

Rabenkinder

*„...finden keine Spur mehr von den götterlosen Langohren – der Sieg war letztlich unser, Wir haben ihre seltsamen Nestbauten abgebrannt und beginnen morgen mit dem Bau der Bastion Perval Krone. [...] Woher mögen die Raben kommen? Ihr ständiges Rufen ist ohrenbetäubend, Herr Boron steh uns bei [...] ... dringen durch die Schatten ein ... scharfe Schnäbel ... drei Tote ... Fluch? ...“
— aus dem Rapportbuch des II. Kaiserliche-Garetischen Schanzbautrupps, um 940 BF*

Ein Gruppenabenteuer für
3-5 Einsteiger bis erfahrene Helden
von Simon Seber (simon.seber@gmx.de)

Anforderungen: Meister/Spieler (mittel/mittel)
Ort/Zeit: Baronie Reichsforst/ um 1030 BF.

Mit Dank an meine Testspieler Michi, Ayleen, Flo, Sven und Micha

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|--|----|
| Ein paar Worte vorab | 3 |
| Was damals geschah | 3 |
| Einstieg ins Abenteuer | 3 |
| Bastion Perval Krone | 3 |
| Nacht des Grauens | 4 |
| Einige Gefälligkeiten | 5 |
| Finale | 7 |
| Wieder in der Gegenwart | 8 |
| Lohn der Mühe | 9 |
| Anhänge | 9 |
| – I Artefakt | 9 |
| – II Rabenkinder | 9 |
| – III Mittelländer | 10 |
| – IV Vergangenheit | 10 |
| – V Dramatis Personae | 10 |
| – VI Übersichtskarte | 11 |
| – VII Lager der Mittelländer | 11 |
| – VIII Ambiente und Musik | 12 |
| – IX Quellen | 12 |
| Übersichtskarte | 13 |
| Übersichtskarte (für die Spieler) | 14 |
| Lager der Mittelländer | 15 |
| Lager der Mittelländer (für die Spieler) | 16 |
| Handout | 17 |

EIN PAAR WÖRTE VORAB

Dieses Abenteuer löst das Geheimnis der „Rabenkinder“, eine verfluchte Elfensippe. Die Idee stammt von der Regionalspielhilfe „Aus Licht und Traum“ Seite 114. In der sie als Mysterium, welches von der Redaktion nicht mehr weiter verfolgt wird, gekennzeichnet ist. Achten Sie also darauf, dass Sie das Mysterium nicht schon weitergesponnen haben und so mit Ihrem Abenteuer in Konflikt geraten.

Auswahl der Helden

Im Grunde ist jeder Held für dieses Abenteuer geeignet. Mit Ausnahme solcher, die aufgrund ihrer Kultur, Rasse oder Einstellung mit den Elfen verfeindet sind.

Abenteuer im Überblick:

Während einer stürmischen Nacht suchen die Helden Unterschlupf in einer verfallenen Bastion. Dort scheint es jedoch unruhige Gesellen zu geben. Als die Helden der Sache auf den Grund gehen, stoßen sie auf verfluchte Elfen. Diese bitten sie in die Vergangenheit zu reisen, dort das Vertrauen ihrer Anführerin zu erlangen und so den Aufenthaltsort des Artefakts zu erfahren, wegen dem sie verflucht sind.

WAS DAMALS GESCHAH

Vor einem knappen Jahrhundert, lebte in einem Wäldchen, welches die Menschen heutzutage Rabenwald nennen, eine Elfensippe, die sich selbst Oaâlatala'jaha, Rabenkinder, nannten. Sie lebten friedlich und abgeschieden vom Rest der Welt. Ab und zu kamen einige Händler von befreundeten Sippen um Waren mit ihnen zu tauschen. So kam auch ein Artefakt in die Hände der Rabenkinder, durch welches sie sich jederzeit Zeit in Raben verwandeln konnten. Doch musste jeder, der von diesem Zauber profitieren wollte, monatlich etwas von seiner Astralkraft in den Körper hineinfließen lassen. Tat es mal jemand nicht, verwandelte er sich in einen Raben, bis jemand für ihn die Schuld beglichen hatte. Nun kam es, dass ein paar Jahre später, die mittelländischen Truppen, unter Oberst Eslam Helmbrecht, dieses Gebiet besetzten und die Rabenkinder gnadenlos

verfolgten. Nachdem alle vernichtet waren, fingen die Mittelländer an eine Bastion zu errichten. Doch nur wenige Wochen später wurden sie vertrieben. Gnadenlos wurden sie von riesigen Raben verfolgt, bis alle die Bastion im Wald vergessen hatten. Seit dem spuken sie in dem Wald umher, bis sie auf die Helden treffen.

EINSTIEG INS ABENTEUER

Das Abenteuer findet in einem Wäldchen der Grafschaft Reichsforst statt. Wie die Helden dort hinkommen und was sie dort machen ist Ihnen überlassen. Die Helden müssen nur in einer verregneten Nacht Unterschlupf in einer alten, verfallenen Bastion suchen.

BASTION PERVAL KRONE

Am Morgen war es nur ein leichtes Nieseln, doch vor etwa einer Stunde fing der Regen richtig an. Eure Kleidung ist durchnässt und aus der Ferne hört ihr ein erstes Donnergerölle. „Wenn wir nicht bald etwas finden wo wir unter Schlüpfen können, sind wir verloren“ denkt ihr, als sich direkt vor euch dunkle Gestalten aus dem Regen schälen.

