **Regelwerk** Seite 36).



LeP-Verlust	Schmerz
11 LeP (¾)	+1 Schmerz
8 LeP (½)	+1 Schmerz
5 LeP (¼)	+1 Schmerz
3 LeP und weniger	+1 Schmerz

LeP-Verlust	Schmerz
18 LeP (¾)	+1 Schmerz
12 LeP (½)	+1 Schmerz
6 LeP (¼)	+1 Schmerz
3 LeP und weniger	+1 Schmerz

Überleben in der Wildnis

Um sich mit ausreichend Nahrung zu versorgen, können die Helden Proben auf *Tierkunde (Wildtiere)* und *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)* ablegen. Pro QS erhalten sie so eine Tagesration. Erst ab Erreichen des Hochlands wird die Nahrungssuche schwieriger: *Tierkunde (Wildtiere)* um 1 erschwert, *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)* um 2 erschwert.

Täglich sind die Helden den Strapazen der Wildnis ausgesetzt. Felsvorsprünge müssen erklimmen, auf schmalen Brücken balanciert und allabendlich ein Platz für die Nacht gefunden werden. Lass die Spieler deshalb täglich eine Sammelprobe aus den drei Talenten *Wildnisleben (Feuermachen, Lageraufbau und Lagersuche)*, *Klettern (Bergsteigen)* und *Körperbeherrschung (Akrobatik, Balance, Laufen oder Springen)* ablegen. Jedes Talent darf nur einmal gewürfelt werden, wobei insgesamt 4 QS angesammelt werden müssen. Ein Held, dem dies misslingt, erleidet 1W3-1 SP. Jede QS über 4 kann an Reisegefährten gespendet werden, um diesen beim Bestehen der Herausforderungen zu helfen.

Falls dir das zu viel Würfelei ist, kannst du die Proben auch in größeren Zeitintervallen abhandeln, etwa alle drei Tage oder einmal pro Woche.

Zu hoffen bleibt, dass die Helden sich auch mit dicker Kleidung ausgestattet haben, denn in den größeren Höhenlagen pfeift der Wind. Wenn die Helden das **Stamm-land der Ban Sharîda** erreicht haben, befinden sie sich auf einer Höhe, in der die Temperaturen nachts unter 10 Grad fallen (Kältstufe 1). Haben sie schließlich das **Hochland** erklimmen, herrschen diese Temperaturen schon bei Tag vor, während es in der Nacht kälter als 0 Grad wird (Kältstufe 2). Die Regeln für Hitze und Kälte findest du im **Regelwerk** auf **Seite 346**.

Unter Ferkinas

Im weiteren Verlauf des Abenteuers werden es die Helden mit mehreren Ferkinastämmen zu tun bekommen, wilden Bergbarbaren, die wir dir im folgenden vorstellen möchten.

Ferkinas

Die Tulamiden der Gebirge führen noch heute das harte Leben ihrer Vorfahren und pflegen Jahrtausende alte Traditionen, die Fremden wie auch ihren Verwandten in den tiefergelegenen Ländern ausnehmend barbarisch anmuten. In ihrer Sprache steht der Begriff *Ferkina* für die „wahren Menschen“ und unterscheidet sie damit von den „blutlosen“ Talbewohnern.

Verbreitung und Lebensweise: Die Ferkinastämme der Shai'Aian sind vor allem in den Hochebenen und Steilhängen des Raschtulswalls heimisch, die Merech hingegen im Khoram-Gebirge. Ferner sind vereinzelte Stämme und Sippen auch in benachbarten Gebirgsregionen anzutreffen. Die als urtümlichste Vertreter der tulamidischen Kultur geltenden Ferkinas bestreiten

ihren Lebensunterhalt überwiegend mit Jagd und der Zucht von Schafen, Ziegen und wilden Ponys. Doch auch als Karawanenräuber sind sie ebenso berüchtigt wie gefürchtet. Jeder Stamm unterhält für gewöhnlich ein festes Zeltlager, von dem aus Herden, Jäger und Kundschafter zu längeren Reisen aufbrechen.

Angeführt werden Ferkinasippen von einem *Haran* (Mz.: *Haruni*). Über einen ganzen Stamm wacht ein *Shâhr* (Mz.: *Shârim*) und manchmal schwingt sich ein *Shâhr* zum *Shârim-Shâhr* auf, zum Herrscher mehrerer Stämme.

Weltsicht und Glaube: Die Ferkinas huldigen hartherzigen Göttern wie dem tobenden Stier Raschtula und der brünstigen Stute Rascha, deren Beistand sie durch Selbstgeißelung und Gewalttaten im Kampfrausch zu erringen suchen. Daneben werden je nach Stamm und Region mächtige Wesen wie Riesen oder Drachen als göttergleiche Wesen verehrt, und sie kennen zahlreiche Naturgeister. Menschen in den Tälern verachten sie als „blutlos“, als unwürdig und schwach. Die *Nuranshârim* genannten Schamanen sind die Mittler zu den Göttern sowie zwischen der Welt der Geister und der Menschen.

Sitten und Bräuche: Ferkinas fügen sich rituelle Gesichtsnarben zu, die sie jedoch vor Fremden zu verbergen versuchen' – denn sie halten sie für unwürdig. Ungezügelter Kampfspiele wie die Schlacht zweier berittener Mannschaften um den gefesselten Leib eines Gefangenen (*Buskurdh* genannt), gehören ebenso zum Brauchtum wie die Herabsetzung der Frauen zu viehgleichen Besitztümern, die nicht selten zum Gegenstand von Diebstählen und Auseinandersetzungen werden.

Die Magie der Ferkinas ist stark von ihrem animistischen Weltbild geprägt. Einige von ihnen folgen der Tradition der Druiden oder sind *Anach-Nûrs*, Besessene, welche die Kraft von Tiergeistern in sich einfahren lassen können.

Tracht und Bewaffnung: Die urtulamidischen Barbaren tragen Reiterhosen aus Leder, weite Fell- oder Filzdecken um den Oberkörper und festes Schuhwerk. Ihre Schmucknarben im Gesicht verbergen sie vor Fremden meist durch blutrote Kopf- und Gesichtstücher. Metallene Waffen gelangen allein durch Raub in ihren Besitz, da sie selbst nur Holz, Knochen und Stein verarbeiten können. Ferkinas benutzen meist Steinäxte, Speere und Kurzbögen, dafür aber so gut wie nie Rüstungen und Metallwaffen.

Typische Namen: Ferkina-Namen bestehen aus einem Vornamen, an den der Name des Vaters angehängt wird. Dazwischen wird die Bezeichnung *iban* bei Männern (Sohn des ...) bzw. *sabu* (Tochter des ...) bei unverheirateten Frauen gehängt. Verheiratete Frauen tragen hingegen mit dem Zusatz *zwash(i)* den Namen ihres Ehemanns und Besitzers. So entstehen Namen wie Gulbad iban Hafiz, Ashu sabu Haydar, Ashu zwash-i-Gulbad, Mehrshan zwash-Umar.

♣ **männlich:** Abtuul, Ardavan, Bashur, Devlekh, Dschalf, Faruch, Feridun, Hamar, Khordad, Madawan, Umar, Yabman

♣ **weiblich:** Azrubat, Chatun, Chorshilan, Duncha, Farzandeh, Hulya, Jeleyin, Khalila, Lahileh, Nazran, Peribanu, Tamra

Im Khoram haben es die Helden mit mindesten drei Stämmen der Ferkinas zu tun, die allesamt zum Stammesverband der Merech (vollständig: Bartûni ai-merech) gehören. Dieser beansprucht das Khoram-Gebirge als Stammland und ist im Balash durch seine urtümliche Wildheit, seine seltsame Glaubenswelt, seine Verachtung für die Annehmlichkeiten der Zivilisation und die Verweichlichung der „Blutlosen im Tal“ zum Inbegriff der barbarischen Räuber geworden. Einige Stämme der Merech jedoch, vor allem die Ban Sharîda, sind mit der Zeit zunehmend den Verlockungen der Sesshaftigkeit und den Annehmlichkeiten des Handels erlegen. Insbesondere diese Verweichlichung führt zu Konflikten zwischen den einzelnen Stämmen, die bis zur blutigen Fehde reichen und ein Auskommen mit ihnen nicht einfacher machen – was die Helden noch früh genug erfahren werden.

Abu Terfas

Im Folgenden werden die Helden immer wieder auf die Spuren eines gewissen Abu Terfas stoßen, der mit dieser Region eng verbunden zu sein scheint. Das ist kein Wunder, denn der mächtige Magier und Chimärenschöpfer hatte bis vor mehr als 20 Jahren in dieser Region einen kleinen Herrschaftsbereich an sich gerissen, den er Kraft seiner Magie und seiner widernatürlichen Chimärenhorden gegen Konkurrenten behauptete. Erst die Sieben Gezeichneten stoppten sein Treiben und vernichteten den großenwahnsinnigen Magier, der längst einen verwerflichen Dämonenpakt eingegangen war. In einem Tal des Khoram-Gebirges kann man noch heute die Ruinen seines Palastes entdecken.



Durch Wind und über steile Grate

Die Helden bestreiten nun den Aufstieg vom Mhanadital bis hinauf zu den höchsten Gipfeln. Da wir nicht genau wissen, von wo die Helden in eurer Runde ins Gebirge aufbrechen, haben wir Teile des Gebirges markiert. Auf der folgenden Karte sind diese Gebiete jeweils mit römischen Ziffern (I-IV) eingezeichnet, und auch die passenden Abschnitte im Abenteuer sind so nummeriert. Die Beschreibung beginnt in den Tälern und Ebenen des **Vorlands (I)** und gibt dir eine Landschaftsbeschreibung an die Hand, listet Orte auf, welche die Helden ansteuern können, informiert dich über die dort lauenden Gefahren und bietet Szenenvorschläge fürs Spiel sowie Hinweise, die deine Spieler hier sammeln können. Auf diese Weise geht es dann weiter von über die **Eibenhänge (II, Seite 75)** und das **Stammland der Ban Sharîda (III, Seite 78)** bis ins **Hochland (IV, Seite 80)**, wo die Helden schließlich auf Ishlunars Höhle stoßen können.

Das Vorland (I)

Das Vorland des Khoram ist ein fruchtbares Tiefland, das stetig durch kleine Bäche und Flüsschen aus dem Gebirge bewässert wird. Im Sommer ist es weitläufig vom über die Ufer tretenden Mhanadi überschwemmt,

Die Sprache der Ferkinas

Die Ferkina sprechen eine stark vereinfachte Form des Tulamidyä, mit vielen archaischen Begriffen aus dem Ur-Tulamidyä. **Ferkina** kann in drei Sprachstufen erworben werden und ist eine schriftlose Sprache.

Ferkina (durchschnittlich / erfahren / kompetent)

MU 13/14/14 KL 11/11/11

IN 13/13/13 CH 10/10/10

FF 12/12/12 GE 13/13/13

KO 13/14/14 KK 13/13/15

LeP 31/33/35 AsP – KaP –

INI 13/14/14 +1W6

SK 1/1/2 ZK 2/2/2 AW 6/6/7 GS 7/7/8

Waffenlos: AT 10/12/14 PA 5/5/8 TP 1W6+0/+0/+1

RW kurz

Steinaxt: AT 10/12/15 PA 4/6/8 TP 1W6+3/+3/+4

RW mittel

Speer: AT 10/12/14 PA 5/5/8 TP 1W6+4/+4/+4 RW lang

Kurzbogen: FK 10/11/12 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE 2/1; kompetent: 2/0 (Tuch- und Fellrüstung)

(Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Ortskenntnis (Ferkinadorf), Wuchtschlag I / *erfahren:* Geländekunde (Gebirgskundig), Sturmangriff, Vorstoß / *kompetent:* Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Wuchtschlag II, Zu Fall bringen

Talente: Klettern 6/8/10, Körperbeherrschung 6/8/9, Kraftakt 7/8/8, Reiten 6/9/12, Selbstbeherrschung 5/6/10, Sinnesschärfe 5/7/8, Verbergen 7/8/8, Einschüchtern 8/8/8, Menschenkenntnis 3/4/5, Überreden 2/2/4, Willenskraft 5/6/7, Fährtsensuchen 6/8/11

Kampfverhalten: Ferkinas greifen ihre Gegner häufig in der Überzahl an. Im Kampf Mann gegen Mann messen sie sich jedoch am liebsten mit einem möglichst starken Gegner, da der Kampf gegen sie ihr Ansehen mehrt. Wuchtschläge führen sie bevorzugt gegen zähe oder starke Gegner, z. B. gegen einen Krieger oder einen Gerüsteten. Frauen greifen sie von sich aus nicht an, da sie sie als Beute und nicht als Gegner betrachten. Setzen sie sich zur Wehr, müssen sie jedoch mit besonders schnellen und brutalen Attacken rechnen, da die Ferkinas solch kriegerisches Verhalten von Frauen als Aufbegehren begreifen.

Flucht: unterschiedlich; spätestens aber wenn 75 % ihrer Mitstreiter tot sind oder sie *Schmerz III* erlitten haben

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger / 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger / 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



wodurch sich überall fruchtbarer Flussschlamm ablagert. Das macht die Gegend zu einer reichhaltigen und urtümlichen Wiese mit Wollgräsern, wildem Reis, dornenstarrenden, roten Wildrosen (*Tulamida: azila*) und purpurnen Disteln, Silberfarn und kleinen Stechpalmen. Das Land könnte eine wahre Kornkammer sein, aber es getrauen sich kaum Bauern hierher, weil sie die Überfälle der Ferkinas fürchten. So leben hier nur die Ulad Barshîm mit ihren Herden, die sich durch das reichhaltige Angebot an Nahrung prächtig vermehren.

Orte

Hier findest du einige Orte, die entlang des Mhanadi oder westlich von Mherwed am Rand des Khoram-Gebirges liegen, durch die deine Helden kommen könnten.

- **Ivrinno:** siehe Seite 89
- **Samra:** etwa 250 Ew., Sultanat Rashdul, Peraintempel; Hier führt eine Brücke über den Mhanadi. Östlich des Orts liegen die Ruinenfelder von Zhamorra, das vor Jahrhunderten eine echsische Metropole war und später mit den finsternen Magiermogen unterging.
- **Borbra:** etwa 650 Ew., Sultanat Rashdul, Tsai/Praios/Peraine, ummauerte Sippenviertel, Hafen, gelegentlich Hochwasser, viele Moskitos; tsaheilige Eiche (Steineiche) in Dorfmitte
- **Arborea:** Ruinenstadt gegenüber von Borbra, 1019 BF durch Chimären des Magiers Abu Terfas zerstört, Rahjatempel, in dem 3 wilde Stuten gehalten werden; Lager der Ulad Barshîm aus Zelten und Hausruinen (um 100 Ew.), verwilderte Weinberge im Umland

Die Ulad Barshîm

Zahl: um 800

Lebensweise: Die Ulad Barshîm sind eher ein kleiner Tulamidenstamm mit Ferkina-Vorfahren, als echte Ferkinas. Sie haben sich im Laufe der Zeit, die sie bereits im fruchtbaren Vorland des Khoram siedeln, bunt mit Novadis, Balashiden und Goriern vermischt und zollen je nach Situation mal einem Statthalter Hasrabals von Gorien, mal dem Emir von Mhanessipur Tribut, meist in Form von Rindern und Schafen aus ihren Herden. Sie selbst sehen sich nicht als Ferkinas, sondern als tulamidischer Hirtenstamm. Ihren Vettern im Hochland begegnen die Ulad Barshîm mit kaum verhohlener Furcht, denn die alten Wege des Gebirges sind schon lange nicht mehr die ihren.

Weltsicht und Glaube: Sie verehren die alten Stammesgottheiten Raschtula und Rascha, bezeichnen sie aber mit den Namen Rastullah oder Rahja, abhängig davon, in wessen Gebiet sie sich gerade aufhalten.

Tracht & Bewaffnung: Sie sind mit Metallwaffen und anderen Gütern der Zivilisation ausgestattet. Ihre Kleidung ähnelt mehr der der Novadis. Auch ihre Schleier sind nicht mehr rot gefärbt und die Gesichter nur selten von Narben gezeichnet.

Im Umgang mit den Helden: umgänglich; Als zivilisierte Hirten machen sie den Helden keine Schwierigkeiten, erbitten als Gegenleistung für Informationen jedoch Geld oder einen Gefallen.

