

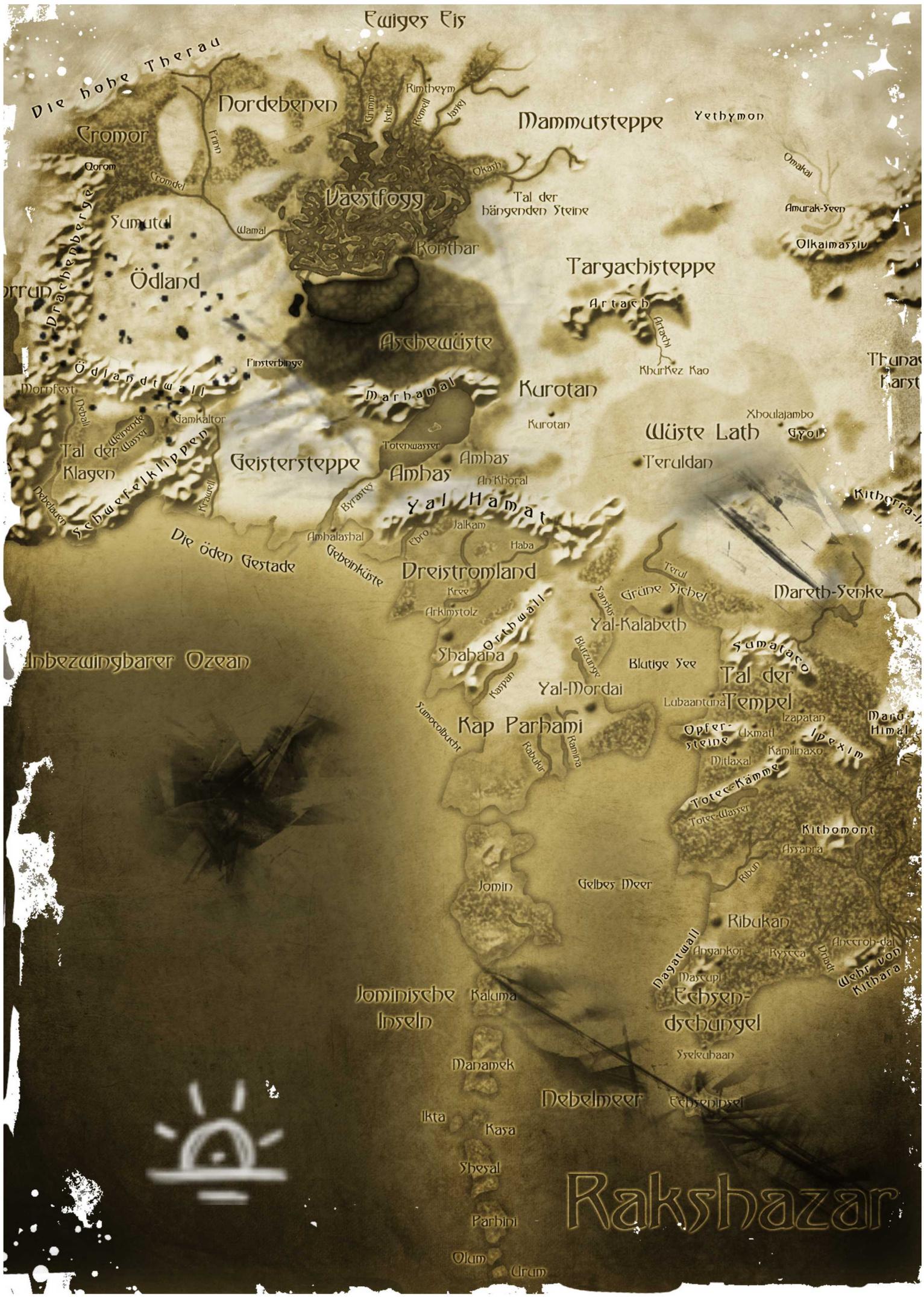
RAKSHAZAR

AUF BLUTIGEN PFADEN



**Rakshazar**
Das Riesland

Eine Abenteuersammlung für Das Schwarze Auge



Ewiges Eis

Die hohe Therau

Nordebene

Mammutsteppe

Yethymon

Cromor

Vaestfogg

Tal der hängenden Steine

Omaka

Amurak-Seen

Olkaimassiu

Sumutal

Konthar

Targachisteppe

Ödland

Aschewüste

Artach

Khurkez Kao

Thunak Karst

Drachenberg

Finstertinge

Kurotan

Wüste Lath

Xhoulajambo

Gyol

Mornfest

Marhamal

Kurotan

Teruldan

Tal der Klagen

Geistersteppe

Amhas

Amhas

Amhas

Teruldan

Schneefelklippen

Yal Hamat

An'Khoral

Yal Hamat

Teruldan

Dabal

Ödland

Gamkaltor

Kraueil

Amhalaxhal

Ebro

Jalkam

Haba

Yal Hamat

Die öden Gestade

Dreistromland

Anbezwingbarer Ozean

Dreistromland

Kree

Arkimstolz

Orabwall

Terul

Grüne Sichel

Yal-Kalabeth

Mareth-Senke

Sumatenco

Tal der Tempel

Kap Parhami

Blutige See

Tal der Tempel

Kap Parhami

Blutige See

"ICH BIN NICHT ETWA STOLZ DARAUF, DASS
ICH ALLE VIERZEHN ACHTTAUSENDER BE-
STIEGEN HABE. ABER ICH BIN STOLZ DARAUF,
DASS ICH NOCH LEBE..."

REINHOLD MESSNER,
EIG. REINHOLD ANDREAS MESSNER; ITAL. ALPINIST,
1978 ERSTBESTEIGUNG DES 'MOUNT EVEREST' OHNE SAUERSTOFFGERÄT



RAKSHAZAR

AUF BLUTIGEN PFADEN

EINE ABENTEUERSAMMLUNG FÜR DAS SCHWARZE AUGE
FÜR ABENTEUER IN DER WELT VON RAKSHAZAR

Unter Mitarbeit und ergänzenden Texten von

Christoph Vogelsang (Circuit), Raphael Brack,
Roland Hofmeister (Dnalor der Troll), DocSnyder, Thomas Geier (Maeglin), Nils
Marheinecke (Sphärenwanderer), Sebastian Schumacher
(Barbarengentleman), Norbert Struckmeier, Sventja Franzen, Marco-
Pascal Heß (Moosäffchen), Dennis Breutigam (Nieselregen)

Mit besonderem Dank an

Jens und Michael
für Administration und Infrastruktur





GESAMTREDAKTION

In gemeinschaftlicher Eigenverantwortung

LEKTORAT

DocSnyder, Thomas Geier (Maeglin), Nils Marheinecke (Sphärenwanderer), Raphael Brack

UMSCHLAGILLUSTRATION

Volker Konrad (KonradV)

UMSCHLAGGESTALTUNG

Marco-Pascal Heß (Moosäffchen)

INNENILLUSTRATIONEN, KARTEN UND PLÄNE

Nils Marheinecke (Sphärenwanderer)

Hannes Radke (Hanesur)

Malekith

Volker Konrad (KonradV)

Marco-Pascal Heß (Moosäffchen)

Martin Kilian (DarkBlueArt)

Manuel Kaiser (Waschbärgott)

Anne Mohr (Schattenherz)

Maren Bütetisch (MarenB)

SATZ UND LAYOUT

Marco-Pascal Heß (Moosäffchen)

Sofern nicht anders angegeben, liegen alle Copyrights dieser Spielhilfe bei Ulisses Spiele GmbH oder beim Projekt "Rakshazar" und/oder bei den jeweiligen Autoren/Erstellern der Texte und Illustrationen. Bei diesbezüglichen Fragen wenden Sie sich an den Webmaster von rakshazar.de. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken der Significant GbR. Alle Rechte von Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH vorbehalten.

Das Projekt "Rakshazar" enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien bzw. zu den Nachbarkontinenten Riesland, Uthuria bzw. zu den sogenannten Globulen wie "Tharun" und ähnliches. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.





VORWORT

Liebe Leserin, lieber Leser, in deinen Händen hältst du eine Sammlung von Abenteuern, die dich weit in den Osten Deres, hinter das Eherne Schwert auf den sagenumwobenen Nachbarkontinent Aventuriens führt, der den Aventuriern als „Das Riesland“ und seinen Einwohnern als „Rakshazar“ bekannt ist. Dieses Land der Riesen, der Barbaren und der Bestien, das sich auf den Trümmern einer untergegangenen Zivilisation erhebt und von Kriegen und Naturkatastrophen gezeichnet ist, wartet nur darauf von unerschrockenen Entdeckern bereist, mächtigen Kriegsfürsten erobert und von weisen Propheten gelenkt zu werden. Lass dich entführen in ein Land der Abenteuer, in dem die furchterregende Wildnis selbst gestandenen Recken das Blut in den Adern gefrieren lässt. In dem verdorbene Hochkulturen um die Vorherrschaft streiten und edle Barbaren um die Ehre und eine Handvoll Stahl. Ein Land, in dem die Götter rachsüchtig und fern sind und viele seiner Bewohner Schutz in den Armen von Dämonen suchen. Ein Land, in dem die Magie ebenso gefährlich wie machtvoll ist. Ein Land, das Helden braucht.

Nach dem „Buch der Helden“ (BdH) ist dies die zweite Publikation des Riesland-Projekts, die durch die freundliche Unterstützung von Ulisses Spiele seine Drucklegung erfahren kann. Im BdH findest du alle Regelanpassungen an Das Schwarze Auge 4.1, Beschreibungen und Hintergründe, die du brauchst, um diese Abenteuersammlung mit rakshazarischen Helden spielen zu können. Doch auch wenn du jenen Band nicht dein Eigen nennen kannst, stellt das kein Problem dar, das nicht bewältigt werden kann, denn erstens kannst du alle unsere bisherigen Publikationen kostenlos auf www.rakshazar.de herunterladen und zweitens bietet dir das vorliegende Abenteuer alle Beschreibungen und alles Wissen, um problemlos auch mit Aventuriern auf

Erkundungsreise zu gehen; dies wird durch den Aufbau dieses Abenteuerbandes noch unterstützt:

Auf über 250 Seiten findest du hier vier vollständig ausgearbeitete Abenteuer und sieben Szenarien, die sich entweder einzeln oder direkt hintereinander als lose verwobene Kampagne spielen lassen und die deine Helden durch große Teile des rakshazarischen Kontinents führen, wobei sie zahlreiche seiner Völker und Gefahren kennenlernen werden. Bis auf die ersten beiden schließen sämtliche Abenteuer und Szenarien lediglich geographisch aneinander an. Es ist also möglich am Ende des einen Abenteuers gleich mit dem jeweils folgenden zu beginnen.

Es erwarten dich eine sagenhafte Expedition durch das Eherne Schwert in „Tore im Eis“, der Kampf gegen den Fluch eines Gottes, um „Ingerimms Rache“ abzuwenden, die Bergung uralter Artefakte, der „Augen der Lath“, eine entbehrungsreiche Reise durch die Geistersteppe in „Die Tochter des Kriegsherrn“ sowie zahlreiche Questen und Abenteuer in Kurotan, einem wilden Barbarenkönigreich im Zentralkontinent. So unterschiedlich wie die Geschmäcker der Rollenspieler fallen auch die Ausarbeitungen der Abenteuer aus. So finden sich unter den Abenteuern sowohl recht linear ablaufende Geschichten, die den Spielleiter an der Hand nehmen und von der eingefangenen Stimmung und der spannenden Erzählung leben, als auch frei gestaltete Szenarien mit Spielhilfencharakter, die den Charakteren möglichst viele Freiheiten bei der Entdeckung Rakshazars und dem Erschaffen eigener Geschichten lassen sollen.

Also, packt eure Waffen, legt die Fellumhänge um und macht euch auf die Reise. Das Land der Riesen erwartet euch!

Die Autoren des Rieslandprojekts



SPIELEN IN RAKSHAZAR

Nahezu jedes Pen&Paper-Rollenspielsystem lässt sich mit Hilfe dreier Kategorien beschreiben: Regelwerk, Hintergrundwelt und Spielstil. Grundlage für Rakshazar ist das aktuelle DSA-Grundregelwerk in seiner überarbeiteten Fassung (4.1).

Zwar haben wir uns die Freiheit herausgenommen zusätzliche Regeloptionen, wie etwa neue Sonderfertigkeiten, Vor- und Nachteile und Zaubersprüche anzubieten, um die riesländischen Gegebenheiten besser abzubilden, doch orientieren sich diese alle an den offiziellen Vorgaben und bleiben somit mit dem offiziellen System voll kompatibel. Da die meisten Sonderregeln für das Spielen der Abenteuer nicht unbedingt nötig sind, verweisen wir an dieser Stelle auf das „Buch der Helden“ und kommen gleich zum zweiten wichtigen Eckpfeiler eines jeden Pen&Paper-Rollenspiels: der Hintergrundwelt. Für uns, die Mitglieder des Rakshazar-Projekts, ist die Ausarbeitung dieses Punktes unsere zentrale Aufgabe. Es war und ist dabei stets unser Anliegen, möglichst nah an den im offiziellen aventurischen Hintergrund über das Riesland vorhandenen Berichten und Legenden zu bleiben und damit kommen wir nun auf das dritte Standbein eines jeden Rollenspiel zu sprechen: den Spielstil.

Sword & Sorcery in Rakshazar

Der Spielstil unseres Rieslandes – die vorherrschenden Stereotypen und Denkmuster, die Moral und die daraus resultierenden Verhaltensweisen, das Selbstbild der Spielercharaktere, sowie nicht zuletzt die spielerische Härte und Ernsthaftigkeit – entspricht dem Genre der «Sword&Sorcery», welches wir Dir im Folgenden näherbringen möchten.

Grim & Gritty

Das Leben in Rakshazar ist «unerbittlich und schmutzig»; und dies ist wörtlich zu verstehen. Die Bewohner dieses Kontinents sind oftmals von ausgesprochen ernster und kaltherziger Natur, kennen kaum Skrupel und sind fast immer bereit, für das Erreichen ihrer Ziele wortwörtlich über Leichen zu gehen. Ihr Überlebensinstinkt ist überstark ausgeprägt und das Streben nach

persönlichen Vorteilen ist ihnen ein Grundbedürfnis. Der Kontinent selber präsentiert sich als verdorbener, schmutziger und unwirklicher Lebensraum. Den Leuten hier wird nichts geschenkt. Nur wenige Hoffnungsschimmern von Moral und Gerechtigkeit durchbrechen die trostlose und egoistische Grundstimmung.

Heroismus

Trotz der Tatsache, dass auch in Rakshazar der in DSA übliche «phantastische Realismus» gilt, setzt das Spiel in Rakshazar – weitaus mehr noch als in Aventurien – auf überdurchschnittliche Spielercharaktere mit überdurchschnittlichen Fähigkeiten. Doch bitte nicht falsch verstehen: Auch diese Charaktere sind keine Superhelden oder Halbgötter, sondern lediglich außergewöhnliche Abenteuerer, die dafür geschaffen sind das – im direkten Vergleich mit dem westlichen Nachbarkontinent ungleich gefährlichere – Riesland herauszufordern.

Martialische Untugenden

Was in Aventurien nur Schurken und Verbrechern wagen, erlauben sich in Rakshazar auch gerne diejenigen, die sich selber als Helden bezeichnen; stehen hier doch häufig allerlei Untugenden hoch im Kurs und gelten als gute und legitime Mittel Einfluss, Ansehen und Selbstbewusstsein zu erlangen. Dies trifft zwar nicht zwingend auf alle Individuen zu, macht aber dennoch klar, wie es im Allgemeinen um den riesländischen Charakter bestellt ist.

Eine durchaus bemerkenswerte Tatsache ist der wenig geschlechterspezifische Umgang mit diesen Untugenden, machen rakshazarische Männer und Frauen doch kaum einen Unterschied zwischen den irdisch als typisch «männlich» bzw. typisch «weiblich» empfundenen Eigenheiten. Vielmehr legen beide Geschlechter bevorzugt typisch «männliche» negative Verhaltensweisen an den Tag. Dazu gehören unter anderem körperliche Gewalt – als nahezu überall akzeptiertes Mittel der «Rechtsfindung» (das Recht des Stärkeren), Chauvinismus, Prahlerei, Provokation, Machtgier und Brünstigkeit.



Doch auch die «typisch weiblichen Unarten» wie Intriganz, Täuschung, Hinterhältigkeit, Anwendung von Psychoterror, Manipulation und soziale Kontrolle kommen nicht zu kurz.

Schwarz-Weiss -Denken

Sehr klar und meist mit einem starren Entweder-Oder-Denken trennt der Rakshazarer zwischen «Gut» und «Böse». Ein Dazwischen bzw. «Graustufen» gibt es in seiner Weltsicht nur selten. Anders jedoch als in Aventurien oder in Tolkiens Mittelerde gilt diese Unterscheidung zwischen Gut und Böse nicht im moralischen Sinne, sondern entspricht vielmehr einer absolut subjektiven Sichtweise des jeweiligen Protagonisten. Die Bewertungsmuster sind dabei so individuell wie die Charaktere, die sie ersonnen haben.

Für eine eher gemäßigte Heldengruppe könnte etwa das Motto «Auge um Auge, Zahn um Zahn» gelten; man lässt andere in Ruhe, solange man selber in Ruhe gelassen wird. Aber wehe, jemand wirft den ersten Stein. Andere hingegen können die Einstellung «Recht vor Gerechtigkeit», schonungslose Egoisten die Meinung «Wer nicht für mich ist, ist gegen mich» und am Wohl und Weh anderer eher desinteressierte Zeitgenossen das Motto «Jedem das Seine» besitzen.

Auf der Völkerebene mag es eine «Wir sind die Guten und haben immer recht – alle anderen sind böse»-Sichtweise geben, und natürlich kann man auch auf die klassische moralisch begründete Unterscheidung zwi-

schen Gut und Böse setzen, wie sie etwa im aventurischen Mittelreich verbreitet ist. Einzig die Einstellung «Meines Feindes Feind ist mein Freund» ist nahezu überall anzutreffen. Es empfiehlt sich die Sichtweisen der Charaktere innerhalb einer Heldengruppe aufeinander abzustimmen um die Spielbarkeit und Plausibilität zu wahren.

Überspitztes Frauenbild

Frauen werden im Sword & Sorcery Genre oftmals sehr überspitzt, eindimensional und in der Regel nicht politisch Korrekt dargestellt. Trotzdem halten wir auch an diesem Element des männlich geprägten Genres fest. So treten rakshazarische Frauen häufig in der Rolle des «armes Opfer» – in Form eines zarten, lieblichen Fräuleins, einer armen, ungerecht behandelten Magd oder einer unglücklichen, hilfsbedürftigen Prinzessin, die gerettet werden muss – auf.

Ein zweiter Stereotyp ist die «Femme fatale» (heutzutage auch «Vamp» genannt). Eine meist besonders attraktive und verführerische Frau, die – oftmals mit boshafte oder auch magisch-dämonischen Zügen ausgestattet – Männer erotisch an sich bindet, sie manipuliert, ihre Moral untergräbt und meist auf «fatale» Art und Weise ins Unglück stürzt. Das dritte überspitzte Frauenbild ist das des starken, selbstbewussten Mannsweibs, das sich – als mächtige Kriegerin – fast nur noch durch ihr Äußeres von ihren männlichen Mitstreitern und Gegnern unterscheidet.



TÖRE IM EIS



EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-6 SPIELER
VON ROLAND HOFMEISTER

INHALTSVERZEICHNIS

Kapitel 1: Auf dem Weg ins ewige Eis.....	9
Abenteuerübersicht.....	9
Zeittafel der Ereignisse.....	11
Feuer und Eis.....	13
Dramatis Personae - Kapitel I.....	15
Kapitel 2 - Eisige Welten.....	18
Aufbruch in den Norden.....	18
Das Geheimnis der Bäreninseln.....	20
Am Rand der Welt.....	21
Dramatis Personae - Kapitel II.....	23
Die Sternenkarte von Nuiuleiken.....	24
Kapitel 3 - Im Land der Riesen.....	25
Das Eherne Schwert.....	25
Die Heulende Klamm.....	27
Zufällige Ereignisse im Gebirge.....	28
Kapitel 4 - Das Meer der Berge.....	33
Regionalbeschreibung "Efferds Garten".....	34
Das Ziel einer Reise?.....	35
Weitere mögliche Abenteuer	35
Zeittafel der Kämpfe zwischen beiden Stämmen.....	38
Die Schlacht um Efferds Garten.....	39
Dramatis Personae - Kapitel 4.....	42
Epilog.....	43





KAPITEL 1 AUF DEM WEG INS EWIGE EIS

ABENTEUERÜBERSICHT (MEISTERINFORMATIONEN)

Im Rahmen des Riesland-Projektes entstand über die Jahre eine Beschreibung des Nachbarkontinents Aventuriens, die sich vor allem an die Freunde eines rohen, archaischen Fantasysettings richtet. Wem Aventurien zu zivilisiert oder zu klein erscheint, der sei hiermit herzlich eingeladen uns, das Team von Rakshazar.de, nach Rakshazar, ins Riesland zu begleiten, und gemeinsam mit uns diesen Kontinent zu gestalten. Das Abenteuer, das du, werter Meister, gerade in deinen Händen hältst, soll einen Brückenschlag zwischen Aventurien und Rakshazar ermöglichen.

Im Jahre 660 BF erreicht die Seefahrerin Efferdane Süderstrand aus Brabak eine Bucht östlich der Bäreninseln, von der aus ein Pass über das Eherne Schwert ins Riesland führt. Auf ihrer Rückfahrt versteckt Efferdane eine Karte mit den genauen Koordinaten dieser Nordpassage ins Riesland auf einer der Bäreninseln. Die Fahrt selbst konnte Efferdane dann leider nicht mehr wiederholen, denn auf ihrer zweiten Fahrt kenterte ihr Schiff in einem Sturm bei Havena.

Die letzte lebende Nachfahrin der Familie Süderstrand, Filora di Süderstrand, plant nun eine Expedition zu den Bäreninseln, um die Karte zu bergen und mit ihrer Hilfe weiter ins Riesland. Dank verschiedener Kredite gelang es ihr, ein Schiff und Handelswaren zu organisieren. Die Handelswaren sollen entlang der Reiseroute verkauft werden und so die Expedition refinanzieren. Filora di Süderstrand besitzt eine Abschrift des

Logbuches ihrer Vorfahrin, in dem erwähnt wird, dass die Karte zum „Weltentor“, dem Übergang ins Riesland, auf Nuiuleiken versteckt sein soll.

Die Reise soll am 15. Rahja 1030 BF (oder in jedem anderen, dir genehmen Jahr) in Brabak beginnen. Am 1. Travia will man Riva erreichen. Dort soll die Expedition dann bis Mitte Ingerimm überwintern. Über Glyndhaven soll die Reise dann weiter Richtung Bäreninseln gehen und von dort aus soll schlussendlich der Hafen „Weltentor“, der Übergang ins Riesland, angefahren werden.

Während der Überwinterung werden zwei weitere Protagonisten auf diese Expedition aufmerksam: Zum einen die Magierin und Anhängerin des Namenlosen Jasmin Saba Jaister, welche die Reise mit allen Kräften fördert, hofft sie doch, im Riesland auf Geheimnisse des Guldnenen zu stoßen, und der junge Notmarker Ingerimmgeweihte Hasso Perloff, für den jeder Versuch, das Eherne Schwert (als göttergegebene Barriere) zu überwinden, ein unerhörter Frevel ist (vgl. IBN S-47-50).

Nach der Landung am Weltentor entbrennt ein harter Kampf zwischen den Mitgliedern der Expedition und Piraten aus Paavi. Nach dem Kampf fliehen Filora di Süderstrand und die Helden in die Berge in Richtung Riesland, ein Fluch des Ingerimmgeweihten hindert sie zudem an einer raschen Rückkehr.

Geeignete Helden

Für dieses Abenteuer eignen sich neben seefahrterfahrenen Helden (etwa Thorwaler, die im Kapitel „Aufbruch in den Norden“ mit dem Walfang Probleme kriegen werden) vor allem wildniserfahrene Helden,



wie etwa Jäger und Kundschafter. Krieger und Söldner sollten der Gruppe zudem die nötige Kampfkraft geben. Auch nichtmenschliche Helden, wie etwa Goblins, sind bei dieser Expedition spielbar. Am besten eignen sich natürlich Entdecker und andere hesindegefällige Helden. Auch Magier, insbesondere Elementaristen und Abgänger des Störrebrandkollegs, sind eine gute Verstärkung für die Mannschaft.

Geeignete Musik

Für den ersten Teil des Abenteuers bieten sich, je nach Situation, verschiedene Musikstücke an. Shanties für die Hafenstädte und die Tage auf See, oder die Titelmusik von „Das Boot“. Für Nebelfahrten und für die Tage in Glyndhaven empfehlen sich gregorianische Choräle. Der Soundtrack zu „The Day after Tomorrow“ eignet sich gut für die Reise über das Eherne Schwert und für die Tage in Efferds Garten.

Weitere Inspirationen

Als weitere Inspirationsquellen können dir Berichte über Entdeckungsfahrten in die Arktis bzw. Antarktis, sowie Geschichten um die Erstbesteigungen verschiedener Gebirge dienen. Auch entsprechende Filme wie etwa „Mordwand“ können gute Anregungen liefern. Empfehlenswert ist weiterhin die Lektüre von „Im Bann

des Nordlichts“ und dem Abenteuer „Bis ans Ende“ aus der Drachenchronik.

Abenteuer auf dem Weg firunwärts (optional)

Die Reise von Brabak nach Riva bietet viele Möglichkeiten für die Helden, in das Abenteuer einzusteigen, wie etwa in Brabak, auf den Zyklopeninseln, in Havena oder in Salza. Der späteste mögliche Einstiegspunkt ist die Nacht vom 28. auf den 29. Firun in Riva, die im Abschnitt „Feuer und Eis“ näher ausgeführt wird. Die unten stehende Zeitleiste soll als Übersicht der Ereignisse bis zu jener Schicksalsnacht dienen und kann von dir bei Bedarf entsprechend ausgebaut werden.

Abkürzungsverzeichnis:

- IBN = Im Bann des Nordlichts
- EW = Efferd Wogen
- FA = Firuns Atem
- ZBA = ZooBotanika Aventuria
- EA = Enzyklopedia Aventurica
- BdK = Buch der Klingen
- BDH = Buch der Helden
- AK = Angroschs Kinder
- DP = Diebesbanden und Patrizier



ZEITTADEL DER EREIGNISSE

7. Peraine 1030 BF: Visionen im Feuer

Der einfache Geselle Ingerimm, Hasso Perloff, erhält nach einem Blick in die Flammen des Notmarker heiligen Feuers eine Vision von einer Schiffsexpedition zum Ehernen Schwert im hohen Norden. Hasso beginnt, nachdem sich die Vision die nächsten beiden Feuertage wiederholt, mit Nachforschungen im Tempelarchiv und kommt zu dem Schluss, dass die Expedition mit allen Mitteln verhindert werden muss, da sie einen Frevel gegen den Willen Ingerimms (Aventurien soll von Riesland getrennt sein) darstellt. Unverzüglich bricht er gen Nostris auf, weil er das unbestimmte Gefühl hat, dort auf die Expedition zu treffen.

15. - 19. Rahja 1030 BF: Von Brabak nach Chorhop

Gegen Mittag läuft die Karavelle „Kapitän Süderstrand“ aus und hält Kurs auf Chorhop. Der erste Teil der Reise verläuft ohne große Zwischenfälle. Wenn die Helden bereits in Brabak an Bord gegangen sind, ist jetzt der ideale Zeitpunkt für den obligatorischen Sturm auf hoher See, der bisher in keinem Seefahrtabenteuer des Schwarzen Auges gefehlt hat. Wirble die Helden ein bisschen herum, lasse sie KO- und Selbstbeherrschungspuben würfeln und gönne den Fischen des Askanischen Meeres ruhig etwas vorverdautes Essen. Mit einsetzender Flut läuft man abends in Chorhop ein.

20.- 25. Rahja 1030 BF: Rahjaneval in Chorhop

Wenn die Helden in Chorhop eintreffen, ist der Rahjaneval gerade auf seinem Höhepunkt. Lasse die Helden ausgelassen mitfeiern, zechen und dem Glücksspiel und/oder der Liebe frönen. Sollte ein Streuner in der Gruppe sein, reicht die Kombination von Alkohol und Glücksspiel (bzw. Falschspiel) sicher aus, um den Helden den Aufenthalt so kurzweilig wie möglich zu gestalten. Die Helden können auch ein paar Matrosen der

„Kapitän Süderstrand“ aus den Fängen von Werbern befreien, welche die Seeleute an einen Seelenverkäufer verhökern wollen.

25.-30. Rahja 1030 BF: Von Chorhop nach Rethis

Mit einer immer noch verkaterten Mannschaft läuft die „Kapitän Süderstrand“ mit der ersten Flut in Rethis ein. Dort sollen die Tage des Namenlosen verbracht werden. Wenn du willst, kannst du die Helden mit Piraten (wahlweise Thorwaler oder Mengbillaner) beschäftigen.

Die Namenlosen Tage 1030 - 5. Praios 1031 in Rethis

In Rethis wird ein Großteil der Waren gelöscht und zu Geld gemacht. Wein, Luxusgüter und Eisen werden gekauft und verladen. Jasmin Saba Jaister wird die Zeit zwischen den Jahren nutzen und den geheimen Tempel des Namenlosen auf den Zyklopeninseln besuchen.

6. Praios 1031 -14. Praios 1031: Von Rethis nach Havena

Kurz vor Havena, im Delta des Großen Flusses, wird die „Kapitän Süderstrand“ von den „Brüdern Siebenwind“ - einer Bande von Piraten, die auch mit Nana Engstöm verbündet sind - angegriffen. Wichtig ist für den Spielverlauf, dass das Schiff samt Gold und Ladung verloren geht. Gerade noch können sich Filora di Süderstrand, der Kapitän der „Kapitän Süderstrand“ sowie einige andere Besatzungsmitglieder, darunter die Helden, retten und entkommen Richtung Havena.

14. Praios 1031 - 30. Praios 1031 Kampf um die „Kapitän Süderstrand“

Die Helden haben nun 25 Tage Zeit, die Piraten mit der geenterten „Kapitän Süderstrand“ im Delta zu finden, die gefangenen Matrosen zu befreien und das Schiff samt Ladung zurückzuerobern. Die Piraten haben in einem kleinen Flussarm unweit der Mündung ihr Lager aufgeschlagen. Sollten die Helden erst nach dem 30.



Praios an der Expedition teilnehmen, dann befreien ein Dutzend angeworbene Söldner und Schwertgesellen das Schiff. Wenn das Schiff befreit ist, müssen in Havena neue Matrosen angeworben und beschädigtes Zeug ersetzt werden.

1. Rondra 1031 - 3. Rondra 1031: Von Havena über Nostria nach Salza

Hasso trifft nach einem vier Monate dauernden Gewaltmarsch in Nostria ein. Seine Laterne hat der Geweihte bei der Überquerung der Sichel verloren, in Weiden wurde er zweimal ausgeraubt. Doch unbeirrt setzte er seinen Weg fort. Im Hafen trifft Hasso auf Filora und versucht sie zu überzeugen, ihre Pläne aufzugeben. Doch die junge Frau nimmt den zerlumpte Geweihten nicht einmal wahr, sie versteht auch kaum den Dialekt, den er spricht. Schon am nächsten Tag geht die Reise nach Salza weiter. Hasso reist, nachdem er merkt, dass er die Kapitänin nicht von ihrem Vorhaben abbringen kann, noch am gleichen Tag weiter nach Salza. Dort kann er eine Truppe Handwerksgelegen überzeugen, Filora di Süderstrand zu entführen und zwei Monate gefangen zu halten. (Hasso selbst wird bei diesem Coup nicht dabei sein, sondern die ganze Zeit im Ingerimmtempel beten. In Salzerhaven gehen nur Filora, der Kapitän und der Smutje von Bord, so dass der Überfall gelingt. Die Händlerin wird im Keller einer üblen Spelunke gefangen gehalten, der Kapitän im Handgemenge erschlagen. Nur der Smutje kann entkommen. Sobald die Händlerin befreit wurde, übernimmt sie das Kommando über das Schiff und verlässt Salza fluchtartig.

3. Rondra - 16. Efferd: Von Salza bis Riva

Sobald Hasso vom Fehlschlag der Entführung erfährt, nimmt er Kontakt mit einigen Thorwalern auf, und kann diesen glaubhaft machen, dass die „Kapitän Süderstrand“ ein reich beladenes Handelsschiff ist, welches sich auf dem Weg nach Glyndhaven befindet, um dort von den Waljägern Walbein und Ambra zu kaufen. Noch in der gleichen Stunde eröffnet der Draken „Sturm-

krähe“ die Jagd auf die „Kapitän Süderstrand“. Nur um sicher zu gehen, dass das Schiff nie in Riva ankommt, macht sich Hasso auf dem Landweg auf nach Riva.

Schon am Morgen des 5. Rondra haben die Thorwaler auf Sichtweite aufgeholt. Gegen Mittag zieht schweres Wetter auf, das sich binnen zweier Stunden in einen mächtigen Sturm verwandelt, der beide Schiffe nach Westen abtreibt. Am 7. Rondra schwächt sich der Sturm so weit ab, dass die Thorwaler einen ersten Enterversuch wagen, der jedoch von der Mannschaft und den Helden zurückgeschlagen werden kann. Die verbleibenden Thorwaler ziehen sich schon bald zurück und holen sich auf Serreka bei Friedlosen (verstoßenen Thorwalern, die in Piratengemeinschaften leben und alles kapern, was vor ihren Drachenhals kommt) Unterstützung, während die „Kapitän Süderstrand“ durch die Straße von Manrek fährt. Im Golf von Riva stellen die Kogge der Friedlosen und der Draken die „Kapitän Süderstrand“ erneut. Filora di Süderstrand gelingt es jedoch dank der Wendigkeit ihres Schiffes, zu entkommen. Erst am 16. Efferd wird der Hafen von Riva erreicht. Da am 1. Travia die Seefahrt im Norden wegen des nahenden Winters und der schweren Stürme eingestellt wird, beschließt man, hier zu überwintern. Die Mannschaft wird für die Fahrt ausbezahlt, die meisten Waren teuer verkauft und das Schiff winterfest gemacht. Nur eine kleine Rumpfmannschaft bleibt an Bord und übernimmt die Schiffswache.

Ende Travia 1031: Hasso Perloff erreicht völlig erschöpft Riva.

Anfang Boron beginnt Hasso damit, bei den Handwerkern der Stadt zu missionieren und eine kleine, radikale Gemeinde aufzubauen.

Weitere Ereignisse

Natürlich kannst du jederzeit weitere Ereignisse auf der Fahrt einbauen oder einzelne Punkte ausbauen. Bedenke nur, dass das Expeditionsschiff am 1. Travia in Riva einlaufen muss.



FEUER UND EIS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Ihr seid gerade auf dem Weg in den „Rostigen Anker“. Dort wird echtes Feuer zu einem fast unverschämt günstigen Preis ausgeschrieben. Hastig lenkt Ihr eure Schritte durch die verschneiten Straßen in Richtung Hafen. Schon seit Wochen liegen dort die Schiffe vor Anker. Ihr wollt gerade an der Mole entlang, als eine Bande maskierter, mit Fackeln und Säbeln bewaffneter Gestalten auf ein Schiff zustürmt, das an der Mole festgemacht hat. Die arme Schiffswache wird innerhalb weniger Augenblicke niedergemacht, einen Herzschlag später steigt Rauch aus dem Schiffsbauch. An Bord sind nun zwei in Mäntel gehüllte Frauen zu sehen, die rasch von der mörderischen Bande umstellt werden.“

Eigentlich sollten zwei Damen in Not (Filora und Jasmin) ausreichen, um die Helden zum Eingreifen zu bewegen. Tun dies die Helden, müssen sie gegen Anzahl der Helden +1 Schlagetods kämpfen. Währenddessen zünden zwei weitere Halunken unter Deck Hängematten, alte Lumpen und Strohsäcke an. Bereits kurze Zeit später steht das Schiff in Flammen. Dies ist eine gefährliche Situation, da das Feuer auch auf andere Schiffe oder gar Gebäude übergreifen und den ganzen Hafen in Flammen aufgehen lassen kann. Spätestens nach einer Viertelstunde kommen die Matrosen und Schauerleute zusammen und versuchen, das Schiff frei zu hacken und aus dem Hafen zu schleppen. Da dies jedoch nicht funktioniert, wird kurzerhand versucht, das Schiff zu versenken. Löschen funktioniert nicht, da der Hafen vereist ist. Neben der „Kapitän Süderstrand“ fangen auch eine Knorre und ein Fischerboot Feuer. Die Angreifer fliehen nach kurzer Zeit, Verwundete werden mitgenommen. Mit einer gelungenen Gassenwissenprobe +4 finden die Helden den geheimen Unterschlupf der Bande im Nebengebäude einer Schmiede. Die Gestellten werden hier 4 Runden lang kämpfen, bevor sie

versuchen, in alle Himmelsrichtungen zu fliehen. Gardisten tauchen frühestens nach 30 KR auf, erst 2, dann 4, dann 6 usw.

Egal ob die Helden eingreifen oder nicht, spätestens am nächsten Tag treffen sie mit Filora und Jasmin zusammen, die nach Leibschutz suchen. (Filora glaubt zu diesem Zeitpunkt an einen Sabotageversuch der Al'Anfaner und setzt ihre Entführung mit dem Brandanschlag in Verbindung). Die Leibwache bis an die Grenzen Aventuriens wird nach dem Khunchomer Kodex bezahlt, d. h. je Tag auf See 1 Dukaten, je Tag auf Land 5 Silberlinge sowie 5 Silbertaler je Angreifer, der abgewehrt wird. Das heißt, den Helden sind bis zum Ingerimm schon einmal 15 Dukaten sicher. Lasse die die Helden ruhig für ihr Geld arbeiten, Hasso schreckt mittlerweile nicht einmal mehr davor zurück, einen Attentäter anzuheuern, der per Armbrust Jagd auf Filora macht.

Haben die Helden die Attentäter bezwungen, so werden sie voll ins Vertrauen gezogen und über alle Ziele der Reise aufgeklärt, sonst erfahren sie nur, genau wie die später angeheuerten Seeleute, dass Filora auf den Bäreninseln nach einem verlorenen Familienerbstück suchen will.

Eine Beschreibung Rivas finden sie in IBN ab S.14 und DP ab S 137.

In der Zeit bis zum geplanten Auslaufen am 1. Ingerimm ist noch viel zu tun:

1. Ein neues Schiff muss her.

Der Thorwaler Kapitän Frode Andresson wäre gegen einen gesalzenen Obolus bereit, sein Schiff, die „Lassir“ (EW 119), bereit zu stellen. Gegen Mitte Phex rückt er jedoch von den Plänen ab, da Hasso seine Mannschaft gegen diesen Plan aufgebracht hat. Eine Kogge bauen zu lassen würde knapp ein dreiviertel Jahr dauern und dauert somit zu lang und ist nebenbei auch zu kostenintensiv. Ende Phex gelingt es schließlich, die Kogge „Walross“ zu kaufen. Auch ein neuer Kapitän, ein ehemaliger Walfänger, und einige Matro-



sen können erst kurz vor Reisetart angeheuert werden.

2. Reiseinformationen über das Ziel.

Wenn die Helden Filora hilfreich zur Seite standen und über alles aufgeklärt wurden, können sie auf die Idee kommen, sich über den vor ihnen liegenden Weg und ihr Ziel zu informieren. Solche Informationen finden sich z.B. in den Sängen der Skalden, die in den Hafenkneipen vorgetragen werden (z. B.: EW 13...). Informationen über die Funkenkehre, Eisberge, die letzte Salatinexpedition usw. finden sich im Efferdtempel. Dort kann man auch einige ehemalige Paavifahrer anheuern, die sich in den eisigen Gewässern auskennen. Eine weitere Informationsquelle ist die Riesin Yumuda, da sie viel vom Riesland zu erzählen weiß. Allerdings entspricht ihr Wissensstand dem von 2200 vBF (Zweiter Drachenkrieg). Der Weg zu ihr sollte schwer sein, denn Winter- und Frühjahrsstürme toben über den Ozean. Auch in der Magierakademie können Informationen - gegen klingende Münze - eingeholt werden (Quellen 1, 2, 6, 7, 8, 9 aus dem Drachenerbe, Abenteuer „Bis ans Ende“)

3. Ausrüstung vervollständigen.

Riva ist eine der wenigen Möglichkeiten, sich mit einer entsprechenden Ausrüstung zu versorgen. Dazu muss Filora die Helden über das Ziel der Reise ins Vertrauen gezogen haben. Ist dies Nicht der Fall oder denken die Helden nicht daran, sich einzudecken, dann erleben sie im Ehernen Schwert eine böse Überraschung. (Regeln für die Ausrüstung der Expedition siehe Drachenerbe S. 31). Riva ist ein teures Pflaster, die Ausrüstung kostet anderthalb mal mehr als gewöhnlich.

4. Wer sind die Gegner im Hintergrund?

Hasso selbst bleibt nach dem Brandanschlag im Untergrund und gibt sich als Zimmermann in der Werft aus. So hofft er, alle Vorgänge im Hafen überwachen zu können. Leichter kommt man an die Brandstifter heran, da diese vor allem einfache Gesellen der verschiedenen Handwerker Rivas sind. Die Brandstifter gestehen unter Druck und berichten über einen Ingerimmgeweihten, der vor der sündigen Expedition gewarnt hat und jedem den Segen des Handwerksgottes

versprach, der mithilft, die Expedition zu verhindern. Wenn die Helden diese Erkenntnis ihrer Auftraggeberin mitteilen, wird sie sich an den Irren in Nostria erinnern, dies aber den Helden nicht offenbaren.

5. Wie wollt ihr leben?

Nichts ist umsonst im Leben, nicht mal der Tod, denn der kostet dasselbige. Frage die Helden, wie sie die nächsten Monate leben wollen und schätze anhand ihrer Aussagen ihren Lebensstil. Sollten die Helden über ihre Verhältnisse leben, so sind ihnen bald Schuldner und Eintreiber auf den Fersen.

Elend wie ein Hund (15 S / Monat):

Die Helden schlafen in einem verlausten Schlafsaal, die tägliche Mahlzeit besteht aus einem Teller Grütze, einem Kanten Brot und einem Krug Sauerbier.

Geizig wie ein Zwerg (60 S/Monat):

Billige Absteige, zwei warme Mahlzeiten aus Eintöpfen oder Fischsuppen und zwei Krüge Sauerbier, ein paar neue Kleider für Praiostags.

Leben wie ein Bürger (150 S/Monat):

Vierbettzimmer, zweimal täglich warmes Essen, einmal die Woche Fleisch, zwei Krüge Bier, zwei Sätze neue Kleider und einmal die Woche ein Besuch im Badehaus.

So leben Kaufherren (600 S/Monat):

Einzelzimmer, dreimal täglich Fleisch oder Fisch, Wein und gutes Bier, mehrere Sätze feine Kleidung, ein Festgewand, tägliches Bad, einmal im Monat ein Besuch beim Bader, monatlicher Besuch im Freudenhaus.

Leben wie ein Fürst (1500 S/Monat):

Eigenes Stockwerk im besten Hotel der Stadt, zweimal täglich Fleisch und Fisch, einmal täglich eine sonst unbezahlbare Delikatesse, edle Weine, mehrere feinste Kleider nach der neuesten festumer Mode, einmal täglich ein Bad mit Duftölen, wöchentlicher Besuch im Freudenhaus, einmal im Monat ein Festbankett für ausgewählte Freunde.



DRAMATIS PERSONAE - KAPITEL I

Filora di Süderstrand, Auftraggeberin

Eigentlich heißt Filora mit richtigem Namen Filora Salvotia di Geraucis, doch nahm die am 1. Phex 1005 BF geborene Tochter eines Handelskapitäns mit Erreichen ihres 16. Geburtstags den Familiennamen ihrer Großmutter mütterlicherseits an. Schon in ihrer Kindheit träumte die heute immer noch mädchenhaft wirkende Frau von den Taten ihrer Vorfahren und bewunderte die Mitglieder der Loge der Avesfreunde, von denen sie einige während ihrer Navigatorenausbildung in Belhanka kennen lernte. Die Idee für die Expedition ins Riesland kam der jungen Dame vor drei Jahren, als sie von ihrer Mutter das Logbuch ihrer Vorfahrin vererbt bekam. Mit dieser Expedition will sie beweisen, dass Efferdane Süderstrand das Riesland über die Nordroute erreicht hat und damit in die Loge der Avesfreunde einsteigen. Die Reise selbst hat sie mit ihrem Erbe, dem Schiff „Kapitän Süderstrand“, und Krediten bei den Zeforikas finanziert. Filora hofft, die Kosten durch den Handel entlang der Westküste Aventuriens und mit den Schätzen des Rieslands refinanzieren zu können. Filora ist eine erfahrene, aber oftmals noch naive Navigatorin, die die Leitung des Schiffes, also das Einteilen von täglichen Arbeiten und das Verteidigen im Angriffsfall, gerne an einen fähigen Kapitän delegiert.

Alter: 25 (1. Phex 1005 BF) **Größe:** 1,65 Schritt

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz

Kurzcharakteristik: ehrgeizige, trotz ihres Alters sehr zielstrebige Entdeckerin und Fernhändlerin

Seelentier: Silberreiherr

Wichtige Eigenschaften: IN 13, CH 14,

Wichtige Vor-/Nachteile: Glück, Neugier 7

Wichtige Talente: Fechtwaffen (Rapier „Wahrer Freund“) 14, Orientierung 12, Seefahrt 12

Wichtige Sonderfertigkeiten: Gezielter Stich

Besonderheiten: Besitzt „Niobaras Sternkundliche Tafeln“ (EW, S. 55) sowie Fernrohr und Kompass

Kampfwerte:

LeP 30 AuP 30 MR 6 WS 7 GS 8

RS 1 (Winterkleidung)

Rapier: INI 12+1W6 AT 14 PA 15 TP 1W6+3 DK N

Ausweichen 7

Das Logbuch der Efferdane Süderstrand

Filora di Süderstrands größter Schatz ist das Logbuch Efferdane Süderstrands, das auf wundersame Weise die letzten 370 Jahre ohne größeren Schaden überstanden. Zwar fehlen einzelne Seiten, darunter auch das Kapitel, welches das Riesland beschreibt, dafür erwähnt es aber eine genaue Karte über den Weg ins und über das Riesland, die auf der Insel Nuiuleiken versteckt sein soll. Die restlichen Angaben des Logbuches sind vor allem Aufzeichnungen über Meerestiefen und Strömungen. Immer wieder fällt der Begriff des „Weltentors, das beide Kontinente verbinden soll“.

Mit einer Probe auf Bosparano Lesen +4 sollten aufmerksame Leser auf einen versteckten Code im Buch aufmerksam werden, einige Buchstaben sind in einer anderen Schriftart geschrieben. Rückwärts gelesen ergeben diese eine genaue Beschreibung der Heulenden Klamm und von Efferds Garten. Das Logbuch war eigentlich als Votivgabe für den Efferdtempel zu Havena gedacht und wurde von einem Kartografen und Schreiber in Nallendorf gefertigt, das Originallogbuch, unverschlüsselt und mit einem elfenbeinernen Le-sezeichen, ging mit der Galeere „Brabakuda“ und ihrer Kapitänin in den Wellen der Großen Flut verloren.

Hasso Perloff, Geselle Ingerimms aus Notburg

Im Perainemond, vor dem Start der Expedition, träum-



te ein frisch zum Priester geweihter Geselle Ingerimms von einem Schiff, das sich zu einer hohen Steilküste im Norden aufmacht. Dank alter Aufzeichnungen kam der Geweihte zu dem Schluss, dass jemand den frevelhaften Versuch wagen würde, das Eherne Schwert, die Waffe Ingerimms, mit der der Gott die Riesen und Trolle von den Zyklopen trennte und den Dämonenbaum vernichtete, zu überwinden. Die Helden werden auf den fanatischen Priester zuerst in Salza stoßen. Er wird von allen Mitteln Gebrauch machen um zu verhindern, dass die Expedition ihr Ziel erreicht.

Alter: 21 (21. Ingerimm 1009 BF) **Größe:** 1,85 Schritt
Haarfarbe: rotblond **Augenfarbe:** schwarz
Kurzcharakteristik: Fanatischer Eiferer; skrupelloser, selbstgerechter Junggeweihter
Seelentier: Vielfraß

Wichtige Eigenschaften: KL 13, CH 14

Wichtige Vor-/Nachteile: Arroganz 7, Geweiht,

Wichtige Talente: Grobschmied 15, Prophezeien 12, Überzeugen 15, diverse Handwerkstalente 10

Kampftaktik: Hasso lässt seine Gesellen für sich kämpfen und tritt erst im finalen Konflikt als direkter Gegner auf.

Hassos Gesellen

Die meisten der Handlanger Hassos sind einfache Handwerksburschen, die durch dessen Predigten radikalisiert wurden.

Kampfwerte:

LeP 30 RS 0 AuP 30 MR 4 GS 8

Langdolch: INI 11+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+2

Knüppel: INI 11+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+1

Säbel: INI 11+1W AT 13 PA 10 TP 1W+3

Wurfmesser: INI 11+1W6 FK 13 TP 1W6

Ausweichen 7

Jasmin saba Jaister, Rashduler Dämonologin, Bordmedicus, Ex-Borbaradianerin, Grabräuberin, An- hängerin des Namenlosen

Geboren wurde Jasmin am ersten Tag des Namenlosen 1007 BF nahe Selem. Mit vier wurde das junge Mädchen Waise, nachdem Räuber die Zelte ihrer Sippe niederbrannten. Ein Magier, der das halb verhungerte Mädchen nach zwei Tagen fand, erkannte ihr Potential und schickte sie im Alter von 9 Jahren nach Rashdul, wo sie Dämonologie studierte. Die Ausbildung schloss sie allerdings nicht ab, da sie zusammen mit anderen Dämonologen bei der Machtergreifung Sultan Hasrabals vertrieben wurde. In Elbrurum studierte sie bis 1028 BF an der Schule der Schmerzen, bis Oron fiel. Danach schlug sie sich einige Jahre als Grabräuberin in Fasar durch, wo sie auch mit dem Glauben an den Namenlosen in Kontakt kam. Mit dem ergaunerten Geld wollte sie eigentlich ihre Ausbildung in Brabak abschließen, hörte aber dort von einer Expedition ins Riesland. Da sie weiß, dass von dort einst Horden des Namenlosen nach Aventurien aufbrachen, setzt sie nun alles daran, dass diese Reise ein Erfolg wird.

Jasmina ist eine mittelmäßige Dämonologin und eine mäßig begabte Heilmagierin. Was ihr an Fähigkeiten fehlt, macht sie jedoch mit einer gehörigen Portion Skrupellosigkeit wieder wett.

Alter: 23 (1. Namenloser Tag 1007 BF) **Größe:** 1,75 Schritt

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz

Kurzcharakteristik: skrupellose Anhängerin des Namenlosen; intrigante Schauspielerin

Seelentier: keins (ehemals Khoramsbestie)

Wichtige Eigenschaften: MU 14, CH 13

Wichtige Vor-/Nachteile: Affinität zu Dämonen, Halbzauberer (die Ausbildung zur Magierin hat sie nie abgeschlossen), Soziale Anpassungsfähigkeit

Wichtige Talente: Überreden 15, Sich Verstecken 13, Schleichen 12

Wichtige Zauber: keine, viele Zauber der Merkmale Dämonologie und Heilung im Bereich 8-10

Namenlose Liturgien: Namenlose Kälte, Herbeirufung



der Diener des Herrn (v.a. Ivash, da man diesen Dämon Unkundigen auch als Feuerelementar verkaufen kann), Pech und Schwefel (LkW 6)

Kampfwerte:

LeP 30 AsP 26 KaP 24 AuP 30

MR 9 WS 6 GS 8

RS 1 (Winterkleidung)

Dolch: INI 11+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+1 DK H

Ausweichen 7

**Callan Collen,
Kapitän der „Kapitän Süderstrand“**

In Salza wird der am 4. Boron 973 BV geborene, patriotische Kapitän aus Havena sein Leben aushauchen, in dem er beinahe alle Orte der Westküste Aventuriens

bereiste. Vor 30 Jahren als Matrose auf der „Barbarin“ segelte er gar bis an den Rand der bekannten Welt. Leider ist Callan spielsüchtig und hat einen größeren Schuldenberg angehäuft, weshalb er auf das Angebot Filoras eingeht und die Position des Kapitäns auf der „Kapitän Süderstrand“ übernimmt.

Alter: 57 (4. Boron 973 BF) **Größe:** 1,91 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: kompetenter Seemann

Seelentier: Otter

Wichtige Vor-/Nachteile: Spielsucht 8

Wichtige Talente: Geografie 12, Orientierung 16, Seefahrt 15



DIE KAPITÄN SÜDERSTRAND

Im Jahre 1020 BF begannen die Arbeiten an der „Kapitän Süderstrand“, einer zweimastigen, etwa 80 Quader Ladung fassenden Karavelle, die nach nethaer Art einen rahgetakelten Mast besitzt. In Auftrag gegeben wurde das Schiff von der Familie Geraucis und befuhr vor allem die Route Brabak - Methumis. Im Peraine 1030 erbte Filora di Süderstrand das Schiff und verfügte somit endlich über die Mittel, ihrem Traum nach einer Nordumseglung nachgehen zu können. Bewaffnet ist das Schiff kaum, die beiden Rotzen dienen eher zur Abschreckung von diebischen Gelegenheitspiraten, Fischern oder Bukkaniern. Gegen ein ordentlich ausgestattetes Piratenschiff bleibt nur die Flucht, die aber dank einer hohen Beweglichkeit meist gelingen sollte. Auch Söldner sind, aus Kostengründen, nicht an Bord.

Die „Kapitän Süderstrand“ ist eine Karavelle, die in Brabak vor 10 Jahren gebaut wurde.

Takelage: II (R1 H1, S1) (90)

Länge: 20 Schritt

Breite: 6 Schritt

Tiefgang: 3 Schritt

Schiffsraum: 120 Quader (60)

Frachtraum: 80 Quader

Besatzung: 25 M +Helden +4 B

Beweglichkeit: hoch (4)

Struktur: 15, Härte: 1

Geschwindigkeit:

vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde (4);

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde (4);

am Wind: 5 Meilen/Stunde (2)

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen mittschiffs (je eine pro Breitseite)



KAPITEL 2 REISIGE WELTEN

AUFBRUCH IN DEN NORDEN

Am Morgen des 12. Ingrim bricht die „Walross“ nach Norden auf, dem Frühling hinterher (Ifirns Ozean ist erst ab Mitte Ingrim weitestgehend eisfrei). Im Laderaum lagern Eisenwaren, Wolltuche, Pökelfleisch, Tannenholz für den Schiffsbau und als Reparaturholz, sowie Getreide aus dem Vorjahr.

Was keiner an Bord weiß ist, dass Hasso Perloff ebenfalls mit auf dem Schiff ist. Er heuerte auf der „Walross“ als Zimmermann an und versucht nun, möglichst

unerkannt mitzureisen. Er hofft auf seine große Chance am Fuß des Eheren Schwertes.

Im Folgenden seien nur die wichtigsten Stationen der Reise bis in die Brecheisbucht genannt:

Eisberg voraus!

Kapitän Al Haddock lässt schon am Tag der Abreise beide Krähenester besetzen - aus gutem Grund! In Ifirns



Ozean endet der Winter gerade erst. Treibende Eisberge, die von zurückweichenden Gletschern abbrechen, sind um diese Jahreszeit hier eine häufig anzutreffende Gefahr. Im grauen Wasser des Ozeans, im Nebel, sowie in der Dämmerung und in der Nacht sind diese kaum auszumachen. Das Vieraugenprinzip soll daher sicherstellen, dass Eisberge frühzeitig erkannt werden. Nachts ankert man an der Küste, um eventuellen, nächtlichen Kollisionen aus dem Weg zu gehen.

Nebel, dicker als die Suppe des Smutje. Entlang der Schwadenküste liegt während der ganzen Reise dichter Nebel. Das Nebelhorn wird geblasen, die Matrosen starren in die trübe Suppe. Der Nebel verwirrt die Sinne und lässt einen Dinge sehen. Du hast die Atmosphäre richtig gestaltet, wenn es die Spieler vor Spannung kaum mehr auf den Sitzen hält.

Der Weg in die Niederhöllen

Südlich des Yetilandes lauern die größten Gefahren: In der Meerlunge, den Gewässern zwischen den nördlichen Nebelzinnen und dem Yetiland, liegt die Flutenkehle: Ein bodenloser Mahlstrom in die Niederhöllen. Um diesem zu entgehen, fährt die „Walross“ nahe entlang der Küste und läuft damit Gefahr, auf die Piraten-Ottas der „Sturmpfeifen“ (FA S.23) zu stoßen. Wenn du willst, gönne den Helden ruhig einen Piratenangriff. Beschreibe auch, wie das Schiff versucht, gegen eine Strömung, die alles in Richtung Mitte der Meerlunge, in den Mahlstrom, ziehen will, anzukämpfen. Zwischen Yetiland und dem Firunsfinger liegt die Firunsstraße, ein riesiger Schiffsfriedhof mit ständig wechselnden Strömungsverhältnissen. Beinahe kommt es zur Katastrophe, als das Schiff eine Felsnadel touchiert. Mehrere Männer gehen über Bord, Wasser dringt durch ein Loch ein, das gestopft werden muss, die Ladung wird teilweise verdorben. Nur mit Mühe und Not wird Glyndhaven erreicht.

Wal, da bläst er!

Al Haddock möchte zusätzliches Kapital aus der Reise in den Norden schlagen und lässt in der Bernsteinbucht zur Waljagd blasen. Natürlich können dies einige swafnirgläubige Seefahrer und auch Filora di Süderstrand nicht hinnehmen (letztere weil sie den Zeitverlust fürchtet). Während Filoras Protest vom Kapitän schlicht ignoriert wird, planen sieben Matrosen eine Meuterei. Am 8. Rahja vor Sonnenaufgang brechen die Meuterer in die Waffenkammer des Schiffes ein und bewaffnen sich mit Äxten und Entermessern. Gebe den Helden Zeit, sich selbst ebenfalls zu bewaffnen und die Meuterer abzuwehren. Al Haddock lässt den Anführer der Meuterer in Waltran ersäufen, die übrigen werden an der Rah gehängt. Stelle den Kapitän hartherzig und herrisch dar.

Praios sicherer Hafen.

Um den 25. Ingerimm 1031 erreicht die „Walross“ Glyndhaven (FA S.43 ff). Im Bootsschuppen Kavlun können die größten Reparaturen durchgeführt werden. Die Ladung der Walross wird vom Kloster Auridalur und von den Bewohnern des Ortes aufgekauft. Von den Walfängern wird Walrat, Ambra und Walbein sowie Mammuton erworben (evtl. unter Protest von swafnirgläubigen Matrosen). Die Reparaturen dauern etwa 8 Tage. In der Zwischenzeit gibt es auch einen „Fürstentag“, einen Tag also, an dem die Sonne scheint. Das ist der Zeitpunkt, an dem Bernstein von Schmugglern erstanden werden kann. Schon am nächsten Tag steht die Inquisition an Deck und sucht nach Bernstein. Der Handel mit diesem, dem Praios heiligen Stein, ist in Glyndhaven und Umgebung nämlich strengstens verboten. Gönne ruhig einem phexisch gesinnten Helden den Auftrag, 20 wunderschöne Exemplare zu verstecken. In Glyndhaven erstet die Expedition auch vier Schlittengespanne mit Schlittendachsen. Auch die Helden haben die Möglichkeit, im Kontor Jrgeljoff alles Nötige für die Expedition zu erwerben. Die Preise sind jedoch gesalzen, der Norbade nimmt das Dreifache des üblichen Preises



EIN GEHEIMNIS DER BÄRENINSELN

Um den 18. Rahja, mitten im nordischen Sommer, erreicht die „Walross“ die Bäreninseln. Auf Anraten des Kapitäns wird das Dorf Reelia auf Taarjukar nicht angefahren, da dieses als verflucht gilt. Stattdessen läuft die Expedition Nuuleiken an, auf der die Karte ins Riesland versteckt sein soll. Das Versteck der Karte ist im Tagebuch mehr schlecht als recht beschrieben. In den letzten 350 Jahren hat sich die Insel natürlich auch verändert. Verlange von den Helden einige Orientierungs- und Wildnislebenproben mit Erschwernissen von 3 bis 9 Punkten.

Während die Helden auf der Suche nach der Karte sind, wird die „Walross“ von vorbeisegelnden Piraten aus dem nur 100 Meilen südlich beginnenden Eisreich entdeckt, die eigentlich Glyndhaven plündern wollten. Ein fremdes Schiff so nah am Eisreich entfacht natürlich die Neugier des Kapitäns Ivan Eisherz. Er lässt sein Schiff, die Kogge „Umdoreels Speer“, in einer geschützten Bucht außer Sichtweite der „Walross“ anlanden und entsendet einen Spähtrupp.

Die „Karte“ ins Riesland, ein Weißes Auge, geschaffen vom tulamidischen Bordmagier der Brabakuda, steht in einer uralten, halb verfallenen Hütte, fest auf einem Steinsockel verankert. Der einzige Zugang zur Hütte, die einsam und scheinbar unerreichbar auf einem steilen Kliff thront, liegt versteckt in einer weit verzweigten Bärenhöhle, in der, sehr ungewöhnlich für diese Tiere, mehrere Höhlenbären (ZBA S.73) leben. Passe die Anzahl der Bären derjenigen der Helden an. Überfordere die Helden aber auch nicht, denn kaum sind die Bären aus der Höhle vertrieben (was auch mit friedlichen Mitteln gelingen kann, denn die Höhlenbären sind nach dem langen Winter zwar hungrig, aber auch lichtscheu. Zur Not kann man die Höhle auch einfach austrücheln), werden die Späher der Piraten angreifen.

Das Auge aktiviert sich, sobald es berührt wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Kaum, dass ihr die Kugel berührt, ziehen dunkle Wolken herauf, ein kalter, eisiger Wind zieht durch die Kiste. Erste Schneeflocken wirbeln in der Luft, eure durchnässte Kleidung beginnt zu gefrieren. „Wir sind nicht allein!“ Der Ruf des Maats reißt euch aus euren Gedanken. Tatsächlich! Dort unten bewegt sich etwas!“

Sobald das Artefakt aktiviert ist, gehen die 5 Späher zum Angriff über. Die Angreifer sollten eigentlich kein Problem für die Helden sein. Wenn die Helden sehr angeschlagen sind, finden sie bei den Habseligkeiten der Angreifer Heiltränke aus Robbentran, Schnaps, Magie und Flechten.

„Da! Die Karte!“ Filora deutet nach oben. Aus der Kugel bricht ein Strahl hellen Lichts, das sich an der Wolkendecke bricht. Ihr könnt jedoch zunächst keine Karte erkennen.“

Helden, denen eine Sternkundeprobe oder eine Orientierungsprobe + 3 gelingt, bietet sich folgendes Bild:

„Am Himmel spiegeln sich Sternbilder, Götterzeichen und Symbole. Ja, eine Karte ist es, die sich dort spiegelt, aber keine mit Küstenlinien, sondern eine Himmelskarte. Durch die Höhe der einzelnen Sternbilder am Horizont lässt sich der Tag, an dem die Karte gilt, und vor allem der Längengrad auf dem das Tor ins Riesland liegt errechnen. Ein raffiniertes Stück Magie, fürwahr.“

Natürlich bleibt dieses Schauspiel nicht unbemerkt, auch die Piraten entdecken die Karte und Ivan Eisherz zieht daraus seine eigenen Schlüsse. Sobald er feststellen muss, dass seine Späher vermisst werden und das Schiff der Helden gen Osten aufbricht, lässt auch Ivan Segel setzen und verfolgt, natürlich außer Sichtweite, das Schiff der Helden.



AM RAND DER WELT

Die Reise zum „Weltentor“ ist geprägt von schwerem Wetter. Ein Sturm peitscht die kalte See, Eis bildet sich auf Tauen und Planken, das Schiff taucht tief in Wellentäler ein, Matrosen beten zu Ifirn und Efferd. Erst am 27. Rahja, ganze vier Tage nach der von der Kugel dargestellten Sternkonstellation, beruhigt sich das Wetter, und in den Morgenstunden des 30. Rahja kommt das Weltentor endlich in Sichtweite.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

„Da vorne, das muss es sein! Das Tor der Welten!“ ganz aufgeregt pendelt Fiora von einer Seite des Bugkastells zur anderen. Jenseits eines vier Meilen breiten Gürtels aus treibenden Schollen erhebt sich das Eherne Schwert. Von eurem Standpunkt auf der Trutz des Schiffes aus könnt ihr zwei riesige, gewiss über zehn Schritt hohe Statuen aus auffallend hellem Gestein erblicken. Drohend heben die beiden Riesen - ein Mann und eine Frau, wie euch der Blick durch das Fernrohr zeigt - ihre Keulen und scheinen bereit zu sein, sie auf jeden Eindringling herabsausen zu lassen, der es wagt, in die Schlucht zu fahren, die sich zwischen den beiden Statuen tief in das Gebirge frisst.“

Die Fahrt durch die Eisschollen kannst du noch einmal spannend gestalten. Immer wieder kratzt das Eis an den Bordwänden entlang, hebt sich der Bug des Schiffes aus dem Wasser, wenn die „Walross“ auf eine Scholle auffährt. Einmal müssen gar ein paar Matrosen vom Beiboot aus mit Äxten das Schiff freischlagen. Gegen Ende des Tages landet die *Walross* am Kiesstrand zu Füßen der südlichen Riesenstatue. Der Strand ist etwa 20 Schritt breit, mit Kies, Geröll, Eis und Schnee bedeckt. Am auffälligsten dürften die zwölf, teils marmornen, teils aus Eis bestehenden Statuen von elfischen Edlen sein, die drohend ihre Hände

gegen die Riesen erheben. Auf dem Trockenen werden Zelte aufgebaut, über einem Feuer wird frischer Fisch gegrillt. Auch die Dachse und die Schlitten werden abgeladen. Mit ihnen soll morgen ein Vorauskommando die Schlucht erkunden. In der Nacht wird die *Walross* von den Piraten angegriffen. Die Piraten sollten eigentlich für die Helden und die Mannschaft der *Walross* kein Problem sein. Sie sind zwar durchaus erfahrene Kämpfer, allerdings zu wenige, um der Expedition wirklich gefährlich zu werden. Sollte die Mannschaftsstärke auf 7 Mann fallen, werden sich die Piraten aus dem Staub machen. Fiora, die Magierin und der Kapitän sollten diesen Kampf überleben.

Nach dem Kampf wird die *Walross* reisefertig gemacht. Fiora will zusammen mit den Helden den Fjord mit dem Schlitten erkunden, die anderen sollen per Schiff folgen. Jetzt offenbart sich der Schiffszimmermann.

„Ich bin Hasso Perloff, Geselle Ingerimms, und hier endet eure Reise, ihr Frevler! Schon seit Salza versuche ich, diese Expedition zu stoppen, denn sie ist ein Frevel wider den Willen des himmlischen Schmiedes! Wisst ihr nicht, dass er einst sein Schwert niederfahren ließ, um die Kinder Aventuriens vor den Schrecken des Namenlosen, die in den Öden im Osten warten, zu schützen? Jeder, der es wagt, sein Reich zu betreten, ist dem Untergang geweiht, und auch ihr seid verdammt, wenn ihr es wagt, auch nur einen Fuß auf die Gletscher, die meines Gottes Schwert überziehen, zu setzen! Brennen sollt ihr, wie euer lästerliches Schiff in Riva!“



Entsprechend gebildete Helden können nun eine theologische Diskussion beginnen:

Hesinde vs. Ingerimm:

Argument: Hesinde ist die Göttin des Wissens und der Weisheit. Über das Riesland sind nur Gerüchte und Märchen bekannt, aber keine gesicherten Fakten. Es ist göttinnengefällig, diese Wissenslücken zu schließen.

Gegenargument: Ingerimm selbst hat das Eherne Schwert auf Rat der Göttin Hesinde geschmiedet. Es kann also nicht im Sinne der Göttin sein, wenn Sterbliche über den Wall schreiten, der die Knospen des Dämonenbaums unter sich begrub.

Aves vs. Ingerimm:

Argument: Aves ist der Gott der Abenteurer und Entdecker. Den Weg ins Riesland zu erkunden ist ein avesgefälliges Unterfangen.

Gegenargument: Aves ist nur ein Halbgott, Sohn des Diebesgottes und der Göttin des Rausches. Ingerimm aber ist ein wahrer Gott und teil des zwölfgöttlichen Pantheons. Sein Wort ist gewichtiger als das eines Halbgottes.

Missionierung vs. Ingerimm:

Argument: Wenn der Weg ins Riesland entdeckt ist, kann man dort den Glauben an die Zwölf verbreiten.

Gegenargument: Das Riesland liegt auf der von Alveran abgewandten Seite Deres. Dort leben nur Anhänger des Namenlosen.

Nivesischer Pantheon vs. Ingerimm:

Argument: Die Nivesen glauben, dass das Riesland das Paradies sei, da dort die Welt in ihrem Urzustand ist.

Gegenargument: Nivesen sind Heiden.

Gib den Helden kurz Zeit, sich zu beraten, wobei du als Jasmin Saba Jaister immer auf einen Aufbruch ins Abenteuer drängen solltest und den Segen Aves ins

Feld führen kannst, da es die Expedition trotz aller Hindernisse ja bereits bis hier geschafft hat. Nutze all dein Überzeugungstalent, erzähle von Ribukan und Städten aus Gold und vom Ruhm aventurischer Entdecker, um die Helden als Jasmin davon zu überzeugen, sich über die Drohung des Geweihten hinweg zu setzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Ich bin Filora di Süderstrand, letzte Nachfahrin der Efferdane Süderstrand. Mein Schicksal ist ihr Schicksal, mein Weg ist ihr Weg und niemand wird mich aufhalten!“ Mit diesen Worten lenkt die entschlossene Kapitänin ihren Schlitten (in die Schlucht). Der Geweihte zetert, als ihr links an ihm vorbeizieht: „Ingerimm, zorniger Gott, höre mich! Nimm mein Leben als Opfer und vernichte die Frevler, die es wagen, sich über deine Gebote hinwegzusetzen!“

Mit einem Hammer schlägt sich der fanatische Geweihte einen eisernen Nagel in den Kopf und stürzt zu Boden, kaum einen Augenblick später bebt die Erde. Die nördliche Riesenstatue erwacht zum Leben, Fels bröckelt von ihr ab, Felsbrocken stürzen auch von den Wänden des Fjords. Wütend bewegt sich der Riese auf die Expedition zu und greift die Walross an. Nur mit knapper Not kann die Kogge entkommen, nicht jedoch ohne schwere Schäden an Tagelage und den Trutzen zu nehmen. Danach wird der wütende Steinriese die Helden angreifen (Werte siehe ZBA S.156). Die Helden sollten schlau genug sein, sich schon während des Angriffs auf das Schiff aus dem Staub zu machen. Der Riese wird sie etwa fünf Meilen weit verfolgen.



DRAMATIS PERSONAE - KAPITEL II

Die „Walross“

Die „Walross“ lief vor 25 Jahren in Riva vom Stapel und diente in Enqui als Kriegsschiff, als schwimmende Festung im Hafen und als Piratenjäger. Im Efferd 1010 konnte die durchschnittlich bewaffnete Kogge den Überfall der Hetfrau Ingibjara Hjaldasdottir nicht verhindern und floh nach Riva. Die letzten Jahre war das Schiff als Waljäger und Nordlandfahrer unterwegs zwischen Riva und Frisov. Zweimal lief die Kogge bereits Paavi an. Das Auffälligste an der „Walross“ sind ihre Trutzen. Sowohl Bug als auch Hecktrutz sind mit Backsteinziegeln gekachelt, die Krähenester, eins am Mast und eins am Bugspriet, sind aus Steineichenholz gefertigt und kleinen Türmen nachempfunden.

Takelage: I (H1, S1) (80)

Länge: 25 Schritt

Breite: 8 Schritt

Tiefgang: 2,8 Schritt

Schiffsraum: 187 Quader (93)

Frachtraum: 125 Quader

Besatzung: 30 M +5 S+12 B

Beweglichkeit: niedrig (2)

Struktur: 15, Härte: 1

Geschwindigkeit:

vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde (3);

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde (4);

am Wind: 2 Meilen/Stunde (1)

Bewaffnung: 1 Harpunaale voraus, 2 leichte Rotzen auf dem Heckkastell (je eine pro Breitseite)

Al Haddock

Alter: 49 (3. Firun 981 BF) **Größe:** 1,83 Schritt

Haarfarbe: graumeliert **Augenfarbe:** blau

Kurzcharakteristik: kaltblütiger, eigensüchtiger Seemann

Seelentier: Schwertfisch

Wichtige Vor-/Nachteile: Jähzorn 9, Sucht 6 (Alkohol)

Wichtige Talente: Seefahrt 17

Die Umdoreels Speer

Dieser ehemalige Walfänger, der in seinen Proportionen grob einer kleinen Kogge entspricht, wurde vor über 30 Jahren in Paavi gebaut und hatte das Pech, im Herbst 1019 in einer Bucht der Grimmfrostöde überwintern zu müssen. Im Firun wurde die Mannschaft von Sammlern überfallen, welche die „Herzog von Paavi“, wie das Schiff damals noch hieß, nun zum Zwecke der Piraterie im Nordmeer nutzen.

Takelage: I (H1) (70)

Länge: 20 Schritt

Breite: 6,5 Schritt

Tiefgang: 2,8 Schritt

Schiffsraum: 121 Quader (65)

Frachtraum: 80 Quader

Besatzung: 25 Piraten

Beweglichkeit: niedrig (2)

Struktur: 13, Härte: 1

Geschwindigkeit:

vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde (3);

mit rauem Wind: 14 Meilen/Stunde (4);

am Wind: 2 Meilen/Stunde (1)

Bewaffnung: keine

Piraten und Seeleute

Eigenschaften: MU 14, KL 10, IN 13, CH 9, FF 13, GE 15, KO 10, KK 15

Wichtige Vor-/Nachteile: Aberglaube 10

Wichtige Talente: Klettern 14, Schwimmen 12

Kampfwerte:

LeP 35 AuP 35 MR 4 WS 5 GS 7

RS 1-2 (dicke, wollene Kleidung, Pelzummhänge, Wattierte Waffenröcke)

Entermesser, Beil: INI 11+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+3 DK N

Kurzbogen, leichte Armbrust: INI 11+1W6 FK 14 TP 1W6+4 oder 1W6+6

Ausweichen 8



DIE STERNENKARTE VON NUIULEIKEN

Geschichte der Karte:

Seit über 300 Jahren erzählen sich Nordlandfahrer die merkwürdigsten Geschichten über seltsame Himmelserscheinungen und bunte Lichter über der Insel Nuiuleiken (IBN S. 76). Mal soll sich ein falscher Sternenhimmel über der Insel gezeigt haben, was bei allen, die sich darauf verließen, zu gefährlichen Navigationsfehlern führte, mal sollen im Schneesturm oder Nebel bunte Lichter über den Himmel tanzen oder gar der Himmel gefrieren. Schuld an einigen, aber nicht an allen dieser Phänomene ist das Weiße Auge der Efferdane Süderstrand, geschaffen von ihrem tulamidischen Bordmagier, dessen Name allerdings in den Wirren der Zeit verloren ging. Oft war es nur ein Vogel oder ein Fuchs, der das Auge auslöste.

Das Lesen der Karte:

Die Karte kann von Kundigen (Sternkundeprobe + 3) leicht gelesen werden. Um sie vollkommen zu entschlüsseln braucht es jedoch nautisches Werkzeug wie etwa einen Sextant oder einen Efferdsstab und Niobaras Foliant).

Die wichtigsten Elemente der Karte sind die folgenden:

- ✦ Der Nordstern, dessen Winkel zum Horizont den Breitengrad des Weltentores verrät.
- ✦ Das Sternbild im Meridian der Karte gibt an, in welchem Monat Efferdane Süderstrand das Tor der Welten erreichte, nämlich im Rahja.
- ✦ Mit der Hilfe eines entsprechenden Tafelwerks (Niobaras Foliant), welches sich an Bord der „Walross“ befindet, und der Position des Madamals (welches etwa zwei Tage vom perfekten Helm entfernt dargestellt wird) kann das genaue Datum errechnet werden: Wassertag, der 25. Rajah 660 Bf.
- ✦ Mit Hilfe des entsprechenden Tafelwerks (des Logbuchs, in dem die Fahrtgeschwindigkeiten verzeichnet sind) und Kenntnissen in der tulamidischen Art der Na-

vigation lässt sich der Ort des Tors der Welten bis auf etwa 5 Meilen genau ermitteln (zur Ermittlung dieser Daten siehe EW S71 sowie EA S253).

✦ Mystisch begabte Helden (Prophezeien u.Ä.) können aus der Karte und der aktuellen Sternkonstellation am 28. Rajah 1030 sogar Horoskope erstellen:



Horoskop für den Wassertag, den 25. Rajah 660 BF:

Eine lange Reise wird zu Ende gehen und ein neuer Pfad wird sich auftun. Hütet euch vor den Einflüsterungen dessen ohne Namen und ihr werdet ein Paradies erreichen. Der grimmige Jäger und der feurige Gott müssen besänftigt werden, sonst ist euer Weg umsonst. (Tatsächlich hielt Efferdane Süderstrand am darauffolgenden Tag auf Anraten ihres Bordmagiers eine entsprechende Opferzeremonie ab. Auf einem Feuer verbrannte die Kapitänin den Kadaver eines selbst erlegten Bären.)

Horoskop für den Feuertag, den 28. Rajah 1031 BF:

Gnade wurde euch zuteil und Geheimnisse konntet ihr lüften. Bisher. Doch der ewig Schmiedende hat sein Auge auf euch gerichtet und heiligen Rausch (Visionen) gesandt, denn euer Unterfangen ist hochmütig und falsch in seinen Augen. Kehrt um, bevor ihr den Einflüsterungen dessen ohne Namen erliegt!



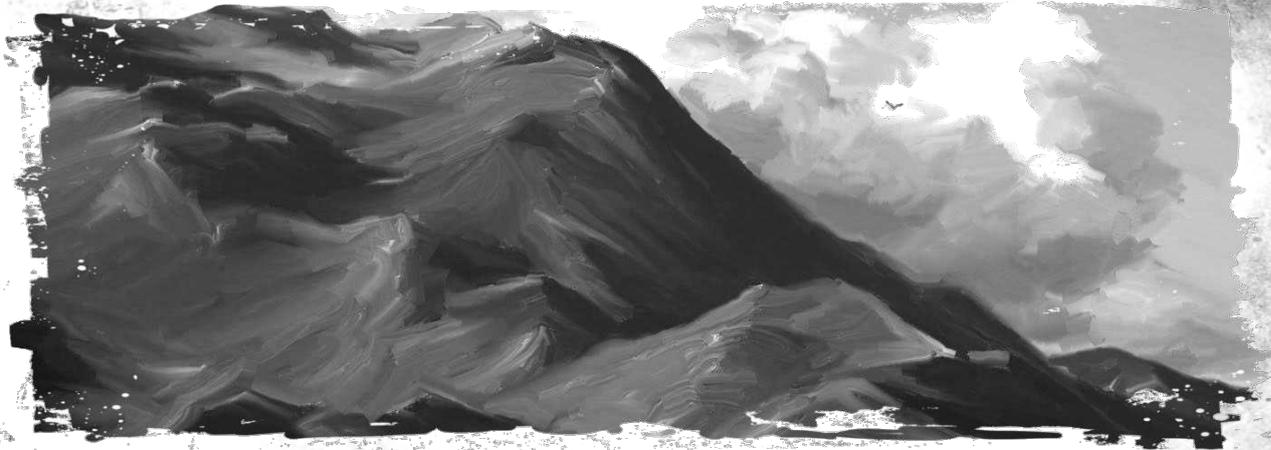


KAPITEL 3 IM LAND DER RIESEN

DAS EHERNE SCHWERT

Die Schlucht reicht 80 Meilen weit ins Gebirge. Ihr Ende bildet der wohl höchste Wasserfall Deres. Über 100 Schritt stürzen die Wassermassen senkrecht nach unten. Zumindest theoretisch, denn seit über 4 Jahrtausenden ist der Wasserfall komplett vereist. Der Eisfall kann auf zwei Arten überwunden werden: entweder klettern die Helden ihn hinauf (Klettern +4 bis +8) und müssen dabei die Schlitten und Dachse zurücklassen, oder sie versuchen, über einen schmalen Pfad, kaum einen Schritt breit und teilweise mit einer Neigung, die selbst einen erfahrenen, nivesischen Schlittenlenker dazu bringen würde sich seine Beinkleider zu benässen, am Eisfall vorbeizukommen (Schlittenfahren +14). Oberhalb des Eisfalls befinden sich die Helden in einem Zwischengebirge zwischen dem Ehernem Schwert und den nördlichen Drachenbergen. Der Eisfall ist durch einen schmalen, vereisten Fluss mit „Efferds Garten“ verbunden. Der Fluss windet sich durch ein System aus Schluchten und Tälern, das in Paavi als „die Heulende

Klamm“ Stoff von Sagen und Legenden ist. Immer wieder münden auch Gletscher in die Klamm. Durch die gesamte Schlucht pfeift ein scharfer, schneidender Wind, die Temperaturen erreichen oft Firunskälte oder gar Grimmfrost. Ein Vorankommen ist nur unter größten Anstrengungen möglich, selbst die Schlittendachse leiden. Die einfachste Möglichkeit ist am Anfang der Heulenden Klamm auf einen der Gletscher zu klettern, um dort unter „besseren Bedingungen“ (hier oben tobt nicht die ganze Zeit über ein Sturm) zu wandern. Die meiste Zeit befindet sich die Expedition auf gut 5000 - 7000 Schritt Höhe, die „Heulende Klamm steigt langsam von 100 Schritt über dem Meer bis auf 2500 Schritt Höhe an. Fast alle Täler des Zwischengebirges liegen in Höhen zwischen 3000 und 5000 Schritt über dem Meer. Ausnahmen hiervon sind ein Tal östlich der Klamm, in dem Nuanaä-Lie leben und ein weiteres, von Agrimoth verfluchtes Tal.



Von Trockenfleisch und Feuerholz

Auf dem Schlitten ist Platz für einen Lenker, eine weitere Person und etwas Ausrüstung. Wenn die Helden nicht anderweitig vorgesorgt haben, sind für jeden Helden etwa fünf Rationen Nahrung, vor allem Trockenfleisch und Zwieback, im Schlitten. Dazu kommt ein Topf mit eingelegten Knoblauchzehen und ein Fässchen Premer Feuer. Außerdem vorhanden sind Kletterausrüstungen für drei Personen (Steigeisen, Pickel, je zehn Schritt Seil), drei Paar Schneeschuhe, zwei Speere, eine Axt und Brennholz für drei Feuer. Die gesamte Ausrüstung entspricht dem Niveau unzureichend (siehe Drachenerbe S. 31)

Ingerimms Fluch

Die Helden gelten ab dem Zeitpunkt, an dem sie das Gebirge betreten haben, als Frevler, was eine Seelenprüfung offenbaren würde. Lasse vor allem geweihte Helden eine gewisse Götterferne spüren. Zudem sinnt Ingerimm in besonderer Weise auf Rache: Alle Stahlwaffen der Helden haben in deren Händen einen um 3 Punkte erhöhten BF. Teile dies den Helden aber nicht gleich mit, sondern addiere die Punkte bei entsprechenden Würfeln im Geheimen hinzu.

Fluch der Götter

Wenn sich die Helden lange Zeit auf Höhen von über 2000 Schritt bewegen, leiden sie bald unter dem „Fluch der Götter“ oder auch „Fluch des Ehernen Schwerts“, der Höhenkrankheit. Informativen zu dieser Krankheit findest Du in Drachenerbe S.58.

Versuchungen des Namenlosen

Mitten in einer eiskalten Nacht treffen die Expeditionsteilnehmer auf die geisterhafte Gritten, die auf göttliches Geheiß allen Wanderern im Ehernen Schwert erscheint und sie zur Umkehr bewegen möchte (IBN S.48).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Plötzlich steht sie im Lager. Eine junge Frau, im dicken Pelz, barfuss, schwebend. „Kehrt um, ich bitte euch, kehrt um! Noch ist es nicht zu spät, die Götter werden euch vergeben, aber kehrt um! Um meiner Seele willen kehrt um!“

Gib den Helden Zeit, eine angemessene Reaktion auf die Erscheinung zu finden, die bereit ist, ihre Geschichte zu erzählen. Irgendwann fällt Grittens Blick auf Jasmin Saba Jaister.

„Die Augen der Erscheinung weiten sich. „Oh weh, ihr seid schon verloren! Ihr habt euch von den Göttern abgewandt, in eurem Tun liegt nichts Gutes!“ Die Magierin entgegnet: „Mag sein, dass sich die Zwölfe von uns abwenden, aber ich kenne einen Gott, der immer gnädig ist, wenn man die rechten Gebete spricht und die rechten Opfer bringt!“

Jasmin Saba Jaister offenbart sich als Dienerin des Namenlosen und versucht, die Helden zum Namenlosen zu bekehren. Dabei setzt sie auf ihre weiblichen Reize und logische Argumente (Ingerimm und die anderen Götter haben sich von uns abgewandt, das Riesland sei das Reich des Namenlosen, das Riesland liege im Schatten Alverans usw.).

Es gibt drei mögliche Szenarien:

- ✦ Die Helden stimmen zu und beten eine kleine Statuette an, welche die Magierin aus ihrem Gepäck holt.
- ✦ Die Helden zerstreiten sich mit der Magierin, die die Expedition daraufhin wutentbrannt verlässt. Etwas abseits wird sie einen Karakil beschwören und Richtung Efferds Garten aufbrechen. Dort wird sie als Gegnerin auf die Helden treffen.
- ✦ Natürlich können die Helden die Magierin auch an Ort und Stelle erschlagen.



DIE HEULENDE KLAMM

Die Heulende Klamm ist einer von zwei, den Aventurieren aus Märchen und Legenden bekannten Wegen ins Riesland. Sie beginnt beim Tor der Welten, und führt über viele kleine Schluchten und Täler, von denen Eferds Garten das größte ist, bis ins riesländische Ödland. Die Klamm wird von einigen Eisfeen (IBN S. 69) bewohnt, die von ihrer Königin, der Hochelfe Lonriä Windpfad, einer meisterlichen Eis- und Luftelementaristin, angeführt werden. Lonriäs Vorfahren gründeten vor 5300 Jahren im Zentrum der Klamm eine Siedlung, welche aber schon bald von den Horden des Namenlosen bedrängt wurde. Nur unter äußerster Kraftanstrengung konnten die Diener des Gesichtslosen zurückgeworfen werden und mussten den Weg über die südlich gelegene Riesenstraße nach Aventurien nehmen. Die Klamm wird von Lonriä - als letzter Überlebenden ihres Volkes - und zwei dutzend Eisfeen bewacht. Lonriä ist nach 500 Jahren Wacht sehr einsam und gelangweilt. Auf Eindringlinge in „ihrer“ Klamm entwickelt sie schon bald einen außerordentlichen Hass und setzt Schneestürme, Eisregen, ihre Eisfeen und so-

gar einen Eisdschinn auf diese an. Sollten die Helden es bis zur Mitte der Klamm schaffen, wird Lonriä sie in einem gerade erst gewachsenen Eispalast begrüßen und befragen. Die Helden können den Zorn der Hochelfe besänftigen, indem sie ihr (hoch)elfische Artefakte darbringen. Der Sturm wird dann rund um die Reisegruppe auf das Niveau eines starken Windes nachlassen und auch die Temperaturen steigen auf eisig. Sehr empfänglich ist Lonriä für rahjagefällige Angebote, besonders wenn diese von Nivesen, Elfen oder Halbelfen kommen. Allerdings hat die lange Wacht ihrer Sippe auch Nebenwirkungen: Die Körpertemperatur der Hochelfe ist so niedrig, dass ein Koitus mit ihr zu schwersten Erfrierungen führt, die den Verlust von Gliedmaßen zur Folge haben können. Sollte es ein Held dennoch wagen, hat sein Opfer viel Gutes für die Gruppe bewirkt. Fortan ist nicht nur der Wind gänzlich verschwunden, auch die Temperaturen steigen auf knapp über den Gefrierpunkt. Zudem werden sie nun regelmäßig von den Eisfeen mit (gefrorenen) Nahrungsmitteln versorgt.



ZUFÄLLIGE EREIGNISSE IM GEBIRGE

Die Tabelle soll helfen, die Passage durch das Zwischengebirge interessanter zu gestalten. Denke bei der Auswahl der Ereignisse daran, dass eine Überquerung des Ehernen Schwertes kein Zuckerschlecken ist, sondern vielmehr an die Grenzen der Belastbarkeit führen sollte. Sollten noch einige Matrosen die Expedition begleiten, sind diese die idealen „Red Shirts“ und dürften spätestens in Efferd Garten bei den Kämpfen umkommen. Nutze alle dramaturgischen Kniffe, die Dir zur Verfügung stehen, um den Helden klar zu machen, dass ihre Expedition jederzeit scheitern könnte.

Würfle mit 1W6:

- 1 Nichts passiert. Kalt bis Eiskalt, bedeckter Himmel, kein Niederschlag
- 2 Ein außergewöhnliches Ereignis. Als Beispiele können die optionalen Ereignisse dienen.
- 3 Wetterschwankungen:

Würfle mit 2W6

- | | |
|----------------|---|
| 2, 4, 7 oder 9 | Schneesturm |
| 3 oder 10 | strahlender Sonnenschein (Gefahr der Schneeblindheit auf Gletscherzungen!) |
| 5 | Nebel |
| 8 oder 9 | Drachenodem (heißer, aschehaltiger, schwefeliger Wind aus Norden bei einer 6 auf einem W6 mit schweren Aschepartikeln, die 1W6 SP je Spielrunde verursachen und die KO um 1W6 senken) leichter Schneefall |
| 6 und 11 | Schneeregen |
| 12 | Tauwetter |
- 4 Begegnung mit einer Gruppe Yetis: Die Schneeschräte geben sich scheu, sind aber, solange die Helden nichts Schwarzes bei sich tragen, friedlich. Werte ZBA S.188
 - 5 Begegnung mit Monstern: Würfle mit W20 6-10 Drache am Horizont (entweder Horndrache, Kaiserdrache, Frostwurm oder Gletscherwurm. Bei einer 3 oder 4 auf einem W6 bemerkt die Bestie die Helden und greift die vermeintlich leichte Beute an), 3, 5 oder 11 Harpyien (ZBA S.108), 1-2 oder 12 Höhlendrache, 13-15 Riesenalk, 16 Höhlenbär, 117 Schneelaurer (ZBA S.18), 18 Wühlschrat, 19 aggressive Yetis, 20 Shakagra und zwei Wächter (Werte wie Oben)
 - 6 Naturkatastrophe: Lawinenabgang (natürlich oder von den Blauen Mahren verursacht), Vulkanausbruch in unmittelbarer Nähe, Erdbeben

Wolfsmenschen (optional, nahe dem Tor der Welten)

Früher oder später werden den Helden die Nahrungsmittel und der Brennstoff ausgehen, und es bleibt nur der Abstieg in ein nahegelegenes tiefes Tal auf etwa

1000 Schritt über Meereshöhe. In dem Tal, das etwa 20 auf 8 Meilen misst, wachsen Kiefer und Lärchen. Rings um das Tal gibt es mehrere Almwiesen. Doch das Tal und die angrenzenden Gebirgshänge sind nicht unbewohnt: Hier lebt eine Sippe Nuanaä-Lie, die Eindringlinge und Nahrungskonkurrenten gar nicht schätzen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Ein Bock! Und was für ein fetter! Langsam schleichen du und deine Kameraden an das Tier heran. Büsche und Steine geben euch Deckung. Plötzlich schreckt der Bock auf, blickt in eure Richtung und sprintet davon. Enttäuscht erhebst du dich aus dem Schmutz, als du Kläffen und Rufen hinter dir vernimmst: Menschen und Wölfe?! Was dir aber den Angstschweiß herabstreibt ist, dass beide nicht ihre Form zu halten scheinen. Was eben noch ein nacktes Mädchen war, das mit bloßen Händen auf dich zustürmte, ist im nächsten Moment ein wütender, geifernder Wolf!“

Mensch

LeP 39 AuP 39 MR 5 WS 7 GS 9

RS 0 (leichte Kleidung)

Speer: INI 14+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+2 DK 5

Wurfspeer: FK 18 TP 1W6+2 (RA, S. 11)

Steinbeil: FK 18 TP 1W6+3 (RA, S. 14)

Ausweichen 7

Mensch in Wolfsgestalt

INI 11+1W6 PA 9 LeP 39 RS 2 WS 7

Biss: DK H AT 12 TP 1W6+5

GS 12 AuP 100 MR 5 GW 7

Echter Wolf

INI 19+1W6 PA 7 LeP 23 RS 2 WS 5

Biss: DK H AT 10 TP 1W6+3

GS 12 AuP 100 MR 1 GW 5

Die Taktik der Angreifer:

Aus etwa 40 Schritt Entfernung werden die hölzernen Wurfspeere geworfen, noch im Laufen (FK +4) aus etwa 10 Schritt Entfernung die Steinbeile, bevor die letzten Schritte hin zu den Helden als Wolf zurückgelegt werden. Die Nuanaä-Lie greifen als Erstes „schwache“ Helden, wie etwa Magier, an, während die Wölfe

vermeidlich stärkere Gegner in Schach halten. Lass die Helden von so vielen Nuanaä-Lie und Wölfen angreifen, dass ihnen nur die Flucht bleibt. Auch die Werte dürfen ruhig angepasst werden Die Helden werden nur bis zur Eisgrenze verfolgt.

Mache den Helden klar, dass sie den Rest der Reise nur durchstehen können, wenn sie sich im Tal mit frischem Fleisch, Wurzeln und Brennholz versorgen.

Dieses Dilemma lässt sich auf verschiedene Weise lösen:

Die Helden können versuchen, mit den Wolfsjägern zu verhandeln - so einer der Helden Nujuka spricht. Die Nuanaä-Lie sind bereit, einen Helden im Tal jagen zu lassen, wenn er einen Wettkampf übersteht. Nackt und nur mit einem Feuersteinjagdmesser bewaffnet (RA S.14) soll der Held vom tiefsten Punkt des Tals zum Gipfel eines nahen Berges (3700 Schritt über Meeresspiegel) laufen, verfolgt von drei Jägern der Nuanaä-Lie. Wenn der Held diese Herausforderung schafft, wird er in den Stamm aufgenommen, was auch eine rahjagefällige Nacht mit einer Nuanaä-Lie beinhaltet (wenn du dem Helden eine besondere Freude gönnen willst, dann verwandelt sich die Nuanaä-Lie während des Aktes in einen Wolf).

Eine andere mögliche Variante ist ein Ablenkungsmanöver. Während die restliche Expedition die Aufmerksamkeit der Nuanaä-Lie auf sich zieht, z.B. indem sie offensichtlich die Reviergrenzen verletzt, kann ein geschickter Jäger währenddessen im Wald jagen gehen.

Ebenfalls möglich ist es, dass ein einzelner Held einfach ins Tal schleicht und auf das Glück und Firuns Gnade hofft. Tatsächlich liegt das Lager der Nuanaä-Lie relativ weit unten im Tal, und nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 17 - 20 auf einem W20 wird der Jagdausflug bemerkt.

Wenn du willst, kannst du die Helden mit Werwolfgeschichten ängstigen. Die Chance, sich bei einem Biss anzustecken, liegt aber in diesem Tal lediglich bei einer Doppel-20.



Terror von oben (optional)

Bei einer Wanderung über eine verschneite Hochebene werden die Helden von mehreren Riesenalken (ZBA S.156) attackiert. Gönn den Helden eine Hetzjagd über die Eisfläche, bei der sie lebende Zielscheiben spielen. Sobald du als Meister meinst, den Helden wurde genug zugesetzt, schnappt sich ein Kaiserdrache, der sich von Helden und Alken unbemerkt nähern konnte, einen der Vögel und verjagt nebenbei die anderen.

Ein Fräulein in Nöten (optional)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Ein Krieger. Groß, stark, springt in Deinen Rücken, stößt dir einen stechenden Schmerz ins Kreuz! Zwar kannst Du den Krieger schnappen (in deinem Geist macht sich der Geschmack von Hühnchen breit), doch der Schmerz bleibt.“

Ein Fjarninger versuchte vor knapp einem Jahr mit mäßigem Erfolg, die Drachin zu töten. Das Schwert des Mächtigerndrachentöters verblieb allerdings in der Wunde, welche sich nun entzündet hat. Wenn die Helden der Drachin mitteilen, dass sie ihr helfen wollen, kann einer auf ihren Rücken klettern und die Klinge herausziehen (Werte siehe AA S.74).

Die Drachin ist den Helden sehr dankbar und bietet Ihnen mehrere ausgefallene Drachenschuppen (gerade genug für ein paar feuerfeste Stiefel) und eine gegrillte Bergziege an.

In einem kleinen, von Geysiren erwärmten Tal liegt eine junge Kaiserdrachin und windet sich vor Schmerzen. Wenn die Helden sich nähern, wird sie erst einmal einen Flammenstrahl gegen die Helden speien, der aber nur 1W Schaden ausrichtet, da die Drachin schon stark geschwächt ist. Bald darauf stürmen flehende Gedankenketzen auf die Helden ein.

Das Verfluchte Tal (optional)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Euer Blick wandert über den ewig weißen Gletscher. Weit unten, tief im Tal, scheint ein Wald zu liegen. „Wollen wir uns eine Pause gönnen und Jagen?“ will Filora von Euch wissen.“

Das Wäldchen im Tal (auf immerhin knappen 2000 Höhenmetern) ist nur auf dem ersten Blick ein friedliches Plätzchen zum Rasten. Tatsächlich ist das Tal dämonisch verseucht. Hier herrschen agrimothsche Kräfte.

☞ Alle Tiere des Tals sind unnatürlich aggressiv, vor allem die Beutetiere (Hasen, Dachse, Murmeltiere: LeP 20, RS 2 INI W6+13 AT/PA 13/4 TP 1W+5)

☞ Die Bäume Schlagen aus... wortwörtlich. 5*AT 16 TP 1W.

☞ Alle vermeintlichen Heilpflanzen sind in Wahrheit pures Gift! (Gift der Stufe 1W6+2 (Siehe ZBA S.217))

☞ „Wandernder Berg“:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Was Du nun siehst, verschlägt Dir die Sprache... der Berg... er bewegt sich! Nein, er rutscht nicht ins Tal wie bei einer Steinlawine, er bewegt sich als ganzes und schiebt sich, fast wie ein lebendes Wesen, langsam ostwärts.“

☞ Hilfe, Der Berg greift nach mir! Während einer Kletterpassage greifen steinerne Tentakel nach den Beinen eines Helden. Körperberührung +3 sonst wird der Held langsam in den Berg gesogen (Jede Spielrunde 2W Schaden).

Drachenlaven und Nachtalbenbrut (optional)

Während eines Schneesturms stoßen die Helden auf eine Eishöhle, in der eine Gruppe Shakagra Gletscherwurmlarven bewacht, die kurz vor der Verpuppung zum



Gletscherwurm stehen. Eine Larve hat sich schon vor einem Monat in einen dicken Eismantel eingepuppt, vier weitere Larven kriechen noch in einer Höhle herum. Die Shakagra verfügen über einen Stirnreif aus Mindorium, der die gefräßigen und dummen Larven gefügig hält. Die Helden werden sofort angegriffen, wenn sie die Haupthöhle betreten.

Die Werte für die (Anzahl der Helden) Shakagra findest du im ZBA S.140. Die Nachtalben tragen Panzer aus Schwarzstahl (RS/BE 6/4) und Säbel. Mindestens ein Shakagra besitzt eine Armbrust. Die Angreifer attackieren zuerst magische Charaktere, während sich die Raupen um die stärker gerüsteten Helden kümmern. Alle Angreifer sind erfahrene Kämpfer, die Trägerin des Stirnreifs ist eine Veteranin. Wenn die Helden zu stark sind, haben die Shakagra noch einen Wächter bei sich.

Wächter

INI 12+1W6 PA 13 LeP 50 RS 2 WS 9

Schlag mit Tentakelarmen: DK HS AT 14 TP 2W6+6

GS 8 AuP unendlich MR 7 GW 10

Sobald die Anführerin stirbt, verlieren die Shakagra die Kontrolle über die Larven, welche dann Freund und Feind gleichermaßen attackieren.

Die Werte für die vier Larven sind im ZBA S.82 zu finden.

Während des Kampfes schlüpft der Gletscherwurm. Ist die Anführerin der Shakagra bis dahin bereits tot, beobachtet die junge Drachin den Kampf mit Neugierde. Ansonsten greift sie zu Gunsten der Shakagra ein.

Gletscherwurm (jung)

INI 8+1W6 PA 7 LeP 50 RS 5 WS 8

Biss: DK HN AT 5 PA 8 TP 2W6+2

Prankenhieb: DK HN AT 5 TP 1W6+5

Schwanzschlag: DK HN AT 6 TP 1W6+1

GS 6 AuP 65 MR 7 GW 12

Besonderheiten: Flugunfähig, Immunität gegen Eis, Frostatem (1SP pro KR je 5 Schritt)

Die Drachin ist, ob ihrer Jugend, noch sehr leicht beeinflussbar und etwa so intelligent wie ein sechsjähriges Kind. Noch ist die Drachin flugunfähig und ihre Magie nur schwach ausgeprägt (Eishauch, viele Firnelenzauber mit Startwerten von 4-5. Wenn die Helden sich des Drachenjungtiers annehmen, haben sie eine Freundin fürs Leben gewonnen. Im Riesland wird sich die Drachin schnell an die vorherrschenden magischen Gegebenheiten anpassen. Noch ist sie neugierig, vorlaut und altklug, im Laufe der nächsten 120 Jahre wird sie jedoch zunehmend zynisch werden.

Sollte die Drachin die Helden begleiten, wird sich natürlich auch der Ablauf des Kampfes in Efferds Garten leicht verändern. Die Drachin ist zwar zu jung, um es mit dem Horndrachen aufzunehmen, aber der Riese könnte sie als zusätzliche Beute sehen, wenn er sie entdecken sollte.

Rätselhafte Relikte (optional)

Im Ehernen Schwert können die Helden auch auf Relikte aus längst vergangenen Zeiten stoßen, wobei die meisten dieser Überbleibsel für sie rätselhaft bleiben werden.

Der Riesenschädel

Rechtzeitig vor einem Schneesturm finden die Helden eine kleine Höhle am Fuß eines Hügels. Erst im Licht einer Fackel können sie erkennen, dass sie gerade im Schädel eines Riesen Schutz gefunden haben. Wer war der Riese? War er Teil der Streitmacht des Namenlosen?

Der Rondraschrein am Wegesrand

Mitten im Gebirge, Monate von jeder Zivilisation entfernt, stehen die Überreste eines kleinen Schreins. Eine bronzene Statuette der Rondra lässt sich hier finden sowie eine (durch Verwitterung kaum mehr leserliche) Inschrift auf einer Steintafel (...mil erre..25..Rond..). Wurde der Schrein etwa von Theaterrittern errichtet?

Der Elf im Eis

In einer Gletscherhöhle stoßen die Helden auf einen Eisblock, in dem ein Elf gefangen ist. Edle Stoffe umschlingen seinen zarten Körper, ein Bogen liegt in sei-



ner Hand, auf seinem Gesicht zeigt sich Verblüffung. Was mag den Elfen wohl überrascht haben?

Ein Feilscher? Hier?

Wenn die Helden Unterstützung am nötigsten brauchen, taucht unvermittelt ein Feilscher auf und bietet seine Waren an (alles, was die Helden brauchen können). Der Preis ist hoch, er will einen der ihnen als Sklaven für die Stollen der Gnome. Willigen die Helden in dieses Geschäft ein? Wenn ja, versuchen sie den Kameraden zu befreien?

Pandämonium

Das Eherne Schwert beherbergt zwei jenseitige Übel. Zum einen gehören weite Teile zum Reich des Schwarzen Eises, zum anderen taucht an verschiedenen Stellen die Dämonenzitadelle auf. Wenn die Helden Pech haben, treffen Sie zumindest auf die Randbereiche beider Erscheinungen. Wähle passende Dämonen aus. Heere ohne Namen: Das Eherne Schwert war seit jeher Sammelplatz der Heere des Namenlosen. Vor allem in der Heulenden Klamm können die Helden immer wieder auf Spuke, Skelette, Eismumien und ähnliches Treffen.





