

FREMMDE GEFÄHRTEN

NR. 134
EINSTEIGER



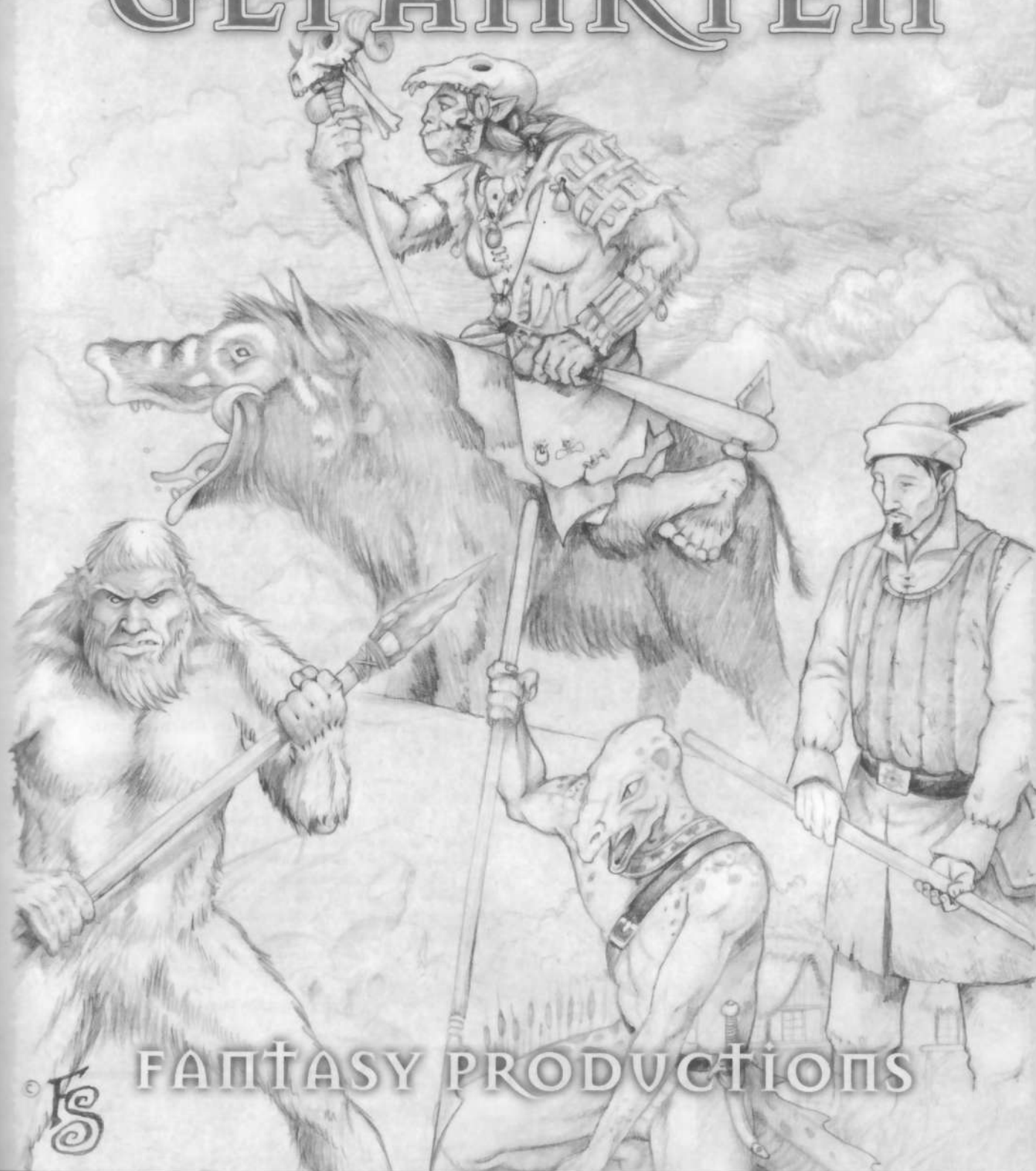
FS

Das Schwarze Auge

13016

Das Schwarze Auge

FREMMDE GEFÄHRTEN



FANTASY PRODUCTIONS



AVENTURIEN

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

COVERBILD

FLORIAN STITZ

INNENILLUSTRATIONEN, KARTEN UND PLÄNE

INA KRAMER, SABINE WEISS,
ZOLTÁN BOROS/AGENTUR KOHLSTEDT

LEKTORAT & GESAMTREDAKTION

FLORIAN DOP-SCHAVEN, THOMAS RÖMER

UMSCHLAGGESTALTUNG,

GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG

DRUCKEREI KRULL, PEUSS

DAS SCHWARZE AUGÉ und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2005 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 09 08 07 06 05

Printed in Germany 2005

ISBN 3-89064-397-3

Das Schwarze Auge

FREMMDE GEFÄHRTEП

ЕCHSEПBRUT

VON DANIEL JÖDEMANN

SCHRECKEN im Eis

VON ARMIN BUNDT

UNTER GOBLINS

VON ANDREAS HÖLLERER

DREI DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 – 5 EINSTEIGER BIS ERFAHRENE HELDEN

DIESE ABENTEUER SIND DIE DREI ERSTPLATZIERTEП
DES ABENTEUER-WETTBEWERBS ZUM JÄHRLICHEN SPIELERTREFFEN
HAПPOVER SPIELT! AUS DEM JAHR 2004.



FANTASY PRODUCTIONS

INHALT

ECHSENBROT	5
DER PERVÖSE TSA-PIESTER	5
DURCH DIE ECHSENSÜMPFE	7
DIE SORGE UM DEN ECHSENPACHWUCHS	12
IN DEN PFÄHLBAUTEN DER CHARR'IRZZ	13
EIN SICHERES ZUHAUSE FÜR DAS FÜNDELKIND	17
SCHRECKEN IM EIS	20
VORWORT	20
TEIL I: DER EINSTIEG INS ABENTEUER	21
TEIL II: AUF UMWEGEN ZUM ZIEL	24
TEIL III: YETI-LAND	26
ANHANG	31
UNTER GOBLINS	33
EINLEITUNG	33
KAPITEL I: EIN GOBLIN IM WASSER	34
KAPITEL II: DIE REISE	35
KAPITEL III: IM DORF DER GOBLINS	38
KAPITEL IV: DIE SCHLACHT UM TULVUM	41
KAPITEL V: DRACHENSPIELE	41
KAPITEL VI: DER LETZTE KAMPF	42
EPILOG – SVUL UNIVINGVL	43
ANHANG I: MEISTERPERSONEN	43
ANHANG II: NAMENLOSE MIRAKEL	44
ALLGEMEINER ANHANG:	
HELDEN IN EIS UND SCHNEE	45
HANDOUTS	46



SABINE WEISS '05

ECHSENBRUT

EIN ABENTEUER FÜR ERFAHRENE HELDEN VON DANIEL JÖDEMANN
MIT DANK AN ARMIN BUNDT, MORITZ MIELKE UND DOMINIK SIEMENS

ZUM GELEIT

Echsenbrut führt Ihre Spieler in eine der unerforschtesten Gegenden Aventuriens: die Echsen Sümpfe. Der Reiz des Abenteuers besteht jedoch (neben der Reise selbst und der Konfrontation mit der Kultur der Achaz) vor allem darin, dass die Helden mit einer für sie gänzlich ungewohnten Rolle zurechtkommen müssen: als unfreiwillige 'Stiefeltern' für ein Echsenmenschen-Findelkind.

Das Abenteuer ist in erster Linie für solche Heldengruppen konzipiert, die die Echsen Sümpfe zuvor noch nicht betreten haben und noch keinen Kontakt mit ihren Bewohnern hatten. Daher eignen sich vor allem Achaz nicht als Spielerhelden. Trotzdem sollte in der Gruppe zumindest eine Person sein, die in dieser unwirtlichen Gegend das Überleben der Helden gewährleisten kann (also durch herausragende Werte in Talenten wie *Wildnisleben* und *Orientierung*), und auch Heiler beziehungsweise entsprechend bewanderte Zauberkundige werden sich während der Reise schon bald als nützlich erweisen. Ebenfalls schwerlich unterzubringen (aber vielleicht doch reizvoll zu spielen) sind Helden mit starken Vorurteilen gegen Geschuppte. Zudem sollte der überwiegende Teil der Helden zwölfgöttergläubig sein, um den gewählten Einstieg zu gewährleisten.

Hierfür gänzlich ungeeignete Helden (dies betrifft natürlich vor allem die meisten Novadis) können auch später zu der Gruppe stoßen.

Um das Abenteuer zu spielen, sind lediglich die vorliegenden Seiten und die Regelwerke der 4. Edition nötig. Es empfiehlt sich jedoch, die Regionalspielhilfe **Raschtuls Atem** hinzuzuziehen, die sich neben den Novadis auch ausführlich mit den Echsen Sümpfen und ihren Bewohnern befasst.

HANDLUNGSÜBERBLICK

In der Hafenstadt Kannemünde unweit der Echsen Sümpfe werden die Helden von einem Tsa-Geweihten beauftragt, ein Achaz-Ei zu 'seiner' Familie in die Sümpfe zurückzubringen. Wider Erwarten schlüpft das Kind jedoch noch vor dem Erreichen des Ziels – neben dem Überleben in den lebensfeindlichen Sümpfen beschäftigt nun auch die Sorge um ihr Findelkind die Gruppe. Im Dorf des gesuchten Echsenmenschenstammes angekommen, erleben die Helden jedoch eine Enttäuschung: Die Achaz sind nicht bereit, das für sie fremde Kind anzunehmen. Der Gruppe bleibt nun nur noch der Ausweg: sich den Respekt des Stammes zu erarbeiten, um so ein gutes Zuhause für ihren Schützling zu finden.

DER PERVÖSE TSA-PRIESTER

Das Abenteuer beginnt in Kannemünde, der Freien Stadt an der Mündung des Chanab in die Tränenbucht und damit in direkter Nachbarschaft zum Kalifat. Einst als Festumter Handelsposten gegründet, ist die Stadt auch heute noch faktisch eine Kolonie des Bornlands. So liegt in dem gut befestigten Hafen stets eine kleine Flotte aus bornländischen Schivonen und Karavellen, die die Bucht kontrollieren. Von den gut 1.800 Bewohnern ist der Großteil (etwa 1.300) bornischer Herkunft. Der Rest setzt sich aus Tulamiden zusammen, zumeist Novadis, die in einer eigenen Siedlung vor der Stadt leben.

Kannemünde wirkt tatsächlich immer noch wie eine mittelländische Ansiedlung. So prägen vor allem gepflasterte, saubere Straßen und Fachwerkhäuser das Stadtbild. Doch in den Gassen herrscht ein reges Gemisch nordländischer und südländischer Kultur: Regelmäßig ziehen Kamele mit den kostbaren Salzladungen aus Unau durch die Straßen, und auf dem Markt wird wie auf einem Basar lautstark sowohl um tulamidische als auch bornländische Waren gefeilscht. Kannemünde beherbergt Tempel von Phex, Efferd, Travia und Tsa.

Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, wie die Helden nach Kannemünde gekommen sein könnten: Gut möglich wäre zum Beispiel, dass die Gruppe auf dem Weg nach Norden oder Süden hier von Bord gegangen sind; konnten die Helden vielleicht die Weiterfahrt nicht zahlen oder haben sie es sich mit dem Kapitän verscherzt? Wichtig ist aber vor allem, dass Ihre Helden etwas Zeit mitbringen – das Abenteuer kann die Gruppe durchaus einige Wochen lang beschäftigen. (Weitere Informationen zu Kannemünde finden Sie in **Raschtul 44**.)

DER STAND DES TIERHÄNDLERS

Bereits kurz nach ihrer Ankunft in Kannemünde sollten Sie die Gruppe mit der folgenden Szene am Stand des Tierhändlers konfrontieren. Schildern Sie jedoch zuvor noch einige andere typische Begebenheiten, um die Helden auf das Abenteuer und die Stadt einzustimmen:

- ein schwitzender bornländischer Händler in pelzbesetztem Gewand, der eine Gruppe Arbeiter antreibt, die Waren in einen Kontor schaffen.
- eine Kamelkarawane: Von den Salzsäcken auf den Rücken der Tiere rieselt feiner Khômsand herab, während die Treiber neugierig die fremdländischen Fachwerkhäuser beäugen.
- eine beschädigte, wenn auch schwer bewaffnete Kogge, die den Gefahren der Blutigen See getrotzt hat und nun im Hafen wieder instand gesetzt wird.
- ein novadischer Salzhändler, der mit hochrotem Kopf und wild gestikulierend auf eine eingeschüchterte Kannemünder Zollbeamtin einredet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An einer Ecke des Markts steht ein Stand mit recht ungewöhnlichen Waren: Ihr seht Volieren mit aufgeregt zwitschernden Khômfinken und bunten Papageien. In einem stabilen Käfig nahebei liegt ein träger junger Pardel.

Daneben stehen fünf Novadis in weiter weißer Kluft und mit blitzenden Säbeln an der Seite. Sie sind unter lautem Gejohle mit einem anderen Tier beschäftigt, das ihr beim Näherkommen nun ebenfalls erkennen könnt: eine vielleicht sechs Spann lange, schmutziggroße Echse, die mit einem Lederband an einen Stock neben dem Stand angebunden wurde. Zwei der Männer stochnern unnachgiebig immer wieder mit Speeren nach dem aufgeregt zischenden Tier, das wegen der Leine seinen Peinigern allerdings nicht entkommen kann.

Der schwächliche Tierv Verkäufer steht nur verzweifelt daneben und scheint es nicht zu wagen, in das grausame Spiel der Wüstenkrieger einzugreifen.

Die Novadis sind damit beschäftigt, ein Gerücht über Echsen nachzuprüfen: Mit ihren Speeren versuchen sie den Schwanz des Tieres – eine harmlose Sumpfechse – am Boden festzunageln, damit das Tier diesen schlussendlich abwirft.

Lassen Sie den Helden die Zeit, auf das Beschriebene zu reagieren: Beobachten die Helden nur, wie die Novadis (als glühende Echsenhasser) die Sumpfechse weiter quälen, oder greifen sie ein und unterbinden das grausame Schauspiel. In letzterem Fall hat die Gruppe aber plötzlich fünf aufgebrauchte und bewaffnete Krieger gegen sich, die es anscheinend auf einen Kampf ankommen lassen wollen.

Novadis

Khunchomer: INI 11+W6 AT 14 PA 12 TP 1W+4 DK N

Speer: INI 10+W6 AT 14 PA 11 TP 1W+5 DK S

LeP 34 AuP 38 RS 2 KO 14 MR 4 GS 6

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Wuchtschlag

Was auch immer die Helden unternehmen – ehe es zu wirklichen Handgreiflichkeiten kommen kann, wird der Tsa-Geweihte *Vorjew* eingreifen, der inzwischen auf das Geschehen aufmerksam geworden ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich drängt sich eine in bunte Gewänder gekleidete Gestalt zwischen den Männern hindurch und baut sich vor dem hilflosen Tier auf: "In Tsas Namen: Haltet ein mit diesem Wahnsinn!"

Es handelt sich um einen Priester der Jungen Göttin, der jedoch in seinem verstaubten Regenbogengewand und mit seinen langen filzigen Haaren keinen sonderlich autoritären Eindruck macht – zumal der untersetzte Geweihte auch einen Kopf kleiner ist als die umstehenden Männer. Nur seine Augen funkeln in geradezu heiligem Zorn, während er wütend in die Runde blickt.

Einen Herzschlag lang scheint es euch, als würden die Novadis ihren Ärger nun auf den Geweihten entladen, doch dann lacht plötzlich einer der Männer auf. Als die anderen einstimmen, beginnt die Gruppe sich tatsächlich zu zerstreuen. Der Geweihte scheint erleichtert zu sein – ihr bemerkt jedenfalls, wie stark seine Hände zittern.

Wenn die Helden zuvor beherzt gegen die Tierquäler vorgegangen sind, bedankt sich Bruder Vorjew – immer noch sichtlich zitternd – bei der Gruppe. Andernfalls wird er sie jetzt oder etwas später auf der Straße ansprechen (dann einfach nur, weil sie Abenteurer sind und augenscheinlich fremd in der Stadt – und dazu keine Ungläubigen). Sie können jedoch auch dafür sorgen, dass die Novadis sich nicht so leicht zufrieden geben, dann wäre es vielleicht nötig, dass Ihre Gruppe den Priester vor dem Zorn der aufgebrauchten Männer bewahren muss.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unruhig zuckt der Blick des untersetzten Priesters zu einigen Händlern, die ihre Kamele an euch vorbeiführen. Er senkt die Stimme und raunt euch hastig zu: "Wenn ihr bereit seid, dem Tempel einen Dienst zu erweisen, kommt morgen bei Sonnenaufgang in das Haus der Ewigjungen. Betet und wartet ab, bis ich euch anspreche!"

Bruder Vorjew ist auf offener Straße zu keinen weiteren Erklärungen bereit und verschwindet rasch wieder in der Menge.

DER SCHRECKEN IN DEN SÜMPFEN

Nutzen Sie die Zeit bis zum Treffen im Tempel, um den Helden ein paar Gerüchte über die Vorgänge in den Echsen Sümpfen zukommen zu lassen. Unter Umständen sind die Helden ja selbst neugierig, warum die Novadis sich derart aggressiv benommen haben. Für Sie als Meister folgt hier nun eine Übersicht über die Ereignisse:

Im Verlauf des **Jahrs 1024 BF** gab es erste Berichte über Echsenangriffe im Umfeld der Sümpfe. Dahinter steckten Agenten der Skrechu, der schlangenleibigen Heptarchin, die von Maraskan aus ihren Einfluss auf das Festland ausbreiten wollte. Auch in den Sümpfen selbst herrschte Unruhe: Die Achaz und Maru-Söldner der Skrechu unterwarfen Echsenmenschenstämme und begannen mit der Züchtung asfalthischer Echsenmutanten.

Gerade das Shadif wurde von diesen Mutanten heimgesucht, bis das Heer des Kalifen Malkillah schließlich im **Phex 1025 BF** einen Sieg über die Echsen davontragen konnte. Im Jahr **1027 BF** bekräftigte der Kalif noch einmal die uralte Feindschaft mit den Echsen und stellte sich einer erneuten Gefahr im Wadi Yiyila.

(All diese Ereignisse können Sie in den **Aventurischen Boten** 90 bis 98 und 109 sowie im Geschichtsüberblick der Spielhilfe **Raschtuls Atem** nachlesen.)

Wenn Sie mögen, können Sie Ihre Spieler nun also etwas in die Irre führen und diese durchaus in dem Glauben bestärken, dass sich **Echsenbrut** um eine Konfrontation mit grausamen Mutanten und dem gestaltlosen Schrecken in den Echsen Sümpfen dreht – um so überraschter werden die Spieler dann sein, wenn sie erfahren, was wirklich auf sie zukommt.

IM HAUS DER JUNGEN GÖTTIN

Der kleine Tempel der Tsa wurde bei der Gründung der Stadt errichtet und zählt heute zu den weniger besuchten Gotteshäusern Kannemündes. Die Aufgaben der drei Geweihten (durchwegs bornländischer Herkunft) beschränken sich zumeist auf das Segnen junger Paare und auf Hebammenpflichten.

Wenn die Helden am nächsten Morgen den Tempel betreten, erfüllt das Licht der aufgehenden Sonne, das durch mehrere bunte Butzenglasfenster in das Heiligtum fällt, den ruhigen Andachtsraum mit allen Farben des Regenbogens. Es sind zwar Menschen anwesend, dennoch ist eines sicher: Es sind keine Novadis in der Nähe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr müsst nicht allzu lange warten: Nachdem ihr einige Minuten in Andacht verbracht habt, nähert sich euch Bruder Vorjew. Er hält ein kleines Prisma hoch und lässt den Regenbogen Tsas über eure Gesichter wandern. Dann wendet er sich mit gesenkter Stimme an euch: "Tsa zum Grusse, werte Fremde. Ihr scheint mir geeignet zu sein, eine heikle und dringliche Aufgabe für mich und die Göttin zu erfüllen. Das heißt: sofern ihr gewillt seid, in die unwegsamen Sümpfe zu reisen. Sagt: Seid ihr bereit, die Aufgabe zu übernehmen? Es duldet keinen Aufschub."

Wieder blickt er nervös zum Tempeleingang hinüber, wo gerade eine fröhliche pausbäckige Geweihte ein junges Paar empfängt und segnet.

Wenn die Helden sich bereit erklären, dem Priester zu helfen, führt Vorjew sie zu einer Nische im Andachtsraum und bittet sie, einen Moment zu warten. Etwas später kehrt er dann mit einem Weidenkorb und einem verschnürten Bündel unter dem Arm wieder.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorjew versichert sich, dass niemand in eure Richtung blickt, und schlägt dann kurz die im Korb liegenden Wolldecken beiseite: Darunter liegt dick eingepackt ein großes Ei von brauner Färbung und ledriger Oberfläche, das in Längsrichtung nahezu einen Spann misst.

“Händler fanden zwei davon vor wenigen Wochen bei den Leichen eines Echsenmenschenpaars draußen im Sumpf. Sie haben diese für die Eier großer Vögel oder Echsen gehalten und dem Tempel als Gabe überbracht.”

Vorjew senkt die Stimme und beugt sich vor.

“Es sind aber Eier von der Art der Echsenmenschen. Ich habe sie versteckt, doch konnte ich das eine nicht retten. Nun muss dieses hier schleunigst zu den Seinen zurück, in die Obhut seiner Familie. Es darf auf keinen Fall hier geboren werden ... nun ja, schlüpfen.”

Er holt einen bunten Talisman an einem Lederband hervor. Ihr erkennt eine kunstvoll bemalte Tonfigur in Form einer Eidechse.

“Dies fand man bei den Eltern. Das zeigt, dass die Seinen zu der Göttin beten. Dort ist es also in guten Händen. Findet diejenigen, die diesen Talisman gefertigt haben, und bringt das Ei rasch zu seiner Familie in Sicherheit. Und sorgt ja dafür, dass euch keiner dieser ungläubigen Wüstensöhne damit ertappt!”

Der Priester versteht leider nichts von der Kultur der Achaz oder deren Brutpflege. So weiß er zwar, dass das Kind im Ei noch lebt, nicht jedoch, wann es schlüpfen wird. Vorjew übergibt der Gruppe nun auch noch ein Bündel mit Proviant (nur vegetarische Nahrung) und eilig zusammengesuchten Heilkräutern: *Donf*, *Egelschreck-Salbe* und *Vierblatt* (siehe jeweils in **ZBA**). Zudem drückt er ihnen einige Dukaten in die Hand, um weitere Verpflegung kaufen zu können (bestimmen Sie Menge und Umfang der Ausrüstung nach Ihrem Ermessen und der Wildnistauglichkeit der Helden).

Fragen die Helden den Priester, wieso er nicht selbst die Reise antritt

oder die Gruppe begleitet, bekommen Vorjews Augen einen zweifelnden Ausdruck. Hastig erklärt er dann, dass dies seine Pflichten nicht zulassen, er auch zudem aus Festum stammt und eigentlich ja niemals einen Fuß in diese Wildnis gesetzt hat.

Dann wird er es umso eiliger haben, die Gruppe mit ihrer ungewöhnlichen Fracht aus dem Tempel zu bekommen, bevor vielleicht doch noch jemand misstrauisch wird. Vorjew gibt den Helden jedoch den Segen der Göttin mit auf den Weg und zudem noch einen guten Rat: “Haltet es ja immer warm!”

REISEVORBEREITUNGEN

Die Helden können und sollten nun vor allem ihre Ausrüstung ergänzen und vielleicht auch noch Erkundigungen über das Reisen in den Sümpfen einholen (siehe auch Seite 18).

Es ist unabdingbar, ausreichend Nahrung und vor allem frisches Wasser mit sich zu führen. Heilkräuter, Haumesser, Verbandszeug und Seile sind ebenso wichtig. Reittiere sind natürlich in den Sümpfen fehl am Platz. Ebenso verbietet es sich, schwere Rüstungen oder übermäßig viel Gepäck bei sich zu tragen. In Kannemünde können die Helden alles Nötige (jedoch keine exotischeren Dinge wie etwa magische Heiltränke) zu angemessenen Preisen erstehen.

Wenn ein Mitglied der Gruppe den kirchlichen Auftrag und den Segen sehr ernst nimmt und sich zudem bemüht, tsagefälliger zu handeln, steht es Ihnen natürlich frei, dies entsprechend zu honorieren: So könnte ein solcher Held zum Beispiel weniger schnell an Sumpffieber erkranken.

Sorgen Sie dafür, dass die Helden das Ei vor neugierigen Augen verbergen, wenn ihnen auch in der Stadt nicht unbedingt irgendeine

unmittelbare Gefahr droht: Novadische Händler sind hier jedoch recht häufig anzutreffen. So kann es auch leicht geschehen, dass ein Novadi, bei dem die Gruppe offensichtlich sumpftaugliche Ausrüstung kauft, plötzlich sehr misstrauisch wird und bohrende Fragen stellt ...

Wenn die Helden sich darum bemühen sollten, einen Führer für die Echsen Sümpfe anzuheuern, so können Sie dem mittels Zeitdruck und noch mehr Misstrauen von Seiten der novadischen Bewohner entgegenwirken.



DURCH DIE ECHSENSÜMPFE

In diesem Kapitel finden Sie zunächst einmal alle Informationen, die nötig sind, um die Reise durch die Sümpfe auszugestalten, bis die Helden das gesuchte Achazdorf erreichen. Der darauf folgende Abschnitt dagegen (**Die Sorge um den Echsen Nachwuchs**, siehe Seite 12) gilt übergreifend für die Reise und auch den Aufenthalt

im Dorf und befasst sich mit der Entwicklung des Findelkinds. Die erste Etappe der Reise führt die Helden auf der Karawanenstraße am Fluss Chanab entlang nach Südwesten: Der Rat von Ortskundigen oder die eigenen geographischen Kenntnisse der Helden verraten ihnen, dass es am günstigsten ist, die Sümpfe von der Karawanserei

Ain-es-Sobek am Chaneb aus anzusteuern (siehe auch Karte auf der Seite gegenüber).

Die Reise bis zu der Karawanserei nimmt etwa einen Tag Fußmarsch in Anspruch. Je weiter man dabei nach Süden kommt, desto näher rückt auch das grüne Band am Horizont: die Grenze zu den unwirtlichen Echsensümpfen. Am Chaneb leben nur wenige novadische Bauern, die dem salzhaltigen Boden mit ein paar Feldern etwas Getreide abtrotzen. Die Handelsstraße dagegen, die die Kalifenstadt Unau mit Kannemünde verbindet, wird häufig von Karawanen frequentiert. Streuen Sie also noch einige Begegnungen mit Novadi-Händlern ein, die die fremdländischen Reisenden misstrauisch beäugen (eine durchaus normale Verhaltensweise gegenüber Ungläubigen).

Ain-es-Sobek

Die Karawanserei liegt an der südlichsten Biegung des Chaneb und damit den Echsensümpfen am nächsten. Da es sich anbietet, noch mal mit einem festen Dach über dem Kopf zu nächtigen, werden die Helden hier sehr wahrscheinlich ein weiteres Mal mit Novadis konfrontiert: In Ain-es-Sobek kehren auch die Karawanen aus Unau ein, bevor man sich auf den Weg nach Kannemünde macht.

Wenn Sie mögen, können Sie den Helden erneut mit den misstrauischen Fragen der anderen Gäste zusetzen, während der Karawanenreibeisitzer *Abidsallam ibn Jassafer* ihnen weitere Schauergeschichten von Echsensüberfällen erzählt. (Die Karawanserei wird im Band **Tempel, Türme und Tavernen** auf Seite 33 ausführlich behandelt.)

Dajadir und seine Reiter

Seit die Echsensümpfe wieder eine Gefahr darstellen, unternehmen die Novadis regelmäßig Patrouillen entlang der Grenzen der Sümpfe, um rechtzeitig vor neuen Bedrohungen gewarnt zu sein. Wenn die Helden dann vom Chaneb aus das Shadif überqueren, um die nahen Sümpfe zu erreichen, werden sie auch einer solchen Patrouille begegnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt den Fluss hinter euch gelassen und steuert nun mit eurer kostbaren Fracht über die sanften Hügel des Shadif auf die Sümpfe im Süden zu, die sich bereits am Horizont abzeichnen. Das Kreischen eines einsamen Falken, der über der Savanne kreist, ist das einzig hörbare Geräusch.

Plötzlich lässt euch jedoch ein dumpfes Trommeln aufhören. Während ihr euch noch umschaut, wird das Trommeln lauter, und da könnt ihr auch schon die Quelle der Geräusche ausmachen: Ein Trupp berittener Krieger jagt über die Savanne auf euch zu, wild geschwungene Waffen blitzen im Sonnenlicht. Lange Lanzen sind direkt auf euch gerichtet, während die Novadis mit lauten Rufen auf euch zukommen.

Eine gelungene *Kriegskunst*-Probe +4 oder *Geographie*-Probe +6 lässt die Helden erkennen, dass es sich um einen Scheingriff handelt: Es sieht so aus, als ob die Novadis nur die Reaktion der Gruppe testen wollen.

Verstecke gibt es nicht, weglaufen scheint sinnlos – so bleibt wohl nur noch abzuwarten. Die Novadis halten jedoch weiter im wilden Galopp auf die Gruppe zu, so dass eine misslungene MU-Probe +4 (eine einfache Probe, wenn der Angriff als Finte enttarnt wurde) einen Helden in Panik ausbrechen lässt (und er von seinen Gefährten davon abgehalten werden muss, davonzulaufen).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erst kurz vor euch zügeln die Novadis ihre Pferde und umringen euch. Nervös tänzeln die Rösser, misstrauisch beäugen

euch die Wüstenkrieger von oben herab, während sich lange Lanzen auf euch richten.

Einer der Männer, ein kräftiger, wettergegerbter Novadi auf einem unruhigen Schimmel, treibt sein Pferd näher an euch heran und ergreift harsch das Wort: "Salâm, Fremde! Mein Name ist Dajadir ibn Amullasim. Wohin führt euch der Weg? Sprecht!"

Alles umsonst? Lassen Sie Ihre Spieler dies ruhig glauben und ordentlich schwitzen, während sie dem Krieger erklären, was sie als Fremde hier auf dem Shadif zu schaffen haben – auf dem Weg in die Sümpfe. Dajadir hat jedoch keineswegs vor, die Helden aufzuhalten: Seine Feinde sind die Echsen (und selbst wenn die Gruppe das Ei herzeigt, wird er sie ziehen lassen), so dass der Novadi die Helden nach einer schlechten Ausrede oder aber dreist vorgebrachten Erwidern ungeschoren davonkommen lässt. Zeigen die Helden besonderen Mut, wird er ihnen sogar durchaus freundlich raten, sich in den Sümpfen besonders vorzusehen (wenn Ihre Gruppe zudem aufgrund ihrer Lage bislang allzu viele Vorbehalte gegenüber den Novadis aufgebaut hat, dürfen Sie dem in Form des umgänglichen Dajadir gerne noch einmal entgegenwirken).

Sollte es aber doch zu einem Kampf kommen (verwenden Sie für die Novadis die Werte von Seite 6), dann legen die Reiter es darauf an, die Helden lebend gefangen zu nehmen. Bevor die Gruppe für weitere Verhöre nach Unau gebracht werden kann, übernachten die Novadis mit ihren Gefangen jedoch in Ain-es-Sobek (von dort sollte der Gruppe dann natürlich wieder die Flucht gelingen).

Schließlich sind die Helden allerdings wieder alleine auf der Savanne unterwegs und betreten nur wenig später die Novadi-freien Sümpfe.

Das Reisen in den Sümpfen

Sorgen Sie dafür, dass die Gruppe etwa drei Wochen in den Echsensümpfen unterwegs sind, bevor sie schließlich das Dorf der Charr'Jrzz erreichen: einige Tage der Eingewöhnung (um mit der ungewohnten Umgebung zurechtzukommen) und zwei Wochen, in denen das geschlüpfte Echsenmenschenkind Zeit hat, zu wachsen (und die Helden sich mit ihrem Findelkind anfreunden können).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Modrige Baumriesen ragen in den Himmel, dazwischen hängen Lianen und treibende Dampfschwaden. Die Feuchtigkeit macht das Atmen schwer und treibt den Schweiß aus den Poren. Der Geruch von Fäulnis und Moder steigt euch in die Nase, das Summen der Insekten und das Kreischen urzeitlicher Echsen dringt an eure Ohren.

Die Welt um euch herum erscheint bizarr und fremd – hier herrscht die Farbe Grün in all ihren Schattierungen, dazwischen jedoch tauchen immer wieder einzelne Farbtupfer von bunten Blüten auf.

Atmosphäre und Klima

Die Sümpfe zwischen Kannemünde und Selem sind generell recht lebensfeindlich – wenn man nicht gerade ein Echsenmensch, ein Krokodil oder ein Moskito ist. Das Summen der Insekten, Quaken der Frösche und das Gebrüll der Echsen sorgt für eine beständige Geräuschkulisse (vor allem nachts), während die still lauernden Gegner – Krokodile und Schlangen – zumeist erst bemerkt werden, wenn es bereits zu spät ist. Zu guter Letzt zehrt auch noch die unerträglich hohe Luftfeuchtigkeit an den Kräften der Helden.

Das Klima ist (unabhängig von der Jahreszeit) tagsüber feucht und heiß, nachts feucht und kalt. In den Regenzeiten (während der Monate Tsá/Phex sowie Rondra/Efferd) gehen zudem regelmäßig wahre Sturzbäche auf die Sümpfe nieder. Frisches Wasser findet sich aber sonst eher selten (während fauliges Wasser schnell zu *Flinkem Difár* führt), so dass die Suche nach Quellen oder Wasser-Reservoirs nach einem Regen die Helden oft beschäftigen wird.

Verderbliche Waren wie Nahrung und Kräuter verfaulen und verrotten sehr schnell, es empfiehlt sich also, haltbares Essen (wie Gepökeltes oder Geräuchertes) mit sich zu führen. Aber auch Bogensehnen und Papier sind binnen kürzester Zeit unbrauchbar.

Die Regeneration von LeP, AuP und AsP ist für alle Reisenden (mit Ausnahme von Waldmenschen, Achaz und sumpfkundigen Helden) um 2 Punkte pro Ruhephase verringert.

FORTBEWEGUNG UND GEFAHREN

Auf den sehr seltenen Pfaden schafft eine Reisegruppe etwa 10 Meilen pro Tag, abseits der Wege gerade einmal 3 Meilen. Pro Stunde Marsch fallen jedoch 3 Punkte *Erschöpfung* an (siehe **Basis 114 ff.**), so dass auch immer wieder Pausen angebracht sind. (Dies gilt natürlich nur für Reisende mit leichter Kleidung und ohne übermäßig viel Gepäck, bei wandelnden Waffenschränken können Sie als Meister nochmals 2 Punkte *Erschöpfung* pro Stunde aufschlagen.)

Sehr tückisch sind Sumpflöcher, in die ein unaufmerksamer Held unvermittelt geraten kann und die binnen weniger Augenblicke einen erwachsenen Menschen verschlucken können. Darüber hinaus bedrohen neben Austrocknung vor allem die von vielen Tieren übertragenen Krankheiten (siehe **GA 206 ff.**) oder gegen die Helden eingesetzte Gifte die Gesundheit der Gruppe.

Jeden Tag sollten Sie vom Anführer der Gruppe erfragen, welche Richtung er einschlagen will, und dann verdeckt eine *Orientierungs*-Probe würfeln: Gelingt die Probe, so bewegt die Gruppe sich trotz aller immer wieder nötigen Umwege in die gewünschte Richtung. Geht die Probe fehl, so weicht die Route der Helden jedoch ab (um etwa 45° Abweichung, bei einem Patzer sogar um 90°).

Den Ort für das Nachtlager sollte man immer sehr sorgfältig wählen (*Wildnisleben*-Probe), um nicht versehentlich auf einem Sumpfloch, einem Krokodilgelege oder neben einem moskitoverseuchten Tümpel zu übernachten. Ein Lagerfeuer anzuzünden ist mangels trockenen Holzes übrigens nahezu unmöglich und zieht zudem wiederum lästige Insekten an.

WEITERE BESONDERHEITEN

Es ist nicht anzunehmen, dass die Helden zudem noch auf Kräutersuche gehen werden, jedoch kann es nötig sein, die Vorräte an dem krankheitslindernden Donf zu ergänzen, der in dieser Gegend recht häufig ist (siehe **ZBA 234**). Die Versorgung mit Nahrung erweist sich auch als problematisch, wenn die Vorräte erst einmal aufgebraucht sind: Das Jagen wird durch das Terrain und die meist aggressive Jagdbeute erschwert. Und welche Beeren und Wurzeln tatsächlich essbar sind, kann nur eine (verdeckt gewürfelte) *Pflanzenkunde*-Probe aufzeigen.

Vergessen Sie nicht, dass im Sumpf besondere Kampfsituationen zum Tragen kommen. Zur realistischeren Darstellung der Kämpfe



empfeht es sich zudem, auch auf die Expertenregeln zum Kampf gegen Tiere zurückzugreifen (siehe **ZBA 8ff.**).

Sollte einer der Helden in der Gruppe übrigens bereits *sumpfkundig* sein, so sind für ihn die meisten der oben aufgeführten Proben (vor allem natürlich das Erkennen von Sumpflöchern) um 3 Punkte erleichtert (siehe **MFF 41ff.**).

