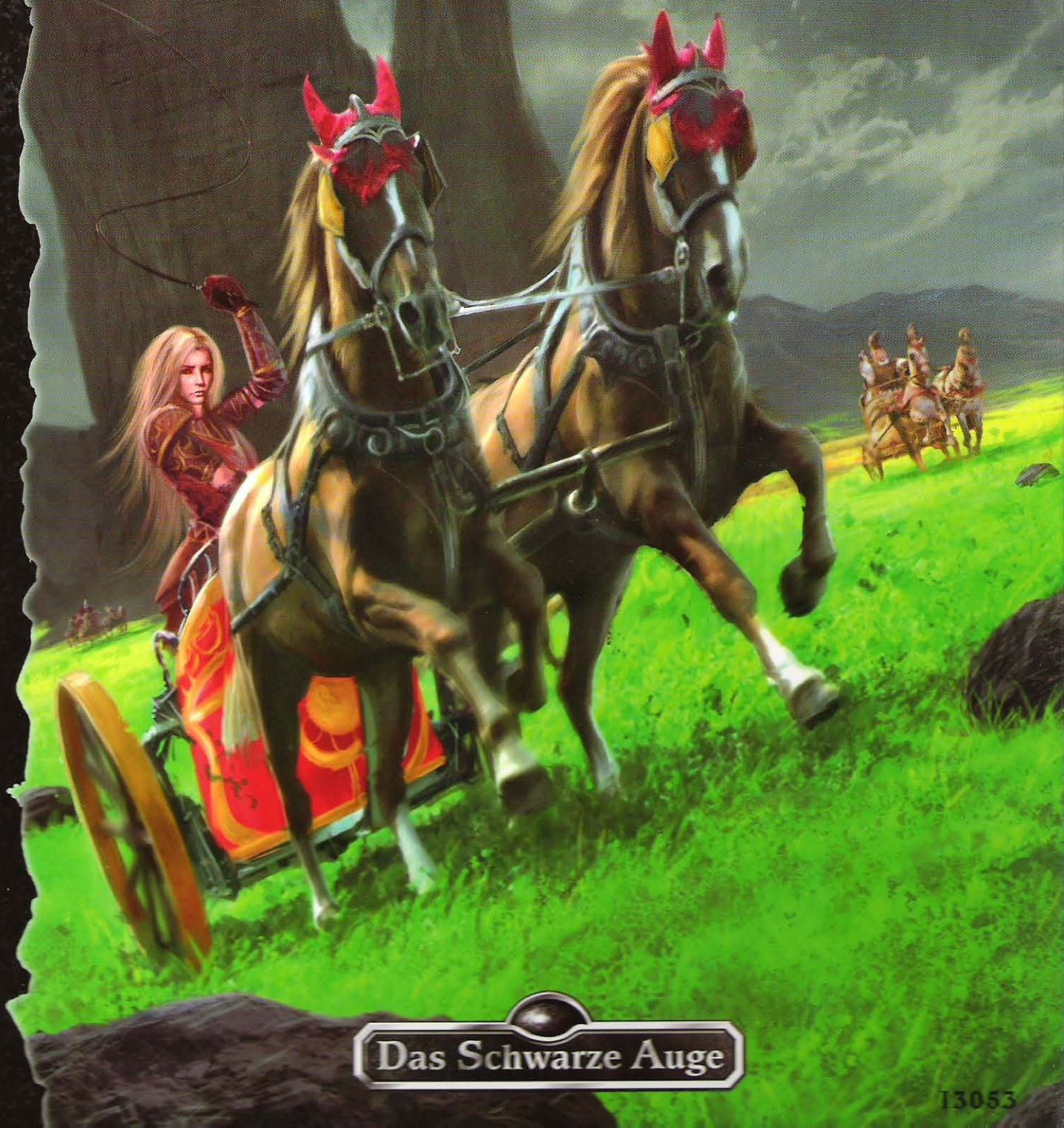


DONNER UND STURM

NR. 169
ERFAHREN

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3 – 5 erfahrene Helden



Das Schwarze Auge

13053

AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION

THOMAS RÖMER

LEKTORAT

THOMAS RÖMER, JÖRG HÜBNER

COVERBILD

ARNDT DRECHSLER

UMSCHLAGGESTALTUNG UND GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

INNEENSATZ

CHRISTIAN LONING

INNEILLUSTRATIONEN

FLORIAN STITZ, EVA DÜNZINGER,
BOROS/SZIKSZAI, CARYAD

Copyright © 2009 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der
Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

Printed in Poland 2009

ISBN 978-3-940424-35-8

Das Schwarze Auge

DONNER UND STURM

VON
THOMAS FIPP & TOBIAS HAMELMANN

Mit REPPREGEL-Beiträgen von TILMAN HAKENBERG

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR DEN SPIELLEITER UND DREI BIS FÜNF ERFAHRENE HELDEN

Mit speziellem Dank an:

LARS SCHIELE, PETER DIEHL, LENA FALKENHAGEN, PETRA KÄMMER,
MATTHIAS KLAHN, CHRISTIAN LASSEN, JAN MOKROS, PHILIPP MOLL,
ALEX SPOHR, STEFAN KÜPPERS, LUCIENNE SCHNACKENBURG, PHILIPP SEEGER,
MARK WACHHOLZ, ANTON WESTE, KATHARINA PIETSCH, TYLL ZYBURA,
ULI LINDNER, FRANK BARTELS UND HADMAR VON WIESER

In Gedenken an STEFAN TRAUTMANN,
STADTPATRON BABURINS UND SCHIRMHERR DER ALTEN PEBACHOTEN.
Die Welt ist ärmer ohne dich.

INHALT

PROLOG.....	5
Willkommen zum 76. Donnersturmrennen!.....	5
Handlungsüberblick (Meisterinformationen)	6
DAS 76. DONNERSTURMRENNEN	9
Die Helden.....	9
Der Einstieg ins Abenteuer.....	9
Baburin	10
2. Travia: Ankunft.....	11
3. Travia	14
4. Travia: Beginn des Donnersturmrennens	19
ETAPPE I: BABURIN BIS FASAR.....	21
Durch das wilde Palmyramis.....	21
Emirat Floesern	22
ETAPPE 2: FASAR & RASCHTULSWALL	23
Fasar.....	23
Der Tempelanschlag und die Folgen für die Nachzügler.....	26
Auf ins Gebirge!	29
ETAPPE 3: FASAR BIS BRIG-LO	32
Tulamidiens Steppen.....	32
Durch die Wüste.....	33
Almada.....	34
ETAPPE 4: BRIG-LO BIS PUNIN	37
Brig-Lo.....	37
Bactrim.....	40
Den Yaquistieg hinauf.....	42
ETAPPE 5: VON PUNIN IN DEN AMBOSS.....	43
Punin	43
Gen Amboss	48
Im Ambossgebirge	49
ETAPPE 6: VOM AMBOSS NACH GARETH.....	50
Gandrabosch	50
Der Weg zur Reichsstraße	54
Auf der Reichsstraße	56
ETAPPE 7: GARETH BIS PERRICUM.....	56
Gareth	56
Gen Perricum.....	62
Endspurt.....	63
VOM ENDE ZUM ANFANG	66
Perricum	66
Vor der großen Siegesfeier.....	66
Die Siegesfeier.....	67
Nachwehen	68
Ruhe vor dem Sturm	71
DONNER & STURM	71
Die Stunde der Sieger.....	71
Das Höllengefährte.....	72
In den Gassen Warunks	76
ENTSCHEIDUNG IN DER OBERSTADT.....	79
Ausbruch des Omegatherions.....	81
Ausklang	82
ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE.....	83
(Vermeintliche) Favoriten	83
Das Mittelfeld.....	86
Die Verlierer	91
ANHANG II: QUELLTEXT E UND HANDOUTS... 	94
ANHANG III: DAS DONNERSTURM-	
RENNEN AM SPIELTISCH	98
ANHANG IV: ZÜGEL, ROSS UND	
DEICHSELBRUCH	99
Wagen und Pferde.....	100
Tagesleistung.....	101
Sprintduelle.....	102
Kampf im Streitwagen	104
Der Kampf zwischen zwei Wagen	106
ANHANG V: AM WEGESRAND	108
ANHANG VI: DIE TEILHANDUNGSSTRÄNGE	
IN DER ÜBERSICHT	112
ANHANG VII: KARTE	114
ANHANG VIII: JENSEITS DES	
DONNERSTURMS	115

PROLOG

»Als die Namenlosen Zeiten ihren Höhepunkt erreicht hatten, ließ der Dämonensultan das Ungeheuer los, das zu seinen Füßen kauerte. Es war die Vielleibige Bestie, die Letzte Kreatur, das Omegatherion – das Zerrbild des Lebens selbst. Brüllend, hechelnd und geifernd drang die Bestie in die Welt ein. So grässlich war ihr Anblick, dass die Menschen sich schreiend am Boden wanden und selbst Götter mit Grausen ihr Antlitz bedeckten. Jene aber, die der Bestie entgegen traten, führten einen Kampf, der aussichtslos schien (...) Unter den Kämpfern der Welt aber waren drei Gigantenweiber: Hazaphar die Gelbe, Mithrida die Rote und Sokramor die Schwarze. Und Hazaphar sprach: "Gegen dieses Ungeheuer kann das Leben allein nicht bestehen. Aber wenn Leben und Waffe verbinden sich zum Kampfe, dann muss auch diese Bestie vergehen." Und so verwandelten sich die drei Schwestern in Klingen und riefen die anderen Unsterblichen herbei.

Da griffen die Stärksten der Götter zu den neuen Waffen. Ingerimm griff zu der gelben Klinge, Rondra schwang die rote Klinge, doch die schwarze Klinge war so schwer, dass nur Kor sie heben konnte. Mit neuem Mut warfen sich die Götter auf die Bestie und die Gigantenwaffen schnitten wie Sicheln durch die Leiber der Bestie (...) So kam es, dass die Bestie einstweilen besiegt und eingekerkert wurde und dass Götter und Helden triumphierten. Die drei Gigantenklingen aber waren im giftigen Blut der Bestie brüchig geworden und das Leben der drei Gigantinnen war nur noch schwach; und so legten die Unsterblichen die Drei zur Ruhe, wo sich heute Rote, Schwarze und Gelbe Sichel befinden.«

—vereinfachte Abschrift aus dem Arcanum

»Leomar war einer der besten Streitwagenfahrer des Kontinents. Auf dem Höhepunkt seines Lebens trat er in Baburin ein Rennen an gegen die Tulamiden, mit den von Respekt erfüllten, aber stolzen Worten: "Nur Rondra selbst kann mich noch schlagen!" Zu aller Überraschung geschah genau das: Die Kriegsgöttin erschien und nahm an dem Rennen mit ihrem himmlischen Streitwagen teil. Natürlich gewann die Göttin überlegen, doch schenkte sie Leomar als Zeichen ihrer Achtung das Recht, ihr göttliches Gefährt, den Donnersturm, rufen und benützen zu können. [...] Dazu kam die Auflage, dass der Gewinner nach jeweils 25 Jahren ein neues Rennen zu veranstalten hatte und den Donnersturm an den Sieger – unter den gleichen Umständen – weitergeben musste.«

—aus den Lebensaufzeichnungen des 'Schwertkönigs' Raidri Conchobair

»Lange bevor der Heilige Leomar Drachenherz den Donnersturm errang, war er bereits ein viel besungener Held. Denn viele Jahre zuvor hatten die Götter ihn zum Träger der legendären Waffe Siebenstreich erwählt. (...) Der Heilige Leomar von Baburin, der bis heute als Schirmherr der Zwölf Ritterlichen Tugenden gilt, war darüber hinaus für viele weitere Heldentaten bekannt. Waffenlos soll er drei Trollhäuptlinge niedergedrungen haben, deren Namen als Lackel, Tolpatsch und Rabatz in die Sagen eingingen. Er bezwang einem namenlos gebliebenen Riesen vor Gareth und vertrieb die Riesin Männertod aus dem heutigen Aranien in den Raschtulswall. Gegen Ende seines Heldendaseins aber, bevor er sich zum Wachenden Schlaf niederlegte, kämpfte er gegen eine schlangenzüngige Zauberin, die angeblich vor ihm in die Zukunft floh ...«

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung

»Als das größte und gefährlichste Monster von allen, das selbst der bosparanische Held Leomar von Baburin nicht bezwingen konnte, gilt das fürchterliche Mahammadat, auf dessen monströsen Leib der Siebenstreichträger und spätere Donnersturm-Gewinner einst unter dem Molchenberg nahe des heutigen Warunk stieß. Erst der Alte Drache Fuldigor offenbarte dem Heiligen später die wahre Natur dieses Ungeheuers. Denn die Entität unter dem Molchenberg ist nur ein Teileib jenes vom Dämonensultan ausgesandten Weltenfressers, jenes Uralten Wesens, das die Gelehrten auch Omegatherion oder die Vielleibige Bestie nennen und dessen Leib in Wahrheit bis in die Sphären reicht ...«

—aus den Annalen des Götteralters, Anhänge

»So nimm denn, Leomar Drachenherz, der du von nun an den Beinamen 'von Baburin' tragen sollst, den Streitwagen Donnersturm an meiner Statt an. Denn mit Donner und Sturm verkünde ich mein Kommen und mit Donner und Sturm fahre ich auf jene herab, die der Welt Schaden zufügen. Wisse, dass der Donnersturm eine Waffe Alverans ist und dass die Götter solche Geschenke nicht leichtfertig vergeben. Um sich seiner würdig zu erweisen, bedarf es Mut, Ehre, Tapferkeit und Opferbereitschaft. Wisse auch, dass der Donnersturm einst seinen Preis von all jenen fordern wird, die ihn errungen haben. Du aber wirst unter all diesen Recken sowohl der Erste als auch der Letzte sein...«

—Rondras überlieferte Worte an Leomar von Baburin, entnommen dem Sechsten Buch des Rondrariums, dem heiligen Buch der Rondra-Kirche

»Friss Staub!«

—Ausruf Gerborods des Grauen an Charos Maramek während des 75. Donnersturmrennens

WILLKOMMEN ZUM 76. DONNERSTURMRENNEN!

20 irdische Jahre sind verstrichen, seit 1989 mit **Das große Donnersturmrennen** von Hadmar von Wieser eines der Aufsehen erregendsten Abenteuer der DSA-Geschichte erschien. Das erste von Spielern erlebbare Donnersturmrennen vermochte damals sowohl den *ZauberZeit*-Preis als auch den DASA zu gewinnen. Und noch heute zählt der Band zu den gern gespielten Favoriten unter all jenen Abenteuer-Klassikern, die seit 1984 das Licht der DSA-Abenteuerwelt erblickten. Immerhin winkt dem Sieger des nur alle 25 aventurische Jahre ausgetragenen aventurischen Streitwagenrennens eines der bedeutendsten zwölfgöttlichen Artefakte als Belohnung: Rondras alveranischer Streitwagen, der legendäre *Donnersturm*!

Seit Leomar von Baburin die Trophäe im persönlichen Wettstreit mit der Göttin Rondra errang, gilt der Donnersturm als Gestalt gewordene Legende und sein jeweiliger Besitzer vermochte mit ihm schon manche Schlacht erfolgreich – und im Sinne der Zwölfe – zu schlagen. Auch in vielen Spielrunden mag der schlagkräftige Einsatz des Donnersturms sowohl den *Zweiten Orkensturm* im Jahre 1012 BF als auch die *Dritte Dämonenschlacht* im Jahre 1021 BF (mit)entschieden haben.

Inzwischen schreiben wir das Jahr 1031 BF. Exakt ein Vierteljahrhundert ist verstrichen, seit die Helden im Jahre 1006 BF – damals ausgerichtet von Schwertkönig Raidri Conchobair – das

letzte Mal die Gelegenheit erhielten, den Donnersturm mittels eines Streitwagenrennens für sich zu gewinnen.

Nun ist es wieder soweit.

Abermals richten weltliche und kirchliche Würdenträger überall in Aventurien ihre Blicke auf das große Donnersturmrennen. Denn wer die Gunst und Freundschaft des Donnersturm-Besitzers gewinnt, dem ist das Schlachtenglück hold. Immerhin gilt der neue Gewinner des Donnersturms als von Rondra gesegnet; ja es heißt gar, ihm sei ein Platz an Rondras Tafel sicher.

Wem würden wir diese Ehrung mehr gönnen als einem Ihrer Helden?

HANDLUNGSÜBERBLICK (MEISTERINFORMATIONEN)

Vorab eine nachdrückliche Warnung: Die folgenden Zeilen sind ausschließlich für den Meister des Schwarzen Auges bestimmt! Wer das vorliegende Abenteuer als Spieler erleben möchte, sollte seinen Blick nun abwenden.

Wo Licht ist, ist stets auch Schatten. Dies gilt umso mehr für das 76. Donnersturmrennen, seit Leomar von Baburin, Siebenstreichträger und Heiliger der Rondra-Kirche im Jahre 844 v. BF erstmals einen Wettkampf um Rondas mythischen Streitwagen ausrichtete. Diesmal aber wird das Donnersturmrennen einige Überraschungen bereithalten, mit denen nicht einmal das *Schwert der Schwerter* Ayla von Schattengrund, das Oberhaupt der Rondra-Kirche, rechnet. Denn der Ausgang des 76. Donnersturmrennens wird das Antlitz Aventuriens, wenn nicht gar Deres, maßgeblich verändern und den Spielern einen kosmischen Sieg ermöglichen, den diese nach den zurückliegenden dunklen Jahrzehnten mehr als verdient haben.

Insofern begrüßen wir Sie, lieber Meister, hiermit noch einmal. Denn das 76. Donnersturmrennen wird zugleich das letzte sein. In diesem Jahr wird sich das Schicksal des Donnersturms erfüllen – womit nach fast 1900 Jahren seit dem ersten dokumentierten Wettrennen eine Saat aufgeht, die die zwölfgöttlichen Herrscher in Alveran zum Wohl der Welt gelegt haben.

VORGESCHICHTE

Die Zwölfe vergeben Geschenke nicht ohne guten Grund. Der Donnersturm ist in Wahrheit eine alveranische Waffe, die gegen das Omegatherion gerichtet ist, die Vielleibige Bestie (*siehe nebenstehender Kasten*).

Das kosmische Weltenungeheuer konnte zwar gegen Ende des fünften Zeitalters von Göttern und Giganten niedergeworfen werden, doch noch immer klammert sich das Monstrum mit seinem sphärengewaltigen Leib an die dritte Sphäre, und hier speziell an Aventurien. Es wächst nach wie vor und ist jederzeit bereit, neue Teilleiber auszubilden, um Welt und Götter zu verschlingen.

Etwa um 875 v.BF wurde erstmals ein Bosparaner auf die Vielleibige Bestie aufmerksam: Die Götter fügten es, dass der Siebenstreichträger und heutige Heilige der Rondra-Kirche *Leomar von Baburin* beim Vormarsch der Bosparaner auf Nebachot, Bey-el-Unukh und War'Hunk (heute: Perricum, Beilunk und Warunk) unter dem sogenannten *Molchenberg* in der jetzigen Warunkel auf den bedeutendsten Teilleib des Omegatherions stieß.

Doch erst geraume Zeit nach dem Fall Nebachots im Jahre 872 v.BF, als Leomar seine legendäre Reise ins Eherne Schwert antrat und dort auf den Alten Drachen Fuldigor stieß, wurde ihm das volle Ausmaß seiner Entdeckung bewusst. Den Rest

seines damaligen Heldendaseins – unterbrochen nur vom Gewinn des Donnersturms vor den Mauern Baburins – machte Leomar Jagd auf eine 'schlangenzüngige Zauberin', die sich bereits damals auf der Suche nach den Teilleibern des Omegatherions befand.

Meister des Schwarzen Auges, die sich mit den Hintergründen Deres gut auskennen, werden bereits erraten haben, welch finstere Gestalt die Legenden meinen. Es handelt sich bei Leomars Gegnerin von einst um die heutige siebte Heptarchin, die unermessliche *Skrechu von Maraskan* (*Blutrosen und Marasken*, Seite 119).

Bevor es Leomar allerdings gelang, die Skrechu zu stellen, rettete sie sich an geheimen Ort in magischen Schlaf, um so – unterbrochen nur von einigen wenigen Wachphasen – die Zeiten zu überdauern.

Doch auch von Leomar von Baburin wird berichtet, dass er sich in den 'Wachenden Schlaf' legte. Und in diesen Sagen heißt es, der Heilige werde ebenfalls erwachen, wenn die Götter den Zeitpunkt für gekommen halten, dass er sich den Ränken der Skrechu ein letztes Mal stellt. Diese Zeit ist nun gekommen.

Die Vielleibige Bestie

Das auch unter den Namen *Letzte Kreatur*, *Omegatherion*, *Mahammadat*, *Uraltes Wesen*, *Weltenfresser* oder *Nur'Za* bekannte und benannte Ungeheuer ist angeblich ein kosmisches Monster aus dem Gefolge des Dämonensultans. Der hesindianischen Mythologie zufolge drang die *Vielleibige Bestie* in der Namenlosen Zeit, also am Ende des fünften Zeitalters, von der Siebten Sphäre aus bis in die Dritte Sphäre vor, ehe es von den stärksten Göttern besiegt, zerteilt und eingekerkert wurde (als die dabei verwendeten Waffen gelten die Gebirge Schwarze, Rote und Gelbe Sichel als Überbleibsel der Gigantinnen Sokramor, Mithrida und Hazaphar).

Immer wieder brachen seit dieser Zeit Teilleiber des Omegatherions hervor, als deren Ausprägungen Monstrositäten wie die Bestie *Harodia* aus der Sage um Geron, *G'dzill*, das *Ungeheuer vom Neunaugensee*, das *Große Tier von Zze Tha*, das Seeungeheuer *Bahamuth* und nicht zuletzt die *Kreatur im Molchenberg von Warunk* betrachtet werden müssen (wobei Letztere mehr als nur einen Teilleib darstellt). Mehr zur Vielleibigen Bestie und der zentralen Bedeutung dieses Ungeheuers im vorliegenden Abenteuer finden Sie im Abschnitt **Die Geschehnisse um das Omegatherion** auf S. 76.

UNBEMERKT I: EREIGNISSE IN DEN SCHWARZEN LANDEEN

Galt das Omegatherion über Jahrzehntausende hinweg als eingekerkerte und damit nur latente Bedrohung, änderte sich diese Situation im Jahr 1020 BF dramatisch, als Teile der Vielleibigen Bestie vom Dämonenmeister Borbarad beschworen wurden. Ihr endgültiges Zusammenwachsen konnte allein durch den *Zwölfeinigen Bannfluch von Perainefurten* verhindert werden (siehe **Invasion der Verdammten**, Seite 159 ff.). Seitdem verpestet die Präsenz des Omegatherions weite Teile der Warunkel.

Nun droht auch der zwölfgöttliche Bann zu brechen. Denn die echsengestaltige *Skrechu von Maraskan*, als Trägerin des asfalthischen Splitters von Borbarads einstiger Dämonenkrone,

besann sich kurz nach dem Fall des untoten Kaiserdrachen Rhazazzor im Jahre 1028 BF (siehe **Rückkehr des Kaisers**) des alten Erbes Borbarads. Angetrieben von dem Gedanken, den vielgestaltigen und vielgestaltbaren Leib des Omegatherions als Ausgangsmaterial zur Wiederbelebung ihrer alten Rasse zu nutzen, diente sie sich den neuen Herren der Warunkei, dem angeschlagenen Nekromantenrat, als Verbündete an. Doch dieser zögerte. Erst als im Sommer 1029 BF auch der Heptarch Xeraan fiel (nachzuspielen in **Der Unersättliche**), nahm der Nekromantenrat das neue Bündnisgesuch an.

Angeblich mit dem Ziel, die Trollpforte zwischen der Warunkei und dem verheerten Mittelreich durch einen 'wuchernden Wall' endgültig abzuriegeln, arbeiten die Skrechu und ihre Diener seitdem in Wahrheit daran, die einstige Beschwörung Borbarads am Molchenberg zu vollenden und noch mehr ihrer verschollenen Art zu erschaffen.

Nahezu unbemerkt von allen kirchlichen, weltlichen und arkanen Würdenträgern der zwölfgöttlichen Lande und vorbei am getäuschten Nekromantenrat der Warunkei trieb sie das Projekt seitdem voran. Nun steht sie kurz vor der Vervollendung und das schlummernde Omegatherion rührt sich wieder. Seine eingekerkerten Teilleiber regen sich überall in Aventurien, wuchern durch die Sphären und drohen an verschiedenen Stellen des Kontinents erneut hervorzubrechen.

Doch die Skrechu, gewarnt durch zahlreiche Niederlagen in der Vergangenheit, weiß, dass ihre Gegner nicht untätig bleiben werden. Auch sie kennt jene Prophezeiung, nach der Leomar von Baburin im Wachenden Schlaf liegt, um ihr dereinst erneut entgegenzutreten. Und da Leomars einstige Waffe, das Schwert *Siebenstreich*, nicht mehr existiert, ahnt sie, dass der *Donnersturm* bei alledem eine wichtige Rolle spielen wird.

Seit Jahren bereits schickt sie ihre Agenten aus, um die Ruhestätte des Heiligen aufzuspüren – bislang ohne Erfolg. Jetzt aber, im Jahre 1031 BF, da das 76. Donnersturmrennen naht, spürt sie, dass der Zeitpunkt der Entscheidung kommen wird. Und dieses Mal ist sie vorbereitet ...

UNBEMERKT II: LEOMARS ERWACHEN

In den zehn Jahren seit dem Sieg über Borbarad in der *Dritten Dämonenschlacht* sind (wenn auch unbemerkt von der gelehrten Öffentlichkeit) zumindest den Verantwortlichen in den zwölfgöttlichen Landen die bisherigen Aktivitäten der Skrechu von Maraskan und das Wesen ihrer Natur nicht länger verborgen geblieben. Auch in der Rondra-Kirche hat man die Vorzeichen erkannt. Sogar der Schluss auf jene überlieferte *schlangenzüngige Zauberin*, mit der es Leomar einst zu tun bekam, wurde in diesen Kreisen bereits gezogen. Seitdem mehrten sich insgeheim die Hoffnungen jener Mystiker unter den Geweihten, die auf eine wortgetreue Auslegung der alten Überlieferungen hoffen. Doch all ihre Gebete schienen bislang vergebens: Der Heilige Leomar von Baburin ist bislang nicht erschienen, die fast 1900 Jahre alte Prophezeiung scheint damit als alttulumidisches Märchen entlarvt.

Die Wahrheit hingegen ist eine andere. Denn Leomar von Baburin ist bereits vor über 50 Jahren aus seinem wachenden Schlaf erwacht, nur weiß der alte Recke bislang nicht um sein Schicksal. Denn um Leomar vor Nachstellungen zu schützen, hat Boron auf Bitten Rondras dem bosparanischen Heroen die meisten seiner Erinnerungen genommen.

Tatsächlich konnten Ihre Spieler den ergrauten Leomar von Baburin bereits bei zwei offiziellen Gelegenheiten kennen lernen. Denn nach wie vor ist Leomar ein aufrechter Streiter der Leuin

und treuer Verfechter jener zwölf ritterlichen Tugenden, die der Legende nach auf ihn zurückgehen (siehe **Schild 9**). Nur nennt er sich heute nicht Leomar. Auch spricht er mittlerweile fließend Garethi und ist mit den Gebräuchen und Lebensarten dieser 1900 Jahre älteren Welt bestens vertraut. Die Sprache, die er sprach, die Strukturen der Rondra-Kirche und viele Machtzentren und -gefüge der Welt haben sich zwar stark verändert – doch Leomar hatte mittlerweile sehr viel Zeit, sich anzupassen, zumal er ja nichts mehr von seiner Vergangenheit weiß.

Liebe Meisterinnen und Meister des Schwarzen Auges, vielleicht ahnen die Veteranen unter Ihnen bereits, wer Leomar in Wahrheit ist? Denn schon im Jahre 981 BF trat der um seine Erinnerung beraubte Leomar unter dem Namen *Gerborod der Blonde* beim vorletzten, damals noch von der Donnersturm-Inhaberin *Xaviera vom Berg* ausgerichteten Rennen zwischen Wehrheim und Gareth an. Bei diesem Rennen musste sich Leomar/Gerborod Schwertkönig Raidri Conchobair geschlagen geben (siehe der Roman **Der Schwertmeister** von Hadmar von Wieser).

Der Donnersturm ließ den Recken auch in den kommenden Jahrzehnten nicht ruhen. Und so nahm Leomar 25 Götterläufe später, diesmal als *Gerborod der Graue*, auch bei dem von Raidri Conchobair im Jahre 1006 BF ausgerichteten Rennen teil, bei dem Ihre Spieler den aufrechten Kämpfern erstmals kennen und schätzen lernen konnten (siehe **Das große Donnersturmrennen**). Doch auch diesmal verlor er.

Der rüstige Krieger, der äußerlich inzwischen auf die Achtzig zugeht, arbeitet heute – noch immer nicht um seine wahre Herkunft wissend – für niemand Geringeren als für den reichen bornländischen Kaufmann Emmeran Stoorrebrandt. Als *Gerborod der Weiße* konnten Ihre Helden ihm vor vier aventurischen Jahren im Abenteuer **Drei Millionen Dukaten** von Anton Weste begegnen.

Jetzt, da das dritte Donnersturmrennen seit Leomars geheimnisvollem Erwachen ansteht, drängt es den Kämpfer, ein weiteres Mal an dem Wettstreit teilzunehmen. Und dieses Mal wird sich Leomars/Gerborods Schicksal erfüllen ...

ANHÄNGE UND PLOTLINIEN

Dieses Abenteuer enthält gleich sechs verschiedene Plotlinien neben dem Rennen, die man im Auge behalten sollte. Alle sechs sind nicht kompliziert, aber sie berühren sich natürlich an diversen Punkten und bedingen sich auch. Damit Sie als Meister nicht die Übersicht verlieren, finden Sie im Anhang auf Seite 112 eine Übersicht über alle sechs Handlungsstränge (die Beantwortung der vier Fragen und der Verlauf der Aktionen der beiden Hauptgegner der Helden und des Rennens). Dort können Sie jederzeit nachschlagen, ob Sie nichts vergessen haben, etwas nachschieben oder aber ob Sie einen der Plotstränge wieder mehr forcieren müssen.

ABLAUF DES ABENTEUERS

Nach zahlreichen Vorabturnieren, die vom Jahre 1030 BF an ganz Aventurien in Atem halten (siehe die Abenteueranthologie **Wetterleuchten**), enthüllt das Oberhaupt der Rondra-Kirche *Ayla von Schattengrund* während des Schwertfests am 16. Rondra des Jahres 1031 BF endlich den Namen jener Stadt, die die Ehre haben wird, das 76. Donnersturm-Rennen auszurichten: Baburin! Damit ist jene Stadt als Startpunkt des Donnersturmrennens bestimmt, an dem Leomar von Baburin vor etwa 1900 Jahren

erstmals gegen Rondra persönlich im Streitwagenrennen antrat. Die Strecke selbst verspricht ebenso epochal wie gefährlich zu werden, denn die Rondra-Kirche verkündet ferner, dass der Streckenverlauf von *Baburin* aus die *Zedernstraße* am südlichen Raschtulswall entlang über die Städte *Brig-Lo* und *Gareth* bis zum Zieleinlauf in *Perricum* führen wird – was einer zurückzulegenden Distanz von etwa 2.000 Meilen entspricht. Damit wurde zwar nur die zweitlängste, sicher aber mörderischste Route seit Anbeginn des Wettstreits um den Donnersturm bestimmt.

Doch noch vor dem eigentlichen Beginn des Rennens sickert Denkwürdiges durch: Der komplette Streckenverlauf beruhe angeblich auf einer göttlichen Vision des Schwertes der Schwerter bzw. des letzten Inhabers des Donnersturms. Und das ist noch nicht alles, denn diesmal sind zwei Dinge notwendig, um den Sieg zu erringen. Der Sieger muss nicht nur als Erster in *Perricum* einfahren, er muss bis dahin auch vier kurz vor Rennbeginn gestellte Fragen der Kirche richtig beantworten können, die alle das einstige Wirken Leomar von Baburins betreffen.

Ihre Helden werden sich diesmal also nicht nur gegen zahlreiche Wettbewerber behaupten müssen, deren prominenteste Vertreter *Gilia von Kurkum*, die Hochkönigin der Amazonen, *Arkos II. Shah*, der abenteuerlustige Mhaharan von Aranien sowie *Harayan ben Hasrabal* aus der Sippe *Yakubanim*, viertgeborener Sohn Sultan Hasrabals und Oberster Heerführer Goriens sind. Diesmal müssen sie neben Tapferkeit, Kameradschaft und Heldenmut auch ihre Gewitztheit unter Beweis stellen.

Bei alledem werden es ihre Helden, neben den üblichen Rivalen und Ränkeschmieden, gleich mit zwei Gegnern der Zwölfe zu tun bekommen: zum einen mit einer Gruppe von Namenlosen-Anhängern, deren Wurzeln bis zur Gründung der Amazonen zurückreichen, zum anderen mit Agenten der Skrechu von Maraskan, die mit ihrem Sieg schlicht verhindern wollen, dass der Donnersturm in den kommenden 25 Jahren herbeigerufen werden kann.

Damit nimmt das 76. Donnersturmrennen einen schicksalhaften Verlauf. Denn während sich die Helden im kühnen Wettstreit mit den anderen Teilnehmern des Rennens behaupten, dabei dem Raschtuler Riesen Adawadt begegnen und alte Hinterlassenschaften aus der Heldenzeit Leomars aufstöbern, erfahren die Spieler immer mehr über die wahren Hintergründe Leomars und des Donnersturms.

Spätestens nach einem mörderischen Reiseabschnitt durch die einstigen Stollen der Zwergenfestung Gandrabosch im Ambossgebirge, bei dem die Helden dem wuchernden Leib des Omegatherions gerade noch entgehen können, sollte Ihren Spielern dämmern, dass das 76. Donnersturmrennen unter einem besonderen Stern steht.

Noch einmal ist all ihre Tapferkeit gefordert, denn auf der Strecke zwischen Gareth und Perricum enthüllt sich – nicht nur – den Helden, wer Leomar in Wahrheit ist und welchem heiligen Zweck der Donnersturm dient. Und doch wird es Ihrer Gruppe im Bund mit Leomar/Gerborod dem Weißen vermutlich erst kurz vor Perricum gelingen, die Agenten der Skrechu zu stellen – und damit den heiligen Streitwagen der göttlichen Leuin (möglicherweise) für das Gute zu gewinnen.

FINALE IN DEN SCHWARZEN LANDEn

Sicher haben Sie es schon erraten: Der mögliche Gewinn des Donnersturms durch ihre Spieler stellt trotz aller Dramatik nur ein Zwischenfinale dieses Abenteuers dar. Die eigentliche Bewährungsprobe für den neuen Besitzer des Donnersturms wartet in den Schwarzen Landen.

Bei den in diesem Band verwendeten Verweisen handelt es sich um die folgenden Publikationen

AB xxx	Aventurischer Bote, Ausgabe xxx
Dämonenkrone	Unter der Dämonenkrone
Erste Sonne	Land der Ersten Sonne
Herz	Herz des Reiches
LCD	Liber Cationes Deluxe
Raschtul	Raschtuls Atem
Schild	Schild des Reiches
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
WdG	Wege der Götter
WdH	Wege der Helden
WdS	Wege des Schwertes
WdZ	Wege der Zauberei
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

Leomar von Baburin und der neue Gewinner des 76. Donnersturmrennens sowie dessen Gefährten sind von den Göttern dazu auserwählt, den göttlichen Streitwagen Rondras mittels eines gefährlichen Wolkenritts zunächst in die Warunkei und dort gegen das ausbrechende Omegatherion zu führen – und damit die in Bälde bevorstehenden Befreiung der Warunkei einzuleiten.

Ein kosmisches Unterfangen, das Leomar und ihren Helden nur gelingen kann, wenn sie es zuvor schaffen, die an die Goldene Pyramide von Warunk gekettete ehemalige Reichsregentin des Mittelreichs, *Emer von Gareth*, nach ihren Albtraumvisionen zu befragen.

Das Donnersturmrennen ohne die Rahmenhandlung

Lieber Spielleiter,

Sie wollen in Ihrer Runde das große Donnersturmrennen spielen und an den Flair des letzten Rennens anknüpfen, ihre Recken aber nicht in ein episches und seit Urzeiten vorbereitetes Schicksal schicken? Sie möchten zwar Rennen und Rätsel, wollen aber weder Leomar begegnen noch das Abenteuer mit der Schlacht am Molchenberg enden lassen?

Zücken Sie Ihr Plotskalpell, denn Ihr Wunsch ist ohne größere Probleme umsetzbar.

Kürzen Sie die Paktierer um die mehrfache Gareth Hippodrom-Siegerin 'Yppolita von Gareth' einfach komplett aus dem Abenteuer heraus sowie sämtliche Verweise auf das Omegatherion und die Auswirkungen der Ränkeschmiede der Skrechu. Starten Sie das Rennen ganz normal und konzentrieren Sie sich auf die zweite Gegenfraktion, die Anhänger des Namenlosen, die dann einige der Schurkenstreiche der Paktierer übernehmen können. Lassen Sie die Namenlosen in Gareth entkommen und ihrerseits den erwachten Leomar angreifen, weil er als größter Konkurrent und Rondraheiliger natürlich ein Primärziel darstellt. Im Finale geht es dann gegen *Emmerich* und nicht gegen *von Bingen*.

Alles andere können Sie durch Erzählen mitteilen, denn die Ereignisse danach prägen natürlich auch nach dem Rennen das offizielle Aventurien. Sie müssen diesen Teil nicht durchspielen – oder Sie koppeln ihn vom Rennen einfach ab und spielen ihn mit einer anderen Runde oder später mit den gleichen Helden durch.

All das ist trotz göttlichen Beistands einfacher erzählt als getan. Denn zwischen den Helden und Leomar, der ihres Verstandes fast beraubten ehemaligen Reichsregentin und dem ausbrechenden Omegatherion stehen noch immer die Skrechu und der Nekromantenrat.

Beide Parteien werden gemeinsam gegen den Donnersturm eine Waffe zu Felde führen, wie sie unheilvoller kaum sein könnte: *Borbarads Schwarzen Wagen*, jene von sieben Dämonen aus sieben Höllen gezogene grässliche Parodie des Donnersturms, die Borbarad eigens für den Kampf gegen Rondras Streitwagen erschaffen hat.

DAS 76. DONNERSTURMRENNEN

»Wir wollen des Todes gedenken, des einzigen Gegners, den kein Krieger besiegen kann (...) Schwört nun, die heiligen Gebote des Donnersturm-Rennens zu beachten!« — 'Schwertkönig' Raidri Conchobair, Siebenstreich-Träger und Held der Rondra-Kirche anlässlich des 75. Donnersturmrennens

Wie oben schon erwähnt, verkündet das Oberhaupt der Rondra-Kirche, das *Schwert der Schwerter*, am 16. Rondra 1031 BF während des Schwertfestes in Perricum den Namen jener Stadt, die die Ehre hat, das 76. Donnersturmrennen auszurichten: Baburin!

Sofort verbreitet sich die Nachricht wie ein Lauffeuer in den zwölfgöttlichen Landen. Denn mit dieser Enthüllung werden auch der genaue *Starttermin* und die grobe *Route des Rennens* bekannt gegeben. Demnach wird das Startsignal zum mörderischsten Rennen seit Bestehen des Wettstreits am 4. *Travia*, den *Tag der Helden*, den Gedenktag des Erntefestmassakers, fallen (was Teile der Praios-Kirche als bewusste Provokation missdeuten). Der offizielle Anmeldeschluss in Baburin ist hingegen der 2. *Travia*.

Wie bereits beim 75. Donnersturmrennen handelt es sich auch diesmal um ein Rennen 'mit Bedeckung', das dem eigentlichen Wagenlenker und Rennteilnehmer gestattet, Begleiter mit sich zu führen, die praktischerweise maximal die Anzahl der Helden an Mitgliedern umfassen darf.

Selbst die grobe Route des Donnersturmrennens wird vom Schwert der Schwerter offen verkündet, was viele Beobachter als ungewöhnlich ansehen, aber mit den notwendigen Vorbereitungen erklären. Denn die Strecke wird diesmal südlich des Raschtulwalls entlang über die weiteren festen Stationen Brig Lo und Gareth bis nach Perricum verlaufen.

Allgemein wird erwartet, dass der Sieger des Rennens erst im Folgemonat Boron in Perricum eintreffen wird.

DIE HELDEN

Dieses Abenteuer richtet sich an erfahrene Helden, die bereits durch einige bedeutende Heldentaten Aufmerksamkeit erlangten. Sei es, dass sie im *Jahr des Feuers* von sich Reden gemacht haben, sei es, dass sie andernorts ihre herausragenden Fähigkeiten unter Beweis gestellt haben.

Mindestens ein Held unter Ihren Spielern, und zwar jener, der sich nach seinem Eintreffen in Baburin offiziell als Teilnehmer am 76. Donnersturmrennen anmeldet, muss notwendig über gute Werte im Talent *Fahrzeug Lenken* verfügen.

Sollte sich keiner Ihrer Helden derartig ausweisen können, liegt es an Ihnen als Meister, ihre Gruppe entsprechend 'nachzurüsten'. Eine Möglichkeit dazu bietet das Abenteuer **Die 24 Stunden von Wagenhalt** (aus dem AB 131) von Philipp Seeger, das es Ihren Helden gestattet, das Talent mittels Spezieller Erfahrungen zu erhöhen. Das Abenteuer macht die Gruppe zugleich mit der berühmten Stellmacherei Ferrara-Eisenherr

bekannt, die im Folgenden als Ausrüster der Helden auftritt (siehe Kasten). Alternativ bietet sich zu diesen Zwecken auch das Abenteuer **Vergiss den Sieg!** von Florian Don-Schauen an, das Sie in dem Abenteuerband **In dunklen Gassen** aus der bereits etwas ergrauten Boxenpublikation **Stolze Schlösser, dunkle Gassen** finden können. Weitere Gelegenheiten bieten die Abenteuer der Anthologie **Wetterleuchten**.

Wir gehen natürlich davon aus, dass es sich bei ihren Helden um abenteuerliche Gesellen handelt, deren Herzen, wenn schon nicht speziell für Rondra, so doch aber treu für die Sache der Zwölfe schlagen.

OPTIONAL: DER AUSRICHTER DES 76. DONNERSTURM-RENNENS

Ein göttliches Artefakt in Spielerhänden bringt es leider mit sich, dass wir Autoren nur unzureichend darüber informiert sind, welche Auswirkungen der Donnersturm in Ihrer heimischen Spielrunde hatte.