- **Mhanessipur:** um 500 Ew., Kalifat (Emirat Mhanadistan), Rastullah/Peraine, einige Hirten der Ulad Barshîm im Umland; Sitz des Emirs, der das gesamte



Gebiet westlich des Mhanadis bis zur Erkinmündung im Raschtulswall beansprucht. Seine Macht endet jedoch bereits im Umland von Mhanessipur.

• **Beysal:** 150 Ew., Kalifat (Emirat Balash), Rastullah, Furt über den Mhalik

Der Karawanenüberfall

Während ihrer Anreise hatten die Helden genügend Zeit, um sich die schauerlichsten Geschichten über die Ferkinas anzuhören. Nun haben sie zum ersten Mal einen Fuß auf Ferkina-Land gesetzt. Höchste Zeit also, um mit ihren Vorurteilen zu brechen.

Während die Helden durch das Vorland des Khoram-Gebirges streifen und nach einem geeigneten Pfad für den Aufstieg suchen, können sie in einer Senke eine kleine Karawane aus drei Kamelen und acht Packeseln entdecken. Begleitet wird sie von drei Männern in Kaftanen, die in dem selten bereisten Landstrich offenbar gute Geschäfte wittern.

Mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* können die Helden aber noch etwas anderes erkennen: Auf der Anhöhe über der Senke tauchen plötzlich mehrere Männer auf Ponys auf, die Gesichter mit Tüchern in verschiedenen Farben verhängt. Die Karawane scheint die Neuankommlinge (ca. 10 Mann) noch nicht bemerkt zu haben.

Nach allem, was die Helden gehört haben, sind die Reiter auf der Anhöhe Ferkinas, und die Vermutung liegt nahe, dass sie jeden Moment zum Angriff übergehen. Tatsächlich werden sich die Reiter kurz darauf in Bewegung setzen und in vollen Galopp auf die Karawane zuhalten, wenn die Helden nichts unternehmen. In Wahrheit handelt es sich bei diesen Ferkinas jedoch um Angehörige der Ulad Barshîm, die mit der Karawane Handel treiben wollen. Ihre Gesichter haben sie nicht verhüllt, um ihr

Antlitz vor den Blutlosen zu verbergen, sondern um sich gegen Staub zu schützen.

Das Missverständnis sollte sich aufklären lassen, noch ehe irgendein Beteiligter ernsthaft verletzt wird. Die Helden können auf diese Weise erfahren, dass Ferkina nicht gleich Ferkina ist. Sie können noch dazu echte Angehörige dieser Kultur kennenlernen und Informationen aus erster Hand erhalten. Die Karawane bietet zugleich die letzte Gelegenheit, sich noch mit dringend benötigten Gegenständen einzudecken. Die Preise liegen jedoch 50% oder mehr über dem Listenpreis.

Die Eibenhänge (II)

Uralte Wälder aus dunklen Eiben wachsen an den nördlichen Hängen des Khoram und sorgen trotz ihres beängstigenden Äußeren dafür, dass die Region urbarer ist als die Südseite des Gebirges. Die tiefreichenden Wurzeln der Eiben halten den kargen Boden an Ort und Stelle und die herabfallenden Nadeln der Bäume verleihen ihm Fruchtbarkeit. Selbst tagsüber steigen Nebelfetzen aus den dichten Hainen auf und wehen ziellos durch die Luft, was die Gegend noch unheimlicher macht.

Die guten Jagdgründe versorgen nicht nur Schakale und Khoramsbestien mit reicher Beute an Rotpüscheln, Rehen, Bergantilopen und Wildeseln, sondern auch die Jäger der Ban Sharîda. Sie verteidigen ihr Revier entschlossen gegen die anderen Stämme, denn unter den Bäumen weiden nicht nur ihre genügsame Schafe, sondern kleine Herden besonders robuster Rashduler Drehhornrinder, die sich offenbar sogar von den schwach giftigen Eibenbeeren und -nadeln ernähren können.

Der Goldene Löwe

Die Helden sind dieser Tage nicht die einzigen, die sich ins Land der Ferkinas vorwagen. Auch der novadische Feldherr *Asad al'Dhehebi ben Azharu* (siehe Seite 76), ein Emir des Kalifen, hat sich mit insgesamt 18 Getreuen (2 x 9, 9 ist die heilige Zahl Rastullahs) aufgemacht, um seine Lieblingsfrau (er hat vier) zu retten. Seine geliebte Frau *Hanaqis* (24 Jahre, 1,63 Schritt, Haut wie milchiger Tee, schwarzes Haar, stolz wie ein edles Pferd und ihrem Mann in Liebe ergeben) wurde vor einigen Wochen von einer Gruppe Ferkinas geraubt. Der Emir hat in den Eibenhängen ein Zeltlager aufgeschlagen und Späher ausgesandt, die das Lager der räuberischen Ferkinas ausfindig machen sollen.

Durch eine Probe auf *Fährten suchen (humanoide Spuren)* erschwert um 2 können die Helden Spuren des Trecks oder sogar das Zeltlager ausfindig machen, das in einem Tal mit ausreichend Weidefläche für die stolzen Rösser der Novadis liegt.



Es kann ebenso gut geschehen, dass die Novadikrieger auf die Helden aufmerksam werden und eine Begegnung mit ihnen herbeiführen. Anhand ihrer Tracht (Pluderhose, Spiegelpanzer, Turban, Umhang, Khunchomer Säbel) sollte den Helden allerdings schnell klar werden, dass es sich bei den Fremden nicht um Ferkinas handelt. Die Krieger sind neugierig, was die Helden ins Gebirge verschlägt und laden sie in ihr Lager ein.

Eine Beschreibung der Novadis und ihrer Kultur findest du im **Regelwerk** auf **Seite 112f**.

Novadikrieger

MU 14 KL 12 IN 13 CH 10

FF 11 GE 13 KO 14 KK 15

LeP 35 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 2 ZK 2 AW 6 GS 6

Khunchomer und Lederschild: AT 12 PA 8 TP 1W6+4
RW mittel

Waqqif: AT 13 PA 5 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Finte I, Sturmangriff, Wuchtschlag I+II, Vorstoß

Talente: Körperbeherrschung 9, Kraftakt 8, Reiten 11, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Einschüchtern 8, Menschenkenntnis 3, Überreden 2, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Wenn es zum Kampf kommt, versuchen die Novadis mit Sturmangriff oder Vorstoß ihre Gegner einzuschüchtern und so einen schnellen Vorteil zu erringen.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 oder weniger LeP

Im Lager der Novadis

Die Helden werden ins Lager der Novadis vor das Zelt des Emirs geführt, das größte der insgesamt acht. Darauf prangt in Goldfäden gestrickt das große Zelt Rastullahs, das zugleich Emblem des Kalifats ist. Asad al'Dhehebi nimmt sie persönlich in Empfang und geleitet sie hinein, wo ihnen ein Platz auf einem Sitzkissen sowie frischer Tee und süße Datteln angeboten werden. Da die 99 Gesetze einem Novadi verbieten, vom selben Teller zu essen wie Ungläubige, führt Asad für diese Anlässe sogar einen extra Satz Geschirr mit – Gastfreundschaft ist ihm heilig.

Asad al'Dhehebi ben Azharu, dritter Emir des Kalifen

Kurzcharakteristik: meisterlicher Krieger und Feldherr, Mitte 40, dunkelbraunes Haar, gepflegter Vollbart, stolzer und gläubiger Wüstenkrieger; Er begegnet Ungläubigen mit Respekt, aber auch mit der von Rastullah gebotenen Distanz.

Funktion: möglicher Verbündeter der Helden, Informationsgeber

Hintergrund: Der goldene Löwe, so sein Beinamen, ist ein strenggläubiger, aber sehr kultivierter Novadi. Sein Geist ist keineswegs von übersteigertem Missionierungsdrang, sondern von der Verteidigung des Glaubens erfüllt. Ungläubigen begegnet er respektvoll und freundlich, aber auch mit dem Selbstbewusstsein eines Mannes, der weiß, dass er den rechten Pfad gewählt hat. Er war im Auftrag des Kalifen mit seinen Männern in der Gegend unterwegs. Seit jedoch seine dritte Frau Hanaqis von den Ferkinas geraubt wurde, befindet er sich auf einem privaten Feldzug. Er will seine Frau befreien und die Schuldigen bestrafen, um so seine Ehre wiederherzustellen.

Darstellung: Asad entspricht voll und ganz dem klassischen Bild des edlen Wüstensohns. Er strahlt die Würde und den Stolz eines Löwen aus und kann ebenso schnell und gefährlich zuschlagen, wenn man ihn reizt. Sei freundlich und zuvorkommend, und sieh deine Mission als eine Prüfung deines Glaubens. Sprich stets nur mit männlichen Helden und reagiere verwundert, wenn eine Heldin das Wort an dich richtet, von der du wie selbstverständlich annimmst, dass sie Frau oder Schwester eines anwesenden Mannes ist.

Wichtige Werte: Schip 3, Sozialer Stand 4, Geborener Redner, Zäher Hund / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue I (99 Gesetze); Einschüchtern12(16/12/15),Handel12(14/12/15),Etikette 8 (14/12/15), Kriegskunst 16 (16/14/12), Menschenkenntnis 13 (14/12/15), Selbstbeherrschung 10 (16/16/12),



Sinnesschärfe 6 (14/12/12), Überreden 8 (16/12/15), Willenskraft 11 (16/12/15), SK 2, ZK 1

»Ich werde mein edles Weib befreien und den Anführer dieses räudigen Räuberpacks den Geiern vorwerfen, der All-Eine sei mein Zeuge!«

»Ein Drache? Bei Rastullahs Lockenpracht! Ein gewagtes Unterfangen. Aber Rastullah ist mit den Mutigen, sagt man. Und wer bin ich, dass ich mich euch in den Weg stelle?«

Der Auftrag

Nachdem sich Asad angehört hat, was die Helden ins Gebirge führt, erzählt er ihnen nun seine Geschichte. Er bittet die Helden, die Augen offen zu halten und die Ferkinas, die ihnen begegnen, nach der lieblichen Fremden zu fragen. Er hofft, dass man den Helden mehr erzählen wird als ihm, der ganz offensichtlich nach ihr sucht.

Wenn die Helden ihm einen Hinweis geben könnten, wo man sein Weib hingebracht hat – oder sie die Schöne gar befreien können – verspricht er, sich umzuhören. Seine Späher kennen inzwischen große Teile des Gebirges und könnten sicher einer Hinweisse liefern, die den Helden das Aufspüren der Drachenhöhle erleichtern.

Was weiß Asad?

Asad hält sich bereits seit einigen Wochen in der Gegend auf, und seine Männer hatten ausreichend Gelegenheit, die Gegend zu erkunden. Dabei kamen ihm viele Gerüchte zu Ohren, auch welche über Drachenreviere, die man besser meiden sollte. Asad hat gehört, dass in der Nähe des Djer Shahuleth, einem Berg mit drei Spitzen im südöstlichen Khoram-Gebirge, ein Höhlendrache gesichtet worden sein soll. Er kann den Helden die Lage des Berges ungefähr beschreiben, was es ihnen später deutlich einfacher machen wird, den Drachenhort zu finden (und dies kann zu Probenerleichterungen führen, siehe **Den Berg finden** auf Seite 82).

Diese Information verrät er ihnen jedoch nicht ohne Gegenleistung, sondern schlägt den Handel vor. Die Helden müssen also zunächst Hinweise über den Verbleib seiner Frau Hanaqis liefern. Wollen sich die Helden darauf nicht einlassen, helfen wahrscheinlich nur Magie oder Götterwirken weiter. Asad wäre jedoch nicht mehr gut auf die Helden zu sprechen, und sie hätten sich einen mächtigen Feind gemacht.

Die Helden können aber auch ohne den Hinweis des Emirs fündig werden, wenn sie sich nicht auf sein Angebot einlassen wollen oder du diesen Handlungsstrang auslassen möchtest.

Wie genau Hanaqis entführt wurde, darüber schweigt sich der Emir übrigens eisern aus. Seine Lieblingsfrau begleitet ihn ungewöhnlicherweise auch auf Reisen, und er kocht noch immer vor Wut, dass seinen Männern die lauernenden Ferkinas entgangen waren, als sie sich an einer Quelle erfrischte. Die Wachen haben Glück gehabt, dass die Barbaren sie gemeuchelt haben – der Zorn des Löwen wäre weitaus schlimmer gewesen.

Die Helden als Gäste

Unabhängig davon, wie das Gespräch zwischen Asad und den Helden ausgeht, lädt der Novadi die Helden ein, seine Gäste zu sein. Sie können ihre Zelte in seinem Lager aufschlagen oder werden gegebenenfalls in denen seiner Krieger mit einquartiert. Sie erhalten Speis und Trank und dürfen nachts am Lagerfeuer den Geschichten aus der Wüste lauschen. Die Helden stehen solange sie es wünschen unter novadischem Gastrecht, was bedeutet, dass der Emir für ihr Wohlergehen und ihre Sicherheit verantwortlich ist. Die Helden haben hier vielleicht zum letzten Mal für lange Zeit die Möglichkeit, sich vollständig auszuruhen.

Drachenschatten

Während die Helden durch dieses Gebiet streifen kommt es außerdem zu folgendem Ereignis.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Soeben habt ihr wieder einen Bergkamm passiert und euer Blick fällt in eine Senke, in der saftiges Gras inmitten eines Teppichs bunter Bergblumen wächst. Mächtige Felsen säumen den breiten Kessel, an dessen Rand dunkelgrüne Nadelbäume wachsen. In weiter Ferne erkennt ihr grasende Ziegen und mehrere Rashduler Drehhornrinder im Schatten der Nadelbäume. Schließlich erblickt ihr die Hirten, die es sich unter den Bäumen bequem gemacht haben: zwei Frauen in einfacher Kleidung aus Fell und Leder.

Gerade überlegt ihr, ob es sich bei ihnen um Ferkinas handeln könnte und wie ihr ihnen begegnen solltet, als für einen kurzen Augenblick ein Schatten auf euch fällt.

Ihr erstarrt als ihr erkennt, was euch dort die Sonne genommen hat: Ledrige Schwingen tragen einen mächtigen geschuppten Leib, so groß wie ein Segelschiff!

[Gib den Helden kurz Zeit zu reagieren]

Mit einem schrillen Schrei stürzt sich die Kreatur auf die Rinder hinab, die in Panik auseinanderstieben. Im Segelflug, dicht über dem Boden, setzt der Drache einem Rind nach und bringt es mit einem Schlag seiner mächtigen Pranke zu Fall. Noch im Sturz schnappt er mit seinem gewaltigen Maul nach dem Tier, bekommt es zu fassen und gleitet mit ihm nur einen Wimpernschlag später davon. Gebannt starrt ihr dem Ungetüm hinterher, während unten in der Senke die beiden Frauen hektisch umherlaufen.

Den Helden war soeben vergönnt, die Kaiserdrachin Saba al'Shabra, eine Tochter Shafirs des Prächtigen, bei der Jagd zu beobachten. Die Szene dient dazu, den Spielern vor Augen zu führen, dass sie sich wirklich in einem Drachenrevier befinden, und sie auf die Begegnung mit Ishlunar einzustimmen. Um diese kann es sich jedoch keinesfalls gehandelt haben, denn die Helden sollten idealerweise bereits wissen, dass Höhlendrachen nicht fliegen können.

In der Senke versuchen die beiden Ferkinafrauen unterdessen, ihr versprengtes Vieh wieder zusammenzutreiben. Die Helden könnten ihnen dabei helfen und

dadurch die Dankbarkeit zweier Frauen der Ban Sharîda erlangen. Sie können aber auch einfach weiterziehen und dem Kontakt mit den Bergbarbaren noch so lange wie möglich aus dem Weg gehen.

Die Hirtinnen reagieren zunächst abweisend und feindselig, bis sie begreifen, dass die Fremden nur helfen wollen. Die Hatz nach den versprengten Tieren können die Helden mit einer Sammelprobe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* und *Tierkunde (domestizierte Tiere)* unterstützen. Pro erreichter QS können sie ein Schaf (12 Tiere) oder Rind (noch 6 Tiere) zurück zur Herde treiben.

Haben die Helden geholfen, werden die Frauen sie in ihr Lager einladen (siehe hierzu den nächsten Abschnitt: **Das Stammland der Ban Sharîda**).