BEGEGGNUNGEN IN DEN ECHSEMSÜMPFEN

Während der Reise werden die Helden auf mehr oder minder gefährliche Bewohner der Sümpfe stoßen und zudem Fortschritte bei ihrer Suche nach dem Heimatdorf ihres Findelkinds machen.

ZUFALLSBEGEGGNUNGEN

Würfeln Sie pro Tag einmal mit einem W20: Bei 1–10 werden die Helden mit keiner unmittelbaren Gefahr konfrontiert. Bei 11–17 gibt es eine Begegnung an diesem Tag, bei 18–20 sogar zwei.

Würfeln Sie dann noch einmal mit dem W20, um die genaue Art der Begegnung festzulegen, oder wählen Sie einfach frei aus der folgenden Liste aus:

1–3: Sumpfloch

Wählen oder bestimmen Sie (z.B. mit einem W20 oder einem W6, wobei Sie bei einer 6 erneut würfeln) die *Gefahrenstufe* des Sumpflochs (1–5). Misslingt dem betroffenen Helden (meist dem Anführer der Gruppe) eine *Sinnenschärfe*- oder *Gefahreninstinkt*-Probe, erschwert um diesen Gefährlichkeitswert, so gerät er in ein Sumpfloch: Die Gefahrenstufe gilt auch als Aufschlag auf KK-Proben (um den Helden von seinen Gefährten aus dem Sumpfloch zu ziehen) bzw. auf GE-Proben (wenn der Held sich selbst herauszuwinden versucht).

Misslingen sämtliche Rettungsversuche (wobei Sie durch die Geschwindigkeit des Einsinkens wiederum Einfluss auf den Vorgang nehmen können), so ist es um den Helden geschehen. Aber auch bei einer gelungenen Rettung können wichtige Ausrüstungsgegenstände verloren gehen. In jedem Fall ist nun sicher eine mehrstündige Pause vonnöten (alle an der Aktion Beteiligten haben dabei Erschöpfungspunkte in Höhe der Gefahrenstufe des Sumpflochs erhalten).

4–6: Moskitos

Diese lästigen Insekten (meist 3W20 Tiere) lassen sich auf ungeschützte Hautstellen nieder (AT: Schwarmgröße/10). Um einen sau-

genden Mosquito zu erschlagen, ist eine GE-Probe erforderlich, bei einer 1 wurden sogar zwei Tiere getroffen. Flieht der Angegriffene, so hängt er pro KR W6 Tiere ab, jedoch kommen auch pro KR 1W20–(3xKR) neue Moskitos hinzu. Während der Flucht kann man nur noch durch Zufall (1 auf W20) ein Tier erschlagen.

Für jede gelungene AT eines Schwarms besteht eine 5%-ige Chance, sich mit *Sumpffieber* (GA 208) angesteckt zu haben. Zehn Moskitostiche summieren sich zudem immer zu einem SP auf (siehe auch ZBA 171).

7–9: Sumpffegel

Die Helden geraten an einen flachen Tümpel oder Bach. Wenn dieser nicht großräumig umgangen, sondern durchwaten wird, so wird die Gruppe von Sumpffegeln angegriffen. Die Egel lassen sich ebenfalls auf ungeschützten Hautstellen nieder (AT 7–RS des Opfers), saugen dann Blut (es dauert etwa eine Viertelstunde, bis der Egel zu saugen beginnt, danach saugt er für ca. eine Stunde und verursacht dabei einen halben SP) und fallen wieder ab. Mit Gewalt abgerissen, verursachen die Egel ebenfalls einen halben SP, mit Magie bekämpft (MR 12/6) keinen Schaden (siehe auch ZBA 89).

10–12: Sumpfechse

Diese Echsen leben in Gruppen beisammen (1W3+2 Tiere) und greifen nur an, wenn sie sich bedroht fühlen. Da sie sich aber ihrer Umgebung gut anpassen, kann man sie durchaus übersehen, bis es bereits zu spät ist. In einem solchen Fall hat die Echse einen Überraschungsangriff frei. Zwar sind die etwa 7 Spann messenden, grün-braun geschuppten Sumpfechsen verbissene Kämpfer, dennoch kann es sein, dass sie nach 2 oder 3 KR die Flucht antreten (die übrigen Tiere folgen dann binnen W3 KR; siehe auch ZBA 180).

INI 6+1W6	PA 7	LeP 25	RS 2	KO 10
Biss: DK H	AT 9	TP 1W6+3		
GS 6	AuP 30	MR 6 / 5	GW 5	
Beute: 15 bis 20 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer)				
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (8), Gelände (Sumpf)				

13–15: Sumpfratten

Diese Tiere sind die angriffslustigsten aller Ratten. Gefährlich an ihnen ist nicht nur ihre Zahl (Rudel von W20+20 Tieren), sondern auch die von ihnen übertragenen Krankheiten (bei mehr als 5 SP durch Rattenbisse besteht eine 5%ige Gefahr, sich angesteckt zu haben: Wundfieber (1–5), Sumpffieber (6–8), Schlachtfeldfieber (9–11), Rascher Wahn (12–15), Lutanis (16–17), Tollwut (18–19), Zorgan-Pocken (20) (Krankheiten siehe jeweils GA 206 ff.; siehe auch ZBA 155).

INI 9+2W6	PA 0	LeP 4	RS 1	KO 9
Biss: DK H	AT 6	TP 1W6–3		
GS 4	AuP 20	MR 0	GW 1	
Beute: 1/5 Ration Fleisch (zäh)				
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT +4 / PA +7), Gelände (Sumpf)				

16–17: Mysobvipere

Eine zwei Schritt lange Wasserschlange, die größere Gegner nur angreift, wenn diese sich in der Nähe ihres Geleges befinden oder der Vipere ihre Beute (Fische und Frösche) streitig machen wollen. Das leichte Gift der Schlange wird vor allem bei mehrfachen Bissen gefährlich (siehe auch ZBA 165).

INI 6+2W6	PA 4	LeP 11	RS 0	KO 11
Biss: DK HN	AT 10	TP 1W6+2 (+Gift)*		
GS 2	AuP 30	MR 6 / 3	GW 5	
Beute: 2,5 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer)				
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (8), Gezielter Angriff (SP statt TP), Sehr kleiner Gegner (AT +3 / PA +6)				
*) Verursacht der Biss SP, kommt bei 4–6 auf W6 das Gift zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 5; Wirkung: 1W6+1 SP / 1W3+1 (erster Biss), 2W6+2 / 2W3+2, 3W6+3 / 3W3+3 ... (bei Folgebissen auf das gleiche Opfer innerhalb der nächsten 6 Stunden); Beginn: sofort				

18: Panzerechse

Diese scheinbar träge Echse mit der dicken, äußerst harten Haut ist tatsächlich sehr aggressiv und ungewöhnlich schnell. Eine Panzerechse wird bis zu 3 Schritt lang und kämpft immer bis zum Tod (siehe auch ZBA 148).

INI 11+1W6	PA 7	LeP 42	RS 5	KO 17
Biss: DK H	AT 9	TP 1W6+4		
GS 6	AuP 35	MR 6 / 7	GW 8	
Beute: 40 bis 50 Rationen Fleisch (zäh, nur für Achaz genießbar)				
Besondere Kampfregeln: Gelände (Sumpf)				

19: Riesenkaiman

Diese Krokodilart lebt vor allem an Seen und Flussläufen und fällt alles an, was sich in ihr Revier wagt. Nicht selten kommt es aber zwischen mehreren Riesenkaimanen (die bis zu 6 Schritt lang werden können) zu Kämpfen um die Beute. Wenn ein Kaiman unterlegen ist, versucht er zu fliehen (siehe auch ZBA 125).

INI 7+1W6	PA 4	LeP 55	RS 4	KO 18
Schwanz: DK NS		AT 8*	TP 1W6+3	
Biss: DK H	AT 11*	TP 2W6+2		
GS 8 / 5AuP 30	MR 6 / 9	GW 11		

Beute: 100 bis 150 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer), Zähne (Trophäe)

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (7), Gelände (Sumpf), Kampf im/unter Wasser, Umreißen (5, Schwanzangriff gegen Beine), Verbeißen / Niederwerfen (12)

*) Der Kaiman hat 2 AT pro KR und greift zugleich zwei Gegner mit Rachen und Schwanz an.

20: Riesenspringegel

Diese etwa unterarmlangen, mit grässlichen Saugrüsseln bewaffneten Egel treten in Gruppen auf (8+2W6 Tiere) und springen ihre Opfer regelrecht an. Zunächst saugen sie sich fest und versuchen dann, mit ihrem Verdauungsssekret die Haut oder Rüstung des Opfers aufzulösen (siehe auch ZBA 88ff.).

INI 8+1W6	PA 5 / 0*	LeP 8	RS 0	KO 9
Anspringen: DK HNSP		AT 8	TP RS–1, 1 SP**	
GS 3	AuP 10	MR 12 / 8	GW 1	

Beute: 1 Ration Fleisch (nur für Achaz genießbar)

Besondere Kampfregeln: Verbeißen, Gelände (Sumpf), sehr kleiner Gegner (AT +3 / PA +7)

*) Festgesaugte Egel haben keine PA.

**) Das Festsaugen wird wie ein Angriff zum Verbeißen geregelt, der Egel lässt aber erst ab, wenn er satt oder tot ist.

Der Egel braucht eine KR pro RS-Punkt, um sich zur Haut vorzuarbeiten, anschließend saugt er für W6+1 KR (1 SP pro KR). Danach fällt er ab und flieht. Einen festgesaugten Egel kann man mit einem Dolch o.ä. und einer FF-Probe lösen (1W3 SP aufgrund des zurückbleibenden Hakenrüssels, wenn der Egel schon zu saugen begonnen hat). Mit Feuer oder Magie bekämpft fallen die Egel einfach ab. Pro fünf Egel, die die Rüstung durchbohrt haben, sinkt der RS um 1 Punkt.

POTWENDIGE BEGEGNUNGEN

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die Helden den Weg zu dem gesuchten Achazdorf finden. Verwenden Sie die folgenden Begegnungen, um die Gruppe nach und nach auf die richtige Spur zu bringen.

HÄNDLER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Erstaunt späht ihr zwischen den Mangroven hindurch: Dort, auf einer sumpfigen Lichtung, sitzt eine Gruppe Frauen und Männer beieinander. Die meisten sind braungebrannt und tragen luftige, helle Kleidung. Anscheinend haben diese Reisenden einen anstrengenden Marsch hinter sich, denn sie sind nassgeschwitzt und holen gerade Wasserschläuche und Proviant aus ihren Taschen hervor.

Gelegentlich wagen sich einige Händler, meist aus Kannemünde, Selem oder Port Kellis, in die Sümpfe, um mit den dort ansässigen Achaz Tauschhandel zu betreiben: Für Metallwaren und Salz erhalten sie dann von den Echsenmenschen Iryanleder, Schildpatt und Papyrus. Diese Händler sind entweder gut organisiert (und dann meist in größeren Gruppen mit Kundschaftern und Geleitschutz unterwegs) oder gar noch unerfahrener als die Helden, was das Überleben in den Sümpfen angeht. Es bleibt Ihnen überlassen, wie solche Begegnungen verlaufen: Begrüßt man sich freundlich und unterstützt einander oder betrachten die Händler die Helden als eine konkurrierende Gruppe? Zu einem Kampf sollte es aber möglichst nicht kommen. Viel eher können die Händler den Helden mit Heilkräutern und Proviant zur Seite stehen oder sogar einige Zeit mit ihnen gemeinsam reisen. Vielleicht erkennt dann aber auch einer der Menschen die Malereien auf dem Talisman, da er mit den Charr'Jrzz schon zuvor einmal Handel betrieben hat. In diesem Fall kann er den Helden die ungefähre Richtung zu ihrem Dorf weisen.

Händler
Haumesser: INI 10+W6 AT 14 PA 11 TP 1W+3 DK HN
LeP 30 AuP 35 RS 1 KO 14 MR 4 GS 8
Mögliche Sonderfertigkeiten: Finte, Sumpfkundig

ACHAZ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich bewegt sich etwas zwischen den herabhängenden Lianen: Braune und grüne Schuppen glänzen im fahlen Licht, ein langer Schwanz hält perfekt die Balance, als der Echsenmensch zwischen den Bäumen hervortritt. Aus starren Augen sieht er euch entgegen, unruhig züngelt eine schmale Zunge hervor.

In der Rechten wiegt er einen Speer, vor die Brust hat er den Panzer einer Schildkröte geschnallt.
Ein leises Rascheln lässt euch herumfahren: Ein zweiter Achaz erscheint zwischen den Stämmen. Hinter euch regt sich nun ebenfalls etwas.

Auf ihrem eigenen Gebiet, den Sümpfen, sind Achaz, die sich den Helden nähern, meist erst dann von der Gruppe zu bemerken, wenn diese das auch wollen (um sich anschleichende Echsenmenschen zu entdecken, ist eine einfache *Gefahreninstinkt*- oder eine *Sinneschärfe*-Probe +8 nötig). Begegnungen mit Achaz können sehr unterschiedlich ausfallen. Die meisten sprechen allerdings keine menschlichen Sprachen, so dass eine Verständigung schwer fällt. Sobald die Echsenmenschen dann (entweder Krieger oder Jäger) zu der Meinung gekommen sind, dass die Helden ungefährlich sind, ziehen sie auch schon weiter. Trotzdem würde vielleicht einer der Achaz den Helden helfen, wenn sie ihm den Talisman zeigen: Je nachdem, wie die Gruppe die Echsenmenschen anfänglich behandelt hat, weist er ihnen dann einfach nur die Richtung oder malt mit einem Stock sogar eine Art Karte in den Boden (mit wichtigen Wegpunkten wie Quellen, Seen, Baumriesen, Ruinen oder Bächen). Hier hören die Helden vielleicht auch zum ersten Mal den Begriff *Charr'Jrzz*: den Namen des gesuchten Stammes. Bitten sie dagegen um Hilfe mit ihrem Findelkind, so werden die Helden immer abgewiesen. Nur wenn sich das (bereits geschlüpfte) Kind in einem offensichtlich schlechten Zustand befindet, werden die Achaz der Gruppe helfen.

Achaz-Krieger
Echsische Axt: INI 12+W6 AT 14 PA 10 TP 1W+5
DK NS
Speer: INI 11+W6 AT 14 PA 10 TP 1W+5 DK S
LeP 26 AuP 30 RS 3 KO 14 MR 7 GS 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte

OPFERPLÄTZE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein wenig lässt euch das steinerne Standbild erschauern: Eine schlangenleibige, verwitterte Steinfigur mit erschreckend lebendig wirkenden Augen aus dunklem Kristall. In ihrem Schoß liegen tote Kleintiere, Perlen und Tonfigürchen. Die Götzenfigur sieht aus, als wäre sie bereits Jahrtausende alt, älter vielleicht noch als die Menschheit. Doch die Spuren der hier abgehaltenen Zeremonie scheinen noch recht frisch.

In der Umgebung des Dorfes der Charr'Jrzz können die Helden auf Opferstätten stoßen – meist verwitterte steinerne Bilder von alten Echsen-göttern und nur für einzelne Zeremonien hergerichtete Plätze. Finden die Helden an einem solchen Ort jedoch ähnlich bemalte Talismane wie den, den sie bei sich tragen, so wissen sie nun, dass ihr Ziel nicht mehr fern sein kann: Eine gelungene *Fährtsuchen*-Probe +6 verrät ihnen, dass die Spuren nicht älter als drei oder vier Tage sein können (tatsächlich befindet sich die Gruppe nun in einem Umkreis von ein oder zwei Tagesmärschen um das Dorf der Charr'Jrzz).

DIE SORGE UM DEN ECHSENPACHWUCHS

Und wäre all das nicht schon genug, haben die Helden auch für ihre kostbare Fracht Sorge zu tragen. Das Ei im Weidenkorb muss dabei immer warm gehalten werden: Bei Tag vielleicht noch kein so großes Problem, gestaltet sich dies in den kühlen Nächten schon schwieriger. Ohne ein Lagerfeuer ist die einzige verlässliche Wärmequelle wohl der menschliche Körper – regelrecht zu 'brüten' ist zwar nicht notwendig, dennoch sollte immer ein Held das Ei des Nachts mit unter seine Decke nehmen.

Das Ei selbst sieht übrigens durchaus nicht wie ein großes Hühnerei aus: Die bräunliche Hülle ist vielmehr von ledriger Konsistenz und nicht aus festem Kalk – die Berührung mit der warmen Oberfläche ist also erst einmal gewöhnungsbedürftig. Zudem hat es ein recht stattliches Gewicht (etwa zwei Stein).

In den ersten Tagen regt sich das Ei ab und an und sollte den Helden so vor allem versichern, dass der Nachwuchs noch am Leben ist. Schließlich werden diese Bewegungen jedoch immer häufiger. Allmählich sollte das die Gruppe nervös machen und die Frage aufwerfen, ob sie das Dorf noch erreichen, bevor das Kind zur Welt kommt. Doch das Echsenmenschenkind wird tatsächlich schon früh schlüpfen, und zwar noch lange, bevor die Helden das Dorf seines Stammes erreichen.

DIE GEBURT

Nach einigen Tagen in den Sümpfen (die Helden sollten sich inzwischen an die Umgebung etwas gewöhnt haben) ist es dann so weit: Die Aktivität in dem Ei nimmt über Stunden immer mehr zu, wenn auch unterbrochen von Phasen der Ruhe. Schließlich sollte den Helden jedoch klar werden, dass sich das Schlüpfen des Kindes nicht mehr verhindern lässt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gebannt beobachtet ihr das große braune Ei, das mal heftiger, mal schwächer zittert. Es scheint euch so, als würde etwas von innen gegen die Schale drücken, um dann wieder für einen neuen Versuch seine Kräfte zu sammeln. Und nun, nach einem besonders heftigen Erzittern des Eis, bricht ein Teil der Hülle nach außen auf; eine schmale, grünbeschuppte Schnauze zwängt sich ein Stück weit nach außen. Kleine Zähne blitzen auf, ein schwaches Quieken dringt an eure Ohren – als würde das kleine Wesen in dem Ei um Hilfe rufen.

Die Helden können und sollen nun vorsichtig nachhelfen, um das Neugeborene von der Schale zu befreien. Sie sollten dabei sehr behutsam vorgehen und auf das von den Anstrengungen des Schlüpfens erschöpfte Achazkind besondere Rücksicht nehmen.

Lassen Sie sich auf jeden Fall Zeit mit der Geburt und sorgen Sie dafür, dass jeder Held auch seinen Teil dazu beiträgt, dem 'gemeinsamen Nachwuchs' sicher auf die Welt zu helfen. Wenn die Gruppe gleich eine gewisse emotionale Bindung zu dem Kleinkind aufbaut, wird sie später umso mehr darum bemüht sein, ein sicheres Zuhause für ihren Schützling zu finden.

ERSTE TAGE

Der oder die Kleine (es handelt sich um ein Mädchen, wenn die Helden das Geschlecht wohl vorerst auch nicht feststellen können) sieht im Grunde schon von Geburt an wie ein erwachsenes Exemplar aus, hat jedoch nur eine Gesamtlänge von etwas zwei Spann. Es hat Zähne und Krallen, kann sowohl hören als auch sehen (wenn auch anfänglich beides eher schlecht) und sein Körper ist von einem olivgrünen Schuppenkleid bedeckt. Ein zierlicher roter Rückenkamm zieht sich vom Kopf bis zur Schwanzspitze, die Augen glänzen goldgelb.

Wenn das Kleinkind sich dann von der Schale befreit hat, ist es zunächst recht hilflos. Ein Achazkind ist nicht so unselbstständig wie der Nachwuchs eines Menschen, doch vor allem in den ersten Wochen seines Lebens benötigt es immer wieder Unterstützung. Anfänglich gibt es nur quiekende Geräusche von sich, die aber nicht unbedingt Hunger ausdrücken sollen. Tatsächlich wird das Quieken den Helden wohl schon bald Ärger einbringen – dann nämlich, wenn es die ersten Raubtiere anlockt.

Die Versorgung mit Futter hat natürlich oberste Priorität: Das Kind bevorzugt Fleisch und sieht gerade warme Fleischstücke und Blut als Delikatesse an. Dabei ist es unersättlich und nimmt auch soviel zu sich, wie die Gruppe ihm gibt. Je nachdem, wie viel die Helden in den ersten Tagen und Wochen tatsächlich füttern (vor allem wenn sie das beständige Quieken als Hunger deuten), wird das Kind schnell wachsen:

Nach zwei Wochen kann es so seine Körperlänge und sein Gewicht bereits verdoppelt haben.

Nachts droht das Achazkind in Kältestarre zu verfallen und muss besonders gut warm gehalten werden, da es noch Schwierigkeiten damit hat, seine Temperatur zu kontrollieren. Eine ausgiebige Mahlzeit vor dem Schlafengehen kann hier etwas abhelfen.

Anfänglich kann das Kleinkind bestenfalls krabbeln, muss also auf Reisen transportiert werden

(nicht unkompliziert bei der Lebendigkeit und den scharfen Krallen und Zähnen des Kindes).

Aber auch wenn die Helden durchaus rasch eine emotionale Bindung zu dem 'süßen Kleinen' aufbauen können, sollten sie jedoch dessen Unberechenbarkeit nicht unterschätzen: Dem Achaz sind derartige Gefühlsbindungen fremd und es schnappt schon mal gerne nach allem, was es als Futter ansieht – dazu gehören auch die Finger warmliebiger Wesen.

ENTWICKLUNG

Achaz-Kinder lernen recht schnell. Nach einigen Tagen beginnt es zu laufen, schon bald werden die Helden dann Schwierigkeiten haben, ihren agilen Schützling im Sumpf im Auge zu behalten: Er klettert munter in den Bäumen umher, schwimmt in Tümpeln, jagt Insekten und kleine Fische. Die Gruppe sollte die Gefahr für das Kleine nicht unterschätzen: In dem Alter ist es eine willkommene Beute für viele Wildtiere.



Nach zwei Wochen beginnt das Kleinkind bereits zu sprechen. Dabei plappert es zunächst auch mal einfache Worte in Garethi nach, sofern die Helden sich vorwiegend in dieser Sprache unterhalten. Die Helden sollten immer darauf achten, was sie dem Kind füttern: Fleisch und Fisch, auch für Menschen ungenießbare Echsen, ver-

trägt es gut. Pflanzliche Nahrung, die nicht weiter verarbeitet wurde, vor allem Obst, kann schnell in Flinkem Difar oder einer Verstopfung resultieren, während Milchprodukte im schlimmsten Fall zu einer Vergiftung führen können. (Weitere Informationen zu den körperlichen Eigenheiten der Achaz finden Sie in RA 118ff.)

IN DEN PFAHLBAUTEN DER CHARR'JRZZ

Nachdem die Helden dann schließlich eine Zeit lang durch die Sümpfe geirrt sind und bereits alle Mühe hatten, ihren Schützling zu versorgen, ist das Ziel endlich erreicht: das Dorf der Charr'Jrzz in den nördlichen Echsen Sümpfen. Wenn die Helden endlich den See erreichen, an dem der Stamm lebt, sind sie sicherlich reichlich erschöpft. Doch die Freude, endlich am Ziel zu sein, könnte schon bald wieder einen empfindlichen Dämpfer bekommen.

ANKUNFT IM DORF

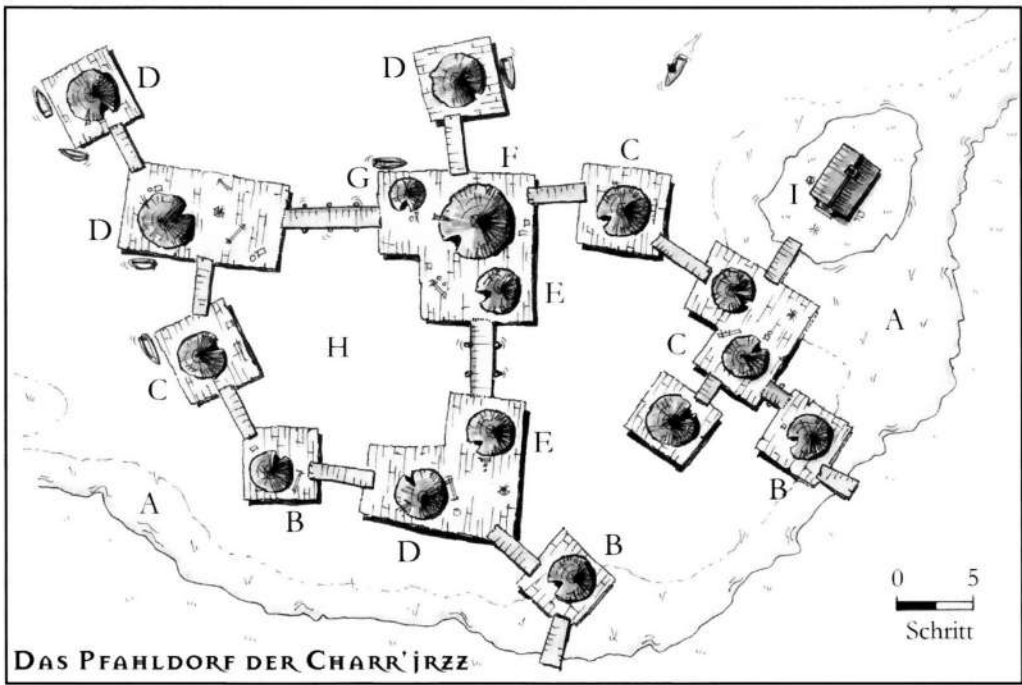
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zwischen den Bäumen und dem grünen Dämmerlicht könnt ihr erneut eine Wasserfläche ausmachen, die im Sonnenlicht blau glitzert. Als ihr auf den Uferstreifen hinaustretet, entdeckt ihr tatsächlich Bauten auf dem See: Gleich jenseits eines breiten Schilfgürtels befinden sich mehrere hölzerne Plattformen, die auf Pfählen nahe des Ufers errichtet wurden. Darauf erheben sich bienenkorbtartige Rundhütten.

Beim Näherkommen können die Helden zunächst die Fischer des Dorfes bemerken, die regungslos und mit langen Speeren bewaffnet im Schilf auf Beute lauern. Die Pfahlbauten sind durch Brücken und Stege miteinander verbunden, die auch eine kleine Insel in Ufernähe mit einschließen. Und dort können die Helden eine seltsame Entdeckung machen: Auf der kleinen Insel steht ein hölzernes Haus, gänzlich fremdartig zwischen den Achaz-Hütten. Mit schilfgedeckten Satteldach ist es eindeutig menschlicher Bauart, doch das Überraschendste sind wohl die Figuren und Schnitzereien am Giebel des Hauses, die eindeutig Traviass Wildgans und die Heilige Familie darstellen: Nach all den Entbehrungen und Schmerzen der langen Reise können es die Helden wahrscheinlich gar nicht glauben, ausgerechnet hier einen Tempel der Travia vorzufinden. Als die Gruppe das Dorf betreten will, wird sie bereits von einigen Achaz erwartet, zumeist Krieger mit langen Speeren und Rüstungen aus Schildkrötenpanzern, die der Gruppe regungslos entgegenblicken. Nun wird für die Helden wohl der Zeitpunkt gekommen sein, an dem sie ihren Schützling feierlich seiner Familie übergeben wollen – doch damit haben sie sich leider zu früh gefreut: Die Echsenmenschen beschnuppern und bezügeln das Kind kurz,

ignorieren es fortan aber nur noch (wenn nämlich anhand des Geruchs feststeht, dass das Kind nicht aus dem Kreis der Charr'Jrzz kommt) und gehen auch kaum auf die Helden ein. Stattdessen beäugen sie die Gruppe und hören sich regungslos an, was die Fremden zu sagen haben. Schließlich (wenn die Achaz zu der Meinung gekommen sind, dass die Helden keine Gefahr bedeuten) wird die Empfangsdelegation sich sogar wieder ihrer alltäglichen Arbeit widmen und die Helden mit ihrem Findelkind stehen lassen. Der Talisman wird übrigens erkannt und stammt tatsächlich von den Charr'Jrzz (ändert jedoch nichts an der Lage). Drängen die Helden nun auf eine Erklärung für das seltsame Verhalten der Achaz, so bekommen sie in gebrochenem Garethi bestenfalls die folgende Erklärung: "Esss isst nicht hier gesssslüpft ...". Damit scheint zumindest für die Achaz die Situation geklärt zu sein – für die Helden jedoch hoffentlich noch nicht.

DAS DORF

Das Dorf der Charr'Jrzz besteht aus den typischen Pfahlbauten, die viele Stämme dieses Volks bevorzugt bewohnt: am Ufer eines Sees errichtete und auf im Ufergrund verankerten Pfählen gebaute hölzerne Plattformen, die die Hütten tragen (siehe dazu Karte unten). An einigen der Plattformen sind kleine hölzerne Boote vertäut, andere werden gerade von Fischern benutzt, die auf dem See unterwegs sind. Vor den Hütten sind Handwerker mit ihrer Arbeit beschäftigt, dazwischen laufen die Kinder des Stammes herum. Ein dichter **Schilfgürtel (A)** trennt die Bauten von der Uferzone. In dem seichten Wasser sind die Fischer mit Speeren unterwegs und warten regungslos auf ihre Beute. Zwei Stege, die bei Gefahr eingeholt werden können, führen auf die ufernächsten Plattformen. Die



dreier Hütten der **Krieger (B)** sind zumeist auf Plattformen in unmittelbarer Ufernähe gebaut. Vier Hütten werden von den **Jägern (C)** des Stammes bewohnt, vier weitere von den Fischern (D). Zwei Hütten werden von den **Handwerkern (E)** genutzt. Der **Häuptling (F)** des Stammes und die **Schamanin (G)** haben jeweils eigene Behausungen. Das Haus des Häuptlings ist das größte des Dorfes und wird auch für Versammlungen benutzt. Ein größerer Bereich **(H)** zwischen den Pfahlbauten wurde vor einigen Jahren auf Anregung des Travia-Geweihten Halwart mit Netzen abgespannt. Hier halten die Achaz nun mehr schlecht als recht einige Schildkröten und Fische. Die einstige **Behausung Halwarts (I)** steht auf einer kleinen Insel nahe des Ufers.

EINE TYPISCHE RUNDHÜTTE

Eine typische Hütte, wie sie von den Charr'Jrzz genutzt wird, kann fünf bis sieben Achaz aufnehmen. Sie besteht aus einem Flechtwerk aus Holz und feuchtem Lehm, das immer wieder erneuert werden muss, und hat einen niedrigen Durchgang, durch den man die Hütte betreten kann. Im schattigen Inneren finden sich mehrere 'angenehm feuchte' Ruhestätten und Sitznischen, ansonsten aber nicht viel mehr als Waffen, einige handwerkliche Geräte, Nahrungsvorräte und nur wenige einfache Habseligkeiten. Daneben besitzt jede Hütte der (Dunkelheit und Kälte fürchtenden) Achaz natürlich eine Lichtquelle, meist eine tönernen Lampe.

IM HAUSE TRAVIAS

Auch wenn die Helden dies vielleicht anfänglich vermuten werden, so handelt es sich bei dem Gebäude nicht um einen echten Tempel: Vor einigen Jahren zog der energische Travia-Priester *Vater Halwart* in die Echsen Sümpfe hinaus, um den Achaz den Glauben an die Zwölfe näher zu bringen. Der gebürtige Weidener war für die unwirtlichen Sümpfe kaum gerüstet und wurde schließlich – bereits am Ende seiner Kräfte – von den Jägern der Charr'Jrzz gefunden und in ihrem Dorf versorgt. Wieso man ihn nicht einfach im Sumpf zurückgelassen hat, verstand Halwart nie, sah dies jedoch als Zeichen seiner Göttin und beschloss deshalb, bei den Achaz zu bleiben. Halwart errichtete sich im Dorf ein Haus und versuchte in den folgenden Jahren, den Achaz seinen Glauben näher zu bringen.

Doch war ihm kein Erfolg beschieden: Ein Glaube, der es darauf anlegt, die H'Ranga (heilige Wesen) derart öffentlich zu verehren, fände nie Anklang bei den Achaz, und Prinzipien wie Ehe und Familie sind den Echsenmenschen ohnehin grundlegend fremd. Dennoch gab Halwart nicht auf und predigte fleißig weiter. Ein positiver Nebenaspekt seiner Bemühungen besteht jedoch darin, dass einige Achaz heute ausreichend Garethi sprechen, um sich mit den Helden verständigen zu können.

Diese Erkenntnisse können die Helden gewinnen, wenn sie das Tagebuch von Vater Halwart lesen, der jedoch vor etwa fünf Jahren verstarb. Für die Achaz mit ihrem grundlegend anderen Zeitverständnis ist Halwart – den sie immerhin als einen den H'Ranga nahe stehenden Mann akzeptiert haben – jedoch 'nur mal eben weg', was bei den Helden anfänglich durchaus zu Missverständnissen führen kann. Aus diesem Grunde (und um den fremden H'Ranga nicht zu erzürnen) wird Halwarts Behausung auch immer noch von den Achaz instand gehalten und wirkt weiterhin bewohnt.

Das Holzhaus ist auch die einzige trockene Behausung im ganzen Dorf und verfügt zudem sogar über eine kleine Feuerstelle. Noch immer lagern hier Halwarts Aufzeichnungen über die Achaz, einige Ritualgegenstände und persönliche Habseligkeiten sowie Kochgeschirr und Handwerkszeug.

Keiner der Echsenmenschen wird es den Helden übel nehmen, wenn sie das Gebäude beziehen, und bald dulden sie die Gruppe als neue Bewohner der Hütte.

DIE BEWOHNER DES DORFES

Die Charr'Jrzz gehören zu den Stammes-Achaz, die ihre alten Wege vergessen und zu einem bescheidenen Leben in Einklang mit der Natur zurückgefunden haben.

Die Achaz vom Stamm der Charr'Jrzz sind typische Vertreter ihrer Art: schlank und hochgewachsen, mit einem (bei Erregung gesträubtem) Rückenkamm und Schuppen in unterschiedlichsten Farbschattierungen, wobei von hellem Grün bis Braun alles vorkommt. Als 'Kleidung' kennen Achaz allenfalls einen Gürtel mit allerlei Taschen. Als Waffen und Jagdgeräte nutzen sie vor allem Speere, Dolche, Netze und Schleudern. Nur wenige Krieger verstehen es, auch die große echsische Doppelaxt zu führen.

Mit etwa 80 Mitgliedern gehört der Stamm zu den kleinsten Gemeinschaften in den Echsen Sümpfen: Unter den Mitgliedern des Stammes befinden sich etwa 15 Krieger, die für den Schutz des Stammes zuständig sind, 25 Jäger und 20 Fischer, denen die Versorgung obliegt, sowie etwa 10 Handwerker (vornehmlich Netzknüpfer und Bootsbauer) und weitere 10 Kinder und Halbwüchsige, die noch nicht gänzlich in die Struktur des Stammes eingebunden sind. Hier sollte aber noch erwähnt werden, dass die Übergänge zwischen den Gruppen (am deutlichsten zwischen Kriegern und Jägern) oftmals fließend sind (mehr zu diesen 'Kasten' der Achaz weiter unten).

Es gibt übrigens überraschend viele Magiedilettanten unter den Achaz: Etwa ein Fünftel der Echsenmenschen ist magisch begabt, was sich zumeist in magischem Meisterhandwerk äußert.

Der Stamm wird von einem 'Häuptling' geführt, der tatsächlich aber eher ein Stammesältester ist, der aufgrund seiner Erfahrung und Weisheit diese Position innehat. Ihm zur Seite stehen die fähigsten und erfahrensten Achaz des Dorfes, die somit eine Art Stammesrat bilden.

NGA'YZZ, DER HÄUPTLING

Nga'Yzz hat den Häuptlingsposten aufgrund seines Alters von nahezu 90 Jahren und seiner damit einhergehenden umfangreichen Erfahrung als Jäger und Krieger inne. Nga'Yzz versteht es immer, den Parteien im Stammesrat geduldig zuzuhören und dann eine für alle gerechte Lösung zu finden. Der Häuptling spricht recht passabel Garethi und fühlt sich in erster Linie dem Wohl des Stammes verpflichtet.

Nga'Yzz ist ein kräftig gebauter, stolzer Achaz mit jadegrünem Schuppenkleid, der die Zähne eines von ihm erlegten Schlingers um den Hals trägt. Da der Häuptling auf dem rechten Auge blind ist, betrachtet er Dinge direkt vor ihm stets mit nach rechts gedrehten Kopf – für die Helden mag das so erscheinen, als würde Nga'Yzz sie nicht beachten, was anfänglich zu Missverständnissen führen könnte.

Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 15, CH 14;

Einäugig, Gutes Gedächtnis

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 11, Orientierung 12, Tierkunde 10

QUQQIS, DIE SCHAMANIN

Quqqis, die Schamanin, ist noch relativ jung und hat das Amt erst vor kurzem von ihrem Vorgänger übernommen. Die neugierige Achaz mit den grüngelben Schuppen und dem feuerroten Rückenkamm fühlt sich gelegentlich noch in ihrer Position als Beraterin des Häuptlings überfordert. Dementsprechend ist sie immer sehr vorsichtig und überdenkt Entscheidungen oftmals ungewöhnlich lange. Als Stammeschamanin obliegt es ihr, die H'Ranga von ihren Schützlingen abzulenken und regelmäßig Opfer darzubringen, um die Götter zu beschwichtigen.