Da Rondras Streitwagen zwar große Heldentaten ermöglicht, doch mitnichten Unsterblichkeit garantiert, gehen wir *offiziell* davon aus, dass der letzte Besitzer des Donnersturms bei der *Dritten Dämonenschlacht* verstorben ist (ein Schicksal, das in den vergangenen Jahrhunderten bereits mehrere Donnersturm-Besitzer vorzeitig ereilt hat). Offiziell ist damit das Schwert der Schwerter *Ayla von Schattengrund* Ausrichter des Rennens in ihrer Funktion als Oberhaupt der Rondra-Kirche. In *Ihrem* Aventurien mag der Gewinner des 75. Donnersturmrennens aber natürlich noch leben. In diesem Fall ist natürlich er/sie es, der/die das diesmalige Donnersturmrennen im Bund mit der Rondra-Kirche ausrichtet, nachdem er oder sie jene göttliche Vision hatte, die Ablauf und Streckenverlauf festlegte. Für diesen speziellen Fall vertrauen wir auf Ihr meisterliches Geschick, den einstigen Gewinner des 75. Donnersturmrennens adäquat in den Ablauf der folgenden Geschehnisse einzubauen. Orientieren Sie sich hierzu einfach an den Schlüsselszenen, in denen Ayla von Schattengrund auftritt, die natürlich ebenso gut von ihrem letzten Donnersturm-Gewinner ausgefüllt werden können.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

"Bei Rondra, ihr habt ja keine Ahnung, auf was ihr euch da einlasst!"

"Keine Angst, wir machen das täglich. Wir sind Abenteurer und verdienen damit unseren Lebensunterhalt."

Ihre Helden werden irgendwo in Aventurien via Proklamation, Aushang in einem Tempel oder über den Aventurischen Boten darüber informiert, dass sich interessierte Teilnehmer des 76. Donnersturmrennens in Baburin einfinden müssen.

DIE HELDEN UND IHR STREITWAGEN

Schon im Vorfeld des Donnersturmrennens wurde das eine oder andere Abenteuer von den Alveraniaren (den offiziellen DSA-Spielleitern) auf Spieletreffen angeboten oder im Boten abgedruckt, um Spielercharaktere an das Rennen heranzuführen, sie bekannt zu machen oder ihnen Kontakt zu einer Stellmacherei zu verschaffen (dazu auch der AB 130). Welche dieser Gelegenheiten Sie genutzt haben, steht Ihnen natürlich frei. Wir wollen für das Rennen keine Richtlinie geben, wie Ihre Helden zur Teilnahme gekommen sind und woher sie die Ausrüstung beziehen. Vielleicht ist einer Ihrer Recken so reich, dass er selbst den Wagen und die Ausrüstung stellen kann. Vielleicht gibt es in Ihrer Gruppe auch schon lange einen Kontakt zu einem spendablen Adligen oder Kaufmann, der unbedingt eine Mannschaft am Donnersturmrennen teilnehmen lassen möchte.

Unser Einstiegsvorschlag zielt auf die berühmte **Garethr Stellmacherei Ferrara**, die sich entschließt, einen speziell auf die Helden zugeschnittenen Streit- und Rennwagen zu konstruieren. Die Motivation der Ferraras ist dabei denkbar simpel: Was würde das Prestige einer Wagenmanufaktur mehr erhöhen als der Sieg einer ihrer Wagen bei dem Rennen aller Rennen?

Nehmen Sie diesen Weg, dann wurden die Helden instruiert und auf dem Wagen geschult. Sie reisen daher mit Ferrara-Gefolge nach Baburin. Wählen Ihre Helden einen anderen Weg, lassen Sie ihre Phantasie spielen. Eigentlich brauchen die Helden nur einen guten Wagen und jemanden, der damit umgehen kann, um am Donnersturmrennen teilzunehmen – denn Grünschnäbel dürften Ihre Streiter ja eh nicht mehr sein.

Im Zweifelsfall bietet es sich natürlich an, der Heldengruppe einen Wagenlenker zu stellen. Doch es ist definitiv schöner, wenn die aufreibenden Fahrproben von Gruppenmitgliedern durchgeführt werden. Gerade aus diesem Grund schla-

gen wir vor, dass Sie Ihre Helden wie im Absatz **Die Helden** aufgeführt 'nachrüsten'.

FERRARA BLITZ – DER WAGEN DER HELDEN

"Und hier, die Damen und Herren Abenteurer, das Juwel unserer Manufaktur: die Ferrara Blitz! Ein Überlandrennwagen der neuesten Generation: Die Frontwehr besteht aus extra leichtem Eisenwalder Hartholz und die Schildaufhängungen wurden von uns mit schmissigen Albenhuser Flussgoldapplikationen versehen. Leider ist der Lack etwas kratzempfindlich. Aber ich sehe schon, euch Kor-Knaben, he he, steht der Sinn eh mehr nach den robusten Extras dieses Meisterwerks der Stellmacherkunst. Nun denn, da haben wir: eisenverstärkte Speichenräder, Wehrheimer Blattfederung und Bergbremsen aus der berühmten Schmiede von Meister Gilbruch – nicht, dass ihr sie brauchen werdet, ha ha. Bevor ich es vergesse, wenn die Herrschaften wünschen, können wir auch noch ein paar hässliche Klingen in die Radnaben einbauen, sozusagen als kleine Aufmerksamkeit für allzu aufdringliche Zeitgenossen. Ach, ich wünschte, mir würde für meine Schwiegermutter etwas Ähnliches einfallen ..."

Eine schnittige **Troika**, die von drei gut ausgebildeten Elenviner Vollblutpferden gezogen wird. Denken Sie daran: Dieser Streitwagen ist nicht einfach nur der Wagen ihrer Helden, er ist der heimliche Star dieses Abenteuers. Lassen Sie spezielle Wünsche ihrer Spieler beim Bau mit einfließen, arrangieren Sie gar eine kleine 'Wagentaufe' und weisen sie mittels eines eifrigen Wagners unbedingt auf all die Extras hin, die dieses Gefährt 'einzigartig' machen. Erklärungen zu den folgenden Werten finden Sie im **Anhang** auf Seite 100ff.

GAU 6	GGs 0/17/6	SFK +1	StP 40	S 10	H 6
-------	------------	--------	--------	------	-----

Natürlich sollten Ihre Helden vor der Ankunft in der aranischen Metropole bereits alle entsprechenden Vorbereitungen zur Teilnahme am Rennen abgeschlossen haben. Das schließt nicht nur den Besitz eines robusten *Streitwagens* ein (siehe obenstehenden Kasten). Hinzu kommen auch jene logistischen Vorbereitungen, ohne die Ihre Gruppe ein mehrwöchiges Rennen quer durch praktisch alle klimatischen und geographischen Zonen Aventuriens kaum wird erfolgreich bestreiten können. Das betrifft die Auswahl der Beipferde ebenso wie die Beschaffung von Nahrungsmitteln, Ausrüstung und Waffen. Gewitzte Spieler werden natürlich ebenfalls versuchen, erste Informationen über die zu durchreisenden Gebiete einzuholen.

Richten Sie es so ein, dass die Helden pünktlich am Nachmittag des 2. Travia in Baburin eintreffen, also **zwei Tage** vor der feierlichen Eröffnung des Donnersturmrennens am *Tag der Helden*.

BABURIN

Zentraler Ausgangsort des Abenteuers ist das stolze Baburin, die mit 12.500 Einwohnern (darunter eine hohe Zahl an Flüchtlingen aus Gorien und Darpatien) und den knapp 2.500 allein zum Donnersturmrennen anreisenden Pilgern zweitgrößte Stadt des Mhaharanyats Aranien.

Baburin gilt seit Alters her als Zentrum der tulamidischen Rondra-Kirche und thront auf einer majestätisch aufragenden Klippe in einer Schleife des Barun-Ulah; nur nach Norden hin fällt das Gelände flacher ab. Herrscher der Stadt ist der Sultan *Merkan von Revennis*, faktisch wird die Metropole allerdings von fürstlichen Beamten und einflussreichen Handelsmagnaten regiert.

DIE STADT

Baburin ist grob in **fünf Stadtteile** untergliedert. Zum einen die berühmten, vor der Stadt liegenden *Donnersturmfelder*. Dieses Gebiet gilt als das eigentliche Wahrzeichen Baburins, wandelte hier doch einst leibhaftig die Kriegsgöttin Rondra, als sie vor etwa 1900 Jahren die kühne Herausforderung Lomars annahm. Auf diesem – dieser Tage teilweise geräumten – Gelände, das aus augenfälligen Gründen auch *Platz der 222 Schreine* genannt wird, befindet sich ganzjährig eine regelrechte Pilgerstadt aus Zelten und Hütten. Hier wird das 76. Donnersturmrennen seinen Ausgang nehmen.

Elendsviertel und *Flusshafen*, beide ebenfalls vor den Toren der Stadt gelegen, markieren den zweiten großen Stadtteil Baburins. Ihnen folgen drei innerhalb der Stadtmauern gelegene Stadtviertel. Zum einen das vornehmlich von Bauern und Fischern bewohnte *Djambakand*, inklusive des berühmten

Nebachoter Tors; Dersehalam, das Viertel der Händler und Glücksritter, in dem auch Kuriositätenmuseum, Basarviertel und Graf-Merkos-Thermen zu finden sind, sowie das zentral gelegene Villenviertel Alt-Baburin rund um die Fürstliche Residenz und den traditionsreichen Dreitempel der Leuin samt der berühmten Statue der Sechsarminen Rondra.

ATMOSPHERE & SPIEL IN BABURIN

Baburin ist einer der größten und buntesten Schmelztiegel Aventuriens, in dem das sprichwörtliche 'baburinische Sprachgewirr' selbst nachts nicht zur Ruhe kommt. Denn die alteingesessenen tulamidischen Baburen und Nebachoten und die seit den Zeiten Kaiser Menzels zugezogenen Mittelreicher haben hier eine ganz eigene kulturelle Vielfalt geprägt, die man ansonsten nur noch in Khunchom und Fasar findet. Berücksichtigt sind die baulichen Besonderheiten der Stadt. Zwar zogen sich einst breite Prachtalleen durch die Stadt, doch heute sind die meisten Straßenzüge mit ihren Wasserträgern – auf den oberen Terrassen der Stadt existieren keine Brunnen – verwinkelt und enden häufig abrupt in einer Garküche oder an einem Heiligenschrein. Wie nur in wenigen anderen Regionen stehen hier Häuser im bosparanischen Baustil dicht an dicht neben uralten tulamidischen Bauten. Es kann passieren, dass man eben noch an großen, von Säulen getragenen Portalen vorbei flaniert, nur um bereits hinter der nächsten Straßenecke tulamidische Arkaden zu durchschreiten, die den Händlern zusätzlich zu den aufgespannten Baldachinen Schatten spenden.



2. TRAVIA: ANKUNFT

STADTBESCHREIBUNG

Aus Platzgründen ist es uns unmöglich, Baburin in seiner ganzen Breite darzustellen. Daher sei an dieser Stelle auf die Regionalspielhilfe **Land der ersten Sonne** verwiesen, in der Sie nicht nur eine detaillierte Beschreibung der Stadt finden, sondern auch einen herausnehmbaren Stadtplan Baburins.

Empfohlen sei Ihnen auch die Lektüre des Abenteuers **Der Schwur des letzten Sultans** von Stefan Trautmann, in dem sie viele weitere nützliche Informationen zu Sprache, Kultur und lokalen Besonderheiten Baburins und Nord-Araniens finden können.

So werden wir es auch mit den anderen größeren Städten dieser Route halten, denn eine ausführliche Beschreibung aller Handlungsorte in Brig-Lo, Punin, Perricum, Warunk oder gar Gareth würde ebenfalls die Dimensionen dieses Buches sprengen. Demzufolge werden Sie auch hier an entsprechende Lektüre verwiesen – im Zweifelsfall lässt sich das Abenteuer aber auch ohne Sekundärliteratur durchspielen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den beeindruckenden Tafelberg an den steilen Ufern des Barun-Ulahs und auf diesem die von schlanken Türmen, runden Kuppeln und bosparanischen Tempeldächern geprägte Silhouette der aranischen Fürstenmetropole erblickt, atmet ihr erleichtert auf. Ihr habt Baburin, das Ziel eurer Reise erreicht.

Um euch herum liegen geschwungene Hügel und grüne Felder, zwischen denen sich der breite Strom des Barun-Ulah sein Bett gegraben hat. Immer wieder rollt ihr mit eurem Streitwagen an Bauten vorbei, die ihr eher im staubtrockenen Tulamidenland erwartet hättet, nicht aber in einer Region, die bis zum Horizont mit ertragreichen Äckern überzogen scheint.

Doch für all das habt ihr kaum einen Blick. Denn ein beständiger Menschenstrom schiebt sich mit euch auf die hell getünchten und über 15 Schritt hohen Stadtmauern zu, die mit ihren roten, aranischen Zinnen wirken, als seien sie zu Ehren der göttlichen Leuin selbst errichtet worden.

Über den Dächern der stolzen Metropole weht derweil ein Meer rotweißer Fahnen. Einträglich nebeneinander präsentieren sich dort – jeweils auf rotem Grund – die weiße Löwin, das Zeichen Rondras, sowie die silberne Sphinx unter silbernem Zinnenschildhaupt, das Stadtwappen Baburins. In der Ferne donnern aranische Streitwagenlenkerinnen des fürstlichen Regiments Nebachot über die Felder und zeigen ihre Fahrkünste, festliche Musik schallt von der Stadt zu euch herüber, und überall sind Pilger und Schaulustige zu sehen: heißblütige tulamidische Säbelreiter, würdevolle Veteranen aus dem Mittelreich, fromme Rondra-Novizen, bunt gekleidete Söldner und prachtvoll gerüstete Ritter. Ohne Zweifel, die ganze Stadt befindet sich bereits im Festtagstaumel.

Wann immer einer der Bauern, Händler und Pilger euren prachtvollen Streitwagen erblickt, erschallt aus unzähligen Kehlen und in unzähligen Dialekten ein kräftiges "Rondra will es!" Das sprichwörtliche baburinische Sprachgewirr ist hier eben mehr als nur eine Redewendung.

Immer wieder begleiten lachende Kinder euren Weg, Kaufleute ziehen bei eurem Anblick respektvoll ihre schwer beladenen Karren, Lastpferde oder Kamele aus dem Weg und mehrfach rollt ihr an stolzen Rondra-Geweihten in rotweißen Gewändern vorüber, die euren Streitwagen mit hoch erhobener Waffe segnen.

Da erblickt der Erste von euch jenseits der Mauern die beeindruckende rote Sandsteinkuppel des berühmten Baburiner Dreitempels der Rondra. Mit neuem Elan rumpelt ihr auf eines der riesenhaften Stadttore Baburins zu.

Gestalten Sie die Einfahrt ihrer Helden in Baburin zu einem eindrucksvollen Erlebnis. Baburin ist laut, bunt und erfüllt von festlicher Stimmung. Die Bewohner erkennen sofort, zu welchem Anlass die Helden in die Stadt gekommen sind. Die Stadtwächter, kenntlich am Baburiner Hut (einem kegelförmigen Helm mit Nackenschutz aus Kettengeflecht) unter Turbanen, heben sogleich ihre Hellebarden, sobald die Helden an ihnen vorüber fahren, und selbst die Vielzahl der Devotionalienhändler verbeugt sich ehrfürchtig – nur um im nächsten Moment wieder lauthals hölzerne Streitwagen, Löwenstatuetten und Leomar-Figuren an die Vielzahl der ebenfalls anreisenden Pilger feilzubieten.

ANMELDUNG IM DREITEMPEL

Um am Donnersturmrennen in zwei Tagen teilnehmen zu können, müssen sich die Helden zunächst einmal im berühmten *Dreitempel der Rondra* im hochgelegenen Stadtteil Alt-Baburin anmelden (siehe *Erste Sonne* 135 f.). Der Vorplatz mit den Pilgerhallen und Wirtschaftsgebäuden ist natürlich hoffnungslos überfüllt, und die Gardisten und Tempeldiener haben alle Hände voll zu tun, um hier für etwas Ordnung zu sorgen.

Im lärmenden Tempel, an einem Pult in unmittelbarer Nähe der beeindruckenden Statue der *Sechsamigen Rondra*, erwartet die Helden die Rondra-Geweihte *Ulaha* in Anwesenheit einiger Novizen, um dort die Namen der Wagenlenker, jene ihrer Bedeckungen sowie etwaige Heldentaten der Ankömmlinge zu notieren.

Dabei erfahren die Helden, dass sich die Teilnehmer am Folgetag, den 3. Travia, wieder im Dreitempel einzufinden haben, um der feierlichen Ansprache des *Schwerts der Schwerter* zu lauschen.

Allgemein bietet sich bereits bei der Anmeldung die erste Gelegenheit, die Helden mit einigen ihrer Rivalen bekannt zu machen (siehe *Anhang* auf S. 83).

Es bietet sich an, die Gruppe hier bereits auf den ihnen vielleicht bekannten (und dann durchaus herzlich auftretenden) *Gerborod den Weißen* und seine Festumer Helfer treffen zu lassen. Ebenfalls kennen lernen sollten die Helden hier *Ifirne von Baliho*, die schon bald tragisch endende 17. Konkurrentin der Helden.

QUARTIERSUCHE & ERSTE KONTAKTE

Anschließend folgt die im Getümmel der Stadt nicht ganz leichte *Quartiersuche*, die die Helden vielleicht sogar zusammen mit Gerborod in Angriff nehmen. Unglücklicherweise werden es ihre Helden nur gegen Zahlung einer unverschämten hohen Bestechungssumme schaffen, noch ein (!) winziges Zimmer in einer jener Herbergen oder Karawansereien zu ergattern, die auch Unterstellmöglichkeiten für Streitwagen und Pferde bietet; zum Beispiel in der *Karawanserei Fürst Muzaraban* in Derschalam (*Erste Sonne* 134), in der auch die *Brillantzwerg* und *Luca di Onerdi* untergekommen sind – genau wie die *Grolme*, von denen keiner mehr so genau sagen kann, wie sie sich hier hineinschmuggeln konnten, zumal niemand in der Karawanserei wüsste, dass sie bei ihm irgendwas bezahlt hätten.

Am Wahrscheinlichsten ist es, dass die Helden ihre Zelte – wie viele anderen Streitwagenfahrer auch – auf den *Donnersturmfeldern* (*Erste Sonne* 133) außerhalb der Mauern aufschlagen. Hier, in unmittelbarer Nachbarschaft, lagern auch *Gerborod der Weiße*, *Kira vom Blautann*, *Yorge Schratenschreck*, der Sohn des einstigen Rennteilnehmers Rastar Ogerschrecks, sowie viele andere Rennteilnehmer (siehe *Anhang* und Kasten 'Teilnehmer im Überblick'). Das bietet einerseits die Gelegenheit, erstmals die 222 *Schreine* des Platzes zur Kenntnis zu nehmen (siehe unten), andererseits die Möglichkeit, den deutlich größeren Teil der Rivalen näher ins Auge zu fassen. Davon abgesehen sind die zahlreichen Pilger ein steter Quell für Gerüchte aller Art (ebenfalls siehe unten).

EINTREFFEN DER PROMINENZ

Während der obigen Anstrengungen sollten Ihre Helden die Ankunft von *Amazonen-Hochkönigin Gilia von Kurkum* miterleben, die begleitet von Fanfarenstößen und mit einem Gefolge aus zwölf berittenen Amazonen in Baburin einfährt. Es ist zu erfahren, dass die Amazonen im *Fürstlichen Palast* zu Gast sind.

Kurz darauf verbreitet sich die Nachricht, dass auch *Emir Harayan*, viertgeborener Sohn Sultan Hasrabals und Oberster Heerführer Goriens samt Tross vor der Stadt steht. Als sich der Gorier auf seiner Sultans-Quadriga und begleitet von einer Leibwache aus zehn Rashduler Reitern im Rondratempel anmelden will, kommt es zu Tumulten in der Bevölkerung, die erst durch tatkräftiges Einschreiten einiger Rondra-Geweihter beendet werden können. Harayan lässt darauf hin auf den *Donnersturmfeldern* ein festungsgrößes Zeltareal abstecken, in dem er Quartier bezieht.

DIE ANHÄNGER DER 'VIER HEILIGEN STREITER'

Ebenfalls begegnen sollten die Helden einer Liebfelder Gesandtschaft, die nicht nur in der Stadt verweilt, weil Luca di Onerdi am Rennen teilnimmt. Leomar ist ein Recke alter Zeiten und hat tiefe, bosparanische Wurzeln. Zusammen mit Geron, Lutisana und Thalionmel wird er als einer der 'Vier

Heiligen Streiter' verehrt, vor allem im Lieblichen Feld. Die Horasreicher sind also hier, um das Rennen 'ihres' Volkshelden zu besuchen. Gerne können sie den Helden Geschichten von den Heldentaten des Recken erzählen, genauere Hintergrundinformationen besitzen sie allerdings nicht.

Der Kontakt sollte nur kurz sein und kann auch zu einem anderen Zeitpunkt während des Aufenthaltes in Baburin stattfinden. Er dient lediglich dazu, den Helden ein wenig die Geschichte Leomars nahe zu bringen – mit Geschichten aus einer Zeit, als der Kult der Rondra noch jung war, es kein Schwert der Schwerter gab und die Heldentaten der Heroen Legenden wurden.

БЕОБНАЧЊВЕНЕ АМ ПАЧМИТТАГ

Die Helden werden nun erwartungsgemäß die Konkurrenz auszuspähen versuchen, auf dem Basar ihre Ausrüstung vervollständigen, sich zum Gebet zurückziehen oder irgendwo Kraft tanken. Auch bei diesen Gelegenheiten können sie Gerüchte aufsnappen und Rivalen kennen lernen; etwa in den *Graf-Merķos-Thermen* (dort z.B. Luca di Onerdi oder Junker Reo Conchobair), in den *Tavernen* und *Bordellen* (hier ganz sicher *Boran der Zerstörer*), bei Pferdehändlern oder in der baburinischen *Stellmacherei Al'Bashar* (die *Brillantzwerge* sowie *Rondrina ay Bakrachal*). Zwei Begegnungen sind hier von besonderer Relevanz.

☞ So können die Helden ein erregt geführtes Gespräch der Horasier um *Luca di Onerdi* belauschen, das um die 1030 BF in der Zyklopendee geschlagene große Seeschlacht zwischen Horasreich und Al'Anfa kreist (siehe AB 128) und bei dem vor allem die Schlagkraft des schrecklichen Hylailer Feuers zur Sprache kommt, das beide Seiten damals gegeneinander eingesetzt haben (was später zu falschen Verdächtigungen führen mag).

☞ Die Helden erleben mit, wie der Al'Anfaner *Boran der Zerstörer* irgendwo innerhalb des Stadtgebietes zum Warmwerden – und schnellem Geldgewinn – Schaukämpfe gegen allzu kühne Pilger/Bewohner austrägt. Boran gewinnt sie alle und stellt dabei eine unglaubliche Brutalität zur Schau. Als die Weidenerin *Ifirne von Baliho* mit Verweis auf den Turnierfrieden dazwischen geht, kommt es zum Streit zwischen den beiden, den nur die Helden und schließlich eine hinzu kommende Rondra-Geweihte beenden können. Boran, der sich um seine Einnahmen betrogen sieht, schwört Ifirne (und ggf. den Helden) daraufhin blutige Rache.

КАБАБЫЛОТН

Die Helden können in Baburin jederzeit auf einige undurchsichtige tulamidische Zahlenmystiker stoßen, die sich im Rahmen der *Kababyloth*, der geheimnisvollen tulamidischen Zahlenspielerei (siehe *Erste Sonne* 42), ihre ganz eigenen Gedanken um das 76. Donnersturmrennen machen. Immerhin ist die Quersumme aus 7 und 6 die Dreizehn, die Zahl des Gottes ohne Namen. Die Quersumme aus 1 und 3 aber ist die 4, die nicht nur für Travia, sondern ausgerechnet auch für ihren erzdämonischen Widersacher Lolgramoth, dem unheilvollen Herrn der Bewegung, der Friedlosigkeit, der Zwietracht und des Verrats steht. Der Termin 4. Travia birgt sogar zwei Mal die Vier (Tag und Monat) und in ihrer Summe die Acht, was in der tulamidischen Zahlenmystik auf echsische Untriebe verweist, andererseits aber auch auf Tsa und damit auf die Chance zu Erneuerung und Wiedergeburt. Die Mystikern fürchten die 'Zwei mal Vier' vor allem wegen ihrer *potenzierten Ambivalenz*

und schreiben sie daher eher Tsas erzdämonischen Widersacher Asfaloth zu, dem Herrn des wimmelnden Chaos und der Chimären. Und als wäre all dies noch nicht genug, ergibt die Jahreszahl 1031 (nach Bosparaner Zählung) in der Quersumme die 5, die beunruhigende Zahl Borons, des Herrn des Todes; eine Zahl, die in der Kababyloth aber immerhin auch für den Bann von Übel steht.

Kurz: Ihre Helden werden sicher noch weitere unheilvolle Zusammenhänge entdecken, wenn sie sich selbst auf Rechenspiele dieser Art einlassen.

GERÜCHTE

Die Helden können in den Gassen der Stadt zahlreiche Gerüchte und Informationen aufsnappen:

☞ Angeblich beruht die diesmalige Route des Donnersturmm Rennens auf einer göttlichen Vision, die die Kriegsgöttin dem Schwert der Schwerter Anfang Rondra zuteil werden ließ (wahr)

☞ König Arkos II. Shah, Mhaharan von Aranien, ist gestern mit großem Gefolge aus Zorgan eingetroffen (wahr)

☞ Zwischen Fasar und Naggilah treibt angeblich ein Kaiserdrache sein Unwesen (falsch)

☞ Seit der Verkündung des Donnersturmm Rennens sind südlich des Raschtulwalls auffallend viele unangenehme Gesellen unterwegs, die den Streckenverlauf ausspähen und womöglich Hinterhalte vorbereiten (wahr)

☞ Dank der zurückliegenden Sommer-Regenzeit ist die *Zedernstraße*, die Karawanenroute südlich des Raschtulwalls, erfreulich gut befahrbar (wahr).

☞ Der *Aranische Fuchs*, der berühmte Räuberhauptmann Araniens (*Erste Sonne* 158), hat angekündigt, Teilnehmer des Donnersturmm Rennens als Geiseln nehmen zu wollen (falsch)

☞ Der *Raschtulsweg* (auch: *-stieg* oder *-pass*) zwischen Raschtulswall und Raschtulsturm, der Almada mit Mhanadistan verbindet, ist für Karren unpassierbar und liegt jetzt, im Travia, unter schritthohem Schnee begraben (wahr).

☞ Der Sultan hat die schmale Eisenbrücke bei Revennis, die über den Barun-Ulah führt, eigens für das Donnersturmm Rennen um eine schwankende Holzkonstruktion erweitern lassen (wahr).

☞ Die Zwerge der Bergfeste Simiador, die neue Heimat der Brillantzwerge im südlichen Raschtulswall, liegen in Fehde mit der Ortschaft Yaspilil, gelegen am Fluss Karnah (falsch).

☞ Die Ferkinas dringen immer wieder aus dem Gebirge zur Zedernstraße vor, um Karawanen und kleine Reisegruppen auszuplündern (wahr)

ЕІНЛАДВНГ ІН ДЕН ФҮРСТЕНПАЛАСТ

Der Sultan lässt es sich natürlich nicht nehmen, sämtliche Teilnehmer des Donnersturmm Rennens zu begrüßen und sie in seinen Fürstenpalast einzuladen – zum einen ist dies ein Gebot der Höflichkeit, zum anderen möchte man gerne dem zukünftigen Gewinner des Wagens der Herrin Rondra schon einmal die Hand geschüttelt haben.

Nachmittags erhält die Gruppe daher Besuch von einem fürstlichen Boten, der sie für den Abend zu einem Festbankett im *Fürstlichen Palast* Baburins einlädt (*Erste Sonne* 135). Dort, im prunkvollen alten Audienzsaal, erwartet die Gruppe ein köstliches Gelage aus Straußeneiern, Hammel-, Lamm- und Kamelfleisch, Geflügel, Fisch, Hirsekuchen, Käse und ungeäuertem Brot, zu dem gegorene Stutenmilch und viel süßer Tee gereicht werden.

Insbesondere erhalten die Helden hier Gelegenheit, (neben dem Sultan *Merkan von Revennis*) einige illustre Gäste aus nächster Nähe kennen zu lernen, die vom Sultan mit besonderer Aufmerksamkeit bedacht werden:

☛ *Das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund*, die jedem Gast ihre höfliche Aufmerksamkeit zukommen lässt (aber erst auftaut, wenn die Gäste auf Rondra oder die Schwarzen Lande zu sprechen kommen)

☛ *Hochkönigin Gilia von Kurkum*, die sich vor allem durch distanziertes Interesse an den konkurrierenden Fahrern auszeichnet

☛ *König Arkos II. Shah, Maharan von Arani*, ein Charmeur und aufgeschlossener Gesprächspartner, von dessen persönlicher Teilnahme am Rennen die Spieler wahrscheinlich erst jetzt erfahren

☛ *Emir Harayan ben Hasrabal*, der der Einladung rein aus politischer Höflichkeit gefolgt ist

☛ *Rondrina ay Bakrachal*, die in ihrer Funktion als offizielle baburinische Rennteilnehmerin eingeladen wurde (und deren Unsicherheit angesichts all der 'Majestäten' nur zu deutlich zu spüren ist)

☛ *'Yppolita von Gareth'* in ihrer Funktion als mehrjähriger Champion des Neuen Hippodroms zu Gareth.

☛ *Praia vom Großen Fluss* als Repräsentantin der Rondra-Kirche unter den Teilnehmern des Rennens, eine Tatsache, die *Reo Conchobair*, der unter ferner liefen abgehandelt wird, fast wahnsinnig macht.

☛ *Gerborod der Weiße* als einziger Überlieferter, der jemals an drei Donnersturmrennen teilnahm.

Andere Gäste wie der ungehobelte Thorwaler, der ausfallende Boran oder die Grolme, die alles einzustecken versuchen, was nicht niet- und nagelfest ist, werden höflich begrüßt und ansonsten weitestgehend ignoriert. Wie mit den Helden verfahren wird, hängt von der Berühmtheit Ihrer Helden ab. Kennen diese persönlich das Schwert der Schwerter? Wird Gerborod sie als alte Bekannte an seinen Tisch winken? Oder haben sie durch Abenteuer wie *Der Schwur des letzten Sultans* die Aufmerksamkeit Araniens geweckt, dann wird der Sultan auch sie in den Kreis der Erlauchten mit einbeziehen.

Während des Banketts ereignen sich zwei relevante Dinge:

Gerüchte aus der Warunkei

Nachdem der Sultan mit Mühe ein zunehmend hitziger werdendes Streitgespräch zwischen Arkos II. und Harayan ben Hasrabal um das Schicksal des vormals aranischen, jetzt gori-schen Emirats Chalukistan abwenden kann, bittet er Gilia von Kurkum, Ayla von Schattengrund und ggf. Ihre Helden über den Kampf in den Schwarzen Landen zu berichten.

Nachdem die Hochkönigin einen knappen Bericht von den wiederholten Vorstößen der Amazonen nach Transysilien gegeben hat, bringt sie Gerüchte zur Sprache, nach denen der Nekromantenrat der Warunkei schon seit geraumer Zeit mit einer Gesandtschaft aus Schwarzmaraskan zusammen arbeitet. Worum es bei dieser Zusammenarbeit geht, weiß sie allerdings nicht. Ayla von Schattengrund bestätigt die Information vorsichtig. Zudem wird sie mitteilen können, dass sich solch eine Gruppe auch in der Nähe von Brig-Lo herumtreiben soll.

Unfall bei Tische

Das Gespräch verspricht zunehmend interessanter zu werden, als sich der gereizte Harayan ben Hasrabal japsend an einem Olivenkern verschluckt – die Gelegenheit für einen Helden,

dem Obersten Heerführer Goriens hilfreich zur Seite zu stehen. Doch kaum vor dem Erstickungstod bewahrt, bezichtigt der blamierte Harayan Sultan und König, ihn vergiften zu wollen. Ein Wort wechselt das andere, schließlich werden die Waffen blank gezogen und erst das Eingreifen von Ayla von Schattengrund und ihr Hinweis auf Fest- und Turnierfriede verhindern Schlimmeres. Das Bankett endet damit in einem Eklat und der Sultan beschließt, dass es nun an der Zeit für die Nachtruhe sei.

3. TRAVIA

СОПНЕНАУГАНГ: HUFFÄULE

"Ich verstehe nicht, warum ihr Zwerge euch mit Pferden so anstellt." "Na, weil diese Viecher gefährlich sind. Zu beiden Seiten fallen sie steil ab, und das Schlimmste: hinten hören sie ganz auf."

Die Helden werden durch lautes Geschrei einiger Rivalen wach (oder entdecken den Anlass dazu alternativ selbst). Quasi über Nacht ist es im Lager der Rennteilnehmer zu einem mysteriösen Ausbruch von *Huffäule* gekommen. Eklige, blaugrün schillernde Fliegen umkreisen die Pferde, die mittels *Heilkunde Krankheiten* +2 als Urheber der ansteckenden, auf niederhöllische Ursprünge gründenden Pferdeseuiche identifiziert werden können. Nun ist schnelles Handeln angeraten, denn wenn die Streitwagenbesitzer nicht sofort reagieren, werden die betroffenen Pferde innerhalb von nur 1W6 Tagen sterben.

Im Bund mit den aufgebrachten Mitstreitern gilt es nun, innerhalb Baburins schleunigst eine Peraine-Geweihte, eine talentierte Hexe (worunter auch Sawine fällt, die aber noch viel zu misstrauisch sein dürfte, um irgendjemanden außer sich selbst zu helfen) oder einen anderen sachkundigen Heiler aufzutreiben, der die Fliegen durch entsprechendes Räucherwerk, heilsame Bäder oder Wirken von Magie bzw. einer entsprechenden Liturgie auszutreiben vermag – was den Betroffenen mittels gemeinsamer Anstrengung auch gelingen sollte. Natürlich ziehen die Teilnehmer bei der Suche an einem Strang. Wie es dann allerdings mit der Reihenfolge der Behandlung aussieht, ist ein Heilkundiger gefunden, steht auf einem ganz anderen Blatt. Sowohl mit Drohungen, Flehen, wilden Versprechen und Geld werden Heilkundige zuerst zum eigenen Lager gelockt und dann dort mitunter auch länger festgehalten.

Ärgerlicherweise müssen die Helden eines ihrer Rösser durch ein Neues austauschen, was dieser Tage zu einer sehr teuren Angelegenheit wird, denn schließlich braucht es ein Tier, das Erfahrungen im Gespann hat und sich mit den anderen Tieren versteht. Hier könnte es übrigens zu ersten unausgesprochenen Verdächtigungen kommen, wenn bemerkt wird, dass Sawines Pferde die Fäule gar nicht oder nur in geringem Maße hatten. Die Lösung ist natürlich einfach, denn Sawine hat ihre Pferde heimlich selbst behandelt.

Geheimnis: Tatsächlich zeichnen für den Ausbruch der Seuche die asfalthischen Paktierer im Gefolge Yppolita von Gareths verantwortlich; den Helden mag der Anschlag aber als erster Hinweis auf die niederhöllische Verbundenheit (eines) ihrer Gegner dienlich sein.

VORMITTAGS: STREIT

Streit und gegenseitige Verdächtigungen vergiften anschließend die Atmosphäre zwischen den Rennteilnehmern. Die Helden sollten Zeuge eines ersten Streits zwischen *Ifri* von

TEILNEHMER DES 76. DONNERSTURMREPPENS AUF EINEN BLICK

Genauere Informationen entnehmen Sie bitte dem **Anhang** auf Seite 83 zu dem gesamten Teilnehmerfeld. Hier nur eine kurze Auflistung zwecks Übersicht samt einer Liste, wer wo in Baburin untergekommen ist:

Hochkönigin Thesia Gilia von Kurkum

Herkunft: Amazonenburg Yeshinna

Baburiner Quartier: Fürstenpalast

Streitwagen: leichter, robuster Zweispänner

Bedeckung: zwei berittene Amazonen, ein Ersatzpferd

König Arkos II. Shah, Mhaharan von Aranien

Herkunft: Zorgan, Aranien

Baburiner Quartier: Fürstenpalast

Streitwagen: gefährlicher, zweispänniger Sichelwagen.

Bedeckung: zwei Lanzenreiterinnen, ein berittener Magier

Emir Harayan ben Hasrabal

Herkunft: Chalukand, Gorien

Baburiner Quartier: Donnersturmfelder

Streitwagen: protzige Sultans-Quadriga, Radnaben mit Klingen

Bedeckung: ein 'Sandwolf' im Wagen, zwei Rashduler Reiter, ein Ersatzpferd

Yppolita von Gareth

Herkunft: Gareth/Perricum

Baburiner Quartier: Donnersturmfelder

Streitwagen: solide gebaute Quadriga

Bedeckung: ein Halbelf auf dem Wagen und drei Reiter als

Bedeckung, darunter Berno von Bingen

Besonderheit: Alle vier Begleiter sind Skrechu-Kultisten, wovon die Rennfahrerin Yppolita nichts ahnt.

Gerborod der Weiße

Herkunft: Festum, Bornland

Baburiner Quartier: Donnersturmfelder

Streitwagen: Troika (Spezialanfertigung)

Bedeckung: keine

Besonderheit: Gerborod ist in Wahrheit der Hl. Leomar von Baburin, was er selbst nicht weiß. Auf ihm ruht im besonderen Maße der Segen Rondras.

Kira vom Blautann

Herkunft: Weiden (Almada)

Baburiner Quartier: Donnersturmfelder

Streitwagen: beeindruckende Quadriga

Bedeckung: zwei berittene 'Fuhrknechte', ein 'Ritter' (Emmerich ohne Land) hoch zu Ross

Besonderheiten: Emmerich ist ein hoher Geweihter des Namenlosen

Yorge Rastarson Schratenschreck

Herkunft: Thorwal

Baburiner Quartier: Donnersturmfelder

Streitwagen: Wollnashornwagen mit vier Nashörnern

Bedeckung: keine

Bugrosch Sohn des Brodrosch, Bogisch Sohn des Brodrosch, Brodrosch Sohn des Bengrosch, Bengrosch Sohn des Bandosch

Herkunft: Königreich Angralosch

Baburiner Quartier: Karawanserei 'Fürst Muzaraban'

Streitwagen: Spezialanfertigung mit vielen Extras

Bedeckung: keine

Luca di Onerdi

Herkunft: Liebliches Feld

Baburiner Quartier: Karawanserei 'Fürst Muzaraban'

Streitwagen: Chachabischer Streitwagen

Bedeckung: auf dem Wagen der junge Stellmacher Piro

Dergej Sievening, der Basiliskentöter

Herkunft: Bornland/überall

Baburiner Quartier: Donnersturmfelder

Streitwagen: Normaler Streitwagen / umgebauter Norbadewagen

Bedeckung: Firnelf Tyantiel, Ambosszwerger Hulosch, Söldnerin Gatana

Boran, der Zerstörer

Herkunft: Al'Anfa

Baburiner Quartier: Donnersturmfelder

Streitwagen: verstärkter Zweispänner

Bedeckung: zwei ehemalige Gladiatoren: einer im Wagen, einer zu Pferd

Rondrina ay Bakrachal

Herkunft: Baburin

Baburiner Quartier: Kadettenschule Keshal Hashinnah

Streitwagen: zweispänniger Straußenwagen (Biss)

Bedeckung: zwei Kadettenfreunde: eine im Wagen, einer zu Pferd

Sawine vom Svell

Herkunft: Svellttal

Baburiner Quartier: Donnersturmfelder

Streitwagen: leichter Zweispänner

Bedeckung: Halborkin Orla zu Pferd und Goblin Daargbost im Wagen

Praia vom Großen Fluss

Herkunft: Nordmarken (die Bedeckung nicht)

Baburiner Quartier: Rondratempel

Streitwagen: Klassische Quadriga

Bedeckung: 2 weitere Rondra-Geweihte + 1 Wagenlenker (Rondranovize)

Junker Reo Conchobair

Herkunft: Albernia

Baburiner Quartier: Donnersturmfelder

Streitwagen: Streitquadriga

Bedeckung: ein Söldner im Wagen sowie ein Söldner und ein Magier zu Pferd

Grolmengruppe

Herkunft: Rand des Orklands

Baburiner Quartier: Karawanserei 'Fürst Muzaraban'

Streitwagen: Wolfswagen

Bedeckung: alle drei Grolme auf dem Wolfswagen

Ifirne von Baliho

Herkunft: Weiden

Baburiner Quartier: Donnersturmfelder

Streitwagen: Zweispänner

Bedeckung: jüngerer Bruder

Besonderheit: wird bereits in der Nacht vor Rennbeginn umgebracht

Baliho – die bereits am Vortag auffällig war – und *Kira vom Blautann* werden, bei denen Wortfetzen Ifirnes, wie “Einer Mörderin wie dir ist alles zuzutrauen!” oder “Turnierfriede hin oder her, dich Blenderin werde ich melden ...” fallen. Wird Ifirne von den Helden angesprochen, wird die hochtrabende Weidenerin mit einem arroganten Übermorgen werden wir einer weniger sein, Bursche. Pass du nur auch auf!” antworten und die Gruppe stehen lassen.

Geheimnis: Ifirne ist sich sicher, Kira als die in Baliho gesuchte Mörderin (siehe Seite 87) entlarvt zu haben – was im Folgenden ihr Todesurteil bedeutet.

MITTAGS: VERKÜNDUNG DES SCHWERTS DER SCHWERTER

Am Mittag haben sich fast alle Teilnehmer des Donnersturmrennens im speziell dafür geräumten *Dreitempel* der Rondra einzufinden. Vermutlich können die Helden hier nun nicht nur alle angemeldeten Konkurrenten, sondern auch den Großteil der angemeldeten Bedeckungen ins Auge fassen.

Die Ausnahme bildet in jedem Fall Yppolita von Gareth, die zwar selbst erscheint, deren Begleiter um Berno von Bingen aber angeblich noch mit Vorbereitungen beschäftigt sind, in Wahrheit aber wegen ihrer Dämonenpakte den Tempel nicht betreten können. Da aber auch manch anderer Konkurrent ohne komplette Bedeckung den Tempel besucht, sollte dieser Umstand jetzt kaum auffallen und den Helden höchstens später ins Gedächtnis gerufen werden.

In jedem Fall ist die Atmosphäre aufgeheizt und die Teilnehmer begegnen sich wechselweise mit gespannter Aufmerksamkeit bis hin zu kaum verborgener Abneigung.

Endlich tritt das Schwert der Schwerter mit festlich bekleidetem Zeremonialgefolge vor das Standbild der Sechsbarmigen Rondra. Begleitet wird sie dabei unter anderem von *Bibernell von Hengisford*, Meisterin des Donnersturm-Bundes (**Erste Sonne 158**), deren Tochter, der Rondra-Geweihten *Telasha*, einem baburischen *Kor-Geweihten* sowie einem der Roten Räte: *Thorgrim Sohn des Tuwar*, Erzkanzler und Archivar der Rondra-Kirche: ein Zwerg.