(kleine Kunstpause)

Schon dachtet ihr es handle sich um finstere Gesellen, die wehrlose Wanderer ausrauben, als ihr erkennt, dass es nur Bäume sind. Ihr steht am Rande eines Wäldchens.

Dies ist der Wald, in dem die Bastion Perval Krone errichtet wurde. Für das Abenteuer ist es essenziell, dass die Helden in ihn hineingehen und in den Ruinen der Bastion Unterschlupf suchen.

Schweigend bahnt ihr euch durch das Unterholz. Schon nach wenigen Schritten tauchen vor euch Steinhäufen auf. „Häuser, der Unterschlupf ist gefunden“ denkt ihr euch. Doch da bemerkt ihr dass alle Gebäude verfallenen sind, nur eines, welches etwas größer ist als die restlichen, besitzt noch ein Dach. In ihm müsst ihr wohl Unterschlupf suchen.

NACHT DES GRAUENS

Die folgende Nacht ist eine Horror-Nacht die Sie nach Belieben ausgestalten können. Im Folgendem finden Sie ein paar Anregungen, nur das Treffen mit den Elfenrabern muss stattfinden, da es die Überleitung zum nächsten Kapitel ist.

Geister?

Nachdem die Helden sich für die Nacht zurecht gemacht haben, also ein Feuer entzündet, sofern es ihnen möglich war, es regnet nun nicht mehr, trotzdem ist das Holz nass, Nachtwachen eingeteilt und sich schlafen gelegt. Hören sie etwas durch die Bäume streifen und sehen Schatten um ihr Lager greisen. Hier bietet sich eine schöne Möglichkeit den Aberglaube der Helden auszuspielen. Geben sie den Helden immer mal wieder ein paar Anstöße.

Natürlich können Sie die Geisternummer immer wieder bringen, sodass die Spieler das Gefühl bekommen das da wirklich etwas ist. In Wirklichkeit sind es natürlich keine Geister sondern die Rabenkinder.

Hinweis auf die Vergangenheit

Wenn die Helden sich aufmachen die verfallene Bastion zu untersuchen können sie auf folgendes treffen:

1. Leichen!

Überall, ob im Wald oder in den Ruinen können die Helden Leichen finden. Diese sind zwischen einigen Monaten und wenigen Tagen alt. Alles sind Menschen, möglicherweise auch andere Wesen, die sich in den Wald gewagt haben und das Rufen der Rabenkinder ignorierten. Folglich sind alle durch die Schnäbel und Krallen der übergroßen Raben zu Tode gekommen. Hier können Sie *Heilkunde-Wunden* und *Tierkunde* Proben verlangen.

2. Skelette und alte kaputte Sachen

Wie schon Anfangs erwähnt wurden die Elfen von den Mittelreichern vertrieben und rächten sich später. Da sich nach dem Massaker keiner mehr in dem Wald getraut hatte, wurden die Leichen nie beerdigt und ihre Ausrüstung und die Ausstattung der Bastion nie geborgen. Über diese und einige Skelette oder Knochen können die Helden beim Durchstreifen der Ruinen

stolpern.

Alle Dinge sind somit knapp 100 Götterläufe alt und fast zu Staub zerfallen.

3. Überdauerte Schriften

In einem der Gebäude finden die Helden eine alte, rostige Metallkiste. Sie ist nur mit roher Gewalt (*KK Probe*) zu öffnen, da sie mittlerweile stark verzogen ist. In ihr befinden sich einige Zettel auf denen in den Kusliker Zeichen geschrieben ist. Wenn die Helden die Blätter herausholen zerfallen sie, sodass nur noch wenige Teile lesbar bleiben. (Siehe Handout)

Die Bitte der Raben

Wenn Sie der Meinung sind, die Helden haben sich genug gefürchtet, dann können Sie den nächsten Teil einläuten.

Der Held mit dem höchsten *Sinneschärfe*-Wert hört aus dem Krächzen der Raben einen Satz in einer ihm bekannten Sprache: „Die Verfluchten erbitten eure Hilfe“ Kurz darauf sehen die Helden ein kleines Aufleuchten in der Dunkelheit. Dieser Vorgang wiederholt sich ein paar mal, falls die Helden es wissentlich ignorieren dann erleiden sie das selbe Schicksal wie die anderen armen Seelen. Sie werden von den Riesenvögeln angegriffen und das Abenteuer ist zu ende. Die Kampfwerte können Sie selbst bestimmen. Aber hoffen wir, dass es soweit nicht kommt, für den Fall, dass die Helden es falsch interpretieren sollten Sie ihnen noch mehr Chancen geben das Abenteuer zu erleben. Nur wenn sie es absichtlich ignorieren haben sie halt Pech gehabt.

Auf zum Licht!

Ihr begeben euch nun dorthin wo ihr das Flackern wahrgenommen habt. Nach ein paar Schritten durch die Dunkelheit hört ihr auf einmal lautes Krächzen aus den Bäumen um euch herum. Da hört ihr auch wieder diese Stimme: „Ihr seid gekommen um uns zu helfen. Die Verfluchten sind euch zu Dank verpflichtet. Ihr müsst wissen nicht immer waren wir hässliche Raben. Früher waren wir einmal stolze Elfen, doch dann sind wir dem Badoc verfallen und haben dafür bitter bezahlen müssen. Nun müssen wir hier im Wald Schrecken verbreiten und haben

nur zwei Stunden in denen wir wir selbst sind. Deshalb sagt schnell: Seid ihr bereit ein hohes Risiko einzugehen um uns zu helfen?“

Warten Sie die Antwort der Helden ab, welche hoffentlich ja lautet.