Quqqis ist immer mit allerlei Talismanen und Glücksbringern behängt und trägt ihr edelsteinbesetztes Schamanenzepter, das sie von ihrem Vorgänger übernommen hat, stets bei sich.

Quqqis spricht vielleicht am besten Garethi von allen Charr'Jrzz, sie mag es jedoch, sich Menschen gegenüber besonders kryptisch und geheimnisvoll auszudrücken.

(Weitere Informationen zu den Schamanen der Achaz finden Sie in AG 141.)

Herausragende Eigenschaften: IN 14, CH 15;

Arroganz 6, Neugier 8

Herausragende Talente: Sinnenschärfe 11, Überreden 9,

Magiekunde 9, Pflanzenkunde 12, Tierkunde 11, Heilkunde-Talente 7-11

Wichtige Rituale: Blick in Liskas Auge, Geisterbote, Geistheilung, Ruf des Schamanen, Weckruf

sowohl im Netzknüpfen und Bootsbau als auch im Herstellen von Waffen und Rüstungen aus.

WEITERE ACHAZ

Achss'Shin, Xss, Zzawar'Ach, Shm'Ssazz, Qu'Quss, Rs'Ywim, Chr'Tzin, Ssch'Min, Yzz'Mss, Fas'Xad

DAS LEBEN UNTER DEN ACHAZ

Die Helden werden generell von Anfang an geduldet, meist sogar ganz einfach ignoriert. Solange die Gruppe sich friedlich verhält und das Alltagsgeschehen nicht stört, wird sie nicht weiter beachtet und kann sich frei im Dorf bewegen. Eine Ausnahme bilden hier die Behausungen von Häuptling und Schamane: Wenn die Helden diese Hütten ohne Einladung betreten wollen oder aber die Achaz von ihrer Arbeit ablenken, werden sie zunächst wortlos abgewiesen und dann durchaus energisch in ihre Schranken verwiesen (dabei



DER STAMMESRAT

Shrrz und Yasch'Izz sind die erfahrensten Krieger des Stammes. Die beiden sind bekannt dafür, dass sie im Stammesrat eher selten das Wort ergreifen und nur für den Schutz des Stammes leben. Die Achaz (Shrrz eine olivgrün geschuppte Frau und Yasch'Izz ein dunkel- und hellgrün getigeter Mann) stammen aus demselben Gelege und stehen sich damit recht nahe. Beide sprechen nur wenige Worte Garethi und achten immer genau darauf, dass die Handlungen der Helden keine Gefahr für den Stamm bedeuten.

Der Fischer Ts'Zassn gehört zu den respektabelsten Mitgliedern des Stammes: Der mit nahezu 100 Jahren älteste Charr'Jrzz ist unbestritten ein fähiger und weiser Berater. Ts'Zassn spricht nur furchtbar gebrochenes Garethi, bemüht sich aber trotzdem immer darum, den Helden bei Problemen oder Fragen so gut wie möglich zu helfen. Der grün und dunkelbraun geschuppte Achaz weiß, dass er vermutlich bald von der begabten jungen Fischerin Szin'Ysch im Stammesrat abgelöst wird.

Die ruhige Shin'Kwil spricht für die Jäger im Rat. Die relativ zierliche, dunkelgrün und braun geschuppte Jägerin gehört zu den Achaz im Stamm, die die Helden meist ignorieren, solange diese keinen Ärger machen. Wenn die Helden sich später an der Jagd beteiligen wollen, wird Shin'Kwil die Gruppe jedoch durchaus dulden und sich sogar bemühen, diese in den Ablauf zu integrieren. Erst wenn die Neuankömmlinge den Jagderfolg erheblich zu gefährden beginnen, wird sie die Helden von der Jagd ausschließen.

Kuqdschos und Ssach'Shn sprechen für die Handwerker unter den Charr'Jrzz. Die beiden Achaz sind vor allem deshalb im Rat vertreten, da sie über universale Kenntnisse verfügen: Sie kennen sich

geht es ihnen ganz ähnlich wie den Kindern des gesamten Dorfes). Auch wenn die Gruppe akzeptiert wird, hat sie immer noch für sich selbst zu sorgen: Solange die Helden nichts zum Allgemeinwohl des Stammes beitragen, müssen sie sich zum Beispiel auch ihre Nahrung selbst besorgen (sollten die Helden wirklich mal eine Zeit lang nichts zu Essen beschaffen können, wäre es allerdings denkbar, dass die Achaz auf ein Tauschgeschäft eingehen).

ALLTAG

Während des Tages geht jeder Achaz seinen alltäglichen Verrichtungen nach: Jagen und Fischen sowie Herstellung, Wartung und Reparatur von Hütten, Jagd- und Arbeitsgeräten. Andere fertigen kleine Kunstgegenstände (meist aus Perlen oder Schildpatt) und Talismane an oder bereiten Nahrung zu. Die Krieger des Stammes sind in der Umgebung des Sees unterwegs oder bessern ihre Rüstungen und Waffen aus.

Daneben verbringen untätige Achaz aber auch lange Stunden des Tags damit, sich zu sonnen: Als wechselwarme Wesen sind sie auf die Sonnenbäder angewiesen, um ihre Körpertemperatur zu regulieren. Für die Helden mag es dennoch ein befremdlicher Anblick sein, wenn die Echsenmenschen alleine oder in kleinen Gruppen regungslos in der Sonne liegen.

SOZIALSTRUKTUR

Die soziale Struktur des Dorfes ist in Gruppen organisiert: Jeder macht das, was er am besten kann. Die Fähigsten haben dabei immer das Sagen (seien es nun Jäger, Krieger, Fischer oder aber Netzknüpfer, Bootsbauer ...). Erweist sich jemand als geschickter

oder tüchtiger als ein anderer, so verändert sich diese Struktur automatisch. Rivalitäten oder Rängeleien um die Hierarchie sind den Achaz dabei ebenso fremd wie Eifersucht oder Neid auf den anderen.

Familien kennen die Achaz nicht, lediglich die eigenen Gelegeschwister (die mit einem geschlüpft und aufgewachsen sind) haben eine gewisse, familienähnliche Bedeutung für die Echsenmenschen.

GESCHLECHT UND NACHWUCHS

Anfänglich werden die Helden keine Möglichkeit haben, Frauen und Männer auseinander zu halten. Bei Nachfragen oder durch Studium von Vater Halwarts Aufzeichnungen können sie jedoch erfahren, dass weibliche Achaz (wie auch ihr Findelkind) einen roten Rückenkamm haben, während der von Männern in seiner Farbe dem Schuppenkleid entspricht.

Familie, die Ehe, sogar jede Trennung der Geschlechter ist den Achaz vollkommen fremd. Lediglich wenn eine Frau Eier trägt, wird ihr besonderer Respekt erwiesen. Nach der Ablage ist sie dann aber wieder den anderen gleichgestellt. Die Eier werden auch nicht etwa von den Eltern bebrütet. Stattdessen legt man die Eier in großen Bruthügeln zwischen den Hütten ab, so dass die Sonne und die entstehenden Fäulnisprozesse das Ausbrüten übernehmen. Es gibt auch keine so ausgiebige Kinderpflege wie bei anderen Rassen: Tatsächlich lässt man den Kindern alle Freiheiten und achtet nur darauf, dass ihnen nichts zustößt.

Gerade die Helden werden ja ein besonderes Augenmerk darauf haben, wie die Achaz mit ihren Kindern umgehen, um ihr Findelkind unterbringen zu können. So können sie bald schon erkennen, wie die Kinder und Halbwüchsigen unterschiedliche Stammesmitglieder bei ihren Tätigkeiten beobachten und auch gelegentlich mit Hand anlegen. Fällt dem Stamm schließlich eine besondere Begabung bei einem Kind auf, so kann ein Mitglied im Stammesrat die 'Adoption' des Kinds in die entsprechende Gruppe beantragen. Ab diesem Zeitpunkt (das Alter ist eher unbedeutend, spätestens jedoch mit etwa acht Jahren) wohnt der Halbwüchsige bei der entsprechenden Gruppe und wird von dieser ausgebildet. Da ein späterer Wechsel immer noch möglich ist, sollte sich der Zögling als ungeeignet erweisen, wird ein solcher Antrag auch immer angenommen – es sei denn, es wird die Aufnahme in zwei verschiedene 'Berufsgruppen' beantragt: In diesem Fall folgt eine Diskussion und oftmals auch eine Prüfung/ Test der Begabung.

Mit 20 Jahren (nämlich dann, wenn der Achaz sich ein sechstes und damit letztes Mal gehäutet hat) gilt ein Echsenmensch als erwachsen und ist nun vollständig in den Stamm und seine Gruppe integriert. Zudem wird ein Achaz erst mit der letzten Häutung von den Seinen als vollwertiges Lebewesen akzeptiert; in ihrem Glauben kann erst dann ein Achaz die ihm zugedachte Seele vollständig aufnehmen und gilt als zur Gänze wiedergeboren.

RELIGION UND RITEN

Das Pantheon der Achaz umfasst viele Gottheiten, die selbst unter den Echsenmenschen nicht mehr alle verehrt werden. Die Charr'Jrzz glauben vor allem an zwei H'Ranga: H'Szint (die Göttin der Veränderung und des Wandels) sowie Zsahh (die für Fruchtbarkeit und Wiedergeburt steht).

Doch im Gegensatz zu den Menschen verehren die Achaz die H'Ranga nicht, sondern sind immer darum bemüht, die Aufmerksamkeit und damit auch den Zorn ihrer Götter von sich abzulenken.

Alles, was als Verfehlung angesehen wird, muss somit meist auch sofort gesühnt werden. In besonders schwerwiegenden Fällen wird immer befürchtet, dass die H'Ranga erzürnt werden könnten. Gerade der Heldengruppe werden am Anfang sicher zahlreiche solcher

'Entgleisungen' unterlaufen, so dass sofortige Opfer und Sühnezeimonen durch die Schamanin erforderlich werden. Bis diese abgeschlossen sind, zeigen sich die Achaz auffällig unruhig. Danach ist der Vorfall aber immer sofort wieder vergessen: Echsenmenschen sind nicht nachtragend – dieses Gefühl ist ihnen fremd. (Ausführliche Informationen zu den Göttern und Riten der Achaz finden Sie in GKM 116ff.)

SPRACHE

Das *Rssah*, die gemeinsame Verkehrssprache der Achaz, Marus und Krakonier, klingt in den Ohren von Nichtechnen meist nur wie eine seltsame Aneinanderreihung von Zisch- und Schnalzlauten, die recht monoton gesprochen werden. Für Menschen und andere Völker ist die Sprache kaum nachzuvollziehen und noch schwieriger wiederzugeben. Selbst die Achaz unter den Charr'Jrzz, die etwas Garethi sprechen, sind wegen des ständigen Gezischels schwer zu verstehen. Daneben spielt Körpersprache eine wichtige Rolle – so weist ein zuckender Schwanz zum Beispiel auf Angst hin, ein aufgerichteter Rückenamm auf Erregung (Eigenheiten, die die Gruppe erst nach Wochen der Beobachtung werden deuten können).

WEITERE BESONDERHEITEN

● **Raubtiergeruch:** Alle Achaz verströmen genauso wie Reptilien einen penetranten, stark gewöhnungsbedürftigen Geruch, der auf andere Rassen zunächst einmal abstoßend wirkt.

● **Gehör und Geruchssinn:** Achaz haben ein stark eingeschränktes Gehör. Vor allem haben sie Schwierigkeiten, die genaue Entfernung eines Geräusches festzustellen. Sehr viel besser arbeitet ihr Geruchssinn: Durch ausgiebiges Züngeln können sie so den Geruch des Gegenübers aufnehmen (das primär eingesetzte Mittel, um ein Individuum wiederzuerkennen).

● **Gefühle:** Emotionen sind etwas sehr Privates für Achaz, es gilt als anstößig, diese öffentlich zu zeigen. Witze sind den Echsenmenschen nahezu unbekannt, ein heftiger Gefühlsausdruck wie Gelächter wird sogar verachtet. Aus diesem Grunde erscheinen Achaz anderen Rassen auch oftmals als gefühllos.

● **Wechselwarme Wesen:** Achaz sind von der Umgebungstemperatur abhängig. Fällt diese unter etwa 10 °C, so muss ein Achaz starke Einschränkungen in seiner Bewegungsfreiheit hinnehmen. In den Nächten im Winter, in denen selbst in dieser Region die Temperatur – wenn auch selten – unter den Nullpunkt sinken kann, verfallen die Echsen sogar in Kälteschlaf. Ist es warm, sind die Echsenmenschen äußerst aktiv (bis hin zu Hyperaktivität), bei Kälte dagegen depressiv, geradezu stoisch.

● **Angst vor Dunkelheit:** Mit der Dunkelheit geht auch die gefürchtete Kälte einher, so dass die Achaz eine abergläubische Furcht vor der Nacht haben. Abends werden im Dorf immer Wachfeuer entzündet, und auch in den Hütten sind Lampen unverzichtbar.

● **Unterhaltungen:** Die Achaz unterhalten sich nicht in dem Sinne, dass sie während der Arbeit miteinander plaudern. Tatsächlich verständigen sie sich nur mit dem Nötigsten, so dass meist eine gewisse Ruhe im Dorf herrscht. Dafür können die Helden aber beobachten, dass die Achaz regelmäßig in Gruppen zusammenkommen, abwechselnd das Wort ergreifen und sich gegenseitig Bericht über die Ereignisse der letzten Tage erstatten. Gerade für die Helden ist dies immer die beste Gelegenheit, um eigene Fragen oder Bitten einzubringen.

● **Zeitempfinden:** Das 'ewige Volk' hat eine gänzlich andere Einstellung zu Zeit und Zeiträumen. Als eine Rasse, die schon vor Äonen existierte und zudem an die Wiedergeburt glaubt, können sie gerade gegenüber den 'eben erst angekommenen' Menschen ein beachtliches Selbstbewusstsein entwickeln. Genauso kann in den Worten eines Achaz durchaus eine gewisse Melancholie mitschwingen,

wissen die Echsenwesen doch genau, dass ihre Blütezeit längst vorüber ist.
(Weitere Informationen über die Achaz im Allgemeinen und die Bewohner der Echsen Sümpfe im Speziellen finden Sie in **RA 117ff.**)
Viele dieser Eigenheiten können die Helden mit der Zeit durch Be-

obachtung erfahren, oder aber sie beschäftigen sich eingehender mit den Aufzeichnungen von Vater Halwart, der viele seiner Erkenntnisse schriftlich niedergelegt hat. Auf diese Weise können Sie den Helden wichtige Tipps zukommen lassen und die Gruppe letztlich auf die Lösung zu ihrem größten Problem bringen:

Ein sicheres Zuhause für das Findelkind

Für die Achaz ist die Lage klar: Da das Kind nicht aus dem Gelege ihres Stammes kommt, gehört es nicht zu den Charr'Jrzz. Daran ändert auch die Tatsache nichts, dass seine Mutter aus dem Dorf zu stammen scheint. Die Tatsache, dass Achaz ihre Nachkommen nicht als vollwertige Lebewesen betrachten, bis sie zur Gänze ausgewachsen sind, hat ebenfalls mit dieser Einstellung zu tun.
Wenn die Helden schließlich feststellen, dass niemand bereit ist, ihnen ihr Findelkind abzunehmen, stehen sie vor einem großen Problem. Einige Lösungsmöglichkeiten verbieten sich (hoffentlich) schon von Anfang an: Das Junge einfach zurückzulassen und zu hoffen, dass die Achaz ihre Einstellung ändern, gehört dazu. Ebenso ist nicht anzunehmen, dass die Gruppe bereit ist, sich auf Dauer selbst um das Kind zu kümmern.
Die einzige Möglichkeit, wie die Helden sicher sein können, ein gutes Zuhause für die Kleine gefunden zu haben, besteht darin, den Respekt des Dorfes zu gewinnen und schließlich eine Stimme im Stammesrat zu erringen. Wenn die Helden nicht von selbst auf diesen Gedanken kommen, können ihnen hier wiederum die Aufzeichnungen von Vater Halwart eine Hilfe sein.
Die Helden sollten von Anfang an merken, dass man sie zwar akzeptiert, jedoch wie unmündige Kinder behandelt und nicht auf sie hört. Um diesen Zustand zu ändern, müssen ein oder mehrere Helden sich in einer der 'Berufsgruppen' des Stamms als fähiger erweisen als die anderen. Im Folgenden werden nun für mehrere denkbare Möglichkeiten Lösungsansätze genannt (wobei es durchaus möglich und auch sehr wahrscheinlich ist, dass Ihre Gruppe gleich mehrere Ansätze verfolgen wird).
Zuvor sollten die Helden aber bereits einige grundlegende Beobachtungen über das Leben der Achaz gemacht haben. Vor allem die schon erwähnte 'Adoption' von Kindern in eine Gruppe und die Veränderungen in der Hierarchie sind hierbei wichtig (so könnte der Fischer Ts'Zassn eines Tages übergangslos durch die jüngere Szin'Ysch ersetzt werden, da ihre Fähigkeiten die seinen nach und nach überflügelt haben).

DIE HELDEN ALS JÄGER
Dies ist mit Sicherheit die aufwändigste, weil zeitintensive Variante: Um sich als fähiger Jäger zu erweisen, muss ein Held über Wochen und Monate hinweg wichtige Beiträge zur Versorgung des Stammes leisten.
Doch selbst ein erfahrener Jäger in der Heldengruppe wird in den Echsen Sümpfen wohl erst einmal seine Probleme haben, mit den dortigen Bedingungen und der mitunter gänzlich fremden Jagdbeute zurechtzukommen. Zudem muss er Schritt für Schritt das Jagdverhalten der Achaz erlernen: Dabei schleichen sich die Jäger an ihre Beute heran und kreisen diese ein, wobei sie sich mit minimalen Gesten und Lauten verständigen. Schließlich wird das Tier (meist größere Echsen wie Panzer- oder Hornechsen, seltener Krokodile) auf ein gemeinsames Signal hin mit Wurfspießen angegriffen und getötet. Von demjenigen, der den 'Blattwurf' anbringt, wird dann erwartet, dass er das Herz des Tieres herausausschneidet und (noch zuckend) verspeist: ein großes Privileg und ein wichtiger Schritt für einen Helden auf dem Weg zum Stammesrat – jedenfalls, wenn

die Helden diesen Weg einschlagen wollen. Gefährden sie nämlich die Jagd durch tollpatschiges Verhalten und verscheuchen damit die Beute, so werden sie zunächst sanft, dann bestimmt von den Jägern abgewiesen. Zudem muss man auch während der Jagd mit Sumpflöchern, Moskitos und giftigen Tieren zurechtkommen – ein Situation, mit der die Achaz mehr Erfahrung haben. (Die Werte von Panzerchse und Riesenkaiman finden Sie auf Seite 10.)

Hornechse				
INI 6+1W6	PA 4	LeP 100	RS 4 (Schädel 8)	KO 14
Horn: DK H	AT 11	TP 2W6+2		
Trampeln: DK H		AT 6	TP 2W20	
GS 8	AuP 30	MR 6 / 10	GW 15	
Beute: 300 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer), Hornplatte (Trophäe)				
Besondere Kampffregeln: Gelände (Sumpf), Niederwerfen (Horn, 9), Überrennen (11, 3W6+5, wenn auf trockenem Boden), Trampeln, Raserei (4, bei 6 auf 1W20), großer Gegner				

DIE HELDEN ALS KRIEGER

Sich als Krieger in den Stamm einzufügen ist fast so zeitintensiv wie bei den Jägern, besteht die Routinearbeit dieser Gruppe doch aus der Sicherung des Dorfes und des Umlandes. Sich dabei besonders hervorzutun ist also weitaus schwieriger. Und nur selten kommt es auch tatsächlich mal zu Kampfhandlungen mit verfeindeten Achaz.
Ein 'Schlupfloch' bietet sich dabei jedoch wegen der Natur der Echsenmensen: In der nächtlichen Kälte sind auch die fähigsten Krieger eher hilflos und ihren Ängsten vor der Dunkelheit ausgeliefert. Wenn die Helden sich darum bemühen, das Dorf nachts zu verteidigen, können sie sich möglicherweise doch beweisen. Das Problem ist nur, dass die Hauptgegner der Charr'Jrzz auch unter Kältestarre leiden und ebenfalls nur in den Tagstunden agieren.
Denkbar ist jedoch, dass die Charr'Jrzz von Handlangern der Skrechu bedroht werden: Ein rasendes Maru (siehe auch **ZBA 131**) oder ein streunender Mutant, der seinen Erschaffern entkommen ist, kann den Auftakt zu einer spannenden Auseinandersetzung werden, in deren Verlauf die Helden sich erstmals bewähren könnten.

Maru				
INI 11+1W6	PA 13	LeP 34	RS 4	KO 15
Säbel: DK N	AT 16	TP 1W+4		
Gebiss: DK N	AT 16	TP 1W+5		
Schwanzschlag:	DK H	AT 16	TP 2W+4 (A)	
GS 8	AuP 36	MR 8		
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Wuchtschlag				

DIE SCHLINGERJAGD

Eine weitere, dramatischere Alternative ist die Teilnahme an der traditionellen Schlingerjagd. Selbst größere Stammesverbände unternehmen diese mit vielen Riten und Zeremonien zur Besänftigung

der H'Ranga verbundene große Treibjagd nur alle paar Jahre, da die Jagd stets das Leben mehrerer Krieger fordert.

Sollten Sie Ihren Helden diese gefährliche Jagd auf eines der tödlichsten Raubtiere der Sümpfe dennoch zutrauen, so inszenieren Sie eine spannende Treibjagd, an der außer den Jägern auch die Krieger des Stammes teilnehmen: Die Spuren der gigantischen Echse werden stundenlang verfolgt, dann wird das Tier eingekreist und von mehreren Seiten attackiert. Schließlich übernehmen einige, meist auch zuvor von der Schamanin besonders gesegnete Krieger den eigentlichen Angriff auf das vier Schritt hohe Monstrum und versuchen, es mit langen Speeren zu verwunden und schließlich zu Fall zu bringen.

Ein Krieger, der bei einem solchen seltenen Ereignis besonderen Mut zeigt und dem Schlinger den Todesstoß beibringt, hat sich aber auf ewig mit Ruhm bedeckt und damit in der Regel sofort einen Sitz im Stammesrat gewonnen.

Schlinger

INI 9+1W6 PA 5 LeP 110 RS 3 KO 20

Biss: DK HN AT 14* TP 2W6+4

Schwanz: DK NS AT 6* TP 1W6+4

GS 12 AuP 25 MR 6 / 10 GW 17

Beute: 400 Rationen Fleisch (genießbar nur für Achaz), Haut (Leder, teuer), Zähne (Trophäe)

Besondere Kampfregelein: Gelände (Sumpf), Niederwerfen (10, Schwanzangriff), Raserei (5, Hälfte der LeP verloren), sehr großer Gegner, Verbeißen

*) Der Schlinger kann in jeder KR mit Biss und Schwanz zwei verschiedene Gegner angreifen.

Im Übrigen sind durchaus gut gemeinte rondrianische Ansätze – etwa die Herausforderung des stärksten Kämpfers des Stammes zu einem Zweikampf – völlig sinnlos: Derartige Ehrbegriffe sind den Achaz fremd.

DIE HELDEN ALS FISCHER

Um sich als Fischer besonders hervorzutun, ist noch weitaus mehr nötig, als es von Jägern erwartet wird: Es ist ähnlich zeitaufwändig, zudem sind die Achaz im Wasser in ihrem Element und kaum zu übertreffen. Sollte ein Held jedoch über das entsprechende Fachwissen verfügen und den Echsenmenschen das Fischen mit Treibnetzen oder ähnlich modernen Mitteln beibringen wollen, so soll er ruhig versuchen, sich gegen die traditionsverhafteten Achaz durchzusetzen.

Vater Halwart hat übrigens vor Jahren die Fischzucht angeregt, womit die Achaz jedoch aufgrund mangelnder Erfahrung noch keine großen Erfolge erzielen konnten. Vielleicht kann hier ja einer der Helden abhelfen?

DIE HELDEN ALS HANDWERKER

Eine weitere Variante besteht darin, sich durch eine besondere handwerkliche Begabung auszuzeichnen. Dabei sollte jedoch bedacht werden, dass die Achaz sicher keinen Bedarf und erst recht nicht die Mittel dafür haben, z.B. mechanische Uhren herzustellen, und dementsprechend mit den Kenntnissen eines Uhrmachers rein gar nichts anzufangen wissen.

Problematisch ist also vor allem, dass viele Neuerungen von den Achaz einfach nicht akzeptiert werden. Trotzdem könnte ein Held sich als Netzknüpfer, Waffenmacher, Bootsbauer, Hausbauer oder dergleichen versuchen und damit vielleicht mit der Zeit einen gewissen Ruf als Experte erlangen.

DIE HELDEN ALS PRIESTER

Bei den Charr'Jrzz übernimmt die Schamanin Quqqis in Ermangelung einzelner Geweihter die Aufgaben aller Priester und tritt auch immer bei allen H'Ranga für das Wohl ihres Stammes ein. Die Helden könnten also eine 'Marktlücke' entdecken und einen Priesterposten belegen wollen.

Hierbei sei zunächst einmal erwähnt, dass die Achaz Betrüger nicht dulden: Die Echsenmenschen sind weder primitiv noch dumm. Demnach käme nur ein wirklicher Geweihter in Frage, womit sich ein weiteres Problem stellt: Die meisten Götter würden es wohl nur sehr ungern sehen, wenn einer ihrer Priester einen Stamm Achaz unter seinen Schutz stellt, aber das muss der Geweihte in erster Linie mit sich selbst und seinem Gewissen ausmachen. Zudem übertragen sich die Pflichten eines echsischen Priesters nicht unbedingt mit denen der Diener der Zwölfgötter.

Jeder Versuch eines eifrigen Geweihten, die Achaz etwa zum Zwölfgötterglauben zu bekehren, ist – wenn auch nicht gänzlich undenkbar – die zeitraubendste Lösung von allen. Führen Sie den Helden bei Gelegenheit noch einmal das Beispiel von Vater Halwart vor Augen: Dieser hat viele Jahre unter den Achaz gelebt und die Echsenmenschen haben sich nicht einmal ansatzweise mit der für sie völlig fremden Art der Götterverehrung anfreunden können. (Ausführliche Informationen zu den Priestern der Achaz finden Sie in AG 79ff. sowie RA 139f.)

SCHAMANE ANSTELLE DES SCHAMANEN?

Eine Alternative, die mit Vorsicht zu genießen ist, besteht darin, die Schamanin zu ersetzen. Zwar würde der Stamm auch hier nur den Fähigsten akzeptieren, doch Quqqis Aufgabenbereiche kann eigentlich nur eine tatsächliche Achaz-Schamanin ausfüllen. Fühlt sich dennoch ein Held dazu berufen, die Pflichten der Schamanin übernehmen zu wollen, so steht er vor einigen Problemen: Quqqis Aufgaben liegen zunächst auf dem Bereich der Heilung und der Gelege- und Brutpflege (was unter Umständen noch zu schaffen wäre). Jedoch kennt nur Quqqis die korrekten Riten und Zeremonien im Umgang mit den H'Ranga, so dass es eher unwahrscheinlich erscheint, dass ein Held sie auf diesem Gebiet vollwertig und zur Zufriedenheit des Stammes ersetzen könnte. (Ausführliche Informationen zu den Schamanen der Achaz finden Sie in AG 141 sowie RA 129f.)

WEITERE LÖSUNGSWEGE

Die Gruppe mag durchaus noch auf andere Ideen kommen, um sich den Respekt der Achaz zu verdienen und einen wichtigen Beitrag zum Stamm beizutragen. Solange diese plausibel sind, sollten Sie den Spielern dabei auch keine Steine in den Weg legen. Mögliche Alternativen wären zum Beispiel noch:

- Die Achaz sehen die Ziliten als weise 'heilige Männer' an, deren Rat gerade in Notzeiten oft eingeholt wird. Möglicherweise erweisen die Helden einem solchen einen besonderen Dienst.
- Ein verfeindeter Stamm beschließt, die Stärke der Charr'Jrzz zu testen: Die Achaz denken nicht soweit, aber die Helden könnten auf die Idee kommen, die Feinde rechtzeitig in die Irre zu führen (etwa, indem man ihnen eine größere 'Truppenstärke' vorgaukelt, als die Charr'Jrzz wirklich haben).
- Vergessen Sie jedoch nicht, dass sich manche Lösungsansätze von selbst verbieten: So sollten die Helden nicht auf die Idee kommen, den Häuptling ersetzen zu wollen: Eine solche Position wird wirklich nur von dem ältesten und erfahrensten Achaz besetzt. Ansätze in der Richtung "Wir beeindruckten die primitiven Wilden mit Magie oder Wundern!" stoßen bei den Achaz auf Unverständnis: Die Magie der Echsen war schon vor Jahrtausenden ausgeprägter als die heutige Zauberkunst der Menschen und Elfen.

АВСПАП

Wenn einer oder mehrere Helden unter Beweis gestellt haben, dass sie wichtige Fähigkeiten zum Verband beisteuern, wird man die Betreffenden tatsächlich beim nächsten Stammesratstreffen dazu auffordern, sich den anderen Beratern anzuschließen. Damit ist keine besondere Zeremonie verbunden, noch sind diese Helden plötzlich in den Stamm aufgenommen worden: Es scheint den Achaz einfach am plausibelsten, die Besten unter ihnen zu einer solchen Beratung hinzuzuziehen. Zwar werden dabei meist nur Belange wie alltägliche Probleme, Geburten, Riten und Zeremonien zur Besänftigung der H'Ranga oder Fehden mit anderen Stämmen diskutiert, die betreffenden Helden können aber ebenso die Adoption 'ihres' Kinds als Gesprächspunkt einbringen. Und dann geht alles überraschend schnell und ohne den vielleicht erwarteten Widerspruch der anderen Berater: Das Kleinkind wird noch am selben Tag akzeptiert und in der Hütte einer passenden Gruppe aufgenommen.

DER RÜCKWEG

Die Helden haben damit endlich ihre Aufgabe erfüllt, und es steht ihnen frei, wieder nach Kannemünde zurückzukehren. Irgendwelche Befürchtungen, dass die Charr'Jrzz sie nicht ziehen lassen, weil ein oder mehrere Helden nun einen festen Platz im Stammesgefüge haben, sind absolut unbegründet: Wenn die Gruppe einmal fort ist, rücken andere Achaz auf die frei gewordenen Plätze nach. Sollten die Helden dann irgendwann einmal in das Dorf zurückkehren, so werden die Achaz tatsächlich reagieren, als wären sie nie fort gewesen, und sie gleich wieder in die Gruppe integrieren.

Sie sollten die Rückreise aber lange nicht so aufwändig gestalten wie den Hinweg, um die Geduld Ihrer Spieler nicht mehr als nötig zu strapazieren. Verwenden Sie einfach die Informationen auf den Seiten 8–9 (**Das Reisen in den Sümpfen**), um eine gekürzte Fassung der Reise zu gestalten.

Als materielle Belohnung haben die Helden von Bruder Vorjew außer tief empfundener Dankbarkeit nicht sehr viel zu erwarten. Hat ein Held jedoch eine schleichende Vergiftung, dauerhafte Narben oder noch Schlimmeres in den Echsen Sümpfen erlitten, so wird er im Tsa-Tempel auf jeden Fall Hilfe erhalten. Außerdem lassen sich auf dem Rückweg vielleicht einige seltene Kräuter entdecken und ernten (vergleiche **ZBA 284, 288f.**).

DER MÜHEN LOHN

An Erfahrung bekommen die Helden dagegen einiges mehr mit: **350 AP** und Spezielle Erfahrungen auf den Gebieten *Wildnisleben, Geographie, Orientierung* und *Sprachen kennen: Rssah* (wenn sie sich bemüht haben, die Sprache zu lernen). Nach Ermessen des Spielleiters und Einsatz der Helden können dazu auch noch *Götter/Kulte, Fischen/Angeln, Boote Fahren* und andere Talente kommen.

Vergessen Sie auch nicht, dass die Zeit, die die Helden in den Echsen Sümpfen verbracht hat, natürlich auf die 12 Monate angerechnet wird, die nötig sind, um die Sonderfertigkeit *Sumpfkundig* zu erwerben.

ОФФЕНЕ ЕПДЕП

Echsenbrut bietet mehrere Anknüpfungspunkte für spätere Abenteuer in den Echsen Sümpfen:

- Das Dorf der Charr'Jrzz eignet sich durchaus als Ausgangspunkt für weitere Expeditionen in die Sümpfe.

- Die von den asfalthischen Kräften ausgehende Bedrohung ist noch immer nicht gebannt und holt vielleicht auch irgendwann die Bewohner des Dorfes ein.

- Die Population der Charr'Jrzz sinkt immer mehr. Vielleicht können die Helden die Verschmelzung zweier Stämme arrangieren, etwa mit Flüchtlingen aus den unsichereren Gegenden der Sümpfe?

- Der Travia-Tempel in Kannemünde (oder sogar Halwärts Heimatempel in Trallop) sollte über den Verbleib des Geweihten unterrichtet werden. Es empfiehlt sich auch, dem Tempel dann seine Tagebücher zu übergeben.

- Und dann interessiert die Gruppe möglicherweise noch, wie es ihrem Schützling weiter ergeht: Die Kleine wird in den nächsten Jahren einen Namen erhalten und von einer der Gruppen des Stammes ausgebildet (nicht zwingend die, in der die Helden sie untergebracht haben).

Zwar wird sie ihre einstigen Erretter nicht freudig in die Arme schließen – doch möglicherweise kennt sie immer noch die Namen der Helden, die die Achaz ja als Kind immer munter nachgeplappert hat.

SCHRECKEN im Eis

EIN ABENTEUER FÜR ERFAHRENE HELDEN VON ARMIN BUNDT
MIT DANK FÜR KOMMENTARE UND ANREGUNGEN AN DANIEL JÖDEMANN

VORWORT

Schrecken im Eis ist ein Abenteuer, das eine Gruppe von Helden – oder einzelne Charaktere, die sich erst im Laufe des Abenteuers zu einer solchen zusammenfinden – in den aventurischen Hohen Norden führt, genauer nach Yeti-Land. Nach einem Überfall durch ausgestoßene Schneeschrate gilt es dabei auf Umwegen, die Personen, die die Yetis entführt haben, wieder zu befreien, bevor sie einer der dunkelsten Mächte des Kontinents übergeben werden können.

VORGESCHICHTE UND ABENTEUER

Zu den Geißeln des Hohen Nordens zählen die Bewohner der menschlichen Siedlungen vor allem die Schneeschrate (Yetis), die sie oft als räuberisch und aggressiv, gefährlich und brutal beschreiben – und dazu als kultur- und wertelos bezeichnen. Dieser allgemeine Irrtum aber liegt in den Bräuchen der schneeschratigen Rasse selbst verborgen: Während sich nämlich ihre geordneten Sippenverbände in den Tälern des abgeschiedenen Yeti-Lands einer Beobachtung von außen weitgehend entziehen, sind es die (aufgrund schlimmer Verbrechen) Ausgestoßenen des Volkes, die fernab der heimischen Insel mit Überfällen und Gewalttaten das Bild der gesamten Rasse prägen.

Unter den Yetis besonders berüchtigt ist dabei die Bande von *Rdack*, dem einst jungen Häuptling der Grom Grom, dessen Verbannung maßgeblich auf das Wirken menschlicher Goldsucher zurückging (nachzuerleben im leider vergriffenen Soloabenteuer **Firuns Land**). Mit seinen mittlerweile etwa zwei Dutzend Ausgestoßenen verschleppte er mehrfach Reisende im Hohen Norden, um sie an die namenlosen Nachtalben des Ewigen Eises und damit in ein ungewisses Schicksal zu verkaufen. Dieser Gruppe hat sich unlängst mit *Krhnhark* aus dem Stamm der Yrn Yrn ein weiterer (unter den Yetis) leidlich berühmter Verbannter – und dazu einer der angesehenen Zauberseher des Volkes – angeschlossen.

Unterstützt durch die magischen Kräfte des Schamanen hat die Bande seither ihr Auftreten sowie ihre 'Jagdtaktik' weitgehend geändert und sich in der Firuns-Straße (quasi direkt vor der Haustür des heimischen Yeti-Lands) auf die Lauer gelegt, um die vorbeisegelnden Schiffe der Menschen abzufangen.

Auf einem solchen befinden sich zu Beginn des Abenteuers nicht nur die Helden, sondern mit der Adepta *Viridia Prutz* auch eine (weitere) Agentin der Nachtalben, die den abtrünnigen Yetis die Ankunft des Schiffes in der Firuns-Straße ankündigt und so die Vorbereitung eines Hinterhaltes ermöglicht. Dass dieses Unterfangen nicht zur Gänze aufgeht, sollte vor allem den Helden zu verdanken sein, doch auch sie können nicht verhindern, dass ein Teil der Besatzung und der Passagiere von den Schneeschraten verschleppt wird. Mit den Verbliebenen sollte den Charakteren immerhin die vorläufige Flucht ins sichere, nahegelegene Glyndhaven gelingen.

