

DER LETZTE HELD

Magazin der Fantasy-Rollenspieler

Abenteuer:
„Der Wolfenhain“

Story:
Wenn Riesen
sich erheben

Havena:
Fenia Bodiak,
Perainegeweihte
&
Checkliste aller-
bisherigen
Ergänzungen

Rezis:
DSA, Midgard,
Abenteuer-Sets,
ERPS



35

Eile mit Weile bei Ruf des Warlock

Etwas zerknirscht und gewollt lächelnd schaute er schon drein, der arme Olaf Hennen, Drahtzieher hinter und bei allen Produktionen für *Ruf des Warlock*. Eigentlich hatte er sich nach monatelangem Fertigstellungsstreß auf gleich drei Neuerscheinungen für sein System gefreut, doch des Schicksals Wille sprach eine andere Sprache: mit *Titanen* kam als einzige Neuheit ein weiteres Abenteuer auf den Markt.

Bewundern konnte man auf den Spielertagen aber bereits das faszinierende Titelbild des angekündigten Quellenbandes über besondere Orte dieser Rollenspielwelt. Die überarbeitete Neuauflage des Systems wird uns wohl ebenfalls in der ersten Jahreshälfte erreichen.

Aus dem Verlag hinter dem Thresen

Trotz des Mehraufwandes zur Unterhaltung mittlerweile zweier Rollenspielläden in Hannover hat es die *Redaktion Abenteuer-Sets* geschafft, ihr Sortiment um einige Bände zu erweitern. In der Luxus-Abenteuerreihe kam mit dem Titel *Götterdämmerung* ein weiteres universelles Gruppenabenteuer und in der A5-formatigen Reihe zwei weitere Bände hinzu, wovon wir Euch das Soloabenteuer *Die Schlacht von Havalhorn* in dieser Ausgabe vorstellen.

Ulrich Kiesow ist tot

Als mich Frank Jäger am Sonntag, den 2. Februar anrief, glaubte ich an einen freundschaftlichen Anruf. Doch die Meldung, die er von der Spielwarenmesse in Nürnberg mitgebracht hatte war bedrückend. Ulrich Kiesow, Begründer des Schwarzen Auges, war am Mittwoch zuvor gestorben.

Zunächst wollte ich das Gehörte gar nicht glauben, doch sie ließ es nicht verleugnen. Seit längerem litt der beliebte DSA-Chef schon an einem schwachen Herzen und wartete auf ein Spenderherz. Diesem Leiden ist er nun erlegen.

Es erscheint mir zwecklos, all die guten Publikationen aufzuzählen, die aus der Feder von Ulrich Kiesow stammen, aber mit *Die Attentäter* schuf er mein absolutes Lieblingsabenteuer von DSA, mit dem sich alle anderen nicht messen können. Er war es auch, der an Gerd, Frank und mich herantrat, als es darum ging, die Beschreibung von Havena in der Alberniabox zu verfassen. Ich erinnere mich auch noch gut an einen Telefonanruf vor einigen Jahren. Er fragte mich, ob ich Lust hätte, ein zweites Soloabenteuer zu schreiben, wobei bereits Titel und Titelbild feststanden.

Ulrich Kiesow war es, der die Letzten Helden immer wieder dazu ermutigte, den Helden herauszubringen, und mit seinem Vorschlag, unsere alten Havena-Ergänzungen doch ein wenig umfangreicher und professioneller zu publizieren, ist er indirekt zum Vater der heutigen Havena-Ergänzungsbände geworden.

Ich möchte Ulrich Kiesow an dieser Stelle im Namen aller Letzten Helden und des Drachenland-Verlages für alles danken, was wir ihm zu verdanken haben. Ohne ihn wäre DSA sicherlich nicht zu dem geworden, was es heute ist. Wir werden ihn so in Erinnerung behalten, wie wir ihn immer gesehen haben, als lustigen Rollenspieler, dem die Welt Aventurien und seine Leute sehr am Herzen lagen.

Andreas Michaelis
Andreas Mätzing & Ulf Zander

DER LETZTE HELD 35, Februar 1997

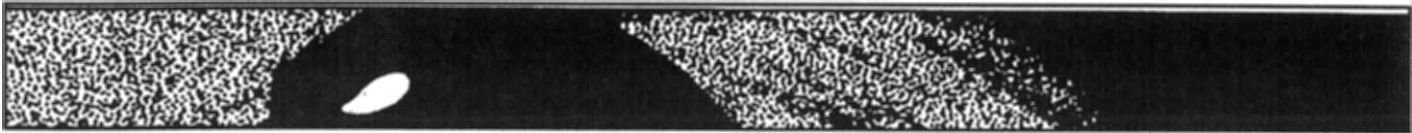
Herausgeber: Zander & Mätzing GbR - Drachenland-Verlag, Vor dem Dorfe 19, 38108 Braunschweig; **Redaktionsleitung:** Andreas Michaelis; **Redakteure:** Ulf Zander (Rezensionen, News, Morh-Khaddur), Andreas Michaelis (Havena, Abenteuer, Aventurien), Andreas Mätzing (Morh-Khaddur), Gerd Böder (Havena); **Ständige Mitarbeiter:** Oliver Baeck; **Titelbild:** Andreas Mätzing; **Karten und Illustrationen:** Andreas Mätzing, Andreas Michaelis, Walter Haywood; **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Dirk Zeumer.

Preise Einzelhefte: DLH 2: 2 DM, DLH 22-25: 4,80 DM; ab DLH 26: 5,80 DM; DLH 34: 6,80 DM; Porto: 0,50 DM pro Heft, max. 1,50 DM Porto; Auslandsporto: 4 DM; Abonnement: 25 DM für 4 Ausgaben; Aboangelegenheiten und Vertrieb: Christine Zander; Anzeigenleitung: Ulf Zander. Vertrieb in Österreich exklusiv durch: Spielerei, Mariahilfer Str. 88a, 1070 Wien.

Bankverbindung: Postgiroamt Hannover, BLZ 250 100 30, Konto-Nr. 1854 11-307

(c) by Drachenland-Verlag 02/97; Nachdruck, auch auszugsweise, zu gewerblichen Zwecken nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.

Das Schwarze Auge ist ein eingetragenes Warenzeichen von Schmidt-Spiele und Freizeit, Midgard ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Klee-Spiele GmbH, Fürth, und des Verlages für F&SF Spiele, Stelzenberg. Alle Regelerweiterungen, Artikel und Abenteuer für DSA und Midgard sind inoffiziell.



Der Wolfenhain

Ein Abenteuer im Orkland
für 3-6 Helden
von Dirk Zeumer
und Andreas Michaelis



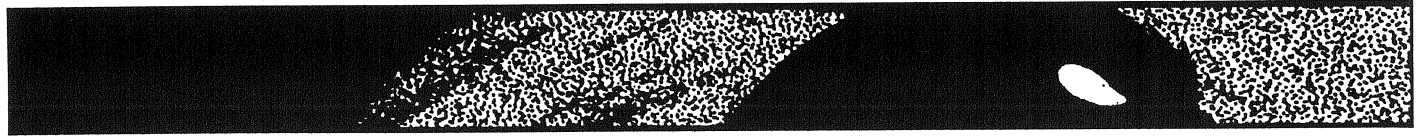
„Einem seidenen Tuche gleich schmiegt sich der Wald an die steilen Hänge, als wolle er jede Unebenheit des kalten Steines verbergen. Kraftvolles Grün ziert die Spitzen der Bäume und die kühlen Tropfen des Morgentaus, die sich auf den Blättern als kleine Perlen zeigen, erstrahlen im weichen Licht der aufgehenden Sonne im silbrigen Glanze. Nichts vermag dieses einmalige Schauspiel der Natur zu stören.

Ruhe und Frieden wären wohl angemessene Worte, die jedem Betrachter in den Sinn gelangen. Läge dieser Ort einige hundert Meilen weiter südlich, so wäre er wohl ein beliebtes Ziel für so manch feine Gesellschaft.

Aber nur wenige Meter hinter der Waldgrenze wandelt sich dieses Bild. Dunkelheit regiert in seinem Innern. Nur vereinzelt durchdringt ein Lichtstrahl die hohen Kronen. An diesen Stellen enthüllt es ein verwobenes Dickicht aus verdorrten Farnen und totem Geäst, die ein Durchdringen zum Mühsal werden lassen. Es ist, als wolle sich das Wesen des Waldes der Welt entziehen und seine Umgebung durch ein prächtiges Gewand entschädigen.

Wie trügerisch doch die sonst so ehrliche Natur zu sein vermag ...”

(Nanob, der Jäger, bei einem Besuch in Groenvelden)



Allgemeines zum Abenteuer

Das folgende Szenario ist kein Abenteuer im üblichen Sinne. Obgleich die Helden mit einem Auftrag ausgesandt werden, den sie hoffentlich mit allen Mitteln zu erfüllen gedenken, sind sie doch eher in die Rolle eines Zuschauers gedrängt. Sie mögen zwar in der Wahl ihrer Taten und Aktionen so uneingeschränkt wie nur eben möglich sein, doch ist ihr Einfluß auf die Vorgänge eher bescheiden. Es wird daher die Aufgabe des Meisters sein, den Spielern diese Wahrheit so lange wie nur irgend möglich vorzu-enthalten und auf ihre Aktion mit aller erdenklichen Aufmerksamkeit einzugehen. Der eigentliche Gedanke dieses Szenarios liegt in der Schaffung eines Stückchen "lebendigen" und greifbaren Umfeldes für die Stadt Groenvelden und in der Vorbereitung der Spieler auf kommende Abenteuer, die sich um diese winzige Oase der Zivilisation weitaus ungewöhnlicher gestalten werden, als sie es vielleicht erwarten.

Abendliche Gespräche

Auch wenn Phexcaer eine wirklich interessante aventurische Stadt ist, verschlägt es Helden nur hierher, wenn sie dort etwas suchen, das man anderswo nicht finden kann. Da es nicht Aufgabe dieses Abenteuers ist, die Charaktere in diese verruchte Stadt zu führen, wollen wir diese Aufgabe vertrauensvoll dem Spielleiter überlassen. Für dieses Szenario ist es nur wichtig, daß sie sich eines Abends in der Taverne "Sieben Kreuzer" einfinden, das von einer Frau namens Nhaile Ringen geführt wird, die auch für den ordentlichen Ruf des Hauses verantwortlich ist.

Ihr Schankraum mit seinem laut knisternden und wohlige Wärme spendenden Kamin kann am heutigen Abend offenbar keinen Phexcaerer aus seinem Hause locken, denn bis auf eine dreiköpfige Gruppe von Fremden, die sich in einer Ecke des Raumes einen Humpen des vorzüglichen Bieres schmecken läßt, sind alle Tische leer. Schon kurz nach dem Eintreten der Helden dürfte ihnen klar werden, daß zumindest die beiden älteren Männer bereits mehr als nur einem Biere zugesprochen haben, denn ihre Gesichter spiegeln einen wohlbekannten Ausdruck überschwenglicher Zufrieden- und Entspanntheit wieder.

Lediglich der jüngere Mann, vielleicht Mitte Zwanzig, starrt unentwegt und offensichtlich geistesabwesend seinen Humpen an, den er mit beiden Händen fest umklammert hält.

Es fällt nicht schwer, dem Ge-

spräch dieser Gruppe zu lauschen, denn keiner von ihnen gibt sich sonderlich Mühe, seine Stimme im Zaume zu halten. Lediglich Luthgar, der jüngere Mann, verfällt zuweilen in ein für die Helden unhörbares Flüstern, das sofort mit großem Gelächter der beiden anderen quittiert wird. So können die Helden erfahren, daß es sich bei den Dreien um Glücksritter handelt, denen bei der Goldsuche am Feldir das nötige Quentchen Glück beschieden war.

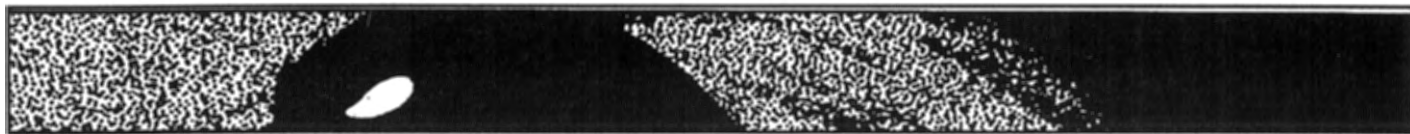
Forgard und Athorn, die beiden älteren, schmieden lauthals Pläne und wollen im Laufe des morgigen Tages Phexcaer verlassen und gen Andergast ziehen, wo sie über die Wintermonate ihren gefundenen Reichtum in zivilisierteren Gegenden zu verprassen gedenken. Luthgar hingegen beteiligt sich nicht an den Gesprächen, sondern murmelt ab und an ein "ich muß dorthin", woraufhin er irgend etwas aus der Tasche holt, um es zu betrachten.

Als Luthgar Stimme wieder zu einem Flüstern wird und seine Miene einen sorgenvollen Ausdruck annimmt, platzt Forgard der Kragen. Mit lauter Stimme fährt er Jüngeren an, dieses Hirngespinnst endlich aus seinem Kopf zu verbannen. Er solle sich lieber Gedanken darüber machen, ob er den Unterhalt für seine zukünftige Familie auch weiterhin als Goldsucher aufzubringen gedenkt, oder ob er nicht doch lieber einer seßhaften Tätigkeit nachgehen wolle. Statt eine Antwort zu geben, erhebt sich der junge Mann vom Tisch, steigt ohne einen weiteren Blick auf seine Kumpanen die Treppe hinauf und begibt sich in seine Kammer, deren Tür mit lautem Krachen ins Schloß fällt. Forgard hingegen scheint sich schon wieder beruhigt zu haben und ordert mit einem Wink zu Nhaile zwei weitere Humpen Bier.

Sofern die Helden es wünschen, können sie ohne besondere Schwierigkeiten ein Gespräch mit Forgard und Athorn beginnen. Ein paar zusätzliche Humpen dieses köstlichen Trunkes wird die Redseligkeit der beiden nur noch ins Unermeßliche steigern (vielleicht sind die Helden an der Geschichte ihres heldenhaften Kampfes gegen den einarmigen, doppelköpfigen Riesentroll interessiert?). Ziehen die Helden es vor, unter sich zu bleiben, so werden Forgard und Athorn mit langen Zügen ihre Humpen leeren und ebenfalls ihre Zimmer aufsuchen.

Forgard und Athorn wurden vor über vierzig Jahren als Findelkinder von einem Bauern in Waldesbeck, einer kleinen Siedlung südöstlich von Ferdok, in den Kreis seiner Familie aufgenommen und von ihm und seiner Frau großgezogen. Als sich der Tag ihres Auffindens zum sechzehnten Male jährte, sagten sie Waldesbeck und ihrer Familie Lebewohl und zogen seitdem zusammen durch die Weiten des Nordens. Ihren Lebensunterhalt verdienten sie sich als Tagelöhner, Söldner, Leibwächter, Goldsucher und dergleichen mehr. Etwa im Frühling dieses Jahres erfuhren sie von





einem Firungeweihten vom Goldvorkommen am oberen Lauf des Feldirs. Ein gefundenes Fressen, wie es schien, denn beide hatten gerade wieder einmal ein größeres Loch in ihrem Geldbeutel.

Kommt das Gespräch auf Luthgar, so werden beide schnell zu erkennen geben, daß sie eigentlich nicht viel über ihn wissen. Er tauchte vor gut zwei Monaten in der Nähe ihres Lagers auf, gab sich als Goldsucher aus und obwohl sie diese kleine Lüge schnell durchschauten, erlaubten sie ihm, sich ihnen anzuschließen - mit der geboten Vorsicht, versteht sich. Doch wenngleich Luthgar selbst das Grundwissen eines Goldsuchers fehlte, machte er diesen Umstand mit seinen kräftigen Armen und einer großen Ausdauer wett. Abends, am Lagerfeuer, gab er sich überaus schweigsam und die wenigen Male, in denen er das Wort ergriff, schwärmte er von einem prächtigen und phexgefälligen Mädels namens Marutha aus Phexcaer, die er zu freien gedachte. Mit dem Gold, das er zu finden hoffte, wollte er sich und seiner Zukünftigen ein eigenes gemütliches Heim schaffen - doch dürfte sein Anteil dazu kaum ausreichen, wie die beiden mit einem bedauernden Grinsen hinzufügen.

Wird Forgard auf seinen Wutausbruch angesprochen, so wird er diesen mit einem Schulterzucken als Nichtigkeit abtun und nicht weiter darauf eingehen. Haken die Helden jedoch nach, ergreift Athorn das Wort und berichtet, daß Luthgar seit mindestens einem Monat von seltsamen Träumen verfolgt wird, die ihn mitten in der Nacht schweißgebadet erwachen lassen. Forgard glaubte an eine Art Krankheit, doch irgendwann platzte Luthgar mit der Bitte heraus, ob die beiden ihn nicht in den Wolfenhain begleiten würden. Es gäbe dort einen Ort, den er ständig in seinen Träumen sehen würde und der ihnen allen Glück und Wohlstand verspreche.

Allein diese Erwähnung des Traumes bringt Forgard wieder in Rage. Mit einer wahren Schimpfkannonade, die sich über das Ausprügeln solcher Kindereien, Luthgar vermalteite Sorglosigkeit, den unheimlichen Wolfenhain und alle sonstigen Unbilden dieser Welt ausläßt, stürzt er den Rest seines Bieres herunter, knallt den leeren Humpen auf den Tisch und zieht sich in seine Kammer zurück. Mit einem entschuldigenden Blick zu den Helden folgt Athorn ihm.

Morgendliche Schelte

Nicht die gerade aufgehende Sonne wird die Helden aus ihrem wohlverdienten Schlaf reißen, sondern vielmehr wütendes Gebrüll, das von den Stallungen des Gasthofes in die Kammer der Helden dringt.

