

Wahre Helden

Von Marie Mönkemeyer

ein Abenteuer für 2-5 unerfahrene Helden

Komplexität (Spieler/Spielleiter): mittel/mittel

Anforderungen Helden: Interaktion, Kampffertigkeiten, Talenteinsatz

Ort und Zeit: in den bosparanischen Nordprovinzen in den Dunklen Zeiten

Dem Meister zum Geleit	3
Was bisher geschah	3
Was geschehen wird	3
Probleme in Eichthal	4
Ankunft in Eichthal	4
Kinderdiebe	5
Was wir brauchen, ist ein Held!	5
Und wo finden wir den?	6
In der Wildnis	7
Auf dem Weg nach Bärenstein	7
Möglicher Talenteinsatz auf der Reise	7
Mögliche Reisebegegnungen	7
Heldensuche	8
Bärenstein	8
Auf der Suche nach einem Auserwählten	8
Ich bin der Auserwählte! – Nein, ich!	9
Du machst dich verdächtig	10
Die Spur führt in den Wald	10
Was glauben die Leute, dass ich sei?	11
Kampf um Eichthal	12
An der Seite des Auserwählten	12
Zurück in Eichthal	12
Verräter? Ich war es doch, den man verriet	13
Orks vor den Toren	13
Mögliche Verteidigungsmaßnahmen	14
Ansturm auf Eichthal	14
Haltet das Tor!	15
Gefallener Auserwählter...	15
...und neue Helden	16
Heldenhafter Einsatz!	16
Talenteinsatz im Kampf	17
Abschluss	17
Der Lohn der Mühen	17
Anhang	18
Eichthal	18
Bärenstein	18
Die Auserwählten	19
Die Tordochai	20

Stichworte zum Abenteuer: ein bedrohtes Dorf und dessen Verteidigung, Reise durch die Wildnis, Suche nach einem Helden
Ort: beliebig in den Nordprovinzen oder den streitenden Königreichen
Zeit: beliebig in den Dunklen Zeiten
Charaktere: 2 – 5 unerfahrene Helden, von denen wenigstens einer wildniskundig sein sollte

Dem Meister zum Geleit

Was bisher geschah

Orks sind für Menschen immer wieder eine Bedrohung in den Landen, die man in Bosparan als Nordprovinzen bezeichnet. Als eine Gruppe der Tordochai versuchte, die Siedlung Graubach zu überrennen, ein Großteil der Verteidiger bereits gefallen war und die Kurkach nur darauf lauerten, ihre Waffen im Blut der Glatthäute zu baden, wagte ein Mann namens Radogrein den verzweifelten Versuch, die Wehrlosen zu schützen. Mit erhobenem Schwert stürzte er sich auf die Reihen der Orks. Der Gewittergöttin Randara gefiel der Mut des Sterblichen, sie gab ihm Kraft und führte seinen Arm, als er sie um Hilfe anflehte.

Die Tordochai flohen vor dem Mann, aus dessen Schwert und Augen Blitze zu sprühen schienen und zogen ab. Seither hat Graubach Frieden und einen neuen Helden.

Radogrein fühlte sich der Aufgabe eines Helden nicht gewachsen, verließ Graubach und ließ sich unter neuem Namen in der Siedlung Bärenstein nieder.

Sein Jugendfreund Regolan heiratete kurze Zeit später Ardra, eine Frau aus Bärenstein, und zog zu ihrer Familie. Er erkannte Radogrein, verstand aber, dass dieser seine Ruhe haben möchte und enttarnte ihn nicht.

Diese Ereignisse sind drei Jahre her. Die Tordochai haben sich darauf verlegt, andere menschliche Ansiedlungen zu unterwerfen oder zu terrorisieren, unter anderem die Wehrsiedlung Eichthal.

Die Bewohner Eichthals wehren sich tapfer, aber ihre Kräfte und ihr Mut schwinden. Sie brauchen einen wahrhaftigen Helden, der die Tordochai für immer vertreibt.

Was geschehen wird

Die Spielerhelden kommen nach Eichthal, wo sie Zeugen des Terrors der Tordochai, die den zwölfjährigen Torben entführen, werden und die Geschichte von Radogrein hören. Die Dorfbewohner bitten die Helden, nach Bärenstein zu reisen und Radogrein zur Hilfe zu holen. Während die Helden viele Meilen Wildnis überwinden, schließt Melcher, der Vater des entführten Jungen, mit den Tordochai einen Handel. Er teilt dem Harordak mit, dass die Eichthaler versuchen, sich die Unterstützung eines Helden zu holen und erhält dafür seinen Sohn zurück. Die Tordochai schicken den nichts ahnenden Spielerhelden einen Trupp Krieger hinterher.

Schließlich erreichen die Helden Bärenstein und beginnen mit der Suche nach Radogrein. Aber wie findet man einen Mann, von dem man nur den Namen und das ungefähre Aussehen kennt?

Mehrere Leute kommen in Frage, einer sieht so aus, einer sagt, Radogrein zu sein, einer erklärt, hier gäbe es überhaupt keine Götterauserwählten, und keiner im Dorf kennt jemanden

mit diesem Namen. Schließlich finden die Helden aber doch Hinweise, die sie zu Radogreins Haus führen. Auf dem Weg dahin holen sie ihre Orkverfolger endlich ein.

Radogrein kommt ihnen zur Hilfe und verrät sich damit selbst als der Gesuchte.

Damit er mit ihnen nach Eichthal kommt, müssen sie ihn erst dazu bringen, seine Zweifel hinter sich zu lassen und die Gunst Randaras anzunehmen.

In Eichthal wird Radogrein als lebender Heiliger angesehen und wird sehr dankbar sein, wenn ihn die Helden etwas abschirmen und als Menschen ansehen.

Außerdem haben die Helden in Eichthal die Möglichkeit, Melchers Verrat zu enttarnen und zu bestrafen. Aber kurze Zeit später nähern sich die Tordochai der Siedlung.

Es kommt zum Kampf mit den Orks, die versuchen, Eichthal zu stürmen. Dabei wird Radogrein schwer verletzt, so dass es an den Helden ist, den Tordochai den entscheidenden Schlag zu versetzen und sie zu vertreiben.

Anmerkung

Es kann eine reizvolle Möglichkeit sein, dass alle Helden aus Eichthal stammen und dort ihre Heldenkarriere beginnen.

Eine weitere Möglichkeit wäre es, das Abenteuer für erfahrenere Helden in der Epik auszubauen und Eichthal durch Gareth zu ersetzen.

Wenn man das Abenteuer in der Mark Vadocia ansiedelt, ist es auch gut für zwergische Helden geeignet.

Im Abenteuer wird davon ausgegangen, dass es im Sommerhalbjahr stattfindet. Platzieren Sie es dort so, wie es Ihnen passt.

Musikvorschläge

Passende Musik für das Setting bieten z.B. die Soundtracks von „The Last of the Mohicans“ (Trevor Jones), „King Arthur“ (Hans Zimmer), „The 13th Warrior“ (Jerry Goldsmith) oder „Into the Green“ von Erdenstern. Für eine leicht klischeehafte Überzeichnung sind auch die Soundtracks von Western und der „Herr der Ringe“-Trilogie eine Überlegung wert. Es empfiehlt sich besonders, Radogreins Auftritt mit passend dramatischer Musik zu untermalen.

Probleme in Eichthal

Ankunft in Eichthal

Die Helden kommen zu Beginn des Abenteuers nach Eichthal, wo sie mehr oder weniger freundlich aufgenommen werden.