Dort angekommen, beginnen sogleich die Vorbereitungen für eine Expedition zur Rettung der Verschleppten, was selbstredend die nächste Aufgabe der Recken ist. Zurück in der Firuns-Straße weisen die Spuren der räuberischen Schneeschrate und ihrer Opfer nach Yeti-Land – der geplante Ort der Übergabe der gefangenen Menschen an die Nachtalben ist ein Fjord im Südosten der Insel.

Bereits auf dem Weg dorthin erregt *Rdacks* Bande jedoch die Aufmerksamkeit der einheimischen Yetis und ein Teil der Gruppe wird vom Stamm der Yrn Yrn unter *Krhnharks* Nachfolgerin *Ynni* gefangenengenommen. Am Dorf der Yrn Yrn angekommen, treffen die Helden überraschend abermals auf die Adepta *Viridia Prutz*, die sie durch eine Täuschung dazu bringen will, ausgerechnet die gefangenen Entführer wieder zu befreien. Erst wenn sie dies erkannt haben, bleibt den Charakteren noch eines zu tun: die Verschleppten im Finale den namenlosen Häschern endlich zu entreißen.



DER ZEITRAHMEN

Schrecken im Eis ist in der 'Nach-Borbarad-Ära' (ab 1022 BF) angesiedelt, doch das genaue Jahr spielt keine Rolle. Bedeutend ist wegen der Witterungsverhältnisse allerdings die Jahreszeit: Mitte Efferd passieren die Helden zum ersten Mal die Firuns-Straße, die zwei Wochen später (bei ihrem zweiten Besuch) bereits zuzufrieren beginnt.

Während der aktuellen Kampagne um das *Jahr des Feuers* (1027/1028 BF) ist bei den Nebenpersonen des Abenteuers eventuell eine Änderung vorzunehmen: Statt des nordmärkischen Junkers Halwig von Sturmfels (siehe **Dramatis Personae**) sollte von Havena dann eher ein unbedeutender albernischer Adliger in den Hohen Norden star-

ten, da die Hafenstadt dem Nordmärker zu diesem Zeitpunkt schwer zugänglich sein dürfte.

DIE HELDEN

Von der Teilnahme am vorliegenden Abenteuer ist grundsätzlich kein Charakter ausgeschlossen, allerdings werden insbesondere käl-

teempfindliche Südländer dem Klima im Hohen Norden wenig abgewinnen können. Wenn Sie sich als Meister dazu das oftmals schwierige Führen begleitender Meisterpersonen ersparen wollen, sollten Sie darauf achten, dass zumindest einige Helden hinreichend wildnis- und nordlanderfahren sind. Für Helden aus dem Hohen Norden kann **Schrecken im Eis** als Einsteiger-Abenteuer dienen.

TEIL I: DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Das (eigentliche) Abenteuer beginnt für die Helden an Bord der Kogge *Sturmtrutz* in der Firuns-Straße. Insofern ist es für den Abenteuereinstieg wichtig, dass Sie Ihre Helden aus den großen Häfen Nordwestaventuriens (ab Havena) über den Seeweg in die Bernsteinbucht locken. Passen Sie die Motivation dazu an Ihre Helden-Gruppe (bzw. Ihre Einzelhelden) an. Denkbar wären insbesondere eine Pilgerreise firungläubiger Helden zum Heiligtum des Asainyf oder die Bedeckung des adligen Pilgers Halwig von Sturmfels während seiner Reise zum alten Berg (jeweils über Glyndhaven). Daneben mögen aber auch die Aussicht auf die Schätze des Nordens (Pelze, Mammuton, Bernstein) oder die Erforschung der Mysterien des Ewigen Eises (besonders der Kulturen der Yetis und Firnelfen, die Suche nach dem Ersten Schwarzen Auge, dem Polardiamanten o.ä.) bereits Anreiz genug sein, die Reise in den Hohen Norden zu wagen.

Inwiefern Sie derartige vorangehende Ereignisse ausspielen (wobei hier zu beachten ist, dass das Abenteuer dadurch früher als Mitte Efferd beginnen muss), bleibt Ihnen überlassen. Gegebenenfalls beginnen Sie das Abenteuer einfach mit einer Zusammenfassung der jeweiligen Heldenintentionen an Bord der *Sturmtrutz* kurz vor der Firuns-Straße.

DIE STURMTRUTZ

Die Kogge Kapitän Varman Arsteeners zählt weder zu den modernsten noch zu den schnellsten Schiffen Aventuriens, hat durch ihre robuste Bauweise aber schon manch heikle Situation im Ifirnsmeer überstanden. Solange die Witterung es zulässt, verkehrt sie dabei regelmäßig zwischen Havena im Süden und Frisov an der Bernsteinbucht im Norden – ihr Heimathafen ist Riva.

DIE STURMTRUTZ IN ZAHLEN

Takelage: 1 Rahsegel
Länge: 21 Schritt
Breite: 7 Schritt
Tiefgang: 2,8 Schritt
Besatzung: 20 Matrosen
Bewaffnung: 1 Hornisse

Derzeit am auffälligsten an der Kogge ist, dass große Teile der Ladung (als Handelswaren Salz und Tücher aus dem Süden, die Ausrüstung der Passagiere sowie der Reiseproviant) unter wetterfestem Tuch an Deck verschnürt liegen, während der eigentliche Laderaum vom vermögenden Junker Halwig von Sturmfels (gegen ein hohes Entgelt) in sein Privatgemach umgewandelt wurde (d.h. er hat es bezahlt – getan haben es andere). Eine detaillierte Auflistung von Mannschaft und Passagieren an Bord der *Sturmtrutz* findet sich im **Anhang** ab Seite 32. Machen Sie Ihre Helden auf jeden Fall noch vor dem Überfall in der Firuns-Straße mit einigen dieser Per-

sonen bekannt, da sie dadurch später ein größeres Interesse an deren Schicksal zeigen werden – zumal wenn diese dann zu den Verschleppten gehören. Sollten die Charaktere sich auch untereinander noch nicht kennen gelernt haben, bietet sich hier natürlich die Gelegenheit, dies nachzuholen.

SZENEN WÄHREND DER ANREISE

● Zwischen dem selbstherrlich auftretenden Adligen Halwig auf der einen Seite und den stolzen Pelzjägern auf der anderen Seite kommt es irgendwann zum handfesten Streit. Auslöser sind dabei sowohl die Ausbreitung des Adligen im Laderaum (wegen der die Pelzjäger an Deck nächtigen müssen) wie auch auftretende Differenzen über die rechte Ausübung des Firun-Glaubens. Der Junker hält sich schon wegen seines Geblüts für den vornehmsten Gläubigen an Bord, doch das tun die abgebrühten einheimischen Jäger auch. Die Aufgabe der Helden sollte hier vor allem in der Schlichtung liegen. Bevor es zu ernsthaften Schäden an Schiff oder Passagieren kommt, greift gegebenenfalls auch der Kapitän ein.

● Die angebliche Eisforscherin (und tatsächliche Agentin) Viridia verhält sich an Bord der *Sturmtrutz* getreu dem Motto: Wer nicht auffallen will, muss auffallen! Machen Sie die Helden daher frühzeitig mit ihrer späteren Gegenspielerin bekannt. Als die Kogge während der Reise an einer Felseninsel vorbeikommt, auf der sich etliche Dutzend Meerkälber und Felsrobben niedergelassen haben, beschließt Kapitän Arsteener, den Schiffsproviant durch Fleisch aufstocken zu lassen. Viridia fällt dabei zunächst durch ihre uneinsichtige Widerrede gegen das "sinnlose Dahinmorden der armen Tiere" und später durch das ebenso engagierte Untersuchen der leblosen Leiber ("zu anatomischen Zwecken") auf. Ein anderes Mal will sie am Horizont einen weißen Drachen (einen Frostwurm) gesehen haben, der aber sonst niemandem aufgefallen ist.

KÄLTE UND KÄLTESCHUTZ IM SPIEL

Schon bei der Anreise, spätestens aber bei der Rettungsexpedition sind die Helden unbedingt auf die richtige Kleidung angewiesen, um der Kälte des Hohen Nordens trotzen zu können. Anderenfalls haben sie mit schnellen und verheerenden Erfrierungen zu rechnen.

Einzelheiten zu Kälteschaden und dem Schutz davon finden Sie im **Allgemeinen Anhang** auf Seite 45.

Während der Anreise sind die Temperaturen *kalt* bis *eiskalt*, später auf Yeti-Land *eiskalt* bis *firunskalt*. Bei starkem Wind und Sturm sinken die tatsächlichen Temperaturen jedoch auch schon mal um ein oder zwei Bereiche nach unten. Auch während des **Eissturms** zu Beginn des Abenteuers herrscht so eine *Firuns-Kälte*.

ÜBERFALL IN DER FIRUNS-STRASSE

Die Meerenge zwischen Kontinent und Yeti-Land ist – etwa anderthalb Tage vor der geplanten Ankunft in Glyndhaven – abends erreicht. Bereits kurz zuvor zieht sich Viridia in einen der wenigen versteckten Winkel der Kogge zurück, um den Yetis per PROJEKT-IMAGO die Ankunft des Schiffes anzukündigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ächzend fängt über euch die Takelage eine weitere Böe ein, dann spannen sich die Segel wieder in die entgegengesetzte Richtung und das ständige Rauschen des kalten Windes und der hoch aufpeitschenden Wellen gewinnt abermals die Oberhand.

Wechselnde Wind- und Wasserströmungsverhältnisse künden die Firuns-Straße an, hat der Kapitän euch gesagt. Das Ziel eurer heutigen Etappe scheint also nahe zu sein. Und tatsächlich: Ostwärts am Horizont sind nun erste weiße Flecken vor dem grauen Himmel auszumachen. Die größeren Inseln in der Meerenge sind in Schnee gehüllt – und das zu einer Zeit, zu der weiter im Süden gerade die Erntezeit beginnt.

Langsam schälen sich nun auch die Umrisse weiterer karger Felsen aus dem grauen Hintergrund – ihnen und den unter der Wasseroberfläche liegenden Riffen verdankt die Passage ihren berühmten Ruf als Schiffsfriedhof. Umso kühner muss einem daher die Absicht des Kapitäns erscheinen, noch in der aufziehenden Dämmerung in die unsicheren Gewässer einzufahren und im Schutz einer der größeren Inseln vor Anker zu gehen – andererseits wird wohl gerade dieser die Firuns-Straße nach etlichen erfolgreichen Durchfahrten hinreichend genug kennen.

Doch schon dreht der Wind wieder.

Allen äußeren Widrigkeiten zum Trotz ist an der sicheren Schiffsführung Kapitän Arsteeners nichts auszusetzen (aber das müssen die Helden ja nicht wissen).

Ebenso ereignislos dürfte das eigentliche Ankerlegen südlich einer der größeren Inseln (auf der Karte auf Seite 20 grob verzeichnet) verlaufen. Daran schließen sich dann die Vorbereitungen für die Nacht an, wobei den meisten Besatzungsmitgliedern und Passagieren ob der Ausbreitung des nordmärkischen Junkers im Laderaum (wie in den Nächten zuvor) nichts anderes übrigbleibt, als sich in dicke Decken und Mäntel gehüllt in die verbleibenden Ecken der Kogge zu zwängen.

Deckwachen werden üblicherweise von der Schiffsmannschaft gestellt – sollten Ihre Helden darauf bestehen, selber eine zusätzliche einzurichten, werden sie nur mitleidiges Unverständnis ernten. Den weiteren Verlauf der Abenteuerhandlung würde dies aber nicht stören.

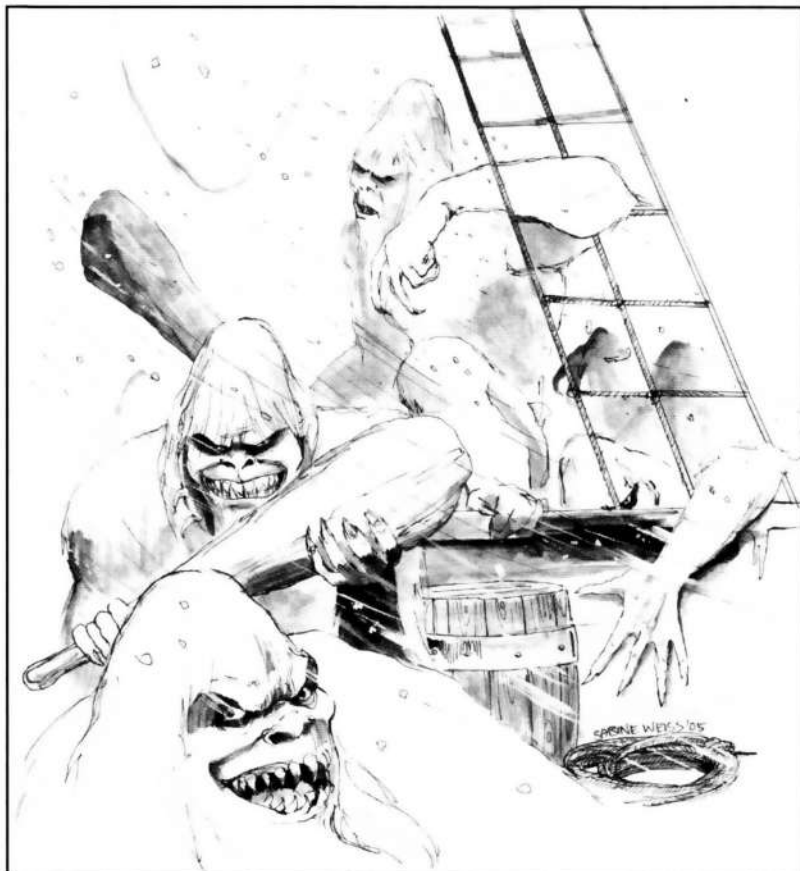
Die Yetis indes, die die Tätigkeiten an Bord längst beobachten, haben ihren Überfall angesichts des Ankerns der Kogge in die Nacht verschoben.

DER EISSTURM

Krhnhark, der Zauberseher der Ausgestoßenen, ruft mit einem der schamanistischen MACHT DER ELEMENTE ähnlichen (Yeti-) Ritual in der Nacht einen mächtigen Dschinn des Eises, der das Wasser zwischen der Insel und der vor Anker liegenden Kogge allmählich gefrieren und darüber einen gewaltigen Eissturm toben lässt. Das so zunehmend bewegungsunfähige, eingeschlossene Schiff

wird von den anderen Yetis – teils schwimmend, teils über die entstehende Eisschicht laufend – überfallen.

Helden, die Wache stehen, bemerken zunächst eine deutliche Abkühlung der ohnehin schon frostigen Temperaturen und dann binnen weniger Minuten das Erstarken des Windes zu einem veritablen Sturm. Die Annäherung der Schneeschrate bleibt im Schutz der Nacht vorerst verborgen. Dafür ist nun die Zeit gekommen, auch die ruhenden Charaktere (angesichts der umgebenden Unruhe) aufzuwecken und ins Abenteuer zu werfen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ohrenbetäubend heult über euch ein Sturm. Wenig lässt sich in der Dunkelheit der Nacht erkennen, doch merklich kälter ist es geworden – hat es überhaupt Vorzeichen eines Unwetters gegeben?

Beinahe ein Gedanke zuviel, denn schon schlagen neben euch kalte Eisgeschosse auf das Deck. Wild wird vom Sturm die Rah über euch hin und her gerissen, während von der Außenseite des Schiffsrumpfs gedämpftes Knarren und Knirschen an eure Ohren dringen – sollten dort nicht eigentlich die Wellen gegen die Bordwand klatschen?

Dann aber schiebt sich eine gewaltige weißbepelzte Kreatur mit einer nicht minder eindrucksvollen archaischen Keule in der Faust über die Schiffsbrüstung. Sie stößt bedrohliche Schnarr- und Schnalzlauten aus und entblößt ein gefährliches Gebiss scharfer Zähne.

Der Angriff der Yetis hat begonnen. An mehreren Stellen – jedoch vorwiegend auf der Seite, die der Insel zugewandt ist – erklettern und erstürmen sie nun die *Sturmtrutz*. Das Hauptziel der Schneeschrate ist dabei die Erbeutung möglichst vieler Gefangener, während sich übermäßig wehrende Gegner durchaus erschlagen werden. Führen Sie Ihren Helden die Bedrohlichkeit der Situation unbe-

dingt vor Augen – auch wenn sie einzelnen Yetis durchaus überlegen sein können (oder mit Zauberei sogar mehrere auszuschalten vermögen), haben sie gegen die gesamte Bande keine Chance. Allenfalls notdürftig schlagen sich auch die Erfahrensten der Matrosen im Unwetter und unzureichenden Licht der wenigen Laternen gegen die drei Schritt großen Pelzriesen – die meisten Anderen sind nicht einmal zu einer ernstzunehmenden Gegenwehr imstande. Darüber hinaus dürften den Helden vor allem die Orientierung und die Zusammenarbeit schwer fallen – angesichts der schlechten Sichtverhältnisse ist es nicht unwahrscheinlich, dass sie sich schnell über das ganze Schiff verstreuen.

Auf jeden Fall werden die Helden aber mitbekommen, wie es einigen der Schneeschrate trotz ihrer (wahrscheinlich) tapferen Gegenwehr gelingt, mit Gefangenen über der Schulter von Bord zu springen, und wie im allgemeinen Getümmel nach und nach der Großteil der auf Deck befindlichen Ausrüstung zerstört wird oder ebenfalls über Bord geht. Unter den Entführten sollten nach Möglichkeit der Adlige Halwig von Sturmfels (der Aussicht einer hohen späteren Belohnung wegen) sowie die Mutter Gerja und der Sohn Jaslaw (damit Glawanaj nötigenfalls als Auftraggeber einspringen kann) sein.

Belohnt werden sollten – wie immer, aber hier ob der Überlegenheit der Gegner insbesondere – kreative Ideen zur Vermeidung des direkten Kampfes. Speziell gegen Feuer haben die Yetis eine besondere Abneigung, doch lässt sich im Voraus nicht sagen, ob sie darauf nun ängstlich oder aggressiv reagieren.

Neben der unmittelbaren Bedrohung durch die Schneeschrate können Sie den Helden (bzw. deren Spielern) durch umherfliegende Geschosse von Hagelkorn- bis Apfelgröße (Schaden nach Meistermaßgabe) auch den elementaren Sturm gelegentlich wieder ins Gedächtnis rufen.

Die Werte der gewöhnlichen Ausgestoßenen sind nachfolgend aufgelistet, die Werte von Rdack im **Anhang** auf Seite 31, während Krhnhark gar nicht in den Kampf eingreift. Die heimliche Verbündete Viridia hält sich während des Überfalls ebenfalls im Hintergrund.

Ausgestoßener Yeti

Faust: INI 10+W6	AT 13	PA 9	TP(A) 2W+4	DK H
Keule: INI 10+W6	AT 12	PA 8	TP 2W+7	DK N
Knochenspeer: INI 10+W6	AT 13	PA 7	TP 2W+6	DK S
LeP 45	RS 3	AuP 100	KO 16	MR 2 / 10
GS 10				
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen				

FLUCHT!

Auf lange Sicht ist die Auseinandersetzung mit den Schneeschraten nicht zu überstehen – eine Einsicht, die möglichst auch die Helden gewinnen sollten. Insofern scheint die Flucht aus der Sturmzone die einzig sinnvolle Alternative zu sein, die – wenn nicht die Charaktere selbst hier die Initiative ergreifen – vom Kapitän dann auch bald in Angriff genommen wird.

Die Hauptschwierigkeiten liegen darin, im Sturm das Rahsegel zu setzen und der Umklammerung des sich ausbreitenden Eises auf der Wasseroberfläche zu entkommen – und all das, während die Bemühungen der Yetis, weitere Gefangene zu machen, keineswegs aufhören. Insbesondere Feuerzauberei zum Aufschmelzen des Eises und akrobatische Fähigkeiten auf dem Mast sind hier gefragt. Sollte es den Charakteren insbesondere an den magischen Fähigkeiten zum Zurückdrängen des Eises mangeln, lässt sich die umklammernde Eisschicht auch durch Freihacken durchbrechen – oder sie ist schlicht noch nicht dick genug, um die Kogge aufzuhalten. Ist die *Sturmtrutz* erst einmal aus der Sturmzone befreit, werden auch die

letzten Schneeschrate ihren Überfall beenden und sich in der Dunkelheit der Nacht zurückziehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Geradezu still erscheint euch jetzt das bekannte Rauschen des Windes, und auch nicht mehr so kalt wie in den Nächten zuvor – dem froststarrenden Sturm seid ihr entkommen, gerade so, als wärt ihr durch eine unsichtbare Wand gefahren und hättet ihn zurückgelassen.

Doch die *Sturmtrutz* sieht reichlich mitgenommen aus: das Segel an einigen Stellen eingerissen, die Bretterwände von fehlgegangenen Keulenhieben schwer beschädigt und dazwischen die Überreste der Ladung. Doch nicht nur das Schiff hat Verluste hinnehmen müssen – auch unter den Gesichtern an Bord vermisst ihr manches.

Die Liste der Verschleppten sollten Sie durchaus an die bisherigen Bekanntschaften der Helden an Bord anpassen – vorteilhaft wäre es wie gesagt, wenn sich Halwig, Gerja und Jaslaw darunter befänden (s.o.). Vor allem die 'Hinterbliebenen' (also etwa Glawanaj und eventuell Eboreus), aber vielleicht auch Ihre Charaktere dürfen, nachdem der Überfall erst einmal überstanden ist, fordern, dass baldmöglichst eine Rettungsmission zur Befreiung der Entführten unternommen wird. Kapitän Arsteener lehnt dies allerdings ab und beruft sich dabei auf folgende Argumente:

- Nach den Verheerungen an Deck stehen weder die Ausrüstung noch ausreichend Proviant zur Verfügung, um eine Expedition auszurüsten. Auch bei sofortigem Aufbruch reichen die verbliebenen Vorräte nur noch rationiert bis Glyndhaven.
- Die *Sturmtrutz* selbst ist schwer angeschlagen – für weitere Abenteuer oder Konfrontationen steht sie nicht mehr zur Verfügung.
- Insbesondere auf einen weiteren Aufenthalt in der Nähe der "verfluchten Insel" könne man sich nicht einlassen. Die Yetis, die das Schiff überfallen haben, seien gewiss in höchstem Maße aufmerksam und wissen dazu die äußeren Verhältnisse in der eisigen Umgebung eindeutig auf ihrer Seite.
- Am erfolgversprechendsten ist dagegen ein rascher Aufbruch nach Glyndhaven, um von dort vorbereitet (und mit einem anderen Schiff) in vier oder fünf Tagen zurückzukehren.
- Wenn die Helden im Kampf schwere Verletzungen davongetragen haben, spricht dies auch für eine Verzögerung der Rettungsmission.

Sollte es zu heftigem Widerspruch von Seiten der Passagiere kommen, kann sich Arsteener der Loyalität seiner verbliebenen Mannschaft sicher sein.

Auch ohne größere Widerstände an Bord wird die Weiterfahrt für die *Sturmtrutz* noch gefährlich genug, da man zunächst einmal in der

ALTERNATIVER HANDLUNGSVERLAUF

Falls die Helden trotz aller gegenläufigen Argumente und unter Anwendung von Zwangsmitteln (um die Besatzung zum Anlegen an der Insel zu zwingen) hier bereits die Verfolgung der Yetis aufnehmen wollen, sollten sie auf der Insel konsequenterweise zunächst in einen Kampf mit wachenden Schneeschraten verwickelt werden. Das Abenteuer lässt sich allerdings dennoch weiterspielen – und zwar im Abschnitt **Rdacks verlassenes Lager** (s. S. 26). Die Hauptmacht der Bande mit den Entführten ist dann sofort aufgebrochen, die Helden können nur hinterhereilen.

Dunkelheit der verbleibenden Nachtstunden die Riffe der Firuns-Straße überstehen muss. Die Navigation fällt auch dem Kapitän unter diesen Umständen schwer. Mehrfach schrammt die Kogge dabei mit hässlich knirschendem Geräusch an den steinernen Felsen

unter der Wasseroberfläche vorbei. Und auch in den nächsten Tagen ist den restlichen Matrosen jede helfende Hand willkommen. Glyndhaven ist – wenn sich auch die Helden um eine zügige Weiterfahrt bemühen – nach zwei Tagen erreicht.

TEIL II: AUF UMWEGEN ZUM ZIEL

Im zweiten Teil des Abenteuers gilt es die Geschehnisse des Überfalls zu verarbeiten, die Unterstützung der Glyndhavener für eine Rettungsexpedition zu gewinnen und die Spur der Verschleppten sowie ihrer Entführer wieder aufzunehmen.

IN GLYNDHAVEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Kloster auf der Hügelkuppe ist das erste, was ihr von Glyndhaven, dem Zentrum des Bernsteinhandels, erkennen könnt. Mit den Erlösen dieses Handels ist das Gebäude zum wichtigsten Praios-Tempel des Hohen Nordens geworden. Je weiter ihr in die kleine Bucht einfahrt, desto mehr könnt ihr auch vom restlichen Örtchen sehen. Etwa fünfzig Hütten verteilen sich auf zwei unterscheidbare Ortsteile: einen zu Füßen des Klosterhügels noch leicht erhöht und einen weiteren davor direkt am Strand.

Ein schmaler Bach trennt beide, wird aber von einer kleinen Brücke überspannt. Im seichten Wasser am Strand schaukelt eine thorwalsche Knorre in den Wellen.

Glyndhaven mit seinen etwa 550 Einwohnern (darunter 20 % Norbarden) unterteilt sich in die Ortsteile **Robbenstrand** (mit Efferd-Tempel und dem Bootsschuppen *Kavlun*) und **Bernsund** (Siedlungskern, mit Phex-Tempel, Schenke *Zum Blasloch* und Gasthof *Daunenweiße*) sowie das auf dem Hügel gelegene Kloster **Auridalur** des Ordens der Heiligen Hüter. Eine detaillierte Beschreibung dieser Örtlichkeiten findet sich in der Spielhilfe **Firuns Atem**, S. 43–46.

Die Helden erreichen den Ort wahrscheinlich am Nachmittag oder Abend des zweiten Tages nach dem Überfall in der Firuns-Straße. Die Reise auf der *Sturmtrutz* ist damit vorerst zu Ende – Kapitän Arsteener wird im örtlichen Bootsschuppen zunächst die nötigsten Reparaturen vornehmen lassen.

Den Charakteren bietet sich dagegen am Abend die Möglichkeit, sich in der örtlichen Schenke nach den einflussreichen Personen Glyndhavens und eventuellen Unterstützern einer Rettungsexpedition umzuhören. Von besonderem Interesse ist dabei natürlich die Kapitänin der vor Anker liegenden Knorre, *Thorkhild Brendarsdotir*, die zusammen mit der Glyndhavener Efferd-Geweihten *Marada Tevilsdottir* bei Ankunft der Helden in Gedanken an die Heimat schwelgt. Über Glawnaj (der sich an diesem Abend hemmungslos betrinkt) können die Charaktere dazu *Jagusček Irgeljoff*, den einflussreichsten der örtlichen Norbarden kennen lernen.

Gestalten Sie den Abend in der Schenke zwar feucht, aber wegen der vergangenen Ereignisse nicht unbedingt fröhlich. In Gesprächen lassen sich dabei sowohl Thorkhild als auch Jagusček zu einer Unterstützung gewinnen – letzterer vor allem deswegen, weil mit den Atranzigs einheimische Norbarden unter den Opfern sind. Die Thorwalerin stellt in erster Linie ihr Schiff zur Verfügung (und ein Auslaufen noch am nächsten Tag in Aussicht), der Norbarde verspricht, sich um kältefeste Ausrüstung und ausreichend Proviant zu kümmern.

Für ihren Aufenthalt in Glyndhaven werden die Helden durch Jagusček im Gasthof *Daunenweiße* untergebracht.

AUFTRAGGEBER

Gesetzt den Fall, die Helden ergreifen von sich aus keine Initiative zur Organisation einer Rettungsexpedition (da sie am Schicksal der Entführten gar keinen Anteil nehmen o.ä.), lassen sich immer noch Glawnaj Atranzig oder der einflussreiche Jagusček Irgeljoff als Auftraggeber verwenden. Noch am Abend der Ankunft werden sie die Charaktere dann für die Befreiung der Atranzigs (und der Anderen) anheuern. Den Sold, den die Helden dafür bekommen, sollten Sie dann aber am Ende von einer etwaigen Belohnung abziehen.

Nicht unwahrscheinlich ist, dass sich die Helden neben den Vorberreitungen für die Expedition auch nach den Yetis selbst erkundigen wollen – daher nachfolgend einige Meinungen der Glyndhavener zu den Schneeschraten:

»Yetis? – Das sind doch Tiere, weißbezelte Riesenaffen, ja ja ...«

»Die Schneeschrate sind ein Volk des Namenlosen, genauso wie die Trolle, und trachten den Gläubigen der Zwölfgötter nach dem Leben. Deswegen gibt es hier im Norden auch immer wieder Überfälle durch die Bestien.«

»Mit einigen Stämmen lässt sich sogar Handel treiben – wenn ich es Euch doch sage! Diejenigen Yetis, die außerhalb des Yeti-Lands immer wieder Reisende überfallen, sind von der Insel Verbannte.«

DER BRANDANPSCHLAG

Die Bestrebungen der Helden, vor allem ihre geplante Rückkehr zur Firuns-Straße auf der Knorre der Thorwalerin, werden bereits in der Nacht nach ihrer Ankunft in Glyndhaven von Viridia Prutz sabotiert. Mittels TRANSVERSALIS gelingt es der Adepta, unbemerkt an Bord der Knorre zu kommen, dort ein Feuer zu legen und wieder rechtzeitig (und ungesehen) zu flüchten. Erst als das Schiff bereits zur Hälfte in Flammen steht, wird dies bemerkt. Schnell breitet sich dann aber in der kleinen Ortschaft die Nachricht aus, so dass auch die Helden vom allgemeinen Lärm geweckt werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Träge reibt ihr euch die Augen – laute Geräusche in der Umgebung haben euch aus dem Schlaf gerissen. Ist es denn überhaupt schon Morgen? Ihr hört noch mal genauer hin – das waren doch Schreie, laute Rufe, oder nicht?

Ob alarmiert oder neugierig – auf jeden Fall reißt ihr nun die Fensterläden auf. Wenig stört euch dabei die eindringende Kälte, denn erschreckender ist, was ihr über den schmalen Bach und die niedrigen Dächer der Hütten am Strand erkennen könnt: Noch immer sanft in den Wellen schaukelnd brennt dort die Knorre der thorwalschen Händlerin – jenes Schiff, das euch heute (oder morgen?) zurück in die Firuns-Straße bringen sollte.

Verzweifelt versuchen vor allem die Besatzungsmitglieder der Knorre das Schiff noch zu löschen, doch dieses Unterfangen ist letztlich aussichtslos, so dass ihnen wie den zusammengelaufenen Glyndhave-

nern nichts anderes übrigbleibt, als beim Verbrennen des Gefährts zuzuschauen.

Den Helden allerdings dürften sich nun vor allem zwei Fragen stellen – zum Einen, wie sie nun ihre Expedition fortsetzen können, und zum Anderen, ob der Brand nun ein entsetzlicher Zufall oder von jemandem beabsichtigt war. Zumindest die zweite Frage muss – obwohl sie durch gleichlautende Vermutungen der niedergeschlagenen Thorwaler Mannschaft unterstützt wird – unbeantwortet bleiben. Der ersten Frage widmet sich dagegen der nachfolgende Abschnitt.

REISE ÜBER DEN FIRUNSFINGER

Nachdem mit der Knorre das einzige seetüchtige Schiff zerstört wurde und ungewiss ist, wann das nächste Glyndhaven erreichen wird, bleibt den Helden nur der Landweg über den Firunsfinger zurück zur Firuns-Straße.

Am folgenden Morgen laden Jagushek oder Glawnaj die Charaktere dazu zur weiteren Planung ins Kontor der Igeljoffs ein. Über einer groben Karte der Region (die Sie anhand der Vorlage auf Seite 20 grob anfertigen können) werden sie dann im Wechselspiel mit den Helden ebenso die Route wie die Möglichkeiten der Fortbewegung erörtern. Am sinnvollsten ist es dabei, sich zwischen Küste und Gebirgsrücken nordwärts zu halten, um kurz vor der Meerenge nordwestlich auf die Kette der größeren Inseln einzuschwenken.

An Fortbewegungsmitteln bieten sich Schneeschuhe, Skier oder Hundeschlitten an, die Jagushek zur Verfügung stellen könnte. Schneeschuhe sind dabei problemlos zu beherrschen, während die anderen beiden Möglichkeiten entsprechende Fähigkeiten (sprich: die passenden Talente) voraussetzen. Eine denkbare Alternative wäre es, (nivesische) Hundeschlittenführer mitzunehmen, die an der Meerenge mit den Gefährten zurückbleiben müssten. Bis zur Firuns-Straße braucht man zu Fuß sicher sieben, auf einem Schlitten wohl fünf Tage.

Problematisch ist auch die Überquerung der Meerenge selbst, da ungewiss ist, ob und inwiefern sie mittlerweile von Eis bedeckt ist. Deshalb wird Jagushek während der Unterredung mit den Helden auch nach einem älteren Nivesen schicken lassen. Dieser versucht den Charakteren bei seinem Eintreffen beizubringen, wie man aus vorbereiteten Einzelteilen (leichte Holzstangen, Lederstücke, Bänder) ein nivesisches Umjak (Kanu) anfertigt. Die leichten Materialien können auch zu Fuß mit zur Firuns-Straße genommen werden, wo aus ihnen dann erst die sperrigeren Boote (die jeweils bis zu drei Mann aufnehmen können) entstehen. Wenn Sie wollen, können Sie die Aufmerksamkeit der Helden während dieser Lehrstunde später natürlich mit einer KL-Probe abfragen.

An weiterer Ausrüstung unverzichtbar sind winterfeste Kleidung, Proviant und Brennholz; Seile dienen zum gegenseitigen Anbinden oder zum Überqueren von Hindernissen, mit Beilen lassen sich Löcher in Eisschichten schlagen, geeignete Zelte sind die beste Unterkunft für die Nächte in der Wildnis.

LOS GEHT'S

Alle Vorbereitungen zusammen dürften die Helden einen weiteren Tag in Glyndhaven aufhalten, so dass es wahrscheinlich erst am nächsten Morgen "Aufbruch!" heißt. Vor allem Glawnaj ist dabei während der Verabschiedung anzusehen, dass er die Helden gerne begleiten würde – er weiß aber auch, dass er ihnen eher zur Last fiel als behilflich sein zu können.

Die Landschaft der Landzunge ist weitgehend verschneit und vereist. Nur bisweilen zeigt sich an sonnenüberfluteten oder windgeschützten Stellen noch tundrische Vegetation. Im Nebel der westlichen Bergkette verborgen passieren die Helden dazu während der ersten Tage Firuns heiligen Berg Asainyf.



Dass sich die Charaktere keineswegs auf dem Ausflug eines sewerischen Bronnjaren befinden, machen die allfälligen Schwierigkeiten und Strapazen der Reise deutlich, die Sie über die Reisetage einstreuen sollten:

- Der Hang, auf dem sich die Gruppe gerade befindet, beginnt zum Teil abzurutschen. Mit schnellen Reaktionen und gelungenen Proben auf *Hundeschlitten Fahren* / *Skifahren* / *Körperbeherrschung* kann man der Lawine noch einmal entkommen.
- Über der Bernsteinbucht zieht ein Sturm auf, der sich schnell nähert – die Suche nach einer Höhle oder das Graben eines eigenen Unterschlupfes im Schnee ist da angeraten.
- Zwischen Küste und Bergkette erstreckt sich eine schmale, aber tiefe Schlucht – lässt sie sich von Fußgängern (mit einem Seil) unter Umständen noch überwinden, sind Hundeschlitten zu einem längeren Umweg gezwungen.

Weitere Schwierigkeiten können die gefährlicheren Exemplare der Tierwelt bereiten (Firunsbär, Schneelaurer u.a., siehe **Zoo-Botanica Aventurica**). Eine Menge allgemeiner Informationen zum Reisen im Hohen Norden (ebenso wie zu den bereisten Regionen) enthält die Spielhilfe **Firuns Atem**.

ZURÜCK AN DER FIRUNS-STRASSE

Nach fünf bis sieben Tagen dürfte die Meerenge wieder erreicht sein. Mittlerweile kündigen dabei in der Passage treibende, aus dem Norden stammende Eisschollen das endgültige Nahen des Winters (und Zufrieren der Straße) an. Als durchaus schwierig stellt sich das Befahren des durch den Wind aufgepeitschten Gewässers mit den kleinen Umjaks dar. Prüfen Sie den Erfolg der Helden anhand von *Boote Fahren*-Proben, bei deren Misslingen das Abtreiben vom Kurs oder gar das Kentern drohen. Beachten Sie dabei, dass durchnässte Kleidung schnell jeglichen Kälteschutz verliert.

Am sinnvollsten ist es, wenn sich die Helden entlang der größeren Inseln über die Firuns-Straße bewegen – kann man diese dadurch doch bei Gefahr auf See oder bei schwindenden Kräften schnellstmöglich ansteuern. Auch zwischen den Inseln bleibt den Charakteren der eine oder andere Marsch nicht erspart, wenn sie keine größeren Umwege machen wollen: Auf flachen Riffen und zwischen nahebeieinanderliegenden Felsen bilden angeschwemmte Schollen über einige Hundert Schritt hinweg mittlerweile löchrige Eisdecken, über die die Umjaks auch gezogen werden können.