KAPITEL 4

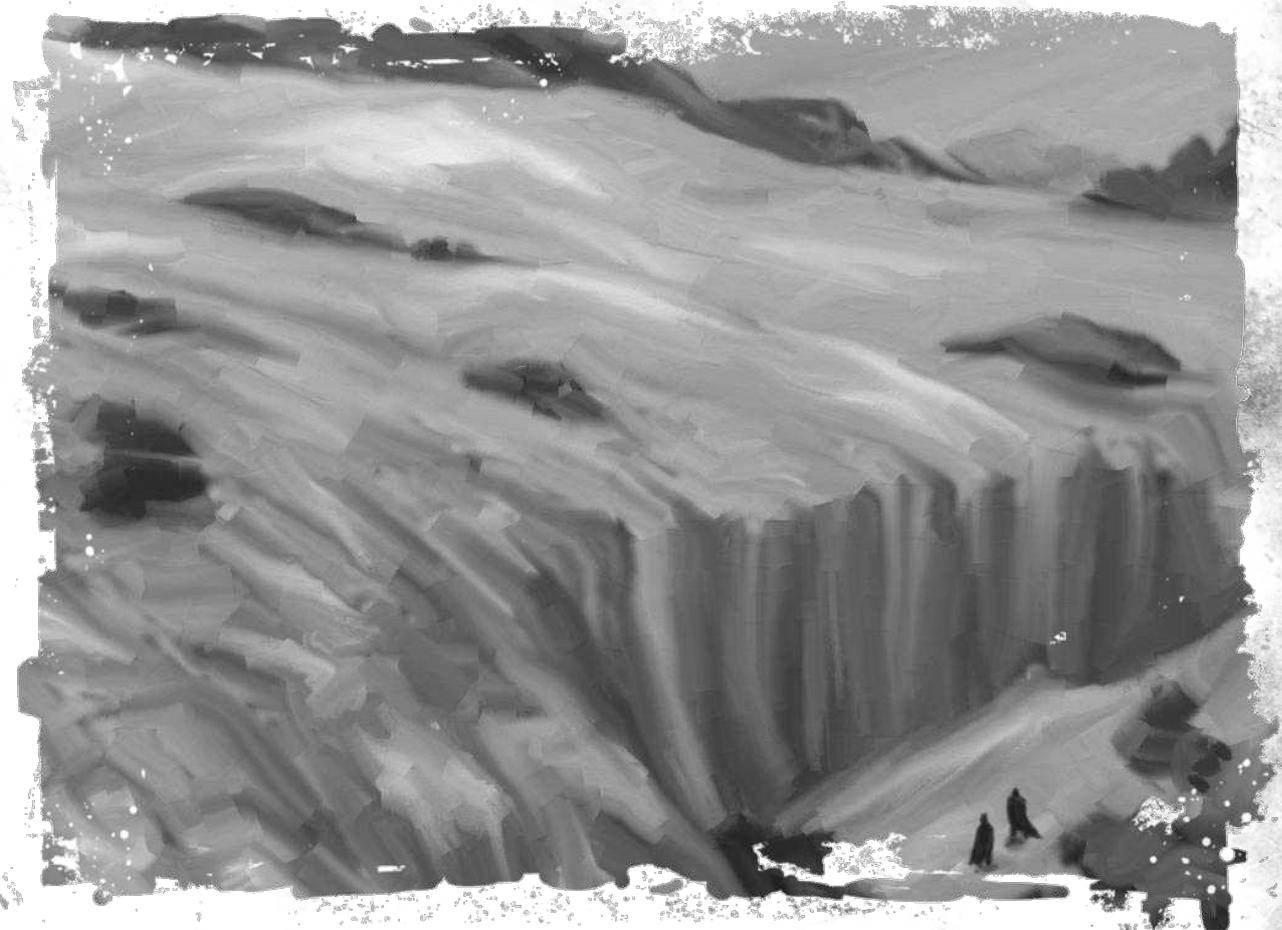
DAS MEER DER BERGE

Nach Tagen in Eis und Schnee treten die Helden endlich aus der Heulenden Klamm. Ihnen bietet sich ein sagenhafter Anblick.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Blau glitzert eine weite, glatte Fläche am Fuß der Berge. Aus der Ferne könnte man diese Fläche mit einem Gletscher verwechseln, wäre da nicht das Grün von Bäumen und Gras an ihren Rändern. Ein See, gewaltig in seinen Ausmaßen! Besser gesagt ein Binnenmeer, erstreckt sich die Wasserfläche doch wohl über hundert Meilen von West nach Ost. Im Süden und Nord-

westen mahnt, rot glühend, der Widerschein von Vulkanen an den Zorn Ingerimms. Etwa tausend Schritt unter euch brechen Geysire durch das Eis. Dampfend heißes Wasser beendet die Herrschaft Firuns. Erwartungsfroh setzt ihr euren Weg hinab fort. „Ich werde das Meer Efferds Garten nennen, denn das wirkt auf mich wie ein Garten in den Hängen dieses verflixten, eisigen Gebirges“, wendet sich Filora lachend zu euch um, während ihr auf die Oase in der Eiswüste zuwandert.“



REGIONALBESCHREIBUNG „EFFERDS GARTEN“

(im Riesland als „Kurrun“ bekannt)

Geographische Grenzen

Tor der Welten und Zwischengebirge im Norden, Ehernes Schwert bzw. Götterwall im Süden, Gebiet um Mornfest im Südosten, das Tal der Riesen, Sumutul und der Jagdgrund (eine bewaldete Ebene) im Osten und Nordosten, Ehernes Schwert im Westen.

Landschaft

Beherrscht wird der Garten von einem riesigen Süßwassermeer, das von zahlreichen Gletschern im Westen gespeist wird. An den Gebirgshängen gibt es etliche Geysire. Vulkanische Tätigkeit lässt immer wieder kleine Inseln entstehen, die nach und nach von Gras und Gestrüpp bewachsen werden und Vögeln oder, so die Vulkane noch aktiv sind, Drachen als Nistplätze dienen. Spärliche Vegetation (v. a. Latschenkiefern und Almgras, aber auch Atan-Kiefern) am West- und Südrand, Tannen, Ginko, Föhren und Lärchen auf dem Jagdgrund im Osten. Nördlich des Jagdgrundes wie Nördliche Tundra (ZBA S.277).

Klima

Dank der Vulkane und der geschützten Lage im Sommer (Ingerimm - Rondra) angenehm kühl (15°), im Winter schneereich und eiskalt. Mitte Firun friert das Meer weitestgehend zu, nur im Zentrum bleibt es eisfrei.

Fauna

Eine bunte Mischung aus gewohnter, aventurischer Tierwelt (Mammut, Mastodon, Höhlenbär, Höhlenlöwe, Säbelzahn tiger, Schneehuhn, Schneehase, Ratten, Murmeltiere, Wallbergwider und Gebirgsböcke), sowie exotischen, ries-

ländischen Tieren (Rieseneichhörnchen, Riesenadler, Wertigore, Harpyien, Horn- und Glutdrachen). Besonders das Ostufer und der Jagdgrund werden oft von Riesen durchstreift. Zudem gibt es einige Trolle und Yetis (im Winter im ganzen Garten, im Sommer vor allem im Norden anzutreffen).

Höhle der Affenmenschen

Im Süden des Meeres und westlich des Jagdgrundes liegt die Höhle der aus dem aventurischen Teil des Ehernen Schwertes eingewanderten Affenmenschen. Im vorderen Teil der Höhle lagern die Primitiven an drei Feuerstellen, im hinteren Teil der mit farbenprächtigen Malereien verzierten Behausung liegt ihr Knochenheiligtum. Die Neuankömmlinge beanspruchen den Jagdgrund für sich, vor allem der südliche Teil ist fest in ihrer Hand. Die Gruppe besteht aus 50 Individuen, 15 von ihnen sind erfahrene Jäger und Kämpfer. Auch ein Schamane gehört zur Gruppe.

Sommerlager und Höhle der Nedermannen

Im Zentrum des Jagdgrundes liegt das Sommerlager der riesländischen Nedermannen, die bis vor drei Jahren den Jagdgrund für sich allein hatten. In den Wintermonaten zieht die mit etwa 40 Mitgliedern ungewöhnlich große Sippe in eine Höhle in den nahen Bergen. Für die Sippe war es vor drei Jahren ein wahrer Schock feststellen zu müssen, dass während der Wintermonate Konkurrenz in Kurrun aufgetaucht ist. Anfangs versuchte die Sippe noch, den Neuen aus dem Weg zu gehen, seit dem Mord an ihrem Schamanen im letzten Winter herrscht jedoch Krieg zwischen beiden Sippen.



DAS ZIEL EINER REISE?

Die Helden haben es fast geschafft. Nur noch 250 Meilen Luftlinie trennen sie vom nahen Riesland. Dumm nur, dass zwischen Efferds Garten und Sumutul bzw. dem Ödland die Drachenberge liegen. Zwar sind diese nicht ganz so hoch wie das Eherne Schwert, erreichen aber dennoch bis zu 7000 Schritt. Es existiert ein Pass über die Berge, der fast ohne Ausnahme auf einer Höhe von 3200 Schritt verläuft. Die Helden erreichen Efferds Garten Mitte Rondra, für den weiteren Weg müssen sie noch einmal mit gut zweieinhalb Monaten rechnen. Das bedeutet, dass die Helden, so sie denn direkt weiterziehen wollen, mitten im Winter über die Berge wandern müssten, zu einer Zeit, in der Nahrung knapp und das Wetter schlecht ist, ein wahres Alveranskommando. Außerdem dürften die Helden nach den Abenteuern in den Bergen ziemlich ramponiert sein. Daher schlägt Filora vor, sich erst einmal zu erholen, Vorräte zu sammeln und die Gegend zu erkunden.

Halali

Mammuton ist ein begehrter Rohstoff in Aventurien. Dumm nur, dass der Rohstoff sich noch im Maul von Mammuts und Mastodons befindet. Ein Stoßzahn von 40 Stein Gewicht ist bis zu 160 Dukaten wert. Auch das

Fell der Tiere ist gut und gerne 12 Dukaten wert. Ein Balg eines riesländischen Tieres würde in Magierakademien (Riva, Festum), Hesindetempeln und fürstlichen Kuriositätenkabinetten sicherlich mit Gold aufgewogen werden.

Erstmal erholen

Die Passage über das Eherne Schwert sollte die Helden schwer gezeichnet haben. Gib ihnen Zeit, sich zu erholen und ihre Wunden auszukurieren.

Lager errichten

Ein geschütztes Lager muss gefunden werden. Dafür bieten sich sowohl Höhlen (Achtung, Bewohner) als auch Vulkaninseln an. Auf Letzteren ist man zudem gut vor Raubtieren geschützt.

Wir sind nicht allein

Immer wieder soll die Helden das Gefühl beschleichen, beobachtet zu werden. Da ist einmal der vergessene Faustkeil eines Nedermannen, der Fußabdruck eines Affenmenschen, die Überreste einer erfolgreichen Jagd, fernes Kriegsgeschrei beim Aufeinandertreffen der beiden verfeindeten Sippen usw.

WEITERE MÖGLICHE ABENTEUER IN EFFERDS GARTEN UND DEN ANGRENZENDE TÄLERN

Das Grabmal des Aikar Kamesh

Wenn die Helden die angrenzenden Täler und Höhen erkunden wollen, stoßen sie etwa drei Tagesreisen östlich von Efferds Garten auf mehrere skelettierte Schädel: Teils von Drachen, teils von Trollen, Elfen und vor allem auch von Orks. Ein Pfad führt zu einem Riesenschädel, der am Eingang einer sehr engen Klamm liegt. Der Boden der Schlucht ist mit Knochen und Waffenbruchstücken übersät, so als ob hier vor langer Zeit ei-

ne Schlacht stattgefunden hätte. Den Überresten nach anscheinend zwischen Elfen und Orks. Am Ende der Klamm thront das Skelett eines Orks über den Überresten einer unbekanntes Bestie. Dies ist die Ruhestätte des Aikar Kamesh, eines Dieners des Gottes ohne Namen, und ein mächtiger Heerführer und enger Verbündeter von Kazak Watet-in-Blut, der die Weißpelz- und Schwarzpelzorks aufstachelte. Sein Erbe wirkt in dem durch Glaubenskriege zerstrittenen Volk der Weißpelz-



zorks bis heute nach. Den Hochelfen und einigen Drachen gelang es im zweiten Krieg gegen die Namenlosen Horden den Aikar Kamesh in dieser Klamm zu stellen und ihn vernichtend zu schlagen. Noch heute geht eine unheilige Präsenz von diesem Ort aus, besonders wenn, wie just in diesen Tagen, die Dämonenzitadelle nur 30 Meilen entfernt steht. Die Klamm wird von ein paar Donari (BDH S.46) bewacht, die sicherstellen sollen, dass das alte Übel, welches ihre Vorfahren einst heimsuchte, sich nie wieder erhebt. Neugierige Helden werden sofort angegriffen. (Wähle die Werte der Donari so, dass sie für ihre Helden eine echte Herausforderung sind. Die Wächter sind mit Bronzeharnischen und Dreiecksschwertern (BDK S.23) sowie Schilden ausgestattet. Noch während des Kampfes verdunkelt sich der Himmel. Aikar Kamesh wurde aus seinem äonenlangen Schlaf geweckt und sinnt nun auf Rache an allen Lebenden! Zu diesem Zweck erhebt er die Überreste der Bestie (deren Wert du an die der Helden anpassen solltest). Die Donari nehmen sofort den Kampf gegen das untote Monster auf. Wenn die Helden der Namenlosen Versuchung in den Bergen erlagen, wird die dumpfe, blechern tönende Stimme des Aikar Kamesh sie auffordern, sich seinem Kampf anzuschließen. Entscheiden sich die Helden gegen diese Option oder blieben in den Bergen standhaft, bekommen sie es mit der Bestie, einem untoten Troll und dem Aikar Kamesh (Werte wie ogergroßer Golem bzw. Mumie WZ 5.227) selbst zu tun. Alle 2W Kampfrunden erhebt sich danach ein weiteres Skelett. Besiegen die Helden den Aikar Kamesh, zerfallen alle Skelette augenblicklich zu Staub. Der Dank der Donari fällt indes eher bescheiden aus: Die Helden erhalten ihr Leben, wenn sie sofort aus der verfluchten Klamm verschwinden.

Das Geheimnis der Zwerge

Südlich von Efferds Garten können die Helden auf ein Portal in einer Bergflanke stoßen, das ein zwergisches Relief ziert, auf dem verschiedene mythologische Szenen dargestellt sind (Angrosch als blinder, verrückter Schöpfergott, Drachenkämpfe, der Auszug einiger Zwerge aus Xorlosch, die Ankunft am Ehernen Schwert, der Tod vieler Zwerge und die Offenbarung einer von



Flammen umgebenen und mit Widderhörnern gekrönten, hier nicht näher genannten Gottheit. Die Helden sind auf einen Belüftungsschacht der Kinder Brogars (AK S.87) gestoßen, deren weitverzweigte Stollen sich von Aventurien aus unter dem Ehernen Schwert hindurch und (viel zu) nahe am Fuß der Dämonenzitadelle vorbei ins Riesland winden. Vor dem Tor kampiert der Agrim (BDH S.78) Muschorox, ein Kultist dunkler Götzen (1,20 Schritt groß, näselnde Stimme, dämonischer Greifarm statt der rechten Hand, spricht eine dem Zwergischen sehr ähnliche Sprache). Er will die Geschichte seiner Vorfahren und des Fluchs, der sie traf, erforschen und ist deswegen bereits sein halbes Leben lang auf der Suche nach Zugängen in die alten Zwergenbingen. Die aventurischen Helden wird er für Nordländer oder Sanskitaren halten. Aventurischen



Zwergen tritt er interessiert entgegen und wird sie sehr genau aushorchen. Er bittet die Helden, ihn bei der Erkundung zu begleiten und verspricht, dass die Hälfte aller gefundenen Schätze ihnen gehören soll. Der Lüftungsschacht ist wie folgt aufgebaut: Nach der Eingangstür betreten die Helden einen fünf Schritt langen, relativ engen Stollen, der zu einer zehn auf zehn Schritt großen Kammer führt. Der halbe Boden der Kammer ist auf einer Achse gelagert und somit eigentlich eine Kippfalle, die vor allem Bären und Wühlschrate vom Eindringen abhalten soll. Unter der Falle befindet sich eine mit Speeren gespickte Grube voller Bärenknochen. An der dem Eingang gegenüberliegenden Wand befindet sich der Zugang zu einer kleinen Bastion, Schießscharten gaben in längst vergangenen Tagen Schützen die Möglichkeit von dort Eindringlinge unter Beschuss zu nehmen. Die Bastion besteht aus 15 verschiedenen Räumen und beherbergte früher wohl etwa fünf Krieger. Herzstück der Anlage ist ein Aufzugsschacht, der ins Innere des Ehernen Schwerts führt. Alle 500 Schritt mussten früher die Passagiere

des Aufzugs umsteigen. Auch dort sind jeweils kleine Bastionen, die heute allerdings von Trogglingen bewohnt werden. Der Zugang zum letzten Schacht, der in den Hauptgang in etwa 2500 Schritt Tiefe mündet, ist verschüttet. Sobald die Helden von der ersten Bastion in die Schächte hinab klettern wollen, erregen sie die Aufmerksamkeit der Trogglinge, die schon kurz darauf hinaufklettern und die Eindringlinge angreifen. Schätze gibt es kaum zu holen. Wer sich auf diese Expedition begibt, steckt sich mit 20% Wahrscheinlichkeit mit der Fäule an (Nachteil Fäule siehe BDH S.18). Auf der untersten Ebene findet sich ein Relief, das einen blinden Schöpfergott, der ständig neue Monster schmiedet, und einen gekrönten (oder gehörnten) Gott, der Zwerge schmiedet, zeigt.

Bereits Mitte Travia fällt der erste Schnee, Ende Boron ist das Gebiet unter einer anderthalb Schritt dicken Schneedecke begraben. Dieses Jahr ziehen die Nedermannen nicht in ihr Winterlager, sondern rüsten zum Entscheidungskampf gegen die Affenmenschen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Der kurze Sommer war in euren Augen sehr erfolgreich. Euer Lager ist gut gefüllt mit den Schätzen des Rieslandes. Hoch steht die Sonne am Horizont, friedlich liegt Efferds Garten vor euch. Plötzlich erfüllt lautes Geschrei die Luft. Von Osten preschen in Fell gekleidete, speerschwingende Gestalten heran, Wut und Hass in ihren Gesichtern. Die Unsichtbaren, die euch schon seit Monaten beobachten, zeigen sich endlich.“

Gib den Helden Zeit, sich taktisch abzusprechen, in Formation zu gehen, sich zu verschanzen usw.

„Da, im Westen!“ schreit Filora ganz aufgeregt. Jetzt tauchen ähnliche Wesen auch aus dem Westen auf und drängen auf eure Position zu.“

Beide Gruppen treffen fast zeitgleich bei den Helden ein und ein wüster Kampf entbrennt, bei dem die Helden aber wegen ihrer Stahlwaffen deutlich die Oberhand haben dürften. Sobald jeder Held 10 SP ausgeteilt hat, werden diese nicht mehr behelligt, stattdessen bekriegen sich beide Fraktionen nun noch kurz untereinander, bis sie, ordentlich blessiert, von dannen ziehen.

Manawota erkennt den Ernst der Lage am schnellsten. Noch gegen Abend schickt er eine Nedermannin als Unterhändlerin ins Lager der Helden. Mit Geschenken (einem Tigerpelz, einer Bärenzahnkette, einer Elfenbeinspeerspitze und einem Faustkeil. Letzterer dürfte besonders das Herz von Prospektoren und Schmieden höher schlagen lassen, denn er ist aus Enduriumerz!) soll sie die Helden überreden, zum Lager des Stammes zu kommen. Diese Prozedur wiederholt sie nötigenfalls Tag für Tag; solange,



bis die Helden mitkommen.

Im Lager werden die Helden mit einem frischen Braten überrascht und ihnen wird per Hand und Fuß versucht zu erklären, dass sie sich den Nedermannen im Kampf gegen ihre Feinde anschließen sollen und dass ihnen dann viele Schätze als Belohnung winken. Sollten die Helden ablehnen, wird sie der Häuptling in Ruhe abziehen lassen, das Angebot aber noch zweimal wiederholen. Zwischenzeitlich werden die Helden auch ähnliche Angebote von den Affenmenschen erhalten.

Für die nachfolgenden Schlachten wird davon ausgegangen, dass die Helden auf der Seite der Nedermannen stehen.

ZEITTADEL DER KÄMPFE ZWISCHEN BEIDEN STÄMMEN:

Firun 1032 BF:

Die Jäger der Affenmenschen stellen und töten den Schamanen der Nedermannen, der gerade von einem Treffen mit Yetis, den Gesandten der nedermannischen Götzen, hinauf zum Winterlager wandert. Der Mord wird erst Anfang Tsa entdeckt, der Häuptling Manawota entreißt der alten Sippenführerin die Macht und ruft zum Krieg gegen die Eindringlinge auf.

Ab Phex 1032 BF:

Die Sippe der Nedermannen zieht in den Jagdgrund. Kleine Kriegertrupps durchstreifen das Land und greifen aus dem Hinterhalt immer wieder die Affenmenschen an. Bei den Gefechten kommt es zwar nicht zu Todesfällen, doch durch die ständigen Verletzungen fehlt es beiden Seiten an gesunden Jägern, was zu einer Hungersnot führt. Die Affenmenschen ihrerseits versuchen mit gezielten Attacken, den nedermannischen Häuptling auszuschalten, was aufgrund der Kraft Manawotas aber nicht gelingen

will.

Mitte Rondra 1032 BF:

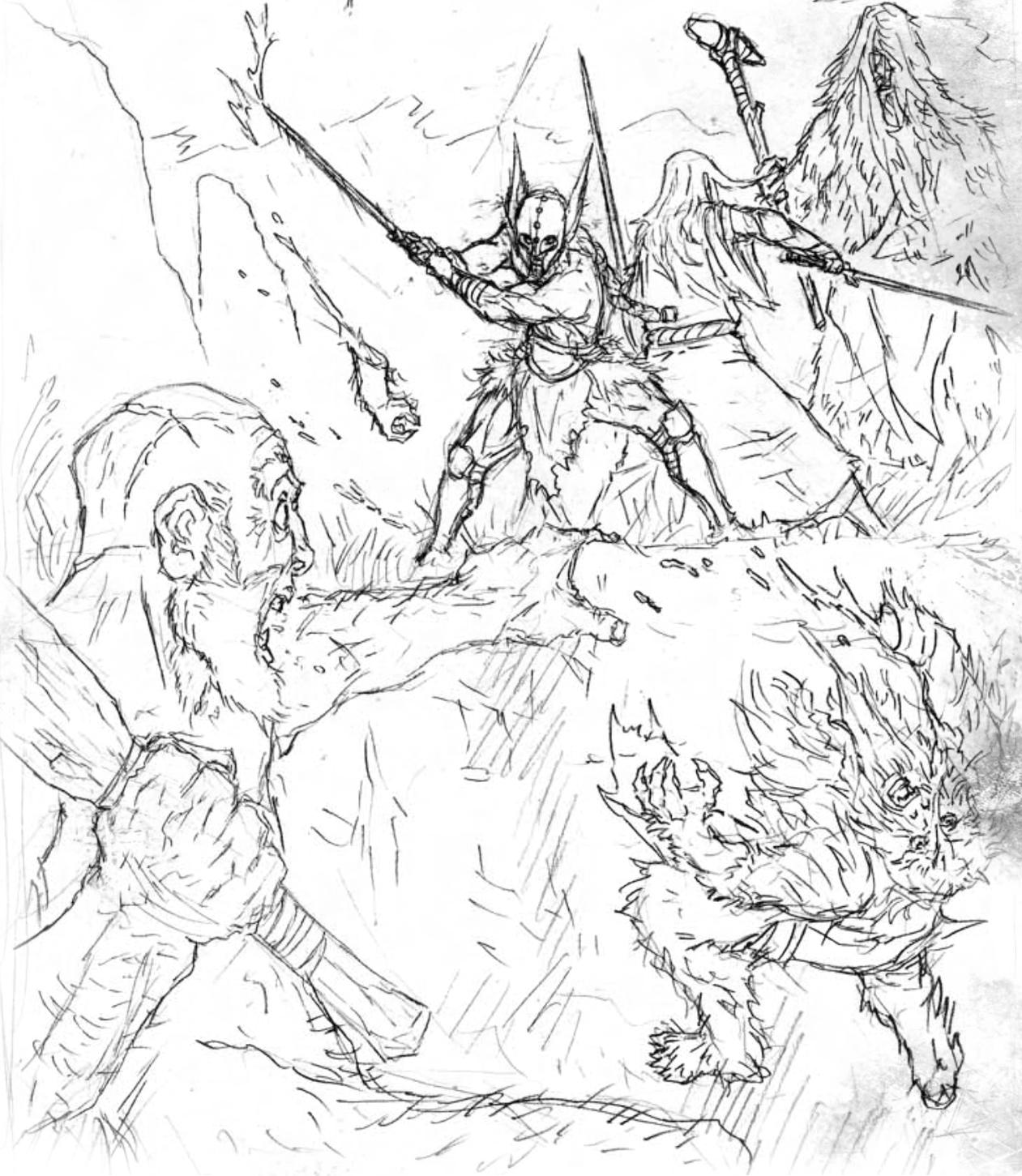
Die Helden erreichen Efferds Garten. Schon bald werden beide Gruppen auf die Neuankömmlinge aufmerksam und beginnen diese zu überwachen. Auch hierbei kommt es zu kleineren Gefechten. Währenddessen gelingt es dem Häuptling Manawota, zwei Affenmenschenweibchen und deren Nachwuchs zu entführen. Im Lager der Nedermannen herrscht Uneinigkeit über das Schicksal der Entführten: sollen sie gefressen oder als Druckmittel gefangen gehalten werden? Im Gegenzug entführen die Affenmenschen die Sippenälteste der Nedermannen.

Boron 1032 BF:

Unabhängig voneinander gelangen beide Seiten zu dem Schluss, dass die Helden beseitigt werden müssen. Am 30. Boron starten beide Seiten einen Großangriff auf das Lager der Helden.



DIE SCHLACHT UM EFFERDS GARTEN



Erste Schlacht in Efferds Garten: Drachenfeuer

Schon am nächsten Morgen will Manawota den Angriff auf die Höhle der Affenmenschen wagen. Was der Häuptling und die Helden jedoch nicht wissen ist, dass der Schamane der Affenmenschen einen Pakt mit dem Horndrachen Pyrii (affenmenschisch für Tod), einem jungen, doch überraschend schlaun Vertreter seiner Art, geschlossen hat. Mit dem Schamanen auf seinem Rücken greift er die anschleichenden Nedermannen und Helden an. Die Nedermannen sind nach der ersten Attacke in Panik, wurde doch gerade ihr Häuptling von dem Drachen gepackt und zerfetzt. Der Drache lässt sich nicht auf Bodenkämpfe ein und nutzt seine Flugfähigkeit aus. Auch die Helden sollten bald den Rückzug antreten, um sich im Lager zu sammeln. Wird dem Drachen zu stark zugesetzt (50 TP) so flieht er. Die Nedermannen fliehen Hals über Kopf in ihre Winterhöhle.

Wie bekämpft man einen Drachen?

Diese Frage wird die Helden umtreiben. Die Antwort läuft den flüchtenden Helden in Gestalt eines leibhaftigen Riesen über den Weg.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Aus der Klamm neben euch donnert ein tiefes Grollen, ihr greift zu euren Waffen, den Angriff des Drachen erwartend. Doch statt eines Drachen stürmt ein splitterfasernackter Riese durch die Klamm heran, überquert laut lachend die Ebene, ohne auf die für ihn hüfthohen Bäume zu achten, über die tief verschneite Ebene und springt mit einer gekonnten Arschbombe in das schon mit Eisschollen bedeckte Meer. Der Anblick des nackten Riesen hat euch so verblüfft, dass ihr eine Weile braucht, biss ihr die herannahende Flutwelle bemerkt“



Entweder klettern die Helden auf die Bäume, fliehen in höhere Lagen oder gehen in einer eiskalten Flutwelle baden. Der badende Riese wird von den Nedermannen Graak genannt und nutzt das Meer sowie die Geysire der benachbarten Klamm zur Entspannung. Mit einer Probe auf Sagen und Legenden erinnern sich die Helden an die vielen Erzählungen über die Feindschaft zwischen Riesen und Drachen. Mit diesem Verbündeten könnten sie den Drachen und die Affenmenschen besiegen. Nun müssen die Helden den Riesen nur noch überzeugen, gegen den Drachen zu kämpfen. Eine Drachenschuppe und ein Mammutbraten sollten genügen. Nun müssen die Truppen, sprich Nedermannen, gesammelt und überzeugt werden. Mit einem Riesenhaar oder dem Riesen vor der Höhle sollte dies aber gelingen. Evtl. statten die Helden die Nedermannenkrieger noch mit Waffen aus.

Zweite Schlacht in Efferds Garten: Die Riesenkeilerei

Die Schlacht wird binnen zweier Tage am Sommerlager der Nedermannen stattfinden. Während die Helden und Nedermannen mit den Affenmenschen kämpfen, ringt der Riese mit dem Horndrachen. Folgende Ideen können dir bei der Ausschmückung des Gemetzels helfen.



Riesenkollateralschaden

Die Schlacht der Nedermannen findet zu Füßen des Kampfes des Riesen mit dem Drachen statt, und die beiden riesigen Gegner geben mit Sicherheit keine Acht auf ihre Verbündeten. So kann es durchaus vorkommen, dass Graak versehentlich auf einen Kämpfer tritt oder ein Schlag mit einem Baumstamm den Drachen verfehlt und versehentlich mehrere Nedermannen / Affenmenschen / Helden durch die Luft schleudert (und einen bleibenden Eindruck hinterlässt). Lasse entsprechende Proben würfeln und verlange ruhig Aufschläge von bis zu +5 Punkten.

Neuschnee

Der Kampf findet im Neuschnee statt, da es während der letzten Nacht geschneit hat. Alle Kämpfer sinken knietief darin ein, gerüstete Helden gar noch tiefer. Ein Aufschlag von bis zu 4 Punkten auf Attacke, Parade und Ausweichen sind die Folge.

Dienerin des Namenlosen

Die Magierin wird, egal auf welcher Seite sie kämpft, versuchen, zwei Ivashim zu beschwören. Dabei überschreitet sie unbewusst die Kritische Essenz. Sofort geht ihre Kleidung in Flammen auf. Zudem werden W6 tote Gegner belebt, die auf alles einschlagen, was sich bewegt. Die Beschwörung klappt dennoch und so werden auch die beiden (unkontrollierten) Ivashim 2W6 KR



Andreas Kippes © 2012



DRAMATIS PERSONAE KAPITEL 4

Pyrii, der Horndrache

Pyrii ist um einiges schlauer und verschlagener als seine Artgenossen, seine Intelligenz reicht an die eines Menschen heran. Der Grund hierfür liegt in seinem Nest, einer vulkanischen Insel im Meer, auf der sich zwei Kraftlinien kreuzen.

Kampfwerte:

INI 11+1W6 LeP 90 AuP 120 RS 5 MR 10 GS 4/22

Biss: DK H AT 12 PA 8 TP 2W6+2

Klauen: DK HN AT 16 PA 12 TP 3W6+4

Horn: DK S AT 8 PA 3 TP 4W6+5 (fällt bei der Attacke eine 1-3, so ist der Held aufgespießt, GE und KK-Probe, bei Gelingen 1W6+2 SP)

Besonderheiten: fliegender Gegner, Flugangriff (Niederwerfen, 8), Gezielter Angriff (Klaue/Niederwerfen, 6), Großer Gegner

Kampftaktik: Bevor Pyrii zum Sturzangriff übergeht, bombardiert der Drache seine Opfer mit zwei Felsblöcken, die er in seinen Vorderpfoten mitführt. Er greift danach stets im Flug an und lässt sich nur schwer zu Boden zwingen. Ist er am Boden, beisst er wild um sich und wird nach 7 KR wieder versuchen aufzusteigen.

Gefolge: Meckerdrache *Myriixel*

INI 12+1W6 PA 6 LeP 15 AsP 15 RS 5 MR 10 GS 13

Flammenstrahl AT 15 TP 1W

Flugangriff, Fliegender Gegner, gezielter Flammenstrahl, Dupplicatus (ZfW 11)

Graak, der Frostriese

Graak wohnt in einem Tal in der Nähe des Jagdgrundes und nutzt das Wasser des Meeres zum Baden.

Kampfwerte:

Größe: 7 Schritt

LeP 150 AuP 280 MR 17 GS 13

RS 5 (sonst nackt)

Baumkeule DK NSP TP 1W20+10 AT 14 PA 13

Faust DK HNS TP 3W+8 DK HNS AT 15 PA 10

Besonderheiten: Sehr großer Gegner, Immunität gegen Kälte

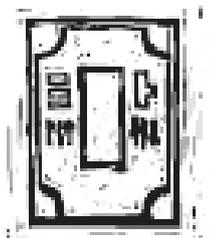
Kampfwiese: Graak wird immer versuchen seine immense Größe zum Einsatz zu bringen, indem er Felsbrocken der Umgebung herumwirft, Gegner meterweit schleudert, sie zertritt, herunterschlingt oder sie einfach in seiner Faust zerquetscht - hier ist Improvisation gefragt.

Nedermannenjäger / Affenmenschenjäger

LeP 35 RS 1 AT / PA / FK 15/11/12 (Holzspeer (BDK S.11), Faustkeil (BDK S.8), Geröllkeule (RA S.9)

Nedermannenstoßspeer (BDK S.75))

INI 9+W6Wuchtschlag, Niederwerfen, Festnageln



EPILOG

Die Schlacht ist geschlagen, doch wer hat wirklich gewonnen? Von den Affenmenschen und Nedermannen sind nur die Frauen und Kinder sowie jeweils drei oder vier Männer übrig - zu wenig, um als Stamm zu überleben. Vielleicht ist auch Filora bei den Kämpfen ums Leben gekommen.

Die Helden haben nun drei Möglichkeiten, diese Expedition zu Ende zu bringen:

1. König der Nedermannen

Die Helden können sich zum Anführer der Nedermannen aufschwingen und dieses Volk in eine goldene Zukunft führen. Noch bevor ein Monat vergangen ist, schließen sich die überlebenden Affenmenschen dem neuen Stamm an. Die nächsten Jahre werden schwer werden, da der Kampf viele Bäume zerstört hat und die Mammuts vertrieben wurden.

2. Weiter hinein ins Land der Riesen

Im Winterlager der Nedermannen befindet sich eine Karte, die den Weg ins Riesland weist. Eine Höhlenmalerei, die die Vorfahren des Stammes aufzeichneten, als sie nach langer Wanderung aus den Wäldern von Cromor über die Stadt der Riesen bis in Efferds Garten vorstießen. Die Karte muss erst noch entschlüsselt werden (entweder durch entsprechende Zauber, Talentproben (wobei Goblins hier einen deutlichen Vorteil haben, da sie über ähnliche Höhlenbilder verfügen) oder mit Hilfe einer überlebenden Nedermannin), da sie sehr abstrakt ist und eher markante Landmarken und Gefahren, als einen echten Weg, wie wir ihn auf Karten einzeichnen würden zeigt. Die Reise führt durch verschiedene Tunnelsysteme, durch tiefe Schluchten und durch eine Eishöhle in einem Gletscher bis nach Sumutul. Sumutul selbst ist ein weit verzweigtes, von Geysiren erwärmtes Talsystem nebst etlichen Höhlen, Wäldern und Bergseen. Die Herren Sumutuls sind die Riesen, von denen über zwei Dutzend dort leben. Das sind mehr, als je ein Aventurier gesehen hat. Zwischen den Füßen der Riesen leben die Ratten von Sumutul (Buch der Helden S.187): Menschen, Orks, Nedermannen, Tharai und Brokthar die sich von dem ernähren,

was die Riesen wegwerfen. Dabei geraten die Helden in den schon seit langem schwelenden Konflikt zwischen den Anhängern Sireks und des blinden Orksehers Oggo. Oggo wird die Helden, nachdem diese ihn gegen ein paar Schläger verteidigt haben, den Weg nach Ronthar weisen, da „sich dort euer Schicksal erfüllen wird“.

3. In die Heimat

Natürlich können die Helden auch versuchen, zurück nach Aventurien zu reisen. Das bedeutet, den beschwerlichen Weg durch die heulende Klamm ein weiteres Mal in umgekehrter Richtung zu durchwandern. Ideales Datum für den Aufbruch wäre der 12. Ingerimm 1033, gegen Mitte Praios erreichen die wenigen Überlebenden (lasse als Meister ruhig die letzten Söldner draufgehen) das „Tor der Welten“. Es liegt an dir, ob die „Walross“ erscheint (schwer beschädigt und mittlerweile eher ein Seelenverkäufer denn ein Schiff), um die Überlebenden und deren reiche Schätze aufzunehmen oder ob die Helden sich von hier aus erst mühsam weiter bis nach Paavi oder Eestiva durchschlagen müssen.

Der Lohn der Mühen

In jedem Fall haben sich die Helden, je nachdem wo sie ins Abenteuer eingestiegen sind, bis zu 2000 AP verdient. Zusätzlich können sie durch die erlebten Strapazen die Sonderfertigkeiten Eiskundig und Gebirgskundig verbilligt und ohne einen Lehrmeister erwerben.

Um die extremen Situationen zu repräsentieren, die sie durchgemacht haben, erhält jeder Held zwei SE auf Klettern bis zu einem maximalen TaW von 10. Jeweils eine SE erhält er auf Wildnisleben, Orientierung und Geographie - ebenfalls bis zu einem maximalen TaW von 10. Zwei SE können aus folgenden drei Talenten ausgewählt werden: Geschichtswissen, Magiekunde und Sagen/Legenden. Hierbei gilt kein Maximalwert.

Zuletzt erhält jeder Held die Möglichkeit dreimal Ausdauer verbilligt zu steigern.

Weitere SE sind je nach Erlebtem möglich und Meistersentscheid.



INGERIMMS RACHE



EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-6 SPIELER
VON ROLAND HOFMEISTER

INHALTSVERZEICHNIS

Prolog.....	46
Kapitel 1 - Unter Riesen.....	48
Ankunft in Sumutul.....	50
Im Lager des Sehers.....	54
Dramatis Personae.....	62
Kapitel 2 - Von Sumutul nach Ronthar.....	68
Abschied von Erzbart.....	80
Kapitel 3 - Das Ende einer Reise.....	82
Dramatis Personae.....	88
Bestiarum.....	89



PROLOG

Dieses Abenteuer ist die Fortsetzung von „Tore im Eis“ und greift das Schicksal der Rieslandfahrer um Filora di Süderstrand auf. Ziel des Abenteurers ist es, die Helden von Sumutul, der Stadt der Riesen, nach Ronthar, der Heimat des gleichnamigen Barbarenvolkes, und damit ins Herz des Kontinents zu bringen (immerhin eine Strecke, die der von Vinsalt nach Vallusa entspricht). Dabei wollen die Helden vor allem eines: den Fluch Ingerimms loswerden, den sie sich beim Überqueren des Ehernen Schwertes zugezogen haben. Aber zurecht gilt Ingerimm, den Ronthar auch als Ingror bekannt, als rachsüchtiger Gott - zerstörte er doch der Sage nach

vor rund 3000 Jahren mit Hilfe eines Kometen eine blühende Kultur, die seinen Zorn erregte und schuf so das Feuermeer ...

Geeignete Musik

Für dieses Abenteuer eignen sich vor allem epische Stücke, etwa der Soundtrack von Conan (sowohl der Originalfilm mit Arnold Schwarzenegger als auch die Neuverfilmung und das MMORPG), der Soundtrack zu Herr der Ringe (insbesondere der von „Die Zwei Türme“) und indianische oder schamanistische Musik (vor allem in Kapitel 1).

Zeitleiste

Ereignisse aus „Tore im Eis“

- 12. Ingerimm 1031: Die Expedition verlässt Riva mit Ziel Nuiuleiken.
- 18. Rajah 1031: Die Expedition findet Efferdane Süderstrands Karte ins Riesland.
- 30. Rahja 1031: Die Expedition erreicht das „Weltentor“ und beginnt den Aufstieg ins Eherne Schwert. Der Ingerimm-Geweihte Hasso Perloff verflucht die Expeditionsteilnehmer. Der BF der mitgeführten Waffen steigt um 3 Punkte.
- Mitte Rondra 1032: Die Helden erreichen „Efferds Garten“, ein gigantisches Binnenmeer im Ehernen Schwert, die Grenze zum Riesland.
- Boron 1034: Beginn der Schlacht um „Efferds Garten“.

Zukünftige Ereignisse:

- Mitte Rondra 1033: Die Expedition erreicht Sumutul. Der Fluch entfaltet seine volle Wirkung. Auf Anraten des blinden Orksehers Oggos brechen die Helden in Richtung Ronthar auf, um Ingerimms Groll zu besänftigen.

Je nachdem, auf welche Weise die Helden die Reise bestreiten, erreichen sie bereits in wenigen Wochen oder erst nach 140 Tagen Ronthar. Dort treffen sie auf den Feuerkleriker Hesperos, der ihnen bei der Sühne ihrer Schuld behilflich ist.



INGERIMMS RACHE

Hatten die Helden schon im Gebirge unter Ingerimms Fluch zu leiden, so kommt dieser auf dem Weg nach Sumutul erst recht zum Tragen. In seiner Wirkung ähnelt der Fluch einem permanenten Eisenrost und Patina, wenngleich sein Verlauf um einiges langsamer ist. In jedem Kampf, in dem eine Metallwaffe zum Einsatz kommt, steigt ihr BF um 2 Punkte und ihre TP sinken um 1 Punkt. Für je 10 TP, die ein metallenes Rüstungsteil erleidet, sinkt sein RS um 1 Punkt. Andere metallische Gegenstände verrotten innerhalb von Minuten.

Was in Aventurien noch störend, aber nicht sehr gefährlich ist (Metallwaffen gibt es an jeder Ecke), ist in

Rakshazar durchaus bedrohlich. Zwar stellen auch die Riesen ab und an Waffen aus Stahl her, diese sind jedoch viel zu groß und zu schwer für die Helden. Die nächste Kultur, die Waffen aus Metall in annehmbarer Größe herstellen kann, ist viele hundert Meilen entfernt und die meisten Gegner, egal ob Monster oder Kulturschaffende, sind mindestens doppelt so groß wie die Helden.

Seit ihrer Ankunft in Sumutul haben die Waffen der Helden bereits 4 BF-Punkte hinzugewonnen und ihre Rüstungen 1 RS verloren. Die meisten Metallgegenstände sind bereits verrostet.

LOSE ENDEN

Sollten die Helden in „Tore im Eis“ Freundschaft mit einer Frostwurmdame geschlossen haben, so ist diese hier erst einmal hinderlich, da Riesen alle Drachenartigen bis aufs Blut hassen (Götter/Kulte oder Sagen/Legenden +3, notfalls weiß auch die Drachin oder der nedermannische Führer um diese Tatsache). Die Drachin wird einen anderen Weg wählen und die Helden irgendwann am Fuße der Drachenberge abfangen. In diesem Abenteuer wird davon ausgegangen, dass Filora di Süderstrand, die Initiatorin der Expedition, noch lebt. Sie kann, wenn die Helden Hilfe brauchen, von dir als rettende Kavallerie genutzt werden. Von sich aus wird die Abenteurerin in Kapitel 1 nicht tätig werden. Sie ist von dem Wunsch beseelt, das Riesland zu erkunden und nach Süden zur Küste vorzustoßen, stimmt mit den Helden aber durchaus darin überein, dass es am sinnvollsten ist, sich zunächst darum zu kümmern, den Verfall der Expeditionsausrüstung aufzuhalten.

Drei Nedermannen führen die Helden ins Riesland, jeder mit etwa 50 Stein an in Efferds Garten erbeuteten Gegenständen beladen (Mammutfelle, Bärenpelze, Stoßzähne, Gold- und Enduriumkörner und ähnliches im

Wert von 100 TE je Held. Die Nedermannen führen die Helden auf denselben Pfaden, die der Stamm selbst einst ging, um nach Efferds Garten zu gelangen. Der letzte Teil des Weges führt durch ein natürliches Höhlensystem, das bis nach Sumutul reicht. Die Nedermannen folgen den Helden nicht in die Riesenstadt, sondern verlassen sie kurz vor dem Ausgang des Höhlensystems.





KAPITEL 1 UNTER RIESEN

SUMUTUL, DIE STADT DER RIESEN

Auf keinem anderen Flecken Deres leben so viele Riesen zusammen wie in Sumutul. Gut drei bis vier Dutzend Gigantenkinder hausen in dem weit verzweigten System aus Schluchten, Tälern, Höhlen und Tunneln, das von den kleineren Rassen in Ermangelung eines besseren Wortes „Stadt“ genannt wird. Häuser aus dünnen Wänden zum Schutz vor Witterungseinflüssen zu errichten käme keinem Riesen in den Sinn, wo doch die Urmutter Sumu so viele schöne Höhlen für ihre Kinder bereitstellt. Zur Not tut es aber auch der blanke Boden. Riesen macht es wenig aus, selbst bei eisigen Temperaturen zur Not mal einfach so unter freiem Sternenhimmel zu schlafen. Dennoch lassen sich bei genauerem Hinsehen auch „Bauwerke“ ausfindig machen - gewaltige Stelen beispielsweise, zusammengesetzt aus Bäumen, Schieferplatten und den Knochen von Drachen und riesigen Tieren. Sie geben einen Hinweis auf die ungefähre Lage der Stadt, was aber noch lange nicht bedeuten muss, dass man auch einen ihrer gefürchteten Bewohner zu Gesicht bekommt. Denn die Riesen, die dauerhaft in der Stadt leben, halten sich größtenteils innerhalb der Berge auf: In den von den Händen ihrer Ahnen geformten, weiträumigen Höhlen, in denen Felsvorsprünge und von immensen Kräften geformte Monolithen das Mobiliar bilden, haben sie ihre „Werkstätten“ eingerichtet. Dort lagern Handwerkserzeugnisse, die längst untergegangenen Völkern versprochen waren. Straßen gibt es keine, denn diese halten Riesen schlichtweg nicht für notwendig.

Warme Quellen und Geysire sorgen auch noch in 4000 Schritt Höhe für eine erträgliche Temperatur, so dass hier viele Kiefern und auch einige Kräuter wachsen.

Zudem weist Sumutul eine weitere Besonderheit auf, die es für das Riesland einmalig macht: Hier sind die astralen Flüsse noch in Ordnung und erlauben das Zaubern ohne Rücksichtnahme auf die Kritische Essenz. Ja, es scheint gar, als seien gewisse Zauber sogar einfacher zu wirken, vornehmlich jene, die dem Element Erz zugeordnet werden. Regeltechnisch bedeutet dies, dass Zauber mit dem Merkmal Elementar: Erz in Sumutul um 3 Punkte erleichtert sind.

Die Riesen sind nicht die einzigen Bewohner Sumutuls. Zu ihren Füßen und in ihren Höhlen hausen die „Ratten“, so nennen die Riesen das Gemisch aus Menschen, Orks, Trollen, Tharai und unzähligen anderen Völkern, das dort ein Leben im Verborgenen führt; immer in der Angst, dass ihr „Nest“ womöglich morgen schon von den Riesen entdeckt und „ausgehoben“ wird. Die meisten Ratten sind Verrückte, Geflohene oder Geächtete: Wesen ohne Zukunft, denen das ewige Verstecken und Weglaufen bereits so in Fleisch und Blut übergegangen ist, dass es ihnen schon vertrauter ist als die Hoffnung auf ein anderes Leben. Man sagt, Sumutul übe eine magische Anziehungskraft auf Verzweifelte und Hoffnungslose aus und manche seiner Einwohner berichten in der Tat von einer Art magischem Ruf, dem sie einst hierher folgten. So ist es auch nicht verwunderlich, dass sich unter den Ratten erstaunlich viele Magiebegabte finden.

Die heimlichen Untermieter der Riesen sind so sehr an ihre verborgene Lebensweise angepasst, dass sie keine Probleme mit dem Überleben zwischen den „umhertrampelnden Giganten“ haben - und manch einer empfindet diesen Zustand gar als bequem. Es gibt zwar



nicht allzu viel zu beißen, aber das Wenige reicht dennoch meist für eine karge Lebensweise aus. Man muss nur flink und geschickt genug sein, um das zu stehlen, was die Riesen liegen lassen. Niemand weiß genau, wie viele Ratten in Sumutul leben - es mögen einige hundert, vielleicht sogar tausende sein, doch ihr Kontakt untereinander ist so lose, dass dies niemand wirklich abschätzen kann. Die meisten wollen auch einfach nur ihre Ruhe haben. Die Ausnahmen bilden der charismatische Nordländer Sirek und sein erbittertster Gegner, der blinde Orkseher Oggos.

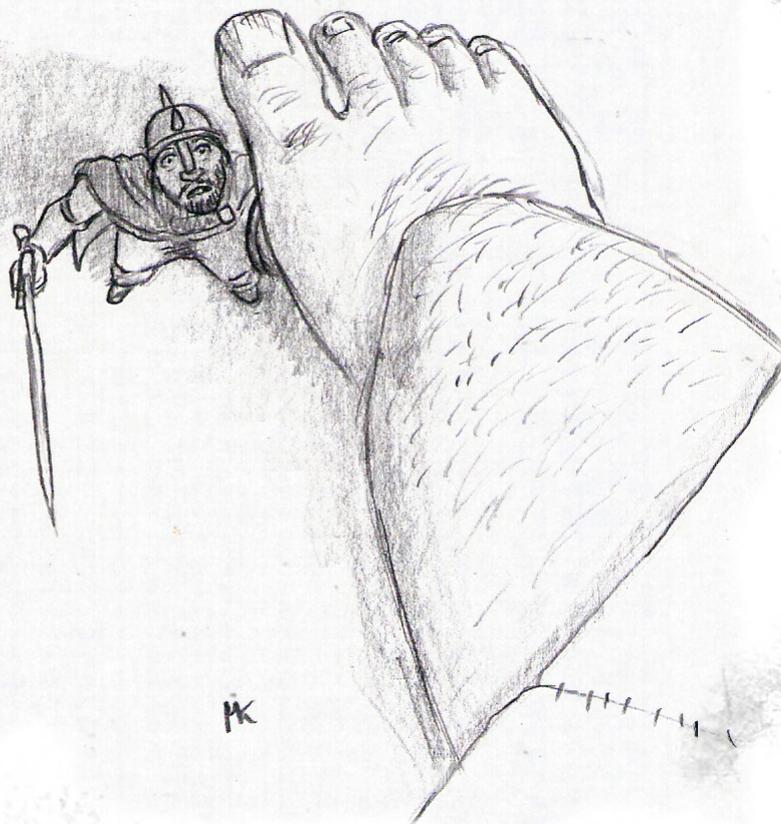
Leben unter Riesen

Das Leben in der Stadt der Riesen ist von Heimlichkeit geprägt. Des Nachts schleicht man sich in die Wohnstätten der Riesen, um nach Essen oder sonstigem Wertbarem zu suchen. Tagsüber hört man ständig die tiefen, vibrierenden Stimmen der sich unterhaltenden Giganten. Einige wenige alte Zauberkundige können

gar die Sprache der Gigantenkinder verstehen, besser, die Bedeutung der Worte erfühlen und wissen so, wann ein Riese sich bei seinem Nachbarn über „Ungeziefer in seiner Wohnhöhle“ beschwert.

Die Gebrauchsgegenstände der Riesen, wie Faustkeile, Ahlen zum Erstellen von Fellumhängen, Keulen, oder Trinkgefäße, sind... nun ja... riesig! Da auch die Anatomie der Riesen dem Goldenen Schnitt gehorcht, kann man davon ausgehen, dass die Hand eines solchen Giganten, gemessen vom Handgelenk bis zur Fingerkuppe des Mittelfingers, etwa einen Schritt beträgt. Des Weiteren gelten für die hier lebenden Riesen die Werte aus dem ZBA, S. 156.

Auch viele andere Bewohner Rakshazars dürften im Vergleich zu den Helden verdammt groß sein. So beträgt die Größe eines ausgewachsenen Trolls etwa 4 Schritt, und die Brokthar sind in der Regel zwei bis zweieinhalb Schritt groß.



ANKUNFT IN SUMUTUL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Wild gestikulierend deutet euer nedermannischer Führer auf den Ausgang der Höhle. Fahler Sonnenschein taucht ihn in ein mystisches Zwielflicht. Lautes, tiefes Brummen ist von irgendwo da draußen zu hören. Eure Fackeln flackern, Schatten tanzen an den Wänden. Unter euren Füßen bersten Knochen, wohl von Höhlenbären. Langsam nähert ihr euch der Öffnung, während der Nedermanne sich zurückzieht, zurück in Richtung Efferds Garten, zurück Richtung Heimat, Aventurien, von der ihr nun durch hunderte Meilen Gebirge, Eis, Schnee, und Kälte getrennt seid. Vor euch liegt das Land der ... Da! Ein riesiger Fuß stapft direkt vor dem Höhleneingang nieder! Wärt ihr nur einen Augenblick früher aus dem Tunnel getreten, hätte er euch unweigerlich zermalmt ... Dreckig ist er, Hornhaut so dick wie eine Faust. Der Fuß hebt sich ... gibt die Sicht frei auf einen weiteren Fuß, etwa drei Schritt vom ersten entfernt ... ein Riese! Ein Riese ist soeben über eure Köpfe hinweg gestiegen!“

Die Helden betreten das Riesland an einer Bergflanke Sumutuls, die gleich drei Riesen, zwei weiblichen und einem männlichen, als Heimstatt dient. Kaum haben die Helden riesländischen Boden betreten, stehen sie auch schon vor vielen, ungelösten Fragen:

Wo schlagen wir unser Lager auf?

Als erstes sicheres Lager bietet sich der Tunnelausgang an, durch den die Helden Sumutul erreichen. Am Berghang selbst wachsen einige Kiefern, Feuerholz ist also vorhanden. Zudem wird er von Murmeltieren bewohnt, die jetzt beginnen, sich für den Winter vollzufressen (Werte wie Biber ZBA, S. 141). Größtes Problem dürfte das Fehlen von zur Jagd geeigneten Waffen und Werkzeugen sein, da diese zu großen Teilen Ingerimms Fluch

zum Opfer gefallen sind. Hier schlägt die Stunde all jener Helden, die fleißig die Talente Wildnisleben, Holzbearbeitung oder Bogenbau gesteigert haben. Mit entsprechender Zeit und Probenaufschlägen von 3 bis 7 Punkten sollten die Helden primitive, aber brauchbare Waffen fertigen können. Wenn du der Meinung bist, dass die Helden es nicht schaffen werden, dann haben ihnen die Nedermannen aus Efferds Garten je einen Faustkeil und einen Holzspeer gegeben. (Für die Waffenwerte siehe BdK S. 8ff).

Wasser finden die Helden etwa eine halbe Meile entfernt an einem Bachlauf.

Wilde Kreaturen.

Wenn du willst und die Helden noch über funktionsfähige Metallwaffen verfügen, können sie hier auch noch auf verschiedene Überraschungen treffen:



1-4: Ein Bär (Höhlenbär, Firunsbär: ZBA, S.73) dringt von der anderen Seite in den Tunnel ein und will sich an den Vorräten der Helden zu schaffen machen.



5-7: Die Helden werden bei der Jagd in den Wäldern am Berghang von einem Riesenadler angegriffen:

INI 10+1W6 PA 4/6* LeP 65 RS 2 WS 6

Schnabel: DK H AT 12/12* TP 1W6+5

Krallen: DK H AT -/14* TP 2W6+3

GS 2/25* AuP 85 MR 8 GW 8

Jagd: +25 Beute: 200 Rationen Fleisch (zäh)

Besonderheiten: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff/Sturzflug/Verkrallen**, Gelände (Gebirge), Großer Gegner * am Boden/in der Luft **

Kampftaktik:

Bei einem Gezielten Angriff führt der Riesenadler einen Sturzflugangriff aus, packt sein Opfer und trägt es weg, um es in sein Nest zu bringen und es seinen Jungen zum Fraß vorzuwerfen. Greift das Opfer den



Riesennadler während des Fluges an, kann es passieren, dass dieser den Helden einfach fallen lässt:

 8-12: Die Helden stoßen bei einer Erkundungstour auf eine Gruppe (1W6 + Anzahl der Helden) „Ratten“, die gerade dabei sind, einen riesigen Haufen Knochen, Fäkalien und Unrat (der „Hausmüll“ eines Riesen) zu durchwühlen. Die „Ratten“ (W6) 1-2 reagieren gereizt und greifen an (Für die Werte siehe Dramatis Personae); 3-4 reagieren nicht auf die Helden und ziehen sich zurück, sobald diese sich nähern; 5-6 sprechen die Helden in einer unverständlichen Sprache an und ziehen sich nach einiger Zeit friedlich zurück.

 13-16: Die Helden stoßen auf einen verärgerten Troll, der sie sofort angreift (Werte ZBA S. 182).

 17-19: Ein Riese stapft über den Weg der Helden. Verstecken sie sich, wird der Gigant an ihnen vorbei laufen; ansonsten nimmt er einen Findling und schleudert ihn lustlos in Richtung der Gruppe.

 20: Die Helden werden Zeugen eines Kampfes zwischen einem Gletscherwurm und einem Riesen. Nach den Ereignissen in Efferds Garten sollte den Helden klar sein, dass sie hier nichts ausrichten können und besser das Weite suchen sollten.

Warum verfallen unsere Waffen und wie können wir das stoppen?

Hier bietet es sich an, die Geschehnisse am „Tor der Welten“ zu rekapitulieren. Mit einer Probe auf Götter und Kulte +4 erahnen die Helden, dass sie sich den Zorn Ingerimms zugezogen haben. Ihnen sollte schnell klar werden, dass nur ein Priester des Schmiedegottes den Fluch brechen kann. Dumm nur, dass der nächste Ingerimmgeweihte jenseits der Drachenberge bzw. des Ehernen Schwertes lebt. Ein Reversalis Eisenrost hebt

die Wirkung des Fluches kurzzeitig auf, führt aber zu unerfreulichen Nebeneffekten: Nach Ablauf der Wirkungsdauer zerfallen die Waffen augenblicklich zu rostigem Staub, Rüstungen beginnen zu glühen (Feuerschaden), Büsche in der Nähe der Helden entzünden sich spontan. Leichte Erschütterungen sind in der Erde bemerkbar, ein Grollen ertönt aus der Ferne und weitere, unheilvolle Zeichen nach deinem Geschmack erscheinen.

Nach etwa einer Woche tauchen die ersten Späher Og-

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Am Horizont dämmt es schon, als du weiter unten ein Licht entdeckst. Es bewegt sich, langsam aber stetig. Eine Fackel! Jetzt erkennst du es genauer: Da kommt eine Gruppe Personen direkt auf euch zu!“

gos auf.

Gib den Helden Zeit, entsprechende Vorbereitungen zu treffen. Die herannahende Gruppe besteht aus Grom und Pack, zwei schwarzpelzigen Orks, sowie der tulamidisch anmutenden Sanskitarin Josabeth. In der folgenden Szene wird davon ausgegangen, dass zumindest ein Held Orkisch versteht. Sollte das nicht der Fall sein, wird Josabeth mit den Helden reden. Da sie Sanskitarisch, eine Mischung von Alt-Ramsharj und Ur-Tulamymdia, spricht, müssen die Helden erst eine Probe auf Sprachen Kennen Tulamymdia mit Aufschlägen von bis zu 9 Punkten ablegen, um Josabeth zu verstehen. Misslingt die Probe, versucht es Josabeth mit eindeuti-

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Es sind zwei Orks und eine dunkelhäutige Frau, die sich euch nähern. Bedrohlich baut sich einer der Orks vor euch auf. „Ihr kommt alle mit. Oggos weiß, dass ihr da seid. Wir bringen euch zu seiner Höhle. Los, mitkommen!“

gen Gesten.

Wenn die Helden fragen sollten, wer dieser Oggos denn sei, wird der Ork Folgendes antworten: „Oggos spricht mit den Geistern. Oggos sah euch und sagte zu Grom,



mir und Josabeth: Los, geht und holt sie.“

Wenn die Helden nach dem Wohin fragen, wird der Ork antworten „Siehst du das Tal dort unten? Wir werden in diese Richtung gehen, zwei Tage lang. Und dann über einen Gletscher bis zu Oggos Höhle. Passt bloß auf,

dass die Riesen uns nicht sehen!“

Wenn die Helden sehr ärmlich erscheinen, sprich, bereits Rüstung und Waffen verloren haben, erhalten sie von Pack je einen Holzspeer.

RAKSHAZARISCHE SPRACHEN FÜR AVENTURIER

Wo ein Myranor-Reisender noch auf Altgüldenländisch oder Saga-Thorwalisch zurückgreifen und sich so mehr recht als schlecht in der Ferne durchschlagen kann, steht ein Riesland-Reisender vor einem ungleich größeren Problem: Niemand weiß so recht, was die da im Osten reden. Dabei gibt es hier durchaus Sprachen, die für aventurische Ohren zumindest vertraut klingen.

Goragari

Ähneln dem Angram der aventurischen Zwerge, hat sich seitdem aber weiterentwickelt und wurde stark vereinfacht. Noch heute hat es den typischen Klang der alten Zwergensprachen, weist in Teilen aber auch eine gewisse Ähnlichkeit zum Zhayad auf.

Komplexität: 19

Gesprochen von: allen Faulzwerge, bei den Irrogoliten aber nur selten

Verwendete Schrift: Rogari Glyphen.

Rogorakshi

Rogorakshi ist die Sprache der Irrogoliten. Bei der Trennung von ihren "verdorbenen Vettern" wollten die Irrogoliten sich auch sprachlich abgrenzen und verwendeten zunächst wieder Angram. Das heutige Rogorakshi entstand aus einer Vermischung dieser Sprache mit vielen Bestandteilen diverser anderer Zungen des Rieslandes. Den größten Einfluss hatte dabei das Alt-Ramshariji der Remshen, mit denen die Irrogoliten damals am meisten Kontakt hatten.

Komplexität: 18

Gesprochen von: Irrogoliten

Verwendete Schrift: Irrogolosh Glyphen

Kawash

Raue, harte Kehlsprache der Trolle, mit (für Menschen) schwer aussprechbaren Lauten. Dominierend sind Silben mit den Lauten "K", "R", "SCH", "CH". Wird in einer leicht abgewandelten Form (Dialekt) auch von Yetis gesprochen. Dem aventurischen Trollisch ähnlich, wenngleich es härter klingt.

Komplexität: 15. Für Nicht-Schratige nur bis TaW 10 steigerbar

Gesprochen von: Trollen, Yeti

Verwendete Schrift: Trollische Raumbilderschrift, Kaloksho / Dialekte: Trollisch und Yeti



Ur-Tulamydia

Sprache der Kunkomer. Eigentlich schon kein reines Ur-Tulamydia mehr, sondern vielmehr ein riesländischer Dialekt jener Sprache, der härter (Ein Tulamide würde wohl sagen: „barbarischer“) klingt.

Komplexität: 18

Gesprochen von: wenigen Gelehrten (vor allem Zeloten)

Verwendete Schrift: Ur-Tulamydia

Sanskitarisch

Entstand aus der Vermischung von Alt-Ramsharij, der Sprache der Remshen, und Ur-Tulamydia.

Komplexität: 18

Gesprochen von: Sanskitaren, vor allem aus der Oberschicht und dem Adel

Verwendete Schrift: Sanskische Haken

Alt-Orkisch

Eine dem Hochorkischen verwandte Sprache, allerdings etwas komplexer als diese. Wer Ologhaijan spricht, kann sich gut in Alt-Orkisch ausdrücken.

Komplexität: 16

Gesprochen von: einigen wenigen Orkschamanen

Verwendete Schrift: keine

Olurkha

Das Alltagsorkisch der rakshazarischen Orkkulturen stellt eine Vereinfachung des Alt-Orkischen dar. Trotz vieler unbekannter Vokabeln, vor allem Lehnwörter aus Gmer und Angurak, kann sich ein Sprecher des Oloarkh einigermaßen mit rakshazarischen Orks unterhalten.

Komplexität: 14

Gesprochen von: Orks, einigen Slachkaren und Nedermannen

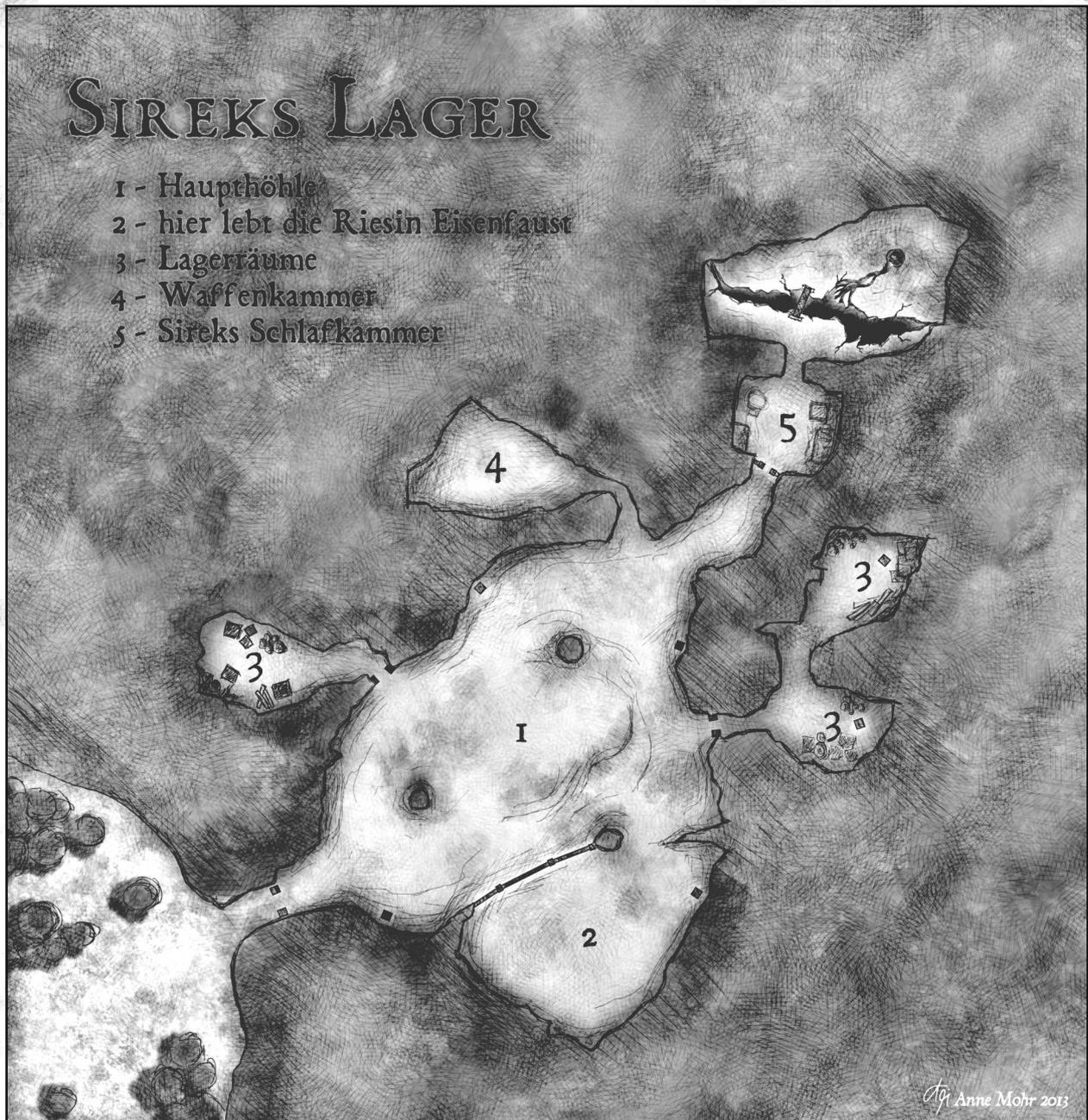
Verwendete Schrift: keine eigene, Schamanen nutzen gelegentlich Nedram-Runen



IM LAGER DES SEHERS

Das Lager des Sehers liegt in einer kleinen Grotte, die durch einen steil abfallenden Schacht mit der Wohnhöhle eines Riesen verbunden ist. Zum Lager gehören neben Oggos, Grom, Pack und Josabeth noch die weißpelzige Orkin Yaksh, die Brokthar Urel sowie der Nerdermanne Sem*spuckt ins Gesicht des Gegenübers*u

und der magisch begabte Tharai Skhaa'zzhh. Die Gruppe lebt schon seit Jahren relativ unbehelligt in der Höhle; Oggos konnte sogar freundschaftlichen Kontakt zum jüngsten Riesen in der anliegenden Höhle, den die Gruppe „Erzbart“ nennt, aufnehmen. Das Ganze änderte sich, als der Nordländer Sirek begann, mit Hilfe



eines von Riesen geschmiedeten Schwerts andere Gruppen zu unterjochen und es so schaffte, sich zum heimlichen Herrscher der Ratten aufzuschwingen. Oggos träumt seit dieser Zeit vom Tod, dem Untergang der Ratten und Riesen sowie purpurnen Flüssen aus Blut. Darum versucht die Gruppe um den Seher alles, um Sireks Vorhaben zu stören, wo es nur geht. Vor einem Jahr kam zu diesen Träumen von Tod und Untergang ein neuer Traum hinzu: Von den Bergen steigen Menschen herab und der purpurne Blutfluss wandelt sich zurück zu Wasser.

Die Helden werden von Oggos und seinen Gefährten freundlich empfangen und mit frischer Nahrung, warmer Kleidung und vor allem Wissen über Rakshazar versorgt.

Was die Helden von wem erhalten bzw. lernen können:

Oggos (alter, blinder Ork, fast zahnlos, sitzt den ganzen Tag nahe dem Schacht) kann den Helden Olurkha, den Orkdialekt Rakshazars, beibringen. Außerdem gibt der blinde Ork auch gern sein Wissen über Heilkunde Gift und Pflanzenkunde Rakshazars weiter (TaW Lehren 17, Heilkunde Gift 14, Pflanzenkunde 17).

Grom und Pack (zwei schwarzpelzige Orks, Brüder, ihrem Vater Oggos bedingungslos ergeben) können den Helden mit Rüstungen (Brustplatten aus Leder, Fellumhänge, Streifenschurze aus Tigerfell) und Waffen (Steinerne Streitäxte (BdK S. 15), Sichelkeulen (BdK S. 97), einem Tropfenschwert (BdK S. 22), sowie Speeren mit Beinspitzen (BdK S. 16)) aushelfen. Des Weiteren können die beiden Orks den Helden diverse Kampffertigkeiten beibringen (TaW Lehren 7, Kampffertigkeiten nach deiner Wahl).

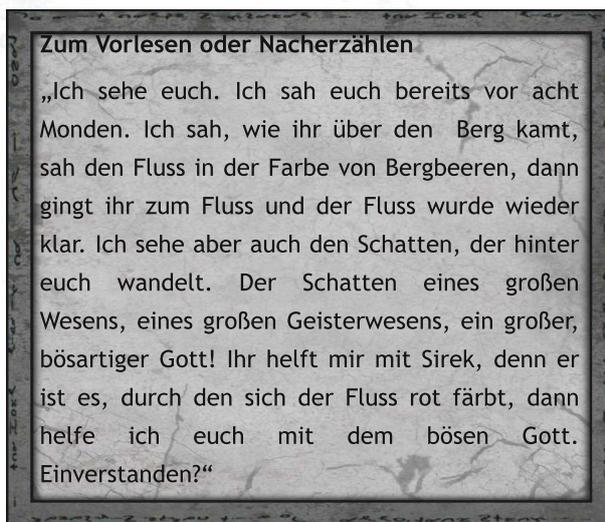
Josabeth (sehr jung, schwarze Haare, Lumpen, schüchtern) kann die Helden in Sanskitarisch und Gmer (im kurotanischen Dialekt) unterrichten. Allerdings ist im Umgang mit ihr etwas Vorsicht vonnöten, denn sie scheint kaum greifbar zu sein: Schon kleinsten Berührungen weicht die scheue Frau aus.

Urel (groß, schlank, agil, rothaarig, borkige Haut) interessiert sich nicht sonderlich für die Helden, es sei denn, sie sind männlich. Dann versucht die Brokthar sie zu verführen, sehr zum Missfallen der scheuen Josabeth. Lassen sich die Helden auf das Liebespiel ein, steht ihnen eine lange, anstrengende und teils brutale Liebesnacht bevor (KO-Probe+5, bei Gelingen 2W, bei Misslingen 3W Ausdauerschaden. Zudem Broktharisch maximal auf 3, da vor allem sehr explizite Begriffe aufgeschnappt werden können.)

Semu*spuckt ins Gesicht des Gegenübers* ist eine gute Lehrmeisterin in allen Belangen der Wildnis (TaW Lehren 10, Wildnistalente 14).

Skhaa'zzh faucht die Helden die meiste Zeit an und hält sich ansonsten eher im Hintergrund.

Sobald sich die Helden akklimatisiert haben, wird Oggos sie zu sich rufen und mit ihnen reden.



Von Oggos können Sie folgende Informationen erhalten:

Informationen über Sirek:



Sirek ist seit etwa 3 Jahren in Sumutul und niemand weiß, woher er kam (+).



Er hat die Riesin Eisenfaust dazu gebracht, ihm ein Schwert zu schmieden, eine wahre Götterklinge (+)!





Das Schwert heißt Nazgaril und ist angeblich einem mächtigen Gott geweiht (+).



Zwei Trolle sollen seine Leibwächter sein. (eigentlich -, es sei denn, deine Heldengruppe ist zu stark).



Mindestens 200 Ratten von Sumutul hören mittlerweile auf sein Kommando (+ tatsächlich sind es sogar mehr) und rüsten sich für ein Ereignis, das „das große Schlachten“ genannt wird (+).



Sirek ist ein Schwertmagier (-) oder mächtiger Zauberer (-).



Er nutzt einen besessenen Trolschädel als Ritualfokus (fast wahr).



Wenn der Schädel zerstört oder das Schwert vernichtet wird, dann ist auch die Macht Sireks gebrochen(+/-). Seine Pläne werden um Jahre zurückgeworfen, seine Macht aber nicht gebrochen).

Informationen über Sumutul:



Sumutul ist die Stadt der Riesen, wir leben hier nur in ihrem Schatten und laben uns wie Ratten an ihren Hinterlassenschaften.



Sumutul ist groß! Selbst ein Riese braucht eine Woche, um Sumutul zu umrunden.



In Sumutul leben viele Riesen. Mehr als alle Finger an beiden Händen zusammen.

Informationen über den Fluch:



Der Fluch stammt von einem wütenden Gott.



Der Fluch könnte von Ingor stammen.



Ingor ist ein böser, zerstörerischer Gott. Er hat vor tausenden von Jahren einen feurigen Hammer auf die Gläubigen eines anderen Gottes geworfen und deren Zivilisation zerstört. Dort wo der Hammer auftraf, ist noch heute ein riesiger Feuersee.



Die Ronthar verehren ihn als ihren Hauptgott.



Die Ronthar sind eine broktharische Kriegerkultur und haben ein mächtiges Königreich am Feuersee errichtet.

DER LANGE SCHATTEN DER VERGANGENHEIT

Die Gegend rund um das Lager Sireks war schon mehrmals Schauplatz diverser mystischer Ereignisse. Vor Urzeiten wurde hier ein dem Namenlosen geweihter Troll, der die Bewohner Sumutuls zum Kriegszug gegen die Elfen aufwiegeln sollte, von einem wütenden Riesen erschlagen. Der Feldzug fand dennoch statt, allerdings nahmen daran viel weniger Riesen teil, als es der Gott ohne Namen sich erhoffte. Der Troll, Kerulz mit

Namen, erhob sich vor über 700 Jahren zu neuem (Un-)Leben und war drauf und dran, einen neuen Riesenfeldzug auszulösen. Gerade noch rechtzeitig konnten eine Rondra-Geweihte und eine Riesin den Troll töten. Der Preis war hoch: Die Knochen der Geweihten liegen im heutigen Schädelheiligtum (7), die Riesin wurde mit einem Fluch beladen und liegt seit sieben Jahrhunderten, von Schmerzen gequält, in der Haupthöhle (2).



INS LAGER DER FEINDES

Das Lager Sireks ist 2 Täler entfernt, was in etwa einer Wegstrecke von 3 Tagesreisen entspricht. Für Zufallsbegegnungen kann die Tabelle von „Ankunft in Sumutul“ verwendet werden, allerdings mit folgenden Modifikationen:

1-4 Gelände Hindernis: Die Helden stehen vor einem Felsrutsch und müssen umkehren und einen anderen Weg finden. Natürlich können sie auch mit einer Probe auf Klettern +6 versuchen, über das lose Geröll zu kommen. Schaffen sie die Probe nicht, rutschen sie auf dem Geröll ins Tal (4W Schaden).

Sollten die Helden bei Ihrer Reise auf „Ratten“ stoßen, können sie versuchen, sich mit diesen zu verständigen. Je näher die Helden aber Sireks Lager kommen, desto abweisender werden die „Ratten“.

Sireks Lager ist so ziemlich das Gegenteil eines normalen Rattenlagers. Statt unauffällig zwischen Bäumen oder in Erdlöchern und Höhlen verborgen, haust Sireks Schar direkt in Eisenfausts Wohnhöhle. Die Kerngruppe besteht aus etwa 150 „Ratten“; weitere Gruppierungen, die unter Sireks Kontrolle stehen, hausen in den umliegenden Tälern. Rings um das Lager sind bunt bemalte und mit teilweise morbiden Schmuck (Knochen von Mensch, Ork, Mahr und Drache) behangene Pfähle

aufgestellt. Gruppen von Wächtern durchstreifen die umliegenden Berge, um Eindringlinge abzufangen.

Die Helden haben zwei Möglichkeiten:

1) Sie lassen sich von einer Patrouille abfangen.

Wenn sie sich entwaffnen lassen, werden sie direkt zu Sirek gebracht. Die gefangenen Helden werden erst einmal nicht als Bedrohung gesehen, vielmehr glaubt man, sie würden sich dem Lager anschließen wollen. Kommt es zum Kampf, wird eine der „Ratten“ in ein Widderhorn blasen und so das gesamte Lager in Alarmbereitschaft setzen.

2) Sie umgehen die Wachen.

Wenn die Helden mehrere Schleichen- und Verstecken-Proben, jeweils mit Aufschlägen von +4 bis +10, je nach Gelände (weniger an bewaldeten Hängen, mehr auf Eis- oder Geröllebenen) und Tageszeit (bei Nacht deutlich einfacher (Malus von 3 Punkten)) geschafft haben, landen sie vor dem Eingang zur Höhle. Der weitere Verlauf hängt davon ab, ob die Helden sich zum Schädel durchkämpfen wollen oder die Chance nutzen, in den Stamm aufgenommen zu werden.

MIT DEN RATTEN QUIEKEN – DER PHEXGEFÄLLIGE WEG

Wenn sich die Helden der Patrouille ergeben oder sich mitten im Lager offenbaren, gibt ihnen Sirek die Möglichkeit, sich seinem Stamm anzuschließen.

Aufnahme ins Lager

Das Lager kennt drei Stufen der Mitgliedschaft: Die erste Stufe sind die „Rattenwelpen“, zu denen die Helden per Handschlag und Präsentation vor dem versammelten Stamm ernannt werden. Die Stufe der „Ratten“ erreichen die Helden durch eine Reihe besonderer Taten. Sie sollen zuerst eine seltene Bergblume pflücken,

dann einen Riesen beklauben und schließlich eine Bedrohung für den Stamm vernichten.

Eine Bergblume pflücken:

Was auf den ersten Blick wie ein Kinderspiel erscheint, entpuppt sich bei genauerem Hinsehen als durchaus riskantes Unterfangen. Der auch in Aventurien bekannte Gletscherenzian wächst hoch oben, nahe der Eisgrenze auf knapp 3500 Schritt. Führe den Helden hierbei ruhig vor Augen, warum sie nicht einfach wieder über das Eherne Schwert zurückmarschieren kön-



nen. Verlange Kletternproben mit Aufschlägen von mindestens 8 Punkten, beschere den Helden Schneestürme, die hier auch im Sommer nichts Ungewöhnliches sind und lass sie auch auf verärgerte Yetis (ZBA S. 188) treffen, die genau diese Blume als Stammesheiligtum verehren. Nerve die Helden dabei ruhig mit elementaren Mindergeistern von Luft, Fels und Eis.

Einen Riesen beklaunen:

Die Helden sollen die „Puppe“ des Riesenmädchens „Goldlöckchen“ klaunen. Dabei handelt es sich um den sanskitarischen Prinzen und Abenteurer Halef ibn Amin, Onkel des letzten Sultans von Ribukan, der vor 40 Jahren in die Gefangenschaft der Riesen geriet und seit dieser Zeit das Haustier und liebstes „Spielzeug“ des Riesenmädchens ist. Da Goldlöckchen öfter, teilweise sogar Wochen lang, vergisst ihn zu füttern, hat sich der einst recht beliebte Prinz in dem Käfig, in dem er gehalten wird, zu einem alten, dünnen, sehnigen Eremiten gewandelt. Seinen Glauben an den Namenlosen gab der Prinz vor etwa 40 Jahren auf, da ihn sein Gott offensichtlich nicht befreien konnte oder mochte. Seit her verehrt Halef ibn Amin die Riesen als göttliche Wesen und wird sich nicht so leicht von seiner „Schutzgöttin“, dem Riesenmädchen, trennen wollen. Der Eremit lebt in einem winzigen Holzkäfig, den die Riesin mit sich trägt. Gelegenheiten zur Entführung bieten sich des Nachts, wenn Goldlöckchen schläft, oder während des Tages, wenn die Riesin badet usw. und dabei abgelenkt wird. Biete den Helden eine spannende Verfolgungsjagd, nachdem Goldlöckchen das Verschwinden ihrer „Puppe“ bemerkt hat, und gönne den Helden Verstecken- und Schleichenproben mit ordentlichen Aufschlägen (dass diese aber nur bei einem Versagen von insgesamt mehr als 4 Punkten Folgen haben, brauchst du den Spielern nicht auf die Nase zu binden. Goldlöckchen ist nämlich kurzsichtig ...). Missglückt den Helden trotzdem die Flucht, müssen sie sich mit einem wütenden Riesenmädchen auseinandersetzen (Werte siehe Dramatis Personae).

Bedrohung für den Stamm:

Hier müssen sich die Helden mit einer gleichgroßen Gruppe von Cromor-Brokhthar (BDH S. 124) anlegen, die

hier in Sumutul den Riesen Weißauge (so genannt da er auf einem Auge erblindet ist) jagen und auch vor Angriffen auf „Ratten“ und andere Riesen nicht zurückschrecken. Die allesamt weiblichen Kriegerinnen verlassen sich im Kampf auf möglichst gemeinsam geführte Angriffe auf einzelne Gegner, die sie dann in verschiedenen Distanzen gleichzeitig bekämpfen. Zur anfänglichen Schwächung, aber auch während eines andauernden Kampfes setzen sie ihre Kurzbögen und Wurfspere ein.

Erfahrene Cromor-Kriegerinnen:

Kampfwerte:

LeP 40 AuP 42 MR 3 WS 8 GS 6

RS 4 (Fellkleidung, Lederzeug, Verhornung)

Barbarenspeer: INI 9+1W6 AT 15 PA 11 TP 2W+4 DK 5

Wurfspeer: INI 12+1W6 FK 19 TP 1W6+4

Ausweichen 8

Insgesamt vergehen etwa drei Monate, bis die Helden zu vollwertigen Mitgliedern aufsteigen können. In den dritten Rang des Stammes, den der „Rattenherren“, steigen nur die besonders gewitzten, stärksten und mutigsten Ratten auf. Erkläre einem Helden, der sich bei den Prüfungen besonders hervorgehoben hat, dass Sirek ihn beim nächsten Neumond zum „Rattenherren“ erheben will. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass all die Aufgaben kein Problem für die Helden darstellen. Wenn die Helden trotzdem scheitern, dürfen sie die Proben beliebig oft wiederholen.

Leben im Lager und gesellschaftlicher Aufbau.

An oberster Stelle des Lagers steht Sirek, der an die Rattenherren Aufgaben vergibt und den Ratten Hoffnung auf eine bessere Zukunft schenkt. Seine Autorität gründet sich auf verschiedene Umstände: Erstens hält der Nordländer die Riesin „Eisenfaust“ unter Kontrolle, zweitens besitzt er eine stählerne Klinge, die eben von jener Riesin geschmiedet wurde und angeblich sogar Felsen spalten kann (nur eines der Wunderdinge, die man diesem Zweihänder nachsagt), drittens soll Sirek über magische und karmale Kräfte verfügen, Wunden heilen, Angst nehmen und mit Hilfe des Trollschädels





sogar mit Göttern reden können. Ausgewiesenes Ziel des Heilsbringers ist es, die „Ratten von Sumutul“ zu einen, die Riesen unter seine Knute zu zwingen und mit deren Hilfe das Riesland zu erobern, um ein ewig währendes Reich zu gründen, in dem es Nahrung im Überfluss gibt und alle Mitglieder der kleineren Rassen glücklich und zufrieden leben.

Direkt unter Sireks Kommando stehen die Rattenherren, denen ebenfalls magische Macht nachgesagt wird, die ihnen Sirek verliehen haben soll. So können sich angeblich einige von ihnen in Werratten oder Werflerermäuse verwandeln oder besitzen die Möglichkeit, den Geist von Tieren zu beherrschen. Die Aufgabe der Rattenherren ist es, Expeditionen im Namen Sireks an-

zuführen und neue Stämme zu unterwerfen sowie wichtige Ressourcen zu erbeuten. Dabei werden sie von beliebig vielen „Ratten“ unterstützt. Insgesamt gibt es 11 Rattenherren, wobei selten mehr als fünf gleichzeitig im Lager anzutreffen sind.

Die „Ratten“ und „Rattenwelpen“ wiederum erledigen alle Arbeiten des täglichen Lebens, etwa die Nahrungsbeschaffung und das Herstellen von Waffen und Werkzeugen.

Irgendwo dazwischen steht die Riesin „Eisenfaust“, die, gebunden durch Sireks Macht, im hinteren Teil der Haupthöhle haust und sich kaum bewegen kann, ohne von höllischen Schmerzen geplagt zu werden. An Nahrung bleibt der riesigen Höhlenbewohnerin nicht viel: Ab und zu gelingt es ihr, eine „Ratte“ zu fangen und hin wieder darf sie sich an Feinden und Verrätern laben, die man ihr vorwirft. Sie ist das leuchtende Beispiel für Sireks Kontrolle über die Riesen, Verheißung einer besseren Zukunft und Grundpfeiler seines Prophetendaseins zugleich.

Die Örtlichkeiten im Lager

1) Haupthöhle:

Hier leben und arbeiten die Ratten. Über großen Feuern werden Fleisch gegart, an ledernen Rüstungsteilen gearbeitet und Waffen und Werkzeuge aus Stein und Bein hergestellt. Andernorts werden Kupfer verhüttet und (qualitativ sehr schlechte) Bronze oder Messing gegossen. Die Decke ist schwarz vom Ruß unzähliger Lagerfeuer.

2) Hier lebt die Riesin Eisenfaust.

3) Lagerräume für Nahrung, Pelze usw.

4) Waffenkammer:

Hier werden nur die besten Waffen gelagert, einfachere Waffen führt fast jede Ratte mit sich herum. Die Kammer wird von einem Rattenherren bewacht (Inhalt: 5 Bronzedolche mit einem Grund-BF von 5 statt 3 (BdK, S. 18); ein Schlachtenaxt BF 4 (BdK, S. 20); ein erbeutetes Schlachtschwert (BdK, S.35) ein langer Echsen-schwanz (BdK, S.45); ein Sichelschwert (BdK, S.82) ein orkischer Gorkrush (BdK, S. 91) sowie zwei Dutzend Steinbeile (BdK, S.14). Außerdem lagern hier zehn Paar lederne Armschienen und fünf Lederrüstungen (Werte wie BdK, S. 50))



5) Sireks Schlafkammer:

Auf einem weichen Lager aus Stroh, Reisig und Fellen schläft Sirek. Niemand außer Sirek selbst darf die Kammer und alle dahinter liegenden Räume betreten.

6) Spalt im Boden:

Irgendwo tief unten gluckert die Quelle des „Thrul“, eines Zuflusses des Cromdel. Von der Klippe der gegenüber liegenden Seite (7) ergießt sich eine zähe, purpurfarbene Flüssigkeit in den jungen Fluss. Über den Spalt kann man mit einer Körperbeherrschungsprobe +6 springen oder die schmale Holzbrücke hinüber zum Heiligtum.

7) Heiligtum des Schädels:

Auf einer Steinsäule liegt der Trollschädel, aus dessen Maul sich eine zähe, purpurfarbene Flüssigkeit ergießt. Vom Heiligtum wissen alle „Ratten“, jedoch nur die Rattenherren kennen die Macht des Schädels. In einer Ecke des Raumes liegt ein Skelett.

Von der „Ratte“ zum „Rattenherren“ - die Zerstörung des Schädels

Die beste Gelegenheit zur Zerstörung des Trollschädels ergibt sich bei der Erhebung eines Helden zum Rattenherren. Ein Held erhält von Sirek persönlich die Einladung, dem Bund der Rattenherren beizutreten. Dazu soll er am nächsten Neumond vor Sireks Kammer warten. Zuvor erhält er aber Zutritt zur Waffenkammer, aus der er eine Waffe und eine Rüstung entnehmen darf.

Bis zum Neumond haben die Helden nun die Möglichkeit, ihr Vorgehen zu planen. Von den anderen Ratten wissen die Helden, dass sich der Trollschädel in einer Kammer hinter Sireks Höhle befinden soll. Die Helden

wissen durch ihren Kandidaten zum neuen Rattenherren, dass bis auf den Wächter der Waffenkammer alle Rattenherren der Zeremonie beiwohnen werden.

Der Wächter an der Waffenkammer lässt sich leicht überzeugen (Probe +3), seinen Posten ebenfalls zu verlassen, wenn die Helden versprechen, die Kammer an seiner statt zu bewachen. Vor Sireks Höhle stehen keine Wachen, der Nordländer vertraut allein auf seine Autorität.

Es leuchtet ein, sich zunächst mit Waffen und Rüstungen zu versorgen, dann in Sireks Kammer zu schleichen und dort auf ein Zeichen des Kandidaten zu warten (Probe +4 auf Schleichen, um nicht aufzufallen). Bei Misslingen werden die Helden von den Ratten entdeckt und angesprochen. Gelingt ihnen keine Überreden-Probe +7, gibt es einen Alarm, der allerdings in der Höhle (7) wegen dem Wasser im Spalt (6) nicht gehört wird.

Der Held, der zum Rattenherren erhoben werden soll, kann in einem günstigen Moment den Schädel attackieren, während seine Freunde die Rattenherren und Sirek beschäftigen.

Sobald der Schädel zerstört wurde, versiegt der purpurne Quell und der Bann über die Riesin „Eisenfaust“ zerbricht. Weiter geht es mit dem Abschnitt „Riesenwut“.

Sirek flieht, sobald er mehr als 10 LE verloren hat, um in der Haupthöhle Verstärkung zu holen. Wenn ihm die Helden den Weg versperren sollten, springt er über den Spalt. Sorge dafür, dass Sirek überlebt; er wird im Finale wieder auftauchen. Haben die Helden es trotzdem geschafft, Sirek zu töten, belebt ihn sein dunkler Gott wieder, sobald die Helden das Heiligtum verlassen. Das Kapitel „Riesenwut“ musst du dann etwas anpassen.



DRAUF UND DRAN, MIT DEM FAUSTKEIL VORAN – DIE DIREKTE LÖSUNG

Dieses Kapitel befasst sich mit der Möglichkeit, dass die Helden lieber auf Konfrontation denn Unterwanderung setzen. Als erstes müssen die Helden die Patrouillen umgehen (siehe Abschnitt „Ins Lager des Feindes“), um zum Höhleneingang zu gelangen. Wurden sie bis zu diesem Zeitpunkt nicht entdeckt oder konnten die Patrouillen das Lager nicht warnen, können die Helden von nun an unbemerkt zu jeder Tageszeit ins Lager marschieren. Da sich mittlerweile so viele „Ratten“ Sirek angeschlossen haben und ein reges Kommen und Gehen im Lager herrscht, werden die Helden einfach für Neulinge gehalten. Erst, wenn sie sich Sireks Kammer oder dem Waffenlager nähern, werden Rattenherren auf sie aufmerksam und schlagen Alarm.

Wurde das Lager gewarnt, so versuchen die Rattenherren die Eindringlinge abzufangen (Schleichen und Verstecken +7, um unbemerkt „durchzuschlüpfen“). Im

Falle einer Konfrontation stößt alle 3W6 Runden eine weitere „Ratte“ und alle 3W6+2 Runden ein weiterer Rattenherr dazu. In diesem Fall sollten die Helden am besten in der Nacht eindringen.

Bei dieser Variante ist Sirek im Heiligtum des Schädels (7) und hält Zwiesprache mit einer tiefen, wispernden, in Trollisch redenden Stimme. Sobald die Helden angreifen, werden sich die verbliebenen Rattenherren auf den Weg zur Kammer machen und nach 4W6 Kampfrunden dort eintreffen. Sobald der Schädel zerstört ist, geht es weiter mit dem Abschnitt „Riesenwut“.

Sirek flieht, sobald er mehr als 10 LE verloren hat, um in der Haupthöhle Verstärkung zu holen. Wenn ihm die Helden den Weg versperren sollten, springt er über den Spalt. Sorge dafür, dass Sirek überlebt; er wird im Finale wieder auftauchen. Haben die Helden es trotzdem



geschafft, Sirek zu töten, belebt ihn sein dunkler Gott wieder, sobald die Helden das Heiligtum verlassen. Das Kapitel „Riesenwut“ musst Du dann etwas anpassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Kaum zerbricht der verfluchte Trollschädel in tausend Stücke, da erhebt sich auch schon ein wutschnaubendes Brüllen aus der Haupthöhle. „Die Riesin!“ entfährt es Sirek. Der Nordländer wirft euch einen finsternen Blick zu und stürmt in die Haupthöhle. Von der Decke brechen Felsen herab, Steine regnen auf euch hernieder. Nichts wie weg!“

Sollte Sirek wider Erwarten sterben, so erhebt er sich nach 13 Stunden als ingrorverfluchter Vampir wieder zum Unleben.

Riesenwut

Um zur Haupthöhle zu gelangen, müssen die Helden 3 Ausweichenproben +2 bestehen. Mislingt eine Probe, wird der betreffende Held von einem herabfallenden Stein getroffen und muss 1W+3 + die Punkte, die zum Bestehen der Probe gefehlt haben, an SP hinnehmen (Beispiel: Alrik hat einen Ausweichenwert von 8, würfelt eine 12 und muss 12-6 (Ausweichenwert-2) = 6 SP zusätzlich wegstecken (also insgesamt 1W+9 SP).

In der Haupthöhle herrscht das pure Chaos! Die Riesin,

befreit von ihrem Bann, stürzt sich auf alles, was ihr in die Quere kommt. Einzig Sirek (so er noch leben sollte) stellt sich der Riesin in den Weg, und während um die beiden ungleichen Kontrahenten herum die Höhle einzustürzen beginnt, entbrennt ein epischer Kampf. Den Helden sollte klar sein, dass genau jetzt der ideale Moment gekommen ist, zu flüchten. Teile 20 durch die Anzahl der Helden +2, runde das Ergebnis ab. Teile jedem Helden die entsprechenden Zahlen auf einem W20 zu (Bsp.: 3 Helden wollen kämpfen, 20/5 ist 4, 1-4 Held 1, 5-8 Held 2, 9-12 Held 3, 13-16 niemand, der Rest trifft die Riesin). Falls die Helden trotz der Gefahr verschüttet zu werden partout nicht fliehen wollen, dann mache ihnen klar, dass es für einen Einzelnen nahezu unmöglich ist, sich mit der Naturgewalt einer Riesin anzulegen. Sirek wird versuchen das Schwert zu benutzen, um die Riesin wieder unter seine Kontrolle zu zwingen. Dies wird ihm auch gelingen. Beide tauchen dann im letzten Kapitel wieder auf. Sollte Sirek hier von den Helden getötet werden, keine Panik. Er erhebt sich 13 Stunden später als Vampir (siehe oben). Auch wenn die Riesin stirbt, ist dies nicht weiter schlimm. Sirek wird sie mit Hilfe des Schwertes zum Unleben erwecken.

Wenn die Helden wieder bei Oggos sind, gönne ihnen erst einmal etwas Ruhe und 500 AP.

DRAMATIS PERSONAE

Oggos

Oggos nähert sich dem für Orks unglaublichen Alter von 80 Jahren. In seiner Jugend erhielt der Brachtäo eine Ausbildung bei einem Taugrachschanamanen. Bei einem Überfall geriet er in die Gefangenschaft der Amhasim und fristete sein Dasein einige Jahre in einer Mine nahe Kurotan, wo er auch erblindete. Befreit von einigen Angurianern lebte er weitere vier Jahre als einer von ihnen im Yal Hamat Gebirge. Nach Sumutul kam er vor über 50 Jahren, nachdem er eines Nachts Visionen von

seiner jetzigen Höhle hatte. Hier entwickelte der Ork ein Gespür für die Welt, die sterbende Sumu, die Riesen und das Mysterium von Kha, das, zumindest im Riesland, seinesgleichen sucht. Für den Schamanen sind die Riesen heilige Wesen, Brüder oder Kinder (hier ist sich der Schamane immer noch nicht sicher) RashRaghs, Taugrachs und Zochgashs. Sumutul ist für ihn der heiligste Ort Deres. Er weiß um die Magie der Wahren Namen, kennt selbst aber nur den Wahren Namen Erzbarts, den er aber nicht auszunutzen wagt. Si-



rek ist für ihn kein Ärgernis, sondern ein Gotteslästerer, der die Riesen unter seine Macht zwingt und für seine finsternen Ziele einsetzt. Vor einem Jahr sah er im Traum, wie die Helden Efferds Garten erreichten. Oggos ist der Meinung, dass diese Fremden Sirek besiegen können. Stelle Oggos als weisen Mentor dar, einen spirituellen Führer, einen Mystiker. Um die tatsächlichen Bedürfnisse der Helden werden sich die Ratten kümmern, die Oggos extra für diese Situation als Gefolgsleute gewinnen konnte.

Alter: 795 (2954 nK) **Größe:** 1,50 Schritt
Fellfarbe: tiefschwarz **Augenfarbe:** weiß
Kurzcharakteristik: weiser Schamane und Seher
Seelentier: Eule

Wichtige Eigenschaften: IN 17

Wichtige Vor-/Nachteile: Prophezeien 15

Wichtige Talente: Lehren 14, meisterliches Sprachen kennen (Riesensprache, Broktahrish, Gmer und Olurkha)

Trollschädel

Der Troll, aus dessen Maul heute die purpurne, gallertartige Flüssigkeit rinnt, war zu seinen Lebzeiten niemand geringerer als Kerulz Sohn des Kerbulds, ein Nachfahre Kerbolds des Ketzers. Er war ein Emissär des Namenlosen, der die Riesen während der Zeit des Zweiten Drachenkrieges zum Angriff auf die Städte der Hochelfen aufstacheln sollte. Doch fand er schon zu Beginn des Krieges in Sumutul sein Ende: Er wurde im Streit von einem Riesen erschlagen. Da aber in Sumutul starke astrale und karmale Kräfte wirken, erhob sich Kerulz vor über sieben Jahrhunderten zum (Un-)Leben. Damals versuchte er, die Riesen zu einem Kriegszug zu bewegen, mit dem Ziel, den Kontinent unter ihre Herr-



schaft zu zwingen. Sein Plan scheiterte an der Klinge der letzten Rondra-Geweihten des Theaterordens, Arika von Arivor. Seit dieser Zeit ruht der Geist Kerulzs, gefangen in seinem Schädel, und sinnt auf Rache. Die Möglichkeit dazu verschuf ihm Sirek, der den Schädel zufällig in der Höhle der Riesin Eisenfaust fand. Durch Kerulzs Hilfe konnte der Nordländer die Riesin bannen, das Schwert Nazgaril erschaffen und zum heimlichen Herren Sumutuls aufsteigen.

Die purpurne Flüssigkeit, die sich erst seit kurzem aus dem Maul des Schädels in den Thrul ergießt, ist nichts anderes als der pure Hass Kerulzs. Die Vergiftung der Flüsse reicht bereits bis tief in die Vaestfogg. Wer von dem verseuchten Wasser trinkt, wird für 2 Wochen von Namenlosen Zweifeln heimgesucht, verjüngt sich aber dabei gleichzeitig vorübergehend um W20 Jahre. Tiere fallen namenloser Raserei anheim. Tödlich ist es, den puren Schleim kosten zu wollen: Die Opfer verrotten bei lebendigem Leibe (Variante der Schleichenden Fäulnis, Opfer erhält 2W SP je Kampfrunde. Denk dabei an die Szenen aus Indiana Jones und der Letzte Kreuzzug).

Kampfwerte:

LeP 120 **AuP** unendlich **MR** 20 **WS** - **GS** - **RS** 0

Schwefelstrahl: INI 11+1W6 FK 15 TP 2W6+5

Feuerlanze: INI 13+1W6 FK 13 TP 2W6-3 (geht der Schuss daneben, erscheint nach 3 Kampfrunden am Aufschlagsort ein Ivash)

Kampftaktik: Wenn die Helden im Kampf gegen ihn sehr schnell die Oberhand erringen sollten, erhebt er das Skelett Arikas, um ihm zur Seite zu stehen.

Sirek

Der blonde, grünäugige Sirek erscheint stets sauber und in edle Gewänder gehüllt; meist sind diese sogar goldbestickt und damit mehr wert, als so manche Menschen seines Umfelds ihr Leben lang erarbeiten werden. Er ist etwa 30 Jahre alt, hat einen Vollbart, eine Halbglatze und wirkt ein wenig dicklich. Der Nordländer besitzt ein gefälliges Lächeln, seine Bewegungen wirken nahezu hypnotisch, so dass man sich ihm nur schwer entziehen kann. Er gibt sich gern wie ein lie-



bender Vater für die Menschen, Echsen, Zwerge und Orks seines Umfelds, zeigt sich jedem Wesen gegenüber freundlich und aufgeschlossen. Bei denjenigen, die ihm geistig gewachsen zu sein scheinen, ist er vor allem daran interessiert, ihren Standpunkt in einem Disput auseinander zu nehmen, bis er sie zu seinem Glauben konvertiert hat. Schwächere Geister manipuliert er nach seinem Willen und schickt sie für ihn Dinge erledigen, deren Hintergrund sie nicht durchschauen.

Was kaum jemand weiß: Er war erst ein Trollsklave, dann ein Krieger, der dem großen Menschenpropheten Myrokar folgte, und wurde schließlich gar sein erster "Gesandter", der Anhänger im Drachengebirge und der Riesenstadt anwerben sollte. Auf seinem Weg jedoch verführte ihn eine wunderschöne, grazile, blasshäutige Frau, indem sie ihm einen Pfad zu Macht und Herrschaft offenbarte: den Weg des Namenlosen Gottes. Sie zeigte ihm, wie er weitere Anhänger für sich und seine neue Philosophie gewinnen konnte. Sirek begann in der Folgezeit, die Lehre des Einen Gottes zu verbreiten, der Sicherheit und Schutz gewährt, und gegen die anderen Suchenden aus dem Gefolge Myrokars vorzugehen.

Alter: 30 (Geburtsdatum unbekannt)

Größe: 1,80 Schritt



Haarfarbe: blond (Halbglatze) **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: verschlagener, charismatischer Diener des Namenlosen

Seelentier: keins (früher: Pfau)

Wichtige Eigenschaften: CH 17, KO 12

Wichtige Vor-/Nachteile: Aberglaube 7, Eisern, Geweiht (Namenloser), Gutaussehend, Lichtscheu, Rachsucht 12, Stigma (fehlender Schatten), Zäher Hund

Wichtige Talente: Götter und Kulte (Rakshazar) 9, Körperbeherrschung 10, Menschenkenntnis 9, Überreden 13

Sprachen: Gmer 11, Trollisch 10, Truag 4

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufgesessener Reiter I, Ausweichen II, Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Gossenstil, Kulturkunde Prophetenlager, Meisterparade

Namenlose Liturgien: Namenloses Vergessen, Namenlose Kälte, Die goldene Hand (siehe AG, S. 116) (LKW 7)

Kampfwerte:

LeP 32 KaP 32 AuP 32 MR 0 WS 6 GS 8

RS 1 (verstärkte Straßenkleidung)

Zweihänder Nazgaril: INI 13+1W6 AT 17 PA 16 TP 2W6+6 DK S

Ausweichen 16

Nazragil

TP 2W+6, TP/KK 13/2, Gewicht 220, Länge 140, BF 1, INI+1 WM +1/+1 DK S, Talent Zweihänder

Besonderheiten: Die Waffe ist für Riesen verletzend. **Beschwörungsfokus** (-3 auf Beschwörung und Beherrschung aller Dämonen des NL und vieler unabhängiger Dämonen, -4 auf die Kontrolle von Riesen, wenn deren wahrer Name bekannt ist), **Seelenbrennen** (Wenn das Schwert Schadenspunkte verursacht, kann der Nutzer 2W6 LeP opfern, um seinen Feind 2W+6 SP zusätzlich zuzufügen).

Der Einsatz des Schwerts kostet in jedem Kampf 2 LeP. Der Griff der Klinge ist aus dem Beinknochen Kerulzs gefertigt. Wenn der Schädel des Trolls zerstört wurde, fährt sein Geist in das Schwert ein (BF -2, Einsatz des Schwertes kostet zusätzlich 3 LeP im Kampf, die Waffe wirkt verletzend auf Trolle).

Arika von Arivor, mythische Rondrageweihte

Arika wurde am 12. Ingerimm 31 9 BF in Norburg geboren und in Arivor geweiht. Nein, nicht Arivor im lieblichen Felde, sondern Arivor, einem Hain mit Theater nahe Festum. Mit gerade einmal 19 Jahren gehörte sie zu den wenigen Geweihten, die beim Untergang des Ordens per Schiff aus Neersand Richtung Osten flüchteten. Sie und andere Ritter führte es quer durch die Nebelauen und das Ödland, bis in die Wälder von Cormor. Im Alter von 50 brach sie auf, um gemeinsam mit einer Riesin, die von den Theaterritten nur „Eisenfaust“ genannt wurde, einen Troll zu stellen und zu töten, der mit Hilfe namenloser Kräfte ihre neue Heimat bedrohte. Die Expedition ging schief. Der Troll schlug die Riesin mit einem namenlosen Fluch in seinen Bann und die alternde Geweihte fand ihr Schicksal am spitzen Ende eines Trollspeeres. Mit ihrem letzten Atemzug rief Arika die Göttin an. Die himmlische Löwin erhörte ihre Dienerin und schenkte ihr einen letzten Schlag, bevor ihre Seele gen Alveran fuhr. Mit diesem Schlag enthauptete sie den Troll. Die sterblichen Überreste der Geweihten liegen in einer Ecke des Schädelheiligtums. Dort können die Helden auch „Wirbelwind“, Arikas geweihten Rondrakamm, finden.

Wirbelwind

Der Göttin Ronda geweihtes zweihändiges Schwert. Wirbelwind kann auch von Helden benutzt werden und unterliegt nicht Ingerimms Fluch. BF liegt mittlerweile bei 5. Weitere Werte siehe AA S.58).

Goldlückchen und Eisenfaust, jähzornige Riesen

Goldlückchen ist ein Riesenkind, gerade einmal 750 Jahre alt und nur 3,5 Schritt hoch. Ihr Lieblingsspielzeug ist ihr Haustier, Halef ibn Amin. Goldlückchen ist sehr neugierig und leicht ablenkbar. Geistig ist die Riesin auf dem Stand einer Fünfjährigen (in Rakshazar).

Größe: 4,5 Schritt

Gewicht: 4500 Stein



Kampfwerte:

INI 8+1W6 LeP 60 AuP 65 RS 3 MR 8 WS 18 GS 12

Faust: DK HNS AT 9 PA 9 TP 1W6+8

Wichtige Vor-/Nachteile: Jähzorn 9, Neugier 9

Besonderheiten: Großer Gegner. Wenn die Riesin wütend wird, schlägt sie auch einmal mit der Faust zu.