Das Stammland der Ban Sharîda (III)

Auch wenn sie die Eibenhänge als ihre Jagdgründe beanspruchen, leben die *Ban Sharîda* doch vor allem im höhergelegenen Teil des Khoram-Gebirges. Der Pflanzenwuchs ist in dieser Höhe schon deutlich lichter als in den Eibenhängen und oft stechen schrofte, mit Steppengras oder Moosen bewachsene Felsen zwischen den Nadelbäumen hervor. Ab und an erhascht man noch einen Blick ins Tal auf die Ufer des Mhanadi. Doch während unten die Sonne unbarmherzig auf Fluss und Ebene niederbrennt, ist die Luft hier oben dünn und kühl. Obwohl die Helden der Sonne immer näher kommen, wird es in der Nacht empfindlich kalt. Die Temperaturen sinken auf unter 10 Grad, es herrscht Kältestufe I (siehe **Regelwerk** Seite 346).

Helden können mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* in dieser Gegend immer wieder auf Spuren stoßen, die bezeugen, dass diese Region bewohnt ist (erkaltete Feuerstellen, Kot von Nutztieren, menschliche Fußabdrücke, Pferdehufe). Wer will, kann diesen Spuren mit einer Sammelprobe auf *Fährtsuchen (humanoide Spuren oder tierische Spuren)*, 30 Minuten, beliebige viele Versuche, folgen. Auf diese Weise können die Helden von sich aus auf einen Trupp Ferkinakrieger aufmerksam werden oder gar das Dorf der Ban Sharîda entdecken.

Falls die Helden nichts bemerken oder ihre eigenen Spuren nur unzureichend verwischen (Vergleichsprobe *Fährtsuchen (Verwischen eigener Fährte)* gegen *Fährtsuchen (humanoide Spuren)* der Ferkinas mit FW 8 (14/13/13)), kommt es zu folgender Begegnung.

Angriff der Bergbarbaren

Gegen das folgende Ereignis kann sich die Heldengruppe nur wappnen, wenn sie mit einer Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen *Verbergen (sich Verstecken)* erleichtert um 1 bestehen. Der FW der Ferkinas ist 8 (14/13/13).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einmal sind sie da! Mit lautem Schreien und Geheul stürzen mehr als zehn Gestalten auf gedrunghenen Ponys in wilder Jagd auf euch zu, die narbenbedeckten Oberkörper nur spärlich unter leichten Überwürfen verborgen, die Beine in Hosen aus zusammengenähten Lederflecken gehüllt. Blutrot ist die Farbe der Tücher, mit denen sie ihr Gesicht verschleiert haben. Die Erde unter euren Füßen erbebt unter dem Hufschlag der Reittiere. Blutrünstig recken sie euch Speere und Bögen entgegen und lassen keinen Zweifel daran, wem dieser Angriff gilt – euch!

Die Ferkinas führen lediglich einen Scheinangriff aus, um den Mut der Helden zu testen. Auf diese Weise markieren sie ihr Revier und sorgen dafür, dass sich die Blutlosen nicht mehr zu weit in die Berge trauen. Sie beabsichtigen, ihre Pferde unmittelbar vor den Helden zum Stehen zu bringen. Nur die Wenigsten besitzen die Nervenstärke, in einer solchen Situation die Ruhe zu behalten. Haben die Helden aber bei ihren Nachforschungen bereits erfahren, dass die Ferkinas auf diese Weise den Mut ihres Gegenübers testen, haben sie deutlich bessere Karten. Eine Garantie, dass es sich in diesem Fall um einen Scheinangriff handelt, haben sie aber natürlich nicht.

Ein Held, der stehenbleiben und dem Angriff möglichst unbeeindruckt widerstehen möchte, muss eine Vergleichsprobe bestehen. Lege für die Ferkinas eine Probe auf *Einschüchtern (Drohung)* erleichtert um 3 ab – mehr als zehn wild heranpreschende Reiter sind nun einmal wirklich beeindruckend (Werte siehe Kasten). Lass deinen Spieler mit einer Probe auf *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* dagegenhalten. Scheitert er, erhält sein Held pro QS Differenz eine Stufe des Zustands *Furcht*.

Wie die Ferkinas nun auf die Helden reagieren, hängt davon ab, wie sie sich während des Angriffs verhalten haben:

- Die Helden fliehen panisch – alle: So weit sollte es hoffentlich nicht kommen, denn die Helden werden im besten Fall ihren ganzen Aufenthalt bei der Sippe als Feiglinge (*Jarrbhan*) verspottet, und nicht für voll genommen.
- Etwa die Hälfte der Helden weicht nicht: Sie werden als *Turum* (Gäste) eingestuft, denen zwar keine besondere Achtung entgegengebracht wird, die aber auch nicht übermäßig angefeindet werden.
- Fast alle Helden bleiben tapfer stehen: Man begrüßt sie kumpelhaft als *Tafsah* (Freunde) und begegnet ihnen (fast) auf Augenhöhe.
- Wirklich alle Helden begegnen den Reitern kampfbereit und bleiben eisern stehen: Als Gegner, die den Ferkinas an Mut und Kampfeskraft ebenbürtig oder überlegen sind, werden sie freundschaftlich *Lirgassi* (Vettern) genannt und respektvoll behandelt.

Vermeiden sollten die Helden allerdings einen tatsächlichen Gegenangriff. Denn in dem Moment, in dem die Ferkinas ernsthaft angegriffen werden, ist für sie der

Spaß vorbei und es kommt zum Kampf. In allen' anderen Fällen folgt jedoch eine Einladung der Ferkinas, sie in ihr Lager zu begleiten. ◦

Erfahrener Ferkina

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 12 GE 13 KO 14 KK 13

LeP 33 AsP - KaP - INI 14+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 5 TP 1W6

RW kurz

Steinaxt: AT 12 PA 6TP 1W6+3 RW mittel

Speer: AT 12 PA 5 TP 1W6+4 RW lang

Kurzbogen: FK 11 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE 2/1 (Tuch- und Fellrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Geländekunde (Gebirgskundig), Ortskenntnis (Ferkina-Dorf), Sturmangriff, Wuchtschlag I, Vorstoß

Talente: Einschüchtern 8, Fährtsuchen 8, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Krafttakt 8, Menschenkenntnis 4, Reiten 9, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Überreden 2, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Die Ferkinas wollen den Mut der Helden testen und beabsichtigen gar nicht zu kämpfen. Einem Kampf gehen sie aber auch nicht aus dem Weg und werden ihren Mut mit gewagten Manövern unter Beweis stellen.

Flucht: ab Schmerz Stufe III

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 oder weniger LeP



Der Anführer der Ban Sharîda ist der Nuranshâr *Jikhab iban Tscharik* (53 Jahre, 1,72 Schritt, Ferkinakleidung mit bunten Stickereien, die an Vogelfedern erinnern; ältlich und raffigierig mit unangenehmer Fistelstimme, neigt zur Selbstüberschätzung, will Shâhr werden; besitzt die goldenen Zügel von Abu Terfas' legendärer Flügelross-Chimäre, Handel 5 (12/13/14), Willenskraft 9 (15/13/14), SK 1).

Wie die Helden im Dorf aufgenommen werden, hängt stark davon ab, wie sie sich beim Scheinangriff der Ferkinas geschlagen haben. Haben sie sich eine höhere Anerkennung verdient, kannst du im Folgenden alle Proben zur Interaktion mit den Ban Sharîda um 1 (*Tafsah*) bzw. 2 (*Lirgassi*) erleichtern. Haben sie kläglich versagt, kannst du alle Proben auch um 1 erschweren (*Jarrbhan*). Zaubererkundige und Geweihte erhalten einen zusätzlichen Bonus von 1, wenn sie während ihres Aufenthalts offensichtlich Magie oder Wunder gewirkt haben.

Informationen und Handel

Die Helden haben im Dorf letztmalig die Gelegenheit, Handel zu treiben und vielleicht ein schönes Geschenk für Ishlunar zu besorgen. Die Edelsteine Kerimes interessieren die Ferkinas jedoch wenig. Vielmehr sind sie an Waren aus dem Tal interessiert: Metallwaffen, aber auch Luxusartikel wie Schmuck und Schminke und alle Sorten von Tand. Hauptsache, es ist den Ferkinas möglichst fremd und taugt als beeindruckende Trophäe.

Die Helden können im Tausch für solche Dinge die folgenden Informationen bekommen:

- Die Ferkinas wissen nicht genau, wo sich Ishlunars Hort befindet. Sie kennen und meiden aber ihr Jagdrevier, um keine Tiere an den Drachen zu verlieren. Die Richtung können sie grob nennen und markante Orte auf dem Weg dorthin beschreiben. Diese Information bringt den Helden später Probenerleichterungen im Abschnitt **Den Berg finden** auf Seite 82.
- Reittiere sollten die Helden spätestens jetzt zurücklassen. Das Hochland kann von Pferden nur auf einigen Pfaden durchquert werden und die werden auch von den Stämmen der Ban Hadârri und den Ban Tirghûfa genutzt.
- In Acht nehmen sollten sie sich vor den Ban Hadârri und den Ban Tirghûfa, zwei kleine Stämme, die das Hochland bewohnen: „Das sind echte Barbaren!“

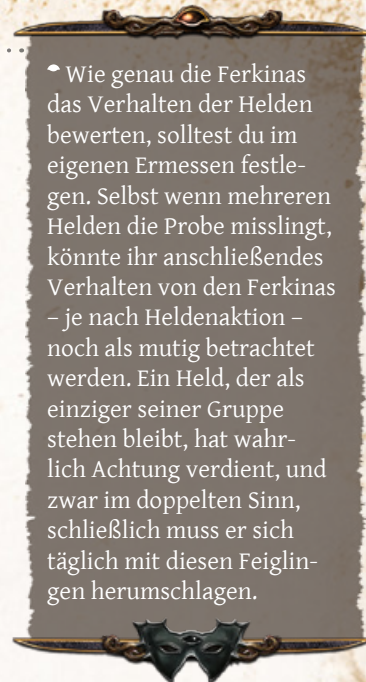
Die Ban Sharîda

Zahl: ca. 500

Lebensweise: Die Ban Sharîda sind ein Ferkinastamm, der weitgehend den alten Traditionen anhängt, auch wenn ihr Nuranshâr den Annehmlichkeiten, die der Handel mit sich bringt, nicht abgeneigt ist. Daher müssen die Ban Sharîda auch zu den relativ gutmütigen und friedfertigen Stämmen zählen – für Ferkinaverhältnisse wohlgerneht. So haben sie seit einigen Jahren einen recht lukrativen Handel mit ihren Nachbarn im Tal entwickelt. Aus diesem Grund hegen sie inzwischen auch großen Respekt vor Magiern, denn sie wissen, dass viele von ihnen nicht so schwächlich sind wie sie aussehen.

Das Dorf Bir Sharîd

Auf einer an drei Seiten von steilen Hängen umgebenen Hochfläche hat dieser große Teilstamm der *Merech* rund um eine Quelle sein Dorf aus Lehmtürmen errichtet. Ziegen und Schafe laufen blökend durch die Straßen (ausgetretene Pfade zwischen den Türmen) und der Rauch der vielen Feuerstellen verleiht der Luft einen beißenden Geschmack.



◦ Wie genau die Ferkinas das Verhalten der Helden bewerten, solltest du im eigenen Ermessen festlegen. Selbst wenn mehreren Helden die Probe misslingt, könnte ihr anschließendes Verhalten von den Ferkinas – je nach Heldenaktion – noch als mutig betrachtet werden. Ein Held, der als einziger seiner Gruppe stehen bleibt, hat wahrlich Achtung verdient, und zwar im doppelten Sinn, schließlich muss er sich täglich mit diesen Feiglingen herumschlagen.

- ☛ Man sollte auch darauf achten, nicht zwischen die Fronten zu geraten, denn beide Stämme liegen schon seit Generationen in Blutfehde.
- ☛ Um ihr Gebiet sicher zu passieren, gibt es eigentlich nur zwei Möglichkeiten: Entweder versucht man sich mit einem von beiden zu arrangieren, wodurch man jedoch zwangsläufig die Feindschaft des anderen auf sich zieht, oder man versucht, nicht gesehen zu werden.
- ☛ Eine Frau, auf welche die Beschreibung Hanaqis' passt, soll von den Ban Tirghûfa geraubt worden sein. Ob sie noch lebt, weiß jedoch niemand.

Das Hochland (IV)

Wind, Wasser und Wetter haben den Sandstein des Gebirges zerklüftet und tiefe Schluchten hineingeschnitten. An manchen Stellen ragen einsame Felsnadeln empor, die dem Wind trotzen und die von den Einheimischen als Heimstatt wehrhafter Geister verehrt werden.

Wo weder Abgründe gähnen noch Säulen aufstreben, breiten sich kleinere oder größere Höhenflächen aus, auf denen wenig mehr als Winselgras gedeiht, das im Wind unheimlich heult und singt.

Die Helden sind nun in den lebensfeindlichsten Teil des Gebirges vorgedrungen, wo neben den Stämmen der Ban Hadârri und der Ban Tirghûfa auch die Kälte auf sie lauert. Selbst bei Tag klettern die Temperaturen selten über 10 Grad (Kältstufe I) und in der Nacht wird es bitterkalt (Kältstufe II).

Reisen durch Stammesgebiet

Den Helden bieten sich verschiedene Möglichkeiten, um durch das Gebiet der beiden Stämme zu gelangen:

- ☛ **Vorbeischleichen:** Das Gebirge ist groß und unübersichtlich und wer seine Spuren gut verwischt, entgeht vielleicht auch dem wachsamem Blick der Ferkinas. Hierzu muss der Held, der sich um das Verwischen der Spuren kümmern möchte, pro Tag eine Vergleichsprobe auf *Fährtsuchen* (*Verwischen eigener Fährte*) gegen *Fährtsuchen* (*humanoide Spuren*) der Ferkinas ablegen. Die Helden halten sich so lange im Hochland auf, bis sie Ishlunars Hort gefunden haben (siehe hierzu den Abschnitt **Den Berg finden** auf Seite 82).
- ☛ **Zusammenarbeit mit den Novadis:** Mit der Information, dass die Ban Tirghûfa Asads Frau Hanaqis geraubt haben, erhalten sie von Asad die Information über die Lage des Drachenhorts. Die Novadis werden nun ins Stammland der Ban Tirghûfa aufbrechen, um Hanaqis zu befreien. Die Helden können sich ihnen anschließen, sich für freies Geleit bei den Ban Sharîda für die Novadis einsetzen und mit den Wüstenkriegern Hanaqis befreien (siehe **Das Lager der Ban Tirghûfa** auf Seite 81). Die Novadis sind jedoch mit Pferden unterwegs und können daher nur die wenigen gangbaren Pfade nutzen – auf Heimlichkeit legen sie aber auch keinen Wert.

- ☛ **Die Novadis als Ablenkung nutzen:** Sie können aber auch die Ablenkung nutzen, die ihnen die Novadis verschaffen, um sich jetzt durch das Stammesgebiet zu schleichen (alle Proben der Helden um 2 erleichtert, alle Vergleichsproben der Ferkinas um 2 erschwert).

- ☛ **Mit einem Ferkinastamm verbünden:** Auch ein Bündnis mit einer der beiden Parteien ist möglich. Hierzu muss den Helden zunächst die Kontaktaufnahme mit den Ferkinas gelingen, was entweder durch schlichte Provokation funktioniert (weithin sichtbares Lagerfeuer, Beleidigungen in die Täler hinausschreien etc.) oder durch das Verfolgen der Fährten (Proben auf *Fährtsuchen* (*humanoide Spuren*)).

In jedem Fall werden die Helden als Eindringlinge betrachtet und angefeindet. In der sich anbahnenden Auseinandersetzung sollten sich die Helden durch einen schnellen Sieg, eine möglichst brutale Attacke oder eine magische Machtdemonstration den Respekt der Ferkinas verdienen, um nicht als schwaches Opfer angesehen zu werden.

Ein Bündnis muss jedoch erkaufte werden. Da Metallwaffen hier oben praktisch nicht vorkommen, sind Waren und Waffen aus Metall das begehrteste Gut. Die Helden erhalten bei erfolgreichen Verhandlungen Ferkinakleidung in den Farben des Stammes (was den Feind natürlich provoziert). Man zeigt ihnen außerdem Pfade, auf denen sie länger unentdeckt bleiben können. Alle Proben der Helden auf *Fährtsuchen* (*Verwischen eigener Fährte*) sind um 2 erleichtert, alle Vergleichsproben des feindlichen Ferkinastammes auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) um 2 erschwert.

Die Ferkinas kennen außerdem das Revier Ishlunars und können den Helden den Weg zum Djer Shahuleth beschreiben. Sie erhalten also dieselben Informationen, die ihnen auch Asad hätte geben können.