Interessant wird es dann, wenn der Weg der Helden sie durch eine Kolonie von Boronskuttentauchern hindurch führt oder wenn ein reizbarer Firunsbär sie von 'seiner' Scholle vertreiben will und sie mit dem Umjak im Schlepptau schnell die nächste Wasserkante zu erreichen versuchen.

Am ersten Tag kommen die Charaktere – wenn ihnen keine größeren Missgeschicke unterlaufen – bis zur zweiten der großen Inseln, auf der sie dann auch übernachten können. Am Nachmittag des

zweiten Tages der Überquerung erreichen sie diejenige Insel, von der aus die Yetis sie zu Beginn des Abenteuers überfallen haben.

RDACKS VERLASSENES LAGER

Nach gelungener *Orientierungs*-Probe oder hinreichend ausdauernder Suche lässt sich die exakte Stelle des Überfalls wiederfinden: Die über Bord gegangene Ausrüstung liegt teils angeschwemmt auf dem verschneiten Felsenstrand und teils gesunken im Wasser davor. Spuren der Yetis oder der Verschleppten kann die Gruppe anderthalb bis zwei Wochen nach dem Angriff auf die *Sturmtrutz* nicht mehr finden. Dafür lässt sich in etwa zwei bis drei Meilen Entfernung im Norden ein hoher, steiler Hügel ausmachen, der den Helden als idealer Aussichtspunkt erscheinen dürfte (und zwar sowohl für die Schneeschrate auf der Lauer nach Schiffen als auch für die Helden zum Überblick über die Südspitze der Insel).

Am Hügel (einem verschneiten, bestiegbaren Felsen) angekommen, können aufmerksame Helden (*Sinnenschärfe*-Probe) einen Höhleneingang in der Flanke desselben entdecken, von dem aus eine natürliche Stiege zwischen den Felsen tatsächlich zur Kuppe führt (so dass die Charaktere notfalls von diesem Aussichtspunkt aus auf die Höhle aufmerksam werden sollten). Die Höhle selbst ist geräumig (auch für Yetis, d.h. vor allem über drei Schritt hoch) und verzweigt. Von weiter oben eindringendes Wasser hat Tropfsteine entstehen lassen, zwischen denen sich nahe beim Eingang das verlassene Lager von Rdacks Bande befindet.

Auffällig sind hier Holzbretterkonstruktionen (Kistendeckel, Türen u.ä.), die auf dem Boden verteilt offensichtlich als Schlafplätze dienen und vor allem nicht von der *Sturmtrutz*, sondern wahrscheinlich von einem früheren Überfall stammen. Weiter hinten in der Höhle lassen sich Knochenreste finden (jedoch keine menschlichen). Eine Feuerstelle existiert nicht, die Nahrung wird roh verspeist. Die Höhle scheint seit mehreren Tagen verlassen zu sein – allerdings nicht in offensichtlich dauerhafter Absicht.

Erforschen die Helden die nähere Umgebung der Höhle, können sie nördlich des Hügels ein persönliches Besitzstück eines der Passagiere (zum Beispiel einen bernsteinbesetzten Armreif Gerjas) entdecken, womit die grobe Richtung, in die die Schneeschrate ihre Opfer weiterverschleppt haben, erkennbar sein dürfte. Als Nachtlager bietet sich natürlich die untersuchte Höhle an (vorausgesetzt, die Charaktere fürchten keine plötzliche Rückkehr der Yetis).

Die folgende Tagesetappe führt die Helden zunächst über die Insel zu ihrer Nordspitze und dann abermals über die Firuns-Straße (die Boote sind hoffentlich noch da) zum Packeis, das dem Yeti-Land vorgelagert ist. Am Abend erreichen sie die Einmündung eines der für die Südküste Yeti-Lands typischen Fjorde (s.u.). Insbesondere auf ihrem Weg über die Insel in der Meerenge können die Helden eventuell noch einige weitere verlorene Besitztümer finden, die die von ihnen eingeschlagene Route bestätigen würden.

TEIL III: YETI-LAND

Im dritten Teil des Abenteuers werden die Helden auf der Suche nach den Verschleppten in den Konflikt zwischen Rdacks Bande der Ausgestoßenen und dem Stamm der Yrn Yrn hineingezogen, bevor sie am Ende doch noch die Gelegenheit erhalten, die Übergabe der entführten Menschen an die Nachtalben zu verhindern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das ist es also: Yeti-Land, die Heimat der Angreifer auf die *Sturmtrutz*. Nachdem ihr euch über das der Küste vorgelagerte

Packeis geschlagen habt, steht ihr jetzt vor der Einmündung eines gänzlich vereisten Fjords. Dutzende Schritt hoch ragen an seinen Seiten zerklüftete, nahezu senkrechte Fels- und Eisklippen auf. Dahinter vermeint ihr in der Ferne vage die Umrisse der ersten Gletscher zu erkennen.

Nach der Passage über die Firuns-Straße sollten die Charaktere im Schatten der Klippen zunächst einmal die Nacht verbringen. Auf der Spur der Verschleppten führt die Route sie am nächsten Tag

bis etwa zum Ursprung des rund zwanzig Meilen langen, vereisten Fjords, an dessen nach wie vor von Klippen abgegrenztem Ende die nächste Nachtruhe ansteht. Am darauffolgenden Morgen gilt es zuallererst, den nicht ungefährlichen Aufstieg an der Fjordwand (mehrere *Klettern*-Proben) zu bewältigen, bevor der Marsch die Charaktere in die dahinterliegende, tiefverschnittene Hochebenen- und Gletscherlandschaft führt. Während des vierten Reisetages auf Yeti-Land stoßen die Helden dann auf **Kampfspuren** (siehe unten). Gestalten Sie die Reise auf Yeti-Land als möglichst geheimnisvoll und unheilsschwanger – die Charaktere müssen ja, obgleich derartige Begegnungen nicht vorgesehen sind, ständig mit einer Konfrontation mit den einheimischen Schneeschraten rechnen. Dazu sollten immer wieder Spuren am 'Wegesrand' auftauchen, die den Helden (eventuell nach einer gelungenen *Fährtsensuchen*- oder *Sinnenschürfe*-Probe) die richtige Richtung weisen können:

- An einer Lagerstelle der Ausgestoßenen zeugt Erbrochenes im Schnee davon, dass sich einer der Verschleppten hier nicht überwinden konnte, das rohe Fleisch zu verzehren.
- Schwarze Glasperlen auf dem vereisten Grund stammen von einer Halskette, die beim groben Vorantreiben der Gefangenen zerissen ist.
- Einige ausgerissene Yeti-Haare und ein ausgeschlagener Zahn könnten auf eine gewalttätig gelöste Unstimmigkeit zwischen zweien der Ausgestoßenen hindeuten.
- Die erstarrte Leiche eines Entführten, der den Strapazen der Reise und der Kälte nicht mehr standhielt, wurde von den Schraten einfach zurückgelassen. Um wen genau es sich dabei handelt, bleibt Ihre Entscheidung.

Darüber hinaus ist Rdacks Bande auf Yeti-Land gezwungen gewesen, äußerst vorsichtig und manchmal mit Umwegen voranzukommen, um eine Begegnung mit den ihnen gegenüber besonders feindseligen einheimischen Schneeschraten zu vermeiden. Denn eine Missachtung der Verbannungs-Strafe würde von diesen Yetis sicherlich bestraft werden. Die Ausgestoßenen sind deshalb langsamer als die Helden, die mit jedem Reisetag aufholen können. Irgendwann lassen sich daher auch zunehmend frischere Spuren der Yetis und ihrer Gefangenen finden – an geschützten Stellen früher, an Wind und Wetter ausgesetzten Orten später. Regeltechnisch können Sie dies durch mit der Zeit abnehmende Modifikatoren auf *Fährtsensuchen*-Proben umsetzen (etwa für die einzelnen Tage und jeweils un- bzw. geschützte Stellen: +16/+8, +12/+6, +8/+4, +4/+2).

KAMPFSPUREN

Am Vormittag des vierten Reisetages stoßen die Helden in einer kleinen Felsschlucht auf die Spuren eines Kampfes: zerbrochene Knochenspeere, Blutflecken, weiträumig niedergetrampelter Schnee und vor allem der Leichnam eines Yetis, dessen Schädel mit einer Keule eingeschlagen wurde, bieten ein Bild des Grauens. Obwohl sich auch menschliche Fußabdrücke ausmachen lassen sollten (*Fährtsensuchen*-Probe), scheinen die Verschleppten nicht in den Kampf verwickelt gewesen zu sein – zumindest finden sich keine menschlichen Leichen.

Tatsächlich ist hier der Hauptteil von Rdacks Bande (er selbst, der Schamane Krnhark und einige weitere erkundeten zu dieser Zeit die weitere Route) einem Krieger- und Jägertrupp der Yrn Yrn über den Weg gelaufen. Nach einem kurzen, aber heftigen Gefecht mussten sich die Ausgestoßenen geschlagen geben und den Yrn Yrn in ihr Dorf folgen. Auch der tote Yeti stammt aus Rdacks Bande. Die entführten Passagiere und Besatzungsmitglieder der *Sturmtrutz*, die sich aus dem Kampf herausgehalten haben, wurden von den Yrn Yrn (vorsichtshalber) gleich mit gefangengenommen.

Yetis

Die nur im Hohen Norden Aventuriens beheimateten Schneeschrate sind den Menschen bislang stets fremd geblieben. Wenig ist über ihren Charakter oder ihre Kultur tatsächlich bekannt. Die meisten der spärlichen Erkenntnisse, aus denen die aventurischen Gelehrten ihr Wissen über die Yetis schöpfen, stammen dabei von den Abenteuern der sogenannten **Phileasson-Saga**, die vor einigen Jahren auch die Insel Yeti-Land bereisten (nachzuerleben im gleichnamigen Abenteuer).

Yetis sind ausgewachsen rund drei Schritt groß, besitzen ein weißes Fell und an den unbepelzten Händen und Füßen sowie im Gesicht eine meist schwarze Haut. Kleidung zu tragen ist bei ihnen unüblich. Ihre Sprache ist ein für Fremde unverständliches Gemisch aus trockenen Schnarr- und Schnalzlauten. Wenige Schrate meistern auch andere Sprachen.

Die gewöhnliche Stammesgemeinschaft besteht aus 40 bis 60 Mitgliedern, die zu den anderen Sippen allenfalls losen und oft misstrauischen Kontakt pflegen. Zwischen den Stämmen kommt es nicht selten zu Frauenraub, da die Yeti-Frauen neben dem Kinderreichtum als größter Schatz einer Sippe angesehen werden. An der Spitze eines Stammes steht meist der Ältestenrat, doch kann es – wie bei den Yrn Yrn – auch zu anderen Hierarchien kommen. Bewohnt werden von den Schraten vor allem halbkugelförmige Schneehütten. Der Großteil der Nahrung wird erjagt – selbst die gewaltigen Mastodonten und Firunsbären sind vor den Yeti-Jägern nicht sicher – und roh verspeist. Dem Feuer begegnen die Schneeschrate mit einer Mischung aus Angst und Abscheu – werden sie damit angegriffen, flüchten sie oder verfallen in eine geradezu raserische Wut.

Der Ursprung der Yetis liegt wie bei den meisten der älteren aventurischen Rassen im Dunkel der Geschichte, jedoch scheinen sie mit den Trollen verwandt zu sein, die ebenfalls zur Familie der Schrate gezählt werden, und ebenso wie diese werden sie in vielen Mythologien mit einer frühen Herrschaft des Namenlosen auf Dere in Verbindung gebracht. Heute verehren die Yetis allerdings nur noch *Grlnack*, den Großen Weißen Jagdgott, dem sie gleichermaßen die Aspekte Schnee und Eis sowie Jagd und Früchte zuordnen.

Weitere Informationen zu den aventurischen Yetis finden sich in der Regionalbeschreibung **Firuns Atem** (S. 53ff.) und der **Zoo-Botanica Aventurica** (S. 188f.).

Eine nicht zu verfehlende Spur führt nun vom Schauplatz des Kampfes zum Dorf der Yrn Yrn. Eine weitere Spur, die Sie die Helden jedoch nur entdecken lassen sollten, wenn diese sich ausdrücklich nach einer solchen umschauen, verliert sich wenige hundert Schritt weiter auf blankem Eis oder Fels und stammt vom Erkundungstrupp Rdacks und des Zaubersehers Krnhark.

DAS DORF DER YRN YRN

Folgen die Helden der breiten Spur vom Kampfschauplatz, haben sie etwa eine weitere Stunde Marsch in nördlicher Richtung vor sich, bevor sie – mehr als zwei Wochen nach dem Überfall auf die *Sturmtrutz* – hinter einem Schneehügelrücken wieder aufgeregte Schnarr- und Schnalzlauten vernehmen können. Schleichen sie sich nun auf dem Boden kriechend an die Spitze der Erhebung heran (wovon man hoffentlich ausgehen darf), können Sie mit der nachfolgenden Schilderung fortfahren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mühsam schiebt ihr euch durch den Schnee bis an die Hügelpuppe heran – und hört nur darauf, ob die Schnarr- und Schnalzlaute dahinter unvermindert weitergehen, oder ob man euch längst entdeckt hat – doch dann habt ihr die Spitze der Erhebung erreicht und könnt tatsächlich einen Blick darüber werfen.

Dort erkennt ihr in einem Talkessel mehrere halbkugelförmige Schneehütten vor einer kleinen Steilwand, dazwischen rund drei Dutzend Yetis, männliche wie weibliche, einige davon – um ein Weib mit einem gewaltigen Knochen in der Hand gruppiert – anscheinend in ein wichtiges Gespräch vertieft.

Ein anderes Dutzend Schneeschrate dagegen ist gefesselt, ebenso wie die daneben am Boden kauern- den, geknebelten Menschen – die Gesuchten sind gefunden.

Vor allem aber entdeckt ihr, keine zehn Schritt vor (und unter) euch in einer kleinen Senke, Viridia Prutz, die dort liegt und euch in diesem Moment das Gesicht zuwendet.



Nach all den Entbehrungen und Schmerzen der langen Reise können die Helden es (sicher) nicht fassen, die 'Eisforscherin' hier vorzufinden. Die Überraschung Viridias indes steht hinter derjenigen der Charaktere kaum zurück – auch sie benötigt einige Augenblicke, sich die neue Lage im Kopf herumgehen zu lassen. Dann aber wird sie – nach einem Zwinkern in Richtung der Helden und einem vorsichtigen Blick in Richtung des Dorfes – im Schutze eines kleinen Felsens zu den Recken geschlichen kommen.

Auf deren wahrscheinlich brennendste Fragen hin, wie und warum sie hierher gekommen sei, tischt sie ihnen sodann auch gleich ein Lügenmärchen auf: Bereits zwei Tage nach dem Aufbruch der Helden habe das nächste Schiff (der Holken *Efferdtreu*) Glyndhaven erreicht. Mit diesem und einigen Norbarden aus der Sippe Jaguscheks sei sie dann den Helden vorausgeeilt. Ein Sturm habe sie aber auf Yeti-Land von diesen getrennt, so dass ihr deren Verbleib unbekannt sei. Durch Zufall sei sie schließlich erst vor kurzem auf die Spur zu diesem Dorf gestoßen. Sie beteuert, wie erleichtert sie über die Ankunft der Helden ist, und fügt dann (um abzulenken) mit einem zwinkernden Auge noch hinzu, dass sie bislang leider auch keinem Firnelfen begegnet sei.

Tatsächlich (aber das sollten Sie natürlich für sich behalten) wollte Viridia Rdacks Bande zunächst vor der Expedition der Helden warnen, die sie mit ihrer Bewegungszauberei problemlos überholen konnte (FIRNLAUF, MOVIMENTO und TRANSVERSALIS sind für Einzelpersonen äußerst effektive Zauber). Seit die Adepta zusammen mit dem Erkundungstrupp allerdings der Gefangennahme der restlichen Ausgestoßenen gewahr wurde, kundschaftet sie für Rdack

und Krhnhark das Dorf aus – was der 'kleinen' Menschenfrau naturgemäß leichter fällt als den gewaltigen Yetis. Nachdem die Ergebnisse dieser Ausspähungen zunächst einem (arkanen) Angriff des Rest-Trupps dienen sollten, setzt Viridia nun auf die Unterstützung der Helden, denen sie die Lage vor Ort gänzlich verfälscht wiedergibt:

»Soviel also habe ich bisher erfahren können: Dieses Dorf da unten ist ohne Zweifel die Heimat der Angreifer auf die *Sturmtrutz*, aber das seht ihr ja selbst. Die anderen Yetis scheinen dagegen mit diesen irgendwie verfeindet zu sein – was sie natürlich wieder zu unseren Verbündeten macht.«

»Besonders verderbt muss das Weib mit der Knochenkeule sein – irgendeine Zauberin oder so. Wahrscheinlich hat gerade sie den dämonischen Sturm gerufen, der die Kogge damals eingeschlossen hatte.«

Versuchen Sie überzeugend zu sein, denn Viridia tut dies auch. Glaubt sie die Helden aber erst einmal auf ihrer Seite zu haben, wird die Adepta subtil auf eine möglichst rasche Befreiung der Verschleppten und (vor allem) der gefangenen Yetis drängen.

Die Situation im Dorf stellt sich den Helden zunächst folgendermaßen dar:

- Von den rund drei Dutzend freien Yetis scheint etwa die Hälfte aus Jägern und Kriegern zu bestehen, von denen

viele derzeit aber ebenso wie die weiblichen Schneeschrate mit der Nahrungspräparation beschäftigt ist und daher die eigenen Waffen nicht griffbereit hat.

- Bewaffnet sind dagegen zwei bei den Gefangenen aufgestellte Wachen, dazu ein halbes Dutzend Krieger, die sich um die Zauberscherin *Ynri* (die Frau mit der Knochenkeule) versammelt haben und in die Diskussion verstrickt sind.

- Yeti-Kinder können die Helden keine ausmachen, was aber daran liegt, dass diese sich in den Schneehütten aufhalten müssen (um sie vor jeglicher Beeinflussung durch die Ausgestoßenen zu bewahren). Wenig erfolgversprechend ist angesichts dieser Zahlen ein Unternehmen, das auf eine längere Konfrontation mit den Yetis abzielt. Stattdessen sollte (und dürfte) die Devise für die Helden lauten, schnell zuzuschlagen, die Gefangenen zu befreien und dann wieder zu flüchten. Hilfreich sind dazu natürlich Ablenkungsmanöver jeglicher Art. Unabhängig von der individuellen Planung Ihrer Gruppe (die eventuell auch passende Zauberei beinhalten mag), wird Viridia sich dabei die Aufgabe der tatsächlichen Gefangenenbefreiung zu sichern versuchen – um zwar den gefangenen Yetis, nicht aber den verschleppten Menschen die Fesseln zu lösen.

DIE FALSCH BEFREIUNGSAKTION

Der exakte Verlauf der Befreiungsaktion hängt von den Plänen Ihrer Helden ab. Da diese allerdings höchstwahrscheinlich in der einen oder anderen Form das Überraschungsmoment miteinbeziehen, sollte sich dementsprechend auch die Gegenwehr der Yetis verzögern. Dazu dürfte es, wenn die 'kleinen' Helden mit eindrucksvoller Zauberei oder anders einschüchternd auftreten, im Dorf zunächst

zu Unruhe kommen, die die Charaktere weiter für sich ausnutzen können.

Auf jeden Fall sollten Sie die Helden aber beschäftigen (etwa mit der Überwindung der zwei Yeti-Wachen), damit es Viridia alleine gelingen kann, die gefangenen Schneeschrate zu befreien, während die Menschen gefesselt bleiben. Ist ihr dies gelungen, werden sich die Ausgestoßenen auf ein Zeichen von ihr die Verschleppten über die Schultern werfen und zur Flucht aus dem Dorf der Yrn Yrn antreten. Den Helden bleibt (gegebenenfalls durch Viridia dazu gedrängt) in erster Linie die Aufgabe vorbehalten, die Flucht vor den sich langsam formierenden Verfolgern abzuschirmen. Dabei sollte es den Yrn Yrn unter der Führung Yrnris einige Male gelingen, fast aufzuschließen, um dann nach Heldenaktionen wieder ein wenig an Boden zu verlieren.

Für die Werte der Yrn Yrn-Yetis können Sie sich (abgeschwächt) an denjenigen der Ausgestoßenen aus dem Abschnitt **Überfall in der Firuns-Straße** auf Seite 23 orientieren.

ALTERNATIVER HANDLUNGSVERLAUF

Auch wenn sich die Agentin Viridia im bisherigen Verlauf des Abenteuers den Helden gegenüber nicht verdächtig gemacht haben sollte, kann es sein, dass sie den Ausführungen der Adepta von vorneherein keinen Glauben schenken. In diesem Fall wird Viridia ihren Plan – die Ausnutzung der Helden zur Befreiung der Ausgestoßenen – abermals ändern. Unter lautem Getöse macht sie zunächst die Yrn Yrn auf sich und die hinter ihr befindlichen Helden aufmerksam, um dann mittels TRANSVERSALIS einfach zu verschwinden. Die Helden sehen sich so einer Verfolgung durch die Stammeskrieger der Yrn Yrn ausgesetzt, während die bald eintreffenden Ausgestoßenen um Rdack und Krnhark im Dorf leichtes Spiel haben, ihre Bandenmitglieder und die menschlichen Gefangenen wieder zu befreien. Womöglich gelingt es den Helden dann noch, ihnen zu folgen, bevor der Schamane wie im folgenden Abschnitt den schmalen Eisgrat schmelzen lässt. Ob die Helden sich gefangen nehmen lassen müssen oder den Yrn Yrn entkommen können, lässt sich dabei schwer vorher-sagen. Entweder geht das Abenteuer dann rechts im Abschnitt **Gefangen** oder im **Finale** (S. 30) weiter. Ohne die Unterstützung der Yrn Yrn wird allerdings gerade letzteres schwer zu bestehen sein.

VERRATEN

Unter der Führung Viridias schlagen die den Helden voraus-eilenden Ausgestoßenen eine Richtung ein, die sie zu Rdacks Erkundungs-trupp führen wird. Durch kleinere Eisschluchten und unübersichtliche Felslabyrinth gelangen sie nach kurzer Zeit zu einer größeren Schlucht, über die allein ein schmaler Grat führt – hinter dem aber warten die restlichen Ausgestoßenen, die die Flüchtenden schon länger beobachteten. Sie haben vor, den Weg nach der Überquerung durch ihre Kameraden unpassierbar zu machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Vorsprung, den ihr zu Beginn der Flucht vor euren aggressiven Verfolgern hattet, ist wieder ein wenig zusammengeschmolzen. Die befreiten Schneeschrate hingegen – und mit ihnen die Passagiere und Besatzungsmitglieder der *Sturmtrutz* – entfernen sich immer weiter von euch. Ihr seht, dass sie gerade eine größere Schlucht erreicht haben und einer nach dem ande-

ren eine schmale Schneebrücke überqueren. Auf der anderen Seite dieser Schlucht könnt ihr weitere Yetis ausmachen. Ist die Flucht gescheitert? Seid ihr umzingelt worden? – Aber nein, das scheinen Bekannte der Voraus-eilenden zu sein, denn sie lassen sie ohne Anstalten passieren.

Fast seid jetzt auch hier schon heran, die hintere Abbruchkante der Schlucht wird aus eurem Blickwinkel immer tiefer. Hinter euch hört ihr die schweren, aber ausdauernden Schritte der Verfolger. Dann dreht sich einer der Neuen ruckartig herum – der einzige, der euch bisher den Rücken zugewandt hatte – und lässt eine mächtige Knochenkeule auf den Brückenansatz an seiner Seite der Schlucht herunterfahren. Als ihr gerade den ersten Fuß auf den frostigen Steg über die Schlucht setzen wollt, stürzt dieser binnen weniger Augenblicke hitzeumwallt und in verflüssigter Form in die Tiefe.

Krnhark (der Schneeschrat mit der Knochenkeule) hat ein zweites Mal in diesem Abenteuer zu dem der schamanistischen MACHT DER ELEMENTE ähnlichen Elementar-Ritual der Zauberscher des Yeti-Lands gegriffen. Dieses Mal beschwört er damit das von ihm beherrschte (und von den restlichen Zauberschern als lästerlich und verboten eingestufte) Element Feuer: Binnen weniger Augenblicke wird dabei das Eis der Brücke erwärmt und eingeschmolzen.

Für die Helden bedeutet dies vor allem zweierlei: Zum Einen dürften sowohl der Verrat durch die Befreiten als auch der Irrtum über die Identität derselben offensichtlich sein. Zum Anderen aber müssen die Helden nun vor allem aus wahrscheinlich vollem Lauf binnen weniger Schritte abbremsen, um nicht einfach in die Schlucht zu fallen. Seien Sie hier durchaus dramatisch – verschärfte *Körperbeherrschungs*-Proben klären über den Erfolg der Helden auf. Diejenigen, denen derlei Erfolg nicht vergönnt ist, sollten sich aber noch rechtzeitig an einem (glatten) Vorsprung festhalten können – ein tatsächlicher Heldentod in dieser Situation wäre überaus unbefriedigend.

Nachdem die Brücke eingeschmolzen wurde, schließen sich auch die 'Neuen' (nämlich Rdacks Erkundungstrupp) der weiteren Flucht der Ausgestoßenen und Viridias an. Die Helden dagegen, womöglich gerade dem Sturztod entronnen, werden von den Verfolgern aus dem Stamm der Yrn Yrn eingekreist.

GEFANGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zähnebleckend, die Knochenspeere vorgestreckt umzingeln euch jetzt eure Verfolger – der Fluchtweg über die Schlucht ist zerstört. Das Weib mit der Knochenkeule schnalzt ihren Artgenossen offensichtlich Befehle zu, tritt vor, deutet auf die Stelle, an der sich eben noch der Eissteg befand, und spricht in stark gebrochenem Garethi: "Krnhark Pakt – mit Feuer! Krnhark Feind! Feind von Grlnack! Ihr: gefangen!"

Ynri, die nunmehrige Zauberscherin der Yrn Yrn (siehe **Anhang** auf S. 31), hat den Verrat von Rdacks Bande und ihrem einstigen Lehrmeister Krnhark an den Helden ebenfalls erkannt und lässt sie schon deswegen nicht an Ort und Stelle in die Schlucht treiben. Stattdessen erhofft sie sich von den Charakteren weitere Informationen über die soeben Geflüchteten. Dazu lässt sie sie vorerst ins Dorf zurückbringen und dort anbinden, wo keine halbe Stunde zuvor noch die Befreiten gesessen haben.

Lassen Sie die Helden sich mit viel diplomatischem Geschick aus dieser verhängnisvollen Situation wieder befreien – die flüchtenden

Ausgestoßenen gewinnen mit jeder verronnenen Minute einen größeren Vorsprung. Die Schneeschratin Ynri ist dabei zwar ein nicht gerade feinsinniges oder (für menschliche Maßstäbe) sonderlich gelehrtes Gegenüber, aber auch nicht dumm und vor allem sehr intuitiv. Mit einfachen sprachlichen Mitteln (in Garethi) vorgetragene Argumente, insbesondere eine Offenlegung des tatsächlichen Ziels, können die Yeti-Frau überzeugen. Andererseits lässt sich hier auch eine Menge noch über die Kultur der Schneeschrate und vor allem über den Hintergrund des alten Schamanen Krnhark erfahren (siehe **Anhang**, gegenüberliegende Seite).

Wenn es Ihnen gefällt oder wenn die Helden sich auf diplomatischem Wege nicht sonderlich geschickt anstellen, können die Helden mit 'Grlnacks Prüfung' einer körperliche Herausforderung unterzogen werden. Grlnack (hinter dem sich vermutlich der bei den Menschen vorwiegend als Firun verehrte Gott verbirgt) gilt dabei als unerbittlich und nur den Starken gegenüber wohlgesonnen – so könnte eine Prüfung aus dem Ertragen großer körperlicher Schmerzen, aber auch aus einem athletischen oder kämpferischen Wettkampf mit den Stammesangehörigen der Yrn Yrn bestehen.

Ob nun durch starke Argumente oder durch eine überzeugende Prüfung (die im Falle eines Wettkampfs nicht einmal unbedingt gewonnen werden muss – ein ordentliches Abschneiden mag hier schon reichen) sollte es den Helden schnell wieder gelingen, sich aus der Gefangenschaft bei den Yrn Yrn zu befreien. Und nicht nur das: Tatsächlich wird Ynri den Charakteren bei der weiteren Verfolgung der Geflohenen die Unterstützung ihres Stammes anbieten, schließlich gilt es, die Ausgestoßenen für die Missachtung der Verbannung zu bestrafen. Den Helden dürfte diese Verstärkung im Kampf gegen den übermächtigen Feind wahrscheinlich mehr als willkommen sein.

DÄMMERUNG IM FJORD – DAS FINALE

Nachdem die Helden auch die Episode im Dorf der Yrn Yrn (womöglich durch den Zugewinn neuer Verbündeter sogar gestärkt) überstanden haben, geht es auf das endgültige Finale zu. Die Spur der geflohenen Ausgestoßenen dürfte sich, sobald die Eisschlucht umgangen wurde, mittlerweile ohne größere Probleme wiederfinden lassen.

Wie viel Zeit die Helden (und die Yrn Yrn) bis zum Einholen der Ausgestoßenen benötigen, sollten Sie dabei davon abhängig machen, wann sie aufbrechen – das Finale dürfte am zweiten Abend nach der Ankunft beim Dorf der Yrn Yrn stattfinden. Die Route der Verbannten führt dabei mittlerweile ziemlich gerade nach Osten, auf einen kleineren, vereisten Fjord an der Ostküste zu.

In der beginnenden Dämmerung am Fjord angekommen, wo die Menschen an die Nachtalben übergeben werden sollen, können Sie wie folgt fortfahren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt die letzten Erhebungen vor der Küste hinter euch gebracht und könnt nun im dämmerigen Licht einen breiten, abermals vereisten Fjord vor euch erkennen, der von unterschiedlich steilen Hängen und Klippen umgeben ist. Auf dem Eis stehen in etwas mehr als einer Meile Entfernung – soviel könnt ihr im Licht der hinter euch untergehenden Sonne noch ausmachen – einige Segelschiffe. Sollten das einige der berühmten Eissegler des Nordens sein?

Wenige hundert Schritt vor euch dagegen, in der Nähe einer für den Abstieg besonders geeigneten Stelle, entdeckt ihr eine Gruppe unterschiedlich großer Gestalten, die auf den Segler zuhält: Dies müssen die geflohenen Entführer sein – und bei ihnen die Verschleppten.

Bei der Gruppe auf dem Eis handelt es in der Tat um Rdack, Krnhark und deren Bande mit den Verschleppten, bei den Eisseglern aber um solche der finsternen Nachtalben, die tief verschleiert und mit einigen der Wächterkreaturen Pardonas zum Schutz ausgestattet auf die Übergabe warten, um die Menschen in die tiefen Städte ihres Volkes zu entführen.

Es ist nicht vorherzusehen, welcher Methoden sich die Helden bedienen, um die Übergabe scheitern zu lassen – und wie sie oder Ynri die Krieger und Jäger der Yrn Yrn einzusetzen gedenken –, daher sei das Finale weitgehend in Ihre Meisterhand gelegt. Grundsätzlich dürfte der finale Konflikt auf ein weiträumiges Massengefecht hinauslaufen, bei dem Sie den Helden durchaus ihre persönlichen Erfolge im Kampf gegen die bisher auffälligsten Vertreter der Feinde zugestehen sollten. Ob Sie dabei einige der Widersacher im letzten Augenblick doch noch fliehen lassen (etwa Viridia mit dem TRANSVERSALIS), um sie in späteren Abenteuern wieder auftauchen zu lassen, ist Ihnen völlig freigestellt.

Die Werte der 'gewöhnlichen' Ausgestoßenen entnehmen Sie bitte dem Abschnitt **Überfall in der Firuns-Straße** auf Seite 23, diejenigen Rdacks, Krnharks und Viridias dem **Anhang** auf der gegenüberliegenden Seite.

Am ehesten vom Schauplatz des Finales fliehen werden wohl die Nachtalben, die auf ihren schnellen Eisseglern uneinholbar sind. Ihre Werte, ebenso wie diejenigen ihrer Wächterkreaturen, finden Sie nachfolgend – ihre Gesamtanzahl dürfte ein Dutzend nicht überschreiten.

Nachtalb

Säbel: INI 11+W6 AT 14 PA 11 TP 1W+3 DK N

Armbrust: INI 10+W6 FK 16 TP 1W+6

RS 2 (einfache Kleidung, total verschleiert) /

7 (schwarze Vollkörperrüstung)

LeP 23 **AuP** 27 **AsP** 32 **KO** 11 **MR** 7

GS 8 / 4 (in Rüstung)

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht; Eisenempfindlich (Waffen aus Eisen oder Stahl verursachen 1W6 zusätzliche Schadenspunkte, wenn sie die Rüstung des Nachtalben durchdringen), Lichtempfindlich, Hitzeempfindlich

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I (PA 10), Finte, Wuchtschlag und weitere nach Wahl

Zauberfertigkeiten: vorwiegend elfische Formeln, vor allem FULMINICTUS, BLITZ, BAND UND FESSEL, doch auch dämonische wie SCHWARZER SCHRECKEN u.a.

Wächter

Klauenarme: INI 9+W6 AT 13 PA 8 TP 3W+2 DK HN

LeP 45 **RS** 4 **AuP** 50 **KO** 16 **MR** 6 **GS** 7

Besondere Kampfgregeln: eine zusätzliche Aktion pro KR, Kampftausch, Doppelangriff, Niederschlagen

Besonderheiten: Die angegebenen Werte dienen nur zur Orientierung. Bei den sich in ihrer Erscheinungsform mitunter stark unterscheidenden Wächtern treten auch bei den Werten große Unterschiede auf.

Zu den Nachtalben und Wächtern siehe auch **Zoo-Botanica Aventurica** S. 139f.

AUSKLANG UND DER LOHN DER MÜHEN

Mit Hilfe der Yrn Yrn sollte es den Helden nicht schwer fallen, die Befreiten notdürftig zu versorgen und sicher aus Yeti-Land fortzubringen. Dazu mag in der Firuns-Straße nun tatsächlich ein weiteres Schiff (oder auch die wieder flottgemachte *Sturmtrutz*) in der Hoffnung auf einen Erfolg der Helden kreuzen oder anderenfalls

die Passage zumindest mittlerweile zugefroren sein, so dass sie diesmal leichter zu überwinden ist – legen Sie Ihren Helden nun auf jeden Fall nicht mehr allzu viele Steine in den Weg und lassen Sie sie heil in Glyndhaven ankommen.

Neben etwaigen ausgehandelten Belohnungen und/oder zusätzlichen Dankesbezeugungen der Norbarden und der anderen Verschleppten (deren Höhe Sie den Verhältnissen in Ihrer Runde,

aber auch der Gefährlichkeit des Unternehmens anpassen sollten), winken den Helden bei Bestehen des Abenteuers zusätzlich etwa **250 AP**. Dazu erhalten sie **Spezielle Erfahrungen** in *Wildnisleben* und *Geographie* sowie wahrscheinlich einigen weiteren im Spiel häufiger oder besonders eingesetzten Talenten (etwa *Klettern*, *Körperbeherrschung*, *Skifahren*, *Fährtsuchen*, *Boote Fahren*, *Hundeschlitten Fahren*).

ΑΠΗΛΠΓ

DRAMATIS PERSONAE

RDACK, ANFÜHRER DER AUSGESTOßENEN

Der einst junge Häuptling der Grom Grom ist nach seiner Verbannung im Jahr 1014 BF (nachzuerleben im Solo **Firuns Land**) zunächst zum Anführer einer Bande ausgestoßener Schneeschrate und später (nachdem er mehrfach versklavte Reisende an sie verkauft hatte) zu einem Handlanger der Nachtalben geworden.

Äußerlich auffällig ist der muskulöse Yeti durch eine große, unter seinem rechten Arm entlang führende Narbe, die ihm eines seiner Entführungsoffer einst beibrachte. Seit seiner Verbannung hat sich Rdack dazu rudimentäre Kenntnisse in verschiedenen Sprachen angeeignet – für seinen Kontakt zu den Nachtalben sind diese mittlerweile unverzichtbar.

Rdack

Faust: INI 11+W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP(A)** 2W+5 **DK** H
Keule: INI 11+W6 **AT** 14 **PA** 9 **TP** 2W+8 **DK** N
LeP 55 **RS** 3 **AuP** 110 **KO** 18 **MR** 4 / 10 **GS** 10
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen

KRHNHARK, AUSGESTOßENER ZAUBERSEHER

Dem ehemaligen Zauberseher der Yrn Yrn oblag in dieser Funktion lange Jahre die Wacht über eines der Mysterien Yeti-Lands: Unter dem Eispanzer der Insel lassen sich noch heute mancherorts die Schatten namenloser Entitäten aus vergangener Zeit erahnen – diese gleichermaßen vor der Außenwelt wie (vor allem) diese vor ihnen zu schützen, war daher seine Aufgabe. Krnhark aber zeigte sich in erster Linie fasziniert von den verbotenen Geschöpfen im frostigen Gefängnis, und bald begann der gleichermaßen intelligente wie wissbegierige Schamane Pläne zu schmieden, um den kalten Panzer zu durchbrechen. Den Prinzipien des Gottes Grlnack und damit jenen seines Volkes lästernd befasste er sich dazu sogar mit der Beschwörung von Feuerelementaren.