Selbst wenn sie keine große Eile an den Tag legen, um an den

Ort des Geschehens zu gelangen, werden die Helden den aufgebracht Forgard antreffen, dessen eine Hand einen kleinen Beutel mit wilden Gesten umher wirbelt, während seine andere Hand vom Ohr des schwächlichen und höchst verängstigten Stallburschen Besitz ergriffen hat. Athorn steht, beide Hände zu Fäusten in die Hüften gepreßt, mit versteinerten Miene vor den beiden, während eine verstörte Nheile an seiner Seite beschwichtigend auf alle einredet.

Des Übels Grund ist weniger im Stallburschen zu finden, der in der Nacht die warme Schankstube seiner kleinen Kammer im klammen Stall vorzog, als in dem kleinen Beutel und dem Fehlen eines Pferdes.

Offensichtlich hat sich Luthgar in den frühen Morgenstunden auf den Weg gemacht und dabei Forgards Pferd mit sich genommen. Er hinterließ den kleinen Beutel mit Goldnuggets und einen kleinen Brief, dem zu entnehmen ist, daß sich Forgard einen Teil des Goldes als Bezahlung für das Pferd nehmen soll. Den Rest sollen die beiden Goldsucher seiner geliebten Marutha bringen und ihr versprechen, Luthgar sei in einigen Wochen zurück, um um ihre Hand anzuhalten.

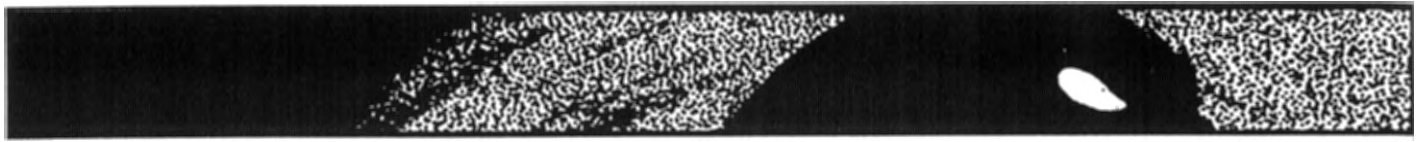
Forgard beruhigt sich ob des Goldes zusehends, als Athorn eine Handvoll Nuggets aus dem Beutel zieht und sie unter dessen Nase hält. Mit einem leisen Fluchen entläßt er das angeschwollene Ohr des Stallburschen seinem harten Griff und ein schiefes Grinsen huscht über sein Gesicht, als der Stallbursche die Gunst der Stunde nutzt und sich eiligst aus dem Staube macht. Der Mann zählt einige Goldbrocken ab, tut den Rest in den Beutel zurück und gibt ihn dann Nheile. Sie solle es dem Zimmermann Engolf Orthen bringen und ihm sagen, sein zukünftiger Schwiegerson sei noch einmal aufgebrochen, um einem Hirngespinst nachzujagen.

Die beiden Goldsucher sehen von einer Verfolgung Luthgar ab, denn, um mit ihren Worten zu sprechen, wozu diesem Bruder Leichtfuß hinterherjagen, wenn er letztlich doch für das Pferd gezahlt hat und zudem die Verlockungen der großen Städte warten? So sattelt Athorn seine Stute während Forgard mit einem Seufzen sein Gepäck auf dem Lasttier verstaute und beide ziehen mit einem letzten Gruß von dannen..

Dann wendet sich die Wirtin des Gasthauses den Helden zu:

“Wenn ihr euch ein Frühstück verdienen wollt, dann bringt dieses Gold





zu dem Zimmermann. Aber laßt euch nicht einfallen, es zu stehen!"

Daraufhin dreht sie sich um und geht zusammen mit den Helden in den Schankraum, wo sie ihnen ein ausgiebiges Frühstück spendiert.

Eine traurige Braut

An dieser Stelle soll davon ausgegangen werden, daß die Helden das Gold wirklich unangetastet zum Zimmermann Engolf Orthen bringen. Dort angekommen, öffnet ihnen ein junges Mädchen die Tür und schaut sie fragend an. Bei ihr handelt es sich um Marutha, und ein dicker Bauch kündigt davon, daß sie ein Kind erwartet.

Haben die Charaktere schließlich ihre Geschichte erzählt und die Goldnuggets abgegeben, wird der stämmige Ergolf derart heftig mit der Faust auf den Tisch hauen, daß ein lautes Knacken des Holzes zu hören ist.

"Ich habe dir gleich gesagt, du sollst dich nicht mit diesem Träumer einlassen, und jetzt trägst du sein Kind unter dem Herzen. Soll es etwa auf die Welt kommen, bevor Phex euch zu Mann und Frau gemacht hat?"

Verflucht, wir müssen ihn zurückholen, bevor ein Bastard geboren wird."

Während Engolf wütend auf und ab geht, sitzt Marutha schluchzend auf einen Stuhl. Allein dieses Bild sollte die Helden dazu veranlassen, ihre Hilfe anzubieten. Der Zimmermann wird sich über dieses Angebot freuen, und er verspricht jedem von ihnen 25 Dukaten, wenn sie Luthgar zurückbringen, bevor das Kind geboren wird. Dann kann die Verfolgung beginnen.



(sie haben die Stadt nicht verlassen, sondern fielen einer der ortsansässigen Diebesbande in die Hände. Es würde Tage dauern, sie zu finden, doch so viel Zeit haben die Helden nicht).

So bleibt den Abenteurern nichts anderes übrig, als sich an den Stadttore Phexcaers nachzufragen, ob einer der Wachen einen jungen Mann gesehen hat. Am Osttor endlich haben sie Glück. Einer der Wächter erinnert sich an Luthgar, der in Richtung Groenvelden geritten sein soll. Diesen Weg müssen auch die Helden nehmen.

Bodir aufwärts

Generell wird dieses Abenteuer interessant, wenn die Helden den kleinen Ort Groenvelden erreichen, der im DLH 32 ausführlich beschrieben ist. Deshalb verzichten wir auch auf allzu viele Begegnungen zwischen den beiden Ortschaften im Orkland und beschränken uns auf einige wichtige.

Meister, denen das zu wenig ist, können den Weg mit Hilfe der Kreaturen des Schwarzen Auges und der Orkland-

Box ausgestalten und die Helden so mit vielerlei Gefahren konfrontieren.

Die Strecke von Phexcaer nach Groenvelden hat etwa eine Länge von 30 Meilen. Da der Weg sehr schlecht ist - er wird kaum benutzt - werden die Helden deshalb wohl mindestens einmal übernachten müssen, wenn sie nicht im Morgengrauen aufbrechen.

Ein einsamer Hof

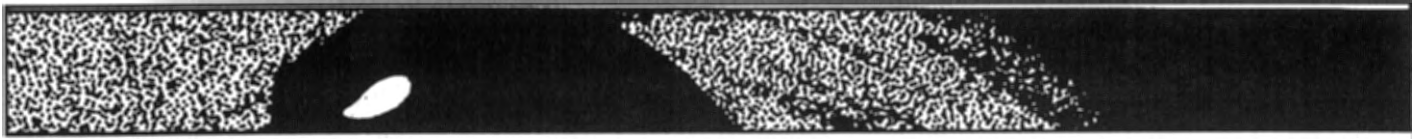
Nachdem die Helden den schlechten Weg am Bodir etwa drei Stunden gefolgt sind, treffen sie auf einen wehrhaften Hof. Er besteht aus zwei Steinhäusern, die durch eine etwa 6 Schritt hohe Mauer umgeben wird. Den Eingang bildet ein doppelflüglige Tor, das aber zerbrochen in den Angeln hängt. Je näher die Helden dem Hof kommen, desto offensichtlicher werden die Brandspuren an den Gebäuden.

Doch der Hof ist nicht unbewohnt. Kurz bevor die Abenteurer das Tor erreicht haben, erscheint auf den Zinnen plötzlich ein Mann, der eine geladene Armbrust auf sie richtet. Er trägt einen zerbeulten Helm und ein völlig verrostetes Kettenhemd, über das er ein zerrissenes Wams trägt. Auf dem blau-roten Stoff kann man noch undeutlich ein Wappen erkennen, das einen goldenen

Auf gehts

Die einzigen Leute, die den Helden noch weiterhelfen könnten, sind die beiden Goldgräber, doch so sehr die Helden auch suchen, sie sind nicht aufzufinden





springenden Wolf zeigt. Mit barschen Ton fordert er die "Orkbrut" auf, sich von den Toren fern zu halten, wenn ihnen ihr Leben lieb sei.. Dabei zielt er auf einen der Helden.

Bei dem Krieger handelt es sich um Norith Berch, einem Mann aus Albernia. Er kam während der Orkkriege mit seinen Mannen irgendwie ins Orkland und irrte dort monatelang herum, bis er schließlich allein diesen ausgebrannten Hof fand, in dem er sich verbarrikadierte. Seitdem schießt er auf jeden, der sich seiner "Burg" nähert, denn er wird ihn für einen Ork halten.

Für den Fall, daß die Helden unbedingt in den Hof wollen, müssen sie sich schon etwas ausdenken, wenn sie den Ritter davon überzeugen wollen, daß sie keine Orks sind. Selbstverständlich können sie die Mauern erstürmen, aber einer von ihnen würde sicherlich auf der Strecke bleiben, denn Norith ist ein sehr guter Armbrustschütze.

Konnten die Charaktere den Mann überzeugen, daß sie Kämpfer des Mittelreiches sind (die Parole heißt Cuanu), wird er ihnen erzählen, daß er heute schon einen Orkspäher vertrieben hätte; so ein Kerl mit zwei Reittieren. Ansonsten wird ihnen der Mann aus Albernia von seinen Kriegserlebnissen berichten. Sie sind zwar alle sehr interessant, zeugen aber auch vom Wahnsinn des Ritters.

Ein gestrandetes Schiff

Die Helden reden noch immer über den verrückten Ritter, als sie in der Nähe des Bodirufers ein festgefahrenes Flußschiff entdecken. Fünf Männer und eine Frau versuchen, es wieder in tiefere Gewässer zu schieben, wobei sie von einem gutbetuchten Mann von Deck des Schiffes angefeuert werden. Doch so sehr sich die Leute auch bemühen, das Boot bewegt sich keinen Spann.

Im folgenden könnte es so weitergehen, daß die Helden dem Flußschiffbesitzer ihre Hilfe anbieten, oder das dieser sie darum bittet. Auf jeden Fall können die Helden hier ihren Einfallsreichtum oder ihre Körperkraft beweisen. Bei dem Besitzer des Schiffes handelt es sich um Dimosch Verstiger, ein Kaufmann, der die Bewohner von Groenvelden mit allem versorgt, das sie selbst nicht herstellen können. Er kommt gerade aus dem kleinen Firunort, wo er gute Geschäfte gemacht hat. Dummlicherweise hat sein Steuermann das Schiff an dieser Stelle auf eine Sandbank gefahren.

Helfen die Helden dem Kaufmann, gibt er jedem von ihnen 5 Dukaten als Entlohnung. Er kann ihnen auch von einem jungen Mann mit zwei Pferden berichten, der in Groenvelden ankam als Verstigers Schiff ablegte. Seine Beschreibung paßt genau auf Lut-hgar.

Ein Hinterhalt

Auch wenn viele Aventurier glauben, Orks seien dumme Geschöpfe, sind diese doch klug genug, um zu wissen, daß ab und an Reisende die "Straße" zwischen Phexcaer und Groenvelden benutzen. Und so gibt es einige von ihnen, die gelegentlich gerade hier darauf lauern, ein wenig Beute zu machen.

Etwa zwei Stunden, nach dem Vorfall mit dem Flußschiff, kommen die Helden an einem Waldstück vorbei. Am Rande des Waldes steht ein gesatteltes Pferd, und während sich die Abenteurer noch darüber wundern, hören sie plötzlich einen Hilfeschrei, der eindeutig aus dem Wald kommt. Auch wenn die Stimme recht tief und brummig klingt, wird die Gruppe nun nach dem Rechten sehen wollen und tappt in eine Falle.

Nachdem sie erst einmal ein wenig tiefer in den Wald eingedrungen sind, springen unvermittelt Orks hinter Büschen vor und werfen sich auf die Charaktere. Den Helden wird nichts anderes übrig bleiben, als sich zu verteidigen. Doch so sehr sie sich auch wehren, sie haben gegen die vielen Orks nicht den hauch einer Chance, so daß sie sich entweder ergeben müssen, oder niedergeschlagen werden. Werte für die Orks sollen hier nicht angegeben werden, da sie in diversen Publikationen ausreichend vorhanden sind.

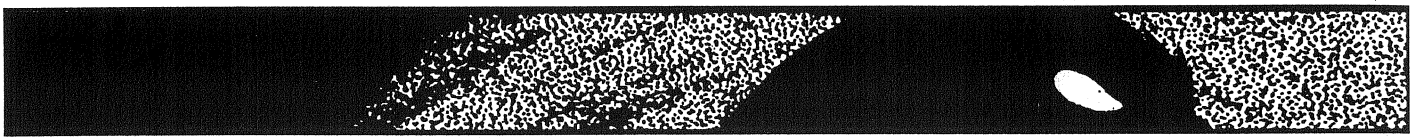
Auf jeden Fall endet ihre Verfolgungsjagd erst einmal auf einer Lichtung, die der Orkbande als Lager dient. In der Mitte brennt ein Feuer, um das sich die Schwarzpelze geschart haben, um die Klamotten der Helden zu durchkämmen. Dabei trinken sie ausgelassen den Saft gegorener Früchte.

Den Helden bleibt nichts weiter übrig, als dem Treiben zuzusehen, denn man hat sie an Bäume gefesselt, und das beinahe so fest, daß sie kaum Luft bekommen. Nicht weit von ihnen entfernt sitzt ein einzelner Ork, der sie ständig im Auge hat und sie hämisch angrinst.

Nachdem die Abenteurer schon kein Gefühl mehr in einigen ihrer Glieder haben, kommt einer der Orks vom Lagerfeuer auf sie zu und spricht mit ihnen:

"Vielen Dank für die schönen Sachen. Es ist gut, wenn man die Sprache der Menschen kann, denn dann kann man ihnen seine Befehle besser deutlich machen. Freut euch auf ein Leben als Diener, ein kurzes Leben."





Lachend zieht er vondannen, um sich wieder dem Trinken zu widmen. Die Helden wird das ungute Gefühl beschleichen, am Ende ihres Weges angekommen zu sein.

Mitten in der Nacht können die Helden dann plötzlich Geräusche vernehmen. Kurze Zeit später können sie beobachten, wie sich ein Schatten ihrem Wächter nähert. Ein dumpfer Schlag, und die ewig grinsende Ork sinkt ins Reich der Träume. Dann nähert sich der Schatten den Charakteren und im Mondlicht können sie erkennen, daß es sich um einen recht kleinen Mann handelt, der ganz in Felle gekleidet ist. In seiner rechten Hand hält er einen Dolch, mit dem er die Abenteurer von ihren Fesseln befreit. Welch berauschendes Gefühl es doch ist, wenn das Blut wieder alle Stellen im Körper erreichen kann. Es wird eine Weile dauern, bis sie wieder all ihre Gliedmaßen bewegen können.

“Ein Freund zur rechten Zeit erspart dir die Sklaverei. Mein Name ist Nanob, und ich habe zufällig beobachtet, wie euch die Orks in die Falle gelockt haben. Leider konnte ich euch nicht mehr warnen.”

Anschließend wird er den Helden anbieten, sie nach Groenvelden zu bringen, aber wahrscheinlich werden die Abenteurer nicht gehen wollen, bevor sie ihre Sachen wieder haben. Es liegt nun am Spielleiter, sie zwischen den betrunkenen Orks umherschleichen zu lassen. Auf jeden Fall sollten sie nicht alles wiederfinden. Dann geht es nach Groenvelden

In Firuns heiligem Ort

Im Morgenrauen erreichen die Helden zusammen den kleinen

Ort an der Feldirmündung. Während in anderen Städten die Tore zu einem solchen Zeitpunkt noch verschlossen sind, stehen die von Groenvelden bereits offen und in den Straßen und auf den Feldern rings um den Ort verrichten die Menschen emsig ihr Tagwerk. Seltsam mag es den Abenteuern bereits hier erscheinen, daß man eigentlich kein Lächeln sieht. In den Gesichtern der Leute steht Ernsthaftigkeit geschrieben.

Nanob wird die Helden zunächst in das Gasthaus “Stübchen” bringen, das zwar noch geschlossen ist, aber im Schankraum kann man bereits den Wirt Thurn beobachten, wie er den Laden auf Vordermann bringt. Auf das Klopfen der Helden hin wird er den Besen zur Seite stellen und ihnen öffnen. Begeistert bittet er sie herein, während sich Nanob vorerst von der Abenteurergruppe verabschiedet.

Es liegt nun am Spielleiter, die Helden durch den Ort zu führen. Sollte einer von ihnen verletzt sein, wird der Wirt ihn ins Kräuterhaus schicken, wo sich Khirinda oftmals der Kranken annimmt. Ansonsten gibt es in Groenvelden nicht viel zu bewundern. Auf der Such nach Informationen, werden sie von den meisten Bewohnern ins Haus des Firun geschickt, wo die Firun-Geweihte Nhirmen Thaarn gern Auskunft gibt.

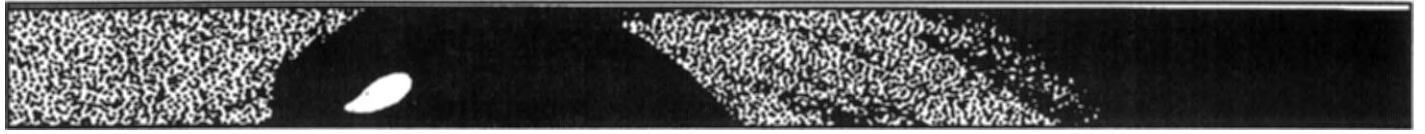
Fragen die Helden Thurn nach Luthgar, wird er ihnen erzählen, daß der jungen Mann am Vortag bei ihm gewesen sei, um ein Mittagmahl zu sich zu nehmen. Er hat ihm dabei erzählt er müsse unbedingt zum Wolfenhain. Dort würde er alles Glück finden, das sich ein Mensch nur wünschen könnte: unermesslicher Reichtum. Er sei dann noch am Nachmittag feldirauwärts gezogen, um den Wolfenhain zu finden.