Das Dorf Ban Hadârri

Das Lager der Ban Hadârri wirkt deutlich archaischer, als das der Ban Sharîda. Das Dorf liegt gut geschützt zwischen mehreren steilen Graten auf einigen mehr oder minder ebenen Terrassen, auf der sich zwei Lehmtürme erheben. Diese sind um einen kleinen Teich errichtet worden, in dessen Mitte eine Quelle das Wasser sprudeln lässt. Zum Großteil besteht das Dorf jedoch aus Zelten unterschiedlicher Größe und Gestalt, die wohl das Ansehen der einzelnen Familien zeigen.

Hörner- und Federverzierungen an einem der Türme weisen darauf hin, dass hier wohl der Nuranshâr *Jikhab* (48 Jahre, 1,67 Schritt; schwarzes verfilztes Haar, selbst für einen Ferkinas ungepflegt, spricht viel mit den Geistern und ist deshalb ständig berauscht (Zustand *Betäubung* und/oder *Verwirrung* zwischen I-IV) wohnt.

Der andere Turm gehört dem Haran *Devlekh iban Tulsani* (28 Jahre, 1,89 Schritt, muskelbepackt, mächtiger Krieger, der meist nur mit Fellrock und rotem Tuch durchs Lager geht, damit man seine Muskeln und die vielen Narben sieht; abweisend allen Nicht-Ferkinas gegenüber,

Handel 7 (12/13/12), Willenskraft 6 (15/13/12), SK 1), der sein Volk weiter auf den traditionellen Wegen des Gebirges halten will. Es wird einiges an Tapferkeit seitens der Helden bedürfen, um den Haran für sich einzunehmen.

Die Ban Hadârri

Zahl: etwa 100

Lebensweise: Die Ban Hadârri gehören zu den wildesten Ferkinas im Khoram-Gebirge und greifen immer wieder sowohl Zwölfgöttergläubige als auch Novadis im Tal an, um Ruhm und Reichtümer zu mehren. Ihr Haran ist der junge *Devlekh iban Tulsani*, der einst von den Ban Sharîda zu ihnen kam, weil ihm diese zu verweichlicht waren. Mit seinem ausgeprägten Traditionalismus hat er sich jedoch auch hier einen mächtigen Feind gemacht: den Nuranshâr *Jikhab*.

Das Lager der Ban Tirghûfa

Im Gegensatz zu den Dörfern der Ban Sharîda und der Ban Hadârri besteht das Hauptlager der Ban Tirghûfa ausschließlich aus Zelten, die um eine schwer zugängliche Quelle angeordnet sind. Sie strömt aus einem Felsen und formt einen kleinen Bachlauf. Überall wimmelt es vor halbwilden Ziegen und Schafen, und einige Späher liegen an erhöhter Position auf der Wacht. Auf einer Weide grasen neben Schafen auch die Pferde der Ban Tirghûfa.

Das Zelt des Nuranshâr *Bashur iban Nashrath* (22 Jahre, 1,74 Schritt, schwarzes Haar, blasse Haut mit wenigen Narben; unerfahren und schwächlich; wird nur wegen seiner Fähigkeiten, mit den Geistern zu sprechen, akzeptiert, Willenskraft 10, (14/15/15), SK 2) ist gut zu erkennen, denn es ist über und über mit Geierflügeln bedeckt und zwei mächtige Widderköpfe hängen neben seinem Eingang.

Der Haran *Tsharîk iban Hâmar* (36 Jahre, 1,79 Schritt, schwarzes Haar, raue Stimme; brutal und aufbrausend (Jähzorn); hat Angst, dass ihn jemand herausfordern und absetzen könnte; süchtig nach vergorener Stutenmilch, ständig im Zustand *Betäubung I*, Handel 8 (12/13/13), Willenskraft 7 (15/13/13), SK 1) bewohnt das größte der Zelte.

Die Ban Tirghûfa

Zahl: etwa 100

Lebensweise: Die Ban Tirghûfa sind die urtümlichsten Ferkinas des Khoram-Gebirges und stehen in ihrer Wildheit den Ban Hadârri in nichts nach. Noch haben sie kein festes Dorf errichtet, sondern ziehen mit ihrem Stammlager auf traditionelle Weise im Hochland umher, auf dem Weg, den Herden und Jagdbeute ihnen vorgeben. Sie haben einen jungen, noch unerfahrenen Nuranshâr, *Bashur iban Nashrath*.



Sollten die Helden auf dieses Lager stoßen, werden sie Zeugen der Szene **Die wilde Schönheit** (siehe unten) oder du kannst den Einstieg über das Bündnis mit dem Stamm wählen.

Die Helden als Bündnispartner der Ban Tirghûfa

Die Helden können auch versuchen ein Bündnis mit den Ban Tirghûfa zu schließen, denn auch sie können den Helden Auskunft über die Drachenhöhle geben. In diesem Fall werden sie erst nachdem sie sich Vertrauen bei Haran Tsharîk erarbeitet haben, Zeuge der Szene **Die wilde Schönheit**. Den Helden steht dann neben der eben geschilderten Befreiung auch die Möglichkeit zu, über Verhandlungen die Freilassung der Lieblingsfrau des Emirs Asad zu erwirken. Diese kannst du über Vergleichsproben in *Handel (Feilschen)* abhandeln.

Die wilde Schönheit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um eine provisorisch umzäunte Koppel drängen sich etwa 40 Ferkinas, die unter wildem Johlen eine weiße Stute anfeuern, die gerade von einem weiteren Ferkina herangeführt wird. Das Pferd scheut, ziert sich und schlägt nach dem Mann mit dem Zügel aus. Er ist jedoch geübt genug, ihren Hufen auszuweichen.

Erst ein markerschütternder Schrei macht euch auf die Frau aufmerksam, die gefesselt auf der Koppel liegt und sich panisch aus den Stricken zu befreien versucht. Sie trägt einen Kaftan wie ihn die Novadis tragen. Er mag vormals sandfarben gewesen sein, nun aber ist er braun vom Schlamm und Sand, rot von Blut und an vielen Stellen zerrissen.

Panisch blickt die Frau dem Pferd entgegen und ihr erinnert euch an die Schauergeschichten, die man sich im Tal erzählt, von den wilden Ferkinas, die ihre Feinde zu Tode trampeln lassen.

Bei der Frau handelt es sich natürlich um *Hanaqis* (24 Jahre, 1,63 Schritt, Haut wie milchiger Tee, schwarzes Haar, stolz wie ein edles Pferd und ihrem Mann in Liebe ergeben, Betören 10 (14/14/14), SK 2), die Lieblingsfrau des Emirs Asad. Der Haran Tsharîk wollte sie eigentlich zu seiner Frau machen, doch sie hat sich so entschieden gegen jeden Annäherungsversuch zur Wehr gesetzt, dass er irgendwann beschloss, sie in diesem Ritual der Göttin Rascha zu opfern.

Das Pferd ist verstört und verängstigt. Solange der Ferkina es am Zügel führt und mit der Gerte peitscht, wenn es nicht pariert, wird es auf die Frau treten. Sobald die Helden den Ferkina ausgeschaltet haben, lässt es aber davon ab. Es wird anschließend nervös Runden in der Koppel drehen und die Flucht ergreifen, sobald die Helden ein Tor öffnen. Werte für das Tier findest du im **Regelwerk** auf Seite 361.

Handlungsoptionen

Ob und wie die Helden hier einschreiten, ist stark von den Umständen abhängig, die sie hierher geführt haben. Lass dich auf die Vorschläge deiner Spieler ein und mach es ihnen nicht zu schwer, die Schöne zu befreien.

- In Begleitung von Asad und seinen Novadireitern können die Helden versuchen, Hanaqis zu retten, während die Novadis die Ferkinas mit einem Reiterangriff ablenken.
- Sind sie allein, müssen die Helden selbst für Ablenkung sorgen. Ein Feuer, das die Zelte der Ferkinas bedroht, ein Scheinangriff nach Ferkina-Art oder das Scheumachen der übrigen Pferde könnten hier helfen.
- Mit den Ferkinas zu handeln ist zwar prinzipiell möglich, sollte aber in dieser Situation deutlich die schwerste Option sein. Der Haran wird keinesfalls einlenken, denn er will sein Gesicht nicht verlieren. Ein Weg führt über den jungen Nuranshâr, der zwar die Götter besänftigt sehen will. Um sich zu beweisen, würde er sich aber, nach ein wenig Überzeugungsarbeit, in dieser Sache auch gegen seinen Anführer stellen.

Wenn sie hier eingreifen, fast egal wie, werden sich die Helden jedoch höchstwahrscheinlich den Haran Tsharîk zum Feind machen. Dieser wird in Kapitel III dann gegebenenfalls versuchen, Rache zu nehmen.

Ishlunars Hort

Haben die Helden das Stammland der Ban Hadârri und der Ban Tirghûfa erfolgreich passiert, können sie mit den Informationen, die sie von Asad oder den Ferkinas erhalten haben, die Lage von Ishlunars Hort eingrenzen und die Höhle mit etwas fährtenleserischem Geschick auch finden.

Den Berg finden

Um den Djer Shahuleth ausfindig zu machen, ist eine Sammelprobe nötig, die auf folgende Talente gewürfelt werden kann: *Orientierung (Sonnenstand)* oder *Geographie (Tulamidenlande)*. Pro Reisetag sind zwei Proben pro Held auf unterschiedliche Talente erlaubt, alle Helden dürfen sich an der Sammelprobe beteiligen.

Je nach Ausrüstung und Kenntnissen der Helden sind diese Proben modifiziert:

- ohne Informationen von Asad, den Ban Hadârri oder den Ban Tirghûfa zu Aussehen oder Lage des Djer Shahuleth: *Orientierung* erschwert um 2, *Geographie* erschwert um 3
- ohne die Ban Sharîda nach einem Berg mit drei Gipfeln oder nach Drachensichtungen gefragt zu haben: *Orientierung* erschwert um 3, *Geographie* erschwert um 2
- mit der Sonderfertigkeit *Geländekunde (Gebirgskundig)*: *Orientierung* erleichtert um 1 (für diesen Helden)
- bei Besitz einer hervorragende Karte des Gebirges: siehe Seite 69
- bei Nutzung eines Südweisers: *Orientierung* erleichtert um 5 (für jeden, der den Südweiser benutzt)



Der Eingang zur Drachenhöhle

Haben die Helden den Berg Djer Shahuleth erst einmal gefunden, gilt es, die Drachenhöhle aufzuspüren. Diese befindet sich gut versteckt am Ende eines tiefen Felsspalts. Mit einer Sammelprobe auf *Fährtsuchen* (tierische Spuren) 30 Minuten, beliebig viele Versuche, können sie entsprechende Spuren entdecken (Drachenkot, verbrannte Erde, Fußspuren).

Im Drachenhort

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Düster liegt die Höhle am Ende des Felsspalts, aus der euch ein merkwürdiger Brandgeruch entgegenschlägt. Scharfkantige Felsvorsprünge ragen wie der große Vorhang einer Bühne in den schwarzen Schlund hinein und versperren euch die Sicht. Und doch seht ihr, dass viele dieser Vorsprünge bis auf eine Höhe von zwei Schritten regelrecht abgeschliffen sind, so als würde etwas Großes diesen Eingang häufiger passieren. Ihr verspürt ein deutliches Unbehagen, als ihr euch langsam ins Innere der Höhle wagt. Für einen kurzen Moment, den die Augen benötigen, um sich an die Dunkelheit zu gewöhnen, empfängt euch Schwärze. Doch dann, nach einigem Blinzeln, stellt ihr fest, dass es im Inneren gar nicht so dunkel ist, wie es zunächst den Anschein hatte. Links des Eingangs erblickt ihr einen kleinen Höhlensee, auf dessen Oberfläche Flammen flackern, so als würde ihnen das Wasser nichts ausmachen.

Eine Probe auf *Alchimie* (profane Alchimie) offenbart, dass es sich bei den Flammen auf dem See um Hylailer Feuer handeln muss, ein Brandöl, das auch mit Wasser nicht zu löschen ist.

Doch nicht nur auf dem See brennt Feuer. An der gegenüberliegenden Wand entdecken die Helden einen weiteren Durchgang, neben dem zwei mächtige Felsblöcke stehen. Schiere Kraft scheint sie ausgehöhlt zu haben und auch in ihnen lodern Flammen empor. Schwarze Rußspuren haben den gelben Sandstein dunkel gefärbt. Zwischen ihnen strömt ein schmaler Bach dem See zu.

Der Spalt, durch den die Helden weiter in den Berg gelangen können, scheint natürlichen Ursprungs zu sein. Dennoch wirken die Wände an manchen Stellen glatt, so als wären sie regelrecht geschmolzen. Überall riecht es nach verbranntem Öl, denn auch das Höhlensystem, das die Helden anschließend betreten, wird an vielen Stellen von Stelen mit Hylailer Feuer beleuchtet. Alles ist in flackerndes Licht getaucht und führt den Helden nur allzu deutlich vor Augen, dass dieser Ort bewohnt ist.

Die Bibliothek (vor dem Alchimielabor)

Die einzelnen Kammern scheinen wie die Zimmer eines Hauses verschiedene Funktionen zu erfüllen. Links des Haupteingangs gelangen die Helden in eine Art Bibliothek, in der einige Bücher und Schriftrollen unterschiedlicher Größe auf Steinsockeln oder in Ausbuchtungen im Fels lagern. Die meisten sind in Tulamidya oder Kusliker Zeichen geschrieben und deuten auf einen menschlichen Ursprung hin, doch einige wenige sind auch in anderen, unbekanntem Schriften verfasst. Auf einem Felssims findet sich ein zerlesener aber kompletter Satz der *Encyclopaedia Magica* und sogar ein Exemplar von *Chimaeren & Hybriden*. ◉

• Dieses Buch ist ein düsteres Werk, das die Erschaffung von Chimärenwesen zum Thema hat und aus dem man angeblich sogar Bannkreise gegen diese Kreaturen ableiten kann.

Das Alchimielabor

Herz- und Prunkstück des Horts ist jedoch nicht die Bibliothek, sondern die Höhle dahinter, die ein komplett eingerichtetes Alchimielabor mit großem Ofen, Siedekesseln und Retorten enthält, manches davon etwas größer als üblich. In Ausbuchtungen in der Wand, in Ecken, auf Platten und auf einem großen Tisch in der Raummitte stehen Kolben, Mischschalen und Mörser, Waagen, Tiegel, Flaschen und Phiolen. Angrenzend findet sich eine kleine Vorratskammer mit jeder Menge alchemistischer Zutaten. Man kann Alkohol, Vitriol und Nitrol, Alraunen, Ochsenblut, Schlangenhäute und Eidechsenköpfe neben allerlei Pülverchen und Flüssigkeiten entdecken und ihren Duft riechen.



Die eigentümliche Form der Glasgeräte und ein großer Haufen feinsten Quarzsandes, auf dem einige Glastropfen zu finden sind, lässt bei einer gelungenen Probe auf *Alchimie (profane Alchimie)* vermuten, dass Ishlunar ihr Glas selbst fertigt. Es erweckt tatsächlich ganz den Anschein, als sei die Höhlendrachin eine begeisterte Alchimestin.

Die Helden mag die Einrichtung stark verwundern, hatten sie doch bestimmt mit einer kargen Höhle und

Bergen aus Gold gerechnet. Doch Höhlendrachen verfügen über bis zu vier Gliedmaßen, die so gut ausgebildet sind, dass sie menschlichen Händen an Geschick sehr nahe kommen.

Haben die Helden ausreichend Zeit gehabt, sich umzuschauen, ist es an der Zeit, die Hausherrin kennenzulernen.

Einen Drachen darstellen

Drachen sind Kreaturen von außerordentlicher Kraft, sowohl im geistigen wie auch im körperlichen Sinn. Auch wenn es im Khoram-Gebirge einige von ihnen gibt, sind sie insgesamt dennoch selten. Dieser Umstand erlaubt es ihnen, sich zu Herrschern und Tyrannen ganzer Regionen aufzuschwingen, zu unterjochen oder zu töten, wie es ihnen beliebt, ohne damit rechnen zu müssen, dafür zur Rechenschaft gezogen zu werden. Als Einzelgänger sind in ihrem Revier meist die einzigen ihrer Art und jemand anderes kann ihnen kaum gefährlich werden. Sie sind absolute Herrscher, die sich nehmen können, was sie wollen und die es gewohnt sind, dass ihren Wünschen Folge geleistet wird. Zweibeiner können für sie nützlich oder unterhaltsam sein, aber mehr als ein besonders intelligentes Insekt sind sie in ihren Augen nicht. Menschen sind kurzlebig und

haben kein Verständnis von den Dimensionen, in denen ein Drache denkt. Und wenn sie ihnen lästig werden, dann zerquetscht ihn ein Drache einfach oder frisst ihn, ohne Schuldgefühle dabei zu empfinden. Ohnehin ist menschliche Moral ein Konzept, das Drachen fremd ist.