Als er dann jedoch seine Schülerin Ynri als Vertreterin zur Zusammenkunft der Zauberseher der Insel entsandte, nutzte diese die Gelegenheit, die anderen Schamanen von den Machenschaften Krnharks zu unterrichten. Durch die Gemeinschaft wurde Krnhark für seine Taten mit der Verbannung von Yeti-Land bestraft. In der Fremde geriet er sowohl an Rdack und seine Bande, denen er eine willkommene Verstärkung war, als auch an die Nachtalben, die seiner Neugier nach den Kreaturen unter dem Eis aushelfen und ihn so für ihre eigenen Pläne gewinnen konnten. Seither fungiert auch er als Handlanger für deren Menschenentführungen.

Krnhark

Faust: INI 10+W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP(A)** 2W+4 **DK** H
Knochenkeule: INI 10+W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 2W+7 **DK** N
LeP 50 **RS** 3 **AuP** 100 **KO** 18 **MR** 6 / 10 **GS** 10
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen

Zauberfertigkeiten: Krnhark beherrscht eine dem (menschlichen) Schamanismus ähnliche Zauberei, die traditionell vor allem auf das Element Eis ausgerichtet ist. Dazu hat sich der Yeti mittlerweile auch die eine oder andere Feuerfertigkeit angeeignet – was mithin einer der Gründe seiner Verbannung war.

YNRI, ZAUBERSEHERIN DER YRN YRN

Obleich vornehmlich von Krnhark ausgebildet, darf Ynri wohl als eine Schülerin Galandel Yetimutters im Geiste bezeichnet werden, von der sie auch ihre gebrochenen Kenntnisse in der 'Menschen-sprache' hat. Ihr Interesse gilt vor allem deswegen den Kulturen der angrenzenden Völker, weil sie lernen will, friedlich mit diesen auszukommen – der Stamm der Yrn Yrn hat im Süden des Yeti-Lands schon sehr unterschiedliche Erfahrung gemacht.

Ynri ist eine Seherin, sehr intuitiv, fast empathisch – und schon deshalb dem berechnenden Wesen Krnharks eher fremd. Das Dorf der Yrn Yrn (die vorher weiter im Westen ihr Lager hatten) lässt sie aufgrund einer Eingebung erst kurz vor Beginn des Abenteuers verlegen – daher ist seine Lage insbesondere für den verbannten Schamanen sehr überraschend.

ZAUBERSEHER

Krnhark und seine Schülerin Ynri gehören zu den Schamanen der Yetis, die diese selbst 'Zauberseher' nennen und die als vermutlich einzige innerhalb des Volkes überhaupt über die magische Gabe verfügen. Die Magiebegabung wird von den Schneeschraten als eine besondere Gunstbezeugung Grlnacks angesehen, dem sich die angehenden Schamanen deshalb bei ihrer endgültigen Weihe in einem Initiationskampf gegen einen geheimnisvollen Firunsbären zu stellen haben.

Die Fähigkeiten der Zauberseher ähneln oft denjenigen anderer Schamanen. Sie sprechen mit Frostgeistern, den sogenannten *Hrnarhh*, lesen die Zukunft aus Eingeweiden, befragen die Geister der Vorfahren um Rat, rufen Schneestürme, Frost und Hagelschlag herbei und führen ihre Jäger in Hungerszeiten zu jagdbarem Wild.

Orientieren Sie sich bei den Ritualen der Zauberseher an den bekannten Fähigkeiten der anderen aventurischen Schamanen (siehe *Aventurische Götterdiener*, S. 143 ff.), wobei ein Schwerpunkt natürlich auf eiselementaren Fähigkeiten liegen sollte. Als weitere Quellen zu den Schamanen der Schneeschrate dienen **Firuns Atem**, S. 56f., und **Mit Wissen und Willen**, S. 126f.

VIRIDIA PRUTZ, ADEPTA GERASIMIENSIS

Die Abgängerin der Schule des direkten Weges zu Gerasim ist der Joker in den Plänen der Nachtalben mit Rdacks Bande der Ausgestoßenen. Diese unterstützt sie derzeit dabei, größere Gruppen

von Nordlandreisenden für Sklavendienste und Experimente in den tiefen Städten der namenlosen Elfen einzufangen.

Die Endzwanzigerin begann ihre Karriere mit einer wissenschaftlichen Laufbahn. Nach ihrem Abschluss in Gerasim bereiste sie den aventurischen Norden, erforschte die Kulturen der Nivesen und Elfen und besuchte die Akademien Lowangen, Donnerbach (wo sie den PROJEKTIMAGO erlernte) und Festum.

Zu einem Schlüsselereignis wurde die Ermordung ihrer elterlichen Familie durch Schergen der Eishexe Glorana – der heimatische Hof am Frisund wurde vollständig niedergebrannt. Seither sinnt die Adepta auf Rache an der eisigen Dämonendienerin und ist dazu sogar ein Bündnis mit der namenlosen Legatin Pardona, der größten Widersacherin Gloranas eingegangen. Dass sich ihre Aktivitäten im Auftrag der Dunkelfe bisher noch nicht direkt gegen die Eishexe richten, gefällt ihr dabei zwar nicht unbedingt, doch nimmt sie dies als 'höhere Notwendigkeit' bislang in Kauf.

An Bord der *Sturmtrutz* gibt sich die gertenschlanke, beinahe zwei Schritt messende Rotblonde als Eisforscherin aus, die Kontakt zu den Firnelfen sucht. Ihr Gildensiegel trägt sie unter den ohnehin angebrachten Handschuhen verborgen. Vermeiden Sie es nach Möglichkeit, zu Beginn des Abenteuers bereits einen Verdacht auf die Adepta fallen zu lassen, da die Übertölpelung der Helden am Ende sonst umso schwerer fällt.

Viridia Prutz

Dolch: INI 8+W6 **AT** 10 **PA** 12 **TP** 1W+1 **DK** H

LeP 28 **RS** 2 **AuP** 34 **KO** 11 **MR** 6 **GS** 6

Zauberfertigkeiten: Hauszauber der Schule Gerasim meisterlich (v.a. AXCELERATUS, TRANSVERSALIS), dazu in etlichen weiteren der dort gelehrt Formeln sowie einigen anderenorts erlernten (PROJEKTIMAGO) zumindest erfahren

AN BORD DER STURMTRUTZ

Kapitän (und Eigentümer) der Kogge ist der Rivaner **Varman Arsteener** (46, 1,78, sehnig, kupferrote Haare, gepflegter Vollbart), der regelmäßig zwischen Havena und Frisov (früher bis Paavi) verkehrt, um seiner Tochter ein unabhängiges Studium am Stoorrebrandt-Kolleg zu ermöglichen – diese, wie den Rest seiner Familie, sieht er jedoch nur im Winter über eine längere Zeit. Seine rechte Hand an Bord ist die Bootsfrau **Idra** (41, 1,68, zierlich, aber zäh, schulterlange, blonde Haare), die vor allem durch ihr (zumal im

Vergleich zur Größe) enormes Stimmorgan auffällt. Neben den restlichen Matrosen (*Karon, Stipen, Alena, Jette* u.w.) hat darunter insbesondere der bisweilen tollpatschige Bootsjunge **Quin** (14, schlaksig, zerzaustes, hellbraunes Haar) zu leiden.

Eine besondere Stellung unter den Passagieren nimmt – da er nahezu den gesamten Laderaum besetzt hält – der nordmärkische Junker **Halwig von Sturmfels** (32, 1,83, blonde, mittellange Haare, athletisch) ein, dessen Arroganz weitgehend vergessen lässt, dass er sich eigentlich auf einer (demutsvollen) Pilgerreise zum Asainyf befindet. Ihm zur Seite (um ihn vor allem vor den 'schäbigen Verrichtungen des gemeinen Volkes' zu schützen) steht sein Diener **Eboreus Minniglin** (53, 1,67, beleibt, liches, graues Haar).

Auf der Heimreise nach Glyndhaven befindet sich dagegen die nordbardische Händlerfamilie Atranzig, bestehend aus Vater **Glawnaj Atranzigo** (49, 1,85, stämmig mit deutlichem Bauchansatz, kahlgeschorener Kopf, aber gewaltiger, schwarzer Schnauzbart), Mutter **Gerja Atranzig** (44, 1,82, gleichfalls stämmig, maskulin, Schädel rasiert mit schwarzen Zöpfen) und ihrem Sohn **Jaslaw Atranzigo** (11, könnte auch für älter gehalten werden, da er ungewöhnlich groß ist). Weitere Passagiere an Bord der Kogge sind die Bernsteinschmuggler (das eigentliche Monopol besitzt die Praios-Kirche) **Malzan** (37, 1,81, hager, kurzes, braunes Haar) und **Boriane** (Halbelfe, um die 30, 1,92, schlank, glänzend schwarzes, hüftlanges Haar) sowie einige Pelzjäger (*Sylvette, Lares, Rauert* und die zurückhaltende Nivesin *Vedaju*).

ZEITLEISTE

Tag X, abends: Überfall in der Firuns-Straße

Tag X+2: Ankunft in Glyndhaven

Tag X+3, morgens: Brand des zweiten Schiffes, Vorbereitungen der Landreise

Tag X+4: Aufbruch, die Reise dauert mit Hundeschlitten 5, anderenfalls 7 Tage

Tag X+9/11: (Wieder-)Ankunft an der Firuns-Straße

Tag X+11/13: Rdacks Lager

Tag X+12/14, abends: Ankunft an der Südküste Yeti-Lands

Tag X+16/18, tagsüber: Dorf der Yrn Yrn

Tag X+17/19, abends: Finale

UNTER GOBLINS

EIN ABENTEUER FÜR ERFAHRENE HELDEN VON ANDREAS HÖLLERER

Stille, die zu lauschen gebietet. Die pelzigen Füße auf den feurigen Felszinnen fühlen die Wärme und Geborgenheit in Mutter Sau. Tief unter allem zermürbt Nacka Rachtis Speichel den Stein. Der Wind reißt brüllend am rotbraunen Fell. Hier wird sich Vieles entscheiden! Wogende Wolken leihen ihre Farben den entstehenden Formen: Dräuend, sturmwolkenschwarz tanzt die Bedrohung. Sie trägt regenwolkengraue, kalt-äugige Menschen auf ihrem Rücken. Blut quillt wie das Abendrot verlorener Tage aus den Leibern sterbender Suulak. Und unsichtbar wie erfrierende Nebelfetzen beißt sich Nacka Rachtis Wille wieder hinaus in die Welt. Aber dort, weit hinten, blass wie die erste zarte Morgenröte,

erheben sich Gestalten aus dem Wolkenreigen und stemmen sich gegen das Böse.

Gestalten? Menschen sind es! Menschen? Sie wissen nichts von den Farben der Welt. Sie kennen nicht die Liebe von Mutter Sau. Sie sind nicht mehr als Unannehmlichkeiten in dieser Welt!

Aber die Erkenntnis, dass sie nicht umsonst aus Puur Mulla gewühlt wurden, teilt sich ohne Stimme mit. Die morgenroten Menschen werden gegen die regenwolkengrauen Menschen antreten. An ihren helfenden Händen wirst du sie erkennen ...

Und die Gewissheit bleibt, dass die Suulak überleben!

EINLEITUNG

ZEITTADEL

- 1. Ing.:** Die Helden retten einen Goblin vor dem Ertrinken und erhalten von Mantka Riiba einen Auftrag.
- 3. – 28. Ing.:** Reise von Festum nach Nagrakoje
- 28. Ing. – 27. Rahja:** Reise von Nagrakoje nach Tuluum (Dorf der Goblins)
- 27. Rahja – 1. der namenlosen Tage:** Die Helden erholen sich in Tuluum und lernen, unter Goblins zu leben.
- 2. Namenloser:** Blaue Mahre greifen Tuluum an. Die 'bösen Menschen' dringen in die verbotene Grotte ein.
- 3. und 4. Namenloser:** Die Helden müssen mit dem Kaiserdrachen Avalaskaan um Lapislazuli spielen.
- 5. Namenloser:** Kashka vollzieht ein Ritual, um den Helden den Zutritt zur Grotte zu ermöglichen. Diese kommen gerade noch rechtzeitig, um Elkwin Irjan von Gerstbach-Tranzig aufzuhalten.

Hätten Sie geglaubt, verehrter Meister, dass Ihre Helden dereinst von Mutter Sau aus dem Großen Haufen gewühlt und von einer göttlichen Schweineschnauze auf die Bühne eines Abenteuers gestoßen werden?

Aber so ist es und so wird es sich zutragen, denn die Schnauze von Mutter Sau hat schon allerlei Seltsamkeiten aus dem Großen Haufen Chaos gegraben, den Wissende vielleicht den Beginn von Allem nennen würden. Sie hat mit ihrem Wildschweinrüssel Sonne, Mond und Sterne ans Firmament geworfen, Berge aufgetürmt, Mulden für das Wasser der Seen und Risse für das Wasser der Flüsse in die Oberfläche gekerbt. Pflanzen, Tiere und Goblins hat sie nach oben gebracht. Dazu noch Unannehmlichkeiten wie Elfen, Oger und Menschen. Und noch immer wühlt sie, bringt Neues hervor, vergräbt Altes ganz unten. So gestaltet Mailam Rekdai, Mutter Sau der Goblins, die Welt.

Aber manche Dinge liegen nicht tief genug, um vor den wissbegierigen Augen der Menschen verborgen zu bleiben. Der Wille zur Macht gepaart mit einer an Dummheit grenzenden Arroganz lässt sie an Vergangenen rühren, das besser dem Vergessen hätte anheim fallen sollen.

Die Wurzeln dieser Geschichte liegen weit zurück im unbeirraren Strom der Zeit. Denn in den namenlosen Zeiten war es, als Imithridai und Suukram, Töchter der Mailam Rekdai, von Nacka Racht

ermordet wurden. Mailam Rekdai, die ihre Töchter sterben spürte, eilte herbei und erschlug den Bösen. Ihre Tränen wurden eins mit dem Blut ihrer Kinder, ihre Kraft wurde eins mit den Körpern – und so wurden ihre Kinder zu den lebenden Bergen, die heute noch Heimat vieler Goblins sind und die wir Menschen Rote Sichel und Gelbe Sichel nennen.

Aber es bestehen Zweifel, ob Nacka Racht wirklich getötet wurde. Denn Legenden erzählen, dass Mailam Rekdai das Böse unter dem Ehernen Schwert begrub, wo es kein Entkommen und kein Gefundenwerden geben kann, wo Nacka Racht aber versucht, mit seinem Speichel das Gestein aufzulösen, auf dass es eines Tages befreit seine werde.

Die Interpretation, dass es sich bei Nacka Racht um den Namenlosen handeln könnte, ruft den Priester des Dreizehnten *Elkwin Irjan von Gerstbach-Tranzig* auf den Plan. Seit Jahren schon lässt ihn diese Idee nicht los und so verfolgt er penibel alle Hinweise, die ihm dereinst erlauben sollen, *Ihn Der Liegt* zu finden und zu befreien oder zumindest seinen Willen in die Welt zu tragen.

Schließlich stößt er auf einen Jäger, der ihm erzählt, er habe in den Schluchten des Ehernen Schwertes unter einem brennenden Berg ein Tal gefunden, in dem Goblins den Zugang zu einer Grotte bewachen. Dieser Bericht ist der letzte Stein des Mosaiks, den der Priester braucht, um ein schlüssiges Bild vor Augen zu haben. Dort, in dieser Grotte, wird er dem Purpurnen so nahe sein wie nie zuvor. Von dort wird er seinen Zorn und seine Stärke mitnehmen nach Aventurien. Doch die Goblins bleiben nicht ungewarnt. Im Traum teilt sich Mutter Sau der obersten aller Goblins mit, der Kunga Suula, die den Menschen nur als *Mantka Riiba* bekannt ist, und verspricht, Hilfe an die Oberfläche zu wühlen.

Ihre Helden, verehrter Meister, sind es, die den Goblins beistehen werden. Mantka Riiba wird auf die Gruppe aufmerksam, als diese in Festum einen ins Hafenbecken gefallenen Rotpelz vor dem Ertrinken rettet. Sie erteilt den Helden den Auftrag, die junge Schamanin *Rukuuka* auf ihrer gefährvollen Reise ins Eherne Schwert zu begleiten. Böse Menschen, so sagt sie, seien dorthin unterwegs, um Unheil über die Welt zu bringen.

Elkwin Irjan von Gerstbach-Tranzig und sein Trupp sind den Helden schon einige Tage voraus, allerdings können die Helden unterwegs einige Hinweise über die 'bösen Menschen' sammeln und beginnen zu ahnen, wer ihnen da als Feind gegenübersteht.

Die Reise durchs Eherne Schwert verlangt den Helden dann alles ab: Lawinen und scheinbar unüberwindbare Pässe, bitterkalte Nächte in zugigen Schluchten und zur Neige gehender Proviant machen

fast übermenschliche Anstrengungen notwendig, um lebend das Dorf der Goblins zu erreichen. Dass diese Reise auch an den Gegnern der Helden nicht spurlos vorübergeht, zeigt die Leiche eines Gefährten des Namenlosen Priesters. Bei diesem leblosen Körper finden die Helden auch erstmals detailliertere Informationen zu den Plänen der Kultisten. Sie erfahren unter anderem, dass am letzten der Namenlosen Tage eine Anrufung von "Ihm Der Liegt" stattfinden soll.

Rukuuka erweist sich während dieser Tage als umsichtige und angenehme Begleiterin und so kann über den gegenseitigen Respekt hinaus fast so etwas wie Freundschaft entstehen.

Die Rotpelze im Tal sind jedoch über die Ankunft einer zweiten Gruppe von Menschen nicht erfreut und so werden die Helden wie Gefangene abgeführt, bis ein Traum die Lage (er)klärt.

Während die Helden sich von den Strapazen der Reise erholen und vorsichtig beginnen, das Umland zu erkunden, und dabei von *Kashka*, der alten Schamanin des Dorfes, mit der Mythologie der Suulak vertraut gemacht werden, nutzt Elkwyn Irjan von Gerstbach-Tranzig seine dunklen Mächte, um eine Gruppe Blaue Mahre zu einem Angriff auf das Dorf zu verleiten. Mit vereinten Kräften können Helden und Goblins die Attacke zurückschlagen. Doch der Priester des Namenlosen war während der Schlacht nicht untätig:

Gemeinsam mit seinen Kultisten hat er, während die Helden das Dorf verteidigten, die Grotte gestürmt und bereitet sich dort auf die Anrufung des Namenlosen vor.

Um eine Verfolgung unmöglich zu machen, wirken sie ein Wunder, das den Vulkan, in dessen Innerem die Höhle liegt, zum Ausbruch bringt. Ströme geschmolzenen Gesteins versperren nun den Helden den Weg.

Zwar hat die alte Goblinschamanin eigentlich die Fähigkeit, den Lavafluss zum Erstarren zu bringen, allerdings braucht sie dafür blaue Farbe aus zerstoßenem Lapislazuli, um die Geister von Wasser und Luft zur Mitarbeit bewegen zu können. Diese Halbedelsteine findet man jedoch nur im Hort des Kaiserdrachen *Avalaskaan*, vor dem die Goblins entsetzliche Angst haben. *Avalaskaan* erweist sich dann, den Göttern sei Dank, als ein recht umgänglicher Drache, der den Helden erlaubt, gegen ihn um ein paar der benötigten Halbedelsteine eine Partie 'Rote und weiße Kamele' zu spielen. Gerade noch rechtzeitig vor Anbruch des letzten Namenlosen Tages kehren die Helden ins Dorf zurück.

Kashka überlebt das mächtige Ritual, das nötig ist, um den Feuerberg zu beruhigen, nicht. Doch an der Seite Ihrer Helden wird Rukuuka, als neue Schamanin des Dorfes, die verbliebenen Goblinkrieger in die Schlacht führen.

KAPITEL I: EIN GOBLIN IM WASSER

Festum, die Stadt an der Bornmündung, die mit über zwei Meilen Durchmesser zu den größten Städten Aventuriens zählt, hält viel Erzählenswertes bereit. Vom geradezu sprichwörtlichen Festumer Nebel könnte man berichten, davon, dass die Stadt mit den schnurgeraden Gassen und rechtwinkligen Kreuzungen wie auf dem Reißbrett entworfen wirkt, und davon, dass nicht ohne Grund hier die Zinsspindelrechenmaschine erfunden wurde.

Festum ist aber (neben Uhdenberg) auch die einzige Stadt Aventuriens mit nennenswertem goblinischem Bevölkerungsanteil. Viele der hier ansässigen Rotpelze sind Nachkommen derer, die nach der Zerschlagung des Goblinreiches als Sklaven in die Städte der Menschen verschleppt wurden. Mittlerweile gelten sie als Bürger der Stadt, verdienen sich ihren Lebensunterhalt als Rattenfänger, Gerber und Straßenkehrer und stellen die meisten Bewohner des Gerberviertels, das an beiden Seiten des Gargelbaches im Westen der Stadt gelegen ist.

Die Frage, warum sich die Helden zur Zeit in Festum aufhalten, tut an dieser Stelle nicht viel zur Sache.

Vielleicht haben sie einen Handelszug hierher begleitet

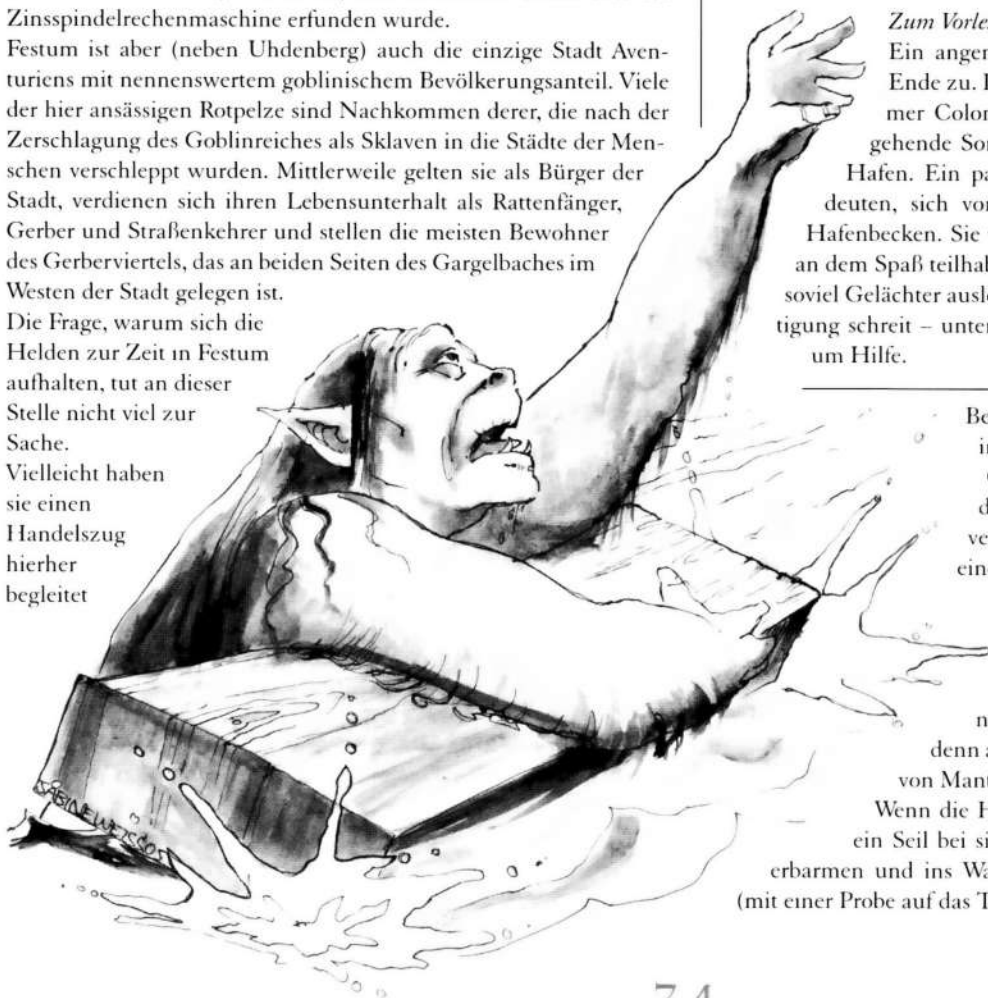
oder eine Botschaft an einen der hiesigen Tempel überbracht. Vielleicht hatten sie auch einfach Lust, das berühmte Drachendom zu besichtigen. Wichtig ist nur, dass sie an einem sonnigen Tag Anfang Ingerimm von Mailam Rekdais göttlicher Schnauze auf die Bühne des Abenteuers gehoben werden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein angenehm sonniger Tag neigt sich dem Ende zu. Direkt über dem Gebäude der Festumer Colonial Compagnie steht ihr die untergehende Sonne, träge schaukeln die Schiffe im Hafen. Ein paar Menschen stehen am Pier und deuten, sich vor Lachen schüttelnd, hinunter ins Hafenbecken. Sie winken euch herbei, um euch auch an dem Spaß teilhaben zu lassen. Aber was auch immer soviel Gelächter auslösen mag: Der Grund für die Belustigung schreit – unter dem Gejohle kaum vernehmbar – um Hilfe.

Bei dem um Hilfe rufenden Geschöpf im Wasser handelt es sich um einen Goblin. Anscheinend ist er der Kunst des Schwimmens nicht mächtig und versucht sich deswegen tollpatschig, auf eine neben ihm treibende, glitschige Holzplanke zu hieven: ein wahrlich lachhaftes Bild. Trotz der Komik der Situation werden die Helden (hoffentlich) eingreifen, bevor dem triefnassen Rotpelz die Kräfte ausgehen, denn an ihren helfenden Händen werden sie von Mantka Riiba erkannt.

Wenn die Helden weder einen langen Stab noch ein Seil bei sich haben, muss sich einer von ihnen erbarmen und ins Wasser springen, um den Ertrinkenden (mit einer Probe auf das Talent *Schwimmen*) zu bergen.



Der durchweichte Goblin taucht ohne ein Wort des Dankes in der Menge unter. *Váladur Ragnarson* hingegen lädt die Helden (ob ihrer Heldentat) in die kaum 50 Schritt entfernte Taverne *Rettender Hafen* ein, weil man sich eine so gute Gelegenheit, einen Humpen auszugeben, doch nicht einfach entgehen lassen kann. Für das Abenteuer ist der Thorwaler ohne jede Bedeutung. Er dient lediglich dazu, Ihre Helden mit thorwalscher Freigebigkeit und immer unglaublich werdenden Geschichten ("... und kaum hatte ich die zwei Bären erwürgt, als auch schon – bei Swafnir – deren drei große Brüder auftauchten!") am Hafen festzuhalten, bis der Bote Mantka Riiba eintrifft. Nach einer Stunde tritt dann ein Goblin an den Tisch der Helden, spricht sie mit Namen und eventuellen Titeln an – was zeigt, dass Mantka Riiba wenig Zeit braucht, um sich gründlich zu informieren – und bittet sie, ihm zu folgen.

Die oberste der Festumer Goblins erwartet die Helden im Wohnraum eines Hauses des Gerberviertels, auf einem mit Pelzen behangenen Holzstuhl thronend. Mantka Riiba ist schlau, verschlagen und redegewandt. Sie bietet den Helden (lächerliche) 10 Dukaten pro Kopf, ist aber bereit, ihr Angebot auf bis zu 30 Dukaten zu erhöhen – natürlich nicht, ohne versucht zu haben, die Helden durch geschicktes Verhandeln zur Annahme des Auftrags zu bewegen. So erinnert sie den Krieger etwa an seinen Grundsatz, den Schwachen beizustehen, oder bietet der Streunerin eine gewinnbringende Allianz mit den Festumer Goblins an. Im Wesentlichen hält sie folgende Informationen für die Helden bereit:

"Im Ehernen Schwert gibt es eine Grotte, in der man Nacka Rachti, dem Bösen, nahe sein kann. Dort leben Suulak, die verhindern, dass jemand diese Höhle betritt."

"Menschen sind unterwegs, um das Böse aus der Höhle hinaus in die Welt zu tragen."

"Ich schicke Rukuuka, um zu warnen und zu helfen. Aber alleine wird sie den Weg ins Eherne Schwert nicht schaffen. Ihr müsst sie begleiten."

"Ihr sollt Augen und Ohren offen halten. Ich kann euch nicht mehr über diese bösen Menschen sagen. Aber sie gehen den Weg, den auch ihr gehen werdet. Fragt andre Menschen nach ihnen. Sie werden sie gesehen haben."

"Dukaten helfen dort nicht, wo ihr hingehen werdet. Zieht euch warm an und kauft kluge Dinge für die Felsklüfte des Ehernen Schwertes."

"Rukuuka trifft euch nicht morgen, aber am Tag darauf bei Sonnenaufgang."

Falls Ihre Helden zu blauäugig in die Unternehmung spazieren, lassen Sie ihnen über Mantka Riiba noch einige Geschichten über die Gefahren des Ehernen Schwertes zukommen. Denn diesen Auftrag auf die leichte Schulter zu nehmen kann schnell in Borons Hallen führen.

Einen Tag haben die Helden nun Zeit, ihre Einkäufe zu erledigen oder sich im Tempel der Hesinde (oder an einem anderen Ort des Wissens) über das Eherne Schwert kundig zu machen. Wichtige Ausrüstungsgegenstände sind: Seile, Schneeschuhe, Eispickel, Steigeisen, Kletterhaken, gefütterte Schlafsäcke, haltbarer Proviant etc. Zur Not kontrolliert Rukuuka vor der Abreise das Gepäck der Helden, was Ihnen die Möglichkeit gibt, schwere Mängel noch beheben zu können. Vor allen Dingen ist warme Kleidung notwendig, um im Ehernen Schwert nicht zu erfrieren. Äquivalent zum Rüstungsschutz gilt hier der Kälteschutz (KS) der Kleidung, den Sie untenstehender Tabelle entnehmen können.

KÄLTESCHUTZ VON KLEIDUNGSSTÜCKEN

Kleidungsstück	KS	BE
Hemd (Wolle)	1	0
Jacke (dicker Wollstoff)	2	0
Jacke (Leder)	1	1
Pelzweste	3	1
Beinkleider (Wolle)	2	0
Beinkleider (Leder)	1	0
Rock (Wolle)	1	0
Kleid (Wolle)	3	0
Kapuzenmantel (lang)	3	1
Mantel (kurz)	2	0
Pelzmantel	4	2
Pelzfäustlinge	1	1
Stiefel	1	0
Stiefel (pelzgefüttert)	2	0
Anaurak	8	4

KAPITEL II: DIE REISE

TEIL I:

VON FESTUM NACH NAGRAKOJE

Im Licht der aufgehenden Praiosscheibe verlassen die Helden Festum durch das Neersander Tor. Unter Rukuukas Führung geht es anderthalb Tage gen Osten, dann wird bei der Ortschaft Hinterbruch, die nur wenige Meilen nördlich der berühmten Feste Pilkamm liegt, eine schmale Straße Richtung Norden gewählt. Zwei Tage später erreicht man das malerische Rivilauken. Dort bittet die junge Goblinschamanin die Helden, eine billige Mitfahrgelegenheit auf einem Treidelkahn aufzutun. Dieser bringt die Gruppe in nur zehn Tagen den Walsach stromaufwärts bis Walserwacht, wo der Nagrach einmündet.

Die Beförderungskosten übernimmt Rukuuka, auch wenn es für Ihre Helden gewöhnungsbedürftig sein mag, dass ein Rotpelz für sie bezahlt.

Die letzte Etappe nach Nagrakoje ist an einem Tag zu bewältigen, wenn man zeitig am Morgen aufbricht und ohne lange Rast bis zum Einbruch der Nacht marschiert. Allerdings rechtfertigt der Ort die

Eile nicht. Die Bevölkerung des 200 Einwohner zählenden Nests setzt sich aus Goldsuchern, entflohenen Leibeigenen und dubiosen Abenteurern zusammen, so dass das größte Ungeziefer im Schlafsaal der Herberge die anderen Gäste sind. Wollen die Helden hier noch ihre Ausrüstung ergänzen, können Sie ohne mit der Wimper zu zucken das Zehnfache des Listenpreises verlangen.

Gönnen Sie Ihren Helden zumindest bis Nagrakoje sonnige Tage und laue Nächte, denn mit Eiseskälte und Wind werden sie sich noch früh genug auseinandersetzen müssen.

Wenn die Helden unterwegs in Herbergen nach auffälligen Reisen den fragen, lassen Sie ihnen einige Informationen bezüglich Aussehen, Anzahl und des (immer größer werdenden) Vorsprungs der 'bösen Menschen' zukommen: "Und dieser hochgewachsene Herr mit Augenklappe! Bei allen Göttern! Dass man mit nur einem Auge einen so stechenden Blick haben kann ..."

Reizvoll ist es sicherlich auch, die Schwierigkeiten eines Goblins im menschendominierten Bornland rollenspielerisch aufzugreifen. So hat z.B. der Wirt plötzlich doch keine Plätze im Schlafsaal mehr, nachdem er bemerkt hat, dass Rukuuka zur Gruppe gehört.

TEIL II: INS EHERNE SCHWERT

Viele Legenden und Mythen ranken sich ums Eherne Schwert. Und eines ist ihnen allen gemein: Der gewaltige Gebirgszug ist das Ende der Welt. Er darf nicht überquert werden, denn auf der anderen Seite lauert bestenfalls der Wahnsinn. So werden Sie, verehrter Meister, mit Erleichterung lesen, dass Ihre Helden in diesem Abenteuer das Eherne Schwert nicht überqueren, sondern lediglich die ersten Passhöhen bezwingen müssen.

Von Nagrakoje aus folgen die Helden unter Rukuukas Führung dem Nagrach in östlicher Richtung. Der Fluss trägt nicht umsonst den Namen des siebten der zwölf Erzdämonen: Selbst die zähe Ogerbeereranke und die mächtige Schwerttanne wachsen mindestens hundertfünfzig Schritt von dem reißenden Fluss entfernt. Denn nichts widersteht, wenn sich das Frühjahrshochwasser mit dämonischer Macht seinen Weg bahnt und dabei selbst fuhrwerkgroße Felsblöcke mitreißt. Die Berge rücken zu beiden Seiten immer näher und am Horizont erstrecken sich scheinbar unendliche Eismassen. Aber das Vorwärtsgang gestaltet sich durch den breiten Uferstreifen recht einfach. Quälen Sie Ihre Helden mit dem ständigen Gefühl, beobachtet zu werden, und peinigen Sie Ihre Wildnischaraktere mit Träumen, in denen sie selbst die Beute sind, die weiß, dass sie chancenlos vor etwas Gnadenlosem flieht.

Nach zwei Tagen führt Rukuuka die Helden dann in nordöstlicher Richtung weiter ins Vorgebirge des Ehernen Schwertes. Drei Tage geht es durch dichte Tannenwälder bergauf, bis der erste Pass erreicht ist. Nur selten müssen felsige Steilhänge mit einfachen *Klettern*-Proben überwunden werden. (Ein Misslingen der Probe verursacht 1W3 SP schmerzhafter Abschürfungen.) Jagdbares Wild gibt es hier noch zuhauf.

Eine schmale, aber tiefe Schlucht verhindert knapp hinter der ersten (niederen) Passhöhe ein Weiterkommen. Doch Tannen mit mächtigen Stämmen wachsen am Rand des Abgrunds, so dass eine behelfsmäßige Brücke schnell gebaut ist. Deren Überquerung mag allerdings an einer Höhenangst-Probe scheitern.

Ist dieses Hindernis überwunden, führt Rukuuka die Helden einige Stunden bergab und danach über eine steile Bergflanke wieder bergauf. Der Tannenwald wird immer lichter und nach und nach säumen nur noch verkrüppelte Föhren den Weg der Helden, ehe es dann drei Tage über Wiesen und Matten, durch die sich rohe Felsformen und steinerne Säulen schieben, bergauf geht. Geben Sie den Helden noch einmal die Gelegenheit, einen Steinbock zu erlegen, denn anderes jagdbares Wild gibt es hier nicht und die wenigen von Rukuuka gesammelten Kräuter und Beeren stillen den Hunger kaum.

Die Bergung des erlegten Bocks ist ein Abenteuer für sich, denn natürlich ist er nicht einfach an Ort und Stelle zusammengebrochen, um von den Helden dann bequem abgeholt werden zu können, sondern stürzte sterbend noch einen Abhang hinunter, so dass man ihn nur mit einer *Klettern*-Probe erreichen (und nur mit Seilen und KK-Proben bergen) kann.

Schließlich gehen die Wiesen mit ihrer aufkeimenden Blütenpracht von Rotem und Gelbem Enzian, Eisenhut, Adlerklaue und Silberdisteln in niedere Moose über. Nach dem ständigen Anstieg folgt nun ein Marsch durch Bergtäler, Hochebenen und Schluchten umringt von schroffen Felswänden. Zermürbende Abstiege und kräfteraubende Klettereien zum nächsten Bergrücken wechseln einander ab. Nach dem ersten Tag in dieser Höhe kommt Nebel auf, der alles in ein feines Netz der Unwirklichkeit hüllt und die Wahrnehmung verschiebt. Die schon vertraut gewordenen Felstürme verwandeln sich in steinerne Trolle, die riesigen steinernen Nadeln werden zu lauernden Dämonen und selbst das Geräusch der eigenen Schritte

bleibt gedämpft, fern und fremd. Zudem sollten die immer eisiger werdenden Temperaturen und die Gewissheit, dass der Proviant sicher nicht reichen wird, an den Nerven der Helden zehren.