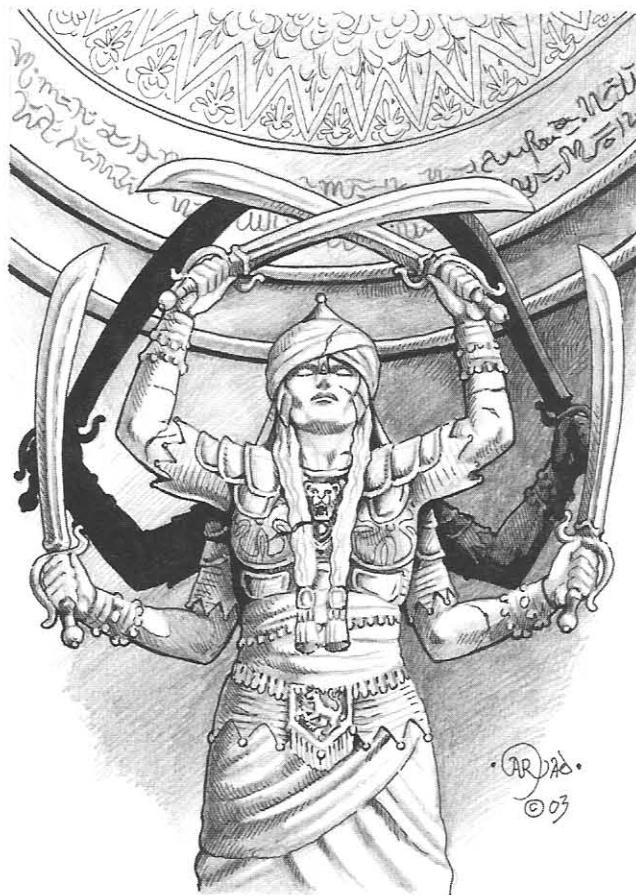
Die Begrüßung durch *Ayla von Schattengrund* fällt militärisch knapp aus. Nach einem Festgebet und nachdem sie auf die Bedeutung des Rennens eingegangen ist, gibt sie noch einmal die **Route Baburin – Brig Lo – Gareth – Perricum** bekannt. Die folgenden, sehr ernst vorgetragenen Enthüllungen aber überraschen (fast) alle:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Wisset auch, Ihr tapferen Recken, dass das 76. Donnersturmrennen unter einem besonderen Stern steht. Denn die Ausrichtung des diesmaligen Wettstreits folgt auf Geheiß einer Vision, die Uns während des zurückliegenden Schwertfests ereilte. Macht euch also bewusst, dass der Streckenverlauf nicht von einem Sterblichen ersonnen wurde. Rondra selbst blickt aus alveranischen Gefilden auf euch herab. Ohne Zweifel wartet auf den diesmaligen Gewinner des Donnersturmrennens Großes!”

Erregtes Getuschel setzt um euch herum ein, als der Rote Rat Thorgrim, Sohn des Tuwar durch energisches Klopfen mit einem langen Zepter wieder für Ruhe sorgt.

Sodann fährt das Schwert der Schwerter fort. »Und noch eine Besonderheit hält das diesmalige Donnersturmrennen bereit. Wer den Donnersturm gewinnen will, dem ist



es diesmal nicht allein bestimmt, als erster die Ziellinie in Perricum zu durchfahren. Vielmehr muss Uns der mögliche Sieger nach seinem Eintreffen vier Fragen richtig beantworten können, deren Antwort allein die vor euch liegende Queste erbringen wird. Denn eine Queste, das ist das Donnersturmrennen schon immer gewesen. Hört mir daher gut zu, denn Folgendes fordern Wir euch auf bis zu eurer Einfahrt in Perricum in Erfahrung zu bringen:

Erstens: Was steht geschrieben an jenem Ort, an dem der Heilige Leomar von Baburin den Donnersturm erstmals aus den Händen der Leuin entgegen nahm?

Zweitens: Was steht geschrieben an jenem Ort, an dem der Donnersturm auf Alverans Geheiß hin geschmiedet wurde?

Drittens: Was steht geschrieben an jenem Ort, an dem der Heilige Leomar von Baburin zu Grabe getragen wurde?

Viertens: Was steht geschrieben auf der Scheide des Schwertgehänges des Heiligen Leomar?

Mit diesen Fragen, die allesamt einer Antwort harren, eröffne ich den spirituellen Wettkampf. Geht in euch, beratet euch und findet euch morgen, eine Stunde nach Sonnenaufgang, zum Rennbeginn auf den Donnersturmfeldern ein. Möge die Leuin über euch und eure Taten wachen!”

Kaum werden die Turnierteilnehmer aus dem Tempel entlassen, als unter den Umstehenden aufgeregtes Getuschel einsetzt. Amazonenhochkönigin Thesia Gilia von Kurkum eilt sogar hinter den kirchlichen Würdenträgern hinterher und man hört laut und vernehmlich ihre empörte Frage: »Was soll das heißen, der Donnersturm sei bloß auf Alverans Geheiß geschmiedet worden ...?»

Auch die übrigen Rivalen wirken reichlich irritiert. »Was soll das mit diesem Grab?« »Schrift? Wieso Schrift? Ich kann nicht lesen!«

»Kann doch nicht so schwer sein. Leomar hat den Donnersturm doch hier vor Baburin bekommen. Oder etwa nicht ...?«

Nun ist für die Helden und die anderen Teilnehmer guter Rat teuer. Denn abgesehen davon, dass manche der kirchlichen Fragen eine recht überraschende Feststellung bergen, gilt es – und zwar bevor das eigentliche Rennen beginnt – bereits in Baburin die nötigen Ansatzpunkte dafür zu finden, den gewünschten Antworten auf die Spur zu kommen. Das ahnen natürlich auch die anderen Teilnehmer, die keine Zeit verlieren und in der Stadt ausschwärmen.

LEOMAR UND DER DONNERSTURM

Die Helden werden schon bald in Erfahrung bringen, dass die offizielle Legende, wie Leomar den Donnersturm 860 v. BF errang, von den wirklichen Geschehnissen vor rund 1.900 Jahren erheblich abweicht.

Zwar trat Leomar tatsächlich vor Baburin ein Streitwagenrennen gegen Rondra an, doch um den Donnersturm als Preis in Empfang zu nehmen, musste sich Leomar auf Geheiß der Göttin hin zunächst nach Fasar wenden. Dort befragte er die berühmte *Sphinx von Fasar*, die damals – zur Zeit des Diamantenen Sultanats unter Yasmail ibn Mordai – noch kultisch verehrt wurde (*Erste Sonne* 171) und die in Wahrheit weit mehr ist als nur ein Steinmonument vor den Grenzen der Stadt. Ihr Rätsel führte Leomar anschließend in den Raschtulswall zu einer heiligen Grotte, in der der Donnersturm schließlich auf ihn wartete.

Fast 1.300 Jahre sollte es dauern, bis diese Grotte um 413 BF von den Amazonen wiederentdeckt und zu einem Kultplatz ausgebaut wurde.

Und erst seit etwa 200 Jahren, genau genommen seit dem Fund eines alten Bodenmosaiks im Rondra-Tempel Fasars, der den Kirchendienern den Weg zur Grotte wies, ist der heilige Ort auch der Rondra-Kirche selbst bekannt.

Seitdem wird die heilige Grotte von den Amazonen der Raschtulswaller Stammung *Keshal Rondra* bewacht. Alles in allem ein Geheimnis, dem die Helden zunächst in Baburin und dann in Fasar auf die Spur kommen können (siehe S. 29).

SPURENSUCHE

Um mehr über den Hl. Leomar und den Donnersturm herauszufinden, wird den Helden nichts anderes übrig bleiben, als sich in einem ersten Schritt in Baburin umzuhören. Als mögliche Ansprechpartner kommen nicht nur die teils erstaunlich sachkundigen Pilger der Stadt in Frage, sondern natürlich auch Rondra-Geweihte, einzelne Beamte und nicht zuletzt die *Haimamuds*, die tulamidischen Märchenerzähler.

Da auch die Rivalen der Helden den Informationen nachspüren, sollten Sie die folgende Schnitzeljagd zu einem aufregenden Wettrennen ausgestalten, bei dem die Gruppe ständig von konkurrierenden Gruppen verfolgt wird. Vielleicht kommen aber auch Ihre Spieler auf die Idee, ihrerseits den rivalisierenden Rennteilnehmern nachzuspüren. Mindestens ein Mal sollte es dabei fast zu einer Schlägerei kommen (z.B. mit *Boran dem Zerstörer*), andere Konkurrenten könnten hingegen die Größe besitzen, ihr Wissen mit den Helden in bester Zusammenarbeit zu teilen (z.B. *Gerborod*). So oder so werden die Spieler auf folgende Personen und Institutionen Baburins aufmerksam:

Donnersturmfelder/Platz der 222 Schreine

(*Erste Sonne* 133): Der älteste – bzw. erste – der 222 Schreine des Areals soll der Legende nach von *Leodora*, der Gewinnerin des noch von Leomar ausgerichteten Donnersturmrennens im Jahre 844 v. BF errichtet worden sein (*Erste Sonne* 20). Der Schrein ist dem damals bereits 'entschlafenen' Hl. *Leomar von Baburin* geweiht und birgt bis heute einen schwarzen *Donnerkeil* (ein speerförmiges Stück Quarzglas, wie es nach Blitzeinschlägen im Boden entsteht), den Leomar nach seiner Erlangung des Donnersturms mitgebracht haben will. Eine genauere Betrachtung des *Donnerkeils* zeigt, dass er aus Vulkanglas/Obsidian besteht. Dies deutet darauf hin, dass Leomar den Streitwagen nicht vor Baburin, sondern irgendwo im von Vulkanen durchsetzten Raschtulswall entgegen nahm.

Heiligenarchiv im Dreitempel

(*Erste Sonne* 135) Gegen eine großzügige Spende können die Helden die Schriften des Heiligenarchivs einsehen, die allerlei Wissen um Leomar und den Donnersturm bergen (siehe die Quellentexte in *Anhang II*).

☞ **Der Donnersturm:** Das Archiv enthält nicht nur Versionen der gängigen Mythen um Leomar und den Donnersturm (etwa *Quellentext Q0* und *Q1*), einer der Funde (*Q2*) birgt einen ernst zu nehmenden Hinweis darauf, dass Leomar zunächst die *Sphinx von Fasar* befragen musste, um den Donnersturm zu finden. Versierte Sagenkundler oder Fasar-Kenner unter den Helden sollte diese Nachricht überraschen, da es sich bei der Sphinx von Fasar lediglich um ein monumentales Standbild vor den Toren der Stadt handelt. Doch die Quelle erweckt den Eindruck, als ob Leomar einst einer echten Sphinx gegenüberstand. Eine dritte Quelle (*Q3*) verrät überdies, dass Leomar den Ort, an dem er den Donnersturm entgegen nahm, mit Hilfe eines Fasarer Priesters des 'Bauern- und Sturmgottes' Rahandra fand, den Leomar für eine Inkarnation Rondras hielt. Dieser Quelle ist auch die Information zu entnehmen, dass Leomar dem lokalen Rahandra-Tempel Fasars zum Dank ein wertvolles Bodenmosaik schenkte, in dem er den Weg zu diesem geheimnisvollen Übergabeort verewigte. Ein Umstand, der sich der Rondra-Kirche erst vor knapp 200 Jahren erschloss, als bekannt wurde, dass der heutige Ra'Andra bzw. Rondra-Tempel Fasars auf dem einstigen Fundament des damaligen Rahandra-Tempels errichtet wurde. Um also den Ort zu finden, an dem Leomar einst den Donnersturm entgegennahm, müssen die Helden den Rondratempel Fasars aufsuchen und das dortige Bodenmosaik studieren!

☞ **Grab Leomars:** Ein weiterer Hinweis (*Q4*) offenbart, dass ein Weisspruch aus Donnerbach, der einzigen bekannten Orakelstätte Rondras, vor vielen Jahren angeblich zur Wiederauffindung (!) der Gebeine des Hl. Leomar führte, die anschließend nach Baburin verbracht wurden. Ggf. mag das die Helden verwundern, denn diese Information beißt sich mit der Legende, nach der der Hl. Leomar irgendwo im Wachenden Schlaf liegt – es dementsprechend keine Gebeine des Heiligen geben kann (*Q5*). Leider lässt sich nirgendwo ein Hinweis finden, der auf den Standpunkt des Grabes in Baburin verweist. Äußern die Helden diese Bedenken offen, schickt sie der Archivar zum Roten Rat *Thorgrim Sohn des Tuwar* (siehe unten).

☞ **Schwertgehänge Leomars:** Auch über dieses selten erwähnte Artefakt finden sich in den Aufzeichnungen Geschichten und Gerüchte: Am besten zusammengefasst in der Quelle *Q6*, die verrät, dass das Schwertgehänge von zwergischer Machart ist, es den Effekt hatte, dass Leomar auf Zuruf seine Waffen aus

dem Gürtel in seine Hand springen lassen konnte, und es kurz vor Leomars Tod an einen "stillen Freund" vermacht wurde.

Kuriositätenmuseum

(Erste Sonne 134) Der ergraute Weltenbummler *Alrik von Haschtelfels* besitzt unter seinen Ausstellungsstücken einen grün angelaufenen, ziemlich hinfalligen *Schildbuckel aus Kupfer*, den er gern interessierten Pilgern zeigt. Auf ihm ziseliert sind eine Sphinx und eine Löwin zu sehen, die sich die Pfoten reichen. Über den beiden Figuren sind Sterne zu erkennen, zwischen denen ein opalisierender Stern in einen See zu stürzen scheint. Alrik behauptet vollmundig, dass das Schaustück das Überbleibsel eines Prunkschildes aus der Zeit des *Diamantenen Sultanats* ist und ein persönliches Geschenk des Hl. Leomar an den einstigen Satrapen Fasars war. Der Schild entstammte angeblich zwergischer Fertigung und es heißt, dass das Motiv des Schildbuckels den Schlüssel zu einem arkanen Geheimnis berge, das Leomar einst in Fasar ergründet habe (ein Hinweis, dessen Tragweite sich den Spielern nach Fund der Quelle Q2 erschließen mag; siehe oben)

Das Geheimnis des Schildbuckels: Im Gegensatz zu vielen anderen Kuriositäten des Museums sind der (unmagische) Schildbuckel und die damit verbundene Geschichte echt, wenn auch nicht von der Rondra-Kirche anerkannt. Der Prunkschild entstammt tatsächlich den Waffenschmieden der Fasarer Zwerge und war tatsächlich ein Geschenk Leomars an den Satrapen der Tulamidenstadt. Letzterer war ein Freund Leomars und half ihm damals bei der Jagd nach der Skrechu. Die rätselhafte Abbildung des Schildbuckels mag den Helden im späteren Handlungsverlauf dabei helfen, die echte *Sphinx von Fasar* zu finden (siehe S. 27).

Diverse Quellen in Baburin

Forschen die Helden den ominösen *Erbauern des Donnersturms* nach (immerhin sei der Donnersturm auf *Alverans Geheiß* hin geschmiedet worden), erntet die Gruppe unisono Unverständnis. Jeder Ansprechpartner geht selbstverständlich davon aus, dass der Donnersturm direkt aus Alveran stammt und erst durch Rondras persönliches Eingreifen nach Dere gelangte.

Durch eigene Überlegungen, spätestens aber nach Konsultation *Thorgims Sohn des Tuwar* (siehe unten), dem Archivar des Rondraordens, können die Helden in einem ersten Schritt auf jene Völker/Baumeister schließen, die am ehesten dazu geeignet wären, solch ein wundersames Artefakt zu schmieden: die *Zwerge* oder die *Zyklopen*, die beide als von Ingerimm gesegnete Völker gelten.

Thorgrim Sohn des Tuwar

Der Rote Rat und Archivar des Rondraordens ist Hüter des *Heiligen Rondrariums* und kaum jemand in der Kirche kann sich mit seinem geschichtlichen Kirchenwissen messen. Thorgrim ist die Nachmittage über stets auf den *Donnersturmfeldern* zu finden, wo er bei den Vorbereitungen des Rennens hilft. Der wortkarge Zwerg wird Bittstellern und Helden helfen, wenn sie ihn unmittelbar auf Quelle Q4 und das vermeintliche Grab Leomars ansprechen. In diesem Fall wird er sie anweisen, noch heute, eine Stunde vor Sonnenuntergang, beim *Nasuleum des unbekannten Helden* am Barun-Ulah zu erscheinen.

Sprechen die Helden ihn auf die – auch für Thorgrim selbst – überraschenden Enthüllungen des Schwertes der Schwerter auf den Donnersturm an, zeigt der Zwerg sich davon überzeugt, dass als mögliche Erbauer des Streitwagens nur Zwer-

ge oder Zyklopen in Frage kämen. Befragt nach der nächsten größeren Zwergensiedlung südlich des Raschtulswalls, wird er auf die *Erzzwerge von Fasar* unter dem Patriarchen *Garbolosch Sohn des Garbosch* verweisen.

ABENDS: DAS 'NASULEUM DES UNBEKANNTEN HELDEN'

Fragen sich die Helden zu dem *Nasuleum des unbekannten Helden* durch, können sie eine halbe Stunde von der Stadt entfernt, gelegen auf einem Hügel am Barun-Ulah, ein wuchtiges steinernes Grabmal ausfindig machen, das von zwei Rondra-Geweihten in Kettenhemd und Rondrakamm bewacht wird. Der Bau ist in seiner Schlichtheit kaum zu übertreffen. Einzig zwei Löwenstandbilder schmücken den Grabzugang. Neben den Helden finden sich hier alle Rennteilnehmer außer *Yorge Schratenschreck*, *Boran dem Zerstörer*, *Sawine vom Svellt* und den *Grolmen* ein, die diese Spur bislang nicht ausfindig gemacht haben.

Da erscheint *Bibernell von Hengisford*, Meisterin des Donnersturm-Bundes, mit einigen Novizen. Sie lässt das Grabmal mittels einer feierlichen Prozession öffnen. Anschließend bittet sie die Rennteilnehmer, ihr in die zusätzlich mit einem Fallgitter gesicherte, aber völlig schmucklose Grabkammer zu folgen. Darin findet sich als einziges Schaustück ein wuchtiger Sarkophag. Zur Überraschung aller Anwesenden lässt die Meisterin des Donnersturmbundes den Sarkophag öffnen: er ist leer!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bibernell von Hengisford wendet sich euch zu und blickt in eure überraschten Gesichter.

"Ihr, die ihr euch heute hier eingefunden habt, habt sicher geglaubt, dass der Hl. Leomar von Baburin an diesem Ort und nach vielen Irrwegen seine letzte Ruhe gefunden hat. Doch dies ist nicht richtig. Der Rondra-Kirche ist der Ort, an dem der Heilige zur letzten Ruhe gebettet wurde, bis heute nicht bekannt. Es ist allein überliefert, dass er sich gegen Ende seines Lebens ganz dem Kampf gegen eine schlangenleibige Zauberin verschrieb, die vor ihm auf arkanem Wege in die Zukunft floh.

Die Roten Räte der Kirche haben auch einen Verdacht, um welchen Feind es sich dabei handelte. Denn auf Maraskan hat seit Borbarads Erwachen eine fürchterliche Schlangenzauberin die Macht an sich gerissen, die wir für eine der Heptarchen halten, die Trägerin eines der sieben Splitter von Borbards unheilvoller Dämonenkrone. Jenes fürchterliche Instrument der Niederhöhlen, das die aufopferungsvollen Sieben Gezeichneten zwar zerschlagen, nicht aber zerstören konnten.

Der Rote Rat nimmt daher die Legende, nach der der Hl. Leomar bis heute im Wachenden Schlaf liegt, um den Kampf gegen seine einstige Echsengegnerin eines Tages wieder aufzunehmen, sehr ernst. Aus diesem Grund beschloss die Kirche vor geraumer Zeit, die Stimme des berühmten Orakels zu Donnerbach dazu zu nutzen, um Leomars heutigen Aufenthaltsort zu schützen. Leomars Gebeine wurden in Wahrheit nie gefunden, die ausgestreuten Gerüchte dienten allein dem Zweck, den Feind in die Irre zu führen. Bereits zwei Mal innerhalb des letzten Jahrzehnts wurde dieses Grabmal von Marodeuren heimgesucht, deren Ziel es wohlmöglich gewesen ist, den Leib Leomars zu schänden. Beide Male konnte dieser Versuch abgewehrt werden.

Ihr versteht nun hoffentlich die Besorgnis des Schwertes der Schwerter, aber auch die Hoffnung, die sie seit ihrer Vision vor zwei Monaten hegt. Denn euch mag dieser Tage bestimmt sein, so die göttliche Leuin es will, das wahre Grab Leomars zu finden. Erweist euch dieser Verantwortung als würdig und versiegelt eure Zungen, denn von Stund an gilt ein jeder von euch als Geheimnisträger der Kirche! Um aber das wahre Grab zu finden, kann ich euch nur nach Gareth verweisen, denn der Legende nach soll Leomars Grab irgendwo im tiefen Mittelreich verborgen liegen. Ich würde daher an eurer Stelle den Archiven des 'Rondra-Tempels zur Letzten Wehr der Heiligen Ardare vom Erntefest-Massaker in Alt-Gareth' einen Besuch abstatten. Vielleicht findet ihr dort einen Hinweis, der uns bislang verborgen blieb. Davon abgesehen heißt es, dass das Schwertgehänge Leomars angeblich einen Hinweis zu dessen Ruhestätte enthält. Mehr darüber werdet ihr vermutlich in Brig-Lo erfahren können. Darunter vielleicht auch einen Anhaltspunkt, wer das Gehänge einst fertigte."

Nach der Ansprache ist von Hengisford nicht bereit, weitere Auskünfte zu geben, zumal sie alles gesagt hat, was sie weiß. Die Aufzeichnungen aus dem Gareth Tempel hat sie selbst nie gesehen, da sie unter Verschluss gehalten werden. Vom Schwertgehänge hat sie nur gehört, dass in Brig-Lo ein Abbild des Artefakts erhalten sein soll – so jedenfalls kursiert es in den Kreisen der Rondra-Kirche (und ist auch über andere Quellen zu erfahren). Davon abgesehen gilt Leomars Schwertgehänge als verschollen.

NACHTS: SABOTAGE UND ANSCHLÄGE

Während sich den Helden die eigentliche Tragweite des diesmaligen Donnersturmrennens langsam zu erschließen beginnt, halten die Nächte in Baburin weitere unangenehme Überraschungen für die Helden bereit.

Wahlweise von *Berno von Bingen*, *Kira von Blautann* oder *Boran dem Zerstörer* beauftragt, versuchen Saboteure und/oder Attentäter (die ihre Auftraggeber natürlich nicht kennen), die unliebsame Konkurrenz aus dem Weg zu räumen. Mögliche Ziele der Angreifer: Ansägen der Radspeichen, Vergiften der Pferde oder Anschläge auf Leib und Leben der Charaktere. Dabei kann und soll es durchaus zu einer handfesten Auseinandersetzung zwischen den Saboteuren und den Helden sowie anderen Rennteilnehmern kommen.

Attentäter

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 13, KO 14, KK 14

Schwert: INI 13–14 +1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+4 DK N

Leichte Armbrust: INI 13–14 +1W6 FK 17 TP 1W6+6

LeP 30–35 **AuP** 30–35 **WS** 7–9 **RS** 2–3 **GS** 7 **MR** 5–6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfrelexe, Wuchtschlag, Finte, Scharfschütze

Besonderheiten: Oftmals Eisern oder Zäher Hund, Selbstbeherrschung 12 (13/14/14)

Erfahrene Attentäter: AT/PA +2/+1, Fernkampf +4, LeP +3, AuP +3, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Gefangene können leider nur wenig mitteilen, denn sie wurden von "dunklen Gestalten" in zwielichtigen Kneipen für eine gute Hand voll Gold angeworben.

Ihren Höhepunkt erlebt die Nacht zum 4. Travia in einem **Brandanschlag** auf Zelt und Wagen *Ifirne von Balihos* und ihres Bruders, bei dem das gefürchtete, kaum zu löschende *Hy-lailier Feuer* zum Einsatz kommt (**Stäbe 82, 102**). Ifirne und ihr Bruder kommen dabei zu Tode oder erleiden (bei rechtzeitigem Eingreifen ihrer Helden) schwerste Brandverletzungen. In jedem Fall scheidet die nicht mehr Vernehmbare damit als Teilnehmerin des Rennens aus, wobei die Helden wahrscheinlich sofort drei Konkurrenten als mögliche Urheber des Anschlags verdächtigen: die Horasier um Luca di Onerdi, Kira von Blautann sowie Boran den Zerstörer. Insbesondere Letzterer macht sich verdächtig, da er den Anschlag auf Ifirne mit einem gehässigen Grinsen quittiert, und das obwohl nicht er, sondern der Trupp um Kira von Blautann die Verantwortung dafür trägt.

Den Rest der Nacht versuchen die sofort hinzueilenden Rondra-Geweihten, für Ruhe und Ordnung unter den Lagernden zu sorgen. Dennoch hat das Donnersturmrennen mit diesem Anschlag bereits sein erstes Opfer gefunden.

4. TRAVIA (TAG DER HELDEN): BEGINN DES DONNERSTURMRENNENS

Wie auch bei den weiteren Kapiteln und Etappen können Sie sich als Meister an den Handlungssträngen im Anhang (ab S. 112) vergewissern, dass die Helden bisher an keinen wichtigen Informationen vorbeigelaufen sind. Ist dies der Fall, so können Sie ihren Recken entscheidende Details immer noch über befreundete Mitstreiter während des Rennverlaufs zukommen lassen.

AUFTAKT AUF DEN DONNERSTURMFELDERN

Trotz der schrecklichen Ereignisse in der Nacht macht sich kurz nach Sonnenaufgang aufgeregte Wettkampfstimmung unter den Rennteilnehmern breit. Aus der Stadt sind Fanfarenstöße zu vernehmen, untermalt vom Klirren des Zuggeschirrs und dem Schnauben der vielen Pferde, die nun angeschirrt und gesattelt werden. Rondra-Geweihte, Stadtgardisten und Soldaten des Fürstlich Baburiner Streitwagenregiments *Nebachot* treffen auf den *Donnersturmfeldern* ein und drängen die vielen Pilger und Schaulustigen hinter weiträumig mit Seilen abgesperrte Areale entlang des Barun-Ulah sowie der stadtwärts gewandten Seite der Fürstin-Sybia-Allee zurück. Schnell spricht sich herum, dass die von hohen Bäumen flankierte Allee bis nach Revennis führt, wo sich die einzige bekannte Brücke über den Barun-Ulah befindet.

Die insgesamt 17 verbliebenen Streitwagenfahrer samt ihren Bedeckungen werden nun von rotweiß gekleideten Herolden zu ihren Startpositionen geführt. Jeder der 17 Streitwagenfahrer erhält eine *silberne Münze am rotweißen Band*, auf dessen Vorderseite eine Löwin, auf dessen Rückseite hingegen das Stadtwappen Baburins prangt.

AUFSTELLUNG

Nach einem Losverfahren nehmen die Streitwagenfahrer hinter mit weißer Kreide markierten Positionen Aufstellung, direkt unter der schroff abfallenden Südflanke des Tafelberges Baburins. Die Glücklicheren unter den Teilnehmern nehmen dabei Positionen nahe der von Bäumen gesäumten Fürstin-Sybia-Allee ein, die weniger vom Schicksal Begünstigten erhalten Startpositionen nahe des Barun-Ulah.

Ermitteln Sie die Position ihrer Helden mittels eines W20, wobei Sie die Zahlen 18 – 20 ignorieren. Die Zahl 1 markiert

die günstigste, die Zahl 17 die denkbar schlechteste, weil am weitesten von der Allee entfernte Ausgangsposition. Die Startplätze der übrigen Teilnehmer können Sie frei verteilen oder auch auswürfeln.

DER START

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Viertelstunde vor Startbeginn erscheint das Schwert der Schwerter in Begleitung des Sultans von Revennis auf den Donnersturmfeldern. Sofort legt sich das allgegenwärtige Gemurmel um euch herum und fast 3000 rund um die Donnersturmfelder befindliche Zuschauer verstummen ehrfurchtsvoll.

»Rondra mit euch, edle Recken!« beginnt Ayla von Schattengrund ihre Rede. »Ihr seid angetreten, um das kühnste Donnersturmrennen in der Geschichte der Rondra-Kirche auszutragen. Die Strecke wird euch ein Mal rund um den Raschtulswall führen und ihr werdet dabei auch Gebiete zu durchqueren haben, die dem Glauben an die Zwölfe und Rondra vermutlich nicht gewogen sind. Verhaltet euch dennoch so, wie es Rondra von einem ihrer Streiter erwartet: Mutig und unerschrocken. Ein jeder von euch hat eine Münze mit dem Konterfei der göttlichen Leuin erhalten, dessen Rückseite das Wappen Baburins trägt. Diese Münze weist aus, dass ihr in Baburin offiziell zum Donnersturmrennen angetreten seid. Mit ihrer Hilfe werdet ihr auf eurer Wettfahrt Unterstützung von all jenen erhalten, die treu zur Rondra-Kirche stehen. Zwei weitere Münzen dieser Art mit dem jeweiligen Wappen der Stadt gilt es auf den Stationen Brig-Lo und Gareth einzusammeln, bevor ihr zur letzten Etappe nach Perricum aufbrecht. **Hütet euch, ohne den Besitz aller drei Münzen am Zielort einzufahren.**«

Einen Moment lang ertönt Gemurmel, als die Streitwagenfahrer die Münzen genauer betrachten, doch schon fährt das Schwert der Schwerter fort.

»Wie bereits vor 25 Jahren wird der Sieger bei einem so genannten Königswagen-Rennen mit Bedeckung ermittelt. **Wer oder was unter diesen Bedingungen auch immer an den Start gegangen ist, darf im gesamten Rennen eingesetzt werden – mehr auch nicht.** Der spätere Ersatz von Männern, Frauen und Tieren ist verboten. Denkt stets daran, dass dieses Rennen zu Ehren Rondras gefahren wird und eure Wagen nicht ohne Grund zum Kampf gebaut wurden. Ihr dürft ab dem Start jeden Konkurrenten attackieren, mit zwei Einschränkungen, die die Kriegerehre gebietet: **Der Gegner ist der Mann, nicht das Pferd.** Alle Angriffe gegen die Zugpferde sind verboten! **Ebenso unterliegen alle Gespanne, die sich nicht in Bewegung befinden, sei es dass sie ausruhen oder bereits ausgefallen sind, dem Turnierfrieden.** Sie dürfen aber auch selbst nicht angreifen. Nicht ich oder ein anderer Vertreter der Geweihtenschaft ist in den folgenden Wochen euer Richter, sondern Rondra selbst! Euer erstes Ziel ist die Brücke bei Revennis, anschließend werdet ihr Euren Weg selbst finden müssen. Das ist der Weg, den die Kirche euch weist. Weitere Ziele des Weges wird euch die Herrin weisen, wenn ihr nach den Antworten der Fragen sucht. **Denn ebenso wie die Erlan-**

gung der drei Münzen verlangt der Sieg dieses Rennens auch die Antwort auf alle vier Fragen. Geht nun in euch zum Gebet.«

Einige Minuten lang verharren alle Anwesenden in Schweigen. Nur im Fernen Westen, dort wo die Zinnen des Raschtulswalls den Horizont säumen, ist unvermittelt das ferne Grollen eines Gewitters zu hören.

Ehrfürchtig schweigend ziehen sich Ayla von Schatten Grund und der Sultan zurück, um auf einer eigens für die Kirchenoberen errichteten Tribüne Platz zu nehmen. Völlig unvermittelt zieht das Schwert der Schwerter das heilige Schwert *Armalion* und hebt es in die Höhe. Ihr müsst einen Moment lang eure Augen abwenden, so grell blitzt auf der Schneide der heiligen Waffe die Morgensonne. Doch schon reißt das Oberhaupt der Rondra-Kirche ihren Schwertarm wieder herunter und im fernen Westen entflammt ein gewaltiges Wetterleuchten den Horizont. Sogleich erfüllt der atemberaubende Lärm von 17 gleichzeitig startenden Streitwagen und das Gestampfe von weit über 60 Zugtieren die Felder.

Die letzten Worte des Schwertes der Schwerter sind nur noch zu erahnen: »Das Rennen möge beginnen!«

Die Helden haben sich bestimmt informiert: Vor allem der Punkt *„Wer oder was unter diesen Bedingungen auch immer an den Start gegangen ist, darf im gesamten Rennen eingesetzt werden – mehr auch nicht“* wird recht tolerant behandelt. Er soll davor schützen, dass ein komplett anderer Wagen benutzt wird und vor allem, dass die Pferde ausgetauscht werden. Instandsetzungen sind erlaubt – bei allem anderen wird erwartet, dass man auf Ehre und Gewissen hin entscheidet, denn schließlich ruhen Rondras Augen selbst auf den Streitern.

222 SCHREINE

Mit einem Donnern, das jedem Gewitter Ehre macht, und begleitet vom Gebrüll der Reiter, Fahrer und Zuschauer versuchen die Rennteilnehmer in einem ersten Schritt die geräumte Fürstin-Sybia-Allee Richtung Revennis zu erreichen. Speere fliegen und Pfeile zischen durch die Luft. Dabei stellen nicht nur die *Bäume* der Allee oder die *Vielzahl der Konkurrenten* ein ernst zu nehmendes Hindernis dar, vor allem stehen den Fahrern und ihren Gespannen eine Großzahl der *222 Schreine* des Platzes im Weg.

Lassen Sie ihre Helden selbst entscheiden, wie sie in dieser Situation handeln und in welchem Ausmaß sie bereit sind, Schäden an Schreinen, Wagen und Leib zu riskieren.

In jeden Fall sollten sie mitbekommen, wie *Boran der Zerstörer* bei seinem Voranpreschen rücksichtslos zwei Schreine zertrümmert, während kurz vor Erreichen der Allee *Emir Harayan ben Hasrabal* und *König Arkos II.* samt ihrer Bedeckungen aufeinander prallen und wüst aufeinander eindreschen. Leider bleibt den Helden nicht viel Zeit zum Nachdenken, da sie kurz darauf von den Brillantzwergen, die gleich ein paar ihrer Wagenspielereien ausprobieren wollen, und den Amazonen unter Gilia von Kurkum in die Zange genommen werden...

Dann, endlich, ist die Allee erreicht und das Rennen nimmt seinen weiteren Verlauf.

ETAPPE I: BABURIN BIS FASAR

Etappeninfos: Am Ende der ersten Etappe müssen mindestens Kira von Blautann, Yorge Rastarson, Boran der Zerstörer, Gilia von Kurkum und die Grolme vor den Helden liegen.

Distanz: rund 240 Meilen

DURCH DAS WILDE PALMYRAMIS

"Beim Namenlosen, ich glaube, dieser Boran und seine Spießgesellen haben echt was für uns übrig."

"Dann nimm deinen Bogen und zeig ihnen, dass wir ebenfalls was für sie übrig haben."

In **Anhang** auf den Seiten 98ff. finden Sie ein paar wichtige Hinweise und Anregungen zur Dynamik eines Streitwagenrennens am Spieltisch und Regeln zum Verlauf einzelner Direktvergleiche während des Rennverlaufes. Abgesehen von den Zwischenfällen und Begegnungen, die Sie mittels der Angaben im **Anhang** einbauen können, kommt es auf dem ersten Streckenabschnitt zu folgenden Begegnungen:

FÜRSTIN-SYBIA-ALLEE

Die Allee zwischen Baburin und Revennis ist gut ausgebaut und bietet den ganzen Tag lang über Platz für zwei nebeneinander fahrende Streitwagen, was die meisten Rennteilnehmer energisch auszunutzen versuchen, um hier bereits einen Vorsprung herauszuholen.

DIE EISENBRÜCKE VON REVENNIS

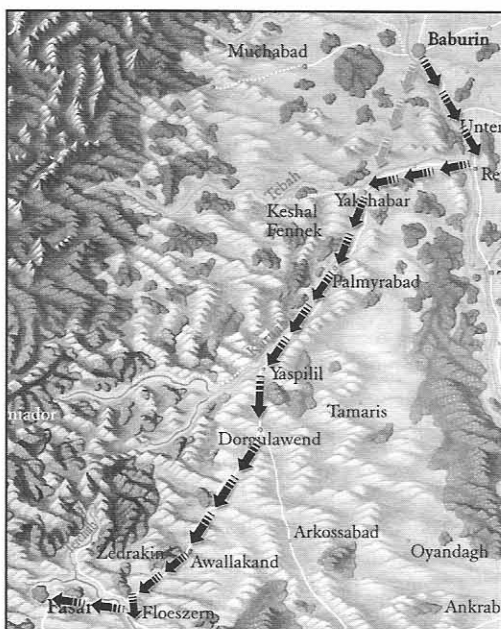
"Die Götter sehen alles, ihr Schurken!"

"Na und, die wollen auch ihren Spaß haben ..."

Am späten Nachmittag des ersten Renntages erreichen die Streitwagenfahrer die Fürstenresidenz *Revennis*, eine Ortschaft, über der sich die mittelreichischste aller Festungen Baburins, die Stammburg von Sultan *Merkan von Revennis*, erhebt (**Erste Sonne 131**).

Hier wartet eine echte Kuriosität auf die Rennteilnehmer: die berühmte *Eisenbrücke von Revennis* (**Erste Sonne 13**). Hierbei handelt es sich um einen Steg aus Eisenplatten von einem Schritt Breite ohne nennenswertes Geländer, die über den träge dahin fließenden Barun-Ulah führt. Allerdings hat der Sultan die Brücke für das Rennen um eine schwankende Holzkonstruktion erweitern lassen. Dabei handelt es sich um schwimmende Pontons, die zwar Platz für eine Quadriga bieten, davon abgesehen aber so schlüpfrig sind, dass es einer Probe auf *Fahrzeug lenken* +3 bedarf, um einigermaßen sicher über den Fluss zu gelangen.

Währenddessen nehmen die Schützen vorausseilender Streitwagenfahrer die Schlusslichter unter den Wettfahrern rücksichtslos unter Beschuss. Richtig gefährlich wird es allerdings erst, als die Bedeckung eines der vorausseilenden Gespanne damit beginnt, die Stricke zu zerhauen, mit denen die Pontons an der Eisenbrücke befestigt sind.



Die Helden werden nun eine gute Woche lang auf der sog. *Zedernstraße* der Stadt Fasar entgegen fahren, einem alten Karawanenweg, der die ersten zwei bis drei Reisetage an den Flüssen *Tebah* und *Karnah* entlang führt und reichlich Gelegenheit für kämpferische Begegnungen mit den anderen Teilnehmern bietet.

Das *Sultanat Palmyramis*, das die Helden mit Überquerung des Barun-Ulah erreichen, gehört offiziell zu Aranien, erweist sich in Wahrheit aber als wildes Land mit heißblütigen und eigensinnigen Bewohnern, die in Weilern und Wehrdörfern leben und denen die Zugehörigkeit zum Mhaharanyat nur wenig bedeutet. Verkarstete Steppen gehen hier übergangslos in grüne Weiden, saftige Weizenfelder und Weinberge über. Und ständig laufen die Helden Gefahr, bereits hinter dem nächsten Hügel in eine riesige Herde wild lebender oder domestizierter Pferde zu fahren. Andererseits können

sie sich entlang der Zedernstraße auf ein gut ausgebautes Netz an Karawansereien verlassen, in denen sie die Bekanntschaft mit Händlern, Mitrennfahrern, Flussschiffern und Flößern aus ganz Mhanadistan machen können. Diese handeln mit Zedernstämmen und Edelsteinen aus dem nordwestlich gelegenen *Emirat Djeristan*, aber auch mit dem berühmten aranischen Schlauchwein, Olivenöl, Weizen sowie allen anderen Gütern, die die Städte und Siedlungen entlang der Verkehrsroute zu bieten haben.

Weitere Details über das Sultanat Palmyramis entnehmen Sie **Erste Sonne 128 f**.

AUFSTAND IN YAKSHABAR

Das dörflich geprägte *Yakshabar* liegt an jener Flusskreuzung, an der *Tebah* und *Karnah* zusammenströmen. Als die Helden hier eintreffen, ist gerade Markt in der Ortschaft. Unglücklicherweise ist auch *Ni'Hama Wassa*, ein Steuereintreiber der *Sultana Rashpatana al'Kira*, Herrscherin des südlich gelegenen Palmyrabads, zugegen.

Der korrupte Beamte, der für seine willkürliche Auslegung der palmyrabadschen Steuergesetze bekannt ist, ist von dem Gedanken besessen, diesmal nicht nur die 'verlausten Flussschiffer', sondern auch 'die reiche Bande Wagenfahrer' zur Kasse zu bitten. Nötigenfalls, indem er deren Boote, Pferde und Wagen konfisziert. Nachdruck verleiht ihm dabei eine Schwadron des fürstlichen Regiments Raschtulswall (leichte Reiterei).

So dauert es nicht lange, und einer der entnervten Konkurrenten der Helden gibt seinem Gespann die Peitsche, um sich mit Gewalt einen Weg durch den Trupp Soldaten hindurch zu bahnen. Ein Zeichen, das die ausgepressten Flussschiffer ebenfalls

zum Aufstand treibt. Innerhalb von Augenblicken ähnelt ganz Yakshabar einen chaotischen Hexenkessel, bei dem Marktstände in Trümmer gehen, die Steuerkasse Ni'Hama Wassas geplündert wird und jeder gegen jeden vorgeht.

JAGENDE STEPPE

Kurz nachdem die Helden ihr Nachtlager errichtet haben, werden sie durch ein allgegenwärtiges Winseln um den Schlaf gebracht, das sich bei Auffrischen des Windes zu einem durchdringenden Kreischen steigert. Helden, denen eine Probe auf *Pflanzenkunde* +5 (Helden aus Aranien und Mhanadistan: +1) gelingt, können den Ursprung der durchdringenden Laute in dem heulenden *Winselgras* der Umgebung ausmachen, das einen Menschen um Schlaf und Verstand bringen kann (ZBA 273). Gemäß dem Motto "Gefahr erkannt, Gefahr gebannt" dürfen sich die Helden nun auf eine zwar unruhige, nichtsdestotrotz ungefährliche Nacht einstellen, als eine Stunde später die Tiere im Heldenlager regelrecht durchgehen. Das Winseln erstickt nun zeitweise in seltsamen Raschellauten, die aus östlicher Richtung nahn.

Ein Held, der von einem Hügel Ausschau hält, entdeckt im Mondlicht eine gespenstische Szene: auf breiter Front rast eine Woge aus bewegten Grasbüscheln heran, das eine Gruppe Steppenkaninchen ebenso rasch überwältigt wie einen Fuchs, der verzweifelt zu entkommen versucht. Eine abermalige Probe auf *Pflanzenkunde* +15 (Maraskaner: +5) entlarvt das seltsame Phänomen diesmal als gefährliches *Jagdgras* (ZBA 242), eine Raubpflanze, die sich an die Fährte von Warmblütern heftet. Es bleibt gerade noch genug Zeit, Pferde und Streitwagen aufzuzäumen, schon beginnt eine wilde Flucht vor dem Jagdgras über die nächtliche Steppen des nördlichen Palmyramis, die die Helden in die vermeintliche Sicherheit einiger felsiger Klippen führt. Hier aber schreckt die Gruppe ausgerechnet zwei *Oger* auf (die von dem Jagdgras natürlich ebenfalls als Beute betrachtet werden).

Oger

Relevante Eigenschaften: MU 18, GE 12, KO 20, KK 25

Keule: INI 12+1W6 AT 15 PA 7 TP 3W6+4 DK N

Faust: INI 12+1W6 AT 15 PA 10 TP 2W6+5(A) DK HN

LeP 45 AuP 40 WS 10 RS 2 GS 10 MR 1/8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen; Gerade, Schmetterschlag

Besonderheiten: Oger sind *große* Gegner.

DIE SINGENDEN GÄRTEN VON PALMYRABAD

"Rondra hat euch sicher wegen eurer Manneskraft erwählt. Meint ihr nicht? Also ich kann auch schnurren und beißen. Ganz wie eine Löwin ..."