Eisenfaust ist eine wütende, seit 700 Jahren an Schmerzen leidende Riesin, deren Hass auf Menschen und Trolle von Tag zu Tag stärker brennt. Einst zog sie gemeinsam mit Arika von Arivor gegen Kerulz. Bevor sie aber gegen den Troll antreten konnte, wurde sie von einem furchtbaren Fluch getroffen. Seit dieser Zeit schmerzt jede ihrer Bewegungen, die Gelenke werden langsam steif und schwellen schmerzhaft an. Der Fluch hält so lange an, bis der letzte Knochen des Namenlosen-Dieners Kerulz zersplittert ist. (Fast alle Knochen des Trolls sind schon zerstört, zerfallen oder sind von hungrigen „Ratten“ aufgebrochen worden. Nur der Schädel ist noch intakt und dient dem Geist des Trolls als Wohnstatt. Auch der Beinknochen, der in Nazgarils Griff eingearbeitet ist, gilt als zersplittert.). Vor einigen Jahren zwang Sirek Eisenfaust mit Hilfe der Macht des Trollschädels dazu, ihm Nazgaril zu schmieden. Wird der Fluch gebrochen (Kerulzs Schädel zerstört), geht sie, von Rachedurst getrieben, auf alles los, was vor ihre Faust kommt.

Größe: 7 Schritt **Gewicht:** 6800 Stein

Kampfwerte:

INI 10+1W6 LeP 200 AuP 200 RS 5 MR 15 WS 23 GS 13

Faust: DK HNS AT 17 PA 12 TP 3W6+15

Wichtige Vor-/Nachteile: Bluttausch, Dämmerungssicht

Besonderheiten: Sehr großer Gegner. Beim Kampf in der engen Höhle: Mali beim Kampf gegen kleine Gegner gelten für die knienden Riesen (die dann immer noch etwa 5 Schritt groß ist) nicht (die Riesin hat ja immerhin die letzten sieben Jahrhunderte auf Knien gelebt und unvorsichtige „Ratten“ gejagt)

Ratten von Sumutul

In Sireks Lager leben Orks, Menschen, Nedermannen und Tharai.

Kampfwerte:

LeP 30 AuP 30 MR 4 WS 6 GS 8

RS 1 (Fellkleidung)

Steinbeil: INI 12+1W6 AT 13 PA 8 TP 1W6+3 DK N

Speer mit Steinspitze: INI 11+1W6 AT 14 PA 7 TP 1W6+5 DK S

Faustkeil: INI 10+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6 DK H

Ausweichen 6

Rattenherr

Die Rattenherren sind Lykantropen, die Sirek aufgrund ihrer Fähigkeiten ausgewählt hat. Diese Form der Lykantrophie ist allerdings nicht ansteckend. Auch besitzen diese Werkreaturen keine so gute Regeneration wie typisch aventurische Werwölfe. Die Rattenherren können sich entweder in Werfledermäuse oder Werratten verwandeln.

Kampfwerte:

LeP 40 AuP 30 MR 12 WS 8 GS 8/12

RS 3/5 (Lederrüstung/Lederrüstung und natürlicher Schutz)

Streithammer: INI 11+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+3 DK N

Hackbart: INI 11+1W6 AT 16 PA 10 TP 1W6+6 DK N

Wolfszahnkeule: INI 12+1W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+5 DK N

Biss: INI 31+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+5 DK N

Ausweichen 7

Besonderheiten: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör), Biss, Fliegender Gegner (nur Werfledermaus). Mit einer 5% Chance infiziert sich ein Gebissener an rakshazarischen Äquivalenten zu folgenden aventurischen Krankheiten: Rascher Wahn (1,3) Zorganpocken (2,6) Tollwut (4,5).







KAPITEL 2 VON SUMUTUL NACH RONT HAR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Josabeth war die erste, die euch entgegeneilte, als ihr zu Oggos Lager zurückkehrtet. „Der Seher will mit euch reden!“ sagte sie, nachdem sie euch lange und ausgiebig umarmt hatte. Nun sitzt ihr schon seit einer Stunde neben dem entrückten Ork. „Ihr habt Ingror sehr zornig gemacht. Er hat euch verflucht. Aber nun habt ihr einen Teil eurer Schuld beglichen. Ihr dürft jetzt zur heiligen Stadt von Ingror reisen, nach Ronthar. Das ist im Osten. Dort werdet ihr die verrückten Priester vom Feuersee treffen. Sie werden euch helfen“, bricht es plötzlich aus dem Seher hervor. Danach folgt wieder Schweigen. Minuten vergehen. Draußen versinkt die Sonne. „Erzbart geht nach Osten. Er will zu einer Riesenfrau reisen. Ihr könnt entweder alleine reisen, oder Erzbart fragen, ob er euch mitnimmt.“

Die Helden haben zwei Möglichkeiten, nach Ronthar zu gelangen: Entweder reisen sie mit Erzbart, dem jungen Riesen auf Freierrfüßen, oder sie können nach Norden wandern und dann per Boot oder Floß auf dem Fluss Cromdel und dem Wamal bis in die Vaestfogg, um von dort aus weiter in Richtung Ronthar vorzustoßen.

Reisen mit dem Riesen

Wollen die Helden mit Erzbart reisen, müssen sie den Riesen erst überzeugen. Oggos wird die Helden in die Höhle des Riesen hinab führen (Klettern +3, sonst 2W SP). Dort treffen die Helden den gerade mit Fressen (es gibt Höhlenbär) beschäftigten Giganten. Das Ge-

spräch mit dem Riesen sollte leicht fallen, der Koloss versteht Orkisch und Gmer und ist zudem der Idee, in einer Gruppe zu reisen, nicht abgeneigt. Er bietet den Helden an, diese bis Ronthar mitzunehmen, wenn sie sich im Gegenzug nützlich machen und für ihn jagen, seinen Bart kämmen, Ohren und Zähne putzen und sonstige Hilfsdienste für ihn erledigen. Aufbruch ist in einer Woche, so dass den Helden etwas Zeit zur Regeneration bleibt.

Von Sumutul in die Vaestfogg - die Reise durchs Ödland

Eisenbart legt am Tag etwa 15 Meilen in der Stunde zurück und läuft 7 Stunden ohne Rast. Die Helden müssen sich also am Riesen festhalten, wenn sie nicht den Anschluss verlieren wollen. Um auf die Schultern des Riesen zu klettern, sind zwei Proben +4 nötig, in die Tasche geht es schon mit einer einzelnen Probe +4.

Der Abstieg

Die ersten drei Tage braucht der Riese für den Abstieg aus Sumutul. Je weiter Erzbart hinunter klettert, desto wärmer und angenehmer wird das Wetter. Am dritten Tag erreicht die Reisegruppe die südlichen Ausläufer der Firnwälder von Cromor. In dem Tannicht entschließt der Riese, zum ersten Mal zu rasten, da der Abstieg auch für ihn anstrengend war. Von den Helden verlangt er eine angemessene Mahlzeit (mindestens 700 Rationen Fleisch) und einen ordentlichen Schluck Alkohol.

Die Fauna der Wälder dürfte vor allem nordaventurischen Helden bekannt vorkommen. In den Wäldern leben Auerochsen (ZBA, S. 158), Wollnashörner (ZBA, S. 142), Lemminge (ZBA, S. 144), Säbelzahniger (die Cromor-Säbelkatze ist eine deutlich größere Abart des in Aventurien bekannten Säbelzahntigers (ZBA S. 162)),



Ödland

Am Fuße der östlichen Seite der Drachenberge erstreckt sich das legendenumwobene Ödland. Im Süden wird es von den Gipfeln des Ödlandwalls, im Norden durch die dichten Firnwälder Cromors und die nördlichen Ebenen begrenzt, während es im Osten an der Vaestfogg und dem Feuermeer endet. Hügelige, zerklüftete, unfruchtbare Weiten - übersät mit spitzen, grauen Bimssteinen und riesigen, tizianroten Felsbrocken - erstrecken sich bis zum Horizont, wo, ob des Rauches und der Nebelschwaden oft nur schemenhaft zu erahnen, feuerspeiende Vulkane den Himmel erhellen und fortwährend meilenhohe Rauchsäulen in die rußverpestete Atmosphäre entlassen. Alles vernichtende Blitze und das tiefe Raunen des sie begleitenden Donners zeugen vom immerwährenden Gewitter im Zentrum der Ebene, aus welchem quälend beißender Gestank dringt, der schwer in der dünnen, trockenen Luft liegt. Die Nächte sind abseits der Feueradern und flammenspeienden Vulkane sehr kalt und bieten kaum Gelegenheit für einen erholsamen Schlaf, auch wenn es nie wirklich friert. Tagsüber macht dem Reisenden hingegen die drückende Hitze zu schaffen.

Mammuts (ZBA, S. 91), Hirsche (ZBA, S. 110) und im Winter auch Firunsbären (ZBA, S. 73). Bei der Jagd können die Helden leicht auf eine Rotte (2W) Schreckenskrallen (Werte siehe Bestiarum des Ödlandes) treffen - die einzigen Echsen, die dank ihres dichten Gefieders so hoch im Norden überleben können. Auch das **Riesenoulu** lebt hier:

Größe 6 Schritt

INI: 4+1W6 **PA:** 4 **LeP:** 120

RS: 6 **KO:** 25, **KK:** 60,

Krallen DK HN5P, AT 8, TP 3W+6,

GS: 8 **AuP:** 25 **GW:** 18

Jagd +4, **Angriff,**

Beute: 1500 Rationen Fleisch, Fell (einfach). Gelände (Wald), Niederwerfen 12 (Kralle), sehr großer Gegner.

Ein Jagdausflug nimmt mindestens einen halben Tag in Anspruch. Sollte er nicht erfolgreich sein, wächst der Hunger des Riesen pro Tag um 100 Rationen Fleisch (der wachsende Hunger ist eine Nebenwirkung der vielen Bewegung Erzbarts und seiner Abreise aus Sumutul. Dort müssen die Riesen aufgrund der ausströmenden Lebenskraft Sumus nur alle paar Wochen oder gar Monate etwa 800 Rationen Fleisch fressen. Wird der Hunger des Riesen nur teilweise erfüllt, etwa weil statt der 700 Rationen nur 300 geliefert werden konnten, dann sinkt der Hunger nur um die halbe Ration, die er frisst.). Steigt der Hunger auf über 1100 Rationen Fleisch an, wird sich der Riese an seinem Lebendproviant - den Helden - gütlich tun.

Alkohol zu finden ist schon deutlich schwieriger. Zum Glück befindet sich etwa 30 Meilen nördlich vom Rastplatz eine Cromor-Siedlung (zu den Cromor siehe BDH, S. 124 ff). Das Dorf Feschtum ist von Emmer-Feldern umgeben und in der Siedlung brauen die Männer ein gutes Ale. Die Helden werden zunächst nur sehr reserviert aufgenommen. Sobald die Cromor jedoch bemerken, dass die Helden aus Aventurien sind, sei es, weil diese es erzählen oder die Cromor ein Gespräch zwischen den Helden belauschen und einige eindeutig aventurische Worte aufschnappen, schlägt die Stimmung ins Positive um. Die Helden sind dann herzlich willkommen und zu ihren Ehren findet am Abend gar ein Ringkampf zwischen drei Barbarinnen statt. Was die Helden nicht wissen: Die drei Damen, jede von ihnen über zwei Schritt groß, leicht vernarbt und sicher 100 Stein schwer, streiten sich um den Schönsten und Stärksten (CH mindestens 12, KK mindestens 13) der Gäste, der dann die Nacht mit der heißblütigen, aber ruppigen Liebhaberin verbringen MUSS. Ein Fluchtversuch aus der Hütte der Siegerin bedeutet, dass der Held nun „Freiwild“ für alle jungen Cromorfrauen ist. Das Ale können die Helden eintauschen, wenn sie insgesamt Waren und Wertgegenstände in Höhe von 100 TE berappen (TE = Tauscheinheit. Eine Tauscheinheit entspricht etwa 1 Silbertaler). Sollten die Helden den Fehler machen, Erzbart zu erwähnen, weigern sich die



Dorfbewohner, ihnen Ale zu verkaufen. Entweder schaffen die Helden es dann, das Fass Ale zu stehlen (und werden ab sofort von (Anzahl der Helden) Stammeskriegerinnen gejagt), die Cromor zu überreden (Probe +7, wichtigstes Argument: Ohne Ale geht der Riese nicht weg und frisst euch den Wald leer) oder den Riesen zu überzeugen, auf seinen Alkohol zu verzichten (Probe +4 auf Überreden, dafür müssen die Helden aber dann 100 Rationen mehr Fleisch für ihn heranschaffen).

Durchs Ödland

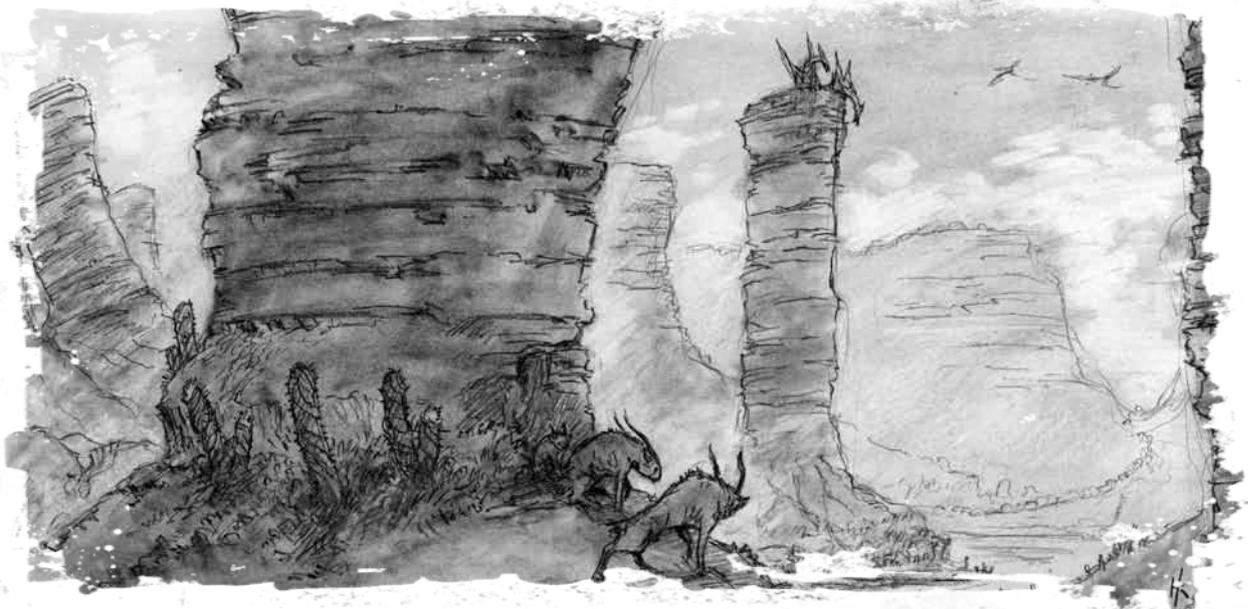
In den nächsten zwei Wochen zeigen sich die grundlegenden Unterschiede im Denken von Mensch und Riese, die zu großen Missverständnissen führen. Riesen denken in Jahrhunderten: Getroffene Entscheidungen oder gefasste Pläne werden oft Äonen lang verfolgt. Ein Riese hat kein Problem damit, mal ein paar Wochen nichts zu essen oder zu trinken - wenn er dann aber wieder etwas zu sich nimmt, dann gleich in so gewaltigen Mengen, dass er ganze Landstriche kahl frisst, ohne dabei auch nur ein schlechtes Gewissen zu haben. Riesen schätzen auch Gefahren vollkommen anders ein. Ein Gegner unterhalb von Trollgröße ist für sie in etwa das, was ein altersschwacher Goblin für einen bornländischen Ritter ist: einfach nur lästig. Bei einem Kampf

gegen einen Troll ist ein Sieg Pflicht, ab drei Trollen macht's erst so langsam Spaß und erst ein Drache ist ein ebenbürtiger Gegner. Erzbart weiß, dank Oggos zumindest, dass die „Ratten“ empfindliche Wesen sind und leicht sterben, wenn man sie zu fest anfasst oder zu lange ohne Wasser oder Essen lässt. Für die anderen Riesen sind die „Ratten“ bestenfalls Haustiere, schlimmstenfalls Ungeziefer.

Folgende Begebenheiten können sich im Ödland zutragen:

Ein Geschäft zu verrichten:

Erzbart muss mal ganz dringend, und zwar ganz privat. Die Helden setzt er derweil auf einem Hügel ab und verspricht, recht bald (nach Riesenmaßstäben, also etwa nach sieben Stunden) wiederzukommen. Kaum ist der Riese außer Sicht, bricht die Hölle los. Was Riese und die Helden nicht wussten, ist, dass sie schon geraume Zeit von mehreren Steinechsensippen verfolgt werden, in deren Territorium die Reisegruppe eingedrungen ist. Der Riese ist selbst für die Echsen zu stark, das wissen diese auch, aber die „Haustiere“, spricht: die Helden, scheinen eine leichte Beute zu sein. Die Steinechsen greifen in Wellen an. Jede Welle besteht aus $W6 + \text{Anzahl der Helden Steinechsen}$:



Kampfwerte

LeP 40, RS 4 (Natürlicher RS + Brustplatten aus Leder),
MR 2

Flugsichel FK 13 TP 1W+2

Sichelkeule DK N, AT 13 PA 10 TP 1W+3 INI 1W6+9.

Insgesamt greifen fünf Wellen an. Wenn du der Meinung bist, dass den Helden schon zu sehr zugesetzt wurde, kommt Erzbart schon etwas früher zurück und greift helfend ein.

Zu allem Überfluss ist der Hügel von Grabwühlern, Mischwesen aus Termiten und Hasen, unterhöhlt. Würfle jede Runde mit 3W6+2 und multipliziere das Ergebnis mit 10. Ist das Ergebnis geringer als das Gewicht der Helden oder einer Steinechse in Stein (inkl. Ausrüstung), so bricht der Betroffene ein (W6 SP). Mit einer Klettern-Probe +3 (bröcklicher Rand) ist ein eingebrochener Held in der nächsten KR wieder dabei. Eingebrochene Steinechsen fliehen, sobald sie aus dem Loch klettern konnten. Kurz nach der letzten Welle kommt Erzbart zurück und ist ganz verwundert, seine „Haustierchen“ so ramponiert zu sehen.

Fremde Riesen:

Durchs Ödland streift zurzeit noch ein weiterer Riese, der wegen seiner faulenden Backenzähne und des daraus resultierenden Mundgeruchs „Faulzahn“ genannt wird. Faulzahn ist ein übel gelaunter Gigant mit einem großen Steckenpferd: „Haustiere fangen“ und dann in seiner Höhle zur Pflege seiner Zähne zwingen (übrigens ein gefährliches Unterfangen. Wer zu viele Schmerzen verursacht, weil er etwa an die faulen Zähne kommt, wird gefressen. Grund für die faulen Zähne ist neben schlechter Mundhygiene auch ein Beindolch, den eine Nedermannin dem Riesen zwischen die Zähne rampte, bevor sie verschlungen wurde). Faulzahn schleppt einen Käfig mit sich herum, in dem seine verbliebenen Haustiere (drei Nedermannen, eine Steinechse und zwei Slachkarinnen) schmachten. Sobald Faulzahn Erzbart und die Helden erblickt, stürmt er auf sie zu und wird alle Helden für sich als neue Haustiere verlangen. Natürlich will Erzbart die Helden nicht herausgeben, es wird also zum Kampf kommen. Die Helden haben die Möglichkeit, entweder zu fliehen und sich in einer Erd-

spalte zu verstecken (siehe unten), oder aktiv in den Kampf einzugreifen. Um auf Faulzahn zu springen ist eine Körperbeherrschungsprobe +4 nötig. Um sich auf einem kämpfenden Riesen (egal welchem) zu halten, ist eine weitere Körperbeherrschungsprobe nötig. Rutscht ein Held ab oder springt ins Leere, kann er sich mit einer gelungenen Körperbeherrschungsprobe +5 gerade noch festkrallen und mit einer Klettern-Probe +7 wieder nach oben hangeln. Greift er ins Leere, drohen ihm 3W SP Fallschaden. Während sich die Helden festkrallen, können sie Faulzahn nur mit einhändigen Waffen angreifen (AT +3). Immer, wenn eine Attacke eines Riesen den anderen trifft, besteht eine Chance von 18-20 auf einem W20, dass die Helden, die sich gerade auf dem betreffenden Riesen befinden, in der Hitze des Gefechts ebenfalls einen Treffer abbekommen (Schaden wird durch 3 geteilt. Der Riese erhält 2/3, der Held 1/3 Schaden). Helden, die am Boden in den Kampf eingreifen, müssen jede Kampfunde mit einer Chance von 15-20 auf einem W20 damit rechnen, unter die Füße eines der Riesen zu kommen (Ausweichen +4, sonst 3W6+7 SP). Faulzahn flieht, sobald er weniger als 70 LE hat, und lässt seine „Haustiere“ zurück. Wenn die Helden diese befreien, haben sie treue Verbündete gewonnen (Werte in etwa wie „Ratten“, siehe Kapitel 1), müssen sich aber bald mit einem Wasser- und Nahrungsmittelengpass herumschlagen (siehe unten). Erzbart flieht ohne Kampf, sobald seine LE auf 50 oder darunter sinkt. Die Helden müssen sich dann in Erdspalten verstecken (siehe unten). Der Riese wagt es erst, nach über zwei Tagen zurückzukommen und nach seinen „Haustieren“ zu suchen.

In Spalten und Schluchten:

Das Ödland ist von Erdverwerfungen, Spalten und tiefen Schluchten durchzogen. Der Weg in die Schluchten ist vielfältig: Man ist entweder auf der Flucht vor etwas Großem (z.B. einem Riesen wie Faulzahn, für den die maximal zwei Schritt breiten Spalten einfach zu eng sind), fällt aus Versehen hinein (etwa, wenn Erzbart meint, eine etwas breitere Schlucht überspringen zu müssen und den Helden die Körperbeherrschungsprobe misslingt) oder klettert auf der Suche nach Wasser und Nahrung hinab. In den Schluchten herrscht



Finsternis, es sei denn, irgendwo ergießt sich Lava aus einem Spalt in die Tiefe oder Flammen, genährt von brennbarem Gas, flackern in die Höhe. Mutige Helden stoßen auf (W20):

1-3 Wasser: Ein kleiner See hat sich auf dem Grund einer Spalte gesammelt. Das Wasser ist sauber (1-2 auf einem W6) oder giftig (3-6 auf einem W6, Gift Stufe 1-4 (siehe ZBA, S. 217)).

5-11 Grabwühler: Die Helden stoßen auf eine Kolonie dieser sonderbaren Wesen. Wenn sich die Helden überwinden können, einen Grabwühler zu essen (Selbstbeherrschungs-Probe +3), erhalten sie eine Ration nahrhaftes Fleisch.

12-15 Trogglinge: Die Helden stoßen auf 2W6 aggressive Trogglinge, die sofort angreifen (Werte siehe Bestiarium des Ödlandes).

Ascheoger: Die Erdspalte ist die Heimat eines Ascheogers, der hier auf Jagd geht (Werte siehe Bestiarium des Ödlandes).

16-17 Wühldrache: Aus einer Höhle dringt tiefes, gleichmäßiges Schnarchen. Sind die Helden zu laut (Schleichen-Probe +5 misslingt), haben sie einen Wühldrachen geweckt, der sich 5 KR später auf die Helden stürzt (Werte siehe Bestiarium des Ödlandes).

18-19 Nichts: Die Spalte ist staubtrocken und leer.

20 Giftgas: Am Boden einer Spalte hat sich Lachgas gesammelt (Atemgift Stufe 5, mehrmalig, ruft Taubheit, Lähmungen, Lachkrämpfe (INI -4) und Sinnestrübungen (Sinnesschärfe- 3) hervor, nach 3 SR droht Bewusstlosigkeit und Ersticken (siehe ZBA, S 217). Auf dem Boden liegen die Skelette eines Wühldrachen (inkl. erbsengroßen Karfunkels), eines Ascheogers und etlicher Grabwühler.

Wasser, Essen, Wasser!

Jeder Held verbraucht täglich 1 Ration Nahrung und 3 Rationen Wasser. Wenn ein Held zwei Tage lang kein Wasser und keine Nahrung erhält, leidet er an Kerker-sieche. Nach spätestens fünf Tagen fällt der Held in ein Delirium.

Pestwurzelnfall:

Erzbart stolpert über eine Pestwurz (eine im Ödland vorkommende Pflanze aus riesigen, zwei Meter dicken,

borkigen Wurzelsträngen, welche aus dem Boden brechen, sich in alle Richtungen verzweigen und in kleineren Armen über den Boden wuchern. Sieht man vom süßlichen Gestank und dem widerlich bitteren Geschmack ab, so sind ihr Fruchtfleisch und der weißliche Saft äußerst nützlich, da sie sehr nahrhaft sind. Man sagt ihnen gar heilsame Kräfte nach!) und verstaucht sich das Bein. Die Helden können nur mit einer Körperbeherrschungsprobe +5 verhindern, im hohen Bogen vom Riesen zu fliegen (und vielleicht in einer Erdspalte zu landen (siehe oben)). Erzbart wird erst einmal zwei Tage pausieren, bevor es weiter geht (inkl. Nahrungs- und Wasserproblemen (siehe oben)).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Ein tiefes Grollen wie von einem schweren Gewitter liegt in der Luft. Die Erde fängt an zu beben wie ein wildes Tier. Direkt vor den Füßen des Riesen reißt plötzlich der Boden auf und ein gespenstischer, roter Schein dringt daraus hervor. Etwa sieben Meilen südlich von euch explodiert ein Hügel. Der Himmel ist pechschwarz. Jetzt reißt nach und nach überall der Boden auf, übel riechende Gase steigen auf. Und noch etwas steigt aus den tiefen empor: trollgroße, schwarze, unförmige Kreaturen. Zu Dutzenden kriechen sie hervor und wandern zu den nahen Vulkanen. Dort beginnen sie im Widerschein des Feuers zu tanzen und zu springen. Fast scheint es, als wollten diese Wesen die Feuerberge zu immer neuen Ausbrüchen antreiben! Mit jedem unheimlichen Tänzer nehmen die Erdstöße zu. Erzbart wird unruhig. Schnell dreht sich der Riese um und macht sich nach Norden davon.“

Angriff der Trolle:

Mitten im Ödland stößt die Reisegruppe auf ein Lager von fünf Trollen und ihren etwa 50 Sklaven, die in einer Felsspalte Eisenerz für ihre Herren schürfen. Die Trolle sehen den Riesen als würdige Herausforderung und Abwechslung in der sonst so trostlosen Landschaft (und die Helden als neue, billige Sklaven) (Werte siehe Bes-



EINBAUM, SCHILFSCHIFF UND FLÖßE

Vor allem der Norden und der Süden Rakshazars sind von mächtigen Strömen und kleinen Flüssen durchzogen, die von den dort lebenden Völkern als reicher Fischgrund und manchmal auch als schnelle Handelsroute genutzt werden. An den Ufern dieser Flüsse haben sich, unabhängig von Kultur und Rasse, einige Grundtypen von Schiffen entwickelt.

Der Einbaum:

Man nehme einen Baum, eine Axt und etwa eine Woche Zeit, und schon entsteht das meist gebaute und genutzte Boot Rakshazars. Egal ob in den eisigen Wassern des Frinn oder entlang der Mangrovenküsten von Ribukan, überall kann man diese einfachen, ausgehöhlten und mit Baumpech abgedichteten Baumstämme finden, die von bis zu sechs Männern, aber im Notfall auch nur von einem einzigen gerudert und gesteuert werden können. Im Süden findet man zudem auch Einbäume, die mit einem Ausleger versehen sind. Meist besitzen diese dann auch ein kleines Segel. Diese Boote eignen sich auch für die Küstenschiffahrt. Zum Bau eines Einbaums sind neben passendem Werkzeug zwei Holzbearbeitungsproben +6 oder eine Probe auf Zimmermann +3 nötig. In einen Einbaum passen 2-6 Personen (abhängig von den TaP*. 2 Personen bei 4 TaP*, 4 Personen bei 6 TaP* und 6 Personen bei 8 TaP*) sowie etwas Ausrüstung.

Schilf- und Binsenboote:

Dort, wo zwar kaum Bäume stehen, dafür aber Binsen- und Schilfmeere die Ufer der Flüsse und Seen säumen, also vor allem in der Vaestfogg, dem Dreistromland und am Kap Parhami, bestimmen Schilfboote das Bild der Landschaft. Im Herbst werden die Binsen- und Schilfhalme von den dort lebenden Einwohnern geschnitten, zu Bündeln zusammengefasst und schließlich zu Booten verknüpft. Ein solches Schiff ist in der Lage, drei bis vier Personen zu befördern. Die größten Schilfboote sind bis zu zehn Schritt lang, bestehen aus dutzenden Bündeln und werden für Handelsexpeditionen entlang der Flüsse eingesetzt. Alle Binsen- und Schilfboote sind reine Ruderschiffe; Hilfssegel sucht man vergebens. Der entscheidende Nachteil der Schilf- und Binsenboote ist ihre kurze Lebensdauer. Nach nur drei Monaten ist auch das stolzeste Boot nicht mehr als ein Haufen Kompost, und bis es neues Material für Boote gibt, dauert es dann noch mindestens ein halbes Jahr. Natürlich kann man die Halme auch früher im Jahr schneiden, jedoch taugen diese „grünen Boote“ kaum. Sie saugen sich schnell voll Wasser und zerfallen schon nach wenigen Stunden. Um ein Schilfboot zu erstellen, muss man schon Mattenflechter sein (entsprechende Proben +2). In einem Schilfboot fahren, abhängig von der Größe, drei (bei 5 TaP*) bis vier Personen (bei 7 TaP*).

Flöße:

Größer und stabiler als Einbäume sind Flöße, die von vielen Völkern Rakshazars gefertigt werden. Sie werden vor allem für Reisen flussabwärts genutzt, danach werden sie dann einfach am Ufer zurückgelassen. Treidelpfade, damit die Flöße auch wieder flussaufwärts gefahren werden können, gibt es in



den wilden Weiten Raksbazars nicht. Gesteuert werden die Flöße durch Staken: Mit langen Stangen oder Rudern wird das Floß vorwärtsgeschoben. In Ribukan leben die Ärmsten der Armen auf Hausflößen. Auf diesen etwa 15 Schritt langen und vier Schritt breiten Flößen hausen dutzende Gestalten unter Zeltplanen oder in einfachen Palmblatthütten. Um ein Floß zu bauen benötigt man Werkzeuge, Seile (aus Hanf, Leder oder Baumfasern) und Holzbearbeitungsproben +6 (Bei 5 TaP*). Auf ein Floß passen bis zu 10 Personen

Katamarane:

Diese Boote, die im Grunde aus zwei Einbäumen bestehen, die mit Bohlen miteinander verbunden werden, dienen vor allem den Ipexco und den Parnhai zum Fischfang. Für Kriegszüge und Handelsreisen nutzen diese Völker die größeren, stabileren Trimarane. Gesegelt werden die einmastigen Katamarane mit einem Rahsegel, die Boote können jedoch auch gerudert werden. Der große Vorteil der Katamarane ist ihre Hochseetauglichkeit. So ist es für eine Gruppe Parnhai zwar gefährlich, aber durchaus möglich, mit einem Katamaran von Jomin nach Ribukan zu segeln. Um einen Katamaran zu erstellen, müssen erst zwei Einbäume für 4 Personen gebaut werden (siehe oben).

Lederboot:

Die Frage „Wie komme ich hier über den Fluss?“ stellt sich auch in einigen baumarmen Regionen Raksbazars. Das Lederboot ist hierauf die passende Antwort.

Ein Lederboot besteht hauptsächlich aus einer großen, von Rissen freien Tierhaut und dutzenden flexiblen Weidenzweigen oder Knochen. Die Zweige bzw. Knochen bilden den Rahmen, über den die Haut gespannt wird und so ein Boot mit Platz für drei bis vier Mann Besatzung schafft. Das Besondere an diesem Bootstyp ist, dass es ebenso schnell wie es gebaut wurde (etwa anderthalb Stunden) auch wieder zerlegt und so leicht mitgenommen werden kann. Kein Wunder also, dass Lederboote bei nahezu allen nomadisch lebenden Stämmen des Nordens bekannt sind. Mit genügend Leder (zur Not auch frischen Tierhäuten, die sich dann aber rasch mit Wasser vollsaugen und sinken) und einer Probe auf Kürschner +3 und Schneider +3 lassen sich solche Boote schnell herstellen. Ein Lederboot trägt, je nach Größe, 2 bis 8 Insassen (abhängig von den TaP*. 2 Personen bei 4 TaP*, 4 Personen bei 6 TaP*, 6 Personen bei 8 TaP* und 8 Personen bei 10 TaP*) und etwas Ausrüstung.

tiarum des Ödlandes).

Unheimlich Zeichen:

Beim Durchqueren einer Vulkanpassage kommt es zu einer ödlandtypischen Serie von Katastrophen: Die Vulkane brechen aus, ein starkes Gewitter in Kombination mit Orkanböen setzt ein, ein Erdbeben reißt neue Erdspalten in den Boden. Aus der neuen Spalte und aus Höhlen rund um die Vulkane kriechen Vulkanschräte

hervor (siehe Bestiarium des Ödlandes).

Ein Boot zu bauen - Vorbereitungen für eine Expedition auf den Flüssen Raksbazars

Der Abstieg aus Sumutul dauert etwa zwei Wochen und sollte ohne große Probleme vonstatten gehen. Wenn du der Meinung bist, die Helden könnten noch etwas Aufregung vertragen, dann lasse sie auf versprengte Grup-



pen von Sireks „Ratten“ treffen oder gar der wahrscheinlich zornigen Goldlöffchen über den Weg laufen. Die Helden betreten den Kontinent in den Wäldern von Cromor. Von Urel konnten die Helden erfahren, dass durch Cromor die Cromdel fließt und in die Vaestfogg, nahe Ronthar, mündet (wobei „nahe“ hier relativ ist. Zwischen Flussmündung und der Stadt liegen hunderte Meilen Seen, Tümpeln, Wasserstraßen und unzählige Inseln). Am Fluss wird Filora di Süderstrand jenen Helden, die (noch) nicht Boote fahren können, einen Schnellkurs darin geben (Aktivierungskosten halbiert), während der Rest der Gruppe sich um die Boote kümmern soll (siehe Infokasten Einbaum, Schilfschiff und Flöße). Die Fauna der Wälder dürfte vor allem nordaventurischen Helden bekannt vorkommen. Hier leben Auerochsen (ZBA, S. 158), Wollnashörner (ZBA, S. 142), Lemminge (ZBA, S. 144), Säbelzahnkatze (die Cromor-Säbelkatze ist eine deutlich größere Abart des in Aventurien bekannten Säbelzahnkatzen (ZBA S. 162)), Mammuts (ZBA, S. 91), Hirsche (ZBA, S. 110) und im Winter auch Firunsbären (ZBA, S. 73). Ein Jagdausflug nimmt mindestens einen halben Tag in Anspruch.

Sollten es die Helden überhaupt nicht schaffen, ein paar Boote herzustellen, werden sie von Kriegerinnen aus Feschtum entdeckt und ins Dorf gebracht. Die Helden werden dort zunächst sehr reserviert aufgenommen. Sobald die Cromor jedoch bemerken, dass die Helden aus Aventurien kommen - sei es, weil diese es erzählen oder die Cromor ein Gespräch zwischen den Helden belauschen und einige eindeutig aventurische Worte aufschnappen - schlägt die Stimmung ins Positive um. Die Helden sind dann herzlich willkommen und zu ihren Ehren findet am Abend gar ein Ringkampf zwischen drei Barbarinnen statt. Was die Helden nicht wissen: Die drei Damen, jede von ihnen über zwei Schritt groß, leicht vernarbt und sicher 100 Stein schwer, streiten sich um den Schönsten und Stärksten (CH mindestens 12, KK mindestens 13) der Gäste, der dann die Nacht mit der heißblütigen, aber ruppigen Liebhaberin verbringen MUSS. Ein Fluchtversuch aus der Hütte der Siegerin bedeutet, dass der Held von nun an „Freiwild“ für alle jungen Cromorfrauen ist.

Die Männer des Dorfes werden die Helden anschließend

beim Bau eines Floßes unterstützen.

Auf wilden Wassern

Die Reise auf den Flüssen Cromdel und Wamal ist nicht ganz ungefährlich, aber allemal sicherer als eine Passage durch das Ödland. Mit folgenden Begebenheiten kann die Flussfahrt aufgelockert werden:

Wilde Wasser:

Die Cromdel ist vor allem im Herbst und im Frühjahr ein reißender, nahezu unbefahrbarer Fluss, der große Mengen eiskalten Wassers aus den Bergen in die Vaestfogg bringt. Im Sommer und Winter ist der Fluss zwar etwas zahmer, aber dennoch mit Vorsicht zu genießen. Unter der Wasseroberfläche lauern Felsbrocken, Treibholz blockiert den Weg oder Strudel tun sich urplötzlich auf, um Boote und Schwimmer unter Wasser zu drücken. Will man diese Gefahren überwinden, muss man jeweils eine Boote-Fahren-Probe von +4 (kleinerer Strudel) bis +8 (Wildwasserpassage) ablegen. Misslingt die Probe, kentert das Boot. Proviant und Ausrüstung gehen verloren, Passagiere müssen eine Schwimmen-Probe +5 schaffen, um sich in Sicherheit zu bringen, sonst werden sie unter Wasser gezogen und drohen zu ertrinken.

Angriff von Oben:

Kurz nachdem die Helden die Firnwälder verlassen haben, stößt ein Korokh (ein feuerrotes Mischwesen aus Rochen und Vogel) vom Himmel herab und schnappt sich einen der Helden oder Filora. Der Rest muss ans rechte Ufer paddeln und dem Wesen nachsetzen, wenn sie den Gefährten bzw. die Abenteurerin retten wollen. Zum Glück hat der Korokh sein Nest nur eine halbe Tagesreise entfernt. Zum Pech hängt es an der Innenwand einer vier Schritt breiten Felsspalte. Um zum Nest zu gelangen, ist eine Klettern-Probe +4 nötig, während andere Helden den Korokh beschäftigen sollten (Werte siehe Bestiarium des Ödlandes). Der Rückweg zum Fluss könnte gegebenenfalls mit einigen weiteren Begegnungen des Ödlandes ausgeschmückt werden (Inspirationen siehe weiter oben).



Kannibalen und Mutanten:

Die Helden werden von Opfern der purpurnen Flüssigkeit angegriffen. Die Opfer haben sich in rasende, kanibalistische Monster verwandelt.

LeP 45 AuP 80 MR 5 WS 8 GS 9

Steinbeil: INI 15+1W6 AT 15 PA 8 TP 1W6+3 DK N

RS 1 (Fellumhang)

Am Wasserfall:

Dort, wo Cromdel und Frinn zusammentreffen und als Wamal weiterfließen, stürzt der Fluss zwölf Schritt in die Tiefe. Wenn die Helden weiter wollen, müssen sie ihre Boote anlegen und über einen steinigen Pfad (Klettern-Probe +4, sonst 1W SP) nach unten tragen. An der Stelle unter dem Wasserfall hat sich ein großer See gebildet. Am Nordufer kann man (Sinnenschärfe-Probe +3) die Siedlung eines Slachkaren-Stammes ausmachen. Der Stamm verhält sich wohlwollend, einige Stammesmitglieder rudern in Einbäumen zu den Helden, um die seltenen Besucher zu begrüßen und nach dem Woher und Wohin zu befragen. Verhalten sich die Helden ebenfalls friedlich, werden sie in die Ansiedlung eingeladen. Dort erwartet man, dass die Helden regen Tauschhandel betreiben.

Der Stamm bietet folgende Tauschobjekte an:

Nahrungsmittel (hauptsächlich Linsen und geräuchertes Grabwühlerfleisch) 30 TE (1 TE entspricht etwa dem Wert von 1 Silbertaler. Die Slachkaren nehmen jedoch keine Münzen an.), Waffen und Rüstungen (Bronzedolche BDK, S. 18, Bronzestreitäxte BDK, S. 19, Tropfenschwerter BDK, S.23, Kurzbögen, Holzschilde, Brustplatten, Lederrüstungen. Alle Metallgegenstände unterliegen Ingerimms Fluch), Magie, Heilung und Tränke (in der Siedlung lebt eine Barcak, eine slachkarische Gifthehe, die gegen entsprechende „Bezahlung“ (Kräuter, Artefakte aus Aventurien usw.) heilt oder Heiltränke (2W-2 LeP) verkauft) und Söldner (600 TE, junge, unerfahrene Stammeskrieger:

LeP 30 AuP 30 MR 4 WS 7 GS 8

Tropfenschwert:

INI 11+1W6 AT 13 PA 8 TP 1W6+4 DK N

Kurzbogen: FK 16 TP 1W6+4

RS 3 (Fellumhang und Lederrüstung)

Besonderheiten: Eisern. Sobald ein Söldner mehr als 2 Wunden erleidet, muss er eine MU-Probe (MU 10) ablegen. Misslingt diese, so flieht er. Flieht ein Söldner, legt der nächste Söldner eine MU-Probe

Die Helden haben zwei Möglichkeiten, nach Ronthar zu gelangen: Entweder reisen sie mit Erzbart, dem jungen Riesen auf Freiersfüßen, oder sie können nach Norden wandern und dann per Boot oder Floß auf dem Fluss Cromdel und dem Wamal bis in die Vaestfogg, um von dort aus weiter in Richtung Ronthar vorzustoßen.

Reisen mit dem Riesen

Wollen die Helden mit Erzbart reisen, müssen sie den Riesen erst überzeugen. Oggos wird die Helden in die Höhle des Riesen hinab führen (Klettern +3, sonst 2W SP). Dort treffen die Helden den gerade mit Fressen (es gibt Höhlenbär) beschäftigten Giganten. Das Gespräch mit dem Riesen sollte leicht fallen, der Koloss versteht Orkisch und Gmer und ist zudem der Idee, in einer Gruppe zu reisen, nicht abgeneigt. Er bietet den Helden an, diese bis Ronthar mitzunehmen, wenn sie sich im Gegenzug nützlich machen und für ihn jagen, seinen Bart kämmen, Ohren und Zähne putzen und sonstige Hilfsdienste für ihn erledigen. Aufbruch ist in einer Woche, so dass den Helden etwas Zeit zur Regeneration bleibt.

Versunken im Schlamm:

Schon von weitem kann man den halb im Schlamm des Wamal versunkenen Eingang einer Zissme (unterirdische Grabstätte einer längst vergangenen Zivilisation) entdecken. Der aus dem Wasser ragende Teil ist etwa 20 mal 20 Schritt groß, das steinerne Tor ist halb zerstört. Betritt man die Zissme von Osten, bietet sich einem folgendes Bild: In Blickrichtung (1) befinden sich die Überreste einer Steinstatue, die wohl einmal ein humanoides Wesen darstellte. Mit Glück (Sinnenschärfe +12) findet sich unter all dem Schutt ein etwa 2 Finger großer Edelstein (Serpentin). Linkerhand (2) führt eine steinerne Treppe in die Tiefe, rechterhand (3) ist der Boden eingebrochen. Mit einer Klettern-Probe +3 kann

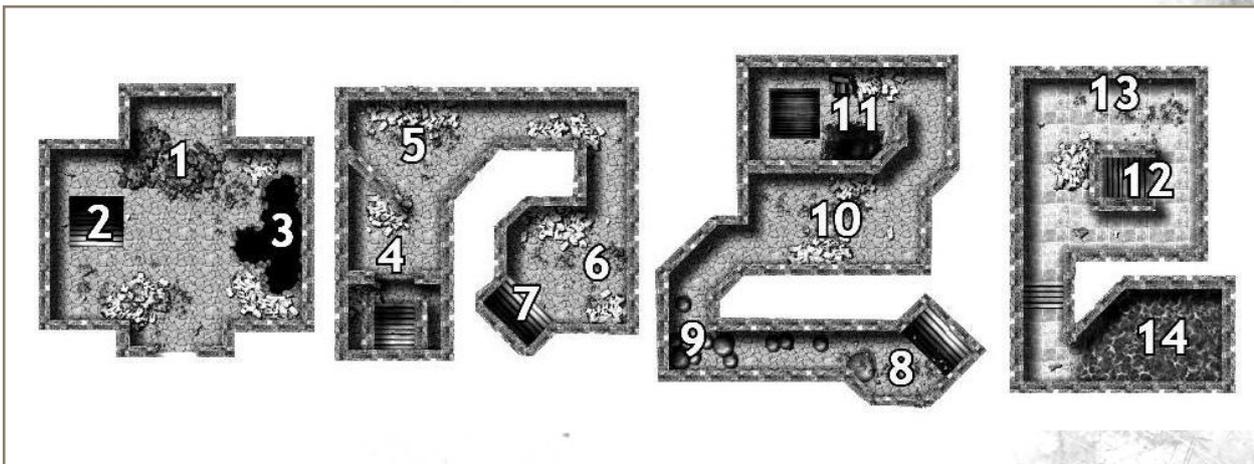


man nach (6) gelangen, bei einer missglückten Probe erleidet man 2W SP. Geht man die Treppe hinab, steht man recht unvermittelt vor einer verschlossenen Stein-
 tür (4). Mit einer KK-Probe +5 lässt sich die Tür öffnen. Dahinter befindet sich eine bereits ausgelöste
 Speerfalle (5). Mittels einer Klettern-Probe +3 gelangt man nach (10), bei Mislingen kassiert der Held 1W+6
 SP. Von Raum (6) aus kann man sich auch in Richtung einer Treppe (7) durchwühlen, die steil nach unten
 führt. Am Fuß der Treppe haust ein Ascheoger (8). Wenn die Helden von Raum (6) her kommen, hat der
 Oger diese bemerkt und sich hinter der Treppe versteckt. Er greift dann aus dem Hinterhalt an (eine un-
 parierbare Attacke, es sei denn, einem Helden gelingt eine Gefahreninstinktprobe +4). Vom Raum des Ogers
 aus geht es über einen breiten, mit Pilzen überwucherten Korridor (9), auf dem es von Ratten nur so wim-
 melt, in das Untergeschoss der Speerfalle (10). Einige Skelette liegen hier verstreut herum. Hier werden die
 Helden von Trogglingen angegriffen, die ihr Lager im Raum (11) aufgeschlagen haben. Dort befindet sich
 auch eine Falltür. Im Trogglinglager lassen sich 3 Stachelkeulen (BDK, S. 9) finden.
 Die Treppe unter der Falltür (KK+8) führt in einen Raum (12), in dem sich eine noch nicht ausgelöste Fal-
 le befindet. Der ganze Boden besteht aus Kacheln, die fugenlos aneinander gelegt wurden. Nur ein schmaler

Weg, der von der Treppe an die Nordwand und von dort entlang der Ostwand zu einer Tür (13) führt, ist sicher (Gefahreninstinkt +4, um die Falle sicher zu überque-
 ren). Tritt man daneben, brechen alle Kacheln durch und reißen jeden, der auf ihnen steht, in die Tiefe (3W
 SP). Hinter der Tür befindet sich eine (14) Grabkam-
 mer; durch die Ostwand dringt Wasser ein, so dass die
 Kammer hüfthoch geflutet ist. Wenn du willst, kannst
 du hier auch ein paar Raubfische oder ähnliches auf-
 treten lassen (Flussfetzter ZBA, S. 76/ Rieseneigel ZBS,
 S. 88/ Morfus ZBA, S.138/ Riesenamöbe ZBA, S. 157).
 In einem der drei hier liegenden, überfluteten Stein-
 särge befindet sich ein Amulett (siehe Anhang Kapitel
 2).

Unheimliches Zeichen:

Es kommt zu einer ödlandtypischen Serie von Katastrophen: Ein naher Vulkan bricht aus, ein starkes Gewitter
 in Kombination mit Orkanböen setzt ein, ein Erdbeben
 reißt neue Erdspalten in den Boden. Aus der neuen
 Spalte und aus Höhlen rund um den Vulkan kriechen
 Vulkanschräte (siehe Bestiarium des Ödlandes) und be-
 ginnen einen wilden Tanz um die feuerspeienden
 Schlünde. Beschreibe ein möglichst unheilvolles Ereig-
 nis, das selbst gestandenen Helden Angst einjagen
 sollte.



DIE VAESTFOGG

Die Vaestfogg ist ein feuchtes, kaltes Land; bedrückend und schweigsam. Während des gesamten Jahres hängen tiefe Wolken über ihren Bergen und Hügeln. Die Sonne erscheint hier nur als heller, matter Fleck am Firmament und der Mond ist kaum mehr als ein Schemen in der Nacht. Hitze, die aus dem Inneren der Erde stammt, lässt in den Seen das Wasser kochen; Geysire, die ihre Fontänen in den Himmel schießen und Löcher aus denen siedendheißer Schlamm emporsteigt. Und weil das Wasser niemals gefriert, liegt stets ein Dunstschleier über den vielen Inseln der Seen, der nur selten einmal aufreißt. Die Nebel dämpfen jedes Geräusch und verschlucken den einsamen Wanderer schon nach wenigen Metern oder verzerren seine Konturen zu den absonderlichsten Formen. Dies ist die unheimliche Heimat der Vaesten, gefürchtete Nebelwaldjäger und Krieger, die auch als „Nebelprinzen“ bekannt sind, sowie der Tharai, einer recht primitiv lebenden Echsenkultur, die eine hochkomplexe Sprache hervorgebracht hat. Abgesehen von den dichten Nebeln, dem heißen Wasser und den dicht gedrängten Klimazonen ist die bemerkenswerteste Besonderheit des Vaestfogg die Farbe seiner Vegetation. Als Anpassung an die bescheidenen Lichtverhältnisse sind viele Pflanzen von eigenartiger Färbung, von dunkelrot bis violett, selten sogar annähernd nachtschwarz. Der allgegenwärtige und nie verwehende Hochnebel - Leib Fenthüns - beginnt im Mondlicht aus sich selbst heraus in einem geisterhaften, fahlen Licht zu Leuchten. Dies gibt dem Vaestfogg in Vollmondnächten eine wirklich andersweltliche Erscheinung, welche die vielen alten Mythen und Legenden über dieses Land, die es in die Nähe verborgener Feenwelten gerückt sehen wollen zu bestätigen scheint.

Land und Klima

Während des kurzen Sommers im Norden werden die schwülen Niederrungen von Abermillionen Stechmücken und anderem vielbeinigen Geschmeiß bewohnt. Der Boden scheint sich in ein warmes feuchtes Wesen, das alles Lebende verschlingen will, zu verwandeln. Über die Hügel weht ein unablässiger, kalter Wind aus dem hohen Norden vom ewigen Eis herab. Die Flüsse und Seen treten ob der ständigen Regenfälle und der Unmengen Schmelzwasser aus den nördlichen Steppen und den Gletschern über die Ufer. Gleichzeitig scheint das Leben zu explodieren. In allen nur erdenklichen Formen tritt es ans Tageslicht. Alle Pflanzen versuchen in der kurzen Spanne, die ihnen der Sommer gewährt, aufs prächtigste zu erblühen, wobei sie vor allem durch ihre Gerüche bestechen und kaum durch ihre Farben - wozu auch, wo der Nebel sie doch schon nach wenigen Metern verschluckt? - und ihren Samen möglichst reichhaltig in alle Winde zu verstreuen. Die landbewohnenden Tiere nutzen die Zeit des Überflusses, um ihre Nachkommen großzuziehen und Fettpolster für den langen, kalten Winter anzulegen.

Der Übergang von Sommer zum Winter geht schlagartig und innerhalb weniger Wochen vonstatten. Innerhalb kürzester Zeit fallen die Temperaturen, die Wassermassen gehen zurück und die Vielfalt wird unter dem ersten Schnee begraben, der binnen weniger Tage zu einer dicken, weißen Schicht anwächst und spätestens nach zwei Wochen einen meterdicken Sargdeckel bildet, der alles Leben unter sich begräbt. In den Niederungen jedoch nahe der heißen Quellen und warmen Fluten der Seen und Flüsse bleibt der Boden unbedeckt, dafür aber schlammig und sumpfig. Die Seen bleiben trotz der bitteren Kälte, die das Land gefangen hält, eisfrei.

Die immergrünen Wälder sind Zufluchtsort all jener, die nicht in den warmen, die Luft mit Nebel schwän-



gernden, Fluten leben. Ihre mächtigen Stämme und Äste halten zwar den eisigen Wind und den Schnee fern, aber den Nebel, der selbst während der kalten Wintermonate das ganze Land unnatürlich verschleiert, können auch sie nicht zurückhalten.

Aber nicht nur das extreme Klima und die urwüchsige Vegetation sind kennzeichnend für dieses Land, sondern auch die seltsamen, hier vorkommenden Kreaturen, die oftmals geradewegs aus einem Alptraum entsprungen zu sein scheinen. Blasse nebelhafte Drachen, durch die Fluten watende Riesen mit Moos im Haar und Raubkatzen, die scheinbar den Nebel zu lenken vermögen und selbst dann noch hervorragend sehen können, wenn die Schwaden eigentlich alles, was mehr als ein paar Meter entfernt ist, verschlucken. Blaue Weiden, die auf Inseln aus ihrem eigenen Wurzelwerk über die Seen gleiten und von den Sirenen angelockte Tiere und Menschen verspeisen. Schwarze, knorrige Bäume, die Tiere und Menschen in ihre tödliche Umarmung locken. Monströse Aale, gewaltige Sumpffechsen, wilde Waldschrate und viele andere, dem menschlichen Auge unbekannt Unholde und Monstren.

Im Süden dagegen kennt man Schnee nur aus den Erzählungen Weitgereister, denn hier ist die Luft aufgeheizt von den glühenden Winden des Feuermeeres, die sich mit dem klirrenden Odem des Nordens um die Vorherrschaft streiten und ihm gegenüber nur in den allerkältesten Wintern zurückstecken müssen. Auch die Vegetation ist eine andere. Schleichend wandeln sich die Firn- und urwüchsigen Moorwälder zunächst in verhangene Laubwälder, beherrscht von den gewaltigen Nebeleichen, urwüchsig und gewaltig, und immer schneller setzen sich fast undurchdringliche, die heißen Flussläufe säumende Mangroven durch, die weiter südwärts dann langsam in dampfend heiße Dickichte übergehen, welche von gewaltigen Baumriesen überschattet werden. Ein Dschungel mitten im Herzen des rakshazarischen Nordens, ganzjährig erfüllt mit Leben, wie es sonst wohl nur die Ipexco des weitenentfernten Südens kennen. Doch selbst hier ist der Nebel allgegenwärtig, als ob eine düstere Macht das gesamte Land unter ihren eisernen Willen zwingt. Die Tierwelt wandelt sich mit jedem Schritt den man Richtung Süden macht. Wo im Norden nur die dick Bepelzten überleben können, und man höchstens in vereinzelt, geschützten Tälern und großen, heißen Seen Geschuppte finden kann, sind hier, im wärmsten Teil des Vaestfogg, Geschuppte und Vielbeinige in einer ungekannten Vielfalt anzutreffen. Wenn man in den sommerwarmen Regionen des Vaestfogg Spuren großer Herden finden kann, so findet man im immerwarmen Süden Schneisen, die Abermillionen von Wanderameisen geschlagen haben. Denn auch hier verliert der Vaestfogg nichts von seinem Schrecken, einzig, dass man im Rest der Region wenigstens im Winter seine Ruhe finden kann, wohingegen der Süden ganzjährig von Gefahren belebt ist.

Noch weiter gen Süden schließlich, muss das Leben angesichts der Glut des Feuermeeres gänzlich in die Knie gehen und sein Haupt beugen. Zunächst geht das Land in eine erst noch feuchte dann zunehmend immer trockenere Savanne über, die sich schließlich, verbrannt vom sengenden Atem Ingrors, in eine karge Wüste verwandelt, bevor es schlussendlich über Steilklippen lotrecht ins Meer aus Feuer und Hitze abfällt.

Während die Regionen der winterkalten Nebel von den Vaesten durchwandert werden und sie dort mit den Naturgewalten ringen, verliert sich ihre Spur in gleichem Maße, in dem auch der Schnee zurückweicht, je weiter man sich nach Süden wendet. Nur wenige Clans, die noch verschrobener als ihre nördlichen Vettern sein sollen, leben in den Dschungeln und Mangroven des Südens, und teilen sie sich mit den hier heimischen Nebelwaldtharai und den Brokthar, die die weiter südöstlich gelegenen Ebenen von Ronthar beherrschen und deren Jäger gelegentlich bis in die südlichen Regionen der Vaestfogg vordringen.



ABSCHIED VON ERZBART

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Endlich! Wasser! Nach einer gefühlten Ewigkeit in dieser heißen, schwefeligen Hölle! Vor euch breitet sich eine Seenlandschaft aus, immer wieder unterbrochen von größeren oder kleineren Inseln. Der Blick reicht nicht weit, schon nach einer handvoll Meilen verschwindet alles hinter einer dichten Nebelwand. Weit im Süden scheint es einen mächtigen Vulkan zu geben, dort leuchtet der Himmel tiefrot im Widerschein der Lava.“

Die Helden erreichen die Vaestfogg ein paar Dutzend Meilen südlich des Wamals. Nach der auch für Riesen anstrengenden Reise beschließt Erzbart, hier erst einmal ein paar Tage zu lagern. Für die Helden heißt das, dass sie erneut auf die Jagd gehen sollen. Auch diesmal will der Riese 700 Rationen Fleisch.



In den Flüssen leben monströse Aale (Werte siehe Bestiarium der Vaestfogg), die eine Menge kostbares Fleisch liefern. Leider sind sie nicht leicht zu erjagen und nicht selten wird ein unbedarfter Fischer selber zur Beute.



Auf den Inseln und an den Uferstreifen leben Tiere, die ausschließlich in der Vaestfogg anzutreffen sind (siehe Bestiarium der Vaestfogg), aber auch Grabwühler, Sumpfratten (ZBA, S. 155), Elche (ZBA, S.109), Mammuts (vor allem am Rand, mit kürzerem Fell, ZBA, S. 91), Auerochsen (ZBA, S.158), wilde Amhasbullen und zahlreiche Vogelarten wie z.B. Kraniche.

Nach einer kurzen Zeit der Rast geht es wieder weiter. Bevor der Riese allerdings ins warme Wasser steigt, bindet er sich Haare und Bart zu einem Knoten zusammen. Die Wasser



der Vaestfogg sind zwischen drei und fünf Schritt tief, was heißt, dass der Riese stellenweise hüfhtief darin versinkt. Aufgrund des hohen Wasserwiderstands kann Erzbart allerdings nur 1/8 seiner sonstigen Reisedstrecke zurücklegen. Erzbart schlägt den Helden

vor, dass sie selbst versuchen sollen, sich durch die Vaestfogg nach Ronthar durchzuschlagen. Wenn sie wollen, wird er sie in ein paar Monaten auf der anderen Seite wieder treffen, sie müssten ihn nur suchen - groß genug ist er ja schließlich.

UNTERWEGS AUF SEEN

Entweder müssen die Helden nun ein Boot basteln (siehe Infobox oben) oder sie kommen gerade über den Wasserweg in die Vaestfogg. Die Reise durch die Vaestfogg dauert relativ lange, da die Helden nur grob wissen, in welcher Richtung Ronthar liegt. Auf dem Weg können sich folgende Begebenheiten ereignen:

 **Die versunkene Zissme:** Wenn die Helden nicht in der ersten Zissme waren (siehe „Auf wilden Wassern“), finden sie hier einen ähnlichen Komplex. Der Unterschied ist, dass das komplette untere Stockwerk dieser Anlage geflutet ist. Im dunklen Nass warten Flussfetzter oder gar ein Trollgar. Aus dem Ascheoger sollte ein Wüter werden. Setze auf das Horrorelement. Beschreibe die Zissme, die im dichten Nebel auftaucht, die dunklen, violetten Pflanzen, den Geruch von Fäule, die lauernenden Gefahren. Nutze Musik (z.B. den Soundtrack von The Fog). Wenn die Helden schon nach zwei, drei Räumen die Zissme wieder verlassen wollen, weil sie Angst haben, dann hast du die Stimmung richtig eingefangen.

 Die Helden durchfahren eine **Passage**, deren umliegende Inseln von Lotusblüten bedeckt werden. Die Luft ist erfüllt mit Lotuspollen (KO-Probe +6 um das Einatmen auf der Passage zu vermeiden, sonst W6 SR lang 3 SP/SR, zudem starke Sinnestrübungen (Sinnenschärfe und Gefahreninstinkt -4, At/Pa

-2, FK -3. Gelingt keine Orientierungsprobe +4, fahren die betroffenen Helden im Kreis und erleiden 4 weitere SP durch die Pollen).

 **Tharai-Überfall:** Die Passage durch den Lotuswald bietet sich für einen Tharai-Überfall an. Die Echsenkrieger tauchen wie aus dem Nichts aus dem Wald auf und schwimmen zu den Booten der Helden. Werte einer Steinechse: LeP 40, RS 4 (natürlicher RS + Brustplatten aus Leder), MR 2 Flugsichel FK 13 TP 1W+2 oder Sichelkeule DK N, AT 13 PA 10 TP 1W+3 INI 10+W6.

 **Jagende Natur:** Die Helden bekommen es mit Wesen aus dem Bestiarium des Ödlandes zu tun (W20):
1-4: Schwarm Nifelvind; 5-8: Trollgar; 9-12: Riesenaal; 13-16: Vaestenkrieger auf Kriegspfad; 17-20: brünstiger Wüter.

 Während der **Nacht** schleicht sich ein Trollgar an das Lager der Helden heran. Den über und über mit Algen und Unrat bedeckten Schrat kann ein Held im Dunklen nur mit einer Sinnenschärfe-Probe +16 erkennen. Wenn der Held eine Probe +6 schafft, ist er überzeugt davon, dass sich der Algen- und Gestrüpphaufen dort drüben gerade noch zwei Schritt weiter hinten befand. Ansonsten erfolgt der Angriff vollkommend überraschend.





KAPITEL 3

DAS ENDE EINER REISE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Vorgestern seid ihr auf einen Hirten gestoßen: ein Ronthar, wie er sich selbst nannte. Ein Brokthar, ein mit verhornten Narben überzogener Hüne, ein Halb troll. Die Stadt sei nicht mehr weit, soviel konntet ihr erfahren. Nun marschirt ihr schon zwei Tage über die Ebene. Vor euch erhebt sich ein Berg. Ein Vulkan vielleicht? An seinem Hang liegt sie, Ronthar, euer Ziel. Der Himmel leuchtet glutrot, als ihr euch der Stadt nähert. Die Erde zittert, irgendwo südlich von euch scheint ein Vulkan auszubrechen. Flugechsen steigen in Scharen von den zwei riesigen, wohl an die acht Schritt hohen Mauern auf. Es ist heiß, die trockene Luft brennt in euren Lungen. Je mehr ihr euch der Stadt nähert, desto bewusster wird euch, wie groß Ronthar ist. Die ganze Nordflanke des Berges ist bedeckt mit kleinen, aber stabilen Steinhäusern, die Bergspitze scheint eine einzige Festung zu sein.“

In Ingrors heiliger Stadt

Ronthar liegt auf einer breiten, im Norden bewaldeten Halbinsel, deren südliches Ende als Steilklippe in das Feuermeer hineinragt. Von dort aus kann man auch das Kloster der Feuerkleriker sehen, vorausgesetzt, man hält die hier herrschende Gluthitze überhaupt aus. Das Klima auf der Insel schwankt von trocken und heiß bis feuchtwarm und neblig. Die Stadt Ronthar erhebt sich nur wenige Meilen vom Rand der Steilklippe entfernt an den nördlichen Hängen eines erloschenen Vulkans,

was zumindest etwas Kühlung verspricht, sollte Ingrors heißer Atem wieder von Süden her wehen. Fast alle Gebäude bestehen aus Stein und befinden sich halb im Erdboden, aus Furcht vor Ingrors Zorn, der sich von Zeit zu Zeit als Feuerregen über der Stadt entlädt. Die Stadt besteht aus zwei Teilen, die jeweils von einer acht Schritt hohen, an der Basis gut fünf Schritt breiten Mauer voneinander getrennt sind. Auf den Mauern sitzen zahlreiche Flugechsen, so dass dort oben schon seit Jahren niemand mehr patrouilliert hat. In den äußeren Mauerring führt nur ein Tor, das Tag und Nacht von fünf Elitekriegern bewacht wird. Diesen Kriegern ist es auch gestattet, nach eigenem Gutdünken Zoll zu erheben, der jedoch nur selten mehr als 25% des Tauscherts der Besitztümer eines Reisenden beträgt. Ronthar selbst sind von diesem Zoll befreit. Zwischen dem ersten und dem zweiten Mauerring (1) wohnen vor allem die Bestienbezwinger (so werden in Rakshazar jene Männer und Frauen genannt, die wilde Bestien fangen, zähmen und für gutes Geld verkaufen), die hier die unterirdischen Ställe für ihre Tiere haben. Ebenfalls findet sich hier das Lager eines nomadischen Brokthar-Stammes, der seit etwa einem halben Jahr lagert. Die interessantesten Gebäude in diesem Teil der Stadt sind die der legendären Bestienbezwingerin Hekabe (2) vom Stamm Haimon und ihrem Blutzahn (die rakshazarische Version des Schlingers) „Trollfresser“ (hier stehen viele echsische Tiere zum Verkauf, vor allem Pim Pim für 40 TE das Stück, ein zahmer Wüter für 300 TE und schwarze Raubkatzen (Werte wie Säbelzahntiger, siehe oben) für 200 TE.), das Kontor (3) des sanskitarischen Händlers Kasim „Goldzahn“ sowie der Große Schlachtplatz (4), an dem wöchentlich an die zwei Dutzend Dreihörner (riesige Echsen, aus deren Schädel drei lange Hörner ragen) geschlachtet werden. Im ersten Ring stehen auch die Ale-Brauereien der





RONTHAR

atq Anne Mohr 2013



Stadt (5) und ein paar Einkornfelder (6). In der Oberstadt wohnen die Bürger von Ronthar, grob nach Stämmen getrennt. Hier finden sich Schmieden, Bronzegießereien und Handwerksbetriebe (7). Hinauf kommt man durch drei Tore, die nur im Verteidigungsfall besetzt werden. In der Oberstadt liegt auch der kleine Ingrortempel (8), in dem neben dem Herrn der 1000 Welten auch die Stadtgöttin Rontja verehrt wird. Die zweistöckigen Häuser der zwölf Stammeshäuptlinge liegen zwischen dem Tempel und dem Palast (9). Berühmt-berüchtigt ist die „Grube“ (10). „Taverne“ greift als Beschreibung wohl zu kurz, denn dieses Etablissement ist Kneipe, Bordell, Arena und Schlafsaal in einem. Das oberste Drittel des Vulkans nimmt der Schwarze Palast (11) ein, in dem der König wohnt, der Rat der Stämme tagt, die Feuerkleriker den täglichen Ablauf in der Stadt überwachen, die besten Kämpen der Stadt zu Elitekriegern (12) ausgebildet werden und der Große Ingrortempel (13) liegt, der teilweise bis in die Innenseite des Vulkans reicht und von dem aus es einen geheimen Gang ins Feuerkloster geben soll. Der Tempel darf nur vom König, den Feuerpriestern und ausgewählten Besuchern betreten werden, allen anderen bleibt der kleine Tempel in der Oberstadt.

Die Helden werden wohl zuerst nach einer Bleibe suchen wollen. Sie können entweder zwischen den beiden Wällen lagern (nicht ganz ungefährlich, da sich hier gerne ausgebüchste Bestien herumtreiben (Säbelzahntiger (ZBA S. 162) oder Schreckensklauen (Werte siehe Bestiarium des Ödlandes)) oder es hin und wieder Feuer vom Himmel regnet (Gefahreninstikt +3, danach eine Ausweichenprobe erlaubt. Bei Fehlschlag 2W SP), oder in der Grube (10) einkehren (teuer. Eine Nacht kostet 10 TE und ist alles andere als erholsam, da einige Ronthar hier eine drei Tage dauernde Orgie schmeißen wollen). Natürlich können die Helden auch versuchen, an die Gastfreundlichkeit der Bewohner zu appellieren (Überzeugen +5). Im kleinen Tempel treffen sie auf den Feuerpriester Korian, der sich ihrer Sache annimmt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (wenn die Helden Broktharisch sprechen)

„Zwei Schritt groß, wildes rotes Haupthaar, über und über mit verhornten Narben übersät, so steht der Feuerprediger vor euch. Korian, so sagte man euch, wisse, wie man Ingror gnädig stimmt. Der Geweihte ist gerade dabei, seinen Gott anzurufen. Neben euch sind noch vier Ronthar anwesend. „Oh gnadenloser Zerstörer, Zerschmetterer, starker und zügelloser Herr des Hasses, des Feuers und des Vergehens! Herr der 1000 Welten! Höre die Stimme Deines Dieners! Oh Mutter Rontja, Du brünstige Tochter des Feuers! Höre die Stimme Deines Volkes! Teithros und Korthros, Söhne Ingrors, Wille des Herren, steht uns bei!“ Neben dir tuschelt eine Ronthar mit einem schwer gerüsteten Brokthar: „Korian hat vor ein paar Wochen orakelt, dass Ronthar in Gefahr sei. Er hat von einem Riesen gefaselt, der einen falschen Propheten hierher bringt und dass Ingror wieder wütend werden und die Welt vernichten würde.“ - „So? Und wo sind dann die Kämpen des Königs, die den Riesen und den Propheten jagen und töten?“ - „Laut Korian muss erst ein besonderes Schwert geschmiedet werden, mit dem der älteste Sohn des Rakshetos, Deimos, den Riesen erschlagen soll.“ - „Und warum ist das Schwert noch nicht geschmiedet?“ Gerade will die Ronthar antworten, da fährt Korian herum und zeigt auf euch. Geifer rinnt ihm aus dem Maul. „Ingror hat euch geschickt, mir zu helfen! Ihr Frevler an seinem Willen! Sein Blick ruht auf euch! Ihr werdet sterben, denn das ist sein Wille! Doch ... wenn ihr eure Pflicht erledigt, so soll seine Rache aufgeschoben sein! Bringt mir das Erz eines Riesen, das Feuer meines Herren und den Geist eines Drachen! Dann will ich euch helfen!“



Zum Vorlesen oder Nacherzählen (wenn die Helden kein Broktharisch sprechen)

„Zwei Schritt groß, wildes rotes Haupthaar, über und über mit verhornten Narben übersät, so steht der Feuerprediger vor euch. Korian, so sagte man euch, wisse, wie man Ingror gnädig stimmt. Der Geweihte ist gerade dabei, seinen Gott anzurufen. Wild gestikuliert der Priester herum, schreit, fleht. Plötzlich weiten sich seine Augen. Ruckartig dreht er sich um und spricht dich [beliebiger Held] in deiner Muttersprache an! „Ingror hat euch geschickt, mir zu helfen! Ihr Frevler an seinem Willen! Sein Blick ruht auf euch! Ihr werdet sterben, denn das ist sein Wille! Doch ... wenn ihr eure Pflicht erledigt, so soll seine Rache aufgeschoben sein! Bringt mir das Erz eines Riesen, das Feuer meines Herren und den Geist eines Drachen! Dann will ich euch helfen!“

Ein Schwert zu schmieden

Die Helden müssen nun die drei Zutaten besorgen:

Den Geist eines Drachen: Wenn die Helden unterwegs einen Wühl drachen besiegt haben, besitzen sie wahrscheinlich bereits einen Karfunkel. Andernfalls müssen die Helden nun auf die Jagd nach einem Dusterwurm gehen (am Rande der Aschewüste, etwa 100 Meilen südöstlich Ronthars (Werte im Bestiarum des Ödlandes)).

Das Feuer des Herren: Die Helden müssen dem Priester einfach nur Feuer bringen. Natürlich können die Helden auf die wahnsinnige Idee kommen, das Feuer aus dem Schlund des als heilig geltenden Vulkans bzw. Feuersees holen zu wollen. Dazu müssen ihnen jeweils drei Klettern-Proben +5 gelingen, um tief genug hinabzusteigen, bis dahin wo sich Fackeln fast von selbst entzünden. Diese Gluthitze müssen sie jedoch auch selber aushalten (2W6+3 SP/SR). Mislingt eine der Proben, stürzen die Helden ab und geraten so gefährlich

nahe an die Lava (4W+7 SP/SR).

Erz eines Riesen: Wenn die Helden Erzbart kennengelernt haben, dann dürfte ihnen klar werden, dass hier ein Haar des Riesen gemeint ist. Wenn die Helden nicht sofort darauf kommen, dann gibt ihnen Korian die entsprechenden Hinweise. Erzbart befindet sich zu diesem Zeitpunkt drei Tagesreisen östlich von Ronthar. Sind die Helden mit Erzbart gereist und damit vertraut, wird der Riese ihnen gern ein Haar zur Verfügung stellen. Die Helden könnten aber auch auf die Idee kommen, ein Haar zu stehlen. Mit einer Schleichen-Probe -3 sollten sie nahe genug an den schlafenden Giganten herankommen. Mit Hilfe des Fluches Ingerimms können die Helden das Haar leicht durchrostet lassen. Wenn sie mit dem Riesen verhandeln wollen, bietet er ihnen eines seiner Haare im Austausch gegen eine Gefälligkeit an. Dies kann entweder die Besorgung von Nahrung (1200 Rationen Fleisch und mindestens 2 Fässer Ale), Hilfe beim Brauen eines Heiltranks (Kochen +4, tagelanges Suchen nach Kräutern und vor allem nach einem Kessel, in dem eine ausreichend große Menge gebraut werden kann) oder ähnliches sein.

Das Schwert, eine Götterklinge (Werte BDK, S. 54), wird im großen Tempel geschmiedet. Nach dem Schmieden und der Übergabe an Deimos wird Korian sich den Helden zuwenden.

„Ingror hat eure Taten gesehen. Hier und anderswo. Er wird euch strafen ... doch nicht heute. Sein Blick ruht nicht mehr auf euch. Vorerst.“

Die Beschränkungen des Fluches enden automatisch, das Mal des Frevlers verschwindet ebenfalls. Lediglich ein kleiner Makel bleibt. Alle Waffen, die die Helden zukünftig benutzen, haben 1 BF mehr.

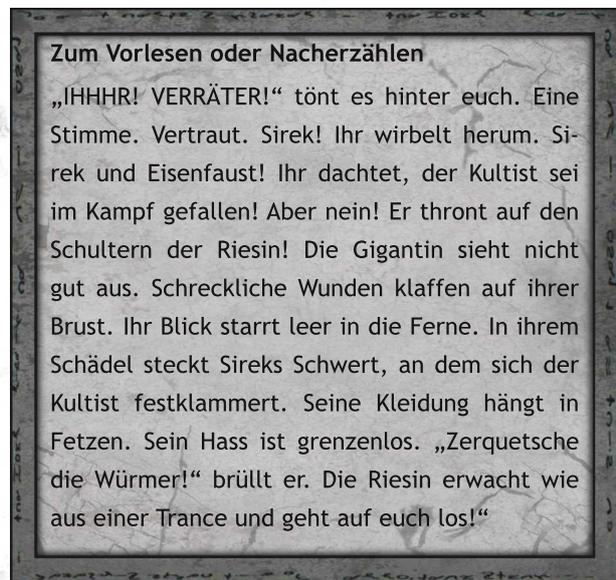
„Mir träumte, dass ein Riese kommen wird, der einen falschen Propheten mit sich bringt. Der Riese und der Prophet griffen die Stadt an. So sehr die Ronthar auch gegen den Riesen kämpften, sie konnten ihn nicht töten. Erst ein Recke mit einem von Ingror gesegnetem Schwert konnte den Riesen bezwingen und den



falschen Propheten vertreiben. Geht, begleitet Deimos und tötet den Riesen. Achtet darauf, dass der letzte Streich mit „Ingrors Rache“, der Götterklinge, geführt wird.“

Tod eines Riesen

Der Kampf gegen den Riesen soll, laut Prophezeiung, auf einer Insel östlich von Ronthar stattfinden. Dummerweise erreicht zeitgleich mit den Helden auch Erzbart das Eiland. Im Glauben, den feindlichen Riesen vor sich zu haben, wird Deimos sich auf ihn stürzen. Die Helden haben nun die Wahl: Entweder kämpfen sie gemeinsam mit Deimos oder sie versuchen, Erzbart zu schützen. Im ersten Fall sollte Deimos keine Chance gegen die geballte Kraft eines Riesen und die der Helden haben und Erzbart steht den Helden im Finale als Kampfgefährte zur Seite. Im zweiten Fall wird Erzbart den Helden einen harten Kampf liefern. Wenn ein Angreifer bewusstlos zu Boden geht, schnappt sich Erzbart das Opfer und beißt ihm kurzerhand den Kopf ab, bevor er weiterkämpft. Lass dich von den im Kapitel „Der fremde Riese“ vorgestellten Regeln inspirieren. Sie können natürlich auch versuchen, Deimos zu beruhigen und davon zu überzeugen, dass dies der falsche Riese ist. Da Deimos jedoch recht fanatisch ist, gelingt



dies nur mit einer Überzeugenprobe +6 oder Magie.

Werte der Riesin unter der Kontrolle Nazgarils:

INI 10+1W6 LeP 200 AuP 200 RS 5 MR 15 WS 18 GS 13

Faust: DK HNS AT 17 PA 12 TP 3W6+15

Wichtige Vor-/Nachteile: Blutausch, Dämmerungssicht, Namenlose Regeneration (Notiere den Schaden von normalen Waffen und den durch magische oder karmale sowie das Verbrennen von „Ingrors Rache“ extra. Normaler Schaden regeneriert mit 1 W6 LeP je 2 KR, auch wenn die LeP auf 0 oder weniger gesunken ist. Schaden aus den anderen Quellen wird nicht regeneriert. Schaden, der durch Erzbart angerichtet wird, zählt als normaler Schaden.)

Besonderheiten: Sehr großer Gegner

Kampftaktik: Sirek wird nur kämpfen, wenn es die Helden irgendwie schaffen, auf die Riesin zu klettern. Sobald er weniger als 15 LeP hat oder die Riesin zu Boden geht, wird er sein Amulett benutzen (siehe Anhang), jedoch kämpft er dieses Mal mit einem **Dreiecksschwert (BdK S.23) DK N**

AT 13 PA 17 TP 1W6+4, Sonderfertigkeiten: Todesstoß, Gezielter Stich

Zudem werden Sirek und die Riesin noch von (Anzahl der Helden) Ratten begleitet.

Am Ende einer Reise

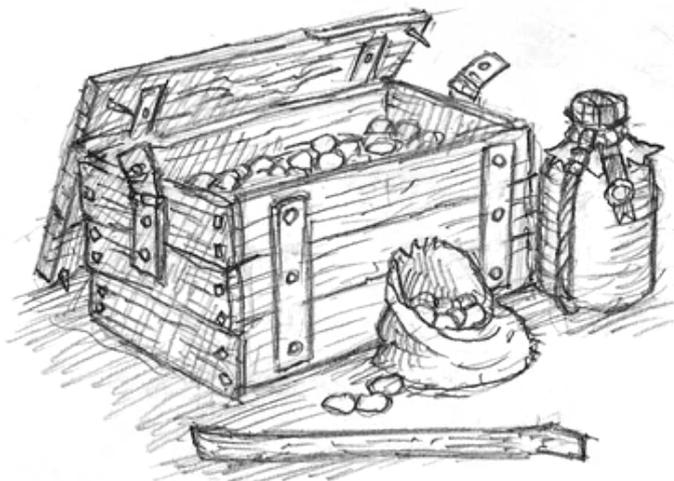
Irgendwann schaffen es die Helden hoffentlich, die Riesin und die Kultisten zu besiegen. Sollte Deimos bei dem Kampf sein Leben gelassen haben, ist es die traurige Pflicht der Helden, seine Leiche zurück nach Ronthar zu bringen. In diesem Fall dürfen sie das Schwert behalten. Andernfalls wandert das Schwert in den großen Tempel und die Helden sowie der Königssohn werden ausgiebig gefeiert. Zudem erhalten die Helden die Erlaubnis, sich in der Stadt niederzulassen. Sie können aber auch mit dem Händler Kasim „Goldzahn“ nach Kurotan weiterreisen (Filora wird das Angebot annehmen und sich dort bis 1040 BF einen Namen als Zwischenhändlerin machen). Auf jeden Fall haben sich die Helden 2000 AP redlich verdient. Um die extremen Situationen zu repräsentieren, die sie durchgemacht haben, erhält jeder Held zwei SE auf Klettern (bis zu einem maximalen TaW von 10). Jeweils eine SE erhält er auf Wildnisleben, Orientierung und Geographie (ebenfalls bis zu einem maximalen TaW von 10). Die Sprachen Broktharisch und Gmer können jeweils verbilligt erworben bzw. um eine Stufe billiger gesteigert werden.



DAS ARTEFAKT AUS DER ZISSE

Mindestens drei Jahrtausende alt ist dieses Artefakt, das die Helden in einer Zisse finden können. Das Artefakt ist eine ein Spann große Statuette aus Speckstein, bei der sich im Laufe der Zeit und durch die vielen Anwendungen das Gesicht abgelöst hat. Die Figur zeigt einen gekrönten Mann, die Krone ist aus Silber. Das Artefakt funktioniert wie folgt: Der Nutzer reibt am Kopf der Statuette (IN -4) und berührt ein Opfer. Das Opfer erhält daraufhin 13 Tage lang die

Nachteile Widerwärtiges Aussehen, Pechmagnet, Übler Geruch, Unangenehme Stimme und verliert alle noch nicht verbrauchten AP. Der Nutzer erhält im Gegenzug für 13 Tage zwei der folgenden Eigenschaften (Du kannst die Effekte auch auswürfeln): (1) Glück, (2) Herausragendes Aussehen, (3) Hohe Lebenskraft (+10 LeP), (4) Hohe Magieresistenz (+10 MR), (5) Kräfteschub, (6) Talentschub.



SIREK'S ARTEFAKT

Auch Sirek hat unterwegs eine Zisse geplündert und dabei ein Artefakt gefunden. Sicherlich über drei Jahrtausende alt ist dieser Anhänger aus Sangurit, der grob die Form einer Ratte besitzt. Das Rattenaug ist ein schwarzer Einschluss im sonst blassroten Kristall. Auf der Rückseite sind Schriftzeichen in Marham eingraviert. Die Kraft des Anhängers wird aktiviert, indem man sich das Artefakt zu Boden wirft.

Die drei verbliebenen Ladungen des Artefaktes verwandeln den Träger und die von ihm am Körper getragenen Gegenstände (maximal bis zu einem Gewicht von 25 Stein) in ein Heer von Ratten (Werte wie Feldratte ZBA S. 155, je eine Ratte je 4 LeP des Trägers). Die Ratten können sich frei bewegen und auch kämpfen.



DRAMATIS PERSONAE

Erzbart

Für einen Riesen ist Erzbart relativ jung, er kam knapp 20 Jahre nach dem Fall Pyrdakors zur Welt. Richtig prominent (für Riesen) sind seine Vorfahren. Er ist ein Enkel Adawadts (mütterlicherseits) und Wolkenkopfs (väterlicherseits). Sollten die Helden von diesen Riesen zu erzählen wissen, so wird Erzbart sie freundlicher behandeln als sonst. Der Riese ist von freundlichem, aber nicht naivem Gemüt und etwas intelligenter als der Rest seiner Art. Den „Ratten“ steht er eher neutral gegenüber und betrachtet sie als nützliche Haustiere, die einem wunderbar Bart und Zehennägel reinigen können und deren possierliches Verhalten belustigt. Vor 500 Jahren schloss der Riese einen Pakt mit einem Erzelementar, das seither in seinen Haaren haust und diese in ein sattes Rostrot taucht. Ein Nebeneffekt ist auch, dass der brustlange Bart und das Kopfhaar wie eine eiserne Rüstung wirken. Das Erzelementar ist im Übrigen nicht erfreut, wenn das Haar von Helden berührt wird. Ab und zu lässt es Haare, an denen Helden hängen, einfach ausfallen. Eine Körperbeherrschungsprobe +5 ist dann notwendig, um nicht in die Tiefe zu stürzen.

Größe: 5,5 Schritt

Gewicht: 5100 Stein

Haarfarbe: rostrot

Augenfarbe: blau

Kampfwerte:

INI 10+1W6 LeP 120 AuP 170 RS 9 (an den Beinen nur 5) MR 8 WS 18 GS 13

Geröllkeule: AT 14 PA 10 TP 1W20+14 DK NSP

Wichtige Eigenschaften: KL 12, CH 10, KK 45

Deimos

Deimos ist der älteste Sohn von Cordros, dem aktuellen Rakshetos von Ronthar. Er ist von heldenhafter Statur (zweieinhalb Schritt, rotblondes Haar, stählerne Muskeln), im Kampf mit allen Waffen erfahren - aber leider kaum intelligenter als ein Felsbrocken. Nicht einmal seine eigene Muttersprache beherrscht er wirklich gut, oft grunzt er auch nur vor sich hin.

Alter: 51

Größe: 2,5 Schritt

Haarfarbe: rotblond

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: kampferprobter, naiver Barbar

Seelentier: Wüter

Wichtige Vor-/Nachteile: Zäher Hund

Wichtige Sonderfertigkeiten: Waffenmeister Götterklinge, Hammerschlag, Niederwerfen

Kampfwerte:

LeP 50 AuP 52 MR 1 WS 8 GS 8

RS 6 (Brustplatte aus Bronze, Rontharhelm, Streifenschurz, Fellumhang, Bronzearm- und Beinschienen)

Ingrors Rache: INI 9+1W6 AT 17 PA 11 TP 2W6+9 DK S (verbrennend für Riesen)

Ausweichen 7



BESTIARUM DES ÖDLANDS

Grabwühler

„Mmmhh, gut. Hier - wollen haben mehr von Sechsein? Was guckst? Laufen nicht schnell, schmecken gut und quieken lustig, wenn hauen tot. Was wollen mehr?“ Flokk - Nedermannen-Jäger

Grabwühler sind die Überreste eines gescheiterten Chimären-Experiments aus grauer Vorzeit. Es handelt sich um seltsam verdrehte Mischwesen aus Hasenartigen und Termiten, die heutzutage vor allem in Steppengebieten vorkommen. Grabwühler haben einen unnatürlich in die Länge gezogenen Körper, der mit Fellbüscheln bedeckt ist, und stinken bestialisch. Würden sie ansonsten nur aussehen wie dreckige Hasen mit sechs Pfoten, so könnte man sie vielleicht noch als recht possierlich bezeichnen, aber ihre sieben kreisförmig angeordneten Augen belehren einen schnell eines besseren. Trotz ihrer abschreckenden Optik sind Grabwühler recht schmackhaft und stellen durch ihre Paarungsfreude eine willkommene Nahrungsquelle für viele Nedermannen- und Barbarenstämme des Rieslandes dar. Selbst einige Geschichtsforscher suchen mittlerweile gezielt Grabwühlersiedlungen auf, da diese auch dafür bekannt sind, unentwegt zu buddeln und fragile, in sich verdrehte Sandbauten zu erschaffen. Dass dabei oftmals auch uralte Artefakte zum Vorschein kommen, stört die Wühler dabei weniger.

Auftreten: 1W6+3

Schulterhöhe: 1 Spann Körperlänge: 3 Spann

Gewicht: 1 Stein

Kampfwerte:

INI 10+1W6 PA 7 LeP 6 RS 0 WS 4

Biss: DK AT 6 TP 1W3

GS 6 AuP 20 MR 0 GW 1

Jagd: +7, Flucht Beute: 1 Ration Fleisch (zäh, bitter)

Besonderheiten: Kleiner Gegner (AT +3/ PA +5)

Faulzahn, der Riese

Durchs Ödland streift zurzeit ein sieben Schritt großer Riese, der wegen seiner faulenden Backenzähne und des daraus resultierenden Mundgeruchs „Faulzahn“ genannt wird. Faulzahn ist ein übel gelaunter Riese mit einem großen Steckenpferd: „Haustiere fangen“ und diese in seiner Höhle zur Pflege seiner Zähne zwingen (übrigens ein gefährliches Unterfangen. Wer zu viele Schmerzen verursacht, weil er etwa an die faulen Zähne kommt, wird kurzerhand gefressen. Grund für die faulen Zähne ist neben schlechter Mundhygiene auch ein Beindolch, den eine Nedermannin dem Riesen zwischen die Zähne rammt, bevor sie von ihm verschlungen wurde). Faulzahn schleppt einen Käfig mit sich herum, in dem seine Haustiere (drei Nedermannen, eine Steinechse und zwei Slachkarinnen) schmachten.

Größe: 7 Schritt Gewicht: 5000 Stein

INI 8+1W6 LeP 80 AuP 80 RS 5 MR 18 WS 20 GS 13

Findling: DK NS AT 16 PA 11 TP 1W20+5

Besonderheiten: Sehr großer Gegner. wer sich dem Kopf des Riesen auf DK N nähert, muss alle 2 KR eine KO-Probe ablegen, um zu sehen, ob ihm übel wird (bei Misslingen jeweils ein Punkt Abzug auf alle Kampfwer-





te, sinkt ein Wert auf 0, so ist das Opfer ohnmächtig). Helden mit dem Nachteil Sensibler Geruchssinn können den Kopf des Riesen überhaupt nicht attackieren. Erzbart ist von dem üblen Geruch nicht betroffen.

Trogglinge

Je nachdem, welcher Legende man Glauben schenkt, handelt es sich bei diesen degenerierten, etwas über einen Schritt großen Kreaturen um Zwerge, die von der Leibesfäule befallen und bis zur Unkenntlichkeit deformiert wurden, Süchtige, die zu viel Kometenasche genascht haben, oder aber Mitglieder eines von einem urtümlichen Gott verfluchten Volkes. Wie dem auch sei, die wilden, vernarbten Wesen, deren Haut mit eitrigen Beulen überzogen ist, brechen immer wieder plündernd aus ihren Höhlen hervor und terrorisieren die Welt an der Oberfläche. Dabei werden sie angeblich von einem König angeführt.

Auftreten: in Rotten von 2W6 Individuen Höhe: 5-6 Spann Gewicht: 30 Stein

Kampfwerte (unerfahren/erfahren/Sippenanführer):

INI 10+1W6 LeP 15/20/25 AuP 25/30/40

RS 0 MR 0/0/1 WS 4 GS 5/6/6

Keule: DK N AT 10/11/13 TP 1W6+2

Biss: DK H AT 10/11/13* TP 1W6+1

Besonderheiten: Dämmerungssicht, Zwergeuwuchs, bei Kämpfen in Erdspalten: Gelände (Höhlen), *bei einem Biss von mehr als 10 SP besteht Ansteckungsgefahr mit rakshazarischen Äquivalenten folgender aventurischer Krankheiten: Wundfieber (17-19), Krätze (13-16) oder Tollwut (20)

Schreckenskralle

Auftreten: Rudel zu 1W3 Tiere

Schulterhöhe: 5 Spann **Körperlänge:** 8 Spann

Gewicht: 110 Stein

Kampfwerte:

INI 12+1 W6 PA 8 LeP 40 RS 3 KO 15 KK 15

Biss: DK HN AT 14 TP 1W6+5

Klauen: DK H AT 10 TP 1W6+2



Tritt: DK HN AT 14 TP 1W6+6

GS 20 **AuP** 25 **MR** 6/8 **GW** 12

Jagd: +20, Angriff **Beute:** 35 Rationen Fleisch (ungenießbar), Haut (Leder), Klauen (Trophäe)

Besonderheiten: Anspringen(6)/ Doppelangriff/ Festkrallen, Verbeißen

Ascheoger

„In den Tagen des Zorns schickte Rashragh seinen Bruder Zochgash, um die Weidegründe Marhaös zu verzehren, auf dass sein Betrug gesühnt werde: und das Land brannte. Der Khez Okroschs jedoch verbarg sich in der Tiefe, so dass sie Zochgashs heißer Atem nicht erreichen konnte. Darauf schloss Taugrach sein Auge dreizehn Mal dreizehn Male und das Land gebar die Kinder der Asche. Ihre Haut war schwarz, voller Blasen und ohne Haare nach dem großen Brand. Ihre Körper waren aufgedunsen und von ihren Händen waren nur noch die schwarzverbrannten Nägel übrig. Noch heute streifen sie durch das Land, voller Gier nach dem Blut der Lebenden, um damit das immer noch in ihnen schwelende Feuer des einstigen Weltenbrandes zu löschen.“

Mündliche Überlieferung der Brachtäo-Orks

Schulterhöhe: 2,5 Schritt **Körperlänge:** 1 Schritt

Gewicht: 250 Stein

Kampfwerte:

INI 11 **+1W6** **PA** 8 **LeP** 45 **RS** 2 **WS** 12

Biss: DK H AT 8 TP 4W6+6

Faust/Krallen: DK H AT 12 TP 2W6+5

Keule: DK N AT 11 TP 3W+6

GS 11 **AuP** 50 **MR** 3/10 **GW** 12

Jagd: +8, Angriff

Beute: 100 Rationen Fleisch (ungenießbar, giftig), Krallen (Trophäe), Haut (zäh)

Besonderheiten: Großer Gegner, Niederwerfen (Keule,5), Niederwerfen (Faust/Kralle, 3), Verbeißen (Biss)

Wühldrache

Düsterwürmer, im Westen des Kontinents auch als Wühldrachen bekannt, sind eine intelligente, magiegebende, blinde rakshazarische Drachenart, die im Untergrund des Kontinents lebt. Düsterwürmer werden etwa

1000 Jahre alt. Die Schuppen der rund vier Schritt langen Drachen sind von einem matten, dunkelgrauen Farbton. Auffällig an den Düsterwürmern ist das Fehlen von Flügeln und Hinterläufen. Sie besitzen lediglich zwei wie Schaufeln geformte Vorderbeine. Der Hals ist sehr kurz, der Kopf sitzt praktisch direkt auf dem Körper. Bei der Jagd verlassen sich diese Drachen primär auf ihren Geruchssinn; sie können Gerüche durch mehrere Dutzend Schritt Erdreich wahrnehmen. Haben sie erst einmal eine lohnende Beute gewittert, graben sie sich direkt zu den oftmals völlig ahnungslosen Opfern durch. Ribukan war während seiner Gründertage öfter Opfer von Düsterwurmangriffen. Ähnlich wie andere Drachenarten legen auch Düsterwürmer Horte an, in denen sich oft Artefakte aus längst vergangenen Tagen finden. Düsterwürmer entwickeln erst spät in ihrem Leben, etwa mit 800 Jahren, die Fähigkeit, Magie zu wirken. Sie beherrschen dann Sprüche aus dem Bereich Elementar (Erz), aber auch Zauber, die dem aventurischen „Dunkelheit“ ähneln oder Wolken und Nebel aufziehen lassen. Indem sie so ihren Opfern und Feinden die Sicht rauben, gleichen sie ihre eigene Blindheit aus.

Auftreten: einzeln

Schulterhöhe: 4 Schritt **Körperlänge:** bis zu 20 Schritt

Gewicht: bis 1000 Stein

Kampfwerte (junger/alter Düsterwurm):

INI 9+1W6/11 **+1W6** **PA** 8/10 **LeP** 75/120 **RS** 7 **WS** 18

Biss: DK HN AT 13/15 TP 2W6+6

Prankenhieb: DK HN AT 13/15 TP 2W6+6

GS 7 **AuP** 78 **MR** 5/10 **GW** 20

Jagd: +5, Angriff **Beute:** bis 600 Rationen Fleisch (giftig), Karfunkel

Besonderheiten: Sehr großer Gegner, Gelände (Höhle), Hinterhalt (1 9), Resistenz gegen Erz und Feuer, Empfindlich gegen Licht (versengend), Herausragende Sinne (Geruch, Erschütterung). Wer sich einem Düsterwurm auf die DK N nähert, muss pro KR eine KO +3 ablegen, um festzustellen, ob ihm übel wird. Pro misslungener Probe erleidet er 1 SP und einen kumulativen Abzug von 1 auf alle Kampfwerte. Sobald ein



Wert auf null sinkt, fällt der Betroffene in Ohnmacht. Im Alter stehen den Drachen magische Effekte ähnlichen folgenden, aventurischen Zaubern zur Verfügung: Dunkelheit (Bewegliche Zone), Desintegratus, Ecliptifactus, Zorn der Elemente (Erz), Zappenduster, Wettermeisterschaft (Wolken und Nebel beschwören), Pfeil des Erzes, Nebelwand und Silentium

Trolle

Wer die aventurischen Trolle kennt, wird von ihren rakshazarischen Vettern überrascht sein. Zwar teilen beide eine Vorliebe für Süßkram und geraten schnell in Zorn, die sogenannte Trollwut, doch wo der aventurische Troll eher sanft und neugierig ist, sind seine riesländischen Vettern oft grausam und hartherzig. Auch besitzen die Trolle des westlichen Rakshazars nicht das typische Fell der aventurischen Bergschräte, sondern eine borkige, hornartige Haut. Für die Cromor und viele Brokthar sind sie gar Feinde ihres Glaubens und werden gejagt und getötet wo immer man sie antrifft. Berüchtigt sind die Trolle auch wegen ihrer Sklavenhalterei. In Lagern, die weit verstreut im Ödland und den Schwefelklippen liegen, werden Erze und Edelsteine abgebaut. Dabei scheren sich die Trolle keinen Deut um Leben oder Gesundheit der Sklaven. Hauptstadt der Trolle ist Gamkaltor an der Enge zwischen Ödlandwall und Schwefelklippen, wo auch heute noch ein Hauch des 4. Zeitalters weht.

Kampfwerte (Troll-Sklavenjäger):

LeP 70 AuP 120 MR 8 WS 11 GS 8

Tchop Tchak: INI 10+1W6 AT 15 PA 12 TP 3W6+7 DK N RS 5 (natürlicher Schutz und Wühl-drachenschuppenrüstung)

Besonderheiten: Trollwut 14, Großer Gegner

Vulkanschräte

Die Vulkanschräte sind die dem Feuer zugeordneten Schräte, die an den zerklüfteten Hängen der feierspeisenden Vulkane Rakshazars leben. Mit ihrer schwarz-roten Haut und den Hörnern scheinen sie den Niederhöhlen selbst entsprungen zu sein, und doch sind sie aus Fleisch und Bein. Wie andere Schratige sind sie übermannshoch und haben eine feste, von Hornknoten

übersäte Haut. Ihr Haupt wird von zwei bis vier Hörnern geziert, ihr drahtiger Oberkörper ist dicht mit aschgrauen, langen Borsten behaart und sitzt auf zwei behaarten, krallenbewehrten Beinen. Trotz ihres grobschlächtigen Äußeren sind Vulkanschräte überraschend agil und geschickte Kletterer.

Auftreten: einzeln

Größe: 2,4 Schritt **Gewicht:** 130-150 Stein

Wichtige Vor- /Nachteile: Eisern, Balance, Natürliche Waffen (Krallen, Biss und Hörner), Hitzeresistenz, Begabung (Klettern), Impulsiv, Jähzorn 5-10, Raubtiergeruch, Ausdauernd, (Großwüchsig)

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):

LeP 35/40/45 AuP 40/45/50 MR 5/7/10 GS 9/9/9 RS 1 (+Rüstung)

AT 13/15/19 PA 9/11/16 FK 10/14/18

INI 10+1W6/12+1W6/18+1W6 TP je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag, Sturmangriff /Niederwerfen, Aufmerksamkeit / Kampreflexe, Gegenhalten, Befreiungsschlag, Rüstungsgewöhnung I

Typische Waffen: Hieb- und Stichwaffen aus Bein und Bronze; Stahl sehr selten

Typische Rüstung: sehr wenig; feuerfestes Leder (RS max. 2)

Magie: stark von Elementarismus (v.a. Feuer und Erz) geprägt

Korokh

Der Korokh ist eine gefürchtete Kreatur, welche die von Asche verdüsterten Regionen rund um das Lava-meer tyrannisiert und von dem man sagt, es sei direkt aus dessen tiefstem Schlund entsprungen. Korokh sind riesige, geflügelte Wesen von tieferer Farbe mit einem dreieckigen Leib, der dem eines Rochen ähnelt. Der Körper wird von vier gefiederten Flügeln mit rasierrmesserscharfen Stacheln getragen. Ein ständig geifernder Schnabel und braunrote Schuppen runden die Erscheinung ab. Der Körper eines Korokh strahlt eine solche Hitze aus, dass die Luft um sie herum förmlich zu brennen scheint. Es gibt nur wenige Lebewesen, die einen Angriff dieser Bestien nicht fürchten und noch weniger, die einen Angriff überlebt haben, um davon



zu berichten.

Auftreten: einzeln

Spannweite: 10 Schritt **Körperlänge:** 7 Schritt

Gewicht: 500 Stein

Kampfwerte:

INI 9+1W6 **PA** 8 **LeP** 20 **RS** 4 **WS** 9

Schnabel: DK HNS AT 15 TP 2W6+4

Klauen: DK NH AT 16 TP 1W6+5

GS 16/3 (Luft/Boden) **AuP** 50 **MR** 6/10 **GW** 18

Jagd: +15, Angriff **Beute:** 200 Rationen Fleisch

(ungenießbar), Schuppen, Federn

Besonderheiten: Großer Gegner, Flugangriff (Schnabel)/Verbeißen, Sturzflug, Immunität gegen Feuer, Regeneration (In der Umgebung starker, magischer Quellen (Meisterentscheid) regenerieren Korokh 1 W6 LeP pro KR), Feuerodem (Wer sich einem Korokh auf 3/2/1 Schritt nähern will, der muss jede KR eine KO-Probe +1/+2/+3 bestehen oder erhält 1 /2/3 SP. Für jeweils 10 angesammelte SP, wird der Rüstungsschutz um 1 gesenkt.

BESTIARUM DER VAESTFOGG

Auenläufer

Auenläufer sind knapp menschengroße, zweibeinige Reptilien, die als Fluchttiere mit ihren langen Beinen dazu in der Lage sind, erstaunlich hohe Geschwindigkeiten zu erreichen. Sie haben große Augen mit denen sie ihre Heimat, die feucht-warmen Auen der Vaestfogg, gut überblicken können. Ihre Ernährung besteht vorwiegend aus kleinen Wirbeltieren, Insekten und Früchten, die sie entweder mit ihrem schnabelartigen Maul oder ihren langen Armen erbeuten. Von den Bewohnern dieser Region werden Auenläufer häufig als Nutztiere gehalten. Sie sind relativ intelligent und gewöhnen sich schnell an ihre Besitzer, besonders wenn sie bereits als Eier von ihren Eltern entwendet wurden.

Auftreten: 3W6 Tiere

Schulterhöhe: 6 Spann

Gewicht: 60 Stein

Kampfwerte:

INI 12+1W6 **PA** 7 **LeP** 25 **RS** 1 **WS** 5

Biss: DK HN AT 11 TP 1W6+2

Kralle: DK H AT 11 TP 1W6+1

GS 13 **AuP** 50 **MR** 4 **GW** 4

Jagd: +8, Flucht

Beute: 100 Rationen Fleisch (ungenießbar, giftig), Krallen (Trophäe), Haut (zäh)

Blutlurch

Blutlurche sind räuberisch lebende Amphibien, die auf ihren vier sehnigen Beinen in Rudeln ihre Beute jagen. Ihr Körper und ihre Beine sind fast schlangengleich dünn - ihr Kopf schmal und langgezogen. Da ihre Gestalt eher schwächlich ist, verlassen sich Blutlurche bei der Jagd und im Kampf allgemein auf ihr Rudel und ihr körpereigenes Gift, welches sie bei blitzschnellen Attacken durch ihren Biss in ihre Opfer injizieren, aber auch bei Körperkontakt abgeben können. Sobald beim Opfer die ersten Schwächeerscheinungen auftreten, ziehen sich die Blutlurche zurück und beschränken sich darauf, es an Land oder im Wasser bis zum langsam eintretenden Tod zu verfolgen.

Auftreten: 1W3+1 Tiere

Schulterhöhe: 3 Spann **Körperlänge:** 2,5 Schritt

Gewicht: 40 Stein

Kampfwerte:

INI 8+1W6 **PA** 6 **LeP** 25 **RS** 0 **WS** 5

Biss: DK HN AT 13 TP 1W6+3 (+ Gift)

Zunge: DK NS AT 15 TP 1W6 (+ Gift)

GS 8/10 (Land/Wasser) **AuP** 60 **MR** 6/10 **GW** 7

Jagd: +6, Angriff **Beute:** 15 Rationen Fleisch, Gift (max. 10 Portionen, schwer zu gewinnen)





Besonderheiten: Gelände (Sumpf, Wasser), Gezielter Angriff (Biss)/ Verbeißen, Gift (10, 1W6 SP/SR für W6 SR; W3 SP/SR für 1 SR), Giftige Haut (geringere Giftwirkung bei Körperkontakt)

Flugviper

Diese bräunlich-grau gefärbte Schlange verfügt über zwei lederartige Schwingen, die es ihr ermöglichen, im Flug zu jagen. Flugvipern stürzen sich von erhöhter Position, etwa hohen Bäumen oder Felsen, auf ihre Opfer herab. Bevorzugte Beute sind Kleintiere wie etwa Grablöffler, bisweilen fallen Flugvipern aber auch menschengroße Gegner an.

Auftreten: 1W3+1 Tiere

Schulterhöhe: 4 Spann **Körperlänge:** 1,5 Schritt

Gewicht: 20 Stein

Kampfwerte:

INI 8+1W6 PA 6 LeP 20 RS 1 WS 4

Biss: DK H AT 13 TP 1W6+2 (+ Gift)

GS: 14/2 (Flug/Boden) AuP 40 MR 6/10 GW 7

Jagd: +12, Flucht oder Angriff **Beute:** 5 Rationen Fleisch, Schuppen, Gift (max. 5 Portionen)

Besonderheiten: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff (Biss)/Verbeißen, Gift (6, 1W10 KR jeweils körperliche Attribute -2/jeweils -1)

Wüter

'Wer einen Wüter reizt, ist bestimmt auch so lebensmüde, einen Blutzahn zu füttern.' So oder so ähnlich klingen viele Lebensweisheiten über diese Tiere, die man überall in Rakshazar hören kann. Denn obwohl ein Wüter sich bei seiner Ernährung rein auf Pflanzen beschränkt, sind nur wenige Wesen vor seinen Angriffen sicher. Grund dafür ist das überaus hitzige Temperament dieser Wesen, welches sie blitzschnell von Seelenruhe zu purer Aggression wechseln lässt. Wüter werden in der Regel fünf Schritt hoch und haben vier Gliedmaßen, so dick wie Baumstämme. Auf ihrem kurzen Hals sitzt ein breiter, unförmiger Schädel mit zwei dicken, schrittlangen Stoßzähnen, die gerade aus dem Unterkiefer ragen. Ihre Haut ist so dick und ihr Fleisch



so zäh, dass nur wenige Waffen sie durchdringen können. Obwohl ihre Gestalt im Entferntesten menschenähnlich erscheint, bewegen sich Wüter meist nach vorne über gebeugt auf allen Vieren voran, während sie sich durch die dichten Wälder und Dschungel des Rieslands bewegen und unentwegt Blätter und Wurzeln zwischen ihren mächtigen Kiefern zermalmen.