Vier Tage stapfen die Helden durch diese milchige Unwirklichkeit, ehe am fünften Tag Firuns ewiges Eisreich vor ihnen liegt.

Abgesehen von vereinzelten Proben auf *Klettern*, *Körperbeherrschung* und *Wildnisleben* sowie diversen Schreckmomenten durch kleinere Steinschläge und falsche Alarime sollten Sie Ihre Helden bis hierher nicht zuviel erleiden lassen. Denn die folgenden zwei Wochen werden die schlimmsten Tage ihres Lebens (außer sie haben schon einmal ohne Wasser die Wüste Khôm durchquert).

Einhundert (!) Meilen Luftlinie trennen Ihre Helden noch von dem vor ihnen liegenden Pass. Da aber immer wieder steile Felswände und unüberwindbare Schluchten den Weg versperren, müssen sie, trotz Rukuukas kundiger Führung, noch fast hundertfünfzig Meilen Wegstrecke hinter sich bringen. Nur langsam können sie sich vorantasten, mit Stöcken das meterdicke Eis nach heimtückischen Gletscherspalten abtasten, steigeisenbewehrt tödliche Eistürme bezwingen. Kaum zehn Meilen legen die Helden auf diese Weise pro Tag zurück, so dass sie erst nach mehr als zwei Wochen in diesem Albtraum aus Eis, Fels und Kälte den Pass erreichen.

Einige Widrigkeiten des Ehernen Schwertes, mit denen sich die Helden auseinandersetzen werden müssen, seien an dieser Stelle beschrieben. Verstehen Sie die dabei angegebenen Probenzuschläge und Werte als Richtlinien. Passen Sie den Schwierigkeitsgrad den Möglichkeiten Ihrer Gruppe an, aber machen Sie es ihr nicht zu einfach. Eine Reise durchs Eherne Schwert erfordert eben erfahrene Helden!

● **Kälte:** Die härteste Prüfung, der sich die Helden im Verlauf dieser Reise stellen müssen, ist wohl die eisige Kälte. Zwar stapfen sie anfangs noch bei sommerlichen Temperaturen über die ersten Anhöhen, aber spätestens über der Baumgrenze werden die Nächte merklich kühler, und wenn schließlich auch die Wiesen und Matten zurückbleiben, vermag Praios' Schild gar nicht mehr so recht zu wärmen. Im ewigen Eis der hohen Gletscher ist es dann *kalt*. Nachts, und mit zunehmender Höhe auch tagsüber, ist es dann *eiskalt*, später in den kältesten Nächten sogar *firunkalt*. Einzelheiten zu diesen Temperaturen und ihren Auswirkungen finden Sie im Anhang auf S. 45.

● **Gletscherspalten:** Um eine Gletscherspalte zu entdecken, muss eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingen, die je nach Schneebedeckung der Spalte um bis zu zehn Punkte erschwert sein kann, wobei für schnee- und gebirgskundige Helden reduzierte Probenzuschläge gelten. Eine erkannte Gletscherspalte (mit einer durchschnittlichen Breite von 1W6 Schritt) kann problemlos umgangen werden. Sollte das Umgehen nicht mehr möglich sein, weil einer Ihrer Helden gerade dabei ist, in die Spalte zu stürzen, kann eine (erschwerte) *Körperbeherrschungs*-Probe die Rettung bringen. Aber auch der Sturz in eine Gletscherspalte muss nicht tödlich enden. Seien Sie gnädig und lassen Sie die Spalte nur wenige Schritt tief sein oder dort wenigstens einen Absatz haben, so dass der Betroffene mit kleineren Blessuren und der Notwendigkeit, mühsam emporzuklettern, davonkommt.

● **Lawinen:** An manchen Stellen reicht schon ein lautes Geräusch wie ein Ruf oder Schrei, um viele Quader Schnee in Bewegung zu setzen, und wer sich dann mitten in der Lawinenschneise aufhält, schwebt in höchster Gefahr. Wer das Glück hat, am Rand des Abbruchgebietes zu stehen, vermag sich mit einer *Körperbeherrschungs*- oder *Athletik*-Probe +10 noch zur Seite zu werfen. Wer mit der Lawine ins Tal geht erleidet (je nach Ihrer Gnade) zwischen 3W6 und 3W20 SP. Dass dabei auch noch ein Großteil der Ausrüstung verloren geht, ist dann wohl das geringere Problem.

Wenn Sie also Ihre Gruppe nicht auslöschen wollen, sollten Sie nur mit der Angst der Helden spielen. Führen Sie ihnen die immense Macht einer abgehenden Lawine vor Augen, um sie dann einen vorherrschenden Hang überqueren zu lassen, immer mit Rukuukas Mahnungen im Ohr, keine falsche Bewegung zu machen und keinen lauten Ton von sich zu geben.

● **Eisklettern:** Manchmal ist es unumgänglich, eine vereiste Wand zu erklimmen, um weiterzukommen. Dies ist zwar mit der richtigen Ausrüstung (Eispickel, Steigeisen, Haken etc.) ein machbares, nichtsdestotrotz aber ein äußerst gefährliches Unterfangen. Für je zehn Schritt Höhenunterschied ist eine *Klettern*-Probe erforderlich, wobei diese (je nach Steilheit des Hanges) um bis zu 10 Punkte erschwert sein kann.

● **Drachenalarm:** Das, was die Helden zunächst für einen in großer Höhe kreisenden Adler halten, ist in Wirklichkeit (mit einer *Sinneschärfe*-Probe zu erkennen) ein in noch größerer Höhe kreisender Drache. Rukuuka zwingt sich sofort in den schmalen Spalt einer Eiswand und bedrängt die Helden, es ihr gleichzutun. Dabei gibt der Drache sich nur dem Spiel der Winde über dem Ehernen Schwert hin und beachtet die winzigen Wesen unter ihm nicht einmal. Aber lassen Sie den Drachen, ehe er Richtung Osten davonfliegt, ruhig einmal im Sturzflug heranbrausen, um den Puls der Helden in die Höhe zu treiben.

● **Blaue Mahre:** Niemand weiß, woher diese neckerähnlichen Geschöpfe stammen und warum sie weitab jeden Gewässers wohnen. Dass sie bei Efferd selbst in Ungnade gefallen sind und von ihm ins Gebirge verbannt wurden, kann einer Ihrer Helden (mit einer Probe auf *Sagen/Legenden* +4 oder *Götter/Kulte* +7) vielleicht erzählen. Bringen Sie die Mahre am besten ins Spiel, kurz nachdem den Helden der Proviant ausgegangen ist. Eine Gruppe der blau geschuppten Wesen macht sich gegen Abend an die Verfolgung der Helden. Obwohl die Mahre dabei sehr verstohlen vorgehen, können sie von den Helden (mit Proben auf *Sinneschärfe*) entdeckt werden. Allerdings verhalten sie sich abwartend. Erst am folgenden Vormittag, als die Helden sich gerade vorbereiten, einen kurzen, aber steilen Eishang zu überwinden, erfolgt der Angriff: Ein Wurfspieß vom oberen Ende der eisigen Anhöhe wirft Rukuuka zu Boden und der dort stehende Mahr hebt gerade seinen zweiten Speer. Von unten stürmen weitere Mahre herbei (ihre Anzahl entspricht der Ihrer Helden).

Blaue Mahre

Speer: INI 11+W6	AT 14	PA 12	TP 1W+3	DK S
Speer geworfen: INI 11+W6	FK 18	TP 1W+3		
LeP 35	AuP 37	KO 14	RS 3	MR 10
				GS 6

Rukuukas Wunde stellt sich als schmerzhaft, aber nicht all zu schwer heraus, so dass sie sogar noch einzugreifen vermag, falls die Helden zu verlieren drohen.

Die Mahre haben wenig Verwertbares bei sich. Allenfalls aus den Schäften ihrer Speere kann man ein Feuer machen und die toten Angreifer darüber zubereiten. Die Goblinschamanin kaut jedenfalls genüsslich am Bein eines Blauen Mahrs und die Helden sollten nicht zurückstehen, wenn sie überleben wollen.

Wenn der Pass dann endlich erreicht ist, haben Ihre Helden etwas geschafft, dass nicht vielen Aventuriern vor ihnen gelungen ist: Nur Wenige sind jemals so weit ins Eherne Schwert vorgedrungen, und unter jenen, die es schafften, waren solche Helden wie Raidri Conchobair und Fürst Cuanu von Albernia. Gönnen Sie den Helden diesen Moment des Triumphs, auch wenn der Ausblick eher die eigene Winzigkeit vor Augen führt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Neben euch ragen zwei Gipfel in ungeahnte, unbezwungene Höhen. Der Dunst reißt auf und eröffnet nach Westen einen Blick über die niedrigeren Zinnen des Ehernen Schwertes und auf das Bornland dahinter. Im Osten drängt sich Gipfel an Gipfel, so hoch, dass es beinahe wirkt, als stützten sie säulengleich den Himmel, und so weit, dass sich selbst am Horizont noch Felsen wie Raubtierzähne zu einem riesigen Gebiss vereinen.

Einen halben Tag führt Rukuuka die Helden wieder bergab, dann öffnet sich in einer hohen Eiswand eine Schlucht. So glatt sind die Wände, so schnurgerade zieht sie sich dahin, dass man glauben könnte, Rondra höchstselbst hätte hier mit ihrem Schwert eine Schneise gehauen.

Gleich am Anfang der Schlucht treffen die Helden auf einen der 'bösen Menschen', von denen Mantka Riiba berichtete. Gefährlich ist dieser hier nicht mehr, denn nur seine Beine ragen noch aus einem Haufen herabgestürzter Eisbrocken. Zumindest Helden mit einem nennenswerten Wert in Neugier sollten Interesse daran haben, den Toten auszugraben, was knappe dreißig Minuten dauert. Der kräftig gebaute, glatzköpfige Tote ist ganz in schwarze Stoffe und Felle gewandert. Sein Gesicht ist von einem der Eisbrocken getroffen und schrecklich entstellt worden, ansonsten wirkt er unverletzt. Ein Held mit hohem TaW in *Heilkunde Wunden* kann schwere innere Verletzungen feststellen und mit einer gelungenen Probe auch einschätzen, dass der Mann schon einige Tage hier liegt. Zudem kann ein fehlender Zeh und das eintätowierte Symbol eines purpurnen Kreises am linken Oberarm die Helden vermuten lassen, dass der Tote ein Diener des Namenlosen gewesen sein mag. In den Resten seiner Umhängetasche stoßen die Helden jedenfalls auf eine vom herabgestürzten Eis zerfetzte Pergamentrolle, die für sie nicht unwesentlich ist. Zwar sind nur noch Teile der Einleitung lesbar, in der allerdings der Plan der Diener des Namenlosen sowie der Zeitpunkt des Ritual festgehalten sind. Für Sie sei hier der vollständige Text angegeben, die Helden können nur jene Worte entziffern, die außerhalb der Klammern stehen. Der Teil, der das Ritual genauer beschreibt, ist vollkommen zerstört: "(Für den) undenkbarsten Fall, (dass mir etwas) zustößt, ich unser heiliges Ziel also nicht (lebend erreiche, habe ich hier das) notwendige Vorgehen um einen von uns zum Gefäß des Willens (unseres Herrn zu machen) aufgezeichnet. Das Ritual soll (stattfinden am) letzten Seiner fünf heiligen (Tage. Dort wo Sein) Wille, Sein Atem, Seine Macht (am deutlichsten spürbar) ist. Gehet nun hin ...". Ein Handout des Textes finden Sie auch am Ende des Buches.

Zwei Tage folgen die Helden dem stur geradeaus führenden Verlauf der Schlucht. Schweigen ist angebracht, weil schon der geringste Laut für das Abgehen einer Eislawine reicht, wie sie auch schon dem Toten beim Eingang zur Schlucht zum Verhängnis wurde. Manchmal stehen die Wände so dicht zusammen, dass man sich nur seitwärts (und, falls vorhanden, nach einer Probe auf Raumangst) weiterschieben kann. Der eisige glatte Fels reicht zu beiden Seiten so weit empor, dass oben kein Himmel mehr zu erspähen ist. Schließlich weichen die Wände doch zurück und nur der Weg bleibt bestehen, führt nun leicht bergab, in den aufkommenden Nebel hinein. Nach all den Entbehrungen und Schmerzen der langen Reise werden die Helden es kaum fassen können, hier einen solch wunderbaren Anblick vorzufinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der betörende Geruch blühender Wiesen, harzige Waldluft und die Melodie des Lebens – geformt aus den Liedern der Vögel, dem Summen der Insekten, dem Rauschen der Bäume und

dem Plätschern der Flüsse – trifft euch so unvermittelt, dass ihr ob der Intensität der Empfindung fast auf die Knie fällt. Irgendwo weiter rechts, verborgen in den milchigen Dunstschleiern, rauscht ein Wasserfall, und vor euch, dort, wo sich

die Nebel lichten, seht ihr wogendes Gras auf sanften Hügeln. Dahinter, vor schroffen Felszinnen, deren Anblick euch schon so vertraut ist, reiht sich Baum an Baum zu einem dichten, dunklen Wald.

KAPITEL III: IM DORF DER GOBLINS



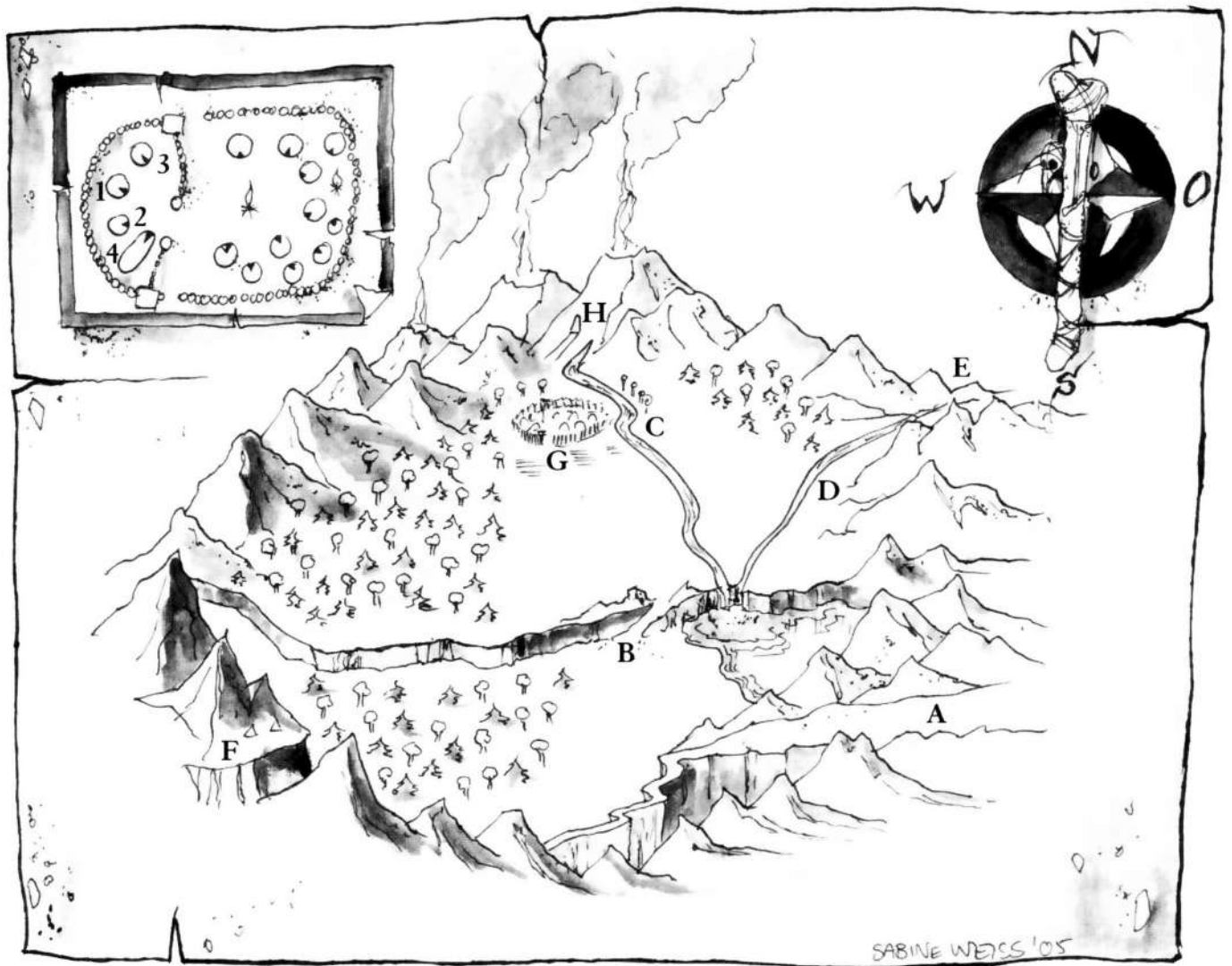
Zwischen schroffen, senkrechten Hängen liegt ein annähernd kreisrundes Tal mit einem Durchmesser von etwas mehr als einer Meile. Drei Vulkane färben im Norden den Himmel bedrohlich rot. Immer wieder bebt die Erde und ein tiefes Grollen dringt, begleitet von einer Rauchsäule, aus dem mächtigsten der Schlünde. Und doch sind es die Feuerberge, die das Leben hier ermöglichen: Übers ganze Tal verteilt geben Spalten im Boden und heiße Quellen genug Hitze ab, um inmitten der eisigen Einöde des Ehernen Schwertes ein eigenes Klima zu schaffen. Die fruchtbare Vulkanerde trägt ihren Teil dazu bei, das Bestehen einer üppigen Pflanzenwelt zu ermöglichen. Die hier lebenden Goblins kümmern sich freilich wenig um solche Zusammenhänge. Sie wissen, dass Mailam Rekdai das Tal für die Suulak aus Puur Mulla gewählt hat. Mutter Sau hat eben alles rechtens gefügt!

Vom Ende der schnurgeraden Schlucht führt ein kurvenreicher, zu beiden Seiten steil abfallender Pfad hinunter in den Talkessel (A). Nach Norden hin, über flache, zwischen See und Wald eingebettet liegende Hügel, erreicht man ein etwa drei Schritt hohes, das Tal von Ost nach West querendes Felsband. Ein kurzer, von säulenartigen Felsen flankierter Weg erlaubt es, ohne aufwendige Kletterpartie den höhergelegenen Nordteil zu betreten (B).

Zwei größere Bäche fließen von Norden nach Süden durch die kleine Welt im ewigen Eis. Der eine (C) entspringt den heißen Quellen des größten Vulkans und wird deshalb *Izaakaga* (heißes Wasser) genannt. Der andere (D) kommt von den eisigen Höhen der umliegenden Gipfel und heißt *Uruumaga* (kaltes Wasser).

Im Südosten vereinigen sie sich zu einem See, von den Goblins pragmatisch als *Aga* (Wasser) bezeichnet, und produzieren dabei jenen Dunst, der den Helden schon beim Betreten des Tals aufgefallen ist. Folgt man Uruumagas Verlauf stromaufwärts bis zu seinem Ursprung, weiter durch eine kalte Klamm und dann einem nach Nordosten führenden Grat entlang, erreicht man nach einem halben Tagesmarsch, dort, wo wieder alles vom Eis verschlungen ist, den Hort Avalaskaans (E). Gegenüber (im Südwesten) haben die 'bösen Menschen' auf einem schmalen Hochplateau ihr Lager aufgeschlagen (F). Mit Hilfe dreier Zelte und eines in einer Felsspalte verborgenen Lagerfeuers trotzen sie hier den eisigen Winden.

Die Ansiedlung der Goblins (G) – *Tuluum* genannt, was ins Garethi übertragen 'schützende Hecke' bedeutet – liegt direkt vor dem Ausgang zur Höhle in den Feuerberg (H). Das Dorf ist von einem anderthalb Schritt hohen Erdwall umschlossen, dessen zwei Eingänge von jeweils einem Wachturm gesichert sind. Es wird von einer Heckenreihe in zwei Bereiche geteilt. Der westliche beherbergt die Behausungen der Schamanin, der Ältesten und des obersten Jägers sowie das Haus der Farben. Im östlichen Teil findet das alltägliche Stammesleben statt. Rund um die große Feuerstelle im Zentrum drängen sich die Hütten der Suulak, die im Wesentlichen aus tiefen Mulden bestehen, über denen an zeltartigen Holzgestängen schützende Matten aus geflochtenem Gras befestigt sind. Dazwischen suhlen sich Wildschweine, die für die Goblins fast den Status heili-



ger Tiere genießen. Auf den Hügeln außerhalb des Dorfes weiden die von den Jägern des Dorfes als Reittiere genutzten Gebirgsböcke mit dichtem weißen Zottelfell und Widderhörnern. Einige kleine Felder liegen im Süden des Dorfes. Hier wird Gerste und Hafer angebaut. Ein wichtiger Nahrungsmittellieferant ist auch der Hain verkrüppelter Obstbäume am Ostufer Izaakagas. Die wichtigsten Örtlichkeiten Tuluums seien an dieser Stelle beschrieben:

Die Hütte von *Kashka* (1), der Schamanin des Dorfes, unterscheidet sich mit mehr als drei Schritt Durchmesser auf den ersten Blick nur in der Größe von den Behausungen der anderen Suulak. Das Innere macht die Andersartigkeit der Bewohnerin aber deutlich: Bis auf einen kleinen heugepolsterten Winkel, der als Schlafplatz dient, quillt der Boden über von Tonkrügen und Töpfen, verschiedensten farbgefüllten Schalen, geschnitzten Tierfiguren und Kisten voller Steine, Federn und Pelze. Die Wände sind behangen mit Kräuterbündeln, getrockneten Sträuchern und diversen Knochen an Lederbändern. Zudem verbrennen auf einem Kohlebecken in der Mitte der Hütte verschiedenste Pflanzenessenzen, deren Geruch derart intensiv ist, dass er so manchen gestandenen Helden in die Knie zwingen könnte.

Da *Kashka* sowohl Schamanin als auch Älteste der Ansiedlung ist, steht die Hütte, die bis vor wenigen Jahren noch von der damaligen Dorfältesten bewohnt wurde (2), nun leer. Darum wird sie den Helden als Unterkunft zugewiesen. Wenn diese jedoch nicht auf nackter Erde schlafen wollen, müssen sie selber für eine weiche (Heu-) Unterlage sorgen. Der Durchmesser der Hütte beträgt knappe

drei Schritt. In der Mitte befindet sich eine kleine Feuerstelle, die zu benutzen sich allerdings nur empfiehlt, wenn man vorher durch das Entfernen einiger Grasmatten für einen Rauchabzug gesorgt hat.

In der Hütte des obersten Jägers (3) wohnt seit wenigen Monden *Groom*. Die karge Einrichtung ist mit wenigen Worten beschrieben: eine Feuerstelle, ein Haufen Stroh und Felle als Schlafplatz und ein hölzernes Gestell für diverse Speere, Keulen und Steinklingen. Einzig herausragend ist die Verkleidung der Innenwand mit Pelzen und Schädelknochen erlegter Beutetiere.

Das *Haus der Farben* (4) zeichnet sich durch einen lang gezogenen, ovalen Grundriss aus. Es ist das größte und älteste Gebäude Tuluums. Schon seit Generationen wird es von den Schamaninnen des Stammes als Ritualplatz benutzt, auch wenn das schmutzige Innere einen Menschen eher an einen Stall denken lässt. (Und in der Tat wird es zumeist auch als solcher benutzt.) An den Wänden hängen und lehnen auf Holzrahmen gespannte Tierhäute, die mit verschiedensten (zumeist schreiend bunten) Motiven übersät sind. Da gibt es Zeichnungen von Tieren und Häute mit verschiedenfarbigen Handabdrücken, aber auch Bilder mit mythologischem Hintergrund. Auf einem wirft Mutter Sau gerade mit ihrer Schnauze die Sonne in den Himmel, auf einem andern zerbeißt sie etwas Böses, von dem niemand mehr weiß, um was es sich handeln könnte, dargestellt als schwarzer Fleck. Manche der Gemälde sind mehrere Generationen alt und in dementsprechend schlechtem Zustand. Und inmitten all dessen drängen sich die überall im Dorf präsenten halbzahmen Wildschweine.

Die Wachtürme sind nichts anderes als vier Schritt hohe, wackelige Holzgerüste, die eine Plattform ohne Geländer oder gar Brustwehr tragen. Erreichbar sind die Aussichtsposten über eine Strickleiter, die nicht so aussieht, als würde sie das Gewicht eines Menschen ohne weiteres tragen wollen.

Eine dichte Heckenreihe trennt Tuluum in zwei unterschiedlich große Hälften, die nur durch einen schmalen Durchgang verbunden sind. Zwei aus Stein gehauene Statuen bewachen, mit Blick nach Osten, diesen Torbogen aus Gestrüpp. Die eine ist beinahe drei Schritt hoch und stellt Mailam Rek dai dar: Auf dem Körper einer Goblinfrau thront, milde lächelnd, der Kopf einer Wildsau. Mit der Linken drückt sie einen Frischling schützend an die Brust, in der Rechten hält sie ein Bündel Ähren. Die andere Statue ist etwa drei Spann kleiner, aus dunklerem Stein, und zeigt Orvai Kurim, den Jagdspieß drohend erhoben. Die Besonderheit an der Darstellung des Gottes ist, dass auf seinen Schultern ein Widderkopf statt des üblichen Eberschädels sitzt.

Die große Feuerstelle inmitten der Siedlung ist das Zentrum des geschäftigen Goblinalltags. Hier sitzen die Frauen und stampfen Getreide zu Mehl, fertigen Grasmatten und spannen Felle zum Trocknen auf Holzrahmen. Daneben spielen die Kinder: Die Suulakmädchen lauschen andächtig den Geschichten ihrer Mütter und helfen bei anfallenden handwerklichen Tätigkeiten, wenn sie nicht versuchen, Frischlinge zu 'retten', denen die Suulakjungen mit selbstgeschnitzten Speeren nachstellen. Wenn die Dämmerung hereinbricht, wird das große Feuer entzündet, die Beute der heimkehrenden Jäger wird darüber auf langen Spießen gedreht, und gemeinsam wird gelacht, geplaudert und gesungen.

Die rollengerechte Darstellung der verschiedenen Goblincharaktere der Dorfgemeinschaft stellt Sie, verehrter Meister, sicherlich vor keine leichte Aufgabe. Versuchen Sie die Andersartigkeit der Suulak hervorzuheben, ohne sie an Liebesswürdigkeit verlieren zu lassen. Die Goblins sind keinesfalls das Schwertfutter, das Ihre Helden sonst in Form einer räuberischen Bande vorgesetzt bekommt. Die Jäger sind stolze Gesellen mit beeindruckenden Fähigkeiten, was den Umgang mit ihren Speeren und das Überleben in der Wildnis betrifft. Aber trotzdem werden sie die Schamanin um Rat fragen, wenn sie mit ungewohnten Situationen konfrontiert sind. Die Frauen des Stammes sind lebenswürdige Geschöpfe, aber nichtsdestotrotz mag es für Ihre verwundeten Helden schwer auszuhalten sein, wenn sie von einer nackten Goblinfrau (die sich ständig zwischen den Beinen kratzt) mit einem undefinierbaren Brei aufgepäpelt werden. Und der Goblinjunge ist begeistert von der blitzenden Klinge des Krieger, aber auch ein Bewunderer kann unerträglich werden, wenn er dem Objekt seiner Verehrung an einem getrockneten Eichhörnchen kauend überall hin folgt.

Wenn den Helden das Verhalten der Goblins lächerlich vorkommt, führen Sie ihnen vor Augen, dass ihr Verhalten umgekehrt den Rotpelzen höchst merkwürdig erscheint: Bieten Sie Ihrem noblen Magier doch einfach einmal ein getrocknetes Eichhörnchen an und lassen Sie die Goblinfrauen kichern, wenn er es runterwürgt, ohne das Fell abzukratzen, oder es ihm als Abendmahl wieder vorsetzen, wenn er es wegwirft. Und auch warum sich die Helden trotz der angenehmen Temperaturen im Tal in diese seltsamen Stoffe hüllen, ist für die Dorfgemeinschaft ein unerschöpflicher Diskussionsquell, ganz zu schweigen von diesen andersartig haarlosen Körpern. Zu Ihrer Unterstützung finden Sie einige grundlegende Informationen zu Aussehen und Kultur der Suulak im nebenstehendem Kasten.

Versuchen Sie die Helden in den wenigen Tagen, die ihnen zur Regeneration bleiben, in die Gemeinschaft zu integrieren. Lassen Sie ein paar Goblinder die Helden zum Baden in Izaakaga entführen oder ihnen ein kehliges Suulaklied beibringen. Fordern Sie als Groom die Helden auf, ihn bei der Jagd zu begleiten, um gemein-

ROTPELZE

Die Menschen nennen sie Goblins (Isdira: struppiges Rothaar), aber sie selbst bezeichnen sich als Suulak und gehören wohl zu den ältesten kulturschaffenden Bewohnern des Kontinents. Ihr gedrungener Körper mit den überlangen Armen erreicht eine durchschnittliche Größe von anderthalb Schritt und ist von kurzem, struppigem Fell bedeckt. Die langen, schlanken Finger (und auch die beweglichen Zehen) gewährleisten eine außerordentliche Geschicklichkeit und Fingerfertigkeit. Die Goblinfrauen haben üppige Brüste. Gesicht und Handinnenflächen sind unbehaart und auch bei Männern ist Bartwuchs gänzlich unbekannt. Das Gesicht wird von einer flachen, breiten Nase dominiert, die in eine fliehende Stirn übergeht. Der Geruchssinn ist zugunsten des ausgeprägten Gehörs zurückgebildet, und mit den rötlichen Augen unter wulstigen Brauen können sie auch bei Dunkelheit sehen.

Die Goblinfrauen sind wechselweise Objekt der Begierde und, vor allem wenn sie von Mailam Rek dai gesegnet wurden (also schwanger sind), der Verehrung – wobei den Suulak der Zusammenhang zwischen Geschlechtsakt und Schwangerschaft nicht bewusst ist. Dauerhafte Partnerschaften sind den Goblins fremd und so gehören auch die Kinder dem ganzen Stamm und werden von allen Frauen gemeinsam aufgezogen.

Zwar gilt der beste Jäger – bei Bedarf – als Kriegshäuptling, das Sagen haben aber die Frauen. Insbesondere den Worten der Ältesten und der Schamanin, als Priesterin Mailam Rek dais, wird großes Gewicht beigemessen.

Neben hilfreichen und gefürchteten Geistern in Gestalt von Naturerscheinungen kennen die Suulak zwei große Gottheiten. Mailam Rek dai gilt als Herrin der Fruchtbarkeit und des Stammesfriedens. Die Jäger beten zu Orvai Kurim, den Herrn der Jagd.

Besonders abstoßend für Zwölfgöttergläubige ist der Umgang der Rotpelze mit ihren Toten. Da in der Sichtweise der Goblins der Leib im Augenblick des Todes seine Bedeutung verliert, kennen sie weder übermäßige Trauer noch Bestattungsriten. So werden die Toten den Schweinen als Futter vorgeworfen.

sam einen der wenigen gefährlichen Bären zu erlegen, die es hier gibt. Und nutzen Sie als Goblinfrau die ruhigen Nachmittagsstunden, um einem Ihrer Helden ein paar Brocken Goblinisch beizubringen.

Wie die Helden die paar Tage, die ihnen vor dem Angriff der Blauen Mahre bleiben, genau nutzen wollen, bleibt ihnen überlassen. Es ist genug Holz vorhanden, um z.B. Tuluums Erdwall in eine ernster zu nehmende Befestigung zu verwandeln. Aber auch den Zugang zur Grotte mit einem Wall oder einer Schanze zu sichern würde durchaus Sinn machen. Falls die Helden auf die Idee kommen, das Lager der Diener des Namenlosen zu suchen, können sie vielleicht sogar herausfinden, dass sich diese mit einem Trupp Blauer Mahre verbündet haben, um das Dorf zu stürmen. So können die Goblins gewarnt und eine ordentliche Verteidigung vorbereitet werden. Die wichtigsten Ereignisse während der Tage in Tuluum seien an dieser Stelle beschrieben:

Kurz nachdem die Helden das Tal betreten haben, werden sie von Groom und einigen seiner Jäger gestellt. Rukuuka beschwört sie, es nicht zu einem Kampf kommen zu lassen, und redet auch auf Groom beschwichtigend ein. So werden die Helden, eskortiert von den Suulak, wie Gefangene ins Dorf geleitet. Rukuuka erklärt, dass

Groom nicht wissen kann, wie mit ihnen zu verfahren sei ("Er ist ja ein Mann!") und erst die Schamanin eine Entscheidung treffen wird. Kashka ist über das Auftauchen der Gruppe nicht begeistert. Erst vor wenigen Tagen haben andere "Glatthäute" zwei Goblinjäger erschlagen, und die Schamanin mutmaßt, dass die Helden mit den Mördern unter einer Decke stecken könnten. So werden sie unter strengster Bewachung in die Hütte der Ältesten gesperrt und müssen das Urteil Kashkas abwarten.

In der folgenden Nacht träumen Rukuuka, Kashka und Ihre Helden, sie stünden gemeinsam hoch oben auf einer Felszinne und blickten hinunter auf das Tal der Goblins. Orientieren Sie sich bei der Beschreibung der Traumereignisse an dem Stimmungstext auf Seite 33. Die beiden Schamaninnen und die Helden erleben, wie sich die morgenroten Menschen gegen die regenwolkengrauen Menschen stellen. Da sich am nächsten Morgen jeder der Beteiligten an den Traum erinnern kann, veranlasst Kashka die sofortige Freilassung der Helden.

Am nächsten Abend lädt sie die Gruppe ins Haus der Farben ein. Zum einen will sie von den Helden mehr über ihre Vergangenheit

wissen und (speziell) über ihre Motivation, diese gefährliche Reise zu wagen. Zum anderen versucht sie den Helden einen Einblick in die Mythologie der Suulak zu geben. Die Informationen aus der Einleitung genügen, um die Grundzüge des Glaubens der Goblins begreiflich zu machen. Die Kernthese ist, dass alles, was existiert, von Mutter Sau aus Puur Mulla (dem Großen Haufen) gewühlt wurde (und noch immer wird). Essentiell für dieses Abenteuer ist die Geschichte von Nacka Rachtī, der von Mailam Rekđai unterm Eherenen Schwert vergraben wurde. Wenn Ihre Helden die Legenden der Zwölfgöttergläubigen kennen, dass die Rote und die Gelbe Sichel, also Imithridai und Suukram, von den Göttern Rondra und Ingerimm als Schwerter im Kampf gegen den Namenlosen (genauer: gegen die von ihm auf die Welt losgelassene Viellenbige Bestie) benutzt wurden (verlangen Sie notfalls ein *Götter/Kulte*-Probe +6), kann Elkwin Irjan von Gerstbach-Tranzigs These, dass es sich bei Nacka Rachtī um den Namenlosen handeln könnte, vielleicht nachvollzogen werden. Die Schamanin kann noch berichten, dass man in der Höhle des Feuerbergs etwas Bösem sehr nahe ist und ihr Stamm deshalb ("Schon seit immer!") jedem den Zugang verwehrt.

KAPITEL IV: DIE SCHLACHT UM TULUUM

Der Angriff der Blauen Mahre beendet das beschauliche Leben der Helden in Tuluum. Etwa zwanzig dieser Kreaturen stürmen, unterstützt von einem Diener des Dreizehnten, den südlichen Eingang. Da sich zu der Zeit nur etwa zehn Goblinjäger (darunter Groom) in der Siedlung aufhalten und diese zudem so überrascht sind, dass sie erst von Kashka zu einer geordneten Verteidigung geführt werden müssen, liegt es in den Händen Ihrer Helden, die ersten Kampfbrunden standzuhalten und das Leben der Suulak zu schützen. Lassen Sie die Helden fast von der Übermacht überrannt werden, ehe endlich die Goblins in den Kampf eingreifen. Der Priester des Namenlosen setzt vor allem das *Mirakel PECH UND SCHWEFEL* (siehe S. 44) ein, um die tapfersten Verteidiger zu schwächen. Es ist die Aufgabe Ihrer Helden, ihn auszuschalten, bevor es allzu viel Unheil anrichten kann.

Dass Elkwin Irjan von Gerstbach-Tranzig und sein Trupp derweil in die Grotte eindringen, soll von den Helden bemerkt, aber nicht verhindert werden. Falls sie sich gleich an die Verfolgung machen wollen, bringen Sie Groom oder einen anderen Goblin, den die Helden besonders mögen, in eine Notlage, aus der nur Ihre Gruppe ihn befreien kann.

Die Werte der Blauen Mahre finden Sie auf Seite 37, die der Diener des Namenlosen auf Seite 44. Obwohl wir Ihnen empfehlen, den Kampf der Goblins eher zu schildern als auszuwürfeln, seien die Werte der Goblinjäger rechts genannt.