Eichthal liegt an etwas, das die Bewohner stolz als Straße bezeichnen, aber für die meisten nicht mehr als ein Weg (und in den Kernprovinzen nicht einmal das) ist. Die Häuser des Wehrdorfes sind aus Holz, ebenso wie die Palisade. Um diese erstreckt sich die Rodung mit Feldern und Weiden, dahinter beginnt der Wald, in dem Vieh geweidet und Holz geschlagen wird, aber sich auch die Tordochai aufhalten.

Angeführt wird die aus einigen Familien bestehende Gemeinschaft von der sechzigjährigen Sirana, die alle Eichthaler als ihre Kinder ansieht und deshalb nicht einmal über den Verräter ein Todesurteil fällen könnte. Die Eichthaler sind eine verschworene Gemeinschaft, die ihren

Lebensunterhalt dem Boden abtrotzen, aber auf die Dauer den Tordochai nichts entgegen zu setzen haben und sich das auch nicht mehr trauen.

Wenn die Helden nach Eichthal kommen, wird ihnen schnell auffallen, dass die Menschen auf der Rodung Waffen griffbereit haben und es wenig Vieh, dafür aber viele Kinder und einige Krüppel und Verletzte gibt. Das Haus, das am dichtesten an der Palisade steht, hat sogar ein frisch gedecktes Dach, weil es mit Brandpfeilen beschossen wurde.

In Ermangelung eines Gasthauses kommen die Helden im Haus von Sirana unter, wo sich abends fast das ganze Dorf versammelt, um den Geschichten der Fremden zu lauschen.

Kinderdiebe

Während die Helden gemütlich am Feuer sitzen, essen und Geschichten erzählen, fliegt plötzlich die Tür auf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine junge Frau mit schreckgeweiteten Augen und zerzaustem Haar stolpert über die Schwelle. Sie ringt nach Atem und stößt hervor: „Sie haben Torben gefangen! Die Orks! Wir waren auf dem Rückweg von der Bachweide, da kamen sie aus dem Gebüsch. Wir sind gelaufen, so schnell wir konnten, aber...“ Die junge Frau bricht in Tränen aus, während ein Mann euch gegenüber verzweifelt die Fäuste ballt.

Daria und Torben haben die Dorfschweine im Wald gehütet. Auf dem Weg zurück wurden sie von einem Jagdtrupp der Tordochai angegriffen, die Torben und, was für die Eichthaler fast ebenso schwer wiegt, einen Teil der Schweineherde gefangen haben. Daria schämt sich, dass sie Torben und die Schweine nicht retten konnte und wird von Melcher angeschrien, warum sie nicht besser auf seinen Sohn aufgepasst habe.

Die Helden können den Eichthalern dabei helfen, die Wogen etwas zu glätten und beide zu trösten, was bei Melcher deutlich schwerer ist, da dieser erst vor einigen Monden seine Frau im Kampf gegen die Tordochai verloren hat.

Was wir brauchen, ist ein Held!

Jetzt beginnt eine wütende und verzweifelte Unterhaltung darüber, was die Tordochai den Eichthalern im letzten Jahr schon alles angetan haben und was für wilde Bestien diese seien: Tributforderungen, Viehdiebstähle, Verwüsten der Felder und immer wieder direkte Angriffe. Alle Versuche, sie zu vertreiben, haben nur zu weiteren Toten geführt. Einige der Eichthaler wurden gar gefangen genommen und sicherlich den grausigen Blutgötzen der Orks geopfert, ein Schicksal, das sicher auch Torben droht.

Sicherlich übertreiben die Eichthaler in ihrer Angst, greifen Sie als Meister bei dem Bericht über die Gräueltaten ruhig tief in die Kiste der Klischees, auch, damit es sich die Helden zweimal überlegen, sollten sie auf die Idee kommen, Torben aus dem Lager der Tordochai befreien zu wollen.

Letztlich sind sich alle einig, dass es so nicht weitergehen kann, jetzt stehlen sie schon die Kinder. Vom aktuellen Herrscher der Region erwarten die Eichthaler nichts, der weiß ja wahrscheinlich nicht einmal, dass es sie gibt und ihre Informationen über ihn könnten auch schon etwas älter sein.

Wenn die Helden ihre Hilfe anbieten, danken ihnen die Eichthaler von Herzen, tatkräftige Leute sind in dem Wehrdorf immer willkommen. Aber von einem zu hohen Risiko, wie sich

in das Lager der Tordochai schleichen, raten die Eichthaler entschieden ab. Sie wollen nicht den möglichen Tod der Helden auf dem Gewissen haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Wir müssen die Orks vertreiben, bevor sie uns alle umbringen.“

Die wütende Aussage stößt im ganzen Raum auf große Zustimmung.

„Aber das können wir nicht alleine! Wir haben es schon versucht. Und? Was kam dabei raus? Nein, wir brauchen einen Helden! Den Auserwählten Randaras! Ich habe ihn selbst gesehen, damals, vor drei Jahren. Ihr müsst wissen, ich war damals in Graubach auf Brautwerbung, ich hab sie nicht genommen, war ein streitsüchtiger Besen. Aber ich wollte euch ja von Randaras Helden erzählen. Ich erinnere mich, als sei es gestern gewesen. Die Orks kamen immer näher. Sie wollten alle vergewaltigen, häuten, in Stücke hacken und ihrem Blutgötzen opfern.“

„Gerlan, nicht vor den Kindern.“

Aber der untersetzte, blonde Mann lässt sich nicht aufhalten: „Geifer tropfte von ihren Zähnen wie bei wilden Tieren. In ihren Augen funkelte die Mordgier. Da stand einer der zu Boden geschlagenen Kämpfer wieder auf. Er packte sein Schwert und brüllte: Randara, steh mir bei! Und dann stürzte er sich auf den ersten Ork. Ein Blitz fuhr aus seiner Klinge und tötete die Bestie beim ersten Schlag. Wie ein Sturm wütete er unter den Orks und vertrieb sie. An dem Tag war die Gewitterherrin mit uns allen!

Er ist Randaras Auserwählter. Und er kann uns helfen.“

Und wo finden wir den?

Gerlans Bericht über Radogrein weckt verhaltene Hoffnung in den Eichthalern, so einen Helden bräuchten sie auch hier. Er würde Torben befreien, die Orks vertreiben und die Eichthaler retten. Aber woher soll Randaras Auserwählter wissen, dass sie ihn brauchen?

Ob die Helden ihn vielleicht suchen würden? Bitte?

Gerlan ist sich ziemlich sicher, dass er Graubach kurz nach dem Kampf Richtung Bärenstein verlassen hat. Wo Bärenstein liegt, wissen die meisten Eichthaler, nämlich fünf Tagesreisen nach Norden (zu Fuß durch die Wildnis, im aktuellen Aventurien ginge es sicher schneller). Ob Radogrein eigentlich aus Graubach stammte oder aus Bärenstein oder von Randara persönlich gesandt wurde, weiß Gerlan nicht.

Gerlan kann Radogrein den Auserwählten auch beschreiben:

- hellbraune Haare
- Augen, so grau wie eine Gewitterwolke
- starke Muskeln
- etwas größer als ein durchschnittlicher Mann (etwa 1,85 Schritt)
- ein Kämpfer, der mit einem Schwerthieb einen Gegner niederschlagen kann
- jetzt ungefähr Mitte zwanzig

In der Wildnis

Auf dem Weg nach Bärenstein

Die Eichthaler verabschieden die Helden am nächsten Morgen mit allen guten Wünschen und werden zu Randara und Prainja für ihre sichere Reise beten. Außerdem können sie sie ein wenig mit Vorräten ausstatten so nötig.

Die Reiseroute führt immer nach Norden durch die Wildnis, einen wirklichen Weg gibt es nicht.