Nachforschungen

Die Möglichkeiten für etwaige Nachforschungen sind für die Helden ob der Größe Groenveldens äußerst begrenzt. Befragt man die Bewohner, so werden alle nur die gleichen wagen Antworten geben (siehe z.B. ‘Der Wolfenhain’), nach denen der Wolfenhain seit grauer Vorzeit verflucht und die Heimat zahlreicher Wolfshorden sei, die jeden, der ihn zu betreten wagt, mit ihren gewaltigen Reißzähnen zerfetzen.

Lediglich im Hause des Firuns wird Nhirmen Thaarn den Helden genauere Informationen geben können. So ist von ihr zu erfahren, daß sich vor Jahren eine Handvoll Wolfsjäger in den Wald vorge-



wagt hätten, jedoch nach wenigen Tagen schon zurückgekehrt seien, da das undurchdringliche Dickicht jede Jagd vereitelt. Auch sei der Zugang über die steilen Hügel, an die der Wald im Norden grenzt, nahezu unmöglich. Nanob, der Jäger, habe einst diesen Weg versucht, jedoch ob des karstigen Geländes und des losen Gerölls alsbald sein Sinnen aufgegeben.

Die letzte Information wird Nhirmen den Helden erst mitteilen, wenn sie sich von ihr verabschieden: Es heißt in den Chroniken der Firungeweithen, daß selbst während der Herrschaft des Trolles Bhuur-Rhaak über weite Teile des Umlandes dieser Wald nie von ihm beherrscht geschweige denn von seinen dunklen Untertanen betreten worden wäre. Was auch immer in diesem Wald hausen mag, es scheint weder gut noch böse zu sein und seine Bestimmung in der Abgeschiedenheit vom Rest der Welt zu finden.

Obwohl Nanob mit den Helden nach Groenvelden gekommen ist, steht er den Helden nicht als Informationsquelle zur Verfügung, da er die Stadt sofort wieder verlassen hat. Sollten die Helden jedoch partout auf ihn warten wollen, so wird er in vier Tagen eintreffen. Leider wird er dann jedoch traurige Kunde um einen jungen Mann namens Luthgar mit sich bringen.

Aufgrund der gräßlichen Geschichten über den Wolfenhain, werden die Helden es vielleicht eilig haben, Luthgar zu folgen, der einen Tag Vorsprung vor ihnen hat.

Die Reise zum Wolfenhain

Wieder liegt es im Ermessen des Spielleiters, wie sehr er die Helden auf ihrem nun folgenden Weg beanspruchen will. Neben den hier angegebenen Begegnungen kann er selbstverständlich auch eigene einflechten, wobei er aber bedenken sollte, daß sie Luthgar zum Ende des Abenteuers auf jeden Fall einholen sollen.

Ein Spätsommergewitter

Bereits wenn die Helden in Groenvelden losreiten können sie im Norden finstere Wolken beobachten, die bedrohlich von



einem sich nähernden Gewitter künden. Doch die Zeit drängt, und so lange es nicht regnet sollten die Charaktere reiten.

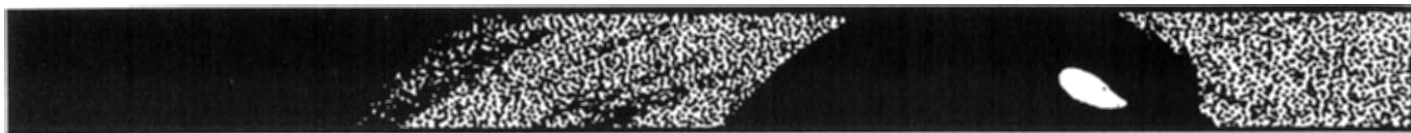
Dem schmalen Pfad nach Norden folgend erreicht die Gruppe nach etwa zwei bis drei Stunden eine kleine Schutzhütte. Schon Minuten vorher wurde der Wind stärker und die ersten Tropfen klatschten den Abenteurern ins Gesicht. Da es nur wahrscheinlich ist, daß auch Luthgar durch das Gewitter aufgehalten wird, sollten sie die Helden die Zeit nehmen, in der Hütte Unterschlupf zu suchen. Ansonsten geraten sie in ein fürchterliches Gewitter, das sie bis auf die Haut naßwerden läßt. Zudem ist es unwahrscheinlich, daß es ihnen dann gelingen wird, die Pferde zum Weitergehen zu bewegen.

Schließlich bricht das Unwetter über die Gegend herein. Der starke Wind wird zum Sturm und von einem Augenblick zum nächsten ist es unmöglich auch nur 10 Schritt weit zu sehen, so heftig ist der Regen. Innerhalb weniger Augenblicke verwandelt sich die Umgebung in eine Seenlandschaft, und dann fallen die ersten Hagelkörner, die so groß wie Daumennagel sind. Bei diesem Wetter schickt man gewöhnlich keinen Hund vor die Tür.

Im Innern der Schutzhütte, durch deren Dach es ganz ordentlich durchregnet, bemerken die Helden schnell, daß sie nicht allein sind. In einer Ecke sitzt, eingehüllt in schäbigen Kleidern, eine Gestalt, vor der ein silberner Trinkpokal auf der Erde steht, in dem sich eine dunkelrote Flüssigkeit befindet. Ganz offensichtlich stört ihn die Ankunft der Helden überhaupt nicht, denn er macht keine Anstalten, sich ihnen zuzuwenden.

Bei der Gestalt handelt es sich um Lobert Underin, einem Mann, der ehemals sein Auskommen mit der Jagd verdiente. Vor drei Jahren war er einmal in Groenvelden gewesen, um sich im "Stübchen" zu amüsieren. Dabei ließ er sich so volllaufen, daß er nicht mehr Herr seiner Sinne war. Prahlend verließ er das Lokal und torkelte geradewegs auf die alte Tempelruine zu. Niemand traute sich, ihm zu folgen, und nie-





mand wird je erfahren, was er in dieser Nacht erlebt hat. Am nächsten Morgen fand man ihn dann an einer Pferdetränke hockend. Er stammelte wirres Zeug, und als er der Leute, die ihn mitleidig betrachteten, gewahr wurde, sprang er auf und rannte panikerfüllt aus der Stadt. Seitdem lebt er in der Wildnis und zieht sich ab und an in die Schutzhütte zurück.

Lobert ist nicht in der Lage, sich anständig mit anderen Leuten zu unterhalten, weshalb auch kein vernünftiges Gespräch mit den Helden entstehen wird. Fühlt er sich zu sehr bedrängt, wird er fluchtartig die Hütte verlassen. Interessant ist aber der Trinkpokal, aus dem der verwirrte Mann trinkt. Er scheint niemals leer zu sein, und die Flüssigkeit ändert ständig seine Farbe. Was es mit diesem Trinkgefäß auf sich hat, ist eine andere Geschichte...

Es ist dem Spielleiter überlassen, was er aus dieser Begegnung macht. Er sollte aber darauf achten, daß Lobert nicht zu Schaden kommt und daß ihm der Pokal nicht gestohlen wird.

Schließlich hört es auf zu regnen, und die Helden können durch die Schlammlandschaft weiterreiten.

Eine Nacht im Orkland

Nur wenige Stunden nachdem die Gruppe die Schutzhütte verlassen hat, geht die Sonne unter. Nun ist die Zeit gekommen, sich ein Nachtlager zu suchen, wobei sich die Helden bald wünschen werden, in der Hütte geblieben zu sein, denn überall ist der Boden aufgeweicht und die Pflanzen sind naß.

Es ist ratsam, Wachen einzuteilen und ein großes Feuer zu entzünden, denn in der Gegend lauert so manch wildes Tier, daß es auf die Pferde der Helden abgesehen hat. Die Wachenden sollten dann auch unbekannte Geräusche hören oder funkelnde Augen sehen. Zu einem Überfall kommt es allerdings nicht.

Am nächsten Morgen geht dann die wärmende Sonne auf, und ein strahlend blauer Himmel läßt erahnen, daß ein schöner warmer Tag auf die Helden wartet.

Spuren



Folgen die Helden am nächsten Tag dem Lauf des Feldirs, erreichen sie bald ein ausgedehntes Waldgebiet, das an einigen Stellen bis fast an den Fluß heranreicht. Der Weg, der kaum

noch zu erkennen ist, führt an diesem teils düsteren Wald vorbei und ist äußerst schlecht.

Während die Gruppe daran vorbeizieht, beschleicht sie das unguete Gefühl, beobachtet zu werden. Doch so sehr die Charaktere sich auch anstrengen, sie können in dem dichten Unterholz nichts entdecken. Auch nach Spuren von Luthgar suchen sie vergeblich, ganz offensichtlich hat der Regen sie weggewaschen.

Nach einigen Stunden Ritt erreichen die Helden schließlich eine recht herunter gekommene Hütte, deren Fenster allesamt vernagelt sind. Die Tür steht einen Spalt offen, und davor befinden sich Spuren von Menschen und Pferden. Gelingt einem Abenteurer eine Probe auf Spuren Lesen +4, so wird er erkennen, daß hier ein mensch und zwei Pferde gewesen sein müssen. Offensichtlich ein Reiter mit einem Packpferd, der Richtung Norden am Feldir entlanggeritten ist. Die Vermutung liegt nahe, daß es sich um Luthgar gehandelt hat.

Untersuchen die Helden die Hütte, finden sie ein paar Essenreste und eine leere Flasche, die stark nach Rum riecht. In einem Teil des einzigen Raumes liegen zudem einige Pferdeäpfel. Ansonsten läßt sich hier nichts entdecken - wer weiß, wer hier einmal gelebt hat.

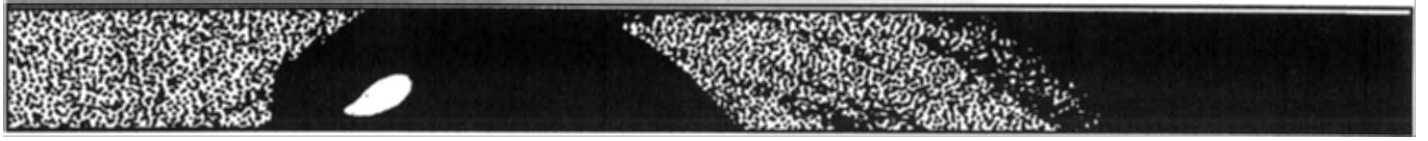
Eine Weggabelung

Nach etwa einer Stunde Ritt erreichen die Abenteurer eine Weggabelung. Während der eine Weg weiter am Feldir entlang geht, führt der andere in den Wald hinein. Ein Schild, das die Aufschrift "Burg Dornenstein" trägt, weist in diese Richtung. Es ist alt und die Buchstaben sind kaum noch zu erkennen. Darin steckt ein abgebrochener Pfeil. Direkt unter dem Schild sind die warmen Reste eines Lagerfeuers zu sehen; Luthgar muß hier eine Rast gemacht haben.

Da die Spuren den Feldir folgen, ist es unwahrscheinlich, daß die Helden in den Wald hineinreiten. Sollten sie es doch tun, möchte ich an dieser Stelle auf den Artikel "Burg Dornenstein" aufmerksam machen, der in einem der nächsten Ausgaben dieses Heftes erscheinen wird.

Es geht weiter

Da der Weg an dieser Stelle des Orklandes besonders schlecht ist, kommen die Helden nur äußerst langsam voran. An einer Stelle, der Wald reicht hier bis an den Fluß heran, werden sie von umgestürzten Bäumen am Weiterkommen gehindert. Andernorts ist der Boden so weich, daß Fußgänger bis zum Knie einsinken. Schließlich müssen sie noch durch ein kleines Sumpfgebiet, in dem kein Weg mehr zu finden ist. Auch Luthgar's Spuren verlie-



ren sich hier. Haben die Charaktere dann endlich den Wald hinter sich gelassen, wird die Sonne untergehen. Firun sei dank finden sie dann einen kleinen Hügel, wo der Boden schon wieder gut abgetrocknet ist.

Ein wütender Angriff

Am nächsten Morgen können die Abenteurer dann auch den Weg und die Spuren Luthgar's wiederfinden. Nach einigen Stunden, der Weg hat sich etwas vom Fluß entfernt, können sie dann Bewegungen im hohen Gras ausmachen. Zunächst ahnen sie nicht, was dort auf sie zukommt, aber schließlich hören sie ein lautes Schnauben, und ein Wollnashorn bahnt sich einen Weg durch das Gras, direkt auf die Reitergruppe zu. Es kommt zum Kampf.

DSA:

MU: 18; LE: 70; AT: 8/11; PA: 6; RS: 4; TP: 3W/1W+4
GS: 9; AU: 35; MR: 2; MK: 35

Weitere Informationen siehe *Kreaturen des Schwarzen Auges* auf Seite 54.

Midgard: Grad 4, LP: 10, AP: 20, RK=LR, RW: 60,
HGW: 80, B: 26, Res. +12/14/12, Abwehr +12,
Angriff: Horn +8 (1W6+2)

Das Nashorn wird auf jeden Fall die Fluch ergreifen, bevor es stirbt. Derart angeschlagen können die Helden natürlich Jagd auf das angeschlagene Tier machen, das einige Portionen Fleisch liefern kann.

Ein folgenreicher Fund

Diese Begebenheit soll an dieser Stelle nicht beschrieben werden. Treue DLH Leser finden sie in der Ausgabe 33 auf Seite 45. Es steht dem Spielleiter frei, einem seiner Helden den Unglücksstein zukommen zu lassen.

Goldgräber

Gegen Abend werden die Helden in einen kleinen Goldgräberort kommen, der in diesem Heft genauer beschrieben ist. Für dieses Abenteuer ist nur wichtig, das Luthgar den Flecken am Nachmittag erreicht hat. Nachdem er den Goldgräbern einige Vorräte abgekauft hat, überquerte er den Feldir und ritt auf der anderen Seite des Flusses in die Wildnis hinein. Seinen Aussagen zufolge, wollte er zum Wolfenhain, von dem die Leute in diesem Ort nichts gutes erzählen können. 'Je näher man dem verfluchten Wald kommt, desto mehr Wölfen begegnet man.' Schließlich sind vom Pferch her aufgeregte Schreie zu hören. Kümmern sich

die Helden darum, können sie beobachten, daß ein Säbelzahn-tier in den Tierpferch gesprungen ist und eine Ziege gerissen hat. Die wütenden Goldgräber bewerfen das Tier sofort mit Dreck und Steinen, woraufhin es wütend zum Angriff über geht.

DSA:

MU: 22; LE: 45; AT: 15; PA: 7; RS: 4; TP: 3W+2/1W+5
GS: 13; AU: 50; MR: -2; MK: 50

Der Säbelzahn-tier hat zwei Attacken pro Kampfrunde. Die Trefferpunkte gelten einmal für den Rachen und zum anderen für die Pranken. Weitere Informationen siehe *Kreaturen des Schwarzen Auges* auf Seite 58.

Midgard: Grad 8, LP: 17, AP: 40, RK=TR, RW: 70,
HGW: 100, B: 30, Res. +14/16/14, Abwehr +15
Angriff: Tatze +10 (1W6+1), im Handgemenge zusätzl. Biß +10, (1W6+4), Hinterpfoten +10 (1W6+1)

Anschließend bieten die Goldgräber der Gruppe ein Nachtlager an. Am Abend trifft man sich am Lagerfeuer und erzählt den Abenteurern so manche Gruselgeschichte vom Wolfenhain. Untermalt werden sie von lautem Wolfsgeheul, das den ganzen Abend nicht abreißen will.

In die Wildnis

Am nächsten Morgen können die Helden den Feldir überqueren. Von hier an gibt es keinen Weg mehr, den man folgen könnte, und die Spuren Luthgar's lassen sich immer schlechter finden. Dazu kommt, daß ständig Wölfe heulen. Man möchte meinen, ihr Geheul wird von Augenblick zu Augenblick lauter.

An dieser Stelle kann der Spielleiter seine Spielrunde ruhig ein wenig in die Irre schicken. Mal finden sie Spuren (nach gelungener Probe +6), dann suchen sie vollkommen vergebens nach irgendwelchen Hinweisen.

Von nun an können die Helden immer wieder Wölfe beobachten, die ihnen nachschleichen. Ständig müssen sie damit rechnen, von ihnen angegriffen zu werden, wobei es den Abenteurern niemals gelingt, einen der Gegner zu töten. Nur sie tragen immer wieder Bißwunden davon, die sorgsam behandelt werden müssen. Es scheint fast so, als wollten die Wölfe verhindern, daß die Helden Luthgar einholen.



DSA:

MU: 9/11; LE: 15/25; AT: 9/10; PA: 4/6; RS: 2/3;
TP: 1W+1/1W+3; GS: 12/10; AU: 80/90;
MR: 0/2; MK: 6/10

Weitere Informationen siehe *Kreaturen des Schwarzen Auges* auf Seite 64.

Midgard: Grad 3/4, LP: 12/14, AP: 16/24, RK=LR/LR,
RW: 60/60, HGW: 70/80, B: 30/30, Res. +11/13/11 /
+12/14/12, Abwehr +12/+13
Angriff: Biß +8 (1W6+1/1W6+2)

Die Werte vor dem Schrägstrich gelten für Grimwölfe, die
andern für Rauhwölfe.

Ein reiterloses Pferd

Etwa eine Stunde bevor die Helden den Wolfenhain erreichen, der sich majestätisch vor ihnen ausbreitet, können sie vor sich eine Bewegung ausmachen, die sich ihnen rasch nähert. Kurz darauf begegnen sie einem völlig verstörten Rappen mit schweißnassem Fell. Die Zügel sind zerrissen, die Brust und der Hals weisen blutige Narben auf, die offensichtlich von Krallen verursacht wurden. Kurze Zeit später können sie dann ein zweites Pferd finden. Es liegt verendet am Boden und wurde offensichtlich von Wölfen getötet. Somit ist klar, daß Luthgar den Wald zu Fuß betreten hat.