Wenn der Angriff dann endlich abgewehrt ist, haben die Diener des Namenlosen im Inneren des Feuerberges eines ihrer unheiligen Wunder gewirkt und den Vulkan zum Ausbruch gebracht. Geschmol-

zenes Gestein rinnt in breiten Bahnen den Berg hinab und versperrt so den Zugang zur Höhle. Wenig später erreicht die Lava die ersten Bäume nördlich des Dorfes und löst einen Waldbrand aus.

Kashka gibt den Befehl zur Räumung Tuluums, und so finden sich Ihre Helden bald darauf mit zwei Goblindern am Arm und einem Bündel Suulak-Habseligkeiten auf dem Weg zum See im Südosten. Wenn sich die Helden noch an die Schriftrolle, die sie bei dem Toten gefunden haben, erinnern, wissen sie, dass das Ritual zur Freisetzung von Nacka Rachtīs Willen erst am letzten der Namenlosen Tage stattfinden wird, dass sie also noch etwas Zeit haben. Der Feuerberg wird aber in den nächsten Tagen nicht zur Ruhe kommen, und nach einigen Versuchen müssen die Helden einsehen, dass der Lavastrom ein unüberbrückbares Hindernis darstellt.

In dieser Situation erinnert sich Kashka an ein uraltes Ritual der Goblins dieses Tales, mit dem sie die "unruhigen Geister des Feuerberges" beruhigen kann. Allerdings braucht sie für dieses Ritual eine gewisse Menge Lapislazuli, um mächtige, blaue Farbe herstellen zu können. Diese Halbedelsteine gibt es nur im Hort eines Kaiserdrachen, den die Goblins fast noch mehr fürchten als Nacka Rachtīs Wiederkehr.

Goblinjäger

Speer: INI 10	AT 12	PA 10	TP 1W+3	DK S
Wurfspeer: INI 10	FK 14	TP 1W+3		
LeP 25	AuP 30	KO 12	RS 3	MR 2 GS 7

KAPITEL V: DRACHENSPIELE

Avalaskaan ist mit kaum 250 Jahren einer der jüngsten seiner Art in Aventurien. Seit der Kaiserdrache vor einigen Jahrzehnten beim 'Liebesspiel' mit einer an Alter und Kraft überlegenen Drachendame fast den Tod fand, zog er sich – um eine halbe Vorderklaue ärmer und einen zerfetzten Flügel reicher – ins Eherne Schwert zurück und beschloss, fortan enthaltsam zu leben.

Alle zwanzig Jahre fordert er von den Goblins zwei Mädchen als Tribut, und so leben die Suulak – obwohl er das Dorf bislang ver-

schont hat – in abergläubischer Furcht vor dem Ungeheuer, dem sie einen fast göttlichen Status zuerkennen. Dabei käme Avalaskaan niemals auf die Idee, einen Goblin zu fressen, denn egal ob gut zerkaut oder in einem Stück geschluckt: Sie hinterlassen immer einen pelzigen Geschmack auf der Zunge. Die entführten Goblinmädchen setzt er als Dienerinnen ein, lässt sich von ihnen die Schuppen polieren und Lieder vorsingen.

Ihren Helden steht es völlig frei, wie sie an die Halbedelsteine

aus dem Drachenhort kommen wollen. Falls sie den Drachen im Kampf bezwingen wollen, ist Avalaskaan aufs Höchste entzückt über diese angenehme Abwechslung. Versuchen sie die Halbedelsteine zu stehlen, werden sie schon vor seiner Höhle von Avalaskaan gestellt. Einzig ein 'normales' Gespräch mit dem Kaiserdrachen kann die Helden in den Besitz der Steine bringen. Da sich der Kaiserdrache mit einem Klauenschnippen einen ARMATRUTZ über seine (auch so schon fast undurchdringlichen) Schuppen legen kann, ist er für Ihre Helden kaum zu verwunden. Wenn es zu einem Kampf kommt, spielt er mit den Helden: Er attackiert den besten Kämpfer immer wieder, ohne ihn ernsthaft zu verwunden, treibt ihn aber mit Stößen immer weiter an die Kante des Felsplateaus und schließlich darüber hinaus. Im letzten Moment fängt er den Krieger, zieht ihn an seinem Mantel empor und lässt ihn genüsslich über dem offenen Maul baumeln, während die anderen Helden verzweifelt versuchen ihn zu stoppen. Würfeln Sie hektisch hinter Ihrem Sichtschirm, starren Sie die Spieler besorgt an, und wenn diese glauben, das letzte Stündlein ihrer Helden habe geschlagen, folgt die große Erleichterung:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich rollt grollendes Lachen wie heraufziehender Donner durch eure Köpfe. Eine Stimme ist in euren Gedanken. Oder sind es Bilder, die ihr versteht, ohne darüber nachdenken zu müssen? Das Ungetüm, an dessen harten Schuppenleib noch vor wenigen Sekunden eure Waffen abprallten, setzt euren Gefährten vorsichtig ab. Fast vermeint ihr Heiterkeit in den Worten/Gedanken des Drachen zu erkennen, als er euch fragt, was euer Begehr sei.

Avalaskaan bietet den Helden an, ihnen eine ausreichende Menge der begehrten Halbedelsteine zu überlassen, wenn sie ihn bei einer Partie *Rote und Weiße Kamele* besiegen können. Aber ganz unter uns: Um es in diesem Strategiespiel mit einem Drachen aufnehmen zu können, müssten Ihre Helden schon zu den erfahrensten Spielern des ganzen Kontinents gehören. Wenn also keiner Ihrer Held einen *TaW Brettspiele* von 18 oder mehr hat, dann haben sie keine Chance, ihn zu bezwingen – auch hier gönnt sich Avalaskaan nur ein wenig Unterhaltung.

Nach dem verlorenen Spiel macht der Drache ihnen daher ein weiteres Angebot: Er möchte ein Artefakt (oder ähnliches) im Tausch gegen die Steine. (Vielleicht gibt es ja einen Gegenstand im Besitz der Helden, den Sie ihnen schon lange abnehmen wollten.) Wenn Sie es so wollen, kann der Kaiserdrache aber auch mit dem Vortragen einer Geschichte oder eines Musikstücks zufrieden sein. Avalaskaan wird

den Helden auch die beiden Goblinfrauen übergeben, die ihm letztes Jahr überbracht wurden. Er ist ihrer ohnehin überdrüssig und wird bei seinem nächsten Ausflug eine menschliche Dienerin entführen.

KAPITEL VI: DER LETZTE KAMPF

Erst nach knapp anderthalb Tagen werden die Helden wieder zurück im Tal der Suulak sein. Der nördliche Teil des Waldes ist mittlerweile abgebrannt, aus dem Chaos aus Schlick und Asche ragen nur vereinzelt verkohlte Baumstämme. Auch Tuluum selbst wurde ein Raub der Flammen, und so haben die Suulak am Ufer des Sees ein provisorisches Lager errichtet. Obwohl die Brände mittlerweile erloschen sind, hängt die Luft noch voller Ruß und Asche, und ein grauer, schmieriger Schleier legt sich über Haut und Haar und macht das Atmen zu einem schwerfälligen Ringen um Luft. Kashka lässt den Helden ohnehin keine Zeit, Atem zu schöpfen. Sie belädt die Gruppe mit gerahmten Tierfellen, Farbtöpfen und anderen Utensilien, befiehlt einem der Helden sogar, ein paar Wildschweine vor sich her zu treiben, und führt sie ins niedergebrannte Tuluum. Dort lässt sie sich in den Ruinen des Hauses der Farben nieder. Farbtiegel und aufgespannte Lederleinwände sind um sie herum verteilt. Ein paar Schweine reiben sich erwartungsvoll an den Beinen der Helden, für die nun eine Zeit des Wartens gekommen ist. Mit ruhigen Handgriffen legt die Schamanin die Halbedelsteine in eine zähe Flüssigkeit und beginnt sie mit einem steinernen Stößel

zu zerreiben, bis sie langsam ihr Blau an die Lauge abgeben. Irgendwann kommen dann weitere Goblinfrauen aus dem provisorischen Lager, tratschen, singen und beobachten Kashka, die sich davon nicht ablenken lässt. Auch die im Dreck wühlenden Schweine scheinen sie eher zu beflügeln als zu behindern.

Dann beginnt sie endlich zu malen. Die Frauen stehen jetzt stampfend und klatschend im Kreis um sie herum. Ein großes, rotes Bild malt sie, mit Handabdrücken und stilisierten Flammen, um die Feuergeister hineinzuzaubern. Magiekundige Helden können erkennen, dass die rote Farbe zum Teil aus dem Blut der Schamanin besteht: Sie hat die verbotenen Pforten geöffnet (wandelt also LeP in AsP um).

Dann folgt ein kleineres Gemälde: blaue Wellen, um Wassergeister zu rufen, die den Lavasee, der sich zwischen Tuluum und dem Feuerberg aufgetan hat, abzukühlen. Und schließlich ein Bild aus weißen und hellblauen Wolken und ornamentartigen Luftströmungen, um die heiße Oberfläche erkalten zu lassen. Drohend schwingt Kashka ihre Knochenkeule, um die hilfreichen Geister an die Arbeit zu treiben. Fauchend und spuckend zwingt sie die Geister des Feuers

in das rote Bild. Und tatsächlich können die Helden beobachten, wie der Lavasee aushärtet und schließlich eine heiße, aber überquerbare Kruste bildet. Doch die Schamanin hat das Öffnen der verbotenen Pforten nicht überlebt: Inmitten der Wildschweinrotte bricht sie tot zusammen.

Der Weg über den Lavasee und die Bergflanke empor zum Eingang in den Feuerberg ist nicht so einfach zu bewältigen, wie es auf den ersten Blick gewirkt hat. Immer wieder müssen Risse in der Krustenoberfläche überwunden werden, und Türme aus bröckelndem (aber scharfkantigem) Vulkangestein fordern die Helden und ihre Begleiter (Rukuuka, Groom und drei Jäger) zu waghalsigen Kletterpartien heraus. (Verlangen Sie mehrere Proben auf *Körperbeherrschung* und *Klettern*.)

Je tiefer die Gruppe in den Feuerberg eindringt, desto steiler neigt sich der dunkle Pfad ins Innere der Erde. Die Essenz des Namenlosen kriecht als Ahnung höchster Verlockungen und verdorbenster Abgründe aus den Wänden. Führen Sie die Helden in Versuchung! Nehmen Sie jeden Spieler einzeln zur Seite und schildern Sie ihm die ungeahnte Macht, die er erhalten könnte, wenn er hier dem Dreizehnten huldigen würde. Nach einer Zeitspanne, die dem einen wie fünf Minuten, dem anderen wie fünf Stunden vorkommen mag, mündet der Pfad in einen gewaltigen Felsendom, in dessen steinerne Kuppel Edelsteine wie ferne Sterne funkeln. Aus Rissen in den Wänden dringt flackerndes Glühen und taucht alles in ein diffuses, rotes Licht. Inmitten kreisförmig angeordneter Stalagmiten vollziehen die Diener des Namenlosen ihr Ritual.

Was immer hier verborgen liegen mag, sei es ein Teil des Namenlosen oder die Vielleibige Bestie, kein Mensch kann seinen Körper zu einem Gefäß solch unvorstellbarer Energien machen. Das muss

auch Elkwin Irjan von Gerstbach-Tranzig schmerzhaft erfahren. Gerade, als die Helden die Szenerie betreten, gerät alles außer Kontrolle, das Gefäß zerbricht. Triumph und Wahnsinn gleichermaßen ins Gesicht geschrieben, reißt sich von Gerstbach-Tranzig sein verbliebenes Auge mit bloßen Händen aus dem Kopf. Elmsfeuer rasen über seinen Körper, sein Haar beginnt zu brennen und purpurne Flammenstrahlen brechen aus ihm hervor.

Die Anzahl der verbliebenen Diener des Dreizehnten entspricht (je nach Kampfstärke Ihrer Gruppe) bis zur doppelten Anzahl der Helden. Da sie normalerweise eher auf Heimtücke und Hinterlist setzen und ihre Karmaenergie nach den gewirkten Wundern fast erschöpft ist, sind es Gegner, die im offenen Kampf durchaus zu bezwingen sind. Unberechenbar wird der Kampf durch die aus Elkwin Irjan von Gerstbach-Tranzig hervorschießenden Flammenstrahlen (3W6 SP), denen Ihre Helden nur mit gelungenen Proben auf *Gefahreninstinkt* und *Körperbeherrschung* ausweichen können. Aber auch die Gegner sind vor den Eruptionen ihres Anführers nicht gefeit, und wenn es um einen Ihrer Helden besonders schlecht steht, kann er auf diesem Weg durchaus gerettet werden. Gönnen Sie Ihren Helden einen glorreichen Kampf, lassen Sie Rukuuka und Groom nur durch das selbstlose Eingreifen Ihrer Gruppe überleben und opfern Sie die drei Goblinjäger, um die Kraft der Flammenlanzen zu demonstrieren und heroische Tode zu inszenieren. Wenn dann die 'bösen Menschen' besiegt sind und von Elkwin Irjan von Gerstbach-Tranzig nur noch ein Haufen rauchende Schlacke übrig ist, können Ihre siegreichen Helden zurückkehren in das Tal der Goblins, sich feiern lassen und Vorbereitungen treffen für das nächste gefährliche Abenteuer: die Heimreise.

Epilog – Suul Unvingul

Bei einem großen Fest zu Ehren der Helden verkündet Rukuuka, als neue Schamanin in Tuluum bleiben zu wollen. Ihre Kinder, so legt sie fest, sollen nach den mutigen Menschen benannt werden, die geholfen haben das Dorf zu retten.

Suul Unvingul, die Identifikation mit dem Schweinsein, haben Ihre Helden in diesem Abenteuer nicht erreicht. Aber ansonsten haben

sie die Lebensinhalte der Goblins – satt werden, nicht erschlagen werden und ein bisschen Spaß haben – so gut umgesetzt, dass sie sich zumindest **250 Abenteuerpunkte** verdient haben. Spezielle Erfahrungen können Sie nach Gutdünken vergeben, vor allem aber in den Bereichen *Wildnisleben*, *Brettspiel*, *Sprachen Kennen* (*Goblinisch*) und *Götter/Kulte*.

Анһап I: Meisterpersonen

RUKUUKA

Die Begleiterin der Helden ist eine junge, überaus agile Goblinschamanin aus Festum. Dass so viel Energie in diesem kleinen, dünnen Körper steckt, mag manch einen Beobachter überraschen. Rukuuka lässt sich durch diese Verwunderung aber weder in ihrem Redefluss (sie spricht Garethi mit breitem bornländischen Akzent) noch in ihrem Herumspringen bremsen. Dass sie einige Jahre bei einem Stamm in der Roten Sichel gelebt hat, macht sie zu einer kompetenten Führerin durch die Wildnis des Ehernen Schwertes: Sie kennt viele essbare Wurzeln und Knollen, warnt vor Gletscherspalten und hat bei mühsamen Kletterpartien (fast) immer eine helfende Hand frei. Zudem übernimmt sie schnell die Rolle der 'Gruppenmutter', muntert verzweifelte Helden auf, tröstet Traurige und heilt Verwundete. Damit Ihre Helden sich neben ihr nicht völlig unheldenhaft vornehmen, müssen Sie Situationen schaffen, die klar machen, dass

Rukuuka die Reise alleine nicht überstehen würde. Sie ist auf ihre Begleiter zumindest genauso sehr angewiesen wie diese auf sie.

MU 14 KL 13 IN 16 CH 12

GE 12 FF 12 KO 12 KK 10

Knochenkeule: IB 11 AT 12 PA 13 TP 1W+3

LeP 26 AuP 32 AsP 41 RS 2 MR 5 GS 7

Ritualkenntnis: Geister rufen 8, Geister bannen 7, Geister binden 11, Geister aufnehmen 12

Rituale: Aufmerksamer Wächter, Geistheilung, M'char Utrak Rikail, Tiere aus Farben, Hauch des [Elements], Schützende Rotte

Wichtige Talente: alle relevanten Naturtalente 10 bis 15, Klettern 14, Körperbeherrschung 10, Sinnenschärfe 9, Heilkunde Wunden 13, Malen/Zeichnen 9

KASHKA

Tuluums Schamanin ist das genaue Gegenteil von Rukuuka: Groß, fett, alt und behäbig strahlt sie dennoch Ruhe aus, wenn sie völlig regungslos, an eine schlafende Wildsau gelehnt, am Lagerfeuer sitzt. Sie redet wenig, aber was sie sagt, hat Gewicht, auch wenn die Helden sie nur verstehen können, wenn sie Goblinisch oder Nujuka beherrschen. Ihre natürliche Autorität und Friedfertigkeit sorgen dafür, dass sich sogar Menschen in ihrer Gegenwart geborgen fühlen können.

GROOM

Der oberste Jäger des Dorfes ist ein Stammeskrieger, der aus den ältesten Legenden der Suulak herausgetreten sein könnte. Sein feuerroter Pelz unterstreicht noch die Wildheit, die von dem grimmigen Gesichtsausdruck und den muskulösen Armen ausgeht. Obwohl sein kräftiger, breiter Körper gedrunken aussieht, überragt er die anderen Goblins doch um einen Kopf, und wenn sich Groom auf seinen schnaubenden Gebirgsbock schwingt, wirkt er so beeindruckend wie ein Weidener Ritter in strahlender Rüstung.

Speer: INI 11+W6	AT 15	PA 10	TP 1W6+4
Wurfspeer: INI 11+W6	FK 17	TP 1W6+3	
LeP 32	AuP 37	KO 15	RS 3 MR 2 GS 7

ELKWIP IRJAN VON GERSTBACH-TRÄNZIG

Vor mittlerweile fast zwanzig Jahren hat der vierzigjährige Festumer eines seiner Augen dem Namenlosen dargeboten, nachdem er zu der Erkenntnis kam, dass er das, was ihm die Zwölfe verwehren, vom Dreizehnten erhalten würden. Bald darauf stieß er auf die Suulak-Legende von Nacka Rachti und interpretierte dies als Wink seines finsternen Gottes, in diese Richtung zu forschen. So gründete er den 'Purpurzirkel' als eigenständigen Kult innerhalb der Kirche des Namenlosen, scharte Mitverschwörer um sich und konzentrierte all seine Kräfte mit der ihm eigenen Rücksichtslosigkeit und Hartnäckigkeit auf das Ziel, Nacka Rachti (das er als Teil des Namenlosen sieht) aus seinem ewigen Verlies unterm Ehernen Schwert zu befreien.

DER PURPURZIRKEL

Die Mitglieder des Purpurzirkels, erkennbar an fehlenden Zehen und auf den linken Oberarm tätowierte purpurne Kreise, würden ihrem Führer ohne mit der Wimper zu zucken in die tiefsten Niederhöhlen folgen. Nach außen hin treten sie als gutbürgerliche Händler, fruntreue Jägersleute und freundliche Nachtwächter auf. Nichts deutet darauf hin, dass sie, getrieben von der umbarmherzigen Gier, dem Dreizehnten zu gefallen, die Welt in seine Hände legen wollen.

Streitkolben: INI 11+W6	AT 12	PA 13	TP 1W+4
LeP 30	AuP 33	KE 36/15*	KO 11 RS 1 MR 5

*) Der Wert hinter dem Querstrich gilt für den Augenblick des Angriffs in der Höhle, nachdem die Geweihten in den letzten Tagen mehrere Rituale gewirkt haben.

АПНАНГ II: ПАМЕПЛОСЕ МИРАКЕЛ

Pech und Schwefel: Dieses Stoßgebet bewirkt, dass ein Strahl schwarzer, nach Schwefel stinkender Flammen aus den Fingerspitzen des Priesters schießt, der beim Opfer 2W6+5 SP verursacht. Das Mirakel kostet 3W6 KaP.

Karmapunkte umwandeln: Die Geweihten können Karmapunkte zum Ausgleichen misslungener Attacken und Paraden einsetzen sowie ihre MR im Verhältnis 1:1 steigern.

Herbeirufung eines Ivash: Ein Ivash hat die Gestalt einer vage menschenähnlichen, einarmigen Flamme, ist immun gegen Feuerscha-

den, setzt aber seinerseits Holzteile von Waffen in Brand. Kosten: 4W6 KaP

Ivash

Feuerangriff: INI 15+W6	AT 13	PA 9	TP 1W+4*
LE 30	AuP –	KO –	RS 1 GS 10

*) Der Feuerschaden kann elementare Nebeneffekte erzeugen.

ALLGEMEINER ANHANG:

HELDEN IN EIS UND SCHNEE

Während die schlimmsten Gegner zumeist mit Feuer und Schwert besiegt werden können, gehört es zu den besonderen Anforderungen eines Heldenlebens, sich mit der Gnadenlosigkeit der Natur auseinander setzen zu müssen. Dies gilt vor allem in extremen Klimazonen wie der Wüste, dem Regenwald oder dem ewigen Eis.

Im Folgenden finden Sie Regeln zu Kälteschaden und dem Schutz davor. Diese Regeln sind der Spielhilfe **Firuns Atem** entnommen und werden für das Abenteuer **Unter Goblins** ebenso wie für **Schrecken im Eis** benötigt.

KÄLTESCHADEN

Temperaturen unter dem Gefrierpunkt sind im Hohen Norden üblich und werden allenfalls im Sommer bei Sonnenschein knapp übertroffen. Dieser Schaden wird in Kälte-Trefferpunkten gemessen (kTP), aber durch angemessene Kleidung ebenso vermieden, wie Rüstungsschutz normale Trefferpunkte abhalten kann.

Mit *Kälte* haben Helden schon auf der Anreise in die extremen Gebiete zu kämpfen, und selbst in gemäßigteren Gebieten Nord-aventuriens ist eine Temperatur unter dem Gefrierpunkt keine Seltenheit. Weiter im Norden oder in größerer Höhe ist es nachts, später sogar tagsüber, *eiskalt*. Das heißt für die Helden, dass sie die wenigen noch vorhandenen Nahrungsmittel auftauen müssen, um sie essen zu können. *Firunkalt* ist es zwar nur in den kältesten Nächten, allerdings ist alles Ess- und Trinkbare gefroren und Metall kann nicht mehr berührt werden, ohne daran festzufrieren (W3 SP).

Starker Wind kann die 'gefühlte' Temperatur noch weiter senken, so dass in einer zugigen Schlucht aus *eiskalt* schnell *firunkalt* wird. Schützende Höhlen, warme Schlafsäcke und ein kleines Lagerfeuer können hingegen die Kälteskala zugunsten der Helden beeinflussen.

Temperatur	irdisch	kTP
Kalt	0 °C bis -10 °C	1W6+1 pro Tag
Eiskalt	-10 °C bis -25 °C	2W6 pro Tag
Firun-Kälte	-25 °C bis -50 °C	2W6+2 in 4 Stunden
Grimmfrost	-50 °C bis -100 °C	2W6+2 in 6 SR

Bei 10 oder mehr durch Kälte erlittene Schadenspunkte (an einem Tag) kommt es zu Erfrierungen die, z.B. wenn die Füße betroffen sind, das Reisetempo drastisch reduzieren und des Weiteren auch den Verlust eines Fingers oder einer Zehe bedeuten können.

REGENERATION

Bei kalten oder eiskalten Temperaturen sinkt die Regeneration um 2 bzw. 4 Punkte. Bei tieferen Temperaturen wird überhaupt nicht mehr regeneriert, wobei Ergebnisse unter null von der LE, nicht aber von der AE abgezogen werden.

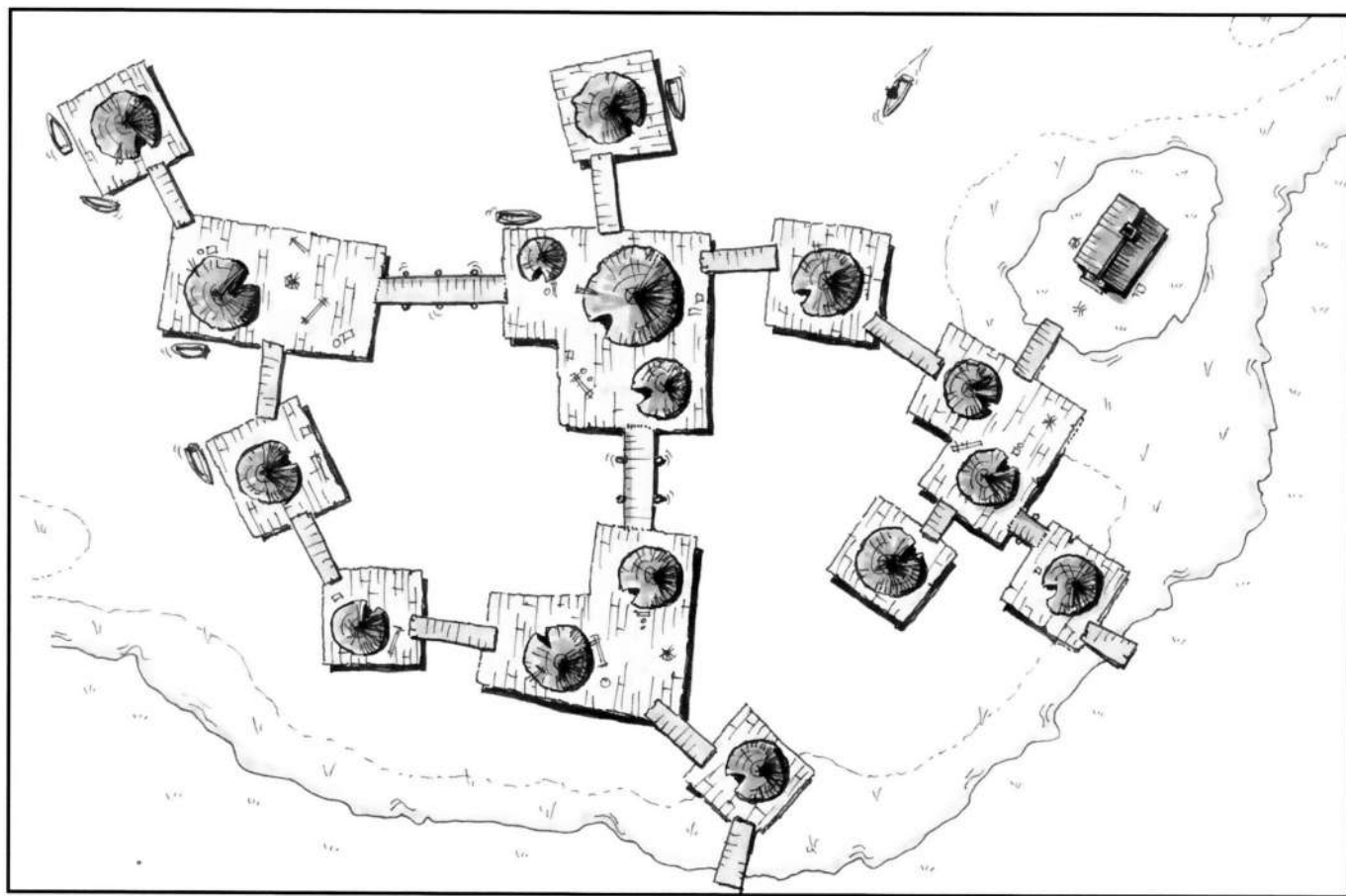
KÄLTESCHUTZ

Eine kurze Übersicht über die wirkungsvollsten Kleidungsstücke erhalten Sie nachfolgend. Kälteschutz wird vom Kälteschaden abgezogen, so wie der Rüstungsschutz vom Waffenschaden abgezogen wird. Anders als beim Rüstungsschutz hilft der Kälteschutz allerdings nur dann, wenn er den gesamten Körper abdeckt – den Oberkörper mit verschiedenen Lagen Kleidung zu bedecken und dafür auf passende Beinkleider oder Fäustlinge zu verzichten, ist daher nicht ratsam. Die angegebenen Werte gelten ausschließlich für trockene Kleidung, während sie in durchnässtem Zustand schnell jegliche Schutzwirkung verliert.

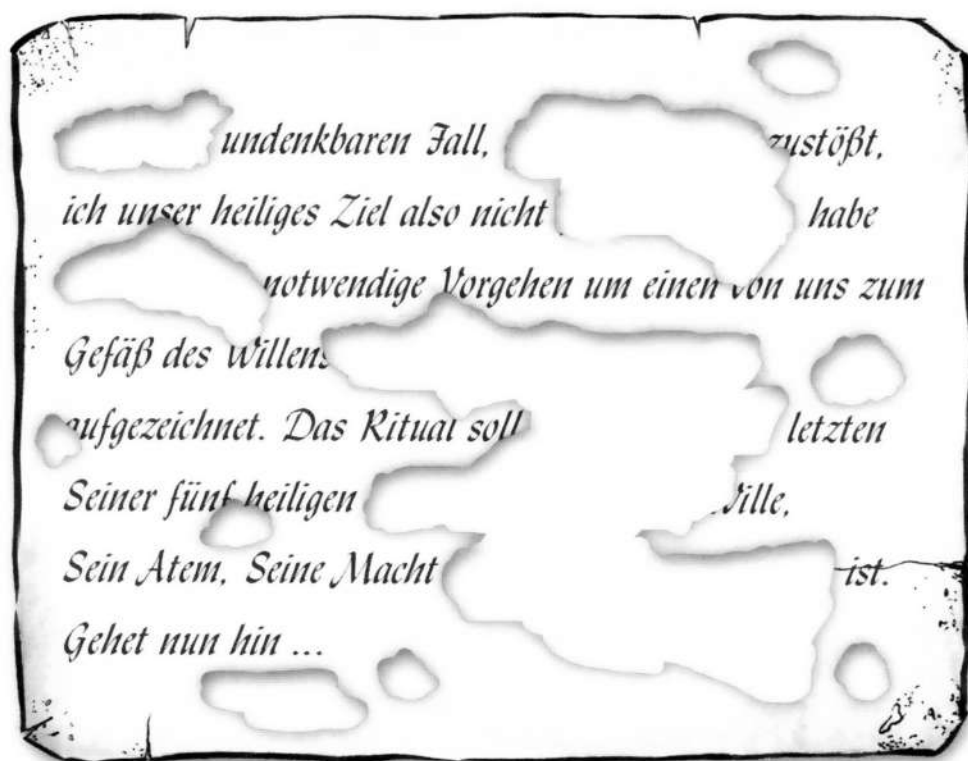
Kleidungsstück	KS	BE
Hemd (Wolle)	1	0
Jacke (dicker Wollstoff)	2	0
Jacke (Leder)	1	1
Pelzweste	3	1
Beinkleider (Wolle)	2	0
Beinkleider (Leder)	1	0
Rock (Wolle)	1	0
Kleid (Wolle)	3	0
Kapuzenmantel (lang)	3	1
Mantel (kurz)	2	0
Pelzmantel	4	2
Pelzfäustlinge	1	1
Stiefel	1	0
Stiefel (pelzgefüttert)	2	0
Anaurak*	8	4

*) eine nivesische Erfindung, die aus einem pelzgefütterten Lederhemd mit Kapuze und Beinkleidern gleicher Machart besteht; zu ergänzen nur durch Fäustlinge und Stiefel.

НАПДОВТ "ECHSENBROT": DAS PFAHLDORF DER CHARR'IRZZ



НАПДОВТ "УПТЕР ГОБЛИНС": DIE ZERFETZTE PERGAMENTROLLE



undenkbaren Fall, zustößt,
 ich unser heiliges Ziel also nicht habe
 notwendige Vorgehen um einen von uns zum
 Gefäß des Willens
 aufgezeichnet. Das Ritual soll letzten
 Seiner fünf heiligen Jille,
 Sein Atem, Seine Macht ist.
 Gehet nun hin ...

HAPODUT "UNTER GOBLINS": DAS TAL UND DORF DER GOBLINS



Das Schwarze Auge

LAND DER ERSTEN SONNE

Das Land der Ersten Sonne – das ist das Land östlich der Khômwüste und des Raschtulswalls, die Wiege der aventurischen Zivilisation, ein Land mächtiger Städte und fruchtbarer Äcker, ein Land der geheimnisvollen Dschinne und Fliegenden Teppiche, der gewitzten Händler in den Basargassen, der geschickten Diebe und stolzen Krieger. Große Errungenschaften in Alchimie, Rechenkunst, Sternkunde und Zauberei hat das Volk der Tulamiden hervorgebracht; Khunchom und Fasar, Rashdul und Zorgan sind Zentren der Gelehrsamkeit und Wissenschaft und Schmelztiegel verschiedener Kulturen.

Die Tulamiden blicken auf eine lange und ereignisreiche Geschichte zurück. Ihre Vorfahren trieben Handel mit den Zwerge und bekämpften die Echsen, lange bevor Mittelländer und Hjaldinger die Westküste Aventuriens erreichten. Sie sahen

Reiche entstehen und vergehen, sie führten das Diamantene Sultanat zu prachtvoller Blüte und wurden schließlich von den ‚Neuankömmlingen‘ aus dem Westen schmachvoll unterworfen. Nach Jahrhunderten der Fremdherrschaft konnten die Tulamiden schließlich das Joch der Mittelländer abwerfen – doch statt eines einigen Reiches existiert nun ein bunter Flickenteppich verschiedener Herrschaftsgebiete.

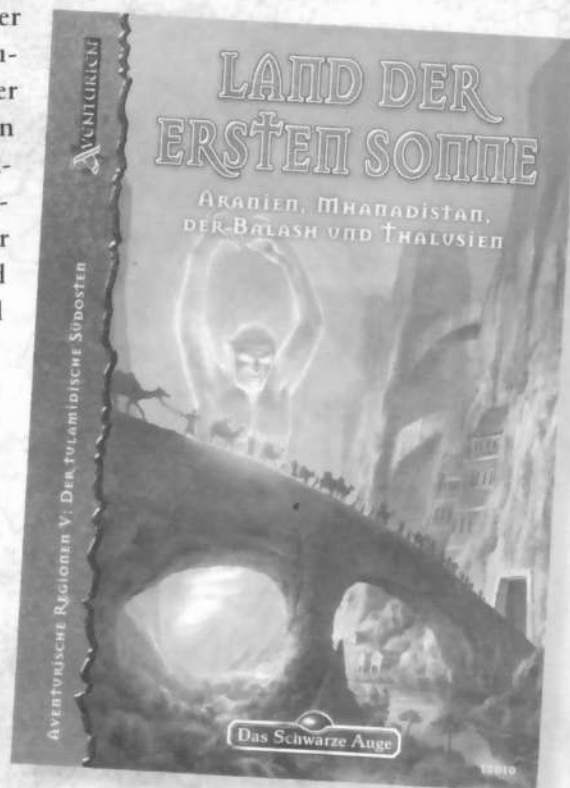
Im Bewusstsein dieser Jahrtausende alten Vergangenheit leben die Tulamiden noch heute. Mehr noch als alle Paläste und Ruinen künden die Märchen der Haimamudim von den Tagen die waren, von Rashdul al'Sheik und seinem Sohn Bastrabun, von Sulman al'Nassori, dem ersten Diamantenen Sultan und von Dschadir dem Kühnen, dem wohl bekanntesten Drachentöter. Doch während für Bauern, Hirten und Handwerker diese Geschichten nur eine wohlthuende Abwechslung von der Arbeit darstellen, zieht die versteckte Weisheit der Märchen auch immer wieder Abenteurer in ihren Bann – und auf die Suche nach der Wahrheit hinter den Schleiern ...

Regionalband Nr. 5, Hardcover, 192 Seiten.
ISBN 3-89064-203-9

BEREITS IM HANDEL ERHÄLTlich!

FANTASY PRODUCTIONS GMBH
Postfach 1517 • 40675 Erkrath • www.fanpro.com

FANPRO



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

FREMDE GEFÄHRTEN

AUTOREN: DANIEL JÖDEMANN, ARMIN BUNDT, ANDREAS HÖLLERER

Echsenbrut: Ein Tsa-Geweihter in Kannemünde wartet mit einer überraschenden Bitte an die Helden auf: Transportiert ein Findel-Ei zurück zu seinem elterlichen Achaz-Dorf und -Stamm. Dass es dabei mitten durch die Echsen Sümpfe geht, sollte für Helden ja noch die geringsten Schwierigkeiten darstellen.

Schrecken im Eis: Die Yetis der gleichnamigen Insel an der Nordspitze Aventuriens sind eigentlich ein friedliches Völkchen. Was also bringt sie dazu, Reisende zu überfallen? Sind es nur ihre Ausgestoßenen, Räuber und Verbrecher? Oder lenkt eine Macht im Hintergrund die Vorkommnisse?

Unter Goblins: Im Auftrag der Rotpelze unterwegs an die Grenzen der bekannten Welt. Gelingt es den Helden, den Goblins zu zeigen, dass nicht alle Menschen ihnen Übles wollen? Und sind sie gemeinsam in der Lage, die Schrecken des Ehernen Schwerts zu meistern?

Zum Spielen dieser Abenteuersammlung benötigen Sie die Boxen *Schwerter & Helden*, *Zauberei & Hexenwerk* und *Götter & Dämonen*; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen. Kenntnis der passenden Regionalbände ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 10,00 • CHF 18,30



9 783890 643973

13016

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2005 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Neigel, I. Kramer.

ISBN 3-89064-397-3

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 134

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / NIEDRIG

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ

ORT UND ZEIT
ECHSENSÜMPFE,
YETILAND, BORNPLAND;
IN NEVERER ZEIT