Sollten es die Helden für sicherer halten, über Graubach zu reisen, führt ihr Weg sie zuerst nach Osten. In Graubach können die Helden aber auch nur erfahren, dass Radogrein der Auserwählte vor zweieinhalb Jahren das Dorf Richtung Bärenstein verließ.

Sollten die Helden auf der Reise sehr lange brauchen, z.B. weil einer von ihnen unterwegs schwer verletzt wird, geben Sie Ihnen das Gefühl, verfolgt zu werden oder lassen Sie die Tordochai sogar schon auftreten.

Gestalten Sie die Reise so ausführlich aus, wie es Ihrer Runde am meisten Spaß macht. Im Folgenden finden Sie einige Anregungen.

Möglicher Talenteinsatz auf der Reise

Mehr TaP* bedeuten immer, dass die Qualität des Ergebnisses steigt, man also z.B. einen besonders gemütlichen Lagerplatz findet.

Fallenstellen oder Fischen/Angeln oder Metatalente Pflanzen suchen oder Jagd: um die Vorräte aufzustocken

Fleischer: um eventuelle Jagdbeute besser zu zerlegen

Kochen: um leckeres Essen zu machen

Orientierung: um die Reiserichtung sicher zu bestimmen und den besten Weg zu finden

Pflanzenkunde: um zu wissen, wie man mit welchen Pflanzen umgeht

Schneidern/Lederarbeiten/Holzbearbeitung: um Ausrüstung zu reparieren falls nötig

Tierkunde: um zu wissen, wie man mit welchen Tieren umgeht

Wettervorhersage: um das Wetter vorherzusagen

Wildnisleben: um gute Lagerplätze zu finden

Wildnisleben oder Hauswirtschaft: um schnell und unter besonderen Umständen, z.B. bei Regen, Feuer zu machen

Mögliche Reisebegegnungen

Die Helden kommen an einen Fluss, der ihren Weg kreuzt. Wie kommen sie, und ihre Ausrüstung, am besten darüber? (*Anmerkung für den Meister: Vorsicht, schwimmen kann schnell tödlich ausgehen*)

Ein Waschbär macht sich nachts am Gepäck der Helden zu schaffen, zerwühlt alles und knabbert die Vorräte an. Wenn er aufgeschreckt wird, verschwindet er, könnte aber noch das, was er gerade in den Pfoten hatte, z.B. einen persönlichen Gegenstand eines Helden, ein paar Schritte weit mitnehmen. Eine Suche im Dunkeln kann sehr anspruchsvoll werden.

Eigentlich wäre es der perfekte Lagerplatz, aber mitten auf der Lichtung stehen Fliegenpilze in einem Kreis. Gehen die Helden weiter?

Je nach Jahreszeit haben es die Helden mit Dauerregen zu tun, der früher oder später alles durchweicht.

Die Helden stöbern ein Rudel Wildschweine auf, die darüber gar nicht begeistert sind (Kampfwerte ZBA S. 173).

Heldensuche

Bärenstein

Bärenstein ist etwas größer als Eichthal, aber wie dieses mit einer Palisade umgeben. Die Häuser sind auch hier aus Holz und werden von der ganzen Familie und teilweise dem Vieh bewohnt. In der Mitte des Dorfes liegt der namensgebende Bärenstein, ein Findling, der mit etwas Fantasie aussieht wie ein schlafender Bär.

Auch hier liegen die Felder auf der Rodung um das Dorf, im Wald wird Vieh geweidet, Holz geschlagen und gejagt. Der Wald wird als nicht so schrecklich empfunden wie in Eichthal, was vor allem daran liegt, dass dort keine Orks lauern.

Auch die Bärensteiner arbeiten hart für ihren Lebensunterhalt, aber sie haben seit einigen Jahren keine wirklichen Probleme mehr mit Orks oder Räubern gehabt, weswegen sie die Helden weitaus weniger misstrauisch begrüßen als es die Eichthaler taten.

Regiert wird Bärenstein von einem Ältestenrat, der aus momentan aus drei Leuten besteht.

Ein richtiges Gasthaus gibt es auch hier nicht, dafür kommen zu selten Reisende vorbei. Aber die Helden können natürlich bei einer der Familien unterkommen.

Die Geschichte des Helden von Graubach kennen die meisten Bärensteiner und werden sie ähnlich wiedergeben wie Gerlan. Nur dass der Auserwählte Randaras hier wohnen oder vorbeigekommen sein soll, ist ihnen neu.

Keiner außer Regolan weiß, dass Branilas aus Graubach stammt oder früher Radogrein hieß.

Auf der Suche nach einem Auserwählten

Die Helden werden willkommen geheißen und schnell von den Bärensteinern umringt, die sie nach Neuigkeiten fragen. Die Eichthaler werden ausgiebig bedauert, aber konkrete Hilfe können die Bärensteiner nicht anbieten, außer, dass sie Flüchtlinge wohl aufnehmen würden, wenn die keinen Ärger machen.

Nein, Randaras Auserwählter lebt hier nicht, auch kein Mann namens Radogrein.

Die Bäuerin, und Tochter eines der Dorfältesten, Wina (37, etwas stämmig, sehr neugierig, redselig) bietet den Helden an, dass sie bei ihr unterkommen können und wird sie mit Fragen löchern.

Die Helden treffen noch beim Betreten des Dorfes auf den ersten Kandidaten für den Auserwählten: *Arktor* steht vor seinem Haus und spaltet Holz.

Wenn die Helden ihn ansprechen, wird er freundlich sein, ihnen mitteilen, dass er Arktor heiße und hier lebe. Ja, in Graubach war er schon mal, vor drei Jahren, und kämpfen könne er auch. Ob er Randaras Auserwählter sei? Wie kämen sie denn auf die Idee?

Er wird auf eine konkrete Nachfrage antworten, dass er nicht Randaras Auserwählter sei, aber da sonst eher schwammig bleiben.

Entweder noch am Tag der Ankunft, sonst am Tag danach, auf jeden Fall nachdem sich der erste Neugieransturm auf die Helden gelegt hat, wird sich ein braunhaariger, blauäugiger Mann an sie wenden. Es ist *Regolan*, der den Helden klipp und klar erklärt, es gäbe hier keinen Auserwählten, weder von Randara noch von einer anderen Gottheit, und es hätte hier auch noch nie einen gegeben. Sie müssten also woanders suchen und wären hier zwar in Bärenstein, aber für alles, was mit Auserwählten zu habe, falsch.

In einem ruhigen Moment kurz danach wird ein weiterer Mann mit braunem Haar und grauen Augen an die Helden, oder zumindest einen von ihnen, herantreten. Es ist *Melwen*, der ihnen im Flüsterton mitteilt, dass er derjenige sei, den sie suchen. Er wolle das nicht vor dem ganzen Dorf ausbreiten, schließlich sei es etwas Besonderes.

Ich bin der Auserwählte! – Nein, ich!

Die Helden haben jetzt drei potentielle Auserwählte, alle drei Männer passen ungefähr auf die Beschreibung, alle drei haben graue Augen und etwa das passende Alter und waren schonmal in Graubach. Gerlan hat nicht gesagt, dass der Auserwählte aus Graubach stammte.

Arktor hat die richtige Größe, schwingt die Axt mit Leichtigkeit und sieht auch sonst so aus, wie man sich einen Helden vorstellt. Außerdem war er zum richtigen Zeitpunkt in Graubach. Aber er streitet ab, der Auserwählte zu sein.

Melwen ist etwa zwei Finger zu klein, aber Gerlan kann sich ja ein wenig geirrt haben. Und er sagt, er sei Randaras Auserwählter.