Der Wolfenhain

Schließlich stehen die Helden vor dem Wald, der von den Bewohnern dieser Gegend ehrfurchtsvoll Wolfenhain genannt wird. Die Gerüchte, die sich um den Wolfenhain ranken, sind wahrlich mannigfaltig, rühren jedoch hauptsächlich daher, daß niemand wirklich weiß, was sich in ihm verbirgt. Zwar hat dieser Wald seit den ersten Goldfunden im Lauf des Feldirs das Interesse von strahlenden Helden wie dunklem Gesinde geweckt, doch nur die wenigsten unternahmen je den Versuch, ihm sein Geheimnis zu entlocken.



Diejenigen, denen eine Rückkehr glückte, berichteten von einem lichtlosen, schier undurchdringlichem Dickicht, welches kurz hinter seiner Grenze beginnt und nahezu zweihundert

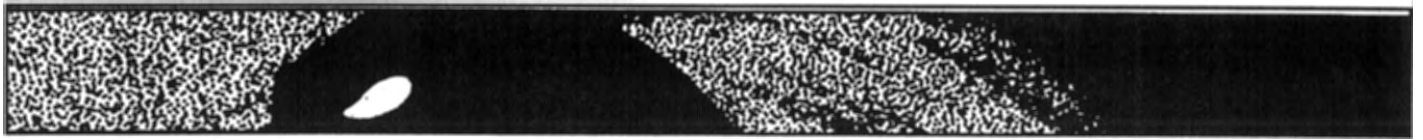
Schritt tief in den Wald reicht. War diese Barriere durchbrochen, so bot sich ihnen ein Bild, wie sie es in jedem anderen Mischwald auch erwartet hätten: Hohe Bäume mit ausladenden Kronen und moosbewachsenen Stämmen, kräftige Farne, die den belaubten Boden säumen und ab und an ein verwitterter Findling. Kein Anblick, der einen erfahrenen Abenteurer schrecken könnte, wäre da nicht diese allgegenwärtige Stille. Kein Ruf eines Vogels. Kein Plätschern eines kleinen Baches. Kein Wind, der sich in den Baumkronen fängt. Kein Rascheln des Laubes von einem davoneilenden Kleintier. Nichts. Nur Stille. Totenstille. Jede Bewegung, jedes Knacken eines morschen Astes, der unter den Stiefeln der Eindringlinge zerbricht, durchzieht einem Donnerrollen gleich den Wald, wird mit hohlem Echo von den Stämmen zurückgeworfen. Und wehe dem Unglückseligen, der ein hohles Knacken vernimmt, aber keinen Ast unter seinen Stiefeln findet und auf dieses Ereignis mit einem forschen Tritt ins Laub antwortet - denn nur zu oft offenbart dieser Tritt ausgebleichte Knochen und verwitterte Schädel, die nicht nur von Tieren stammen ...

Nur die hartgesottensten Frevler haben es gewagt, eine Nacht im Wolfenhain zu verbringen. Aber spätestens am nächsten Morgen sind auch sie gewillt, diesen verfeimten Ort schnellstens zu verlassen. Denn des Nachts, wenn nur das Prasseln des kleinen Feuers die Stille des Waldes durchdringt, tauchen die Augen auf. Augen, deren gelblicher Glanz hinter jedem Stamm, jedem Findling erscheinen, jede Bewegung verfolgen und kurz darauf wieder verschwunden sind. Wolfsaugen.

Schreie in der Nacht

Die Helden werden den Rand des Waldes etwa kurz nach Einbruch der Dämmerung erreichen. Wolken ziehen am Himmel auf und die Sicht verschlechtert sich von Minute zu Minute. Sollten sie wagemutig genug sein und jetzt noch in den Wolfenhain eindringen wollen, so werden sie die ersten Meter ohne Schwierigkeiten passieren können. Das darauffolgende Dickicht, welches den Wald vollständig umgibt, sollte sich ob der schlechten Sichtverhältnisse ohne den Einsatz eines Schwertes als nahezu undurchdringlich erweisen. Es wäre wohl das Beste, an dieser Stelle das Lager für die Nacht aufzuschlagen, zumal man in der Dunkelheit leicht die Spuren übersehen könnte, die Luthgar hinterlassen hat.

Naturgemäß werden sich die Helden wohl nicht zu dieser Ansicht durchringen können, weshalb einer von ihnen bereits nach kurzem Umherirren durch die Randgebiete des Waldes in eine alte, rostige und mit Dornen bewehrte Fußangel treten wird, die von einem der glücklosen Jäger hier ausgelegt wurde. Die Fußangel läßt sich von einem kräftigen Mann mit ein wenig Mühe wieder öffnen und die Verletzungen, die der entsprechende



Charakter davonträgt, sind eher äußerst schmerzhaft denn lebensbedrohlich. Anders könnte der Fall jedoch liegen, wenn keiner der Helden auf die Idee kommt, die blutenden und verunreinigten Wunden mit ein wenig Brandwein zu säubern (sofern keine Magie vorhanden ist).

Die Nacht wird ruhig verlaufen. Nichts und niemand wird sich um die Helden kümmern. Gegen Mitternacht schallen zwei kurze, panische Schreie gedämpft aus dem Wald heraus. Sie werden tiefschlafenden Charaktere nicht unbedingt aufwecken, eine aufgestellte Wache wird sie jedoch zweifelsohne hören. Die Schreie stammen natürlich von Luthgar, der gut 2 Meilen tiefer im Wald sein Lager aufgeschlagen und soeben Bekanntschaft mit den Wölfen gemacht hat.

Wollen die Helden der Dunkelheit zum Trotz sofort in den Wald eindringen, so werden sie sich selbst eine Schneise durch das Dickicht schlagen müssen, was etwa 2 Stunden in Anspruch nehmen wird. Sollen gar die Pferde mitgeführt werden, wovon an dieser Stelle ausgegangen wird, wird eine zusätzliche Stunde benötigt.

Am nächsten Morgen läßt sich (Spuren Lesen +2) die Stelle finden, an der sich Luthgar durch das Dickicht gekämpft hat. Sein Pferd hat er dabei wohl zurückgelassen, denn an einem tiefhängenden Zweig finden sich die festgeknöteten und zerrissenen Reste der Zügel. Der umliegende Boden ist tief zerwühlt und der Baum zeigt deutliche Kratz- und Schlagspuren. Offensichtlich ist der Rappe an dieser Stelle voller Panik auf die Hinterhand gestiegen und hat danach ausgeschlagen. Im aufgewühlten Boden lassen sich zudem Spuren von Wolfstatzen finden.

Ein Lagerfeuer

Gleich ob die Helden nun bis zum Morgen gewartet und dann Luthgar Durchbruch durch das Dickicht gefunden oder sich selbst den Weg frei geschlagen haben, kurz hinter dem Dickicht werden sie Luthgar Spuren finden (aufgewühltes Laub, frisch abgebrochene Zweige). Sind sie bereits in der Nacht aufgebrochen, so werden sie notgedrungenerweise einige Zeit ziellos umherirren, bis sie auf besagte Spuren treffen.

Die Verfolgung von Luthgar Spuren gestaltet sich recht einfach, da er sich keine Mühe gegeben hat, den Wald unauffällig zu

durchqueren. Da sich die Helden denn auch gerade durch den Bereich der ungewöhnlichen Stille bewegen (siehe 'Der Wolfenhain'), werden sie dieses Verhalten sicherlich leicht nachvollziehen können. Der Meister sollte an dieser Stelle alle nur erdenklichen Register ziehen, um den Wald möglichst "originalgetreu"



wiedergeben.

Sind die Helden etwa zwei Meilen den Spuren gefolgt, gelangen sie zur verlassenen Lagestätte Luthgars, die auf einer winzigen Lichtung liegt. Sie scheint überhastet verlassen worden zu sein, denn das Feuer, das Luthgar entfacht hat, wurde nicht gelöscht und glimmt noch leicht vor sich hin. Eine schwere Woldecke sowie ein Kanten angeknabbertes Brot, die achtlos neben den Feuer liegen, verstärken diesen Eindruck noch. Luthgar Spuren führen in nordöstlicher Richtung in den Wald hinein. Anhand der Tiefe seiner Abdrücke läßt sich unschwer erkennen, daß er gerannt sein muß.

Bei Ankunft der Gruppe bietet sich ihnen ein seltsames Schauspiel. Durch die Luft tanzen zwei Ladifaris, kleine Feenwesen mit Libellenflügeln auf dem Rücken. Scheinbar unbekümmert tanzen sie durch die Luft, fliegen dann zur alten Woldecke, um sie sich ein wenig genauer anzuschauen.

Betreten die Helden die Lichtung, steigen die beiden Wesen wieder in die Lüfte und fliegen auf die Abenteurer zu. Verspielt umkreisen sie ihre Gesichter und kichern dabei unablässig. Dies



werden sie noch einige Augenblicke tun, doch schließlich haben sie das Interesse an den Helden verloren und fliegen davon. Dies machen sie auch, wenn die Charaktere nach ihnen schlagen, oder wenn sie versuchen, die kleinen Feenwesen zu fangen. Anschließend können sie sich gründlich auf der Lichtung umsehen.

Mit etwas Mühe (Spuren lesen +5) lassen sich im Erdreich am Rande der Lichtung zahlreiche Wolfsspuren auffinden, die jedoch nicht auf die Lichtung selbst führen. Wird mehr als die Hälfte des Lichtungsrandes abgesucht, so zeichnet sich nahe eines kleinen Findlings eine weitere, wohl unbekannte Spur in der Erde ab. Es handelt sich um einen Fußabdruck, der in etwa menschenähnlich zu nennen, an den Rändern jedoch ausgefranst ist, als ob dieser Fuß mit Fell besetzt wäre. Die fünf Zehen, die deutlich erkennbar sind, laufen spitz zu und enden in einer Vertiefung. Ein erfahrener Jäger kann daraus mit ziemlicher Sicherheit schließen, daß diese Zehen mit Krallen bewehrt sind.

Kommen die Helden auf die Idee, parallel zu Luthgar weiteren Spuren den Wald zu durchsuchen, so lassen sich in unregelmäßigen Abständen weitere dieser fremdartigen Fußabdrücke finden, die jedoch bald verschwinden.

Fersengeld

Die Helden mögen Luthgar Fährte etwa eine Meile gefolgt sein, als sie plötzlich ein Aufheulen und Knurren aus westlicher Richtung vernehmen können. Schmerzensschreie folgen, dann ist es wieder ruhig. Kurz darauf ist ein schnelles, lautes Knacken aus gleicher Richtung zu hören, das sich



mit einem dumpfen Hallen vermischt und sich den Helden schnell nähert. Drei Orks eilen wie von Furien gehetzt gen Osten und nehmen von den Helden nicht die geringste Notiz, egal ob sie



sich geistesgegenwärtig versteckt haben oder offen im Gelände stehen. Die ohnehin schon häßlichen Fratzen der Schwarzpelze sind zu Grimassen verzerrt.

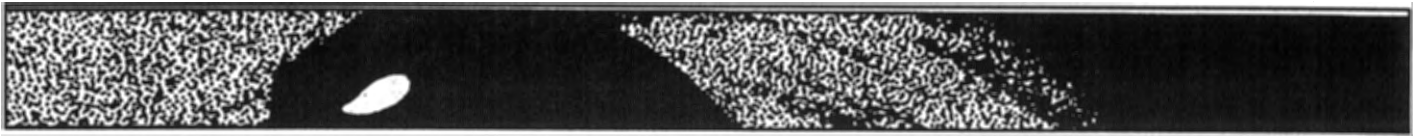
Legen es die Helden auf einen Kampf an, so sind die Orks keine ernsthaften Gegner, da sie lieber fliehen als ihr Leben verteidigen werden. Außer Dolchen und einer kleinen Axt sind sie unbewaffnet. Kann einer von ihnen gefangengenommen und befragt werden (sofern einer der Helden ihrer Sprache mächtig ist), so wird er lediglich mit großem Entsetzen wiederholt von riesigen, aufrecht gehenden Wölfen berichten, die den kleinen Trupp, der vor vier Tagen den Wald betreten hat, überfallen und in die Flucht geschlagen hat. Die Beschreibung dieser Wesen trägt wahrhaft dämonische Züge: über zwei Meter seien sie groß, mit riesigen, blutroten Augen, die von innen heraus leuchten. Ihre muskelbepackten Arme würden in messerscharfen Klauen

enden, die einem ausgewachsenen Krieger mit einem einzigen Streich töten könnten. Lieber würde er jetzt von Menschenhand sterben, als einem von ihnen nochmals gegenüberzutreten. Von einem Menschen weiß er nichts.

Das zumindest ein Körnchen der Wahrheit an der Beschreibung des Schwarzpelzes sein muß, können die Helden leicht selbst herausfinden, wenn sie sich etwa eine Meile gen Westen bewegen. Dort liegen, grausam zugerichtet, die blutüberströmten Leichen von fünf Orks. Ihre Wunden rühren jedoch nicht ausschließlich von Klauen her, mindestens ebenso häufig sind Schwerter und andere Waffen als Ursache zu erkennen. Im näheren Umkreis sind zudem wieder die bereits bekannten Fußspuren zu finden, die sich jedoch im Wald verlieren und nicht verfolgt werden können.

Eine hohle Gasse

Etwa eine Meile nach der Begegnung mit den Schwarzpelzen bemerken die Helden eine Veränderung des Waldes. Ein erstes Vogelzwitschern liegt in der Luft, der Wind rauscht sanft durch die Kronen der Bäume. Das seltsame Gebiet der Stille liegt hinter ihnen. Dafür gibt es nun etwas anderes, das ihnen Unbehagen bereiten könnte. Je länger sie Luthgar's Spur folgen, umgeknickte



Farne und niedergetrampeltes Gras säumen seinen Weg, desto mehr ergreift das Gefühl von ihnen Besitz, beobachtet zu werden. Ein leises Rascheln hinter ihnen, ein hohles Knacken an der Seite, vielleicht eine schemenhafte Gestalt weit vor ihnen. Doch gleich wohin sie sich wenden, es ist niemand zu sehen, kein Wolf und auch keines dieser dämonischen Wesen, denen die Orks zum Opfer gefallen sind.

Weiter vor ihnen steigt das Gelände sanft an, wird zunehmend hügeliger. Bald darauf, die Sonne dringt kaum noch durch die hohen Baumkronen, ist aus der Ferne ein leises Plätschern zu vernehmen. Folgen die Helden diesem Geräusch, auch Luthgar fährt weis in diese Richtung, stehen sie eine halbe Meile später am Rand einer steilen Schlucht. Rund zwanzig Schritt unter ihnen rauscht ein Wildbach entlang, der seinen Ursprung irgendwo im Nordosten besitzt und im Westen aus dem Blickfeld entschwindet. Da plötzlich werden sie am Ufer des Baches einer Bewegung gewahr. Eine zerrissen aussehende Gestalt kniet am Wasser, den Kopf zum Trinken vorgebeugt - Luthgar.

Ein einziger Blick dürfte den Helden genügen, um zu erkennen, daß die steil abfallende Wand der Schlucht nur mit mühsamen und gefährlichen Klettern bezwungen werden kann. Das Mitführen der eventuell noch vorhandenen Pferde ist gar reine Illusion. Ein schweifender Blick offenbart im Osten eine abfallende Passage, nur rund zweihundert Schritt entfernt, über die Pferd und Reiter zwar sicher wenngleich auch langsam die Sohle der Schlucht erreichen könnten. Doch dürfte diese Erkenntnis den Helden keine große Freude bereiten, denn mit einem Male sind sowohl unten in der Schlucht als auch am gegenüberliegenden Rand, der ohne Schwierigkeiten erklommen werden kann, unzählige Bewegungen zu erkennen. Gedrungene Schatten, vielleicht hundert an der Zahl, bewegen sich vorsichtig und in großem Abstand voneinander, verteilen sich über das Gelände und verharren dort. Ein letzter, kraftvoller Lichtstrahl, der sich mühsam durch das Geäst kämpft, bestätigt die dunkle Ahnung: Wölfe.

Nur wenige Augenblicke nach dem Erscheinen der Wölfe wird Luthgar sowohl auf diese als auch auf die Helden aufmerksam. Für einen kurzen Moment steht er bewegungslos da, dann hetzt sein Blick durch die Schlucht, zu den Wölfen, den Helden und wieder durch die Schlucht. Er reißt einen Rucksack und ein Schwert vom Boden an sich und rennt den spärlich bewachsenen Nordhang der Schlucht hinauf, wobei er häufig die Richtung wechselt um den Wölfen auszuweichen. Diese scheinen jedoch kein Interesse daran zu hegen, dem Flüchtenden den Weg zu versperren. Wie stumme Zuschauer sitzen sie da, verfolgen jede Bewegung mit ihren wachsamen Augen.

Rufen die Helden nach Luthgar, hält er für einen Moment in seiner Flucht inne, dreht sich den Helden zu und brüllt aus Lei-

beskräften einen Fluch, mit dem er die ihn verfolgende Dämonenbrut aufs tiefste verdammt. Wie zur eigenen Bestätigung speit er auf den Boden vor seinen Füßen und setzt dann seine Flucht fort. Binnen weniger Minuten hat er den Rand der Schlucht erklommen und entschwindet im Halbdunkel des Nachmittages aus dem Blickfeld der Helden.