„Das ist erfreulich. Nun ihr müsst wissen, vor vielen Jahren schlossen wir einen Pakt mit einem Artefakt. Wir konnten uns immer in große elegante Raben verwandeln und mussten nichts von unserer Kraft aufwenden. Aber dies hatte einen Preis: Wir mussten jeden Monat etwas von unserer astralen Kraft in den verfluchten Gegenstand fließen lassen, ansonsten müssten wir für immer in der Gestalt von Raben Unwesen treiben. Seht was aus uns geworden ist. Denn ein paar Jahre später wurden wir von den Mittelländern angegriffen und besiegt. Unsere Älteste, welche uns anführte, versteckte das Artefakt bevor es die Rundohren in die Hände bekamen. Nur wir wissen nicht wo sie es verstecken lies, denn sie ist stumm und taub in der Gestalt eines Raben. Und hier kommt ihr ins Spiel. Zusammen haben wir genügend Zauberkraft um euch in die Vergangenheit zu bringen, nämlich ein bis zwei Wochen vor unserem Untergang. Dort ist es eure Aufgabe das Vertrauen von Feyjalda Adiruum zu erlangen, damit er euch die Ehre zuteilhaben lässt das Artefakt zu verstecken. Wenn ihr wieder in die Gegenwart zurück wollt, dann streicht dreimal über diese Feder.“ Mit diesen Worten schwebt eine große schwarze Feder vor euren Füßen zu Boden. „Doch bedenkt eines, ihr habt nur eine Chance wenn ihr wieder hier seid, können wir euch nicht mehr zurückschicken. Wenn ihr bereit seid, dann setzt euch doch bitte auf den Boden und entspannt euch, wir werden euch dann in die Vergangenheit schicken.“

Jetzt können sich die Helden noch ein letztes mal besprechen oder sich verdrücken.

Wenn sie bereit sind, beschreiben Sie ihnen den Sprung in die Vergangenheit wie ihre Gruppe es am liebsten mag. Möglich wäre zum Beispiel, dass einfach ihnen schwarz vor den Augen wird und sie plötzlich in der Vergangenheit sind. Auch ein Strudel von Bildern wäre passend.

Wir gehören zu den Guten!

Wenn die Helden in der Vergangenheit

ankommen, bietet sich ihnen ein vollkommen anderes Bild. Alles ist grün, hell und sie hören die Tiere im Unterholz. Lassen Sie die Spieler kurz den Unterschied bemerken und genießen. Wenig später schon hören sie wie sich Bogensehnen spannen, kurz drauf treten knapp ein dutzend Elfen mit gespannten Bögen auf sie zu. Mehr zum Aussehen der Rabenkindern finden sie ihn Anhang II. Die Elfen halten sie für feindlich gesinnte Mittelländer. Diesen Vorwand müssen die Helden ersteinmal aus dem Weg räumen. Wenn die Helden einen Elfen oder eine Elfe dabeihaben, sollte es ihnen leichterfallen. Aufjedenfall führen die Rabenkinder sie zu Feyjalda Adiruum. Diese entscheidet weise, dass man die Helden behalten sollte, da sie ihnen von nützen sein könnten. Sie wird den Helden Aufträge geben, die sie ausführen müssen. Bei diesen sind Sie auch wieder völlig frei. Wenn ihnen eine Aufgabe nicht gefällt, ändern Sie diese oder wenn Ihnen weitere einfallen, dann spielen Sie diese. Das Ziel ist es das Vertrauen von Feyjalda Adiruum zu gewinnen, dass sie ihnen den Auftrag erteilt das verfluchte Artefakt zu verstecken.

Einige Gefälligkeiten

Durch ihre Taten steigt ihr Ansehen bei den Elfen, vor allem bei Adiruum. Dies kann man durch Sympathiepunkte veranschaulichen. Je nachdem was sie getan haben zählen Sie die angegebenen Sympathiepunkte zusammen. Wenn Sie dann einen Wert von 20 (dieser Wert ist variabel) erreicht haben fangen Sie mit dem **Finale** an.

In des Feindes Reihen

Überfall

Man braucht keinen klugen Kopf, aber eine starke Hand. Ein Kampf mit den Mittelländern kann auf unterschiedliche Art und Weise entstehen, entweder legen die Helden einen Hinterhalt oder sie geraten in einen. Auch können Sie entscheiden ob die Helden Unterstützung von den Elfen erhalten.

Hier die Werte der Mittelländer:

Langschwert: INI 8+1W6 AT 13 PA 12
TP:1W+4 DK N

Streitkolben: INI 8+1W6 AT 14 PA 10 TP:

1W+ 4 DK N

Kurzbogen: INI 8+1W6 FK 14 TP 1W+4*
5/15/25/40/60 (+1/+1/0/0/-1) Laden 2

LeP: 28-31 AuP 30-34 KO 11-13 RS 0-3 MR 4
GS 7

Sympathiepunkte: +3

Verhandeln

Was mit Gewalt geht geht auch ohne. Feyjalda bittet die Helden mit einem Anführer der Mittelländer zu verhandeln. Dieses Unternehmen ist von Anfang an zum Scheitern verurteilt, außer die Helden schaffen es auf irgendeine Weise, zum Beispiel mit Magie, Jette Okdarn und ihre Männer zum abziehen zu überreden. Die restlichen Männer werden aber bleiben. Die Verhandlung wird auf einer Lichtung zwischen den beiden Lagern stattfinden. Okdarn wird mit 10 Bewaffneten auftauchen den Helden werden dementsprechend viele Elfen mitgegeben. Die Aufgabe der Helden ist es ein Abziehen der Truppen zu erlange. Gerade in diesem Teil, können wortgewandte Spieler und Helden zum Zuge kommen.