Regolans Haare sind etwas zu dunkel, aber die könnten ja gefärbt sein. Auch sind seine Augen blau, aber vielleicht hat Gerlans Gedächtnis nachgelassen. Und er betont so sehr, dass es hier keinen Auserwählten gibt, dass er sich verdächtig macht. Außerdem stammt er aus Graubach und lebt seit ungefähr zweieinhalb Jahren in Bärenstein.

Ein guter Menschenkenner unter den Helden kann rausfinden, dass Arktor die Wahrheit sagt, Melwen lügt und Regolan etwas vor ihnen verbirgt.

Die Helden könnten auch die Bärensteiner, z.B. Wina, über die drei befragen:

Arktor ist recht beliebt, auch wenn einige Frauen es bedauern, dass sie nicht mit ihm verheiratet sind. Außerdem ist er sehr bescheiden.

Melwen dagegen ist in die junge Witwe Elida verliebt. Das wissen in Bärenstein allerdings nur wenige, da er sich nicht traut, seine Gefühle zu zeigen. Aber wenn die Helden sein Verhalten beobachten, können sie feststellen, dass er ihr bewundernde Blicke zuwirft. Außerdem betont er in ihnen gegenüber in Elidas Anwesenheit häufiger, dass er der Auserwählte sei.

Regolan ist oft etwas abweisend, kann besser mit Tieren umgehen als mit Menschen und verbringt viel Zeit im Wald auf der Jagd. Er stammt aus Graubach und hat vor ungefähr zweieinhalb Jahren nach Bärenstein eingeheiratet.

Mit diesen Informationen konfrontiert, wird Arktor verlegen lächelnd mitteilen, dass er nichts für sein Aussehen könne und er hoffe, dass die Eichthaler Hilfe bekommen.

Melwen wird unter etwas Druck damit rausrücken, dass er in Elida verliebt ist und sie eigentlich nur beeindrucken wollte. Je nach Verhalten der Helden wird es ihm ehrlich leid tun oder er um ihr Verständnis buhlen.

Regolan dagegen wird die Helden anfauchen, was sie denn von ihm wollten, es gäbe hier wirklich keinen Auserwählten und die Flucht ergreifen. Es braucht an diesem Punkt wirklich

gute Überredungskünste, betörende Heldinnen, deutliche Drohungen oder Magie, um die Wahrheit von ihm zu erfahren.

Du machst dich verdächtig

Früher oder später werden die Helden ihre potentiellen Kandidaten auf Regolan zusammengeschrumpft sehen. Aber ein so abweisender, eher unfreundlicher Mann soll Randaras Auserwählter sein?

Sobald die Helden versucht haben, ihn unter Druck zu setzen, wird Regolan im Wald verschwinden. Wenn sie ihm oder seinen Spuren folgen, wird er sie zu Branilas-Radogrein führen.

Alternativ können die Helden bei gezieltem Umhören erfahren, dass Regolan öfter einen Jäger besucht, der etwas abseits des Dorfes im Wald wohnt.

Sollten sich die Helden nach jemandem erkundigen, der wahnsinnigerweise außerhalb des Dorfes lebt, werden sie selbstverständlich die Auskunft erhalten, dass es einen Jäger namens Branilas gibt, der eine halbe Stunde Fußmarsch entfernt wohnt.

Auch ein Umhören nach einem weiteren Mann mit braunem Haar und grauen Augen führt früher oder später zu Branilas.

Es kann natürlich sein, dass die Helden am Anfang nicht offen sagen, dass sie Randaras Auserwählten suchen, aber dann müssen sie den Bärensteinern einen anderen guten Grund präsentieren, warum sie unterwegs sind. Wina wird ausgiebig nachfragen und die Helden gegebenenfalls mit Heiratsvorschlägen überschütten.

Selbst wenn sie nicht direkt nach einem starken Kämpfer oder dem Auserwählten fragen, fällt Melwen natürlich trotzdem auf, da er ja Gerlans grober Beschreibung entspricht.

Wenn die Helden zu früh auf Branilas-Radogrein kommen und ihn in seiner Hütte aufsuchen wollen, gibt es die Möglichkeit, dass er grade auf Jagd ist, wenn die Helden kommen.

Die Spur führt in den Wald

Den Weg zu Branilas' Jägerhütte zu finden, ist nicht besonders schwer, von der Rodung führt ein kaum erkennbarer Trampelpfad direkt dorthin. Wenn die Helden Regolan verfolgen, wird es natürlich etwas schwieriger, verlangen Sie Proben auf *Schleichen* und *Sich verstecken*, damit er die Helden nicht bemerkt und wütend zur Rede stellt.

Helden mit *Gefahreninstinkt* oder einer hohen *Sinnenschärfe* werden das Gefühl nicht los, verfolgt zu werden. Ihre Tordochaiverfolger haben aufgeholt, sich in der Nähe der Glatthautsiedlung versteckt und diese beobachtet. Jetzt beschließen sie, ihre Chance wahrzunehmen, um den Glatthäuten eine Lektion zu erteilen, dass immer noch sie entscheiden, was geschieht.

Wenn sich die Helden schon kurz vor dem Ziel wännen, wird Ghirkush, der Anführer, handeln. „Ai, Woschra¹!“, brüllt er die Helden von hinten an. Wenn sie sich umdrehen, bauen

¹ Stehenbleiben, Glatthäute!

sich [Zahl der Helden + 5] Tordochai drohend vor ihnen auf. Ghirkush wird den Glatthäuten einen Moment zum Kapitulieren geben, wenn sie diese Gelegenheit nicht wahrnehmen, greifen die Tordochai an.

Die Orks sind in der Überzahl und überlegen, lassen Sie das die Helden ruhig spüren. Bringen Sie sie in Gefahr, aber bringen Sie sie nicht um. Lassen Sie im dramatisch passenden Moment Radogrein auftreten, der dem Lärm gefolgt ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Orkpack, verschwinde!“

In die Richtung, in die ihr unterwegs wart, steht ein Mann auf dem Pfad. Sein braunes Haar steht vom Kopf ab wie bei einer Heiligenfigur und das Schwert in seiner Faust blitzt im Sonnenlicht.

Es könnte sein, dass ihr Randaras Auserwählten gefunden habt. Oder er euch.

Radogrein wird die Helden im Kampf unterstützen und sie vor den Tordochai retten. Er ist ein ausgezeichneter Kämpfer und jagt die Orks in die Flucht. Geben Sie den Helden das Gefühl, einem strahlenden Helden, eben Randaras Auserwähltem, zu begegnen.

Sollten die Helden Regolan gefolgt sein, wird er Radogrein zu Hilfe geholt haben und auch an seiner Seite in den Kampf eingreifen.

Was glauben die Leute, dass ich sei?

Nach dem Kampf wird Radogrein die Helden fragen, wer sie seien, er habe sie noch nie in Bärenstein gesehen, und sie in seine recht bescheidene Hütte einladen.

Jetzt können sie in Ruhe feststellen, dass Gerlans Beschreibung auch gut auf ihn zutrifft.

Alle Fragen, die mit Randara, Graubach und seiner Rolle dort zu tun haben, wehrt er ab. Er sei nur ein einfacher Jäger.

Irgendwann, je nach Hartnäckigkeit der Helden früher oder später, wird es aus ihm herausbrechen, was die Leute denn von ihm glauben würden? Er sei ein ganz normaler Mann, er könne keine Feinde mit der bloßen Hand zerdrücken, keine Blitze aus seiner Waffe, seinen Augen oder sonstwoher schleudern, es nicht regnen lassen, nicht fliegen und auch niemanden heilen. Er wolle sie auch nicht anführen, sondern einfach seine Ruhe! Ob das denn niemand verstehen könne?