In *Palmyrabad*, der mit knapp 3.500 Einwohnern (incl. des Umlandes) zweifellos erhabensten und schönsten Stadt des Sultanats (*Erste Sonne* 130), werden die Helden nachmittags freundlich aber bestimmt von einigen Stadtgardisten aufgehalten. Nicht die Geschehnisse in Yakshabar sind der Grund für den Zwischenstopp (von denen die Machthaber noch nichts wissen), sondern das Interesse der *Sultana Rashpatana al'Kira* an den (männlichen) Teilnehmern des Donnersturmrennens. Ob die Helden wollen oder nicht, sie werden sanft aber energisch zum *Eibenpalast* geführt – und dort einquartiert. Von

einem Wesir (und ständig begleitet von zwei Stadtgardisten) werden sie nun offiziell zu einem Festgelage in Gesellschaft der Sultana »eingeladen«. Wie sich schon bald herausstellt, findet die nächtliche Zusammenkunft mit der Herrscherin im lauschigen, von Laternen beleuchteten *Park der Lichter* statt, dem ganzen Stolz des hiesigen Rahja-Tempels. Dort stellt sich heraus, dass die Sultana – gemäß des Schönheitsideals im Sultanat – eine Frau mit üppigen Rundungen und einer Haut von der Farbe reinen Alabasters ist (auf gut mittelreichisch gesagt: sie ist blass, fett und schwammig).

Die Herrscherin treibt das hitzige Verlangen, einen oder gleich mehrere der "wackeren Herren Krieger" bis zum Morgengrauen in ihr Schlafgemach zu locken, um mit diesem ein Donnersturmrennen ganz eigener Art auszutragen. Richten Sie es ein, dass die Helden, während sie von der Sultana mit Wein, Leckereien und zweideutigen Angeboten umgarnt werden, vom Park aus – und wie zum Hohn – beständig das donnernde Geräusch der vorbeirasenden Konkurrenten vernehmen.

Anmerkung: Für die nachfolgenden Ereignisse in Fasar ist es *dramaturgisch notwendig*, dass die Helden in Palmyrabad eine Weile *aufgehalten* werden, so dass sich das Gros der Konkurrenten vor die Helden setzen kann. Aus Gründen der Spannung sollte die Gruppe weitestgehend darüber im Unklaren gelassen werden, welcher ihrer Rivalen von dem Zwangsstopp profitiert. Doch spätestens hier müssen *Kira vom Blautann* und ihr 'Onkel' einen Vorsprung herausschlagen, der es den Anhängern des Namenlosen ermöglicht, Fasar vor den Helden zu erreichen. Mit hoher Wahrscheinlichkeit wird der Zwangsaufenthalt der Spieler in Palmyrabad in einer spektakulären Flucht enden. Damit aber machen sich die Helden die gedemütigte Sultana zum Feind, die ihnen natürlich einige Meilen lang von ihrer Reiterei nachsetzen lässt.

Typischer palmyrenischer Reiter

Relevante Eigenschaften: MU 14, CH 13, GE 15, KO 12, KK 14;

TaW Reiten 10–12

Reitersäbel: INI 16+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+4 DK N

Kurzbogen: INI 15+1W6 FK 18 TP 1W6+4

LeP 28–30 AuP 30 WS 6–7 RS 3 GS 7 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kriegerschütze, Berittener Schütze

Werte der Pferde

GS 11 AuP 7/5 LeP 60 MR 0/8 RS 1 PA 7

EMIRAT FLOESZERN

Das von etwa 1.000 Tulamiden bewohnte *Floeszern* am Ufer des Gadang, die Hauptstadt des gleichnamigen Emirats (*Erste Sonne* 91), besitzt eine hohe umlaufende *Stadtmauer* und ähnelt in jeder Hinsicht vielen anderen Tulamidenstädten in Mhanadistan. Die Helden können hier nicht nur eine *Karawanseerei*, sondern auch *Tempel des Efferd* (als *Flussgottheit*), der *Peraie* und des *Boron* vorfinden. Die Kleinstadt profitiert vom Warenverkehr von und nach Fasar sowie von der Flößerei auf dem Fluss, der ab hier schiffbar ist.

ZWISCHENFALL AM GADANG

Die Helden dürften sich vor allem für Floeszerns *Furt über den Gadang* interessieren, die so kurz nach der Regenzeit noch im-

mer brusthoch von rauschendem Wasser überspült wird. Dennoch wagen sich an dieser Stelle immerzu Händler mit ihren Pferden, Karren und Kamelen durch das kühle Nass, nachdem diese den Soldaten der Emirgarde den entsprechenden Zoll entrichtet haben.

Als die Helden dem Beispiel folgen, reißt auf einem Floss an den Kaianlagen stromaufwärts eines der Seile. Ein gutes Dutzend Zedernstämme fällt ins Wasser und treibt frontal auf Streitwagen und Pferde der Helden zu.

Ein gefährlicher Zwischenfall, der glimpflich ausgehen sollte und den sie als Meister spannend in Szene setzen sollten. Helden, die den 'Unfall' genauer untersuchen, finden heraus, dass die Halterungsseile der Stämme angeschnitten wurden. Vielleicht gelingt es der Gruppe sogar, den Urheber des Anschlags ausfindig zu machen: einen jungen tulamidischen Flößer, der bei einem Verhör gesteht, dass er von Berno von Bingen dafür bezahlt wurde, nachfolgende Rivalen auf diese Weise zu behindern.

ETAPPE 2: FASAR & RASCHTULSWALL

Etappeninfos: In dieser Etappe scheidet Gilia von Kurkum im Raschtulswall im Tal der Amazonen aus. Das Tal muss von Yppolita und mehreren anderen Rennteilnehmern vor den Helden erreicht werden.

Distanz: rund 70 Meilen



Es dauert nun nicht mehr lange und die Helden erreichen bis zum Nachmittag über die *Zedernstraße* das Hügelvorland im Schatten des mächtigen Raschtulswalls und damit die Stadtgrenzen der alttulamidischen Stadt Fasar.

Schon bald wird den Helden klar werden, dass ihr Rückstand fatale Folgen hat.

UNBEMERKT: ANSCHLAG IN FASAR

Noch während die Helden sich auf der Anreise nach Fasar befinden, inspizieren unter anderem *Kira von Blautann* und ihr 'Onkel' *Emmerich ohne Land* das Fasarer Bodenmosaik des alten Tempels der stürmischen Rondra. Nachdem sie aus dem Motiv ihre Schlüsse gezogen haben, wenden sich die beiden an den Fasarer *Kult des verstümmelten Gottes* (*Erste Sonne* 171). Bei dieser Gruppierung handelt es sich um eine vornehmlich aus Bettlern bestehende Gemeinschaft von Anhängern des Namenlosen. Mit ihrer Hilfe organisiert Emmerich ohne Land einen hinterhältigen Anschlag auf den Tempel der stürmischen Göttin. Die Kultisten töten Geweihte und Tempelbesucher. Emmerich ohne Land indes vernichtet das Bodenmosaik mittels eines namenlosen Wunders. Anschließend reisen er und Kira samt Bedeckung Richtung Raschtulswall ab, dem nächsten Etappenziel des Donnersturm-Rennens.

FASAR

Das mit 40.000 Einwohnern als "Mutter aller Städte" gepriesene Fasar ist die älteste menschliche Stadt auf aventurischem Boden. Angeblich ist die ebenso berühmte wie berüchtig-

te Tulamidenstadt über 3.100 Jahre alt und wurde zu Zeiten errichtet, da die Vorfahren der heutigen Tulamiden noch mit den Echsen und ihrem Erbe zu kämpfen hatten. Könnten die alten Mauern Fasars sprechen, würden sie Zeugnis geben von Schlachten, Intrigen und wundersamen Geschehnissen, die die *Geschichten von 1001 Rausch* wie Ammenmärchen dastehen ließen. Heute ist die auf drei Hügeln errichtete Metropole ein Schmelztiegel der Kulturen und ein Moloch, der Glücksritter, Händler, Diebe, Scharlatane und Gelehrte gleichermaßen anzieht. Fasar gilt nicht ohne Grund als gefährlichste Stadt Aventuriens außerhalb der Schwarzen Lande.

Stadtcharakter & Politik: Dem Fremden präsentiert sich Fasar als lauter und chaotischer Wohn- und Handelsplatz, dessen Stadtränder von den Zeltlagern der Novadis und Ferkinas umgeben sind. Über Mauern verfügen nur einzelne Stadtteile, während architektonisch vor allem der Gegensatz zwischen den Elendsvierteln und den imposanten und durch luftige Brücken verbundenen *Türmen der Erhabenen* ins Auge stechen. Bei diesen 'Erhabenen' handelt es sich um eine Gruppe Potentaten, die Fasar kontrollieren und deren Machtkämpfe und Einflussnahmen nahezu jeden öffentlichen und nichtöffentlichen Aspekt der Stadt durchdringen.

Fasar verfügt über 18 Stadtviertel, deren Grenzen der Ortsfremde nur schwer bestimmen kann. Einige weit über die Stadtgrenzen hinaus bekannte Institutionen Fasars sind die *Al'Achami-Akademie der Geistigen Kraft* (Einfluss, Herrschaft, schwarz), die *Fasarer Bann-Akademie* (Antimagie, grau), der große *Basar* im Herzen der Stadt und nicht zuletzt das fast 100 Schritt lange und 30 Schritt hohe *Sphingenmonument* am Rande der Hügel südlich der Stadt.

Religion: Es existiert in Aventurien kaum eine Stadt, in der derart viele Religionen und Kulte gleichzeitig präsent sind. Stark verbreitet ist zwar auch hier der Zwölfgötterglaube, allerdings in einer stark tulamidischen Ausprägung. So lassen sich in Fasar (außer Efferd und Firun) Tempel aller Zwölfgötter und zahlreicher Halbgötter finden; hinzu kommen aber auch Schreine alttulamidischer Götter, Weihestätten von Ferkinagottheiten sowie Bethäuser für Rastullah.

Bewaffnete: Wer in Fasar Ärger auf sich zieht, bekommt es wechselweise (und je nachdem, mit welcher Machtgruppe er oder sie sich anlegen) mit den Söldnern der Tulamidischen Reiterei, Novadikämpfern, Tempelgardisten des Feqz, des Praios oder gar der Rahja sowie den diversen Söldnern und Schlagetots der Erhabenen zu tun (weitere Einzelheiten zu Fasar entnehmen Sie bitte der Regionalspielhilfe **Land der ersten Sonne** auf den Seiten 92 f.).

WÜSTENSTURM

Als die Helden das Umland der Tulamidenstadt erreichen, ist die Luft gelb, trocken und stickig – die Folgen eines Wüstensturms, der seinen Ursprung in der Khom hat und dessen Ausläufer bis nach *Fasar* reichen. Es handelt sich um eine Wettererscheinung, die Menschen und Tiere gleichermaßen müde wie reizbar macht.

Erwähnen Sie immer wieder die kleineren Auswirkungen, die die Ausläufer des Wüstensturms in und um *Fasar* zeitigen: schlechte Sicht, leichte Atemschwierigkeiten und Dreck, der zwischen den Zähnen knirscht.

Konkrete Nachteile für das Spiel in *Fasar* wird der Wüstenwind nicht haben, sieht man davon ab, dass Stunde um Stunde feiner Sand auf *Fasar* und sein Umland niederregnet. Genau dies aber macht es den Helden später so gut wie unmöglich, die Spuren vorausfahrender Rivalen im nördlichen Umland *Fasars* (also Richtung Raschtulswall) aufzuspüren.

DER TEMPEL DER STÜRMISCHEN RONDRA

Der erste Anlaufpunkt der Helden ist der ummauerte und vorwiegend von Tulamiden bewohnte Stadtteil *Yol-Fessar*, auch 'Hügelstadt des Listenreichen' oder 'Phex-Hügel' genannt, einer der ältesten und am häufigsten überbauten Siedlungskerne *Fasars*. Neben dem gigantischen, von Türmen und Minaretten gekrönten *Fürsten- bzw. Satrapenpalast* der Stadt erheben sich hier zwei weithin bekannte Sakralbauten. Zum einen der festungsgleiche *Feqz-Tempel*, zum anderen der *Rondra-Tempel* *Fasars* (*Erste Sonne* 96, 103) mit dem gesuchten *Bodenmosaik*.

Der *Rondra-Tempel* liegt in unmittelbarer Nähe zur städtischen Garnison und dem zeremoniellen Hauptquartier der Tulamidischen Reiterei. *Rondra* wird in *Fasar* vornehmlich als Göttin des heiligen Zweikampfs und des Sturms verehrt; wobei sie in ihrer Inkarnation als Sturmgöttin bisweilen *Ra'Andra* oder *Rahandra* genannt wird. Hierbei handelt es sich eigentlich um den männlichen Namen des personifizierten Gewittersturms; zugleich eine alte Bauerngottheit der Tulamiden, der Regenbringer, der in einem von Löwen gezogenen Wagen über den Himmel fährt.

Doch als die Helden sich durch das Gassengewirr der Stadt nach *Yol-Fessar* durchgequält haben, erwartet sie ein schrecklicher Anblick: Aus dem Eingang des weithin bekannten *Rondra-Tempels* wallt schwarzer Rauch, der auf einen Tempelbrand hindeutet!

Der Vorplatz ist mit einer schreienden Menschenmenge gefüllt und soeben rücken die Soldaten der Garnison aus, um die aufgebrachte und durch den Wüstenwind eh reizbar gewordene Menge Schaulustiger zurückzudrängen. Der schockierten Gruppe sollte klar sein, dass die Situation das Eingreifen von Helden verlangt.

Brandbekämpfung

Helden, die über die entsprechenden weltlichen, magischen oder karmalen Möglichkeiten verfügen, sollten nach Möglichkeit sofort eingreifen, um das im *Rondratempel* wütende Feuer zu bekämpfen. Hinderlich wirken sich vor allem die vielen Schaulustigen aus, die die Helden und anderen Helfer immer wieder behindern.

Ein Held, der sich dabei besonders hervortut, wird bei 1 – 13 auf W20 von einem aus der Menschenmenge heraus geschleuderten Wurfmesser getroffen (1W TP), das mit *Angstgift* (Stufe 4; *WdS* 148) bestrichen ist und das den Helden im Erfolgsfall in Panik vor der Menschenmenge versetzt. Gelingt dem Opfer jedoch eine Probe auf *Gefahreninstinkt*, so es ihn besitzt, entdeckt

es kurz vor dem heimtückischen Anschlag einen abgerissenen Bettler mit markanter Narbe quer über dem rechten Auge, der die Lösch- und Rettungsversuche mit dem Giftanschlag offenbar vereiteln will. Der Held kann nun versuchen, der Waffe rechtzeitig *auszuweichen*.

Alternativ stehen dem Opfer und/oder einem in der Nähe befindlichen Helden unmittelbar *nach* dem Anschlag Proben auf *Sinnenschärfe* +6 zu, um den Urheber des Angriffs unter den Umstehenden zu identifizieren und ggf. zu verfolgen, was zwar schwer, aber nicht unmöglich ist (siehe *Der Kult des verstümmelten Gottes*).

Entdeckungen

Stoßen die Helden ins Tempelinnere vor, zeigt sich zu ihrem Erstaunen, dass es (anders als es die viele Rauchentwicklung erwarten lassen würde) im Allerheiligsten nur an vereinzelt Stellen brennt. Folgende Entdeckungen sollten den Helden nicht verborgen bleiben:

☞ Im Heiligtum lastet ein ekelregender *Geruch* nach Pech und Schwefel (ausgelöst durch die gleichnamige Namenlosen-Liturgie)

☞ Die *fünf Geweihten* des Tempels wurden ermordet. Ihre Körper sind teilweise stark verbrannt, dennoch kann man an einigen Leibern Kampfwunden entdecken.

☞ Das gesuchte *Bodenmosaik* des *Rondratempels* (siehe auch unten) ist völlig zu einer opalisierenden Masse verlaufen, und das, obwohl es aus soliden Steinen bestand. Ein Alchimist erkennt schnell, dass solch einen Effekt nicht einmal das berüchtigte *Hylailer Feuer* zeitigt. Unglücksursache muss also magisches oder karmales Einwirken gewesen sein. Welches Motiv das Mosaik auch immer gezeigt hat, der Hinweis auf jenen Ort, an dem *Leomar* einst den Donnersturm entgegennahm, scheint verloren.

☞ Helden, die den *Rondra-Tempel* näher in Augenschein nehmen, erkennen, dass dieser auf *älteren Fundamenten* ruht. Die Reste dieser Fundamente lassen eine vortreffliche Baukunst erahnen, die ein *Baumeister* oder ein Zwerg unter den Helden mit Sicherheit Zwergearbeit zuschreibt.

Zeugen

Suchen die Helden Zeugen des Überfalls, finden sich im Tempel zwei verschreckte *Laiendiener* (der eine ist acht Jahre alt, der andere gerade neun Jahre). Den Kindern gelang es, sich während des Anschlags hinter dem großen Standbild *Rondras* zu verbergen, doch nun lähmt Scham ihre Zungen. Beide sind davon überzeugt, dass *Rondra* persönlich sie für ihre Feigheit zur Rechenschaft ziehen wird.

Gelingt es den Helden, die Kinder zu beruhigen und damit zum Sprechen zu bringen, erfahren sie,

☞ dass schon den ganzen Tag über Teilnehmer des Donnersturmrennens im Tempel vorstellig geworden sind; sicher identifizieren können die Kinder aber nur einige der Besucher und diese auch nur anhand einiger markanter Begleitumstände (siehe Klammern): *Yorge Rastarson* (Wollnashörner), *Boran, der Zerstörer* (markanter Haarkamm), *Kira von Blautann* (beeindruckende Quadriga und ritterlicher Begleiter), *Hochkönigin Thesia Gilia von Kurkum* (Amazonenfolge) sowie die *Grolme*.

☞ etwa 15 Minuten vor Eintreffen der Spieler verschaffte sich eine Gruppe abgerissener tulamidischer Bettler Einlass in den Tempel. Als die Geweihten 'das Lumpengesindel' verjagen wollten, gingen die Eindringlinge überraschend mit Armbrüsten und Messern gegen die Geweihten vor. Besonders auffällig



war der verhüllte Anführer der Schar, der zwei der Rondra-Geweihten zunächst Kraft seiner Worte "wimmernd auf die Knie gehen ließ" (die Liturgie NAMENLOSER ZWEIFEL) und anschließend mit einem Strahl schwarzer Flammen (eine gegen unbelebte Gegenstände wirkende Variante der Liturgie PECH UND SCHWEFEL) gegen das Bodenmosaik vorging. Beide Kinder sind sich sicher, dass der Anführer kein Tulamide war, da er – wahrscheinlich ähnlich wie einige Helden – mit fremdländischem Dialekt sprach.

Bodenmosaik

Das Mosaik ist hoffnungslos zerstört. Befragen die Helden die Laiendiener oder Einheimische, die den Tempel regelmäßig besucht haben, bekommen diese heraus, dass das Mosaik schon sehr alt und ausgebleichen war. Es zeigte die stürmische Rondra an einem Ort, der am ehesten einer Höhle glich. Das Bildnis war umgeben von Gebirgs-, Wolken- und Sturmdarstellungen, Sternzeichen, Darstellungen eines Löwen und einer Sphinx sowie rätselhaften Linien, ausgetretenen Schriftzeichen und Zahlen. Jeder der Befragten kann sich an vereinzelte Details erinnern, doch in Wahrheit hat schon lange keiner der Gläubigen mehr so recht auf die alte Abbildung am Boden geachtet. Immerhin, einer der Zeugen kann sich ob seiner ungewöhnlichen Form noch an eines der seltsamen *Schriftzeichen* neben den *Sphingen-Darstellung* erinnern:



Es handelt sich hierbei um den Buchstaben "L" des zwergischen Runenalphabets des Rogolan (siehe **Angroschs Kinder**

39; es kennzeichnete den Namen "Leomar"), zugleich ein weiterer Hinweis darauf, dass einst *Zwerge* an der Erstellung des Bodenmosaiks mitgewirkt haben.

Tempelaufzeichnungen

Das *Skriptorium* des Fasarer Rondratempels werden die Helden (sollte sich nicht ein Rondra-Geweihter unter ihnen befinden) vermutlich ohne Hilfe eines Erhabenen – alternativ: Teilnehmerin Praia vom Großen Fluss – nur mit Phexens Hilfe einsehen können, oder wenn sie sich bei der Brandbekämpfung besonders hervorgetan haben. In allen Fällen lassen sich hier folgende Aufzeichnungen finden:

👁 Ein jüngerer Schriftwechsel mit Ayla von Schattengrund, in dem das Schwert der Schwerter den Tempelvorsteher Fasars bittet, den Teilnehmern des Donnersturmrennens in jedem Fall freien Zugang zur großen Tempelhalle zu gewähren (ohne das Bodenmosaik ausdrücklich zu nennen).

👁 Das *Buch des Sturms*, eine Tempelchronik, aus der zu entnehmen ist, dass der heutige Rondratempel vor knapp 700 Jahren auf den Ruinen eines Heiligtums der alten Bauern- und Sturmgottheit Ra'Andra (oder Rahandra-) erbaut wurde, das seinerseits bereits zur Zeit der *Magiermogule von Gadang* Bestand hatte (also vor über 2500 Jahren).

👁 Alte Rechnungen, die auf einen großzügigen Um- und Ausbau des Tempels im Jahre 811 BF. verweisen (also vor gut 200 Jahren). In diesem Jahr wurde erstmals das alte Bodenmosaik in der Tempelhalle freigelegt und (damals) auf ein Alter von etwa 1700 Jahren datiert. Eine Notiz am Rande des entsprechenden Dokuments beschreibt das Mosaik als kunstvolle Zwergenarbeit und weist zugleich auf die sensationelle

Entdeckung hin, dass der Tempelschmuck vermeintlich vom Heiligen Leomar selbst gestiftet wurde (woraufhin in der Ronda-Kirche hektische Aktivitäten ausbrachen, die letztlich zur Auffindung jener Grotte im Raschtulswall führten, in der Leomar einst den Donnersturm entgegennahm).

DER TEMPELANSCHLAG UND DIE FOLGEN FÜR DIE NACHZÜGLER

Nur Sie als Meister wissen, welche Rivalen – abgesehen von denen unter **Zeugen** genannten – vor dem namenlosen Anschlag das Bodenmosaik des Fasarer Rondatempels einsehen konnten und wer dort nach *Kira von Blautann* und ihrem 'Onkel' *Emmerich ohne Land* eintrifft (also nachdem das Bodenmosaik des Rondatempels zerstört wurde). Unsere Empfehlung lautet, dass etwa 3/4 aller Fahrer vor dem Anschlag in Fasar eingetroffen sein sollten und damit Kenntnis von dem Bildmotiv und dem damit einhergehenden nächsten Etappenabschnitt im Raschtulswall haben, während die übrigen Teilnehmer nach den Zerstörungen im Tempel vor einem ähnlichen Dilemma stehen wie ihre Gruppe.

Der Weg, den wir für Ihre Helden vorgesehen haben, besteht darin, dass diese Leomars einstige Auskunftsquelle direkt befragen: die *wahre Sphinx* von Fasar!

Ebenso wie den Helden wird auch den übrigen von dem Tempelüberfall betroffenen Renneteilnehmern nichts anderes übrig bleiben, als das nächste Etappenziel auf anderem Wege zu finden – oder auf gut Glück weiter Richtung Brig Lo zu fahren, in der Hoffnung, die geheimnisvolle Niederschrift jenes Ortes, an dem Leomar einst den Donnersturm entgegennahm, von den glücklicheren Turnierteilnehmern in Erfahrung zu bringen. Welche Mittel diese Unglücklichen dafür einsetzen (Mord, Folter, Spitzeldienste) überlassen wir Ihrer meisterlichen Entscheidung; ebenso gut ist es natürlich möglich, dass ein Künstler das Motiv schon vor langer Zeit in einem Gemälde verewigt hat, dass irgendwo schriftliche Aufzeichnungen vorliegen, die sich mit dem Mosaik beschäftigen, oder dass es einem der Rivalen trotz des in und um Fasar herrschenden Wüstensturms gelingt, die Spur eines der Vorausfahrenden aufzunehmen.

Auch durch den Einsatz von Magie (Elementare, Dämonen, Hexenbesen, Tiergestalten etc.) eröffnen sich zahlreiche Möglichkeiten, die Spur anderer Renn Teilnehmer aufzunehmen. Angesichts der Umstände mögen sich sogar ein oder zwei Rivalen in Fasar zusammentun, um gemeinsam hinter das Geheimnis des zerstörten Bodenmosaiks zu kommen. Vielleicht beziehen diese Rivalen die Helden gar in das Zwangsbündnis mit ein? Ein Vorgehen, das insbesondere dann empfehlenswert ist, wenn Sie befürchten, dass Ihre Spieler nicht über genügend detektivisches Gespür verfügen, um hinter des Rätsels Lösung zu kommen. Kurz: Es existieren trotz des Anschlags genügend Möglichkeiten, eine beliebige Zahl Renn Teilnehmer im Spiel zu halten – auch wenn Sie den Helden allzu einfache Wege bewusst schwer machen sollten. Entscheiden Sie selbst, ob Sie schon hier einen oder mehrere der Rivalen der Helden ausscheiden lassen.

DER KULT DES VERSTÜMMELTEN GOTTES

Gelingt es den Helden, den Urheber des heimtückischen Giftanschlags vor dem Rondatempel zu verfolgen (siehe oben), oder gehen die Helden den Zeugenaussagen der überlebenden Laiendiener nach, kann die Gruppe unter Umständen auf die Fasarer Helfershelfer *Kira von Blautanns* und insbesondere ihres 'Onkels' *Emmerich ohne Land* aufmerksam werden. Es handelt sich hierbei um eine Gemeinschaft von Ausgestoßenen (Krüppel, Bettler, Aussätzige), die dem namenlosen *Kult des verstümmelten Gottes* angehören (*Erste Sonne* 171).

Auch wenn der Zeitdruck, unter dem die Helden stehen, eigentlich eine allzu ausufernde Nachforschung verbietet, ist es theoretisch möglich, dass es der Gruppe gelingt, die Spur des Kultes aufnehmen. Es handelt sich hierbei um eine Fährte, die wir an dieser Stelle aus Platzgründen nicht detaillierter ausführen können, die die Helden aber in letzter Konsequenz in das ebenso unheimliche wie gefährliche *Ruinenviertel Yolfritum* mit seinen labyrinthischen Gassen und von dort aus in die Unterwelt Fasars zu führen vermag. Dort ist eine der unheimlichen Ritualstätten des Namenlosen zu finden.

In jedem Fall ist dies ein Handlungsstrang, der nicht ohne gefährliche Kämpfe auskommt und an dessen Ende die bittere Erkenntnis steht, dass der Namenlose auch beim 76. Donnersturmrennen wieder seine Finger im Spiel hat. Insbesondere die letzte der folgenden Informationen mag den Helden im weiteren Handlungsverlauf noch dienlich sein:

☞ Der Kult hat lediglich 'Bruderhilfe' für einen Fremden (*Emmerich ohne Land*) geleistet, der weder seinen Namen genannt noch sein Gesicht enthüllt hat;

☞ Der Fremde gehört zu den Teilnehmern des Donnersturmrennens und ist ein hochrangiger Geweihter des 'verstümmelten Gottes', sprich: des Namenlosen;

☞ Der Fremde stammt dem Dialekt nach aus den Ländern nördlich des Raschtulswalls

Typische Kultisten

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 12, KO 10, KK 12

Kurzschrift: INI 11+W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+2 DK HN

LeP 28–32 **AuP** 30–35 **WS** 5–8 **RS** 0 **GS** 7 **MR** 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Finte

Erfahrene Kultisten: AT/PA +2/+1, LeP +3, AuP +3, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Anmerkungen: Unter den Kultisten ist mindestens ein Geweihter (26 KaP), der einige der Liturgien des Namenlosen (**WdG** 290; bis zum II. Grad) kennt.

GUTER RAT IST TEUER

Nun, da der einzige bekannte Hinweis auf den Übergabeort des Donnersturms zerstört ist, bleibt den Helden und nachfolgenden Teilnehmern nur die Suche, nach einem nicht mehr bekannten Hinweis. Dazu gibt es schon einige Spuren: Die Erwähnung der Sphinx sowie die Zwerge als Künstler des Mosaiks im Tempel. Zu den Erzzwergen um den Patriarchen *Garbolosch Sohn des Garbosch* müssen die Helden sowieso – denn dort führt auch ihr bisher einziger Hinweis zur Schmiede des Donnersturms hin. Aber auch andere Informationsquellen können sie letztlich auf den richtigen Weg bringen.

Das Sphingenmonument

Die kolossale 30 Schritt hohe und fast 100 Schritt lange Steinsphinx erhebt sich am Rande der Hügel südlich der Stadt und

ist immer noch ein beliebter Pilger- und Besucherort. (Viel leicht kennen die Helden das Standbild aus dem Abenteuer **Erben alten Blutes** aus dem Band **Basargeschichten**). Angeblich soll das Standbild hin und wieder Orakelsprüche von sich geben – letztlich wird es aber bei allem Bemühungen der Helden stumm bleiben. Als, durchaus mystische, Skulptur ist sie aber auch gar nicht in den Quellen (Q2) gemeint. Diese beziehen sich auf eine echte Sphinx und von solch einer ist weit und breit nichts zu sehen.

Allerdings kann man auf Anfrage oder wenn Einheimische auf die merkwürdigen Umtriebe der Helden aufmerksam werden, erfahren, dass der Phex-Geweihte *Mharbal al 'Tosra* (**Erste Sonne** 152), die Stimme des Mondes, öfter bei der Sphinx zu sehen ist. Vielleicht weiß er mehr? Genauso gut könnte der alte Haimamud *Pakhizal al 'Nur ibn Yali* (**Erste Sonne** 152) etwas von dem wissen, "wie es einst wirklich war".

Mharbal al 'Tosra

Der entrückt wirkende hochrangige Phex-Geweihte hat eigentlich anderes zu tun, als sich mit Fremden zu treffen, die es furchtbar eilig haben. Entscheiden Sie selbst, wie schwierig es für die Helden werden kann, zu ihm durchzudringen. Einerseits ist er sicherlich an dem Donnersturmrennen interessiert. Andererseits könnte schon ein anderer Teilnehmer durch ungehobelte und eilige Art ein schlechtes Bild auf den Rest des Teilnehmerfeldes geworfen haben. Auch möglich, dass Tosra die Helden gar nicht empfängt – sie ihn dafür aber direkt an der Sphinx antreffen.

Mharbal wird mit den Helden nur reden, wenn er es als wichtig empfindet. Sobald sie Donnersturm und Sphinx miteinander zusammen erwähnen, wird er zumindest aufmerksam. Dann allerdings lässt er sich seine Informationen nicht nur langwierig aus der Nase ziehen, sondern sie sich auch, zu Ehren Phexens, versilbern und vergolden. Mharbal ist sich klar darüber, dass die Steinsphinx nur ein Abbild der wahren Sphinx ist, die noch irgendwo im Untergrund der Stadt lebt. So hat er davon gehört, dass in den Tiefen jener Schicht, die die *Fasarer Unterwelt* geheißen wird, ein Spiegelsee existieren soll, in oder an dem sie residiert und von dem sie selten einmal eine Weissagung nach oben schickt.

Mharbal selbst weiß nicht, wo dieser Spiegelsee zu finden ist, ahnt aber, wer es wissen könnte: Die Erzzwerge, die es ihm aber bisher nicht verraten haben. Da er sicher ist, dass die Helden mit ihrem Anliegen und der Donnersturmtteilnahme eine größere Chance haben, etwas darüber zu erfahren, ist er zu einem Handel bereit. Er verrät ihnen, was er weiß, und verweist sie an die Zwerge, wenn sie ihm im Nachhinein berichten, wie man zum Spiegelsee gelangt.

Pakhizal al 'Nur ibn Yali

Der alte und weithin bekannte Haimamud ist am ehesten am Ausgang zur Zulhamid-und-Zulhamin-Brücke zu finden. Dort sitzt er mit Vorliebe, umgeben von einer Menschentraube, erzählt von alten Zeiten und beantwortet neugierige Fragen. Drängelnde Helden können ihn leicht auf sich aufmerksam machen und er wird ihnen gerne eine Frage zugestehen. Zur Sphinx von Fasar kann er nur wenig sagen. Das Standbild war auch in den alten Zeiten schon aus Stein. Eine echte Sphinx ist schon seit sehr langer Zeit nicht mehr in Fasar gesehen worden. Allerdings ist in drei Fasarer Märchen von Recken die Rede, die eine Sphinx aufgesucht haben wollen, die irgendwo tief im Untergrund der Stadt lebt und die angeblich das Vorbild für

das Standbild war. Er warnt jedoch davor, sie zu suchen, denn der Weg dorthin ist kaum mehr bekannt und Sphingen gelten als sehr exzentrische Wesen.

Die Erzzwerge von Fasar

So oder so wird die Helden alles zu den Erzzwergen von Fasar führen: sowohl die Nachforschungen nach der Fasarer Sphinx als auch das Interesse am Schmiedeort des Donnersturmes. Die 300-köpfige erzzwergische Gemeinde (**Erste Sonne** 100) um den über 250-jährigen Patriarchen *Garbolosch Sohn des Garbosch* lässt sich schnell finden und ist für zwergische Verhältnisse recht aufgeschlossen. Das Donnersturmrennen interessiert auch sie, vor allem, wenn die Helden sich nach dem Schmiedeort des Wagens erkundigen. Viele der Angroschim werden zuerst verständnislos reagieren, sich aber durchaus geschmeichelt fühlen. Erst der Patriarch selbst, ein großer Numerologe, der den Helden ein paar der kababyllothischen Zahlenspiele (siehe S. 13) näherbringen kann, kann wirklich weiterhelfen. Unter weisen Zwergen, wie er einer ist, ist es eine nicht unumstrittene Legende, dass der Wagen der Leuin in einer Zwergenbinge entstanden ist. Leider weiß Garbolosch nicht einmal ansatzweise, welche Binge das gewesen sein könnte – selbst die Legende kennt er nicht in allen Details. Er weiß aber von einem *Erzzwerg in Punin*, der sich mit der Schmiedegeschichte seines Volkes besonders beschäftigt hat. Sein Name laute *Turgosch Sohn des Tarbosch* und er könne den Helden sicherlich weiterhelfen.

Der Patriarch wird den Helden auch bestätigen, dass das Mosaik im Rondratempel Angroschimararbeit war. Er ist zutiefst betrübt, dass das Meisterwerk ein Opfer der Flammen geworden ist – leider besitzt er keine Abzeichnungen oder Bauskizzen mehr.

Nach der Sphinx befragt, wird Garbolosch auch hier merkwürdig freizügig reagieren. Man wisse, so der Patriarch, von einer unter Fasar lebenden Sphinx, die aber nun schon seit ein paar Jahrhunderten nicht mehr aufgetaucht sei. Sie residiere in einem Spiegelsee in einer Katakomben unweit des großen Sphinxmonuments. Tatsächlich würde man unter den Erzzwergen sogar den Einstieg kennen, denn vor langer Zeit hätte man sie unter anderem wegen besagten Mosaiks im Rondratempel kontaktiert. Allerdings wären die Verhandlungen eher frostig verlaufen und man wäre schließlich übereingekommen, die Sphinx nicht mehr zu stören.

Auf Bitten der Helden wird Garbolosch ihnen den feierlichen Schwur abverlangen, niemandem den Weg zu zeigen, aufzuzeichnen oder in Worten weiterzugeben.

Innerlich befindet sich Garbolosch in einer Zwickmühle – denn natürlich ist er ein Patriot seines Volkes. Er weiß, dass die zwergischen Teilnehmer, wenn sie nicht schon da waren, bald zu ihm kommen und vermutlich die gleichen Fragen stellen werden. Andererseits will er die Helden auch nicht offen anlügen. Daher hat er sich folgenden Plan zurecht gelegt: Er wird den Helden einen weit entfernten Eingang zeigen, durch den sie in ein Ganglabyrinth geraten, aus dem sie erst einmal herausfinden müssen. Was er nicht weiß: Teile des Labyrinthes sind mittlerweile eingestürzt – so lange ist der Umweg zur Sphinx also gar nicht mehr.

Sollten die Helden misstrauisch werden, warum der Zwerg so offen ist: Er hat einen guten Grund dafür. Alle seine neuesten numerologischen Berechnungen haben vorausgesagt, dass das diesjährige Donnersturmrennen endlich den Beweis erbringen würde, welch meisterliche Arbeit die Zwerge im Auftrag Rondras erbracht haben. So fühlt er sich persönlich verpflichtet,

den Teilnehmern des Donnersturmrennens bei ihren Questen die Hand zu reichen. Ein Grund, mit dem er hinter dem Berg hält – und der gerade dadurch das (unbegründete) Misstrauen der Helden schüren sollte.

UNTER FASAR

(Siehe Erste Sonne 170) Sind die Zwerge und die Helden sich einig geworden, geht es auch schon los. Zwei Erzzwerge werden als Führer fungieren und das Geleit bis zu einer kleinen, total verwitterten Ruine im Süden der Stadt übernehmen. Dort werden sie den Helden Schaufeln in die Hände drücken und auf den Boden zeigen: es gilt zu graben. In gut zwei Spann Tiefe stoßen die Helden auf eine eisenbeschlagene Falltür, klein und unscheinbar, versteckt unter Jahrzehntelang angehäuften Dreck.

Unter der Falltür wartet ein kaum ein Meter hoher, gemauerter Wasserkanal auf die Helden, der schon sehr lange nicht mehr in Gebrauch zu sein scheint. Die Zwerge erklären, dass man sich dort in nördlicher Richtung hindurchquetschen müsse. Die Helden werden irgendwann auf einen Nebenabzweig stoßen, der wiederum zu einem zugemauerten Schacht führt. Diesen hinunter, dann immer abwärts halten und so würde man unweigerlich zum See der Sphinx kommen.

Sie als Spielleiter sollten ab nun selbst entscheiden, wie schwierig Sie es Ihren Helden machen wollen. Der Gang durch den wirklich schmalen und dunklen Kanal ist schon eine Strapaze für sich (und für Helden mit *Raumangst* eigentlich nicht zu bewältigen). Die zugemauerte Wand aufzustemmen und hinterher den lotrechten, fast 15 Meter tiefen Schacht hinabzuklettern sollte Körperkraft- und *Klettern*-Proben nach sich ziehen. Unten angekommen können Sie den Helden gerne noch ein paar Schrecken des unterirdischen Fasar entgegenstellen – vor allem aber sollten sie sich in dem oben erwähnten Labyrinth ein Weilchen verlaufen. Dann erst gelangen sie in den Bereich, wo sie immer weiter bergab müssen. Es mag nicht bei jeder Abzweigung klar sein, wo es nun nach unten und wo nach oben geht. Mitunter kann eine Murmel (oder ein anderer rollender Gegenstand) weiter helfen.

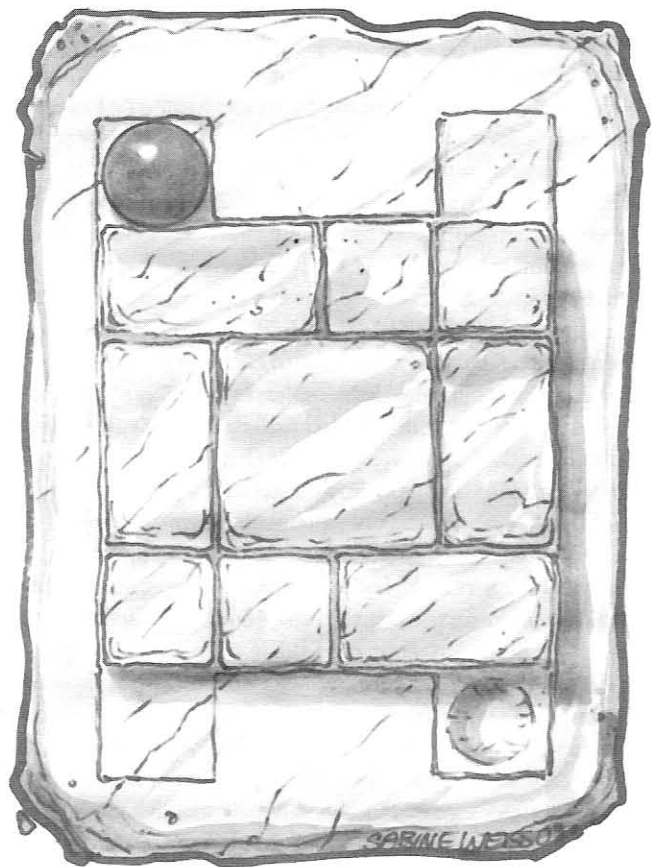
Letztlich sollten die Helden irgendwann die Kaverne des Spiegelsees erreichen.

Die Sphinx im See

Die Kaverne ist ein 20 mal 20 Meter großes, gemauertes Gewölbe, in dessen Mitte ein künstlicher See liegt, anscheinend eine alte Zisterne. Das Wasser liegt dort völlig bewegungslos und still und schimmert im Schein der Lichtquellen wie flüssiges Silber. Durch die spiegelnde Oberfläche ist es kaum möglich, den Grund zu sehen, aber der See wirkt auf eine unbestimmte Art bodenlos.

An einem der Steine am See finden die Helden eine merkwürdige Steinkonstruktion vor: Auf einem Steinrelief unter einem Sternenhimmel reichen sich eine Sphinx und eine Löwin die Pfoten (siehe auch Seite 18). In einer Vertiefung dazwischen ist eine Opalkugel eingelassen, dazu einige unterschiedlich große Steinquader, die man in der Vertiefung verschieben kann. In einer Ecke der Konstruktion ist ein Loch, für wohl genau diese Kugel bestimmt. Der Weg dorthin ist allerdings durch die Steinquader versperrt (siehe Abbildung rechts oben).

Kopieren Sie bitte die Abbildung der einzelnen Steinquader und der Einfassung und legen Sie dann Kugeln und Steinquader wie in der Abbildung angezeigt auf dem Spieltisch aus. Nun gilt es, mittels geschickten Verschiebens die Kugel in das



Loch zu platzieren. Unnötig zu sagen, dass weder die Kugel noch die Steinquader aus der Umfassung herausgenommen werden können, sondern nur hin- und hergeschoben werden können. Größere Akte von Gewalt dürfen gerne mit dem Bruch der Schwertspitze honoriert werden, wenn ungeduldige Kämpfer in diesem 'Sphinx-Schlüssel' herumstochern.

Ist die Kugel am Loch angekommen und fällt in dieses, kann man wenig später ein entferntes Platschen vernehmen. Das Wasser des Spiegelsees gerät in Bewegung und ehe es sich die Helden versehen, gleitet aus der völlig unbewegten Oberfläche eine Sphinx. Groß, schwer, beeindruckend – und mit ihrer Präsenz die Kaverne füllend – steigt sie trockenen Fußes hervor. Mit entfalteten Schwingen und mäßig begeistertem Gesichtsausdruck bleibt sie schließlich vor den Helden stehen und blickt diese fragend an.

Auch wenn die Sphinx sehr lange hier unten alleine war, spricht sie doch fließend Garethi und Tulamidisch, neben noch anderen alten und uralten Sprachen. Allerdings wird sie sich zuerst sehr unkooperativ verhalten und so tun, als würde sie rein gar nichts verstehen. Mühsam zerhackte Satzkonstrukte in Altulamydia oder gar Ur-Echsisch ringen ihr eher ein müdes Lächeln ab. Eine Kommunikation kommt erst zustande, wenn die Sphinx merkt, worum es geht, die Helden schon ein bisschen rumprobiert haben und es augenscheinlich ist, dass diese Plagegeister nicht gewillt sind, ohne Antworten zu gehen.