Sympathiepunkte: +3, wenn sie es geschafft haben sogar +4

Sabotage

Ein größeres Unternehmen ist die Sabotage beim Feind. Die Helden müssen sich in das feindliche Lager einschleichen und die dort gelagerten alchemistischen Mittelchen zerstören. Also sind ein paar *Schleichen* und *Sich verstecken* Proben fällig. Auch können Zauber wie VISIBILI, NEBELWAND oder SILENTIUM ganz nützlich sein. Wenn die Helden dann im Lager sind müssen sie zum Waffenzelt vordringen (siehe Anhang VII). Vor eben diesem sitzen zwei Wachen um ein kleines Feuer. Auch hier bieten sich mehrere Möglichkeiten. Zum einen können sie leise und mit einem Streich um die Ecke gebracht werden, zum andern bietet sich auch ein SOMNIGRAVIS an. Lärm sollten die Helden tunlichst vermeiden, da nur wenige Schritt entfernt die Männer schlafen. Die Flaschen sollten sie erst außerhalb des Lagers kaputt machen, wegen der vielleicht entstehenden Geräusche. Wenn Sie wollen können Sie den

Helden noch ein paar betrunkene Wachen, herumstrolchende Hunde oder feiernde Soldaten in den Weg legen. Auch sind die Schnüre der Zelte sind eine beliebte Stolperfalle und es ist äußerst ungünstig wenn ein Krieger scheppernd zu Boden fällt. Um sowas zu vermeiden sollte man bei diesem Unterfangen auf schwere Rüstung verzichten. Eine weitere Möglichkeit ist, dass die Helden mit den brandbeschleunigenden Alchemika das Zelt in Brand stecken und so für große Aufruhr sorgen, da das Feuer leicht überspringt.

Sympathiepunkte: +5

In den eigenen Reihen

Verbündete rufen!

Schon schnell werden die Helden gebeten sich zu befreundeten Elfensippen, falls die Helden der Meinung sind Menschen würden auch helfen, dann auch diese, aufzumachen und diese von der Not der Rabenkinder zu überzeugen. Wie lange sie zu den einzelnen Sippen beziehungsweise Städten brauchen können Sie bestimmen. Auch ob Sie diese Tage ausspielen. Vielleicht bietet sich hier ein kleines Abenteuer am Wegesrand an. Bedenken Sie aber, dass die Helden womöglich Zeitdruck haben und sich nicht lange an einem Ort aufhalten werden Für diese Reise werden den Helden von den Mittelländern erbeutete Pferde, sowie Proviant mitgegeben.

Mögliche Sippen wären:

Hirschsippe: Sie leben in einem Wald und verwandeln sich alle in stattliche Hirsche und Hirschkühe. Ihr Anführer Diodu Lichto ist den ihnen freundlich gesinnt. Dennoch muss er sich erst mit weiteren Respektpersonen beraten, bevor er den Helden etwas genaues sagen kann. Dies dauert rund zwei Tage. Wenn die Helden diese Zeit tatsächlich warten wollen, dann machen Sie ihnen bewusst, dass sie den Rabenkindern so nichts nützen.

Biberhüter: Diese am Fluss lebende Auelfen-Sippe ist deutlich schwieriger zu überzeugen. Schon allein weil ihre Sprecherin Jilada Kiodu zurzeit nicht anwesend ist. Auch ist die

Geschichte zwischen den beiden Sippen nicht gerade vorteilhaft. Vor ein paar Jahrzehnten baten die Biberhüter um Hilfe, doch die Rabenkinder kamen nicht. Sie werden sich sehr reserviert halten und keine endgültige Antwort geben. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass die Helden es schaffen, trotzdem sollten Sie herausragende Leistungen belohnen, indem Sie ihnen eine Hand voll Elfen mitgeben oder sie unterstützen.

Für jede Sippe bei der die Helden es versucht haben erhalten sie 3 bis 4 Sympathiepunkte.

Einen Streit schlichten

Auch bei dem friedlichsten Volk gibt es Uneinigkeiten, welche manchmal zu einem handfestem Streit ausarten können. Genau in solch eine Situation geraten die Helden. Isoda verlangt ein härteres Vorgehen gegen die Rundohren, aber Ilandu ist für ein defensives Verhalten. Die Helden sollten eingreifen bevor es zu Handgreiflichkeiten kommt, das beste ist es sich auf Feyjalda Adiruum zu beziehen, da diese wohl am besten weiß was zu tun ist. Auch das erarbeiten eines Kompromisses, welches schwieriger ist, kann Erfolge erzielen.