Ein paar Worte zu den Wölfen. Wie schon erwähnt, verharren sie gänzlich in der Rolle von Zuschauern. Sie werden sich weder Luthgar noch den Helden in den Weg stellen, aber auch nicht von Stelle weichen. Sollten die Helden den Wölfen mit Gewalt begegnen (z.B. mit dem Bogen oder einer Armbrust), so werden sie ein lautes Geheul anstimmen, das von den Wänden der Schlucht tausendfach widerhallt, und sich wenige Schritt zurückziehen, wobei sie jeden möglichen Schutz (Felsvorsprünge, Felsen, Baumstümpfe) ausnutzen. Eine direkte Gefahr wird von ihnen noch nicht ausgehen, es sei denn, die Helden halten in ihren Angriffen gegen die Wölfe nicht bald inne. In diesem (hoffentlich unwahrscheinlichem) Fall werden die Wölfe den Rand der Schlucht erklimmen und mit den im Rücken der Helden auftauchenden Rudeln über diese herfallen, wobei dieser Angriff das Ende der Helden bedeuten würde. Nehmen sich die Helden jedoch die Zeit und studieren die Wölfe gründlich, so besteht die Chance, daß sie die Umrisse von vier besonders groß geratenen Exemplaren erblicken, die sich zwischen den Bäumen am anderen Ende der Schlucht verbergen.

Befindet sich ein Magier unter den Helden, so kann erwartet werden, daß er in diesem Augenblick seine Künste anwendet, um Luthgars Flucht zu vereiteln. Jeglicher Einsatz von Beherrschungszauber (a la Bann-Baladin) wird sich jedoch als nutzlos erweisen. Der Magier wird lediglich spüren, daß seine Magie zwar in Luthgars Geist eindringt, dort jedoch an einer unüberwindlichen Barriere abprallt und wirkungslos verpufft.

Der Einsatz von Haltungszaubern, die jede weitere Bewegung Luthgar unterbinden, wird den gewünschten Effekt erzielen. Luthgar kann also an dieser Stelle von den Helden eingeholt und gefangengenommen werden, was den Meister vor einige Probleme stellen wird, da er bis zur Lösung dieser Situation improvisieren muß. Als Leitfaden sollten folgende Hinweise ausreichen. Luthgar wird vorgeben, die Helden an der Schlucht nicht erkannt und sie für jene dämonenartigen Geschöpfe gehalten zu haben (selbst wenn sie nach ihm gerufen haben sollten), was durch die Schattenspiele des Waldes durchaus



plausibel erscheint. Er wird versuchen, die Helden auf seine Seite zu ziehen und ihnen von den großen Schätzen berichten, die sich in diesem Wald finden lassen. Zum Beweis wird er ihnen ein filigran gearbeitetes Schmuckstück präsentieren (es aber nicht aus der Hand geben!), welches angeblich aus diesem Wald stammt. Dabei handelt es sich um ein mit Juwelen besetztes Signalhorn, das offenbar aus Elfenbein gearbeitet wurde. Wie er an dieses Kleinod gelangt ist, wird er verschweigen. Stößt er bei den Helden auf wenig Gegenliebe für seinen Vorschlag, ändert er seine Strategie und schließt sich den Helden an, denn schließlich bangt ja seine Liebste um ihn und dies nur zu Recht, wie er reumütig eingesteht. Er wird jedoch alles daran setzen, so schnell und unbemerkt wie möglich wieder seine eigenen Wege zu gehen. Er wird sich als Führer durch den Wald anbieten (um näher an sein Ziel zu gelangen), natürlich eine der nächtlichen Wachen übernehmen etc. und sich dabei aus dem Staube machen. Bei seiner Flucht wird er sich eines der Pferde aneignen und die anderen fortreiben, ansonsten aber den Helden nichts antun (auch wenn er dazu alle Möglichkeiten haben könnte). Welche Maßnahmen auch immer ergriffen werden müssen, die Helden sollten genügend Gründe haben, die Verfolgung Luthgar wieder aufzunehmen.

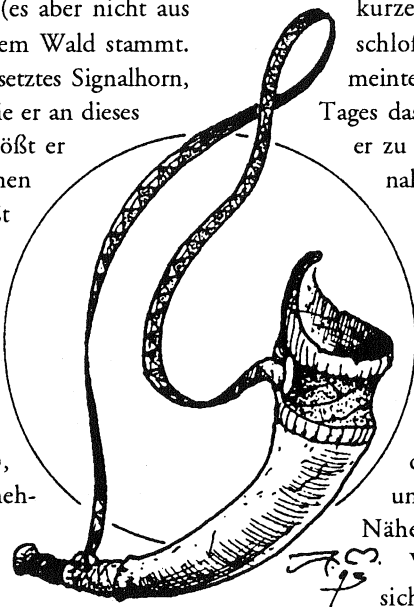
Luthgar

Aus Luthgar kurzem, bislang vierundzwanzig Sommer während dem Leben gibt es nicht viel zu berichten. Als Sohn eines Tagelöhners und einer Magd aus Warsenfurt wuchs er mehr oder minder behütet und geborgen auf und erlernte das Schreinerhandwerk, bei dem er sich sehr talentiert erwies. Er träumt davon, eines Tages in einer der großen Städte als sein eigener Herr und Meister tätig zu werden, doch bis dahin wird es wohl ein ziemlich weiter Weg sein. Seine Begegnung mit Marutha war für ihn wie ein Wink des Schicksals: er sah sie, sprach mit ihr und verlor auf der Stelle sein Herz an sie. Seit diesem Tage ist er der festen Überzeugung, daß niemand anders als Marutha sein Weib werden könnte.



Mit der Zurückweisung durch Engolf Orthen, Maruthas Vater, hat er zwar gerechnet, sich aber bis zu diesem Zeitpunkt keine Gedanken darüber gemacht, wie er das zweifellos benötigte Geld würde besorgen können. So versuchte er sein

Glück mit der Wolfsjagd, die ihn in die Nähe des Wolfenhaines, nicht jedoch in ihn hinein führte. Da dieses Vorhaben jedoch nicht gerade mit Erfolg gekrönt war, entschloß er sich kurzerhand zu einer Karriere als Goldsucher und schloß sich Forgard und Athorn an. Das Schicksal meinte es offensichtlich gut mit ihm, denn als er eines Tages das Erdreich im Laufe des Feldirs ausspülte, fand er zu seiner großen Freude ein fein gearbeitetes Signalhorn, was er jedoch vor seinen beiden Partnern geheimhielt.



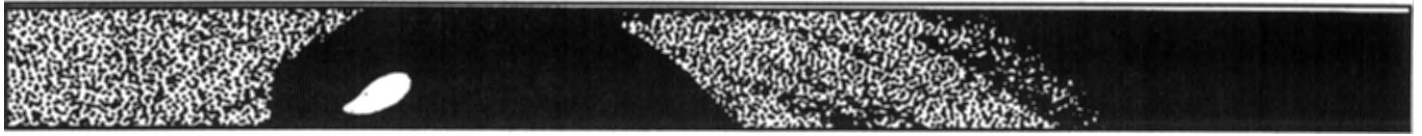
Etwa drei Nächte nach diesem Fund begannen seine merkwürdigen Träume, die sich seitdem in unregelmäßigen Abständen wiederholen. Er sieht sich auf einem strahlenden Roß in den Wolfenhain reiten, einer unausgesprochenen Einladung folgend, denn das Dickicht und Baumwerk des Waldes weichen bei seinem Nähern respektvoll zur Seite und geben ihm den Weg frei. Kaum daß er die Waldgrenze hinter sich gelassen hat, gelangt er in ein kleines, abgechiedenes Tal, in dessen Mitte ein verfallenes, aber immer noch prachtvolles Bauwerk steht. Es beherbergt eine marmorne Treppe, die in die Tiefe führt. Er öffnet die Pforte an ihrem Ende und steht mit einem Male inmitten von Gold und Geschmeide, wie sie wohl nur dem Hort eines Drachen entstammen können ...

Besaß Luthgar vor kurzem noch die Weitsicht, diesen Traum als Wunschdenken und sein Handeln als kindisch abzutun, ist er seit dem Betreten des Haines geradezu besessen, das Gold und Geschmeide seines Traumes zu finden. Nichts und Niemand wird ihn daran hindern können, mit der Suche fortzufahren. Er kann und will an nichts anderes mehr denken und die Tatsache, daß ihn diese Suche sein Leben kosten könnte, quittiert er höchstens mit einem ungläubigen Lächeln. Aber es ist nicht die Macht des Goldes, die ihn und seinen Geist gefangenhält ...

Ein Licht im Dunkeln

Die folgenden Nacht (Luthgar hat sich, sofern erforderlich, erfolgreich abgesetzt) wird für die Helden ziemlich unruhig. Es dürfte außer Frage stehen, daß aufgrund der Wölfe und des allgegenwärtigen Gefühls, beobachtet zu werden, Wachen eingeteilt wurden, während der Rest der Gruppe Schlaf zu finden versucht.

Kurz nachdem die Dunkelheit den Wald völlig erobert hat, kann die Wache die besagten Augen erkennen, die die Gruppe beobachten. Sie erscheinen hinter einem Baum, verschwinden wieder, um kurz darauf an anderer Stelle wieder aufzutauchen. Jeder Versuch hinter ihr Geheimnis zu gelangen wird scheitern,



denn sobald einer der Helden sich auf die Augen zu bewegt, ist allerhöchstens noch ein Rascheln zu vernehmen, dann sind sie auch schon spurlos verschwunden.

Etwa zwei Stunden nach Mitternacht durchdringen Hilferufe die dunkle Stille. Sie kommen aus nördlicher Richtung und scheinen ihren Ursprung nicht allzu weit entfernt zu haben. Folgen die Helden den Rufen, so erkennen sie nach rund einhundert Schritt zwischen den weiter als gewöhnlich auseinander stehenden Bäumen ein einsames Licht, wohl eine Fackel, die wild umhergeschleudert wird. Die Hilferufe werden immer panischer, je näher die Helden dem Licht kommen.

Bei der vermeintlichen Fackel handelt es sich in Wirklichkeit um eine leuchtende Manifestation einer verstorbenen Seele, die am Ort ihres unheilvollen Todes ihr Unwesen treibt. Doch diese Erkenntnis dürfte für die Helden wohl zu spät kommen, denn mit jedem Schritt, mit dem sie sich dem Leuchten nähern, gelangen sie tiefer in das umliegende Sumpfgebiet hinein. Sobald die Helden merken, daß sie langsam aber unaufhörlich einsinken, wandeln sich die Hilferufe der Stimme in ein unheimliches Gelächter, dem der Wahnsinn deutlich zu entnehmen ist.

Wie die Gruppe diesem Sumpf entkommen mag, sei an dieser Stelle dem Meister und der Kreativität seiner Spieler überlassen. Diese Situation eignet sich jedoch zudem sehr gut dazu, betuchte Charaktere ein wenig "bluten" zu lassen (mitgeführte Pferde sollten z.B. nicht gerettet werden können).

Nächtliche Unruhe

Sind die Helden dem Sumpf entkommen, werden sie sich hoffentlich wieder zu ihrem alten Lagerplatz begeben. Hat die Gruppe Pferde am Lagerplatz zurückgelassen, so sind zerrissene Zügel bzw. Abgebrochene Äste das einzige Zeugnis ihrer einstigen Anwesenheit an diesem Ort. Doch dies ist nicht die einzige Überraschung, die sie erwartet. Ein kleiner, in Leder und Felle gekleideter Mann hat das Feuer geschürt, vor dem er nun behaglich sitzt. Er hält einen dicken Ast über das Feuer, auf dem, dem Duft nach zu urteilen, ein Hase aufgespießt ist. Das flackernde Licht läßt das wettergegerbte Gesicht alt aussehen, doch die spöttischen Augen, mit denen dieser Jäger die Gruppe beobachtet, lassen diesen Eindruck schnell schwinden.

Der plötzlich aufgetauchte Gast ist niemand anders als Nanob, der Jäger. Er wird den Helden enthüllen, daß er sich ihnen bei der Suche nach Luthgar anschließen wird. Die Gründe für diesen Entschluß wird er freigiebig aufzählen, ohne jedoch dabei ins Detail zu gehen. Einerseits will er Luthgar vor einer großen Dummheit retten, andererseits geht es ihm um die Erfüllung eines Schwurs, den er vor vielen Jahren geleistet hat. Und zudem

haben sich die Helden, wie er mit leichtem Spott hinzufügen wird, bislang nicht sonderlich geschickt angestellt. Fragen ihn die Helden, warum er in Groenvelden so schnell verschwunden war, wird er antworten:

"Jeder muß seinen Weg gehen, wenn die Zeit dafür gekommen ist. Das ist der Lauf der Welt."

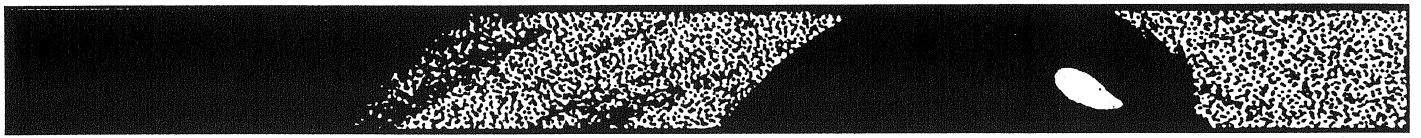
Wie bereits erwähnt geht Nanob nicht weiter ins Detail, weder in Bezug auf Luthgars Dummheit noch auf seinen geleisteten Schwur. Er gibt jedoch recht deutlich zu erkennen, daß er in beiden Fällen bereit ist, Luthgars Leben zu opfern, sofern es sich als erforderlich erweisen sollte. Bei weiteren Fragen wird er erklären, daß Luthgar nicht mehr völlig Herr seiner selbst ist, sondern auf den Spuren eines Toten wandelt. Sein Ziel liegt in einem geschützten Tal, einen halben Tagesmarsch von hier entfernt. Weitere Fragen wird er nicht beantworten, den Helden aber anbieten, für den Rest der Nacht die Wache zu übernehmen, denn am morgigen Tage werden sie alle Kräfte benötigen. Schlagen die Helden ihm vor, sich noch in dieser Nacht auf den Weg ins Tal zu machen, wird Nanob ein wissendes Lächeln aufsetzen und den Vorschlag mit der Bemerkung abtun, daß er keine Lust verspürt, die Helden über jede Wurzel und jeden Stein zu tragen, damit sie überhaupt vorwärts kommen.

Die letzte Etappe

Kaum hat sich das Dunkel der Nacht in ein fades Grau verwandelt, werden die Helden von Nanob aus dem Schlaf gerissen. Er händigt ihnen ohne große Worte ein paar Streifen kaltes Hasenfleisch und einen Schlauch Wasser aus und drängt sie zur Eile. Ist das karge Mahl verspeist, steht der Aufbruch auch schon bevor. Die Gruppe wird schnell erkennen, daß Nanobs Worte mit einem Male eine völlig neue Bedeutung gewinnen, denn sein Fußmarsch entspricht eher einem schnellen Traben, der über Stock und Stein führt. Bereits nach einer halben Stunde dürften die Helden völlig außer Atem sein und die Orientierung völlig verloren haben, während Nanob weder ein Tropfen Schweiß auf der Stirn steht noch sein Atem deutlich schneller geht. Zur allgemeinen Verwunderung findet er sogar noch Zeit, den Helden Verhaltensregeln mit auf den Weg zu geben.

Sollte einer der Helden wegen mangelnder Kondition zurückbleiben müssen, so verlangt Nanob, daß er sich nicht weiter von ihrer Route entfernt, sondern sich sofort niederläßt und sich nicht





mehr von der Stelle bewegt. Der Rest der Gruppe wird ihn dann gegen Abend wieder einsammeln. Was auch immer ihm während dieser Zeit widerfahren sollte, er täte gut daran, keine Gewalt anzuwenden sofern er sein Leben nicht verlieren will.

Hat die Gruppe den Rand des Tales erreicht, wird sich Nanob an die Helden wenden:

“Wer dieses Tal betritt, begibt sich in Lebensgefahr, denn seine Bewohner mögen keine Eindringlinge. Euer Freund Luthgar hat etwas, das den Leuten aus dem Tal gehört. Sie wollen es zurückhaben, deshalb ist er so besessen, diesen Ort zu erreichen; Schätze wird er nicht finden sondern den Tod. Ihr könnt ihn retten, wen er ihn daran hindert, das Totenhaus zu betreten, denn er würde es nie wieder verlassen. Ich weiß welche Grauen ihn in diesem Gebäude erwarten würden. Deshalb werde ich ihn mit meinem Bogen töten, bevor er es betreten kann. Glaubt mir, es wäre dann besser für ihn.

Im Tal werdet ihr immer wieder Wölfen begegnen. Solange ihr nichts von dem, was ihr dort entdeckt berührt, lassen sie euch in Ruhe, darum tut ihnen auch nichts. Und nun müßt ihr euch beeilen, denn die Zeit wird knapp! Er hat ein Schnuckstück bei sich; das müßt ihr ihm abnehmen. Legt es einfach auf den Boden und nehmt Luthgar mit euch - nötigenfalls mit Gewalt.”

Weitere Auskünfte wird Nanob nicht geben, da er der Meinung ist, die Helden wüßten nun genug. Es ist nun an ihnen, Luthgar zu retten.

Das Tal des Traumes

Die Wanderung durch das Tal ist nicht sonderlich schwierig, aber bedrückend und furchteinflößend. Immer wieder kommen große Wölfe auf die Helden zu, schnuppern an ihnen und ziehen dann ihres Weges. Überall im Gras lassen sich Skelette entdecken, die, so wird Nanob die Helden aufklären, von Wölfen stammen, die hier ihre Letzte Ruhestätte gefunden haben. Ab und an kann man hinter einem Baum oder Felsen eine aufrecht gehende Gestalt entdecken, die in Kleidung gehüllt ist. Geheimnisvoll scheint sie die Gruppe zu beobachten. Ein Gesicht ist nicht zu erkennen.



Einige Stunden später, Nanob hat während dieser Zeit höchstens einer einzigen kurzen Rast zugestimmt, erreicht die Gruppe den Fuß eines steil ansteigenden Hügels, der kaum bewach-

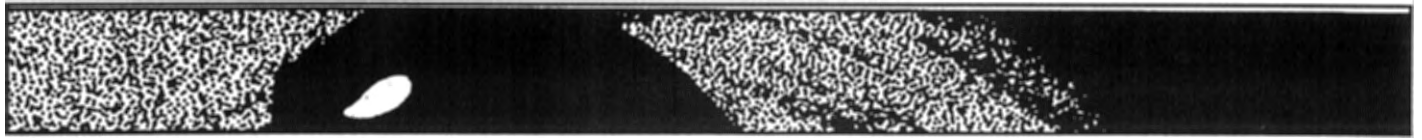
sen ist. Hier läßt der Jäger die Gruppe halten. Sollten die Helden über eine ausreichende Kondition verfügen, wird ihnen trotz allen Ringens um Luft auffallen, daß sämtliche Geräusche des hinter ihnen liegenden Waldes schlagartig verstummt sind.