Radogrein wurde von der Sturmherrin Randara erwählt und ist sich darüber durchaus im Klaren. Aber er weiß nicht, wie er mit dieser Gunst umgehen soll. Er hat sich in seiner Jägerhütte versteckt, vor allen außer Regolan geheim gehalten, dass er der „Held von Graubach“ ist und versucht, alles zu vergessen.

Aber die Orks die Helden besiegen, töten oder verschleppen lassen, konnte er auch nicht.

Die Helden sollten ihm deutlich machen, dass Randara ihn nicht beschenkt hat, damit er sich im Wald versteckt. Dafür können sie ihm die Situation der Eichthaler schildern, an seinen Glauben appellieren, ihn daran erinnern, dass er ihnen gerade geholfen hat, ihm das ganze einfühlsam erklären (Heilkunde Seele) oder ihn beleidigen, wie feige er denn sei.

Wahrscheinlich werden sie sowieso alles ausprobieren und noch einige andere Varianten finden.

Radogrein wird fluchen, schimpfen, sich die Haare raufen und mit sich und der Göttin hadern. Aber früher oder später hat er sein stürmisches Temperament abreagiert und fragt: „Werdet ihr mich nach Eichthal begleiten?“

Die Helden haben es tatsächlich geschafft, den Auserwählten Randaras zu finden und für Eichthal zu Hilfe zu holen.

Wenn die Helden ihn nicht begleiten wollen, endet das Abenteuer hier, springen Sie gleich zum Abschnitt „Der Lohn der Mühen“ und vergeben Sie etwas weniger AP. Sollten sie mit ihm nach Eichthal reisen, geht es mit dem folgenden Abschnitt weiter.

Es kann passieren, dass die Helden sich von Radogrein erstmal aus der Hütte schmeißen lassen. Aber sie wären ungewöhnliche Helden, wenn sie das auf sich sitzen lassen würden.

Anmerkung: Im Übrigen können die Helden auch Radogrein in seiner Jägerhütte belassen und den Eichthalern einen von ihnen oder einen der falschen Auserwählten als Radogrein präsentieren. Ob es den gewünschten Erfolg hat, steht auf einem anderen Blatt...

Kampf um Eichthal

An der Seite des Auserwählten

Für die Bärensteiner kommt Radogreins Sinneswandel sehr überraschend, sie kennen ihn schließlich nur als einsamen Jäger. Sie werden ihn bewundern, wenn sie erfahren, wer er wirklich ist und von ihm alles mögliche erwarten, z.B. Segnungen. Er wehrt ab und ist sehr froh, wenn ihm die Helden dabei helfen oder es den Bärensteinern verheimlichen.

Letztlich werden die Helden und er aber mit den besten Wünschen verabschiedet und können sich auf den Weg nach Eichthal machen.

Regolan bleibt in Bärenstein, schließlich hat er dort Familie.

Gestalten sie die anschließende Reise nicht zu langatmig, zeigen Sie aber immer wieder, dass Radogrein sich zwischendurch unsicher ist, ob er das Richtige tut und der Ruhe seiner Jägerhütte hinterher trauert.

Zurück in Eichthal

Die Ankunft in Eichthal ist eine Sensation für alle Bewohner. Die Eichthaler gehen davon aus, dass jetzt alles gut wird und Radogrein ihnen helfen wird. Viele lauschen jedem seiner Worte, folgen ihm auf Schritt und Tritt und treten mit allen ihren Sorgen und Wünschen an ihn heran. Er kann damit überhaupt nicht umgehen und wäre den Helden sehr dankbar, wenn sie ihm etwas Ruhe und Abstand verschaffen.

Aber auch die Helden werden bejubelt. Sie haben es geschafft, sie haben Randaras Auserwählten geholt. Sie werden als Helden gesehen, ihnen wird das beste Essen und der bequemste Schlafplatz angeboten, ihnen werden Avancen gemacht und auch ihr Wort hat großes Gewicht. Allerdings sind sie für die Eichthaler keine lebenden Heilige, womit sie es eigentlich deutlich besser getroffen haben als Radogrein.

Verräter? Ich war es doch, den man verriet

Wenn die Helden wieder zurück in Eichthal sind, werden sie außerdem feststellen, dass Torben wieder da ist. Erwähnen Sie diesen Fakt, so, dass er nicht auffällt, es die Helden (und die Spieler) aber mitkriegen.

Der Junge ist sehr froh darüber und spricht nur auf Nachfrage stockend über die stinkenden Orks und den Sklavenverschlag.

Melcher sagt, er habe seinen Sohn für Alkohol von den Tordochai zurückgetauscht, was in Eichthal auch niemand in Frage stellt. Doch jetzt, wo der angekündigte Retter doch angekommen ist, fürchtet er die Rache der Orks und wird zunehmend panischer.

Er weicht auf zu genaue Fragen über das Geschäft mit den Tordochai aus oder verstrickt sich in Widersprüche. Auch sonst zeigt er Anzeichen von Nervosität, er schwitzt, seine Hände zittern. Und beim eilig anberaumten Fest zu Ehren des Auserwählten schüttet er einem sitzenden Helden versehentlich etwas von dem dünnen Bier über die Beine.

Mit seinem Verhalten konfrontiert wird Melcher noch panischer, er versucht, abzuwiegeln, kann aber seine Furcht nicht verbergen. Wenn die Helden ihn ein bisschen unter Druck setzen oder ihr Einfühlungsvermögen nutzen, wird er zusammenbrechen und alles erzählen. Dabei wird er um Verständnis heischen und jämmerlich um Gnade flehen.

„Was sollte ich denn machen? Er ist mein Sohn, das Einzige, was mir von meiner geliebten Rodana geblieben ist! Hier konnte mir keiner helfen! Alle haben Torbens Tod in Kauf genommen. Ich musste etwas tun.“

Die Eichthaler werden zornig auf Melchers Verrat reagieren, er hat den Tod von Randaras Auserwähltem in Kauf genommen und nicht darauf vertraut, dass dieser kommt, um Torben zu retten.

Radogrein wird, egal wie sehr die Eichthaler in ihn dringen, nicht über Melcher richten, sondern das ihren Bräuchen und tradierten Gesetzen überlassen.

Die Dorfälteste Sirana ist jedoch sehr froh, wenn die Helden ihr beratend zur Seite stehen bei der Urteilsfindung.

Orks vor den Toren

Spätestens einen Tag nach Ankunft der Helden mit Radogrein nähern sich die Tordochai Eichthal. Sie kommen, um den Glatthäuten eine Lektion zu erteilen. Diese sollten sich ruhig verhalten und ihre Feldern bestellen, aber sie haben aufgekehrt und sich sogar einen angeblichen Helden zur Hilfe geholt. Es ist Zeit, die Glatthäute auf ihren Platz als Diener der Tordochai zu verweisen.

Die Eichthaler, und damit auch die Helden, werden vom Anrücken der Tordochai spätestens kurz vor deren Ankunft erfahren, je nach Paranoia der Helden auch früher.

Die Eichthaler vertrauen auf Randaras Auserwählten, aber Radogrein ist sich der Tatsache, dass er nur ein Mensch ist und es nicht allein mit allen Tordochai aufnehmen kann, durchaus bewusst.

Wenn die Helden es nicht von sich aus äußern, wird er darauf bestehen, dass eine Verteidigung Eichthals organisiert wird. Ansonsten wird er die Helden bei ihren Vorschlägen unterstützen.