Verwundete heilen

Bei einem Scharmützel mit den Mittelländern wurden zwei Rabenkinder verletzt, da aber Lidona Loga, die Heilerin, und ihre Helfer zurzeit anderweitig beschäftigt sind, werden die Helden gebeten sich um die Verletzten zu kümmern. Beide haben eine Wunde erlitten, der eine am rechten Arm, die andere am linken Bein. Für die allgemeine Versorgung ist eine *Heilkunde-Wunden* Probe +2 von Nöten. Danach kommt die eigentliche Behandlung. Die Probe ist um 3 erschwert und bringt dem TaP*/2 Lebenspunkte und bei 7 TaP* heilt die Wunde in der kommenden Nacht. Wenn ein Zauberkundiger BALSAM beherrscht kann er diesen wirken. Die Probe ist um 2 erschwert und es müssen mindestens 7 AsP investiert werden, damit sich die Wunde schließt. Die Verwundeten werden ihnen sehr dankbar sein und sie erhalten dafür 2 Sympathiepunkte.

Ein Kind welches gerettet werden muss

Wenn die Helden sich einmal am Fluss waschen oder wegen sonst etwas sich dort aufhalten, hören sie auf einmal das angsterfüllte Schreien eines Elfenkindes. Das Mädchen ist beim Baden zu weit rausgeschwommen und in zu starke Strömungen gekommen. Nun heißt es für die Helden schnell handeln. Sie müssen sich überlegen ob sie sich erst mühsam aus der Rüstung schälen oder in Kettenhemd ins Wasser springen (falls sie dieses nicht schon ausgezogen haben). Um das Mädchen zu erreichen muss den Helden eine *Schwimmen* Probe, erschwert um 4 und eventuelle Behinderung, gelingen. Für den Rückweg auch. Wenn die Recken das Kind an Land ziehen kommt die aufgeregte Mutter auf sie zu, umarmt sie, dankt ihnen und lädt sie zum Abendessen ein. Es gibt ein wahres Festessen und fast die gesamte Sippe ist gekommen um ihnen zu danken.

Sympathiepunkte: +5

Jagd beziehungsweise Nahrungssuche

Geschickte Jäger oder Pflanzensucher können der Sippe bei der Nahrungsbeschaffung helfen. Verwenden Sie hierzu einfach die Regel aus der Zoobotanica Seite 57-60.

Sympathiepunkte: +1

Fallen bauen

Wenn es den Helden und den Spielern gefällt können diese auch Fallen entwerfen und bauen. Schwierig wird es nur die Materialien heranzuschaffen. Seil, Holzgegenstände und Steine sollten kein Problem sein, aber schon ein Spaten oder ein Beil wird schwierig, da die Elfen solche Sachen nicht brauchen.

Je nach Effektivität der Falle können sie zwischen einem und vier Sympathiepunkten geben.

FINALE

Ihr habt gerade euren letzten Auftrag gewissenhaft ausgeführt, als Feyjalda auf euch zugerannt kommt. In ihren Händen hält sie einen ovalen schwarzen Stein. Als sie näher kommt könnt ihr einen lilanen Schimmer erkennen. „Bin ich froh, dass ich euch noch erwischt habe.“ ruft die Frau euch zu „Die

Rundohren greifen an. Mit ihrer ganzen Stärke. Sie haben sich über Nacht quasi verdoppelt. Sie sind daran uns zu überrennen. Deshalb bitte ich euch diesen Stein, welcher uns heilig ist, zu verstecken. Folgt einfach dem Weg Richtung Südwesten bis ihr auf einen großen Baum stoßt. Dort findet ihr eine kleine Höhle zwischen den Wurzeln, geht hinein und verbergt den Stein dort. Danach verschwindet ihr, dies ist nicht euer Kampf ihr habt schon genug getan. Und nun eilt euch.“ Daraufhin gibt sie [dem Helden der sie am meisten unterstützt hat] den ovalen Stein. Blickt euch dankbar an, dreht sich um und verschwindet Richtung Schlachtfeld.

Der Weg ist schnell gefunden. Wenn die Helden rennen sollten Sie ein paar *Intuitions-* und *Körperbeherrschen* - Proben verlangen um nicht über den ein oder anderen Stein oder eine fiese Wurzel zu fallen. Sollte der Stein herunterfallen so wird er nicht kaputt gehen, aber das müssen Sie ihren Spielern ja nicht gleich sagen.

Am Baum der Zeit

Wenn die Helden den Baum erreicht haben sehen sie auch gleich die Höhle. Sie müssen durch den etwa eineinhalb Schritt messenden Tunnel kriechen. Nach etwa 5 Schritt endet der Gang in einer kleinen Höhle. Am anderem Ende befindet sich ein Granitstein indem sich ein Kuhle befindet, in welche das Artefakt perfekt hineinpasst. Nachdem die Helden es versteckt haben, sollten sie den Tunnel verschütten und sich dann mit Hilfe der Feder in die Gegenwart begeben. Vor dem Baum können die Helden Rauch über dem Dorf der Rabenkinder sehen. Die Mittelländer sind gerade auf ihrem Erfolgsmarsch. Zurück sollten die Helden nicht mehr.

WIEDER IN DER GEGENWART

In der Vergangenheit ist es immer noch Nacht. Die Helden sollten sich beeilen den Raben zu erzählen wo sie das Artefakt versteckt haben. Die Raben kennen den Baum, als Baum der Zeit und wissen auch wie man dort hin kommt.

Die Befreiung

Die Helden müssen den Gang freimachen, bevor

sie ins Innere können.