Letztlich lässt sich die Sphinx dazu herab, auf gut formulierte Fragen zu antworten, allerdings immer in Andeutungen. Falls Sie, lieber Spielleiter, sogar noch das ein oder andere Rätsel zusätzlich mit einflechten wollen: Immer heraus damit.

Die Sphinx kann sich gut an Leomar erinnern und sie weiß auch, wo der Übergabeort des Donnersturmes zu finden ist. Auf die Frage nach dem Weg dorthin wird sie folgende Antwort geben:

"Geht nach oben. Wartet, bis Praios den Zenit überschritten hat und fast den Rand von A'Dawatus Heim küsst, dann erst folgt dem Götterfürsten.

Folgt ihm genau nach.

Weicht nicht ab, wo ihr nicht müsst.

Bis ihr zum Haupt eines Löwen gelangt – dort lasst den untergegangenen Fürsten an der Seite eures Herzens und reist weiter.

Ihr werdet wissen, wann ihr angekommen seid."

Weitere Auskünfte oder Erklärungen zum Weg werden die Helden nicht bekommen.

Meinen die Helden, alles erfahren zu haben, was sie wissen müssen, wird die Sphinx eine letzte Warnung aussprechen und dann ohne Verabschiedung wieder in den Spiegelsee gleiten:

"Ihr glaubt alles zu wissen?

Nun, ihr irrt euch.

Drum hört gut zu:

Achtet auf die Zeichen, die Ihr seht an dem Ziel, zu dem ich euch führte – denn ein altes Übel wird sich dort offenbaren und doch verstecken.

Achtet auf die Zeichen an eurem Weg, dann wird das, was kein Gesicht hat, ein Gesicht erhalten.

Achtet auf das Vielleibige. Auf die Bestie. Sie weiß um ihr Schicksal. Deswegen lauert sie dort, wo euer Ziel zum Ziel wurde.

Und achtet auf die Maden. Sie fressen Sumu, doch ohne Nahrung sind sie schwach."

Mit den ersten beiden Warnungen spielt die Sphinx auf die Wappen in der Amazonenhöhle am Übergabeort des Donnersturms an, durch die später in Gareth der Namenlos-Geweihte *Emmerich* aufgedeckt werden kann.

Mit der dritten Warnung sind der Ort der Übergabe des Donnersturmes an Leomar und die Schmiedestätte des Wagens gemeint, an denen jeweils ein Teilstrang des Omegatherions in früheren Zeiten aufgetaucht ist und schlummert. Zuletzt gibt die Sphinx einen entscheidenden Tipp, wie zumindest der Teilstrang beim Übergabeort im Raschtulswall zu besiegen ist: Die Maden ziehen ihre Kraft aus ihren Kontakt mit dem Boden – wenn man sie von diesem löst, werden sie verwundbar.

AUF INS GEBIRGE!

Nach dem Abstecher in die Unterwelt Fasars sollten die Helden wissen, welchem Weg sie folgen müssen. Wie die Sphinx es sagte: Am Nachmittag sollen sie der Sonne folgen in Richtung des Raschtulswall (*A'Dawatus Heimat*). Immer weiter geht es ins Gebirge – mehr als einen Tag, bis die Helden den von der Sphinx erwähnten *Löwenkopf* entdecken. Dies geschieht erst am Mittag des nächsten Tage, was es schwierig macht, der nicht mehr in die richtige Richtung weisenden Sonne zu folgen. (Schlaue Helden suchen sich daher schon abends einen oder mehrere 'Peilpunkte' im Gebirge im Westen ihrer Reise. Andere müssen sich wohl oder übel mit *Orientierungs*-Proben behelfen oder haben einen Kompass eingepackt.

Der 'Löwenkopf' entpuppt sich als großer Felsen, an dessen Spitze tatsächlich eine Art Raubkatzenhaupt herausgeformt ist. Ob er natürlichen oder sehr alten menschlichen Ursprungs ist, kann man kaum noch erkennen. Nun müssen sich die Helden nach rechts wenden (und damit die untergehende Sonne auf der linken Seite, der Herzseite, lassen). Einen weiteren halben Tag geht es auf beschwerlichem Pfad weiter durch enge, aber

ENTGEGEN!

Bedenken Sie, dass dies eine der wenigen Stellen ist, an denen sich Streitwagen der Teilnehmer entgegen kommen können. Mehrere Kontrahenten der Helden befanden sich schon auf dem Weg ins versteckte Tal, als ihre Gruppe noch nach der Sphinx gesucht hat. Sei es, dass sie früher als die Helden einen anderen Weg gefunden haben oder einfach nur der Fährte der vorauseilenden Teilnehmer gefolgt sind. Diese Wagen müssen auf ihrem Weg nach Brig-Lo wieder zurück nach Fasar. Zumindest in der Nähe des Amazonentalen kann es daher zu solchen Zusammenstößen kommen.

Sehen Sie hierzu die Streitwagen- und Rennregeln im **Anhang** ab Seite 99. *Ausweichen* ist dabei an manchen engen Passagen in den eh schon schwierig zu befahrenen Tälern und Schluchten kompliziert. Auf kleineren Pässen oder auf ebenen Wegen können Sie sogar einen erbitterten Wettstreit um eine Engstelle forcieren. Auch Angriffe können geschehen, auch wenn es kurze sind, denn man trifft sich ja nur im Vorbeifahren.

befahrte Schluchten. Hin und wieder können fährtenkundige Helden sogar ältere oder frische Spuren der Konkurrenten entdecken.

Dann, endlich, gelangen die Helden an den Einlass in ein schmales Seitental, das an beiden Seiten von aufrecht stehenden Löwinnenstatuen mit hohen Helmen auf dem Kopf bewacht wird.

DAS TAL DER AMAZONEN

Schon am Anfang des Tales sollten die Helden merken, dass sie beobachtet werden. Blicken sie sich genauer um, entdeckten sie mit gelungenen *Sinnesschärfe*-Proben vier athletische Frauen in Brünne und den typischen Amazonenhelm auf dem Kopf. Die Wächter des Tales sind mittlerweile vorgewarnt, denn die Helden sind nicht die ersten, die das kleine Rondaheiligtum am Ende des felsigen Tales besuchen. Noch bevor der Wagen die einstige Höhle der Übergabe des Donnersturmes erreicht hat, wird er von vier Amazonen flankiert – eine Überraschung für die Helden! Die angeblich versteckte Höhle ist fest in der Hand des Kriegerinnenvolkes.

Das Heiligtum selbst ähnelt einer in den Felsen des Raschtulswall geschlagenen Festung. Mächtige Scheinmauern und Zierzinnen sind aus dem Stein herausmodelliert worden und umgeben einen natürlichen Felseingang, der von vier weiteren Amazonen bewacht wird. Wenn die Helden ankommen, steht (mindestens) der Wagen der Amazonenkönigin *Gilia von Kurkum* vor dem Eingang.

IM HEILIGTUM

Die Wächterinnen lassen derzeit jeden passieren, allerdings achten sie sehr genau darauf, dass sich kein Besucher respektlos verhält. Auf Ansprache oder Fragen werden sie nicht reagieren, schon gar nicht auf jene männlicher Teilnehmer. Der Trubel um den kleinen Höhlentempel missfällt ihnen, allein das Wissen, dass es sich hier um ein Rennen unter der heiligen Hand der Göttin selbst handelt, verhindert offene Aggressionen.

Der Tempelinnenraum besteht aus einer großen, natürlichen Höhle, in der prunkvolle Steinsäulen aufgestellt sind, die Löwinnen an den Kapitellen zeigen. Auf einer Steinplatte ist in

Rotgold ein Rondrakamm eingelassen, direkt daneben befindet sich eine uralte Brandstelle im Felsen unter einem Wetterloch in der Decke: Von hier stammt der Donnerkeil, den die Helden auf den Baburiner Donnersturmefeldern haben finden können (siehe Seite 17). Direkt davor kniet Gilia, die als einzige Amazone mit den Helden reden wird.

Informationen aus alter Zeit: Verhalten sich die Helden respektvoll, erklärt die Königin kurz und knapp, dass der Donnersturm (dabei zeigt sie auf die Felsplatte) an diesem Ort von der Göttin persönlich an Leomar übergeben wurde. Außerdem sei dies noch aus einem anderen Grund ein sehr heiliger Ort für die Schwesternschaft der Amazonen: Es handelt sich nämlich um die einstige Schwurhöhle – genau hier wurde der Amazonenbund gegründet. Gilia skizziert gerne kurz die Geschichte dieser heiligen Handlung (siehe Seite 87 – *Emmerich ohne Land/Plotstrang der namenlosen Paktierer* (allerdings nicht die Flucht von Wolkenstein, sondern nur dessen Tod zusammen mit seinen drei Brüdern)).

Die Helden dürften wahrscheinlich überrascht sein zu hören, dass bei der Gründung des Amazonenbundes ursprünglich auch Männer beteiligt waren. Gilia verweist dabei auf das Wandbild mit den alten Ordenswappen – ein Bild, das sich die Helden einprägen sollten, denn Details daraus werden noch sehr wichtig werden (siehe Bild unten): Hier sind die drei Wappen der männlichen Verräter zu sehen, die den Helden noch nichts sagen werden, da sie bisher nur die Wappen der angemeldeten Rennteilnehmer kennen, nicht aber jene ihrer Begleiter – etwa *Emmerich ohne Land* (dessen Wappen sie ansonsten unter den Felsabbildungen wiedererkennen könnten).

Die eigentliche **Inschrift**, die die Helden derzeit suchen, ist an der Wand direkt beim Blitzeinschlag neben der Felsplatte zu finden:

“Nehmt nun durch meine Hände den Donnersturm an euch, Leomar. Stärkt ihn mit seinem und euren Ruhm. Und wisset ihn zur rechten Zeit zu gebrauchen.”

Falls die Helden nachfragen, kann Gilia ihnen erzählen, wer schon in ihrer Anwesenheit an der heiligen Stätte war (es sollten mindestens fünf oder sechs Teilnehmer sein, darunter auf jeden Fall Kira vom Blautann und erst vor kurzem die Hippodrom-Berühmtheit Yppolita). Immerhin lagert die Amazonenkönigin schon fast einen ganzen Tag an diesem heiligen Ort.

MADEN IN SUMVS LEIB

Schon vor langer Zeit hat das Omegatherion begonnen, jene Plätze, an denen die Präsenz des Donnersturms besonders stark zu spüren ist, mit seiner Anwesenheit zu infiltrieren. Daher warten sowohl am Schmiedeort in der alten Zwergenbinge als auch hier, am einstigen Übergabeort des Streitwagens Rondras an die Menschheit, dämonische Grauen in den Tiefen der Berge.

Um das schlafende Monstrum wissend, haben die Skrechu-Anhänger um Berno von Bingen nach ihrem Besuch bei den Amazonen kurzerhand ein Erweckungsritual gestartet.

Als die Helden gerade die Schwurhöhle verlassen, gefolgt von Königin Gilia, die nun auch aufbrechen will, ist plötzlich ein leises Flüstern im sanften Bergwind zu hören.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Flüstern in unbekannter, fast gesungener Sprache scheint einen zu durchdringen, während es zu einem Summen und Raunen anschwillt. Plötzlich stellen sich euch alle Nackenhaare auf, die Pferde werden panisch und aus dem steinernen Boden des Tales brechen Dutzende von mannsgroßen Maden hervor. Weiße, ölig schillernde Haut bedeckt die sich windenden Körper; statt eines Kopfes scheinen die Wesen nur ein Maul voller nadelspitzer Zähne zu besitzen, gekrönt von einem Kranz kleiner Tentakel – und ein bestialischer Gestank breitet sich über den Talboden aus.

Die Maden Sumus bohren sich sehr schnell aus dem Felsen heraus (2 Aktionen) und können sich zwecks Positionswechsel fast genauso schnell wieder hineinbohren (4 Aktionen). Mit ihren Zähnen zerbeißen sie Rüstungen und Lebewesen. Hauptsächlich haben sie es auf die Menschen im Tal abgesehen, machen aber vor den panischen Pferden keinen Halt, die unter Umständen in dramatischen Aktionen gerettet werden müssen. Die Amazonen in den Passwänden lassen umgehend ein gewaltiges Horn erschallen, das sie drei Mal blasen.

Die Maden

Biss: INI 18/10+1W6 **AT** 17/14 **PA** 12/6 **TP** 1W6+5 **DK** H
LeP 43 **AuP** 45 **WS** 15/7 **RS** 8/2 **GS** 10/0 **MR** 10/2

Anmerkungen:

- Die Werte hinter den Schrägstrichen gelten, wenn die Maden keinen direkten Bodenkontakt haben.
- Die Maden regenerieren pro KR 2W6 LeP, so lange sie Bodenkontakt haben.
- Im Boden bewegen sie sich mit einer Geschwindigkeit von GS 2.
- Wenn sie drei Wunden erlitten haben, ist die Wirkung dieselbe, als wenn sie keinen Bodenkontakt haben.
- Ein Madenbiss, der 10 TP oder mehr anrichtet, fügt einer Rüstung solchen Schaden zu, dass sie einen Punkt RS einbüßt; dieser Schaden kann nach dem Kampf jedoch mit den entsprechenden Talenten repariert werden.
- Zu Beginn des Kampfes sind 6 Maden am Kampf beteiligt. Jede Kampfrunde erscheinen 1W3–1 zusätzliche, bis die Maximalzahl (s.u.) erreicht ist.
- Die Schwurhöhle kann von den Maden nicht betreten werden.

Zu Beginn des Kampfes sollte den Helden klar werden, dass diese Maden nichts Natürliches an sich haben. Sie zu besiegen scheint aussichtslos, denn die Wunden der Maden schließen sich am Anfang schneller, als man sie schlagen kann – bis die Helden sich an die Worte der Sphinx erinnern (siehe Seite 29). Die Maden benötigen Bodenkontakt (offensichtlich, weil sich das Omegatherion nur über den Boden verbreiten kann). Sobald sie ihre Verbindung zum Boden und damit von ihrer eigentlichen Essenz verlieren, sind sie deutlich einfacher zu erschlagen. Dazu bedarf es aber Zauberei, Körpereinsatz oder anderer findiger Ideen, denn nicht jeder Held ist dazu geeignet, eine zahnbewehrte Made hochzuheben, während ein anderer auf sie eindrischt. Merken die Amazonen, dass diese Taktik von Erfolg gekrönt ist, machen sie es den Helden sofort nach.

Während die Helden ihren Wagen verteidigen und Seite an Seite mit den Amazonen das immer größer werdende Heer

dieser Maden – je nach Kampfkraft der Helden, aber mehr als ein Dutzend sollten es schon sein – zu erledigen versuchen, könnte zum Zwecke der Dramatik ein weiterer Donnersturmteilnehmer gerade in das Tal und die Madenattacke hineinfahren. Anbieten würde sich dafür *Gerborod*, damit die Helden ihn als Kampfgefährten bei diesem Zwischenfall erleben – sollten sie ihn nicht eh schon als Verbündeten in diesem Rennen ansehen.

Trotz aller Kampftechnik scheint der Strom der Maden aus dem Boden nicht zu versiegen. Zwar sollten sich die Helden eine Zeit lang gut ihrer Haut und ihrer Pferde erwehren können, doch ist absehbar, dass irgendwann ihre Kräfte versiegen werden. Die Lage wird immer brenzlicher, als unerwartet die von den Amazonen gerufene Verstärkung eintrifft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich erschüttern donnernde Schritte den Talboden und die Maden winden sich in sichtlicher Agonie auf dem Boden. Ein tiefkehliges Grummeln, ein wütendes Schnauben ist von den Berghängen zu hören und dann steht plötzlich, wie aus dem Felsen herausgetreten, ein über sieben Schritt großes Wesen vor euch, mit Fell bekleidet, aufrecht stehend, mit wildem Haarwuchs und leuchtenden Augen einem Ferkina ähnlicher als einem Mittelreicher: Ein Riese! In seiner einen Hand schwingt er eine unglaublich große Keule, die andere hat er wild zur Faust geballt, als er sich den Maden zuwendet. Aber es ist nicht nur die schiere Kraft des Wesens, die euch kurz den Atem anhalten lässt – Adawadt, denn um niemand anderen kann es sich handeln, scheint die gesamte Kraft der Berge in sich zu vereinigen. Schon erholen sich die Maden von dem Auftritt des Riesen und gehen mit neuer Kraft auf euch los ...

Adawadt, der Riese aus dem Raschtulswall, wird die Situation kurz erfassen und dann mit den Maden kurzen Prozess machen. Mit seiner Unterstützung und der Kampftechnik der Helden schrumpft das Heer der Maden zusehends zusammen, bis es vollständig vernichtet ist.

Danach brauchen alle Kampfgefährten erst einmal eine Pause. Von den Amazonen sind einige schwer verwundet, Gilia ist schweißüberströmt. Allerdings gilt ihr Blick nicht den toten Gegnern, sondern ihrem Wagen: Im Gegensatz zu den Heldenpferden wurden zwei der Rösser der Amazonenkönigin dermaßen stark verletzt, dass eine Weiterfahrt mit ihnen nicht denkbar ist. Eines ist sogar fast vollständig von den Maden aufgeessen worden.

Derart angeschlagen, versteht es Gilia als Wink ihrer Herrin, dass das Rennen hier für sie vorüber ist. Sie bedankt sich bei den Helden und anderen Mitstreitern, die gerne noch im Tal bleiben und sich kurieren bzw. Schäden an den Wagen beseitigen können.

Auch Adawadt ist den Helden wohl gesonnen. Er versteht sich gut mit den Amazonen und konnte mit ansehen, dass die Talbesucher entschieden gegen den dämonischen Schrecken zu Felde gezogen sind. Als Dank wird er ihnen daher ein Horn aus Tatzelwurmknöchel mitgeben, das einen ähnlichen Zweck wie jenes der Amazonen erfüllt. Falls sie irgendwann in seinem Einflussbereich Hilfe benötigen, wird er zur Stelle sein. Ein Mal! Sind die Helden pfffig, dann werden sie die für sie sicherlich sehr eindrucksvolle Begegnung mit Adawadt dazu nutzen, um Fragen zu stellen. Tatsächlich weiß der alte Riese einiges vom Donnersturm. Er nennt ihn "die alte Waffe" und erinnert sich daran, dass das Gefährt von den Angroschim jenseits des

“großen Stroms jenseits der Berge” geschmiedet wurde. Von Leomar kennt er nur Sagen, die den Helden in der einen oder anderen Form schon bekannt sind.

Anmerkung: Wenn Ihnen dieser ‘Cameo-Auftritt’ von Adawadt zu gekünstelt vorkommt, ersetzen Sie ihn einfach durch
👁 entweder weitere Amazonen, die die Maden mit Pfeilen spicken, bevor sie in den Nahkampf gehen oder
👁 einen weiteren Rennteilnehmer (über Gerborod hinaus) mit tatkräftiger Bedeckung, oder
👁 Sie senken die LE der Maden (die Zahl sollten Sie so hoch lassen).

ZURÜCK AUF DEN WEG

Nachdem die Helden das Tal verlassen haben, geht es wieder in Richtung Fasar zurück. Es liegt in der Entscheidung der jeweiligen Wagenmannschaften, ob man tatsächlich bis zur Metropole zurückreist, denn eigentlich geht das Rennen weiter und zwar in Richtung Brig-Lo. Der kürzere Weg vom Tal der Amazonen aus ist es, aus den Bergen kommend sich direkt südlich zu halten, um auf den Weg nach Mirina an den oberen Ausläufer des Mhanadi zu gelangen. Von dort geht es am Nordrand der Khom und am Südrand des Raschtulsturms in Richtung Almada.

ETAPPE 3: FASAR BIS BRIG-LO

Etappeninfos: In dieser Etappe scheidet Rondrina am Rand der Wüste aus. Bis zur Schlucht südlich des Raschtulsturms müssen die Helden vor Harayan ben Hasrabal, Sawine vom Svellt, den Brillantzwergen, Dergej Slevning und den Grolmen liegen – allerdings hinter Boran dem Zerstörer. Kira von Blautann muss vor den Helden in Omlad eintreffen. Yppolita und Boran der Zerstörer müssen vor den Helden in Brig-Lo eintreffen.

Distanz: rund 500 Meilen



TULAMIDIENS STEPPEN

Auf dem weiteren Weg in Richtung Brig-Lo fahren die Helden zuerst noch durch tulamidisches Land. Je weiter sie in Richtung Wüste und Wüstenrandgebiet kommen, desto spärlicher wird die Vegetation. An den Tagen wird es heißer, in den Nächten kühler, die Wege werden gerade für Wagen immer schlechter. Die tulamidische Gastfreundschaft nimmt allerdings nicht ab, und die Gesprächigkeit von Händlern oder Karawanenführern in der Einsamkeit der weiten Steppe sogar eher zu.

ΠΑΓΓΙΛΑΗ

“Nein nein, mein Freund, als ich vom Flinken Difar sprach, meinte ich nicht das, was Ihr jetzt denkt, ha ha ... Ich sprach von meinem Diener. Jener dort, seht genau hin. Es gibt kaum einen Besseren ...”

Aus dem Gebirge kommend, werden die Helden nördlich von Naggilah, zwischen Naggilah und dem kleinen Dorf Merahbad, auf die Straße in Richtung Wüstenrand treffen. Damit befinden sie sich in einem der tulamidischen Zwergstaaten, geführt von *Rafin Bey ibn Rizwan (Erste Sonne 150)*. Der Magokrat, der auch ein kundiger Chimärologe und vor allem Dämonenbeschwörer ist, ist natürlich begeistert, dass das große Donnersturmrennen durch seine Stadt verläuft. So wird er es sich nicht nehmen lassen, alle Teilnehmer höflich zu einem Es-

sen mit tulamidischen Leckereien einzuladen und ihnen so ein paar Stunden oder sogar die ganze Nacht Ruhe zu gönnen.

Ibn Rizwan ist ein wortgewandter und vortrefflicher Gastgeber, der versucht, alle Teilnehmer unter seinem Dach gleich zu behandeln. Sollten die Helden zu sehr auf die Weiterreise drängen, dann ist er gerne bereit, sie ziehen zu lassen – nichts läge ihm ferner, als jemanden gegen seinen Willen aufhalten zu wollen. Schon seine Empfangsgarde am Rand des kleinen Städtchens Naggilah ist angewiesen, unwillige Gäste ziehen zu lassen, nachdem man sie nachdrücklich auf die ihnen angebotene Gastfreundschaft aufmerksam gemacht hat.

Falls Sie hier einen Zwischenfall wollen: Ibn Rizwan beschwört Dämonen als gefährliches ‘Werkzeug’, ist aber überzeugt von ihrer Nützlichkeit. Derartige Ansichten könnten leicht zu Problemen führen, wenn er den Teilnehmern aus lauter Begeisterung und Angabe seiner Fähigkeiten einen Difar oder noch schlimmeres entgegenschickt, um sie zu grüßen und einzuladen.

DER FALSCHER WEGWEISER

Auf der Straße zwischen El Trutz und Selicum gabelt sich der Weg. Der eine führt weiter in Richtung Wüstenrandgebiet, der andere biegt ab nach Erkenstein und zum Blutpass über den Raschtulswall nach Then. Dieser letzte Weg ist derzeit nicht für Wagen befahrbar: Zu heftig sind die Regengüsse während

der Regenzeit gewesen, zu schlammig ist der Untergrund des schon schmalen Wagenpfades. Und so ist der Pass wie jedes Jahr um diese Zeit gesperrt.

Um wenigstens ein paar Teilnehmer an der Nase herumzuführen, hat einer der Voranfahrenden den *Wegweiser verdreht*: Die zwei Wegsteine weisen in die jeweils falsche Richtung. Falls einer der Helden an den Steinen zweifelt (oder die Gabelung bereits kennt), ist mit einer einfachen *Orientierungs*-Probe der richtige Weg schnell gefunden. Bei genauerem Hinsehen kann man auch die ehemaligen Stellen entdecken, an denen die beiden Wegsteine vorher standen.

Sollten die Helden in schneller Fahrt trotzdem auf den falschen Weg geraten, wird man ihnen spätestens in Erkenstein mitteilen, dass sie mit ihrem Gefährt nicht über den Pass kommen werden und umkehren müssen.

BUQTAH – DIE BRENNENDE SCHEUNE

Nachdem man bei Selicum mit der Floßfähre über den Mhadi gesetzt hat, gelangt man stromaufwärts in das kleine Städtchen Buqtah. Richten Sie es so ein, dass die Helden hier übernachten – zumindest am Stadtrand in der Nähe einer Scheune oder ähnlichem. Unter Umständen gesellen sich kurz nach der Errichtung des Nachtlagers Gerborod der Weiße und Yorge Schratenschreck zu ihnen, letzterer lässt seinen letzten Rest Premier Feuer kreisen.

Mitten in der Nacht werden die Helden dann von lauten Hilferufen geweckt: Unweit vom Lager entfernt steht eine Scheune in Flammen. Verzweifelte Bauern und eine weinende Frau rennen hilflos vor dem Feuer hin und her. Schnell ist mitzubekommen, dass in der Scheune noch ein kleiner Junge vermutet wird – wahrscheinlich hat er sogar das Feuer versehentlich gelegt.

Für Yorge und Gerborod ist es eine Ehrensache, sofort zu helfen und sich in die Flammen zu stürzen. Vermutlich werden ihnen einige Helden nacheilen. Aber schon am Feuer zu stehen birgt eine Gefahr, die sich erst kurz darauf erweisen wird. Der Junge ist tatsächlich in der Scheune. Bewusstlos liegt er auf einem der großen Pflanzenballen. Nachdem die Helden sich durch den süßlichen Qualm gekämpft und das Kind gerettet haben, könnte ihnen langsam auffallen, dass in dem Holzgebäude auch Zithabar, ein Rauschkraut, gelagert wurde. Durch die Inhalation der intensiven Kräutermischung sollten sich insbesondere in der Nacht, aber auch noch am nächsten Tag lustige bunte Bilder in die Realität der Helden schieben, selbst wenn sie nur am Rand des der brennenden Scheune standen (vergleiche ZBA 275). Dies kann besonders bei rasanten Rennmanövern gegen eingebildete Kontrahenten oder bei Angriffen von nicht existenten Riesenlindwürmern problematisch werden. Auch Yorge und Gerborod haben nachts und noch am Tage eine lustige Zeit und reisen diese Wegstrecke vielleicht noch mit den Helden zusammen, bis man wieder klarer wird.

DURCH DIE WÜSTE

“Diese Drecksbrihe soll Wasser sein?”
“Es ist nass, trink es!”

Spätestens in Mirina müssen sich die Helden entscheiden: Geht es einen der gängigen und schnelleren Karren- und Karawanenwege entlang, oder versucht man es (wovon seitens der Bevölkerung dringend abgeraten wird), querfeldein in Richtung Omlad. Die erste Strecke würde über die Oase Alam-

Terekh verlaufen und dann weiter in Richtung Nordwesten am Rande des Raschtulturm entlang. Die zweite Wegealternative würde sie von Mirina aus direkt gen Westen und dann südwestlich vom Gebirge wieder auf den Karawanenweg führen. Die Helden werden auf beiden Strecken ungefähr gleich schnell vorankommen – der eine ist fahrbarer, der andere kürzer. Nichts desto trotz sollte ihnen klar sein: Von nun an geht es durch Wüstenrandgebiete. Die Gegend hier ist trocken und sandig; nachts wird es sehr kalt, tagsüber brennt die Sonne dafür auch gerne mal mit der Hitze eines Backofens.

Einen Wasservorrat mitzunehmen ist unerlässlich – egal für welchen Weg die Helden sich entscheiden. Auch sonst gelten die Bedingungen für eine Wüstenreise (siehe *Raschtuls Atem*, Seite 9 f.).

In der Region lauern vor allem bei Querfeldeinfahrten überall Gefahren. Speikobras können die Pferde scheu machen, Gerölllawinen aus den Bergen eine hitzige Flucht aus einem schmalen Tal erzwingen. Zudem sind hier gute Gelegenheiten für einige der Konkurrenten der Helden, namentlich die Fraktion um *Kira von Blautann*, die *Skrechu-Verschwörer* oder *Boran den Zerstörer*, Hinterhalte durch ihre Schergen legen zu lassen.

KHORAMSBESTIEN

In einer der stillen und kalten Nächte im Wüstengebirge werden die Helden plötzlich wach durch das unruhige Schnauben der Pferde. Kaum hat die Nachtwache die anderen aufgeweckt, springt auch schon eine Khoramsbestie zu den Zugtieren. Ein ganzer Haufen der schrecklichen Raubtiere (ZBA 120f.) hat es sich in den Kopf gesetzt, hier eine fette Mahlzeit zu sich zu nehmen – egal ob Mensch oder Tier.

Werte der Khoramsbestien

Biss: INI 9+1W6	AT 13	PA 8	TP 1W6+5*	DK H		
LeP 27	AuP 60	WS 8	RS 2	GS 18	MR 1	GW 6

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (5)

*) Wer durch Bisse mehr als 10 SP hinnehmen musste, erkrankt mit 5% Wahrscheinlichkeit an einer der folgenden Krankheiten (W20): Wundfieber (1–6), Schlachtfeldfieber (7–14), Rascher Wahn (15–17), Lutas (18–19), Tollwut (20), wenn der entsprechende Resistenzwurf misslingt.

HEUSCHRECKENSTURM

Während die Helden gerade in ein weites Wüstental einbiegen, verdunkelt sich plötzlich der Himmel vor ihnen. Eine riesige schwarze Wolke wogt auf sie zu, dann können sie auch schon das Summen von Myriaden von Insektenflügeln hören.

Heuschreckenschwärme sind an sich für den Menschen harmlos. Allerdings sollte man sich Mund und Nase zuhalten und versuchen, die Übersicht nicht zu verlieren. Noch wichtiger ist es, die Pferde unter Kontrolle zu halten, die schon beim Anblick des riesigen Schwarmes in Panik geraten. Doch es bleibt kaum Zeit, die Zugtiere abzuschirren und festzubinden – oder aber sie auf den Boden zu drücken und ihre Köpfe mit Kleidung zu bedecken.

Während des Schwarms rast ein völlig außer Kontrolle geratener Wagen an den Helden vorbei. Später wird sich herausstellen, dass es *Rondrina* mit ihrem Straußenwagen war – die Helden werden sie kaum eine Meile weiter in einem kleinen

Abgrund liegen sehen. Einer der beiden Strauße hat den Absturz schwerverletzt überlebt, Rondrina selbst liegt mit gebrochenem Genick neben ihrem Wagen.

YORGE UND DIE WOLLNASHÖRNER

In einem der Talsenken mitten in den Ausläufern des Raschtulsturm steht Yorge Schratenschreck mit seinem Wagen und steckt in einer bizarren Situation fest. Seine vier Wollnashörner sind von drei weiteren, wilden Artgenossen (um genau zu sein: von Warzennashörnern; ZBA 142) umgeben und scheinen sich gerade mit ihnen anzufreunden. Yorge dagegen sitzt resigniert auf seinem Wagen und kaut auf einem Grashalm herum.

Wenn die Helden näher kommen, wird er ihnen zuwinken, dass sie sich nur langsam nähern sollen. Die wilden Warzennashörner gelten mitunter als aggressiv, vor allem, wenn man so nahe an ihnen vorbeifährt. Yorge wurde nur nicht attackiert, weil seine vier Zugtiere den Warzennashörnern, vor allem den Weibchen, gleichzeitig fremd und doch interessant vorkommen. Zumindest sind sie nicht zum Weiterfahren zu bewegen, genauso wenig wie die wilden Tiere bisher von ihm verschreckt werden konnten.

Sollten ihm die Helden bei dem Vertreiben der wilden Nashörner helfen wollen, dann muss das vorsichtig geschehen, da Yorge unter keinen Umständen eines davon verletzen will. Fahren die Helden vorsichtig weiter, wird er sie zumindest warnen, ganz langsam an den Nashörnern vorbei zu manövrieren. Was wenig nutzen wird: Eines der wilden Nashörner wird sich von den Helden gestört fühlen und mit wildem Schnauben auf Wagen und Pferde losgehen. Was folgt, ist eine rasante Fahrt durch das unwegsame Gelände, gefolgt von mindestens einem wütenden Warzennashorn, das gerne auch mal den Wagen der Helden rammen darf – so lange, bis das Nashorn genug hat und aufgibt.

DIE ZERSTÖRTE BRÜCKE

“Hä hä hä – sieht so aus, als befändet ihr euch auf der falschen Seite der Schlucht. Viel Spaß, ihr Verlierer!”

Sobald sich die Helden auf dem Karawanenweg nach Nordwesten in Richtung Almada befinden, ereignet sich folgende Szene: In weiter Entfernung sehen sie auf einer mit dem Wagen befahrbaren Hängebrücke über einem steilen Wadi *Boran den Zerstörer*. Der Al'Anfaner wird sie im gleichen Augenblick entdecken und seine Pferde antreiben, um möglichst schnell über die Hängekonstruktion zu kommen, noch bevor die Helden sie erreichen. Am anderen Ende angekommen, zertrennt er mit gezielten Hieben die Haltetaue und noch während die Helden auf die Brücke zueilen, bricht die ganze Konstruktion zusammen und stürzt in das Wadi hinab.

Am anderen Schluchtrand ertönt böses Gelächter, dann verschwindet Boran mit seinem Wagen auf dem Weg. Die Helden hingegen stehen nun vor einem acht Meter breiten und mit dem Streitwagen nicht zu überwindenden Hindernis.

Eigentlich gibt es nur zwei Möglichkeiten: Die erste ist, die Schlucht zu umfahren. Machen sich die Helden daran, werden sie bald feststellen, dass dies einen ziemlichen Umweg bedeutet. Vermutlich werden sie ein oder zwei Tage dafür brauchen, bis sie über eine Anhöhe an eine Stelle kommen, wo das Wadi ausläuft und sie so auf die andere Seite gelangen können.

Die zweite Möglichkeit wäre es, die Brücke wieder instandzusetzen. Es ist nicht sonderlich schwierig, ins Wadi hinab und auf der gegenüberliegenden Seite wieder hinauf zu klettern.

Die Brücke notdürftig zu reparieren, erfordert Proben auf *Fesseln/Entfesseln* (die Spezialisierungen *Taue Spleißen* oder *Knotenkunde* können verwendet werden, ohne diese Spezialisierungen sind die Proben um 7 Punkte erschwert) und *Holzbearbeitung*. Insgesamt müssen 50 TaP* angesammelt werden, wobei jede halbe Stunde eine Probe auf Fesseln/Entfesseln, alle zwei Stunden eine Probe auf Holzbearbeitung möglich sind. Zusammenarbeit mehrerer Helden ist möglich (WdS 15).

Die dritte Möglichkeit wäre der Einsatz magischer oder karmaler Methoden, entweder um die Schlucht zu überwinden (z.B. *SOLIDIRID*) oder die Seile zu reparieren (z.B. *ERNEUERUNG DES GEBORSTENEN*, Grad II).

Eventuell können die Helden einige ihrer Mitkonkurrenten erleben, die an dieses Hindernis kommen:

Harayan ben Hasrabal wird beim Anblick der zerstörten Brücke nicht einmal langsamer. Man sieht ihn an etwas im Innenraum seines Wagens reiben, dann flimmert es um ihn herum und in einem tosenden Wirbel bildet sich direkt vor dem Emir eine Brücke aus Luft, auf der er über die Schlucht galoppiert. Der Luftdschinn verabschiedet sich danach höflich von seinem Gebieter und verschwindet wieder.

Ebenso prescht **Sawine vom Svellt** auf den Abgrund zu. Sawine konzentriert sich kurz und schon hebt der Wagen dank der Flugsalbe ein kleines Stück vom Boden ab. Ein kurzer Blick zu den Pferden, ein magisches Flimmern – und Pferde, Wagen und Bedeckung segeln über den Abgrund hinweg, um auf der gegenüberliegenden Seite hart aufzusetzen und weiterzufahren.

Die **Brillantzwerge** mit ihrem Eigenbau-Wagen werden kurz anhalten und die Situation begutachten. Dann fliegen aus dem merkwürdigen Gefährt plötzlich zwei Halteanker und verkeilen sich im Boden. An langen, mechanisch abrollenden Tauen wird der Wagen samt Ponys runter in die Schlucht gelassen. Dort fahren die Zwerge bis zur anderen Schluchtwand, schießen acht weitere Wurfanker nach oben und ziehen sich mittels Flaschenzug wieder aus der Schlucht heraus.

Die Mannschaft von **Dergej Sievening** hält ebenfalls an der Schlucht an und beginnt zu diskutieren. Sie reden auf den Elfen ein, der etwas gelangweilt wirkt. Nach einigen Minuten, in denen der Zwerg Hulosch schon deutlich lauter geworden ist, zuckt Tyantiel genervt mit den Schultern und beginnt mit einem Zauber. Kurze Zeit darauf erstreckt sich über den Abgrund eine Regenbogenbrücke (*SOLIDIRID*; Breite Brücke (2 Schritt)), über die der Wagen rumpelt – mit einem sehr skeptisch dreinblickenden Hulosch, der sich fest an den Wagen klammert. Wenn die Helden hier entschlossen handeln, können sie die Brücke ebenfalls nutzen!

Die **Grolme**, die plötzlich und mit lautem Hallo auftauchen, fahren einfach so über den Abgrund, als wäre er überhaupt nicht da. Erst nachdem sie die Schlucht passiert haben, bremsen sie panisch und blicken entsetzt hinter sich. Dann fahren sie vorsichtig weiter.

Vielleicht haben die Helden nach so viel Protzerei genug und entscheiden sich für eine ihrer Möglichkeiten. Vielleicht hat sich mittlerweile auch der eine oder andere Weggefährte zu ihnen gesellt, der ebenfalls nicht einfach so über die Schlucht kommt. Letztlich sollten es auch Ihre Helden auf die andere Seite der Schlucht schaffen.

ALMADA

Nach über einer Woche durch Wüste und Gebirge erreichen die Helden endlich den Rand Almadas (genauer: des von Almada



benaspruchten Amhalassih). Die Vegetation nimmt wieder zu. Pinien, Zedern und Spinnendorn wachsen am Wegesrand, und hin und wieder sieht man in der Ferne einen Regenbogenfasan oder einen Gänseluchs. Die steilen Hänge der Berge verwandeln sich zu den sanften, saftigen Ausläufern der Hügel des Yaquirtals, und am ersten größeren Bachlauf können die Helden sich endlich den Staub der Wüste abspülen. Von nun an ist Wasser ein in reicher Fülle vorhandenes Gut, die Nächte und Tage sind angenehm warm. Am Yaquir entlang reitet man durch Weinberge, an Pferdeherden und winkenden, herbeieilenden Bauern vorbei. Hier interessiert man sich deutlich mehr für das Donnersturmrennen als in den Tulamidenlanden, was die Helden auch in den einzelnen Städten und Dörfern merken sollten.

OMLAD

„Du Dreckschwein hast meine Tochter entehrt. Ihr heiratet – noch heute!“

Omlad (Herz 149) ist die erste Stadt, die die Helden erreichen. Knapp über tausend Einwohner zählend, ist der Handelsknotenpunkt ein Ort voller buntem Treiben. Hier treffen das Emirath und Almada zusammen und bilden eine Mischkultur, in der sich sowohl der Almadaner als auch der Tulamide gleichzeitig fremd und vertraut fühlt. Über den Hängen am Yaquir thront die erhabene Zitadelle San Telo.

In der Stadt werden die Helden schon erwartet. Sie sind nicht die ersten ankommenden Teilnehmer und so ist mittlerweile die ganze Bevölkerung im Aufruhr. Bunte Wimpel werden geschwenkt, Blumenkränze von schüchternen Mädchen über-

reicht, Händler verwöhnen die Neuankömmlinge mit Datteln, kleinen Weinkostproben und Naschwerk. Die Einfahrt der Helden wird zu einem riesigen Volksfest, das in Wahrheit schon begonnen hat, seit die ersten Donnersturmfahrer den Ort erreicht haben. In Omlad kann Ihre Gruppe sich einen ziemlich genauen Überblick verschaffen, wer vor ihnen ist und wer noch hinter ihnen sein muss. Wie lange die Spieler sich auf dem Volksfest aufhalten, bleibt ihnen überlassen. Fahren sie allerdings nicht gleich weiter, dann droht den Helden, der Enthusiasmus der angesäuselten Bewohner gefährlich zu werden: Ausufernde Trinkgelage, hübsche Maiden samt eifersüchtiger Väter, Halbstarke, die sich beweisen müssen, und Kinder die als Mutproben eines der Zugpferde entführen, sind hier nur die harmlosesten Zwischenfälle.

ÜBER DEN YAQUIR

Die Fähre über den Yaquir bei Omlad (ein größeres, flaches Segelboot an Führungsleinen) ist in ständigem Betrieb – aber bei den Donnersturm-Teilnehmern ist man natürlich gerne bereit, diese vorrangig zu behandeln. Kaum sind Wagen und Helden aufgeladen, schon legen die Flößer vom Ufer ab und fahren in Richtung des anderen Ufers. Mitten auf dem Yaquir allerdings schlagen sie zu: Die zwei Männer und eine Frau sind von *Emmerich ohne Land* bestochen worden, wenn nicht sogar selbst Anhänger des Namenlosen. Mit schnellen Bewegungen versuchen sie, die Leinen zu kappen, das Segel herunterzureißen und das Steuerruder über Bord zu werfen. Dann springen die drei selbst in die Fluten.

Kaum ist dies geschehen, treibt die Fähre auch schon langsam mitten auf dem Yaquir und setzt sich flussabwärts in Bewe-

gung. Für den Anfang ist diese Richtung gar nicht schlecht, denn flussabwärts liegt Brig-Lo. Die Fähre ist allerdings nicht steuerbar, solange die Helden sich nicht etwas Schlaues einfallen lassen. (Ganz nebenbei: Mit dem Boot nach Brig-Lo zu fahren, wäre eine Verletzung des Renn-Reglements, die vermutlich Disqualifizierung nach sich ziehen würde.)

Schon eine Meile nach diesem Ereignis schlägt aber der eigentliche Plan der Namenlosen an: Etwas abseits von Omlad haben sich Heckenschützen mit Bögen und Armbrüsten in der Böschung auf der rechten Uferseite versteckt und schießen nun auf die Fähre und die Helden. Sollten die Helden sich unter dem Wagen verkriechen, werden die Angreifer kurzerhand die Pferde unter Beschuss nehmen. Einzige Möglichkeit ist, entweder die Fähre zu beschleunigen, zurückzuschießen oder aber ins Wasser zu springen und zum Ufer zu gelangen, um die vier nicht sonderlich nahkampferfahrenen Schützen niederzumachen.

Heckenschützen

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 14, KO 12, KK 13

Kurzsword: INI 11+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+2 DK HN

Kurzbogen: INI 11+W6 FK 19 TP 1W6+4

LeP 29 AuP 32 WS 6 RS 3 GS 6 MR 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Scharfschütze, Schnellladen

Schon kurz darauf wird sich die treibende Fähre (je nachdem, wie schwer Sie es der Gruppe machen möchten) an der einen oder anderen Uferseite in einem Wust von Ästen und Strauchwerk verfangen – den Wagen und die Pferde von hier aus auf die richtige Uferseite bzw. Straße zu bringen, kann dann ein ganz eigenes Abenteuer werden.