Ganz gleich wie intelligent oder magiebegabt diese majestätischen Wesen auch sind, bleiben sie dennoch wilde Kreaturen, die tierischen Instinkten folgen, und besonders Revierkämpfe und die Balz gehen ähnlich aggressiv vonstatten wie bei anderen Raubtieren.

Wenn du also glaubst, deine Spieler könnten zu sehr den Eindruck gewinnen, es mit einem sehr starken Menschen zu tun zu haben, brich mit dieser Annahme, indem du immer wieder unberechenbare, Raubtierhafte Wesenszüge aufblitzen lässt.

Begegnung mit einer Drachin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Blick fällt in eine weitere Kammer, die schon eher dem entspricht, was ihr von einer Drachenhöhle erwartet hättet. Auf einer Terrasse, die weit in die Höhle hineinreicht, erblickt ihr einen riesigen Berg aus Münzen, Edelsteinen, Schmuck, Waffen und Luxusgegenständen, der im Licht der Feuerstelen fast schon aus sich selbst heraus zu strahlen scheint.

Gerade wollt ihr näher herantreten, als ihr aus dem Augenwinkel eine Bewegung wahrnehmt.

Jenseits der Feuerstelen könnt ihr den Umriss einer mächtigen Kreatur erkennen. Flink wie ein Insekt bewegt es sich durch die rund vier Schritt hohe Höhle, die von der wurmartigen Gestalt vollkommen ausgefüllt wird. Angestrengt versucht ihr, durch die blendenden Flammen mehr zu erkennen, da schießt der Kopf der Kreatur plötzlich zwischen den Stelen hindurch und offenbart sein furchterregendes Antlitz: Ihr blickt auf ein mit grauen Schuppen bewehrtes Haupt, aus dessen Maul messerscharfe Zähne von fast einem Spann Länge aufblitzen. Handtellergroße goldene Schlangenaugen funkeln euch an und Hitze schlägt euch entgegen, als der Drache sein Maul zum Sprechen öffnet. Bilder und Gefühle schießen euch durch den Kopf und hallen dort wie ein Echo wider, während das Monster das Wort an euch richtet: „Kleinwichte (unbedeutend, schwach)! Was fällt euch ein, hier einzudringen (mutig, lebensmüde, Bild: verängstigte Maus vor einer Schlange)? Wollt ihr mich bestehen (Zorn, Angst, die Schlange frisst die Maus)?“

Die in Klammern geschriebenen Worte sind Gedankenbilder der Drachin, die sie in die Köpfe der Helden projiziert. Lies sie deinen Spielern entweder einfach mit vor oder präsentiere ihnen diese bildliche Darstellung als Einschübe.

Nach einer ersten Begegnung, die so oder ähnlich abläuft, solltest du eine Probe für Ishlunar auf Einschüchtern (Drohung) 11 (18/13/15) würfeln und deine Spieler eine Vergleichsprobe auf ihre Willenskraft (Einschüchtern widerstehen) ablegen lassen. Ist ihre erreichte QS größer oder gleich der Ishlunars, geschieht nichts. Erzielt Ishlunar jedoch eine höhere QS, erleiden die Helden für jeden Punkt Differenz 2 KR lang eine Stufe Furcht.

Der Verlauf der sich anschließenden Szene hängt nun sehr stark vom Verhalten der Helden ab. Wenn sie sich ehrerbietig verhalten, ist die Drachendame durchaus bereit, sich das Anliegen der Helden anzuhören. Unverschämtheiten oder Drohungen wird sie sich hingegen nicht anhören. Hier kann sie überraschend, hart und durchaus grausam reagieren. Denn trotz ihres klugen Verstandes, ist Ishlunar immer noch ein Ungeheuer. Gestatte deinen Spielern entsprechende Proben für ihre Aktionen, aber würfle für Ishlunar stets zum Vergleich.



Ishlunar

MU 18 KL 16 IN 13 CH 15

FF 9 GE 10 KO 30 KK 27

LeP 400 AsP 50 KaP – INI 14+1W6

VW 5 SK 5 ZK 11 GS 9

Biss: AT 13 TP 2W6+5 RW kurz

Pranke: AT 14 TP 2W6+6 RW mittel

Schwanz: AT 12 TP 1W6+4 RW lang

Trampeln: AT 8 TP 3W6+8 RW kurz

Überrennen: AT 10 TP 2W6 RW lang

Feuerstrahl*: FK 14 LZ 1 TP 2W6+18 RW 5/10/25

RS/BE 6/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss, max. 1 x Trampeln, max. 1 x Überrennen)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Pranke, Schwanz), Hammerschlag (Biss, Pranke, Schwanz), Mächtiger Schlag^{AAL149} (Biss, Pranke, Schwanz), Schildspalter (Biss, Pranke, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln^{ABE8} (Trampeln), Überrennen^{ABE8} (Überrennen) (siehe Seite 22), Wuchtschlag I-III (Biss, Pranke, Schwanz)

Talente: Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 9, Verbergen 5, Einschüchtern 11, Menschenkenntnis 10, Überreden 8, Willenskraft 13, Magiekunde 12, Alchimie 16, Handel 2

Zauber: Armatruz 12, Blick in die Gedanken 13, Corpofesso 10, Gardianum 14, Horriphobus 10, Motoricus 16, Odem 13 und weitere mit dem Merkmal Einfluss, Hellsicht, Objekt und Telekinese (jeweils in der Tradition der Drachen)

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 2.000 Rationen Fleisch (ungenießbar), Drachenschuppen (1.000 Silbertaler), Trophäe (Drachenblut, 50 Silbertaler; Drachenzähne, 100 Silbertaler; Karfunkel,

1.000 Silbertaler), Drachenschatz (siehe Seite 88)

Kampfverhalten: Ishlunar setzt zu Beginn ihren Feuerstrahl ein, danach wechselt sie zum Nahkampf.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):

- **QS 1:** Der Höhlendrache frisst am liebsten Jungfrauen beiderlei Geschlechts.
- **QS 2:** Der Höhlendrache frisst nicht immer nur Jungfrauen, aber sie gehören zu seiner bevorzugten Beute. Glücklicherweise kann man mit einem Höhlendrachen sprechen und er ist bereit zu verhandeln, wenn der Preis stimmt.
- **QS 3+:** Auch wenn sie Zaubern können, so sind sie keine Meister der Magie und lassen sich von mächtigen Zaubernern durchaus beeindrucken.

Sonderregeln:

*) **Feuerstrahl:** Ein Höhlendrache kann seinen Feuerstrahl insgesamt zehnmal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Der Feuerodem richtet sich gegen maximal drei Ziele pro Anwendung, die maximal 3 Schritt voneinander weg stehen. Ein Held kann durch diesen Angriff den Status *Brennend* erleiden. Man kann den Angriff nur mit einem Schild parieren oder ausweichen.

Immunität gegen Feuer: Höhlendrachen sind gegen Hitze und Flammen immun. In einem Lavasee würden auch sie vergehen, aber z. B. richtet ein Ignifaxius bei ihnen keinen Schaden an.

Empfindlichkeit gegenüber Eis und Wasser: Schaden durch Eis und Wasser wird verdoppelt.

Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat der Höhlendrache weniger RS: am Halsansatz RS 2; am Hals RS 3; am Bauch RS 4.



Ishlunars Kampfsonderfertigkeiten

Mächtiger Schlag (passiv)

Bei einer gelungenen Attacke müssen Gegner der Größenkategorien mittel und kleiner eine Probe auf *Kraftakt* bestehen, ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*. Die Probe ist für den Gegner um die Hälfte der Körperkraft über 20 des Wesens erschwert (bei Ishlunar also um 4). Dem Mächtigen Schlag kann man mit Ausweichen entgehen. Eine Parade, auch eine gelungene, bedeutet, dass die Probe auf *Kraftakt* gewürfelt werden muss.

Schwanzschwung (Spezialmanöver)

Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem Schwanzschwung mehrere Ziele zu Fall bringen. Gegen diesen Angriff kann man nur ausweichen.

Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder hinter dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert.

Erschwernis: -2 pro Ziel

Trampeln (Spezialmanöver)

Nur Wesen, die im Vergleich zum Gegner eine höhere Größenkategorie aufweisen, können einen Trampel-Angriff durchführen. Nur Gegner mit dem Status *Liegend* können zertrampelt werden. Der Angreifer muss eine Trampel-Attacke durchführen. Der Angreifer erleidet bei einem Trampeln-Angriff einen zusätzlichen Abzug von 2 in dieser KR auf seine Verteidigung.

Erschwernis: 0

🐉 Ishlunar, junge Höhlendrachin

Kurzcharakteristik: meisterliche Alchimistin und listige Höhlendrachin, etwa 100 Jahre alt, 4 Schritt Schulterhöhe, 8,50 Schritt Länge (mit Schwanz), graue Schuppen, goldene Schlangenaugen, neugieriger Jungdrache, stolz und ohne menschliche Moralvorstellungen; Sie schreckt jedoch nicht davor zurück, sich zu beiderseitigem Nutzen mit Menschen zu verbünden.

Motivation: Neugier; Anfangs fühlt sie sich durch die Helden gestört und spielt mit ihnen wie die Katze mit einer Maus. Im Verlaufe des Gesprächs können die Helden (hoffentlich) ihr Interesse wecken und Ishlunar davon überzeugen, sich auf einen Handel einzulassen (siehe hierzu den Abschnitt **Verhandlungssache** weiter unten).

Agenda: Als außerordentlich junge Höhlendrachin in einem Gebiet, in dem es noch recht viele Drachen gibt, möchte Ishlunar zu voller Größe heranwachsen, bis sie in der Lage ist, ihr Revier gegen stärkere Konkurrenten zu behaupten. Was ihr an Kraft fehlt, versucht sie durch List auszugleichen.

Funktion: Sie ist das mächtige Hindernis, das zwischen den Helden und der Erfüllung ihres Auftrags steht – ein Hindernis, das man wahrscheinlich nicht einfach erschlagen kann, sondern mit dem man sich arrangieren muss.

Hintergrund: Ishlunar dürfte einer der jüngsten Höhlendrachen sein, der ein derart beeindruckendes Revier gegen so viele andere Drachen behauptet. Nach dem Fall des Chimärenmeisters Abu Terfas hat Ishlunar sich einen Großteil der Reichtümer des Zauberers erkämpft, vor allem aber den Inhalt seines Laboratoriums. Durch Sachverstand und Klugheit hat sie sich zu einer hervorragenden Alchimistin gemausert, wobei ihre Agilität ihr sehr zugute kam. Alchimie ist Ishlunars Steckenpferd und ihre Leidenschaft.

Darstellung: Sprich mit rauer Stimme, knurre ab und zu, und gib deinen Spielern neben dem gesprochenen Wort noch Bilder und Gefühle mit, die die Drachin in den Geist ihrer Helden projiziert. Drück dich eloquent aus, aber sieh von zu vielen Fremdwörtern ab, Ishlunar ist keine Magierin und außerdem wird ihre Sprache in den Köpfen der Helden ohnehin in deren Muttersprache übersetzt. Ishlunar ist stolz und gewohnt, zu bekommen, was sie will. Mit Konzepten von gut/böse kann sie nichts anfangen. Wie eine Katze einer plötzlichen Bewegung folgt und ihren Blick nicht abwenden kann, könnte Ishlunar plötzlich brennendes Interesse für ganz banale Dinge zeigen. Deine Spieler sollten während des Gesprächs immer das Gefühl haben, dass Ishlunar die Helden jederzeit fressen könnte.

Wie alle Höhlendrachen bewundert sie übrigens menschliche Magier für ihre Fähigkeiten und könnte sich von deren Tricks beeindruckend lassen – was sie jedoch nie zugeben würde, sie würde eine solche Darbietung vielmehr als *Bakshish* (Almosen, Gabe, Gefälligkeit) bezeichnen.

Schicksal: Ishlunar kann in Aventurien noch mal eine Rolle spielen, dann wahrscheinlich jedoch in ihrer Funktion als Höhlendrache und mächtiger NSC.

»Ihr wollt bloß diese Decke (bunt, hübsch, Muster)? Was ist so besonders an ihr (verwirrend, Linien, weich)?«

»Ein Kleinwicht hat sie hierher gebracht (mutig, dumm, zäh, lecker, Bild: Ferkina mit dem Tuch als Umhang).«

Verhandlungssache

Nun ist es an den Helden, irgendwie in den Besitz des *mudra rajjiq* zu gelangen, das Tuch, welches sie im Drachenhort vielleicht sogar schon erspähen konnten.

Hierzu sollten sie zunächst Ishlunars Vertrauen gewinnen. Spieltechnisch kannst du das auf zwei Wegen abwickeln:

👉 Lass deine Spieler die Situation ausspielen und die Handlungen ihrer Helden beschreiben. Auch das Auftreten ist wichtig, und sollte Einfluss auf das Gelingen der Verhandlungen haben. Spricht jeder Held einzeln zu Ishlunar, oder fallen sie sich womöglich sogar gegenseitig ins Wort? Begegnen sie der Drachin ehrerbietig, verschüchtert oder respektlos?

👉 Lass deine Spieler in kleinen Schritten beschreiben, was sie erreichen wollen, und handele die gesamte Verhandlung über Fertigungsproben und Vergleichsproben ab.

Denkbar wäre auch, dass alle Helden gemeinsam Überzeugungsarbeit leisten und eine Sammelprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)*, *Überreden (Aufschwätzen, Betteln, Manipulieren, Schmeicheln)*, *Etikette (Benehmen, leichte Unterhaltung)* und/oder *Einschüchtern (Drohung)* ablegen. Das Intervall sollte je nach Situation angepasst werden, ebenso die Anzahl der erlaubten Versuche.

Grundsätzlich ist Ishlunar einem Tausch nicht abgeneigt, weil sie ein gutes Geschäft wittert. Doch bis sie ihren Preis nennt, bedarf es einigen Verhandlungsgeschicks. Wenn die Helden die mitgebrachten Edelsteine anbieten, ist sie noch nicht zu überzeugen, zu gewöhnlich scheinen ihr die Steine. Generell ist sie Bestechung jedoch nicht abgeneigt: Zauberei fasziniert sie und eine magische Darbietung kann sie für die Wünsche der Helden empfänglicher machen. Auch ein kleiner Imbiss (z. B. ein Schaf oder eine Ziege) kann sie gewogen stimmen. Lass deinen Spielern hier freie Bahn und belohne gute Ideen mit Boni auf ihre Fertigungsproben.

Letztendlich wird die Drachin den Helden dann aber offenbaren, was sie von ihnen will:

👉 Vor einiger Zeit (Jahren um genau zu sein, doch dafür fehlt Ishlunar das Gefühl für menschliches Zeitempfinden) versprach ihr ein weiser Alchimist, Mahir ibn Achtev, im Tausch gegen ein Rezept eine Kiste mit seltenen Alchimika.

👉 Doch der Mann kehrte nie zurück, entweder weil er es sich anders überlegt hatte oder weil er womöglich den Rückweg nicht überlebte.

- Ishlunar vermutet die Kiste noch immer dort, wo der Alchimist sie vor seinem Aufstieg verstaut hatte: in einer Karawanserei in Ivrinno. Sie weiß jedoch weder wo Ivrinno liegt, noch weiß sie, was eine Karawanserei ist.
- Wenn die Helden ihr diese Kiste besorgen könnten, würde sie dafür das bunte Tuch tauschen.
- Wie die Kiste genau aussieht, weiß sie nicht, sie soll aber mit einem roten Salamander gekennzeichnet sein.

Alternativen - Verhandeln war noch nie unsere Stärke

Wenn deinen Spielern (und ihren Helden) gerade nicht nach Verhandlungen zumute ist, gibt es natürlich auch noch Alternativen – wenn auch die Erfolgchancen nicht sehr gut stehen.