Optional: Die Dryade

Sollten Sie den Wunsch verspüren den Helden den Sieg nicht so leicht zu machen, können Sie die Dryade einbauen. Sie ist kurz nach der Vernichtung der Elfen in diesen Baum eingezogen und den Helden nicht gerade freundlich gesinnt. Aber da sie aber ihre Freude an Rätseln hat gibt sie den Helden eines, wenn diese es lösen dürfen sie in die Höhle, wenn nicht müssen sie draußen bleiben und sich wohl oder übel mit den Raben herumschlagen.

Das Rätsel der Dryade:

Mit M umschließt es manchen Garten,
mit D trotzt es der Zeiten Lauf,
mit B muss es den Acker warten,
mit L steh'n Jäger oft darauf.

Lösung: auer (Mauer, Dauer, Bauer, Lauer)

(viele weitere Rätsel finden Sie unter:
<http://www.janko.at/Raetsel/Verse/index.htm>)

Wenn das den Spielern zu doof ist können sie die Dryade natürlich auch mit Gewalt bekämpfen. Deshalb hier die (Kampf-) Werte:

Hände: INI 13+1W6 AT 15 PA 16 TP: 1W6+2

LeP 77 AuP unendlich KO 16 RS 2 MR 10

GS 11

Sonderfertigkeiten: Doppelangriff, Wuchtschlag
(weitere nach eigenem Ermessen)

Des Weiteren kann sie natürlich auch zaubern. Orientieren Sie sich dabei an den elfischen Zaubern welche Sie nach belieben modifizieren können.

Eine weitere Möglichkeit die Dryade zu umgehen ist es sie zu überlisten. Da sie an ihren Baum gebunden ist, liegt es nahe diesem zu schaden. Wenn die Helden den Baum anzünden wird die Dryade hin und her gerissen sein welchem sie sich zuerst zuwendet. Letztendlich wird ihre Entscheidung auf den Baum fallen und sie wird das Feuer löschen. Nützlich ist es deshalb wenn man ihn sehr weit oben, also weit vom Tunnel entfernt anzündet. Auch verändert sich hierdurch die folgende Szene. Am besten ist es wenn die Helden den Stein nach draußen bringen und die Rückverwandlung etwas weiter

vom Baum entfernt stattfindet.

Die Rückverwandlung

Wenn die Helden nun am Artefakt sind, kann die Befreiung beginnen. Sollte sich ein magisch begabter Charakter in Ihrer Gruppe befinden und dieser noch genügend AsP besitzt, mindestens über 10, dann fragen die Raben, ihn ob er die Verwandlung in Gang setzen kann. Dazu muss er sich nur auf den Stein konzentrieren und seine Astralenergie in ihn hineinfließen lassen. Sollte dies nicht möglich sein, so werden es die Raben selbst versuchen. Nach und nach, wie in einer Kettenreaktion, verwandeln sich die Raben zurück zu Elfen. Stellen Sie dies als herausragenden Moment dar, an dem die Spieler merken, dass sie etwas großartiges geleistet haben. Die Elfen, natürlich vollkommen nackt, bedanken sich überschwänglich bei den Helden. Feiern ein großes Fest, so verwunderlich es auch klingt schaffen es die Elfen ein annehmbares Buffet herzurichten. Die Helden werden immer willkommene Gäste in ihrer Sippe sein und falls sie einmal Hilfe brauchen, können sie auf die Elfen zählen. Zum Abschied bekommt jeder noch ein kleines Present, welches die Elfen auf die Schnelle gefertigt haben. Was genau dies ist passen Sie am besten auf ihre Gruppe an. Zum Beispiel könnte ein Bogenschütze einen guten elfischen Bogen erhalten auch nützliche Artefakte sind möglich. Bedenken Sie nur eins Elfen werten nach Nützlichkeit und nicht nach menschlichen Wertstäben.

LOHN DER MÜHE

Neben den oben genannten materiellen Dingen, können die Helden sich 350 Abenteuerpunkte gutschreiben. Des weiteren können Sie spezielle Erfahrungen in *Isdira*, *Kriegskunst* und häufig angewendeten Talenten geben.

ANHÄNGE

I DAS ARTEFAKT

Bei diesem etwa Straußen-Ei großem, schwarz-lilafarbenem Stein handelt es sich um ein

Dämonisch beseeltes Artefakt. Wenn man quasi einen Pakt mit ihm eingeht, also monatlich eine gewisse Menge an Astralenergie in ihn hineinfließen lässt, dann ist es einem möglich sich jeder Zeit in sein Sellentier, welches hier der Rabe ist, zu verwandeln. Allerdings hat dies seinen Preis, sollte man einen Monat lang keine Astralenergie hineinfließen lassen, dann muss man so lange als verfluchtes Tier herumgeistern, bis jemand die nötige Astralenergie zahlt. In dieser Zeit hat man nur zwei Stunden, in der Nacht, Kontrolle über seinen Körper, welcher aber in Tiergestalt bleibt und sich nicht zurückverwandeln kann. Ebendies ist den Rabenkindern passiert. Ein Vorteil hat es allerdings, man kann während der verfluchten Zeit nicht sterben (altern tut man trotzdem).

II RABENKINDER

Diese Sippe ist eine der südlichsten Auelfen. Schon seit vielen Jahrhunderten leben sie friedlich in der jetzigen Baronie Reichsforst. Doch vor knapp zweihundert Jahren erhielten sie durch Händler, die immer wieder ihr Dorf besuchten, ein verfluchtes Artefakt. Knapp ein Jahrhundert ging alles gut, doch dann wollten die Mittelländer ihre Grenzen ausweiten und sichern. Dazu hatten sie vor eine Bastion genau auf dem Heimatdorf der Rabenkinder zu errichten. Diese mussten natürlich vorher weg und so begannen sie diese zu vernichten. Was auch nach drei Monaten gelang. Doch die Elfen starben nicht, da sie sich an das Artefakt verkauft hatten. Von da an spukten sie in dem Wäldchen umher und stürzten sich auf jeden der dort länger verweilte.