In einiger Entfernung können die Helden eine Gestalt erblicken, die auf die Knie gesunken ist und sehr erschöpft zu sein scheint. Bei ihr handelt es sich um Luthgar, der, kurz bevor er das Ziel seiner Träume erreicht hat, noch einmal eine Pause macht. Wird er von den Helden gerufen, reagiert er nicht, weshalb Nanob seinen Bogen nimmt und einen Pfeil einlegt. Er beruhigt die Helden und gibt nur einen Warnschuß ab, der direkt vor Luthgar in die Erde fährt. Sichtlich erschrocken dreht sich der Junge um. Es vergehen vielleicht zwei Sekunden, ehe Luthgar begreift, um wen es sich handelt, dann wendet er sich um und spurtet zur Hügelkuppe hinauf. Das letzte Rennen ist eröffnet.

Die Helden können nun hinter Luthgar herrennen, und da dieser vollkommen erschöpft ist, werden sie ihm immer näher kommen. Der Spielleiter sollte den Abenteurern einige Proben abverlangen. Zum einen kann er ihre Ausdauer über ihre Körperkraft kontrollieren, zum andern können sie mit Gewandheitsproben beweisen, daß sie auch im Laufen noch herumliegenden Hindernissen ausweichen können.

Haben die Verfolger die Hügelkuppe erreicht, bietet sich ihnen ein seltsames Bild. Das kleine, vor ihnen liegende Tal ist nahezu unbewachsen. Kein grüner Baum, kein Strauch, nicht einmal einzelne Gräser sind zu sehen. Lediglich die Stämme zweier riesiger, verdorrter Bäume säumen den Eingang eines Kuppelbaus. Obwohl schmucklos und völlig verwittert, strahlt es eine eigentümliche Eleganz aus. Etwas Erhabenes liegt in ihm, das kaum in Worte zu fassen ist. Auch Luthgar kann sich diesem Einfluß nicht entziehen. Fassungslos starrt er das Bauwerk mit weiten Augen und offenem Mund an, für eine Weile unfähig, sich zu rühren. Dann schüttelt er den Kopf, als wolle er einen Gedanken verscheuchen, springt auf und eilt auf den Eingang zu.

Die Helden müssen sich wirklich beeilen, wenn sie Luthgar noch erreichen wollen, bevor er das Gebäude betritt. Eigentlich sind ihre Chancen sehr gering. Drehen sie sich noch einmal um, können sie Nanob beobachten, wie er gerade wieder einen Pfeil aus dem Köcher holt. Ganz offensichtlich bereitet er sich darauf vor, den Jungen zu töten. Er wird ihm aber lediglich ins rechte Bein schießen, um ihn aufzuhalten. Daraufhin stürzt er und bleibt schmerzgebeutelt liegen. Wenig später sind die Helden bei ihm. Er wird sich zwar gegen sie wehren, aber es sollte nicht schwer fallen, das Signalthorn zu finden. Während sie es aus seiner Tasche holen erscheint im Eingang des Gebäudes eine verummte Gestalt, die das Treiben aufmerksam beobachtet. Schauen sich die Charaktere um, werden sie entdecken, daß am Fuß des



Hügels unzählige Wölfe aufgetaucht sind, und auch hinter dem Gebäude kommen einige hervor.

Die Abenteurer sollten nun das Horn auf den Boden legen und den Rückweg antreten. Bevor sie den Fuß des Hügels erreicht haben, können sie noch beobachten, wie die Gestalt das Schmuckstück nimmt und in das Gebäude trägt. Danach verschwinden alle Wölfe genauso schnell und lautlos, wie sie erschienen waren.

Das Horn erklingt

Wenn die Helden den Fuß des Hügels erreicht haben, werden sie wahrscheinlich erst einmal Nanob fragend anschauen, doch der Jäger wendet sich abrupt zum Gehen. In diesem Augenblick erklingt das Horn mit einem tiefen Klang, der sich über den gesamten Wolfenhain ausbreitet. Sofort scheinen alle Wölfe in den Ton einzustimmen, denn von überall ertönt Wolfsgeheul..

Gleichzeitig schreit Luthgar laut auf und windet sich vor Schmerzen, bis er ohnmächtig zusammenbricht. Schauen die Helden ihn an, öffnet er unvermittelt die Augen und spricht:

“Ich bin Ghorrod Naig. Meine Tat ist gesühnt, die Qualen haben ein Ende.”

Dann wird es totenstill und die Gesichtszüge des jungen Mannes entspannen sich. Er scheint ruhig zu schlafen. Mit einer Handbewegung bedeutet Nanob den Helden, ihm zu folgen. Es ist Zeit, den Wald zu verlassen.

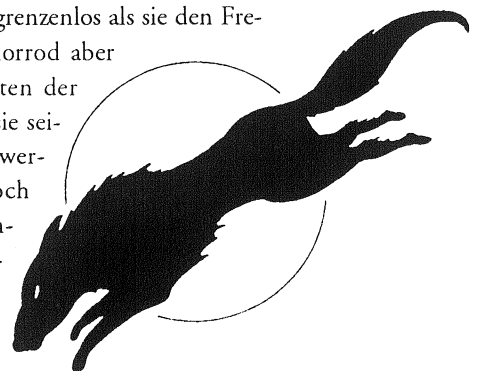
Enthüllungen

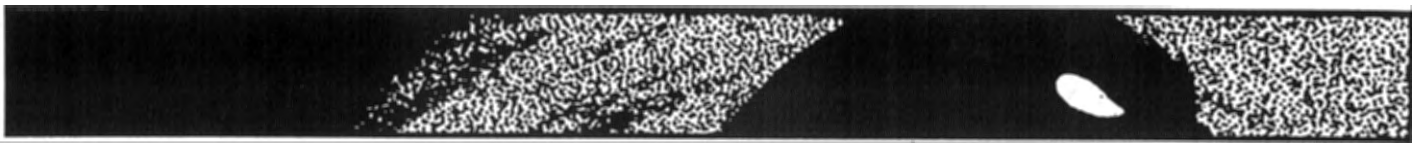
Nanob führt die Helden aus dem Wald heraus und zu ihren Reittieren, die keinen Schaden genommen haben. Er wird den Rückweg zunächst völlig schweigsam zurücklegen. Alle Fragen, mit denen ihn die Helden löchern wollen, werden mit einem leise gemurmelten ‘Später’ abgetan. Wenn der Wolfenhain endlich verlassen wurde, richtet der Jäger ein Lager ein und bittet die Helden, Platz zu nehmen. Mit ruhiger Stimme bringt er ein wenig Licht ins Dunkel dieser Vorgänge.

Wie seinen Worten zu entnehmen ist, ist dieses als Wolfenhain bekannte Waldgebiet die letzte Heimat einer alten und stolzen, aber nahezu ausgestorbenen Rasse - der Warghejas. Sie sind weder gut noch böse und gleichen in vielerlei Hinsicht den Elfen, doch im Gegensatz zu ihnen sind sie noch weniger an einem Kontakt mit anderen Völkern interessiert. So zogen sie sich immer tiefer in den Wald zurück und trugen mit ihren Fähigkeiten dafür Sorge, daß ihr Heim für jeden zu einem großen Schrecken wurde, der es betreten wollte. Sie sind von Natur aus friedfertig und werden keinem Lebewesen grundlos etwas zu Leide tun. Sollte jedoch ihr eigenes Leben oder das ihrer Freunde, der Wölfe, die sie als die Reinkarnation ihrer Toten betrachten, bedroht sein, so werden sie zu grausamen Gegnern.

Es gab einmal eine Zeit, da erlangte nach langen Jahren und trotz aller Widrigkeiten ein Mensch namens Ghorrod Naig das Vertrauen der Warghejas. Doch als ihm die seltene Ehre zu teil wurde, als Mensch an einer Bestattung eines Wolfsmenschen teilzunehmen, wurde der Grundstein für ein sehr großes Übel gelegt, dem nach langer Zeit auch Luthgar zum Opfer fiel. Denn als Ghorrod das kostbare Horn sah, dessen Klang die toten Seelen der Warghejas zu ihrer Wiedergeburt begleiten soll, da erwachte der Neid in ihm.

Und dieser Neid führte dazu, daß er sich allein in das Totenhaus begab, ihnen das Horn nahm und es in einer fernen Stadt in klingenden Münze verwandelte. Die Wut und der Ärger der Warghejas war grenzenlos als sie den Frevel entdeckten. Ghorrod aber weilte in den Städten der Menschen, so daß sie seiner nicht habhaft werden konnten. Doch mit der Zeit ersannen die Wolfsmenschen eine Strafe für den Verräter





und schickten ihm einen fürchterlichen Fluch. Alle verstorbenen Seelen der Warghejas Sollten sich auf die Suche nach Ghorrod machen, um in ihn zu fahren und ihn grausam zu quälen. Bald saß der Mann in seinem noblen Haus in Havena und war dem Wahnsinn nahe. Unsagbare Schmerzen quälten ihn, und mit jeder Seele, die in ihn fuhr wurden sie größer.

So verkaufte er all seine Habe und machte sich auf die Suche nach dem Horn, um es in den Wolfenhain zurückzubringen. Doch als es endlich gefunden hatte, starb er an den Folgen seiner Qualen, ohne daß seine eigene Seele Frieden finden konnte. Und so wurde sie ein Teil des Hornes. Er versuchte seine Besitzer dazu zu bewegen, das Schmuckstück ins Orkland zu bringen und schickte ihnen Träume von Reichtum und Wohlstand, wenn sie den Wolfenhain erreichen würden. So gelangte das Kultinstrument bis zum Feldir, wo es von Luthgar gefunden wurde.

Nach kurzem Schweigen wird Nanob fortfahren und den Helden erklären, daß auch er nach langen Jahren das Vertrauen der Warghejas erlangt hat, dieses Geschenk jedoch zu schätzen weiß. Er schwor vor langer Zeit schon, niemandem etwas von den Wolfsmenschen zu erzählen, und er bittet auch die Helden, dieses Wissen für sich zu behalten. Dann richtet er sich für die Nacht ein. Wachen die Helden am nächsten Morgen auf, ist der Jäger verschwunden...

Spielleiter kann ihn noch ein wenig steinig werden lassen. Vielleicht geschieht noch etwas im Goldgräberdorf (Beschreibung in diesem Heft) oder die Burg Dornenstein lockt die Abenteurer.

Wahrscheinlicher ist aber, daß sie schnellstens zurück wollen, weshalb der Meister ruhig mit der Ankunft in Groenvelden fortfahren kann.

Groenvelden

Erreicht die Gruppe endlich die kleine Stadt, werden sie eine kleine Überraschung erleben. Engolf Orthen ist mit seiner Tochter nach Groenvelden zu kommen, um dort auf ihn zu warten. Sie befinden sich im Haus des Firuns und Marutha ist kurz davor, ihr Kind zu bekommen. Deshalb wird die Firungewehte Nhirmen Thaarn das junge Paar schnell vermählen, damit das Kind auch einen Vater hat...

Für die Helden endet das Abenteuer an dieser Stelle. Sie erhalten die versprochene Belohnung und Luthgar bittet sie, ihn und seine Frau nach Phexcaer zu begleiten, wo die Hochzeit nachträglich gefeiert werden soll. Doch auf die Helden wartet eine neue Aufgabe in dieser unwirtlichen Gegend. Bevor sie sich ihrer annehmen, kann sich jeder von ihnen noch 120 Abenteurpunkte aufschreiben.

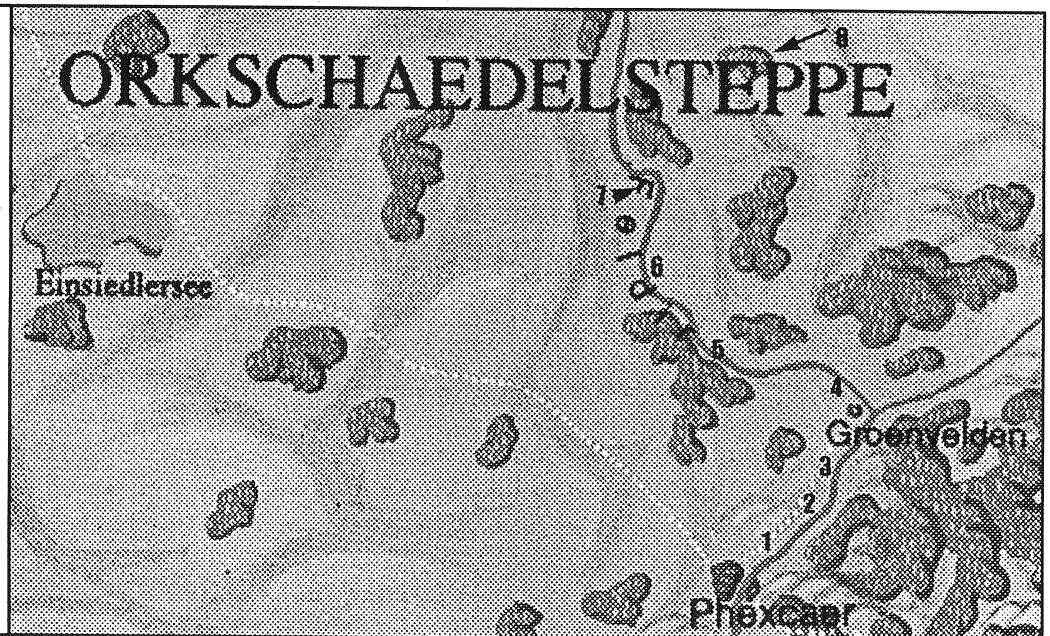
Der Rückweg

Die Helden werden froh sein, endlich nach Groenvelden und dann weiter nach Phexcaer zurückkehren zu können. Sie werden den gleichen Weg nehmen, den sie gekommen sind, und der

Wenn auch du wissen willst, was demnächst hier geschieht, laß deine Helden in Groenvelden und warte auf DLH 37, in dem Groenvelden wieder Ausgangspunkt eines spannenden Abenteurers sein wird.

Die einzelnen Stationen

1. Ein einsamer Hof
2. Ein gestrandetes Schiff
3. Ein Hinterhalt
4. Schutzhütte
5. Weggabelung
6. Ein wütender Überfall
7. Das Goldgräberdorf
8. Der Wolfenhain



Der Goldgräberort

Der Lauf des Feldirs ist schon seit vielen Jahrzehnten das Ziel von Goldgräbern, die versuchen, das kostbare Metall aus dem Fluß zu waschen. Viele von ihnen bauen sich ein eigene Hütte oder leben in der Einsamkeit in Zelten. Doch einigen von ihnen war das Orkland zu gefährlich, und so bauten sie ihre Bretterbuden am gleichen Ort und errichteten einen Erdwall um ihren kleinen Ort, um sich wenigstens einigermaßen gegen die Gefahren dieser Gegend wehren zu können. Sie suchten sich einen Platz, an dem der Fluß eine kleine Biegung machte, um von einigen Seiten durch den Feldir geschützt zu sein. Ihre Hütten bauten sie um eine alte abgestorbene und sehr mächtige Buche, deren Äste enorm verschlungen waren und so eine natürliche Plattform bildeten, von der aus man die Umgebung gut beobachten kann.

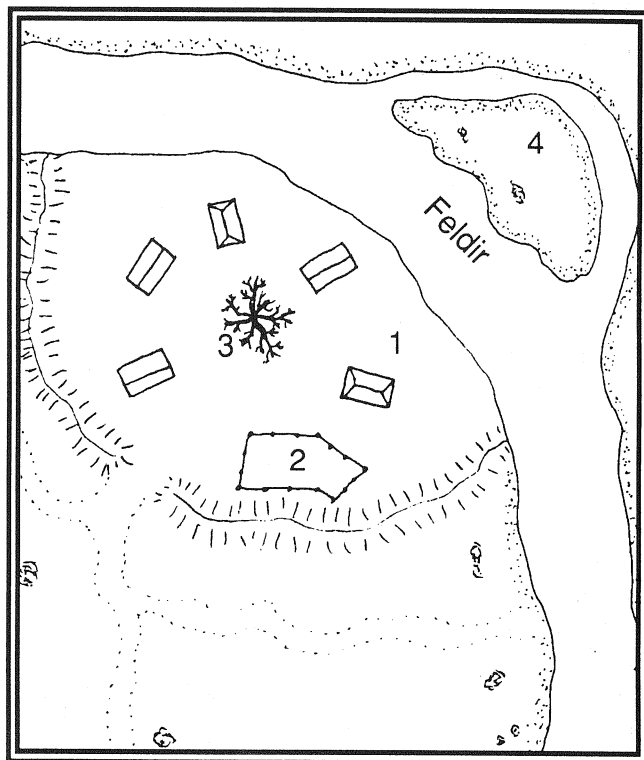
Von den fünf Hütten gibt es nur eine, die von einem einzelnen Goldwäscher bewohnt wird, die anderen dienen mehreren von ihnen als Unterkunft, wobei sie meist nur ein Bett und eine Kiste ihr Eigen nennen können.

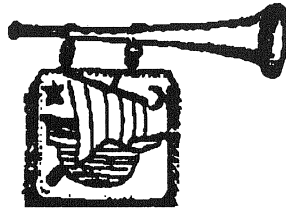
Die Ausnahme bildet Porania Devendei, die zusammen mit ihrem Mann Jhern hierher kam. Sie bauten sich ein eigenes Haus (1), in dem sie einen großen Raum als eine Art Schankstube einrichteten. Jhern Devendei, der bei einem Unfall vor einem Jahr ein Bein verloren hat, bewirtet die Goldsucher hier mit Essen, billigem Schnaps und Ziegenmilch. Er ist wahrlich kein besonders guter Koch, aber die Glückstritter haben sich an die Kost gewöhnt.