- Im Rollenspiel ist **Gewalt** zwar immer eine mögliche Lösung, in diesem Fall dürfte jedoch ein direkter Angriff auf die Drachin für viele Heldengruppen das Todesurteil sein.
- Mehr Erfolg verspricht dagegen eine Falle oder ein **Hinterhalt**, vielleicht unterstützt durch Liturgien und Zauber. Doch es sollte besser ein wirklich todsicherer Plan sein.
- Einem herausragenden Zauberer könnte es jedoch gelingen, Ishlunar unter seine Kontrolle zu zwingen. Allerdings beträgt die SK der Drachendame 5, was eine Menge Würfelglück und den Besitz einiger Schicksalspunkte voraussetzt.
- Ein **Diebstahl** kann vor allem dann gelingen, wenn die Helden noch nicht vorstellig geworden sind und die Drachin gar nicht mit Besuch rechnet. Zauber wie VISIBILI oder TRANSVERSALIS können hier helfen, ebenso wie die Liturgie LAUTLOS oder die Zeremonie NEBELLEIB. Sie alle haben aber so ihre Tücken und auch den Spielern könnte mit einer gelungenen Probe auf *Tierkunde (Ungeheuer)* und/oder *Magiekunde (Magische Wesen)* in den Sinn kommen, dass Ishlunar in der Lage sein könnte, sie sowohl zu wittern als auch auf magische Weise zu sehen.

Ein Drache ist eine der größten Herausforderungen, der ein Held in seinem Leben begegnen kann. Insofern solltest du als Spielleiter auch nur in Ausnahmefällen ein Auge zudrücken und die Helden mit irgendetwas davonkommen lassen, ohne Ishlunar eine Gegenprobe zuzugestehen. Leichtsinn ist bei dieser Kreatur ein tödlicher Fehler. Andererseits solltest du fair bleiben: Wenn es durch Geschick, Probenglück und Schicksalspunkte gelingt, den Drachen auszutricksen, dann haben sie eine wahre Heldentat vollbracht.

Der Drachenschatz

Irgendwann vor oder während des Gesprächs mit Ishlunar werden die Helden Gelegenheit haben, einen Blick auf den Drachenschatz zu werfen. Der Hort ist in den letzten Jahren angewachsen, vor allem seit sie das Wirken der Sieben Gezeichneten dazu nutzte, den Palast des Chimärologen Abu Terfas zu plündern, bevor ihre trägen Altersgenossen auch nur ahnen konnten, dass der Zauberer nicht wiederkehren würde. Neben einem Berg aus Münzen, Edelsteinen, Schmuck, Waffen und Luxusgegenständen findet sich hier auch das gesuchte As'Haima, eine etwa Viertelfinger dicke, farbenprächtige Decke aus kunstvollem Webwerk.

Weiterhin können die Helden hier zahllose neue und alte Münzen, Schmuck, kostbare Edelsteine, Waffen und andere Wertgegenstände im Wert von sicher 5.000 Dukaten finden. Allerdings ist nicht vorgesehen, dass die Helden den Hort plündern.

Leg-ga-leg (Sonderfertigkeit)

Leg-ga-leg ist die Bezeichnung für eine maraskanische Geheimschrift. Ursprünglich handelte es sich um ein Brettchen, in welches Holzzäpfchen unterschiedlicher Länge geschlagen wurden. Durch die Anordnung und die Länge der Zäpfchen konnte der Leg-ga-leg-Kundige die Botschaft verstehen. Heutzutage werden z. B. auch Nieten an einem Gürtel, Kerben an einer Hauswand, Schnitzereien oder abstrakte Webornamente genutzt, um insgeheim Botschaften zu übermitteln. Außerhalb Maraskans ist diese Geheimschrift unbekannt.

Regel: Wer die Sonderfertigkeit Leg-ga-leg beherrscht, ist in der Lage, die maraskanische Geheimschrift zu verstehen und selbst anzuwenden.

Voraussetzungen: Gassenwissen 8, kein Nachteil Eingeschränkter Sinn (Tastsinn)

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte



Das As'Haima der Madahajida

Gestalt: Eine etwa viertelfinger dicke, farbenprächtige Decke aus kunstvollem Webwerk. Die vorherrschenden Farben sind rot, schwarz, grün und gelb. Viele bizarre Muster und Signets zieren die Decke, die zudem mit einigen aufgenähten Symbolen von annähernd runder Form verziert ist. Dabei handelt es sich um Schriftzeichen der maraskanischen Geheimschrift Leg-ga-leg.

Geschichte: siehe **Die Vorgeschichte** (Seite 60)

Kräfte: keine; Einzig die richtige Faltung entlockt dem As'Haima sein Geheimnis: die Lage eines Nestes der Sk-rechu im Amdeggyn-Massiv auf Maraskan.

Regeltechnik: keine; Zur Enträtselung der Faltweise müssen Kundige befragt werden oder lange Studien in den unterschiedlichsten Bibliotheken betrieben werden. Die Sonderfertigkeit Leg-ga-leg ist erforderlich.



Kapitel III – Die Kiste des Roten Salamanders

Im letzten Teil des Abenteuers reisen die Helden im Auftrag des Drachen zurück ins Tal nach Ivrinno. Dort lösen sie eine längst vergessene Truhe aus, die es anschließend wieder ins Gebirge zu transportieren gilt. Doch bevor Ishlunar sie dankbar in Empfang nehmen kann, stellen sich den Helden noch einmal Ferkinas in den Weg, und sie müssen die Kiste und ihr Leben verteidigen.

Auf nach Ivrinno

Für die Reise nach Ivrinno sind keine Ereignisse vorgesehen, die Handlung setzt erst wieder ein, wenn die Helden den Ort am Mhanadi erreichen. Du kannst also die Riese einfach überspringen und mit der Ankunft der Helden in Ivrinno wieder einsetzen. Für die knapp 70 Meilen Luftlinie werden sie etwa 2 Wochen benötigen. Falls du deine Spieler dennoch beschäftigten magst: Für mögliche Zufallsbegegnungen eignen sich Ferkinas, Khoramsbestien oder Khômgeier (siehe Seite 71).

Wenn die Helden die Eibenhänge verlassen und endlich an den Ufern des Mhanadi stehen, können sie gegenüber Ivrinno und die große Karawanserei erkennen, einen flachen Komplex, um den herum ein reges Treiben herrscht. Schnell lässt sich auch ein Fährmann finden, der die Helden übersetzt, sodass sie ohne Probleme zur Karawanserei gelangen können.

Was dem Nordaventurier die Herberge ist, das ist dem Wüstenreisenden die Karawanserei. In der Wüste und vielen Wüstenrandgebieten ist sie meist die einzige Zuflucht weit und breit, weshalb sie in der Regel deutlich mehr Gäste (und deren Reittiere) zur gleichen Zeit herbergt und wie ein kleines Fort ausgebaut ist.

Das Dorf Ivrinno

Einwohner: etwa 400

Herrschaft/Politik: nominell Emirat Mhanadistan als Teil des Kalifats; in Wirklichkeit der reiche Dorfscheich *Hilal ben Yussuf al'Karibi* (68 Jahre, weißer Kaftan und Keffiya, intrigant und unleidlich, schwelgt im Luxus seines Karawanenhandels und genießt die Nähe seiner drei blutjungen Ehefrauen, Willenskraft 8 (15/154/13), SK 2)

Tempel: Bethaus des Rastullah, Tempel des Phex (als Feqz)

Besonderheiten: Das Dorf hat sich um die Karawanserei gebildet, die direkt am Mhanadi liegt und eine wichtige Zwischenstation auf der Karawanenroute vom Raschtulswall (Almada) nach Samra und in den Balash bildet. Mit den Ban Sharîda handelt man exklusiv das Waffengift Tulmadron (**Regelwerk** Seite 342).

Stimmung: gastfreundlich und offen; Ausschließlich die Anwesenheit des Dorfscheichs, der in allerlei Intrigen verwickelt ist und quasi mit jedem im Dorf ein Hühnchen zu rupfen hat, sorgt für ein ungutes Gefühl.

Die Karawanserei des Abu al'Diefa

Wenn die Helden die Karawanserei erreichen, werden sie sich wahrscheinlich als erstes dort einquartieren, schließlich haben sie schon lange auf die Annehmlichkeiten der Zivilisation verzichtet. Im Innenhof können sie sich außerdem mit frischen Waren eindecken. Da die Karawanen hier zum Teil schon weite Strecken hinter sich gebracht haben, gibt es auch einige sehr exklusive, aber entsprechend teure Güter zu erstehen.

Die Karawanserei (Q3/P3/S80) wird vom gerissenen *Ali ben Karmal al'Karibi* (53 Jahre, Lieblingsneffe des Scheichs, trägt immer einen roten Fez, versucht aus allem ein Geschäft zu machen und feilscht bis zum letzten Muwat;

Handel 10 (12/12/13), SK 1) geführt, den man hier nur *Abu al'Diefa* (Vater der Gastfreundschaft) nennt – ein Beiname, der Ali viel Bakshish gekostet hat.

Die Karawanserei in Ivrinno besteht aus einem mächtigen rechteckigen Gebäude mit zwei Stockwerken, flachem Dach und großem Innenhof, der nur durch ein bewachtes Tor betreten werden kann. Die Mauern sind vier bis fünf Schritt hoch und mit Tonscherben gespickt denn Waren und Reittiere sind wertvoll und locken viele Diebe an. Das Flachdach ist von einer Brüstung umgeben, hinter der sich Speerwerfer oder Bogenschützen verschanzen können, wenn wieder Ferkinas aufkreuzen oder ein einflussreicher Novadi versucht, einen Machtwechsel im Dorf herbeizuführen.

Da Überfälle keine Seltenheit sind, ist das Personal zumindest mit Knüppeln bewaffnet und auch in der Lage, diese zu führen. Auf dem Dach und in den Höfen patrouilliert zudem jeweils eine Wache. Die Fenster nach außen sind bloß schmale Schießscharten, sodass eine Karawanserei sich bei Nacht in eine kleine Festung verwandelt, wenn auch das große Tor geschlossen ist.

An das Gebäude schließt sich zu einer Seite ein ummauerter Hof an, in dem sich Ställe und Scheunen mit Platz für bis zu 40 Tiere befinden, sowie eine Schmiede und eine Sattlerei. Im Innenhof haben tagsüber Händler ihre Stände aufgeschlagen und durchreisende Karawanen versuchen, hier einen Teil ihrer Waren zu verkaufen. Nach Sonnenuntergang müssen sie jedoch meist ihre Plätze räumen, damit die Reittiere, die keinen Platz im Stall bekommen haben, hier angebunden werden können.

Die Gäste nächtigen in zahlreichen Doppel- und ein paar Einzel- sowie Sechsbettzimmern. Im Erdgeschoss befinden sich Schankraum, Küche und die Schlafräume der Bediensteten. Außerdem liegen hier Lagerräume für Vorräte und die Waren der Gäste sowie zwei nach Geschlechtern getrennte Schlafsäle, wobei der für Männer deutlich mehr Betten bietet.

Geld wechseln!

In der Karawanserei werden ausschließlich Münzen des Kalifats akzeptiert. Ein Held, der etwas kaufen möchte, muss erst zum hauseigenen Geldwechsler gehen, der sich jedoch nicht um den regulären Wechselkurs schert

Preise & Dienstleistungen

- Einzelzimmer 10 Zechinen
- Doppelzimmer 15 Zechinen
- Sechserzimmer 25 Zechinen
- Schlafsaal 1 Zechine
- Bad im Zuber (erhitztes Mhanadiwasser) 2 Zechinen
- Essen (Datteln, Fladenbrot, Ziegenkäse, Reis, scharfe Gewürze, Hammelfleisch) 14 Muwlat

Für weitere Preise und Leistungen siehe **Regelwerk** auf Seite 381f.



(1 Marawedi = 2 Dukaten; 1 Zechine = 2 Silber; 1 Muwlat = 5 Kreuzer), sondern bis zu 20 % auf die Preise aufschlägt. Die Helden müssen ausdauernd Feilschen, um ein gutes Geschäft zu machen (Geldwechsel *Mahir*; Handel 8 (12/12/14), SK 1).

In den Besitz der Kiste gelangen

Wenn die Helden sich nach der Kiste des Alchimisten erkundigen, holt Hausherr Ali seinen Bruder *Hamil* (48 Jahre, dürr, kurzer schwarzer Bart, listig, ein guter Spieler, der versuchen wird, die Helden übers Ohr zu hauen, Handel 12 (12/13/15), SK 1) herbei, der für das Lager zuständig ist. Nach einem langen Studium der Lagerlisten kann Hamil den Helden die Kiste tatsächlich zeigen: Sie liegt verstaubt in der hintersten Ecke des Lagers.

Mitnehmen können sie sie jedoch nicht so einfach, denn in der ganzen Zeit, in der sie hier lag, sind natürlich Lagergebühren angefallen – und die belaufen sich mittlerweile auf stolze 15 Marawedi (30 Dukaten, bei 2 Muwlat Miete am Tag). Hamil erkennt ihr Interesse und versucht in jedem Fall, ein gutes Geschäft machen.

- Die Helden können die **Kiste auslösen**, auch mit den Edelsteinen, die sie von Kerime al'Kadim erhaltenen haben, falls sie diese noch nicht anderweitig ausgegeben haben. Allerdings besitzen diese keinen festen Wechselkurs, sodass die Helden feilschen müssen, wollen sie nicht alle Edelsteine (Wert ca. 50 Dukaten) opfern. Die Helden können

Die Kiste

Die Kiste steht seit mittlerweile acht Jahren in den geräumigen Lagerhallen der Karawanserei. Ihr Besitzer, Mahir ibn Achtev, kehrte nie aus den Bergen zurück, sein Schicksal ist ungewiss. Die Kiste ist 1,5 x 1 x 1 Schritt groß und etwa 20 Stein schwer. Das Zwergenschloss mit kompliziertem Mechanismus ist nur mit *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*) erschwert um 3 zu bezwingen (2 KR, 7 Versuche, danach gilt die Probe als gescheitert).

Auf dem Deckel prangt als Brandzeichen ein großer roter Salamander.

Probe auf Alchimie

QS 1 – Der Rote Salamander ist ein Alchimistenbund.

QS 2 – Er ist eine Art Gilde, aber locker organisiert. Gegründet wurde der Rote Salamander in Brabak.

QS 3+ – Neben Brabak gibt es noch Niederlassungen in Andergast, Norburg, Festum und Fasar.

Gelingt es den Helden, die Kiste zu öffnen, entdecken sie u.a. darin:

- Pyrophor (ein Grundstoff für Feuerwerk, leicht entflammbar)
- geharzten Wein
- Zinnober (rotes Mineral, wird für den Gewinn von Farbstoffen und Quecksilber genutzt)
- Rosenöl
- Kristallglas
- Nitrol (auch: Braunöl, eine rauchende Säure)
- Brabaker Vitriol (Schwefelsäure)
- ein Verwandlungselixier QS 5 (in einer Menge, die selbst für einen Drachen reicht)

Der Transport der Güter ist aufgrund der Ladung nicht ganz ungefährlich (siehe **Der Kampf und die Kiste**, Seite 92).

die Verhandlung nach den üblichen Regeln für Feilschen beeinflussen (siehe **Regelwerk** Seite 208).

- Ein nächtlicher **Diebstahl** ist möglich, doch führt der einzige Weg aus der Karawanserei durch das große Tor, das nachts mit einem schweren Balken von innen verriegelt ist. Drei Wachen müssten möglichst lautlos ausgeschaltet werden, um nicht das bewaffnete Personal (und mehrere Söldner der reisenden Gäste) zu wecken. Auch eine Flucht mit der 20 Stein schweren Kiste will geplant sein.
- Der **Einsatz von Magie oder Götterwirken** kann hilfreich sein. So führt etwa ein BANNBALADIN zu Erleichterungen beim Feilschen. Gelingt er sogar mit Stufe 9, dürfen die Helden die Kiste, die seit Jahren wertvollen Lagerplatz in Beschlag nimmt, einfach mitnehmen. Ali und Hamil haben beide SK 1.

Abtransport der Kiste

Der Einzeltransport der Alchimica ist (außer für wirklich geschulte Alchimisten) aufgrund der vielen unberechenbaren Zutaten nicht zu empfehlen. Den Helden

steht also eine weitere Reise ins Gebirge bevor, die angesichts der schweren, sperrigen Kiste kaum leichter zu werden verspricht. Die tägliche Sammelprobe, die du im Abschnitt **Überleben in der Wildnis** auf Seite 72 findest, ist während des Aufstiegs um 1 erschwert, es sei denn, die Helden haben sich entsprechend ausgerüstet. Es ist möglich, Ösen an die Kiste schmieden zu lassen, durch die dann Stangen gesteckt werden können. Hierdurch ließe sich die Kiste wie eine Säufte tragen (Listenpreis: 1 Zechine. Das erste Angebot liegt jedoch deutlich darüber. Feilschen ist gefragt).