DIE SCHLACHT VON WEINBERGEN

„Bei Rondra. Genau das habe ich nach all den Strapazen gebraucht ...“

Im 1.500 Einwohner zählenden Städtchen am Yaquir ist man beim Eintreffen der Helden ebenso überschwänglich wie in Omlad. Schauen Sie, dass zu diesem Zeitpunkt die Sonne gerade untergegangen ist und sich Weinbergen somit hervorragend als Haltepunkt eignet. Der Wagen und die Gefährten werden zu einem größeren Reisegasthaus direkt am Yaquirstieg geführt. Dort stehen in einer kleinen Umfriedung ein größeres Schankhaus mit Übernachtungszimmern, zwei Scheunen und genug Platz für Wagen und Pferde zur Verfügung.

Im Stall sind bereits mehrere Wagen untergebracht worden: Zum einen befindet sich dort der Wagen der *Brillantzwerge* samt einem grimmig aussehenden *Brodrosch*, der gerade an irgendwas herumschraubt. Zum anderen stehen dort die Streitwagen von *Luca di Onerdi*, *Gerborod dem Weißen* und *Reo Conchobair*. Drei Stallwachen achten darauf, dass sich niemand an den Wagen der anderen zu schaffen macht.

Im Schankraum geht es heiter zu. Es ist voll, Luca di Onerdi hat eine Runde Wein ausgegeben und Reo Conchobair erzählt ausschmückend und angeberisch von seinen Heldentaten in fernen Ländern. Dass er dabei immer wieder durch Fragen nach seinem berühmten Vater unterbrochen wird, stört ihn sichtlich.

Gerborod wird sich gerne zu den Helden setzen und sie nach ihrem Befinden erkundigen. Wenig später ist im Hof Jubel zu hören und kurz darauf kann man die kräftige Stimme von *Yorge Schratenschreck* im Hof hören. Auch er wird sich im Schankraum zu den Helden gesellen. Dann jedoch kommt auch Praia vom Großen Fluss in das Gasthaus und das Schicksal nimmt seinen Lauf.

Praia und Reo können sich schon auf Grund ihrer Herkunft nicht leiden – die alte Fehde zwischen ihren Heimatländern tragen die beiden im ganzen Körper. Als Conchobair sich auch noch mit Taten schmückt, die ganz offensichtlich auf das Konto eines Rondra-Heiligen gehen, brüllt Praia los und es kommt zu einem Streit. Praia fordert Reo zum Duell, Reo schmettert ihr daraufhin wortlos die Faust ins Gesicht – kurz ist es totenstill im Gasträum, bis Yorge plötzlich aufspringt, fröhlich „Jetzt geht's los“ brüllt und dem nächststehenden Helden die Nase einschlägt. Was folgt ist eine *Kneipenprügelei*, die sich gewaschen hat. Yorge und die beiden jüngeren Zwerge stürmen ins Getümmel, auch die meisten Bauern und Handwerker ballen ihre Fäuste und werfen sich ins Gefecht. Mittendrin schlagen, treten und beißen Praia und Reo Conchobair aufeinander ein. Sich in der hin- und her wogenden Menschenmasse aus der Schlägerei herauszuhalten, bei der Krüge, Humpen und auch mal ein Zwerg durch die Luft fliegen, ist schier unmöglich. Die Helden können versuchen, möglichst schnell zum Ausgang zu gelangen, vielleicht wollen aber auch einige von ihnen kräftig mitmischen, wurden sie doch von Yorge so freundlich zur Teilnahme eingeladen.

Wie auch immer die Helden sich entscheiden, irgendwann werden die Donnersturm-Teilnehmer sich aus dem Geschehen zurückziehen. Vielleicht kommen noch andere hinzu – so könnte *Boran der Zerstörer* ebenfalls anwesend sein und mal wieder durch schmutzige Tricks auf sich aufmerksam machen (während seine Begleiter sich an den mittlerweile herrenlosen Wagen im Stall zu schaffen machen, denn auch die Wachen sind derweil in die Schankstube geeilt).

Am Ende wird man in die Nacht fliehen, bevor die Garnison angerückt ist und bis zum Sonnenaufgang alles einsperrt, was noch auf den Beinen ist. Das Gasthaus liegt zu dieser Zeit allerdings schon längst in Trümmern.

Typischer Schänkegast

Relevante Eigenschaften: MU 12, GE 12, KO 12, KK 12

Fausthieb: INI 8+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W6 (A) DK H

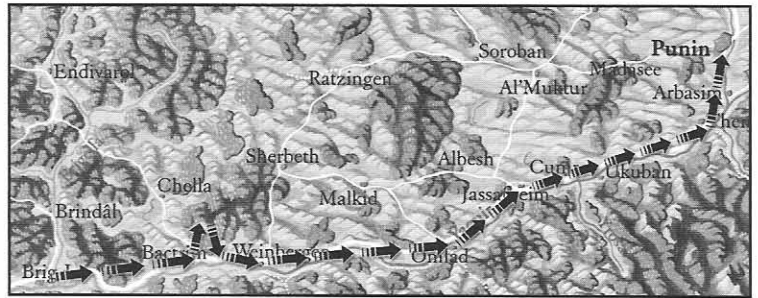
Stuhlbein: INI 9+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6 DK HN

LeP 28 AuP 28 WS 6 RS 0 GS 8 MR 3

Sonderfertigkeiten: Gerade, Schwinger

ETAPPE 4: BRIG-LO BIS PUNIN

Etappeninfos: Ab hier bis zum Ziel liegt Yppolita von Gareth immer vor den Helden oder knapp auf gleicher Höhe. Bei den meisten wichtigen Punkten ist sie vor den Helden. Kira von Blautann muss sich spätestens ab Bactrim auch wieder vor die Helden setzen und vor ihnen in Punin ankommen.
Distanz: rund 220 Meilen



BRIG-LO

Von Weinbergen aus geht es weiter den Yaquir hinab, bis man endlich Brig-Lo (**Herz 148**) erreicht. Die kleine Stadt mit ihren 400 Einwohnern ist weithin bekannt als Ort, in dessen Nähe die Zweite Dämonenschlacht tobte. Hunderte von Pilgern prägen das Stadtbild – normalerweise kommen sie nur zur Pilgersaison Ende Praios, doch nun hat sie das Donnersturmrennen von überall her angezogen.

Die Helden werden nach ihrer Ankunft direkt zu den alten Schlachtfeldern außerhalb des Städtchens geführt, denn dort steht der berühmte *Vierertempel*, der den Göttern Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm geweiht ist, die durch ihr Auftauchen in der Dämonenschlacht den Sieg brachten.

Im Tempel werden die Teilnehmer freudig empfangen. Der *Rondra-Geweihte Rondaros* bietet ihnen Gastfreundschaft an und führt sie zu einer reich gedeckten Tafel. Dort erkundigt er sich bei gutem Wein, Brot und Almadaner Landkäse nach dem Verlauf des Rennens und gibt gerne Auskunft, wer schon angekommen und auch weitergefahren ist. Dies könnten eine ganze Menge Teilnehmer sein, auf jeden Fall vor kurzem gleich drei oder vier – unter anderem *Yppolita von Gareth*.

Rondaros wird den Helden nach dem kurzen Essen gerne die **zweite Münze** überreichen, die sie als Beweis ihrer Ankunft in Brig-Lo benötigen. In der Zwischenzeit ist es am Tempel wieder still geworden, denn die Schar der Schaulustigen ist in das kleine Städtchen zurückgeeeilt und wartet auf den nächsten ankommenden Rennteilnehmer.

Die Helden werden sich sicherlich umgehend nach dem **Schwertgehänge Leomars** erkundigen, das laut *Hengisford* (siehe Seite 19) in Brig-Lo zu finden ist. Der Geweihte Rondaros hat diese Frage in den letzten Tagen schon ein paar Mal beantwortet, daher betet er die Antwort fast schon herunter: Vom Verbleib des Schwertgehänges wisse man nichts, nur einen einzelnen Hinweis hat man aus alten Quellen: Das magische Gehänge soll Leomar vor dessen Tod (oder besser Schlaf) einem "stillen, dunklen Weggefährten" gegeben worden sein, der ihn auch zur letzten Ruhe bettete (siehe auch Q6). Mehr will Rondaros dazu nicht sagen.

Still und dunkel – damit kann viel gemeint sein. Die Helden sollten aber schnell zumindest einen Anhänger der *Boron-Kirche* in Erwägung ziehen und sich so für weitere Informationen zum Boron-Tempel begeben, der direkt im Städtchen Brig-Lo steht.

DAS WAPPEN AM SOCKEL

Neben den Erkundigungen nach dem Verbleib des Schwertgehänges sollte mindestens einem Helden, der kurz vor den vier Statuen im Tempel der Vier betet, etwas auffallen. Auf dem

Sockel der geschliffenen Rondra-Statue ist ein kleines Wappen eingelassen: Ein Schild mit einer Fratze darauf, die von einem Beil getroffen wird. Dieses Wappen sollte den Helden unbedingt bekannt vorkommen – sie haben es schon als Abbildung in der Schwurhöhle der Amazonen am Übergabeort des Donnersturmrennens gesehen.

Auf die Frage danach schaut Rondaros gerne für die Helden in den alten Kirchenchroniken nach und wird auch prompt fündig: Das Wappen gehörte einst dem *Baron von Wolkenstein*, von dessen Nachfahren in Almada aber schon lange nichts mehr bekannt ist. Immerhin findet sich hier eine etwas andere Beschreibung der Abläufe um den Verrat der männlichen Amazonen am Kriegerinnenbund (siehe Q7). Mit diesen neuen Informationen und den Wappenkenntnissen aus der Schwurhöhle ist später in Gareth der namenlose Verschwörer im Rennen leicht zu identifizieren.

DER BORON-SCHREIN VON BRIG-LO

Auch im Boron-Schrein erwartet man die Helden bereits. Man hat ihre Ankunft in der Stadt mitbekommen und ging davon aus, dass auch sie ihren Weg hierher finden würden. Einer der Geweihten, *Horosius*, ein älterer kleiner Mann, winkt bei jeglicher Frage nach dem Schwertgehänge ab und weist an, ihm zu folgen. Es geht in einen kleinen Betraum, in dem ein großes Buch liegt. Der Geweihte deutet darauf und verlässt den Raum dann schweigend.

Bei dem Folianten handelt es sich um eine alte Übersetzung aus dem Aurelianischen eines *Reiseberichtes* eines Boron-Geweihten Namens Golgor. Durch Überfliegen ist schnell festzustellen, dass Bruder Golgor ein direkter Weggefährte Leomars gewesen sein muss. Folgende Informationen kann man aus den reichlich verworren geschriebenen Texten entnehmen:

☞ Golgor war anscheinend ein Freund von Leomar, der ihn auf seinen letzten Taten begleitete. Er war ebenfalls Bosparaner und voller Bewunderung dem Rondra-Recken Leomar gegenüber.

☞ Da anzunehmen ist, dass in dem Buch auch etwas über das Grab von Leomar steht, kann man ans Ende des Kapitels über Leomars Leben blättern. Tatsächlich steht dort, dass Golgor den "alten Freund" in Gareth zum Schlafe bettete und ihn mit gnädigem Vergessen belegte, bis dereinst die Herrin ihn zur letzten Aufgabe rufe. Gareth scheint dabei ausgewählt worden zu sein, weil es "ein kleines Städtchen am Rande der Zivilisation" sei und "der Feind hier als letztes nach dem Grab eines so großen Mannes" suchen würde. (Mit "dem Feind" sind die Skrechu bzw. ihre Handlanger gemeint.)

☞ Wo genau sich das Grab in Gareth befindet, steht leider nicht in dem Buch. Der einzige Eintrag zu diesem Themenkomplex lautet "versteckt ist das Grab Leomars, zu finden nur für den, der meinen Herrn und seine Herrin ehrt".

☞ Tatsächlich behandelt das Buch auch die Hinterlassenschaft von Leomar, allerdings fehlt eine Seite, sie wurde erst kürzlich aus dem Einband herausgerissen.

Vom Schwertgehänge oder dem, was darauf stehen mag, fehlt jede Spur. Nachdem man den Geweihten darauf aufmerksam gemacht hat, blättert er unwirsch zu der Stelle vor, an der die Seite herausgerissen wurde. Ihm klappt vor Wut der Unterkiefer herunter und er vergisst sein Schweigegelübde. Mit lauten Schimpftiraden und Boronsflüchen wettet Horosius gegen alles und jeden und besonders die vermaledeiten Al'Anfaner. Erst nach einiger Beruhigungsarbeit ist aus ihm herauszubekommen, dass vor den Helden ein unverschämter Kerl namens Boran hier war – er muss die Seite entfernt haben. Darauf war eine Zeichnung Leomars zu sehen, inklusive seines Schwertgehänges.

Boran nachzuhetzen hat wenig Sinn, denn er ist schon vor einem halben Tag aus Brig-Lo abgereist. In solch einem Ausnahmefall allerdings greift auch die Boron-Kirche zu besonderer Offenheit. Horosius erklärt, dass die Boron-Kirche in keiner Weise den Rennverlauf des Donnersturmrennens nachteilig beeinflussen möchte. Daher sollten sich die Helden an die Boron-Kapelle im Zedernwald wenden, knapp eine halbe Stunde Fahrt von Brig-Lo entfernt gen Brindål. Dort wisse man, wie das Schwertgehänge aussah und was darauf geschrieben stand – denn dort werde es versteckt! Horosius selbst kennt zwar die Zeichnung, hat aber nie auf die Buchstaben auf dem Gehänge geachtet.

TOD IM ZEDERNWALD

Die Reise zur Boron-Kapelle im Zedernwald ist erfüllt von Vogelzwitschern und frischem Waldgeruch. Die Sonne strahlt am Tage durch die Baumkronen, abends hört man Eulenrufe. In solch friedlicher Idylle liegt abseits, etwas vom Wegesrand entfernt, ein kleiner schwarzer Tempelbau.

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Nachdem ihr euren Wagen abgestellt habt, nähert ihr euch dem kleinen Gebäude, dessen schwarze Holztür mit einem großen Raben geschmückt ist. Erst als ihr fast da seid, seht ihr, dass diese Tür einen Spalt weit aufsteht. Der Geruch von Verwesung steigt euch in die Nase und am Boden hinter dem Spalt ist braunes, getrocknetes Blut zu erkennen.

Im Innenraum der kleinen Kapelle bietet sich den Helden ein grausamer Anblick. Die kleine Kapelle ist vollständig verwüstet. Ein Boron-Geweihter liegt aufgeschlitzt auf dem Rabenaltar, ein zweiter ist mit den Füßen an einen der Deckenbalken gehängt und ausgeweidet worden. Überall klebt Blut. In eine hölzerne Rabenstatue am Altar sind fremdartige Symbole gehauen worden. Hinter dem Altar führt eine Falлтür nach unten in eine kleine Kammer, die ebenfalls mit Blut besudelt und verwüstet ist. Ein Schrank aus schwarzem Holz ist offensichtlich aufgestemmt worden, was immer auf dem schwarzen Samtkissen darin geruht haben mag, es ist fort.

Eine genauere Spurensuche am Tempel ergibt Folgendes:

☞ Die grausame Tat muss schon einige Zeit zurück liegen. Darauf deutet der Zustand der beiden Leichen der Boron-Geweihten. Der Zedernschrein liegt relativ weit ab von der Straße – kein Wunder also, dass bisher noch keiner auf die Tat aufmerksam wurde.

SUCHE NACH DEM SCHWERTGEHÄNGE

Neben den Helden wollen natürlich auch alle anderen Rennteilnehmer einen Blick auf die Inschrift des Schwertgehänges werfen. Wagenfahrer vor Boran dem Zerstörer konnten dies in aller Ruhe im Tempel machen. Alle nach Boran müssen einem ähnlichen Pfad wie die Helden folgen. Dabei bereiten diese ihren Konkurrenten sozusagen den Weg: Nachdem sie Alesso aus den Klauen der Dämonenpaktierer befreit haben, kann dieser jedem Neuankömmling von dem Steinrelief nördlich von Bactrim erzählen (siehe Seite 40).

Natürlich können sich andere Rennteilnehmer den Helden bei der Suche nach dem Schwertgehänge und dem Besuch bei der Kapelle im Zedernwald anschließen. Gerborod oder Yorge sollten den Helden an diesem Punkt schon vertraute Gefährten sein. Vielleicht aber schließt sich auch die Grolmengruppe den Helden an, für eine kurze, aber durchaus nervenaufreibende Interessenskoalition.

☞ Mit einer *Fährstensuchen*-Probe sind tatsächlich Spuren zu entdecken. Mehrere Personen mit mindestens sechs Pferden müssen vor einigen Tagen hier gewesen sein. Wie es aussieht, sind sie in östlicher Richtung verschwunden – leider verlieren sich ihre Spuren nach einiger Zeit am Rand der Brigella.

☞ In der Kapelle finden aufmerksame Untersucher allerdings ein paar Brocken Lehm, in denen kleine grüne Pflanzenblättchen stecken. Mit einer *Pflanzenkunde*-Probe +4 kann man die Blättchen als Chonchinis identifizieren (siehe ZBA 233).

☞ Die Zeichen auf dem Raben sind eindeutig dämonischer Machart und am ehesten der Domäne Asfaloths zuzuordnen.

Geheimnis der Kapelle

Hier lag in der Tat das Schwertgehänge Leomars. Schon zu alten Zeiten war man sich klar, dass dieses kleine Heiligtum eines der berühmtesten Helden Aventuriens von der Rondra-Kirche in jedem Fall zurückgefordert werden würde – daher entschloss man sich, das Kleinod zu verbergen und Schweigen darüber zu bewahren.

Seit einiger Zeit wird in den Yaquirwäldern von Anhängern der Skrechu an einem kleinen Teilstrang des Omegatherions geforscht. Es handelt sich dabei um einen sehr kleinen Teil, mit dem man relativ unkompliziert auch gefährlichere Versuche machen kann. Ein paar Söldlinge dieser Delegation von asfalothischen Paktierern wurden vor kurzem, genauer gesagt: zu Rennbeginn, als die Aufgaben klar wurden, benachrichtigt, sich intensiv um den Aufenthaltsort des Schwertgehänges zu erkundigen. Inzwischen haben sie es gefunden – und an sich gebracht, dazu einen weiteren Boron-Geweihten aus der Kapelle – man weiß ja nie, wozu man ihn und sein Wissen noch brauchen kann.

Per dämonischer Übermittlung wurde *Berno* von der Delegation schon über den Verlauf in Kenntnis gesetzt. Während sich Ypolitä von Gareth also in Brig-Lo darum bemühte, einen Blick auf die Skizze mit dem Schwertgehänge zu werfen, brachte Berno von Bingen das Artefakt bei einem kurzen Besuch am Ritualort der Delegation in Besitz. Nun ist es, wohl getarnt, an die Seite seines neuen Besitzers gegürtet, der allerdings sehr ungehalten darüber ist, dass die beschriebene magische Macht des prachtvollen Gehänges – nämlich die darin steckende Klinge in die Hand des Besitzers springen zu lassen – nicht funktioniert.

Die Helden sollten sich nun auf die Suche nach den Verbrechern machen. Denn sie ahnen inzwischen sicher, was auf dem schwarzen Samtkissen unten im Keller der Kapelle geruht haben mag. Da sie immer noch wissen müssen, was auf dem Schwertgehänge geschrieben steht, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als die Mörder zu suchen.

FREVLER-SUCHE

Die Suche nach den Mördern und Dieben aus der Boron-Kapelle startet in Brig-Lo und steht natürlich unter Zeitdruck. Allerdings haben die Helden schon ein paar Spuren, denen sie nachgehen können.

☞ **Die Spuren von Chonchinis:** Dieses Gewächs gibt es gerade in der Umgebung von Brig-Lo relativ selten. Und so dicht, wie der Lehm aus dem Tempel mit den kleinen Blättern bestückt ist, kann es sich kaum um eine einzige Pflanze gehandelt haben. Kräuterkundige aus Brig-Lo wissen tatsächlich ein paar Stellen in der Region, wo viel Chonchinis wächst. Sie alle abzureiten, würde aber wohl zu lange dauern.

☞ **Fremde in der Stadt:** Auch aus dem Umstand, dass am Tatort nirgendwo Wagenspuren zu finden sind, dafür aber deutlich mehr Pferdespuren als irgendeine der Bedeckungen hinterlassen könnte, können die Helden schließen, dass es sich um das Handwerk von Schergen handelt, die nicht am Rennen direkt beteiligt sind. Erkundigen sie sich nach Fremden in der Stadt, werden die Dorfbewohner natürlich auf die vielen Pilger aufmerksam machen, die sich derzeit hier eingefunden haben. Vielleicht wird man sich aber auch an die merkwürdigen Zeitgenossen erinnern, die sich seit einiger Zeit in der Umgebung herumtreiben und nebenbei auffällig viel Chonchinis verkauft haben – über sie kann man einige Gerüchte in Erfahrung bringen:

☞ Die Fremden sind bewaffnet und vielleicht zwei oder drei Monate in der Gegend. Angeblich ist mindestens ein Magier bei ihnen.

☞ In den letzten Wochen (um genau zu sein, drei Tage nach Rennbeginn, solange hat die Nachrichtenübertragung gedauert), hätten diese Leute angefangen, seltsame Fragen über Boron-Kapellen und -heiligtümer zu stellen. Offenbar haben sie nach etwas gesucht.

☞ Bei einem Kaufmann haben sie sich Kerzen, Kreide und andere Merkwürdigkeiten gekauft (Paraphernalia, wie sich durch eine *Magiekunde*-Probe leicht herausfinden lässt). Werden offizielle Stellen informiert, bezweifelt man solche Maßnahmen, da Beschwörungen auf den alten Schlachtfeldern bekanntermaßen den Vorbereitungen zu einem Selbstmord ähneln.

☞ Angeblich kampieren die Fremden irgendwo nördlich des Yaquir in den Wäldern nahe dem alten Schlachtfeld.

Mit diesen Informationen kann man die Fremden fast schon finden: Die Hinweise führen zu einer Senke im nahe des einstigen Schlachtfeldes gelegenen Zedernwald, in der viel Chonchinis gedeiht (wie ihnen Kräuterkundige verraten können). Allein, man würde das Gelände meiden, da es dort nicht mit rechten Dingen zugeht. Also genau der richtige Ort, um einmal nachzuschauen.

DIE SENKE IM WALD

Von Brig-Lo aus führt einer der Kräutersammler die Helden gerne zumindest in die Nähe der Senke, bis zu einem dichten Waldrand. Von dort aus ist es nur noch knapp eine Meile gen Norden, wie der Dorfbewohner versichert.

Leise durch den Wald schleichend, kann man sich so dem Lager der Delegation nähern:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen den Stämmen des Waldes tut sich eine kleine Senke auf. Aus eurer versteckten Position könnt ihr drei kleine Holzhütten erkennen, davor ein kleines Lagerfeuer. Auch in einer der Hütten flackert Lichtschein, zudem hört ihr von dort einen fremden Singsang. Ein Gesang, der euch bekannt vorkommt.

Falls die Helden sich erinnern können (notfalls mit einer Klugheitsprobe): Dieser Gesang ähnelt jenem, der vor dem Ausbruch der Maden im Tal der Amazonen in der Luft lag. Hier ist er jedoch viel eintöniger und leiser.

Im Lager halten sich insgesamt acht Personen auf. Vier davon sind kampferfahrene Söldner, die in die Pläne der Magier eingeweiht sind (und die, je nach Ihrem Bedarf, auch einen Dämonenpakt eingegangen sein könnten). Zwei weitere Arbeitskräfte sorgen für warme Mahlzeiten und greifen den zwei anwesenden Magiern unter die Arme. Letztere sind die eigentliche Delegation der Skrechu, die damit beauftragt wurde, hier an einem sehr kleinen Teilleib des Omegatherions ein paar Versuche für ihre Herrin aus Maraskan durchzuführen.

Wie die Rettungsaktion nun auch immer aussehen wird, so oder so wird es zum offenen Kampf kommen. Dabei werden sich die vier Söldner bis zuletzt nicht ergeben, die beiden Arbeiter dagegen werden direkt und ohne Gegenwehr die Waffen strecken, wenn die Söldner nicht mehr leben. Die beiden Magier sind keine Kampfmagier, einem von ihnen gelingt es allerdings, mittels asfalthischer Anrufung einen Golem aus verfaultem Holz und totem Geist herbeizurufen. Auch die Magier werden bis zum Tode kämpfen.

Vier Söldner

Relevante Eigenschaften: MU 15, GE 14, KO 15, KK 15

Schwert: INI 13+1W6 AT 17 PA 16 TP 1W6+5 DK N

LeP 38 AuP 37 WS 8 RS 4 GS 5 MR 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Entwaffnen

Anmerkungen: Bei zweien der Söldner sind die Klingen mit Arachnae vergiftet: Stufe 1; sofortige leichte Lähmung (AT, PA je –2) für eine Stunde, bei gelungener Resistenzprobe nur AT/PA je –1 für 6 SR.

Zwei Magier

Eigenschaften: MU 14, KL 16, IN 15, CH 15, FF 12, GE 13, KO 12, KK 12

Zauberstab: INI 14+W6 AT 14 PA 14 TP 1W6+1 DK N

LeP 34 AuP 33 AsP 43 WS 11 RS 2 GS 8 MR 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Bevorzugte Zauber: DUPLICATUS 14, BLITZ DICH FIND 12, PLUMBUMBARUM 13, TLALUCS ODEM 13

Golem

Faust: INI 10+1W6 AT 10 PA 6 TP 2W6 DK HN

LeP 60 AuP 200 WS 8 RS 3 GS 6 MR 10

Besonderheiten/Manöver: Immunität (Stich, Merkmal Form), leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen der Tsa geweihte Objekte, Verwundbarkeit (Feuer); Niederwerfen

Sind die Gegner besiegt, können die Helden die Hütten durchsuchen. Hier finden sich einige *Beschwörungsmittel* sowie allgemeine Ausrüstungsgegenstände und Vorräte – tatsächlich haben die Beschwörer hier schon länger im Wald gehaust. In einer der Hütten liegt zudem ein geschundener Boron-Geweihter gefesselt auf dem Boden.

In der dritten Hütte ist ein größeres Loch ausgeschachtet, in dem sich etwas Schleimig-widerwärtiges windet. Der Gestank, der den Helden schon entgegenschlägt, wenn sie die Tür öffnen, erinnert an die unheimlichen Maden aus dem Amazonas. Hier aber, umgeben von merkwürdigen asfalthischen Beschwörungszeichen, scheint diese 'Masse' immer wieder grobe Formen eines Schlangenkörpers anzunehmen ... erste Versuche, aus dem Omegatherion neue Skrechus zu formen. Zu diesen Forschungen finden sich keine Aufzeichnungen. Der Delegation wurde verboten, irgendetwas schriftlich festzuhalten, damit bei einer Entdeckung nicht zurückverfolgt werden kann, welcher Art ihre Forschungen waren. Allerdings findet sich bei einem der Magier ein Brief auf gutem Büttenpapier (Quelle Q8). Bei genauerer Untersuchung (und mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +8), kann man einen leichten Geruch an dem Papier feststellen.

Der Boron-Geweihte

Der offensichtlich gefoltete Geweihte, *Alesso* mit Namen, lebt noch und hat sogar die Kraft, mit den Helden zu sprechen. Er stammt aus der Kapelle im Zedernwald und wurde von den Angreifern mitgeschleppt, nachdem er mit ansehen musste, wie seine Brüder umgebracht wurden.

Aufgeregt teilt er den Helden mit, dass das Schwertgehänge Leomars nicht mehr hier sei. Ein Mann, den er nicht erkannt hat, sondern dessen Stimme er nur hören konnte, hat es vor kurzem abgeholt (wann genau *Berno* hier eintraf, müssen wir Ihren meisterlichen Berechnungen überlassen). Allerdings ist er mit einem Pferd gekommen – die Helden wissen nun also, dass der Dämonenpaktierer im Rennen männlich ist und vermutlich als Bedeckung reist.

Davon abgesehen wird der junge Geweihte glücklich sein, wenn die Helden ihn nach Brig-Lo zum Haupttempel bringen. Dafür ist er überdies bereit zu verraten, dass die herausgerissene Skizze aus den dortigen Aufzeichnungen nicht die einzige Abbildung des Schwertgehänges ist. Nach dieser Skizze wurde seines Wissens nach ein Steinrelief angefertigt, das in einem Boron-Schrein nördlich von Bactrim an einem alten Boronanger steht.

Der Geweihte wundert sich zudem über den Dialekt, den seine Entführer gesprochen haben. Er kam ihm sehr fremd vor, seiner Vermutung nach handelt es sich um Maraskaner. Dies ist die erste Spur, die in Richtung Skrechu führt.

BACTRIM

Die Helden können sich nun wieder dem Rennen widmen, mit einem Kurzabstecher nach Bactrim. Die kleine Stadt liegt ohnehin auf dem Weg, den es zu fahren gilt: den Yaquirstieg zurück stromaufwärts in Richtung Punin, dem nächsten Reiseziel der Helden. Denn dort, so haben ja die Zwerge in Fasar berichtet, könne man vielleicht herausfinden, wo der Donnersturm einst geschmiedet wurde.

Bactrim ist auf den gut ausgebauten Straßen schnell erreicht, zumal die Helden den Weg schon von der Hinreise kennen. Der Ort ist klein und beschaulich, der Boronanger, von dem

Alesso gesprochen hat, liegt knapp eine Viertelstunde entfernt nördlich in den Hügeln. Was die Helden allerdings nicht wissen: Hier haben die Skrechu-Anhänger einen weiteren Hinterhalt gelegt.

IM TAL DES RABEN

Das kleine Hügeltal macht schon beim ersten Anblick einen schaurigen Eindruck. Alte Grabsteine stehen schief und moosbewachsen entlang eines schlecht gepflegten Karrenwegs. An einigen Stellen muss man dank tiefer Bodenlöcher auf die Wiese ausweichen und so wohl oder übel über das ein oder andere unmarkierte Grab rollen. Und davon scheint es hier viele zu geben. Flache Grabhügel, aber auch eingefallene, rechteckige Flächen auf der Grasnarbe zeugen davon. Der Boronanger sieht aus, als wäre er schon Jahrhunderte alt. Während die Helden sich dem Schrein nähern, zieht langsam Bodennebel auf. Am Ende des kleinen Tals ist ein in den Fels gehauener Boron-Tempel zu erkennen, ein kleines Gebäude, das aussieht, als würde es sich an die Hügelwand ducken. Mit übermäßig vielen Rabensymbolen verziert macht es keinen sonderlich einladenden Eindruck.

In Innern werden die Helden freundlich empfangen. Besucher ist man nicht gewohnt, natürlich hat man schon vom Donnersturmrennen gehört, ist aber überrascht, dass sich ein Teilnehmer bis hierher verirrt. Tatsächlich sollten die Helden die ersten sein, die das Steinrelief besuchen. Das Abbild Leomars (auf dem man Gerborod nicht erkennen kann, da zwischen dem idealisierten Standbild und dem alten Mann gute 50 Jahre liegen), ist fast zwei Meter hoch und zeugt von hoher Steinmetzkunst. Es stammt aus der Zeit der zweiten Dämonen-



schlacht, wie der gesamte Tempel. Angeblich wurde hier bei einem kleinen Scharmützel mit fliehenden Dämonen von der Hauptschlacht bei Brig-Lo der Heilige Leomar angerufen, der den Kämpfenden seinen Beistand brachte.

Auf dem Bild ist deutlich der Schriftzug auf der Schwertscheide zu erkennen. Endlich also wissen die Helden, was auf Leomars Schwertgehänge steht:

RONDRAS HAND AUF DERE

Dass sich die Inschrift auf der anderen Seite der Schwertscheide fortsetzt, kann man auf der Abbildung natürlich nicht erkennen, genauso wenig wie dies auf der Skizze im Foliant zu sehen war, nach der dieses Relief angefertigt wurde. Die Ligatur aus Zwergenrunen (G-D-B) an der Spitze der Scheide fällt nur bei einer gelungenen verdeckten *Sinnenschärfe*-Probe +6 auf.

Vermutlich werden die Helden sich das Bild kurz einprägen und danach direkt weiter wollen. Erkundigen sie sich noch nach dem wenig gepflegt wirkenden Boronanger, erfahren sie, dass dieser sehr alt ist – er stammt noch von der zweiten Dämonenschlacht und ist einer der Friedhöfe, in denen viele Verseherte, die nach der Schlacht starben, beerdigt wurden.

DAS GRAVEN IM NEBEL

“Bei allen Niederhöllen! Mein Schwert richtet gegen diese Knochenbrut fast keinen Schaden an. Hat hier verdammt noch einmal niemand einen Streitkolben mitgenommen?”

Wenn die Helden den Tempel verlassen, hat sich der Bodennebel im Tal komplett zugezogen. Die Boroni erklären gerne, dass dies für diese Uhrzeit nicht ungewöhnlich sei und geben noch den Tipp, möglichst vorsichtig zu fahren ... schließlich sei der Weg voller Löcher.

Haben sich die Helden ein paar hundert Meter vom Tempel – und dem ihn umgebenden geweihten Boden – entfernt, passiert folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich liegt ein Zischen in der Luft, ein Raunen und merkwürdiger Singsang, den ihr schon zwei Mal gehört habt. Diesmal hat er allerdings einen deutlich anderen Klang. Einzelne Worte sind zu verstehen, von einer Männerstimme geflüstert: *“Dunkle Schwester meiner Herrin ... Meisterin der heulenden Finsternis ... hilft in Zeiten der Not ... nach so langer Zeit ... zeigt, dass ihr Soldaten wart ...”* Mit einem Mal wird es totenstill. Nur der Nebel kräuselt sich einen halben Meter hoch über dem Boden an eurem Wagen entlang ... bis überall leise Geräusche von aufbrechender Erde zu vernehmen sind und sich irgendetwas an eines der Räder krallt.

Die Pferde gehen nun durch. Der Wagen macht einen heftigen Satz, Helden stürzen ggf. aus dem Wagen und schon sind zumindest die Zugtiere auf schneller Flucht aus dem Tal.

Überall unter der Nebeldecke erheben sich die Skelette uralter Zeiten, dank einer Anrufung an Thargunitoth, der “dunklen Schwester” Asfaloths. Der Nebel kräuselt sich, alte Lanzen stoßen aus der Erde und die Toten werfen sich gegen die Helden. Zunächst sieht man angesichts des Bodennebels kaum etwas, aber die Skelettkrallen greifen bereits nach den Fesseln der Pferde und Wagenräder.



Eine der Gefahren bei der rasanten Fahrt durch das Tal ist es, den Grabsteinen auszuweichen und möglichst keine Bodenlöcher mitzunehmen, die man inmitten des Nebels kaum erkennt. Dazu muss man allerdings auf der Wiese fahren und dort warten die Skelette. Immer wieder wird sich aus dem Nebel eine Knochengestalt schälen, sich am Wagenrand festhalten und hochziehen versuchen. Einige andere versuchen, sich von hinten auf den Wagen zu werfen oder sich zumindest dort festzukrallen und werden dabei mitgeschleift. Andere greifen in die Räder und werden durch die Wucht der Umdrehung entweder wieder in den Nebel oder sogar auf den Wagen selbst geschleudert. Die Angreifer sind nicht sonderlich stark, aber es sind viele – sehr viele – und so bleibt den Helden nicht viel Zeit, aus dem Tal herauszukommen. Gestalten Sie diese Flucht dramatisch und mit steigender Gefahr: von dem ersten Skelett, das sich aus dem Nebel auf den Wagen zieht, über eine ganze Schar von Knochenmännern, die das Pferd eines Reiters niederzuringen versuchen, bis hin zu einem dornigen Wall aus Hellebarden, die aus dem Nebel herausstechen und den Weg versperren.

Viele Skelette

Rostiger Säbel: INI 11+1W6 AT 9 PA 4 TP 1W6+1 DK N
Rostiger Morgenstern: INI 9+1W6 AT 8 PA 2 TP 1W6+2 DK N
Rostige Hellebarde: INI 10+1W6 AT 9 PA 3 TP 1W6+3 DK S
LeP 30 AuP unendlich WS 5 RS 1–3 (rostige Rüstung)
GS 5 MR 5

Anmerkungen: Schwerter, Säbel und Stäbe richten gegen die Skelette nur den halben, Fechtwaffen, Dolche, Speere und Projektile überhaupt keinen Schaden an. Die Skelette mit den rostigen Morgensternen verstehen es, ihre Kettenwaffen so in die Räder zu schlagen, dass sie mitgeschleift werden und sich langsam hochziehen können.

Völlig geschafft und am Ende ihrer Kräfte sollte den Helden die Flucht aus den Tal gelingen, nur um hinter sich, tief im Nebel, die bannenden Choräle der aufgeschreckten Boron-Priester erklingen zu hören. Es wird nicht lange dauern, bis der Gott des Todes die Ordnung auf seinen Anger wiederhergestellt hat – spätestens der nächste Teilnehmer wird einen deutlich ruhigeren Weg in das Tal und wieder hinaus finden.

ДЕН YAQUIRSTIEG HİPAUF

Nun geht es die nächsten Tage am Yaquir entlang, eine Strecke, die die Helden bis Omlad schon kennen. Im fruchtbaren Flusstal können sich Wagenbesatzung, Pferde und Bedeckung ein wenig erholen, es sei denn, man lässt sich in der Zwischenzeit mit jedem Konkurrenten auf ein waghalsiges Rennen ein. Tatsächlich kommen die Helden so gut voran, dass sie im Teilnehmerfeld von ihrer hinteren Position langsam vorrücken sollten – sei es aktiv oder passiv. Im Gegensatz zu einigen Konkurrenten, die (notgedrungen?) längere Pausen einlegen, sich von der Schönheit der Gegend ablenken lassen oder einfach eine Wagenpanne haben, preschen die Helden mit ordentlicher Geschwindigkeit gen Punin.

ЕНТГЕГЕН!

Auch hier kann es, wie schon im Raschtulswall, dazu kommen, dass sich Teilnehmer des Donnersturms in entgegengesetzter Richtung begegnen. Dies sollte nicht zu oft passieren, denn die Helden befinden sich nach den vielen Querelen und Ereignissen in Brig-Lo sicherlich in der hinteren Hälfte des Teilnehmerfeldes. Außerdem ist der Weg hier breit genug, um sich in Ruhe auszuweichen, wenn man das denn will.

ДІЕ РАЧЕ VON WEINBERГЕН

Wieder geht es durch Weinbergen, und wenn die Helden schon am Anfang der Schlägerei (siehe Seite 36) geflohen sind, werden sie sicherlich erschrocken sein: Das komplette Gasthaus, in dem sie unterkamen, ist nun völlig zerstört. Selbst das Tor der Umfriedung ist aus den Angeln gehoben worden – augenscheinlich von einem Wollnashorn gerammt. Nähern sich die Helden der Szene, werden sie auch des Pöbels gewahr, der sich schon in der Stadt gesammelt hat. Mit Spießen, Haken und Schaufeln bewaffnet hat der ehemalige Wirt des Gasthauses ein paar Dutzend Gefährten und Stammgäste zusammengetrommelt, um die flüchtigen Rennteilnehmer zusammenzutreiben und zur Kasse zu bitten.

Haben die Helden dem Wirt schon nach der 'Schlacht von Weinbergen' ein paar Dukaten zugeworfen, können sie hier einigermaßen unbeschadet das Städtchen passieren. Ist dem aber nicht so, sollten sie sich vor dem aufgestachelten Haufen fern halten: Mindestens einer der anderen drangsalierten Teilnehmer ist hier schon mit seinem Wagen durchgebrochen, einen weiteren will man auf keinen Fall entkommen lassen. Im Zweifelsfall wird man die Helden sogar zu Pferde ein Stück jagen, sollten sie rechtzeitig umdrehen, um sich einen anderen Weg zu suchen. Letztlich bleibt dann nur noch, Weinbergen in großem Bogen zu umfahren.

JASSAFHEIM

"Ihr Heulatriken bezichtigt mich also, einen Dieb beauftragt zu haben, euch diese elende Münze zu entwenden? Und alles, was ihr gegen mich vorbringen könnt, ist die Aussage dieses Lümmels? Ungeheuerlich. Unter anderen Umständen müsste ich euch für diese Anmaßung zum Duell fordern, aber dafür habe ich ja auf der Rennstrecke noch Gelegenheit. Besser wir erinnern uns alle daran, dass das hier ein Rennen mit allen Schikanen ist. Wer damit nicht klarkommt, der sollte am besten gleich ganz aufgeben. Ich empfehle mich ..."

Schauen Sie, dass die Helden in Jassafheim abends oder mittags ankommen und dort eine kleine Pause einlegen. Die Stadt liegt mitten in der Grafschaft Yaquirtal und zählt rund 1.000 Einwohner. Wie überall am Yaquirstieg ist man auf das Eintreffen der Donnersturmteilnehmer vorbereitet und voller freudiger Erwartung. Unter Umständen haben sich die Helden hier schon mit unermüdlichem Einsatz bis in das vordere Feld vorgearbeitet, was durch noch mehr Jubel der zum Straßenrand eilenden Bevölkerung honoriert wird.

In Jassafheim kann man am Anfang nur Schritt fahren, erst tiefer im Städtchen lässt der Trubel ein wenig nach. Überall winken die Schankwirte, Gasthäuser und Händler buhlen um die Gunst, einen der Donnersturmteilnehmer aufzunehmen – vielleicht kann man ja am Ende des Rennens damit angeben, den Gewinner des legendären Wettstreits einmal unter seinem Dach beherbergt zu haben. Demzufolge sind auch die Preise für Zimmer und Ställe gering, mancherorts wird gar nichts verlangt.

Wo immer auch die Helden unterkommen, sie werden mit Lucca Bekanntschaft machen. Lucca ist ein junger Almadaner, sympathisch und von hitzigem Temperament. Neugierig und interessiert wird er die Helden aushorchen und sich von ihren Taten erzählen lassen. Von der weiten Welt, vom großen Rennen, von Leomar – alles was die Helden von sich geben, wird der junge Mann förmlich aufsaugen. Dabei stellt er es sehr geschickt an, herauszubekommen, wo die Helden ihre Brig-Lo-Donnersturm-Münze aufbewahren. Denn nur das interessiert ihn wirklich.

Lucca ist ein phexgefälliger Dieb – und von überragendem Talent. Tatsächlich ist er ein Magiedilettant, der eine Variante des Zaubers GEFUNDEN beherrscht, mit dem er den Verwahrtort versteckter Gegenstände gezielt aufzuspüren kann. Der Junge wurde von Emmerich ohne Land angeworben, damit er Donnersturm-Münzen stiehlt und damit lästige Konkurrenz aus dem Rennen wirft. Heute hat er es auf die Helden abgesehen. Wo immer diese auch die Münze hüten, Lucca wird sie aufspüren. Er ist ein hervorragender Fassadenkletterer, bekommt Schlösser fast lautlos auf und vermag mit seinem Taschendiebstahl-Talent selbst einer Frau den Unterrock zu entwenden. Daher sollte er bei den Helden gute Chancen haben, vor allem, wenn er ihr Vertrauen weckt und sogar noch heimlich erzählt, dass er gehört hat, dass ein Dieb hier in Jassafheim auf verschiedene Konkurrenten angesetzt ist.

Übernachten die Helden in der Stadt, werden sie von Lucca entweder in der Nacht besucht oder er wird in einer der Kneipen sein Glück probieren, wobei er ihnen sogar einen halben Tag lang bis zur nächsten Rast nachreist.