Auftreten: einzeln/1W6+1 Tiere (selten)

Schulterhöhe: 3 Schritt **Körperlänge:** 5 Schritt

Gewicht: 1 Quader

Kampfwerte:

INI 8+1W6 PA 6 LeP 80 RS 6 WS 12

Biss: DK H AT 10 TP 2W6+4

Hieb: DK NS AT 14 TP 3W6

Stoßzahnstoß: DK NS AT 12 TP 2W6

Trampeln: DK H AT 8 TP 2W20

GS 6 AuP 40 MR 4 GW 12

Jagd: +6, Angriff **Beute:** 500 Rationen Fleisch, Schuppen, Stoßzähne (edel)

Besonderheiten: Großer Gegner, Doppelangriff (beliebige Kombination), Niederwerfen (Hieb, 6), Niederwerfen (Stoß, 4), Überrennen (9, 3W6), Trampeln, Raserei (3; während der Paarungszeit 6)

Trollgar



Es gibt nur wenige Dinge, die ein Vaeste fürchtet. Doch die Wesen, die von ihnen ehrfürchtig „Trollgar“ genannt werden, zählen definitiv dazu. Unter den abergläubischen Vaesten sagt man sich, Trollgar seien Brokthar oder gar Trolle, welche von den Nixen der Vaestfogg in ihren Bann gezogen, dann aber verstoßen und verflucht wurden. Niemand kennt den genauen Ursprung dieser mythenumwobenen Wesen, die stets alleine durch die nebeligen Gebiete der Vaestfogg wandern und selten einmal auch umliegende Gebiete betreten, doch wer einmal einen Blick auf einen Trollgar geworfen hat, wird den Anblick so schnell nicht wieder vergessen: Ihr fast vier Schritt hoher Körper ist skelettgleich mager und mit schwärenden Pusteln bedeckt, ihre Augen liegen tief im ständig sabbernden Schädel und ihre überlangen Arme enden in dünnen und doch messerscharfen Krallen. Trollgar können für lange Zeit die Luft anhalten und bewegen sich die meiste Zeit unterhalb der Wasseroberfläche. Deshalb ziehen sie oft einen wahren Teppich aus Algen, Moos und Tang hinter sich her und bedecken sich auch an Land damit, um sich so zu tarnen und ihren Opfern besser auflauern zu können. Im Kampf mit einem Trollgar bestehen nur wenige Krieger, denn ihre Körpersekrete wirken zunächst lähmend und bald darauf tödlich.

Auftreten: einzeln

Schulterhöhe: 3,5 Schritt

Gewicht: 300 Stein

Kampfwerte:

INI 4+1W6 PA 2 LeP 65 RS 4 WS 12

Biss: DK HN AT 8 TP 3W6+2 (+Gift)

Kralle: DK NS AT 12 TP 2W6+3 (+Gift)

GS 6/4 (Land/Wasser) AuP 60 MR 4/9 GW 1 5

Jagd: +10, Angriff **Beute:** 1 00 Rationen Fleisch (ungenießbar), Giftsekrete (max. 10 Portionen)

Besonderheiten: Gelände (Sumpf, Wasser), Großer Gegner, Hinterhalt (10)/ Doppelangriff, Übler Geruch, Gift (10, 2W6 SP und 1W6 Abzug auf alle Attribute für einen halben Tag; Abzüge jeweils halbiert).





Pim Pim

Wer in den warmen Gebieten Rakshazars, wie der Wüste Lath oder der Mareth-Senke, auf eine Karawane trifft, wird oftmals von den dort umherschwirrenden Pim Pim belästigt. Diese nur wenige Finger langen Flugechsen haben einen langen Schwanz, der etwa die Hälfte ihrer geringen Körperlänge ausmacht und sind friedfertige, wenn auch sehr neugierige Wesen, die sich von Obst, Insekten und anderen kleinen Tieren ernähren. Ihre Neugierde macht es aber auch möglich, dass Bestienbeherrscher sie als Begleiter erwählen, denn Pim Pim sind klug, lernfähig und entwickeln schnell eine enge Bindung zu ihren Herren.

Auftreten: Schwarm von 2W20 Tieren

Schulterhöhe: 3 Finger **Länge:** 2 Spann **Spannweite:** 1,5 Spann

Gewicht: 0,5 Stein

Kampfwerte:

INI 8+2W6 **PA** 14 **LeP** 5 **RS** 1 **WS** 3

Biss: DK H AT 12 TP 1 W3

GS 15/4 (Fliegend/Boden) **AuP** 50 **MR** 3/6 **GW** 3

Jagd: +10, **Flucht**

Beute: 1 Ration Fleisch, Schuppen

Besonderheiten: Sehr kleiner Gegner (AT+5 /PA +7), Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff (Biss)/Verbeißen

Nifelvind

Wie auch vor den Trollgar fürchten sich viele Vaesten vor den vierfach geflügelten Nifelvind, die Jagd auf fast alles machen, was kleiner als sie selbst ist (was Vaesten mit einschließt). Nifelvind sind große Insekten, die einen knapp zwei Schritt langen Leib besitzen, an dem ein nochmals genauso langer Stachelschwanz sitzt, wodurch sie entfernt an riesige Libellen erinnern. Sie besitzen drei Paare unterentwickelter Hinter- und zwei kräftige Vorderbeine, mit deren scharfen Krallen





sie ihre Beute packen, mit Schwanzstichen töten und anschließend zerreißen. Die intelligenten Nifelvind jagen oft gemeinsam und schlagen unerwartet aus dem Hinterhalt zu, wo sie ihr leises Flügelschlagen nur schwer bemerkbar macht. Ihre Beute spießen sie gerne auf hohen Bäumen, einer abartigen Trophäensammlung gleich, auf, was ehemalige Nifelvind-Behausungen zum Ursprung vieler grausiger Geschichten macht.

Auftreten: 1W3+1 Tiere

Schulterhöhe: 2 Spann **Länge:** 2 Schritt **Spannweite:** 3 Schritt

Gewicht: 30 Stein

Kampfwerte:

INI 12+1W6 **PA** 8 **LeP** 25 **RS** 1 **WS** 5

Biss: DK H AT 10 TP 1 W6+4

Krallen: DK HN AT 13 TP 1 W6+3

Stachelstich: DK HN AT 10 TP 2W6

GS 14/2 (Fliegend/Boden) **AuP** 40 **MR** 6/10 **GW** 9

Jagd: +12, Flucht oder Angriff **Beute:** 10 Rationen Fleisch, Flügel, Krallen

Besonderheiten: 3 Aktionen pro Kampfrunde, Hinterhalt (8), Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff (Biss)/Verbeißen

Riesenaal

Auftreten: einzeln

Länge: 6 Schritt

Gewicht: 300 Stein

Kampfwerte:

INI 10+1W6 **PA** 5 **LeP** 45 **RS** 2 **WS** 8

Biss: DK H AT 9 TP 1W6+4

GS 1/10 **AuP** 60 **MR** 4/8 **GW** 8

Jagd: +1 2, Angriff **Beute:** 10 Rationen Fleisch, Flügel, Krallen

Besonderheiten: Großer Gegner, Gelände (Sumpf), Gezielter Angriff (Biss)/Verbeißen

Dreihorn

Ein riesiges Vieh ist diese drei Schritt hohe Echse, deren Schädel mit drei langen Hörnern und einem mächtigen Nackenschild aus Horn bewehrt ist. Aggressiv sind sie nur während der Paarungszeit, sonst begnügen sich die friedlichen Pflanzenfresser damit, Feinden die Hörner entgegenzustrecken. Die meisten Raubtiere schreckt bereits diese Demonstration der Waffen ausreichend ab. Als Nutztiere bedeutend sind diese Echsen vor allem für die Brokthar, die ihr zartes Fleisch sehr schätzen.

Auftreten: 1W6+3 Tiere

Schulterhöhe: 3 Schritt **Länge:** 2 Schritt **Spannweite:** 3 Schritt

Gewicht: 30 Stein

Kampfwerte:

INI 12+1W6 **PA** 8 **LeP** 25 **RS** 1 **WS** 5

Biss: DK H AT 10 TP 1 W6+4

Krallen: DK HN AT 13 TP 1 W6+3

Stachelstich: DK HN AT 10 TP 2W6

GS 14/2 (Fliegend/Boden) **AuP** 40 **MR** 6/10 **GW** 9

Jagd: +12, Flucht oder Angriff **Beute:** 10 Rationen Fleisch, Flügel, Krallen

Besonderheiten: 3 Aktionen pro Kampfrunde, Hinterhalt (8), Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff (Biss)/Verbeißen

Amhasbulle

In den weiten Steppen, die zwischen den Öden Gestaden und den Gebirgsläufen des Artach liegen, lebt eine extrem robuste Rinderart, die vor allem von den Amhasim gerne gehalten wird. Die von ihnen Gothas genannten Tiere sind von auffallend prächtigem und





kräftigem Wuchs und erreichen meist eine Schulterhöhe von gut zwei Schritt. Die Zucht der Gothas an sich wäre ein leichtes, denn die Bullen der Herde sind von solcher Tumbheit, dass sie sich recht einfach fangen und einsperren lassen. Doch die Herden werden von Kühen geführt, die gegenüber fremden Wesen so dominant auftreten, dass es zu einem regelrechten Imponiergehabe kommen kann. Dies ist auch der Hauptgrund, warum die Amhasim diese Arbeit nicht von einfachen Sklaven verrichten lassen, denn diese würden wohl recht schnell unter den tonnenschweren Leibern der Gothas zertrampelt werden.

Auftreten: 1 Leitkuh und 1W6+2 Bullen/Herden bis hundert Tiere

Schulterhöhe: 2 Schritt **Körperlänge:** 4-5 Schritt

Gewicht: 1,5 Quader

Kampfwerte:

INI 6+1W6 **PA** 5 **LeP** 90 **RS** 3 (Haut) **WS** 12

Stoß: DK H AT 9 TP 1W6+3

Trampeln: DK H AT 12 TP 3W6+6

GS 12 **AuP** 60 **MR** 2/1 0 **GW** 1 4

Jagd: +1 2, **Angriff** **Beute:** 700 Rationen
Fleisch, Haut, Hörner

Besonderheiten: Großer Gegner, Niederwerfen (Stoß, 7), Überrennen (1 1, 4W6+2), Trampeln, Raserei (3), Imponiergehabe (Um sich einer Herde mit einem Go-

tha-Weibchen auf mehr als 50 Schritt zu nähern, ist es nötig, einen kombinierten Attributs-Wert von 30+ in Mut und Charisma aufzuweisen. Ansonsten kommt es unweigerlich zum Angriff der kompletten Herde)

Vaestenkrieger

Die Krieger gehören zu einem Vaestenclan, der im Süden der Vaestfogg lebt. Mehr zur Kultur der Vaesten findest du im Buch der Helden (BDH, S. 312).

LeP 40 **AuP** 30 **MR** 4 **WS** 7 **GS** 8

RS 2 (Wollkleider, Lederarmschienen)

Dreiecksschwert: **INI** 11 +1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+4
DK N

Bronzedolch: **INI** 11+1W5 **AT** 14 **PA** 7 **TP** 1W6+2 **DK** H

Speer: **INI** 11 +W6 **AT** 14 **PA** 7 **TP** 1W6+5 **DK** S

Besonderheiten: Kampf im Wasser (Vaesten tauchen normalerweise zu den Booten, die sie zum Kentern bringen, um die Feinde anschließend im Wasser zu töten)

Gravaech

Falls die Vaesten so etwas wie ein beliebtestes Haustier besitzen, so ist es das Gravaech. Dieser robuste, aber auch sture Pflanzenfresser wird von den Nebelwaldjägern als Nutztier für alle Lebenslagen gehalten. Gravaech besitzen einen langgestreckten, vierbeinigen Körper, der auf behufteten, stelzenförmigen Beinen sitzt.





Ihr unförmiger Kopf sitzt auf einem langen Hals und besitzt ein breites Maul, aus dem zwei lange Unterkieferhauer ragen, mit denen sie Wurzeln und Pflanzen aus den Flussbetten und Seen graben. Gravaech werden vor allem deshalb gerne von den Vaesten gehalten, da sie sehr schnell (wenn auch bitteres) Fleisch ansetzen, friedfertig sind, schwere Lasten transportieren können und sogar recht gute Schwimmer sind. Ihr Hauptprodukt ist aber ihr dichtes, wasserabweisendes Fell, welches sie vor den widrigen Witterungen der Vaestfogg schützt und in regelmäßigen Abständen geschoren werden kann.

Auftreten: 1W6+3 Tiere

Schulterhöhe: 1,5 Schritt **Körperlänge:** 4 Schritt

Gewicht: 150 Stein

Kampfwerte:

INI 9+1W6 **PA** 8 **LeP** 35 **RS** 2 **WS** 8

Biss: DK H AT 8 TP 1W6+2

GS 5 **AuP** 30 **MR** 1/4 **GW** 5

Jagd: +8, **Flucht** **Beute:** 90 Rationen Fleisch (bitter), Hauer, Fell (dicht, wasserabweisend)

Besonderheiten: Gelände (Sumpf, Wasser), Überrennen (4, 2W6), Niederwerfen (0), Gezielter Angriff (Biss)/Verbeißen



DIE AUGEN DER LATH



EIN D&A-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-6 SPIELER
VON ROLAND HOFMEISTER

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort.....	102
Kapitel 1 - Von Kurotan nach Xhoulajambo.....	103
Navanur - Die wandernde Stadt.....	112
Die Stadt der Xhoul.....	117
Kapitel 2 - Der Tempel der Lath.....	122
Nanbal.....	124
Kapitel 3 - ...und die Göttin tanzte.....	129
Anhang.....	135
Bestiarum.....	135
Sandbox: Arkaminschatten.....	140

IBD = Im Bann des Diamanten
AB = Aventurischer Bote
ZBA = Zoo - Botanica Aventurica
RA = Rashtuls Atem
AA = Aventurisches Arsenal
BDK = Buch der Kligen
WDZ = Wege der Zauberei
KuK = Katakomben und Kavernen
WdH Wege der Helden





VORWORT

Hintergründe

Arkamin IV von Shahana plant ein geradezu großwahnsinniges Projekt. Er will auf einem kleinen Berggrücken im Orthwall eine 30 Schritt große Bronzestatue von sich errichten lassen, die von überall in seinem Reich aus gesehen werden kann. Für die Augen sucht er noch nach passenden Edelsteinen, die das Sonnenlicht brechen und selbst im Dunkeln noch leuchten sollen. Da hört der Sultan von den beiden kindskopfgroßen Schattensteinen, die als "Augen der Lath" bekannt sind. Sofort schickt er einen seiner Spione mit dem Auftrag los, die beiden Schattensteine zu beschaffen. Der Spion merkte doch schon recht bald, dass diese Aufgabe

seine Fähigkeiten bei weitem übersteigt. In Kurotan will der Spion, eine Parnhai Namens Teura, schlagkräftige Söldner anheuern, die ihr die Steine beschaffen sollen. Hier kommen die Helden ins Spiel. Sie sind es, die angeheuert werden, die Augen der Lath aus Nanbalo, der heiligen Höhlenoase der Xhoula, zu stehlen.

Die Helden der Geschichte

Als Helden eignen sich alle kampferfahrenen Helden, aber auch all jene, die eher heimlich und verschlagen vorgehen. Besonders gut geeignet sind Xhul, allerdings keine des Stammes Xhoula. Auch in Kurotan gestrandete Helden aus Aventurien passen gut.

Schattensteine

Die Bewohner der Länder jenseits des Meeres und westlich der Drachenberge nennen Rakshazar auch die „von Alveran abgewandte Seite der Welt“. Sie kennen eine Legende, nach der einst ein Gigant gegen die Götter rebellierte und schwarze Riesen aus Stein formte, die seine Armee sein sollten. Jedoch wurde einer der Götter auf diese Riesen aufmerksam und zerstörte sie mit einem Bannstrahl. Die Überreste wurden zu Schattensteinen.

Auch die Nedermannen, Vaesten, Slachkaren und Reiternomaden kennen eine ähnliche Legende. Der Gigant Phekor rebellierte gegen einen Himmelsgott (je nach Überlieferung Fruun, ein Drache oder Braiorag) und formte aus Basalt, Asche und eigenem Blut die Schwarzen Riesen, die seine Armee im nachfolgenden Krieg bildeten. Doch der Himmelsgott war stärker und vernichtete die Armee des Giganten. Nur wenige entkamen der Zerstörung, diese stehen noch heute in ganz Rakshazar verteilt als Statuen herum, so etwa der Koloss von Rimtheym. Der Rest der Riesen wurde vom Zorn des Himmelsgottes zerrissen und als Schattensteine über den Kontinent verteilt.

Schattensteine sind harte, rauchig-trübe Steine, denen man nachsagt, dunkle Kräfte zu besitzen. So soll es unter anderem mit ihnen möglich sein, Kontrolle über die Schatten von Lebewesen zu erlangen und so letztlich gar die Opfer selbst zu kontrollieren (siehe AB 103). Auch Zauber, die mit Finsternis, Schatten und Tod zu tun haben, sollen mit diesen Edelsteinen leichter von Hand gehen. Das Diamantene Sultanat importierte in seiner Hochzeit neben Vizrangyi, Sulphur, exotischen Tieren und Pflanzen auch Schattensteine. Ein besonders großer und mächtiger Schattenstein soll in der Magierakademie von Punin liegen. (Quellen IBD S 68 und AB 103 S. 13)





KAPITEL 1 VON KUROTAN NACH XHOULAJAMBO

Musikalische Untermalung

Für eine stimmungsvolle Abenteuerrszung nehme man Reisesmusik, am besten ghanaische Musik aus Mali oder allgemein afrikanische Musik, z.B. vom Musikprojekt Desert Blues. Im Finale auf der Baustelle würde Musik

aus den Prince-of-Persia-Spielen oder dem Film passen. Als filmische Inspiration seien Conan, Indiana Jones und der Tempel des Todes (für den Teil in der Oase), sowie Detective Dee und das Geheimnis der Phantomflammen (für das Finale) genannt.

HELDEN GESUCHT

Die Helden können auf verschiedene Weise angeheuert werden:



Der Klassiker: Die Helden werden in einer Kaschemme Zeuge einer Auseinandersetzung zwischen einem Trupp rassistisch auftretender Amhasim und ein paar kleinkriminellen Schlägern, hauptsächlich Orks und Menschen. Die Auseinandersetzung weitet sich zu einer Kneipenschlägerei aus, die ersten Messer werden gezückt, die Helden werden in diese Auseinandersetzung hineingezogen. Nach der Schlägerei tritt Teura an die Helden heran, um sie für die Expedition anzuheuern.



In Kuros Diensten: Wenn die Helden schon einige Abenteuer in Kurotan bestritten haben und dem Kuros-Kult positiv aufgefallen sind, erfolgt die Anwerbung über den Kult. Teura hat den Kult in diesem Falle versprochen, dass Arkamin IV Kuros zum Stadtgott von Arkaminsstolz erheben und dem Tempel 100 Novizen schenken wird.



Im Bordell zum Goldenen Pfirsich: In dieser Variante arbeitet Teura als freie Dirne in einem der zahllosen Bordelle Kurotans. Sie nutzt die Tarnung, um unter den Freiern die

Besten Krieger, Gauner, usw. herauszufinden. Einer der Helden scheint nach ihrem Dafürhalten geeignet zu sein. Nach einer Liebesnacht, in der sie den Helden über seine bisherigen Taten ausfragt (Lass den Helden einige seiner Abenteuer selbst nacherzählen), versucht sie ihn anzuheuern. Sie verspricht ihm eine Rüstung (siehe unten) und das Gewicht des Helden in Shaktie (eine 5 Skrupel schwere Münze aus Bronze, die 1/10 TE wert ist. Bei einem Helden mit einem Gewicht von 90 Stein sind dies umgerechnet 18.000 Münzen im Wert von 1.800 TE). Mit einem Vorschuss von 300 TE (oder 3.000 Shaktie) soll der Held dann die anderen Helden anheuern. Natürlich steht es dem Helden frei, seinen Mitabenteurern einen deutlich geringeren Betrag zu bieten und den Rest in die eigene Tasche zu stecken.

Die Aufgabe, für die die Helden angeheuert werden, führt diese einmal quer über den Kontinent, durch die Wüste Lath nach Xhoulajambo, um dort nach den Augen der Göttin Lath zu suchen. Danach sollen die Helden nach Teruldan reisen, um von dort mit Teura an einen (noch) geheimgehaltenen Zielort zu reisen. Dort erwartet die Helden dann eine reiche Belohnung (es sei



HELDEN MÄSTEN

Vielleicht kommen die Helden auf die Idee, den Schwersten unter ihnen weiter zu mästen und so ein paar Shaktie extra rauszuschlagen. In der Theorie mag dies recht einfach klingen, in der Praxis hängt es von zwei Faktoren ab:

Zum einen von der **Nahrungsversorgung**.

Dazu muss auf die Ausstattung mit Nahrung auf dem Hin- und Rückweg geachtet werden. Eine ungenügende Ausstattung gibt je 7 Minuspunkte, eine ausgezeichnete je 5 Pluspunkte. Für jede erfolgreiche Jagd gibt es 1 Pluspunkt, für jede misslungene Jagd 1 Minuspunkt. Jede Rast in einem Wirtshaus gibt 1 Pluspunkt.

Die Helden haben im Wirtshaus auch die Möglichkeit, sich für jeweils weitere 150 TE den Wanst mal so richtig vollzuschlagen und so je einen Zusatzpunkt zu erlangen (als szenische Inspiration mag „Asterix erobert Rom dienen, in dem die beiden gallischen Helden den Koch Mannekenpix arm fressen). Um sich diese Extrapunkte gutschreiben zu dürfen, muss der Spieler allerdings zunächst eine Selbstbeherrschungsprobe ablegen, die pro 150 TE zusätzlich um jeweils +6 erschwert ist (um zu beweisen, dass er auch wirklich alles aufessen kann, was er da bestellt).

Zum anderen natürlich vom **Bewegungsdrang** des Helden.

Beteiligt sich der Held nicht an harten Kämpfen, an ausgiebigen Jagden oder lange andauernden Wachen, so verliert er während Hin- und Rückweg nur jeweils -1 Punkt. Tut er dies allerdings nicht, so sieht es schon anders aus. Für mittlere Anstrengungen (alle Talenteinsätze außer Wissens- und Gesellschaftstalente unter +5) gibt es -5 Punkte. Für vollen Körpereinsatz (Talenteinsätze außer Wissens und Gesellschaftstalente ab +5) und Kämpfe gibt es je -7 Punkte.

Danach werden alle Punkte addiert. Die Summe ist die prozentuale Veränderung des Heldengewichts. Wurden mehr als 14 Pluspunkte gesammelt, erhält der Held außerdem den Nachteil Fettleibig (WdH S. 113). Maximal können so 25 Punkte angesammelt werden.

Beispiel: Der Ork Morok (Lebendgewicht 65 Stein und damit der Schwerste in seiner Gruppe) war für das Abenteuer sichtlich zu schlecht ausgerüstet (2 x Ungenügend Nahrung, -14 Punkte), dafür gelang ihm eine Jagd auf Grabblöfpler (+1 Punkt), zudem konnte er dreimal in einer Taverne speisen, einmal irgendwo im nördlichen Dreistromland, dann in Arkaminsstolz und in Arkaminsschatten (+3 Punkte). Zudem war er in Kämpfe verwickelt (-7 Punkte). In Arkaminsschatten besitzt der Ork nur mehr ein Gewicht von 53,95 Stein (65 Stein -17%). Damit erhält die Gruppe eine Belohnung von 1079 TE oder 10790 Shaktie ($53,95 \text{ Stein} \cdot 1000 / 5 = 10790 \text{ Shaktie}$, $10790 \text{ Shaktie} / 10 = 1079 \text{ TE}$)

Zweites Beispiel: Die Ronthar Ingi (100 Stein auf 2 Schritt Körpergröße) hat schnell begriffen, dass jedes Gramm an ihr bares Geld wert ist. Daher war sie für die Hinreise ausgezeichnet mit Nahrung ausgestattet (+5). Leider war die Flucht etwas überstürzt (ungenügende Nahrung, -7), dafür aber zwei Jagden erfolgreich (+2). Zudem konnte man sich in Arkaminsstolz und Arkaminsschatten den Wanst vollschlagen und gab dafür sogar jeweils 300 TE extra aus(+6). zudem hat sie sich kaum körperlich betätigt (-5). Ihr aktuelles Gewicht liegt bei 101 Stein (100 Stein +1%), das bedeutet 20200 Shaktie oder 2020 TE.



denn, du hast die Bordellszene genutzt um die Helden anzuheuern, dann erwartet dort nur diesen einen Helden die Belohnung). Jeder Held erhält einen maßgeschneiderten Schuppenpanzer und einen gut gearbeiteten Bronzehelm (Siehe BDK S 88), sowie das

Gewicht des schwersten Helden in Shaktie (natürlich können die Helden auch versuchen, beim Gewicht etwas nachzuhelfen. Wie dies genau funktioniert, ist unter „Eine fast perfekte Siegesfeier“ erklärt.

DIE WÜSTE, SEIDENSTRASSE UND DIE ANGRENZENDE STEPPEN

Die Wüste Lath

Knapp hundert Meilen nördlich der Blutigen See im Südosten Rakshazars breitet sich die unbarmherzige Wüste Lath aus. Über 1000 Meilen weit nichts als Sand, steinige Ödnis und ausgetrocknete Salzebenen, so weit das Auge reicht. Es heißt, die Wüste Lath sei nicht auf natürlichem Wege entstanden, sondern ein düsterer Gott würde dem Land kontinuierlich Lebensenergie entziehen und es so zur toten Wüste werden lassen. Die Teruldani beanspruchen für sich, die Wüste Lath zu beherrschen. Aber das zivilisierte Händlervolk irrt, wenn es glaubt die uneingeschränkte Macht über die abertausenden von Quadratmeilen rotem Sand, Felsen und Salzkruste in ihren Händen zu halten. Die wahren Herren der Wüste sind die wilden Xhulstämme, die den Karawanen und Patrouillen der Teruldani zusetzen, wo immer sie können. Im Norden gibt es zudem einige Orkstämme, die ähnlich wie die Xhul teils als Nomaden und teils als Wüstenräuber ihr Dasein fristen. Im äußersten Süden der Wüste hält zudem die Freistadt Yal-Kalabeth einen schmalen Streifen Sand und Geröll in eifersüchtigem Besitz.

Geologie

Kaum jemand weiß, was mörderischer ist: Die grauenhafte, flimmernde Hitze bei Tag, die eisige Kälte bei Nacht oder die Trockenheit die jeden Tropfen Flüssigkeit geradezu aufsaugt. Wenn die Sonne aufgegangen ist, wird es innerhalb kürzester Zeit so heiß, dass der kochend heiße Sand einem die Fußsohlen zu verbrennen droht und der Schweiß in Strömen fließt. Nachts dagegen ist es so kalt, dass es schon mal vorkommen kann, dass einem das Wasser in den Schläuchen gefriert. Regen gibt es kaum, und selbst wenn einmal

Wasser vom Himmel fällt, saugt der knochentrockene Boden die Flüssigkeit mit geradezu überderischer Geschwindigkeit auf und ist kurz danach schon wieder so trocken wie zuvor. Vielerorts gilt die Wüste Lath als Inbegriff der Eintönigkeit, aber das ist ein Trugschluss. Auch wenn der Großteil der Lath tatsächlich aus dem berühmten rötlichen Sandmeer besteht, gibt es in der Wüste doch durchaus auch noch andere Landschaftsformen. Im nordöstlichen Bereich der Lath liegen die Salzebenen, die Legenden zufolge durch das Austrocknen eines kleinen Binnenmeeres entstanden sind. Obwohl diese Gegend zu den lebensfeindlichsten ganz Deres zählt, ist sie für etliche Nomadenstämme eine Quelle des Reichtums, denn das kostbare weiße Gold lässt sich im Süden für viel Geld an den Mann bringen. Im Zentrum der Wüste, nahe Teruldan, finden sich die Überreste eines uralten Sandsteingebirges, die vom Wind zu phantastischen Türmen und Steinbögen geschliffen wurden. Dort, wo das Grundwasser nahe an der Oberfläche liegt, finden sich auch mit dornigen Büschen überwucherte Savannen.

Wüstenfauna

Die Tierwelt der Wüste Lath hat sich an die extremen Umstände angepasst. Schlangen, kleine Echsen, Wüstenspringmäuse, Erdmännchen oder Nacktmulle sind die am häufigsten anzutreffenden Tiere. Am bekanntesten sind jedoch die in Herden lebenden Knochenwüter, die durch die Wüste streifen und sowohl den Teruldanern, als auch den Xhul als genügsame Nutztiere dienen. Unangefochten ist die Stellung dieser Tiere als Könige der Wüste jedoch nicht. Auch Raubsaurier leben in der Lath und halten sich an den Knochenwüterherden schadlos. Die wenigen Gigantogwane verset-



zen ganze Nomadenstämme in Angst und Schrecken und auch die weiter verbreiteten Segeleichen sind für Menschen brandgefährlich.

Wüstenflora

Nur wenige Pflanzen können in dieser feindlichen Umgebung existieren. Das wenige Grün, das hier zu sehen ist, stammt von trockenen Flechten, bizarren Kakteen oder stacheligen Dornenbüschen. An den äußeren Rändern der Wüste finden sich aber auch freundlichere Gebiete von mit dürrerem Gras bewachsenen Savannen. In den wenigen Oasen der Lath hingegen blüht das Leben geradezu auf und weist ähnliche Charakteristika wie die saftig grünen Dschungel des Südens auf.

Seidenstraße

„Vom Osten, hinter dem Graben, hat mir Kalim - der Bruder des Schwagers meines Onkels Al'ramid - erzählt. Ich sage euch, da wohnen die Götter! Ja, wirklich! Hinter einer riesengroßen Mauer, mindestens tausendhundertfünfzig Schritt hoch, wenn nicht noch höher, glaubt es mir. In ihrem riesigen Reich gibt es Bäume, an denen die süßesten Früchte wachsen, Milch fließt in ihren Bächen und auf ihren Weiden grasen die schmackhaftesten Rinder. Auf dem Boden soll man weich wie auf Daunenfedern gehen. Doch genügt selbst das den Ansprüchen der Götter nicht und so haben sie Wolken vom Himmel geholt, um sich auf sie zu betten. Und wenn sie gemeinsam ihren goldenen Wein trinken und Trauben essen, erfreuen sie sich an den schönsten Frauen der Welt. Und diese Götter sind gültig, wirklich. Glaub mir!

Kalim nahm die alte Brücke über den Graben und reiste zur großen Mauer mit all den schönen Pelzen aus dem Norden im Gepäck. Und nachdem er im Tempel ein Gebet sprach und an die Priesterschaft eine Spende entrichtete, opferte er die Pelze. Und wirklich, er bekam dafür feinsten Seidenstoff und Gold als gütige Gaben der Götter des Ostens. Das war wirklich so. Ich reise demnächst übrigens auch dahin. Das lass ich mir nicht entgehen. Wer kommt mit?“

-- Erzählung von Rashim, einem sanskitarischen Händler, an seine Freunde gerichtet,



„Ja, ich war dort. Da gibt's keine Mauer. Aber dafür umso mehr verfluchtes Gezücht. Halb verdurstet musste ich 'nen Basilisken erschlagen, vor 'nem verkrüppelten, alten, wilden Riesen fliehen und mich drei Tage in 'nem Erdloch verkriechen. Und dann kommt mir auch noch mannshohes Spinnengetier entgegen, das mir Gedanken und Worte in den Kopf setzt. Ich soll doch umdrehen, weil gerade ein durchgeknallter Drachenkönig mit 'ner Horde Geister 'nen Krieg anzettelt. „Die spinnen, die Spinnen“, hab ich gedacht. Doch du kannst mir glauben, als mich das erste Geistervieh am Fuß gepackt hat, hab ich doch lieber kehrt gemacht. Du hättest die Schreie in der Nacht hören sollen.“

-- Eine beliebte Lagerfeuergeschichte von Ramonidas, einem unerschrockenen Abenteurer der Ronthar-Brokt-har,

Weit im Osten des Kontinents liegt das Reich Kithorra, ein reiches Land, über das so gut wie nichts bekannt ist und das durch eine titanische Mauer von Rakshazar getrennt ist. An einer Stelle der Mauer gibt es eine Handelsstation, wo die Mutigen, die sich auf den Weg dorthin gemacht haben, ihre Waren, meist edle Felle, Metalle und Mammuton, gegen Seide und lauterer Gold tauschen können. Der Weg dorthin wird „Seidenstraße“ genannt. Die Route führt über Teluridan durch die Wüste hinauf ins Artachplateau nach KhurKezKão und von dort durch unwegsames Gelände weiter nach Osten. Als „südliche Route“ wird jener Weg bezeichnet, der



ebenfalls in Telurdan startet und zum Außenposten Kithors nach Xhoulajambo führ. Dort können die Waren an einem Turm, der von den Kithorrianern bewohnt wird, getauscht werden.

Kurotan

Nahe dem Zentrum des rakshazarischen Kontinents, östlich von Amhas und Aschewüste gelegen, erstreckt sich – zwischen der Lath im Osten, den Bergen des Artachs im Norden und den Hängen des Yal-Hamat im Süden – das Reich Kurotan. Die hier lebenden Barbaren nennen ihre Heimat das «Land der tausend Herrscher» oder auch das «Land der tausend Helden. Alles wissenswerte über die Stadt und dem Land Kurotan kannst du in der Einsteigerspielhilfe finden, die unter <http://rakshazar.de/index.php?modul=downloads> zur Verfügung steht.

Artachplateau

Nach Südosten hin werden die roten Sandsteinformationen der Targachi immer häufiger und vereinigen sich schließlich zu einem wahrhaften Labyrinth aus rotem Stein und blassgrünem Strauchwerk: dem Artachplateau. Obwohl dieses Gebiet den Brachtão-Orks zugesprochen wird, gelingt es dem “Weiberstamm”, wie er auch spöttisch genannt wird, nur den Südosten, hin zur Seidenstraße, zu kontrollieren. Die wahren Herren der Artach sind wilde Faunstämme, deren bis zu zwei Schritt hohen Krieger bei der Verteidigung der Artachhügel unerreichte Geschicklichkeit an den Tag legen, und jeden Versuch sie zu vertreiben mit ihren furchterregenden Äxten und gewagten Kampfmanövern zu vereiteln wissen.

KhurKezKão

In einer Schleife des Artach, etwa 140 Tagesmärsche auf der Seidenstraße von Teruldan entfernt, sammeln



sich alljährlich Gesandtschaften aller großen Khez der Targachkão. Einen Mond lang steht hier KhurKezKão - die Zeltstadt. Einstmals Orakelort und Winterlager der Brachtão ist KhurKezKão heute ein riesiger Umschlagplatz für seltene Waren aus dem fernen Kithorra, Artefakte aus dem hohen Norden und die Reichtümer der sanskitarischen Sultanate.

KhurKezKão gilt den Orks als Zochgash-Tabu, was heißt, dass das Töten von "Gästen" auf dem Weg zur Stadt und in der Stadt selbst untersagt ist. Stammesfehden und Blutdünkel sind dementsprechend ausgesetzt. Die Zeltstadt ist in verschiedene Viertel unterteilt, deren Zentrum meist die Standarten der jeweiligen Fraktionen bilden. Die einzelnen Viertel sind im Kreis um einen Platz aus gestampfter Erde herum angeordnet, der Tag und Nacht als riesiger Markt fungiert. Nahe

diesem Zentrum befindet sich auch das Orakel: ein mächtiges, schwarzes Zelt aus dem beständig Rauch aufzusteigen scheint. Hier sammeln sich die Taugrachschanen, abgeschirmt durch die Krieger des Kupfermond-Kriegskhez. Hin und wieder lassen diese auch Fremde eintreten. Über das wen und warum spekulieren die teruldanischen Händler allerdings vergeblich. Noch nie ist einem der ihren der Eintritt gewährt worden.

Etwas abseits der Zeltstadt befinden sich die "Schädel", drei mächtige Hügel aus behauenen Steinen. Am Fuß des "Roten Schädels" schlägt das Schwarzaxt-Khez sein Lager auf. Jene die gegen das RochGash-Tabu gefrevelt haben warten hier, verstümmelt, auf die Auflösung der Zeltstadt, um letztlich ihren Kopf am "Roten Schädel" zu lassen.

DURCH STEPPE UND WÜSTE

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie die Helden nach Xhoulajambo kommen: Entweder reisen die Helden allein und müssen sich selbst um Verpflegung, Wasser und die Gefahren auf dem Weg kümmern oder sie schließen sich dem Stamm von U-Xhalu, dem Schwarzen, einem Stamm von Reiternomaden, an, die ebenfalls die Stadt der Xhoulajambo zum Ziel haben, um dort Zinn gegen Edelsteine zu tauschen. Wählen die Helden diesen Weg, kümmert sich U-Xhalu um die Beschaffung von Ausrüstungsgegenständen (alle Kategorien auf ausreichend), verlangt dafür aber 2000 TE. Für die Reisevorbereitungen durch die Wüste empfehlen sich die Regeln aus Drachenerbe S. 31 bzw. Wege des Entdeckers S. 64.

Der Weg ist lang und gefährlich. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden mit den Reiternomaden reisen. Tun sie dies nicht, musst du die Texte entsprechend anpassen. Die angeheuerten Wildnisführer tendieren eher dazu, Gefahren aus dem Weg zu gehen. Weiter unten findest du ein paar Ereignisse, die die sonst eher eintönige Reise auffrischen können. In den Klammern ist jeweils angegeben, ob das Ereignis

eher in der Wüste, in den Steppen oder überall möglich ist.



Die Lath tanzt und andere Gefahren der Wüste (Wüste, Randgebiete der Steppe):

Ein Sandsturm zieht auf. Innerhalb von Minuten scheint die Luft nur aus Sandkörnern zu bestehen. Mit einer Probe auf Wettervorhersage +2 oder Gefahreninstinkt +3 werden die Helden rechtzeitig auf die Gefahr aufmerksam, eine erfolgreiche Wildnislebenprobe +3 lässt die Helden geeignete Gegenmaßnahmen treffen. Die Helden erleiden auf jeden Fall einen Verlust von 5 Punkten auf KO und 2W6 LeP. Letzterer Schaden ist um die übrig behaltenen Punkte der Wildnislebenprobe vermindert. Zu den anderen Gefahren der Lath (Treibsand, Sonnenbrand und Hitzschlag) siehe Buch der Klängen S. 11.



Wegelagerer (Überall):

Die Helden werden von einer Gruppe (Anzahl



der Helden bzw. entsprechend mehr, wenn die Helden mit der Karawane reisen) Wegelagerern angegriffen. Dabei handelt es sich entweder um Orks, Reiternomaden (diese sind dann beritten) oder Xhul (Werte siehe Bestiarum).



Ein Relikt aus uralten Tagen (Steppe):

Die Helden stoßen auf die Überreste einer Zissme. Mit einer gelungenen Sinnenschärfe-Probe +4 (um je 1 Punkt erleichter, wenn da für mindestens eine Stunde Suche investiert wird) finden die Helden einen Einstieg in die Tiefe. Unten bietet sich einem folgendes Bild: In Blickrichtung(1) befinden sich die Überreste einer Steinstatue, die wohl einmal ein humanoides Wesen darstellte. Mit Glück (Sinnenschärfe +12) findet sich unter all dem Schutt ein intaktes, etwa 2 Finger großes Seeschneckengehäuse, dessen Öffnung mit einem silbrig glänzenden Metall verziert ist (120 TE Wert). Linkerhand (2) führt eine steinerne Treppe in die Tiefe, rechterhand (3) ist der Boden eingebrochen. Mit einer Klettern-Probe +3 kann man nach (6) gelangen, bei einer missglückten Probe erleidet man 2W SP. Geht man die Treppe hinab, steht man recht unvermittelt vor einer verschlossenen Steintüre(4). Mit einer erfolgreichen KK-Probe +5 lässt sich die Tür öffnen. Dahinter befindet sich eine bereits ausgelöste Speerfalle (5). Mittels einer Klettern-Probe +3 gelangt man nach (10) bei Mislingen kassiert der Held 1W+6 SP. Von Raum (6) aus kann man sich auch in Richtung einer Treppe (7) durchwühlen, die steil nach unten führt. Am Fuß der Treppe haust ein Ascheoger (8). Wenn die Helden von Raum (6) her kommen, hat der Oger diese bemerkt und sich hinter der Treppe versteckt und greift dann aus dem Hinterhalt an (unparierbare Attacke, wenn keinem Helden eine Gefahreninstinktprobe +4 gelinkt). Vom Raum des Ogers aus geht es über einen breiten, mit Pilzen überwucherten Korridor (9), auf dem es

von Ratten nur so wimmelt, in das Untergeschoss der Speerfalle (10). Einige Skelette liegen hier verstreut herum. Hier werden die Helden von Trogglingen angegriffen, die ihr Lagee im Raum (11) aufgeschlagen haben. Dort befindet sich auch eine Falltür. Im Trogglinglager lassen sich 3 Stachelkeulen (BDK, S. 9) finden. Die Treppe unter der Falltür (KK+8) führt in einen Raum (12), in dem sich eine noch nicht ausgelöste Falle befindet. Der ganze Boden besteht aus Kacheln, die fugenlos aneinander gelegt wurden. Nur ein schmaler Weg, der von der Treppe an die Nordwand und von dort entlang der Ostwand zu einer Tür (13) führt, ist sicher (Gefahreninstinkt +4, um die Falle sicher zu überqueren). Tritt man daneben, brechen alle Kacheln durch und reißen jeden, der auf ihnen steht, drei Meter weit in die Tiefe (3W-3 TP). Hinter der Tür befindet sich eine (14) Grabkammer, die sich im Laufe der Jahrtausende zu einer Waren Skorpionsgrube entwickelt hat (1W Sultansskorpione (Werte siehe Monsterhandbuch), 2W+3 Feuerkorpione (ZBA S. 174)). Im inneren der Särge finden die Helden vor allem Knochen (Anatomieprobe +7). Sie stammen weder von Mensch, Ork, Echse oder Borktar und auch nicht von Tieren) und einen kunstfertig gearbeiteten Dreizack, dessen Zacken aus Obsidian bestehen (Werte wie Effertbart).



Eine verlorene Stadt (Wüste):

Nach einem Sandsturm können die Helden auf die Überreste von Daraxipos stoßen. Die Stadt wurde vor über 2000 Jahren von dem Kriegerphilosophen Bruthes, dem Gründer der Republik von Amhas, angegriffen, vernichtet und geschleift. Der Philosoph und Feldherr fand dabei selbst den Tod. Heute ist die einst stolze Stadt ein Trümmerfeld, kein Stein steht auf dem anderen. Mit sehr viel Glück (Sinnenschärfe + 7) kann man noch den ein oder anderen Knochen, ein paar Feuersteinklingen oder eine Tontafel mit



VERPFLEGUNG

Die Helden beginnen jeweils mit der Kategorie „Ungenügend“ (es sei denn, die Helden besitzen irgendwelche besonderen Gegenstände, die eine höhere Einordnung rechtfertigen). Für je 1000 TE können die Helden eine Kategorie aufrüsten.

Verpflegung:

Ungenügend: Wasser und Nahrung für maximal 15 Tage (wenn man es sich einteilt). Je Person, Wildnislebenprobe +2 zum Lagern. Unterwegs muss gejagt werden und Oasen müssen gefunden werden, wollen die Helden nicht verhungern oder verdursten.

Ausreichend: Die Helden haben genügend einfache, haltbare aber sättigende Nahrung und genügend Wasser dabei, um es ohne Probleme nach Xhoulajambo zu schaffen. Je Person eine einfache Wildnislebenprobe zum Lagern

Gediegen: Der Proviant ist gut, haltbar und nahrhaft, das Wasser in neuen Schläuchen abgefüllt und beides so ausreichend, dass es auch für den Rückweg reicht. Je Person eine Wildnislebenprobe -1 zum Lagern. Abzüge von der nächtlichen Regeneration sind um eins geringer.

Ausrüstung:

Ungenügend: Ein paar Schritt Seil, ein wenig Kochgeschirr, ein paar warme Decken. Je Person eine Wildnislebenprobe +4 zum Lagern

Ausreichend: Zusätzlich eine Salbe gegen Sonnenbrand, weite, luftige Reisekleidung, jeweils zwei Heiltränke pro Person und etwas Feuerholz. Je Person eine einfache Wildnislebenprobe zum Lagern

Gediegen: Zusätzlich fünf Fackeln je Held, getrockneter Dung als Feuermaterial, eine Portion Antidot je Held, Zusätzlich 10 Schritt Seil.

Reittiere und Transport:

Ungenügend: Auf Schusters Rappen. Maximal 20 Meilen am Tag können so zurückgelegt werden. Jeden Abend Heilkunde Wunden +2, sonst gibt es üble Blasen (Regeneration -1).

Ausreichend: Ein Kamel oder Wildpferd als Reittier, Ausreichend Futter und Wasser, dass das Tier nicht verendet. Es können 25 Meilen pro Tag zurückgelegt werden.

Gediegen: Knochenwüter und zusätzlich Kamele als Lasttiere. Es können 30 Meilen pro Tag zurückgelegt werden.



Wildnisführer und Söldner (Nur für den Fall, dass die Helden nicht mit dem Stamm von U-Xhalu reisen):

Ungenügend: Die Helden reisen auf eigene Faust. Orientierungsproben, Geographieproben und Wildnislebenproben +4

Ausreichend: Der Brachtão-Ork Pakgrum (1,5 Schritt, braun-schwarzer Pelz, gelbe Augen, ein überlender Geruch, aber passabler Wildnisführer) bietet den Helden an, sie zu begleiten. Er schlägt zudem die Nordroute vor, die zwar ein Umweg ist, aber dafür nicht durch die Wüste führt (hier reichenshon ungenügende Verpflegung, Ausrüstung, und Reittiere aus, um einigermaßen über die Runden zu kommen.)

Gediegen: Die Xhul Yala-Zwallambi Ju-Kipau-Ninnib-Wa (1,90 Schritt, schwarzhaarig, schwarze Augen, drahtige, erfahrene Wildnisführerin), bietet den Helden an, sie zu begleiten. Sie wird die Helden auf ungenügende Ausrüstung aufmerksam machen und bricht erst auf, wenn Ausrüstung und Verpflegung mindestens „Ausreichend“ sind.

Ritzzeichnungen finden.



Bleiche Knochen (Überall):

Die Helden stoßen auf die Überreste eines 1-8 Riesen, 9-12 von einem Riesen erschlagenen Mata-Matas (Beute: Knochen im Wert von 1100 TE je Stein), 13-17 Menschen, Ork oder Brok tahr (bei einer 17-20 auf einem W20 ist die Leiche noch nicht geplündert, siehe „Ein Glücklicher Zufall“), 18-20 frisch gerissenen Kadavers (bei einer 15-20 ist der Jäger noch in der Nähe, siehe „Untier“).



Giftiges Wasser (Steppe):

Die Helden stoßen auf eine kleine Quelle, deren Wasser jedoch giftig ist (Gefahreninstinkt und Sinnenschärfe TP* 6: Die Helden können rings um die Quelle die Kadaver von kleinen Echsen usw. entdecken (Giftstufe 7, Durchfall, Schwäche, Lähmungen, Atemnot. Siehe ZBA S. 217)



Ein glücklicher Zufall (Überall):

Die Helden stoßen auf einen Schatz. Im Sand der Wüste oder unter Steinen verborgen finden sie: 1-8 eine Waffe (1: Oyimba BDK

S103, 2: Wurfklinge BDK S. 104, 3: Ketten peitsche BDK S.82,4: Bronzestreitaxt BDK S. 19, 5: Tropfenschwert BDK S.22, 6: Jagdmesser aus Feuerstein BDK S.14), 9-13 eine Trophäe (ein Schmuckstück aus Gold, einen Bestienzahn oder ähnliches im Wert von maximal 10 TE), 14 den Zehennagel eines Riesen (daraus können Beinwaffen gefertigt werden, siehe BDK S.137. Der BF steigt jedoch nicht um +1 sondern bleibt bei +0), 15-17 ein Krug voll Münzen im Wert von 200 TE, 18-20 einen Wasserschlauch je Held.



Untier (Überall):

Die Helden stoßen auf ein Monster (Werte im Monsterhandbuch): 1-6: zwei Gigantoguanes, 7-10: W6+4 Segeleichen, 11-16: Schlangen und Echsen (mit einem W6: 1-3 Peitschenviper, 4 Scheinbasilisk (ZBA S.166), 5-6 Klippenechse (ZBA S. 122)), 17: Rammschädel, 18 Boworwolf, 19-20 Knochenwüter.

Überblick

Inmitten der östlichen Steppen kann man sie antreffen. Niemals am gleichen Ort, niemals gleich und doch so beständig. Navanur, die wandernde Stadt. Heimat des



NAVANUR - DIE WANDERnde STADT

(Idee und Text von Raphael Brack)

Die Söhne der Steppe

Die sogenannten Söhne der Steppe sind eine größere Gruppierung von Legiten, welche sich als Zweckgemeinschaft östlich der Stadtstaaten unter dem legendären Kriegsherrn Banu-kah Gold'an zusammengeschlossen haben. Traditionell darf Jedermann, so er sie denn findet, zu ihnen stoßen und um Aufnahme bitten, sei er Donari, Mensch, Nagah oder Ork. Gold'an selbst entscheidet, wer würdig ist in die Reihen der „Söhne“ aufgenommen zu werden und geht dabei sehr pragmatisch vor. Flüchtlinge, ehemalige Sklaven und Glücksritter, ebenso wie Räuber und Schlimmeres leben hier in einer (teilweise ob ihrer ehemaligen Feindschaften eher brüchigen) Symbiose miteinander. Trotz ihres einfachen und oftmals brutalen Lebens sorgt Gold'an dafür, dass zumindest ein minimales Maß an Disziplin herrscht und sich alle an die (wenigen) Gesetze halten, die natürlich allesamt von ihm selbst erlassen wurden... Denn auch wenn die umherziehende Karawane wie eine wandelnde Strafkolonie wirkt, so lässt der Herr der Steppen durchaus Ansätze eines umsichtigen Staatsmannes erkennen. Ein Umstand, den man kaum glauben mag, denn für Außenstehende wirkt der Kriegsherr wie ein gnadenloser und blutrünstiger Barbarenkönig, dem man zwar ein gewisses Charisma zusprechen kann, bei dem man aber dennoch jederzeit damit rechnen muss, im nächsten Moment seine pechschwarze Obsidians Klinge zwischen den eigenen Rippen wiederzufinden. Die Gesellschaft der Söhne unterteilt sich in einen wirtschaftlichen, einen militärischen und einen geistigen Zweig. Diese gesellschaftliche Dreiteilung wird vom Rat der Navanurim überwacht, dessen Vorsitz Kriegsfürst Gold'an einnimmt. Die Söhne der Steppe erwirtschaften ihren Lebensunterhalt auf unterschiedlichste Art und Weise. Durch ihre stets mobile Stadt bieten sie Händlern und Karawanen zum einen ein ständig stark frequentiertes und gut bewachtes Nachtlager. Die hierdurch anfallenden Schutzsteuern, Zölle und der Handel haben Gold'an ein stattliches Vermögen eingebracht. Zum anderen ist auch das zweite Standbein der Söhne nicht zu verachten: das Söldnerwesen. Oftmals begleiten kompromisslose und mit allen Wassern gewaschene Söldner Gold'ans zahlende Händler oder Sklavenkarawanen durch die Wildnis. Diese wildniserfahrenen Kämpen kennen die Lande wie ihre Westentasche, finden Nahrung, Unterschlupf und Sicherheit - auch noch an den unwirtlichsten Plätzen. Die Wege die sie einschlagen führen meist „außerhalb“ der Stadtstaaten entlang und Händler, welche mit ihnen die Ostroute einschlagen, riskieren nicht selten eine Reisezeit von mitunter mehreren zusätzlichen Wochen. Eskortaufträge sind daher die Ausnahme von der Regel, denn oftmals fahren die Händler die „Goldgrube“ Navanur direkt an, um außerhalb von jeglichen Konventionen der Städte hier ihre eher zwielichtigen Geschäfte abzuwickeln oder „kompetente Fachkräfte“ anzuwerben, die sich nicht zu schade sind um über Leichen zu gehen. Vorausgesetzt die Kasse stimmt...



Navanur für eilige Leser

Einwohner: Um die 500 ständige Einwohner, noch einmal gut 500 temporäre Bewohner.

Herrschaft: Despotie unter Gold'an, machtloser Stadtrat, der mit Gold'ans Gefolgsleuten besetzt ist.

Garnison: 30 Schläger der „Prinzessin“ Zera, diverse Söldnertruppen(insgesamt etwa 80 Mann)

Tempel: fahrbarer Tempel der Navanur, dutzende Schreine in der "Kiste"

Besonderheiten in der Stadt: Dämmerbarke des Gold'an, das Siebenzelt, Blotwyns Rollende Taverne

Stimmung in der Stadt: Navanur ist mal eine archaische Schicksalsgemeinschaft, mal ein sicherer Markt für Waren aller Art, dann wieder eine Zuflucht in der Wüste, die Hölle auf Dere oder einfach alles zusammen.

Gold'an und seiner Söhne. Und doch ist „Stadt“ im Grunde die falsche Bezeichnung für diese Ansammlung von Wagen, Zelten und Angehörigen der unterschiedlichsten rakshazarischen Völker, welche Navanur als Rast- und Umschlagplatz auf ihren langen Reisen durch die gefährlichen Gegenden östlich der Kernlande nutzen. Und dennoch handelt es sich nicht einfach nur um eine Karawane, sondern vielmehr um eine abenteuerliche, gleichzeitig faszinierende wie abstoßende Kolonie, welche auf Rädern und Hufen innerhalb von wenigen Stunden ihren Standort wechseln kann. Navanur bietet alles, was man von einer zumindest halbwegs zivilisierten Heimstatt erwartet und dennoch ist das Leben auf ein Nomadendasein ausgerichtet. Es gibt eine eigene Schlägertruppe unter der Führung der verschlagenen, wildschönen „Prinzessin“ Zera, welche annähernd 30 muskelbepackte Knochenbrecher zu ihren Untergebenen zählt und sich bemüht die Ordnung aufrecht zu erhalten. Navanur besitzt ebenso einen primitiven Stadtrat, als „Zeichen des Gleichheit und Brüderlichkeit“ welcher allerdings de facto nichts zu melden hat. Gold'an ist der absolute Herrscher seiner Gemeinschaft und der Rat ist ausschließlich mit alten Kampfgefährten besetzt. Die Zusammenkünfte finden für Gewöhnlich unter freiem Himmel statt und enden fast immer in einem nicht enden wollendem Saufgelage. Kriegsherr Gold'an, besser bekannt als der „Herr der Steppen“, residiert auf seiner Dämmerbarke, ein uraltes und baufälliges schwarzes Schiff mit vielfach geflickten blutroten Segeln, welches auf mächtigen Holzrädern und von Yarnakbestien gezogen (und bei guten Windverhältnissen erstaunlich schnell,) durch die

Lande rumpelt. Ein archaischer Palast auf mächtigen Rädern, deren titanische Stahlbeschläge wirken, als stammten sie geradewegs aus den Schmieden der Götter.

Die Quartiere (Stadtviertel)

Überraschenderweise erfolgt alles in dieser Stadt einem geregeltem Ablauf. Jedes der sogenannten Quartiere hat seinen fest zugewiesenen Platz, so dass ein Reisender überall auf Navanur stoßen könnte und dennoch die entsprechenden Einrichtungen und Händler an gewohnter Stelle vorfindet. Eine Tatsache die sich kaum vermuten ließe bei der hohen Anzahl an zwielichtigen und abenteuerlichen Gestalten aus aller Herren Länder die in der Stadt ein und ausgehen. Der „Marktplatz“ befindet sich im Zentrum der Zelte und Wagen und wird von den zahlreichen Ständen der Händler dominiert, welche entweder auf ihren langen Reisen hier Unterschlupf gesucht haben oder aber längst beständige Begleiter dieser größten rakshazarischen Karawane geworden sind. Ebenso findet sich hier ein fahrender Tempel der namensgebenden Schutzpatronin der Stadt, der von Gold'an verehrten Göttin Navanur. Der große und reichlich ausgeschmückte Wagen des Navanurtempels richtet sein Angebot vor allem an Reisende, Abenteurer und Händler, welche der Göttin einen kleinen Geldbetrag opfern, um sich Glück und Beistand für die Reise zu erbeten. Überflüssig zu erwähnen, dass diese Einnahmen sogleich in die geräumigen Frachträume der Dämmerbarke wandern...

Nördlich des zentralen Marktplatzes schließt sich die „Kiste“ an. In diesem Teil der Zeltstadt sind vorder-



gründig die exotischen Bürger Navanurs beheimatet. So leben hier vereinzelt „Hexen“ als auch Wunderheiler, Möchtegernschamanen und nicht zuletzt Musiker. Die Kiste ist der Umschlagplatz Nummer Eins für Sklaven, Drogen und seltene Güter. Hier schläft man niemals allein im Zelt und wechselt sich mit dem Schlafen und Wachen ab. Denn schnell ist eine Kehle durchschnitten und der wertvolle Tand in der Karawane an neue Besitzer verteilt. Das Nordquartier ist selbst für Zera und ihre Jungs absolutes Sperrgebiet, denn Gold'an weiß, dass er die Zügel in wenigstens einem Viertel schleifen lassen muss, damit seine Untertanen auch mal die Sau rauslassen können. Ebenfalls gut für die Moral ist auch das „Siebenzelt“. Denn in dieser kreisrunden Ansammlung von acht (!) schmutzigen Zelten, kümmern sich „Grito, das Messer“ und seine Mädchen um die nötige Entspannung der gestressten Kistengänger. Der Name resultiert übrigens aus den nicht vorhandenen Rechenkünsten des vorherigen Inhabers. Diese Rechenschwäche war es auch, die ein Freier zum Anlass nahm, ihm den Kopf vom Rumpf zu trennen... Seither führt Grito, der Bruder Zeras, die Geschäfte...

Südlich des Marktplatzes liegt das sogenannte Lärmviertel (dieser Teil liegt zur Zeit des Abenteurers in den äußeren Vierteln von Xhoulajambo). Die hier ansässigen Handwerker und Schmiede gaben dem Südviertel einst seinen Namen. Diese bieten insbesondere Waffen und Werkzeuge an und bessern sie auch gegen einen geringen Obulus aus. Das Viertel lässt sich rasch anhand des erhöhten Geräuschpegels ausmachen, denn in den ständig rauchenden Essen sind rund um die Uhr verrußte und schwitzende Hammerschwinger auszumachen die ihre verlorene Zeit, in welcher die Karawane umherreiste, wieder wettmachen müssen, solange die Stadt ihre Zelte aufgeschlagen hat. In der Gossensprache der Navanurim heißt es nicht umsonst bei bewölktem Himmel: „Vergiss die Sonne! Süden ist da wo der Krach herkommt!“ Dieser Lärm ist es auch, der in den benachbarten Vierteln oftmals für Unmut sorgt. Der Arbeitseifer der Handwerker wird zwar generell hochgeschätzt, jedoch ist das nächtliche monotone Klingen der Schmiedehämmer oftmals ein willkommener Anlass für eine zünftige Prügelei zwischen den „Nachteulen“

(Spitzname der Handwerker) und den ruhesuchenden Bewohnern. Im Westen der Stadt schließt sich das Orkviertel an. Der Begriff ist insofern irreführend, da auch die Orks nur einen geringen Anteil der Bevölkerung stellen. Ebenso findet man hier auch Angehörige aller anderen Völker. Das Orkviertel dient als Fremdenviertel Navanurs. Hier schlagen neben zeitweiligen Bewohnern der Stadt auch reisende Abenteurergruppen ihre Lager auf. An der Grenze zur „Kiste“ befindet sich hier auch „Blotwyns Rollende Taverne“, ein von großen, offenen Zelten umgebener, berüchtigter Planwagen, welcher trockenen Kehlen und hungrigen Mägen Abhilfe verschafft. Im Wagen selber hat sich zur Abendstunde eine Spielhöhle etabliert, die leider seit einigen Jahren nicht mehr ohne hauseigene Rausschmeißer auskommt. Im Osten schließlich liegen die Zelte der „Söhne der Steppe“. Hier findet sich für jeden Auftrag die passende Söldnertruppe, solange man sich über den Preis einig wird. Denn innerhalb der Gemeinschaft Navanurs macht man durchaus Unterschiede zwischen den einzelnen Bewohnern. So hat sich in den vergangenen Jahren ein "schlichtes" Kastensystem ausgebildet. "Schlicht" deshalb, da alles was im Ostviertel wohnt grundsätzlich schon mal wichtiger ist als alles andere. Diese verschworene Gemeinschaft ist jene Keimzelle aus der die Karawane einst hervorging. Hier gibt es - und auch das ist erstaunlich - echte Brüderlichkeit und Kameradschaft. Alle Ideale, die Gold'an vielleicht einmal antrieben, finden sich hier noch verwirklicht. Während in anderen Vierteln durchaus Mord und Totschlag an der Tagesordnung sind, hält man hier zusammen. Die anderen Viertel sieht man als notwendigen „Klotz am Bein“. Das Westviertel offenbart ständig Neues und Ertragreiches, das Südviertel ist produktiv und fleißig und das Nordviertel dient dem Vergnügen. Das sogenannte Ostviertel wurde früher spöttisch „Der Palast“ genannt und schließlich setzte sich diese Bezeichnung auch bei den Söldnern durch, welche die Bezeichnung übernahmen. Es ist zwar nicht unmöglich für einen Navanurim zu einem „Sohn der Steppe“ zu werden und in das Ostviertel zu ziehen, aber dennoch äußerst schwer. Dadurch das im Ostviertel nur Söldner leben sollte man sich schon mit seinem Kampfgeschick



hervorgetan haben oder in der Gunst Zeras aufgestiegen sein. Der einfachste Weg führt nämlich über die bronzehäutige Kriegerin und ihre „Stadtgarde“. Und die Gunst Zeras erwirbt man sich vor allem durch ein vier Augen Gespräch auf ihrem Nachtlager... Umgeben ist die gesamte Stadt von einem, jedes Mal neu errichteten, Palisadenwall. Bei Reisen durch die östlichen Steppen trifft man deshalb mitunter auf einen riesigen, taktisch sinnvoll angelegten Palisadenkreis, mitten im Nirgendwo und nur die ausgebrannten Feuerstellen zeugen davon, dass sich hier einmal knapp 1000 Leute und rund 300 Tiere aufhielten. Schlägt die Stadt an einer neuen Stelle ihr Lager auf, sind es Angehörige aller Viertel, welche in nahegelegenen Wäldern das Holz für eine neue Palisade schlagen. Drückeberger haben es im Übrigen in dieser Gemeinschaft sehr schwer. Wer nicht mitzieht und mit anpackt, wird sehr rasch von den Lakaien des Kriegsherrn in der Steppe ausgesetzt. Viele Male steht der Karawane jedoch auch kein Schutzwall zur Verfügung. Das ist immer dann der Fall, wenn man den früheren Standort entweder nicht mehr wiederfindet, oder in einem Gebiet siedelt, in dem es weit und breit keinen Baum gibt...

Die Dämmerbarke

Ein pechschwarzes, uraltes Schiff unbekannter Ursprungs, von annähernd 40 Schritt Länge und 8 Schritt Breite, welches der Kriegsherr vor vielen Jahren auf unbekannte Art und Weise in seinen Besitz bringen konnte. Die Dämmerbarke ist ein einzigartiges Meisterwerk der Schiffskunst und kann unmöglich aus dem bekannten Teil Rakshazars stammen. Die Dämmerbarke verfügt über drei mächtige Masten und blutrote Segel die das Kriegsbanner Gold'ans (Einen auf einer silbernen Lanze aufgespießten goldenen Schädel) umrahmen. Die Dämmerbarke ist eine wahre Festung und begleitet die Karawane auf all ihren Reisen. Sie ist mit seltsamen Waffen ausgestattet mit denen sich unter Anderem Speere und Stahlsplitter verschießen lassen und damit jeder Bedrohung gewachsen. Gezogen wird sie von zwei gefräßigen, schwarzen Yarnakbestien, vier Schritt hohen Sauriern mit kräftigen Hinterläufen und

einem kurzem Schwanz, die von Gold'an liebevoll Mauler und Gorko getauft wurden. Die gewaltigen, eisenbeschlagenen Räder und die Verarbeitung des Materials deuten darauf hin, dass die Dämmerbarke wohl niemals zur Seefahrt genutzt wurde, denn der flache Rumpf und der stählerne Unterbau würden es vermutlich unmöglich machen ein Schiff dieses Ausmaßes über Wasser zu halten. Immer wieder flickschustern Handwerker an dem Stolz Gold'ans herum, so dass die zusätzlichen Verschlimmbesserungen das abenteuerliche Erscheinungsbild des durch die Steppen rumpelnden Ungetüms nur noch unterstreichen. Gold'an selbst verlässt die Dämmerbarke im Übrigen fast nie. Einzig zu Zusammenkünften des Rates begibt sich der muskulöse, rotbärtige Mittvierziger mit einem Gefolge aus den härtesten und erfahrensten Kriegern seiner Leibgarde von der knarrenden Heimstatt und zieht in einer prunkvollen Prozession durch seine Stadt zum Ratsplatz. Dort hält er Gericht über Verräter, Mörder oder Pferdediebe, die er oftmals einfach ungehört und ohne einen Urteilspruch mit seiner schwarzen Klinge niederstreckt. Der Herr der Steppen weiß um seine herausragende Position. – Bereits mehrmals haben lebensmüde Abenteurer versucht ihm seinen ganzen Stolz, die Dämmerbarke, zu entreißen und für eigene Zwecke einzusetzen. Doch die verschworene Gemeinschaft seiner „Söhne der Steppe“ hält zusammen wie Pech und Schwefel. Oftmals sieht man Banu-kah Gold'an bei Sonnenuntergang alleine auf dem Achterdeck stehen, den massigen Leib am Steuerrad abstützend und den Blick in die Ferne, nach Osten, gerichtet. Dann pflegt er einmal wütend gegen die vor ihm befindliche Reling zu treten (die aus diesem Grunde auch wöchentlich ausgetauscht werden muss.), bevor er wieder in seinen Gemächern verschwindet. Gleichzeitig ist der begleitende Wutschrei das Signal für das anbrechende Ostviertel das nunmehr die Nacht angebrochen und das Tagewerk vollbracht ist. Die wahre Bedeutung dieses seltsamen, sich täglich wiederholenden Rituals weiß wohl nur der Herr der Steppen selbst oder seine schweigsame Göttin.



Zur Verwendung im Spiel

Navanur kann sowohl als eigenes Setting dienen, als auch Teil dieses Abenteurers sein. Der Abwechslungsreichtum der Karawane, sowie ihr Status als abgeschlossener Mikrokosmos erleichtern das Aufbauen einer glaubwürdigen Umgebung ungemein. Gleichzeitig fängt die Kolonie die Möglichkeiten des Rakshazarssettings in komprimierter Form recht gut ein. Nutze die Karawanenstadt als Platz für die verwegenen Charaktere und Persönlichkeiten. Sie bietet deinen Spielern die Möglichkeit, neue Charaktere in die Heldengruppe zu holen oder zu wechseln.

Szenariovorschläge

 Eine äußere Bedrohung gefährdet die Gemeinschaft

Ein Spielercharakter äußert den Wunsch in die Reihe der Söhne aufgenommen zu werden.

 Die zufällige Entdeckung einer Söldnereskorte (oder durch eine Söldnereskorte) in der Steppe, welche die Helden nach Navanur bringt.

 Bei einer Streitigkeit im Nordviertel kommt es zu einem Mord. Einem der Helden wird der Mord in die Schuhe geschoben und bei der Ratszusammenkunft in wenigen Tagen erwartet den Unschuldigen ein lächerlicher Schauprozess bei dem man Gold'an irgendwie überzeugen muss, dass man die Tat nicht begangen hat.

 Die Helden kommen einem Mordkomplott in einem der Viertel auf die Schliche, bei dem „Prinzessin“ Zera das Opfer sein soll. Die Helden stehen vor der Wahl: sich raushalten, petzen, oder mitmachen? Zweiteres führt dazu, dass die Helden zukünftig die besten Freunde der Stellvertreterin Gold'ans sind, die dritte Möglichkeit bringt ihnen Sympathien bei bestimmten Mächtigkeitsgruppen in den Vierteln ein.

 Putschversuch! Die Intriganten aus dem vorhergehenden Szenariovorschlag versuchen die Macht in Navanur an sich zu reißen und Gold'an und seine Garde zu stürzen und zu töten. Auch hier wieder die Frage: sich raushalten, petzen oder mitmachen?

 Die Fehde: Eine länger dauernde Zwistigkeit zwischen zwei Bewohnern, beispielsweise zwischen einem einflussreichen NPC und einem Spielerhelden, die in einem Kampf auf Leben und Tod endet.

 Oder die Helden haben einen konkreten Spionage-, Sabotage- oder Missionsauftrag. So könnte ein Abgesandter eines riesländischen Gottes zu den Navanurim geschickt werden, um sie von seiner Sache zu überzeugen. Dumm nur, das Gold'an ein großer Fan seiner Göttin ist und offene missionarische Tätigkeiten anderer Götterdiener überhaupt nicht toll findet...

 In Sachen Sabotage bietet sich natürlich die Dämmerbarke als Ziel an. Vielleicht hat ein sanskitarischer Händler ja noch eine Rechnung mit den „Söhnen“ offen und beauftragt die Helden mit der Beseitigung des Problems.

 Auch Diebe werden von den randvollen Laderäumen des Kriegsherrn magisch angezogen. Und warum sollte man nicht auch noch die Obsidianklinge des Steppenkönigs mitnehmen? Man sagt schließlich, sie hätte magische Kräfte!



DIE STADT DER XHOULA

Xhoulajambo für eilige Leser

Einwohner: unbekannt, gewiss aber mehrere Tausend, Sklaven nicht mit eingerechnet.

Herrschaft: Stammesrat, Mata-Inkosi als Großkönig über alle Stämme.

Garnison: 300 Stammeskrieger der Xhoula

Tempel: Tempel der Lath in der Oase Nanbalo

Besonderheiten in der Stadt: Turm der Kithorrianer, Palast des Mata-Inkosi, Oase Nanbalo

Stimmung in der Stadt: Rassistisch. Man hält sich selbst für die Erben der legendären Xhalori und für die Großmacht in der Lath. Hinzu kommt religiöser Fanatismus und ein als absoluter Herrscher regierender Mata-Inkosi

Zu Füßen des Gyoï liegt Xhoulajambo, die Stadt der Xhoula, die in vielerlei Hinsicht einmalig in Rakshazar ist. Sie ist die einzige riesländische Stadt, die von den Xhul gegründet wurde, besitzt eine einmalige Architektur, eine große Bevölkerung, und eine einzigartige Kultur. Von hier aus brechen Karawanen zur letzten Etappe nach Kithorra auf, um von dort - reich mit Seide beladen - wieder zurückzukehren. Von hier aus wird Salz in den Westen verkauft und hier werden Gold und Edelsteine, vor allem Saphire, abgebaut. Alle Gebäude der Stadt wurden aus Lehmziegeln errichtet, die zusätzlich mit Stroh, Knochenresten und Leinenfetzen stabiler gemacht wurden. Ihre Mauern werden außerdem mit feuchtem Lehm "verkleidet", so dass sie aus der Entfernung aussehen, als wären sie „aus einem Guss“ gefertigt worden. Die einzelnen Etagen der Häuser ruhen auf massiven Balken, deren Enden seitwärts aus den Gebäuden heraus ragen. Diese Balken können aus Holz, das an der Ostseite des Gebirges geschlagen wurde, oder aus Knochen sein, wobei bei letzteren die Knochen der Mata-Mata die begehrtesten, aber auch die teuersten und seltensten sind. Die Balkenenden der Häuser der Inkosi werden reich mit Blattgold verkleidet und mit Saphiren verziert, so dass sie schon von weitem im Licht der Sonne glänzen. Der Großteil der Gebäude in Xhoulajambo, vor allem die der unterworfenen Nachbarstämme sind lediglich eingeschossige Hütten. Nur reiche Stammesmitglieder leisten sich einen zweistöckigen Bau. Die Amtssitze der

Inkosi hingegen sind dreistöckig und der Palast des Mata-Inkosi ragt gar vier Stockwerke hoch in den Himmel. Kellerräume hingegen besitzt kein Haus. Der Stadtkern ist von gleich zwei Mauern umgeben. Die äußere Mauer ist nur zweieinhalb Schritt hoch, besitzt jedoch acht Wachtürme, die rund um die Uhr besetzt sind und zwei Tore, je eins im Norden und im Süden. Zwischen der äußeren und der inneren Mauer liegen die Hütten der unterworfenen Stämme, die vor Jahren der aggressiven Expansion der Xhoula zum Opfer fielen. Nahe des Südtores liegt die Gasthütte von Ju-Laa Yala-Cela, eine lang gestreckte, nach Osten hin offene Hütte, deren vorderer Teil als Gasthaus genutzt wird und in deren hinteren Teil der Reisende Quartier findet. Die innere Mauer besteht aus den Außenmauern der Inkosi-Amtssitze und ist gut sieben Schritt hoch. Die ersten Fenster befinden sich im dritten Stock. Die Mauerkrone ist, wie auch bei der äußeren Mauer, mit Tonscherben und spitzen Steinen gespickt. Über die beiden Inneren Tore, die den äußeren genau gegenüber liegen, gelangt man ins Zentrum der Stadt. Dort gruppieren sich, um die Wohnsitze der jeweiligen Inkosi, die Häuser der einzelnen Xhoula-Sippen. Das Innere der Stadt ist überraschend grün, rund um die Hütten werden Gemüse und Melonen angebaut, auch die eine oder andere Palme kann man hier finden. Möglich wird dies durch unterirdische Bewässerungskanäle, die kostbares Wasser aus dem Gebirge nach Xhoulajambo leiten. In den letzten Jahren sind zwar einige der großen Kanäle



eingestürzt und die Xhoula besitzen nicht mehr das Wissen, diese zu reparieren, noch ist die Wasserversorgung aber gesichert.

Den Kern der Stadt bilden drei Örtlichkeiten. Der Hof des Mata-Inkosi ist hierbei wohl die Wichtigste. In diesem vierstöckigen Bau und seinen Nebengebäuden residiert der Großkönig mit seinen 20 Frauen und deren Kindern, seinen Viehherden, Dienern und Schätzen. Der Mata-Inkosi fällt alle wichtigen Entscheidungen in Absprache mit dem Rat der Inkosi, wobei der Großkönig jedoch immer das letzte Wort hat. Wie reich dieser ist zeigt sich auch an seinen Steppenyackherden, deren Hörner vergoldet wurden. Die Nebengebäude des Palastes dienen vor allem als Lagerräume für Nahrungsmittel, aber auch für Salzplatten, Edelsteine und Goldringe, denn nach altem Gesetz dürfen diese wertvollen Waren ausschließlich im Haus des Herrschers gelagert werden. Den Goldschmieden ist es bei ihrem Leben verboten, auch nur ein Körnchen Gold nach Sonnenuntergang in Ihren Werkstätten zu haben. Fremde Händler müssen ihre Waren erst dem Mata-Inkosi vorstellen, der ein Vorkaufsrecht besitzt, ehe sie sie in der Stadt anbieten dürfen. Der Seidenhandel ist ein Monopol der Kithorrianer. Diese haben in einem, für die Stadt untypischen, fensterlosen Turm aus hellem Sandstein ihre Handelsmission eingerichtet. Der einzige Eingang zu diesem Turm befindet sich in schwindelerregender Höhe. Da die Händler nie ihren Turm verlassen, läuft der Handel und die Versorgung der Eingeschlossenen über einen großen Seilzug ab. Will man Seide erstehen, legt man seine Handelsgüter in den Korb und hofft, dass die Kithorrianer das Angebot akzeptieren. Ist dies der Fall, wird der Korb hochgezogen und mit Seidenballen gefüllt wieder herabgelassen. Oben auf dem Turm, in 20 Schritt Höhe, brennt nachts ein Leuchtfeuer. Mit welchem Brennstoff dieses Feuer betrieben wird ist den Xhoula unbekannt. Einer örtlichen Legende nach soll das Leuchtfeuer selbst in der Traumzeit sichtbar sein und bis in die Heimat der geheimnisvollen Fremden leuchten. Um den Turm haben sich Reiternomaden und Orks angesiedelt, die vom Handel mit den Fremden profitieren. Die Orks bieten zudem Ihre Dienste als Wildnisführer und Söldner an. Fünf Schritt in die Tiefe und ebenso viele

Schritte im Rund misst „die Grube“, die Arena Xhoulajambos. Hier werden zur Belustigung der Einwohner und unter dem ohrenbetäubenden Lärm von U-Zelas und Yakhörnern Diebe, Aufständische, vermeidliche Spione und anderes Gesocks den Segeleichen zum Fraß vorgeworfen. Auch die rituellen Kämpfe zwischen einzelnen Sippen finden hier statt. Lässt man sich sonst womöglich von der Architektur und dem Reichtum der Xhoula blenden - hier erkennt man, dass sie im Grunde doch Barbaren sind.

Der heiligste Ort der Stadt liegt fünf Tagesreisen außerhalb, im Gyoï-Gebirge: die Höhlenoase Nanbalo mit der Bodenlosen Schlucht. Einmal im Jahr pilgern die Edlen und Reichen der Stadt hierher, um ihre Opfer - Kriegsgefangene, Jünglinge und Jungfrauen - der grausamen Lath darzubringen, auf dass sie die Bewohner Xhoulajambos ein weiteres Jahr vor Hunger, Dürre und Sandstürmen verschone. Die heilige Stätte, so wie das ganze als heilig geltende Gebirge, wird von den N`Yalee bewacht. Die N`Yalee sind ein Teilstamm der Xhoula der entstand, als vor fünf Generationen die damaligen Kwa Ipa-uGonga samt ihren Sippen in die Berge abwanderten. Dort versuchen sie die Göttin Lath zu besänftigen und deren Einfluss von Xhoulajambo fernzuhalten. Auch heute noch werden alle Magiebegabten an diese Stämme zur Ausbildung abgegeben, so dass es in Xhoulajambo selbst nur sehr wenige, magisch Begabte geben dürfte. Eine Ausnahme stellen die Bestienmeister dar, deren vornehmste Aufgabe die Beherrschung der Mata-Matas ist. Zwei dieser riesigen Ungetüme schlummern außerhalb der Stadt und warten auf ihren Einsatz gegen die Feinde Xhoulajambos.

Die Quellen des Reichtums der Stadt sind ihre Salzfelder und die Gold- und Edelsteinminen. 20 Meilen nördlich der Stadt graben hunderte Na-Pu-Hu in tiefen, ungesicherten Löchern nach den Schätzen der Erde. Kaum ein Tag vergeht, in dem nicht ein Arbeiter verschüttet wird, weil die Wände seiner Grube nachgegeben haben. Nichts fürchten diese Menschen mehr, als plötzliche Sandstürme und Regen, der hier zwar selten, dann aber umso heftiger auftritt, und die Na-Pu-Hu in ihren Löchern absaufen lässt. Gleich neben den Löchern wird das Erz verhüttet. Zum Heizen wird Dung und teuer importiertes Holz verwendet. Die Schlacke





DIE AUGEN DER LATH



verpestet den Boden der ehemaligen Oase, in der inzwischen keine Pflanze mehr wächst und kein Tier mehr lebt. Das wenige Quellwasser ist durch das Quecksilber, welches das Gold von anderen Mineralien scheiden soll, ungenießbar geworden. Nahrung muss aus Xhoulajambo geliefert werden. Edelsteine und Gold werden einmal die Woche von Kriegerern des Mata-Inkosi in seinen Palast gebracht. Bei den schlechten Lebensbedingungen ist es nicht verwunderlich, dass die Na-Pu-Hu vom Stamm der Batzi die grausame Lath verehren und die finstere Göttin in blutigen Riten um ih-

ren Beistand anflehen. Im Süden wiederum wird in einer Senke, die vor Urzeiten wohl ein Binnenmeer war, Salz gewonnen. Die rechteckigen Platten, welche die Na-Pu-Hu vom Stamm der Bouley brechen, sind im ganzen Osten des Rieslandes begehrt. In Teruldan würzt es die Speisen des Sultans, In Amhas gehört es in jede Dreihorn-Schwanzsuppe. und die Hirten rings um die Wüste brauchen es als Lecksalz für ihr Vieh. Der Reichtum Xhoulajambos fußt in erster Linie auf dem Monopol für den Handel mit diesem "Weißen Gold".

DAS LANDSCHIFF

Zur Zeit herrscht in Xhoulajambo das pure Chaos. Vor wenigen Wochen erreichte Navanur, die wandelnde Stadt die Heimat der Xhoula, schlug ihr Lager genau vor den Mauern Xhoulajambos auf, und die beiden Städte verschmolzen zu einem riesigen Moloch.

Der Mata-Inkosi begrüßte die Anwesenheit der legendären wandernden Stadt zunächst, brachten deren Handwerker und Händler doch begehrte Waren in die Stadt. Jedoch konnte er nicht verhindern, dass die beiden Städte in der folgenden Zeit mehr und mehr miteinander „verschmolzen“, weswegen im Außenbezirk Xhoulajambos nun das Gesetz der Wandelnden Stadt gilt. Mit Gold'an gibt es eine Abmachung, die dem Mata-Inkosi 0,01 TE Anteil an jedem Handel verspricht, fällig am Kauftag, eingetrieben durch die Stammeskrieger der Xhoula (eine Regelung, die sowohl zum Missbrauch durch die Stammeskrieger, als auch zu Streitereien mit den Söldnern Navanurs führt). Streitigkeiten zwischen den Wächtern und Söldnern der wandernden Stadt und den Stammeskriegern der Xhoula sollen in der Arena geklärt werden. Momentan überlegt der Mata-Inkosi, wie er die wandernde Stadt wieder los wird, da zum einen die Lebensmittelvorräte knapp werden und es zum anderen langsam aber sicher zu einer Inflation kommt (alle Waren sind jetzt schon das 2,5-fache Wert).

Für die Helden ist die Anwesenheit der wandernden Stadt ein gewaltiger Vorteil. Wird Xhoulajambo normalerweise scharf bewacht und können sich Fremde nur eingeschränkt bewegen (und sind dem latenten Fremdenhass der Xhoula ausgesetzt), wuseln nun tausende Fremder aus allen möglichen Völkern durch die Straßen des äußeren Rings und kein Wächter fragt mehr nach dem woher oder wohin.

Wohin des Weges?

Den Weg zur heiligen Höhlenoase müssen sich die Helden erfragen. Normalerweise sind die Xhoula im Umgang mit Fremden nicht sehr gesprächig, doch zurzeit herrscht eine Ausnahmesituation. Die wandernde Stadt hat Unmengen fremdes Volk in die Stadt geschwemmt, und mit ihnen neue Geschichten, Ideen, Götter, Drogen und Alkohol. Den Helden dürfte es leicht fallen, entsprechende Informationen zu sammeln. Im Folgenden finden sich ein paar typische Informationen, die die Helden erhalten können, wenn sie genügend TP* (in Klammern, hinter der Aussage jeweils der Wahrheitsgehalt) bei Proben auf Überzeugen, Menschenkenntnis, Zechen oder Sagen und Legenden (um aus den Liedern der Rapsoden oder den Märchen der Geschichtenerzähler den wahren Kern zu filtern) erhalten.



Die Göttin und die Heilige Oase



(3) Lath ist die Schutzgöttin von Xhoulajambo und des Volkes der Xhoula. Ihr heiligster Ort ist die Höhlenoase Nanbalo (+)



(4) Die anderen Xhul-Stämme fürchten die Göttin, die zugleich die Herrin der Wüste ist, die nach ihr benannt wurde (+)



(5) Die Höhlenoase liegt fünf Tagesreisen zu Fuß von der Stadt entfernt im Gebirge, ein Pilgerpfad führt dorthin. Einmal im Jahr pilgert das Volk zur heiligen Höhle, um dort der Göttin zu opfern. (+)



(6) Der Göttin werden Gold, Edelsteine und natürlich Menschen geopfert (+). Die Opfer sind alles Freiwillige aus dem Volk der Xhoula (-, meist sind es zufällig ausgewählte Xhul oder Aufständische aus den unterworfenen Stämmen)



(8) Das eigentliche Heiligtum ist ein bodenloser Schacht in einem Höhlensystem, der in die Tiefe führt (+).

Leben in Xhoulajambo



(1) Diese verdammten Fremden der wandernden Stadt. Xhoulajambo gehört dem stolzen Volk der Xhoula! Die anderen Völker sind nur für die Gruben gut (das ist die Meinung der meisten Xhoula)



(2) Im Großen Turm leben die Händler und Botschafter aus Kithorra. Dort kannst Du Seide kaufen. Du legst einfach deine Waren in den Korb und wenn du genügend gegeben hast, erhältst du einen Ballen Seide. Gesehen hat die Kithorrianer noch niemand (+).



(3) Der Mata-Inkosi ist der Herr der Stadt (+). Bald schon wird er auch Herr der Welt sein (-).



(5) Seit zwei Monaten ist ein Fremder aus dem Westen Gast des Mata-Inkosi (+). Man sagt, er soll ein weiser Prophet des Gottes sein, der Lath zum Tanzen brachte (wer weiß?). Der Mata-Inkosi redet seit dem nur mehr von Macht, Göttern und finsternen Ritualen (übertrieben). Angeblich will der Mata-Inkosi eine Expedition in die Lath starten um dort nach Daraxipos zu suchen (-)



(6) Der Fremde soll beim nächsten Neumond zur Höhlenoase gebracht werden (+). Dort soll er sich freiwillig der Göttin opfern (-)

Die Macht der N`Yalee



(3) Die N`Yalee sind alles Kwa Ipa-uGonga, Schamanen (+). Eigentlich sind sie auch Xhoula, sie zogen aber aus, um der Göttin zu dienen (+). Außer Bestienmeister sind keine zaubermächtigen Xhoula mehr in der Stadt (+)



(6) Von der Schwester meines Vaters Onkels Frau weiß ich, dass die dort oben eine Schule gegründet haben, wo mehrere Kwa Ipa-uGonga gleichzeitig ausgebildet werden können (+). Mit dieser Macht können sie bald die Herren von Xhoulajambo werden und den Mata-Inkosi stellen. (-, Die Schamanen hegen keine politischen Ambitionen).



(12) So weit ich weiß, vollziehen die dort oben irgendwelche Rituale, die die Göttin gnädig stimmen und auserwählte Personen zu Avataren machen soll (+).

Die wandernde Stadt bietet den Helden zudem die Möglichkeit, sich für den Rückweg auszurüsten. Sollten die Helden dies vergessen, gelten die entsprechenden Punkte (vor allem Verpflegung und Ausrüstung) als ungenügend mit den dementsprechenden Folgen bei der Rückreise. Den Helden sollte klar sein, dass sie nach ihrem Ausflug zur Höhlenoase in Xhoulajambo alles andere als willkommen sein werden.





KAPITEL 2 DER TEMPEL DER LATH

EINE KURZE ÜBERSICHT

Der folgende Teil des Abenteuers ist sehr abhängig von der Vorgehensweise der Helden, ihrer Ausrüstung und ihren Fähigkeiten. Am Ende dieses Kapitels sind die Helden entweder in Besitz der Schattensteine oder tot. Als musikalische Untermalung eignet sich für diesen

Teil des Abenteuers die Songs „The Old Ones“ und „Cave“ vom Album „The Mountains of Madness“ sowie „The Ritual“, „Dungeons“ und „Into the Dark“ vom Album „Into the Dark“ der Gruppe Erdenstern.

DER WEG ZUR HÖHLENOASE

Es gibt einen Pilgerpfad nach Nanbalo, der durch die nun schon fünf Generationen andauernde jährliche Walfahrt breit ausgetreten und selbst für Laien leicht zu finden ist (Fährtsuchen-2). Beginnt man die Reise am Morgen in Xhoulajambo, so erreicht man nach einem Fußmarsch von 7 Stunden ein erstes Lager. Während der Walfahrt lagern die Pilger hier zum ersten Mal. Überall sind die Reste von Lagerfeuern und verstreuter Müll (Knochen, Tonflaschen, etc.) zu finden. Das zweite Lager ist schon in den Bergen, an einem sanften Hang gelegen. Das dritte Lager ist in einem Tal, nur ein kleines Rinnsal spendet etwas Wasser. Das vierte und letzte Lager vor Nanbalo ist auf einer Hochebene. Dort erheben sich auch zwei Lehmkegel von etwa 3 Schritt höhe. Diese sollen die Brüste der Göttin symbolisieren. Während jeder Pilgerfahrt werden die Kegel durch den von den Pilgern mitgebrachten Lehm vergrößert. Am Ende des fünften Reisetages wird das Tor nach Nanbalo erreicht. Dieses Tor erinnert an ein aus dem Fels gearbeitetes menschliches Gesicht. Durch den Mund geht es hinein in die Oase.



DIE GÖTTIN DER WÜSTE

„Einige Stämme der Xhul kennen eine uralte Geschichte, wonach die Göttin Lath angeblich einst gütig und mitfühlend und die Wüste nur wenige Dutzend Meilen groß war. Dann allerdings verliebte sich die schöne Göttin in einen fremden Krieger (je nach aktuellem Feindbild ein Ork, Amhasim oder Donari). Als dieser Lath jedoch schroff zurückwies, verfiel sie aus lauter Liebeskummer dem Wahnsinn. Seit jener Zeit tanzt Lath mit den Sandstürmen und die Wüste dehnt sich mehr und mehr aus. Der Name des Kriegers ist nicht überliefert, und jene Stämme glauben, ihn zu erwähnen hieße die Göttin auf sich aufmerksam zu machen und dadurch ihren Zorn heraufzubeschwören.“

Aus den Aufzeichnungen eines unbekanntes Zeloten, ca 350 Jahre alt.

„Die Geschichten unserer Vorfahren berichtet, dass die Wüste von 2900 an Teruldan vollständig umschloss. Noch 50 Jahre zuvor soll die Wüste zwei ganze Tagesreisen entfernt gewesen sein...“

Teruldan, neuzeitlich

Das Wesen der Göttin

Als Verkörperung der gleichnamigen Wüste gilt die Göttin Lath. Sie ist die gnadenlose Herrin über das Sandmeer und die darin tobenden Stürme, über Tod und Zerstörung, Hitze, Tanz, und Schönheit. Ihr werden auch die Attribute Eigensinn, Impulsivität, Eigennutz, Ausgelassenheit zugeschrieben und sie soll die Erschafferin der gefürchteten Fata Morganas sein. In Xhoulajambo wird sie zusätzlich als kriegerische Schutzpatronin verehrt, die den Stadtherren Schlachtenglück und reiche Eroberungen schenkt. Sie ist in der ganzen Lath und den angrenzenden Gebieten gefürchtet, kultisch wird sie aber vor allem in Xhoulajambo und dem Gyoj-Gebirge verehrt. Als ihr heiligster Ort gilt die Höhlenoase Nanbalo. Ihr Zorn ist leicht zu erregen und zu ihrer Beschwichtigung fordert sie Menschenopfer (vornehmlich Xhul), Gold und Edelsteine. Leider weiß niemand so genau, was speziell ihren Zorn heraufbeschwören kann. Ihren Dienern, den Wächtern der heiligen Oase, gewährt sie kein Karma, obwohl diese seit geraumer Zeit auf der Suche nach einer Primärlurgie sind.

Der Kult der Lath

Fast alle Xhul fürchten die Göttin Lath, die als Verkörperung der Wüste und ihrer Gefahren gilt, und vermeiden jede kultische Handlung, die ihre Aufmerksamkeit erregen könnte. Einzig die Bewohner von Xhoulajambo, Xhul vom Stamm der Xhoula, verehren die Göttin als Schutzpatronin der Stadt und des Volkes. In ihrer Glaubenswelt steht Lath weit über Janga-Rhumat. Kein Wunder, liegt doch das wichtigste Heiligtum der Göttin gerade einmal fünf Tagesreisen außerhalb der Stadt im Gyoj-Gebirge: die Höhlenoase Nanbalo mit der Bodenlosen Schlucht. Als Wächter und Hohepriester leben dort seit fünf Generationen die Mitglieder des Teilstammes der N`Yalee, allesamt Kwa Ipa-uGonga. Ihr Auszug aus Xhoulajambo gilt als Geburtsstunde des jetzigen Kultes, obwohl in den heiligen Höhlen uralte Felsenzeichnungen und Artefakte gefunden wurden, die vermuten lassen, dass die Verehrung der Göttin bis zu den Xhalori zurückreicht. Zwar vergibt die Göttin zurzeit kein Karma, aber ihre Diener sind seit



zwei Generationen auf der Suche nach der Primärliturgie und scheinen dabei kurz vor einem Durchbruch zu stehen. Verehrt wird die Göttin in wilden Tänzen, bei denen sich die Priester in Trance mit Dornenruten geißeln.

Einmal im Jahr pilgern die Edlen und Reichen Xhoulajambos zur Höhlenoase, um ihrer Opfer, Kriegsgefangene, Jünglinge und Jungfrauen, der grausamen Lath darzubringen, auf dass sie die Bewohner der Stadt ein weiteres Jahr vor Hunger, Dürre und Sandstürmen verschone. Außer der Heiligen Oase gibt es keine Tempel der Lath, wenn man einmal von den Kulträumen diverser kleiner Sekten in und rund um die Wüste absieht.

Diese Sekten, deren Ziel entweder die Besänftigung der Wüste oder die mystische "Eroberung" der Göttin ist, sind vor allem in Teruldan, Kurotan und am Oberlauf des Teruls aktiv und werden nicht selten von Xhul oder Mischlingen geleitet. Bei Ihnen ist als besondere Form der Darbringung von Menschenopfern das Eingraben in Sand beliebt. Politisch üben die N`Yalee große Macht aus, da sie zum einen, mit Ausnahme der in Xhoulajambo lebenden Bestienmeister, die magische Elite ihres Stammes darstellen, zum anderen, weil der jetzige Mata- Inkosi den N`Yalee im Rat der Inkosi mehr Gehör als allen anderen schenkt. Sollten die N`Yalee es tatsächlich schaffen, eine Primärliturgie zu entwickeln, würde ihre Macht sogar noch weiter steigen.

NANBALO

Eigentlich ist das, was heute als Nanbalo bekannt ist, eine riesige, mehrere Tausend Jahre alte Zissme. Die Xhul und deren Vorfahren nutzen das Areal „erst“ seit etwa drei Jahrtausenden, zuvor war die Zissme heiliger Ort, Grabkammer und Zuflucht der Marhynianer. Nanbalo besteht aus zwei Teilen: die Oase und der Tempel.

Die Oase liegt in einem Kessel nahe einer Bergspitze. Gigantische, teilweise zerfallene, zehn Schritt durchmessende Säulen(8) lassen erahnen, dass dieser Kessel einst eine künstliche Höhle war, doch schon zur Zeit der Xhalori, der Vorfahren der Xhul, stürzte die Decke ein. Nur mehr an den Seiten des Kessels finden sich überhängende Wände, die einen Teil der Oase in immerwährendes Zwielflicht tauchen. Betritt man durch das Tor (1), das das Angesicht der Göttin darstellen soll und gerade einmal 100 Jahre alt ist, die Oase, fällt der Blick als erstes auf den riesigen Süßwassersee, der etwa ein Viertel der Fläche der Oase einnimmt. Das Wasser ist von einem klaren Blau, auf der Oberfläche treiben Lotus (Färbelotus, Weißer Lotus ZBA S 246) und Seerosenblüten, Das Nordufer ist von einem Kairan-

Schilfgürtel (ZBA S. 244) umgeben. Rechter Hand führt der ausgetretene Pilgerweg (3) um das Ostufer des Sees, vorbei an einem Höhlenstall voller Mastratten (6) durch das Dorf (5) zum Eingang des Tempels (9). Das Dorf ist vollständig aus Steinen errichtet. Die Gebäude, die unter den überhängenden Wänden gebaut wurden, sind ohne Dach, bei den anderen dient eine Zeltplane aus Yakleder als Schutz vor Regen und Kälte. Am Nordufer steht das dreistöckige Wohnhaus des Ikosi. Das oberste Stockwerk dient zugleich als Amtssitz des Mata-Inkosi, wenn dieser wegen der Wallfahrt in der Oase weilt. Westlich des Sees liegen die Felder (7) und Obstplantagen der N`Yalee. Dort werden neben Poa, einem widerstandsfähigen Getreide, auch Zwergbananen angebaut. Die Lage schützt die Pflanzen vor Schnee und Frost, so dass die Früchte alle zwei bis drei Jahre auch ausreifen können. Nicht ausgereifte Früchte werden zu einem scharfen Schnaps vergoren der entweder als Grundlage für Medizin dient oder mit Lotuspollen, Poa-Bier und importiertem Honig vermischt als Rauschmittel - Zu-Mahuba genannt - konsumiert wird. Im Zwielflicht wachsen Pilze und Kräuter, die den



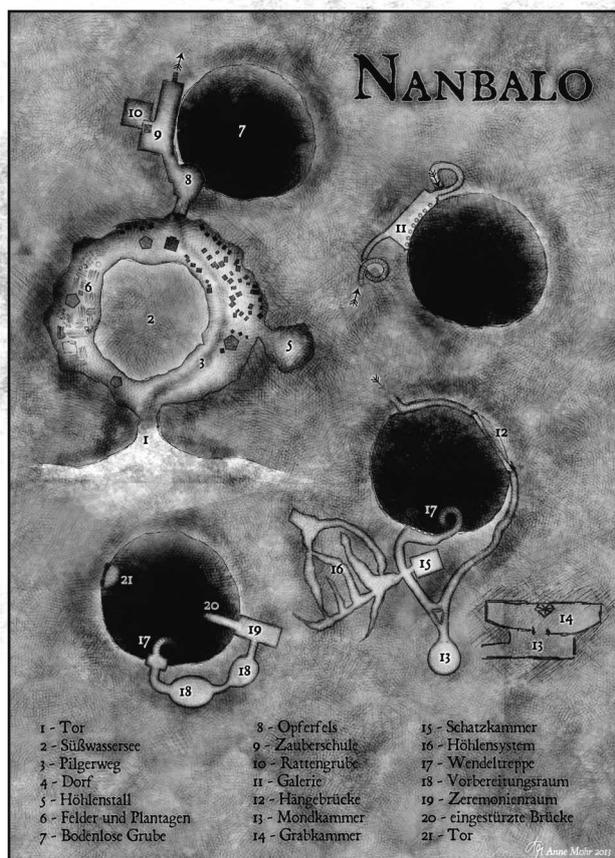
Schatten bevorzugen.

Im Dorf leben die etwa 300 N`Yalee, wobei gut die Hälfte davon Kinder und Greise sind.

Der Tempel selbst besteht aus der Bodenlosen Grube (10) und den Höhlen und Räumen, die sich um diese Grube gruppieren. Die Grube ist tatsächlich bodenlos und führt direkt in den Limbus. Gleich gegenüber des Eingangs befindet sich der Ort, von dem aus die Opfer in den Schacht geworfen werden (11). Linkerhand führt ein Tunnel in die Tiefe. Von dort gelangt man in Räumlichkeiten, die einst die Wohnräume der Erbauer waren, nun aber eine Art Zauberschule beherbergen, in der die Kwa Ipa-uGo ausgebildet werden. Bücher sucht man dort zwar vergebens, dafür sind die Wände, wie im ganzen Tempel, mit Malereien verziert. Sind diese im Rest des Tempels eher theologischer oder historischer Natur, zeigen Sie in den Räumen der Zauberschule Rituale und Anweisungen für das korrekte Zaubern. Sie dienen vor allem als Gedächtnisstütze für die Schüler und Lehrer und binden nicht, wie etwa ein aventurisches Zauberbuch, die Thesis eines Zaubers oder Rituals ab. Der erste Raum (12) der Zauberschule weist an der Ostwand einen frischen Putz auf. Die restlichen Wände sind voll Tierdarstellungen. Vom Grablöfpler bis zum Drachen findet sich dort nahezu alles, was in und um die Lath herum kreucht und fleucht. Hier werden die Schüler in der Kunst unterrichtet, Tiergeister aus Zeichnungen zu beschwören. Wenn die Helden sich die Bilder genauer betrachten, kann es bei einer 18-20 auf einem W20 dazu kommen, dass ein Tiergeist erscheint und die Helden angreift (Siehe Tiergeister aus dem Anhang). Eine einfache, hölzerne Stiege führt hinauf zum Raum, der als Klassenzimmer dient. Etwa 15 Schüler lauschen hier von Sonnenaufgang bis zur Mittagszeit den Lehren ihrer Meister und den Unterweisungen des Ikosi. Der Raum enthält so viele Höhlenzeichnungen, dass Darstellungen spezifische Zaubergesten und Rituale schwerlich darunter zu erkennen sind (Magiekunde +13 für alle Nicht-Xhul, +6 für alle Xhul und immerhin +4 für alle Iwabot-Mata unter den Helden, um einzelne Rituale zu erkennen). In der westlichen Ecke führt eine Falltür in einen Raum voll Mastratten (13). Hier lernen die in die Grube geworfenen Schüler, den Geist der Tiere zu beherrschen.

Im Osten geht eine Treppe hinauf in einen kleinen Tempel, der Fensteröffnungen hin zur Grube aufweist. Der Raum wird während des Jahres auch als Übungsplatz für die magischen Tänze benutzt. Folgt man dem Durchgang im Süden, so gelangt man auf eine Treppe (14), die sich an dem Grubenrand steil nach unten windet und kaum einen Schritt breit ist. 40 Schritt tiefer verschwindet die Treppe in einem Gang (15), der in einer Galerie endet (16). Von der Galerie aus betrachten der Inkosi und seine engsten Vertrauten die Opferungen während der Wallfahrt. Von der Galerie aus geht es in einen Gang, der sich nochmals zehn Schritt nach unten, windet sich und dann an einer Treppe endet, die entlang der Grubenwand nach unten verläuft. Die Treppe ist nach etwa einer viertel Drehung zerstört, eine Hängebrücke (17) spannt sich vom Ende der Treppe hinüber zum Tunnel. Schon auf der Treppe merkt man einen Luftzug nach unten. Die Temperatur fällt auf den Gefrierpunkt. Im Tunnel kann ein entsprechend begabter Held (Sinnenschärfe +7) eine Abzweigung entdecken. Diese Abzweigung endet in einem kreisrunden Raum (18). Sieht man nach oben, findet man in etwa 3 Schritt Höhe ein in Gold und Mindorium eingefasstes Loch. Der Raum selbst ist voller Reliefs, die verschiedene Mondphasen und Sternkonstellationen darstellen. Klettern die Helden nach oben, erreichen sie eine Grabkammer der Marhynianer (19). Der Raum ist voller Mumien und Skelette, die nur zum Teil von bekannten Rassen stammt. Der Raum ist angefüllt mit Mindoriumschmuck, Silber, und Gold. Wenn die Helden die Toten um das Gut erleichtern wollen, fangen diese an, sich zu bewegen und greifen an (W6 Mumien und 2W6+3 Skelette, Werte siehe WZ S.227. Die Untoten kämpfen mit bloßen Händen). An der Decke des Raumes befindet sich ein Verschluss aus Mondsilber und einem Kristall. Wird der Kristall aus seiner Verankerung gerissen, strömt das Wasser aus (2) in die Höhle. Den Helden muss eine Körperbeherrschungsprobe +6 gelingen, um nicht fortgerissen zu werden (mislingt die Probe erleidet der Held 3W6+4 SP und wird bis nach (22) mitgerissen. Dort hat er noch einmal die Chance, sich per Körperbeherrschungsprobe+3 festzuhalten, sonst stürzt er in die bodenlose Tiefe und ist für immer verloren). Folgt man nicht der Abzweigung, sondern





dem steil nach unten abfallenden Tunnel, so findet man rechter Hand die verschlossene Schatzkammer (20) wieder, während es linker Hand in ein System von natürlichen Höhlen(21) geht, die sich labyrinthartig weit unter dem Gebirge erstrecken. Geradeaus führt der Weg zu einer Wendeltreppe (22), die sich über dem Abgrund nach unten windet. Die Schatzkammer ist durch eine Falle gesichert. Öffnet man die Tür, so löst man einen antiken Trollbogen aus, der den Unvorsichtigen durchbohrt (3W6). Die Falle kann nur durch einen versteckten Hebel (Sinnenschärfe TP 15* zum Entdecken) entschärft werden. In der Höhle lagern Figuren aus Meteorsteinsplittern, Gold und Silber, diverse Edelsteine, ein archaisch anmutender Panzer für Brokthar, eine Götterklinge aus Meteoreisen, ein Stab eines Kophta und ein Drachenei, in dem sich tatsächlich etwas zu regen scheint.

Am Fuß der Wendeltreppe findet man noch zwei Räume, die als Vorbereitungsräume (23) für die Tanzrituale im großen Zeremonienraum (24) dienen. Da der Zeremonienraum zur Grube hin offen ist, gibt es hier einen spürbaren Sog Richtung Grube. Alle Gegenstände, die leichter als 500 Skrupel sind, werden zur Grube gezogen und verschwinden im Nichts. Zudem ist der Aufenthalt hier unten der Gesundheit nicht gerade förderlich, befindet man sich hier doch kurz vor einem (für das unbewehrte Auge verborgenen) natürlichen Tor in den Limbus (siehe WdZ S.360). Von der Zeremonienkammer aus führt eine halb eingestürzte Brücke (25) zur Mitte der Grube. Dort befindet sich eine steinerne Truhe (ehemals ein Steinsarg), in dem die beiden Schattensteine lagern. Die Truhe lässt sich mit einer KK-Probe+4 oder unter Verwendung von entsprechendem Werkzeug (Brecheinen, dann nur KK-Probe+2) öffnen. Jenseits der Brücke kann man noch die Umrisse eines Tores erkennen, das so groß ist, dass selbst Riesen problemlos eintreten könnten (26). Selbst den N`Yalee gelang es bisher nicht, über die Grube zum Tor zu kommen. Auf der Brücke herrscht ein starker Sog nach unten (drei Körperbeherrschungsproben +4, um nicht abzustürzen).