Außerdem wird er gemeinsam mit den Eichthalern vor Beginn des Kampfes beten, die Leute zu segnen lehnt er jedoch ab. „Randara verteilt Segen, nicht ich.“

Mögliche Verteidigungsmaßnahmen

Lassen Sie auf passende Talente (z.B. Kriegskunst, Viehzucht, Hauswirtschaft) würfeln, um den Spielern Ideen zu geben oder sie ihre Ideen möglichst gut umsetzen zu lassen.

- einige der Eichthaler können mit Bögen umgehen. Für sie wären die Hausdächer der beste Platz (die Palisade hat keinen Wehrgang)
- die Tordochai haben bereits einmal Brandpfeile benutzt. Es wäre klug, überall in der Siedlung Löscheimer mit Erde oder Wasser bereitzustellen
- auf einem der Hausdächer sollte ein Ausguck Platz nehmen
- das Vieh sollte ausbruchsicher eingesperrt werden, nicht, dass es von dem Kampflärm in Panik versetzt durch Eichthal rennt
- Kinder sollten sicher untergebracht werden
- spätestens nach dem Kampf wird es Verwundete zu versorgen geben. Dafür sollte alles vorher vorbereitet werden
- Schwerer Verwundete sollten nicht am Platz des Kampfgeschehens liegen bleiben, wo sie versehentlich übergetrampelt werden könnten. Sie aus dem Kampfgeschehen zu ziehen ist eine gute Aufgabe für Nichtkämpfer, muss aber ebenfalls vorbereitet werden
- der Hauptschwachpunkt der Palisade sind die beiden Tore, man sollte sie noch verbarrikadieren, an Material gibt es vor allem Brennholz (relativ kurz, aber viel), ein wenig Bauholz (ideal) und natürlich Möbel, Türen etc. Zum Bäume schlagen fehlt die Zeit, außerdem scheuen sich die Eichthaler, die Obstbäume in der Siedlung zu fällen

Ansturm auf Eichthal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr wisst, ihr habt alles so gut vorbereitet wie möglich in der Zeit, habt getan, was ihr konntet. Jetzt heißt es warten, jeder auf seinem Platz. In das laute Schlagen eurer Herzen mischt sich ein dumpfes Dröhnen: orkische Kriegstrommeln.

Radogrein zieht sein Schwert aus der Scheide und reckt es empor. „Randara, Sturmherrin, steh uns bei!“

Während euer Blick seiner blitzenden Schwertklinge nach oben folgt, seht ihr etwas kleines, funkendes schnell den Himmel durchqueren: ein Brandpfeil.

Der erste Brandpfeil fällt wirkungslos auf den Platz zwischen den Häusern. Aber er ist das Zeichen dafür, dass es losgeht.

Die Tordochai sind keine großen Strategen und verlassen sich vor allem auf ihre Überzahl. Sie schießen mit Brandpfeilen auf die Siedlung, nähern sich unter diesem Feuerschutz den Toren und beginnen darauf einzuhämmern.

Wenn Sie es den Helden richtig schwer machen wollen, haben die Tordochai auch Sturmleitern zusammengezimmert oder sind in Begleitung eines Schamanen.

Zur Ausgestaltung des Kampfes abseits des Üblichen finden Sie einige Anregungen im Abschnitt „Talenteinsatz im Kampf“ auf S. 17

Haltet das Tor!

Die Schützen auf den Dächern werden von Tordochai beschossen, teilweise getroffen und in Deckung gezwungen, aber erstmal konzentriert sich der Hauptangriff auf die Tore.

Dabei setzen die Angreifer auf Byakka, Gruufhai und pure Kraft. Während das Vieh, vom Lärm panisch, brüllt, schlagen die Orks im Takt ihrer Kriegstrommeln auf die Tore ein und schießen mit Brandpfeilen.

In der Zeit heißt es warten und sich nicht zermürben lassen.

Radogrein steht wie ein Standbild mitten in der Siedlung, bereit, dorthin zu stürmen, wo er gebraucht wird. Wenn einer der Helden ihn anspricht oder mit ihm einen Blick tauscht, hat er ein kleines, aufmunterndes Nicken für ihn.

Irgendwann wird die rohe Gewalt eines der beiden Tore aus der Verankerung reißen. Tordochai kommen hinterher, klettern brüllend auf die Barrikade und greifen an.

Radogrein wird sich ohne Zögern in den Kampf stürzen, aber die ersten Orks sind schon in der Siedlung angekommen, wo sie sich schnell verteilen. Die Helden könnten sie verfolgen.

Außerdem sollte jemand dafür sorgen, dass die Barrikade am anderen Tor weiter verstärkt wird, auch das eine gute Heldenaufgabe.

Es gibt für alle genug Gegner, die im offenen Kampf wie auch über kreatives Vorgehen bezwungen werden können. Bei Bedarf kann den Helden auch ein Eichthaler zu Seite eilen. Helden, die in Radogreins Nähe sind, können sehen, wie er immer wieder Treffer einsteckt, aber unbeirrbar weiterkämpft.

Langsam aber sicher kann der erste Ansturm gestoppt werden, bevor größere Mengen Tordochai die Barrikade überwinden. Dann geht es darum, sie zurückzudrängen, bis es vor allem wichtig ist, das Tor wieder zu verbarrikadieren. Hier muss in großer Eile Material herbeschafft werden, eine Aufgabe für mutige, aber weniger kampfstarke Helden.

Gefallener Auserwählter...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Du stemmst dich gegen den Balken und betest, dass das Tor wieder hält. Da fällt dein Blick auf Radogrein. Blut bedeckt ihn, und du weißt nicht, wieviel davon seins ist. Er schwankt kurz und sackt unvermittelt auf die Knie. Das Schwert fällt aus seiner Hand, und er kippt zur Seite weg.

In dem Moment bemerkst du, dass der Druck auf das Tor nachgelassen hat. Nur die Kriegstrommeln schlagen noch immer.

Die Tordochai haben sich zurückgezogen, nachdem der erste Angriff nicht so verlief wie erhofft.

Die Eichthaler werden entsetzt zusammenlaufen und sich um den bewusstlosen Radogrein scharen. Sie tuscheln und es werden Fragen laut, ob das ein böses Omen sei und was sie jetzt machen sollten. Aber sie werden sich darum kümmern, dass Radogrein in ein Haus getragen wird, wo man sich seine Wunden besser ansehen kann als an der Barrikade.

Auch die Helden werden sicher wissen wollen, wie es um ihn steht.

Eine erste Untersuchung ergibt, dass Radogrein schwer verletzt ist, vielleicht sogar lebensgefährlich. Sein Atem geht flach und er hat zahlreiche Verletzungen am ganzen Körper.

Während der Untersuchung kommt er wieder zu Bewusstsein und bittet die Helden mit schwacher Stimme zu sich.

...und neue Helden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr sammelt euch um den schwer verwundeten Radogrein, der plötzlich sehr verletztlich aussieht, gar nicht wie ein großer Held. Er öffnet die Augen und sieht euch mit einem leichten Lächeln einen nach dem anderen an. „Die Menschen brauchen Hoffnung. Jemanden, der sie führt und Mut in ihre Herzen trägt. Sie brauchen Euch! Randara hat mich auserwählt, damit ich euch auf ihren Weg führe, nicht damit ich die Menschen beschützen. Das ist eure Aufgabe. Geht und seid Helden.“

Radogrein ist momentan nicht kampffähig. Jetzt ist es Aufgabe der Helden, Helden zu sein und die kleine Flamme der Hoffnung in den Herzen der Eichthaler am Leben zu halten.

Sollten Sie es als Meister passend finden, kann Radogrein an dieser Stelle auch sterben, er wird dann ein Ehrengrab am Waldrand erhalten.