Alternativ können die Helden für 13 Marawedi ein Maultier erstehen, das für sie die Kiste in die Berge tragen soll. In diesem Fall ist die zuvor erwähnte Sammelprobe nicht erschwert.

Der Rückweg zur Drachenhöhle

Auch für die Rückreise werden die Helden etwa zwei Wochen benötigen. Diese Reise kannst du deinen Spielern in wenigen Worten zusammenfassen oder du spielst eine Szene aus Kapitel II, die du beim ersten Aufstieg ausgelassen hast. Auch eine der dort geschilderten Zufallsbegegnungen ist möglich – vor allem wenn die Helden ein schmackhaft duftendes Maultier mit sich führen.

Noch vor der Ankunft bei der Drachenhöhle werden jedoch die Ban Tirghûfa angreifen, deren Anführer wahrscheinlich nicht mehr gut auf die Helden zu sprechen ist. Für den Fall, dass sich die Helden aus den Zwistigkeiten zwischen dem Emir und den Ferkinas herausgehalten haben, kannst du die Ban Tirghûfa auch durch einen anderen Stamm deiner Wahl ersetzen. In diesem Fall sind die Ferkinas auf Beute aus oder betrachten die Helden als Eindringlinge in ihr Stammesgebiet.

Der Ferkina-Hinterhalt

Falls die Helden Hanaqis, die Frau des Emirs Asad al'Dhehebi, befreit haben, haben sie sich mit dem Haran der Ban Tirghûfa einen mächtigen Feind gemacht. Als seine Späher berichteten, dass die Helden erneut in das Stammesgebiet eingedrungen sind, sieht Tsharîk iban Hâmar die Zeit seiner Rache gekommen und wird den Reisenden im Hochland an einem steilen und unübersichtlichen Geröllhang auflauern. Er will die Helden tot sehen und verspricht seinen Kriegern die Kiste und die Waffen der Helden als Beute.

Mit einer Vergleichsprobe auf *Verbergen* (*sich Verstecken*) 8 (14/13/13) der Ferkinas und *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken*) könnt ihr ermitteln, ob die Helden den Hinterhalt noch rechtzeitig bemerken, um nicht den Status Überrascht zu erleiden (**Regelwerk** Seite 237 bzw. 36). Die Probe auf *Verbergen* ist aufgrund des unübersichtlichen Geländes, welches zahlreiche Möglichkeiten zum Verstecken bietet, um 1 erleichtert. Die Anzahl der Angreifer entspricht der Anzahl der Helden.



Die Ferkinas

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 12 GE 13 KO 14 KK 13

LeP 33 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 5 TP 1W6

RW kurz

Steinaxt: AT 12 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Speer: AT 12 PA 5 TP 1W6+4 RW lang

Kurzbogen: FK 11 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE 2/1 (Tuch- und Fellrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Geländekunde (Gebirgskundig), Ortskenntnis (Ferkina-Dorf), Sturmangriff, Wuchtschlag I, Vorstoß

Talente: Einschüchtern 8, Fährtsuchen 8, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 4, Reiten 9, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Überreden 2, Verbergen 8, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Die Ferkinas kämpfen mit Finten und Wuchtschlägen.

Flucht: ab Schmerz Stufe III

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 oder weniger LeP

Tsharîk iban Hâmar, Haran der Ban Tirghûfa

MU 15 KL 10 IN 13 CH 10

FF 12 GE 13 KO 14 KK 16

LeP 35 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 8

Barbarenstreitaxt: AT 17 PA 6 TP 2W6+7 RW mittel

RS/BE 2/0 (Tuch- und Fellrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Finte I, Geländekunde (Gebirgskundig), Ortskenntnis (Ferkina-Dorf), Sturmangriff, Wuchtschlag I+II, Vorstoß

Talente: Einschüchtern 8, Fährtsuchen 11, Klettern 10, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 5, Reiten 12, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 8, Überreden 4, Verbergen 8, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Der Häuptling benutzt vor allem Sturmangriffe und Wuchtschläge.

Flucht: ab Schmerz Stufe III

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 oder weniger LeP

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Weg durch das Khoram-Gebirge war schon beschwerlich genug, als ihr auf der Suche nach dem Hort der Höhlendrachin wart, und nun macht es euer zusätzliches Gepäck nicht gerade leichter. Schon seit einer guten Stunde geht es, begleitet von einem steilen Geröllhang zu eurer Linken, stetig bergauf. Schroffe Felsformationen aus Sandstein, die Bergwind und Frost in unzähligen Götterläufen geschaffen haben, und dürre Sträucher, die sich in den Felsritzen festklammern, prägen die Landschaft. Am Himmel zieht ein einzelner Khômgeier seine Kreise.

[Sinnesschärfe-Probe, s.o.]

Dann schwirren plötzlich Pfeile durch die Luft und um euch herum erklingt das raue Kampfgeschrei von Ferkinas!

Der Kampf und die Kiste

Die Kiste des Roten Salamanders ist mit alchemistischen Gerätschaften und den verschiedensten Zutaten und Alchimica gefüllt. Erstere sind teilweise aus Glas und zerbrechlich, Letztere sind teilweise hoch reaktiv und potentiell gefährlich. Um diesen Umständen im Kampf mit den Ferkinas Rechnung zu tragen, gelten für die Kiste ein paar Sonderregeln:

- Wenn um die Kiste herum gekämpft wird, kann sie durch einen fehlgegangenen Angriff zufällig getroffen werden. Dazu wird nach dem misslungenen Angriff ein weiterer W20 gewürfelt, bei einem Ergebnis von 19-20 wird die Kiste getroffen.
- Fällt die Kiste im Kampf zu Boden, zählt dies wie 2 Treffer im Kampf.
- Sollten die Ferkinas bemerken, dass die Kiste den Helden wichtig ist, könnten sie auf die Idee kommen, sie gezielt zu zerstören. Steht die Kiste auf dem Boden, ist lediglich eine Aktion nötig – auch wenn die Kiste selbst danach möglicherweise noch intakt ist, sind es viele der enthaltenen Zutaten danach nicht mehr. Wird die Kiste von einem Maultier getragen, so muss eine einfache AT gelingen. Ein danebenstehender Held kann in beiden Fällen versuchen, einen solchen Angriff zu parieren, allerdings ist die Verteidigung um 1 Punkt erschwert.

Wenn die Kiste Schaden erleidet

Erleidet die Kiste im Kampf einen Treffer, bestimmt die Folgen anhand der folgenden Tabelle. Die Anzahl der Treffer +1W6 gibt an, wie viele Alchimica und Gerätschaften insgesamt zu Bruch gegangen sind. Ishlunar wird dann dafür später gegebenenfalls gleichwertigen Ersatz von den Helden fordern.

Treffer	Auswirkung
2	Es klirrt in der Kiste, als ob Glas zerbricht.
4	Ein eigenartiger Gestank entweicht der Kiste.
6	Alle Umstehenden erleiden durch den Gestank 1 Stufe Verwirrung.
7	Es zischt und brodelnd in der Kiste, ein grüner Nebel entweicht aus dem Spalt unter dem Deckel.
8	Der Nebel wird so dicht, dass für alle Umstehenden im Umkreis von 3 Schritt ein Sichtmodifikator Stufe 1 gilt (Regelwerk Seite 239).
9	Im Umkreis von 2 Schritt um die Kiste herum ist mit einer gelungenen Probe auf Sinneschärfe (Wahrnehmen) ein rascher Temperaturanstieg zu spüren.
10	Ein dumpfer Knall entweicht der Kiste.
11	Die Kiste beginnt von innen heraus zu brennen.
12	Die Kiste explodiert, alle Umstehenden erleiden 2W6+2 TP.

Szenen im Kampf

Im Folgenden findest du noch einige weitere Anregungen, um den Kampf spannend und abwechslungsreich zu gestalten.

- Die Ferkinas versuchen, z. B. indem sie auf einen Felsen springen, in eine vorteilhafte Position (**Regelwerk Seite 238**) zu gelangen.
- Wenn die Helden die Kiste wie eine Art Sänfte durch die Berge tragen, ist eine Aktion erforderlich, um sie einigermaßen vorsichtig abzusetzen.
- Steht die Kiste auf dem Boden, kann ein Held oder ein Ferkina innerhalb von einer Aktion mit einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmänöver)* erleichtert um 1 auf die Kiste springen und sich so in eine vorteilhafte Position bringen.
- Haben die Helden ein Maultier erstanden, um die Kiste zu transportieren, gerät dieses bei dem Angriff der Ferkinas in Panik und droht mit der Kiste davonzulaufen. Um das Tier während des Kampfes zu beruhigen und von einer wilden Flucht in die Bergwildnis abzuhalten, ist es notwendig, dass es ein Held an einem Seil oder am Zügel festhält. Alle Handlungen im Kampf sind für diesen Helden zusätzlich um 1 erschwert. Er hat außerdem nur eine Hand für eine Waffe frei. Zusätzlich muss er in der ersten KR eine Aktion aufwenden und eine Probe auf *Tierkunde (domestizierte Tiere)* -1 ablegen, um das Tier zu beruhigen. Die Anzahl der QS gibt an, wie viele Runden das Tier ruhig bleibt, bis die nächste Probe notwendig ist. Misslingt die Probe, versucht das Tier sich mit einer vergleichenden Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* 10 (15/15/15) loszureißen.
- Wenn das Maultier getürmt ist, können die Helden es nach dem Kampf mit einer Probe auf *Fährtsuchen (tierische Spuren)* wiederfinden. In diesem Fall

bleibt zu hoffen, dass die Helden das entflohenen Tier schneller finden als die hungrigen Khoramsbestien, die hier überall auf Beute lauern ...

Haben die Helden den Kampf für sich entschieden, können sie ihren Weg zu Ishlunars Höhle fortsetzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Kaum dass sich die mächtigen Krallen der Drachin um die Kiste geschlossen haben, ergreift eine ungebremste Neugier von euch Besitz, als wüsstet ihr nicht längst, was sich in der Kiste befindet. Ishlunars schlitzförmige Pupillen sind wie gebannt auf euer Mitbringsel gerichtet, das sie mit einer Leichtigkeit hält, als wöge es kaum mehr als eine Feder.

„Ich danke euch“, knurrt die Drachin und in euren Köpfen blitzten Bilder auf von der Truhe, von Reagenzgläsern und von Ishlunar selbst, die sich wissbegierig über große Folianten beugt. „Ihr habt euren Teil der Abmachung eingehalten (Kiste, Reagenzgläser, brodelnde Substanzen), so will ich auch meine halten (Stößel zerstößt Pulver, blaue Flüssigkeit fließt in klare). Nehmt euch die Decke, Kleinwichte (Roter Salamander, schwarzer Rauch quillt aus einer Schale, Drachfeuer bringt Gefäß zum Kochen), und gehabt euch wohl.“

Alchimica gegen ein gewebtes Rätsel

Ishlunar sprüht vor Neugier und würde sich am liebsten direkt mit der Kiste in ihre Alchimistenhöhle zurückziehen. Ihr ist es nur recht, wenn die Helden einfach das Tuch nehmen und den Ort damit verlassen. Sollten die Helden Ishlunar noch einmal in ein Gespräch verwickeln wollen, ist das etwas, das der Drachin derzeit große Konzentration abverlangt (alle Proben, z. B. auf *Willenskraft* 13 (18/13/15) und *Selbstbeherrschung* 11 (18/18/30) sind für die Drachin um 3 Punkte erschwert.

Falls die Helden also nicht allzu gierig werden, ist es möglich, Ishlunar weitere Schätze aus dem Hort abzuschwatzen (im Zweifelsfall: Vergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)* 2 (16/13/15) erschwert um 3). Wenn sie der Drachin noch dazu das Maultier anbieten, auf dem sie die Kiste möglicherweise transportiert haben, ist die Probe für die Helden sogar nur um 2 Punkte erschwert.

Mit dem aufwändig gestalteten bunten Tuch im Gepäck machen sich die Helden schließlich auf den Rückweg nach Khunchom. ○

• Diese Reise verläuft nach all den Strapazen – und weil deine Spieler wahrscheinlich unaufmerksam sind, jetzt wo die Geschichte auserzählt ist – ruhig und ohne weitere Vorkommnisse. Es sei denn, du hast die Helden auf der Hinreise mit Figuren bekanntgemacht, deren weitere Entwicklung die Spieler interessieren könnte. Da die Helden wochenlang unterwegs waren, ist die Rückreise der geeignete Zeitpunkt, um die Helden diesen Figuren noch einmal begegnen zu lassen und ihnen zu zeigen, was seit ihrem letzten Aufeinandertreffen aus diesen Personen (oder Orten) geworden ist.

Der Lohn der Mühlen

Nach ihrer Ankunft im Erzhort des Südens werden die Helden sofort zur Erzäbtissin geführt.

Kerime al'Kadim dankt den Helden für ihren Einsatz und ist voller Neugier, was die Helden über Ishlunar und ihre gesamte Expedition zu berichten haben. Bei Speisen und Getränken im großen Versammlungsraum des Klosters lässt sie sich die Vorkommnisse in aller Ausführlichkeit schildern, während sie immer wieder in den Aufzeichnungen der Helden blättert und interessiert Fragen stellt.

Natürlich erhalten die Helden am Ende die vereinbarte Belohnung. Kerime überreicht ihnen außerdem Kameen (Broschen mit Relief) aus Onyx, die das Wappen des Draconiterordens zeigen, eine Schlange, die sich dreimal um zwei Schriftrollen windet. Sie weisen die Helden als verbündete des Ordens aus und so können sie künftig in Ordenshäusern und Hesindetempeln mit Unterstützung rechnen.

Die Helden erhalten darüber hinaus **10 Abenteuerpunkte** zur freien Verfügung plus **8 AP** zur Steigerung ihrer Naturtalente.

Falls sie Hanaqis Verschwinden klären konnten, gibt es zusätzlich **1 AP** sowie **1 AP**, wenn sie erfolgreich zwischen Novadis und Ban Sharîda vermittelt haben. Noch einmal **3 AP** gibt es, wenn sie auch an Hanaqis Befreiung mitgewirkt haben.

Was geschieht mit dem As'Haima?

Kerime wird das bunte Tuch, das sie auch weiterhin nicht als maraskanisches As'Haima bezeichnen wird, ihren Chronisten übergeben. Diese werden sich fortan bemühen, sein Geheimnis zu lüften. Wahrscheinlich wird es ihnen irgendwann gelingen, das Rätsel zu entschlüsseln und den Hort der Skrechu auf Maraskan ausfindig zu machen, um dann einen entscheidenden Schlag gegen sie zu landen. Doch das ist Stoff für ein anderes Abenteuer ...



ANHANG

Tulamidische Namen

Tulamidische Namen bestehen aus dem Eigennamen der Person und dem Namen des Vaters oder der Mutter, die mit einem *ibn* (Sohn des) bzw. einem *saba* (Tochter der) verbunden werden. Gängig ist auch, statt des *saba* ein *-sun(n)i* / *-sunya* an den Namen des Vaters / der Mutter anzuhängen. Weitere Vorschläge findest du auch im **Regelwerk** auf den Seiten **98** und **104**.

- weiblich: Azina, Belima, Leila, Mahira, Meriban, Nedime, Riftah, Sefira, Shenny, Shila, Yamira, Yezemin
- männlich: Abdul, Abu, Ali, Fahud, Faramud, Hamed, Kasim, Mustafa, Said, Selim, Selo, Tulef

Eine aranische Eigenart ist auch, tulamidische mit garetischen Namen zu vermischen, sodass es in Aranien auch Namen wie Aylalind, Fayrike, Hildebeth, Neraidane, Rashpatane (w) oder Abdulon, Abubrecht, Harunian, Retoban und Tuleffried (m) gibt. Manche Personen führen zudem einen Familien- bzw. Sippennamen, den sie an den Namen anhängen. Ali ibn Alef as'Sarjabaran ist also Ali Sohn von Alef aus der Sippe der as'Sarjabaran.