Das Verhalten der N`Yalee

Der Tempel sowie die Oase sind kaum bewacht, zu sicher fühlen sich die N`Yalee hier. Tagsüber sind die Meisten auf den Feldern oder im Gebirge unterwegs, Einige bilden den Nachwuchs aus. Nachts patrouillieren etwa 20 N`Yalee. Die Hälfte davon in der Oase ,nahe dem Eingang, der Rest im Tempel. Die Wachen genießen einen Heimvorteil. Entdecken sie die Helden, so wird einer von ihnen versuchen, an den Helden vorbeizukommen und das Dorf zu alarmieren. Der Rest wird die Dunkelheit im Tempel nutzen und die Helden mit Wurfmessern und Wurfspießen attackieren. Natürlich werden sie vorher ihre Lichtquellen löschen. Auf einen Zweikampf lassen es die Wächter nur ankommen, wenn sie glauben ihn sicher gewinnen zu können.



WANDBILDER, FALLEN UND GEHEIMNISSE

Der ganze Tempel ist über und über mit Wandmalereien verziert, an einigen Stellen finden sich noch Teile der ursprünglichen Wandreliefs. Die Wandbilder sind Geschichten aus der Traumzeit, religiöse Bildtexte und Zauberformeln zugleich. Sie wiederholen sich, die genauen Darstellungen weichen dabei aber oft im Detail voneinander ab, je nachdem welchen Aspekt der Geschichte der Zeichner jeweils betonen wollte. Die Bilder sind ohne erkenntliche zeitliche Reihenfolge oder irgendwelche Ortsangaben.

Hier ein paar Ideen für die Wandmalereien:

Der fremde Krieger und die Lath:

Die am häufigsten vorkommende Malerei ist die Geschichte eines fremden Kriegers (im unteren Teil des Tempels meist ein Troll, weiter oben eher Ork oder Mensch, bei (15) gar eine Nagah). Ein fremder Krieger trifft auf die Göttin Lath, die auf einer baumreichen Ebene sitzt. Nachdem der Krieger die Göttin verführt, lässt er sie mit gebrochenem Herzen zurück und Lath beginnt mit ihrem Tanz. Die Ebene wird zur Wüste.

Der gefangene Gott:

Eine Frau beweint ihr totes Kind, im Hintergrund ist ein Löwe zu erkennen. Im Nächsten Bild ziehen drei Krieger aus um den Löwen zu töten, sie scheitern jedoch und werden gefressen. Danach versucht es ein weiterer Krieger. Ihm gelingt es, den Löwen zu fesseln. Mit Sagen und Legenden +7 (+2 für Xhul oder Helden mit Kulturkunde Xhul) oder Götter und Kulte +5 lässt sich das Bild wie folgt interpretieren: Hier wird die Verbannung von Janga-Rhumat thematisiert. Die trauernde Frau ist Lath, der letzte Krieger wohl identisch mit dem, aus dem oft in der Nähe befindlichen Bild von der Verführung. Einer der ersten drei Krieger ist ein Troll, der eine Art Geweih trägt. Tierkennern (Tierkunde + 3) mag auf fallen, dass es in der gesamten Lath keine Löwen gibt.

Der Untergang von Daraxipos:

Dieses Bild findet sich ausschließlich in (16) und nimmt den gesamten Raum ein. Es kann von rechts nach links (die Geschichte aus Sicht der Amhasim) oder von links nach rechts (die Geschichte aus Sicht der Xhul) gelesen werden. In der Mitte vereinigen sich beide Geschichten und zeigen das Ende von Brutheus sowie die totale Zerstörung der Stadt Daraxipos.

Mit einer Probe auf Sagen und Legenden +5 (+2 für Amhaasim und Xhul) kann die Bedeutung des Gemäldes entschlüsselt werden.

Von rechts nach links stellt sich die Geschichte wie folgt dar: Brutheus ist ein großer Staatsmann, Krieger und Philosoph (seine, im Vergleich zu den anderen Amhasim doppelt so große, Gestalt wird mit einem großen Speer und einer Krone dargestellt). Er zieht mit seinen Getreuen aus, um die Welt zu erobern, stößt aber bald auf die Xhul, die ihm erbitterten Widerstand leisten. Es kommt zur Entscheidungsschlacht bei Daraxipos. Den Kriegern der Stadt gelingt es mit Hilfe der Kwa Ipa-uGonga das Heer aus Amhas fast vollständig aufzureiben. Nur durch Brutheus Hilfe gelingt der Sieg, doch der Kriegerphilo-



soph stirbt dabei. Die Stadt wird vollständig vernichtet. Die Geschichte aus Sicht der Xhut ist die Geschichte eines friedlichen Volkes, das brutal überfallen wird, und am Ende tief in die Arme der tanzenden Lath flüchten muss.

Die Ankunft der Uthurim:

Ein Floss mit mehreren Leuten landet an einem Palmenstrand. Zwei Krieger gehen von Bord und beginnen gegeneinander zu kämpfen. Einer der Krieger flieht, der Andere geht zum Waldrand und kämpft dort mit einer Riesenschlange. Mit einer Probe auf Sagen und Legenden +10 (+4 für Ipexco und Parnhai): Hier wird die Ankunft der Uthurim im Riesland dargestellt. Der Kampf symbolisiert das Ende eines geeinten Volkes und den Beginn zweier unabhängiger Kulturen. Die Schlange muss wohl eine Nagah sein.

Kämpfende Titanen und der Tod Gyois:

Auf dem Bild kämpfen mehrere Gestalten gegen ein Monster, das als schwarzer Fleck dargestellt ist. Einige der Kämpfer verwandeln sich in Waffen, welche die anderen Kämpfer ergreifen (Aventurier mögen sich hier an die Legenden der Sichel erinnern fühlen). Ein Kämpfer wird von einem Speer getroffen. Er fällt zu Boden und wird zu einem Berg. In der Mitte des Berges, dort wo der Speer das Herz traf, ist nun ein Loch. Interpretation mit Probe auf Sagen und Legenden +2: Hier wird die Entstehungsgeschichte des Gyoj-Gebirges dargestellt.

Fremde Geschichten: Einige Wandmalereien haben offensichtlich Geschichten aus Aventurien zum Thema. Sie entstanden in den Dunklen Zeiten, als die Kunkomer die Küsten des Rieslandes erreichten. Auf aventurische Helden mag dies, so sie eine Probe auf Geschichtswissen +5 schaffen, verstörend wirken. Dargestellt werden: Der Kampf Bastrabuns gegen die Echsen, die Schlacht der Magiermogule vom Gadang gegen den Diamantenen Sultan, die 66 Heldentaten des Amul Bel'Angra, die Gründung von Ribukan und ein Pantheon mit 20 verschiedenen altulamidischen Göttern.

Die Ganze Anlage ist voll primitiver, aber wirkungsvoller Fallen, die du nach Belieben platzieren kannst. Besonders häufig sind Speerfallen (KuK S.66) und eine primitive Variante eines Seitenschwingers (KuK S.71, Meist als hölzerner Türpfosten getarnt). Zudem lösen sich bei einer 17-20 auf einem W20 (pro Raum einmal würfeln) zwei Tiergeister aus der Wandmalerei.

Wenn du willst, kannst du noch weitere Höhlen und Labyrinth in den Tempel einfügen. Diese sind dann nicht über den offiziellen Weg zu erreichen sondern stellen Zwischentagen dar, die nur kletternd erreicht werden können.

Natürlich können die Helden auch den Tempel vertikal durchqueren. Die Kletterproben sind hierzu um 5 Punkte erschwert. Nahe der eingestürzten Brücke kommen nochmals 3 Punkte Erschwernis hinzu, da hier der Abgrund an einem zieht.





KAPITEL 3 ...UND DIE GOTTIN TANZTE

FLUCHT AUS NAMBALO

Wenn die Helden die Schattensteine errungen haben, wird es Zeit, an die Flucht zu denken. Dabei gilt es, mehrere Szenarien zu beachten:

Haben die Helden beim Eindringen in den Tempel Alarm ausgelöst, so erwartet sie oben in der Oase die geballte Macht des Stammes. Tiergeister wurden beschworen, magisch begabte Krieger stehen bereit, ja selbst Kriegsbestien wurden herbeigeholt (nun gut, in Ermangelung wirklich großer Monster in der Nähe der Oase sind diese Kriegsbestien die Mastratten aus (6) und (13). Den Helden bleibt wohl oder übel nichts anderes übrig, als sich durch die Massen zu schlagen. Da der Kampf gegen solche Gegnerhorden in DSA4 sehr langwierig sein kann, empfehlen wir an dieser Stelle die optionalen Regeln zum Schwertfutter aus dem Buch der Klingen: unserem Arsenal. Der beste Fluchtweg führt die Helden in diesem Fall logischerweise nicht in die Stadt der Xhoula, sondern direkt in die Lath.

Konnten die Helden im Tempel unentdeckt bleiben und lösen erst in der Oase den Alarm aus, so bleibt ihnen noch genügend Zeit, die Oase zu verlassen, ehe der Stamm kampfbereit ist. Im Gebirge werden sie nur auf vereinzelte Krieger und Tiergeister treffen, da der Stamm etwa eine Stunde hinter ihnen ist. Auch hier sollten die Helden es besser vermeiden bei ihrer Flucht über die Stadt der Xhoula zu reisen, sondern sich lieber direkt in die Lath begeben.

Wenn die Helden die Steine erringen konnten, ohne Alarm auszulösen und auch die Oase unbemerkt durchqueren, dann haben sie einen Vorsprung von fünf Tagen, ehe der Stamm das Fehlen der Artefakte bemerkt

und Alarm gibt. Die Helden mögen vermuten, sich zunächst, ohne Gefahr zu laufen dort aufgegriffen zu werden, nach Xhoulajambo wenden zu können. Dort angekommen müssen sie aber feststellen, dass die wandernde Stadt bereits vor einer Woche Richtung Nordosten aufbrach und man Fremden in Xhoulajambo nun wieder weitausfeindselig behandelt. Ihnen wird gar der Zutritt zur Stadt verwehrt.

Für die Darstellung der Rückreise können Sie auf das Kapitel „Durch Steppe und Wüste“ zurückgreifen. Da die Xhoula die Lath besser kennen als unsere Helden, kann es unterwegs auch immer wieder zu Überfällen kommen (2W Stammeskrieger, ein N`Yalee und eine Bestie aus dem Bestiarum dieses Abenteuers. Wenn du mehr Stammeskrieger auf die Helden hetzen willst, kannst du die optionalen Regeln zum Schwertfutter aus dem Buch der Klingen nutzen.

Irgendwann sollten die Helden dann auch Teruldan erreichen. Schon am Tor werden sie von Teura erwartet, die ein paar frische Pferde, Ausrüstungsgegenstände, drei Söldner als Geleitschutz, Wasser und Nahrung organisiert hat (alle Kategorien auf ausreichend. Wollen die Helden dies weiter aufstocken, stimmt Teura nur widerwillig zu.). Die Parnhai drängt zum sofortigen Aufbruch. Die Reise durch das Yal-Hamat ist relativ ereignislos, da die Agentin des Sultans schon zuvor einen versteckten Pfad ausgekundschaftet hat. Danach geht es durch das nördliche Dreistromland hinunter zum Haba. Sobald die Reisegruppe das Dreistromland erreicht, lässt die Agentin das Banner des Sultans ausrollen.



DREISTROMLAND

Das Dreistromland (tulamidisch auch Rahyastan) gilt, neben der blühenden Grünen Sichel, als Kornkammer des südlichen Rieslandes. Das mediterrane Klima ist dank einer steten Brise vom nahen Meer meist angenehm warm. Zwar können die Temperaturen im Sommer mitunter schon einmal auf unangenehm hohe Werte steigen, aber zum Glück gibt es genügend Bäume die Schatten spenden und kleine, klare Bäche, die kühles Wasser führen. Im Winter fällt kein Schnee, dafür gibt es allerdings regelmäßig heftige Regenfälle, die von den Einheimischen "Craesoon" genannt werden.

Eigentlich ist der Boden des inneren Dreistromlandes hart, steinig und mager. Trotzdem wachsen hier saftige grüne Wälder, denn die drei großen Flüsse, die vor Shahanas Toren die Region durchziehen, der Kree, der Darces und der Shan, treten jedes Jahr nach dem Craesoon über ihre Ufer und überschwemmen das Land mit fruchtbarem Schlamm. Dank der drei Flüsse ist das Küstengebiet des Dreistromlandes ein dicht wuchernder Mangrovensumpf, der zahlreichen Wasserechsen, Amphibien und anderen Tieren Heimstadt bietet. Nicht nur die Pflanzen, sondern auch das Tierreich profitiert von diesen günstigen Umständen. Unzählige Vögel und kleine Flugechsen leben in den Bäumen, während auf dem Boden darunter allerlei Kleinechsen und andere Tierarten weiden. Das gefährlichste Raubtier des Inlandes ist der gefürchtete Shahana-Tiger, dem alljährlich etliche Menschen zum Opfer fallen. Die kleinen Rudel von Schreckensklauen, die durch die Wälder streifen sind allerdings, entgegen aller Legenden, für Menschen weitgehend harmlos, lassen sie sich doch leicht mit Steinwürfen vertreiben. Einige Bauern halten sich sogar zahme Exemplare als Wachtiere. Die Taktik mit den Steinwürfen haben sich auch die vielen Lemuren und Hutaffen zu Eigen gemacht, die hier in den Baumkronen leben. In den immerfeuchten Sümpfen wird es etwas gefährlicher, denn hier wimmelt es geradezu von Alligatoren, Wasserschlangen und kleineren Maasechsen.

Entlang der drei Flüsse wird das Land für riesländische Verhältnisse intensiv bearbeitet und alle paar Meilen finden sich kleine Bauerndörfer aus hölzernen Pfahlhäusern. Diese Bauweise hat sich bewährt, denn die immer wieder über die Ufer tretenden Ströme können den Dörfern so kaum etwas anhaben und auch die ausgedehnten Mangrovensümpfe im Delta der drei Ströme können auf diese Weise besiedelt werden. Eine Vielzahl verschiedenster Feldfrüchte lässt sich hier anbauen. Vor allem Reis wird in den feuchten Auen des Dreistromlandes angepflanzt. Etwas weiter weg von den Ufern findet man auch Weizenfelder. Darüber hinaus unterhält jedes Dorf diverse Obst- und Gemüsegelder, wobei vor allem Kokospalmen, Tomaten und Zitrusfrüchte gut gedeihen. Die Erträge würden ausreichen, um den Dörflern ein gutes Leben zu ermöglichen. Unglücklicherweise wandert der überwiegende Teil der Ernten in die Kornkammern des großen Shahana, so dass die Landbevölkerung kaum etwas von den Früchten ihrer Arbeit hat.

Die Bewohner dieser Dörfer sind vor allem Parnhai, die erst vor kurzem aus dem Sklavenstand befreit und zu freien Bauern erhoben wurden. Zu verdanken haben sie das Sultan Arkamin, dem Herrscher von Shahana. Doch diese "Befreiung" ist im Grunde kaum etwas anderes als eine Propagandalüge, denn die Steuersätze, die die Dörfer an Shahana zahlen müssen sind erdrückend und die Soldaten, von denen die Steuereintreiber begleitet werden verhalten sich nicht wesentlich besser als die Skla-



venaufseher, die hier noch vor wenigen Jahren die Peitschen schwangen. Die Dörfer in unmittelbarer Nähe der Stadt sind überwiegend sanskitarisch geprägt und bestehen aus weiß getünchten Lehmhäusern. Sanskitaren und Parnhai leben hier im Grunde recht ähnlich, doch gibt es immer wieder zahlreiche Spannungen zwischen den beiden Bevölkerungsgruppen.

Als die Parnhai noch Sklaven waren, war das Land in der Hand weniger Großgrundbesitzer, die nun mit erheblich weniger da stehen. Unter den Sanskitaren hat sich in Folge dessen eine finstere Geheimbruderschaft formiert, die "Loge des reinen Blutes", die immer öfter rassistisch motivierte, blutige Übergriffe gegen Parnhai verübt. Entfernt man sich vom Delta der großen Flüsse und begibt sich in die Hochebenen im zentralen Dreistromland, ändert sich das Bild. Hier ist der Boden weit weniger fruchtbar und wesentlich trockener. In den Wäldern dieses Landstriches kommt es in besonders heißen



Sommern oft zu Waldbränden. Die Besiedlung ist hier weitaus dünner als im Flachland, trotzdem finden sich auch hier noch vereinzelt Bauerndörfer, deren Einwohner auf den Hügeln des Hochlandes Wein und Oliven anbauen. Auch Schaf- und Echsenzucht sind verbreitet. Die Leute, die hier leben sind überwiegend Parnhai, gelegentlich auch Irrogoliten. Da oftmals Ungeheuer oder räuberische Barbaren über die Berge in das Dreistromland einfallen, um hier reiche Beute zu machen, gibt es im Norden kaum ein Dorf ohne Palisadenbefestigung. Politisch gehört auch dieses Gebiet zu Shahana, doch der lange Arm Arkamins scheint nur mit Mühe bis in die Hochebenen zu reichen. Zwar zahlen die Bauern ihre Steuern, aber es kam schon öfters vor, dass ein Steuereintreiber auf der Rundreise über die Hochebenen spurlos verschwand.

Das liegt zum Teil an den Gesetzlosen, die sich mit Vorliebe in die Wälder der Hochebenen flüchten und dort kleine, verschworene Gemeinschaften bilden. Die meisten dieser Flüchtlinge sind übelster Abschaum, aber nicht alle sind tatsächlich Kriminelle. Als Folge von Arkamins brutalen Un-Rechtssystems gibt es auch eine Menge fälschlicherweise Verurteilte, von denen sich einige in den Norden abgesetzt haben. Überall im Dreistromland kursieren Geschichten über Banden „heldenhafter“ Gesetzloser, die von den Reichen stehlen, den Armen geben und so für Gerechtigkeit sorgen, wo Arkamins Magistrate und die gefürchtete Stadtgarde der Kshatria Elend und Verzweiflung über die Men-



schen gebracht haben. Die meisten dieser Geschichten sind natürlich blanker Unsinn, aber zumindest ein Körnchen Wahrheit scheinen sie doch zu beinhalten, denn Arkamin hat das Erzählen solcher "Volksverhetzungen" unter schwere Strafe gestellt. In Shahana selbst traut sich mittlerweile niemand mehr, solche Gerüchte zu verbreiten - aber in den Tavernen der abgelegeneren Dörfer machen die Räubergeschichten weiter fröhlich die Runde. Je weiter man sich in Richtung des Yal-Hamat-Gebirges bewegt, desto wilder wird das Land und umso mehr Feuchtigkeit liegt in der Luft, denn im Yal-Hamat entspringen die Flüsse des Dreistromlandes einem feuchtwarmen Hochmoor in dem ein regelrechter Urwald aus Mangroven und Schachtelhalmen wuchert.

Auf dem Weg zum Fluss können noch folgende Zufallsbegegnungen eingebaut werden (alle Werte im Bestiarum):

- 1-2: **Begegnung mit einer Monstrosität,**
- 3-50 **Shahana-Tiger,**
- 6-8 **Schreckensklauen,**
- 9: **Perldrache (ZBA S.84)**
- 10-15: **Bauern.** In der Nähe befindet sich ein kleines Bauerndorf. Die Reisegruppe wird gebeten, dort zu nächtigen und eine Stärkung zu sich zu nehmen.
- 16-18: **Räuberbande.** 1W+Anzahl der Helden Fußkämpfer, zusätzlich 1W berittene Räuber.
- 19-20: **Die Riesin Saba Adschaj.** Mitten in einem Schachtelhalmhain stößt die Reisegruppe auf die fast nackte, schlafende Riesin. Auf einen Steinaltar haben die Bewohner eines nahen Dorfes Opfergaben hinterlegt, gilt ihnen die Riesin doch als Fruchtbarkeitsgöttin. Wollen sich die Helden an den Opfergaben (Ziegenböcke, Reis, Früchte aber auch drei Fässer Wein) gütlich tun, so erwacht die Riesin aus ihrem Schlaf. Wütend wird sie Wiedergutmachung fordern (die Riesin ist eine begeisterte Sammlerin von Helmen, die sie auf ein Seil fädelt und als Kette um die Lenden trägt). Wird ihr diese verweigert, zieht sie sich zunächst zurück, verfolgt die Reisegruppe aber in sicherer Entfernung, um dann mitten in der Nacht zuzuschlagen. Geben die Helden ihr besonders schöne Gegenstände (Helme, Schilde, Artefakte) wird die Riesin die Reisenden zu einem Mahl einladen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

„Vor euch schlängelt sich der Haba Richtung Meer. Am Ufer hat eine Thalukk festgemacht, die auf euch zu warten scheint. Teura löst einen Beutel von ihrem Sattel, schmeißt ihn den Söldnern zu und gibt ihrem Pferd die Sporen. „Mir nach!“ hört ihr sie noch rufen, während die Söldner bereits umkehren.“

Weiter geht's nach Arkaminsstolz. In Arkaminsstolz wird zunächst für einen Tag gerastet, danach geht es weiter zur Baustelle des Kolosses.

Der Koloss

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

„Schon kurz nach Arkaminsstolz ist sie euch aufgefallen. Damals war sie nicht mehr als das Leuchten von weit entferntem Metall in der Abendsonne, doch je mehr ihr euch dem Hügel nähert, desto klarer wurden die Konturen. Jetzt, da ihr nur wenige Meilen entfernt seid, könnt ihr sie in voller Pracht bewundern. Eine Bronzestatue eines Kriegers in Schuppenpanzer mit Speer und Schild, eine prächtige Sultanskrone auf dem Kopf. Sicherlich dreißig Schritt ist die Statue groß. Den Blick hat sie gen Yal Mordai gerichtet, das Kinn Stolz vorgereckt. Ein Riese hievt gerade die Hakennase hoch,



mehre Parnhai warten in und um das Loch im Gesicht darauf, sie zu befestigen. Zu Füßen der Statue, rings um den Sockel, breitet sich eine Siedlung aus. Aus der Ferne könnt ihr einen großen Stall sowie einen kleinen Palst erkennen, dort drüben scheint ein Basar zu entstehen. „Wir sind da. Vor euch liegt Arkaminsschatten. Im Palast des Baummeisters dort drüben gebt ihr eure Beute ab, danach habt ihr eine Stunde Zeit, euch in der Karawanserei zu erholen, bevor ihr Geld in Empfang nehmen könnt.“

Eine fast perfekte Siegesfeier

Die zweite Belohnung, die Rüstung, benötigt etwa eine Woche, bis sie fertiggestellt ist. Die Helden können diese Zeit mit süßem Nichtstun verbringen und beobachten, wie der Koloss fertiggestellt wird. Die Einweihung ist für den Morgen des Tages geplant, an dem die Rüstungen fertig werden.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

„Seit gestern der Sultan mit Gefolge, mehreren hundert Priestern, Schamanen, Zauberern, Hellsehern, Leibwächtern, Beamten und Bediensteten nach Arkaminsschatten kam, herrscht im Dorf reges Treiben. Vor dem Koloss wurden Götzenbilder, Stehlen und Altäre errichtet. Seit den frühen Morgenstunden werden nun schon die Götter und Geister angerufen, alles unter dem wachsamen Augen des Sultans der, umringt von seinen Leibwachen, auf einem Podest Platz genommen hat. Die Bewohner des Dorfes haben sich ebenfalls hier versammelt, um der Veranstaltung beizuwohnen. Hinter den Bergen geht die Sonne auf. Plötzlich ertönt ein Geräusch, das sich anhört, als ob ein Troll eine gigantische Axt schärfen würde. Auch die Umstehenden und sogar der Sultan scheinen

es gehört zu haben. Da, da war es schon wieder! „Er bewegt sich! Bei Payishna, er bewegt sich!“ brüllt irgendwer aus der Zuschauermasse. Ihr blickt zur Statue des Sultans hoch und tatsächlich, der Koloss bewegt sich!“

Die Freisetzung von karmaler und magischer Energie hat die Schattensteine aktiviert und den Koloss belebt. Der Bronzetitan macht sich auf den Weg Richtung Shahana und walzt dabei alles platt, was ihm unter die Füße kommt. Die Helden haben nun die Möglichkeit, sich dem Titanen zu stellen oder sich gemeinsam mit Teura aus den Staub zu machen. Für letzteres gibt es sogar gute Gründe: Das Prestigeprojekt des Sultans ist zur Katastrophe geworden, denn eine belebte Statue des Herrschers bricht sich gerade Bahn durch dessen Herrschaftsgebiet. Arkamin IV von Shahana braucht nur Sekunden, um die Schattensteine als Auslöser für die Katastrophe zu erkennen und der Herrscher gilt im Allgemeinen nicht als besonders nachsichtig. Aus diesem Grund fliehen auch der Baumeister des Kolosses und etliche Priester. Sollten auch die Helden sich für die Flucht entscheiden, können sie immerhin noch ihr sauer verdientes Geld retten (beachte dabei das Gewicht der Münzen), auch wenn sie damit rechnen müssen, dass schon bald ein Attentäter auf ihren Fersen ist (Werte im Monsterhandbuch).

Kampf dem Titanen

Sollten die Helden den Kampf aufnehmen wollen, stehen ihnen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:



An die Bastillen:

Im Dorf stehen zwei schwere Bastillen, die zum Schutz vor Perldrachen dienen. Wenn die Helden eines der Geschütze bemannen, haben sie drei Schuss (incl. Ladezeit) auf den Titan frei. Sollten die Helden nicht über das Talent „Belagerungswaffen“ verfügen, können sie aufgrund der einfachen Bauweise der Geschütze auch 1/3 ihres TaW in Armbrust



verwenden. Sollte der Titan nicht nach drei Schüssen fallen muss eine andere Lösung gesucht werden (Werte des Koloss siehe Anhang).



Sternenkrieger:

Die Helden können auch versuchen, den Koloss zu Fall zu bringen. Rings um die Baustelle gibt es genügend lange Seile und Ketten, die sich um die Beine des Titanen schlingen lassen. Um an das Konstrukt heranzukommen, können die Helden entweder ihre Reittiere nutzen, so sie diese nicht zurückgelassen haben, oder mindestens zwei Streitwagen bemannen. Sollten die Helden nicht wissen, wie man einen Streitwagen lenkt, steht schon ein Wagenlenker auf den Schützenwagen (BdK S. 115). Denke bei der Ausgestaltung der Szene an die Schlacht um den Eisplaneten Hoth in „Das Imperium schlägt zurück“. Bei einem Sturz wird der Titan schwer beschädigt (4W20 SP). Wenn der Koloss noch nicht vollständig zerstört wurde, wird er sich nach 10 KR wieder aufrichten.



Rauf auf den Titanen:

Die Helden könnten natürlich auch versuchen auf den Titanen zu klettern und ihn von Innen zu zerstören oder die Augen zu vernichten. Letzteres lässt die Statue sofort erstarren. Um auf den Koloss zu klettern sind entsprechende Proben +6 nötig. Um von seinen Bewegungen nicht abgeschüttelt zu werden, ist außerdem alle 5 KR je eine Körperbeherrschungsprobe +4. Sobald man beim Klettern insgesamt 8 TaP* angesammelt hat erreicht man einen Eingang ins Innere des Kolosses. Dort führt

eine Treppe nach oben in den Kopf der Statue. Über sie erreichen die Helden den Kopf des Koloss und können die Augen angreifen. Die Helden können auch gezielt die Schwachstellen des Kolosses, die Gelenke attackieren. An diesen Stellen besitzt die Statue nur einen RS von 6 statt der sonst üblichen 13 Punkte. So bald die Helden mehr als 25 SP anrichten, wehren sich die Augen und hetzen ihnen Phantome (siehe Artefakte und Wunder aus der Lath) auf den Hals (W6 Phantome, für je 10 weitere SP am Koloss ein weiteres Phantom oder Tiergeist)

Der Bronzekoloss ist besiegt, wenn er entweder keine LeP mehr hat oder wenn seine Augen oder die Kniegelenke zerstört wurden.

Der Lohn der Mühen

Für den Diebstahl der Schattensteine haben sich die Helden **1200 AP** verdient und können die Sonderfertigkeiten **Kulturkunde (Xhul)**, **Geländekunde (Wüste)** oder **Geländekunde (Höhlen)** verbilligt erwerben.

Hinzu kommen die Münzen und die Rüstungen (siehe „Eine fast perfekte Siegesfeier“). Die Belohnung für das letzte Kapitel hängt vom Zustand des Kolosses ab. Ist der Koloss zu nur 25% beschädigt, so ernennt der Sultan die Helden zu Mudirs (Verwalter) von Arkaminschatten und sie erhalten 500 AP.

Ist der Koloss bis zu 75% beschädigt, erhalten die Helden einen kompletten Adelswagen samt Pferden (BdK S.116) und 250 AP.

Wurde der Koloss ganz zerstört, erhalten die Helden je einen Großen Scimitar (BdK S. 83) und 200 AP. Natürlich müssen sich die Helden verpflichten nie über das zu reden, was in Arkaminschatten geschehen ist. Der Sultan wird, um den Schein zu wahren, den Koloss wieder aufbauen lassen.





ANHANG

BESTIARUM

Wegelagerer

Kampfwerte (unerfahren/erfahren/Veteran):

INI 10/11/12+1W6 LeP 30/35/40 AuP 37/45/50 RS 1
(Fellkleidung) MR 2/3/4 WS 7/7/8 GS 8

Schlag/Tritt: AT 11/16/17 PA 7/10/13 TP 1W6+1(A) DK
H

Knüppel/Axt: AT 9/14/17 PA 6/9/10 TP 1 W6+3 DK N

Speer: AT 12/16/19 PA 7/11 /13 TP 1W6+4 DK S

Wurfspeere: FK 11/14/19 TP 1W6+3

Wichtige Sonderfertigkeiten: Abgebrütheit, Niederwerfen, Wuchtschlag, Ausweichen I, Schmutzige

Tricks/Abgebrütheit, Niederwerfen, Wuchtschlag, Ausweichen I/II, Finte/Scharfschütze, Meisterparade, Kampfreflexe

Besonderheiten: Berittener Kämpfer (in den jeweiligen Abschnitten)

Sultanskorpion

Einst wurde dieses handtellergroße Gekreuch von sanskitarischen Händlern unwissentlich nach Kurotan eingeschleppt, von wo aus es sich allerdings mittlerweile weit bis ins Umland verbreitet hat. Seinen Namen erhielt es aufgrund seines golden schimmernden Chitin-



leibs, weshalb es im Süden auch – insbesondere bei reichen Fürsten – als Schmuckstück getragen wird. Böse Zungen behaupten hingegen, dass er seinen Namen vielmehr wegen seines Giftes trage, das schon so manche Sultansherrschaft beendete.

Auftreten: einzeln

Schulterhöhe: 2 Finger **Körperlänge:** 7 Finger

Gewicht: unbedeutend

Kampfwerte:

INI 9+1W6 PA 8 LeP 35 RS 2 WS 8

Biss: DK H AT 8 TP 1W6+2

GS 5 AuP 30 MR 1/4 GW 5

INI 5+1W6 PA 0 LeP 4 RS 1 WS 3

GS 2 AuP 15 MR 6/8 GW 4

Stich: DK H AT 13 TP 1W3+1

Jagd: +6, **Angriff Beute:** Chitinleib (Trophäe), Gift (max. 2 Portionen)

Besonderheiten: Winziger Gegner (AT+6/PA+6), Gezielter Angriff (Stich), Gift (6, 1W6 KR jeweils 1W6 SP/jeweils 1W3 SP)

Gigantoguan

Auftreten: einzeln

Schulterhöhe: 2 Schritt **Körperlänge:** 8 Schritt

Gewicht: 1,8 Quader

Kampfwerte:

INI 6+1W6 PA 5 LeP 100 RS 4 WS 11

GS 10 AuP 50 MR 6/10 GW 16

Biss: DK H AT 12 TP 3W6+2

Schwanzschlag: DK HNSP AT 10 TP 2W6+1

Trampeln: DK H AT 4 TP 3W6

Jagd: +10, **Angriff Beute:** 1 .000 Rationen Fleisch, Haut

Besonderheiten: Doppelangriff, Gezielter Angriff(Biss)/Verbeißen, Niederwerfen (12, Schwanz), Überrennen (8, 3W6), Trampeln, sehr großer Gegner

Segelechse

Auftreten: 1W3 Tiere

Spannweite: 4 Schritt **Körperlänge:** 3,5 Schritt

Gewicht: 250 Stein

Kampfwerte:

INI 6+1W6 PA 5 LeP 50 RS 4 WS 8

GS 7 AuP 30 MR 6/8 GW 10

Biss: DK H AT 15 TP 1W6+5

Schwanzschlag: DK NS AT 12 TP 1W6+2

Trampeln: DK H AT 4 TP 3W6

Jagd: +8, **Angriff Beute:** 120 Rationen Fleisch, Haut

Besonderheiten: Doppelangriff (beliebig), Niederwerfen (4, Schwanzschlag gegen die Beine), Verbeißen/Niederwerfen(1 2), Großer Gegner

Rammschädel

Auftreten: einzeln

Schulterhöhe: 3 Schritt **Körperlänge:** 8 Schritt

Gewicht: 1,5 Quader

Kampfwerte:

INI 6+1W6 PA 6 LeP 110 RS 4 WS 10

GS 12 AuP 30 MR 6/10 GW 16

Kopfstoß: DK H AT 12 TP 2W6+3

Tritt: DK HN AT 8 TP 2W6+2

Schwanzschlag: DK NS AT 6 TP 1W6+3

Jagd: +10, **Angriff Beute:** 1.000 Rationen Fleisch, Haut, Knochen

Besonderheiten: Niederwerfen (10, Kopfstoß /Tritt), Überrennen (14, 5W6), sehr großer Gegner

Boworwolf

Bei dem, unter dem Namen Boworwolf bekannten Tier, handelt es sich - anders als der Name vermuten lässt - nicht um einen Wolf, sondern um einen fleischfressenden Paarhufer. Der Boworwolf ist von beachtlicher Statur und Größe. Mit einer Schulterhöhe von fast 2 und einer Länge von ca. 4 bis 5 Schritt gehört dieser Räuber mit zu den größten Säugetieren Rakshazars. Der Boworwolf besitzt einen wolfsähnlichen Kopf, allerdings mit einem breiteren Gebiss, dessen Oberkiefer mit zwei Fangzähnen bestückt ist. Seitlich aus der Stirn ragen zwei mittelgroße, gebogene Hörner, ähnlich denen von Ziegen oder Steinböcken. Hals, Nacken und Schulter sind von einer dichten Mähne bedeckt, welche weiter über den Rücken, entlang der Wirbelsäule bis zur Mitte seines Körpers verläuft. Das graubraune, kurze Fell ist fleckig und unregelmäßig und wirkt stets leicht





ausgebleicht. Der Körperbau erinnert an den eines außerordentlich starken Wolfs, allerdings wirkt der Vorderkörper im Vergleich zum Hinterkörper deutlich größer und kräftiger. Der Boworwolf hat, untypisch für ein Raubtier, keine krallenbewehrten Pfoten, sondern - wie bei der Ordnung der Paarhufer üblich - vierzehige Hufe. In das Beuteschema dieses Riesenräubers fallen alle Nicht-Raubtiere von mindestens einem Schritt Größe, die sich in das Wald- oder offene Grasland seiner Heimat wagen. Unter den Jägern fast aller Kulturen gilt es als besonders ruhmreich und ehrenvoll die Reißzähne eines Boworwolfs als Trophäe oder sein Fell als Umhang zu tragen. Viele Schamanen und Magier hingegen interessieren sich eher für die prachtvollen Hörner dieses Tieres, da man diesen magische Kräfte nachsagt und man aus ihnen angeblich kraftsteigernde Elixiere brauen kann. Man erzählt sich, dass es den Orks aus den nördlichen Steppen gelegentlich sogar gelingt diese Wesen als Reittiere abzurichten.

Auftreten: einzeln

Schulterhöhe: 9-10 Spann

Gewicht: 800-1000 Stein

Kampfwerte:

INI 10+1W6 PA 8 LeP 80 RS 2 WS 13

GS 12 AuP 100 MR 5/10 GW 15

Biss: DK H AT 15 TP 2W6+4

Stoß: DK H AT 12 TP 1W6+2

Trampeln: DK H AT 10 TP 3W6+3

Jagd: +20, Angriff

Beute: um 500 Rationen

Fleisch (Zäh), Fell, Hörner(Trophäe)

Besonderheiten: Gezielter Angriff/Verbeißen/Niederwerfen(5), „Überrennen (9, 3W6), Niederwerfen(6,Stoß), Trampeln, großer Gegner

Shahana-Tiger

Auftreten: einzeln

Schulterhöhe: 1 Schritt **Körperlänge:** 3,5 Schritt

Gewicht: 350 Quader



Kampfwerte:

INI 9+1W6 PA 9 LeP 60 RS 3 WS 11

GS 16 AuP 50 MR 2/10 GW 15

Biss: DK HN AT 17 TP 2W6+5

Prankenhieb: DK N AT 17 TP 1W6+6

Schwanzschlag: DK NS AT 6 TP 1W6+3

Jagd: +1 2, Angriff Beute: 1 50 Rationen Fleisch (zäh), Fell (Luxusartikel), Zähne (Trophäe)

Besonderheiten: Gelände (Steppe, Dschungel), Großer Gegner, Hinterhalt (6) Gezielter Angriff (Biss)/ Doppelangriff (Prankenhieb und Biss), Anspringen (1 3)/ Verbeißen, Niederwerfen (4, Prankenhieb)

Die Riesin Saba Adschaj

Größe: 6,5 Schritt

Gewicht: 6100 Stein

Kampfwerte:

INI 10+1W6 LeP 130 AuP 250 RS 5 (Lendenschurz) MR 15 WS 20 GS 14

Baumkeule: AT 13 PA 12 TP 1W20+10 DK NSP

Faust/Tritt: AT 14 PA 9 TP 2W6+8 DK HNS

Felsbrocken: FK 5 TP 2W20+20

Besonderheiten: Die Attacken der Riesin sind immer gegen mehrere Helden gerichtet. Inwiefern dies möglich und wie stark es erschwert ist, liegt in Meisterhand. Geworfene Felsbrocken der Riesin sind niemals sonderlich gezielt, sondern werden von ihr eher willkürlich ins Kampfgetümmel geschleudert. Die Reichweite eines so geschleuderten Brockens beträgt 20 Schritt, kann aber aufgrund seiner Größe nur um 2 Punkte erschwert ausgewichen werden.

Kampftaktik:

Da Saba Adschaj die Helden nachts angreift, erleiden diese entsprechend ihrer vorhandenen Lichtquellen, Abzüge auf alle ihre Kampfmanöver. Die Riesin erleidet durch ihre Herkunft und Erfahrung nur deutlich geringere Erschwernisse von +1 /+1 . Im Kampf wird sie immer versuchen ihre immense Größe zum Einsatz zu bringen, indem sie Felsbrocken der Umgebung herumwirft, Gegner meterweit wegschleudert, sie zertritt, herunter schlingt oder einfach in ihrer Faust zerquetscht - hier ist Improvisation von Meisterhand gefragt.

Attentäter aus Shanaha

Wichtige Vor-/Nachteile: Eisern

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Kampfgespür, Beidhändiger Kampf I/II, Doppelschlag, Wuchtschlag, Finte, Ausweichen II, Scharfschütze (Wurfdolche), Entwaffnen, Meisterparade, Eiserner Wille I, Gedankenschutz, Gezielter Stich, Todesstoß, Gegenhalten, Schnellziehen

Kampfwerte:

LeP 37 AuP 42 MR 8(+3) WS 8(10) GS 7

RS 3 (leichte Lederrüstung und Lederzeug)

Schlag/Tritt: INI 19+1W6 AT 20 PA 16 TP 1W6+1(A) DK HN

2 Bronzekurzschwerter: INI 19+1W6 AT 21 PA 17 TP 1W6+4 DK HN

2 Edelbronzestoßdolche: INI 19+1W6 AT 21 PA 16 TP 1W6+2 DK H

Kurzbogen: FK 26 TP 1W6+3

Wurfdolch: FK 26 TP 1W6+1

Ausweichen 8

Besonderheiten: Alle Waffen des Attentäters sind mit dem hochaggressiven Gift des Sultanskorpions bestrichen (6, 1W6 KR, jeweils 1W6 SP/1W3 SP, in verarbeiteter Form)

Kampftaktik:

Der shahanische Attentäter ist ein Meister seines Fachs - agil, planend und zäh. Bevor er die Helden angreift, wird er ausführlich seine Umgebung inspizieren und sich den idealen Zeitpunkt eines Überfalls aussuchen. Der Attentäter ist es gewohnt, allein zu arbeiten und im Kampf gegen eine Übermacht zu bestehen. Er wird nach einem ersten Schuss aus dem Hinterhalt versuchen, möglichst schnell schwache oder unvorsichtige Kontrahenten auszuschalten bzw. von der Gruppe zu trennen. Alle seine Waffen sind vergiftet und so lohnt es sich für ihn, gegen schwach Bewaffnete auch ein Gegenhalten-Manöver durchzuführen oder sich kurzfristig zurückzuziehen, um einen Wurfdolch zu werfen. Der Attentäter ist extrem agil und wird diesen Vorteil auch in jeder Situation nutzen. Gegen Helden mit



niedrigerer Initiative kann er durch sein Kampfgespür abwarten, welche Aktionen sie verwenden - und entsprechend effektiv darauf reagieren. Gegner mit langen Waffen und oder hoher Rüstung wird er schnell unterlaufen und ihnen mit seinen beiden Stoßdolchen zu Leibe rücken.

Bronzekoloss

Kampfwerte:

INI 4+1 W6 PA 1* LeP 350 RS 20 WS 30

GS 17 AuP unendlich MR 20 GW 20

Speer: DK P AT 5** TP 5W20+40

Faust: DK NSP AT 5** TP 4W20+40

Trampeln: DK H AT 5** TP 4W20+40

Besonderheiten: Immunität gegen Stich, Feuer und das Merkmal Form, Überrennen (5, 8W6), Trampeln, durch die extreme Größe des Kolosses kann er dabei eine ganze Menschengruppe gleichzeitig angreifen, den Angriffen kann nur ausgewichen werden, wer getroffen wird (und überlebt) wird automatisch niedergeworfen,

* Dieser Wert gilt nur für den Kampf gegen Gleichgroße Gegner, menschengroße Gegner kann der Koloss nicht parieren

** Dieser Wert gilt für den Angriff auf einen gleich großen Gegner oder oder eine Gruppe von Menschen, Angriffe auf einzelne Menschen sind für ihn um 4 Punkte erschwert, es empfiehlt sich daher das die Helden sich beim Kampf mit dem Koloss möglich weit verteilen

Phantome

Kampfwerte:

INI 12+1W6 PA 0 LeP 40 RS 1/2 WS -

GS 12 AuP - MR 12

Umhüllen: DK P AT 12 TP *

Besonderheiten: Astralsinn , Formlosigkeit II, Geisterpanzer, Immunität gegen profane Angriffe, Immunität gegen Gift und Krankheiten, Körperlosigkeit I, Lebensraub,* Lebenssinn, Präsenz I, Regeneration I, Schreckgestalt II, Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Totengottheit)

*Umhüllen verursacht 2W6 TP minus die halbe MR des Opfers. Wenn das Phantom einen Helden mit seiner Aura umhüllt, kann es dessen LeP (Lebensraub) absaugen. Lässt es von ihm ab, bleibt ein klebriger, glühend leuchtender Schleim am Opfer zurück. Wird der Schleim nicht gründlich abgewaschen, besteht eine Chance (17-20 auf einem W20), an dem rakshazari-schen Äquivalent der Schlafkrankheit zu erkranken.

Kampftaktik: Das Phantom wird sich zunächst langsam in der Nähe seiner Opfer aufhalten und ihre Präsenz mittels Lebenssinn und Astralsinn untersuchen. Es kann warten und wird dies auch tun, bis sich eine geeignete und sichere Situation ergibt. Dann wird es sein auserwähltes Opfer umhüllen und langsam aussaugen. Kommt es unerwartet zu entschiedener Gegenwehr, zieht es sich für kurze Zeit zurück, nur um dann an einer anderen Stelle erneut zurückzuschlagen.



SANDBOX: ARKAMINSCHATTEN

Sollten die Helden zu Mudirs ernannt werden, stehen ihnen monatlich 2000 Shaktie zu. Zudem haben sie Befehlsgewalt über 12 Schützen der Bastillen, 5 Schützenstreitwagen und 5 Sichelstreitwagen sowie 50 Fußsoldaten. Folgende Szenariovorschläge sollten als Ideen für Abenteuer in Arkaminschatten dienen:

Boten des Drachenkönigs:

Ein junger Perldrache (ZBA S.84) landet auf dem Haupt des neuen Kolosses und beansprucht das Land und die schändliche Statue eines Riesen (der natürlichen Feinde der Drachen) für den Drachenkaiser Thufir. Als Tribut fordert er einen Haufen Gold, der bis zur Nasenspitze der Statue reicht, 7 Jungfrauen, 8 Ziegenböcke, 9 Fässer Wein und 10x10 Edelsteine. Die Helden können entweder den Kampf mit dem Drachen aufnehmen (dabei spielen die Ballisten eine besondere Rolle, da der Drache nur fliegend gegen die Helden kämpfen und aus sicherer Höhe (5-10 Schritt) seinen Feuerodem einsetzen wird. Die Helden können den Drachen auch überlisten. Die Nase der Statue lässt sich abmontieren, der Haufen Gold ist dann nur 200 TE wert, die Jungfrauen können alte Männer und Frauen sein, Aussätzige oder Trogglinge. Auch vergleichsweise billiger Berkristall zählt als Edelstein und fünf kleinere Stücke davon lassen sich leicht in je 20 Splitter zerschlagen. Wählen die Helden diesen Weg, wird der Drache verblüfft zugeben, dass seine Forderungen erfüllt wurden und mit einer Klaue voll Gold und einem Fass Wein von dannen ziehen.

Die alte Falle:

Der Sockel des Kolosses wurde auf einer alten Zissme errichtet. Eines Tages erscheint der adlige Rackid Al Amadid und bittet die Helden, die Zissme mit ihm gemeinsam zu erforschen. Die Zissme ist aber mitnichten eine antike Schatzkammer, wie der Adlige vermutet, sondern eine Monsterfalle, in der, durch mächtige Zauber vor dem Zahn der Zeit geschützt, immer noch ein paar Bestien darauf warten, in den Arenen einer untergegangenen Kultur zu verenden. In der Zissme können

die Helden auf Mahre (ZBA S130), Trogglinge, einen Troll, einen Yeti (der in einer eisig kalten Kammer haust und fragen über das einstige Klima aufwerfen dürfte) sowie einen ausgewachsenen Dusterwurm treffen. Gold oder Artefakte gibt es kaum, einzig in den Innereien des Dusterwurms findet sich etwas Goldschmuck (goldener Stirnreif mit Mondsymbolen). Die Anlage selbst ist wie eine Spirale gebaut, die aus Kammern besteht, die sich aneinanderreihen wie Perlen auf einer Schnur. In einigen Kammern sind Gefangene (mittels eines mächtigen Tempus Stasis) „konserviert“. Der Zauber fällt ab, sobald jemand die Kammer Richtung Spiralmittelpunkt betritt und setzt 10 Kampfrunden nach dem Betreten der Kammer erneut ein. Betritt man die Kammer in umgekehrter Richtung, so ist man nicht von der Wirkung des Tempus Stasis betroffen, die gefangenen Monster jedoch schon.

Räuberbande:

In den Bergen treibt sich eine Bande Räuber herum, die von einem flüchtigen, adeligen Verbrecher und Staatsfeind angeführt wird. Die Räuberbande besteht mehrheitlich aus Sanskitaren, allesamt mit Pferden ausgestattet und hat zudem Zugriff auf zwei Schützen und einen Sichelwagen, der von einem Dreihorn gezogen wird. Damit greifen sie Arkaminsstolz an und brandschatzen das Dorf, soweit es die Helden zulassen. Auf einen langen Kampf lassen die Räuber sich aber nicht ein. Sie ziehen sich schnell wieder in die Berge zurück. Dort besitzen sie eine Höhle, die ihnen als Zuflucht dient.

Die Verschwörer:

Der Anführer der Räuber trug eine Kopta, eine silberne Anstecknadel. Eine solche Nadel besitzt auch der adlige Forscher Rackid Al Amadid. Was verbindet die beiden Adligen? Sind sie Teil einer großen Verbrecherorganisation oder gar Mitglieder der Loge des reinen Blutes? Was treiben diese Gestalten in der Gegend? Gibt es gar eine Verschwörung mit dem Ziel, den Koloss zu vernichten?



DIE TOCHTER DES KRIEGSHERRN



EIN D&A-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-6 SPIELER
VON RAPHAEL BRACK

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung.....	143
Kapitel 1 - Winter in Amhalashal.....	146
Die Tochter des Kriegsherrn.....	147
Das Fest des Kriegsherrn.....	151
Kapitel 2 - Durch die Geistersteppe.....	153
Der Aufbruch.....	154
Der Einsiedler.....	159
Der Obsidianwächter.....	161
Von hundert Speeren gehetzt.....	163
Kapitel 3 - Nolas Kate.....	166
Zu Gast bei einer Zauberin.....	169
Der Hexe auf der Spur.....	173
Kapitel 4 - Land der Trolle.....	176
Eine ungewöhnliche Symbiose.....	180
Das Sklavenlager.....	183
Die Schlacht um die Siedlung.....	187
Anhang.....	190
Dramatis Personae.....	190
Bestiarum.....	193





INFÜHRUNG

Das Abenteuer in Kürze

Nach der Rettung der Tochter eines gefürchteten Kriegsherrn lernen die Helden in Amhalashal den alternen Krieger Kornur kennen. Dieser überredet die Helden, gemeinsam mit ihm in seine Heimat, die Schwefelklippen, aufzubrechen, um sein Volk aus der Sklaverei der Trolle zu befreien. Als Belohnung verspricht er ihnen Waffen aus Stahl - ein in Rakshazar überaus seltenes und begehrtes Gut. Schon in der Geistersteppe, die die erste Etappe der abenteuerlichen Reise bildet, stößt überraschend die Tochter des Kriegsherrn zu der Gruppe hinzu. Am Krawell geraten die Helden und ihre Begleiter nach einer missglückten Flussüberquerung unter den Einfluss einer mächtigen Zauberin, die ihnen die Weiterreise verwehren will. Um die Reise zum Trolllager und damit zu den seltenen Stahlwaffen fortsetzen zu können, muss erst der Bann der Zauberin gebrochen werden. Endlich in der Trollmine angekommen erkennen die Helden, dass sie vom alternen Krieger hinters Licht geführt wurden und von ihm für seine Rache an den Trollen missbraucht werden. Es liegt nun an den Helden zu entscheiden, ob sie den alten Krieger alleine seinem Schicksal überlassen oder ihm bei der Befreiung der Sklaven helfen. Im letzteren Fall geht es dann mit den aus dem Lager befreiten Sklaven wieder zurück zu dem zuvor befreiten Dorf. Natürlich lassen die Bergschräte die Gruppe nicht so einfach entkommen, sondern verfolgen sie und stellen sie zur finalen Schlacht. Im nun folgenden Endkampf erhalten die Helden überraschend Unterstützung vom Kriegsherrn, der ihnen, nachdem er das Verschwinden seiner Tochter bemerkt hatte, gefolgt ist.

Ein Wort zu den Helden

Als Helden ist so ziemlich alles geeignet, was Rakshazar an Charakteren zu bieten hat. Von Agrim bis Xhul

dürfte nichts ein echtes Problem darstellen. Auf ein paar Besonderheiten soll jedoch hier noch näher eingegangen werden: Amhasim besitzen zumindest in der Stadt Amhalashal einen besonderen gesellschaftlichen Status. Nagah haben wegen ihrer Anatomie später Probleme, die Kamele zu reiten. Sie müssen entweder einen Spezialsattel kaufen (der 120 TE kostet) oder als „Gepäck“ in einer Kiste auf einem Kamelrücken mitreisen. Mitglieder von Tharai-Sippen stammen aus der Geistersteppe und besitzen deswegen ein schier unerschöpfliches Wissen über dieses Gebiet (dank Kultur- und Steppenkunde). Dies führt dazu, dass mit Angehörigen dieser Kultur der Entdecker-Anteil des Abenteurers einiges an Spannung verlieren würde - auf der anderen Seite bieten sich jedoch auch Möglichkeiten für die entsprechenden Charaktere auf ihrem Spezialgebiet zu glänzen.

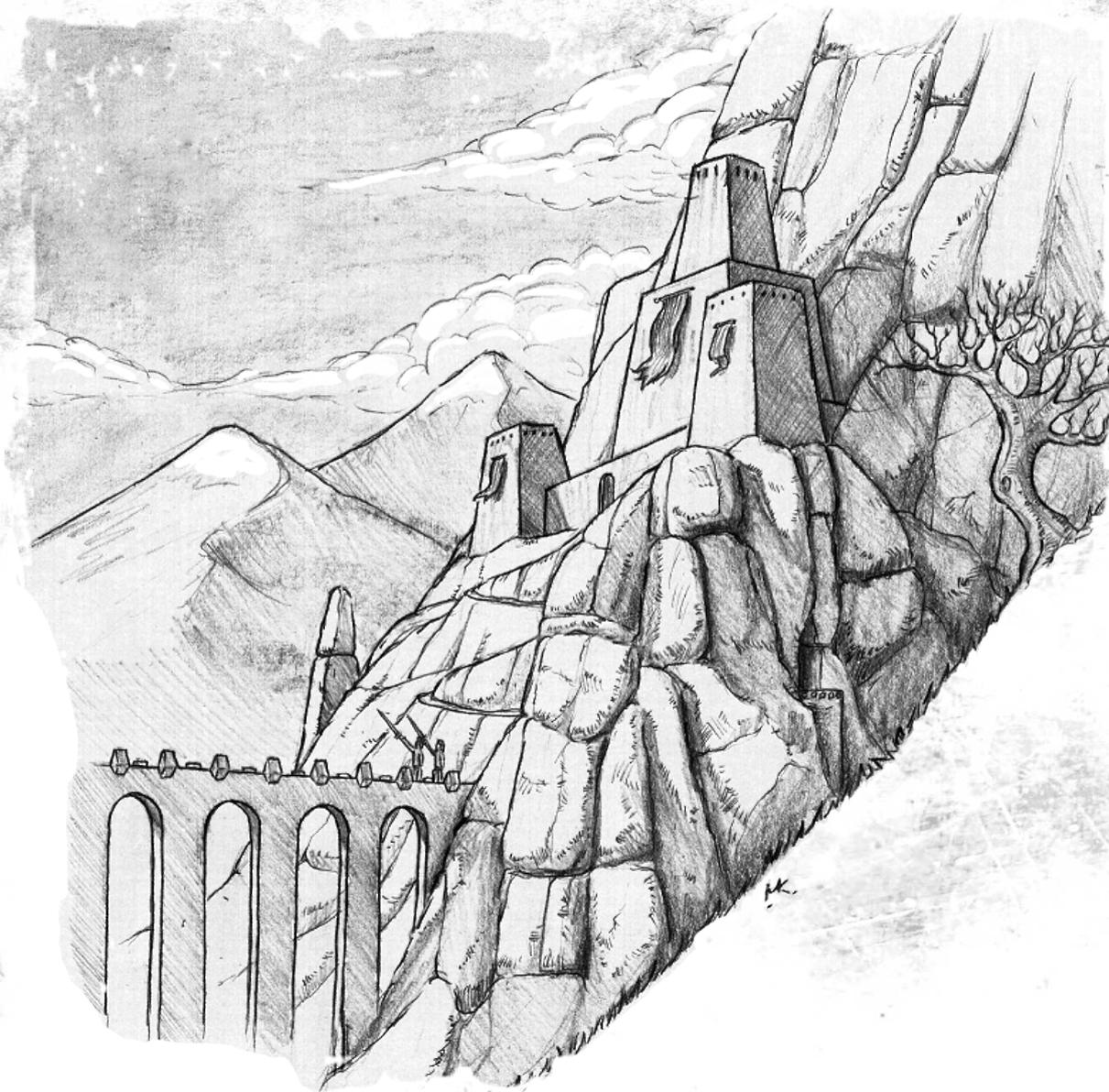
Aventurier im Land der Riesen?

Vielleicht spielt in deiner Gruppe ein Überlebender des Abenteurers „Tore im Eis“ mit. Wenn dies der Fall ist, so stellt dies kaum ein Problem dar. Einzig die Verständigung mit den rakshazarischen Einheimischen könnte sich etwas schwierig gestalten. Sorge dafür, dass der Held zumindest die Verkehrssprache Gmer beherrscht.

Musikalische Untermalung und Inspirationen

Das Abenteuer ist ein Reiseabenteuer, also passt hier jede Art von Reisesmusik. Für Amhalashal empfiehlt sich „Theology/Civilisation“ aus dem „Conan“ Filmsoundtrack. Für die Geistersteppe sind vor allem die in Cimmeria ansässigen Titel aus dem Gamesoundtrack zu „Age of Conan“ gut geeignet. Um die besondere Tragik der Schwefelklippen zu untermalen empfehle ich den Soundtrack zu „The day after tomorrow“. Geeignet für





den Exodus: der „I am legend“ Soundtrack. Abgesehen von den barbarischen Canon-Soundtracks sollten allgemein eher unbekannte Soundtracks genutzt werden, da zum Beispiel Musik aus dem Herrn der Ringe oder dem Hobbit andere Assoziationen bei den Spie-

lern wecken. Neben dem „Age of Conan“ Soundtrack, der in Rakshazar eigentlich stets die erste Wahl ist, könnten für die Kämpfe entsprechend geeignete Tracks aus dem Seriensoundtrack zu „Battlestar Galactica“ verwendet werden.



AMHALASHAL

Klein-Amhas, Südfeste, Wächterin des Flusses - Amhalashal ist unter vielen Namen bekannt. Ein hässlicher, überfüllter Flecken Erde inmitten einer schier endlosen Ödnis. Einzig der Byrastes, die Lebensader der fernen Hauptstadt der Amhasischen Republik, durchschneidet hier als pulsierender, lebensspendender Strom die leblosen Weiten der Geistersteppe. Stolz, schroff, uneinnehmbar und einschüchternd thronen die drei Türme der Festung Fort Amhalashal über der Stadt, die sich wie ein Ertrinkender an die Klippen der Steilküste zu klammern scheint. Baufäl-

lige Holzhütten, löchrige Lehmbauten und schlammverkrustete Hochsitze zu Ehren niederer Gottheiten wechseln sich ab mit Arenen, Bordellen und im Eiswind flatternden Zeltwänden. Wie eine lange Perlenschnur zieht sich dieser Streifen aus Dreck und Unrat gut eine Meile den Byrastes hinauf, immer wieder unterbrochen von kleinen Kais, auf denen Kaufleute in windschiefen Katen ihre Profite zählen und Sklaven züchtigen. Dessen ungeachtet kämpfen sich jeden Tag die berüchtigten Schwarzen Galeeren stromaufwärts und lassen die Schreie der armen Seelen in ihren Bäuchen zum Ufer hinüberwehen.





KAPITEL 1 WINTER IN AMHALASHAL

EIN ABEND AUF DEM BYRASTES

Das Abenteuer beginnt in Amhalashal, wo die Helden im Haus eines Freundes, eines Händlers namens Sadir Varras, den Winter verbringen, und ein im Wasser treibendes Mädchen entdecken, das von Sadir als Tochter des Kriegsherrn Nemekles identifiziert wird. Ihr solltet entweder ein Abenteuer voransetzen, in dem die Helden Sadir kennenlernen können, oder du handelst die Bekanntschaft mit ihm kurz erzählerisch oder in einer gemeinsamen Besprechung mit den Spielern ab. Ein paar Möglichkeiten hierzu findest du im nachstehenden Informationskasten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Es dämmt bereits und der Byrastes gluckst leise vor sich hin. Trotz des leichten Nieselregens lasst ihr es euch draußen an der Feuerstelle bei einer knusprigen Mastratte und den Restbeständen irrogolitischen Weines gut gehen, als plötzlich ein dumpfer Schlag euren Holzsteg erschüttert.

Der Stoß ist so heftig, dass an der Schuppenwand hinter euch eine Amphore von einer Kiste fällt und mit einem lauten Platschen ins Wasser plumpst.

„Neunmalverfluchter Shuuz1!“ schimpft Sadir, und versucht ein gerade erst entflammtes Kräuterröllchen aus seinem imposanten Bart zu fischen. Pfeilschnell seid ihr auf den Beinen und habt eure Waffen gezogen. Mittlerweile seid ihr in diesem Kaff auf nahezu alles gefasst.

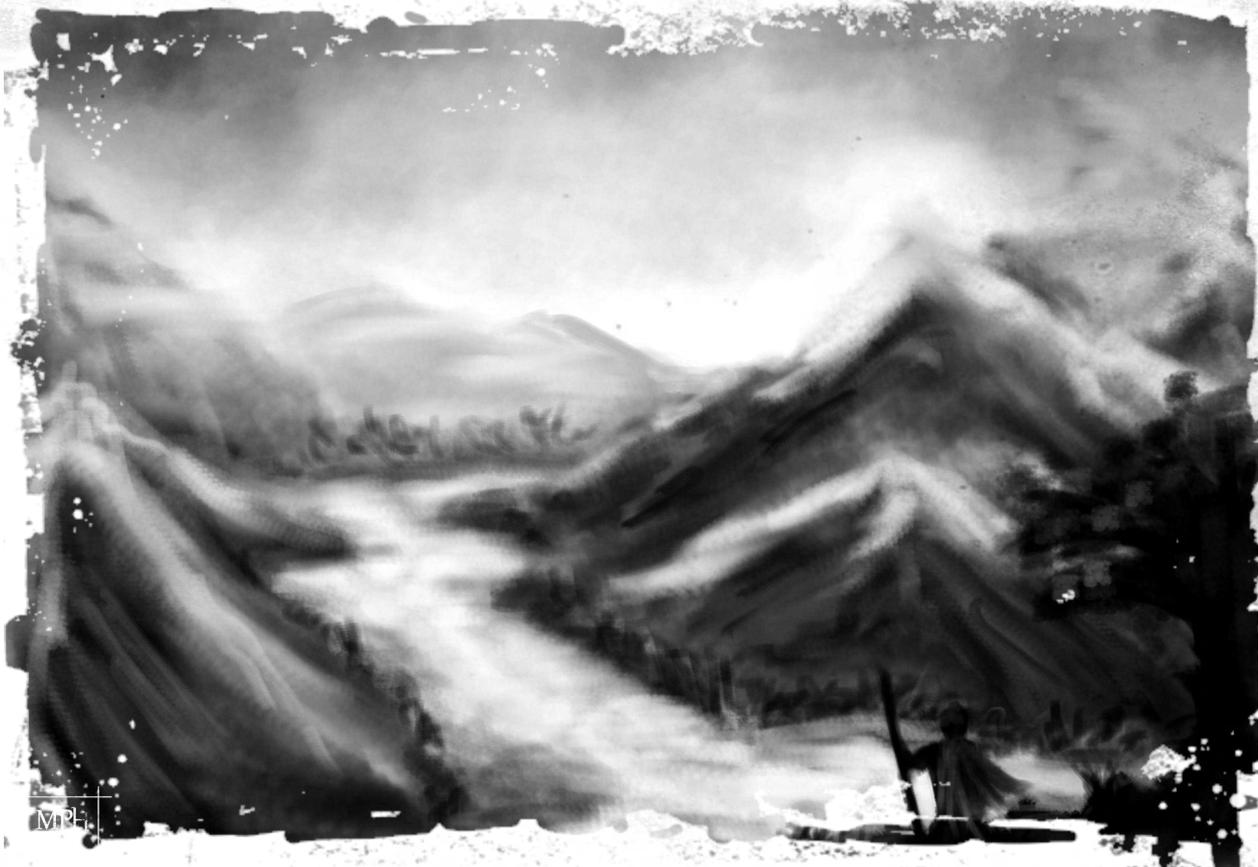
Sadir flucht wie ein sanskitarischer Marktschrei-

er, als er seine verkohlten Barthaare betrachtet und wütend nach dem Grund der Ruhestörung Ausschau hält.

Plötzlich hört ihr ein knarzendes Geräusch und ein Stöhnen, welches seinen Ursprung offenbar unter dem Steg zu haben scheint.“

Verursacherin dieser eher unfreiwilligen Begegnung zwischen einem hübschen Kopf und einem morschen Steg ist eine junge Frau, die bewusstlos im Wasser treibt und von Sadir rasch als Tochter des berüchtigten Kriegsherrn Nemekles identifiziert wird. Der kreidebleiche Händler drängt darauf sie einfach weitertreiben zu lassen, denn noch ist das hübsche Mädchen besinnungslos. Es ist nun an den Helden zu entscheiden, ihr entweder zu helfen oder sie tatsächlich weitertreiben zu lassen. Je nachdem wie die Helden sich entscheiden wird der gute Nemekles verständlicher Weise später recht unterschiedlich auf die Helden zu sprechen sein.





DIE TOCHTER DES KRIEGSHERRN

Der Kriegsherr Nemekles, ein Ronthar, ist mit einer wahren Plage von Tochter gesegnet. Veä, so heißt die junge Frau, ist dickköpfig, leicht reizbar und unsterblich in einen jungen Amhasim verliebt, der eine Knochengaleere befehligt und zurzeit in Amhas weilt. Zu diesem war sie gerade auf dem Weg, die Taschen voll mit dem Gold ihres Vaters. Im Hafen wartete ein Boot auf sie, das sie nach Amhas bringen sollte. Leider war das Fluchtgefährt mehr Nusschale als Boot und Veä im Umgang mit ihm absolut überfordert, so dass die junge Frau über Bord ging. Im kalten Wasser bekam sie einen Schock und fiel in Ohnmacht. Den Helden wird Veä, sobald sie erwacht, erzählen, sie sei auf der Flucht vor ihrem gewalttätigen Vater.

Sadir kann kaum glauben, wie naiv das Mädchen ist. Würde man sie gehen lassen, so käme sie keine hun-

dert Schritte weit, ohne ausgeraubt, vergewaltigt und umgebracht zu werden, wobei die Reihenfolge hier in Amhalashal durchaus variieren könnte, wie er meint.

Entweder den Helden gelingt es ihr ins Gewissen zu reden und sie so vor schlimmerem Übel zu bewahren...

 1) ... oder sie entkommt, bzw. wird von den Helden weggescheucht, weggeschickt oder gehen gelassen.

 2) ... oder sie wird von den Helden erst gar nicht aus dem Wasser gefischt und treibt auf den nächsten Kai zu.

 3) In den letzten beiden Fällen durchkämmen



nur eine Stunde später 20 von Nemekles Kriegern auf Pferden die ganze Stadt und stoßen dabei früher oder später auf die ausgebüxte Vea.

- ✦ 4) Die Helden können sich auch entschließen, die Kleine auszurauben oder Schlimmeres mit ihr anzustellen. In diesem Fall werden sie im Verlauf dieser eher suboptimalen Entwicklung von Nemekles Spähern gestellt.

Durch die Entscheidungen und Handlungen der Helden ergeben sich folgende Möglichkeiten des weiteren Abenteuerverlaufs:

- ✦ 1. Die ideale Ausgangsposition für den reibungslosen weiteren Verlauf des Abenteuers bietet die erste Möglichkeit. Die Helden haben die aufmüpfige Räuberprinzessin vor Schande und Tod bewahrt und ihrem Vater zurückgebracht.

Nemekles entschließt sich daraufhin, zu Ehren der Helden ein Festmahl abzuhalten.

- ✦ 2. Die Häscher retten Vea in letzter Minute einem zwielichtigen Bordellbesitzer, den Nemekles kurzerhand durch die halbe Stadt prügelt und anschließend im Byrastes versenkt. Vea berichtet ihm von ihrem Fluchtboot, woraufhin der Kriegsherr den Helden einen Besuch abstattet. Veas schlechtem Gewissen ist es zu verdanken, dass sie die Geschichte zu Gunsten der Helden umdeutet und sie dafür lobt auf das Boot und die immer noch darin verborgenen Schmuckstücke aufgepasst zu haben, während sie „nur mal kurz austreten“ wollte. Tatsächlich fördert sie zwei Geschmeide aus einer im Boot liegenden Tasche zu Tage, sofern die Helden es nicht bereits geplündert haben. Nemekles entschließt sich, zu Ehren der Helden ein Festmahl abzuhalten, welches am Folgeabend in seinem Palast, der eine Stunde flussaufwärts liegt stattfinden soll.



- ✦ 3. Am übernächsten Kai wurde Vea von besagtem Bordellbesitzer aus dem Byrastes gefischt und die Ereignisse finden im Grunde so statt wie in (2). Ein Held, der das Boot, das sich an Sadirs Kai verfangen hat untersucht, findet die Tasche (siehe 2) genau in dem Moment, in dem Nemekles den Kai betritt. Die Helden können die Sache so aussehen lassen, als hätten sie auf die wertvollen Güter aufgepasst. Nemekles beschließt wegen der Rückkehr seiner Tochter ein Freudenfest abzuhalten, welches am Folgeabend in seinem Palast, der eine Stunde flussaufwärts liegt stattfinden soll. Die Helden sind dazu herzlich eingeladen. Werden die Helden hingegen des Diebstahls bezichtigt, so geht es weiter wie unter Punkt 4.





4. Für den Fall, dass sich die Helden über die wehrlose Vea hermachen, werden Nemekles und seine Getreuen alles versuchen, um sie gefangen zu nehmen. Sie werden unter heftigster Prügel in das Lager des Kriegsherrn geschleppt, wo man zunächst Sadir, dem Besitzer des Kais, den Schädel abschlägt. Die Helden werden vorerst eingesperrt, da Nemekles sich für sie in aller Ruhe „etwas besonders Schönes“ einfallen lassen will. Kornur (siehe Kapitel „Der alte Söldner“) bietet den

Helden nachts einen Handel an. Er lässt sie frei, wenn sie sich dafür wie weiter unten beschrieben mit ihm auf die Suche nach dem Stahl begeben. Vea wird dann natürlich nicht an der Reise teilnehmen, so dass du alle Stellen mit der Tochter des Kriegsherrn umändern musst. Der Kriegsherr kommt dann im Finale nicht, um seine Tochter zu suchen, sondern um den „Dieb“ und ehemaligen Freund Kornur einzufangen.

Sadir Varras und die Helden

In diesem Abenteuer wird davon ausgegangen, dass die Helden Sadir Varras kennen. Stellt sich nur die Frage, woher?

Sadir Varras ist stolzer Besitzer einer kleinen Knochengaleere, die für die Amhasim Waren zwischen der Hauptstadt und Amhalashal transportiert. Die Helden wurden angeheuert, eine Ladung Zinnbarren vor Piraten zu schützen. Mit der Zeit freundete sich der Händler mit den Helden an.

Sadir Varras ist auch Artefakhändler, der mit den Schätzen von Zissmen handelt. Gemeinsam mit den Helden hat er eine Zissme im Dreistromland ausgehoben und ist gerade dabei, die Schätze (Goldschmuck mit maritimen und mondverbundenen Mustern, Medaillons in Rattenform und fremdartig geformte Schädel) zu verhökern. Sein richtiger Name ist eigentlich Sadir ibn Sabu-Amin. Er ist ein Prinz aus Ribukan und floh vor 5 Jahren vor dem Krieg der Prinzen, nachdem er militärisch arg in Bedrängnis geraten war. Die Helden könnten ihm damals bei der Flucht über die See geholfen haben.

Sadir ibn Sabu-Amin alias Sadir Varras

Sadir wurde als einer der mittleren (anerkannten) 20 Söhne des letzten Sultans von Ribukan geboren. Am laufenden Krieg der Prinzen war er nur am Rande beteiligt, die meiste Zeit hielt er sich innerhalb der Mauern von Ribukan, der neutralen Zone, auf. Nachdem er vor fünf Jahren bei einem Attentat seine Frau und seine Kinder verloren hatte, entschloss er sich zur Flucht aus Ribukan und zum Untertauchen. Seitdem lebt er als Händler Sadir Varras am anderen Ende Rakshazars. Mit seinem Exil hat sich der ehemalige Prinz relativ schnell abgefunden und führt nun das Leben eines einfachen Kaufmanns.

Geboren: vor 48 Jahren, **Größe:** 1,70, **Haarfarbe:** Braun, **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: erfahrener Seefahrer und Händler

Herausragende Eigenschaften und Talente: CH: 16, Überreden 14, Seefahrt 14, Schätzen 10, Kriegskunst 9, Staatskunde 9

Besonderer Besitz: Galeere und Kontor

Beziehungen und Finanzkraft: jeweils hinlänglich



GABEN FÜR DEN KRIEGSHERRN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Der Tag beginnt vielversprechend mit dem ersten zaghaften Sonnenstrahl seit Wochen. Die Ereignisse der letzten Nacht waren eine gelungene Abwechslung inmitten der viel zu langen Untätigkeit der Winterzeit.

Als du [beliebiger SC] aus der völlig verrauchten Hütte stolperst, ist Sadir bereits damit beschäftigt Maisfladen auf den heißen Steinen der Feuerstelle auszubreiten. Du wendest dich dem alten Händler zu, der sogleich damit beginnt, dich in seiner unnachahmlichen Art mit Informationen zu überhäufen: „Es ist üblich ein Geschenk mitzubringen, wenn man bei einem Mann wie Nemekles geladen ist. Und es muss etwas Außergewöhnliches sein. Nicht Wenige wurden schon zu solchen Feiern eingeladen und hinterher geverteilt, bloß weil sie entweder nichts mithatten oder weil das Geschenk nicht dem Geschmack des Gastgebers entsprach...“

des Verlauf des folgenden Gesprächs sollten die langsam hinzustoßenden Helden mit Sadir überlegen, was sie dem Kriegsherrn als Gastgeschenk mitbringen könnten. Dies gibt den Spielern zudem die Gelegenheit, noch ein wenig die Stadt kennenzulernen, während sie sich nach etwas Passendem umschauen.

Im Allgemeinen bieten sich kräftige Weine oder Sklaven als Mitbringsel an, manchmal freut sich der eine oder andere mächtige Gebieter aber auch über seltene Gewürze oder aus den Tiefen einer Zissme geborgene Artefakte.

Solltest du vorhaben, die Suche nach dem Geschenk etwas spannender zu gestalten, lassen sich an dieser

Stelle auch hervorragend Diebes- oder Arenaaktionen einbauen, zu denen du u.A. in der Einsteigerspielhilfe „Rakshazar - Erste Schritte auf dem Verfluchten Kontinent“ zahlreiche Anregungen findest.

Gegen Abend sollten sich die Helden dann im Palast des Nemekles einfinden.

Das Lager des Nemekles

Nemekles' Anwesen liegt eine knappe Stunde außerhalb der Stadt, auf einer Klippe über der Gebeinküste. Es handelt sich um ein großes, dreistöckiges, festungsartiges Gebäude, in dem sich der Kriegsherr von seinen Feldzügen entspannt, Gäste empfängt, Beute verteilt und seine nächsten (Un-)Taten plant. Umgeben ist das Anwesen von einem Palisadenwall, in dessen Innerem das Heer des Kriegsherrn lagert, das teils aus Kriegssklaven, teils aus abenteuerlustigen Ronthar besteht. An die 200 Kämpfer sind hier normalerweise versammelt, während eines Kriegszuges bleiben hingegen nur wenige Wachen zurück. Am Palisadenwall werden die Helden und Sadir bereits von Nemekles erwartet.

Nemekles lässt die Helden fürstlich bewirten. Mehrere frisch geschlachtete Amhasbullen drehen sich über den Feuern in der sternklaren Nacht und der Gastgeber ist auch mit Ale und Wein nicht geizig.

Die Helden können Veä beobachten, die schmallend neben ihrem Vater sitzt und regelmäßig die Augen verdreht, wenn dieser wieder einmal einen schmutzigen Witz zum Besten gibt.

Nach einer Weile wird Nemekles seine Tochter auffordern ein Lied anzustimmen.

Die melancholische Weise, die Veä daraufhin vorträgt, handelt vom Weib eines Kriegers aus dem hohen Norden, das jahrelang auf dessen Rückkehr wartet. Hierbei wird Veä von zwei Kriegern auf einer Hirtenflöte und einer handtellergroßen Trommel, der Ru'uka, be-



gleitet.

DAS FEST DES KRIEGSHERRN

Neben den Helden sind noch weitere Personen auf dem Fest, die hier kurz vorgestellt werden sollen. Eine weitere Ausarbeitung liegt, falls nötig, in deinen Händen.

Der Rapsode Felko, ein Slachkare:

Soll mit seinen Hymnen auf den Kriegsherrn und deftigen Saufliedern für Stimmung sorgen, was ihm auch durchaus gelingt. Nur einmal geht er mit einem schelmischen Reim auf den Ork Goraalk zu weit. Da er dessen Rache fürchtet, wird er die Helden später begleiten.

Goraalk, ein orkischer Hauptmann:

Der Ork ist selbst für einen Ork abstoßend. Auf Spott über sein Äußeres reagiert er sehr nachtragend. Er plant, den Rapsoden am nächsten Morgen zu töten und auszurauben. Molaia, Luanaa und Casaai, drei Parnhai-Tänzerinnen, die den Feiernden mit Tanz und Akrobatikeinlagen den Abend versüßen sollen.

„Den Verrückten“, ein gefesselter Tharai:

Sobald alle, auch die Steinechse, betrunken sind, wird der Kriegsherr persönlich die Fesseln des Verrückten öffnen. Drei junge Soldaten, die unbedingt in der Hierarchie des Lagers aufsteigen wollen, müssen 10 Runden lang gegen die Echse kämpfen und überleben. Zwei kommen verletzt durch, einer wird von dem mit einem Schwert bewaffneten Tharai regelrecht zerfetzt.

Der Prügeltroggling:

Ebenfalls zugegen ist der Prügeltroggling. Die

arme Kreatur hat den Zweck, den Männern des Nemekles die Möglichkeit zu geben, sich im Rausch ihr Mütchen abzukühlen. Wenn die Helden wollen, dürfen sie auch auf den Troggling eindreschen.

Weitere Begebenheiten des Fest:



Ein Sklave verschüttet Wein auf die Kleidung eines Helden.



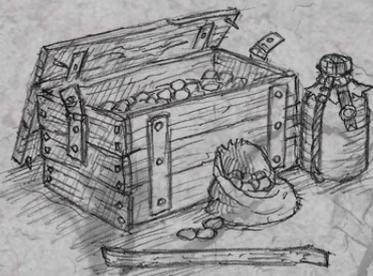
Vor den Augen aller paart sich Goraalk mit einer Parnhai-Sklavin, ein Anblick, der Felko zu einem derben Spottlied hinreißt.



Der Verrückte faucht einen Helden an. Er will keineswegs provozieren, sondern nur etwas von der scharfen Soße haben. Sollte der Held sich provoziert fühlen, so wird es der Verrückte auf einen Kampf ankommen lassen (Werte siehe Tharai-Stammeskrieger).



Goraalk stürzt besoffen rücklings in ein Lagerfeuer und zieht sich etliche Verbrennungen zu, was seiner Schönheit mit Sicherheit nicht förderlich ist.



DER ALTE SÖLDNER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Nach einer Weile tritt ein älterer Krieger an das Feuer und lässt sich in direkter Nähe von Nemekles nieder. Dieser begrüßt ihn wie einen guten Freund und reicht ihm einen Pokal mit Wein.

„Darf ich euch Kornur vorstellen? Mein treuester und ältester Begleiter. Mit unseren vier Händen...“ er hält seine prangkengroßen Fäuste in den Feuerschein „...haben wir all das hier geschaffen. Zu zweit haben wir angefangen. Damals in Kurotan.“

Müde lächelt der Alte und bestätigt die Worte des Kriegsherrn mit einem sanften Nicken.

„Und dennoch denkt mein Herr, ich sei auf meine alten Tage senil geworden, denn als ich noch jünger war hätte er mir meinen sehnlichsten Wunsch ohne zu Zögern erfüllt. Ach, hätte ich nur früher davon gesprochen!“

Ihr bemerkt, wie die Stimmung unerwartet schnell umschlägt, und Nemekles seinen Kelch ins Feuer wirft.

Funken stieben durch die Luft und der Hüne erhebt sich, um den Alten wütend anzufunkeln.

„Niemand habe ich so über dich gedacht, Kornur! Niemand! Aber ich werde keinen meiner Männer opfern, um irgendwelchen Hirngespinnsten hinterher zu rennen. Stahl sagst du? Stahl? Keinen einzigen Mann ist mir der Stahl wert, den ich erst aus den Klauen der Trolle entreißen muss, wo ich doch dieses Jahr Arkimstolz erobern will!“ An die Helden gewandt fährt er fort: „Bitte entschuldigt mich. Esst und trinkt so viel ihr wollt. Verweilt unter dem Schutz meiner treuen Krieger. Und wenn ihr es wünscht, dann schließt euch mir an. Mitstreiter

wie euch kann ich immer gebrauchen. Die Nacht mit euch!“

Mit diesen Worten tritt er ab und lässt die Gesellschaft alleine.“



Fragen die Helden nach dem Stahl, beginnt Kornur die Geschichte eines Volkes in den Schwefelklippen zu erzählen, welches angeblich das Geheimnis hochwertigsten Stahls kennen soll. Kornur berichtet, dass er selbst diesem Volk entstammt und vor vielen Jahren in die Welt hinauszog, um das Abenteuer zu suchen. Nun möchte er zu seinen Leuten zurückkehren und vor den Männern des Nemekles bezeugen, dass seine Geschichte wahr ist. Sollte das Gespräch auf die Trolle kommen, wird Kornur den Helden Geschichten über meisterliche



Schmiede, fürchterliche Krieger und gewissenlose Sklavenhalter erzählen, um dann das Gespräch wieder auf den Stahl zu lenken, den die Trolle herstellen und dessen Qualität seinesgleichen sucht.

Sollten die Helden ihn nicht ausquetschen wollen, so übernimmt dies der stets neugierige Rhapsode Felko.

Sollten die Helden Kornur bei der gefährlichen Reise zur Seite stehen, so verspricht er ihnen, für sie Waffen aus Stahl zu besorgen. An dieser Stelle wird davon ausgegangen, dass die Helden keine Stahlwaffen besitzen, da diese in Rakshazar nur von den Trollen, den Amhasim und den Agrim hergestellt werden können. Sollten die Helden wider Erwarten Stahlwaffen besitzen, muss Kornur improvisieren. Er wird den Helden das Blaue

vom Himmel (Gold, Edelsteine, schöne Frauen bzw. junge Männer) versprechen.

Noch in der Nacht gilt es Vorbereitungen zu treffen und aus dem Lager zu verschwinden, denn Kornur ergreift die Gelegenheit beim Schopfe und kann die Gruppe auch umgehend mit von seinem Herrn „geliehenen“ Pferden versorgen.

Sollte einer der Helden nicht reiten können, entwendet Kornur noch rasch einen leichten Barbarenstreitwagen ("Rakshazar - Buch der Klingen" S.117). Auch der gewiefte Rhapsode Felko beschließt, sich der Expedition anzuschließen. Neben Felko werden sich im Verlauf der Reise noch zwei weitere Begleiter finden, auf die zum gegebenen Zeitpunkt näher eingegangen wird.



KAPITEL 2 DURCH DIE GEISTERSTEPPE

Kurzer Handlungsüberblick

Die Reise durch die Geistersteppe soll ein kurzweiliges Vergnügen werden.

Es wird empfohlen nur den ersten, vielleicht auch den zweiten Reisetag im Detail auszuspielen und dann einfach von Ereignis zu Ereignis zu springen.

In den ersten Tagen ist die Geistersteppe vor allem eines: leer.

Doch je weiter die Helden nach Westen vorrücken, umso unheimlicher und gefährlicher wird die Reise. Da man langsam in das Gebiet der Tharai vorrückt, empfiehlt Kornur fortan in der Nacht zu reisen, da man so in den weiten, baumlosen Ebenen weniger auffällt. Aufgehalten durch einen Unfall, finden die Helden die Überreste einer uralten Ruinenanlage und haben eine ungewöhnliche Begegnung mit einem sanskitarischen Philosophen.

Im weiteren Verlauf bekommen es die Helden nun unmittelbar mit den Geheimnissen und Bewohnern der Steppe zu tun, bevor sie nach einer spektakulären Flucht schließlich das rettende Ufer des Kra- well erreichen.



DER AUFBRUCH

Sollten die Helden Sadir nicht aufsuchen oder sollte er bereits von Nemekles getötet worden sein, so müssen die folgenden Abschnitte entsprechend abgeändert werden.

Der Diebstahl der Pferde und einiger Ausrüstungsgegenstände (Proviand für eine Woche, Wasserschläuche, Waffen und Rüstungen aus Bronze (siehe „Rakshazar - Buch der Klingen“ S. 17-24) usw.) wird erst am nächsten Tag gegen Mittag entdeckt. Erste Station der Reise sollten der Steg und die Hütte Sadirs sein, welcher die Helden mit allem Nötigen versorgen kann, das diese nicht aus dem Lager des Nemekles entwendet haben. Anschließend schließt sich Sadir der Gruppe an, einerseits aus Angst vor dem Zorn des Kriegsherrn, der sicher sehr ungehalten wird, wenn er herausfindet, dass er den Helden geholfen hat, andererseits wegen eines kleinen, nicht unbedingt legalen Geschäfts, das der Händler vor ein paar Tagen getätigt hat und das nun aufzufliegen droht.

Lass deine Spieler frei entscheiden, was sie im Lager und beim Händler einpacken. In der Steppe werden sie früh genug merken, ob etwas Entscheidendes fehlt, und wenn ja, was. Sollten wildniserfahrene Charaktere oder gar Kenner der Geistersteppe in der Runde sein, so wissen diese nach einer gelungenen Probe +3 auf Geographie, dass es in der Geistersteppe praktisch keine Möglichkeit der Proviantauffrischung gibt und keinerlei Karawanenrouten existieren. Die meisten Reisenden, die in Richtung Westen unterwegs sind, ziehen durch die fruchtbare Marhamalsenke, viele hundert Meilen weiter nördlich. Kornur hält nichts von diesem verhältnismäßig sicheren Pfad, denn man wäre dreimal so lange unterwegs, während der direkte Küstenweg durch die Geistersteppe „nur“ 600 Meilen lang ist; Eine Strecke, die sich in der im Süden ziemlich flachen Steppe binnen etwa zweier Wochen zurücklegen lässt. Hauptproblem in der trockenen, aber dafür nicht allzu warmen Steppe wird die Wasserversorgung sein (Jeder Held braucht etwa 3 Schank Wasser je Tag, Helden aus nördlicheren Gegenden sogar 4 Schank Wasser. Pro Tag benötigt ein Held zudem 2 Rationen Nahrung.

Wenn du die Reisevorbereitungen genauer ausgestalten willst, sei dir das Reisesystem aus Drachenerbe S. 31. empfohlen. Bedenke aber, dass die Helden nur eine halbe Nacht Zeit haben, sich auf die Reise vorzubereiten.).

Mit einer Fähre setzt die Expedition über den Byrastes und erreicht gegen Mittag das Fischerdorf Thekis, in dessen Karawanserei ein erster Zwischenstopp eingelegt werden soll, vor allem, um die letzten Auswirkungen des Festes vom Vorabend zu „verarbeiten“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Noch während ihr die letzten Vorbereitungen zur Weiterreise trefft, fallen euch die zwei Sanskitaren vor der Karawanserei auf, die offenbar belustigt zu euch herüber schauen. Irgendwann platzt Kornur der Kragen und er fährt die beiden harsch an. „Was gibt es denn da zu spotten, Ihr Hundesöhne?“

Aus seinen Augen funkelt eine unverhohlene Abneigung. Immer noch lächelnd wendet sich einer der Männer an den Alten.

„Nichts, nichts, Fremder. Mein Freund hier und ich, wir haben uns nur gefragt wohin ihr mit euren Pferden reiten wollt.“

Kornur schnauft, gibt jedoch missmutig Auskunft. „In die Geistersteppe... Wieso?“

Der schelmisch grinsende Kerl blickt abwechselnd die Pferde und eure Vorräte an.

„Damit überlebt ihr da draußen höchstens drei Tage. Ihr benötigt viel mehr Wasser. Mit Kamelen könntet ihr es vielleicht schaffen.“

Da mag schon etwas dran sein... Die Traglast der Pferde erlaubt keine Unmengen an Wasserschläuchen mitzunehmen bei dem gleichzeitigen Gewicht einer Handvoll rakshazarischer Recken.

Entweder die Helden reisen zu Fuß und nutzen die



Pferde als reine Lasttiere, was ihre Reisedauer verdoppeln würde, oder sie satteln auf Kamele um (Werte siehe Qai'Chelar-Bidenhöcker ZBA S. 117). Wie es der Zufall will handelt es sich bei den beiden Männern um die Meister der Karawanserei, zwei Brüder, die es auf

die Pferde der Helden abgesehen haben. Ein ungleicher Tausch, aber wie man mit einer erfolgreichen Wildnis-lebenprobe feststellen kann, ein durchaus sinnvoller. Auch Kornur muss zerknirscht eingestehen, dass die Strecke doch ein wenig zu weit für Pferde sein könnte.

DIE ERSTEN TAGE IN DER GEISTERSTEPPE

Das folgende Teilkapitel verläuft nicht sehr ereignisreich, ist aus diesem Grund auch nicht allzu lang und soll die Helden vor allem in falsche Sicherheit wiegen. Die Helden haben, insbesondere wenn sie aus Amhas, dem Yal Hamat Gebirge oder dem Dreistromland stammen, tausend Geschichten über Unheimliches und Absonderliches in der Geistersteppe gehört (alle anderen müssen eine Sagen/Legendenprobe +5 schaffen, um sich an unheimliche Geistergeschichten zu erinnern, die sie erst vor wenigen Tagen gehört haben) Erfinde ruhig selbst einige entsprechende Geschichten.

Hier nur ein paar Inspirationen:



In der Geistersteppe befinden sich zahlreiche Zismen, Grabanlagen, in denen sich Artefakte aus uralter Zeit befinden. Manchmal haben die Artefakte ihren Entdeckern Reichtum, Schönheit und Macht geschenkt, öfter bescherten sie aber Tod und Untergang (+).



Die Geistersteppe ist von wilden Echsenwesen bevölkert (+), die das Ende der Welt herbeiführen wollen (-) (die Tharai wollen gerade dies verhindern).



Jenseits der Geistersteppe leben böse Trolle, weiße Orks, Riesen und andere Monster (+). In der Geistersteppe hausen die Geister der von allen Göttern Verfluchten (+).

Die ersten Tage sollen das Gefühl vermitteln, dass hier ganz offensichtlich maßlos übertrieben wurde. Natürlich

ist die Steppe ein unwirtlicher Ort, aber ihrem Na-

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Endlich habt ihr eure Reise angetreten. Bestens ausgerüstet und motiviert macht ihr eure ersten Schritte in die legendäre Geistersteppe. Ein Ort, der mit jeder Lagerfeuererzählung und jeder Meile Entfernung unheimlicher und grauenvoller wird. Viele Geschichten habt ihr über diese öden Lande vernommen. Von uralten Ruinen im Nirgendwo, zwischen denen der Wind der Zeit weht und böartigen Geistern, die - im ewigen Kampf gegeneinander gefangen - den letzten Lebensfunken dieses Landes und seiner Bewohner zum Verdorren bringen.

Was sich euren Augen nach den ersten Stunden in der unheimlich flachen und nur von einigen runden, doch dafür riesigen Findlingen überzogenen Ebene darbietet, hat bislang noch nichts mit diesen Erzählungen gemein.

Sicher, kein Halm und kein Kraut wachsen in dieser grauen, staubigen Einöde, doch in ihren östlichen Ausläufern wird die Geistersteppe ihrem Ruf bei Weitem nicht gerecht.

Ihr hofft inständig, dass dies auch weiterhin so bleibt...

Du, [Name des aufmerksamsten Helden], hast jedoch seit einigen Stunden das unbestimmte Gefühl, dass irgendetwas nicht stimmt.



Mag sein, dass die ganzen Findlinge deinen Sinnen Streiche spielen, aber immer wenn du dich umblickst hast du den Eindruck, dass sich einer der Steine bewegt. Oder bewegt sich etwas zwischen den Steinen?“

men wird sie zunächst einmal so ganz und gar nicht gerecht...

Tatsächlich werden die Helden seit ihrem Aufbruch verfolgt, und das sogar recht auffällig. Sollten sie eine Pause einlegen, bzw. den Blick in Richtung Osten wenden, so wird es immer offensichtlicher, dass ein einzelner Kamelreiter hinter ihnen her trabt und sich langsam nähert. Spätestens beim Aufschlagen des Nachtlagers wird der Verfolger die Gruppe erreicht ha-

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Nur noch wenige hundert Schritt trennen euch und euren Verfolger. Nun könnt ihr die Gestalt besser erkennen. Ein Kamel, nicht minder schwer bepackt als die euren. Auf diesem, eine zierliche Gestalt in weiten, hellen Gewändern, an ihrer Seite ein bronzener Krummsäbel. Nachdem der Reiter bis auf wenige Schritte an euch herangekommen ist, stoppt er und schlägt den Schleier zurück, durch den zuvor nur zwei dunkle Augen blitzten. „Ich hoffe an eurer abendlichen Lagerfeuer wird noch Platz für eine weitere Reisende sein...“ lächelt Veä euch an. „Ich habe gehört, ihr sucht noch jemanden, der vernünftig Singen kann. Der da...“ sie deutet belustigt auf Felko, „...ist nach zwei Krügen Wein ja nicht mehr dafür zu gebrauchen.“

ben, sofern die Gruppe den Reiter aufschließen lassen möchte, auch schon früher.

Veä ist es erneut gelungen aus ihrem goldenen Käfig ausubrechen und diesmal hat niemand das Bedürfnis sie zu ihrem Vater zurückzubringen, schließlich hat man ihm nicht nur zwei seiner Männer, sondern vor allem auch seine besten Pferde geklaut.

Gegen Abend machen die Reisenden schließlich zwischen zwei großen Findlingen Halt, wo sie ein Nachtlager errichten. Von dieser Stelle aus kann man von Horizont zu Horizont blicken und erkennt doch nichts als endlose Weite. Nur im Süden lässt sich in der Ferne die Küste erahnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (Einzelner Held, dem gerade eine von dir verdeckt gewürfelte Sinnenschärfe-Probe geglückt ist.)

„Na toll, gerade du musstest dir heute Abend einen Schlafplatz aussuchen, der nur aus spitzen Steinen zu bestehen scheint. Unruhig wälzt du dich hin und her, bis du endlich eine Position gefunden hast, in der du einigermaßen schlafen kannst. Deine Gefährten schlummern schon längst, nur Kornur hält Wache. Deine Augen werden immer schwerer, bald bist auch du schon fast im Reich der Träume. Im Halbschlaf merkst du, dass sich der alte Krieger erhoben und ein paar Schritte vom Lager entfernt hat. Sobald er sich weit genug entfernt wähnt, stimmt Kornur einen leisen Singsang an. Ein melancholisches Lied in einer fremdartigen Sprache, dessen einschläfernd monotone Melodie nicht gerade dazu beiträgt wach zu bleiben. Kornurs ungewöhnlich sanfte und dunkle Singstimme scheint das einzige zu sein, was zwischen der leeren Weite und dem Sternenzelt existiert.

Du bemerkst gar nicht, wie dir die Augen endlich zufallen.“

Der Traum

Den magiebegabtesten bzw. naturverbundensten Charakter der Gruppe ereilt in dieser Nacht ein seltsamer Traum.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Du stehst auf einer weiten, weißen Fläche, umringt von unzähligen, in dichte Nebel gehüllte Bergspitzen. Deine nackten, warmen Füße schmelzen sich unendlich langsam in das Eis unter dir. Der Himmel ist dunkel, lediglich ein einzelner Stern scheint auf dich herab. Als du dich leicht zur Seite neigst, siehst du ein in silbrige Felle gehülltes Mädchen, das vor dir auf dem Boden kniet. Einige dunkle, geflochtene Zöpfe fallen der zierlichen Gestalt um ihre Schultern. Aus ihren unergründlich tiefschwarzen Augen rinnen Tränen.

Erst jetzt siehst du, dass eine massive Kupferkette ihre nackten Knöchel umschließt und sich tief unter euch verliert.

Auch du trägst eine solche Kette, die dich immer weiter in das ewige Eis hineinzieht.

Jahre scheinen zu vergehen und ihr versinkt gemeinsam in der trüben Tiefe.

Als nur noch eure Häupter aus dem Eis ragen, wirfst du einen letzten Blick zum Himmelszelt. Der Stern ist größer geworden. Vielleicht auch nur heller.

Deine Augen frieren zu und die Welt erstarbt. Panisch schreckst du auf und musst einen Schrei unterdrücken. Der Morgen ist noch nicht erwacht, doch in dieser Nacht findest du keinen Schlaf mehr.“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Die nächsten Tage vergehen nur zäh, denn noch immer ändert sich nichts an der kargen Landschaft. Ihr bemerkt, wie eure Sinne langsam abstumpfen, denn es gibt nichts, an dem sie sich schärfen könnten. Gleichzeitig werden eure abendlichen Lagerfeuer immer unheimlicher, denn so langsam spielen euch eure Augen Streiche. Immer wieder vermeint ihr Schatten zwischen den Felsen umher huschen zu sehen. Was euch jedoch noch weitaus mehr zu Schaffen macht als die Leere, ist die nicht weniger an euren Nerven zerrende Stille.

Selten habt ihr euch an einem Ort befunden, der so frei von jeglichem Geräusch ist.

Keine Tierlaute, kein Windhauch und kein Gluckern. Mittlerweile meint ihr selbst die leisen Schmatzgeräusche der Kamele und jeden einzelnen Atemzug eurer Gefährten unnatürlich laut in der Stille zu vernehmen.

Selbst Kornur verzichtet auf seine abendlichen Rundgänge, denn es gibt ganz einfach nichts, vor dem man auf der Hut sein müsste. So schlaft ihr unruhig, aber traumlos einem neuen, stillen und ereignislosen Tag entgegen.“

(Für die Dauer des weiteren Aufenthalts in der Geistersteppe hat der betroffene Held das permanente Gefühl verfolgt zu werden. Bei der Vision handelt es sich um Erinnerungsfetzen an die Zeit vor dem Einschlag des Kometen, der sich als heller werdender Stern am Firmament bereits abzeichnet.)

Auch der nächste Tag verläuft zunächst nach demselben Schema, doch bereits am Mittag zeichnet sich eine entscheidende Änderung im Alltagstrott ab. In der Ferne sind einige seltsame Gebilde zu erkennen, die sich beim Näherkommen zunächst als dünengleiche Hügel entpuppen, um wenig später in ein Meer aus schroffen Felsen und Geröll überzugehen.

Die großen Geröllbahnen, die sich teils überkreuzen, jedoch allesamt von Norden nach Süden verlaufen, kann ein wildniserfahrener Held als riesiges ausgetrocknetes Flussdelta deuten, welches sich über fast



ehundert Meilen quer durch die südliche Geistersteppe zieht, um irgendwann das Meer zu erreichen.

Das Juwel

Die Helden sind vermutlich noch immer von der Eintönigkeit der Vortage beseelt, so dass sie auf die folgende Selbstbeherrschungs-Probe, um zu verhindern, dass der Held auf seinem Reittier einschläft, eine Erschwerung von 3 Punkten erhalten sollten.

Die Helden, denen ihre Proben misslingen, werden etwas unsanft aus der Ereignislosigkeit gerissen. Wenn kein Held einschlafen sollte, so ist es Felko, der davon betroffen ist.

Wenn ein Held einnickt, kommt das Reittier zu nahe an eine Felskante, die dann abbricht. Jeder betroffene Held, dem keine Körperbeherrschungsprobe +9 gelingt, erleidet mindestens 2W6 SP. Ab jetzt ist die gemütliche Reise vorbei, das sollte den Helden auch sogleich bewusst werden.

Mindestens ein Kamel hat sich, als Folge des Sturzes, das Genick gebrochen (Es sei denn, die Helden können das Kamel durch Magie retten).

Die Helden müssen die Vorräte der toten Tiere auf die

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Noch während ihr mit dem Unglück umzugehen versucht, kriecht langsam die Sonne über den Horizont. Erst jetzt, im rötlichen Schein der Morgendämmerung bemerkt ihr eine Gestalt auf einer breiten, stumpfen Felsnadel, die euch zu beobachten scheint. Regungslos verharrt sie dort, den Glanz der aufgehenden Sonne in ihrem Rücken, eine riesige Axt fest in der rechten Hand, den linken Arm in Richtung Ebene ausgestreckt, so als ob sie auf etwas zeigen wolle.

verbliebenen verteilen, so dass an Reiten nicht mehr zu denken ist.

Nachdem die Helden vermutlich panisch ihre Waffen gezückt und den Fremden gerufen haben, können sie feststellen, dass er auch beim Näherkommen keine Anstalten macht davonzulaufen, geschweige denn sich zu

rühren.

Als die Gruppe nah genug herankommt, bemerken die Helden, dass sie einer 4 Schritt großen Statue aus nachtschwarzem Obsidian gegenüberstehen.

Eine feine und aufwendige Arbeit, wie sie nur ein wahrhaft meisterhafter Steinmetz erschaffen kann.

Die Gesichtszüge des Wächters wirken nahezu lebensecht, ein strenger Blick liegt auf seiner Miene, selbst einzelne Federn des Federhelms auf seinem Haupt wurden mit höchster Detailverliebtheit in den harten Stein geschnitten.

Sein Blick und sein linker Arm sind nach Norden gerichtet, die Haltung der Statue ist abweisend und energisch.

Als die Helden sich umblicken können sie feststellen,

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Tatsächlich scheint die eigentümliche Bergspitze einst als „Wachturm“ gedient zu haben. Links und rechts erkennt ihr Mauerreste, die sich oval um die Erhebung ziehen, und auf der Nordseite an einem leerstehenden Turm enden. Weiterhin erkennt ihr die Überreste von insgesamt sechs Gebäuden, von denen sich jeweils drei an die vom Wind abgetragenen Mauern schmiegen. In der Mitte der Anlage ragt ein Monument auf, das immer noch als Obelisk zu erkennen ist. Neugierig macht ihr euch an die Erkundung des Ortes.“

dass auf der anderen Seite des Felsens eine ganze Reihe von steinernen Ruinen zu sehen sind.

Die gesamte Anlage wurde mit äußerster Präzision erbaut, alle Gebäude besitzen identische Grundrisse. An jedem steht ein jeweils komplett intakter, konkaver Torbogen. Diese Bögen sind neben dem Obelisken das einzige, was dem Zahn der Zeit getrotzt hat.

Auf jeder der vier Seiten des Obelisken finden sich die eingemeißelten Abbildungen von Schwertern, deren Knäufe von brüllenden Raubkatzen geziert werden.

Interessanter jedoch ist die Entdeckung, dass an der Spitze des Obelisken ein milchig-blaues Juwel prangt, welches die frühen Sonnenstrahlen schillernd zurück-



wirft.

Sollten die Helden sich daran machen das Juwel aus der Fassung zu brechen... passiert nichts. Sie können den wunderschönen Edelstein einfach mitnehmen.

Die Konsequenzen ihrer Tat werden sie noch früh genug einholen... (Siehe: „Das Artefakt und sein Wächter“)

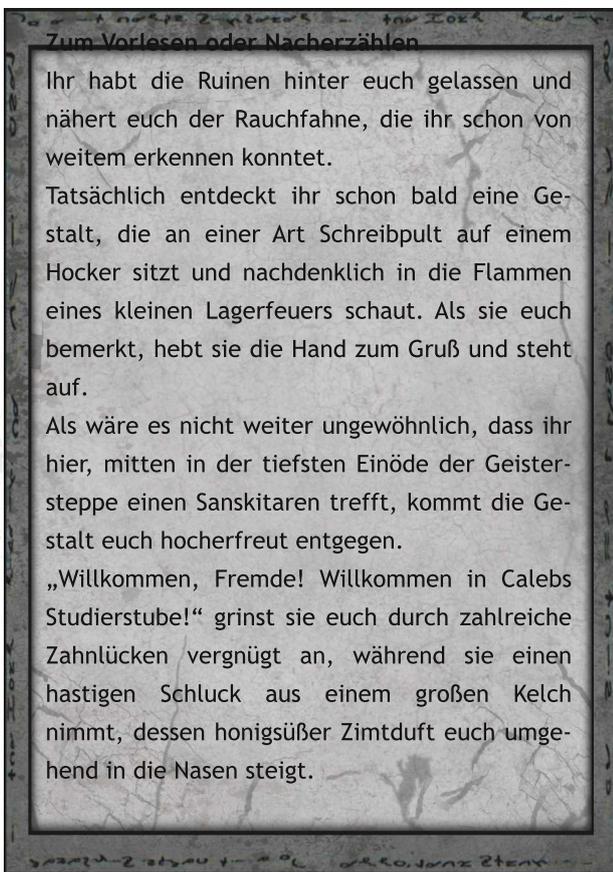
Die Ruinen sind ansonsten leer. Allerdings bemerken die Helden, dass einige Meilen in Richtung Westen eine

Rauchfahne über der Ebene aufsteigt.

Meisterinformationen

Nachdem die Helden die Ruinen hinter sich gelassen haben, können sie in der Ferne ein kleines Lagerfeuer entdecken (Sinnenschärfe +7). Dort angekommen treffen sie auf den greisen Caleb, der den lieben langen Tag an seinem Schreibpult mitten im Nirgendwo sitzt

DER EINSIEDLER



Den Helden teilt Caleb mit, dass er ein Forscher am Hofe des „großartigen, göttergleichen Sultans Kara Jioshpa von Teruldan“ sei und durch einen Geistertunnel zwischen seinem Arbeitszimmer im Palast und dem hiesigen Ort hin und herwechseln könne.

Den verblüfften Helden kann er somit einen ersten Überblick über die Beschaffenheit der Geisterflecken

geben, die er bereits seit Jahren mit großem Interesse erkundet. Zurzeit zeigt er großes Interesse an dem blauen Juwel auf dem Obelisken, den die Helden bereits früher entdeckt haben.

Leider ist er nicht in der Lage den Obelisken zu erklimmen und bietet den Helden einen Handel an. Sie holen den Stein für ihn herunter, damit er ihn untersuchen kann und im Austausch nutzt er seinen Geistertunnel, um die Helden mit frischen Vorräten zu versorgen.