Sollte sich unter den Helden ein Zauberkundiger finden, kann er Radogreins Gesundheit wieder halbwegs herstellen, doch er wird deutlich herauskehren, wem er das verdankt. Und er wird weiterhin darauf bestehen, dass die Helden sich wie Helden verhalten.

Heldenhafter Einsatz!

Das weitere Vorgehen liegt jetzt in Heldenhand. Wollen sie abwarten oder einen Ausfall gegen die Tordochai wagen?

Sinnvoll wäre es auf jeden Fall, ein paar aufbauende Worte an die Eichthaler zu richten, um diese anschließend in die Pläne der Helden einzubeziehen. Als den „Weggeführten des Auserwählten“ werden sich die Eichthaler ihrem Kommando beugen, aber durchaus Vorschläge machen.

Sie können allgemeine Proben auf Kriegskunst und Überzeugen und spezielle auf zum Plan passende Talente verlangen, aber lassen Sie das ganze nicht zu einer Würfelorgie werden.

Sie können in der Runde auch auf die Scharmützelregeln aus dem Aventurischen Arsenal zurückgreifen, aber lassen Sie ihren Helden einzelne, wirklich heldenhafte Höhepunkte.

Möglichkeiten wären z.B. den Tordochai an den Toren eine Falle zu stellen, einen überraschenden Ausfall, vielleicht im Schutz der Nacht, zu wagen und die Tordochai zu überrumpeln, Stellvertreterkämpfe (nicht zwangsläufig im Nahkampf, auch Bogenschießen, Raufen oder sogar Wettsaufen wäre möglich), die abergläubischen Tordochai mit spektakulären magischen Dingen oder unmagisch vorgetäuschten Geistern in die Flucht schlagen oder was immer Ihnen und Ihren Spielern einfällt.

Wie auch immer die Helden vorgehen, lassen Sie sie Helden sein und letztlich Erfolg haben. Vielleicht haben sie auf ihrer Seite noch ein paar schmerzhaft Verluste, und auf jeden Fall sollten sie nachher erschöpft, verletzt und leergezaubert sein. Aber lassen Sie sie die Tordochai vertreiben, auch wenn sie vielleicht wiederkommen.

Randara ist mit den Wagemutigen, und manch ein Meister auch.

Talenteinsatz im Kampf

Neben dem eigentlichen Kampfgeschehen mit entsprechendem Talenteinsatz gibt es eine Menge Möglichkeiten für Helden sich zu beteiligen.

Brände löschen: Athletik (sprinten), KK (schwere Eimer tragen), Klettern (wenn es auf dem Dach brennt), GE (um auf dem Dach zu löschen ohne zu stürzen)

Verletzte bergen: Athletik (sprinten), FF (um Verletzte richtig zu greifen und ggfs. Pfeile abzubrechen), Überreden/Heilkunde Seele (um die Verletzten zu beruhigen)

Torbarrikaden nachbessern: KK (Material tragen mit Kraft), Mechanik (Material tragen mit Technik), Holzbearbeitung/Zimmermann/Baukunst (Barrikade stabil nachbessern)

Kampfeinsatz koordinieren: Kriegskunst (wo werden am dringenden Verteidiger gebraucht), Überreden (Eichthaler herumkommandieren)

Verwundetenbergung koordinieren: Heilkunde Wunden/Anatomie (wer braucht am nötigsten Hilfe), Überreden (Eichthaler herumkommandieren)

Brände löschen koordinieren: Sinnenschärfe (wo sind Brandpfeile, wo brennt es), Fernkampf (wo werden die Brandpfeile landen), Überreden (Eichthaler herumkommandieren)

Feindbeobachtung vom Dach: Sinnenschärfe (um viel zu erkennen und zu hören), Kriegskunst/Brett/Kartenspiele (um die Taktik der Orks zu verstehen), Ologhaijan (um die Kommandos der Orks zu verstehen)

Abschluss

Nach der geschlagenen Schlacht werden die Helden von den Eichthalern bejubelt und geliebt. Sie sind jetzt die Helden von Eichthal, über sie werden Geschichten erzählt und wer weiß, vielleicht werden auch sie in ein paar Jahren für Randaras Auserwählte gehalten.

Radogrein wird nach der Vertreibung der Orks nicht in Eichthal bleiben, die Helden haben ihm geholfen seine Bestimmung anzunehmen. Vielleicht wollen sie ihn begleiten und als Freunde des Auserwählten zu Helden der Geschichte werden. Oder sie wollen an anderem Ort ihren Ruhm mehren und seiner Aufforderung, Helden zu sein folgen.

Der Lohn der Mühen

Die Helden haben sich 300 AP verdient, außerdem Spezielle Erfahrungen in passenden Talenten, z.B. Wildnisleben, Überreden, Kriegskunst oder Götter/Kulte.

Anhang

Eichthal

Eichthal ist eine kleine Wehrsiedlung, die in den Wäldern an einem gerade erahnbaren Weg auf einer Rodung liegt. Hinter den Feldern und Weiden auf der Rodung beginnt der Wald, der ebenfalls als Weidefläche und Jagdgebiet genutzt wird und aus dem sämtliches Baumaterial stammt.

Eichthal ist komplett aus Holz errichtet, die Palisade (ohne Wehrgang), die vor allem dazu dienen sollte, wilde Tiere fernzuhalten, die beiden Tore und die Häuser. Dabei handelt es sich um fünf große Familienwohnhäuser und einige Schuppen und Ställe (die meisten davon mittlerweile leer).

Zwischen den Häusern sind Gärten angelegt, an ein paar Stellen wachsen einzelne Obstbäume (meistens Apfel- oder Birnbäume, selten mal ein Pflaumenbaum).

In der Mitte der Siedlung ist ein Brunnen.

Die Bewohner sind Bauern, Viehzüchter, Holzfäller und Handwerker in einem und gewohnt, unter sich zu bleiben. Fremde werden bestaunt und die Informationslage über die Außenwelt wäre selbst für einen Bewohner des Finsterkamms im aktuellen Aventurien erschreckend schlecht. Angeführt wird die Gemeinschaft von der sechzigjährigen Dorfältesten Sirana, deren Wort im Zweifelsfall Gesetz ist.

Die meisten Eichthaler können ein wenig mit einer Waffe umgehen, aber professionelle Kämpfer sind sie nicht, weshalb sie sich von den Tordochai einschüchtern lassen.

Einige Bewohner Eichthals

Sirana: 60, mütterliche Dorfälteste, der es an Strenge mangelt

Daria: 18, Hirtin, etwas langsam im Kopf

Torben: 12, Junge, Melchers Sohn

Melcher: Bauer, Torbens Vater, Witwer, bereit für seinen Sohn alles zu tun, verlor seine Frau Rodana im Kampf mit den Tordochai

Gerlan: 26, Bauer, untersetzt, blond, hört sich gerne selbst reden, hat Radogrein in Graubach gesehen

Bärenstein

Bärenstein ist etwas größer als Eichthal, hat statt des Brunnens eine Quelle und den namensgebenden Stein in der Mitte der Siedlung, ist aber sonst sehr ähnlich.

Allerdings gibt es keine Spuren der Auseinandersetzung mit Orks, da die letzte schon einige Jahre her ist.