Aussprachehilfe Tulamidya

Die meisten Namen und Begriffe in diesem Abenteuer sind typisch tulamidisch, ebenso wie die Meisterpersonen. Um ihnen in den Augen deiner Spieler etwas Exotisches zu verleihen, kannst du ihre Namen, aber auch ihre Aussprache „tulamidisieren“. Hierzu möchten wir dir gerne einen Vorschlag unterbreiten:

- Im Tulamidischen werden *h* und *ch* in der Regel kehlig ausgesprochen wie in ‚Dach‘ (Muhalla).
- Ein *j* wird wie *dsch* ausgesprochen wie in ‚Journal‘ (al'Sarjabaran, Radajana, Feruja, Rahja).
- Aus *s* wird *ß*, auch am Wortanfang (Sarjabaran).
- Ein *z* klingt nach einem weichen *s* wie in ‚Süden‘, wobei Zorgan so lange mittelreichischem Einfluss ausgesetzt war, dass selbst Alteingesessene hier in-between ein hartes *z* sprechen.
- Ein *y* wird wie *j* gesprochen (Maharanyat, Yalaiad)
- Ein *w* wird fast wie ein *u* ausgesprochen (sprich: Uadi statt Wadi, Marauedi statt Marawedi).

Kleines tulamidisches Wörterbuch

Begrüßung/Abschied

Ahlan!: Heda!, Hallo!

Azur al'azilach: Guten Morgen! (wörtl. etwa: „Rosenhimmel“)

Maha as-Salâma!: Abschiedsgruß. Sinngemäß etwa: Gute Reise! (wörtl. etwa: „Sehr groß sei der Frieden!“)

Marhaba!: Willkommen!

Salâm! Sei/Seid begrüßt! (wörtl.: „Frieden!“)

Anreden/Bezeichnungen

Abd: Diener, Geweihter (als Diener einer Gottheit), weiblich: Abda

Bel/Beli: aus dem Ur-Tulamidya.: „Herr/in“ (in Aranien gebräuchlich)

Effendi: höfliche Anrede (etwa: Exzellenz)

Sahib: respektvolle Anrede (etwa: Meister)

Sayid: Herr/Herrin (im Aranischen auch aus dem Ur-Tulamidya: Bel/Beli)

Shîr/-im: Streiter

Ya ...: Anrede („O ...“)

Alltägliches

Abu: Vater

Agha/hi: Hauptmann/-frau

Amja: Onkel

Ana Alrik: Ich heiße Alrik.

Ashtarra: Magie, Sternenkraft

Bakschisch: Gabe, Gefälligkeit

Bashar/i: Weibel/in

Ben/Beni: Sohn/Söhne

Châra!: derber Fluch (wörtl.: „Scheiße!“)

Kismet: Schicksal

Men-fadlek: Entschuldigung!, Verzeihung!

Shokran: Danke!

Tafadal: Bitte sehr!

Umm: Mutter

Yalla: anfeuernder Zuruf (etwa: „Los!“, „Komm!“ oder „Vorwärts!“)

Ya Fuchud, ya Dschambul, ya ben wa benbeni w'abu'l Kachelaq! Du Selemferkel, du Warzenschwein, du Sohn, Enkel und Vater von Ungeziefer!




AVENTURISCHER ALMANACH

Das Schwarze Auge

Entdeckt Aventurien in all seiner Vielfalt! Der **Aventurische Almanach** entführt euch in die Welt des Schwarzen Auges, und bietet auf 264 vollfarbigen Seiten einen Überblick über den phantastischen Kontinent Aventurien, die Heimat des Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge**.

Diese Weltbeschreibung bildet die Grundlage für euer Spiel auf Aventurien und richtet sich an Spieler und Meister gleichermaßen. In der Regionsübersicht erfahrt ihr alles über die verschiedenen aventurischen Länder und ihre Bräuche. Neben Beschreibungen der wichtigsten Städte und Regionen und ihrer Bewohner erwarten euch Ausflüge in die aventurische Flora und Fauna mit spielfertigen Werten für ausgewählte Kreaturen und Pflanzen, Wissenswertes über Handel und Wandel, Recht und Gesetz sowie Zauberei und Götterwirken. Aber auch berühmte Persönlichkeiten, die Geschichte des Kontinents und speziell für den Meister reservierte Mysterien sind im **Aventurischen Almanach** enthalten.

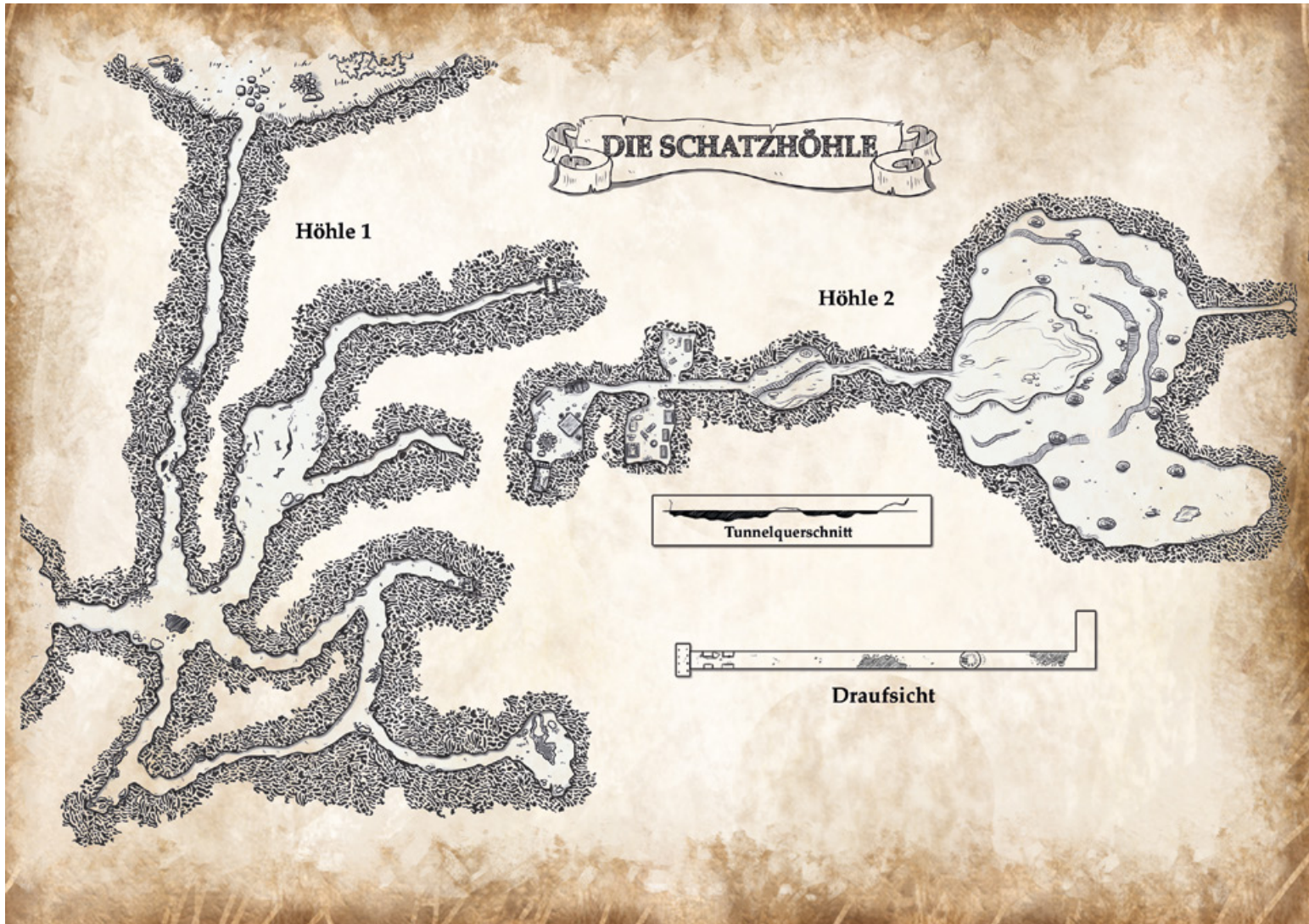
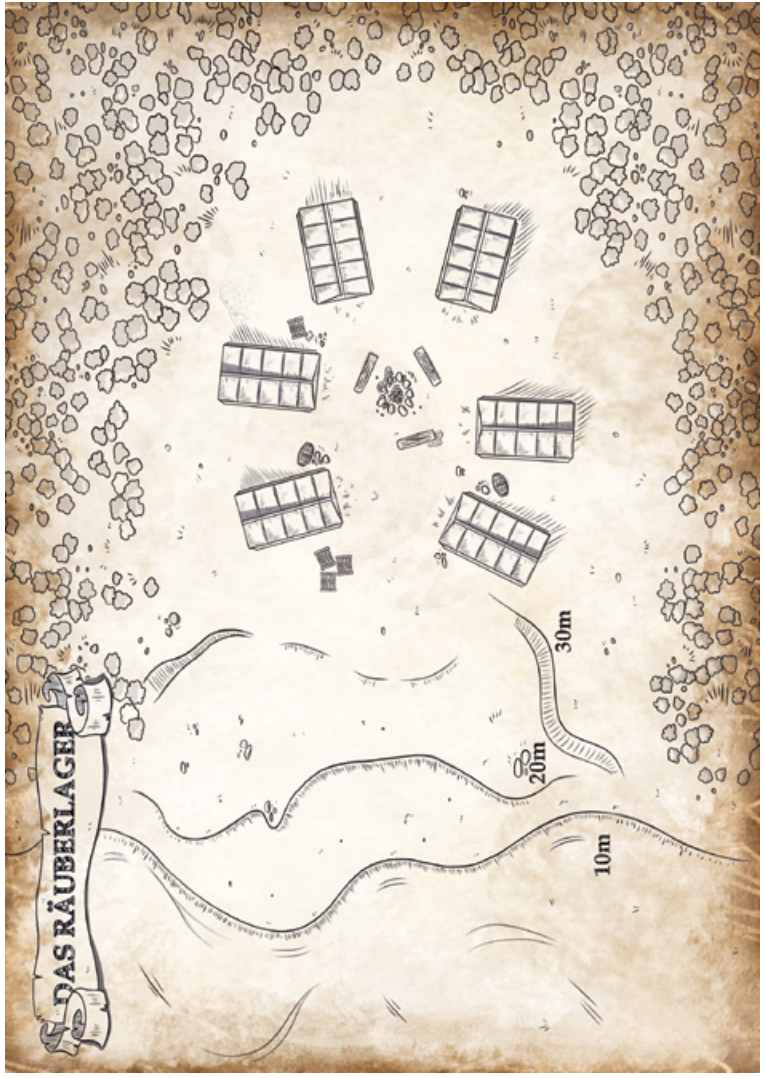


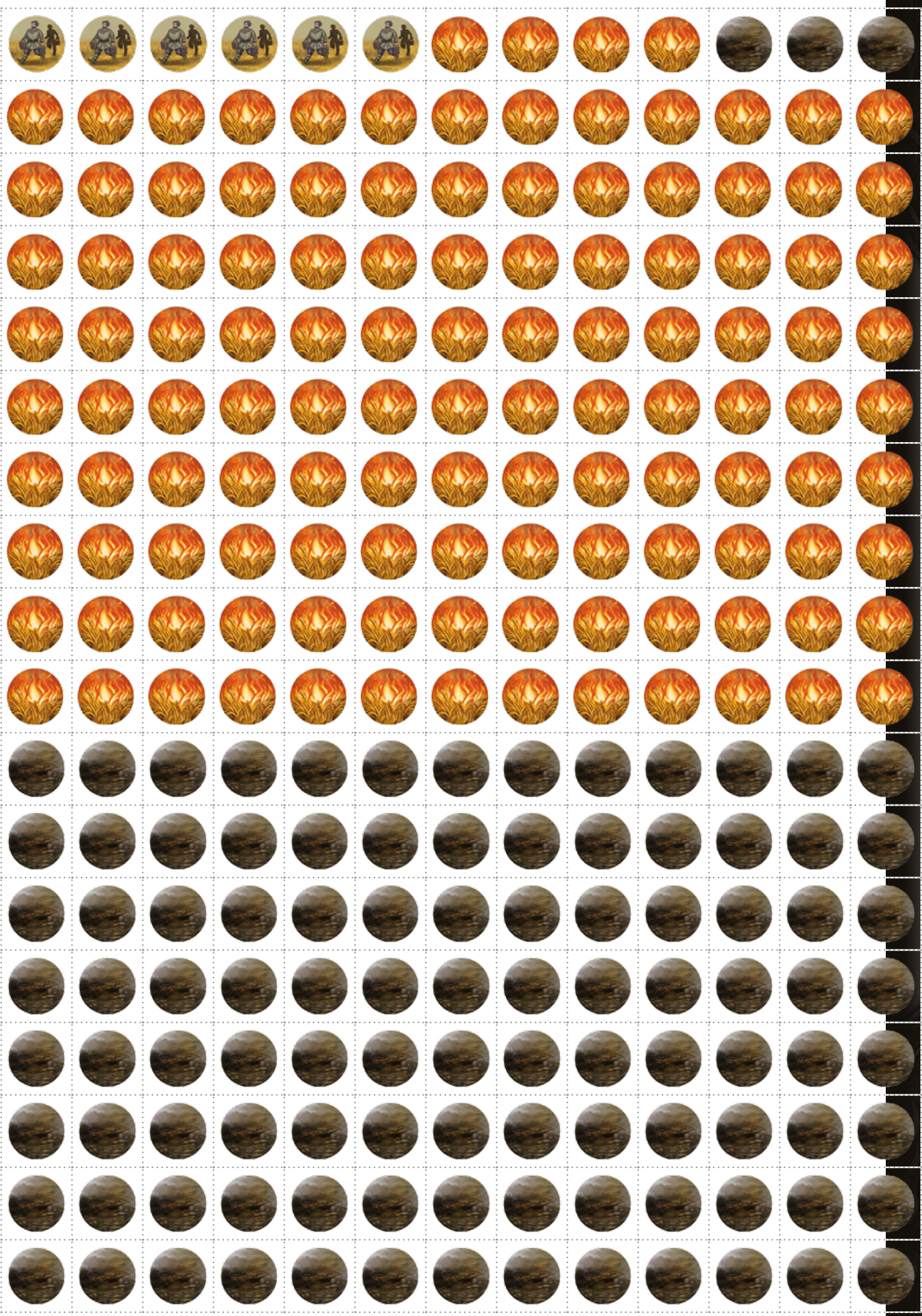
Hardcover (US25002)
ISBN: 978-3-95752-233-7
Preis: € 39,95

Softcover (US25002S)
ISBN: 978-3-95752-118-7
Preis: € 19,95

WWW.ULISSES-SPIELE.DE

 **ULISSES
SPIELE**





AVENTURIEN

Drachenwerk & Räuberpack

von Daniel Simon Richter, Tim Niclas Scheffler und Alex Spohr, überarbeitet von Marco Findeisen und Daniel Simon Richter

Feuerspeiende Drachen und hinterlistige Räuberbanden gehören zu den klassischsten Elementen bei Das Schwarze Auge. Diese Anthologie enthält gleich drei Abenteuer nach den Regeln der 5. Edition, in denen sich alles um Drachenwerk und Räuberpack dreht.

In **Späte Post** werden die Helden durch eine mysteriöse Botschaft aus der Vergangenheit in eine unheimliche Geschichte über Kobolde, verwegenes Räuberpack und einen Schatz verwickelt. Für eine **Hochzeit wider Willen** sind die Helden als Geleitschutz angeheuert, doch der unwillige Bräutigam ist scheinbar nicht der Einzige, der mit allen Mitteln versucht, die Hochzeit zu verhindern. Auf einer Expedition ins zerklüftete Khoram-Gebirge gilt es schließlich, **Ishlunars Schätze** zu entdecken. Doch barbarische Ferkinas, wilde Kreaturen und eine leibhaftige Drachin stehen zwischen den Helden und der Bergung eines alten Relikts aus dem Drachenhort.

Dieser Sammelband ist besonders gut für Einsteiger geeignet und bietet ausführliche Beschreibungen und Hilfestellungen zu Abenteuerverlauf, Örtlichkeiten und Meisterpersonen sowie zu den Herausforderungen, die eure Helden erwarten.



Drei DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Helden

Genre: abenteuerliche Schatzsuche, Reise- und Wildnisabenteuer

Voraussetzungen: keine

Ort: die Nordmarken, Aranien, der Balash und das Khoram-Gebirge

Zeit: beliebig

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

Erfahrung der Helden: unerfahren bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampf

Naturtalente

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25303PDF