Es ist gut möglich, dass die Helden das Angebot aus Angst vor einem möglichen Fluch (nicht ganz unbegründet) ausschlagen. Ebenso ist es möglich, dass die Helden ein großes Interesse an dem Portal nach Teruldan entwickeln. Caleb ist ein Philosoph und kein Dummkopf. Wenn er merkt, dass die Helden den Weg nutzen wollen, wird er sie höflich aber bestimmt darauf hinweisen, dass dieses Portal einen direkten Weg in das Herz des Sultanspalastes darstellt und man ihn umgehend vierteilen wird, sollten die Helden plötzlich durch dessen Gemächer spazieren.

Daher wird Caleb den genauen Ort des Portals nicht freiwillig herausrücken. Folter oder Hellsichtszaubern hat der Philosoph jedoch nichts entgegenzusetzen (entsprechende Werte: Selbstbeherrschung 3 (10, 12, 17), MR 3.

Caleb wird, im Falle des Einverständnisses der Helden, Wort halten. Wenn sie mit dem Juwel zu ihm zurückkehren, hat er bereits einen großen Teppich hergeschafft, auf dem er ihnen ein fürstliches Frühstück serviert. Für den Fall, dass sie das Juwel bereits mit



Es soll sehr aufmerksame Spieler geben, die sich selbst die kleinste Begegnung notieren, die ihre Helden jemals erlebt haben. Für den Fall, dass ein Held zu einem späteren Zeitpunkt in Teruldan verweilt und sich beim Palast nach Caleb erkundigt, wird dieser - je nach Reputation der Helden - umgehend herbeigerufen. Es ist unzweifelhaft Caleb, der vor dem aufmerksamen Helden steht, doch ist dieser ein Jüngling und Novize eines fürstlichen Sterndeuters. Das Portal führt von Teruldan aus ungefähr 30 bis 40 Jahre in die Vergangenheit (oder umgekehrt, von der Geistersteppe aus in die Zukunft).

Charakteristik für den 69 jährigen Caleb

Geboren vor 69 Jahren, Größe 1,71.

Haarfarbe: braun, Augenfarbe: grau, Charakteristik: brillanter Astronom und Historiker

Herausragende Eigenschaften und Talente: KL 17, IN 17, Prophezeien 15, Weltfremd, Sternkunde 18, Geschichtswissen 16

Beziehungen und Finanzkraft: jeweils hinlänglich, er ist Hofastronom in Teruldan.



sich führen, bittet er sie außer Sichtweite zu reiten und nach einer Stunde zurückzukehren.

Eine Menge Wasserschläuche, Getreide und sonstige Grundnahrungsmittel hat er - in duftende Leinentücher eingeschlagen - ebenfalls bereitgelegt.

Caleb bleibt jedoch hart, wenn die Helden ihm das Juwel nicht besorgen und keinen Finger für ihn rühren.

Sollten die Helden sich wundern, warum er keinen seiner eigenen Leute bemüht, um den Stein für ihn zu holen, wird er ihnen mitteilen, dass die Dienerschaft nicht in die Geheimnisse seiner Untersuchungen eingeweiht ist und er die hohen Beamten schlecht als Personal missbrauchen kann.



DER OBSIDIANWÄCHTER

Deine Helden haben also ihrer Goldgier nicht widerstehen können und das schöne Stück eingesackt, oder wurden vom Einsiedler entsprechend angestiftet?

Gut so. Denn sonst würde ihnen so einiges erspart bleiben und wer will das schon? Der blaue Klunker ist ein heiliges Juwel aus grauer Vorzeit, welches irgendwann einmal zu einem längst vergessenen (und mittlerweile wohl auch überflüssigen) Zweck in den Obelisken eingesetzt wurde. Das Artefakt hat jedoch einen Wächter, der seine Aufgabe auch nach Äonen noch sehr ernst nimmt.

Sobald die Nacht einbricht, knirscht und kracht es auf dem Turm und der Obsidianwächter erwacht zum Leben. Er hat lediglich zwei Aufgaben:

1. Stelle das Ableben jedes Diebes sicher. (Im Klartext: Jeder, der das Artefakt berührt hat wird in Reihenfolge gemeuchelt, auch wenn diese Aufgabe ihn bis ans Ende der Welt führt)
2. Bringe das Artefakt zurück. (Erst wenn alle Besitzer



getötet wurden, wird sich der Wächter daran machen, das Artefakt selbst in Besitz zu nehmen und zurück zu laufen.)

Der Wächter wird dem Dieb bei Einbruch jeder Nacht hinterher trotten. Dabei behält er stets sein Marschtempo bei und macht keinerlei Anstalten sich sonderlich zu beeilen. Erst wenn der Dieb des Juwels tot ist, macht sich der Wächter auf die Suche nach dem Juwel selbst. Sollte der Dieb das Juwel Caleb übergeben, muss er sich also trotzdem bis zu seinem Ableben mit dem Wächter herumschlagen. Erst danach wird sich der Golem Caleb widmen.

Die Helden wissen nichts von ihrem Verfolger und werden auch zunächst nichts merken, da sie natürlich schneller unterwegs sind.

Irgendwann jedoch, spätestens nach einem längeren Aufenthalt an einem Ort, wird der Wächter sie einholen und völlig überraschend angreifen.

Die Helden kämpfen hier gegen massives Gestein. Stichwaffen sind vollkommen wirkungslos, Hieb Waffen könnten brechen. Einzig forcierte Magie, Kreativität, oder der Einsatz von schweren Gegenständen (herumliegende Steine, Trümmer usw.) könnten den Wächter mit großer Mühe bezwingen.

Zum Glück ist die Statue nicht besonders schnell, so dass die Helden problemlos fliehen können.

Den Wächter auf Dauer abzuhängen ist allerdings praktisch unmöglich. So kann er im späteren Abenteuerverlauf an den unmöglichsten Orten auftauchen. Er wird einem über See reisenden Dieb sogar auf dem Meeresgrund hinterherlaufen.

Die einzige Möglichkeit ihn loszuwerden, ist ihn zu vernichten (Werte siehe Anhang).

Verhalten

Der Wächter ist alles andere als ein stumpfer Steinklumpen und agiert oftmals beeindruckend intelligent. Er ist nicht einfach in einen Lavastrom zu locken oder einzusperren.

Auch kann er die Helden dahingehend überraschen, dass er ungewöhnliche Vorgehensweisen ausprobiert und sich oft tagelang nicht zeigt, obwohl die Helden



sich nicht von der Stelle rühren.

Der Obsidianwächter ist ein ständiges Ärgernis, sollte jedoch von den Spielern nicht als unterhaltsames Kuriosum abgetan werden. Sobald deine Spieler denken, sie könnten seine Handlungen oder sein Auftauchen vorhersagen, überrasche sie und gehe mit größtmöglicher Brutalität und Effizienz vor.

Orientiere dich nicht an einem schlurfenden Zombie, sondern am Terminator bzw. dem Kopflosen Reiter aus „Sleepy Hollow“, um es mit bekannten Filmschurken zu vergleichen.

Für die endgültige Vernichtung des Obsidianwächters gibt es pauschal 300 AP.

Wenn die Helden sich besonders kreativ angestellt haben, oder der Wächter wirklich sehr lange, womöglich sogar über mehrere Abenteuer hinweg hinter ihnen her war, entsprechend mehr.

Angriffe

Der Obsidianwächter sollte die Gruppe mindestens einmal vor dem Erreichen des Krawell überfallen. Solange der Zauber von Nolas Kate aktiv ist (siehe Kapitel 3) wird sich der Wächter vom Dieb fernhalten. Er wird erneut im Gebirge auftauchen. Zu Beginn des vierten Kapitels, wirst du, werter Spielleiter, noch einmal an den Wächter erinnert.

DER WIND DER EWIGKEIT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Im Laufe des Tages ändert sich die Landschaft erneut.

Immer häufiger treten Bereiche mit schimmernden unförmigen Flecken von einigen Schritt Durchmesser auf, welche sich meilenweit in alle Richtungen erstrecken und die Steppe wie einen Termitenbau durchlöchern: Es können kleine Grasflächen, ein einzelner Baum oder einfach nur ein nachtschwarzes Loch sein.

Es mag Einbildung sein, aber habt ihr da nicht gerade Musik und Gesang vernommen?

Rätselnd schaut ihr euch um und sucht nach dem Ursprung des leisen Geräuschs.

„Hört ihr das Klagelied der Toten?“ flüstert Kornur. „Diese Geisterflecken locken euch mit saftigem Grün, herrlichen, schattenspendenden Bäumen und lauter liebreizenden Dingen. Doch wenn ihr hinein reitet, trägt euch der Wind der Ewigkeit fort. Schweigt nun und erregt keine Aufmerksamkeit.“

„Vorsichtig reitet ihr weiter.

Als ihr euer Lager aufschlagt, scheint die Step-

pe zu strahlen. Viele der Flecken wirken, als wären sie in Sonnenschein getaucht. Ihr müsst euer Lager in dieser Nacht sogar kurzerhand abbrechen und einige hundert Schritte weiter westlich erneut aufschlagen, denn aus einem der Löcher weht der Wind plötzlich widerlichen Schwefelgestank zu euch herüber.

Das zweite Nachtlager errichtet ihr in respektablem Abstand zu einem äußerst kleinen Geisterloch, von dem eine unglaubliche Hitze ausgeht. Rotglühendes, zähflüssiges Gestein fließt an jenem Punkt und hält euch davon ab näher als 20 Schritte heranzugehen. In dieser Nacht benötigt ihr zumindest kein wärmendes Lagerfeuer.“

Kornur hat nicht ganz Unrecht, wenn er vom Wind der Ewigkeit spricht.

Die Flecken sind Raum- und Zeitportale und begründen den Ruf der Geistersteppe als verfluchte Ebene.

Durch die Folgen des Kometeneinschlags vor vielen tausend Jahren wurden viele Kraftlinien in dieser Region förmlich zerfetzt. In der Geistersteppe kommt es seitdem zu einer Vielzahl von Zeitverschiebungen. Die Flecken sind nichts anderes als Löcher in der Wirklichkeit, die immer noch in ihrer jeweiligen Zeit existieren



und quasi einen Ausschnitt aus selbiger darstellen. Gleichzeitig sind sie jedoch auch als Portale nutzbar, allerdings sollten die Helden - notfalls durch Kornur - dringend von solcherlei Experimenten abgehalten werden. Es mag Tage, manchmal sogar Wochen und Jahre dauern, bis man ein Zeitloch gefunden hat, das einen wieder zurückbringt. Manchmal gibt es in einer der Zeitebenen auch gar keinen direkten Rückweg, so dass man über mehrere andere Ebenen einen Heimweg finden muss.

Diese Nacht wird nicht ganz so ruhig wie die vorangegangenen, denn die Helden sind nun in das Territorium der Tharai vorgedrungen, jener kriegerischen Echsenrasse, deren zahlreiche Sippen bereits seit Jahrhunder-

ten die Geistersteppe bewohnen.

In unmittelbarer Nähe können die Helden eines ihrer primitiven Dörfer entdecken.

Die Tharai leben in Stammesverbänden von 50 bis 100 Mitgliedern, die fast alle Jäger und Krieger sind.

Im Folgenden werden die Helden es nicht vermeiden können, immer wieder die unsichtbaren Grenzen zwischen den einzelnen Sippengebieten zu überschreiten und nicht selten mit Wurfspeeren vertrieben zu werden.

Zum Glück verzichten die Stammeskrieger zunächst auf eine weitere Verfolgung, sobald die Gruppe das jeweilige Gebiet wieder verlassen hat.

Szenariovorschlag:

Ebenso gibt es seit einigen Jahren einen direkten Pfad nach Aventurien. Durch ein größeres magisches Ereignis im Jahre 1017 BF, (Kenner der Kampagne um die Sieben Gezeichneten werden wissen, welches,) hat sich einer der Zugänge in der Nähe von Arras de Mott nach Norden verschoben. In einem der Waschräume des Noionitenklosters „Golgaris Gnade“ im Finsterkamm befindet sich nun ebenfalls ein bis dato unbemerkter Zeitfleck. Bereits zweimal kam es dazu, dass die Noioniten einen Patienten vermissten und er erst Wochen später völlig verwahrlost wieder auftauchte und etwas von Theaterritten, flammenden Himmelsaugen und kannibalischen Echsenmenschen faselte. Die Noioniten gingen in diesem Fall jedoch davon aus, dass sich die verwirrte Seele irgendwo im Keller versteckt hielt. Falls du nach einer Möglichkeit suchst aventurische Helden schnell nach Rakshazar (oder umgekehrt) zu schicken: Hier ist sie. Als Aufhänger kann ein besorgter Noionit die Heldengruppe darauf aufmerksam machen, dass in letzter Zeit immer wieder Patienten verschwinden. Die Winde der Ewigkeit können somit durchaus zu einer spielabendfüllenden Angelegenheit werden.

VON HUNDERT SPEEREN GEHETZT

Meisterinformationen

„Nach Kornurs Schätzung wird man bei gleichbleibendem Tempo noch ungefähr sieben Tage benötigen, um den Krawell zu erreichen.

Selbst mit einer etwaigen Auffrischung durch Caleb werden die Vorräte nur noch drei, vielleicht vier Tage ausreichen. Die nächsten zwei Tage sind zudem von

kleineren Überfällen der Tharai geprägt. Bei einigen dieser Gelegenheiten ist es nicht unwahrscheinlich, dass Wasserschläuche zerstört werden, was die Helden dann wirklich unter Druck setzen sollte.

Die Helden müssen dann dringend an neue Wasservorräte kommen, wollen sie nicht mitten in der Geistersteppe verdursten.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Mühsam geht es voran, eine schroffe Düne folgt der nächsten und noch immer scheinen die ferneren Schwefelklippen nicht näher zu kommen. Das Heulen und Brodeln, das Klirren und Ächzen der euch seit Tagen umgebenden Geisterflecken nehmt ihr schon gar nicht mehr bewusst zur Kenntnis. Daher bemerkt ihr zunächst überhaupt nicht das vertraute Stapfen und Schnauben über euch. Erst als Veä laut aufschreckt und nach oben deutet, seht ihr gut fünf Schritt über euren Köpfen ein schmatzendes Kamel auf einem blankgeschliffenen Felsen stehen. „Bei Kuros, wo kommt das denn her?“ ruft Felko und schaut euch fragend an. Nun bemerkt ihr auch die leblose Gestalt zu Füßen des Reittieres. Ein regungsloser Leib, dick eingehüllt in durchnässte Gewänder, ein Echsenpeer aus seinem Rücken ragend.

Als ihr den Leichnam umdreht, müsst ihr euch zusammennehmen, um nicht rückwärts den Abhang hinabzufallen. Ihr blickt in das halb verweste Gesicht Felkos. Ihr wendet den Blick ab und schaut euren kreidebleichen Mitreisenden an, der hier vor seiner eigenen Leiche steht. „Bei Kuros und den fünf Schwestern des Jatak! Was ist das für ein Zauber?“

Falls die Helden nicht selbst darauf kommen, kann ei-

EINE SELBSTERFÜLLENDE PROPHEZEIUNG?

Während die Gruppe das Ereignis halbwegs gut verdaut hat, ist Felko im Folgenden nur noch ein Nervenbündel.

Auf der Suche nach einem geeigneten Lagerplatz gerät die Expedition bei Sonnenuntergang in einem Hinterhalt der Echsen.

Noch während die Helden sich organisieren, um der erneuten Bedrohung zu begegnen, geht Felko sein Reittier durch und trägt ihn davon. Natürlich können die

ner der Mitreisenden sich laut die Frage stellen, was wohl denn „die verdammten Echsen saufen“.

In der Tat haben die Tharai genügend Wasser, das sie aus unterirdischen Höhlen oder anderen Raum- und Zeitebenen gewinnen. Die Suche der Helden bleibt jedoch, sofern sie keine Wildnislebenprobe +10 schaffen (modifiziert, wenn der Held Geländekunde Wüste besitzt) erfolglos.

Zwei Tage vor dem Ende der Etappe machen die Helden dafür eine andere, unheimliche Entdeckung.

Tatsächlich handelt es sich bei dem Unglücklichen um Felko, der offenbar Opfer der Tharai geworden ist. Untersuchen die Abenteurer das Kamel, so finden sie einige bis zum Rand gefüllte Amphoren und Wasserschläuche. Anscheinend war es dem Rhapsoden vor seinem Tod gelungen Wasser aufzutreiben.

Auch hier ist es zu einer Zeitüberlappung gekommen. Zunächst gilt es den völlig verstörten Felko zu beruhigen und das Wasser auf die durstigen Kehlen zu verteilen.

Auch wenn die Gruppe das Phänomen genauer durchleuchten möchte, sowohl Kornur als auch Felko drängen auf eine schnelle Weiterreise, bei der man das zusätzliche Kamel gut gebrauchen kann.

Die Helden könnten sich während des restlichen Tages Gedanken darüber machen, wie sie Felko vor seinem Schicksal bewahren wollen.

Als die Nacht hereinbricht kommt es schließlich zum bislang größten Überfall der Echsen.



FLUCHT AUS DER STEPPE

Die letzten Stunden in der Geistersteppe verlaufen mehr als hektisch.

Tag und Nacht sind den Helden die Tharai auf den Fersen und die fortwährenden Schläge von hunderten Trommeln nagen an ihrer Moral.

Ein aufmerksamer Held kann beobachten, dass sich von Nord-Osten her einige größere Haufen der echsischen Jäger nähern. Zu viele um sie besiegen zu können.

Gestalte den letzten Abschnitt in der Geistersteppe als spannende Verfolgungsjagd und gönne den Helden keine Ruhe.

Die letzte Nacht legen sie völlig erschöpft zu Fuß zurück, da immer mehr Kamele der fortwährenden Schinderei oder einem verirrten Pfeil zum Opfer fallen.

Im Morgengrauen erblickt die Gruppe schließlich den Krawell; ein breites grünes Band, das am Horizont aufblitzt. Doch noch immer lassen die Feinde nicht von ihnen ab.

Der träge dahinfließende Fluss, der gülden in der Morgensonne vor ihnen liegt, erscheint den Helden wie eine stetig näher kommende Wand, die ihre Flucht entweder begünstigen oder endgültig verhindern wird. Das Durchschwimmen des Flusses kann durchaus eine gefährliche Angelegenheit sein, da nicht unbedingt jeder rakshazarische Held schwimmen kann. Im seichten Wasser des Ufers sind noch keine Schwimmenproben nötig, doch schon bald schauen nur noch die Köpfe der Gruppe aus dem Wasser und dienen den Tharai als Zielscheiben für ihre Wurfspere. Verlange entsprechend erschwerte Schwimmenproben. In der Mitte des Flusses treiben einige kleinere und größere Baumstämme vorbei, die als letzte Rettung für ertrinkende Helden dienen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Seht mal! Wir haben zur Abwechslung mal Glück!“ ruft euch Kornur prustend zu und deutet auf einen herantreibenden Baum, den es wohl bereits vor Wochen irgendwo im Norden entwurzelt hat.

Mit letzter Kraft klammert ihr euch an den glitschigen Stamm und werft einen Blick zurück zu den Klippen, auf denen die Echsen schließlich halten und nach einer kurzen Lagebeurteilung kehrtmachen.

„Ha!“ ruft Kornur und blitzt euch aus müden Augen schelmisch an. „So einen Spaß hatte ich nicht mehr seit ich die Prinzessin von Dinos geschwängert habe.“

Vea verdreht die Augen und scheint endlich ihren Sinn für Spöttereien wiedergefunden zu haben.

„Dinos? So ein Reich gibt es überhaupt nicht, Kornur.“

Der Alte grinst sie an. „Oh, die Kleine kann ja plötzlich wieder sprechen. Woher der Stimmungswandel?“ Vea taucht kurz mit dem Kopf unter und schüttelt vergnügt ihr langes Haar.

„Na kommt schon... Keiner von uns hat in den letzten zehn Tagen gebadet. Ihr scheint damit ja gut klarzukommen, aber meine Nase dankt gerade allen Göttern.“

Gib den Spielern Zeit zu überlegen wie sie ans andere Ufer gelangen wollen. Womöglich beteiligen sie sich auch gut gelaunt am Gespräch über rakshazarische Badegewohnheiten. Nach einigen Augenblicken ist die gute Laune aber auch schon wieder vorbei...





KAPITEL 3

NOLAS KATE

Kurzer Handlungsüberblick

Hier, am Ende der Welt, braucht es wenig um ein Königreich zu errichten. Ein altes Sprichwort besagt, dass der Einäugige unter den Blinden König ist. Nun jedoch werden die Helden eine blinde Königin unter sehenden Sklaven kennenlernen.

Nola, die blinde Herrin von Nolas Kate, einem ebenso idyllischen wie überschaubaren Flecken am Westufer des Krawell, umgibt ein ebenso tragisches wie bitterböses Geheimnis...

Die Helden müssen der mit gewöhnlichen Mitteln nicht beizukommenden Zauberin irgendwie entkommen. Doch alles deutet zunächst darauf hin, als sei dieses Unterfangen zum Scheitern verurteilt...

Nolas Geschichte

Vor mehr als hundert Jahren lebte Nolas Nomadenstamm in der Nähe des breiten Flussdeltas im äußersten Westen der Geistersteppe.

Gemeinsam mit ihrem Geliebten Hatho wurde sie einst als Ritualopfer auserkoren, um die Götter nach einem fast zwei Jahre andauernden Winter gnädig zu stimmen. Alles Vieh war verendet und jegliches Wild erlegt. Woche für Woche verschwanden Menschen in den Fluten des halb gefrorenen Krawell in genau den Löchern im Eis, die sie suchten, um an den begehrten Fisch zu gelangen.

In ihrer Verzweiflung fassten die Stammesmitglieder den folgenschweren Entschluss, die schönste Jungfrau und den ansehnlichsten Jüngling der Sippe den Göttern zu opfern.

Auf einem nahen Hügel errichteten sie mit dem letzten, trockenen Holz einen Scheiterhaufen und schickten sich an, beide bei lebendigem Leib zu verbrennen.

In panischer Angst vor dem Flammentod rief Nola alle Götter und Geister, derer sie sich erinnerte, um Hilfe an. Doch die Götter schwiegen.

Dennoch verhallte ihr Flehen nicht ungehört. Ein Dämon erschien, zeigte sich als Fratze im Rauch der töd-

lichen Flammen und machte der sterbenden Jungfrau ein Angebot.

Er würde sie erretten und ihr ewiges Leben und gewaltige Zaubermacht schenken, solange sie ihm treu dienen und die Auen um den Hügel nicht verlassen würde. Nola willigte ein und zwei Monate später, am letzten Tag der Sternenleere, entstieg sie ihrer eigenen Asche. Ihrem Stamm brachte das Opfer kein Glück. Zwar ließ der Winter kurze Zeit später nach, doch die Massen an Schmelzwasser spülten ein paar Nächte darauf über die Ansiedlung hinweg und rissen fast alle Stammesmitglieder mit sich ins Meer. Die wenigen Überlebenden waren ein leichtes Opfer für trollische Sklavenjäger, die kurze Zeit später hier vorbeikamen. Als Nola zum Unleben erwachte, war keiner von ihnen mehr am Leben oder in der Gegend. Bei dem von den Trollen erschlagenen Schamanen fand sie einen Bronzedolch, den sie ihrem neuen Herren weihte. Als Dank für diese Weihe schenkte ihr der Dämon die Fähigkeit, so körperlos wie ein Geist zu werden.

Nola diente ihrem düsteren Herrn mit ganzer Leidenschaft und verließ die auferlegte Begrenzung noch nicht einmal dann, wenn eines ihrer mühsam eingefangenen Wildschafe entwischte. Mit eigener Hände Arbeit



richtete sie sich so gut wie möglich auf dem kargen Stück Land ein.

Nach einer Weile kamen verirrte Reisende und entflohene Sklaven nach Nolas Kate und beschlossen unter dem Schutz der Zauberin zu verweilen. Sie gründeten eine kleine Siedlung von weniger als zwei Dutzend Seelen und bestellten Äcker, warfen die Fischernetze aus und hüteten die Herden. Doch Nolas Einsamkeit kannte keine Grenzen. Sie vermisste Hatho über alle Maßen und klagte dem Dämon immer wieder ihr Leid.

Erneut schlug er ihr einen Pakt vor. Sie solle ihm 133 Seelen sowie ihr Augenlicht opfern und er würde ihr den geliebten Gefährten zurückbringen. Nach langem Zögern willigte sie schließlich ein.

Binnen kürzester Zeit änderte sich das Leben im Dörfchen. Die nachsichtige Hüterin wurde zur grausamen Herrin, die ihren Untertanen die Zungen herausschnitt, wenn sie es wagten ihr zu widersprechen, und sie wie

Sklaven hält. Zugleich spielt sie die liebenswürdige Gastgeberin, wenn neue Reisende ihren Weg zu Nolas Kate fanden, denn ihre Zaubermacht hat durchaus ihre Grenzen.

Erst nachdem sie drei Abende am Feuer der Zauberin gespeist hat, ist eine Person an Nolas Kate gebunden.

In dieser Zeit ist Nola eine herzengute und freundliche Gastgeberin und ihre Dienerschaft besonders nervös. Die alten Sklaven werden nämlich oftmals gegen die gesünderen und kräftigeren Neuankömmlinge „ausgetauscht“, was nichts anderes bedeutet, als dass einige der bisherigen Diener geopfert werden.

So geht es nun seit fast 40 Sommern und die blinde Zauberin rückt ihrem Ziel, ihren Geliebten zurück zu erlangen, Stück für Stück näher. Und so soll es auch diesmal wieder nach dem Willen der hinterlistigen Nola gehen, als die Dorfbewohner einen eigentümlichen „Fang“ machen...

AUF DEM KRAWELL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr treibt seit einiger Zeit steuerlos den Krawell hinab. „Wir müssen uns so langsam etwas einfallen lassen, sonst werden wir in ein paar Stunden aufs Meer hinausgetrieben!“ gibt Kornur zu bedenken.

Noch bevor ihr euch darüber den Kopf zerbrechen könnt, kommt der Stamm ruckartig zu einem abrupten Halt.

Etwas im Wasser drückt euch fast die Luft ab.

Noch ehe ihr euch verseht, schwappen die trüben Fluten des Krawell über euch zusammen und ihr werdet hinabgezogen in die Tiefe.

Die nächsten Sekunden vergehen wie Stunden für euch, etwas schneidet tausendfach in eure Haut und zieht an euren Leibern. Euer Kopf pocht und euch schwinden langsam die Sinne. Schon wollt ihr mit eurem Dasein abschließen, da bemerkt ihr Hände, die euch betasten. Mehrere Hände. Energisches Ziehen. Dann ein har-

ter Stoß. Man schleift euch wie einen Fang über rundgeschliffenen Kies. Dann lichtet sich der Schleier. Fackellicht. Luft! Japsend atmet ihr ein. Atmen, einfach nur atmen.

„Verständigt die Herrin! Los, los... So ein Unglück!“ Verdreht zappelt ihr in einem gewaltigen Netz und versucht zu ergründen woher die Stimmen kommen.

Ihr bemerkt, wie sich jemand mit Messern an eurem Gefängnis zu schaffen macht.

Nur wenige Augenblicke später seid ihr frei und schaut euch keuchend um.

Eine Höhle, eine Kaverne. Vor euch ein schockierter und kreidebleicher Mann von gedrungener Statur, umgeben von vier nicht minder erstaunten, nackten Menschen, die sich furchtsam hinter einfachen Holzspeeren verschanzen.

„So ein Unglück!“ wiederholt er und versucht euch tollpatschig aufzuhelfen.



Bei der Höhle handelt es sich um die unterirdische Fischeeruse von Nolas Kate.

Tag und Nacht werden Netze im Fluss aufgespannt. Sind diese ausreichend gefüllt, klingelt eine Glocke in der Höhle und die Dienerschaft macht sich daran das Netz nach unten zu ziehen. Von der großen Kaverne führt ein schmaler Stieg auf verschlungenen Pfaden in die Höhe, um dann irgendwann, nach mehreren hundert Schritten, in einer nach außen hin offenen Höhle direkt am Katenhügel zu enden.

Der kleinwüchsige Zeitgenosse ist Thoril, eine Faulzerg, der aufgrund seiner Fäuleerkrankung vom Dämon nicht als Opfer akzeptiert wird und daher schon seit 20 Jahren widerwillig aber zuverlässig seinen Dienst erfüllt.

Bei den Anderen handelt es sich um vier stumme, menschliche Sklaven. Nola lässt nur einigen Auserwählten ihre Zunge, darunter Thoril (weil dieser Anweisungen erteilen muss) dem Amhasim Xetus (aus demselben Grund), der jungen Parnhai Li'ita (da ihr wunderschö-

ner Gesang selbst dem schwärzesten Herzen ein wenig Freude zu bereiten vermag) sowie etwa fünf weiteren Bewohnern. Im Allgemeinen wartet Nola ein paar Wochen ab, um festzustellen ob der jeweilige neue Diener seine Zunge noch benötigt oder nicht. So werden auch die Helden nach Ablauf der drei Tage vorerst nichts zu befürchten haben.

Entscheide selbst, ob die Helden ihre Ausrüstung ganz oder auch nur teilweise bei ihrem Überlebenskampf unter Wasser verlieren, viel interessanter ist die Entdeckung, dass Vea nicht unter den soeben „Geretteten“ ist.

Sadir hat auf jeden Fall all seine Ausrüstung verloren und führt nur noch das mit sich, was er am Leibe trägt.

Sowohl Thoril als auch die restlichen Sklaven werden die Helden von sich aus nicht provozieren, der Faulzerg entschuldigt sich sogar vielfach für das „Unglück“. Er erklärt den Helden die Funktionsweise seiner Reuse und lädt sie umgehend in das Haus seiner Herrin ein, wo sie sich aufwärmen und erholen können.



ZU GAST BEI EINER ZAUBERIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Schließlich werdet ihr an die Oberfläche geführt, wo Vea am Höhlenausgang bereits kauend auf euch wartet.

„Da seid ihr ja endlich“ zwinkert sie euch zu. „Ich hatte schon die schlimmsten Befürchtungen.“ Sadir schnauft verächtlich. „Ja, ja. Danach siehst du mir aus. Sorgenvolles Fressen, oder was?“ Vea zuckt unschuldig mit den Schultern und wirft ihm einen ungemein köstlich riechenden Fladen herüber.

Mittlerweile haben sich weitere Personen um euch versammelt. Einige davon so nackt wie die Fischer in der Höhle, wiederum andere in Togen und Felle gekleidet. Zwei Dutzend neugierige Blicke ruhen auf euch, als ein stämmiger und finster dreinblickender Muskelprotz auf euch zu stapft und eine einladende Geste macht. Die schwarze Rüstung weist ihn ganz eindeutig als Amhasim aus.

„Wir grüßen euch, Fremde! Teilt Feuer und Speise mit uns.“

Ihr blickt euch um. Überall duftet und köchelt es auf vielen kleinen Feuerstellen, die Hütten und Katen sind liebevoll mit getrockneten Wiesenblumen geschmückt und von dem größten der Häuser kommen zwei junge Frauen in weiten, weißen Gewändern auf euch zu. Die eine trägt eine graue Augenbinde und dennoch ist es eher ihr flachsblondes Haar, dessen Anblick euch gefangen nimmt, denn dieses reicht ihr fast bis zu den Knöcheln. Bei der anderen scheint es sich um eine Parnhai zu handeln, zumindest lassen der hellgrüne Ton ihres kurzen Haares und die kupferfarbene Haut darauf schließen.

Die Parnhai führt die Blinde am Arm und gibt darauf Acht, dass diese nicht stolpert. Beide mögen gerade einmal 20 Sommer gesehen haben und dennoch bemerkt ihr an der Reaktion der Dörfler, dass diese Frauen ihnen ungeheuren Respekt einzuflößen schienen, denn um euch herum sinken die Menschen auf die Knie.

Schließlich richtet die Blinde das Wort an euch. „Willkommen in Nolas Kate, ehrenwerte Fremde. Ich bin eure Gastgeberin und die Herrin dieses segensreichen Fleckens. Erholt euch, esst und trinkt mit uns und lauscht dem Gesang meiner Dienerin Li'ita, während die anderen Frauen eure Wunden versorgen und eure geschundenen Glieder massieren. Bleibt so lange ihr es wünscht.“ Wie auf ein Kommando eilen vier nackte, schüchterne Jungfern herbei, die sich an Liebreiz gegenseitig zu übertreffen scheinen.

Die Helden werden an diesem Tag zu erschöpft sein, um in irgendeiner Weise Verdacht zu schöpfen, auch wenn die gesamte Situation fast schon zu paradiesisch wirkt.

Wenn die Helden Anstalten machen sollten abzureisen, dann verweise darauf, dass vor allem Vea und Kornur die Pause nach den Strapazen bitter nötig haben. Mindestens einer von beiden wird heftigst gegen eine vor-

zeitige Weiterreise protestieren.

Gestalte den Aufenthalt in Nolas Kate so, dass die Helden vernünftig regenerieren können. Nola leistet den Helden zudem an jedem Abend Gesellschaft und wird ihnen am zweiten Abend ihre Geschichte erzählen, allerdings wird sie die Wahrheit ein wenig zurechtbiegen. So habe sie ein „Geist des Flusses“ vor den Flammen gerettet und ihr aufgetragen am Ort ihrer





Rettung ein Dorf zu errichten, in dem man den Geist in Zukunft verehren sollte. Sie macht auch um ihre Zauber-
macht und ihr Alter kein Geheimnis. Die Unsterblichkeit hat sie - nach eigenen Angaben - ihr Augenlicht gekostet. Ein Zustand den sie gerne in Kauf nimmt um ihren „Kindern“, wie sie die Bewohner nennt, auch weiterhin ein behütetes Heim geben zu können. Viele seien vor den Trollen aus den nahen Bergen geflohen. Einige andere, wie beispielsweise Xetus aus Amhas, sind mit ihrem Schiff vor der nahen Küste auf Grund gelaufen und auf Umwegen an diesen Ort gekommen. Am zweiten Abend wird Nola die Helden auch fragen, ob sie ihr einige Gefallen tun könnten. Dies dient zum einen dazu den Ort nicht allzu paradiesisch wirken zu lassen, denn Nola lässt keinen Zweifel daran aufkommen, dass die Gemeinschaft nur durch harte Arbeit zusammenzuhalten ist. Gib deinen Helden für den dritten Tag irgendeine alltägliche Aufgabe wie das Hüten der Schafe oder das Flickern des Fischernetzes, das sie ja schließlich kaputtgemacht haben. Spiel mit allen Vor-

urteilen die bei den Worten Hippie-Kommune und Sekte in deinem Kopf herumspuken und lass die Verehrung Nolas durch ihre Dienerschaft ruhig groteske Züge annehmen. Sie ist der Guru und alle ihre Anhänger sind friedlich, fröhlich, frei und unbeschwert.

Spätestens im Verlauf des dritten Tages sollte es den Helden schon etwas merkwürdig vorkommen, dass kaum ein Bewohner mit ihnen spricht. Abgesehen von Thoril, Li'ita, Xetus und natürlich Nola wechselt niemand mit den Helden auch nur ein einziges Wort.

Weitere Seltsamkeiten:

Li'ita wäscht am frühen Abend einen ganzen Berg Wäsche, unten am Fluss. Ihr trauriger Gesang ist herzerreißend. Ein eventueller Parnhai-Held, ein Sanskitare oder ein amhasischer Sklavenjäger (ebenso ein Held mit einem hohen Sagen & Legenden-Wert) kennt das Lied, das von Parnhai-Sklaven im ganzen Sanskitareland gesungen wird und in dem es um einen jungen versklavten Fischer geht, der sogar bereit ist sich selbst den Fluten des Meeres zu übergeben, könne er nur noch einmal in seinem Leben frei sein. Ein solcher Held könnte sich durchaus fragen, warum ausgerechnet eine innerhalb der Gemeinschaft höhergestellte Frau solch ein Lied singt.

Eine Gruppe von fünf älteren Bewohnern, die etwa vierzig bis fünfzig Sommer auf dem Buckel haben müssen, sitzen mehr oder weniger teilnahmslos um einen Baum herum, der etwas abseits der großen Schafweide im Norden steht. Wenn ein Held beim Hüten der Schafe auf sie aufmerksam wird und sich nähert, machen sich die drei Männer und zwei Frauen umgehend auf den Weg zurück ins Dorf. Auf etwaige Ansprache reagieren sie nicht. Der besagte Held kann beobachten, dass einige der Personen vertränte Augen haben und offenbar zutiefst verstört sind. Hintergrund: Diese Gruppe ist mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit innerhalb der nächsten Tage und Wochen mausetot, da es sich bei ihnen um die ältesten Mitglieder der Gemeinschaft handelt. Je nach Anzahl der Helden, zuzüglich der zwei bis vier Mitreisenden, gibt es für diese fünf kaum noch Hoffnung dem Opferdolch zu entgehen, nachdem die Helden erst einmal gefangen sind. Selbst



in ihrer jetzigen Verzweiflung machen sie aber keinerlei Anstalten die Helden zu warnen.

Wird einer oder mehrere der „Sprechenden“ von Nolas Kate auf diese Auffälligkeiten hingewiesen, verweisen diese die Helden an Nola, die ihnen am heutigen Abend gerne erklären wird, was es damit auf sich hat.

Nach dem dritten Mahl

Nola reagiert auf die Fragen ausweichend und vertröstet die Helden für eine Antwort auf den nächsten Tag. Alles was sie am dritten Abend möchte, ist die Helden bis zum Abschluss der Mahlzeit hinhalten; danach würde es sowieso keine Rolle mehr spielen.

Doch auch danach hat Nola keine Eile ihre Maskerade fallen zu lassen. Nach dem dritten Abend hat sie die Helden endgültig in der Tasche und ist endlich wieder in der Lage einige ihrer bisherigen Untertanen dem Dämon zu opfern.

Der vierte Tag wird daher zunächst nicht viel anders verlaufen, nur dass es an diesem Tag anstelle der morgendlichen Köstlichkeiten aus Honig und Saft nur Brotfladen und Wasser gibt. Die Helden können sich weiterhin frei in Dorf und der Umgebung bewegen, Nola weiß, dass es kein Entkommen gibt. Versuchen die Helden den Zauberbereich um Nolas Kate zu verlassen, so werden ihre Glieder wie bei einem PLUMBUMBARUM mit jedem Schritt schwerer, während sie irgendwann selbst kriechend nicht mehr vorwärtskommen. Der Weg zurück zum Katenhügel ist jedoch problemlos möglich. Doch zunächst dürfte den Helden nicht auffallen, dass sie in einem Radius von 700 Schritt um die Behausung der Zauberin wie in einem Käfig hocken. Auch die Massagen bleiben am Nachmittag aus, ebenso lädt die Zauberin heute nicht zum Nachtmahl ein. Den verwirrten Helden bleibt nur eine karge Mahlzeit, bestehend aus einer viel zu dünnen Suppe. Sprechen sie einen der Sprecher darauf an, so antworten diese unterschiedlich:

Thoril: *„Beim Fluch von Ankroju, das alles tut mir aufrichtig Leid... Aber ihr müsst euch wohl auf nen längeren Aufenthalt gefasst machen. Ich würde ja auch gerne weg, aber die Hexe lässt ja keinen mehr los.“*

Der Irrogolit wird ihnen im Folgenden berichten, dass

alle hier gefangen sind, nachdem sie dreimal dem Nachtmahl beigewohnt haben, und dass es kein Entkommen gäbe, da die Zauberin keinem Flussgeist, sondern einem blutdürstigen Dämon diene.

Li'ita: *„Ich... ich wollte das nicht. Ich darf nicht mit euch sprechen, sonst schneidet man mir ebenfalls die Zunge raus. Lasst mich in Ruhe.“*

Erst auf Drohungen oder besonders talentiertes Nachfragen erzählt Li'ita den Helden dasselbe wie der Irrogolit.

Xetus: *„Da hilft kein Zetern und kein Klagen. Wir alle sind Sklaven ihres Willens. Auch ich. Ich hätte euch gerne gewarnt, aber ich mag meine Zunge.“*

Von Xetus erfahren die Helden, ebenfalls erst unter Androhung von Gewalt, dass der Faulzweg am längsten hier sei und die Sache am besten erklären könne.

Nola ist für den Rest des Tages spurlos verschwunden. Sie kennt ihr kleines Reich besser als jeder andere und den Helden wird es nicht gelingen sie vor der Opferzeremonie am Abend aufzuspüren.

Nolas wahres Gesicht

In der kommenden Nacht ist es für Nola an der Zeit, dem Dämon ein neues Opfer darzubringen.

Tatsächlich trifft die Wahl einen der am Vortag so verzweifelten Alten. Unweit des zentralen Katenhügels befindet sich ein großer Findling inmitten eines kleinen Tannenhains. Der ovale Felsen scheint einst aufrecht gestanden zu haben, bis der Zahn der Zeit ihn in ferner Vergangenheit auf die Seite warf.

Dies ist die Stätte, an der einst Nola und Hatho ihr Leben lassen sollten, und somit der Mittelpunkt von Nolas Reich. Wie paralysiert schlurft das auserkorene Opfer aus dem Dorf in Richtung Opferaltar.

Dies könnte von den Helden bemerkt werden, ist jedoch völlig unerheblich, da sie schnell feststellen, dass sie der auf dem Stein wartenden Blinden nichts entgegenzusetzen haben.

Natürlich können sie sich auch auf die Lauer legen und das Treiben aus dem Verborgenen beobachten.

Mit den Worten „Oh, dunkler Vater, hiermit weihe ich dir diesen Leib und vermache dir seine Seele!“ tötet sie das apathische Opfer mit ihrem Zeremoniendolch.



Versuchen die Helden einzugreifen, so werden sie feststellen, dass jeder Hieb und jede sonstige Berührung durch die Zauberin hindurchfährt, so als wäre sie nichts als ein Geistwesen.

Nichts hält ihren Dolch auf und nichts vermag das sanfte Lächeln auf ihrem Gesicht zu trüben. Sollten die Helden auf die Idee kommen einfach das Opfer vom Stein zu rollen, oder gar davon abzuhalten überhaupt dorthin zu gehen, stellen sie fest, dass auch dieses eine ätherische Form angenommen hat.

Die Helden sind in jeglicher Hinsicht zur Tatenlosigkeit verdammt. Solange Nola ihren Dolch hat, ist sie körperlos. Da können die Helden sie attackieren wie sie wollen. Sollten die Helden aber über magische oder karmale Mittel (Zaubersprüche, Gebete, magische Waffen) verfügen, besteht die Gefahr, dass die Hexe schon hier besiegt wird. Soweit ist dies kein Problem, die Geschichte geht dann einfach beim „Tod einer Hexe“ weiter.

Gäste wider Willen

Nola wird sich nach dem vollzogenen Ritual in aller Seelenruhe an die Helden wenden.

„Ihr seid nun meine Gäste. Für immer. Also macht euch lieber nützlich und haltet mich bei Laune, sofern ihr eure spöttischen Zungen behalten möchtet.“

Lasse deinen Spielern im Folgenden Gelegenheit sich mit ihrem Käfig zu arrangieren und lasse sie ruhig noch einen weiteren Anlauf wagen, der Zauberin beizukommen.

Spätestens bei der dritten Einmischung wird sie die Fassung verlieren und den Helden nun unmittelbare Konsequenzen androhen. „Beim nächsten Mal, kostet es einen von euch seine Zunge!“

Die folgenden Tage der Gefangenschaft eignen sich für freies Rollenspiel und einen stärkeren Fokus auf die Begleiter der Helden. Lass sie mit der Situation experimentieren und die Dorfbewohner kennenlernen.

Sollten deine Spieler es tatsächlich darauf anlegen, dann wird dies für einen der Helden durchaus Konsequenzen haben. Der Held wird eines Morgens einfach

ohne Zunge aufwachen. Kornur fügt sich erstaunlich schnell in das Regime der Hexe ein, ist jedoch in seinem Inneren sehr enttäuscht von der momentanen Situation. An Veä hat Nola einen Narren gefressen und sie ist geneigt, ihr mehr durchgehen zu lassen als allen anderen. Eine Schwäche, welche die Helden ausnutzen können. Gegenüber einem ihr nahestehenden Helden wird Veä offenbaren, dass sie sich mittlerweile schämt, ihrem Vater ungehorsam gewesen zu sein. Sie macht abwechselnd sich und dem alten Kornur schlimme Vorwürfe, was diesen umso resignierter werden lässt. Ob Sadir seine Zunge behält, liegt ganz bei dir, er wird sich aber im Laufe der Zeit unsterblich in eine Dorfschönheit verlieben und im Dorf bleiben wollen.

Spieler keine Tage mehr aus, sondern überrasche deine Spieler damit, dass du nun im Wochentakt voranschreitest: „Eine Woche ist vergangen und die Regenzeit rückt näher, wie euch Li'ita abends mitteilt.“ „In den letzten 10 Tagen ging das Leben seinen fast schon normalen Lauf. Einer der Hirten ist untröstlich, da die Schafe in der letzten Zeit irgendwie seltsam wirken.“

„In der vergangenen Woche sind bei drei Gelegenheiten wilde Tiere, vermutlich Boworwölfe, über die Herde hergefallen und haben vier Schafe gerissen.“

Zahlreiche alltägliche Banalitäten sollten verdeutlichen, dass die Helden sich mit der Situation arrangieren müssen, um zu überleben: Boworwölfe könnten angreifen, das Fischernetz reißen, die Feldfrüchte verhegeln und ähnliches.

Die Bewohner sollten nach einer Weile Vertrauen zu den Helden fassen und sie neben Xetus und Thoril als fähige Anführer betrachten. Streue zwei oder drei solcher Ereignisse ein und teile den Spielern möglichst beiläufig mit, dass in letzter Zeit immer wieder die junge Sanskitarin Kilal um Kornur oder einen der Helden herumschwirrt, fast so als hätte sie etwas auf dem Herzen. Darauf angesprochen wird sie jedoch schweigend weggehen.

Erst wenn man die Anerkennung der Unterdrückten gewonnen hat, wird sie all ihren Mut zusammennehmen und sich offenbaren.



DER HEXE AUF DER SPUR

Die Helden können im Laufe der Zeit ein paar interessante Beobachtungen machen, wenn sie denn aufmerksam genug sind.

Die folgenden Informationen können sowohl vor Kilals Offenbarung, als auch danach erlangt werden, entweder durch Beobachtungen oder als Informationen von Zungenträgern.

☩ Der Zeremoniendolch spielt eine besondere Rolle (wahr).

☩ Wenn sie ihn nicht bei sich trägt, ist sie verwundbar (wahr).

☩ Ihre Beherrschungsmagie kann sie nur mit Hilfe des Dolches ausüben. (wahr)

☩ Wenn man in den Besitz des Dolches kommt, besitzt man Macht über den Dämon und kann die Hexe vernichten. (leider falsch).

☩ Die Hexe hat Angst vor Wasser. (falsch)

☩ Man sieht sie niemals in der Nähe des Flusses, oder sich waschen (falsch; Kilal konnte sie schon häufig in einer der Quellen der Kaverne beim Baden beobachten).

☩ Der Altar des Windes ist der Schlüssel ihrer Macht (teilweise wahr).

☩ Sollte es gelingen den Opferstein wieder aufzurichten, schwindet diese. (leider falsch)

☩ Die Hexe kann das Gebiet, in dem die Dörfler gefangen sind, selbst nicht verlassen. (Falsch. Sie könnte tatsächlich ungehindert passieren, würde aber so ihren Pakt brechen.)



KILALS OFFENBARUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„[An einen der Spieler gerichtet] Wieder einmal neigt sich ein Tag dem Ende zu, als sich der alte Kornur zu dir gesellt.

„Diese ganze Reise habe ich mir ein wenig anders vorgestellt.“ seufzt er und lässt sich neben dir nieder. „So kurz vor dem Ziel, gefangen von einer Hexe.“

Noch während er geknickt die sommerlichen Auen des Flusses betrachtet, bemerkt ihr wie sich hinter euch eine der sanskitarischen Frauen nähert.

Du erinnerst dich, dass sie zu Thorils Truppe gehört und Kilal heißt. Die magere Gestalt hat die Aufgabe, den Fischern in ihrer Höhle die Verpflegung zu bringen. Der alltägliche Aufenthalt in den kühlen Höhlen hat ihre Haut jeglicher Bräune beraubt und ihr eine fahle Blässe verliehen. Mit einer unauffälligen Handbewegung winkt sie euch zaghaft zu und fordert euch auf ihr zu folgen.

Schulterzuckend blickt dich der Alte an und rafft sich auf. „Ich bin ja eigentlich zu alt für dich, Schätzchen, aber wenn du meinst...“ woraufhin Kilal entnervt die Augen verdreht und abwinkt. Was hat sie denn nur vor? Sie hält sich den Zeigefinger an die Lippen und schaut euch durchdringend an, bevor sie vorsichtig beginnt den Abhang zu euren Füßen hinabzuklettern.

„Ihr müsst uns helfen. Bitte!“

Die Erklärung dafür, dass Kilal sprechen kann, ist einfach: Die Dorfbewohner sind von der Hexe zu sehr eingeschüchtert, um sich über das Verbot, mit den Neuankömmlingen zu reden, hinwegzusetzen. Kilal hat in den letzten Tagen und Wochen sehr mit sich gerun-

gen, ob sie es wagen sollte, ihre Zunge aufs Spiel zu setzen.

Haben die Helden bisher noch nicht versucht, mehr über die Hexe und deren Schwachstelle zu erfahren, ist spätestens jetzt die beste Zeit, damit zu beginnen.

Kilal wird sie hierbei mit ihrer Beobachtung einen großen Schritt weiterbringen.

Kilal erzählt, dass sie einst Schülerin einer Seherin in Yal-Kalabeth war, bis sie eines Tages von Sklavenjägern verschleppt und an Trolle verkauft wurde. Sie konnte fliehen, landete aber kurze Zeit später an diesem verfluchten Ort. Kilal besitzt die Gabe der Dunkelsicht, so dass sie für Thorils Zwecke nützlich war und dem freundlichen Faulzwerger als Handlangerin zugeteilt wurde.

Sie berichtet von einem Vorfall, der bereits einige Monde zurückliegt und ihren Geliebten, den Jüngling Jeko, das Leben kostete.

Dieser griff im dunklen Stollen der Fischhöhle versehentlich nach Nolas Dolch, was in der Dunkelheit jedoch niemand außer Kilal beobachten konnte.

Die empörte Hexe, die äußerst empfindlich auf die Berührung des Dolches reagierte, ja sogar kurz zu Boden ging, hat demnach tatsächlich Schwachstellen und Jeko, der unfreiwillig eine solche entdeckt hatte, fand umgehend den Tod auf dem Altar.

Tod der Hexe!

Das Ziel der Helden ist denkbar einfach: Sie müssen die Hexe zunächst von ihrem Dolch trennen, nur dann können sie sie töten. Wie sie versuchen den Dolch zu erobern, liegt ganz bei ihnen. Ein Überfall scheint eine vielversprechende Möglichkeit zu sein. Dazu müssen sich die Helden an die Hexe heranschleichen. Einer muss den Dolch greifen (GE +3, alternativ ein Waffenloser Angriff +4), während die Anderen die Hexe festhalten oder anderweitig ablenken und behindern.

Natürlich können die Helden auch in die Hütte der Hexe einbrechen und dort den Dolch stehlen. Die Hexe braucht auch als Körperlose immer noch 5 Stunden je



Tag, um ihre Kräfte zu sammeln, sprich zu schlafen. Während dieser Zeit kann ein geschickter Dieb den Dolch klauen (Schleichen +6, Taschendiebstahl +4)

Sicher kommen die Helden noch auf weitere kreative Ideen, um an den Dolch zu gelangen. Danach jedenfalls steht den Helden für die Hexe die ganze Bandbreite an möglichen „Hinrichtungsarten“ zur Verfügung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Mit einem schrillen Schrei fährt die Despotin zu ihrem dunklen Meister.

Ungläubig kommen die Bewohner aus ihren Verstecken und betrachten euer Werk.

„Grüß die Höllen!“ urteilt Veä knapp und blickt sich entspannt um. „Wir sind frei.“ ruft sie den immer noch fassungslosen Menschen zu. „Holt den Wein aus dem Keller und steckt Fleisch auf die Spieße!“

Erst jetzt scheinen die einstigen Sklaven langsam aufzuwachen und erste Freudenschreie hallen in die Nacht hinaus.“

Das nun folgende Fest haben sich alle Beteiligten redlich verdient.

Die Bewohner des Ortes sind sich schon bald einig. Zwar wollen viele der ehemaligen Sklaven der Hexe zusammenbleiben - gemeinsam erlebtes Leid schweißt

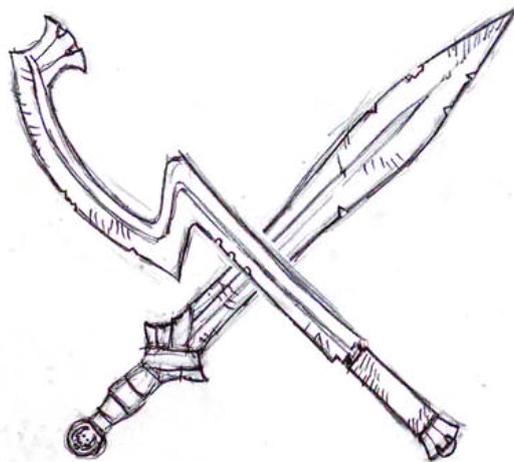
bekanntlich zusammen - doch andere, wie etwa Xetus, zieht es in ihre alte Heimat.

Auch Sadir wird (ob mit oder ohne Zunge) die Expedition an diesem Punkt verlassen und sich in der Siedlung niederlassen, die man nun gemeinsam errichten möchte.

Bevor Kornur, Veä und die Helden weiterreisen, kannst du dir überlegen, ob nicht einen oder mehrere der Siedler das Fernweh packt. Sowohl Kilal als auch Xetus und Li'ita haben genügend Gründe, um sich entweder den Helden anzuschließen oder auf eigene Faust nach Osten zu reisen, um in Amhas oder den Sanskitarenlanden ihr altes Leben wieder aufzunehmen. Thoril hingegen wird bleiben und binnen kürzester Zeit zum Dorfältesten ernannt werden. Im letzten Kapitel gibt es ein Wiedersehen mit der Siedlung.

Als kleine Anerkennung ihrer großen Verdienste gebührt es den Helden, einen passenden Namen für das Dorf auszuwählen. Hier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt, auch wenn allzu absurde oder schlichtweg lächerliche Namen von den stolzen Bewohnern nicht akzeptiert werden. In der Testrunde waren zunächst Anlehnungen an die Heimatstädte der Helden im Gespräch. „Klein-Ribukan“, „Terulvan“ oder auch Personennamen wie „Thorils Kate“ und geographische Merkmale wie „Katenhain“ wären durchaus denkbar.

Im Folgenden bleiben wir für den Rest des Abenteuers bei der neutralen Bezeichnung „Die Siedlung“.





KAPITEL 4 LAND DER TROLLE

Kurzer Handlungsüberblick

Je nachdem wie lange die Helden in Nolas Kate aufgehalten wurden, wird sie spätestens im Frühsommer erneut die Reiselust packen.

Da es im Dorf keinerlei Reittiere gibt und man die Kamele an die Gefahren der Geistersteppe verloren hat, geht es zu Fuß in die Schwefelklippen. Hier machen die Abenteurer zunächst die Bekanntschaft mit einer gefährlichen Schönheit, Jara, die ihren Trollherren schützt, ehe man in die Heimat Kornurs vorstößt, in welcher sich die Helden dem Geheimnis des Stahls bereits ganz nah wähen dürfen. Doch das einzig eiserne in dieser lebensfeindlichen Landschaft ist die Knute, unter der die Trolle hunderte Menschen zur Arbeit in ihren Minen zwingen, und natürlich der legendäre Trollstahl, den Kornur den Helden versprochen hat.

Erst jetzt offenbart der alte Krieger den primären Grund seiner letzten Reise: Einst ist er selbst seinen Trollherren davongelaufen und versprach seinen Angehörigen sie eines Tages zu befreien. Nun, am Ende seines Lebens und geplagt von der Gewissheit, dass seine Liebsten längst tot sein müssen, möchte er es den Trollen heimzahlen.

Der Stahl und die Trollwaffen, die die Helden in der Miene erbeuten, sollen ganz ihnen gehören, erklärt ihnen Kornur. Er selbst will nur Rache an den Trollen.



AUFBRUCH INS GEBIRGE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Gut gerüstet und voller Elan macht ihr euch auf die letzte Etappe eurer Reise.

Seit Tagen habt ihr skeptisch zu den schroffen Zinnen der Schwefelklippen aufgeblickt, unschlüssig, ob ausgerechnet in dieser unwirtlichen Umgebung überhaupt jemand überleben kann.

Doch selbst Vea ist wieder voller Tatendrang und hat ihren auf dem Krawell verlorenen Bronzesäbel gegen einen Speer eingetauscht, den sie aus Xetus' Arsenal ergattert konnte.

Mit einem Lied auf den Lippen trottet sie eurer kleinen Gruppe voran, die sich im Gänsemarsch entlang des schmalen Pfades an einem Bachlauf hinaufbewegt.

„Wenn der erste Kamm überwunden ist, ist das Schlimmste bereits überstanden. Für die Schwefelklippen braucht man keine Seile und Haken, die Berge sind zwar hoch, aber von unzähligen Tälern durchzogen. Wenn wir erst einmal oben sind bindet euch ein Tuch vor den Mund, die Dämpfe der Feuertürme können einem ganz schön zusetzen“, spricht Kornur.

Die Helden benötigen einen ganzen Tag für den Aufstieg zum Kamm. Unmittelbare Gefahren sind vor allem der Bodenbeschaffenheit geschuldet. Das gesamte Gebirge scheint aus Geröll und porösem, bröckeligem Vulkangestein zu bestehen.

Gegen Abend schlagen die Helden ihr Lager in einer Aschensenke auf.

Doch bereits in der ersten Nacht bekommen die arglosen Abenteurer Besuch von einem alten Bekannten. Der Obsidianwächter, den sie wahrscheinlich bereits fast vergessen hatten und der durch die Magie von Nolas Kate ferngehalten wurde, fällt im Morgengrauen erneut über die Gruppe her, sofern er nicht bereits vernichtet wurde.

Der Wächter erstarrt spätestens mit dem ersten Sonnenstrahl, so dass er bei dieser Begegnung wohl nicht viel Schaden anrichten wird.

Die Helden könnten überlegen ihn einfach wieder über den Kamm zu schieben, was ihnen jedoch nur mittels Hebeln oder anderer, ausgefallener Ideen gelingen sollte. Sollte das Vorhaben gelingen, haben sie mindestens eine Nacht Ruhe vor dem Koloss.

Sie könnten auch einfach den ganzen Tag lang mit schwerem Gerät auf ihn einprügeln, so es ihnen zur Verfügung steht, bis er zerstört ist.

Für den Fall, dass niemand in der Gruppe das Juwel entwendet hat taucht der Wächter natürlich nicht auf. In diesem Fall verläuft die Nacht ruhig und ereignislos. Der nächste Morgen beginnt mit einer Ernüchterung. Hinter dem nächsten Kamm blicken die Helden auf eine höllenähnliche Landschaft, die sich, durchzogen von tiefen Schluchten und qualmenden Senken, schier endlos bis zum fernen Horizont hinzieht. Abertausende vulkanische Schlote recken sich wie dürre Finger in die rauchgeschwängerte Luft, fernes Donnerrollen kündigt von den gewaltigen Urkräften, die hier am Werk sind.

Zur weiteren Ausgestaltung dieses Abschnitts der Reise sei auch die Lektüre des dritten Bandes der Drachenchronik, Drachenschwur, ab Seite 26 empfohlen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Abertausende Schlote recken sich wie dürre Finger in die rauchgeschwängerte Luft, fernes Donnerrollen kündigt von den gewaltigen Urkräften, die hier am Werke sind.

Vor euch liegt eine Weltengegend, die aus ebenso finsternen wie tragischen Sagen entsprungen zu sein scheint. Bis zum rußigen Horizont nichts als tiefe, schroffe Schluchten, qualmende Schwefelsenken und Feuer. Wie ist es überhaupt einem Lebewesen möglich, hier



zu überleben? Eure Zuversicht vom Vortag scheint wie weggeblasen. Auch von Veas Euphorie ist nichts mehr zu spüren. Dicht hält sie sich bei dir, [vertrauter Held]. Lediglich Kornur stapft unbeirrt voran und übernimmt nun die Führung. Immer wieder hält er inne, um an einer völlig unscheinbaren Stelle einen tief wurzelnden Stielpilz aus dem Geröll zu ziehen, den er stolz in der Hand wiegt. „Eines der Leibgerichte der Menschen in den Trollklippen. Wenn man sie gleichzeitig mit Wasser verspeist, töten sie einen innerhalb eines Tages. Isst man sie aber trocken, so schmecken sie vorzüglich und machen rasch satt. Wenn wir als Kinder Hunger hatten, haben wir danach zwei Tage lang nichts getrunken, weil wir Angst hatten der Pilz würde uns sonst umbringen.“

Mittlerweile hat Kornur die Führung übernommen, während sich Vea immer in direkter Nähe zu einem der Helden aufhält. Von ihrer anfänglichen Euphorie ist nichts mehr zu spüren. Abgesehen von eventuellen Begegnungen mit dem Obsidianwächter verlaufen die nächsten zwei Tage völlig ereignislos und erst am dritten Abend bekommt die Gruppe erneut Gesellschaft.



SCHWEFELKLIPPEN

Steil und schroff ragen die gewaltigen Vulkane empor, welche die Schwefelklippen dominieren. Zwischen ihren feuerspeienden Gipfeln erheben sich unzählige kleinere Berge, in deren höheren Lagen Orks und Menschen wegen der schwefelhaltigen Dämpfe, die von den Feuerbergen herab wehen, kaum atmen können. Die schwarzen und roten Berge speien tagein tagaus Asche und Feuer hoch in die Luft. Gelegentlich fliegen große und kleine Drachen zwischen ihren flammenden Gipfeln durch die mit Schwefeldunst für die Schrate zu Tode oder befreien sich von ihren trollischen Unterdrückern und gründen eigene Lager, die sich etablieren oder bereits kurze Zeit später wieder in Chaos und Rebellion untergehen. Sie sterben eines grausamen Todes oder werden erneut von Trollen in die Sklaverei verschleppt. Lager bekämpfen sich untereinander, den Trollen treu ergebene Karawanen bringen den wertvollen Stahl von einem Ort zum anderen, Drachen lassen ihre Marionetten über die Jahrhunderte hinweg undurchschaubare Ziele verfolgen und zahllose Monster treiben ihr Unwesen. Und in all diesem Chaos liegt das stetig wachsende Lager des Propheten der Zwölf Götter, Myrokar, der umherwandert auf der Suche nach neuen (und alten) Heiligtümern seiner göttlichen Herren.



Folgende Begegnungen und Vorfälle können sich in den Schwefelklippen ereignen (W20):

- 1-7:** Ein ruhiger Tag ohne besondere Ereignisse.
- 8-10:** Jagdwild. Die Helden treffen auf jagbares Wild (W6):
- 1-2:** Grablöffler,
 - 3-4:** Wallbergwidder,
 - 5-6:** Riesenigel.
- 11-14:** Schwefelschwaden. Die Luft stinkt unerträglich, das Atmen wird schwer, die Lungen brennen wie Feuer. Selbstbeherrschungsprobe +5 sonst erbricht sich der Held (KO-4) zusätzlich. 1W+8 SP. Der BF aller nicht metallischen oder steinernen Gegenstände steigt um 1.
- 15-16:** Trolle. Die Helden stoßen auf einen Jagdtrupp von 1W+3 Trollen, die auf der Suche nach Wild oder Sklaven das Gebirge durchkämmen.
- 17:** Späher des Prophetenlagers: Die Helden treffen auf einen Priester und zwei Jünger der Klingen. Wenn die Heldengruppe überwiegend aus Menschen besteht, kann sie hier Hilfe in Form von Nahrung und Heilung erhalten, muss aber eine mehrere Stunden dauernde Predigt über die Zwölfgötter über sich ergehen lassen. Besteht die Gruppe jedoch nicht überwiegend aus Menschen, werden die Späher den Helden aus dem Weg gehen.
- 18-20:** Drachen am Horizont. Am Himmel können die Helden einen Drachen erkennen. Bei ihm handelt es sich um (W6):
- 1:** einen Glutdrachen,
 - 2-3:** einen Kaiserdrachen,
 - 4-6:** einen Perlendrachen.
- Dieser ist (W6):
- 1-4:** hungrig und sieht die Helden als Beute an
 - 5:** satt und neugierig (Er wird die Helden einige Zeit verfolgen, mal Scheinangriffe fliegen, mal auf einem nahen Gipfel landen und den Helden nach starren, mal einfach nur über sie herfliegen. Abgesehen davon, dass dabei Reittiere scheu werden (Reiten +9, sonst gehen die Tiere durch), bekommt der Drache bei 18-20 auf einem W20 doch noch Appetit auf die Helden.)
 - 6:** der Drache hat gerade eine Trollmine überfallen und trägt erbeutete Waffen, Rüstungen und Schmuck zu seinem Hort (Wenn du deinen Helden etwas Gutes tun willst, kann der Drache dabei eine Waffe oder etwas Gold verlieren).



EINE UNGEWÖHNLICHE SYMBIOSE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Einmal mehr habt ihr euch stundenlang auf verschlungenen Pfaden zwischen einigen der unzähligen turmhohen Schlote hindurchzwängen müssen, als sich die Landschaft vor euch zu einem kleinen Tal weitete.

Kornur schnauft und lässt sich auf dem sanft abfallenden Rand der Senke zu Boden sinken, während er nach seinem Wasserschlauch greift.

„Ich sag es ungern, meine Freunde, aber irgendwo müssen wir falsch abgebogen sein.“

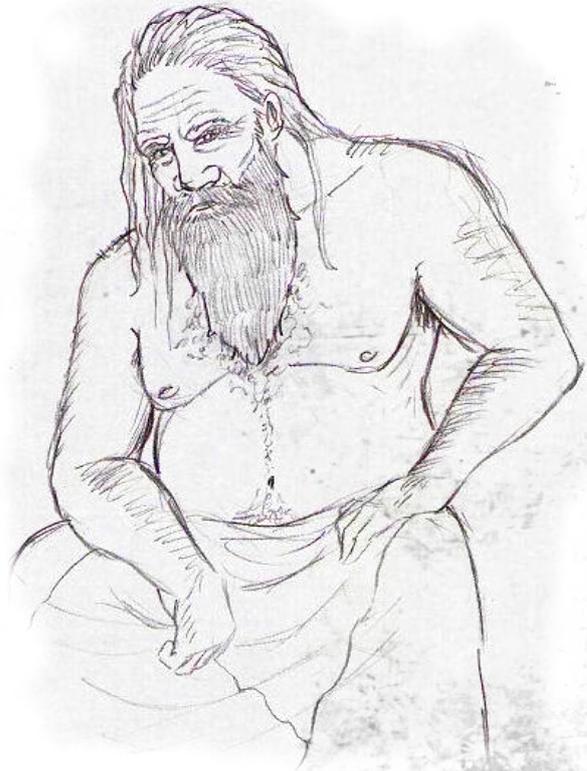
Vea verdreht entnervt die Augen und lässt sich neben ihm nieder. „Ich gehe heute keinen Schritt mehr weiter, wir sollten hier rasten.“

Noch während sie das letzte Wort ausgesprochen hat wird eure Aufmerksamkeit von einem Geräusch geweckt.

Eben noch wart ihr euch sicher, nur das schon beinahe vertraut gewordene Glucksen und Zischen zu vernehmen, doch in die Geräuschkulisse haben sich nun auch noch metallische Glockenschläge gemischt, die von den Wänden der nahen Klamm widerhallen.

Noch ehe ihr über das weitere Vorgehen beraten könnt, tritt ein junges Mädchen mit struppigen Haaren und verrußtem Gesicht aus der Klamm und blickt euch aus großen Augen an, nur um sogleich schreiend davon zu rennen. Augenblicke später tauchen nach und nach mindestens zwei Dutzend heruntergekommene menschliche Gestalten im Eingang zur Klamm auf, von denen die meisten Speere und Knüppel mit sich führen. Sie stimmen ein fürchterliches Geschrei an.

Nach einigen weiteren Augenblicken wird es plötzlich still und eine Gasse bildet sich, aus



der eine schwer gerüstete Kriegerin hervortritt und in gebührendem Abstand zu euch stehenbleibt.

„Dies ist die Heimstatt Fennefs, unseres Trollherrn und Meisters. Was wollt ihr hier?““

Die Helden sind in die Klamm des alten Trolls Fennef vorgedrungen, das Lumpenpack, das die Helden am Weiterkommen hindert sind offenbar seine Sklaven.

Dummerweise führt der weitere Weg direkt durch das versperrte Gebiet.

An Umdrehen ist kaum zu denken, da man fast einen Tag verlieren würde.

Außerdem ist Kornur sich plötzlich nicht mehr ganz sicher, ob er nicht doch schon einmal hier war.

Die Kriegerin nennt sich Jara und ist die rechte Hand des altersschwachen Trolls. Nachdem sie sich davon



überzeugt hat, dass die Helden in friedlicher Absicht kommen, wird sie die Gruppe in das Lager einladen. Fennef ist praktisch blind, taub und schläft den halben Tag. Der Troll und Jara haben vor einigen Jahren eine Abmachung zu beiderseitigem Nutzen getroffen, nachdem die Kriegerin mit einigen Mutigen aus dem Lager eines anderen Trolls ausgebrochen war. Nun versorgen sie und die anderen „Sklaven“ den Trollgreis mit Nahrung und spielen vor Besuchern die Sklavenrolle, was sie vor dem Zugriff durch andere Trolle bewahrt und der Gemeinschaft ein entspanntes Leben ermöglicht. Du kannst dir überlegen, inwiefern du diese Episode ausbaust. Es würde sich anbieten den Zustand des Trolls zunächst vor den Helden geheim zu halten. Während aus der Trollhöhle lautes Schnarchen dringt ist Jara bemüht das Geheimnis zu wahren. Das kann durchaus in Richtung Slapstick gehen, etwa wenn die gut genährten „Sklaven“ ihrer Rolle überdrüssig sind, keine Lust auf die (gespielte) Minenarbeit haben und

darauf drängen die Helden einzuweihen, während Jara weiterhin strikt dagegen ist.

Schließlich sollte jedoch das Element der Gastfreundschaft im Vordergrund stehen und die Helden an einem Feuer in Fennefs Heimstatt eine ruhige Nacht verbringen können.

Ein Held kann im Verlauf des Abends bemerken, wie Kornur im Gespräch mit den Menschen des Lagers immer wieder die Tränen in die Augen steigen und er für einen Moment den Blick abwenden muss, etwa wenn die entlaufenen Sklaven von ihrem Leben unter der „Knote der Trollherren“ berichten.

Darauf angesprochen wird er leicht erzürnt reagieren und jeglichen Kommentar verweigern.

Kurz vor der Nachtruhe wird er einem oder mehreren Helden noch mitteilen, dass er nach den Gesprächen mit den Leuten sicher ist, auf dem richtigen Weg zu sein.

Man würde spätestens übermorgen sein Volk erreichen.



EIN GLUTDRACHE



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Am Mittag des Folgetages rauschen mächtige Schwingen über den trüben Himmel.

Ein rötlich schimmerndes Wesen von majestätischer Eleganz schwebt zwischen den Rauchfahnen der Schlote im auffrischenden Wind.

„Ein Glutdrache.“ murmelt Kornur und drückt sich enger an eine der Wände der Klamm.

Panik glimmt auf in Veas Blick. „Ist der gefährlich?“ flüstert sie aufgeregt.

„Nein, nein...“ flüstert Kornur zurück. „Aber

wenn wir zu laut sind, dann nimmt er Reißaus. Ist er nicht wunderschön?“

Ihr betrachtet eine Weile die nur wenige Schritt lange Kreatur, der immer wieder kleinere Flammenzungen aus Mund und Nüstern schießen.

„Mein Volk kennt viele Legenden über die Glutdrachen. Einige besagen, wenn der letzte von ihnen stirbt, dann geht die Welt zu Grunde.“

Kornur zögert kurz. „Es gibt leider nur noch sehr wenige.“

Nachdenklich tritt ihr weiter.



DAS SKLAVENLAGER

(Idee und Text von Roland Hofmeister)

Die Helden nähern sich ihrem Ziel, auch wenn das Ende noch auf sich warten lässt. Gegen Abend stößt die Gruppe auf ein gewaltiges Loch im Boden. Rund zweihundert Schritt im Durchmesser scheint es geradewegs in das Innere Deres zu führen, denn vom Rand ist nicht abzusehen, wie weit es in die Tiefe geht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Vea blickt auf die andere Seite des Abgrunds. „Hier kommen wir nicht weiter, es sei denn wir möchten da runter steigen.“

Sie deutet auf eine grobe, in den Felsen gehauene Treppe, die an der gegenüberliegenden Felswand in das Loch hineinführt. Rund zwanzig Schritt unter dem Kraterrand steht eine massive, rund vier Schritt große Gestalt auf den Stufen der Treppe, die sich müde auf eine mannshohe Axt stützt, welche sich unter ihrem Gewicht beträchtlich biegt.

„Eine Trollmine...“ flüstert Kornur und riskiert einen weiteren Blick, bevor er langsam zurück kriecht und durch seinen Bart streicht. „Randvoll mit Trollen und Sklaven.“

„Tja, wir müssen wohl umkehren. Hier ist wohl endgültig Schluss.“ meint Vea.

Kornur schüttelt den Kopf. „Kommt nicht in Frage, wir klettern da runter.“

Vea blickt abwechselnd euch und den Alten an.“

Hier ist es nun. Das Lager, dem der Alte in seiner Jugend entlie; der Grund seines Aufbruchs und das Ziel der gemeinsamen Reise.

Die Trollmine

Betritt man die Mine, findet man sich zunächst im Hauptraum wieder (1). Hier verarbeiten die Trolle das Erz, das ihnen die Sklaven aus der Mine liefern. Ein

Stein verschleißt nachts, wenn das Erz verhüttet wird, den Abstieg zu den Sklavenunterkünften. Im Lagerraum liegen der Stahl, aber auch Stahlwaffen im Trollformat, die selbst für Brokthar zu groß und klobig sind, um damit vernünftig kämpfen zu können. In den Höhlen ringsherum haben es sich die Trolle bequem gemacht und diese mit allerlei Tand vollgestopft. Von einem natürlichen Balkon aus kann der wachhabende Troll direkt ins Sklavenlager sehen (6). In der Mitte des Lagers, das aus mit Rattenpelzen bezogenen Verschlängen besteht, liegen der Brunnen und die Pilzzucht (5), die zusammen mit den Ratten die Hauptnahrungsquelle der Sklaven darstellen. Über eine Treppe (7) steigen die Sklaven in die engen, dunklen Stollen, in denen das begehrte Erz geschürft wird.

Die Helden können auf drei verschiedene Weisen vorgehen:



Der direkte Weg

Kornurs Plan ist ein Frontalangriff auf die unvorbereiteten Trolle. Vor allem der Tod Veldarbrotschs und Zerdoguschs liegen ihm am Herzen. Der Plan ist nicht ganz ungefährlich, aber schaffbar, da bis auf die Wache am Eingang sowie Veldarbrotsch und Zerdogusch, kein Troll Rüstung trägt. Wenn die Helden diesen Weg wählen, lasse Kornur gegen Zerdogusch kämpfen und heldenhaft sterben. Die Helden sollten durch die anderen Trolle möglichst daran gehindert werden, Kornur rechtzeitig zur Hilfe zu eilen. Sollten sie es dennoch schaffen dem Recken per Magie oder göttlichem Wunder beizustehen, müssen sie mit dem Schwerverletzten fliehen. Der Unterschied zum hier beschriebenen Finale ist, dass der Kriegsherr am Schluss auch seinen alten Kameraden verzeihen wird.



Der heimliche Weg

Die Helden können auch versuchen, sich ins



HERAUSRAGENDE MINENBEWOHNER

In der Mine hausen etwa 20 Trolle, wobei 3 von ihnen ständig auf Jagd nach Wild sind. 5 weitere Trolle jagen zurzeit einen Perlendrachen, der vor etwa einer Woche in der Nähe der Mine gesichtet wurde. Die hier vorgestellten Trolle sind die außergewöhnlichsten ihrer Art. Die Restlichen sind eher durchschnittlich zu nennen.

Veldarbrotsch (3,80 Schritt, dunkelbrauner Pelz, langer Bart, auf dem rechtem Auge blind) ist der Herr der Mine. Für ihn sind die Sklaven nicht mehr als Mittel zum Zweck und Statussymbol. Wenn jemand dieses Statussymbol beschädigen oder „rauben“ möchte, wird er erschlagen.

Herausragende Eigenschaften und Talente:

Sucht (Süßigkeiten) 8, Trollwut 14, Neugier 5

Zerdogusch (3,90 Schritt, brauner Pelz, buschiger Bart), der Sohn von Veldarbrotsch, ist ein Sadist, der Freude daran hat, Sklaven durch die Mine zu jagen und zu töten. Damit sein Vater nichts merkt, ist der junge Troll (gerade einmal 100 Jahre alt) oft auf Sklavenjagd in den Schwefelklippen, der Heimat des Slachkarenstammes der Uchajas.

Herausragende Eigenschaften und Talente:

Sucht (Süßigkeiten) 6, Trollwut 16, Neugier 4

Galdunoblom (3,70 Schritt, hellbrauner Pelz, kurzer, leuchtendroter Bart) ist der zweite Sohn von Veldarbrotsch und ein echter Hitzkopf, aber mit einer riesigen Schwachstelle: Er ist verrückt nach Menschenfrauen!

Herausragende Eigenschaften und Talente:

Sucht (Süßigkeiten) 9, Trollwut 14, Neugier 7, Brünstigkeit 7

Tamaru, die Sprecherin der Sklaven. Die alte Frau (50 Jahre, weißes Haar, 1,80 Schritt) ist darauf bedacht, die Angriffe von Zerdogusch auf ein Minimum zu reduzieren und Veldarbrotsch nicht zu provozieren. Schöne Sklavinnen spielt sie gezielt Galdunoblom zu, um seinen Schutz zu erkaufen.

Herausragende Eigenschaften und Talente:

Verpflichtungen (gegenüber den Mitsklaven) Überzeugen 16, CH 15





Sklavenlager zu schleichen (Klettern +3 und Sich Verstecken +5, um unbemerkt zum Hintereingang (unter dem Balkon (4) zu gelangen) und dort einen Aufstand auszulösen. Grundsätzlich sind die meisten Sklaven bereit, den Helden zu folgen, zu sehr haben sie unter Zerdogusch gelitten. Nur Tamaru wird sich vehement gegen alle Pläne aussprechen und die Helden auch an die Trolle verraten, sobald sie unbeobachtet verschwinden kann. Der Gegenangriff der Trolle erfolgt dann von zwei Seiten:

Zum einen dringen sie über den Hintereingang unter dem Balkon ein, zum anderen nutzen sie den normalen Abstieg von (1) aus. Auch hier wird sich Kornur Zerdogusch in den Weg stellen und getötet werden.



Der trickreiche Weg

Die Helden können Galdunoblom bestechen. Dieser will mindestens fünf weibliche Sklavinnen behalten (und eine Nacht mit einer weiblichen Heldin verbringen, so diese in der Gruppe ist). Wählen die Helden diesen Weg, öffnen ihnen die Beiden mitten in der Nacht den Zugang zur Sklavengrotte und führen die Helden auch zum Stahllager, aus dem sich jeder Held einen Stahlbarren nehmen darf. Der Kontakt zu den beiden kann bei einem Jagdausflug Galdunobloms zustande kommen. Kornur kennt den Troll noch von Früher und weiß um seine Schwächen.



EXODUS

Haben die Helden sich mit Vea aus dem Staub gemacht?

Haben sie Kornur begleitet, sind jedoch bei der Befreiung gescheitert? Der Weg aus den Schwefelklippen ist aufgrund der freigestellten Vorgehensweise nicht wirklich vorhersehbar.

Nachdem sie - möglichst gerupft - aus der Mine geklettert sind, sollten die Helden mit den folgenden Bedingungen konfrontiert sein:



Kornur ist tot (wenn nicht, dann wird er zumindest schwer verletzt sein und braucht Hilfe beim Gehen).



Die Helden und Vea sind zwar angeschlagen, aber noch unter den Lebenden.



Die Sklaven sind befreit und folgen den Helden.



Die Trolle sind besiegt, ein Troll konnte jedoch fliehen und nimmt mit massiver Verstärkung vom (größeren) Nachbarstamm (mindestens 30 Trolle, die Hälfte schwer gepanzert) die Verfolgung auf. Hier ist ein Kampf praktisch aussichtslos.



Die rund 80 Sklaven sind frei und wollen aus den Schwefelklippen geführt werden.

Hier ein paar Ideen für die Rückreise:



Die Helden müssen eine große Anzahl von unerfahrenen und mitunter kranken Menschen auf eine mehrtägige Reise durch eine lebensfeindliche Region vorbereiten.



Zurück bei Fennefs Heimstatt schließen sich Jara und ihre Leute dem Zug an, als die Kunde von den anrückenden Trolle die Runde

macht. Ob und wie der greise Fennef mitgeschleppt wird, ist Sache der Helden. Im Gegensatz zu den Minensklaven sind Jara und ihre 15 Mann starke Bande passable Kämpfer. Jara selbst ist eine erfahrene Anführerin, die gemeinsam mit der geradezu aufblühenden Vea im Zentrum des Zuges reist, während die Helden mit einigen weiteren Kämpfern Vor- und Nachhut abdecken sollten.

Die Spieler sind am Anfang und am Ende des Zuges zeitgleich (!) mit Problemen konfrontiert. In den engen Schluchten können höchstens zwei Personen nebeneinander herlaufen, oftmals geht es im Gänsemarsch durch eine der unwirtlichsten Gegenden Deres. Während die Nachhut den sich stetig nähernden Trolle möglichst viele Hindernisse in den Weg legen muss, ist die Vorhut, nun ohne den ortskundigen Kornur, damit beschäftigt einen Weg aus den Klippen zu finden, frühzeitig gefährliche Situationen zu entdecken und in keine Sackgasse zu laufen.



Als wäre all dies nicht genug, laufen sie nachts dem Obsidianwächter entgegen, so er denn noch nicht endgültig aufgehalten werden konnte.



Späher berichten zudem, dass sich weitere Trolle den Verfolgern angeschlossen haben.



Lawinen, Aschesenken und undurchschaubarer Nebel erschweren das Vorankommen. Menschen werden krank und bleiben zurück, andere werden von Lawinen erschlagen oder stürzen in Abgründe. Der Rückweg ist eine gewaltige Herausforderung für die Helden.



DIE SCHLACHT UM DIE SIEDLUNG

Schließlich, als die Erschöpfung die Helden und ihre Schützlinge zu übermannen droht, taucht frisches Grün vor ihnen auf. Ein Anblick, der den meisten Flüchtlingen völlig fremd sein sollte und entsprechend ausgiebig bestaunt wird.

Weiter ostwärts erscheint der bereits vertraute Anblick des träge dahinfließenden Krawell.

Entweder hat es das Schicksal gutgemeint, oder die geographischen Kenntnisse der Helden in der Vorhut können sich wirklich sehen lassen: Nur noch ein Katzensprung trennt den Zug von der Siedlung, aus der sie aufgebrochen sind und die bei ihrer ersten Ankunft noch Nolas Kate hieß. Nun liegen noch knapp zwei Meilen zwischen der Siedlung im Norden und dem völlig erschöpften Flüchtlingszug.

Tod auf den Auen

Wenig später brechen hinter ihnen die Trolle aus dem Gebirge hervor. Eine heillose Flucht beginnt. Zum Glück stürzen sich die Trolle zunächst völlig unorgani-



siert ins Getümmel.

Fast über die gesamte Breite der mit sanften Hügeln und unzähligen Birken und Trauerweiden überzogenen Krawellauen entwickelt sich ein unorganisiertes Hauen und Stechen.

Die Helden bekommen es zwar immer nur mit einzelnen Trollen oder kleineren Grüppchen (W6 Trolle) zu tun, doch auch die Krieger im Flüchtlingszug sind wild verteilt und fallen nach und nach den brutalen Hieben der Trolle zum Opfer. Unbewaffnete Fliehende werden von den Trollen mit großen Netzen eingefangen, Huckepack genommen und weggezerrt.

Die Anhöhe

Eine halbe Meile vor der Siedlung haben Jara, Veä und die Vorhut Stellung bezogen und attackieren die Trolle mit ihren langen Speeren von einer zentralen Anhöhe aus. Dabei werden sie von einigen mutigeren Minensklaven unterstützt. Hierher ziehen sich nun auch die anderen Kämpfer zurück, die ihre trollischen Kontrahenten bereits im Schlepptau haben.

Die Siedler greifen an

Nach einiger Zeit erkennen die Helden von Norden her anrückende Kämpfer, darunter ein paar vertraute Gestalten. Thoril führt einen kleinen Kampftrupp ins Getümmel, auch Sadir ist unter den Streitern, sofern er die Helden begleitet hat und noch am Leben ist.

Kurz vor ihrer Ankunft bei der Anhöhe werden sie von zwei Trollen gleichzeitig attackiert und aufgehalten.

Immer mehr von Thorils und auch Jaras Kämpfern fallen den Waffen der Trolle zum Opfer und an eine Flucht ist nun nicht mehr zu denken.

Die rasenden Trolle haben die Kämpfer eingeschlossen. Aus dem Augenwinkel kann einer der Helden mitbekommen, wie es der Großteil der Flüchtlinge bis in die Siedlung schafft.

Sollten die Trolle nicht aufgehalten werden, so wären sie jedoch trotzdem dem Untergang geweiht.



DER ZORN EINES VATERS

Die Schlacht verläuft katastrophal, keiner der Helden ist noch unverletzt, die Schlinge hat sich zugezogen.

Als alles verloren scheint, kündigt fernes Hufgetrappel von einer überraschenden Wendung. Von Norden her preschen grimmige Reiter an der Siedlung vorbei. Fünf, zehn, es werden immer mehr, bis schließlich rund dreißig Rösser das Flussufer erzittern lassen und auf den ungleichen Kampf zuhalten.

Die Trolle sind völlig überrascht als die kriegslüsternen Hünen ihnen in den Rücken fallen und von ihren Pferderücken aus mit Speeren und bronzenen Klingen auf sie einstechen.

Wie in Raserei stürzt Nemekles auf einen Troll zu, der es gewagt hat ihn mit seiner mächtigen Keule aus dem Sattel zu befördern. Speichel rinnt sein Kinn herab während er wie ein Berserker auf den viel zu langsamen Schrat einsticht, der eben noch zum entscheidenden Schlag gegen Vea ansetzen wollte.

Nemekles hatte nach dem Verschwinden Veas und Kornurs umgehend die Verfolgung aufgenommen und wusste sofort, wohin der Alte verschwunden war.

Anstatt mit seiner Karawane den tödlichen Weg durch die Geistersteppe zu nehmen, musste er den Umweg über die Marhamalsenke beschreiten und ist deshalb erst seit einigen Tagen hier in der Gegend. Schließlich

erweckte das Schlachtgetümmel im Süden die Aufmerksamkeit seiner Späher.

Mit den eintreffenden Reitern wendet sich das Schlachtenglück und viele Trolle liegen bereits kurze Zeit später tödlich verwundet am Boden.

Nachdem die Letzten humpelnd ins Gebirge fliehen, bläst Nemekles die Verfolgung ab und stürmt mit Tränen in den Augen auf den Hügel, um seine Tochter in die Arme zu schließen.



NEUE UND ALTE FREUNDE

Nach der Schlacht ist der Zorn des Kriegsherrn endgültig verraucht. Vea und den Helden macht er keine Vorwürfe. Im Gegenteil, er ist froh sie erneut als Beschützer seiner Tochter in die Arme schließen zu dürfen, auch wenn seine Freude durch den Tod Kornurs etwas getrübt ist.

Bis zum Abend hat man, mit Hilfe der Dorfbewohner und der Karawane, die Toten bestattet und die Trollkadaver verbrannt. Die Siedlung erlebt nunmehr die zweite Siegesfeier innerhalb weniger Wochen, nur dass

diese ungleich größer ausfällt.

Nemekles lässt noch vor dem Sonnenuntergang seine Karawanenstadt um das Dorf herum errichten, versorgt die Minenflüchtlinge mit warmen Fellen und Speisen und beschließt die nächsten Wochen noch an Ort und Stelle zu verbringen.

Gegen Abend werden die Helden Zeugen einer Lagerfeuerszene, deren Ausgang sie mit beeinflussen können.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Mit zusammengepressten Lippen stapft Vea zum großen Lagerfeuer an dem ihr euch gemeinsam mit Thoril und Nemekles niedergelassen habt. „Vater!“ ruft sie über die Flammen hinweg herüber und baut sich vor dem Kriegsherrn auf. Dieser blickt mit einem seligen Blick zu seiner Tochter auf.

„Ich bin bereit für das Ritual der Knochen!“ Ihr scheint einen Hauch von Scham auf Nemekles Gesicht zu erkennen und beschwichtigend fordert er seine Tochter auf, doch nicht so laut zu sprechen. „Liebe Vea, es kommt mir vor, als hätte ich dich erst gestern auf dem Arm gehalten und...“ Sie schnaubt. „Nein Vater!“ fährt sie dazwischen. „Ich habe mich als Kriegerin bewiesen und verlange, dass du mich als deine Erbin akzeptierst! Ich bin nicht deine kleine Prinzessin, auf die du ständig aufpassen musst. Ich möchte mit den Kriegern ausreiten. Ich möchte jagen und kämpfen und nicht in deinem goldenen Käfig verrotten. Gewähre mir das Ritual!“

Zunächst scheint Zorn im Kriegsherrn aufzusteigen, dann seufzt er laut hörbar auf. „Also gut, Vea. Wer wird für dich eintreten?“

An dieser Stelle wird Vea die Helden einspannen. Laut althergebrachter Tradition muss einer für sie sprechen, einer für sie leiden und einer für sie kämpfen. Einer der Helden muss eine Lobrede auf die Kampfeskünste Veas halten, ein weiterer muss 10 Stockschläge für sie einstecken und ein dritter an ihrer Seite einen Stockkampf gegen zwei von Nemekles Kriegern überstehen. Nach dem Ende des Rituals wird Nemekles seiner Toch-

ter ein Stahlschwert überreichen und sie zu seiner Erbin erklären. Vea wird den Helden durch das Ritual auf ewig verbunden sein.

Ein Anfang am Ende

Die Helden können sich entscheiden, ob sie in der Siedlung bleiben oder mit dem Kriegsherrn und seiner Tochter weiterziehen. In der neuen Stadt mangelt es sicher nicht an Arbeit für Helden.

Über 1000 Menschen müssen über den nächsten Winter gebracht werden, zudem müssen Behausungen für die Minenflüchtlinge errichtet werden, die sich - ebenso wie Jara und ihre Leute - zunächst zum Bleiben entschieden haben.

Und selbst wenn Nemekles im Frühjahr wieder ins Dreistromland zieht, so werden die meisten neuen Siedler im Dorf bleiben, das über die Jahre zu einer kleinen Stadt heranwachsen wird und dir und deinen Spielern als Spielwiese für eigene Abenteuerideen zur Verfügung steht. Durch die günstige Lage am Fluss Krawell und die Nähe zur Küste, wird die Stadt auch in Zukunft eine Rolle in deinem persönlichen Rakshazar spielen können. Eine eigene Stadt, gegründet und vielleicht sogar geführt von deinen Helden. Ein paar Anregungen für den Aufbau und die Verwaltung findest du im Anhang.

Hier, an den Ufern des Krawell, endet also die Reise durch die Geistersteppe und die Schwefelklippen.

Als Belohnung winken den Helden 50 Abenteuerpunkte, je nach Teilerfolgen noch 50 bis 100 mehr. Sei nicht knausrig, denn in Rakshazar überleben nur wahre Helden!

Wir hoffen, dass du mit deinen Spielern einige schöne Abende mit diesem Abenteuer erleben durftest und freuen uns über dein Feedback, direkt im Forum des Rakshazar-Projekts.





ANHANG 1 DRAMATIS PERSONAE

DER KRIEGSHERR NEMEKLES

Nemekles ist ein Brokthar in den besten Jahren. Geboren wurde er in Kurotan, dort lernte er auch Kornur kennen, der ihm erst als Sklave diente und später ein enger Freund und sein bester Kämpfer wurde. Gemeinsam stellten sie eine kleine Truppe aus Halsabschneidern und Wegelagerern zusammen, überfielen Karawanen, Xhul-Dörfer und Orks und terrorisierten gar das Umland von Yal-Mordai, bevor sie sich vor etwa 20 Jahren nahe Amhalashal niederließen, um von hier aus, mit Duldung des Gouverneurs Diomekis, das fruchtbare Dreistromland zu terrorisieren. Zwar gibt sich Nemekles zivilisiert - vor allem wenn er in seinem Palast weilt - doch in Wirklichkeit ist er ein brutaler, verschlagener Kriegstreiber, der keinen Widerspruch duldet, nicht einmal von seinem alten Freund Kornur. Einzig seiner Tochter Vea gegenüber ist der Brokthar nachgiebig und weichherzig.

Alter: 60 Jahre

Größe: 2,42 Schritt

Haarfarbe: dunkelgrau

Augenfarbe: eisblau

Kurzcharakteristik: Brutaler Kriegsherr, der sich gern zivilisierter gibt als er tatsächlich ist und in seine Tochter vernarrt.

Herausragende Eigenschaften: MU 18, IN 15, KO 16, KK 19, Charisma 14, Jähzorn 8, Grausamkeit 7, Gefahreninstinkt 10

Wichtige Talente: Anderthalbhänder 18 (20), Schwert 15, Kriegskunst 13, Selbstbeherrschung 12, Etikette 9, Überreden (Einschüchtern) 13 (15)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag, Sturmangriff, Schildspalter, Finte, Meisterparade, Gegenhalten, Aufmerksamkeit, Kampfgespür, Kampfrelexe, Linkhand, Doppelangriff, Beidhändiger Kampf II, Ausweichen II, Rüstungsgewöhnung I+II, Eiserner Wille I, Gebirgskundig, Steppenkundig, Heroe (Dreistromland), Abgebrühtheit, Defensiver Monster-

Kampf I, Reiterkampf, Kriegerreiterei

Besonderheiten: Trägt sein verbessertes Schlachtenschwert 'Korokh' bei sich. Dieses besitzt einen Trefferpunkt mehr und zwei BF weniger als üblich. Es ist zusätzlich zweifach personalisiert (INI und AT jeweils +1).

Kampfwerte

LeP 48 AuP 54 MR 5

WS 8 GS 6

RS 5 (Hornhaut, Brustplatte, Lederzeug, Fellumhang)

Schlachtenschwert AT 23 PA 18 TP 1W+9

Breitschwert AT 19 PA 14 TP 1W+6

Handgemenge AT 17 PA 16 TP 1W6+3

Wurfaxt FK 24 TP 1W6+4

INI 17+W6

Ausweichen 12





[DBP] 12



KORNUR

In einem Sklavenlager der Trolle geboren, lief Kornur mit 15 Jahren weg und landete über mehrere Zwischenstationen als Sklave in Kurotan. Dort traf er auf Nemekles, dem er seither treu dient. Die Treue hat aber in den letzten Jahren arg gelitten, denn immer wieder durfte der Krieger Aufpasser für Veä spielen und musste die Verantwortung für ihre Taten tragen. Auch seine Bitte, dass Nemekles ihm ein paar Krieger zur Verfügung stellen möge, damit er in seine alte Heimat ziehen und Stahl der Trolle erobern kann, wird seit Jahren brüsk zurückgewiesen. In den Helden glaubt der mittlerweile Sechzigjährige, ideale Verbündete gefunden zu haben. Jetzt ist er bereit, seinen Freund zu bestehlen und auf eigene Faust ins Abenteuer zu ziehen.

Alter: 60 Jahre **Größe:** 1,92 Schritt
Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: Unzufriedener Krieger, der sich nach seiner alten Heimat sehnt.

Herausragende Eigenschaften: KK 16, KO 15, MU 15, Kurzatmig

Wichtige Talente: Zweihand-Hiebaffen 18 (20), Hiebaffen 15, diverse körperliche Talente auf 10+

Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung (Zweihand-Hiebaffen, Kriegshammer), Gegenhalten, Kampfgespür, Abgebrühtheit, Kampfreflexe, Niederwerfen, Ausweichen II, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag, Hammerschlag, Schildspalter

Kampfwerte

LeP 45 AuP 40 MR 4

WS 8 GS 6

RS 4 (Lederharnisch, Lederzeug, Fellumhang)

Kriegshammer AT 18 PA 16 TP 2W+5

Streitaxt AT 19 PA 18 TP 1W6+5

Handgemenge AT 16 PA 15 TP 1W+2 (A)

INI 11+W6 Ausweichen 7



VEA

Jung, schön, mutig, impulsiv, jähzornig, verzogen. Alles Eigenschaften, die Veä, die Tochter Nemeles, treffend beschreiben. Seit dem Tod ihrer Mutter bei ihrer Geburt verhätschelt, ist die junge Brokthar nun in einem Alter, in dem sie gegen ihren „Übervater“ und den goldenen Käfig, in dem sie steckt, rebelliert.

Alter: 20 Jahre **Größe:** 2,02 Schritt
Haarfarbe: dunkelrot **Augenfarbe:** eisblau
Kurzcharakteristik: Verzogene, Weltfremde Göre auf der Suche nach Abenteuern

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KO 15, CH 15, Gutaussehend, Impulsiv, Weltfremd (eigenständiges Leben, außerstädtisches Leben) 6

Wichtige Talente: Betören 8, Etikette 6, Schleichen 7

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Sturmangriff, Finte, Meisterparade, Linkhand, Schildkampf I

Kampfwerte

LeP 35 AuP 36 MR 2

WS 8 GS 6

RS 3 (Hornhaut, leichte Lederrüstung, Fellumhang)

Breitschwert+ kl. Lederschild AT 12 PA 15 TP 1W+4

Handgemenge AT 13 PA 12 TP 1W (A)

INI 11+W6 Ausweichen 6



BEWOHNER DER GEISTERSTEPPE

Grabwühler

Grabwühler sind die Überreste eines gescheiterten Chimären-Experiments. Es handelt sich um seltsam verdrehte Mischwesen aus Hasenartigen und Termiten, die heutzutage vor allem in Steppengebieten vorkommen. Grabwühler haben einen unnatürlich in die Länge gezogenen Körper, der mit Fellbüscheln bedeckt ist, und stinken oftmals bestialisch. Würden sie ansonsten nur aussehen wie dreckige Hasen mit sechs Pfoten, so könnte man sie vielleicht noch als recht possierliche Tierchen bezeichnen. Spätestens ihre sieben kreisförmig angeordneten Augen jedoch lassen einen von einer

solchen Bezeichnung Abstand nehmen. Trotz ihrer abschreckenden Optik sind Grabwühler recht schmackhaft und stellen durch ihre Paarungsfreude eine willkommene Nahrungsquelle für viele Nedermannen- und sonstige Barbarenstämme des Rieslandes dar.

Selbst einige Geschichtsforscher suchen mittlerweile gezielt Grabwühlersiedlungen auf, da diese auch dafür bekannt sind, unentwegt zu buddeln und fragile, in sich verdrehte Sandbauten zu erschaffen. Dass dabei oftmals auch uralte Artefakte zum Vorschein kommen, stört die Wühler weniger.

Auftreten: W6+3 Tiere



Schulterhöhe: 1 Spann Körperlänge 3 Spann
Gewicht: 1 Stein

Kampfwerte

GS: 6 AuP: 20 MR: 0 GW: 1
INI: 10+1W6 PA: 7 LeP: 6 RS: 0 WS: 4
Biss DK: H AT: 6 TP: 1W3
Jagd: +7, Flucht
Beute: 1 Ration Fleisch (zäh, bitter), Fellfetzen
Besondere Kampfregeln: Kleiner Gegner (AT +3/ PA +5), Gelände (Steppe)



Tharai-Stammeskrieger

Die Geistersteppe ist die Heimat einiger Tharai-Sippen, die besonders aggressiv auf Eindringlinge reagieren.

Vor-/Nachteile: Beidhändig, Richtungssinn, Dämmerungssicht, Natürlicher Rüstungsschutz (2), Natürliche Waffen (Biss, Krallen, Schwanz), Zusätzliche Gliedmaße (bemuskelter Schwanz) / Blutrausch, Jähzorn 5-10

Wichtige Sonderfertigkeiten: Biss, Schwanzschlag, Niederwerfen, Wuchtschlag, Aufmerksamkeit, Sturmangriff, Gezielter Stich, Ausweichen I, Kampfflexe, Ausweichen II, Gegenhalten, Kampfgespür, Schildkampf I, Scharfschütze, Gezielter Stich

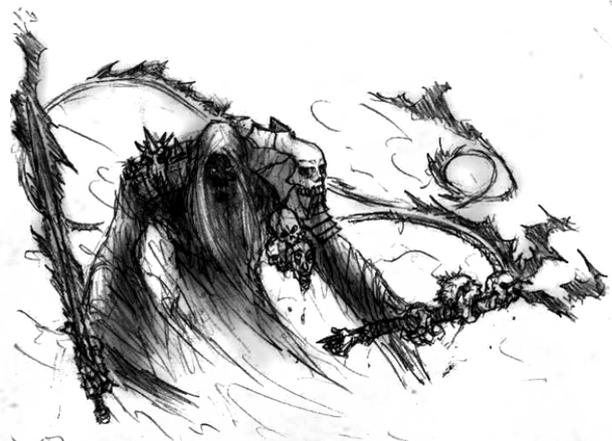
Kampfwerte (unerfahren/erfahren/Veteran)

LeP 30/35/40 AuP 35/40/50 MR 2/4/6
WS 7/8/8 GS 8/8/9
RS 2 +Rüstung (meist Brustplatte oder Fellkleidung)
Handgemenge
AT 13/15/19 PA 8/10/14 TP 1W6+2
Geröllkeule
AT 14/16/20 PA 9/11/15 TP 1W6+2
Knochen-Speer
AT 13/15/19 PA 7/9/13 TP 1W6+4
Knochen-Wurfspeer
FK 15/19/24 TP 1W6+3
INI 10/15/18+W6 Ausweichen 13

Kampftaktik:

Trifft eine Gruppe Tharai auf Gegner, kommen zunächst ihre Wurfspeere zum Einsatz. Erst dann stürmen die erfahreneren Krieger vor, gefolgt von den Neulingen. Tharai sind sich ihres Blutrausches durchaus bewusst und versuchen diesen gefährlichen Zustand möglichst lange hinauszuzögern. Allzu impulsive Individuen werden deshalb auch - wenn möglich - zunächst aus dem Nahkampf herausgehalten und auf Fernkampf-Unterstützung aus den hinteren Reihen getrimmt.

Der Kampf gegen einen wirklich erfahrenen Tharai-Stammeskrieger stellt eine gefährliche Situation dar. Im Zustand des Blutrausches verwandelt sich ihr kompletter Körper in eine einzige, bösartige Waffe, die mit Krallen, Zähne und Schwanz (jeweils TP-Erhöhung) entsetzliche Wunden verursachen kann.



Phantom

Zu den schreckenerregendsten Bewohnern der Geistersteppe gehören die Geister der Tharai, die ruhelosen Seelen, die in Zissmen hausen, sowie die wandelnden Phantome jener Wesen, die die Geistersteppe bewohnten, bevor die große Katastrophe das Gesicht des Kontinents für immer veränderte. Sie alle gieren nach dem Blut jener, die sich in diese unwirkliche Gegend vorwagen.

Kampfwerte

LeP 40 AuP - MR 12
WS - GS x INI 12+W6
RS 1
Umhüllen AT 12 PA 0 TP * DK HN

Besondere Eigenschaften: Astralsinn, Formlosigkeit II, Geisterpanzer, Immunität gegen profane Angriffe, Immunität gegen Gift und Krankheiten, Körperlosigkeit I, Lebensraub,* Lebenssinn, Präsenz I, Regeneration I, Schreckgestalt II, Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Totengottheit)

Besondere Kampfbregeln:

*Umhüllen verursacht 2W6 TP minus die halbe MR des Opfers. Wenn das Phantom einen Helden mit seiner Aura umhüllt, kann es dessen LeP (Lebensraub) absaugen. Lässt es von ihm ab, bleibt ein klebriger, glühend leuchtender Schleim am Opfer zurück. Wird der Schleim nicht gründlich abgewaschen, besteht eine Chance (17-20 auf einem W20), an der Schlafkrankheit zu erkranken.

Kampftaktik:

Das Phantom wird sich zunächst langsam in der Nähe seiner Opfer aufhalten und ihre Präsenz mittels Lebenssinn und Astralsinn untersuchen. Es kann warten und wird dies auch tun, bis sich eine geeignete und sichere Situation ergibt. Dann wird es sein auserwähltes Opfer umhüllen und langsam aussaugen. Kommt es unerwartet zu entschiedener Gegenwehr, zieht es sich für kurze Zeit zurück, nur um dann an einer anderen Stelle erneut zurückzuschlagen

Der Obsidianwächter

Der Wächter ist eine trollgroße Statuette aus schwarzem Obsidian. Er besitzt kein Gesicht, nur eine polierte, schwarze Fläche ziert seinen Kopf. Dort, wo bei anderen Wesen Augen wären, prangt eine Linse aus rotem Obsidian. Wenn der Wächter erwacht ist, leuchtet dieses Auge unheimlich, wie unter einem inneren Feuer.

Kampfwerte

LeP 160 AuP * MR 20 RS 7
WS 14 GS 3 INI 4+W6
Fausthieb
AT 5 PA 1 TP 3W6+9 DK HNS

Besondere Eigenschaften: *Der Wächter legt in der Stunde etwa 2 Meilen zurück, wandert aber dafür ohne Unterbrechung.

Sonderfertigkeiten: Schildspalter, Gegenhalten

Besondere Kampfbregeln: Immunität gegen Feuer und Stichwaffen, Resistenz gegen alle anderen profanen Waffen, Rüstung zählt im Kampf wie Metallrüstung, Großer Gegner, Leichte Verwundbarkeit gegen magische und geweihte Waffen, Niederwerfen (12, Fausthieb), Trampeln (7, 2W20)

Kampftaktik:

Der Wächter ist zwar langsam und plump, agiert aber nicht wie ein hirnloser Zombie oder Golem, sondern mit einer erschreckenden Effizienz. Nichts scheint ihn aufhalten zu können und sein Geist ist sich dessen durchaus bewusst. Im Kampf wird er sich stets in Richtung des leichtesten Opfers bewegen und jegliche Ablenkungsmanöver ignorieren. Bei direkter Konfrontation bringt er seine komplette Körpermasse mittels Manövern wie Niederwerfen und Gegenhalten in das Kampfgeschehen ein und wird sich auch durch Schilde (Schildspalter) und Hindernisse nicht aufhalten lassen. Waffen und Werkzeuge führt er nicht mit sich, benutzt sie aber, wenn sie verfügbar und nützlich sind. Nach Gebrauch wirft er jegliche Hilfsgegenstände wieder weg.