Lassen Sie die Helden in jedem Fall während der Tat aufwachen oder noch in der Kneipe feststellen, dass Münzen aus dem aufgeschnittenen Beutel kullern, in dem auch die Rennmünzen steckten. Lucca wird natürlich zu fliehen versuchen und

die Helden mit einer wilden Verfolgungsjagd, anfangs zu Fuß, später zu Pferd, ordentlich auf Trab halten. Er hat natürlich keine Chancen, ihnen zu entkommen. Einmal geschnappt, wird er ihnen die Münze sofort zurückgeben und sich entschuldigen. Gerne erklärt er, am Schlafittchen geschüttelt, dass er nur ein phexgefälliger Auftragsdieb ist und das Ganze für Geld gemacht hat. Wenn die Helden ihn laufen lassen, wird er ihnen sogar mitteilen, wer ihn angeheuert hat: Emmerich ohne Land.

Durchsuchen die Helden Lucca, finden sie noch eine weitere Brig-Lo-Münze: Sie gehört dem ahnungslosen und bereits abgereisten *König Arkos II. Schah*, der damit de facto aus dem Rennen geworfen wurde. Nehmen die Helden die Münze an sich und geben sie Arkos II. zurück, wird dieser sie auf immer in seine Gunst einschließen. Ansonsten haben sie von nun an nun einen Kontrahenten weniger.

Konfrontieren die Helden im späteren Verlauf Emmerich ohne Land mit dem Diebstahl von Lucca, so wird dieser natürlich alles abstreiten, andererseits aber auch grinsend seine Schadenfreude äußern (siehe oben). Ein Dieb kann schließlich alles behaupten – und Emmerichs Wort steht gegen das von Lucca. Im dramaturgischen Sinn hat dieser Diebstahl natürlich eine doppelte Bedeutung für das Abenteuer: Verdächtig sind im Abenteuererleben meist nur jene Meisterpersonen, die kein Wässerchen trüben. Mit der befleckten Weste ist Emmerich ohne Land vermutlich zumindest eine Zeit lang kein Primärziel mehr für die Verdächtigungen ihrer Helden.

GEBURT AM STRAßENRAND

Kurz vor Then kommen auf dem Yaquirstieg ein paar bunte Wagen in einer Wagenburg in Sicht, dazwischen Zelte mit im Wind flatternden Stoffwimpeln: Fahrendes Volk, das hier sein Rastlager aufgeschlagen hat, unweit eines kleinen Dorfes. Während sich die Helden dem Lager nähern, sehen sie auf der

Straße direkt am Dorf einen wirklich großen, wirklich starken Mann mit nacktem Oberkörper stehen. In bunter Pluderhose und mit angespannten Muskeln stellt er sich den Helden direkt in den Weg – hinter ihn ist auch noch ein Seil gespannt, sollten die Helden versuchen, ihn zu umfahren.

Auch wenn die Helden sich wehren, die Wegelagerer werden nicht schnell klein begeben, denn eigentlich sind sie in Not. Farina, die Jongleurin der bunten Truppe, ist im neunten Monat schwanger und ihre Wehen haben vor zwei Stunden eingesetzt. Tarkosch, der Kräuterheiler und Wahrsager und quasi die Hebamme der Schausteller, ist allerdings vor einigen Stunden nach Then aufgebrochen, um noch wichtige Arzneien zu beschaffen. Nun ist der übrig gebliebene Rest etwas hilflos und hat den verwegenen Plan, Hilfe von Fremden einzufordern – auf nachhaltige Art und Weise. Eigentlich möchte man Farina so schnell wie möglich mit dem Wagen nach Then bringen, letztlich ist man aber auch sehr zufrieden damit, wenn sich ein Heilkundiger unter den Helden befindet, der bei der Geburt hilft und weiß, was zu tun ist.

Auf die eine oder andere Art sollten die Helden helfen oder müssen sich mit waffenloser Gewalt von den Fahrenden lösen. Sollten sie die erste Option nehmen und Farina nach Then bringen, so gilt es, langsam zu fahren – unter Umständen unter dem Spott des ein oder anderen vorbeisausenden Konkurrenten. Hier kann sich besonders Boran mal wieder unbeliebt machen – für den finalen Kampf mit dem fiesen Hund ist allerdings gerade keine Zeit.

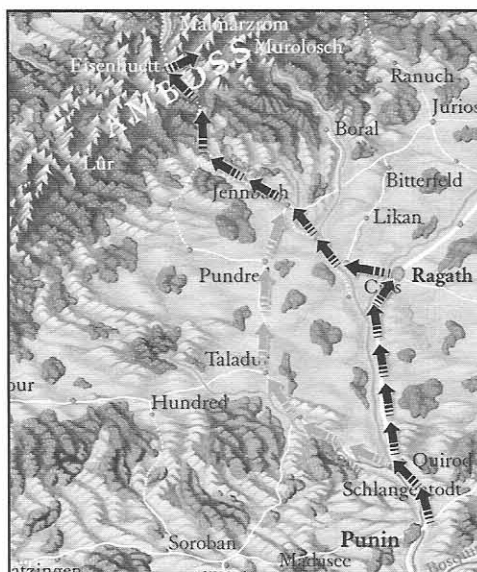
So oder so, die Fahrenden werden für die Hilfe sehr dankbar sein und den Helden kleine Münzen als Geschenk mitgeben. Die Münzen sind kaum einen Heller wert, zeigen aber einen kleinen Fuchs und auf der anderen Seite einen Mond. Damit weisen die Helden sich künftig als Freunde der Gauklersippe um Farina aus – etwas, was ihnen in Punin vielleicht noch nützlich sein kann.

ETAPPE 5: VON PUNIN IN DEN AMBOSS

Etappeninfos: Yppolita: Siehe Etappe 4. Boran der Zerstörer scheidet auf dem Weg zum Amboss aus. Der Emir ben Hasrabal sollte vor den Helden an der Zwergenbinge ankommen.
Distanz: rund 200 Meilen

PUNIN

Die Perle am Yaquir, die schönste Stadt in Almada, die Strahlende ... Punin (**Herz 150ff.**) ist alle Mal eine Reise und einen Aufenthalt wert. Schon von weitem kann man die Stadt und ihre Stadtmauern erkennen, und je näher man kommt, desto belebter werden die Straßen und desto bunter die Waren auf den Wagen. 25.000 Einwohner zählt die Stadt, außer Firun sind alle Zwölfgötter mit großen Tempeln vertreten, und noch unzählige andere wie Marbo, Mada oder Nandus. Hier



stehen der Haupttempel des *Puniner Boronkults* sowie die große *Academia der Hohen Magie*. Arm und reich, Tulamiden, Darpatier, Almadaner, Zwerge, sogar einige Elfen sind in der Stadt zu finden und bereichern das bunte Treiben der Kulturen und sozialen Schichten.

Punin ist sich seiner Stellung im Reich durchaus bewusst. Gerade deswegen war man nicht amüsiert zu erfahren, dass man keine Wegmarke im Donnersturmrennen darstellt, sondern nur einen Durchreiseort in Richtung Gareth. Trotzdem ist man auf den Empfang der Teilnehmer des Donnersturmrennens vorbereitet und macht ihnen, je nach Wichtig-

keit der Person, einen mehr oder weniger großen Hof. Im Gegensatz zu den vielen kleineren Städten am Yaquir bleibt das

DIE KAISERLICHE EINLADUNG

Direkt beim Eintritt in die Stadt tritt ein Herold an die Helden heran und spricht eine förmliche Einladung aus – Kaiser Selindian Hal von Gareth bittet zum abendlichen Bankett. Die Helden können sich entscheiden, ob sie dort erscheinen, denn sie werden schnell feststellen, dass an eine schnelle Weiterfahrt es nicht zu denken ist.

Sollten die Helden das Bankett besuchen, präsentieren Sie ihnen einen furchtbar langweiligen Abend bei gutem almadanischen Essen und Musik. Der zunehmend von eigenwilligen Launen geschüttelte (Gegen-)Kaiser Selindian (Herz 182) wird nur am Anfang des Festes überhaupt in Erscheinung treten und die hochehrenvollen Teilnehmer des Donnersturmrennens begrüßen. Neben den Helden werden vermutlich noch andere Mitstreiter anwesend sein, einige sogar schon den zweiten oder dritten Abend, so dass sich zumindest die Gelegenheit ergibt, sich mit der Konkurrenz auszutauschen.

Sollten die Helden allerdings nicht auf das Fest gehen, wird dies Selindians Beauftragter, 'Reichserzkanzler' Rafik Listhelm Maldonado von Taladur ä.H. (Herz 182), als Affront gegen den Kaiser sehen. Diese Einladung war, egal wie sie bei den Helden ankam, nicht als optional gedacht. Ein Nichterscheinen bringt also die Gardisten auf den Plan, die ab dem nächsten Morgen nach den Teilnehmern suchen, um sie nachdrücklich (!) an das Bankett zu erinnern, das am nächsten Abend erneut stattfindet. Und sicherheitshalber bringt man dann schon einmal den Wagen in den Fürstenpalast, den man sich dann ja nach dem geselligen Abend wieder abholen kann.

Alltagsleben der meisten Puniner davon allerdings unberührt. Während die Helden in die Stadt einfahren, einige Gardisten Spalier stehen, ein Herold eine Einladung von Selindian Hal von Gareth für den heutigen Abend ausspricht und ein mittelgroßer Pulk von städtischen Einwohnern bunte Fähnchen schwenken, sollten die Helden ihr Ziel nicht aus den Augen verlieren: Denn eigentlich sind sie nur hier, um *weiter nach Gareth* zu kommen und vorher herauszufinden, *wo der Donnersturm geschmiedet* wurde. Dazu haben sie von den Erzzwergen aus Fasar einen Ansprechpartner erhalten: Turgosch Sohn des Tarbrosch.

Neben den Helden hängen noch eine ganze Menge anderer Teilnehmer in der Stadt fest. Denn die meisten ahnen, dass eine zwergische Schmiedestätte des Donnersturms auf dem Weg vor Gareth liegen muss und nicht dahinter – oder erhoffen sich in der Stadt des Wissens überhaupt eine Auskunft darüber.

TURGOSCH SOHN DES TARBROSCH

Den Angroscho zu finden, ist in Punin ein leichtes. Zwar wissen die wenigsten menschlichen Einwohner irgendetwas von den Zwergen, jeder Zwerg hier kennt aber den erzzwergischen Gelehrten aus dem Stadtviertel Ingwacht, der direkt am Eisenmarkt wohnt. Sein Haus ist ein typisches Handwerkerhaus, wie überall in dieser Gegend zu sehen, allerdings fehlt die Werkstatt oder der Verkaufsraum im Erdgeschoss.

Turgosch ist fast immer zuhause und brütet über seinen Büchern. Gerne wird er den Helden Gehör schenken, im Austausch von Geschichten und interessanten Berichten vom

Donnersturmrennen. Sehr verwundert ist er, wenn die Helden ihn dann mit der Frage nach dem Schmiedeort des Donnersturmes konfrontieren. Der Angroscho weiß tatsächlich, dass der Streitwagen schon in alten zwergischen Legenden erwähnt wird, allerdings kennt er den Schmiedeort selbst nicht, außer ein paar Gerüchten, dass dieser Ort in den Trollzacken oder im Amboss liegen soll. Turgosch kann den Helden aber auf andere Weise seine Hilfe anbieten: Ihn würde es nicht wundern, wenn sich irgendwo auf dem göttlichen Gefährt eine Rogolangel-Glyphe befände, mit der man vielleicht den Schmiedeort bestimmen könnte. Dazu allerdings braucht er eine Abbildung des Donnersturms – und zwar eine echte Detailzeichnung und nicht den üblichen "Künstlerquatsch" von Malern, die den Wagen noch nie gesehen haben.

AUF DER SUCHE NACH DEM DONNERSTURM

"So ein Elend. Ich bin angetreten, um das härteste Streitwagenrennen Aventuriens zu gewinnen. Und jetzt muss ich mich mit eitlen Pinselschwingern und Bücherwürmern herumschlagen. Früher war wirklich alles besser ..."

Es gilt eine Zeichnung zu finden, die den Donnersturm zeigt, wie er wirklich aussieht.

Die erste Adresse dafür ist natürlich der Rondratempel, aber hier wird man kein Glück haben. Die Geweihten zeigen zwar gerne auf Wandornamenten oder in großen, prachtvoll ge-

DIE MITSTREITER UND DAS RÄTSEL UM DIE ZWERGENBINGE

In Punin können die Helden einen deutlichen Vorsprung vor ihren Mitstreitern gewinnen. Das Szenario um Turgosch geht davon aus, dass die Gruppe als erstes zu dem Gelehrten geht, obwohl auch andere in Fasar seinen Namen vom erzzwergischen Patriarchen bekommen haben könnten. Wenn Sie also Verwicklungen mögen, dann wird Turgosch von mehr als einer Partei belagert und ist davon schon ziemlich genervt. Dann aber sollten die Helden zumindest die Zeichnung des Donnersturms als erstes finden und so Turgoschs Gunst erhalten. Vielleicht tun sie sich auch wieder mit einigen Weggefährten zusammen.

Die Mitstreiter und anderen Teilnehmer in der Stadt werden allerdings so oder so auch auf Turgoschs Spur gelangen. Der Erzzwerg wird nach den Helden auch allen anderen gern mit Rat und Auskunft zur Seite stehen, jetzt wo er weiß, woher der Donnersturm stammt. Vielleicht wurden die Helden auch beschattet und haben so den einen oder anderen Konkurrenten zu Turgosch geführt. Das bedeutet, dass direkt nach den Helden auch die anderen Rennteilnehmer an das *Geheimnis um Gandrabosch* gelangen können – und auch werden. So oder so bleibt also der Vorsprung, den die Helden in Punin herausschlagen, klein.

Zudem wollen wir nicht ausschließen, dass es noch andere Möglichkeiten gibt, den Donnersturm mit der *Binge Gandrabosch* zu verknüpfen. So können andere Streiter einen anderen Weg genommen haben und sogar kurz vor den Helden Punin verlassen haben. Allerdings ist das Teilnehmerfeld nach der Stadt am Yaquir wieder deutlich enger zusammengedrückt.

schmückten Folianten Bilder des Donnersturms, leider ist man sich aber bei all diesen Abbildungen sicher, dass der Künstler sich die eine oder andere Freiheit genommen hat. Die wenigsten Sterblichen bekommen das Gefährt der Herrin tatsächlich zu sehen und noch weniger steht der Besitzer irgendwann still, um sich portraituren zu lassen.

☛ Auch in der Puniner Magierakademie ist man überfragt. Natürlich kann man mit genaueren Materialanalysen (theoretischen natürlich) des göttlichen Gefährtes aufwarten. Hier ist es vielleicht sogar interessant, dass es die eine oder andere Theorie gibt, nach der sich der Wagen im Laufe der Zeiten durch die Bewunderung beim Donnersturmrennen und die sich um ihn rankenden Legenden mit karmaler Energie auflädt. Allerdings gibt es kaum eine vernünftige Begründung, warum dies so sein könnte.

☛ Im Hesindetempel ist man kaum hilfreicher. Auch hier sind Abbildungen des Donnersturms in unterschiedlichen Ausführungen einsehbar – allerdings gibt es ein paar Detailskizzen in den tiefen Archiven der Bibliothek, an die sich ein älterer und pflichtbewusster Diener der Allwissenden erinnert. Diese Skizzen stammen immerhin von einem der ehemaligen Besitzer, dem Edlen *Ehrfeld zum kleinen Tal*. Der kühne Recke besaß den Donnersturm vor gut 225 Jahren. Allerdings bringen auch diese Detailskizzen kaum Hilfe. Der weise Geweihte kann sich aber erinnern, dass ein Urahn des Herrn zum kleinen Tal in Punin lebt – im feinen Ober-Punin.

Natürlich gibt es noch andere Adressen, zu denen die Helden gehen könnten, bei denen ihnen aber kaum geholfen wer-

den kann. Abbildungen des legendären Streitwagen Rondras scheint es zu Dutzenden zu geben, nur ähnelt kaum eine der anderen.

Wenn Sie es einrichten können, sollten Sie den Helden die Informationen aus der Magierakademie nicht vorenthalten. Die Theorie, dass der Wagen mit karmaler Energie durch die Rennen aufgeladen wird, ist näher an der Wahrheit, als es manch ein Gelehrter zu glauben bereit ist. Und auch die Felszeichnungen geben zumindest einen kleinen Eindruck, dass die "Waffe Rondras" wohl nicht zum ersten Mal in diesem Zeitalter eingesetzt wird.

VOM KLEINEN TAL

Die nächste Adresse wäre nun also der Nachfahre des zeichnenden Donnersturmbesitzers – Reto zum kleinen Tal. Der dicke und gemütliche Händler besitzt ein hübsches Stadthaus im noblen Ober-Punin und ist besonders erfreut, von Teilnehmern des Donnersturmrennens besucht zu werden. Bei einem kurzen Umtrunk wünscht er ihnen nicht nur Glück und Erfolg, sondern wird nicht müde, die Taten seines Vorfahren zu rühmen. Niemand war so stark, so ehrenhaft, so klug, so künstlerisch begabt, so kampferfahren wie Ehrfeld vom kleinen Tal – wenn man Reto glauben mag. Nach einer Zeichnung oder einem Bild vom Donnersturm gefragt, grinst der Händler und führt die Helden in seinen Arbeitsraum. Dort hängt tatsächlich eine Zeichnung, die den Wagen darstellt (siehe unten) – angefertigt von Ehrfeld vom kleinen Tal und damit wohl die sicherste Quelle, wie der Wagen wirklich aussieht.



Die Zeichnung dürfen die Helden natürlich nicht mitnehmen. Allerdings können sie sie gerne genauer betrachten. Vielleicht fällt ihnen schon die Glyphe im Wagenmuster auf, vielleicht erkennen sie sogar, dass es die gleiche ist wie auf dem Relief des Schwertgehänges. So oder so haben sie nun eine Quelle für Turgosch gefunden.

ZURÜCK BEIM ERZZWERG

Turgosch ist natürlich sehr betrübt, wenn die Helden ohne Zeichnung zu ihm zurückkommen. Es steht der Gruppe aber frei, mit dem Gelehrten ein weiteres Mal Reto vom kleinen Tal aufzusuchen, damit sich der Angroscho die Zeichnung selbst anschauen kann. Zumindest er wird die Glyphe in der Wagenornamentik entdecken und sie mit "Oh" und "Ah" abzeichnen. Allerdings wird er resigniert erklären, dass ihm die Glyphe völlig unbekannt sei. Nun ist es an der Zeit für die Helden, dem Zwergen mitzuteilen, dass die Glyphen auf dem Donnersturm und auf dem Schwertgehänge gleich sind. Bei Turgosch keimt sofort neue Hoffnung auf: Wenn die Glyphen gleich sind, bedeutet das, beides wurde in der gleichen Binge oder sogar vom gleichen Schmied angefertigt. Zwar kennt er die Glyphe nicht und weiß auch nicht, wo der Donnersturm herkommt – er ist sich aber sicher, dass es Aufzeichnungen gibt, wer das Schwertgehänge Leomars einst fertigte. Dazu braucht es allerdings einige Bücher und ein paar Stunden Zeit. Turgosch bittet die Helden am nächsten Tag wieder zu ihm zu kommen, dann wüsste er mehr.

DIEBSTAHL

Was die Helden mit dem Rest des Tages machen, bleibt völlig ihnen überlassen. Vielleicht bessern sie den Wagen aus und kaufen neue Ausrüstung und Proviant. Sie könnten auch die *Madathermen* besuchen und sich im warmen Dampf von den Strapazen der bisherigen Reise erholen. Unter Umständen trifft man sich mit befreundeten oder verfeindeten Miststreitern um den Donnersturm – so oder so gibt es in Punin reichhaltig Gelegenheit zur Zerstreung aller Art. Zudem ist am Abend das Bankett angekündigt.

Wird man am nächsten Morgen allerdings beim Erzzwergen wieder vorstellig, erwartet die Helden ein Schreck: Schon als sie sich dem Haus nähern, fällt auf, dass die Tür nur angelehnt ist. Im Hauseingang kann man schon ein leises Stöhnen aus dem ersten Stock hören, dort liegt Turgosch mit einer heftigen Kopfplatzwunde mitten in seinem Arbeitszimmer. Das Fenster ist aufgebrochen, auf dem Schreibpult herrscht heilloses Durcheinander.

Was passierte

Nicht nur die Helden suchen nach dem Schmiedeort des Donnersturms. Auch andere Konkurrenten sind dabei, ihre Erkundigungen einzuziehen, durchaus über andere Wege als die Helden es tun. Einer dieser Wege führte Emmerich ohne Land zu seinen namenlosen Brüdern in der Yaquirstadt. Dort sicherte man dem Verbündeten sofort Hilfe zu und schickte zwei Leute los, um zu recherchieren: *Ghoran*, ein Zahori, und *Jasper Harfener*, einen Schriftgelehrten aus dem Stadtteil Sereno. Schnell kam man auf zwei wichtige Bücher über die Schmiedekunst, die in der Bibliothek der Akademie lagen, in denen aber leider die wichtigen Seiten fehlten. Die Spur konnte über den Bibliothekar bis zum Erzzwerg verfolgt werden. Man fackelte nicht lange: Ghoran, der einen Ruf als rücksichtsloser

Einbrecher besitzt, nutzte in der Nacht seine besondere Begabung. Der Magiedilettant sprang mittels KRÖTENSprung von der Straße in einem unbeobachteten Moment direkt in das Arbeitszimmer hinein und schlug den Zwergen nieder. Dann raubte er die Seiten aus den beiden Büchern und floh aus der Haustür wieder hinaus. Nun liegen die Seiten bei Harfener, der leider ein kleines Problem hat: Die Bücher sind auf Rogolan geschrieben, und er beherrscht weder die Schrift noch die Sprache.

Ermittlungen

Turgosch erzählt den Helden, dass er bis in die späte Nacht gearbeitet hätte. Abends sei er vorher noch zur Akademie gegangen, da er sich mit dem Bibliothekar sehr gut verstehe und zwei wichtige Bücher auf Rogolan über zwergische Schmiedekunst alter Zeiten angesehen hätte – und "einige Seiten ausgeliehen". Den späteren Tathergang schildert der erschütterte Zwerg aus seiner Sicht. Mehr weiß er nicht. Allerdings sieht der Zwerg sofort, dass die gesuchten Seiten verschwunden sind. Noch hat er nicht herausgefunden, wo das Schwertgehänge geschmiedet wurde, dazu benötigt er dringend die Bücher. So geht es nun also daran, die Spur aufzunehmen und den Dieb zu finden. Folgendes kann festgestellt werden:

☞ Der Einbrecher ist anscheinend wirklich durch das Fenster gebrochen. Da oben am Dach nirgendwo ein Strick hängt und Turgosch bei allen Zwergenschmieden schwört, dass kein Seil im Fenster hing, der Dieb aber mit Schwung durch die Fensterläden sprang, bleibt das Eindringen ein Mysterium: Die Schreibstube liegt im ersten Stock, von der Straße hier hochzuspringen ist eigentlich unmöglich. Findige Magier, die nach astralen Spuren suchen, werden allerdings einen Rest von Zauberei finden.

☞ Die Bücher sind auf Rogolan – das können nicht sonderlich viele Personen in Punin, die keine Zwerge sind. Einige Magier der Akademie sprechen und lesen diese Sprache noch, somit grenzt sich aber der Kreis derer ein, die mit den Seiten etwas anfangen können.

☞ Am durchbrochenen Fenster findet sich bei genauem Hinsehen ein kleines Stück Stoff, das aus einer roten Jacke herausgerissen sein muss.

☞ Die Seiten waren vor dem Diebstahl erst seit einem halben Tag im Besitz Turgoschs, eigentlich sind sie in der Bibliothek zu finden. Nur dort weiß man, dass sie vor kurzem von dem Zwerg angesehen wurden. Fragen die Helden bei der Bibliothek nach, so kann man ihnen mitteilen, dass sich tatsächlich gestern Nachmittag zwei Personen nach den Büchern erkundigt hätten. Man hätte sie direkt an den Angroscho verwiesen. Einer der beiden Männer war offensichtlich Schreiber oder Schriftgelehrter, ein hagerer Mann mit ziemlich roter Nase. Der andere war ein Zahori, ein drahtiger junger Bursche in einer roten Jacke. Schaut einer der Bibliothekare während der Befragung durch die Helden in die Bücher und bemerkt, dass Seiten herausgerissen wurden, trifft ihn fast der Schlag.

Auf frischer Fährte

Aus den Ermittlungen ergibt sich immerhin schon, dass der magische Fensterspringer ein Zahori gewesen sein muss, jemand mit einer roten Jacke, was allerdings bei diesem Völkchen nicht sonderlich ungewöhnlich ist. Im **Zahorilager** draußen vor der Stadt ist man wenig auskunftsbereit, wenn die Helden sich neugierig nach dem jungen Burschen erkundigen.

Nur viel Charme oder aber die Münzen der Fahrenden (siehe **Geburt am Straßenrand**, Seite 43) helfen hier weiter. Die Zahori wissen durchaus, wer gemeint sein könnte, wenn die Helden genau beschreiben, was passiert ist. Der Mann mit der roten Jacke muss Ghoran sein, der durch seine besonderen Fähigkeiten als auch durch seine merkwürdigen Umtriebe schon des Öfteren aufgefallen ist. Wird klar, dass die Helden genau ihn suchen, werden die Zahori auch ein wenig auskunftsfreudiger, denn Ghoran gehört kaum mehr zur Sippe, seit er sich fast nur noch unter Stadtmenschen bewegt und merkwürdige Gesinnungen an den Tag legt. Das Letzte, was man von ihm weiß, ist, dass er irgendwo bei einem Schreiber in Sereno untergekommen ist.

Auch im offiziellen Phextempel kann man den Helden weiterhelfen. Gegen eine hart umfeilschte Spende kennt man hier Ghoran sehr gut und distanziert sich ganz offen von seinen Aktivitäten. Zwar verrichtet er Phexens Handwerk, allerdings nicht unbedingt im Sinne des Fuchses, wie man befürchtet. Derzeit soll er sich irgendwo in Sereno bei einem Schriftgelehrten verkrochen haben.

Dingfest

Die Spur führt also in das Stadtviertel Sereno im äußersten Südwesten der Stadt. Hier herrscht Ruhe und Gemütlichkeit im Gegensatz zum wilden Trubel in den Gassen der Innenstadt. Schreiber und Schriftgelehrte finden sich nicht besonders viele in der Heimstätte der Weinhändler, Brauer und Schankwirte, vor allem keine, die noch einen Zahori-Hausangestellten bei sich aufgenommen haben. Durch kurzes Herumfragen kommt man also relativ schnell auf Harfener – vielleicht begegnet man sogar noch einem Zwergen, der gerade dorthin bestellt wurde, um "irgendetwas zu übersetzen". Am Haus angekommen liegt es an den Helden, wie sie vorgehen. Ob freundlich und bestimmt, mit List und Tücke oder aber gleich mit brachialer Gewalt: Um einen Kampf mit dem Zahori und Harfener werden sie kaum herumkommen.

Harfener

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 12, KO 12, KK 12

Hauswehr: INI 10+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+3 DK N

Raufen: INI 9+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W6 (A) DK H

LeP 28 AuP 30 WS 6 RS 1 GS 6 MR 5

Ghoran (Magiedilettant)

Relevante Eigenschaften: MU 14, KL 13, IN 14, GE 14, KO 12, KK 13

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

Raufen: INI 12+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+1 (A) DK H

LeP 32 AeP 18 AuP 36 WS 6 RS 2 GS 7 MR 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit (Wert 13), Ausweichen II, Kampreflexe, Gezielter Stich, Finte, Meisterparade

Bevorzugte Zaubersprüche: AXXELERATUS 8 (wird er im Kampf einsetzen), KRÖTENSBRUNNEN 12 (falls sich ihm eine irgendwie geartete Möglichkeit zur Flucht bietet)

Im Haus finden sich die Seiten aus den beiden Büchern sowie – hinter einem Holzpaneel versteckt – ein kleiner Hausschrein mit Kerzen, ein paar Münzen und der Statue eines gesichtslosen, liegenden Mannes. Falls einer der beiden Anhänger des Namenlosen den Kampf überlebt hat, wird er alles gestehen

und um Gnade bitten, die die Helden ihm vermutlich kaum gewähren werden: Anhänger des Namenlosen gehören der Gerichtsbarkeit der Kirche oder des Staates überantwortet. Etwaige Befragungen nach dem Auftraggeber des Überfalls ergeben nur, dass es sich um einen hochrangigen Geweihten des Namenlosen Gottes handelt. Die beiden Schurken wurden, ganz so wie es in ihren Kreisen üblich ist, aus dem Dunklen heraus angeworben und verpflichtet.

DER SCHMIEDEORT DES DONNERSTURMS

Mit den Seiten kann Turgosch sein Werk vollenden. Nach kurzer Zeit des Studiums erklärt er sehr zufrieden, dass das Schwertgehänge in der alten Binge Gandrabosch hergestellt wurde und von einem Angroscho an Leomar weitergegeben wurde, vor fast 1.900 Jahren. Zwar war damals das Verhältnis zwischen Menschen und Angroschim zerrüttet – jedoch galt der Held Leomar auch unter den Zwergen als ehrvoller Krieger, der sich in der Not für alle Schwachen einsetzte. So auch bei der Gelegenheit, bei der er das Gehänge erhielt – über die es aber leider keine Berichte mehr gibt.

Zu einer ähnlichen Zeit könnte also auch der Donnersturm geschmiedet worden sein, da er zu dieser Zeit ja an Leomar übergeben wurde. Letztlich muss der Wagen ebenfalls in Gandrabosch entstanden sein, wenn auf dem Wagen die gleiche Ligatur wie auf der Schwertscheide zu sehen ist.

Turgosch kennt sogar als einer der wenigen gelehrten Zwerg in Punin den ungefähren Weg zur alten Binge, allerdings warnt er die Helden nachdrücklich. *Gandrabosch* ist bereits vor Jahrhunderten verlassen und verschlossen worden. Angeblich wurde nach einer großen Arbeit für Angrosch etwas Böses in der Tiefe geweckt, etwas das vielen Zwergen das Leben kostete und die anderen zur schnellen Flucht zwang. Turgosch vermutet, dass es daher auch keine Aufzeichnungen mehr über den Donnersturm gibt. Gandrabosch ist heute von den Zwergen fast vergessen und wird von den wenigen, die um seine Lage wissen, gemieden. Dazu zeigt Turgosch den Helden auch gerne noch eine ältere Quelle aus einem der beiden Bücher (Q9). Als letztes beschreibt der Zwerg den Helden noch den Weg zur alten Binge, wenn diese sich offensichtlich nicht davon abbringen lassen, dorthin zu reisen: Von Ragath aus gehe es gen Westen bis zum Cresval und diesen dann hinauf in das Ambossgebirge. In Eisenhütt solle man noch einmal nach den alten Stollen von Gandrabosch fragen, dort könne man ihnen sicherlich helfen. Der Eingang läge östlich des Passes am Ende eines sehr alten, heute nicht mehr genutzten Zwergenwegs. Früher hätte man durch Gandrabosch sogar mit dem Fuhrwerk durch die Berge fahren können und so einen guten Teil des Passaufstiegs gespart, so erzählt Turgosch als letztes. Aber das war in den alten Zeiten.

ABREISE

Nachdem die Helden nun die Information haben, die sie brauchen, könnten sie Punin eigentlich wieder verlassen und sich auf den Weg machen. Wollen Sie hier schon ein paar Wettbewerber an den Helden vorbeiziehen lassen, könnte ein noch offenstehender Besuch bei Selindian und ein frisch beschlagener Wagen eine wirkungsvolle Methode sein. Ansonsten lassen Sie Ihre Gruppe unbeschadet aus der almadanischen Metropole abreisen – es gibt auf dem Weg zum Amboss sicherlich noch genug Möglichkeiten und Ereignisse, die die Helden die Spitzenposition kosten können.

GEN AMBOSS

“Chaos, Panik, Unordnung – ich glaube, unsere Aufgabe ist hier erledigt.”

Der weitere Weg führt die Helden die Reichsstraße flussaufwärts bis Ragath. Noch bei Punin überqueren sie dazu den Yaquir, um von nun an auf der westlichen Seite des Flusses weiterzureiten. Die breite Straße in gutem Zustand eignet sich wunderbar für das eine oder andere Rennduell mit einem der Kontrahenten – und sei es nur, um ein wenig die Muskeln spielen zu lassen.

Die Landschaft wird sich bis zum Gebirge immer weiter verändern. Selbst in den Flusstälern nimmt die überschäumende Lieblichkeit der Gegend ein klein wenig ab. Man sieht mehr Ackerflächen am Wegesrand und auch die Vegetation wechselt langsam. Auf dem Weg den Cresval hinauf wird es immer hügeliger und man betritt mittelländischen Forst und Gebirgsregion. Zedern und Bosparanien werden von Rotbuchen und Blautannen abgelöst, auf dem Waldboden sind Himbeeren und vielerlei Moose zu entdecken. Zudem begegnet man das erste Mal überraschter Landbevölkerung: Ab dem Städtchen Cres rechnet niemand mehr mit dem Kommen der Donnersturmteilnehmer. Die direkte Route nach Gareth führt eigentlich die Reichsstraße weiter gen Nordosten – dort wird man aber in den Städten und Dörfern vergeblich auf die vorbeirasenden Wettstreiter warten.

RAGATH

Die 3.500 Einwohner zählende Stadt am Yaquir (**Herz 141ff.**) ist nicht mit Punin zu vergleichen, trotzdem macht sie Eindruck. Wehrhaft und mit ihren Türmen schon weithin zu erblicken, liegt sie im Flusstal, überragt von der auf dem Burgberg thronenden Grafenfestung.

Am Puniner Tor der Stadt sind schon Wimpel und Flaggen gehisst. Sobald sich die Helden mit ihrem Wagen auf Sichtweite zum Tor befinden, hören sie kurze Fanfarenstöße. Hinter den Stadtmauern werden sie von jubelndem Volk empfangen und von einer Truppe der Kaiserlich Ragather Schlachtreiter zur Burg hoch eskortiert – ob sie nun wollen oder nicht. Dort empfängt sie *Reichsvogt Ludovigo Sforigan* und schüttelt ihnen persönlich die Hände. Nur kurz lässt er sich berichten, wie es um das Rennen steht, dann will er die Streiter nicht länger aufhalten. Er bietet ihnen gerne Quartier in einer der vielen Gasthäuser der Stadt an, kann es aber durchaus verstehen, wenn die Helden direkt weiter gen Gareth wollen.

Sollten die Helden am späten Nachmittag oder abends eintreffen, dann ist Ragath der Platz, an dem ein paar Agenten der Skrechu zuschlagen werden. Mittlerweile ist man über die Vorgänge in Brig-Lo unterrichtet und will nun diese lästige Konkurrenz ein für alle Mal ausradieren. Dazu scheut man auch keinen offenen Angriff.

Während die Helden im Gasthaus Quartier beziehen, werden außerhalb der Stadt die Söldner zusammengezogen und in die Stadt verlegt. Sobald alle schlafen und vermutlich nur die Stallwache noch wach ist, beginnt der Überfall.

Richten Sie es so ein, dass die Söldner von Anfang an in der Übermacht sind. Gerade die Stallwache sollte in arge Bedrängnis geraten, während die Kampfgefährten erst aufwachen und in den Stall eilen müssen. Mit hartem Kampf können die Angreifer zurückgedrängt werden, vielleicht mit Hilfe anderer Donnersturmteilnehmer (*Gerborod, Yorge* oder die Truppe um *Dergej Sievening*), die ebenfalls im Gasthaus untergekommen sind.

Mindestens vier Söldner

Relevante Eigenschaften: MU 16, GE 16, KO 14, KK 16

Schwert: INI 13–15 +1W6 AT 18 PA 17 TP 1W6+5 DK N

Leichte Armbrust: INI 13–15 +1W6 FK 20 TP 1W6+6

LeP 38 AuP 40 WS 7–9 RS 4–6 GS 6 MR 5–6

Sonderfertigkeiten/Besonderheiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Halbschwert; einige der Waffen sind mit Halbgift vergiftet: Stufe 8, Beginn sofort, halbierte Werte von MU, GE, KK, AT, PA, TP / je 3 Punkte Verlust auf genannte Werte.

Mindestens zwei professionelle Attentäter

Relevante Eigenschaften: MU 16, GE 16, KO 14, KK 15

Zwei Kurzschwerter: INI 15+1W6 AT 18 PA 16 TP 1W6+3 DK HN

Leichte Armbrust: INI 15+1W6 FK 21 TP 1W6+6

LeP 34 AuP 37 WS 7–9 RS 3–4 GS 7 MR 5–6

Sonderfertigkeiten/Besonderheiten: Eine AT oder eine PA zusätzlich pro Kampfrunde; Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I, Beidhändiger Kampf II, Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Entwaffnen; einige der Waffen sind mit Halbgift vergiftet: Stufe 8, Beginn sofort, halbierte Werte von MU, GE, KK, AT, PA, TP / je 3 Punkte Verlust auf genannte Werte. Die Kurzschwerter sind von sehr guter Qualität und zudem geschwärzt.

Gegen Ende des Kampfes oder wenn die Helden kurz vor der Kapitulation stehen sollten, stürmt endlich auch die Stadtwache herbei. Nach kurzem aber heftigem Gefecht ist die Gefahr gebannt und man versucht, einen Überblick über die Schäden zu gewinnen. Falls Ihnen die Helden zu weit vorn liegen, könnten die Söldner den Angriff dazu genutzt haben, den Wagen der Helden zu beschädigen und so dringende Ausbesserungsarbeiten nötig machen. Das könnte die Gruppe den kommenden halben Tag kosten, an denen ein paar ihrer Mitstreiter aufholen. Der Reichsvogt indes unterstützt die Helden wo er nur kann, es ist ihm höchst unangenehm, dass solch ein Angriff unter seinem Schutz stattfinden konnte.

Wichtig: Untersuchen die Helden die toten Attentäter, finden sie bei einem einen Brief (**Q10**). Auch dieser riecht wieder ein wenig nach Gerberei. Außerdem findet sich in dem feinen Büttenpapier bei genauem Hinsehen (**Sinnenschärfe**-Probe +6) ein feines rotes Haar fest eingebunden. Dem Brief ist ein deutlicher Hinweis auf den mutmaßlichen Paktierer zu entnehmen: Er muss eine Quadriga fahren. Mindestens zwei, vermutlich noch mehr dieser Gefährten müssten bis hier also noch im Spiel sein, so dass sich die Identität des Schurken nicht aufklärt, sich aber die Hinweise verdichten.

Sollten die Helden nicht in Ragath übernachten, dann platzieren Sie den Überfall am nächsten Übernachtungsort. Vermutlich ist es dann die wackere Landbevölkerung samt ein paar Dorfbüttel, die den Helden beherzt zu Hilfe kommen.

DIE LETZTE FAHRT BORAN DES ZERSTÖRERS

In Ragath haben die Helden, sicherlich zu Erstaunen der Einwohner, den Yaquir ein weiteres Mal überquert und befinden sich zwischen Cres und Jennbach wieder auf schlechteren Wegen. An einigen Stellen sind die Straßen nicht mehr als breite Karrenwege, die bei einem heftigen Regenguss gerne zu einem einzigen Schlammloch werden. Irgendwo hier schlägt die letzte Stunde Boran des Zerstörers.

Bei vielen der Kontrahenten sollten alleine Sie entscheiden, ob die Helden das Ausscheiden überhaupt mitbekommen. Boran aber sollte inzwischen zum meistgehassten Mistkerl unter allen Wettbewerbern aufgestiegen sein, dass er ein würdigeres Ende verdient – und zwar eines durch Heldenhand!

Lassen Sie den Wagen von Boran plötzlich ins Sichtfeld der Helden rücken, entweder vor- oder hinter ihnen. Der Al'Anfaner wird sich kräftig in die Zügel legen und versuchen, den Abstand zu den Helden zu vergrößern bzw. zu verkleinern. Dabei packt er auch schon Streitkolben, Morgenstern und anderes schweres Gerät aus. Sobald die Gruppe in Reichweite ist, fliegen die ersten Wurfgeschosse zu ihnen herüber.

Gestalten Sie ein typisch dramatisches Rennspektakel auf einer einigermaßen geraden Ebene. Vielleicht geht es auch durch ein kleineres Dorf hindurch, in dem Boran rücksichtslos fast ein paar Hühner, ein Schwein und ein kleines Kind umfährt. Letztlich sollte irgendwann klar sein – einer von der beiden Mannschaften scheidet nun aus, und das wird mit aller Voraussicht Boran sein. Ob er nun von den Helden gegen einen Baum abgedrängt wird und er seinen Wagen unwiederbringlich zerlegt oder ob ihn noch ein endgültigeres Schicksal erleidet, überlassen wir ganz und gar Ihrem Willen. In Jennbach jedenfalls sollten die Helden das Hochgefühl eines echten Erfolges genießen: Ein Platz weiter vorne, ein Mistkerl weniger.

IM AMBOSSGEBIRGE

Spätestens hinter Jennbach merkt man deutlich den Einfluss des nahen Gebirges. Am Horizont türmen sich die hohen Zinnen und Berggipfel auf; der Ruberkopf, über 4.000 Schritt hoch, ist schon zu sehen. Die Straße ist mittlerweile ein Karrenweg, der direkt in den Amboss hineinführt in Richtung Roterzpass, an dessen höchstem Punkt auch Eisenhütt liegt. Die Gegend wird waldiger, Mischwald, der sich immer mehr zum Tannengehölz wandelt, je höher man kommt. Auch der Cresval, in dessen Tal man unterwegs ist, wird immer schmaler und fließt schneller.

KOBOLDFLUCH, I. AKT

„Kameraden, ich habe eine schlechte und eine schlechte Nachricht.“

„Gut, fang mit der schlechten an.“

Kurz vor **Eisenhütt** wird die Mannschaft der Helden samt Wagen von einem Kobold drangsaliert. Der kleine Bosnickel **Gramrotz** hat es auf sie abgesehen, weil sie in wilder Fahrt eines seiner Lieblingseichhörnchen überfahren haben – und da kennt er wenig Gnade. Gut, die Helden waren es nicht, aber bei der Suche nach dem Wagen ist die Mannschaft der Helden die erste, die der miesgelaunte Kobold findet. Und mal ganz ehrlich: Diese großen Leute sehen doch einer aus wie der andere und den Falschen kann es gar nicht treffen.

Gramrotz wird für die Helden in der nächsten Zeit nicht zu sehen sein. Dafür spüren sie aber seine Anwesenheit: Hier lockert sich eine Schraube am Wagen, dort reißt ein Satteltgurt und Sattel samt Held rutschen auf dem Waldboden. Eines der Pferde verliert ein Hufeisen. Die Zügel des Wagens sind plötzlich verknotet und müssen vor der Weiterfahrt erst wieder entwirrt werden. Und bei der nächsten Nachtruhe wird aus-

gerechnet die wohlausgesuchte Schlafwiese der Helden vom kleinen Bach nebenan überschwemmt.

Fangen Sie mit den Schabernackereien langsam an und steigern Sie sie vorsichtig. Es besteht kein Grund, dass die Helden schon vor der Mine ahnen, dass ihnen ein Kobold auf den Fersen ist. In den Fels wird Gramrotz der Gruppe nicht folgen wollen, aber der flinke Wicht kennt den Ausgang auf der anderen Seite des Berges – und dort wird er die Helden erwarten für die zweite Runde seines Rachefeldzuges.