In einem Pferch (2), halten die Goldsucher zusammen einige Nutztiere - Schweine, Ziegen und Kühe. Manchmal ist gerade dieser Pferch das Ziel von marodierenden Orks oder wilden Tieren.

Interessant ist die alte Buche (3), die nahezu abgestorben ist. Nur an wenigen Zweigen zeigen sich im Frühjahr Knospen. Die Bewohner des Ortes ahnen wohl, daß es irgend etwas mit diesem Baum auf sich hat, aber sie wissen nicht, was. Würden sie sich die Mühe machen, einmal ein wenig zu graben, könnten feststellen, daß seine Wurzel alle zum Fluß gehen. Intensivere Nachforschungen können dann ergeben, daß diese Wurzeln bis auf die kleine Insel (4) reichen, wo sie irgend etwas einschließen.

Die Bewohner des Ortes sind sehr freundlich und bewirten jeden, der sich hierher verirrt. Tagsüber stehen sie irgendwo im Fluß, um Gold zu waschen, während sie am Abend bei Jhern Devendei zu finden sind.





Die Havena-Fanfare erscheint vorrangig für das Gebiet des Albernisches Königreiches und Markgrafschaft Winhall, wird aber auch in viele Provinzen des Mittelreiches, das Liebliche Feld, Nostria und Andergast

gesandt. Die Auslieferung an Orks oder Goblins ist strengstens verboten. Für die rechte Moralität der gedruckten Artikel zeigt sich Kilmor A. Daffee verantwortlich. Die Fanfare kostet in Albernia und Winhall 12 SC, sonst 2D.

Spaß oder Gotteslästerung?

Für großes Aufsehen sorgte in letzter Zeit ein junger Mann, der dem obersten Praiospriester der Stadt, Praiosson Greiffas, wie aus dem Gesicht geschnitten gleicht.

In einer selbstgenähten Robe "predigte" er an verschiedenen Plätzen Havenas. Statt eines Sonnenszepters trägt er in der Hand ein altes Stuhlbein und verwirrt die Zuhörer mit Sätzen wie

"Praios aber sagt: gehet hin und kauft euch Kupferkessel".

Auf Befragen der Garde gab der selbsternannte Priester Uigan Luihn an, daß er nur versuche, das darniederliegende Geschäft seiner Schwester zu retten, die Kupferkessel in allen Größen verkauft.

Während die Priesterschaft des Praios auf eine harte Strafe drängt, verlautete aus

Kreisen der Efferdpriesterschaft, daß der Einfallsreichtum dieser Tat typisch havenisch sei und allenfalls die Kostümierung zu tadeln sei.

Wahrscheinlich wäre der Vorfall längst vergessen, hätten die Priester des Lichtgottes nicht ein altes albernisches Gesetz hervorgeholt, indem es Normalsterblichen verboten sei, sich

wie ein Priester zu kleiden. Wer dies doch tue, müsse damit rechnen, wegen Gotteslästerung öffentlich verbrannt zu werden. Nun befaßt sich der Ältestenrat mit diesem Gesetz, das aus der Zeit der Priesterkaiser stammt und irgendwie niemals geändert wurde. Fest steht, daß nicht einmal die Praiospriesterschaft ein Verbrennung anstrebt. Aber schließlich ginge es ums Prinzip. ghb

Perainetage fast verdorben

Erst jetzt wurde uns bekannt, daß es während der Perainetage vor zwei Jahren beinahe zu einer Katastrophe gekommen wäre, die nur durch Mithilfe einiger mutiger Abenteurer abgewendet werden konnte.

Schon früh hatte man entdeckt, daß der Perainestab nicht an dem Platz war, wo er abgelegt worden war. Doch nach einer kurzen Suche konnte das Artefakt angeblich gefunden werden.

Doch es handelte sich um eine Fälschung, was erst entdeckt wurde, als bei der Eingangszeremonie ein Kranker nach

der Berührung mit dem Stab starb. Fieberhaft wurde daraufhin nach dem Original gesucht, das wohl schon seit mehreren Jahren nicht mehr im Perainetempel gelegen hatte.

Es entzieht sich leider unserem Wissen, wo sich der Stab befunden hat, aber der Göttin sei Dank konnte er entdeckt werden. Dies rettete unserer geliebten Dianade Bennain, die zu diesem Zeitpunkt krank im Bett lag, das Leben.

Selbstverständlich versuchten wir Vertreter der Tempels der Peraine zu einer Stellungnahme zu den Vorkommnis-

sen zu bewegen, doch im Haus des Storches hüllt man sich in Schweigen. Bei einer Anfrage durch den Ältestenrat versicherten die Perainevertreter, daß an der Geschichte, die seit einiger Zeit von einer jungen Frau verbreitet wurde, nichts dran sei. Man wolle sich der Dame annehmen, um ihrer armen Seele helfen zu können.

Zum Glück gelang es mir vorher, mit ihr zu sprechen. Sie machte auf mich keinen verrückten Eindruck, so daß ich überzeugt bin, daß an ihrer Geschichte etwas Wahres sein muß.

ami

Maskenmuseum

in der Nallesstraße
ganztägig geöffnet
Kinder 5 Heller
Erwachsene 1 Silbertaler

Masken aller Art

Möbel zu
transportieren?

Botengänge
benötigt?

Garo Ehrensteins
Rollfuhrwerke schaffen
alles!

Nachrichten aus Aventurien

Hundeplage

Grangor. Aus unerfindlichen Gründen gibt es in Grangor zur Zeit eine wahre Hundeplage. In allen Gassen streunen die Kläffer herum und fallen unbescholtene Bürger an.

Selbst in Havena konnte man jüngst Kenntnis davon nehmen, als plötzlich etwa ein Dutzend Hunde von Bord eines Schiffes sprangen und im Hafenviertel verschwanden.

Aufstand

Harben. In der Hafenstadt am mehr der Sieben Winde weigerten sich etwa 50 Bedienstete, weiterhin für ihre Herren zu arbeiten. Sie schrien etwas von Freiheit für alle und nieder mit dem Adel.

Die Garde rückte gegen die Querulanten vor und wurde daraufhin mit Knüppeln angegriffen. Praios sei Dank, bekam sie die Situation wieder in den Griff. Alle Meuterer wurden verhaftet, ihre Redelsführer bereits hingerichtet.

Drillinge

Abilacht. Am ersten Rondra gebar eine Frau aus Abilacht Drillinge, einen Jungen und zwei Mädchen. Die drei Kleinen sind wohlauf, aber die Mutter verstarb. Da kein Vater ausfindig gemacht werden konnte, brachte man die Kinder in die Kriegerschule in Havena.

Nahrungsknappheit

Dröl. Nachdem mehrere Versorgungsschiffe von Piraten gekapert wurden, gehen den Bewohnern Dröls langsam die Lebensmittel aus. Auch eine Kriegsflotte des Horasreiches konnte die dreisten Räuber bis heute nicht stellen.

Harter Winter?

Prem. In der Thormalschen Stadt erzählten Seeleute, daß es bereits unmöglich sei, nach Ölport zu gelangen, da Treibeis die Passage erschwerte. Nun befürchten alle Bewohner Nordaventuriens einen langen und strengen Winter. Es kann nicht schaden, dem Wintergott bereits jetzt einige Spenden zu machen.

Duell

Punin. Trotz widriger Umstände kommt es im nächsten Monat in der Stadt im Süden zu dem heiß erwarteten Duell zwischen Skorpion Punin und den Havena Bullen.

Unsere Mannschaft befindet sich bereits auf den Weg nach Süden und hofft auf ein spannendes Spiel, das zu ihren Gunsten ausgeht. Im Rahja des letzten Jahres konnten die Bullen die Skorpione auf eigenen Platz noch deutlich mit 35 : 12 schlagen, aber man munkelt die Puniner hätten sich in den letzten Tagen verstärkt. Möge Phex mit den Unseren begleiten.

Tote nach Unwetter

Nach dem schweren Gewitter, das vor wenigen Tagen über Havena eingebrochen ist, legte der Königliche Administrator für Straftaten und Verbrechen Kyrn Twinnlain seinen Bericht vor.

Havena wurde weitgehend von den Naturgewalten verschont. Das Feuer eingeschlagener Blitze wurde lediglich drei Wohnhäusern zum Verhängnis. Der Hof des Bauern Dherban hijhopp wurde vollständig vernichtet. Glücklicherweise konnte die gesamte Familie sowie die meisten Tiere gerettet werden. Einzig die Kuh Ellsah starb nach dem Schock des Blitzeinschlags.

Aufräumarbeiten wurden nach dem Unwetter im Hafenbereich notwendig, da sämtlicher Dreck, der sich in den letzten Wochen im Orkendorf angesammelt wurde, dorthin gespült wurde.

Die Straßen der Feldmark waren zeitweise so durchnäßt und aufgeweicht, das unbescholtene Bürger bis zu den Knien im Dreck steckten und von hilfreichen Leuten gerettet werden mußten. Ansonsten wurde lediglich die Eingangstür des Firuntempel in Mitleidenschaft gezogen, als sie vom scharfen Wind so stark zugeworfen wurde, daß sie aus den Angeln sprang.

ghb

Zustände wie in Al'Anfa

Am letzten Erdstag kam es auf der Prinzessin-Emer-Brücke zu einem Zwischenfall, der an den guten Sitten in unserem geliebten Havena zweifeln läßt. Die Großnichte von Baron Lharsan von Waldingen wurde das Opfer eines gemeinen Trickbetrügers.

Das phexische Subjekt bot der adligen Dame an, sie vor der Kulisse der Brücke zu porträtieren. Mit Komplimenten

schmeichelte er sich bei der jungen Dame ein. Als er ihr wenige Minuten später die Zeichnung für nur 5 Heller übergab, war die baronliche Großnichte noch froh. Erst später merkte sie, daß ihr Geldbörse und eine wertvolle Brosche entwendet worden waren.

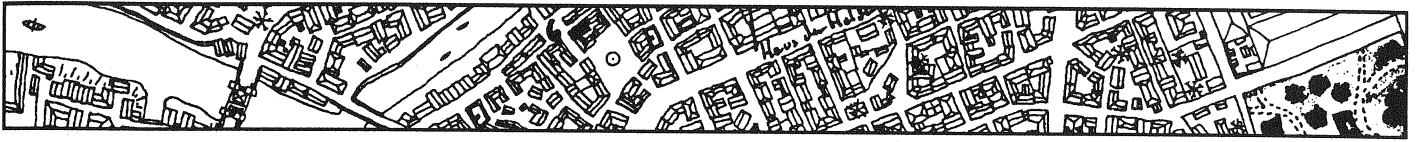
Da fragt man sich wirklich, was unsere Stadtgarde den lieben langen Tag macht.

ghb

Belohnung

Baron Larsan von Waldingen setzt eine Belohnung von 80 Dukaten

für denjenigen aus, der ihm die Brosche seiner Nichte zurückbringt. Es handelt sich dabei um einen Anstecker in Form eines Schwans. Informationen an die Garde.



Fenia Bodiak

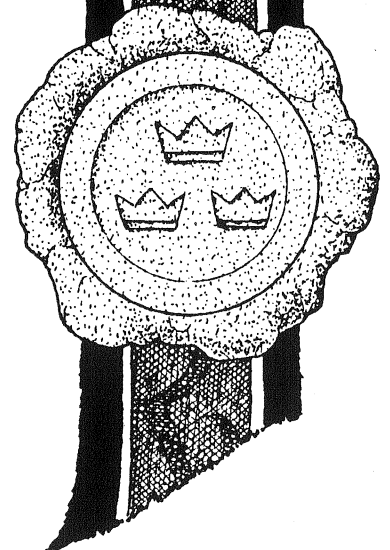
Das Geheimnis um eine Geweihete der Peraine

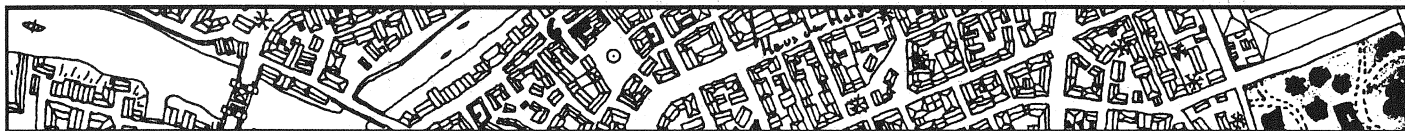
"Sie haben mich gejagt. In keinem Ort an der Westküste war ich sicher, denn überall reichte der Arm der Boronleute aus Al'Anfa hin. Überall waren mir die Tempel verschlossen, und Freunde meideten mich als hätte ich die Pest. In Dröl erfuhr ich, daß die meisten meiner Freunde, die mit mir auf Sukkuvelani waren, verhaftet und in Noionitenklöster gesperrt worden waren. In Neetha erzählte mir ein Vertrauter, Norbo Jlukis hätte nach Xorlosch fliehen können, wo ihn die Zwerge beschützten.

Ich werde mich in meine Heimatstadt Havena begeben, auch wenn ich dort sicherlich von Schergen erwartet werde. Doch meine Freundin Usine Heimgut wird mir bestimmt nicht die Tür weisen. Sie hat immer zu mir gehalten und hatte mir empfohlen, an der Perlenmeerexpedition teilzunehmen.

Dort werde ich Pläne schmieden, wie ich dem Rest der Welt beweisen kann, daß das Rondra-Sukkuvelani existiert. Ich werde Gelder sammeln und Verbündete gewinnen, und dann breche ich mit einem Schiff auf, um die Insel ein zweites Mal zu besuchen. Ich werde das Wissen bewahren, das ich gesammelt habe, Peraine sei meine Zeugin..."

(Aus dem Tagebuch der Fenia Bodiak, Rethis im Firun 22 Hal)





Eine seltsame Geschichte

Es ist bekannt, daß auch die größten Übeltäter in den Tempeln der Travia Schutz finden, und kein Gardist Aventuriers würde es jemals wagen, ihn dort herauszuholen.

Der Tempel in Havena macht hier überhaupt keine Ausnahme, obwohl dort besonders viele Straftäter trotzdem in die Hände des Gesetzes fallen, was allerdings daran liegt, daß die Geweihten ihnen so lange zureden, bis sie sich freiwillig stellen, um reumütig die Strafe für ihre Taten auf sich zu nehmen.

Im Jahr 13 Hal begab es sich, daß die Perainegeweihte Fenja Bodiak gefragt wurde, ob sie nicht an einer Expedition ins Perlenmeer interessiert sei. Sie hatte sich in Geweihtenkreisen einen nicht unbedeutenden Ruf als Heilkundige erworben, so daß die Wahl auf sie fiel, als eine Vertreterin der Peraine für die Erforschung unbekannter Perlenmeerinseln gesucht wurde.

Im Jahr 14 Hal brach die Geweihtengruppe in Kuslik auf und war 5 Jahre unterwegs im Perlenmeer. Als das Schiff im Jahr 20 Hal wieder im Hafen von Kuslik anlegte, brachten die 11 Geweihten Erkenntnisse und Geschichten mit, die in Fachkreisen sogleich heftig diskutiert wurden. Es wurde der Plan geschmiedet, eine weitere Expedition nach Sukkuvelani zu schicken, um weiteres Wissen zu sammeln.

Hinweis:

Eine Beschreibung des Travia- und des Perainetempels befindet sich in der Havena-Ergänzung 1 - Hehre Häuser. Weitere Informationen zu Fenja Bodiak und Sukkuvelani stehen in den Letzten Helden 22, 23 und 33 zu lesen.

An dieser Stelle soll auch erwähnt werden, daß Sukkuvelani zu einem der Hauptthemenblöcke der künftigen Letzten Helden werden soll, weshalb unsere Leser die Geschichte der Perainegeweihten weiterverfolgen können.

Besonders aus Kreisen des Rondraglaubens wurde ein starkes Interesse bekundet, denn es galt einen ursprünglichen Glauben der Kriegsgöttin zu erforschen, und vor allem mußte sich das Schwert der Schwerter die Gefolgschaft der sukkuvelanischen Priesterschaft sichern.

Da traf eine al'anfanische Abordnung unter Führung hoher Boronpriester in Kuslik ein, um festzustellen, was es mit der Perlenmeerexpedition auf sich hatte. Sie lasen alle Unterlagen und taten sie schließlich als kompletten Unsinn ab. Eine Delegation hoher Würdenträger wurde von al'anfanischen Potentaten eingeladen, auf einer Galeere die Insel zu besuchen, die seit langer Zeit zu Al'Anfa gehörte. Als dort nur Plantagen vorgefunden wurden und sich die Erkenntnisse nicht mit denen der Expedition deckten, glaubten alle, einen großen Schwindel entlarvt zu haben. Unverzüglich wurden alle Expeditionsmitglieder, derer man habhaft wurde, gefangen gesetzt und nachhältig nach den Ereignissen befragt. Doch nur der Kapitän des Schiffes und einige Mannschaftsmitglieder widersprachen den Aussagen, auf eine Rondrainsel gestoßen zu sein. Die gefangenen Geweihten blieben bei ihren Behauptungen.

Daraufhin wurde beschlossen, sie alle für immer festzuhalten und all ihre Unterlagen zu vernichten. Doch zwei der Geweihten konnten sich den Häschern entziehen und fanden gute Freunde, bei denen sie sicher waren. Es handelte sich um den Ingerimm-Geweihten Norbo Ilumkis, der von zwergischen Freunden nach Xorlosch gebracht wurde, und um die Perainegeweihte Fenja Bodiak, die nach einer langen Flucht endlich Zuflucht im Traviatempel von Havena, ihrer Heimat fand.

Geheime Räume

Seit ihrer Ankunft in Havena ist Fenja dazu verdammt sich ständig im Traviatempel aufzuhalten, denn auf der Straße wäre sie nicht sicher genug, weil die Häscher überall lauern könnten. Da in der Havena-Ergänzung 1 - Hehre Häuser dieser Keller nicht beschrieben ist, wollen wir dies in diesem Heft nachholen.