BEWOHNER VON NOLAS KATE

Nola

In ihrem ersten Leben war Nola ein junges, hübsches Mädchen aus dem Volk der Slachkaren, das in den jungen Stammeskrieger Hatho verliebt war. Dann wurde sie aber gemeinsam mit ihrem Geliebten den Göttern geopfert. Dank eines Dämonenpakts erwachte sie zu neuem Leben (Siehe Infobox Nolas Geschichte). Heute ist sie zu einer blinden, fürchterlichen Tyrannin geworden. Besessen von dem dämonischen Versprechen, für 133 geopferten Seelen auch ihren Geliebten aus dem Reich der Toten zu holen.

Alter: äußerlich kaum älter als Mitte 20, tatsächlich aber 120

Größe: 1,70 Schritt

Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** eisblau

Kurzcharakteristik: unheimliche, tyrannische Herr-

scherin, die zunächst die liebeizende Gastgeberin spielt.

Herausragende Eigenschaften: CH 17, MU 16, KO 9, KK 7, Blind (durch ihr Paktgeschenk quasi ausgeglichen), Prinzipientreue (darf das Gebiet um den Opferstein nicht verlassen), Verwundbarkeit (Totengottheit), leichte Verwundbarkeit gegen Feuer (auch in ihrer Körperlosen Form)

Paktgeschenke: 2. Kreis der Verdammnis, Alterslosigkeit, Seelenopfer, Zungenraub (raubt einem Opfer permanent die Zunge und Sprache), Blindkampf

Wichtige Talente: Betören 13, Überzeugen (Demagogie) 14 (16), Heilkunde Wunden 14, Überreden (Einschüchtern, Lügen) 14(16), Magiekunde 10

Besonderheiten: Ritualdolch (solange Nola den Dolch besitzt, hat sie zusätzlich die Eigenschaft Körperlosigkeit



Dorfbewohner

Im Dorf leben etwa 130 Personen aller Rassen und Völker Rakshazars.

Wichtige Personen:

Thoril (Irrogolit, 1,26 Schritt groß, rotes Haar, 55 Jahre alt, widerwilliger, aber zuverlässiger Diener der Hexe, feiger Charakter) besitzt noch seine Zunge, weil er Anweisungen erteilen muss, 4 Wunden, die dank der Fäule nicht heilen wollen.

Der Amhasim **Xetus** besitzt noch seine Zunge, weil er Anweisungen erteilen muss („nur“ 1,93 Schritt groß und deswegen empfindlich, wenn man ihn auf seine Körpergröße anspricht. Er ist arrogant, verhält sich zu den Aktionen der Helden abwartend und wird die Helden nur unterstützen, wenn die Erfolgsaussichten sehr hoch sind.

Die junge Parnhai **Li'ita** (grünes Haar, 1,70 Schritt groß und vermeintlich der Hexe verfallen), besitzt noch ihre Zunge, da ihr wunderschöner Gesang selbst dem schwärzesten Herz ein wenig Freude zu bereiten vermag.

Kilal (1,76 Schritt groß, verängstigt und von der Hexe angewidert) besitzt noch ihre Zunge, Informantin der Helden, Magiedilletantin, kann Effekte ähnlich dem Zauber „Dunkelheit“ hervorrufen und im Dunkeln sehen.

Weitere typische Namen:

Männlich: Hamed, Jachman, Kasim, Kazaim, Brerrkrorr, Carim, Corkum, Dirrdrokk, Ezkh, Farsk, Kagsh, Xichtff, Zafachzz

Weiblich: Mamitah, Nalaeth, Pereth, Shennai, Ionu, Jaminau, Liellu, Marimau

Kampfwerte (unerfahren/erfahren/Veteran)

LeP	30/33/40	AuP	35/45/50	
MR	2/3/4	WS	7/7/8	
GS	8/8/8	RS	1 +Rüstung	
Schlag/Tritt	AT	10/15/16	PA	8/11/14
TP	1W6+1 (A)	DK	H	
Knüppel/Axt	AT	8/13/16	PA	7/10/11
TP	1W6+3	DK	N	
Speer	AT	12/14/18	PA	6/12/12
TP	1W6+4	DK	S	

Steine FK 14/17/22 TP 1W6

INI 7/12/14+W6

Wichtige Sonderfertigkeiten: - / Wuchtschlag, Finte, Ausweichen I / Scharfschütze, Niederwerfen, Meisterparade, Kampfrelexe

Typische Rüstungen: Fellkleidung, Brustplatte, selten leichte Lederrüstungen

Besondere Kampfregeln: abhängig von der Rasse des Dorfbewohners

Kampftaktik:

Dorfbewohner sind es gewohnt in einer Welt aufzuwachsen, in der Gewalt und Gefahr allgegenwärtig sind. Selbst die unerfahrensten unter ihnen sind bereit, ihre Waffen zu ziehen, um ihre Familien und Freunde zu verteidigen. Meist werden Dorfbewohner den direkten Konflikt aber zunächst vermeiden, sich zurückziehen und erst in größeren Gruppen sammeln. Währenddessen werfen die weniger Mutigen die Gegner mit Steinen und anderen Wurfgeschossen, bevor die bewaffneten Mobs sich in Überzahl auf den Feind werfen. Dieser Mut legt sich allerdings sehr schnell wieder, sobald sie eine Wunde erleiden oder sich einer Übermacht gegenüber sehen. Veteranen sind oft ehemalige Kriegssklaven, die den roten Sog des Krieges niemals richtig vergessen konnten und deshalb ein unverzichtbarer Schutz für ihr Dorf darstellen.



IN DEN SCHWEFELKLIPPEN

Typischer Trollkämpfer

Wer die aventurischen Trolle kennt, wird von ihren rakshazarischen Vettern überrascht sein. Zwar teilen beide eine Vorliebe für Süßkram und geraten schnell in Zorn, die sogenannte Trollwut, doch wo der aventurische Troll eher sanft und neugierig ist, sind seine riesländischen Vettern grausam und hartherzig. Für die Cromor und Brokthar sind sie Feinde ihres Glaubens und werden, wo immer man ihrer habhaft wird, gejagt und getötet. Berüchtigt sind die Trolle wegen ihrer Sklavenhalterei. In unzähligen, weit im Ödland verstreut liegenden Lagern werden Erze und Edelsteine abgebaut. Dabei scheren sich die Trolle keinen Deut um Leben oder Gesundheit ihrer Sklaven. Hauptstadt der Trolle ist Gamkaltor an der Enge zwischen Ödlandwall und Schwefelklippen, durch deren Gassen ein Hauch des 4. Zeitalters weht.

Vor-/Nachteile: Aberglaube 5, Dämmerungssicht, Grausamkeit 5-10, Natürlicher Rüstungsschutz 2, Neugier 5-10, Trollwut 10-15

Kampfwerte (unerfahren/erfahren/Veteran)

LeP	60/70/80	AuP	130/120/100	
MR	5/7/12	WS	14/15/17	
GS	7/7/6			
RS	2 +Rüstung (Kette oder Platte)			
Schlag/Tritt	AT	12/16/18	PA	10/12/13
TP	2W6+7 (A)	DK	HN	
Peitsche	AT	14/18/20	PA	-/-/-
TP	2W6+2	DK	SP	
Kriegshammer	AT	12/15/18	PA	8/10/12
TP	3W6+7	DK	NS	
Axt/Hammer	AT	13/16/20	PA	11/14/17
TP	2W6+6	DK	NS	
Armbrust		FK	15/18/23	TP
	3W6+6			
Wurfspeer		FK	15/18/23	TP
	2W6+6			
INI	8/12/14+W6			

Wichtige Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Befreiungsschlag, Gegenhalten, Umreißen, Scharfschütze, Hammerschlag

Typische Rüstungen: Fellkleidung, Brustplatte, Kettenweste, Kettenzeug, Kürass, Plattenzeug, Sturmhaube

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, Niederwerfen (5, alle Attacken)

Kampftaktik: Trolle unterscheiden sich in ihrer Kampfweise nicht gravierend von anderen Humanoiden, wenn es um den Kampf gegen einen größeren Gegner geht. Dort arbeiten sie zusammen und bringen ihn dadurch zu Fall.

Die Trolle Rakshazars wissen allzu gut, dass es nur wenige Riesländer an Masse und Kraft mit ihnen aufnehmen können. Deshalb werden sie immer versuchen, diese Masse durch wuchtige Hiebe und Gegenhalten direkt gegen ihre Gegner einzusetzen. Diese werden, wenn möglich, bereits aus der Entfernung mit Armbrüsten und Speeren dezimiert und die Verbliebenen dann im Nahkampf schnell zu Boden geschickt. Sie wissen um die Wirkung ihrer Hiebe, weshalb nur trollwütige Individuen Ansagen machen. Falls es ihre Gegner versuchen sollten, einzelne Trolle zu umzingeln, wird der Weg zu den eigenen Kampfgefährten durch Befreiungsschläge frei gemacht.

Erfahrene Trollkämpfer stellen die Führung einer jeden Kampftruppe, achten auf rasende Kameraden und sorgen dafür, dass nur möglichst wenige Gegner den Hieben der Trolle erliegen - zu wichtig ist ihr zukünftiges Leben für die Trollminen

Typischer Trollsklave

Die Trolle setzen bei der Sklavenhaltung eher auf unkonventionelle Methoden. Statt die Sklaven ständig zu bewachen oder anzuketten, überlassen sie es ihnen selbst, sich um die fristgerechte Erledigung der Arbeit und ihren Unterhalt zu sorgen, ja sogar sich um Fliehende oder Aufständische zu kümmern. Ihre hauptsächlichsten Druckmittel sind dabei Gewalt, von Folter bis zu grausamen Hinrichtungen, und die sichere Gewissheit ihrer Sklaven, dass Fliehende nicht allzu weit kommen, da sie über kurz oder lang einem anderen Troll in die Finger geraten oder schlicht in der lebensfeindlichen Wildnis verenden. Allein die Aussicht, dass aufgrund von entflohenen Mitsklaven Arbeit liegen



bleibt was wiederum entsprechend harte Sanktionen der Trolle zur Folge hat, treibt viele Gefangenen dazu, ihre Leidensgenossen schärfer zu bewachen, als es so mancher sanskitarische Sklavenaufseher tut.

Die Sklavenlager der Trolle liegen an den Hängen tief eingeschnittener Täler oder auf Kuppen, meist in der Nähe einer "guten" Nahrungsquelle und damit tief in der Wildnis, womit eine Flucht keine allzu zukunfts-trächtige Option ist. In fast allen Fällen werden die Lager sich selbst überlassen. Die Trolle schauen nur alle paar Tage vorbei, um sich ihr Erz abzuholen. Alles, vom Bau der Siedlung, über die Nahrungsbeschaffung, bis zum Schutz des Lagers gegen Faulzwerge, Weißpelzorks oder die Bestien der Schwefelklippen erledigen die Sklaven in Eigeninitiative. Wie sie sich dabei untereinander organisieren, wer Entscheidungen trifft oder in welchem Stil die Häuser errichtet werden, hängt maßgeblich von den Fähigkeiten, dem Charakter und den kulturellen Hintergründen der Unfreien ab.

Kampfwerte (unerfahren/erfahren/Veteran)

LeP	30/35/45	AuP	37/45/50
MR	2/3/4	WS	7/7/8
GS	8/8/8	RS	1 +Rüstung
Schlag/Tritt	AT 11/16/17	PA	7/10/13
TP	1W6+1 (A) DK H		
Knüppel/Axt	AT 9/14/17	PA	6/9/10
TP	1W6+3 DK N		
Speer	AT 12/16/19	PA	7/11/13
TP	1W6+4 DK S		

Wurfspeere FK 14/17/22 TP 1W6+3

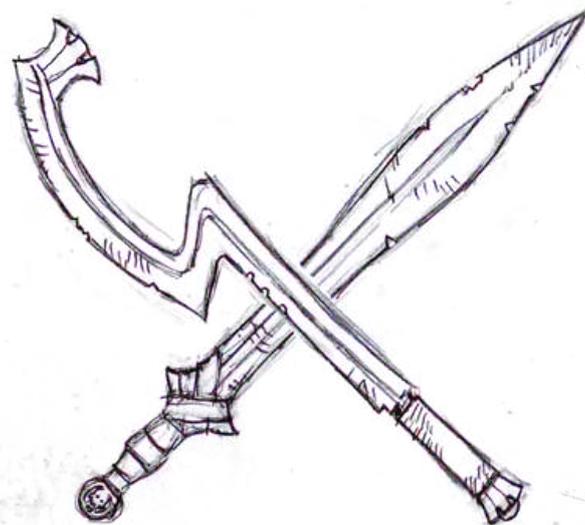
INI 7/11/14+W6

Wichtige Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Ausweichen I, Schmutzige Tricks / Abgebrühtheit, Niederwerfen, Finte, Ausweichen II /Scharfschütze, Meisterparade, Kampfrelexe

Typische Rüstungen: sehr selten mehr als Fellkleidung oder leichten Lederrüstungen

Besondere Kampfregeln: abhängig von der Rasse des Dorfbewohners

Kampftaktik: Die meisten Trollsklaven sind nicht von Natur aus Kämpfer. Aber wer sich in den Minen und Sklavenlagern nicht schnell anpasst und durch Eifer, Hinterlist oder Gewalt seinen Platz findet, wird bald untergehen. Trollsklaven sind deshalb fast immer bereit und in der Lage, sich selbst wie wilde Bestien zu verteidigen. Im Kampf setzen sie auf die Kraft und das Können des Einzelnen, gezielte Taktiken und Gruppenkämpfe findet man fast nie unter ihnen. Das macht Einzelkämpfe gegen sie meist gefährlicher, als man es zunächst vermuten würde. Allerdings macht ihnen scharfe Gegenwehr und eindrucksvolles Auftreten schwer zu schaffen - ihre Trollherren haben ihnen auf die harte Tour beigebracht, sich Stärkeren zu unterwerfen.



JARA UND DAS LAGER DES FENNEF

Jara

Die Slachkarin wurde in Freiheit geboren, aber schon als junges Mädchen von Trollen verschleppt. Vor einigen Jahren gelang ihr und einigen anderen die Flucht. Dabei trafen sie auf den blinden Troll Fennef, mit dem sie einen Handel einging. Sie und ihre ehemaligen Mitsklaven versorgen den Trollgreis mit Nahrung und spielen vor Besuchern die Sklavenrolle, was sie vor dem Zugriff durch andere Trolle bewahrt und der Gemeinschaft ein entspanntes Leben ermöglicht. Fremden gegenüber würde sie die wahre Situation in ihrem Lager nie verraten.

Alter: 27 Jahre

Größe: 1,82 Schritt

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: Erfahrene Anführerin einer eigenen Sippe, die diese unter allen Umständen verteidigt

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KO 15, IN15, Eisern, Einäugig, Rachsucht 6

Wichtige Talente: Speere 14 (16), Kriegskunst 12, Siniensschärfe 12

Kampfwerte

LeP	38	AuP	42	MR	5
WS	8 (10)	GS	8 (6)		

RS 4 (L. Lederrüstung, Lederzeug, Fellumhang)

Handgemenge AT 14 PA 14 TP 1W6+1

Stoßspeer AT 18 PA 12 TP 2W6+2

INI 14+W6

Ausweichen

13

Wichtige Sonderfertigkeiten: Abgebrühtheit, Ausweichen II, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampflexe, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Talentspezialisierung (Speere, Stoßspeer), Todesstoß, Umreißen

Jaras Krieger

Die Kämpfer Jaras sind allesamt ehemalige Trollsklaven, die von Jaras Abkommen mit dem Troll Fennef profitieren und mittlerweile kampffaul geworden sind. Ihre Anführerin unterstützen die Männer bedingungslos.

Kampfwerte

LeP	35	AuP	38	MR	3
-----	----	-----	----	----	---

WS	7	GS	8
----	---	----	---

RS 3 (Brustplatte, Lendenschurz, Fellumhang)

Speer AT 16 PA 10 TP 1W6+5 DK S

INI 13+W6

Wichtige Sonderfertigkeiten: Abgebrühtheit, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Kampflexe, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff

WEITERE ABENTEUER IN NOLAS KATE

Wenn die Helden wollen, können sie aktiv an der Zukunft der Siedlung arbeiten.



Eine neue Siedlung:

Die Bewohner wollen die Siedlung ausbauen. Dazu benötigen sie vor allem Baumaterialien. Lehmziegel können aus dem Lehm am Flussufer geformt und anschließend in der Sonne getrocknet werden. Größere Probleme bereitet das Holz. Zwar gibt es in der Nähe ein kleines Wäldchen, doch reicht dieses beileibe

nicht aus, um den Holzbedarf der Siedlung zu decken. Das nächste Waldstück liegt hinter den Schwefelklippen, im Tal der Klagen. Um dorthin zu gelangen, muss erst ein Weg durch die Berge gefunden werden. Der weit schwierigere Part ist aber der Rückweg. Mit schwerer Last zurück durch die Berge ist eine unmenschliche Schinderei; entlang der Küste ist es wegen des Wellenganges, der giftigen Gase und zweier Riesen, die den Eingang zu den Nebelauen bewachen,



lebensgefährlich und um die Stämme den Krawell hinab zu flößen, muss man erst an Gamkaltor, der Stadt der Trolle vorbei.



Waffen:

Früher oder später müssen die Dorfbewohner bewaffnet werden, um sie gegen die Gefahren der Geistersteppe und der Schwefelklippen zu wappnen. Das Glück der Helden ist, dass sich die ehemaligen Trollsklaven dem Dorf anschlossen haben, da diese wissen, wo man Eisenerz findet, wie man es verhüttet und schmiedet. Nach einer gefährlichen Expedition zur alten Mine stehen dem Dorf Waffen und Rüstungen aus der Eisenzeit (BdK. S.27) zur Verfügung.

Feinde allenthalben:



Die Tharai greifen das das Dorf mindestens einmal im Monat von Norden her an. Anfangs mit viel Enthusiasmus, sobald sie aber mehrmals verlustreich zurückgeworfen wurden, eher aus Tradition als aus wahrer Leidenschaft. Sollten die Helden ins Tal der Tränen vorgedrungen sein, haben es auch noch Weißpelzorks auf das Dorf abgesehen. (LeP 39, MR 4, RS 3 (Streifenschurz, Fell-Umhang und natürlicher RS) INI 10+W6, AT 15, PA 11, FK 14 Kurzbogen 1W+3, Kragh'shaz DK H TP 1W+2, Yakz DK H TP 1W+ Gift (Stufe 9 1W SP je SR)). Die Trolle verhalten sich übrigens auffällig ru-

hig, es scheint so, als ob sie etwas großes planen...

Vergessene Schätze:



In der Nähe der Siedlung befindet sich eine Zissme, eine uralte, unterirdische Anlage, die den Tharai als Grab für ihre Verstorbenen dient. Tief in ihrem Inneren warten unermessliche Schätze und magische Artefakte, aber auch Geister, Tharai-Mumien und Fallen. Wenn die Helden die Zissme geplündert haben, sollten die Angriffe der Tharai an Intensität zunehmen. Die Zissme soll dir als Meister die Möglichkeit geben, die Helden mit magischen Artefakten, uralten Waffen oder Rohstoffen auszustatten. Gleichzeitig soll sie als Kulisse für Dungeon- oder Horrorsettings dienen.

Nahrung beschaffen:



Es gibt nur wenige Nahrungsquellen für das Dorf. Zwar wächst auf kleinen Feldern rund um die Siedlung etwas Emmer, im Fluss schwimmen viele Fische und die Siedler besitzen einige Schafe, doch in besonders kalten Wintern reicht dies nicht aus. Die Lösung liegt wieder im Tal der Tränen, denn dort kann man die Speisekarte mit Wildbret aufbessern.



SZENARIEN IN KURZTAN



KURZE D&A-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-6 SPIELER
VON NILS MARHEINECKE

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort.....	204
Blut und Spiele.....	205
Szenarien in Kurotan.....	205
Sklavenjagd.....	210
Die Graue Meute.....	215
Rakarras Heulen.....	219
Der Pakt von Valmirnheim.....	223
Die Rolle von Namakari.....	228
Im Netz des Spinnenvolks.....	232





VORWORT

RUHM UND EHRE

Kuros zum Gruße, Fremder!

Am Rande der großen Steppen Rakshazars liegt Kurotan, die Stadt der tausend Helden, der Legende nach gegründet vom mythischen Halbgott Kuros, einem Bastardsohn Ingrors. An jener Stelle, an der er einst den Roten Basilisken erschlug, erhebt sich heute ein vor Gewalt überschäumender Moloch. Ein Ort, wie geschaffen für Helden, die auf der Suche sind nach Ruhm und Ehre... Und natürlich auch nach Wein, Weib und Gesang. Die folgenden Szenarien in und rund um Kurotan bieten reichlich Gelegenheit, um von allem etwas zu erringen. Und wer weiß, vielleicht errichten die Priester des Stadtgottes dereinst auch Statuen der Charaktere deiner Spieler an der Allee der Helden?

Im Szenario **Blut und Spiele** gilt es (ganz klassisch) eine Frau aus großer Not zu befreien. Jedoch führt der Weg zu ihr zunächst in den blutgetränkten Sand der Arena Kurotans. Anschließend wird zur **Sklavenjagd** gerufen, bei der die Sklavenhändler allerdings selbst in den Netzen ihrer Häscher landen werden. Merkwürdige Diebstähle führen die Helden in den Untergrund. Bei ihren Nachforschungen stoßen sie auf eine große Bedrohung für ganz Kurotan. Wird es ihnen gelingen die **Graue Meute** zu stoppen, bevor sie an die Oberfläche bricht? Im winterlichen Umland Kurotans werden die Helden selbst zu Gejagten und folgen **Rakarras Heulen**, um eine uralte Legende zu ergründen. Ein rauschendes Fest in **Valmirnheim** bildet den Auftakt zu einer Bestienjagd, die allerdings zu einem anderen Ergebnis führen wird, als erwartet. Unsagbare Macht (oder unsagbar viel Gold) verspricht die **Rolle von Namakari**. Dumm nur, dass sie tief in einer Ruine am Rande der Stadt verborgen liegt. Eine Aufgabe für

spezialisierte Schatzjäger. Zum Abschluss finden sich die Helden im **Netz des Spinnenvolks** wieder, das einen großen Bedarf an frischem „Lebendfutter“ stillen muss. Mit scharfen Klingen gilt es das Land von der Plage der Spinnendämonin zu befreien.

Mehr Informationen zu Kurotan und seiner Umgebung findest du in unserer Einsteigerspielhilfe (ESH). Neben einem weiteren Abenteuer enthält sie auch fünf rakshazarische Archetypen, die sich hervorragend dafür eignen in diesen Szenarien ins Feld geführt zu werden. Natürlich bietet Kurotan auch für den Reisenden von jenseits des Schwertes viele Gelegenheiten, sein Können in einer barbarischen Umgebung unter Beweis zu stellen und klassische **Sword & Sorcery**-Abenteuer zur erleben.

Kuros mit dir!





SZENARIEN IN KUROTAN

BLUT UND SPIELE

Ein verzweifelter, alter Mann bittet die Helden darum, seine Tochter aus der Arena Kurotans zu befreien, wofür er ihnen eine reiche Belohnung anbietet. Doch dafür müssen sie sich zunächst selbst als Gladiatoren beweisen, um das Vertrauen des Arenalmeisters zu gewinnen.

1. Kurotan Stadt

In der Stadt Kurotan können sich die Helden kennenlernen. Geeignete Orte hierfür wären etwa der gigantische Kurostempel, die Arena oder die Bluttiergrube für Tierkämpfe. Auch die rustikale Söldnertaverne „Schädelspalter“ im Stadtteil Alt-Kurotan könnte sich hierfür eignen.

- Der Auftrag -

Wenn sich die Gruppe zusammengefunden hat, wird sich ein alter, seiner Kleidung nach anscheinend relativ wohlhabender Mann an die augenscheinlich schlagkräftigen Helden wenden und untertänigst eine Bitte an sie richten.

Sie sollen seine Tochter Lerya aus den Klauen des Arenalmeisters von Kurotan befreien, der sie am gestrigen Tage wegen eines Missgeschicks ihrerseits versklavte und an einen unbekanntem Ort bringen ließ (Sie hat ihn im Stolpern mit Öl übergossen). Als Belohnung bietet der alte Mann der Gruppe ein Säckchen mit 500 silbernen Dendari (Mit einer erfolgreichen Probe auf Überreden +3 lässt er sich auch noch auf 1000 Münzen hochhandeln, die je 1 TE wert sind).

Er hat gehört, dass der ansonsten hochgradig misstrauische Arenalmeister (weder Name noch Wohnort sind bekannt) verdiente Gladiatoren in sein Anwesen

einlädt, weshalb er vorschlägt, sich als Gladiator seinen Respekt zu verdienen, um an ihn heran zu kommen.

2. Die Arena

Die Arena Kurotans ist eine gut besuchte Konstruktion aus Stein und Holz, an die sich in einem Vorbau die Gladiatorenquartiere und Bestienkäfige anschließen. In der Arena darf jedermann kämpfen und das hinuntergeworfene Geld nach seinen Kämpfen behalten, ohne sich auf Dauer zu verpflichten - außer den Arenasklaven natürlich. Der Aufseher Deiros ist ein graubärtiger, praktisch veranlagter Brokthar, der selbst früher als Gladiator gearbeitet hat.

- Kampf und Trank -

Lass die Helden ruhig ein paar Kämpfe bestehen, bevor die anderen Gladiatoren ihnen nach und nach die folgenden Informationen zukommen lassen (je Kampf eine). Mögliche Gegner wären Trogginge (2 je Spieler), ein Ascheoger, Boworwölfe (1 je 3 Spieler) oder natürlich andere Gladiatoren und Arenasklaven.

Haben sich die Helden bewährt, winken ihnen gesellige oder handfeste Trinkabende mit den raubeinigen Gladiatoren, die jeder eine Persönlichkeit für sich darstellen.

- Informationen -

1) Der Arenalmeister lässt sich so gut wie nie blicken, ein Gladiator weiß jedoch zu berichten, dass er ein kräftiger Mann mit hoher Fistelstimme ist.

2) Es heißt, er bewohne eine festungsähnliche Anlage im Stadtteil Trutzburg.

3) Der bekannteste Gladiator der Arena ist ein Ork namens Korr der Schlächter. Es heißt, er sei der Favorit



des Arenalmeisters (wie auch immer das gemeint ist).

4) Der einzige Weg zum Meister führt über den Beweis, dass man selbst der beste Gladiator ist - Im Kampf gegen Korr.

Korr der Schlächter

Korr ist der stärkste Kämpfer der Arena und sich dessen bewusst, was sich schon darin zeigt, dass er, zusammen mit seinen Kumpanen, einen eigenen kleinen Trakt der Arena bewohnt. Er steht in der Gunst des Arenalmeisters und foltert mit ihm gemeinsam die weiblichen Gefangenen in dessen Keller, würde diese Tatsache jedoch nie zugeben, um seine Gunst nicht zu verlieren - erhält er doch von ihm die besten Kämpfe und ein stattliches Einkommen.

Korr wird stets von einer Gruppe orkischer Berserker begleitet, die der Anzahl der Helden -1 entspricht.

Wichtige Vor-/Nachteile: Eisern, Zäher Hund, Beidhändig, Kampfrausch, Arrogant 8, Raubtiergeruch, Blutdurst 7



Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Auspendeln, Ausweichen I & II, Befehungsschlag, Block, Finte, Gerade, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhung I (Knochenrüstung), Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag, Linkhand, Beidhändiger Kampf I & II

Kampfwerte:

LeP 44 AuP 45 MR 3 WS 8 GS 8

RS 4 (Knochenwütterrüstung)

2 Streitäxte: INI 14+1W6 AT 18 PA 13 TP 1W6+6 DK N

Dolch: INI 12+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+2 DK N

Ausweichen 14

Ork-Berserker (Anzahl der Helden -1)

Wichtige Vor-/Nachteile: Eisern, Zäher Hund, Raubtiergeruch, Blutdurst 7

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I & II, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhung I (Fellrüstung), Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag, Linkhand, Beidhändiger Kampf I & II

Kampfwerte:

LeP 32 AuP 40 MR 3 WS 8 GS 8

RS 1 (Fellrüstung)

2 Streitäxte: INI 14+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W6+5 DK N

Ausweichen 11

3. Kasims Feste

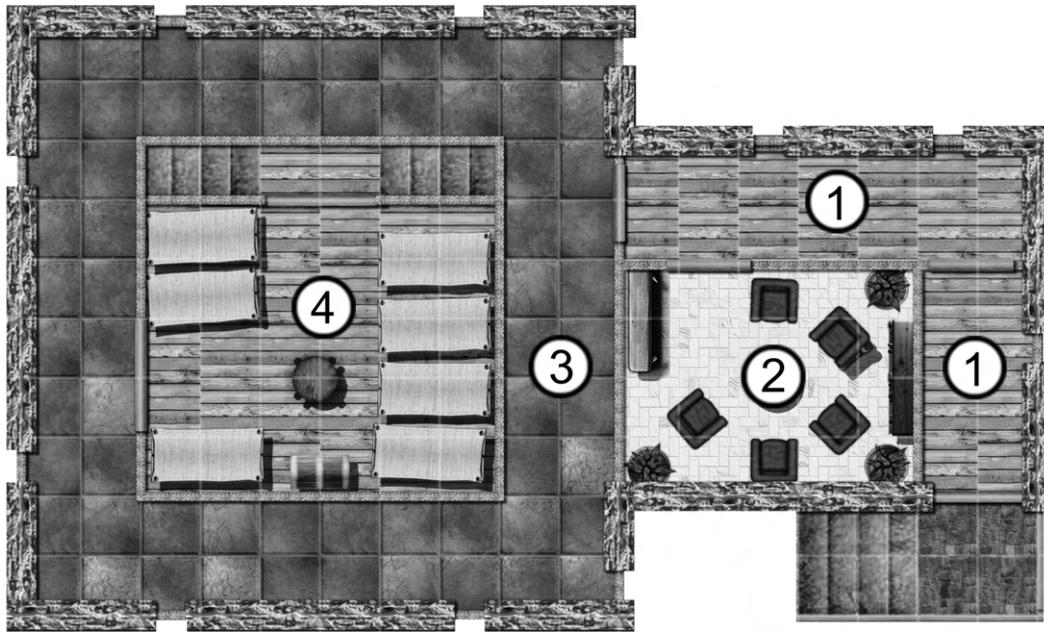
Kasims Feste ist ein wuchtiger Bau aus Stein im Stadtteil Trutzburg, der aus einem niedrigen, zweigeschossigen Wehrturm mit Anbau besteht. In die Wände sind Schießscharten eingelassen und vor der Treppe zum einzigen Eingang stehen stets zwei Söldner wache.

- Der Weg hinein -

Es gibt mehrere Wege, um in Kasims Feste zu gelangen:

- 1) Korr verfolgen (nach 3 Tagen wird er Kasim besuchen) und unentdeckt bleiben (3 vergleichende Würfe auf Schleichen gegen Korrs Sinnenschärfe)
- 2) auf eigene Faust nach dem Arena-Meister recherchieren, was nur durch sehr gute Ideen und Würfelglück möglich sein sollte (zwei Proben auf Gassenwissen+7 von je einem Tag Dauer, dabei mindes-





tens 10 Punkte ansparen)

3) Korr in der Arena besiegen, dann wird Kasim die Helden durch einen Boten einladen.

In den ersten beiden Fällen ist Kasim unvorbereitet und wird entweder im Folterkeller oder seinen Wohnräumen sein, im 2. Fall erwartet er die Helden in seinem Empfangsraum (bewacht), um sie kennenzulernen und - wenn sie vertrauenswürdig scheinen - anzustellen. (Er bietet 50 Dendari die Woche und freie Kost)

Normalerweise befinden sich die Wachen im Vortrakt des Kellers, im Wachenraum und im Flur des Erdgeschosses.

- Das Erdgeschoss -

Durch karge Flure gelangt man in ein kleines, gemütliches Empfangszimmer, in dem sich Sessel, Abstelltschchen und ein Kamin befinden. Gäste werden von den Wachen bewirtet, die bewaffnet und angemessen gekleidet servieren.

Hinter dem zweiten Flur kommt man in einen Wehrgang, durch dessen Schießscharten die Wächter das Gebäude in alle Richtungen verteidigen können. Inmitten des Ganges liegt das Wachenquartier, durch das der einzige Weg in den Keller und in das Obergeschoss führt, wo Kasim lebt. Dieses ist spartanisch kahl eingerichtet - bis auf die vor Köstlichkeiten überschäumende Küche. Kasim scheint seine Wertgegenstände andernorts zu lagern. In den Truhen der Wachen lassen sich Gegenstände und Münzen im Wert von 20 Tauscheinheiten je Wache finden.

4. Der Keller

Im Eingangsbereich findet sich ein Tisch, an dem üblicherweise 2-3 Wachen Würfelspiele betreiben. Linkerhand ist das mit Kisten und Fässern gefüllte Lager der Essensvorräte und Gebrauchsgegenstände (Gesamtwert 1000 TE). Geradeaus liegt die Latrine, deren Erzeugnisse durch eine schmale Öffnung in eine unterirdische Höhle fließen - eine Sicherheitslücke, die Kasim noch nicht aufgefallen ist. Die rechte Tür führt in den Foltertrakt.

- Foltertrakt -

Der Foltertrakt beginnt mit der Folterkammer, einem mit allerlei blutbefleckten Gerätschaften vollgestopftem Raum, aus dessen Eiserner Jungfrau noch die qualvollen Schmerzlaute einer Gefangenen dringen (Wird sie herausgeholt, stirbt sie ohne Sofortversorgung.). Die südliche Tür führt in das Alchemiezimmer, in dem zahlreiche Tonkrüge und schleimige, stinkende Substanzen (schwache Gifte und Säuren) sowie der blinde Leibalchemist Kasims aufzufinden sind. (Ungeübter Kämpfer, wird versuchen, den übergroßen Morfu zu befreien und auf die Helden loszulassen und ansonsten um sein Leben wimmern. Er besitzt den Schlüssel zu Sklaventrakt und Morfukammer)

- Sklaventrakt -

Hier sind in kleinen Zellen 6 gefangene, halb verhungerte und stark zerschundene Frauen untergebracht. Zwei von ihnen sind tot. Je nachdem, wie viel Zeit die Helden bis hierher gebraucht haben, ist die schöne Lerya nur verängstigt (bis zu einem Tag), verätzt (nach zwei Tagen) oder bereits tot (nach vier Tagen). Sie wird anstandslos allen Befehlen gehorchen und den Helden folgen, um endlich dieses Höllenloch verlassen zu können. Die anderen Sklavinnen betteln ebenfalls um Rettung.

Im Raum linkerhand befindet sich hinter verschlossenem Tor ein feister, angeketteter, riesiger Morfu, aus dessen ätzendem Sekret der Alchemist die Säuren zur Folter herstellt. Er ist aufgebracht und versucht seine Ketten zu zerreißen (Jede Runde legt der Morfu eine KK-Probe+12 ab. Wenn sie gelingt, konnte er sich befreien.).

Kasim Yalaban

Der Eunuch Kasim arbeitete sich als Leibwächter nach oben, bis er seine Herrin für das umbrachte, was sie ihm angetan hatte - ihm seine Männlichkeit zu stehlen. Er kam mit ihrem Besitz zu einem beachtlichen Vermögen, das er in die Arena investierte, bis sie schließlich ihm gehörte. Doch nichts lässt ihn jemals seine Wut über seinen Verlust vergessen, so dass er schon früh begann, als Ersatz für seine fehlende Sexualität Sklavinnen zu kaufen, um sie in seinem Keller qualvoll zu



Tode zu foltern. Er wird im Kampf fliehen, wenn er sich keine Chancen auf den Sieg ausmacht, in jedem Fall aber seine Wachen vorschicken.

Wichtige Vor-/Nachteile: Eisern, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zäher Hund/Blutdurst 9

Wichtige Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Niederzwingen, Schnellziehen, Aufmerksamkeit, Auspendeln

Kampfwerte:

LeP 35 AuP 34 MR 4 WS 7 GS 8

RS 5 (Bronzeharnisch)

Sichelschwert & Sichelschild: INI 13+1W6 AT 14 PA 16
TP 1W6+5 DK N

Ausweichen 7

Übergroßer Morfu

Kampfwerte:

INI 2+1W6 PA 0 LeP 70 RS 0 WS 11

GS 0,5 AuP unendlich MR 18/20 GW 13

Hornsplitter: DK HNSP AT 12* TP 2W6+2 (+Gift)

Besonderheiten: Gezielter Angriff(SP statt TP) *Der Morfu schießt eine Salve von 8 Hornsplittern auf einen einzigen Gegner ab, wobei für jeden Splitter separat gewürfelt wird, ob er trifft oder nicht. Den Splittern kann nicht ausgewichen werden, aber die Attacke des Morfu ist um die Bewegung des Ziels und die Zielgröße erschwert. Verursacht ein Splitter SP, kommt zusätzlich das Gift des Morfus zum Tragen (11, 2W6 SP, sofort).

Wachen (Anzahl der Helden x1)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Finte, Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampfreflexe

LeP 32 AuP 32 MR 4 WS 7 GS 6

RS 3 (Lederharnisch)

Bronzekurzschwert & Rundschild: INI 13+1W6 AT 13
PA 15 TP 1W6+2 DK N

Ausweichen 7



SKLAVENJAGD

Die Amhasim gehen einen Schritt zu weit und schicken ihre Sklavenjäger in die Randbereiche der Stadt Kurotan. Der Herrscher Kurotans reagiert mit einem Aufruf, dem zu folgen reichen Lohn verspricht: Zerschlagt die Sklaventreiber und bringt sie selbst als Sklaven in den Palast!

Der Aufruf

Dem Ruf des Herrschers nach einer Versammlung auf dem Schwarzen Platz (X) folgen Söldnerhaufen, Milizen und Abenteurer. Zur Mittagsstunde wird proklamiert:

- Die verhassten amhasischen Sklavenjäger haben in der Stadt Kurotan gewildert. Jeder Amhasim gilt von nun an als vogelfrei.
- Diejenigen, die die meisten Amhasim bis zum Ablauf der großen Sanduhr (3 Stunden) als Sklaven zum Kurostempel bringen, erhalten eine Statue auf dem Platz der Helden und für jeden gefangenen Amhasim 100 Shaktie, für jeden Offizier 300.

Die Konkurrenz

Brokthar

Eine Gruppe wilder und ehrenhafter Barbaren, die die Amhasim zutiefst verabscheuen. Ihr Anführer Barkas Feuerbart wird nur kooperieren, wenn er keine Chance auf einen Sieg sieht - er möchte so viel Ruhm wie möglich ernten. Er ist gutgläubig und einfach zu täuschen. Sie bewegen sich zur Omneratius-Bruderschaft [2].



Kopfgeldjäger

Verschlagene slachkarische Söldner, die den Gewinn nicht teilen wollen. Ihre Anführerin Luca ist eine kluge Strategin. Sie sind scheinbar zur Zusammenarbeit bereit, fallen ihren Verbündeten jedoch bei der ersten Gelegenheit in den Rücken. Sie werden sich verstecken und die siegreichen, geschwächten Gruppen überfallen um diesen die Sklaven abzunehmen.

Orks

Eine zusammengeschweißte Gruppe von Brachtao-Kriegern, die nicht mit anderen kooperieren. Kroftash, ihr Hauptmann, ist ein aggressiver Schlächter. Er ist krankhaft ehrgeizig und sucht den Weg des geringsten Widerstands, wobei er bei Gelegenheit auch andere Jäger angreifen wird. Sie verfolgen zunächst die Fliehenden (4).

Xhul

Stammeskrieger aus der Wüste Lath auf einem Rachezug. Sie haben sich unter dem Bestienmeister U-Nozi Ipau-Gwozo am Vortag als Amhasim verkleidet um die Hetzjagd auszulösen, da ihr Dorf von solchen niedergebrannt wurde. Sie wollen die Sklaven ihres Dorfes aus der Handelsfeste [1] befreien, wozu sie gerne kooperieren werden. Der Gewinn ist zweitrangig, aber nicht unnötig für sie.

Vorbereitung

Kooperation: Manche der Jäger sind bei entsprechender Überzeugung zur Zusammenarbeit bereit (vorheriger Abschnitt).

Söldner: Die Helden können versuchen, sich Söldner anzuheuern. (Gassenwissenprobe: Pro 3 TaP* lassen sich jeweils 2 Söldner finden, die allerdings ihren Anteil an der Belohnung fordern. Jeder Versuch dauert fünf Minuten, maximal 15 Söldner sind verfügbar.

Kampfwerte:

LeP 32 AuP 34 MR 4 WS 7 GS 8

RS 2 (Fellrüstung)

Speer: INI 12+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+5 DK S

Steinhammer: INI 12+1W6 AT 14 PA 9 TP 1W6+3 DK N



Schleuder: FK 14 TP 1W6+2

Ausweichen 7

Erfolgreiche Probe auf Geographie: Die Amhasim dieser Stadt betreiben die Bluttiergrube (4). 3TaP* und besitzen Festungen in der Stadt. Je weitere 3 TaP*: grober Standort der Handelsfeste [1] oder der Omneratius-Bruderschaft [2].

Erfolgreiche Probe auf Gassenwissen: Eine Gruppe Amhasim wurde in Lumpenrott gesichtet (5). 3 TaP*: Ein Diplomat kehrt heute aus dem Osten zur Omneratius-Bruderschaft zurück (3). Je weitere 3 TaP*: genaue Informationen über Route & Geschwindigkeit.

Regeln der Jagd

Bewegung: Die Bewegungsgeschwindigkeit der amhasischen Gruppen ist in den Abschnitten 3, 4 und 5 genannt, ihre Richtung auf der Karte verzeichnet. Die Verfolger legen im verwinkelten Kurotan pro Spielrunde GS x100 Schritt zurück (es zählt die GS des langsamsten Mitglieds). Mit jedem TaP* aus einer Athletikprobe kann die GS um 0,1 gesteigert werden. Ein Sprint (GSx3) zählt für eine komplette Spielrunde, kostet aber 10 AuP. Durch „Atem Hohlen“ können für 1 Punkt Erschöpfung W20 AuP gewonnen werden.

Ausschau halten: Sofern eine Gruppe nicht sprintet, kann sie Ausschau nach weiteren Amhasim halten. Pro Spielrunde wird mit einem W20 gewürfelt. Bei einer 1 trifft die Gruppe auf W6 Sklavenjäger und W6-2 Elitekrieger, die W3 amhasische Bürger aus der Stadt eskortieren. Ein erfolgreicher Wurf auf Sinnenschärfe steigert die Wahrscheinlichkeit pro 3 TaP* um 5% bis zu einem Maximum von 1-4 auf W20.

Verfolgung: Bei einer erfolgreichen Probe auf Gassenwissen, abzulegen die jede Spielrunde abzulegen ist, bleibt die Gruppe auf Verfolgungskurs. Bei Mislingen läuft die Gruppe im Kreis und kann erst eine Spielrunde später die Probe wiederholen.

Kampf: Kommt es zum Kampf zwischen einer Gruppe Jäger, der die Helden nicht angehören und einer Gruppe Amhasim, übernehmen die Spieler die Führung der amhasischen Streitkräfte. Amhasim werden i.d.R. nicht vor „niederen Völkern“ fliehen.

Transport: Die Spieler sollten sich überlegen, wie sie die Sklaven transportieren, denn diese werden sich mit allen Mitteln wehren.

Amhasische Gruppen

[1] Handelsfeste

Die Handelsfeste dient den Amhasim als Zwischenlager für Sklaven, die in die Hauptstadt gebracht werden sollen.

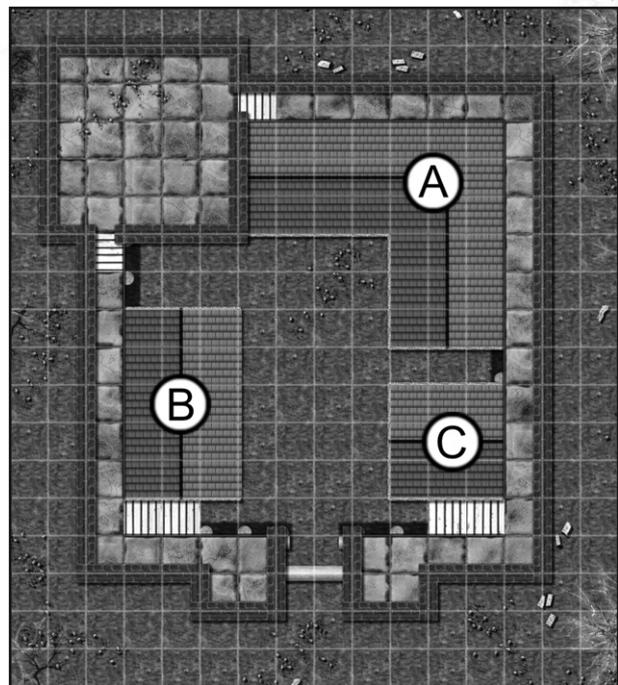
(A) Haupthaus. Im Keller sind 15 Xhul-Sklaven untergebracht. Das Obergeschoss ist luxuriös und schlecht gesichert.

(B) Karges Truppenquartier.

(C) Stall für Pferde (4 Stück) und Echsen.

Besatzung: 6 Sklavenfänger (3 Wehgang, 3 Quartier), 4 Elitekrieger (Quartier), 2 Reitechsen (Stall), 1 Offizier (Haupthaus), 6 Bürger (Haupthaus)

Verteidigung: Die Mauern sind 5 Schritt hoch und bieten den Verteidigern auf dem Wehgang so viel Deckung das diese als kleines Ziel gelten (+4). Die dicken Holztore haben eine Härte von 9 und Struktur 12 (Strukturpunkte 38). Auf dem Wehgang neben dem Tor stehen 2 Kübel siedendes Pech. („wie Feuergefäß RW 2/4/6, TP3W6“).



[2] Omneratius

Die Omneratius-Bruderschaft betreibt die Bluttiergrube und hat sich auf das Ausbilden von Kampfbestien spezialisiert.

(A) Dreistöckige, prächtige Villa. Residenz der Großmeister der Bruderschaft, amhasischen Räte und hohen Händler. Diese werden im Angriffsfall empört mit Sanktionen drohen oder sich verstecken.

(B) Lagerhaus mit 4 Sklaven und einigen Bestien.

(C) Hoher Festungsbau (2 Geschosse, sehr hohe Decken), in den sich die Amhasim bei einem ernsthaften Angriff zurückziehen.

Besatzung: 9 Sklavenfänger (2 Tor, 2 Hof, 2 Festung, 2 Festungsdach, 1 Lagerhaus), 4 Elitekrieger (Festung), 2 Offiziere (1 Villa, 1 Festung), 10 Bürger (7 Villa, 3 Festung).

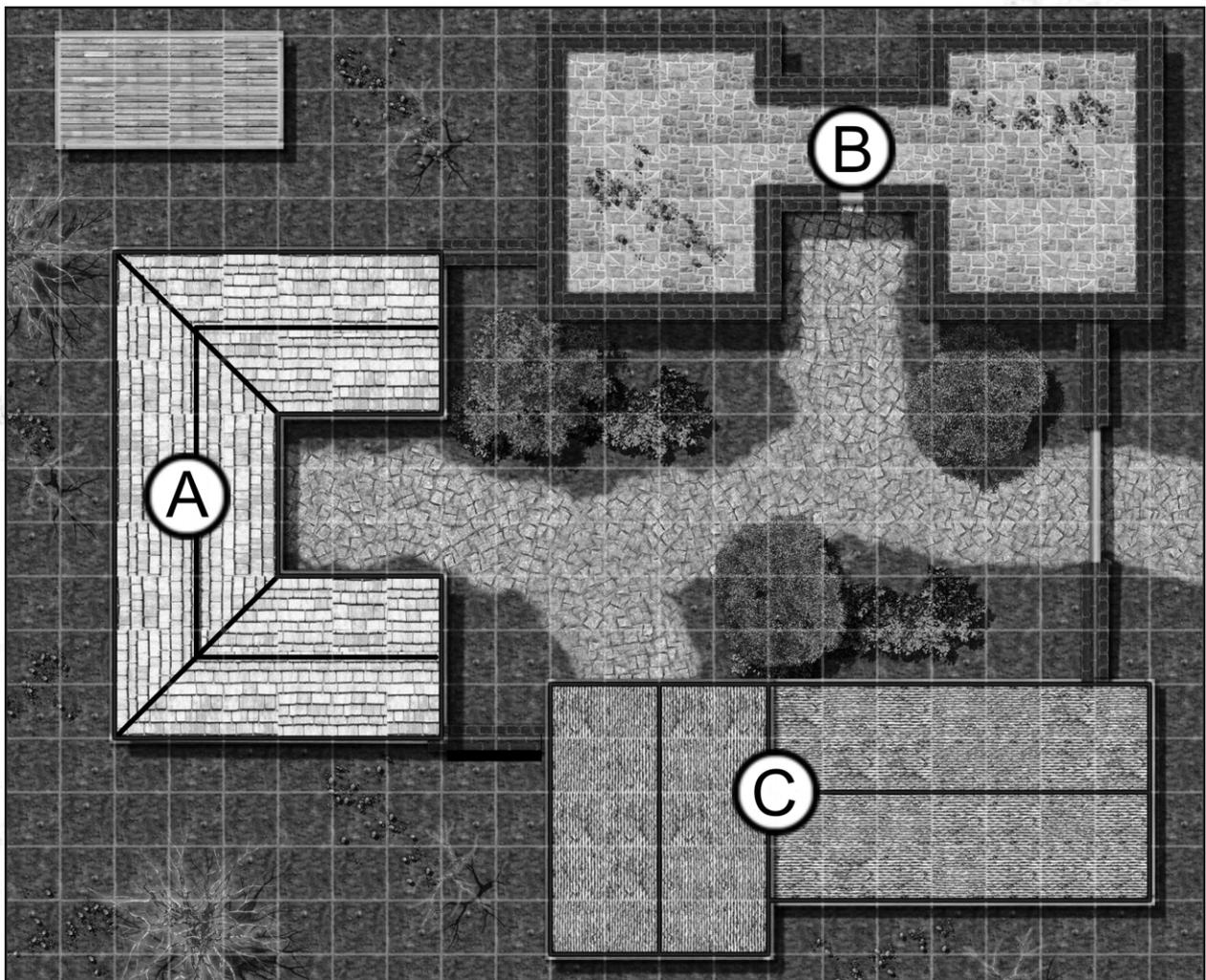
Verteidigung: Die Mauer ist 2 Schritt hoch und nicht zum Kampf gedacht. Die Holztore (Mauer+Festung) haben eine Härte von 8 und eine Struktur von 10 (Strukturpunkte 32). Auf dem Festungsdach zählen Verteidiger in Deckung als kleines Ziel(+4).

(3) Diplomat

Der fette und feige Diplomat Conos kehrt von einer diplomatischen Mission im Osten heim und will nichts als ein warmes Bett.

Truppen: 2 Elitekrieger & 1 Offizier auf Reitechsen, 3 berittene Sklavenfänger, 1 Bürger. Sie marschieren zügig mit GS 8, jedoch machen sie auf halbem Weg zur Omneratius-Bruderschaft 20 Min. Pause, falls sie nichts von den Angriffen mitbekommen.

(4) Fliehende



Die Händler der Bluttiergrube erfahren sofort durch einen Informanten von der Hatz und rennen aus der Stadt. Ihre gereizten Tiere haben sie vorher freigelassen, die nun bei der Grube (4) für Chaos sorgen.

Tiere: 4 Steppenwölfe, 2 Arachtamas

Truppen: 5 Sklavenfänger, 1 Reitechse, 4 Bürger

Die Fliehenden bewegen sich mit GS 5

(5) Jagdtrupp

Diese Sklavenjägertruppe ahnt nichts von der Jagd auf sie und trottet gemächlich einher, während sie derbe Späße mit den 10 angebundenen Sklaven treibt.

Truppen: 7 Sklavenfänger, 1 Offizier auf Reitechse.

Sie bewegen sich in einem ruhigen Trott mit GS 3

DIE JÄGER

Brokthar-Söldnerführer

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Finte, Kampfreflexe, Niederwerfen, Sturmangriff, Schildspalter, Befreiungsschlag, Hammerschlag

LeP 55 AuP 50 MR 5 WS 11 GS 9

RS 7 (Brustplatte, Rontharhelm, Gladiatorenschulter, Fellumhang, Streifenschurz)

Tschop-Tchak: INI 13+1W6 AT 15 PA 11 TP 2W6+4 DK N

Ausweichen 8 Athletik 7

Brokthar (8)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Sturmangriff

LeP 38 AuP 40 MR 1 WS 9 GS 8

RS 4 (Lederrüstung und Lederzeug)

Tschop-Tchak: INI 13+1W6 AT 13 PA 10 TP 2W6+3 DK N

Ausweichen 7 Athletik 6

Kopfgeldjäger-Hauptmann

Wichtige Sonderfertigkeiten: Meisterschütze

LeP 41 AuP 45 MR 3 WS 8 GS 6

RS 4 (Schuppenpanzer)

Sklavenfänger: INI 12+1W6 FK 21 TP 1W6

Ausweichen 7 Athletik 9

Kopfgeldjäger (10)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Finte, Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Schnellladen (Bogen), Scharfschütze

LeP 34 AuP 37 MR 4 WS 7 GS 6

RS 3 (Lederrüstung)

Speer: INI 12+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+5 DK S

Sklavenfänger: FK 18 TP 1W6, Netz

Ausweichen 7 Athletik 9

Ork-Hauptmann

Wichtige Vor-Nachteile: Zäher Hund, / Raubtiergeruch, Blutdurst 7

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampfreflexe, Wuchtschlag

LeP 37 AuP 44 MR 4 WS 9 GS 8

RS 5 (Schuppenmantel)

Streitaxt + Mur'grazkz: INI 14+1W6 AT 13 PA 15 TP 1W6+4 DK N

Dolch: INI 12+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+2 DK H

Ausweichen 11 Athletik 8

Orks (12)

Wichtige Vor-Nachteile: Zäher Hund, / Raubtiergeruch, Blutdurst 7

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampfreflexe, Wuchtschlag

LeP 32 AuP 40 MR 3 WS 7 GS 8

RS 42 (Lederrüstung)

Streitaxt + Rundschild: INI 14+1W6 AT 12 PA 13 TP 1W6+4 DK N

Ausweichen 7 Athletik 7

Xhul-Bestienmeister

Wichtige Vor-Nachteile: Halbzauberer (Bestienmeister), Flink

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I

Zauber: Ruf der Tiere 13, Zwiesprache 11, Innere Kraft 12

LeP 33 AuP 36 MR 3 WS 5 GS 8



RS 5 (Schuppenmantel)

Kurzspeer + Lederschild :INI 10+1W6 AT 12 PA 14 TP
1W6+3 DK S

Wurfspeer: FK 14 TP 1W6+4

Ausweichen 11 Athletik 13

Xhul (14)

Wichtige Vor-Nachteile: Flink

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I

LeP 33 AuP 36 MR 3 WS 5 GS 8

RS 2 (Lederrüstung)

Streitaxt + Rundschild: INI 10+1W6 AT 12 PA 13 TP
1W6+4 DK N

Ausweichen 11 Athletik 11

DIE GEJAGTEN

Amhasischer Bürger

LeP 27 AuP 32 MR 4 WS 5 GS 8

RS 2 (Alltagskleidung und Verhornung)

Dolch: INI 10+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+1 DK H

Ausweichen 6 Athletik 5

Amhasischer Sklavenfänger

LeP 32 AuP 32 MR 4 WS 7 GS 6

RS 3 (Lederharnisch)

Speer: INI 9+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+5 DK S

Wurfspeer: FK 15 TP 1W6+4

Ausweichen 7 Athletik 7

Amhasischer Elitekrieger

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wucht-

schlag, Finte, Kampfreflexe, Sturmangriff, Schildspalter, Befreiungsschlag

LeP 46 AuP 50 MR 3 WS 11 GS 8

RS 5 (Bronzerüstung)

Schlachtschwert: INI 10+1W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+7
DK N

Ausweichen 8 Athletik 8

Amhasischer Offizier

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Finte, Kampfreflexe, Sturmangriff, Schildspalter, Befreiungsschlag, Linkshand, Schildkampf I & II

LeP 57 AuP 53 MR 5 WS 11 GS 6

RS 5 (Bronzerüstung)

Schlachtschwert + Schild: INI 10+1W6 AT 17 PA 18 TP
1W6+6 DK N

Ausweichen 8 Athletik 7

Reitechse

INI 6+1W6 PA 5 LeP 100 RS 4 WS 11

GS 10 AuP 50 MR 6/10 GW 16

Biss: DK H AT 12* TP 3W6+2

Schwanzschlag: DK HNSP AT 10* TP 2W6+1

Trampeln: DK H AT 4 TP 3W6

Besonderheiten: Gezielter Angriff(Biss)/Verbeißen, Niederwerfen (12, Schwanz), Überrennen (8, 3W6), Trampeln, großer Gegner

*Die Reitechse hat zwei Attacken pro KR, mit Rachen und Schwanz greift er gleichzeitig verschiedene Gegner an.



DIE GRAVE MEUTE

Zahlreiche ungeklärte Diebstähle in der Oberstadt und den Tempeln des Kuros beunruhigen die Priesterschaft Kurotans. Denjenigen, die die Schuldigen zur Strecke bringen, winkt reicher Lohn sowie der Dank der Kurospriester.

Hintergrund

Der orkische Kämpe Tarrag Schlachtenklinge bestand im vorigen Jahr eine Kurosqueste, wurde aber um seinen Gewinn betrogen: Die KurosPriester glaubten ihm nicht, da ein listiger Brokthar ihm den Beweis seiner Tat raubte und sich selbst als Sieger präsentierte. Tarrag schwor Rache und bereits wenige Tage nach dem Errichten der Siegerstatue fand man die Leiche des Brokthar auf seinem eigenen Denkmal aufgespießt.

Um sich auch an der Priesterschaft zu rächen, reiste Tarrag nach Süden und kaufte sich die Dienste eines ausgestoßenen Zeloten, mit dessen Beherrschungsmagie er aus einer Trogglingsippe Kurotans eine Armee formte, die er seitdem in den Tunneln unter der Stadt versteckt. Doch bevor der Angriff auf die Tempel beginnen kann, sollen Diebstähle die Bewaffnung der Trogglinge und den Lohn des Zeloten sichern.

Angriff in der Nacht

In einer verregneten Nacht werden die Helden in Kurotan auf offener Straße von einer Meute Trogglinge (3 je Held) überfallen, die - ungewöhnlich für diese wilden Kreaturen - mit Bronzespeeren bewaffnet sind und rudimentäre Rüstungen tragen. Jeder dritte von ihnen trägt zudem ein Wurfnetz mit sich.

Die Trogglinge werden versuchen, Ausrüstungsgegenstände aus Metallen aller Art sowie Nahrungsmittel zu stehlen, wozu sie zunächst auf die Anwendung von Tricks und Provokation statt auf offenen Kampf setzen. Nach 3 Runden ertönt ein Pfeifen aus der Ferne, dicht gefolgt von einem Ruf aus orkischer Kehle. Die Trogglinge preschen davon und verschwinden in den unüberschaubaren Tunneln und Erdlöchern Kurotans.

Sinnenschärfeprobe: Im Bronze der Waffen der Trogglinge sind Zeichen zu erkennen. Gassenwissenprobe: Es handelt sich um das Zeichen eines Bronzegießers aus Alt-Kurotan. 5 TP*: Es ist das Zeichen des alten Parro,

der vor zwei Tagen verschwunden ist.

Der Auftrag

Am folgenden Morgen werden die Helden aufgrund ihres schlagkräftigen Äußeren auf der Straße von einer Tempelwache gebeten, die Priesterschaft aufzusuchen. Im Haupttempel angekommen, wird ihnen folgendes dargelegt:

In den letzten Tagen wurden etliche Wertgegenstände aus Häusern der Oberstadt geraubt. Die Diebe scheinen eine große und organisierte Gruppe zu sein, die sich ungesehen in die Oberstadt und wieder hinaus zu schleichen vermag.

Wenn die Helden die Schuldigen zur Strecke bringen, werden sie reich beschenkt werden (1 Sack Silbermünzen für jeden (jeweils 500 TE)).

Spurensuche

- Oberstadt -

Es gab bisher 4 Diebstähle. Die Bestohlenen zeigen sich nicht sehr kooperativ, haben ihre Wachposten aufgestockt und die alten (die versagt haben) entlassen oder hinrichten lassen.

In der Nähe eines der bestohlenen Anwesen lässt sich eine Gruppe von 4 entlassenen Wachen ausmachen, die bei einem Krug Schnaps die Rache an ihrem Dienstherrn planen. Für 4 Waffen geben sie folgende Informationen: Es war eine Horde Trogglinge, die lautlos über die Mauern geklettert ist, während andere Trogglinge ein Ablenkungsmanöver starteten. Sie plünderten Waffen und Edelmetalle und verschwanden in Richtung Trümmerfeld.

Sinnenschärfeprobe+5: Es lässt sich ein Tunneleingang in der Nähe der Mauer des Bezirks ausmachen (6). Er ist gerade groß genug für Trogglinge. Er führt zur Gießerei Parros.

- Bronzegießerei -

Die Bronzegießerei Parros liegt an der äußersten südlichen Grenze Alt-Kurotans in direkter Nachbarschaft zum Stadtteil Trümmerfeld. Nach Parros Verschwinden wurde die Gießerei geplündert und wird nun von einem halben Dutzend Proletarier bewohnt. Diese wissen nichts über Parros Verschwinden, werden sich aber für



eine Handvoll Kupfermünzen abenteuerliche Lügen ausdenken, um die Helden zu schröpfen.

Fährtensuchenprobe: Es lassen sich die Fußabdrücke von Trogglingen erkennen. 3 TP*: Sie führen Richtung Trümmerfeld.

Sinnenschärfeprobe+5: Der Kaminschlott qualmt zu viel für das spärliche Holz, das darin brennt. Durch Untersuchung lässt sich ein Spalt im Boden ausfindig machen, aus dem der Qualm kommt. Wird dieser blockiert, kann durch Absuchen der Umgebung des Hauses eine halbe Stunde später ein Brunnen entdeckt werden, aus dem es qualmt (1).

- Trogglinge -

Durch eine Probe auf Tierkunde lassen sich grundlegende Informationen über Trogglinge erwerben; siehe dazu die nächste Seite. Trogglinge bewohnen zuhauf die Randgebiete und Tunnel unter der Stadt.

Gassenwissenprobe: Wird gezielt nach einer Pfeife zur Kontrolle der Trogglinge gesucht, kann der alte Bestienmeister Utapa Ipau-Tsotsi in Alt-Kurotan berichten, dass er eine solche vor vier Tagen einem Ork und einem Sanskitaren in einem Tauschgeschäft überließ. Im Tausch gegen Waren im Wert von 100 TE kann er auch Beschreibungen von den beiden liefern.

- Tarrag & Chadal -

Gassenwissenprobe: Haben die Helden die Beschreibung des Orks erhalten, können sie alle Informationen des ersten Absatzes des Abschnitts „Hintergrund“ sowie eine Charakterisierung erhalten. Tarrag ist kein Unbekannter in Kurotan. Ist einer der Helden ortsansässig, lassen sich diese Informationen auch durch eine einfache Klugheits-Probe erwerben. Tarrag wurde in letzter Zeit in Trümmerfeld gesichtet und hat es wahrscheinlich auf die Kurospriester abgesehen.

Der Sanskitare ist hingegen ein Unbekannter. Einzig das Brandmal auf seinem Kopf kann mittels einer Magiekunde-Probe+5 oder von den Kurospriestern oder einem Mystiker als das Zeichen ausgestoßener Zeloten erkannt werden.

- Auf der Lauer -

Sinnenschärfeprobe: In der darauf folgenden Nacht

können Helden, die sich in der Nähe des Ausgangs zur Oberstadt verstecken, eine Gruppe von Helden x 3 Trogglingen entdecken, die aus dem Tunnel preschen und sich einige hundert Meter weiter mit Tarrag treffen. Sie laufen zu einem kleinen Nebentempel des Kuros, um ihn zu plündern und alle Priester zu erschlagen. Der Tempel besteht aus einem großen Schiff und einem kleinen Nebengebäude und wird von einem Priester und 5 Novizen bewohnt. Kommt es zum Kampf und droht Tarrag zu verlieren, wird er die Trogglinge als Schild zurücklassen und zum Brunnen fliehen. Bei Erfolg begeben sie sich ebenfalls wieder dorthin.

Das Versteck

(1) Brunnen: Ein alter, versiegter Brunnen in einem Innenhof Trümmerfelds. Eine Sprossenleiter führt hinab.

(2) Gießerei: Eine Höhle, die zur Bronzegießerei umfunktioniert wurde. Der graue Parro gießt hier unter einem Zauberbann (Imperavi mit 8 ZfP*) Speerspitzen aus den gestohlenen Metallen.

(3) Tunnel: Trogglingtunnel, in dem Helden x1 Trogglinge anzutreffen sind.

(4) Trogglinghöhlen: In wabenartigen Höhlen schlafen Helden x2 Trogglinge. Schleichenprobe+7, um vorbeizukommen.

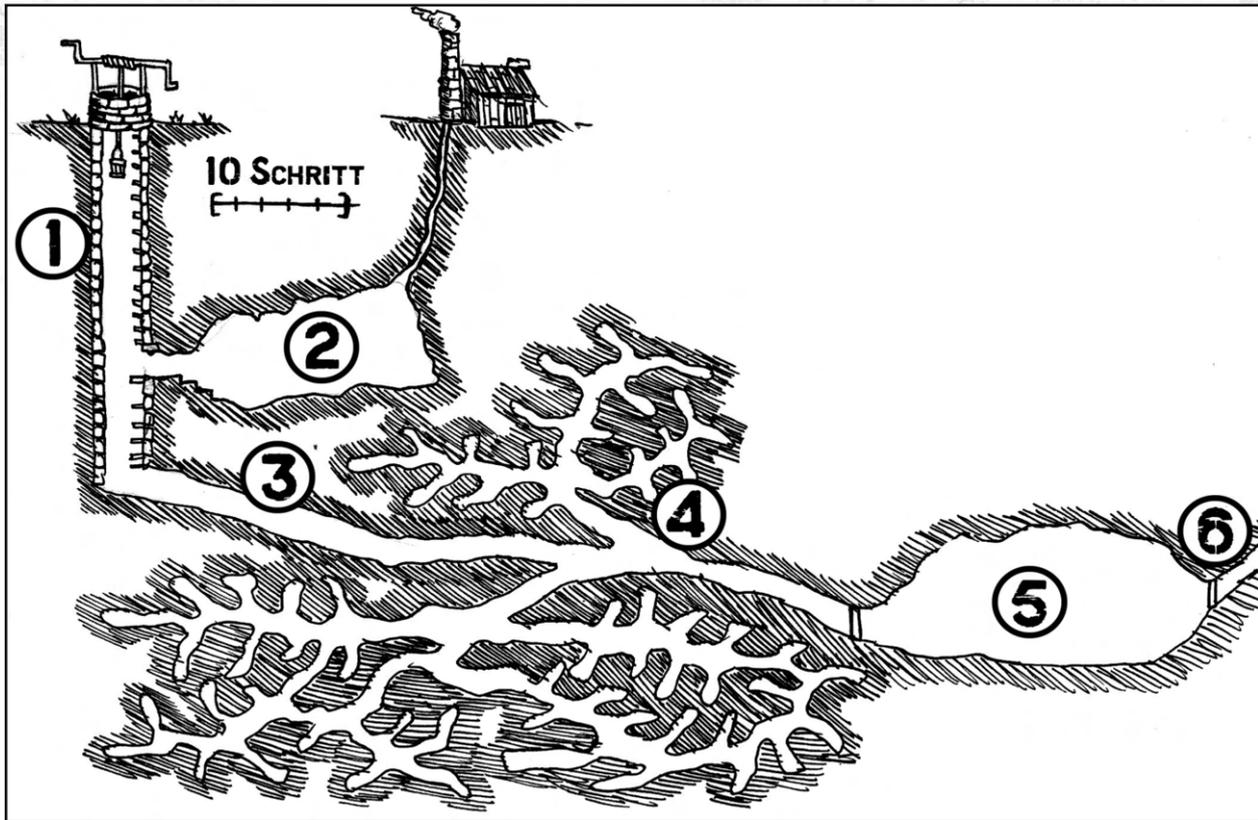
(5) Ritualkammer: Höhle, in der sich Chadal (& evtl. Tarrag) aufhält, der Helden x2 Trogglinge (x5 mit Tarrag) bei sich hat. Er führt blutige Rituale an ihnen durch, um sie unter Kontrolle zu behalten. Hier finden sich auch Gegenstände im Wert von 3000 TE.

(6) Tunnel zur Oberstadt: schmaler Tunnel, der gerade für Trogglinge breit genug ist.

Troggling

Je nachdem welcher Legende man Glauben schenkt, handelt es sich bei diesen degenerierten, etwas über einen Schritt großen Kreaturen um Zwerge, die von der Leibesfäule befallen und bis zur Unkenntlichkeit deformiert wurden, Süchtige, die zu viel Kometenasche genascht haben oder aber Mitglieder eines von einem ertümlichen Gott verfluchten Volkes. Wie dem auch sei, die wilden, vernarbten Wesen, deren Haut mit eitrigem Beulen überzogen ist, brechen immer wieder plündernd aus ihren Höhlen hervor und terrorisieren





die Welt an der Oberfläche.

Wichtige Vor-Nachteile: Dämmerungssicht, Zwergengewuchs

Kampfwerte:

LeP 15 AuP 25 MR 2 WS 4 GS 5

RS 0

Geröllkeule: INI 10+1W6 AT 10 PA 9 TP 1W6+1 DK N

Biss: INI 10 + 1W6 AT 10 PA 9 TP 1W6+1 DK H

Ausweichen 6

Tarrag Schlachtenklinge

Der kalt berechnende und nachtragende Tarrag ist ein orkischer Morgaii-Hüne von 1,90 Schritt, mit schwarzem Vollbart und vernarbtem Gesicht. Seine Kampfkünste sind weithin bekannt, weshalb er sich den Beinamen „Schlachtenklinge“ erworben hat - auch nicht zuletzt wegen dem gigantischen Sichelschwert, das der schwer gepanzerte Kämpfer führt. Er geht für sein Ziel über so viele Leichen wie nötig.

Wichtige Vor-/Nachteile: Eisern, Zäher Hund, Rachsüchtig 8, Jähzorn 7

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Auspendeln, Ausweichen I & II, Befehungsschlag, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I (Schuppenpanzer), Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag, Hammer Schlag

Kampfwerte:

LeP 52 AuP 57 MR 3 WS 11 GS 8

RS 6 (Schuppenpanzer, Lederzeug, Helm)

Großes Scimitar: INI 14+1W6 AT 17 PA 16 TP 1W6+8 DK N

Ausweichen 14

Chadal Amun

Der sanskitarische Zelot wurde dabei erwischt, wie er Geheimnisse seines Ordens verkaufte, konnte seiner Hinrichtung aber entkommen und verdingt sich seitdem als Söldner. Für Reichtum wäre er bereit, alles zu tun: Er ist sogar einen Blutschwur eingegangen, seinem Dienstherrn bis zum Tod ergeben zu sein - stirbt Tarrag



jedoch, wird er versuchen, mit der Beute zu fliehen. Er ist von hagerer Gestalt, hat eine gewaltige Hakennase und einen rasierten Schädel, auf dem das Zeichen der Ausgestoßenen eingebrannt ist.

Eigenschaften: MU 11, KL 17, IN 16, CH 12, FF 11, GE 12, KO 12, KK 11

Wichtige Vor-/Nachteile: Vollzauberer(Zelot)/Gierig 8, Prinzipientreue 10 (Schwur)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Auspendeln, Ausweichen I & II, Befehungsschlag, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhung I (Schuppenpanzer),

Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag, Hammerschlag

Wichtige Talente: Magiekunde 12, Schleichen 11

Wichtige Zauber: rakshazarische Äquivalente zu DUPLICATUS 10, HÖLLENPEIN 15, IMPERAVI 13, NEKROPATIA 12, FAVILLUDO 8

Kampfwerte:

LeP 31 AsP 42 AuP 31 MR 7 WS 6 GS 8

RS 1 (Fellrüstung)

Speer: INI 11+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+5 DK 5

Ausweichen 7



RAKARRAS HEULEN

Eine schattenhafte Kreatur macht Jagd auf die Helden, die, so oft sie auch erschlagen wird, jede Nacht wiederkehrt. Die einzige Hoffnung die Bestie loszuwerden, scheint in einer angurianischen Legende zu liegen: der Sage von Rakarras Heulen.

Rakarras Heulen

Als sich Himmelsdrache und Dunkle Göttin das erste Mal erblickten, war ihre Begegnung von Hass gekennzeichnet, denn keiner von beiden vermochte ein Wesen neben sich zu dulden. So gebar ihr erstes Treffen nur Schmerz, Tod und ein Kreischen in der Dunkelheit. Als sie sich das zweite Mal erblickten, war ihre Begegnung von Begierde gekennzeichnet und sie begannen ihre ewig währende Balz, die die Welt zeugte. Sie verschlangen die Brut der ersten Begegnung und wandelten sie in etwas Neues - doch eine einzelne Kreatur verbarg sich vor ihnen in den Schatten: Rakarra die Schwarze - die erste aller Todesheuler.

Als die Dunkle Göttin ihrer schließlich gewahr wurde, erkannte sie den Hass und die Boshaftigkeit dieser Kreatur und wollte das zweite Treffen nicht durch sie verseuchen. Deshalb bat sie den Himmelsdrachen um Hilfe und gemeinsam sperrten sie das Wesen in einen Kerker aus Eis, tief unter der Erde; auf dass es nie wieder das Licht der Welt erblicke. Seitdem heult und kreischt Rakarra in ihrem Gefängnis, in der Hoffnung, dass ihre Brut sie findet und befreit. Und auch die Todesheuler suchen ihre Mutter so verzweifelt, dass selbst das Ableben ihnen keine Ruhe vor dem ewigen Rufen Rakarras' lässt.

Angurianische Legende

- Felsen im Schnee -

Die Helden sind auf dem Weg durch eine hoch gelegene, felsige Region im südlichen Kurotan. Der Winter in diesem Jahr ist besonders hart, weshalb das gesamte Hochland mit Schnee bedeckt ist. Auf kulturschaffende Völker trifft man hier selten - nur alle paar Tage läuft man den Überresten eines Lagers oder den Fußstapfen angurianischer Jäger über den Weg. Aus welchen Gründen es die Helden in diese Region verschlagen hat, ist

für dieses Abenteuer unerheblich: Sie werden ohne Vorwarnung in die folgenden Ereignisse hinein gerissen.

- Die Angriffe -

Die Angriffe beginnen unvermittelt und wiederholen sich Nacht für Nacht: Die Helden werden von einem markerschütterndem Heulen aufgeschreckt und anschließend von einer geifernden Meute Todesheuler (1W6-1) überfallen, die von einer riesenhaften Schattenbestie angeführt werden (Rakarras Geist).

Wird der Schatten vernichtet, verstreuen sich die verbliebenen Todesheuler (und auch ihre Geister) in die Nacht - nur, um am darauf folgenden Tag die Meute zu verstärken, die erneut vom Schatten angeführt wird. Insgesamt halten sich 15 Todesheuler in der näheren Umgebung auf.

Fährtsuchenprobe: Die Todesheuler kommen aus verschiedenen Richtungen und treffen sich in der Nähe des Lagers der Helden. Die Schattenkreatur hinterlässt keine Spuren.

- Begegnungen -

Würfele 2 mal pro Tag auf der Tabelle und addiere +2 für jeden Wurf, den du bereits auf der Tabelle durchgeführt hast.

Tabelle W20 Begegnung

1-2: Fahrender Händler: Verkauft Gebrauchsgegenstände, Heilkräuter, steinerne Waffen und (nutzlose) Schutzamulette.

3-4: Erdbeben (GE -2 Probe, erleichtert für Standfeste Helden oder welche mit dem Vorteil Balance, 3W6+4 TP und die Helden sind begraben und benötigen Zeit oder Hilfe um sich zu befreien).

5-6: Ruinen/Reste eines Zeltlagers: Fundstücke im Wert von 5W20 TE. Eremit oder 2W6 Trogginge.

7-8: Steinkreis/Opferstätte: Opfergaben im Wert von 100 TE bringen hier +1 auf gewirkte Rituale.

9-10: Schlucht/Fluss/hohe Felsen: Klettern oder Schwimmen, bei Misserfolg 2W6-4W6 Schaden.

11-12: Raubtier: Boworwolf, Arachtama, Ascheoger oder Flugvipier.

13-14: Jagdwild: Gelungene Wildnislebenprobe bringt 1W6 Rationen Fleisch.

15-16: Spuren eines Kampfes (Felsenläufer gegen To-



desheuler): Fundstücke im Wert von 1W20 TE. Fährten-suchenprobe: weitere+1 für die Würfe auf der Tabelle pro 3 TP*.

17-18: menschliche Fußspuren: Fährten-suchenprobe: Weitere +2 für die Würfe auf der Tabelle pro 3 TP*.

19+: W6+3 Jäger der Felsenläufersippe: nächster Abschnitt.

Die Felsenläufer

Die Jäger der Felsenläufer, einer kleinen, nomadischen Sippe von etwa 100 Angurianern, werden die Helden ausfragen, ob sie auch das merkwürdige Verhalten der Todesheuler dieser Region feststellen konnten. Berichten die Helden von ihren Erlebnissen, werden sie zum Lager der Sippe geführt.

Im Lager rufen die Angurianer eine Zusammenkunft ein, in der das weitere Vorgehen abgesprochen wird. Da schon einige ihrer Jäger von der schwarzen Bestie gerissen wurden, sieht man sich gezwungen zu handeln und erzählt den Helden die Legende von Rakarras Heulen - eine Legende, die nur zu wahr zu sein scheint.

Rakarra hat sich anscheinend aus ihrem Kerker befreit und vergiftet die Schöpfung mit ihrer Gegenwart. Ihrer Existenz muss ein Ende bereitet werden, damit sich ihre Essenz wieder mit der Welt vereinigen kann und so gebannt wird. Auf diese Weise kann sie nach der Meinung der meisten Anwesenden am wenigsten Schaden anrichten.

Die Helden erhalten 10 Stammeskrieger zur Seite gestellt, die sie sicher zum Kreischenden Berg geleiten sollen. Dort liegt der Überlieferung nach Rakarras Kerker.

Der Kreischende Berg

Nach halbtägiger Reise erreichen die Helden den Kreischenden Berg. Die zahlreichen Höhlen des stets windumtosten Gipfels geben pfeifende Laute von sich und verwirren Tiere wie Menschen, die den Berg zu besteigen versuchen. Nach einer gelungenen Kletterprobe+3 und drei Stunden Aufstieg erreichen die Helden schließlich Rakarras Höhle, aus deren Eingang ersticktes Heulen tönt.

Rakarras Kerker

Vor 200 Jahren bezwang ein angurianischer Schamane eine Bestie, die seine Sippe bedrohte: Rakarra, die Tierkönigin der Todesheuler. Ihm fehlte jedoch die Kraft, die Sache zu Ende zu bringen. Er wusste, dass ihr Schatten ihn jagen und töten würde, wenn er sie umbrächte. Aus diesem Grund sperrte er sie in eine Höhle, die er mit zahlreichen Sicherungen versah: Er schuf eine Reihe von Prüfungen, die nur jemand bestehen können sollte, der die Macht besitzt, Rakarra zu töten. Diese Geschichte steht zumindest auf einer Tafel am Eingang geschrieben.

Die Türen zu den Räumen 3 und 4 sind verschlossen. Schlüsselsteine finden sich im jeweils vorherigen Raum. Der Boden im ganzen Bereich ist rutschig, die Bewegungsweite wird halbiert.

(1) Eingang: Bereits beim Eintreten hören die Helden die Rufe der Todesheuler - die Meute ist unterwegs zur Höhle. Jede Runde erscheinen W6-3 der 15 Todesheuler an der Treppe.

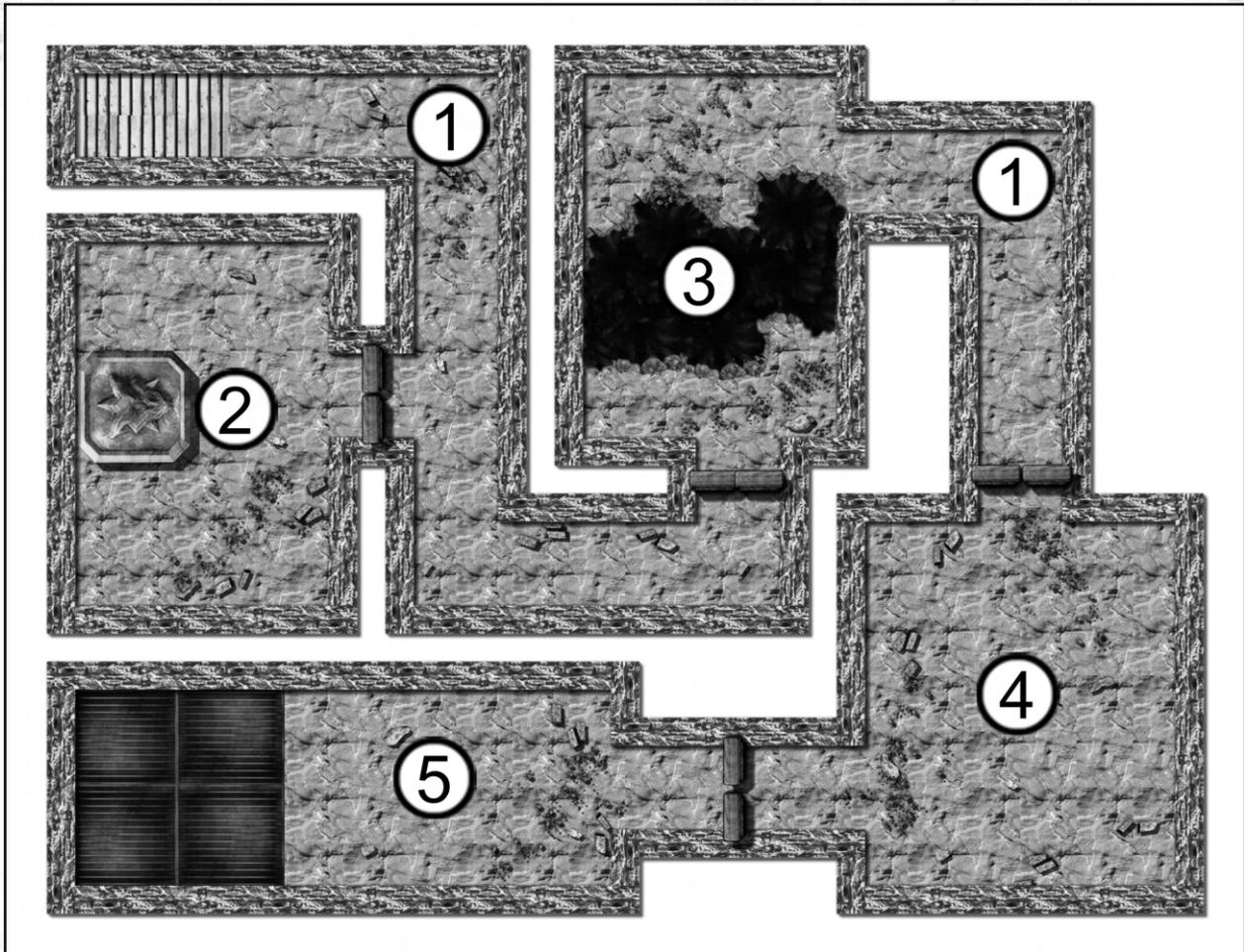
(2) Test der Kraft: Eine gewaltige Statue aus Eis, die einen Drachen darstellt, beherrscht den Raum und greift jeden an, der den Raum betritt. Ein Schlüsselstein ist in ihrem Brustkorb eingelassen.

(3) Test des Geschicks: Auf der anderen Seite einer 5 Schritt breiten Schlucht liegt eine steinerne Truhe. In ihr befindet sich der nächste Schlüssel. Der Boden der Schlucht ist mit Pfählen bedeckt, zum Überspringen ist eine Athletikprobe+7 nötig. Bei Mislingen erhält man 4W6+2 TP Schaden.

(4) Test des Mutes: Der halbe Raum wird von einer Rune bedeckt, die die Illusion grausamer Alptraumkreaturen erschafft, die sich um jeden winden, der den Raum betritt. Gelingt den Helden keine Mutprobe(+2), so erleiden sie eine Erschwernis von (+4 auf alle Talentproben sowie je +2 auf AT und PA) bis sie den Raum verlassen haben. Ist die Probe um mehr als 5 Punkte misslungen, erleiden sie außerdem einen Panikanfall (wie unter der Wirkung eines Horriphobus mit 7 ZfP*).

(5) Rakarras Kerker: Eine vor Jahrhunderten abgebrannte Feuerstelle lädt zum Verweilen ein. Ein Loch im Boden, das zu der großen Kaverne führt, in der Rakarra eingesperrt ist, ist mit einem versiegelten Gitter





bedeckt. Wird das Siegel entfernt, was sich von außen ohne Probleme tun lässt, greift Rakarra sofort an. Stirbt Rakarra und wird ihr Schatten vernichtet, fliehen die verbleibenden Todesheuler.

Dramatis Personae Angurianer (10)

LeP 40 AuP 44 MR 4 WS 5 GS 8

RS 2 (Fellrüstung)

Wolfzahnkeule+Lederschild: INI 11+1W6 AT 12 PA 14
TP 1W6+4 DK N

Schleuder: FK 12 TP 1W6+2

Ausweichen 7

Eisdrachenstatue

INI 6+1W6 PA 4 LeP 110 RS 7 WS 11

GS 8 AuP 500 MR 15 GW 16

Trampeln: DK H AT 4 TP 3W6+4

Krallen/Biss: DK HN AT 14 TP 2W6+2

Trampeln: DK H AT 4 TP 3W6

Besonderheiten: Großer Gegner, Niederwerfen(6), Trampeln, Gezielter Angriff (Biss)/Verbeißen, Verwundbarkeit (Feuer), Immunität gegen Eis, Kälte und das Merkmal Form, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte

Rakarra, die Schwarze

Die schwarze Rakarra ist die Tierkönigin der Todesheuler - die erste ihrer Art, vor Alterung und natürlichem Tod gefeit und erstaunlich intelligent. Nach 200 Jahren Gefangenschaft hat Rakarra gelernt, ihren Geist auch bei lebendigem Leib auszusenden. Sie plant so, Recken herbeizulocken, die die Prüfungen bestehen sollen, die zu ihrer Befreiung notwendig sind. Doch als die Helden dem Kerker nahe kommen, wird sie von Ungeduld und Blutdurst übermannt.



Höhe: 1,5 Spann Länge: 2,5 Schritt
Gewicht: 150 Steinböcke

Kampfwerte (Geistgestalt/Rakarra):

INI 14/15+1W6 PA 8/8 LeP 45/80 RS 2/5 WS 6/9

GS 9/8 AuP 50/70 MR 15/20 GW 10/17

Biss: DK H AT 14/16 TP 2W6+2/2W6+4

Trampeln: DK H AT 4 TP 3W6

Besonderheiten: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (14), 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, 1 Reaktion)

Magie: Da es sich bei Rakarra um eine Tierkönigin handelt, eine alte und magische Wesenheit, besitzt sie einige mächtige Fähigkeiten. Rakarra kann in jeder Nacht ein Schattenabbild ihrer selbst erschaffen. Das Abbild hat dieselben Fähigkeiten wie Rakarra, aber verwendet die oben angebenen, abgeschwächten Werte. Der Ruf der Todesheuler erlaubt ihr die Kontrolle über Todesheuler in ihrer Nähe zu übernehmen. Der Effekt wirkt ähnlich dem aventurischen Zauber HERR ÜBER DAS TIERREICH allerdings auf alle Todesheuler in der näheren Umgebung.

Todesheuler (15)

Die dritte Art der Wertigoren ist zu finden in der Aschewüste und in Kurotan. Er wird genannt Schattenbringer, Todesheuler oder Aschenwertigo. Schwarz und struppig ist sein Fell, scharf und tödlich sein Gebiss.

Doppelt so groß wie seine Vettern, der Eiswertigor und der Ödlandwertigor, soll er sein oder zumindest doppelt so grausam, glaubt man den Kriegern aus Ronthar. Jene erzählen sich auch, dass dieser Dämon in Tiergestalt seinen Schatten aussenden kann, um seine Feinde zu jagen, selbst noch über seinen Tod hinaus...

Auftreten: einzeln

Schulterhöhe: 2-3 Spann **Körperlänge:** 1-1,5 Schritt

Kampfwerte:

INI 12+1W6 PA 6 LeP 30* RS 2 WS 6

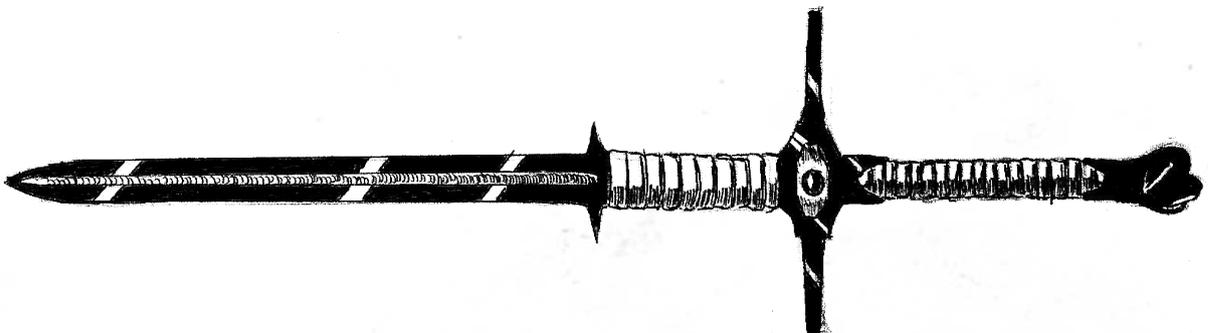
GS 9 AuP 30 MR 10/5 GW 7

Biss: DK H AT 14 TP 1W6+4

Jagd: +7, Angriff **Beute:** Fell und Zähne (Trophäen), 10 Rationen Fleisch (zäh)

Besonderheiten: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (7), Gelände (Höhlen und Aschewüste)

* Wird ein Todesheuler getötet, so erhebt sich nach einer Stunde sein Schatten zu unheiligem Leben. Der Effekt ähnelt dem aventurischen ECLIPTIFACTUS SCHATTENKRAFT. Die Schattenkreatur verfolgt ihren Mörder bis sie ihn stellen kann, wenn es sein muss jahrelang. Stirbt der Mörder, verflüchtigt sich der Schatten. Die Schattenkreatur besitzt die gleichen Werte wie der Todesheuler und zudem die Fähigkeit Raserei (3).



DER PAKT VON VALMIRSHEIM

Eine grausame Bestie bedroht das Städtchen Valmirsheim im Norden Kurotans. Bestienjäger werden gesucht, die sich der Sache annehmen - doch schon bald müssen die Jäger feststellen, dass die Mirsheimer etwas zu verbergen haben.

Hintergrund

Vor etwa zwei Jahrhunderten versuchte ein junger Held namens Valmir ein kleines Dorf im Norden Kurotans von der Tyrannei einer schrecklichen Kreatur mit großer Macht zu befreien, doch keine der beiden Parteien konnte den Kampf für sich entscheiden. So bot die Kreatur Valmir an, das Dorf fortan in Frieden zu lassen. Im Gegenzug aber mussten der Kreatur in jeder neuen Generation die drei stärksten Männer des Dorfes überlassen werden. Die Dorfbewohner willigten in diesen Pakt ein - zu Viele waren der Bestie schon zum Opfer gefallen. Als Lohn seiner Heldentat sollte Valmirs Geschlecht auf alle Zeit das Dorf regieren, das ihm zu Ehren in „Valmirsheim“ umbenannt wurde.

- Die letzten Wochen -

Als in diesem Jahr wieder einmal die Zeit kam, den Pakt zu erneuern, waren die Einwohner von Valmirsheim jedoch zum ersten Mal seit 200 Jahren nicht bereit dazu: Aufgrund zahlreicher Überfälle durch marodierende Orks konnte man keinen wehrhaften Mann entbehren. Der aktuelle Herrscher, Valmir Eisenbart, sah sich gezwungen zu handeln. Mit einer Handvoll Krieger zog er zur Heimstatt der Bestie, um diese endgültig zu erlegen, scheiterte aber an ihrer Macht. Nun sucht er schlagkräftige Helden, die sich an seiner statt der Bestie annehmen. Diese Geschichte zumindest wird den Charakteren erzählt - was wirklich geschah, steht in der Personenbeschreibung Valmirs.

Das Ehrenfest

Das Abenteuer beginnt auf einer rauschenden Feier in Valmirsheim, die eigens für die Helden veranstaltet

wird. Ob die diese nur auf der Durchreise waren oder etwas Spezielles in der Nähe zu tu hatten, ist hierbei unerheblich. Fest steht nur, dass die Valmirsheimer in den Helden ihre neuen Retter sehen und diese bereits dementsprechend feiern ohne auch nur eine Zusage erhalten zu haben.

So kommt es dann auch, dass den Helden im Laufe des Fests mehrmals eindeutige Avancen von den örtlichen Damen und Herren gemacht werden. Üppige Speisen werden kredenzt, Sklaven gehandelt und Kinder nach den Helden benannt.

Doch dann erhebt Valmir das Wort, breitet den Helden die traurige Geschichte des Dorfes aus und bittet sie um die Hilfe und Kraft, die er und seine Männer nicht aufbringen konnten. Die Bestie sei innerhalb der letzten Monate nach dem vergeblichen Versuch Verhandlungen aufzunehmen immer wieder über ihr Dorf hergefallen und hätte wiederholt für Verwüstungen und Tote gesorgt. Als Belohnung für ihre Hilfe soll den Helden der prächtigste Teil aus dem Hort der Bestie gehören - oder auch mehr.

Bestienjagd

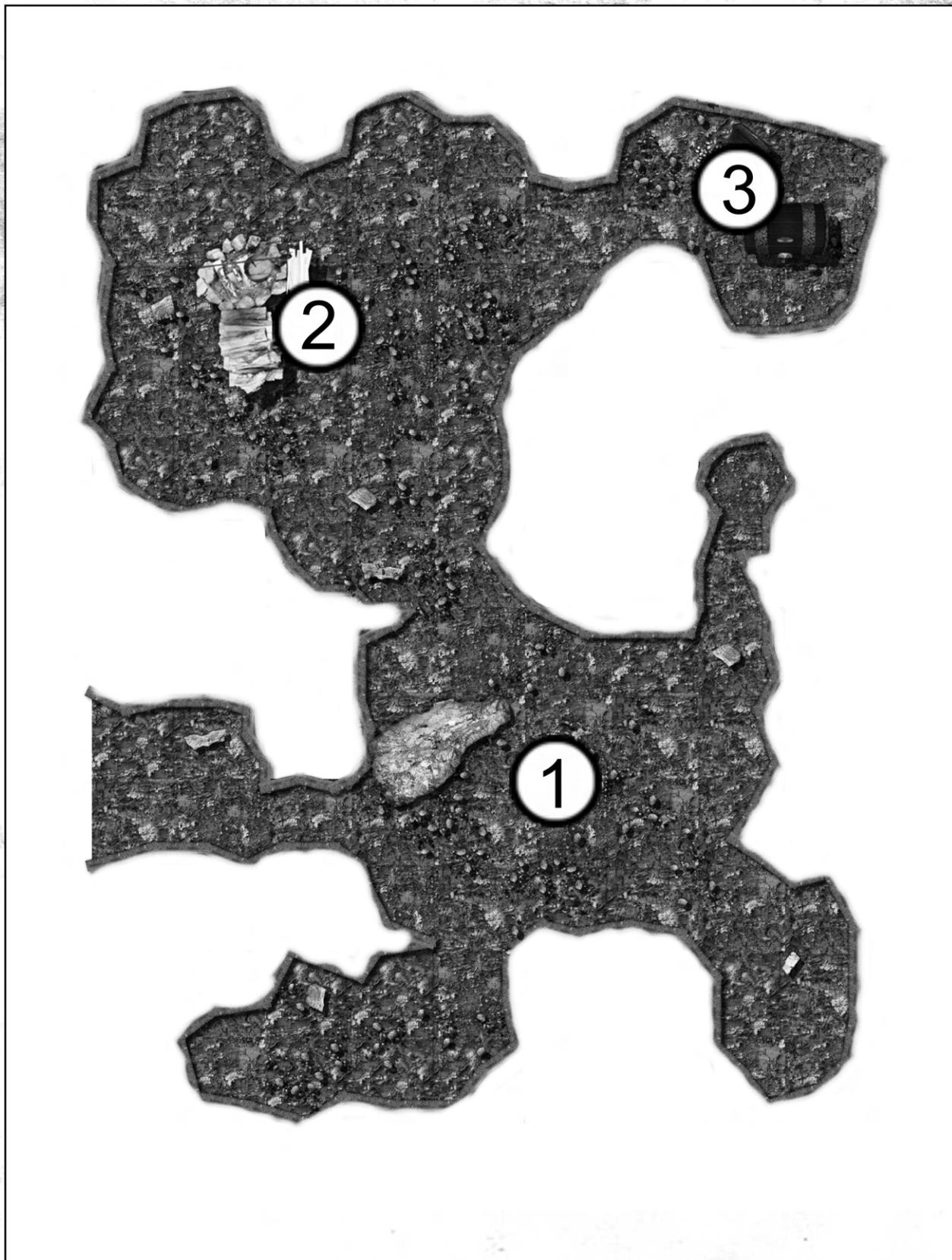
Es folgt die Vorbereitung auf die Bestienjagd, bei der Valmir die Helden mit allen (seiner Meinung nach) nötigen Informationen versorgt. Er übergibt einem der Helden einen Talisman, der angeblich aus der Krallen eines großen Himmelsräubers gefertigt ist und der Gruppe Schutz vor der Bestie gewähren soll - dies habe ihm jedenfalls sein Vater kurz vor seinem Tod gesagt.

- Die Reise -

Der Weg zum Unterschlupf der Bestie wird den Helden erst mit Hilfe einer eher schlecht gezeichneten Karte möglich gemacht, die sie ebenfalls von Valmir erhalten, da er neben seinen Männern der einzige ist, der den zwei Tage langen Weg kennt.

Die Helden werden es bei diesem Marsch mit einigen Gefahren der zunehmend bergiger werdenden Umgebung zu tun bekommen. Neben Kletterpassagen oder den Ausläufern eines giftigen Aschesturms könnten wilde Kreaturen, wie Steppenwölfe oder Trogginge, die Reise erschweren. Auch eine Begegnung mit einer





Gruppe der zuvor erwähnten Orkplünderer wäre möglich.

- Der Bestienhort -

Kurz vor der Spitze des unübersichtlichen Vorgebirges erreichen die Helden die Höhle der Bestie. Sinnen-schärfeprobe-3: Vor dem Eingang ist eine Art Pulver verstreut. Probe auf Alchemie +7 Es handelt sich dabei um ein seltenes Bannpulver, das die Kreatur wohl für einige Tage in der Höhle einsperren sollte.

Sobald die Helden die Vorhöhle (1) betreten, wird die Bestie ihrer gewahr und tritt an den Übergang zum Bestienlager (2). Als sie den Schutztalisman entdeckt, stürzt sie sich trotz ihres Alters und eindeutiger Schwächeanzeichen auf die Helden. Hilfe erhält sie dabei nach dem Ausstoßen eines bizarren, markerschütternden Schreis von den Opfern der letzten Jahrhunderte, die mittlerweile zu halbtoten, ghulartigen Wesen ohne jegliche Intelligenz degeneriert sind.

Droht die Bestie zu unterliegen, wird sie zornig das Wort an die Helden richten. Kommt es zum Gespräch, berichtet sie, was Valmir wirklich getan hat (siehe Valmirs Personenbeschreibung) und bittet die Helden um Hilfe dabei, ihr Jungtier zu retten, wofür sie ihren gesamten Hort als Lohn verspricht.

(1) Vorhöhle: Von der staubigen Vorhöhle gehen drei Nischen ab, in denen sich jeweils 3 Zombies befinden. Sie sind von dünnen Kokons umgeben, die an der Felswand lehnen und nur durch gezieltes Suchen und eine Sinnenschärfeprobe +7 zu entdecken sind.

(2) Bestienlager: Neben zwei Zombies findet sich hier eine Holzkonstruktion, die die Bestie zum Schlafen nutzt, indem sie kopfüber an einem Balken hängt. Auch einige alte Tontafeln, auf denen Geschichten in der uralten Sprache Alt-Marhyini geschrieben stehen, finden sich hier.

(3) Bestienhort: Hier lagert die Bestie die Früchte ihrer Sammelwut - allerlei Gegenstände (Gesamtwert 3000 TE), die sie im Laufe der Zeit ihren Opfern abgenommen hat: Alte Waffen und Rüstungsteile, Kräuterbeutel, Kleidungsstücke und persönliche Besitztümer sowie Münzen aller Art und kleinere Schmuckstücke.

Weiterer Verlauf

Hier verzweigt sich das Abenteuer in mehrere mögliche Wege: Es mag Gruppen geben, die nun den Hort plündern wollen und sich nicht um Valmirs Plan scheren, oder aber voller Wut ins Tal zurücklaufen und den Verräter mit wehenden Fahnen erlegen wollen. Welchen Weg die Helden auch einschlagen: Nach dem Tod Valmirs und/oder der Kreatur endet der Pakt von Valmirshem und seine Bewohner sind frei.

- Zurück in Valmirshem -

Falls die Helden einen Beweis für den Tod der Bestie mitbringen, werden sie jubelnd empfangen - falls sie von der Bestie begleitet werden, fliehen die Dörfler in Panik.

Valmir befindet sich in seinem Labor und hat mittlerweile die gewünschte Essenz aus dem Jungtier extrahiert und den Trank zu sich genommen. Dieser erhöht seine Wundschwelle um 2 und verleiht ihm 8 zusätzliche Punkte RS - macht ihn jedoch keinesfalls unverwundbar, was Valmir jedoch erst inmitten eines Kampfes merken wird.

- Valmirs Labor -

(1) Wachraum: Ein karger Raum mit Tisch und 4 Stühlen, auf denen Wächter sitzen. Kisten mit Vorräten und Alkohol stehen in der Ecke. Im Falle eines Angriffs schlagen die Wachen Alarm.

(2) Labor: Ein mit Tischen und Regalen vollgestellter Raum, in dem einige dampfende und qualmende Tiegel und Apparaturen aufgebaut sind. Hier befinden sich Valmir und die letzten beiden Wachen.

(3) Lager: Lagerraum mit alchemistischen Ingredienzien und Vorräten im Wert von 2000 TE.

Dramatis Personae

Valmir Eisenbart

Valmir Eisenbart ist so weit von seinem Urvater entfernt wie man nur sein kann: Fett, körperlich schwach, unglaublich verschlagen und kein Kämpfer, sondern ein kompetenter Alchemist.

Seit langem trachtete er danach, die Bestie zu vernichten, aber nicht zum Wohle der Bewohner von Valmirshem, sondern aus einem anderen Grund: Eine



urale Schriftrolle, die er einem wandernden, slachkarischen Schamanen entrissen hat, enthält ein Rezept für einen Trank der Unverwundbarkeit - und alles, was ihm zu dessen Fertigstellung noch fehlte, ist das Herz eines mächtigen und uralten fliegenden Wesens. Valmir weiß genau, dass es sich nur noch um eine Frage der Zeit handelt, bis er vom Thron gestoßen werden wird - zu schwach und zu zögerlich ist er für einen Herrscher. Durch den Trank jedoch könnte er ein für alle Mal seine Herrschaft sichern.

Doch auch ein so mächtiges Untier wie die Bestie von Valmirsheim altert irgendwann. So kam es, dass Valmir bei seiner Ankunft ein altersschwaches Wesen vorfand, das unnütz für seine Zwecke war, aber die Gruppe dennoch in einem Kampf hätte bezwingen können. Doch als Valmir unter der Angabe verhandeln zu wollen Einlass in die Höhle bekam, erblickte er das Junge der Bestie und änderte seinen Plan. Er stahl das Kind und sperrte die Mutter mit Hilfe des Bannstaubs in ihrer Höhle ein, den er eigentlich angefertigt hatte, um die Bestie in seinem Labor gefangen zu halten.

Die Helden heuert Valmir an, um genügend Zeit für die Herstellung des Trankes zu haben, denn er fürchtet, dass die Bestie ihn jagen wird, sobald sein Bannzauber nachlässt, was - je nach Windstärke - einige Tage dauern kann. Um sicherzustellen, dass es zum Kampf zwischen Bestie und Helden kommt, übergibt er den Helden den von ihm selbst aus den Körperteilen des Jungtiers gefertigten Talisman, der die Bestie wahnsinnig vor Wut werden lassen soll. [Die Werte in Klammern zeigen die Veränderungen durch das Elixier]

Seine Attribute könnten so sein:

MU 13 KL 16 IN 14 CH 12 FF 16 GE 11 KO 13 KK 12

Wichtige Vor-/Nachteile: Fettleibig

Wichtige Talente: Alchemie 17, Kochen 13, Menschenkenntnis 11, Staatskunst 13

Kampfwerte:

LeP 29 AuP 15 MR 5 WS 7 GS 6

RS 3 (Lederrüstung)

Vergifteter Dolch: INI 10+1W6 AT 12 PA 8 TP 1W6+1 DK H (Gift: 9, 3W6 SP sofort)

Feuergesäß (3): FK 14 TP 3W6

Ausweichen 6

Die Bestie

Die Bestie ist eine der letzten Überlebenden einer uralten Rasse von fliegenden, fledermausähnlichen Geschöpfen mit entfernter humanoider Körperform, die im engeren Sinne vampirisch sind. Sie benötigen also das Sikaryan von möglichst gesunden Lebewesen um zu überleben. Der langgezogene Schädel besitzt zwei große Augen und überproportional große Ohren. Das Maul und die Pranken sind mit rasiermesserscharfen Zähnen und Krallen besetzt. Auch wenn der Körper aus der Entfernung dürr und zart erscheint, so ist das Wesen doch in der Lage erstaunlich heftige Treffer wegzustecken und gewaltige Kräfte zu entfesseln.