Das Leben der Sippe

Im Folgendem wird das Leben der Sippe vor ihrer Vernichtung geschildert. Die erste Selbstbeschreibung aus „Aus Licht und Traum“ trifft ziemlich gut auf die Rabenkinder zu: „Wir haben zurückgefunden. Die Auen sind unser Heim, wir sind Teil ihres Leides – wild und frei, so soll es sein.“ Sie leben, wie die meisten Auelfen, von dem was die Natur ihnen gibt. Von Beere, Tieren des Waldes und der Auen, von Fischfang und ähnlichem. Ihre Handwerkskunst könnten sie bestimmt weit bekannt machen, doch meiden sie den meisten Kontakt zu

anderen kulturschaffenden Lebewesen. Einig durch ein paar Händler haben sie Verbindung zur Außenwelt. Die Elfen leben in großen Nestern, am Rande des Flusses, in denen sich das ganze Leben abspielt. Zu erreichen sind diese durch Wendeltreppen aus Ästen, die durch die Magier der Elfen geformt wurden. Kleiden tun sich die Rabenkinder hauptsächlich in selbstgemachte Stoffe aus wilder Baumwolle, genannt Bausch, welche vorwiegend in blauschwarz und dunkelgrün eingefärbt sind. Nach traditioneller aelfischer Art sind die Gewänder reich bestickt, unter anderem auch mit Perlen und Federn.

III DIE MITTELLÄNDER

Zur Festigung ihrer Macht beschloss Kaiser Perval Bastionen zu errichten. Eine nämlich „Perval Krone“ sollte genau dort errichtet werden wo die Rabenkinder lebten. Diese mussten allerdings erst einmal weg. Also beauftragte man Eslam Helmbrecht mit dem Befehl die Elfen zu vertreiben und die Bastion zu errichten. Drei Monate kämpften sie gegen die Elfen und besiegten sie schließlich. Im Anschluss errichteten sie die Bastion. Kurz darauf fielen riesengroße Vögel über sie her und trieben sie aus dem Wald. Seitdem hielt sich kein Mittelländer lange in ihm auf.

IV VERGANGENHEIT

Eine Reise in die Vergangenheit kann man sich unterschiedlich vorstellen. In vielen Büchern werden Zeitreisen beschrieben, von dort können Sie sich Ideen holen. Ich möchte Ihnen hier eine Möglichkeit aufzeigen: In die Vergangenheit reist eigentlich nur der Geist. Trotzdem waren die Helden in der Vergangenheit und Leute aus der Gegenwart können sich an sie erinnern. Aber erst nachdem die Helden in der Vergangenheit waren. Diese Varianten hat den Vorteil, dass ein Held in der Vergangenheit sterben kann in der Gegenwart aber noch lebt. Wenn es nur einer ist haben die Elfen sogar noch genug Kraft ihn wieder zurückzuschicken.

V DRAMATIS PERSONAE

Elfen

Feyjalda Adiruum ist die Anführerin der Rabenkinder. Sie misst knapp zwei Schritt. Ihre langen schwarzen Haare, in die sie grüne Bänder geflochten hat, trägt sie meist offen. An ihrem Gürtel hängt ein Schwert aus schwarzen Stahl in den Griff sind grüne Edelsteine eingearbeitet. Feyjalda steht allem fremden erst einmal misstrauisch gegenüber, wenn sich allerdings herausstellt, dass keine Gefahr für ihre Sippe besteht, dann schwingt dieser Misstrauen in Neugier um.

Der erfahrenste Jäger ist **Firodil Bobiro**. Der kleine (1,65 Schritt) Elf ist kein Mann der großen Worte. Er hat sehr viel Geduld und neigt nie zur Hektik. Firodil schätzt Leute, welche besonders im Jagen bewandert sind.

Für die Herstellung der Bögen ist hauptsächlich **Alionur Windach** zuständig. Mit seinen 1,75 Schritt Größe liegt er im Mittelmaß der Elfen. In Sachen Bogenbau ist er ein Perfektionist. Auch kann er sich an jeden Bogen erinnern den er gebaut hat, da alle einzigartig sind. Während der Arbeit singt er Lieder seines Volkes und ist einem Gespräch nicht abgeneigt.

Lionda Loga sorgt sich um das Körperliche wohl der Rabenkinder. Mit ihren Helfern hat sie schon jede Verletzung wieder heilen können. Die lebenswürdige und fürsorgliche Elfe ist freundlich und offen, auch wenn andere noch misstrauisch sind.

Falls Sie einmal Werte für die Elfen brauen können Sie sich an den folgenden orientieren. Beachten Sie, dass die oben genannten Persönlichkeiten höhere Werte haben, als die einfachen Elfen.

Standartelf

Langschwert: INI 10+1W6 AT 14 PA 13 TP:1W+4 DK N

Elfenbogen: INI 10+1W6 FK 17 TP 1W+5* 10/25/50/100/200 (+3/+2/+1/+1/0) Laden 3

LeP: 28-31 AuP 30-34 AsP: 30-36 KO 11-13 RS

Die meisten Zauber der Repräsentation Elfen sind den Rabenkindern bekannt. Entscheiden Sie nach freiem Ermessen welche der entsprechende Elf beherrscht.