Im Tempel

Neben dem öffentlichen Eingang zum Tempel der Travia gibt es noch einen, für dessen Türschloß jeder Geweihte der Göttin einen eigenen Schlüssel hat (E8 Nebeneingang). Hier befindet sich eine Wendeltreppe, die in den Keller des Gotteshauses führt.

Der Keller

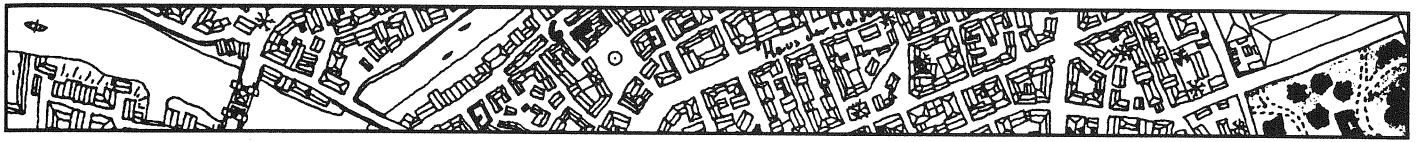
Heute ist nicht mehr klar, wie es der Geweihtenschaft der Travia gelungen ist, den Bau dieses Kellers geheim zu halten, aber selbst in den eigenen Archiven gibt es keine Aufzeichnungen über den Bau. Um ihn zu betreten, muß man eine Wendeltreppe benutzen. Doch nur die Geweihten wissen, daß eine bestimmte Stufe dieser Treppe nicht betreten werden darf, weil sonst ein kleiner Alarm ausgelöst wird. Die Stufe klappt beim Betreten ein klein wenig nach hinten und spannt so einige kleine Fäden, die in drei Räumen (E6 Speisesaal; O1 Raum der Tempelmutter; K4 Archiv) an kleinen Glöckchen enden. Der Mechanismus wird ständig von Leonardo, einem Freund des Tempels kontrolliert, so daß er ständig einsatzbereit ist.

K1 Zwischenraum

Auffällig an diesem Raum ist das große Bild an der Westwand, das die Verwandlung einer Frau in ein Gans darstellt. Wer sich das Gesicht der Frau genau betrachtet, wird Ähnlichkeiten mit den Zügen von Usine Heimgut feststellen.

Das Bild füllt fast die gesamte Wand aus und kann nicht abgenommen werden. Irgendwie scheint es mit der Wand verschmolzen. In Wirklichkeit handelt es sich hier um eine geheime Tür, deren Öffnungsmechanismus nur den Geweihten der Travia bekannt ist. Auch dem geschicktesten Dieb würde es nicht gelingen, sie zu öffnen, denn ihm würde das nötige Karma fehlen.

An den übrigen Wänden des Raumes sind Halterungen mit Öllampen angebracht, die man auch sonst überall im Keller des Tempels zu finden sind, weshalb sie



nicht fortwährend erwähnt werden sollen. Ein Geweihter, der die Kellerräume betritt, wird sich immer eine brennende Kerze mitbringen, um die Lampen entzünden zu können.

K2 Getränkelager

Die Geweihten der Travia sind beweitem keine Kostverächter, und so haben sie ständig einen ansehnlichen Vorrat an Wein in ihrem Keller, den sie über die Händlerin Diansde Oinden beziehen. Es handelt sich ausschließlich um Faßwein von edler Qualität, der selbst im Rahjatempel Erstaunen hervorrufen würde.

K3 Lagerraum

In diesem großen Raum wird in erster Linie Brennholz und Torf gelagert. Die Lieferanten fluchen jedesmal wieder, wenn sie die Bestände auffüllen müssen, denn mit ihren großen Säcken ist es keine einfache Sache, die Wendeltreppe hinabzusteigen. bei solchen Lieferungen wird die 'Alarmstufe' arretiert.

Ansonsten lassen sich hier verschiedene Lebensmittel aber auch einfache Kultgegenstände, Kerzen, Reinigungsmittel und so fort finden.

K4 Archiv

In diesem Raum werden alle wichtigen Unterlagen, die den Tempel von Havena betreffen in übervollen Regalen gelagert. An einem Schreibtisch arbeiten ab und an Geweihte und übersetzen besonders alte Schriften in die neuere Sprache. Für die Ordnung in diesem Raum ist die Geweihte Dunia Gastreu verantwortlich, die ständig damit zu tun hat, Mäuse zu verjagen oder die Regale aufzuräumen. Fremden wird nur in Ausnahmefällen der Eintritt gewährt. Die Tür ist verschlossen, wenn sich niemand im Archiv aufhält.

K5 Korridor

Am Ende des Ganges hängt ein weiteres großes Bild, das die Stadt Havena vor der großen Flut zeigt. Es wurde vor vielen Jahrzehnten als Treibgut am Bennain-

damm gefunden. Auch dieses pompöse Gemälde, das sichtlich gelitten hat, stellt eine Geheimtür dar, die nur von Geweihten der Travia geöffnet werden kann.

K6 Wohnzimmer

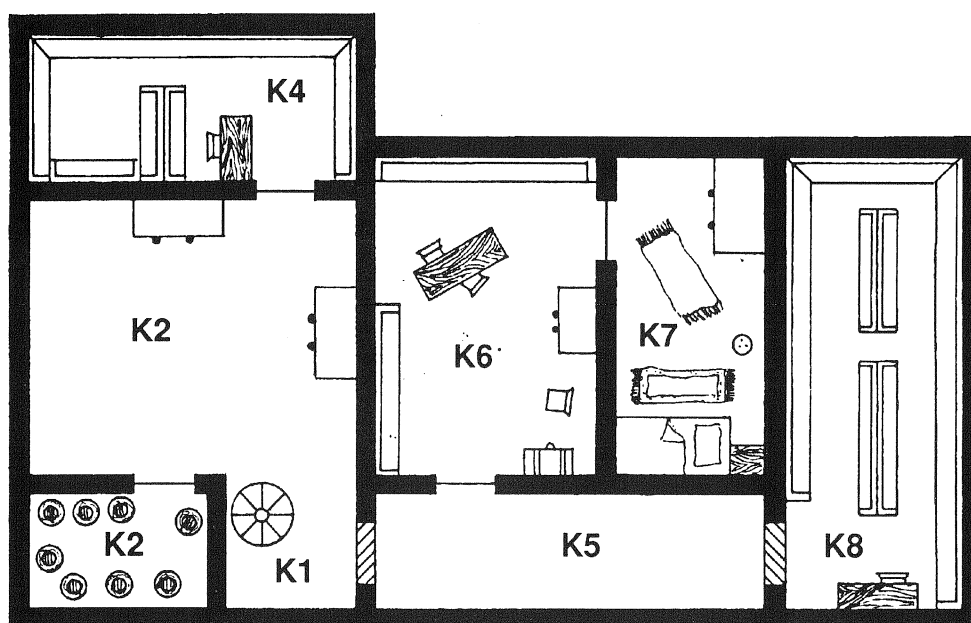
Dieses Zimmer wurde für Fenia Bodiak eingerichtet, die hier oft arbeitet. Ihr Schreibtisch quillt über von irgendwelchem Schreibzeug und die meisten Papierfetzen sind mit Notizen beschmiert. Ein Regal faßt einige Bücher, die sich mit der Zeit der Priesterkaiser befassen. Freunde aus dem Perainetempel haben sie ihr besorgt.

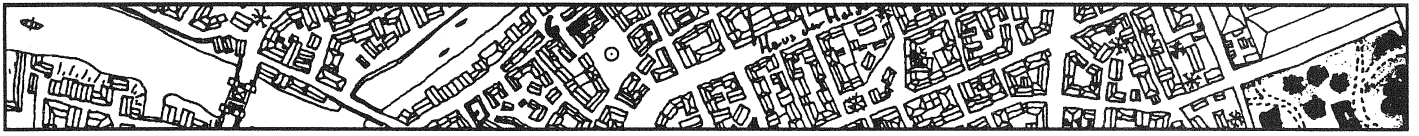
Auch wenn sich die Geweihte frei im Tempel bewegen kann, hält sie sich oft in diesem Raum auf, um nach Beweisen für ihre Forschungsarbeiten zu suchen.

K7 Schlafrum

Fenia Bodiak steht ein weiterer Raum zur Verfügung, in dem ihr Bett steht, und in dem sie ihre sonstige Habe aufbewahrt. Das Zimmer ist stets aufgeräumt, und ein

Keller des Traviatempels





kleiner Schacht, der im Garten des Tempels endet, sorgt für frische Luft.

K8 Geheimkammer

In diesem Raum bewahren die Geweihten besonders alte Schriften auf. Zudem halten sie hier den Stern von Mherwed versteckt. Ein sagenumwobener Rubin, der dem Tempel erst vor wenigen Jahren zurückgebracht wurde (siehe *Aus längst vergangenen Tagen* in DLH 29-31).

Die Personen

Sicherlich sind bereits alle Geweihten der Travia und Peraine im Havenaband 1 beschrieben worden, aber im Zusammenhang mit Fenia Bodiak lohnt es sich einige Leute vorzustellen, die irgend etwas mit der Geweihten zu tun haben. Zudem soll sie selbst nicht unerwähnt bleiben.

Tolian Bodiak

Tolian ist ein Vetter von Fenia und gleichzeitig ihr letzter Verwandter, auch wenn er gerade dabei ist, dies zu ändern, denn er gedenkt demnächst zu heiraten und Kinder zu bekommen.

Der junge Mann hat sich vor Jahren den Nachnamen Jhurain angenommen, um vor den Häschern, die seine Base in die Hände bekommen wollen, nicht aufzufallen. Er wäre ein gutes Druckmittel, um Fenia aus dem Tempel zu locken.

An jedem Praiostag, wenn Tolian zur Messe kommt, redet er lange mit seiner Base und berichtet ihr von seinen Plänen. Er arbeitet als Tischlergeselle in einer Werkstatt in Unterfluren und verdient nicht schlecht, da er sehr talentiert ist. Er will bald nach seiner Hochzeit seinen Meister machen.

Ingeros Feuersturm

Der zwergische Ingerimmgeweihte, der den nicht ganz unumstrittenen Tempel des Schmiedegottes in Havena leitet, ist einer der wenigen in der Stadt, der Fenias Ausführungen nicht nur für Fantastereien hält, sondern ihnen große Bedeutung beimißt.

Er besucht die Perainegeweihte sehr oft und nimmt Briefe an seinen menschlichen Geweihtenkollegen Norbo Ilumkis in Xorlosch mit, die er dann mittels einiger Vertrauter in die Stadt der Zwerge bringen läßt. Umgekehrt funktioniert das System genauso gut.

Vor einem Jahr war selbst in Xorlosch, um für die beiden verfolgten Geweihten zu sprechen. Seitdem versucht er, Gelder für eine weitere Expedition zu sammeln, die er nur zu gerne begleiten würde. Allein er und Fenia wissen um diese Pläne, die bei vielen anderen Geweihten Argwohn hervorrufen würden (an dieser Stelle wollen wir nicht zu viel über den Geweihten erzählen, da für die nahe Zukunft eine Beschreibung des Ingerimmtempels geplant ist).

Suaxus-al-Dagger

Die anstrengenden Tagen des Menschenjägers Suaxus aus Al'Anfa sind längst vorbei, denn er hat es zu gewissem Reichtum gebracht. So kam der Auftrag, die lästerliche Perainegeweihte gefangen zu nehmen, gerade recht, denn es schien ihm ein leichter Auftrag zu sein.

So reiste er vor 5 Jahren in die albernische Hauptstadt und quartierte sich in der Herberge "Kap Brabak" ein, die von seinem alten Freund Jaron-al-Garis geführt wurde. Von dort aus versuchte er, der Geweihten habhaft zu werden, doch auch er war nicht so dumm, in das Haus der Travia einzudringen.

So begann er irgendwann damit, den Auftrag nicht mehr so ernst zu nehmen, zumal seine Auftraggeber auch nicht mehr so interessiert an der Sache waren, über die langsam Gras zu wachsen scheint. So kümmerte er sich schließlich um anderen (krumme) Geschäfte und übernahm vor einem Jahr die Herberge nach dem Tod seines Freundes.

Sicherlich würde er die Chance nutzen, Fenia in die Finger zu bekommen, wenn sie sich ihm böte. Doch die Tage, in denen er sich auf die Lauer legte, sind längst vorbei. Es ist dem 56-jährigen egal, ob sein Ruf als Bluthund unter diesem Mißerfolg leidet, denn die anderen Geschäfte, um die

er sich intensiv kümmert, bringen ihm soviel Geld ein, wie er es als Kopffäger niemals hätte verdienen können (wem der Name Suaxus-al-Dagger bekannt vorkommt, möge noch einmal das Soloabenteuer Menschenjagd spielen, in dem man genau von diesem Suaxus gescheucht wird).

Ghrant Smizz

Der junge Krieger aus Honingen hat vor zwei Jahren in einem Borontempel einen Steckbrief Fenias gesehen und sucht die Geweihte seit diesem Tag. Vor einem Monat kam er in Havena an und mietete sich in irgendeiner Pension ein. Er ist gottlos genug, um Travia zum Trotz in deren Haus einzudringen.

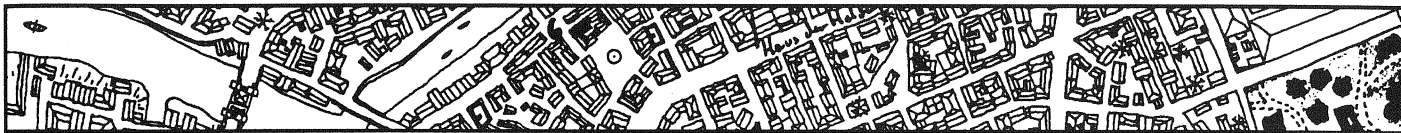


Die Geweihte im Spiel

Wie bereits angedeutet, wächst langsam Gras über die Perlenmeerexpedition, das im großen Ausmaß in einem der nächsten Helden gründlich abgeschnitten werden soll, wenn die Helden angeheuert werden, um auf große Fahrt zu gehen.

Andreas Michaelis





Fenia Bodiak, Geweihte der Peraine

Fenia ist eine recht gutaussehende Frau, die ein wenig bleich im Gesicht ist, da sie nur selten ans Tageslicht kommt. Ihre langen schwarzen Haare trägt sie offen und die Gewänder einer Perainegeweihten sind ihr am liebsten.

Als sie im Jahr 8 vor Hal von ihrer kranken Mutter zum Perainetempel gebracht wurde, wußte sie, daß sie ihre Ausbildung dazu nutzen würde, eine berühmte Heilerin zu werden, denn sie hatte einen Großteil ihrer Familie an Gelbfieber sterben sehen. Drei Jahre nachdem sie ihre Schülerinnenzeit begonnen hatte, mußte sie auch noch mit ansehen, wie ihre Mutter im Siechenhaus an einer schweren Lungenentzündung starb. Von diesem Zeitpunkt an gab es im Mittelreich kein Buch über Heilpflanzen und -kunde, das sie sich nicht besorgt hätte. Sie fuhr sogar einmal nach Kuslik, um im dortigen Hesindetempel ein Buch abzuschreiben. Dort lernte sie auch Nobian Sterntru kennen, der sie Jahre später mit auf die Perlenmeerexpedition nahm.

Bis zu dieser Expedition half Fenia vielen Kranken in Havena, und manch ein Armer hat seine Heilung ihrem Einsatz und ihren Medizinern zu verdanken. Die Reise ins Perlenmeer stellte eine Wende in ihrem Leben dar. Nach der Rückkehr im Jahr 21 Hal befand sie sich ständig auf der Flucht, die sie in die meisten Städte der aventurischen Westküste führte. Schließlich kam sie auf geheimen Wegen nach Havena und wurde von ihren Glaubensbrüdern und -schwestern versteckt. Doch erst als Usine Heimgut die Frau im Traviatempel aufnahm, war ihre Flucht vorbei, denn niemand, der recht bei Verstand ist, würde es wagen, der Göttin des Herdfeuers einen Schützling zu entreißen. Trotzdem hält sie sich aus Sicherheitsgründen oftmals in den geheimen Räumen auf, in denen sie in den letzten sechs Jahren Pläne schmiedet. Sie will die Erkenntnisse der Expedition beweisen, und liest deshalb jedes Buch aus der Zeit der Priesterkaiser, in dem etwas über die Rondraanhänger Baburins dieser Zeit finden könnte. Doch bis zum heutigen Tage hat sie keine Aufzeichnungen gefunden.



MU:	13	AG:	1	MR:	13
KL:	15	RA:	1	LE:	44
IN:	14	HA:	3	AE:	-
CH:	16	TA:	2	KE:	38
FF:	12	JZ:	1	AT:	12
GE:	13	NG:	5	PA:	8
KK:	9	GG:	1		

Stufe: 11

Größe: 1,71

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: blaugrün

Alter: 36 Jahre

Waffe: Dolch

Herausragende Talente: Heilkunde -Krankheiten 16, Wunden 15, Geschichtswissen 14, Götter und Kulte 15

Gleichzeitig spielt sie mit den Gedanken, noch einmal ins Perlenmeer aufzubrechen, um die Insel der Rondra zu suchen. Schon oft hat sie sich in ihrem Asyl mit hohen albernischen Geweihten unterhalten, aber die meisten wollen nichts von ihren Hirngespinnsten wissen. Einzig der Ingerimmgeweihte Ingeros Feuersturm, Sohn des Inverdros hört ihr aufmerksam zu und sorgt dafür, daß Norbo Jlukis in Xorlosch ihre Briefe bekommt und umgekehrt.

Die heute 36-jährige Geweihte läßt sich nur selten von einem Vorhaben, das sie sich erst einmal in den Kopf gesetzt hat, abbringen, und so verfolgt sie ihre Pläne sehr zielsicher. Auch aus ihrem Asyl heraus ist sie sehr engagiert und setzt alle Hebel in Bewegung.