Die Bestie ist weiblich und kam vor 200 Jahren nach Valmirsheim um dort ihre Brutstätte anzulegen. Doch dazu benötigte sie Kraft. Nachdem anfängliche Raubzüge erfolgreich waren, kam der Tag an dem der Held Valmir in ihre Brutstätte kam und sie zum blutigen Kampf stellte. Aus Angst um seine Brut willigte das Wesen in den Pakt ein, auch wenn es wusste, dass es nunmehr nahezu ewig brauchen würde um seine Jungen auszubrüten. Mittlerweile ist die Bestie jedoch sichtlich gealtert und hat nicht mehr viele Jahre zu leben. Ihr einziges Ziel, für das sie alles tun würde, ist die Aufzucht ihres Kindes.

MU 12 IN 13 KL 9 CH 5 FF 9 GE 16 KO 19 KK 21

Kampfwerte:

INI 10+1W6 PA 7 LeP 65 RS 5 WS 10

GS 3/18 (Boden/fliegend) AuP 75 MR 25 GW 12

Biss: DK H AT 13 TP 1W6+5

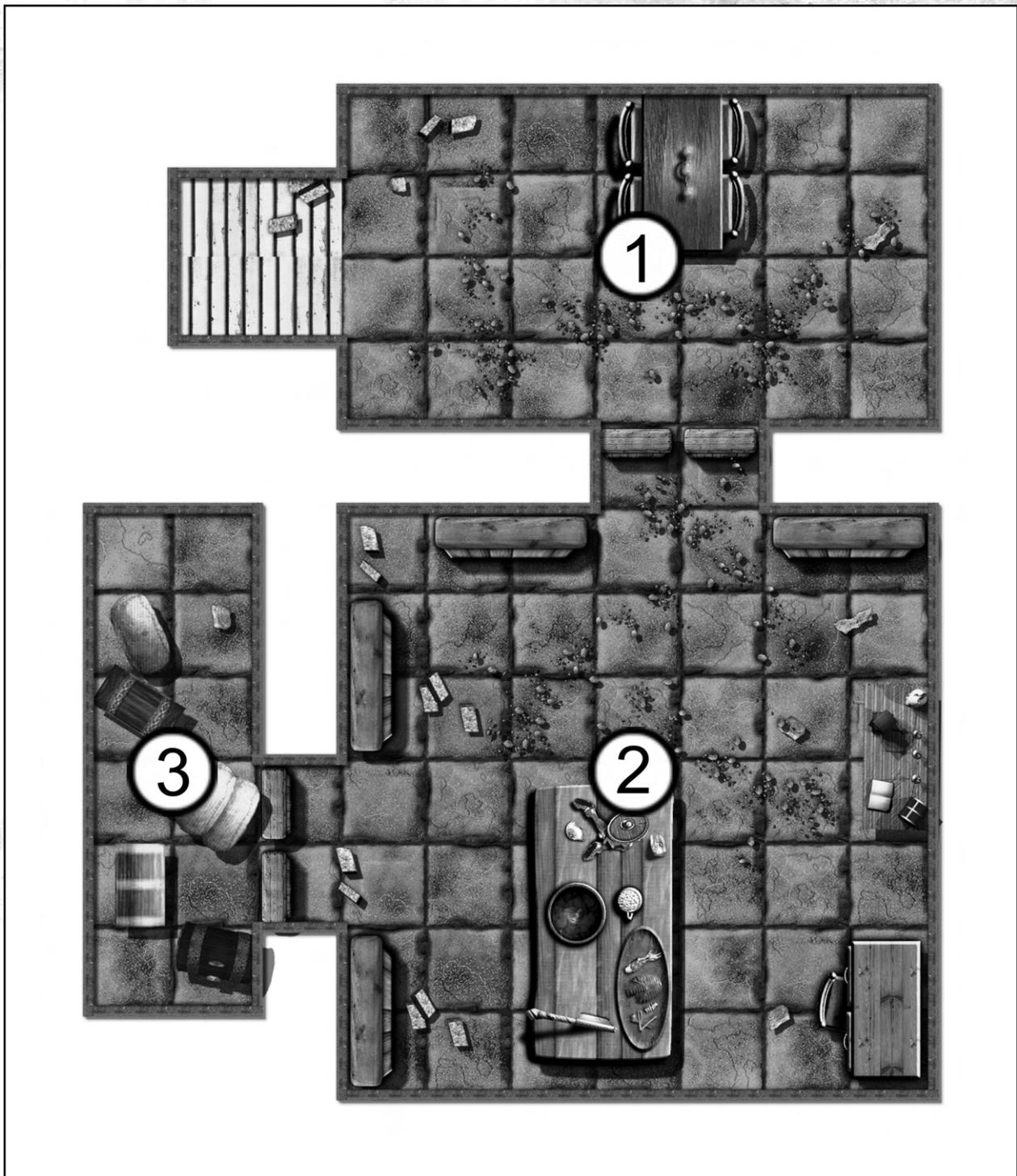
Klauen: DK HN AT 11 TP 1W6+3

Besonderheiten: Flugangriff, Niederwerfen(Klauen aus dem Flug heraus 11, Klauen 8), Gezielter Angriff (Flugangriff), großer Gegner, Doppelangriff (Biss und Klauen)

Valmirs Schergen (6)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich





Kampfwerte:

LeP 30 AuP 30 MR 2 WS 5 GS 8

RS 2 (Fellrüstung)

Speer: INI 11+1W6 AT 12 PA 8 TP 1W6+5 DK 5

Schleuder: FK 15 TP 1W6+2

Ausweichen 6

Zombies (18)

LeP 25 AuP - MR 8 WS - GS 4

RS 0

Hände: INI 6+1W6 AT 9 PA 2 TP 1W6+2 DK H

Biss: INI 6+1W6 AT 11 PA 2 TP 1W6+3

Besonderheiten: Zombie (Immunität gegen Wunden)



DIE ROLLE VON NAMAKARI

In der Ruine des Anwesens eines verstorbenen kurotanischen Handelsfürsten soll sich ein Artefakt von unsagbarer Macht befinden: eine Schriftrolle, die das Ewige Leben schenkt. Doch der Hausherr ist nicht ganz so tot wie angenommen...

Der Einstieg

- Die Helden erfahren von der Legende der Rolle. Sie wollen sie für sich selbst oder eine ihnen wichtige Person retten.
- Die Kurospriesterschaft bittet um die Hilfe der Helden, um die Rolle zu sichern.
- Ein Verbrecher oder Forscher fordert die Rolle im Austausch gegen Informationen.
- Ein Brachtaohändler bezahlt 1000 TE/ Held für die Rolle.

- Informationen -

Ort: Das vor 2 Jahren in einem Handelskrieg vernichtete Anwesen des dabei getöteten Handelsfürsten Sharif al Shikura, im nördlichen Trümmerfeld. Die Ruine wurde teilweise geplündert - warum nicht komplett, ist unbekannt.

Ziel: Im Inneren befindet sich noch immer eine Schriftrolle aus rotem Echsenleder, die geborgen werden soll. Falls die Helden aus eigener Initiative die Ruine plündern: Die gesuchte „Rolle von Namakari“ soll das Ewige Leben ermöglichen.

Shikura: War ein verschlossener Sanskitare, der viele Sklaven besaß, und dessen Dienerschaft stets vermummt war.

Die Ruine

Die Mauer: Die Löcher in der halb zerstörten, 3 Schritt hohen Mauer, die das Gelände der Ruine umgibt, wurden allesamt notdürftig mit Schutt und Gerümpel aus den umliegenden Gassen gestopft. Es ist totenstill.

Die Aschesüchtigen: Vor dem verbarrikadierten Tor der Mauer brät eine Gruppe stinkender Aschesüchtiger mit gräulicher Haut eine Mastratte. Sie sprechen nebulöse Warnungen aus, das Gelände nicht zu betreten. Be-

kommen sie neues Aschekraut oder werden sie eingeschüchtert, können sie folgendes berichten: Die Mauer wurde verstopft, um die Schrecken der Ruine einzusperren. 8 Freunde von ihnen sind vor zwei Wochen hineingegangen und nie zurückgekehrt. Gestern kamen zudem einige Barbaren vorbei, die ebenfalls seitdem in der Ruine sind.

Das Gebäude: Nur noch das Erdgeschoss der Sandstein-Villa ist teilweise erhalten geblieben, der Rest liegt unter einem Haufen Schutt. Im Süden ragen die Reste eines Turms in die Luft (6), im Westen befindet sich der einzige freie Eingang, der bis vor kurzem mit Brettern vernagelt war. Die verschütteten Stellen (dicke Linien) können durch einer Stunde Arbeit freigelegt werden, was jedoch Lärm verursacht und die „Bewohner“ des Erdgeschosses in diese Richtung locken wird.

Im Gebäude ist es stockfinster (AT+5/PA+5), im Erdgeschoss tagsüber jedoch nur düster (AR+3/PA+3). T=Trümmer lösen sich. Geschicklichkeitsprobe, bei Mislingen 2W6TP Schaden.

Erdgeschoss

(1) Eingangshalle: Eine Säule und ein Trümmerhaufen blockieren den halben Raum, ein Loch klafft im Boden (a) und drei zerstückelte Zombies liegen im Ram. Die abgehenden Gänge wirken brüchig. 5 Zombies schlurfen aus dem südlichen Gang und greifen an. Sinnenschärfprobe: Die Angreifer sind unverletzt, sie wurden also nicht durch Waffengewalt umgebracht.

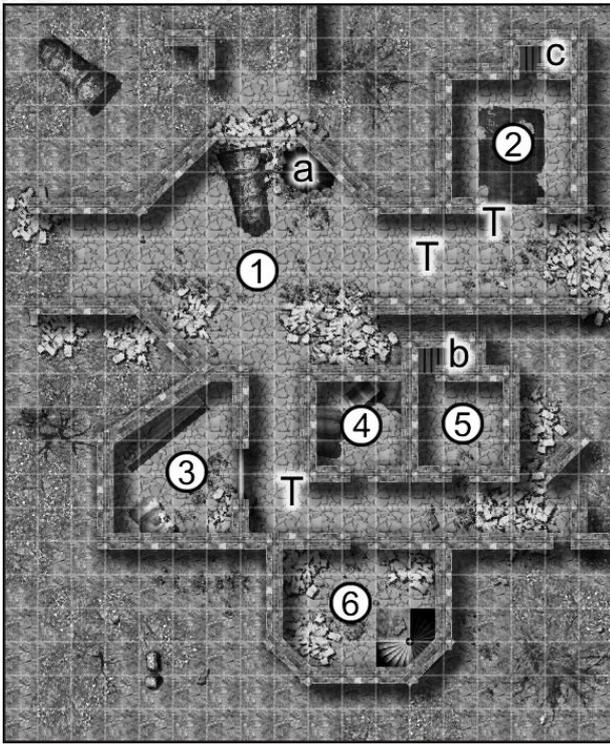
(2) Empfangszimmer: Aus dem zerstörten Mobiliar kriechen 2 Skelette. Fund: Bronzene Wasserpfeife (10 TE). Treppe (c).

(3) Küche: 5 halbnackte Slachkarenkrieger erholen sich hier von dem Angriff der Zombies. Arkash der Bulle und seine Männer sind ebenfalls auf der Suche nach der „Drachenrolle“, die sie zerstören wollen, da sie unheimliche Geheimnisse enthält. Ein vorläufiges Zweckbündnis mit den misstrauischen Barbaren ist möglich, sie werden die Helden jedoch bei einer guten Gelegenheit hintergehen.

(4) Lager: Verrottete Vorräte.

(5) Treppenraum: Sinnenschärfprobe oder Fährtensuchen: Frische Trogglingspuren im Staub. Treppe (b).





(6) Turmrest: Obere Geschosse eingestürzt. 3 Skelette. Ein Waffenständer zwischen den Trümmern (Je 3x Speer (Bronze), Lederrüstung und Lederhelm)

Geteilter Keller

(7) Dienerflur: Im Süden verschüttet. 2 Trogglinge halten direkt neben den geschlossenen Türen Wache. Wenn sie angegriffen werden, schreien sie Alarm und alarmieren (8) und (9). Loch (a).

(8) Schlafsaal: Auf den Resten von Holzgestellen und Strohlagern schlafen 4 Trogglinge. Fund: 2W20 Kupfermünzen.

(9) Speisesaal: Umgekippte Säule, Troggingloch im Boden. 8 Trogglinge. Einer von ihnen spricht Gmer und fleht um sein Leben und das seiner Gefährten, statt zu kämpfen. Sie können als Austausch einen Edelstein (200 TE) anbieten, den sie hier gefunden haben.

(10) Herrenflur: Knisternde magische Spannung wird für Magiebegabte spürbar. Zerschlitzte Mosaik zieren die Wände. 2 Skelette.

Sinnenschärfeprobe +3: Geheimgang hinter der Statue am Ende des Ganges.

(11) Schlafgemach: Ein Skelett in Schlafkleidung liegt

auf einem prachtvollen Bett und umklammert einen Ebenholzstab mit Aussparung für einen Edelstein (9). 10 Pergamentrollen und ein silbernes Tintenfass (15 TE) im Schreibtisch. Al Shikuras Geist erscheint und macht das Angebot, gegen einen Teil der Lebenskraft der Helden die Rolle auszuhändigen, wenn sie erzählen, dass sie sie suchen. Wird das Angebot angenommen, verursacht er insgesamt 65 SP (möglichst ohne jemanden zu töten) und zieht sich gesättigt nach (18) zurück. Er bricht sein Versprechen. Ansonsten erwartet er die Helden bei (15).

(12) Baderaum: Schlammgefüllte Wanne, aus der sich ein Skelett erhebt. Fund: seltenes Badeöl (10 TE).

(13) Golemraum: Schmuckloser Raum mit Wendeltreppe (d). Ein Lehmgolem hält Wache und fragt nach dem Meister, der sich durch sein Standeszeichen zu erkennen geben soll. Der Träger des zusammengefügt Ebenholzstabes kann den Golem kontrollieren, ansonsten greift er an. Der Stab ist zwar nicht magisch, weist den Besitzer allerdings allerdings als Herren des Golems aus.

Das Labor

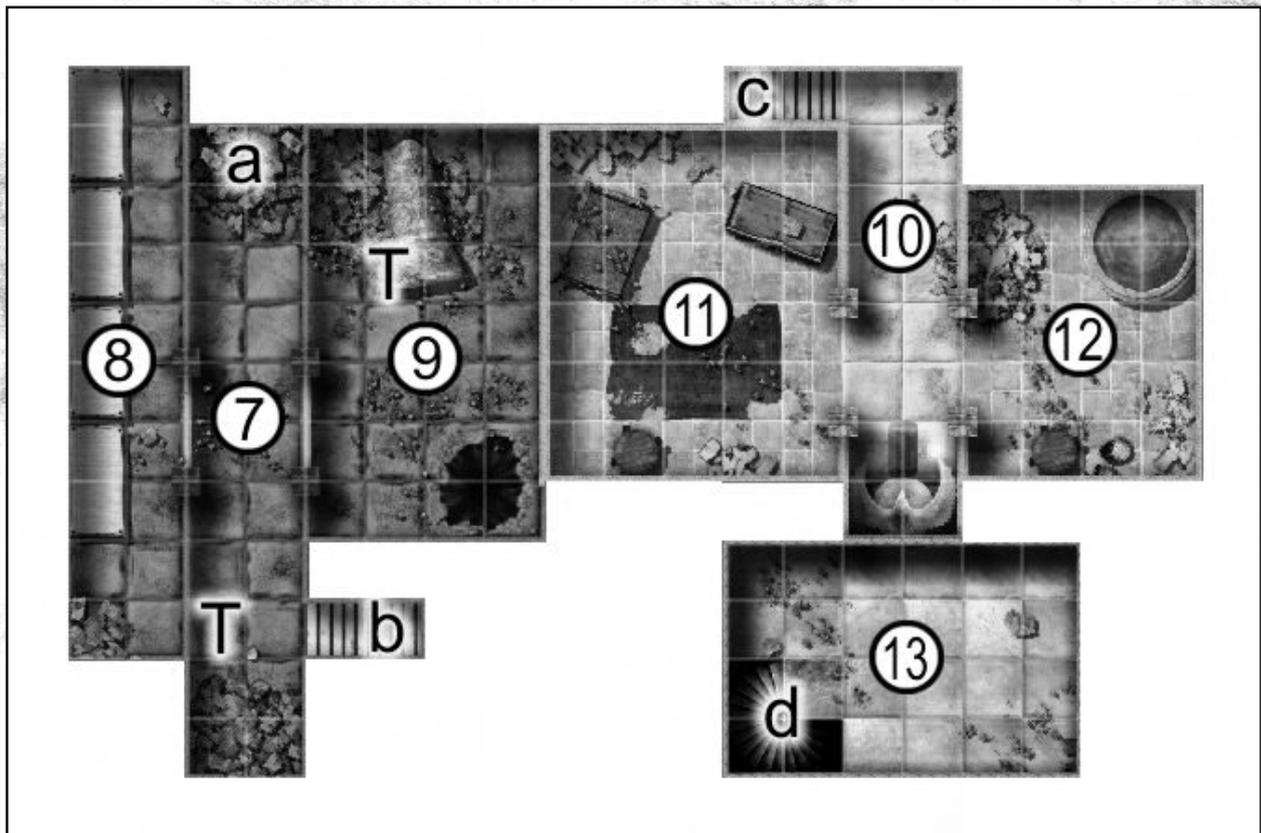
(14) Gang des Alps: Der gewundene Gang ist mit Schlangenmosaiken verziert. Die magische Spannung ist hier bereits greifbar, es fühlt sich an, als würde an der eigenen Seele gezerrt werden. Jedes Lebewesen in diesem Gang muss jede Kampfunde eine MR-Probe ablegen. Bei Mislingen 1W6 SP. Werden die Mosaik zerstört, endet der Effekt. Sinnenschärfeprobe+7 offenbart eine geheime Abkürzung, in der keine Proben fällig werden (s). Eine einfache Sinnenschärfeprobe warnt vor Fallgruben (F), sonst Athletikprobe +3. Bei Mislingen 4W6-4 SP durch 4 Schritt Fall.

(15) Kerkerflur: Aus Zellen mit experimentellen Sarkophagen kommen 5 Leichendiener. Einer versucht die Tür nach (16) aufzumachen, einer die Tür nach (17). Die restlichen greifen an und handeln erstaunlich intelligent.

(16) Experimentalkammer: Tisch mit Sezierwerkzeug in Raummitte, 2 x Heiltrank (C) auf südlichem Tisch. Kohleschale. 2 Leichendiener.

(17) Große Zelle: Hier wartet ein Golem aus Leichen-





teilen auf seinen Einsatz.

(18) Alchemielabor: Auf dem Tisch und in den Schränken finden sich zahlreiche Tränke, Pasten und Mischungen: 3xZaubertrank (Qualitätsstufe C) + 1x jeder andere Trank aus WdZ S. 63 - 68 Trank (jeweils Qualitätsstufe C oder D).

(19) Bibliothek: Rolle von Namakari, enthält die Thesen der Zauber: Totes Handle! Und Skelettarius zudem kann die Sonderfertigkeit „Herr über die Gebeine“ abgeleitet werden. Truhe mit 2000 Shaktie.

Sharif al Shikura

Der mächtige Nekromant Al Shikura hat durch die Rolle von Namakari ewiges Leben erlangt: Nach seinem Tod wurde er zum Nachtalp und muss noch 65 SP verursachen (durch Angriffe oder durch die die Lebenskraft entziehenden Mosaik), um sich wieder zu materialisieren und sein Heim besetzen zu können. Dafür würde er alles tun...

Eigenschaften: MU 15, KL 17, IN 15, CH 17, FF 13, GE 11, KO 10, KK 11

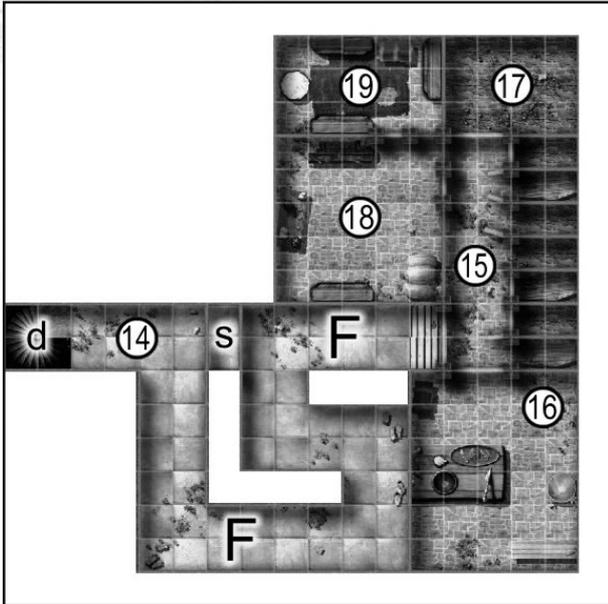
Wichtige Vor-/Nachteile: Vollzauberer(Zelot), Astral-sinn, Unnatürliche Aura

Wichtige Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Bewahrer der Ahnenmacht, Eiserner Wille 2, Gedankenschutz, Herr über die Gebeine, Meisterliche Zauberkontrolle, Nekromant, Große Meditation, Regeneration 2, Astrale Meditation, Bann- und Schutzkreis, Bannschwert, Dämonenbindung I, Invocato Integra, Repräsentation (Zelot), Ritualkenntnis (Zelot) 1 5, Stabzauber(Bindung, Schuppenhaut, Merkmalsfokus (Beschwörung),Seil des Adepten, Zauberspeicher), Wahrer Name (Skelette, Brandleichen, Eisleichen)

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 14, Überreden 8, Magiekunde 16

Wichtige Zauber: rakshazarische Äquivalente zu GARDIANUM 1 1 , IMPERAVI 14, LAST DES ALTERS 11 , INVOCATIO MINOR 16, TOTES HANDLE 18, SKELETTARIUS 17, DUNKELHEIT 13, PENTAGRAMMA 13, PANIK ÜBERKOMME EUCH! 13, FULMINICTUS 14, BAND UND FESSEL 13





Kampfwerte:

LeP 32 AsP 83 AuP 27 MR 12 WS 6 GS 4

RS 1 (Alltagskleidung)

Todesgriff: INI 9+1W6 AT 9 PA 7 TP 2W6 DK H

Stab: AT 8 PA 9 TP 1W6+1 DK NS

Ausweichen 12

Troggling (14)

Wichtige Vor-Nachteile: Dämmerungssicht, Zwergengewuchs

LeP 15 AuP 25 MR 2 WS 4 GS 5

RS 0

Geröllkeule: INI 10+1W6 AT 10 PA 9 TP 1W6+1 DK N

Biss: INI 10 + 1W6 AT 10 PA 9 TP 1W6+1 DK H

Ausweichen 6

Steingolem (2)

INI 5+1W6 PA 1 LeP 120 RS 6 WS 9

GS 2 AuP 300 MR 20 GW 11

Faust: DK H AT 6 TP 3W6+6

Besonderheiten: Immunität gegen Feuer, Stich und das Merkmal Form, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte

Objekte

Das Universalkonstrukt (Knochengolem)

INI 8+1W6 PA 4 LeP 88 RS 4 WS 9

GS 3 AuP 500 MR 15 GW 12

Knochenscheren: DK N AT 14 TP 4W6+8

Ringen: DK HNS AT 12 TP 1W6+5

Skorpionsstachel: DK H AT 10 TP 2W6+2 (+Gift)

Rammen: DK H AT 13 TP 5W6+4*

Besonderheiten: Niederwerfen, Zusätzliche Aktionen(2), Gift(Stufe 6, KO und KK je -1

für 1 SR), erhöhte Patzerwahrscheinlichkeit (1 8-20), Großer Gegner, *Strukturschaden, Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Immunität gegen Form, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte

Skelett (8)

LeP 25 AuP 25 MR 5 WS 5 GS 5

RS 0

Kurzschwert: INI 10+1W6 AT 10 PA 6 TP 1W6+2 DK N

Besonderheiten: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen)

Arkash, der Bulle

LeP 47 AuP 43 MR 1 WS 7 GS 8

RS 3 (Fell- und Lederrüstung)

Steinstreitaxt: INI 12+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W6+5 DK N

Ausweichen 9

Leichendiener

LeP 25 AuP - MR 8 WS - GS 4

RS 0

Hände: INI 6+1W6 AT 9 PA 2 TP 1W6+2 DK H

Biss: INI 6+1W6 AT 11 PA 2 TP 1W6+3

Besonderheiten: Zombie (Immunität gegen Wunden)



IM NETZ DES SPINNEN- VOLKS

In einem nebelverhangenen Gehölz im südlichen Kurotan lebt ein grausamer Slachkarenstamm, dessen Mitglieder sich selbst als Spinnenwesen sehen und ihre unersättliche Gier auf Menschenfleisch mit immer neuen Opfern füttern.

Die Corra

Der Slachkarenstamm, der sich selbst Corra nennt, was „Spinnen“ bedeutet, wurde vor einem Jahr von der Raishu (Chimärenhexe) Sabari unterwandert, die den Glauben an eine Götterspinne namens Takaru verbreitete, eine gigantische Arachtama, die im Zentrum des Waldes lebt. Sie brachte die Slachkaren dazu, ihren Barcak (Giftzauberer mit schamanenähnlicher Beraterposition) Dirrdorok zu vertreiben und lenkt seitdem als Hohepriesterin Takarus die Geschicke des Stammes, der mit den Kindern der Göttin zusammenlebt und die Lebensweise der Spinnen nachahmt.

- Der Spinnentanz -

Sabaris Ziel ist es, Mischwesen aus Spinnen und Menschen in ihrem Leib heranwachsen zu lassen, um ihrer Göttin noch näher zu kommen. Dazu hat sie ein perfides Herrschaftssystem im Stamm eingeführt: Alle zwei Monate findet der sog. Spinnentanz statt, ein Wettstreit, dessen Sieger die Ehre zuteilwird, den Stamm anzuführen, die Spinneneier Takarus auszutragen und Sabaris Geliebter zu werden (Ihr Brutprogramm war bisher jedoch noch nicht von Erfolg gekrönt). Nach zwei Monaten schlüpfen die Jungen, wobei sie den Körper des Wirtes zerfetzen, verspeisen und anschließend als neue Stammesmitglieder aufgenommen werden.

Einstiege

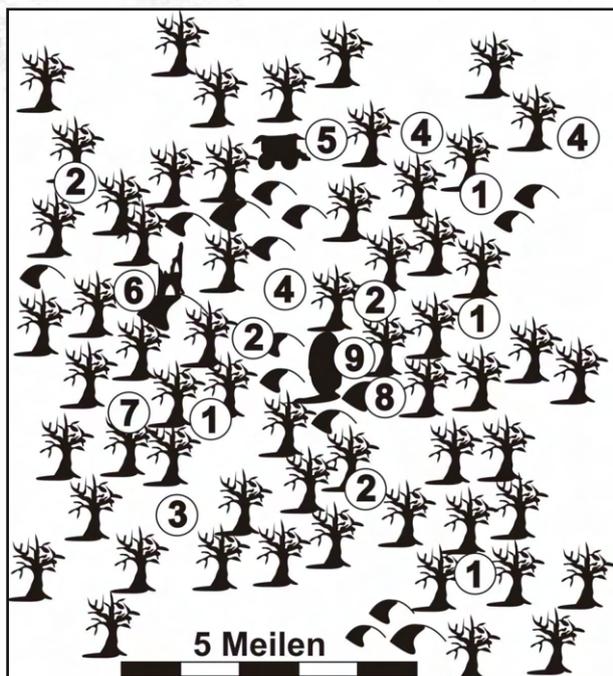
- Die Helden begleiten eine Karawane durch den Wald oder passieren ihn zufällig auf ihrer Reise.
- In einer Ruine im Walde soll ein Schatz liegen. Außerdem ist er für seinen Kräuterreichtum bekannt (Suchen dauern halb so lange wie normal).

- Ein Bote der Legiten (5) sucht Hilfe, um sein Volk aus den Klauen der „Spinnendämonen“ zu retten.

Der Wald

- (1) Tropfende Kokons: Menschengroße Kokons hängen an niedrigen Ästen, aus denen eine fleischige Flüssigkeit tropft. Im Inneren befinden sich menschliche Skelette. Mut-Probe bei erstmaligem Anblick. Bei 1 oder 2 auf W6: 2W6 TE.
- (2) Netzfallen: Klebrige Netze spannen sich zwischen den Bäumen. Erfolgreiche Sinnenschärfeprobe zum Bemerkten, ansonsten wird man ingesponnen (Zum Befreien muss einem eine KK oder GE +3 Probe gelingen pro Versuch wird es um +1 schwerer). 1 junge Arachtama wartet in den Wipfeln auf Beute.
- (3) Kräuterlichtung: Pflanzenkundeprobe +7: Hier wächst ein Kraut namens Spinnentod (25 Portionen): Nimmt eine Spinne Portionen in Höhe ihrer halben Konsitution zu sich: Konstitutionsprobe. Erfolg: Wunde und 1W6 Punkte Erschöpfung. Misserfolg: Tod in 2W6 Runden.
- (4) Wagenspuren: Erfolgreiche Probe auf Fährtensuchen: Wagenspuren führen in Richtung (5).
- (5) Wagenburg: In 15 Wagen hausen 20 nomadisch lebende Legiten mit ihren Familien. Die Hälfte ihrer Stammesmitglieder wurde von den Corra verschleppt, weshalb sie dringend Hilfe suchen, um sie zu befreien. Sie können die Wege zu (6) und (9) beschreiben. Wissen von der Existenz von (3) und (8), kennen aber den Ort nicht.
- (6) Turmruine: Hier haust ein Tatzelwurm, der gerade eine Arachtama frisst. Hort: 200 TE, Bronzehelm, Knochenwütterrüstung, Speer (Bronze). 10 Slachkarenkrieger beobachten den Halbdrache aus dem Verborgenen - wird er von den Helden erlegt, sehen sie dies als göttliches Zeichen und laden sie zu einem Fest zu ihren Ehren in ihr Lager ein (9). Dort angekommen werden sie gut behandelt, aber nicht gehen gelassen. Sie sollen am Turnier um die Stammesführung teilnehmen, das Wirtsdasein wird allerdings verschwiegen.
- (7) Hinterhalt: Überraschungsangriff: 10 Corra und 3 Arachtamas versuchen die Helden gefangen zu nehmen und nach (9) zu bringen.





(8) Dirrdoroks Höhle: Hier versteckt sich der geflohene blinde Barcak, der seinen Stamm wieder zur Räson bringen möchte. Er bittet die Helden darum, den Spinnentanz zu gewinnen oder sich auf anderem Weg Verbündete zu suchen (er schlägt einen Corra namens Oruk vor), um die Herrschaft Sabaris zu beenden, möglichst ohne jemanden zu verletzen. Er kennt die Orte (3), (6) und (9) und warnt vor Hinterhalten (erfolgreiche Sinnenschärfeprobe, um (7) zu bemerken). Weiß von der Existenz von (5), kennt aber den Ort nicht.

(9) Felsenkokon: Ein riesiger, ausgehöhlter und von zahlreichen Spinnennetzen umgebener, ovaler Felsen steht in einer hügeligen Waldregion. Siehe den nächsten Abschnitt.

Der Felsenkokon

Je nachdem, ob und welche Begegnungen die Helden auf dem Weg hatten, sind mit ihrer Ankunft 20-40 Krieger der Corra und 9-12 junge Arachtamas im Felsenkokon.

(1) Eingang: 2 Arachtamas und 5 Corra halten in dieser Vorhöhle Wache. Spinnenweben ragen vom Eingang weiter in die Höhle und dienen als Alarmgeber.

(2) Restehaufen: In einer Nische werden die unverdaulichen Reste der Opfer zur Weiterverarbeitung gela-

gert. Zwischen Knochen finden sich 60 Kupfermünzen, Gürtelschnallen, Stiefel, ein Kriegshammer und ein Rundschild.

(3) Haupthöhle: Gigantische Spinnennetze spannen sich durch die komplette Höhle und dienen als Kletterhilfe (Einfache Kletterprobe jede Kampfrunde. GS maximal $\frac{1}{4}$ TaP* der Kletterprobe, AT/PA sinken jeweils um $\frac{7}{13}$ TaP* der Kletterprobe). Die hier befindlichen Arachtamas sind in der Haupthöhle verteilt. Von oben scheint Licht herein und offenbart die Silhouette Tarakus.

(4) Schlafhöhlen: In Spinnennetz-Hängematten essen und schlafen die Krieger. Hier liegt auch ihr karger Besitz. Je Raum 5 Krieger und doppelt so viele Frauen und Kinder.

(5) Latrine: Der Krieger Oruk haust hier mit 4 Gefährten, die gegen die neuen Sitten aufbegehrt haben. Wurden die Helden von Dirrdorok geschickt, erzählt er ihnen alles, was er weiß. Er glaubt, der einzige Weg den Stamm wieder zurückzugewinnen liegt im Tode Takarus und ihrer Hohepriesterin. Gegen Stammesgeschwister wird er nur kämpfen, wenn sein eigenes Leben bedroht ist.

(6) Futterhöhle: Hier hängen 20 legitische Sklaven in Kokons von der Decke. 10 sind bereits tot. Werden sie befreit, tun sie alles, um zu fliehen.

(7) Priestergemächer: Auf Seidenkissen haust Sabari gemeinsam mit dem jeweiligen Häuptling. Getränke: Heiltrank (Qualitätsstufe D), Schlafgift (Qualitätsstufe C), Arachnae (Qualitätsstufe C), Sunsura (Qualitätsstufe C), Wachtrunk (Qualitätsstufe D)

(8) Höhle der Göttin: Hierher zieht sich Takaru des Öfteren zurück. Bis auf Knochen ist die Höhle leer.

(9) Netz der Göttin: Hier hält Takaru die meiste Zeit über Wache. Falls es zu einem Kampf kommt, darf sie in der ersten KR nur parieren..

- Aufgaben des Tanzes -

1. Die Beine der Spinne: Wettklettern nach (9). Jeder Held gegen einen Corra, wer zuerst 20 TaP* gesammelt hat, hat gewonnen.

2. Der Hunger der Spinne: Ein kleiner Kokon mit fleischiger Masse muss in einem Zug ausgetrunken werden.



Selbstbeherrschungsprobe+7 (keine Probe für Corra), um nicht zu erbrechen.

3. Die Jagd der Spinne: Fangt ein menschliches Opfer und bringt es eingewickelt zurück.

4. Der Kampf der Spinne: Die verbleibenden Kandidaten kämpfen in den Netzen der großen Halle um den Sieg.

Spinnengöttin Takaru

INI 10+2W6 PA 8 LeP 135 RS 5 WS 12

GS 8 AuP 125 MR 14 GW 10

Speien: DK NSP FK 22* TP -

Biss: DK N AT 14 TP 2W+4

Trampeln: DK H AT 5 TP 4W6+2

Besonderheiten: *Speiangriff (alle 2 KR einsetzbar; kann nur ausgewichen werden; zählt als normales Wurfnetz; jeder weitere Treffer erhöht die Schwierigkeit um 3), Gezielter Angriff (Biss, SP statt TP), Hinterhalt (14), 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, 1 Reaktion)

Arachtama, Jungtier

INI 6+2W6 PA 8 LeP 15 RS 2 WS 7

GS 6 AuP 25 MR 9/8 GW 5

Speien: DK NSP FK 18* TP -

Biss: DK N AT 10 TP 1W6+3

Besonderheiten: *Speiangriff (alle 2 KR einsetzbar; kann nur ausgewichen werden; zählt als normales Wurfnetz; jeder weitere Treffer erhöht die Schwierigkeit um 3), Gezielter Angriff (Biss, SP statt TP), Hinterhalt (14), 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, 1 Reaktion)

Priesterin Sabari

Eigenschaften: MU 14, KL 17, IN 16, CH 14, FF 11, GE 13, KO 11, KK 9

Wichtige Vor-/Nachteile: Herauragendes Aussehen, Tierfreund, Vollzauberer (Rakshazarische Hexe)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Finte, Aufmerksamkeit, Ausweichen I

Wichtige Talente: Menschenkenntnis 13, Sinnenschärfe 13, Überreden 12

Wichtige Zauber: rakshazarische Äquivalente zu KRÄ-



HENRUF 17 (Spinnen), SPINNENLAUF 15, BLITZ DICH FIND 14, BEHERRSCHUNG BRECHEN 13, TIERE BESPRECHEN 16, ADLERSCHWINGE WOLFGESTALT (Spinne) 12, KRABELNDER SCHRECKEN 14

Kampfwerte:

LeP 26 AsP 35 AuP 29 MR 6 WS 6 GS 4

RS 1 (Alltagskleidung)

2 Obsidiandolche: INI 11+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+3 DK H

Blasrohr: FK 14 TP 1W6-1 (+Gift, 6, einmalig 2W6 SP(A), sofort)

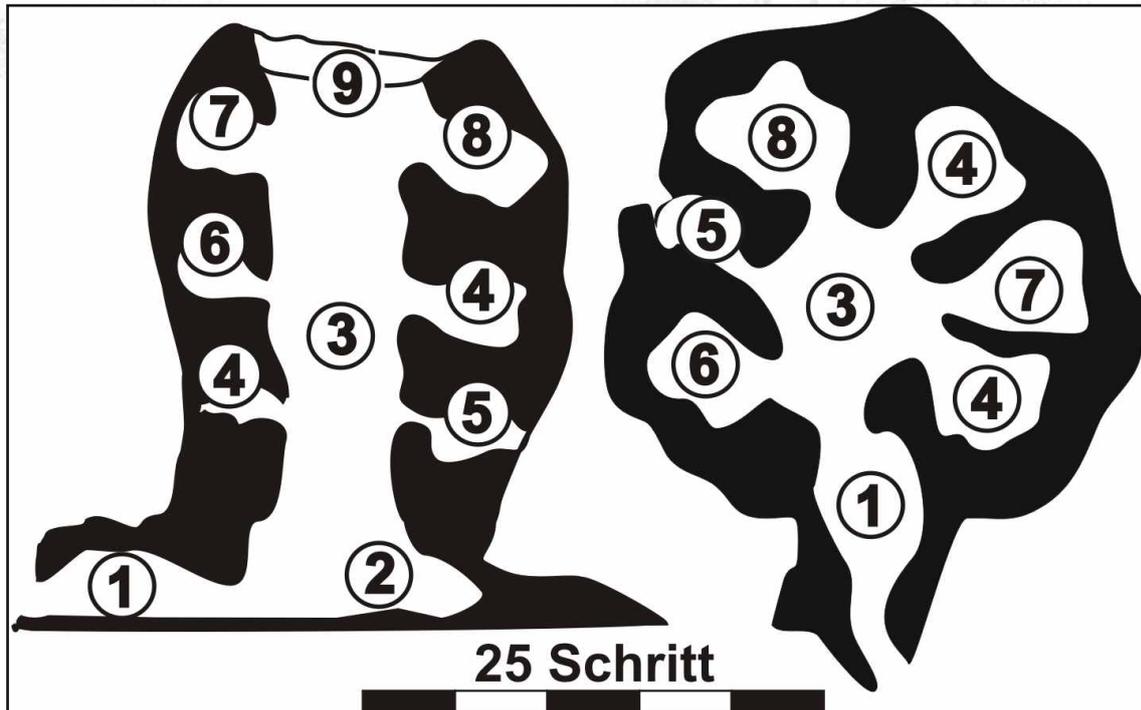
Stab: AT 8 PA 9 TP 1W6+1 DK NS

Ausweichen 8

Krieger der Corra

Wichtige Sonderfertigkeiten: Finte, Aufmerksamkeit, Ausweichen I





LeP 28 AuP 30 MR 4 WS 5 GS 8

RS 2 (Fellumhang und Spinnenkopfhelm)

Speer: INI 11+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+5 DK S

Dolch: INI 9+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+1 DK H, Netz
Ausweichen 10

Dirrdorok

Eigenschaften: MU 14, KL 16, IN 15, CH 11, FF 11, GE 12, KO 15, KK 11

Wichtige Vor-/Nachteile: Vollzauberer (Schamane)/Blind

Wichtige Sonderfertigkeiten: Finte, Aufmerksamkeit, Ausweichen I

Wichtige Talente: Heilkunde Wunden 13, Heilkunde Gift 14, Kochen (Gifte) 12

Wichtige Zauber: rakshazarische Äquivalente zu GROÙE VERWIRRUNG 9, SUMUS ELIXIERE 12, BALSAM SALABUNDE 14, KLARUM PURUM 7, PESTILENZ ERSPÜREN 11, LEID DER WOGEN 8, NEBELLEIB 11, ZORN DER ELEMENTE (Wasser) 12

Kampfwerte:

LeP 31 AsP 33 AuP 31 MR 7 WS 6 GS 8

RS 1 (Alltagskleidung)

2 Obsidiandolche: INI 11+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+3

DK H

Stab: INI 11+1W6 AT 5 PA 7 TP 1W6+1 DK NS

Dolch: INI 9+1W6 AT 6 PA 6 TP 1W6+1 DK H

Ausweichen 5

Legit

LeP 27 AuP 32 MR 4 WS 4 GS 8

RS 1 (Fellumhang, nur die freien Legiten)

Speer: INI 10+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+5 DK S

Ausweichen 8

Tatzelwurm

INI 8+2W6 PA 5 LeP 50 RS 4 WS 9

GS 6 AuP 75 MR 6 GW 8

Klauen: DK N AT 11 TP 1W6+4

Biss: DK HN AT 9 TP 2W6

Schwanzschlag: DK HN SP AT 8 TP 1W6+3

Besonderheiten: Niederwerfen(Klauen/Schwanzschlag 5), Doppelangriff(Biss und Klauen), Gezielter Angriff/Verbeißen, großer Gegner, Wer sich dem Tatzelwurm auf DK N näher muss pro KR eine KO +1 ablegen, um festzustellen ob ihm übel wird (pro misslungener Probe 1 SP und ein Abzug von einem Punkt auf alle Kampfwerte; sinkt ein Wert auf 0, so fällt das Opfer in Ohnmacht)





ANHANG

ROHE MAGIE UND ASTRALES CHAOS

In Rakshazar existieren eine Vielzahl dunkler Geheimnisse der fernen Vergangenheit bis zum heutigen Tag weiter und entfalten nach wie vor ihre negativen Wirkungen. Wohl das markanteste Erbe der fernen Vorzeit ist das chaotisch-verzerrte Wesen der hiesigen astralen Felder und Strömungen. Als Folge des astralen Chaos manifestieren sich allenthalben allerlei spontane magische Effekte und dunkle Wunder. Man trifft auf verzerrte Wirklichkeiten und unerklärliche magische Absurditäten, seltsame Chimären und halb-dämonische Wesen, die den Kontinent immer wieder heimsuchen. Auch die Magie der rakshazarischen Zauberer wird maßgeblich von der hohen astralen Dichte beeinflusst. Sie führt dazu, dass jeder Ausbruch astraler Kraft, also jeder Zauber, das Risiko mit sich bringt, das empfindliche Gleichgewicht der Umgebung zu stören und so unkontrollierte, chaotische Nebeneffekte zu erzeugen.

Im Rahmen der Abenteuer in diesem Band empfehlen wir folgende (vereinfachte) Regelung, um die kritische Essenz (krE) zu bestimmen: Nach jeder Zauberprobe wird 1W20 geworfen und die investierten AsP hinzu addiert. Ist der Zauber misslungen muss ein weiterer W6 addiert werden. Ist der Zauber gepatzt (zwei oder drei Mal 20) sogar 2W6. Ist das Ergebnis 25 oder größer kommt zu einem der unten aufgeführten chaotischen Effekte (Meisterentscheid).

krE 25+ = LEICHTER EFFEKT

Alle losen Gegenstände im Umkreis von 10 Schritt werden aufgewirbelt und in verschiedene Richtungen geschleudert.

W6 Stunden Kopfschmerzen für den Zaubernden (KL, IN -3).

Spontanteleportationen (3W20 Schritt) die max. W6 Personen betreffen.

Der gesprochene Zauber wirkt sich auf das falsche Ziel aus (Zufall).

krE 35+ = MITTLERER EFFEKT

Elektrische Entladung treffen 1W6 Personen (1W6 SP; bei Metallrüstungen 3W6 SP)

Alle brennbaren Gegenstände der Umgebung fangen Feuer.

Der Zaubereffekt hat die fünffache normale Reichweite und betrifft dreimal so viele Ziele (Zufall).

Durch eine Matrixexplosion, wirkt sich der Zaubereffekt auf alle anwesenden Personen im Umkreis von 10 Schritt in gleichem Maße aus.

krE 45+ = SCHWERER EFFEKT

Eine astrale Explosion trifft alle Personen im Umkreis (4W6 TP).

Sphärenriss: Alle Materie (die nicht niet- und nagelfest ist) wird in den näheren Limbus gezogen.



DER KLEINE ZUFALLSGENERATOR FÜR WILDE BARBARENSTÄMME

2W6 Stammesgröße

- 2-4 Eine Familie (etwa 12 Personen)
- 5-7 Größerer Clan (etwa 50 Personen)
- 8-10 Kleiner Stamm (etwa 100 Personen)
- 11-12 Großer Stamm (etwa 500 Personen)

1W6 Rasse

- 1-2 Menschen/Nedermannen
- 3-4 Orks
- 5 Tharai
- 6 Brokthar

2W6 Führung

- 2-3 Ältestenrat
- 4-6 Schamane
- 7 Patriarch
- 8 Matriarchin
- 9-11 Kriegshauptling
- 12 Stammesfürst

2W6 Objekt der Anbetung

- 2-4 Ahnengeister
- 5-6 Naturgeister
- 7-8 Ein großes Gefährliches Monster
- 9 Götter
- 10 Die Erbauer antiker Ruinen in der Nähe
- 11 Lokale Naturphänomene
- 12 Dämonen

2W6 Technologielevel (niedrigerer Würfel)

- 1 Klassische Steinzeit
- 2 Hochentwickelte Steinzeit
- 3 Erste Metallverarbeitung
- 4 Frühe Bronzezeit
- 5 Späte Bronzezeit
- 6 Erste krude Eisengegenstände

1W6 Verhalten gegenüber Fremden

- 1 Offen und Freundlich
- 2-3 Friedlich aber Misstrauisch
- 4 Scheu, Angst vor Fremden
- 5 Generell feindselig
- 6 Rasende Berserker

1W6 Lebensform

- 1-2 Sesshaft
- 3-4 Halbnomaden
- 5-6 Nomaden

1W6 Sesshafte

- 1 Höhle
- 2-3 Stroh / Lehm / Holzhütten
- 4 Langhäuser
- 5 Uralte Ruinen
- 6 Steinhäuser

1W6 Nomaden

- 1-2 Wanderer
- 3-4 Schnelle leichte Reittiere
- 5 Größere schwere Lasttiere
- 6 Wirklich große Lasttiere mit den Behausungen der Nomaden auf dem Rücken

1W6 Halbnomaden

- 1-3 Lederzelte
- 4-5 Feste Dörfer
- 6 Wirklich große Lasttiere mit den Behausungen der Nomaden auf dem Rücken

2W6 Ernährungsgewohnheiten

- 2-4 Bauern (wenn sesshaft)
- Jäger und Sammler (wenn Nomaden)
- 5-8 Reine Jäger
- 9-10 Viehzüchter
- 11 Kannibalen (rituell, eigene Leichen)
- 12 Kannibalen (jagend, Fremde Leichen)



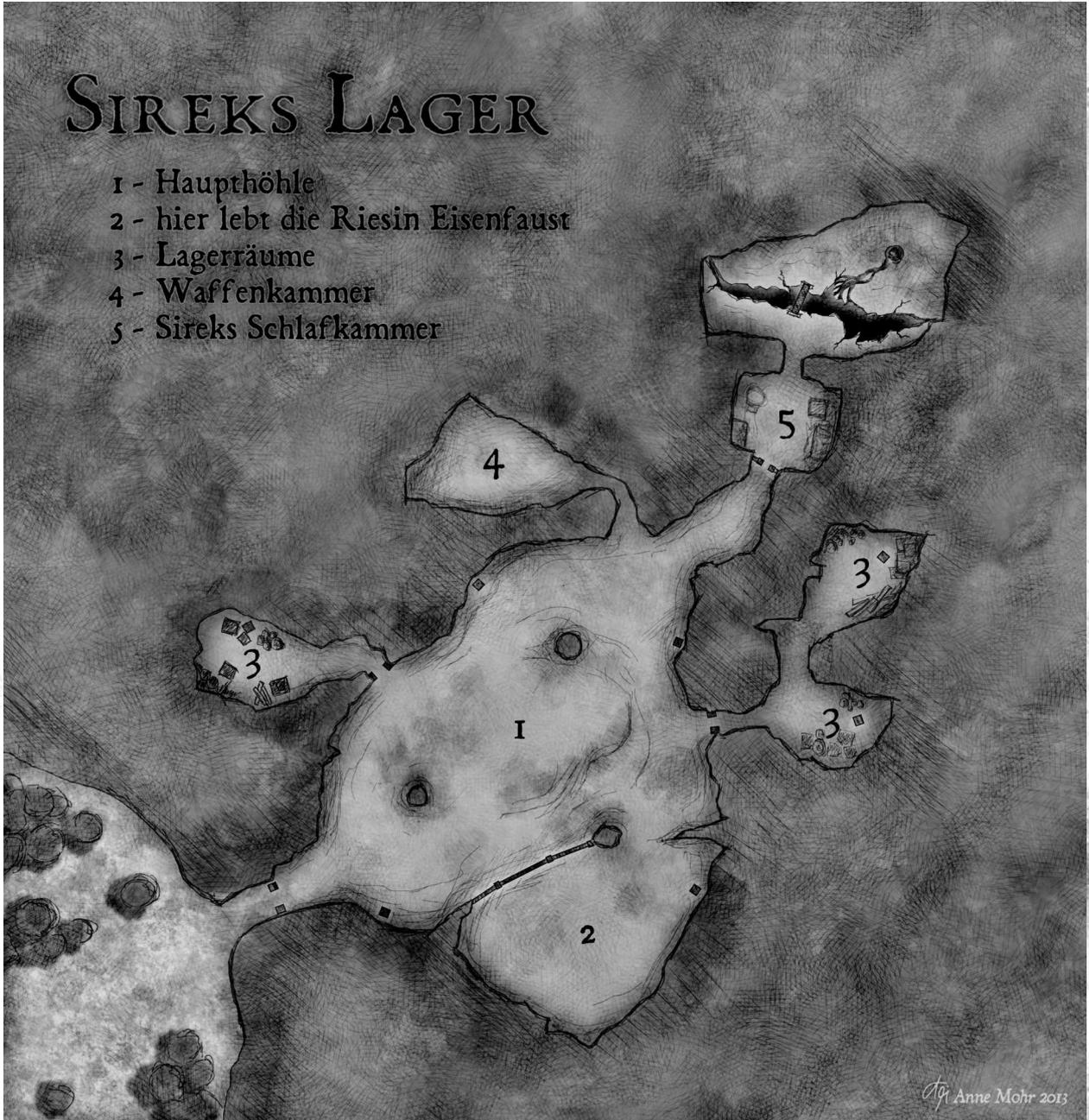
1W6 Bevorzugte Kampftaktik

- 1 Fallen stellen
- 2 Nadelstichtaktik
- 3 Brüllen und Drauflosrennen
- 4 Raubüberfälle
- 5 Aus weiter Entfernung beschießen
- 6 Flüchten

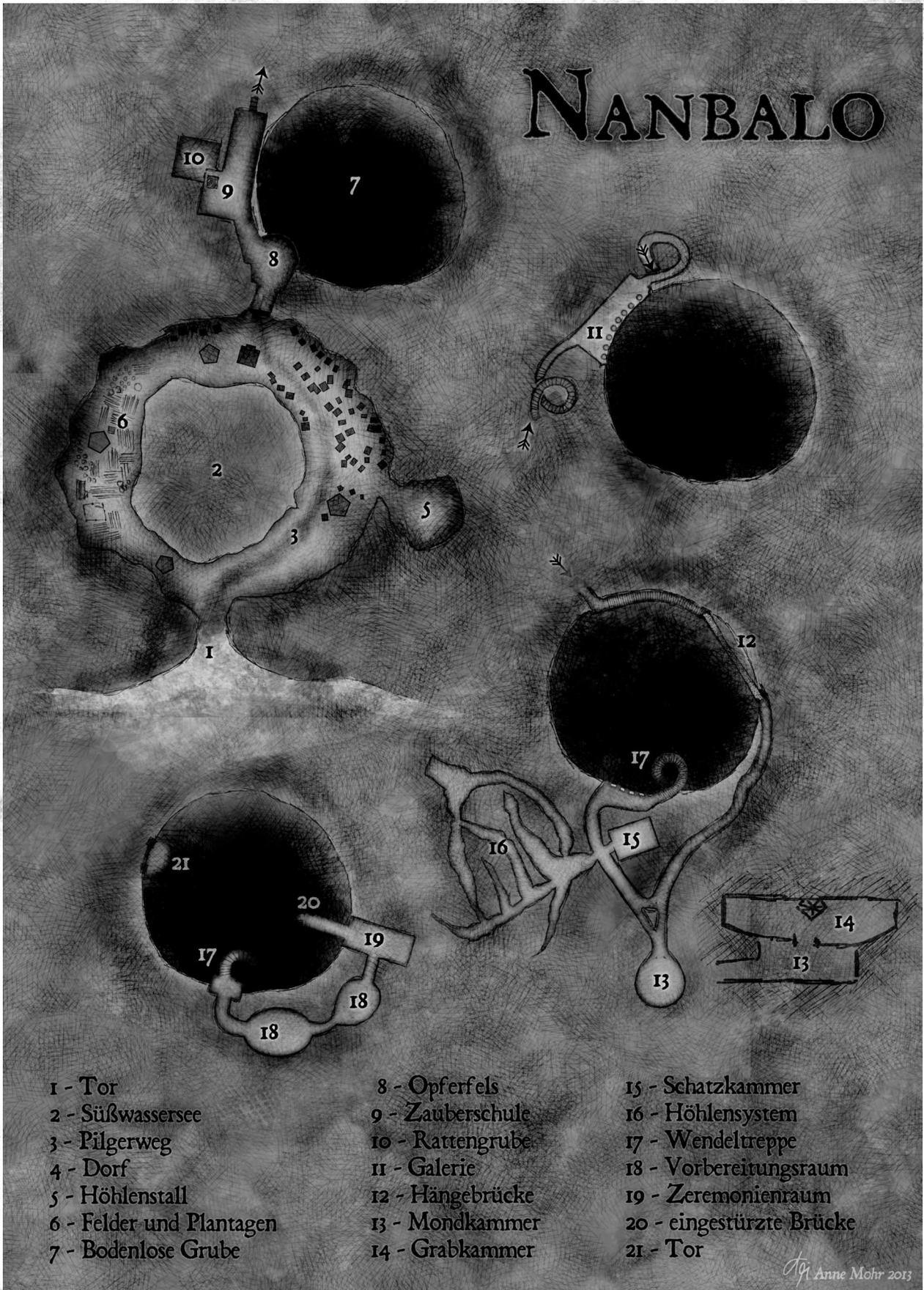


SIREKS LAGER

- 1 - Haupthöhle
- 2 - hier lebt die Riesin Eisenfaust
- 3 - Lagerräume
- 4 - Waffenkammer
- 5 - Sireks Schlafkammer



NANBALO



- 1 - Tor
- 2 - Süßwassersee
- 3 - Pilgerweg
- 4 - Dorf
- 5 - Höhlenstall
- 6 - Felder und Plantagen
- 7 - Bodenlose Grube

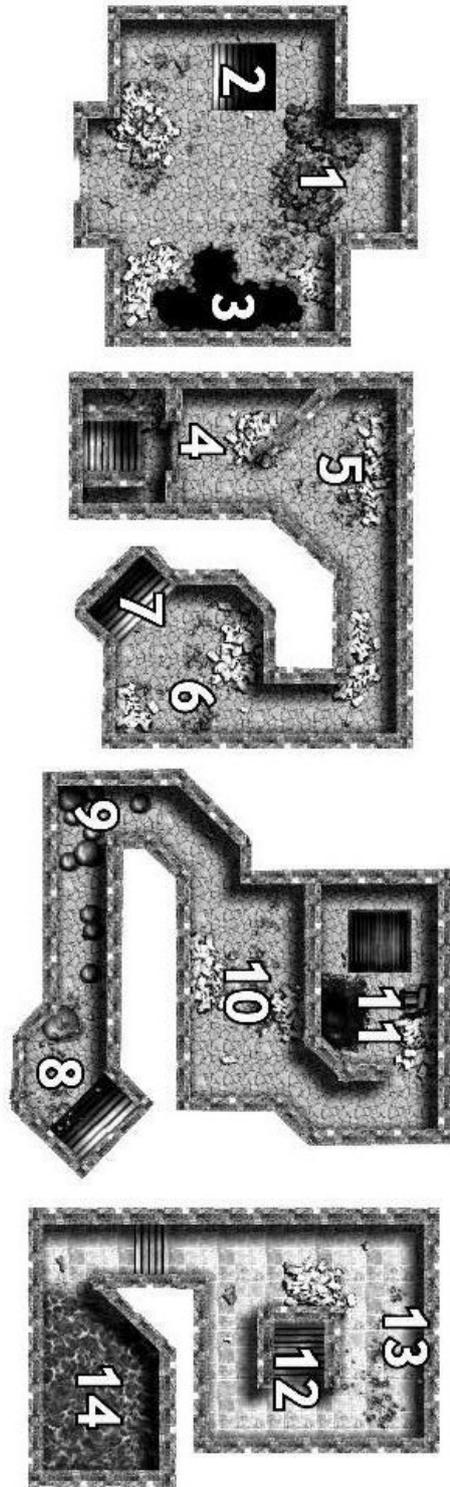
- 8 - Opferfels
- 9 - Zauberschule
- 10 - Rattengrube
- 11 - Galerie
- 12 - Hängebrücke
- 13 - Mondkammer
- 14 - Grabkammer

- 15 - Schatzkammer
- 16 - Höhlensystem
- 17 - Wendeltreppe
- 18 - Vorbereitungsraum
- 19 - Zeremonienraum
- 20 - eingestürzte Brücke
- 21 - Tor

Ag Anne Mohr 2013



DRUCKVORLAGE



DRUCKVORLAGE

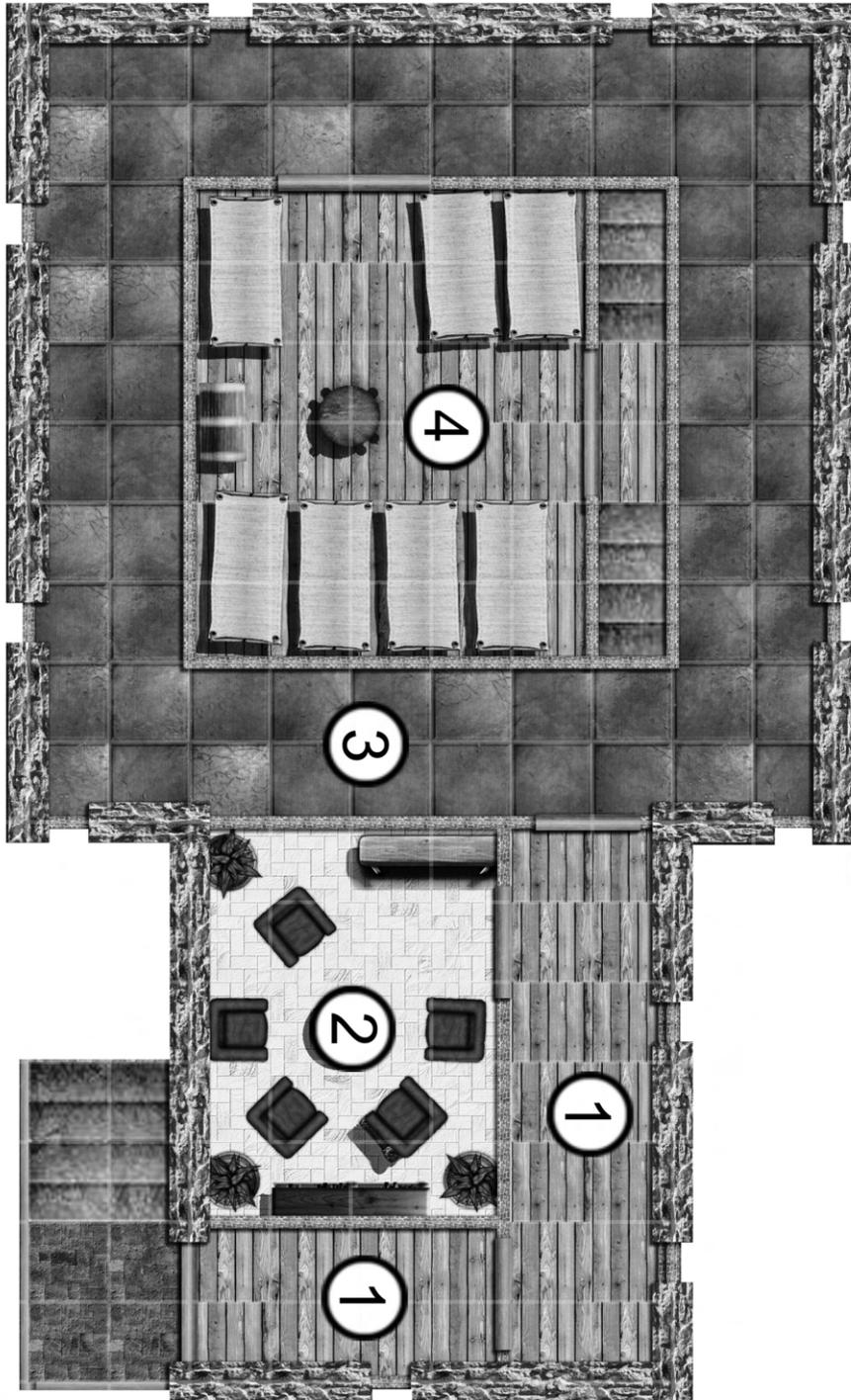




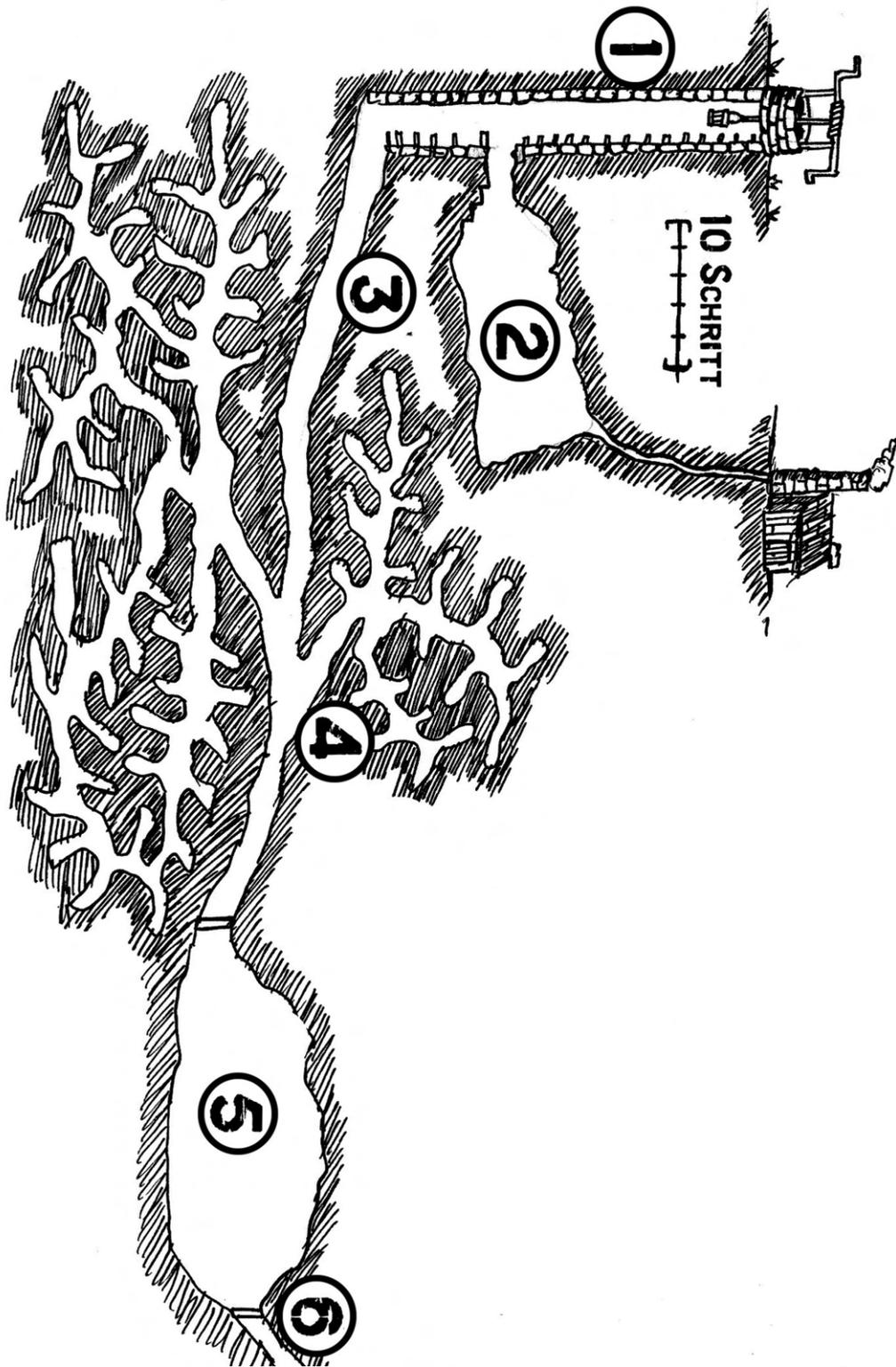
DRUCKVORLAGE



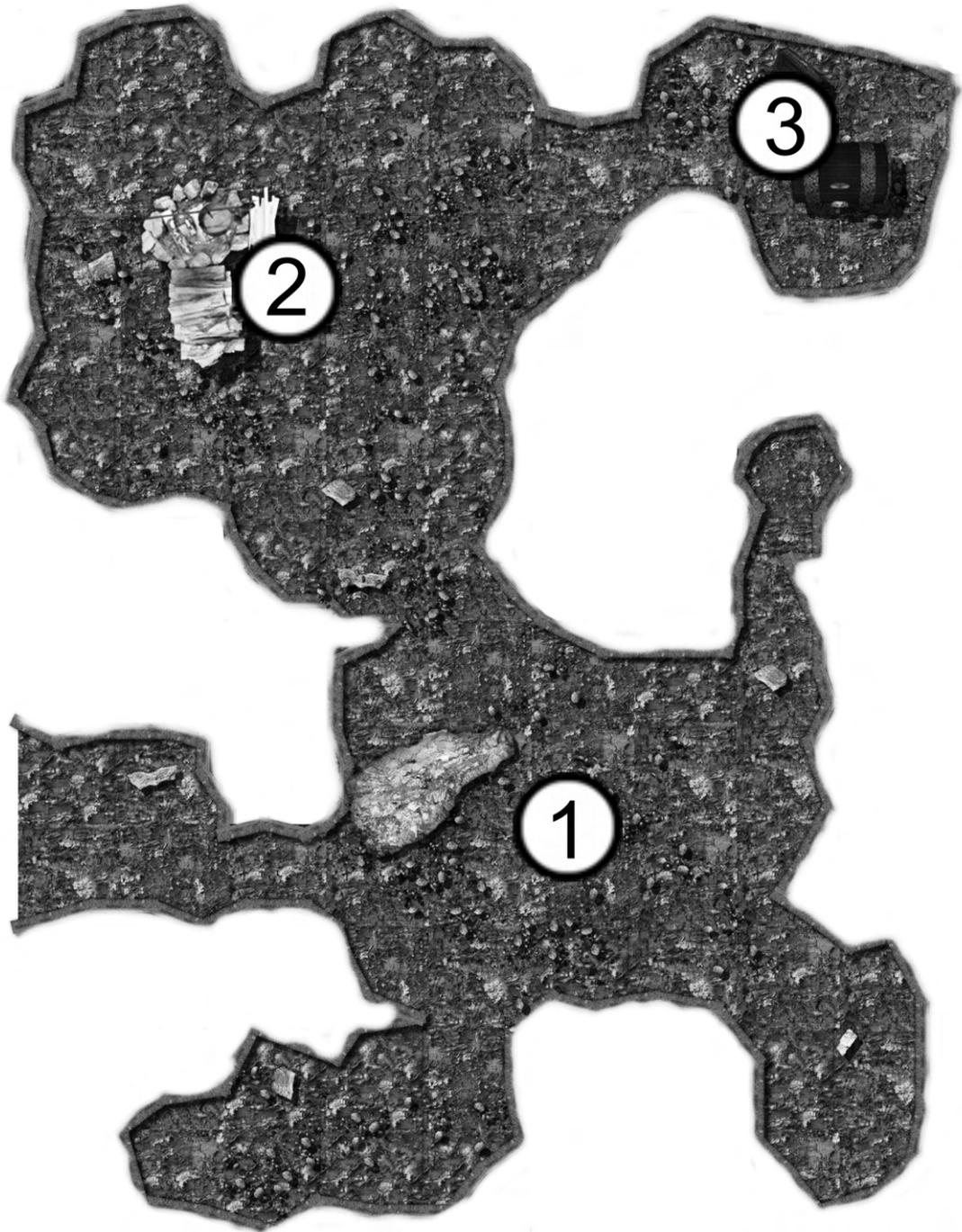
DRUCKVORLAGE



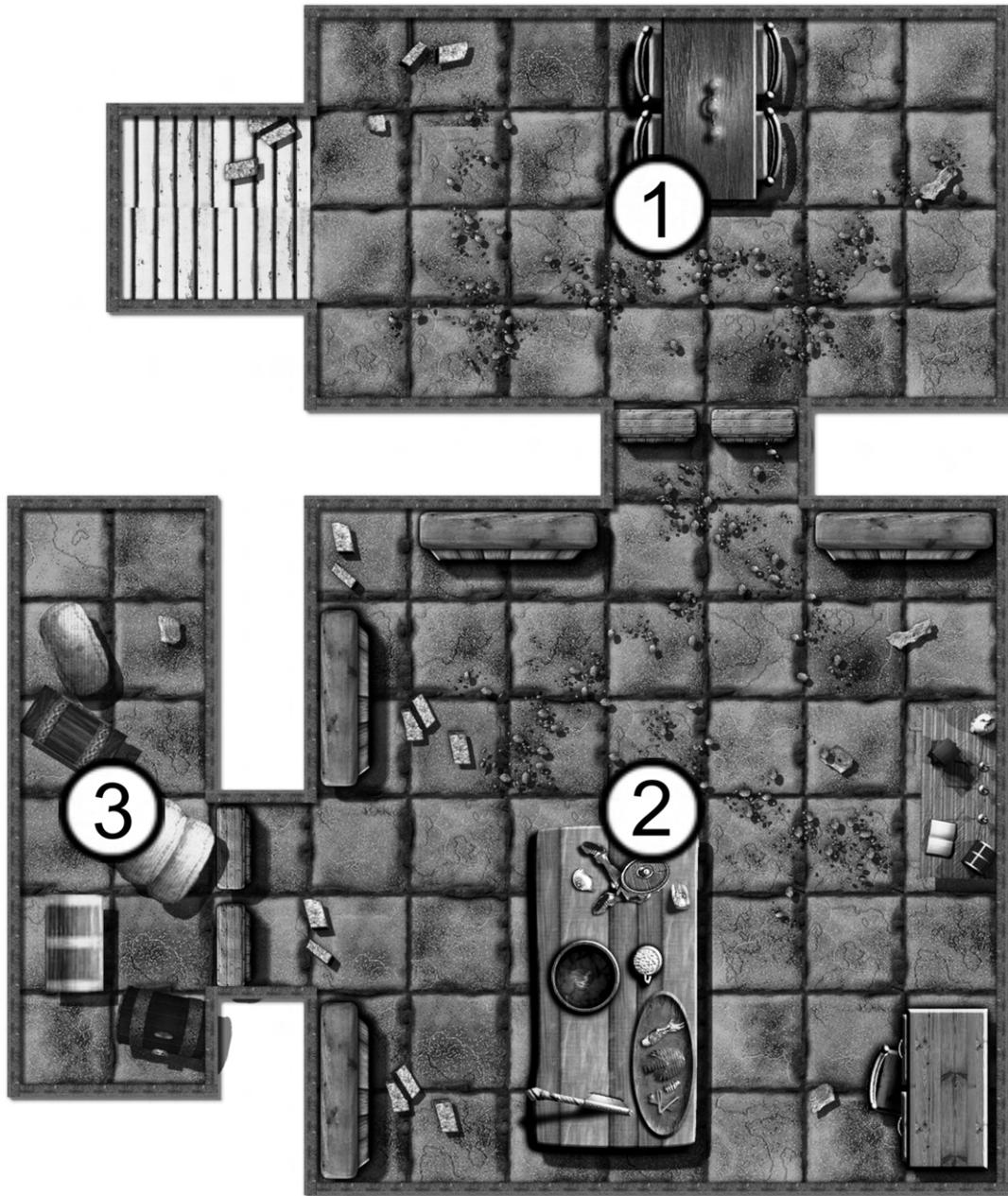
DRUCKVORLAGE



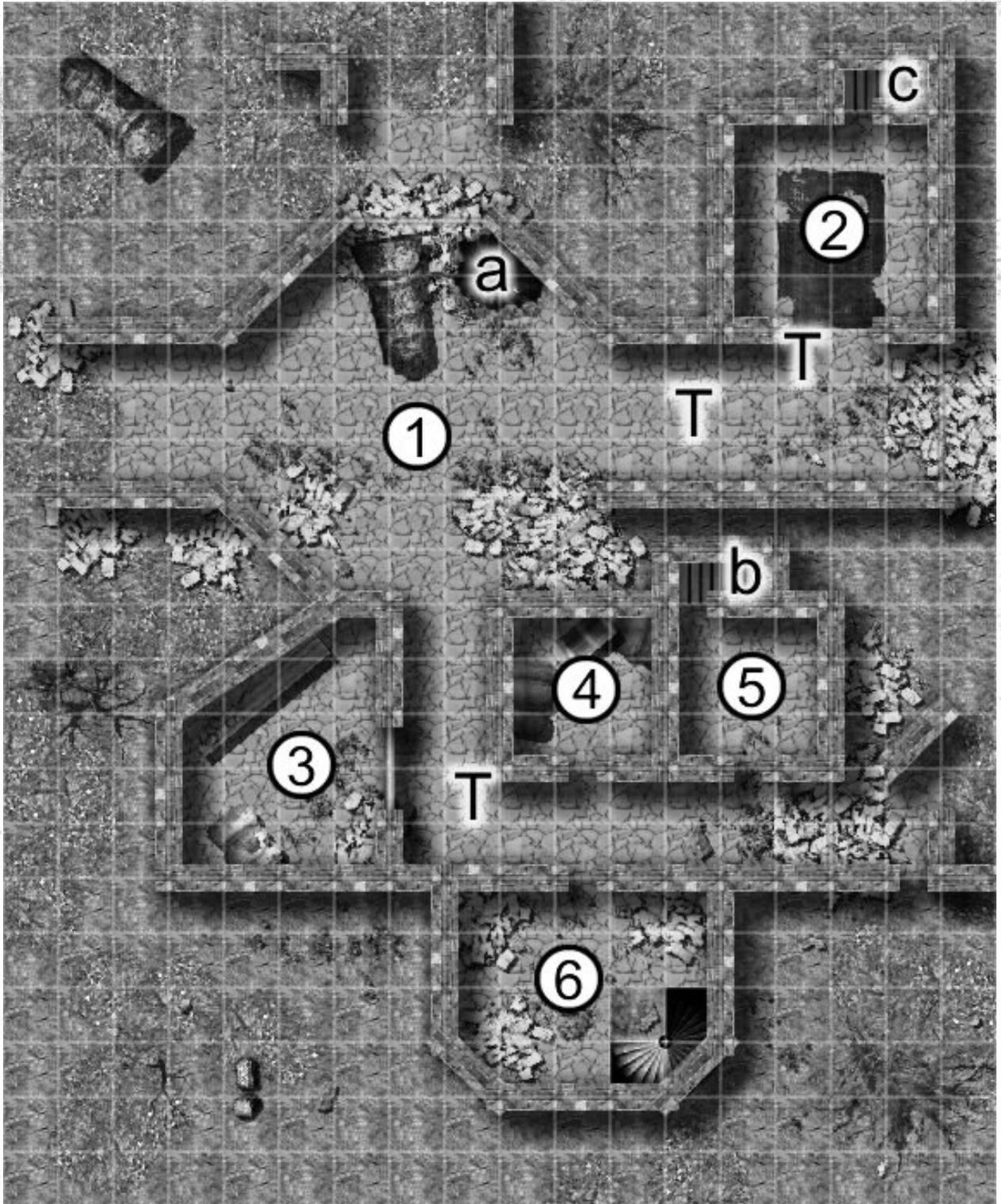
DRUCKVORLAGE



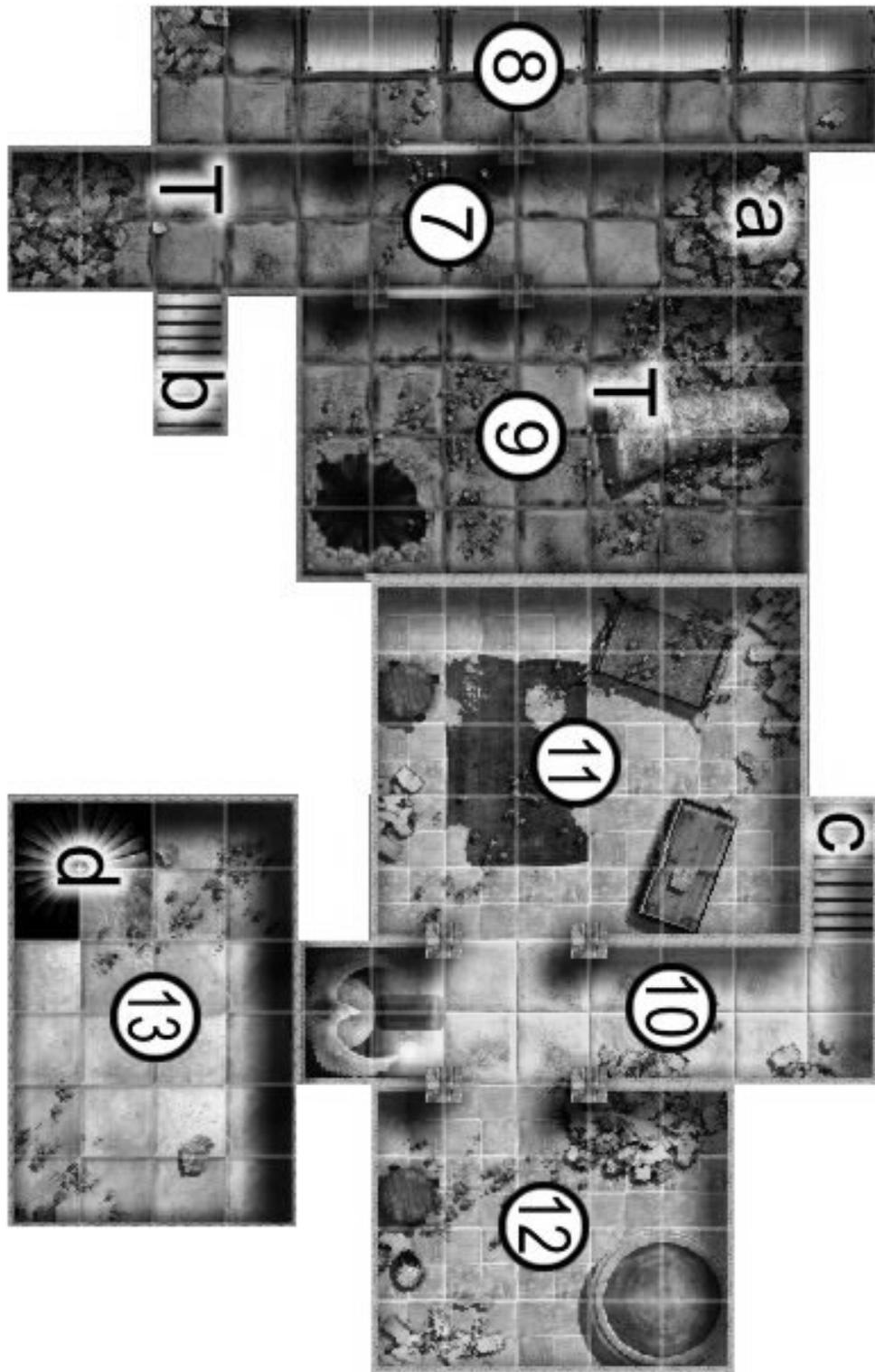
DRUCKVORLAGE



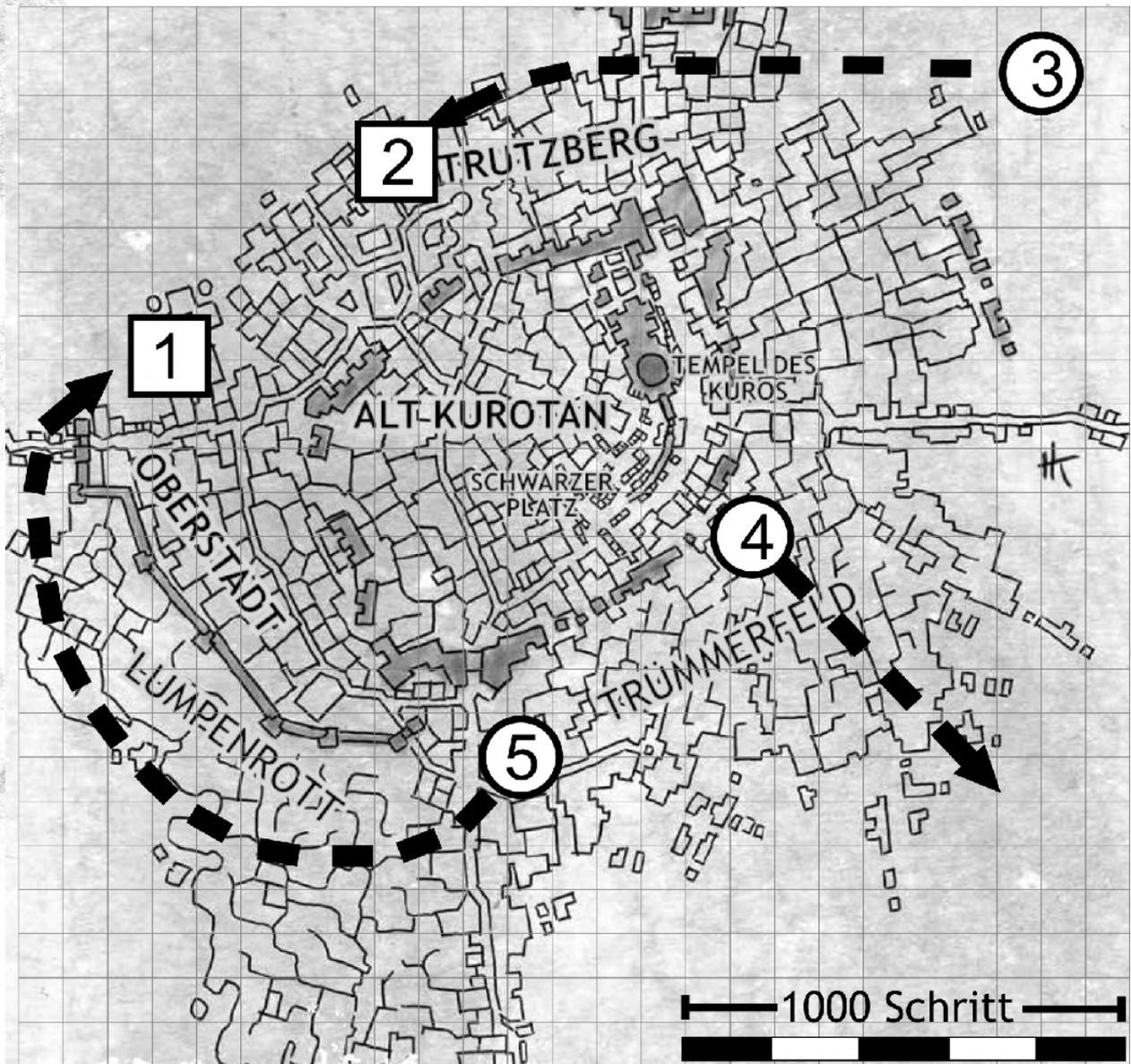
DRUCKVORLAGE



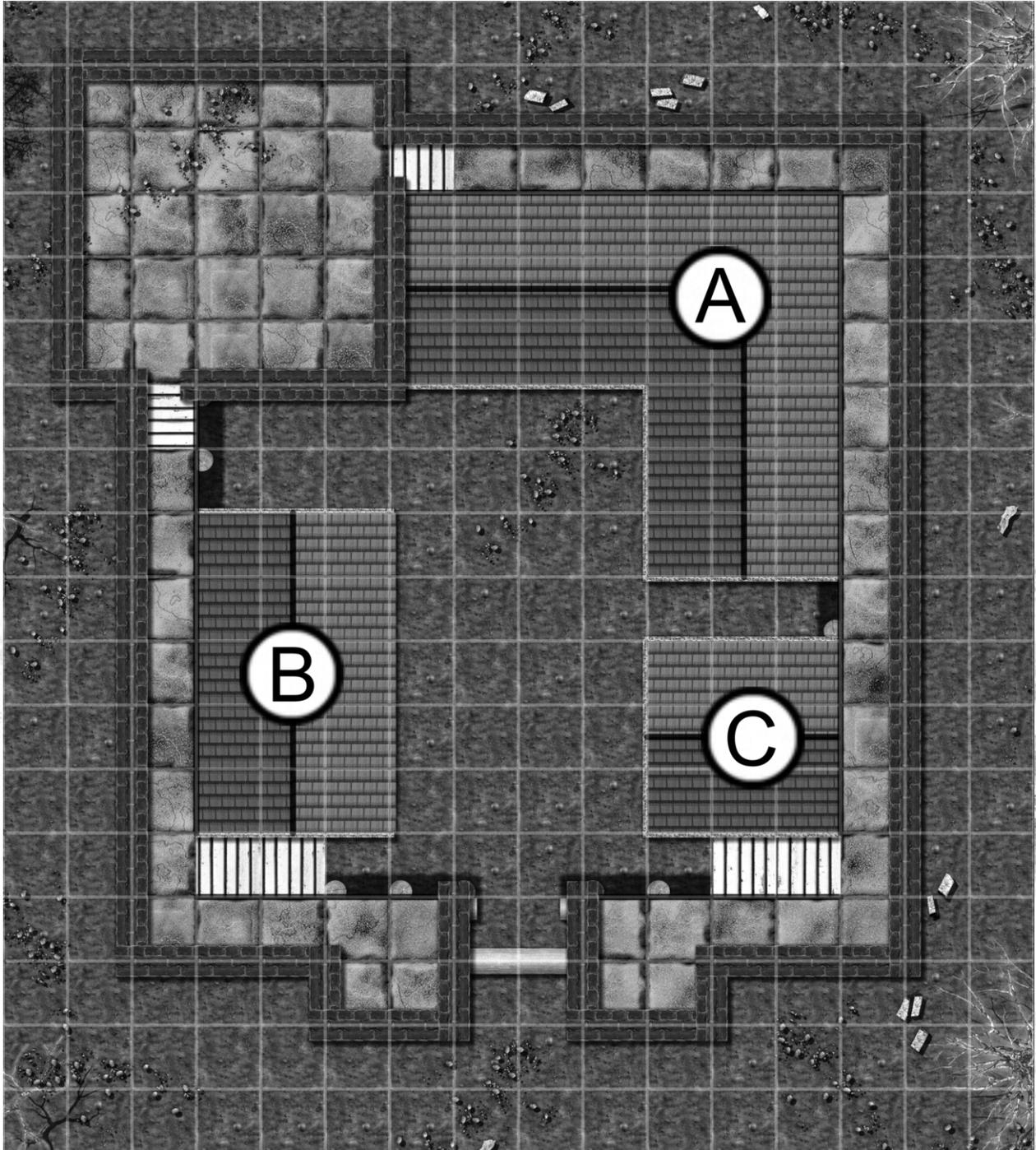
DRUCKVORLAGE



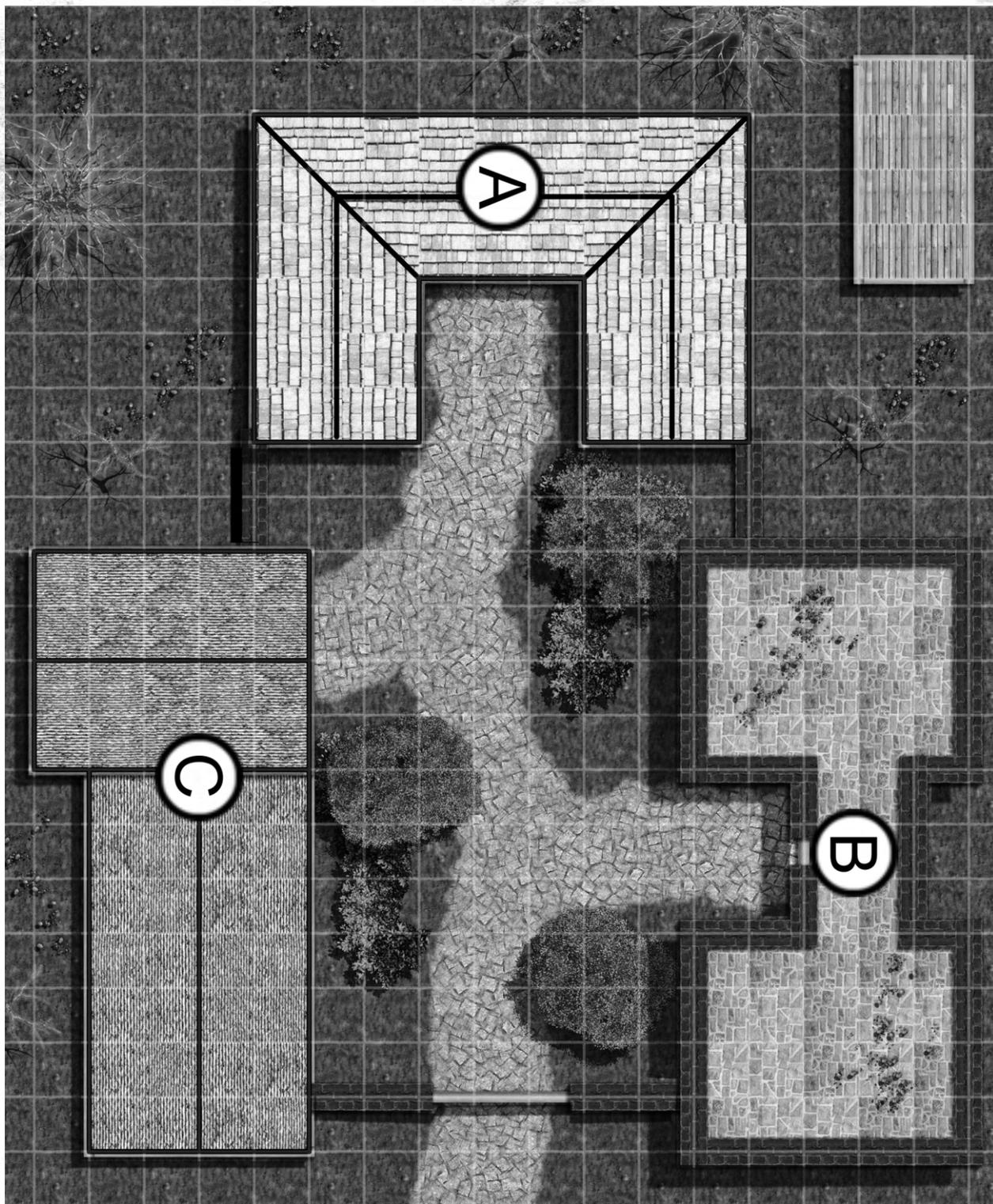
DRUCKVORLAGE



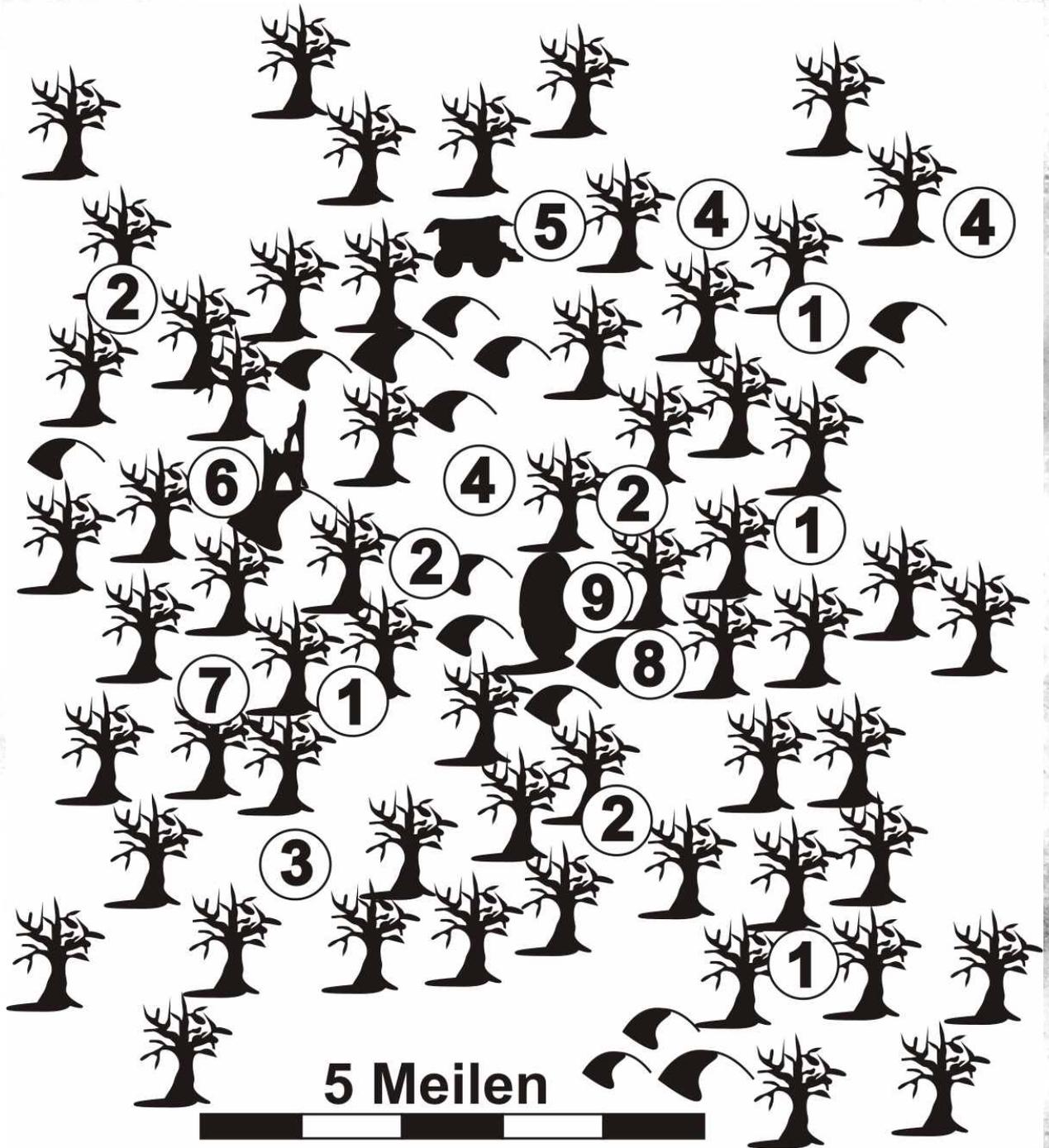
DRUCKVORLAGE

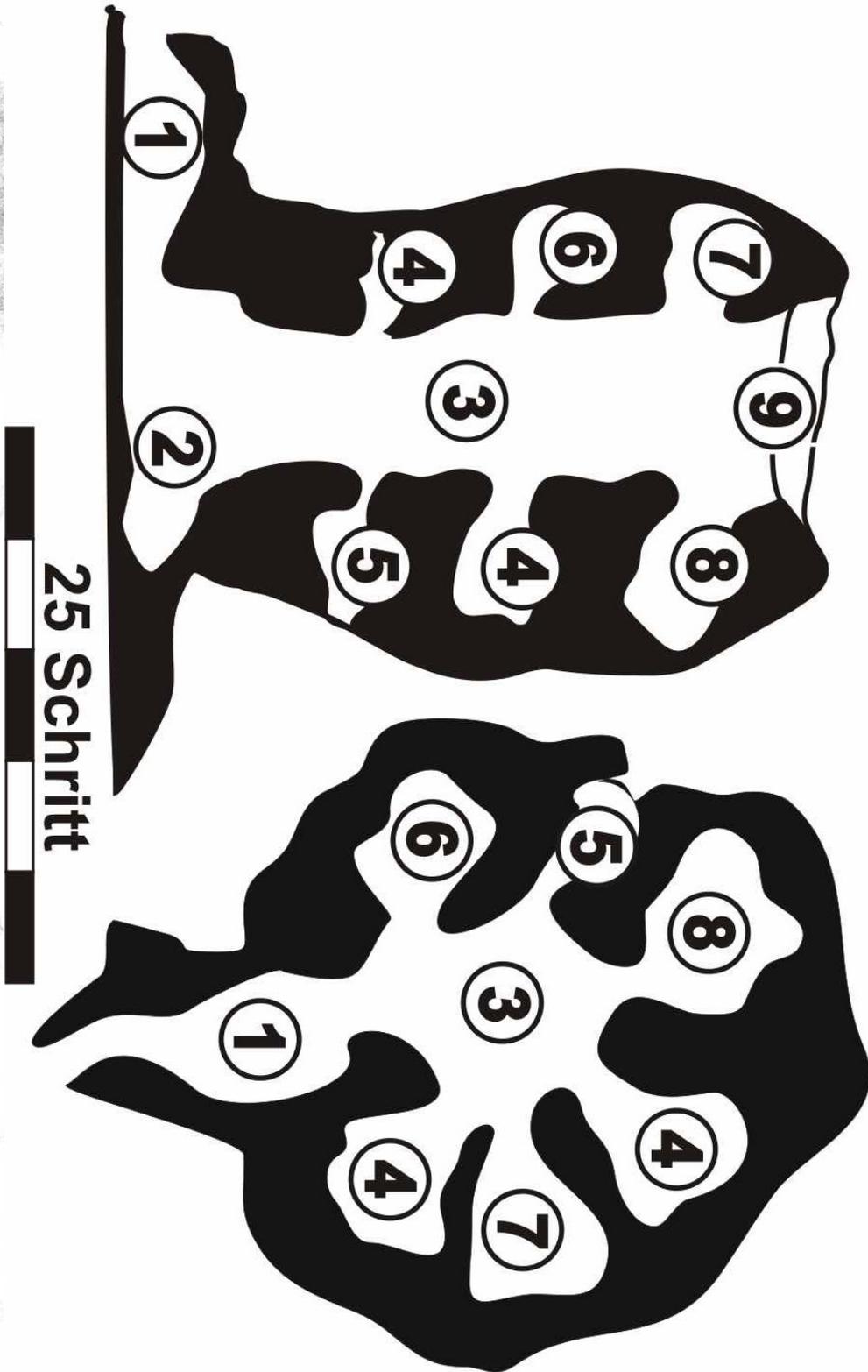


DRUCKVORLAGE



DRUCKVORLAGE





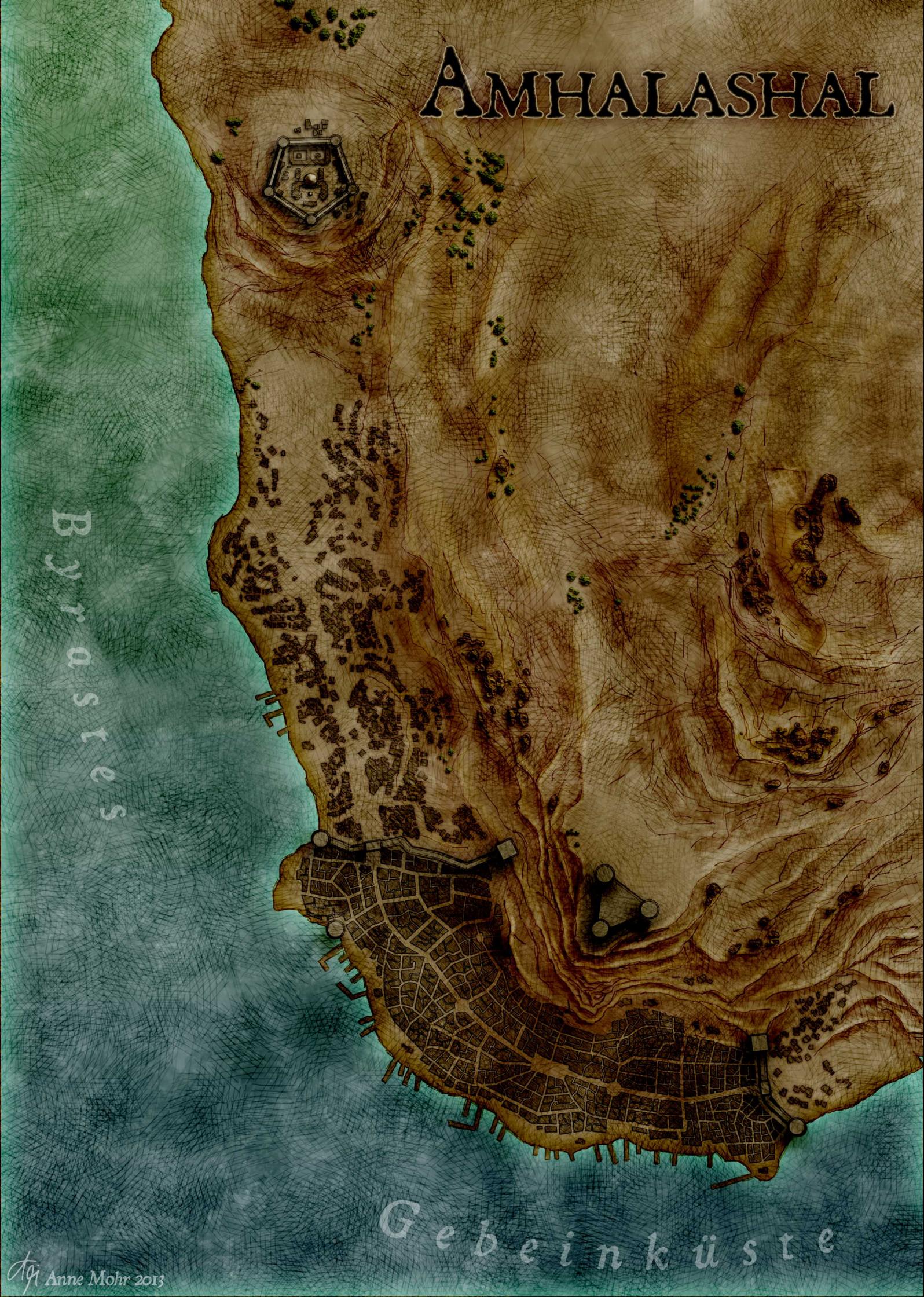


RONTHAR

AMHALASHAL

Byrasres

Gebeinküste



RAKSHAZAR

DAS RIESLAND

FAHRTPROJEKT

AUF BLUTIGEN PFADEN

ORT UND ZEIT

Nordaventurien, Ehernes
Schwert und Rakshazar
Firuun 1031- Boron 1032

GRUPPENABENTEUER

für 1 Spielleiter und
3-6 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)

hoch / mittel

ERFAHRUNG HELDEN
HELDEN

erfahren

ANFORDERUNGEN

Interaktion, Talenteinsatz,
Zauberei, Kampf

Östlich des Bomlandes, durch das unbezwingbare Eherne Schwert von Aventurien getrennt, liegt ein Land der Bestien und Abenteuer - das Riesland. Mache dich auf, einen verfluchten Kontinent zu entdecken, eine Welt, die bereits vor Urzeiten vom Zorn der Götter verwüstet wurde. Ein weites, wildes Land erwartet dich, in dem die Zivilisation noch jung ist, wo lediglich eine Handvoll Königreiche um die Vorherrschaft streiten und man oft Monate reisen muss, um auf die nächste Siedlung zu stoßen. Erlebe Abenteuer mit Helden, die mit Waffen aus Stein oder Bronze gegen reißende Monster antreten. Lasse dich forttragen von den Menschenmassen auf den Straßen und Basaren Rakshazars, hinein ins Abenteuer...

AUF BLUTIGEN PFADEN

Freunde des Rieslands, nach dem Buch der Helden, in dem wir für euch den Kontinent Rakshazar erlebbar gemacht haben, kommt mit dieser Abenteuersammlung nun die ultimative Belastungsprobe für eure Helden. Aber nicht nur die Einheimischen werden von uns in die Mangel genommen: Im Zweiteiler "Tore im Eis" und "Ingerimms Rache" servieren wir euch eine Reise, die in Aventurien startet und durch weite Teile des Rieslands führt. Wem das zu hart ist, der kann es ja zunächst mal mit etwas "Kleinerem" probieren: mit Trollen, die einige Dörfer jenseits der Geistersteppe unterjocht haben, in unserem Abenteuer "Die Tochter des Kriegsherrn". Wer auf ruhigere Reisen Wert legt, der kann auch im Abenteuer "Die Augen der Lathi" einen kleinen Bildungsurlaub unternehmen. Bestaunt die majestätische Natur des vielleicht lebensfeindlichsten Ortes auf Dere sowie die großwahn sinnigen Kunstdenkmäler des Dreistromlandes. Wer jetzt immer noch nicht genug hat, für den bieten sich als fulminanter Abschluss des Menüs noch unsere gesammelten Kurzabenteuer an. Diese sieben Kleinode sind sozusagen "Rakshazar Forte" mit besonders hoher Dichte an Blut, Schweiß und Tränen. Uns bleibt nun nur noch übrig euch aus sicherer Entfernung zuzurufen: Viel Glück! (und sagt nicht, wir hätten euch nicht gewarnt!)



Rakshazar
Das Riesland

Dieses Dokument ist eine inoffizielle Spielhilfe für die Welt von DAS SCHWARZE AUGE.