Mittelländer

Eslam Helmbrecht hat den Oberbefehl über die mittelreichichen Truppen. Mit seinen 1,90 Schritt ist er zwar groß aber doch rund 5 Halbfinder kleiner als Adiruum. Seine rotblonden langen Haare trägt er ebenfalls offen. Der muskulöse, erbarmungslose Patriot ist ein Elfenhasser wie er im Buche steht.

Für die Versorgung der Verwundeten ist **Diana Julito** zuständig. Die ebenfalls rothaarige Frau ist gerade mal dreieinhalb Halbfinder kleiner als Helmbrecht. Während der Arbeit tauscht sie gerne den neusten Klatsch mit ihren Helfern aus. Aber nachdem einmal jemand fast gestorben wäre, weil sie lieber ihrer Kollegin Jilida gelauscht hatte als sich um ihn zu kümmern. Achtet sie sehr darauf, dass es nicht zu sehr ausartet.

Der Mechanikus **Vitus Birwit** ist sowohl für die Instandhaltung der Kriegsmaschinen als auch für die Herstellung von alchemistischen Brandmitteln zuständig. Der lispelnde alte Mann ist das typische Bild eines Wissenschaftlers. Die wenigen Haare die noch übrig sind hält er kurz.

Jette Okdarn hat den Befehl über ein Banner. Sie führt die **Verhandlungen** mit den Elfen. Die Patriotin ist mit ihren 1.88 Schritt fast so groß wie Helmbrecht. Mit ihrer lauten, für Frauen, recht dunklen Stimme. Ihre blonden Haare verbirgt sie unter einem stattlichem Helm. Ihre Männer respektieren sie und sie respektiert diese. Fremden, vor allem anderer Rassen, aber steht sie misstrauisch bis feindselig gegenüber.

Falls Sie Werte für die Mittelländer brauchen orientieren Sie sich an denen aus dem Kapitel **In des Feindes Reihen**.

VI ÜBERSICHTSKARTE

1 Dies ist das **Lager der Mittelländer**.

2 Das **Dorf der Rabenkinder** liegt am Fluss.

3 Dieser **Fluss** fließt durch das Wäldchen.

4 Dies ist der Baum der Zeit.

VII DAS LAGER DER MITTELLÄNDER

1 Das ganze Lager wird von einem **Wall** mit **Palisade** umgeben.

2 Von diesen **Wachtürmen** aus beobachtet je eine Wache die Umgebung.

3 Das große **Tor** wird von zwei Wachtürmen gesichert.

4 Diese **Hintertür** benutzen die Soldaten um sich heimlich in der Nacht davonzustehlen. Dementsprechend wird sie nicht bewacht und auch die Wachposten drücken beide Augen zu.

5 Dies sind die **Unterkünfte der Soldaten**.

6 In dem **Stall** befinden sich die wenigen Pferde welche auf den Feldzug mitgenommen wurden.

7 **Lager** und **Lazarett**: Der Raum wird zum Behandeln der Verwundeten benutzt. Was nicht genutzt wird dient als Rumpelkammer.

8 Hier nächtigen die ranghohen Offiziere, der Meschanikus und Julito.

9 Dies ist die **Werkstadt** von Birwit.

10 In diesem rundem Zelt, von den Soldaten einfach „**Waffenzelt**“ genannt, werden die alchemistischen Brandbeschleuniger und die Entwicklungen Birwits gelagert.

11 Dies ist das **Stabszelt** indem sich Helmbrecht mit seinen Beratern berät und nächtigt.

VIII AMBIENTE UND MUSIK

Ambiente: Für den ersten Teil, also die **Horror-Nacht**, sollten Sie den Raum abdunkeln und mit Kerzenschein arbeiten. Beim Übertritt in die Vergangenheit lassen Sie das Licht am besten ganz plötzlich hinein. Wenn Sie können dann dekorieren Sie um. Achten Sie vorallem auf die Farbe grün.

Musik: Hier ein paar Suchbegriffe, bei denen Sie sich unter Youtube.com inspirieren lassen können: freddy themen song, scary musik, Haunted Halloween Nigthmare, Horror Soundtrack Halloween Musik – Film Composer, Scary Horror Intro music. Des weiteren bieten sich die Soundtracks von Horrorfilmen an. Auch einige Stücke aus dem Album „Into the Dark“ von Erdenstern sind passend.

Für das Auftauchen in der Vergangenheit bietet sich die „Morgenstimmung“ von Edward Grieg an. Für den weiteren Verlauf können sie Stücke aus „Into the Green“ auch von Erdenstern verwenden.

IX QUELLEN

Das Zitat am Anfang und auf dem Handout stammt aus der Regionalspielhilfe G7 „Aus Licht und Traum“. Die Karten stammen von mir. Das Handout wurde mit dem Handoutgenerator von selemer-tagebuecher.de erstellt.

...finden keine Spur mehr von den götterlosen Langohren - der
Sieg war letztlich unser, Wir haben ihre seltsamen Nestbauten
abgebrannt und beginnen morgen mit dem Bau der Bastion
Herval Krone. [...] Woher mögen die Raben kommen? Ihr ständiges
Rufen ist ohrenbetäubend, Herr Boron steh uns bei [...] ...
dringen durch die Schatten ein ... scharfe Schnäbel ... drei Tote
... fluch? ...