Einige Bewohner Bärensteins

Wina: 37, Gastgeberin der Helden, stämmig, redselig, neugierig, würde die Helden gerne mit jemandem aus dem Dorf verheiraten, z.B. mit Elida

Elida: 25, junge Witwe mit einer kleinen Tochter (*Sukra*, 8 Monate), Melwen prinzipiell nicht abgeneigt, auch wenn ein gutaussehender Held interessanter ist, verlor ihren Mann im letzten Winter durch eine Krankheit

Gwelana: 27, Arktors Ehefrau, kochbegeistert, will nicht wahrhaben, dass sie um ihren Mann beneidet wird

Ardra: 23, Regolans Ehefrau, im fünften Monat schwanger, übervernünftig

Branilas: Radogrein

Die Auserwählten

Arktor

Arktor ist ein freundlicher, bescheidener Mann, der mit seinem Leben zufrieden und im Dorf sehr beliebt ist. Er möchte die Hoffnung der Helden nur ungern zerstören und ist deshalb sehr zurückhaltend, wenn es darum geht, ob er Randaras Auserwählter ist. Er sieht aus wie ein echter Held und wird auch entsprechend angeschmachtet, tut das aber nur mit einem Lächeln ab.

Er war vor drei Jahren, kurz vor dem Orkangriff in Graubach zu Besuch.

Alter: 26

Größe: 1,85 Schritt

Augenfarbe: grau

Haarfarbe: hellbraun

herausragende Talente/Eigenschaften: Sagen/Legenden, Viehzucht; gutaussehend

Zitate: „Randaras Auserwählter? Ich?“

Melwen

Melwen ist über beide Ohren in Elida verliebt, aber zu schüchtern, es ihr selbst zu sagen. Deswegen behauptet er, der Auserwählte zu sein, um sich darüber letztlich vor ihr profilieren zu können.

Alter: 21

Größe: 1,79 Schritt

Augenfarbe: grau

Haarfarbe: hellbraun

herausragende Talente/Eigenschaften: Überreden, Ackerbau

Zitate: „Ich bin der, den ihr sucht. Ich wollte es nicht vor allen sagen, wisst ihr, dann belagern sie mich deswegen.“

Regolan

Der eher schweigsame Regolan ist ein Jugendfreund von Radogrein, stammt wie dieser aus Graubach und hat vor zweieinhalb Jahren mit einer Ardra eine Bärensteinerin geheiratet. Er glaubt zu Recht, dass Radogrein seine Ruhe will, weswegen er den Bärensteinern nie dessen Identität als „Held von Graubach“ enthüllt hat und versucht, die Helden von ihm fernzuhalten.

Alter: 24

Größe: 1,85 Schritt

Augenfarbe: blau

Haarfarbe: mittelbraun

herausragende Talente/Eigenschaften: Wildnisleben, Fallen stellen; Tierfreund

Zitate: „Hier gibt es keinen Auserwählten. Hat es nie und wird es nie. Sucht woanders. Ihr seid hier falsch!“

Radogrein, der Auserwählte Randaras

Eigentlich war Radogrein ein ganz normaler junger Mann aus Graubach. Er ging auf die Jagd und lernte kämpfen, wie viele andere Jugendliche in den abgelegenen Wehrsiedlungen auch. Als eines Tages Orks versuchten, Graubach einzunehmen, beteiligte er sich an der Verteidigung. Der Hieb eines Arbachs streckte ihn bewusstlos nieder. Als er sich wieder aufrappelte, stürmten die Orks das Dorf, bereit zu plündern und die Kinder als Sklaven fortzuführen. Verzweifelt flehte er Randara um Hilfe an und warf sich auf den nächsten Ork. Randara, die stürmische Beschützerin der Heldenmütigen, erhörte ihn und half ihm, die Orks in Angst und Schrecken zu versetzen.

Aber niemand hat Radogrein gelehrt, mit der Gunst einer Göttin und der Bewunderung der Menschen umzugehen. Als Prophet umworben floh er nach Bärenstein, wo er sich in einer einsamen Jägerhütte niederließ. Auch wenn er es nicht zugeben würde, fragt er sich fast jeden Tag, was Randara von ihm erwartet, warum sie ausgerechnet ihn erwählte und was er tun soll. Meistens macht er das laut, damit ihn die Göttin auch auf jeden Fall hört.

Die Helden können ihn aus seinen Zweifeln und Grübeleien reißen und ihn auf seinen Weg als Kämpfer der Stürmischen führen.

Er schwankt zwischen Verzweiflung und aufbrausender Wut, aber nach seinem Beschluss, sich Randara nicht länger zu verweigern, prägen Entschlossenheit, Mut und manchmal auch Weisheit sein Verhalten.

Darstellung: Sehen Sie Ihrem Gegenüber beim Sprechen in die Augen. Machen Sie beim ersten Gespräch (*Was glauben die Leute, dass ich sei?*) große Gesten, fluchen Sie, raufen Sie sich die Haare, schlagen Sie auf den Tisch und reden Sie immer wieder mit Randara dabei. Behalten Sie letzteres später bei, lächeln Sie selten und versuchen Sie im übrigen, sich wie ein Klischeeheld aufzuführen.

Alter: 24

Größe: 1,85 Schritt

Augenfarbe: grau

Haarfarbe: hellbraun

Kurzcharakteristik: an sich und seiner Aufgabe zweifelnder Kämpfer

herausragende Talente/Eigenschaften: Schwerter, MU, Göttliches Prinzip stärken

Zitate: „Randara, was willst du von mir? Warum ich?“ „Warum seid ihr hier? Glaubt ihr, ich kann Wunder vollbringen?“

Die Tordochai

Sie sind ein kleinerer, nomadisch lebender Stamm, abseits des Hauptstammes unterwegs, fanden es großartig, wenn die Glatthäute für sie arbeiteten und sind deshalb länger geblieben. Wenn ihnen klar wird, dass sie große Verluste erleiden, wenn sie die Glatthäute unter Kontrolle halten wollen, werden sie weiterziehen und sich einen neuen Platz suchen oder sich wieder mit dem Hauptstamm vereinen. Ein zu großes Risiko wollen sie nicht eingehen.

Sie finden sich in der Wildnis zurecht, sind aber vor allem gute, wenn auch wenig raffinierte Kämpfer.

Kampfwerte

Arbach: INI 11+1W6 AT 13 PA 9 TP 1W6+5 DK N

Byakka: INI 10+1W6 AT 15 PA 8 TP 1W6+5 DK N

Gruufhai: INI 9+1W6 AT 14 PA 7 TP 1W6+6 DK N

Kurzbogen: FK 15 TP 1W6+4 (WS KO/2-2)

Entfernungen (TP-Bonus): 5 (+1)/15(+1)/25 (+0)/40 (+0)/60 (-1)

LeP 36, AuP 41, MR 1, WS 9, RS 1 (mit Lederrüstung RS/BE +3 (INI neu berechnen))

Vor- und Nachteile: Eisern, Dämmerungssicht, Natürlicher Rüstungsschutz I, Zäher Hund; Aberglaube 5, Blutdurst 6, Jähzorn 6

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Sturmangriff, Wuchtschlag, teilweise Scharfschütze

Anmerkung

Sollten Sie den Helden einen einzelnen, persönlichen Gegner geben wollen, bietet sich Ghirkush, der Maruk des Verfolgertrupps, an. Sollte er nach dem Angriff auf die Helden entkommen, wird er mit aller Macht versuchen, die Schande, sie und den Diener des Glatthautgottes nicht getötet zu haben, abzuwaschen versuchen. Geben Sie ihm für den Wiedererkennungseffekt ein oder zwei optisch herausstechende Merkmale, z.B. eine Kette aus Zähnen seiner Gegner, rot gefärbtes Haupthaar, einen abgebrochenen Hauer, und korrigieren Sie seine Werte nach Bedarf nach oben oder spendieren sie ihm ein paarzusätzliche Kampfsonderfertigkeiten.