EISENHÜTT

Eisenhütt ist eine Bergwerks- und Handelsstadt, direkt auf dem Roterzpass gelegen, umgeben von der beeindruckenden Bergwelt des Amboss-Gebirges. Auch hier wird man sich wundern, was die Streitwagen plötzlich in der Stadt zu suchen haben. Tatsächlich wird sogar die Wache alarmiert, die allerdings schnell Entwarnung gibt, denn die Helden werden nicht die Ersten sein, die hier vorbeikommen.

Trotzdem werden sie bestaunt und gerne lässt man sich erzählen, warum sie unterwegs sind und was es mit dem Donnersturmrennen denn nun genau auf sich hat – und warum man es denn in diesem fernen Landstrich veranstalten würde und nicht in der Garethar Arena. Da würden solche Wagen, wie die Helden einen fahren, schließlich hingehören.

Das raue Stadtvölkchen wird trotz aller Gastfreundschaft schnell wieder ans Tagwerk gehen, vorher gibt man den Helden aber gerne und bereitwillig Auskunft: Von *Gandrabosch* haben die Einwohner noch nie etwas gehört. Den alten Zwergenpfad kennen sie aber und sie wissen auch, dass irgendwo an dessen Ende, mitten in der Bergwildnis, angeblich ein verschlossenes Steintor liegen soll, das in eine längst verlassene Zwergenbinde führt. Ein Dorfbewohner weiß sogar zu berichten, dass die Binde angeblich quer durch den Berg führen würde, aber er bezweifelt, dass das Tor überhaupt aufgeht. Schließlich ist es schon länger verschlossen, als Eisenhütt existiert.

ZUM MINENEINGANG

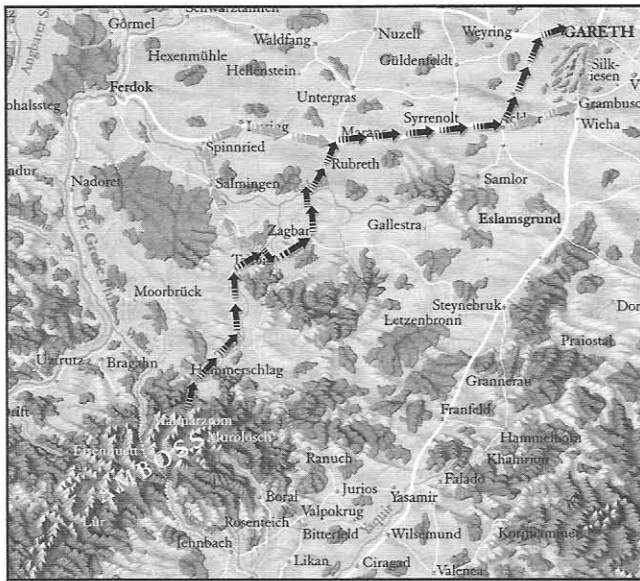
Tatsächlich müssen die Helden ein Stück die Passstraße wieder zurück, um dann festzustellen, dass sie an der alten Zwergenstraße auf dem Weg nach Eisenhütt vorbeigefahren sind. Der in den Stein gehauene Karrenweg ist am Anfang zugewachsen, allerdings schon ein wenig freigeschlagen und die Äste zur Seite gebogen, von anderen Wagen, die hier entlang gefahren sind. Nach kurzer Strecke wird der Anstieg steiler und im Stein sind Rillen angelegt, in denen die Räder einhaken, damit die Wagen nicht in den Abgrund an der einen Seite des Weges hinunterrutschen. Diese einfache Wegkonstruktion ist eine typische Zwergenarbeit und hat die Jahrhunderte im Stein gut überdauert.

So geht es bergauf und bergab, an schmalen Felswänden entlang, an die sich die alte Zwergenstraße quetscht, und durch kleine Schluchten, an denen zum Teil der Fels des Weges durch Wasser rutschig geworden ist oder sogar kleinere Stücke abgebrochen sind. An einer Stelle geht es gar über eine aus dem Stein geschlagene kleine Brücke, verziert mit Amboss und Hammer. Mehr als einen halben Tag werden sich die Helden auf diesem Weg abmühen und sich dabei immer weiter vom Roterzpass entfernen. Schließlich landen sie vor einem großen Steintor – das sperrangelweit offen steht.

ETAPPE 6: VOM AMBOSS NACH GARETH

Etappeninfos: Yppolita: Siehe Etappe 4. In der Binge scheiden die Brillantzwerge aus. Gerborod sollte vor den Helden in Gareth eintreffen oder zumindest Zeit genug haben, vor ihnen am Grab zu sein.

Distanz: rund 250 Meilen



GANDRABOSCH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich öffnet sich die Schlucht, durch die ihr reist, und ihr steht in einem Talkessel, dessen Flanken von halb in den Berg hinein gehauenen kleinen Bauten bedeckt ist. Brunnen kann man erkennen, terrassenförmig angelegte Häuser in typischem Stil der Angroschim. Von dem Hauptweg führen kleine Pfade zu dieser oberirdischen Zwergensiedlung hin, die schon vor langer, langer Zeit verlassen worden sein muss.

Vor euch endet die bemooste Straße, der ihr seit Eisenhütt gefolgt seid, direkt vor einer gigantischen Felswand. Mehrere hundert Schritte müssen es nach oben zum Gipfel sein, auch neben der Straße fällt der Abgrund noch Dutzende Schritt in die Tiefe ab. Im Felsen ist ein großes Steintor eingelassen, ebenfalls mit Moos und Ranken überzogen. Unter dem grünen Vorhang kann man noch einen großen Amboss und einen Hammer erkennen, beides arg verwittert. Das Tor steht offen und dahinter öffnet sich ein schwarzes Loch in den Berg hinein, groß genug, dass gleich zwei Wagen nebeneinander hineinfahren könnten.

Was die Helden an den Berghängen sehen, ist nur ein kleiner oberirdischer Vorposten der eigentlichen Siedlung, der mit dem Berg aufgegeben wurde.

Die Tür zur eigentlichen Zwergensiedlung steht weit offen, weil sie von anderen Teilnehmern des Donnersturmes bereits durchfahren wurde. Die unmenschlichen Kräfte zur Öffnung des Tors hat entweder *Emir ben Hasrabal* mittels einer seiner

GANDRABOSCHS GESCHICHTE

Einst waren die Hallen von Gandrabosch mit Leben erfüllt. Hammer traf hier Amboss und formte Eisen und Stahl zu kunstvollen Artefakten und Waffen. Die Binge war ein kleiner Versorgungsposten im Amboss, hier wurde Erz abgebaut und zudem ein sicherer Weg auf die andere Seite des Berges garantiert. Dann aber kam das Jahr, in dem Ingerimm Gandrabosch eine ganz besondere Aufgabe zuwies.

Vor über 1.900 Jahren fiel ein Stern vom Himmel hinab in den Amboss, ein kleiner Meteor, der tief in die felsige Landschaft einschlug und den Felsen über der Binge bis zum Himmel hinauf öffnete. Der Krater dieses kleinen Sterns reichte vom Gipfel eines kleinen, unzugänglichen Berges im Gebirge bis hin zu den Essen der Zwergensiedlung, und die Zwerge hatten Glück, dass bei dem Einschlag kaum jemand verletzt wurde. Zur gleichen Zeit erhielten der oberste Schmied und der Angrosch-Geweihte Gandraboschs eine Vision von ihrem göttlichen Vater: Mit seiner Hilfe und unterstützt von seiner Macht sollten sie einen Streitwagen aus dem Metall des Meteors bauen, wie ihn die Welt nie zuvor gesehen hatte. Der Löwengöttin, der kleinen Schwester Angroschs, sollte es ein Geschenk werden, so sagte man ihnen und emsig machten sich die Handwerker des Berges ans Werk. Schnell entdeckten sie, dass der Meteor aus *Eternium* bestand, dem göttlichen Metall, das es nirgends zu schürfen gab. Tag und Nacht werkten die Zwerge an dem Gefährt, bis sie zufrieden waren, und ihre Hämmer wurden dabei nicht allein von ihrer eigenen Kraft gelenkt. Erst Jahre später war der Wagen fertig – und so wie er in den Hallen stand, verschwand er am Tag darauf auf Nimmerwiedersehen.

Der *Donnersturm*, „von Ingerimm für Rondra geschmiedet“, ging seiner Bestimmung nach – die Zwerge aber waren enttäuscht und suchten im Krater des Meteors nach Resten des alveranischen Metalls. Tief gruben sie dazu, bis sich in der Tiefe etwas regte. Sie stießen auf einen Teil Leib des Omegatherions, ausgeschickt, um die Waffe zu vernichten, die extra für seine Zerstörung gebaut worden war. Das Omegatherion scheiterte – doch die Vielleibige Bestie im tiefen Berg holte sich etwas anderes: Jene Angroschim, die zu tief gegraben hatten. Durch die Stollen und Felsgänge tobte das Urmonster und viele zwergische Familien starben noch auf der Flucht aus Gandrabosch. Hinter den letzten Flüchtenden wurden die steinernen Tore der Siedlung versiegelt und der kleine Rest der Überlebenden verstreute sich über den Rest des zwergischen Reiches.

Gandrabosch ist somit seit fast 2.000 Jahren verlassen. Doch in den Tiefen des Kraters, inmitten der Binge, lauert noch immer das Unwesen, der Teil Leib des Omegatherions, auf neue Opfer.

STIMMUNG UNTER TAGE

Die Mine, die Wohnstollen, die Heilige Halle, alles ist seit sehr langer Zeit verlassen und liegt in tiefe Dunkelheit getaucht vor den Helden. Die Stollen von Gandrabosch ähneln einer gewaltigen Nekropole. Nichts rührt sich und neben der Finsternis ist auch die Stille der ständige Begleiter der Helden. Schüren Sie eine klaustrophobische Stimmung, in der Sie immer wieder die Dunkelheit schildern und die Geräusche, die vom Wagen und den Pferden der Helden stammen. Unglaublich laut erscheinen sie, wenn sie von den Felswänden hallen und in der endlosen Einsamkeit der Gänge und Höhlen ein unheimliches Echo werfen. Denken Sie daran, dass die einzige Lichtquelle die Fackeln oder Laternen der Helden sind – wollen wir hoffen, dass sie genug Brennstoff dabei haben.

Alles, was die Helden hier an Spuren finden können, ist Verwüstung. Der Teilleib des Omegatherions hatte Jahrhunderte Zeit, alles zu zerstören, was noch aufeinander stand. So liegen Essen, Höhlen und Minenstollen manchmal in Schutt und Asche vor ihnen, ganze Gänge wirken wie zernagt. An anderer Stelle entdeckt man fürchterlich zugerichtete Zwergenskelette, die offenbar bei ihrer Flucht überrascht wurden.

Je tiefer die Helden vorstoßen, desto düsterer sollte die Atmosphäre werden, bis sie an den Krater und den Schmiedeort gelangen. Dort gibt es für kurze Zeit Tageslicht – bis für den Rest der Strecke das eigentliche Grauen dieser Stollen entfesselt wird.

Erz-Dschinne aufgebracht, oder aber ein anderer Teilnehmer Ihrer Wahl vermochte dem Hindernis mit Gewalt oder Magie zu Leibe zu rücken.

Aus dem Innern des Berges hört man sehr entfernte Wagen Geräusche, vielleicht etliche Meilen entfernt und von den kargen Felswänden als Echo bis zu Ihrer Gruppe geleitet. Zudem riecht es in dem Tunnel abgestanden und muffig.

IN DENKLEIN TIEFEN

Gandrabosch ist eine typische Zwergensiedlung, mitten in den Berg gebaut (siehe auch **Angroschs Kinder** auf Seite 58). Sie liegt tiefer als manch andere Binge, da sie dazu gedacht war, den im Winter kaum passierbaren Roterzpass zu ersetzen. So ist die Siedlung noch einige Meilen vom Eingang entfernt. Der Hauptweg ist breit und geräumig, kaum einmal liegt etwas im Weg, wenn dann nur ein paar zwergische Skelette sowie verrostete Schilde und Rüstungen, die allesamt schon bei geringster Berührung (und manchmal auch bei Lichtschein!) zu Staub zerfallen. Da die Zwerge hier mit Karren auf die andere Seite des Berges gereist sind, sind Hauptstollen und Nebentollen zur eigentlichen Siedlung bzw. zu den Minenbereichen breit genug für einen, manchmal auch für zwei Streitwagen.

Die unterschiedlichen Bereiche der Binge werden nachfolgend kurz beschrieben. Einen genauen Lageplan von der Siedlung gibt es nicht, zu verzweigt sind die Gänge und Wege, die in den unteren Geschossen auch noch an natürliche Tropfsteinhöhlen angegliedert sind.

Die Sippenstollen

Einige Meilen hinter dem Eingang beginnen die ersten Abzweigungen in den Berg hinein. Meistens sind es in die Tie-

fe laufende Spiralen, die mit dem Wagen noch befahrbar sind – andere sind Treppen, die man zu Fuß hinabsteigen müsste. Die meisten dieser Eingänge führen zu den verlassenen Sippenstollen, die viele Stockwerke tief im Berg liegen. Immer wieder öffnet sich eine kleinere oder größere Höhle, die sich in Wohnkammern verzweigt. Einige scheinen kleine Versammlungsräume gewesen zu sein, andere Gänge laufen zu kleinen Plätzen, von denen weit verzweigt Küchen, Schlafräume und Latrinen abzweigen. Hier finden sich auch die ehemaligen Pilzgärten, in denen übermäßig viele der von Zwergen angebauten essbaren Pilzsorten wuchern. An ihnen war und ist die Bestie im Berg nie interessiert gewesen. Von hier ab verzweigt sich der Hauptweg hin und wieder, ohne dass man direkt sagen kann, welches die Passstraße zum nördlichen Tor und welches ein Gang tiefer in die Zwergensiedlung ist.

Innere Kammern

Noch tiefer im Berg liegen die Inneren Kammern, die Gemeinschaftshöhlen und Festsäle der toten Sippen. In die meisten kann man bequem mit dem Wagen hineinfahren, auch wenn Reiter sich des Öfftern ducken müssen oder arg den Kopf stoßen. Hier finden sich auch Lager Räume, die leer sind oder deren Inhalt verwüstet ist. In einer alten Waffenkammer liegen drei oder vier Dutzend Skelette in verrosteten Kettenhemden und mit schartigen Waffen in den Knochenhänden. Die Tür zu dieser Kammer ist eingedrückt – irgendetwas Gewaltiges muss dort eingebrochen sein und die Krieger im wilden Kampf getötet haben.

Die Heilige Halle

Im Zentrum der Siedlung, allerdings deutlich in Richtung des nördlichen Ausgangs, liegt die Heilige Halle direkt an der sich verzweigenden Hauptstraße. Ein monumentaler unterirdischer Prachtbau, in den ohne weiteres ein vierstöckiges Gebäude hineinpassen würde. Der Angrosch-Altar und die steinernen Feuerschalen sehen aus, als wären sie vor langer Zeit zernagt oder geschliffen worden. Von hier führen bodenlose Schächte in unbekannte Tiefen – die Feuerschächte, durch die die Zwerge ihre Toten und Opfergaben ins Innere der Erde warfen.

Esse und Bergwerk

Hinter der Heiligen Halle schließt sich der und Bergwerks- und Verhüttungsbereich an. Ein Hauptweg ist hier nur noch schwer zu erkennen, auch wenn die meisten der Wege zumindest am Anfang ohne Probleme mit dem Wagen befahrbar sind. Einerseits führen hier die Gänge in das Stollengelände, wo die Zwerge einst Erze und Edelsteine aus der Erde förderten. In die Abbaustollen kann man mit Wagen und Pferd nicht mehr einreiten oder -fahren. Auch muss man vorsichtig sein, denn gerade die alten, einst mit Holz abgestützten Gänge sind hochgradig einsturzgefährdet.

An anderer Stelle sind die Hochöfen und Essen von Gandrabosch zu finden. Hier wurde das Eisenerz verhüttet und in diesem Bereich führt auch ein längerer Spiralweg in eine große Halle, aus der Tageslicht dringt (siehe **Der Schmiedeort**).

EREIGNISSE IM BERG

Während ihrer Fahrt durch die Stollen und der Untersuchung des verlassenen Gandrabosch können Sie den Weg ihrer Gruppe mit einigen Ereignissen würzen. Sicherlich werden die Helden, sei es aus Neugier, sei es, weil sie systematisch nach dem Schmiedeort in den Stollen suchen, nicht nur in die Bergwerkshallen der Siedlung vordringen.

☞ **Andere Teilnehmer:** Die Helden sind hier unten nicht gänzlich allein. Einige ihrer Mitstreiter sind vor ihnen in die Gänge eingefahren, andere kommen ihnen nach. So kann es sein, dass sie plötzlich in einer der Höhlen Fackelschein sehen und auf einen griesgrämigen *Emir* treffen – oder aber auf staunende *Brillanzzwerg*e. Aus dem einen oder anderen Stollen könnte ein Scharren vernehmbar sein, ausgelöst durch gierige *Grolme*, die noch ein wenig herumliegendes Erz auf ihren Wagen laden wollen. Oder aber die Helden hören hinter oder vor sich plötzlich den Klang von Hufen und Rädern in der Dunkelheit oder das Schnauben eines Wollnashorns. Ein Rennen sollten sie in den Gängen nicht stattfinden lassen – das kommt noch früh genug.

☞ **Sackgasse:** Sicherlich werden die Helden hin und wieder in eine Höhle oder ein Gangsystem einfahren, das keinen weiteren Ausgang bietet. Schlimm ist das nur, wenn der Gang abrupt endet, weil er nicht vollendet wurde oder in eine besonders kleine Höhle übergeht – also an Stellen, wo der Wagen nicht gewendet werden kann und die eh schon nervösen Pferde zum Rückwärtsgehen gebracht werden müssen.

☞ **Rutschbahn:** Einige der Gänge sind etwas zu steil angelegt und eigentlich nicht dazu gedacht, mit Pferdewagen befahren zu werden. Die hölzernen Warnschilder sind aber Satinavs Hörnern zum Opfer gefallen. Ein geschickter Wagenlenker bemerkt irgendwann, wenn der Weg zu steil wird und die Pferde mehr bremsen als ziehen müssen. Vielleicht rutscht der Wagen sogar ein kleines Stück – und Fahrer und Pferde müssen dann still halten, bis die Gefährten sie vorsichtig wieder von dem Anfang einer gefahrvollen Rutschbahn in die Tiefe gezogen haben.

☞ **Bodenspalten:** Einstürzende Gänge sind selten, selbst in einer so lange unbewohnten Zwergensiedlung. Allerdings haben sich an einigen Stellen Spalten im Felsboden gebildet. Bei schlechten Lichtverhältnissen kann ein Wagenrad dort hineingeraten und festhängen, vielleicht sogar leichten Schaden nehmen.

☞ **Bewohner der Finsternis:** Der Teilleib des Omegatherions war schon lange nicht mehr in den Höhlen aktiv. Es kann also durchaus sein, dass durch natürliche Höhlensysteme, die mit den Stollen der Zwerge verbunden sind, andere Bewohner in die Siedlung gelangt sind. Am wahrscheinlichsten sind dies Höhlenspinnen in der Nähe des Bergbaubereichs, die direkt durch den Krater in den Berg gekommen sind. Fahren die Helden zu schnell, kann es durchaus sein, dass sie in ein Netz rasen, das quer über den Weg gespannt ist.

Höhlenspinne

Biss: INI 7+2W6 AT 8 PA 5 TP 1W6+2 DK H

LeP 25 **AuP** 20 **WS** 7 **RS** 2 **GS** 5 **GW** 5 **MR** 9/8

Anmerkungen: Hinterhalt (6), Netz (4); verursacht der Biss der Spinne SP, kommt das Gift zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 4; Wirkung: AT, PA, GE und KK je -1; Beginn: 3 KR, Dauer: die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungenem Resistenzwurf zeigt das Gift keine Wirkung.

Höhlenspinnen müssen aber nicht die einzigen Bewohner dieser gespenstischen Tiefe sein, lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf.

DER SCHMIEDEORT

*“Zum Namenlosen mit diesen Zwergen. Sie haben zu tief gegraben!”
“Tun sie das nicht immer ...?”*

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Halle, in die ihr langsam einfahrt, ist riesig. Von der euch gegenüberliegenden Seite blendet euch indirektes Tageslicht: Dort könnt ihr, statt einer weiteren Felswand, einen riesigen Krater ausmachen, der bis ans die Gebirgsoberfläche führen muss. Auch nach unten scheint er tief zu reichen, den Boden könnt ihr von hier aus nicht sehen. In der Halle sind uralte Essen und einige Ambosse zu erkennen, hier wurde noch mehr gewütet als irgendwo sonst in den Höhlen. An den Wänden sind zerfressene Reliefs in den Fels geschlagen, die Zwerge zeigen, wie sie einen großen Streitwagen zusammenbauen! Und endlich seht ihr, vom Sonnenlicht erleuchtet, Schriftzeichen im Gestein.

Achten Sie beim Vorlesen des Kastens darauf, ob in Ihrer Spielzeit tatsächlich Tag ist. Vielleicht können die Helden es aber auch gar nicht mehr genau bestimmen, denn nach längerer Zeit unter der Erde verliert man schnell das Zeitgefühl.

Dies ist der Ort, an dem der Donnersturm geschmiedet wurde. Auf den Steinreliefs sind in folgender Reihenfolge interessante Bilder zu sehen:

1) Ein Stern bricht in einen Berg und reißt Stollen und Felsen auseinander. Der Stern scheint von einer (kleinen) Löwin vom Himmel geworfen worden zu sein. Tief in der Erde fängt eine bärtige Gestalt mit Schmiedeschürze den Stern auf.

2) Angroschim machen sich daran, den Stern mit Hacke und Meißel zu zerlegen und ihn in großen Öfen einzuschmelzen. Tatsächlich sieht man sogar eine große, einäugige Gestalt unter ihnen. Ein Zyklop?

3 bis 7) Auf den folgenden Bildern formt sich aus geschmiedeten Teilen langsam ein Streitwagen, viel größer als die Angroschim, die ihn zusammenbauen. Immer mehr erkennt man davon, bis auf dem letzten Bild der Wagen fertig steht. Unter den Schmieden und Handwerkern ist immer wieder Angrosch/Ingerimm zu sehen, als würde er die Zwerge persönlich anleiten und den Hammer schwingen.

8) Angrosch wirft aus dem Berg hinauf den Wagen wieder in den Himmel empor, wo diesmal die Löwin der Fänger ist. Bei genauem Hinsehen erkennt man, dass die abgebildeten Zwerge nicht besonders glücklich aussehen.

9) Das neunte Bild ist nicht vollendet und es scheint ein wenig später als die anderen hinzugekommen zu sein. Man sieht, wie in den Krater des Sterns Holzkonstrukte gebaut werden und die Zwerge tiefer in Sumus Leib vordringen.

Der eigentliche Anlass, weswegen die Helden in die Binge eingedrungen sind, befindet sich aber in Zwergensilber eingelassen an der Wand unter den Reliefs. Dort steht etwas in Angram. Sollte keinem der Helden diese Sprache geläufig sein, hilft nur ein Abzeichnen der Zeichen, um sie später, in Gareth vielleicht, entziffern zu lassen – was keine leichte Aufgabe werden sollte, da Angram außerhalb Xorlosch kaum noch bekannt ist. Wir wollen aber hier schon verraten, was am Schmiedeort des Donnersturms geschrieben steht:

“Dies soll ein Geschenk an die kleine Schwester des großen Angroschs sein. Möge es donnernd über das Firmament ziehen und sich mit Glauben stärken, Mal um Mal, bis dass es für seine letzte Aufgabe gerufen wird.”

Blicken die Helden in den Krater hinab, können sie sehen, dass er alles andere als bodenlos ist. Tatsächlich liegt die Kratersohle knapp 50 Schritt unter ihnen, voll mit Geröll und Steinschlag. Der Krater hat einen Durchmesser von gut 40 Schritt, nach oben führt er eine halbe Meile hinauf, bis er ans Tageslicht führt. Die Kraterwände sind viel zu steil, um an ihnen hinaufzuklettern, allerdings sieht man überall kleine Stollen, die auf den Krater treffen, und kleine Löcher im Felsen, die wohl einmal hölzerne Winden, Vorsprünge und Treppen gehalten haben. Während die Helden sich langsam von dem Anblick lösen, sollte ihnen klar werden, welch schicksalhaften Ort sie betreten haben – echtes Götterwirken hat hier stattgefunden. Merkwürdig nur, dass anwesende Geweihte davon nichts mehr spüren können.

RÜCKWEG ZUM LICHT

Nun geht es wieder aus dem Minenbereich heraus in Richtung des Hauptweges, der nach draußen führt. Wir gehen davon aus, dass die Helden vorhaben, nicht zurück nach Eisenhütt zu fahren, sondern den näher liegenden Nordausgang wählen, auf der anderen Seite des Amboss' sozusagen. Allerdings wird es keine ruhige Fahrt, denn kaum dringen sie wieder in die Stollen vor, ereignet sich Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter dem Hall der Hufe eurer Pferde und dem Rattern eures Wagens meint ihr plötzlich noch etwas anderes zu hören. Ein Raunen, das durch die Gänge hinter euch dringt. Ein Flüstern, das fast zu einem Summen und Singen wird.

Das hört ihr nicht zum ersten Mal, diesen Singsang kennt ihr nur zu gut. Doch es ist zu spät, etwas gegen den Urheber des Gesangs zu unternehmen. Denn plötzlich drückt sich hinter euch eine Welle pestilenzartigen Gestanks durch die Stollen.

Auch diesen Gestank kennt ihr.

Ausbruch des Teilleibes

Während die Helden noch im Berg sind und auch einige andere Teilnehmer durch die Gänge fahren, weckt *Berno von Bingen* den schlafenden Teilleib des Omegatherions, die *Bestie von Gandrabosch*. Bei dem Untier handelt es sich um einen hausgroßen, gallerartigen Klumpen, der ganze Gänge zu füllen vermag und der Tentakel ausbildet, um seine Beute zu fassen. Den Helden bleibt nichts als die Flucht, denn hinter ihnen bricht der geweckte Teilleib der Vielleibigen Bestie in einer Woge zähen Schleims und wie eine Wasserwand durch die Stollen.

Gestalten Sie das Rennen dramatisch. Immer wieder kommt die Masse an die Helden heran und droht, sie zu überrollen und zu ersticken. Dabei müssen sich Reiter und Wagen der Tentakel erwehren, die nach ihnen und den Pferden greifen. Andererseits müssen die Helden mit ihren Pferden und dem Wagen auf dem blanken Steinboden aufpassen, nicht zu schnell zu werden und die Kontrolle über Tier oder Gefährt zu halten. Außerdem sieht man bei der Geschwindigkeit und bei der eh schon spärlichen Beleuchtung Weggabelungen und Kurven erst sehr spät. Die Bestie rast hinter den Helden her, taucht hin und wieder plötzlich in einen Seitengang ab, nur um dann genauso unvermittelt aus einem anderen Seitengang wieder hervorzubrechen. Da die Helden nicht genau wissen, wie groß das amöbenartige 'Gallertmonster' ist, sollte es ihnen wie eine alles verschlingende Woge vorkommen.

Auch in anderen Bereichen der Höhle hört man Schreie und schnelle Hufschläge auf dem Felsboden. Vor allem, wenn die Bestie gerade einmal nicht direkt hinter den Helden ist, werden die Schreie panisch.

Tentakel

(das eigentliche Wesen ist zu groß und mächtig, um es zu besiegen – man kann sich nur der Tentakel erwehren, die es fortwährend aus seinem Gallertkörper entwickelt und damit um sich schlägt oder umklammert.)

Tentakelschlag: INI 10+W6 AT 14 PA 6 TP 1W6+4 DK HN
LeP 15 AuP — WS — RS 2 MR 18

Anmerkungen: Sind die Lebenspunkte auf Null gesunken, ist der Tentakel durchtrennt. Neben dem Schlag können Tentakel noch andere Manöver durchführen. Handeln Sie diese Manöver wie waffenlose Manöver ab: Von den Beinen holen (Fußfeger), Umwinden (Schwitzkasten), Hals umschlingen (Würgegriff). Dabei zählen die AT-Werte des Schlagangriffs.

Wilde Fahrt

Folgendes können Sie in die panische Flucht durch das Innere des Berges einbauen:

👁 **Kontrahenten:** Die Bestie ist nicht nur hinter den Helden her. Sie kann sich aufteilen und damit auch andere Donnersturmteilnehmer jagen. So kann es vorkommen, dass die Helden aus einer Weggabelung auf den Hauptweg preschen und fast mit einem anderen Teilnehmer kollidieren, der von der an-



deren Seite angestastet kommt. Kaum einer wird bei solch einer Gefahr daran denken, den anderen zu behindern – vielleicht können die Helden sogar dem einen oder anderen Teilnehmer helfen, bzw. ihnen wird geholfen. Andererseits kann die Flucht auch zu rasanten Überholmanövern führen.

👁 **Treppen:** Da die Helden noch nicht auf dem Hauptweg sind oder diesen bei der Flucht wieder verlassen müssen, um eine steile Kurve zum umgehen, kann es vorkommen, dass sie auf unwegsameres Gelände treffen. Dies könnte eine kurze Treppe sein, die plötzlich vor den Helden auftaucht und die Wagen und Reiter (mit gelungenen *Reiten-* und *Fahrzeug Lenken*-Proben) hinunter donnern müssen. Achten Sie darauf, dass gerade in solchen Fällen die Bestie nicht direkt hinter den Helden ist, sondern mit kleinem Abstand, um abgeworfenen Gruppenmitgliedern noch eine Rettung zu ermöglichen.

👁 **Engpässe:** Wer nicht auf den Weg achtet, kann schnell in einen Engpass geraten. Während der Teilleib gerade in eine andere Richtung unterwegs ist, geraten die flüchtenden Helden an eine Stelle, wo sie sich mit dem Wagen zwischen den Höhlenwänden verkanten. In wilder Hast müssen sie nun den Wagen befreien, ehe sich das Untier wieder auf ihre Fährte setzt und aus der nächsten Höhle hervorbricht.

👁 **Eine Szene** passiert in jedem Fall und führt zu einem Ausfall einer ganzen Teilnehmergruppe. Ausgerechnet die *Brillanzwerge*, die ihren Wagen auf alles vorbereitet haben, werden in einem der Gänge stecken bleiben – denn ihr Gefährt ist zu hoch! An dieser Stelle ist die Felsdecke heruntergekommen und der Wagen keilt sich mit dem massiven Wagendach fest. Während die Vier fluchend und schreiend an ihrer Konstruktion schieben und zerren, kommen sowohl die Helden als auch die Bestie in schneller Fahrt auf sie zu. Zwar passen die Helden und ihr Wagen unter der Barriere hindurch (Reiter müssen allerdings kurz absteigen), vielleicht entschließen sie sich aber auch, die Brillanzwerge nicht ihrem Schicksal zu überlassen. Den Wagen wird man in der verbleibenden Zeit nicht befreien können. Aber die Helden können die Zwerge auf Wagen und Pferde mitnehmen – was diese nach heftigem aber kurzem Gezeter auch zulassen. Dann flüchtet man in die Dunkelheit, bevor das Monster Wagen und Ponys verschlingt.

Aus dem Berg

Am Ende der Flucht erreichen die Helden den Hauptweg wieder und rasen ihn in Richtung des nördlichen Tores entlang. Zwar wird das Untier sie noch ein kurzes Stück verfolgen, dann aber, einige hundert Schritte vor dem Tor, umkehren und sich jenen Wagenbesatzungen widmen, die noch in der Binge sein könnten. Es wird keinen weiteren erwischen, aber das wissen die Helden noch nicht. Sie sind froh, dass sie endlich wieder Tageslicht sehen können und den Felsen auf der Nordflanke des Ambossgebirges verlassen können. Auch hier steht das steinerne Tor auf – anscheinend ist auch anderen Rennteilnehmern die Flucht gelungen.

Wichtig: Gerade die vom Omegatherion verseuchte Zwergenbinge ist ein guter Ort, um ein oder zwei weitere Gespanne Ihrer Wahl auf dramatische Weise scheitern zu lassen. Nicht alle haben so viel Glück wie die Brillanzwerge. Und der Tod manch eines Mitstreiters mag die Helden im Finale erst recht motivieren, der Vielleibigen Bestie den alles entscheidenden Todesstreich zu versetzen.

DER WEG ZUR REICHSSTRAßE

Der Ausgang von Gandrabosch sieht hier genau so aus wie auf der anderen Bergseite. Ein steinerner Karrenpfad führt an den Bergflanken entlang eine halbe Tagesreise in Richtung Tal, dann verläuft er sich in hügeligem Grasland. Von hier aus kann man schon eine kleine Ansiedlung an einem großen See sehen, ebenso einen Fluss, der in Richtung Norden führt. Mit einer gelungenen *Geographie*-Probe +6 kann man das kleine Städtchen als *Hammerschlag* identifizieren, man ist also weit östlich von der eigentlichen Passstraße herausgekommen. Auch wenn der See nahe aussieht – über die Hügel sind es sicherlich noch anderthalb Tagesreisen.

In Hammerschlag oder sonstwo am Wegesrand wird man den Helden gerne den kürzesten Weg zur Reichsstraße in Richtung Gareth weisen: Er führt über Hammerschlag nach Tallon, dort durch eine Furt bis nach Zagbar und schließlich über die Felder und Hügel der Rakula-Auen über Rubreth auf die Reichsstraße zwischen Luring und Marano. Ein anderer Weg wird mit dem Wagen kaum zu nehmen sein, außer man will bis nach Ferdok reisen, was ein ziemlicher Umweg wäre.

KOBOLDFLUCH, 2. AKT

“Jungs, ich habe wieder eine schlechte und eine schlechte Nachricht.”

“Wenn du so weitermachst, dann erhält deine Familie bald eine schlechte Nachricht ...”

Gramrotz hat die Heldengruppe noch nicht vergessen. Nun, wo sie wieder aus dem verdamnten Berg hervorgekommen ist, setzt er seine Quälereien fort. Er steigert sich allerdings um einiges – gewartet hat er schließlich lange genug und Geduld ist keine typische Koboldeigenschaft. Während also wieder Zügel reißen und sich die Reiter an plötzlichen Dornranken das Hemd aufreißen, wird nun auch das Wasser in den Flaschen sauer und im Brot sind Ameisen eingebacken, die sich bei einem herzhaften Bissen in Mund und Nase verteilen. Spätestens jetzt sollte klar sein, dass dies nicht mit rechten Dingen zugeht. Achten die Helden auf die kleinen Unfälle, hören sie nach den nächsten Missgeschicken irgendwo in ihrer Nähe gedämpftes Gekicher.

Nun ist guter Rat teuer. Einen Kobold zu jagen und zu fangen ist fast unmöglich. Sollte kein Schelm in der Gruppe sein, der den Bosnickel zu einem Gespräch bitten kann, müssen sich die Helden etwas einfallen lassen. Ausgelegtes Süßzeug hilft am besten, damit lässt sich Gramrotz nicht lange bitten und zeigt sich oder kann sogar in einer geschickt gelegten Falle gefangen werden. Eine andere Möglichkeit ist es, stehen zu bleiben und immer wieder nach dem Kobold zu rufen, der irgendwann genervt antwortet und die Helden zur Weiterfahrt auffordern wird – wie sonst soll er seine Rachespäße fortsetzen? Spätestens in Hammerschlag sollten Sie aber den Helden ein Kräuterweiblein gönnen, das eine Tinktur oder ein Kraut besitzt, dem Gramrotz nicht widerstehen kann und das ihn in ein Gespräch lockt.

Haben die Helden einmal die Unterhaltung aufgenommen, ist die Sache schnell erledigt. Gramrotz wird voller Grimm erzählen, warum er die Helden so malträtiert. Sollten diese ihm versichern, dass sie kein Eichhörnchen überfahren hätten, wird er lauter Merkmale aufzählen, an denen er sie wiederer-

kennt, die aber nirgendwo bei der Gruppe oder am Wagen zu finden sind. Anhand der Merkmale sollten die Helden den eigentlich Schuldigen entlarven können. Gramrotz entschuldigt sich zwar nicht, sieht aber ein, dass diese Gruppe wohl doch die falschen Menschlein seien. Den Schuldigen will er nicht entwischen lassen und so gibt er einem der Helden ein kleines Fläschchen mit einer Flüssigkeit mit. Diese solle er (geworfen oder heimlich) an den betreffenden Wagen schmieren, der Kobold würde sich dann um den Rest kümmern.

Die Helden können es sich nun aussuchen, wem Sie den Kobold als nächstes auf den Leib hetzen wollen: Dem wahren Übeltäter oder einem lästigeren Konkurrenten. Sollten die Helden vor Gareth noch auf einen weiteren Teilnehmer treffen und tatsächlich mit dem Koboldgebräu seinen Wagen markieren, so wird sich dessen Fahrt zumindest bis zur Hauptstadt deutlich verlangsamen.

HAMMERSCHLAG

In Hammerschlag werden die Helden schon erwartet, denn hier sind andere Teilnehmer vor ihnen angekommen. Bei den ersten Streitwagen, die mitten aus der Ambosswildnis kamen, war der oberste Büttel des Ortes noch verwirrt, mittlerweile hat er sich aber gefasst und geht sehr pflichtbewusst seinem Dienst nach. Nachdem die Einwohner des entlegenen Ortes die Helden bestaunt haben, werden die Büttel alles nicht niet- und nagelfeste Material verzollen. Gebühren für Wegnutzung, Wildkräuterpflücken und Wasserrechte werden fällig. Außerdem wird den Helden ein ganzer Fragenkatalog um die Ohren geknallt. Wo komme man her? Was wolle man genau? Seien in der Ahnenschaft irgendwelche Orks, Goblins oder noch Grausigeres zu finden? Fragen die Helden nach dem Sinn dieser Befragung, wird der Büttel erbost erklären, dass man hier die Grenze zum zivilisierten Mittelreich bewache und diese ganzen Wagen schließlich einfach so aus dem Gebüsch hervorgekommen seien. Wer weiß, was sie vorhaben!

Lassen sich die Helden auf das Spiel ein, dauert die Prozedur ein wenig und kostet den einen oder anderen Silbertaler. Drohen sie den Bütteln oder preschen einfach davon, kommen sie billiger und schneller davon – die Hammerschlag-Miliz wird ihnen jedenfalls nicht nachsetzen.

DIE AUFGEBRACHTE BÄUERIN

Irgendwo auf dem Weg in der Nähe von Tallon an einem einsamen Gehöft wird eine Bäuerin die edlen Herren ansprechen und sie bitten, kurz zu stoppen. Vorsichtig wird sie, immer wieder von Verbeugungen unterbrochen, den Helden eine Bitte vortragen: Unter zurückgehaltenen Tränen erzählt sie, ihr Sohn Frante wäre vor kurzem nach Marano ins Kloster gegangen, um dort sein Glück zu machen. Er hätte es hier auf dem einsamen Land nicht mehr ausgehalten. Aber sie kenne ihren Sohn, im Kloster ginge es ihm sicherlich nicht gut. Naiv wäre er, der Tunichtgut und eigentlich noch viel zu jung für die große Welt "da draußen". Gerne würde sie ihm eine Nachricht übermitteln, aber leider kann weder sie schreiben noch er lesen. Ob die edlen Herren, die ja offensichtlich auf dem Weg nach Marano sind, ihm vielleicht etwas ausrichten könnten, wenn sie ihn dort finden?

Die Mutter von Frante ist wirklich verzweifelt, sie macht sich große Sorgen. Zu gerne würde sie selbst nach Marano reisen, allerdings kann sie den entlegenen Hof und ihre anderen Kinder nicht einfach alleine lassen. Willigen die Helden ein, sammelt die Bäuerin etwas davon, dass der gute Junge doch

zurückkommen möge, bettelt und bittet immer wieder und formuliert so eine Nachricht ins Unreine, die die Helden kaum wiedergeben werden können. Allerdings wird der Inhalt klar: Frante soll sich auf nichts einlassen und seine Mutter vermisst ihn. Nach einer genauen Beschreibung ihres Sohnes (flachsb blond, dürr, große Nase, große Ohren, kaum sechzehn Götterläufe alt) bedankt sie sich überschwänglich bei den Helden und verspricht, sie in ihre Gebete einzuschließen. Und nicht nur das, die Dankbare schenkt ihnen in diesem Fall ein *Tonfläschchen mit Einbeerensud*, der noch in den nächsten sieben Tagen 2W6 LP zurückbringt.

SAFRANFELDER

Auf dem Weg zwischen Zagbar und Rubreth werden die Helden unweigerlich querfeldein fahren müssen. Zwar gibt es den einen oder anderen Karrenweg, viele führen aber lediglich zu einem nahe gelegenen Gehöft und dann nicht weiter. So kommt es, dass der Wagen über Auen und sanfte Hügel fährt. Während dieser Fahrt warten unsichtbare Hindernisse auf die Helden. Denn in den Rakula-Auen wird seit der Zerstörung der Felder von Kurkum an einigen Stellen Safran angepflanzt. Diese Pflanzen wirken auf den ersten Blick wie Feldblumen, die eigentlichen Felder sind nur daran zu erkennen, dass dort kaum etwas anderes wächst. Falls einem fachkundigen Helden eine *Pflanzenkunde*-Probe +6 gelingt, kann er gerade noch den Wagenlenker darauf aufmerksam machen, nicht durch diese Felder zu fahren. Sonst aber ist es auch schon zu spät.

Kaum durch das erste Feld gepflügt, ertönen hinter den Helden aufgebrachte Stimmen und zwei bewaffnete Reiter nähern sich. Schnell macht man die Wagenbesatzung auf die Zerstörung aufmerksam: Safranpflanzen sind sehr teuer und die Reiter, die zum Handelsherren Emmeran Stoorrebrand gehören, sind über die Furchen und Pfade entsetzt, die Rösser und Wagen in die Felder geschlagen haben. Sollten die Helden nicht fliehen wollen (und damit vermutlich über noch mehr Safranfelder rasen), bestehen die Reiter auf einer Entschädigung von 40 Dukaten – viel Geld, für den Verlust der Pflanzen aber durchaus gerechtfertigt. Haben die Helden nicht so viele Goldstücke dabei, wird man gerne eine Schuldverschreibung akzeptieren, wenn man erfährt, dass es sich um die Rennmannschaft der Ferrara-Stellmacherei handelt. Diese ist kreditwürdig und nicht so weit weg, als dass man die Dukaten nicht wiedersehen würde.

RUBRETH

In dem Dorf haben die Helden unter Umständen einen kleinen Auftrag zu erledigen. Nach kurzer Suche ist der Sohn der Bäuerin aus den Rakula-Auen gefunden: Frante liegt sturzbesoffen im Hof einer zwielichtigen Kaschemme, eng an einen leeren Weinkrug gekuschelt. Wenn die Helden ihn wecken, wird er sie gar nicht verstehen. Erst nach einem kalten Bad im nächsten Pferdetrog hat die Gruppe Frantes volle Aufmerksamkeit. Je nachdem, was die Helden ihm erzählen, ist seine Reaktion sehr unterschiedlich. Sagen sie ihm einfach kalt heraus, was seine Mutter ihnen mitgegeben hat, wird er abwinken, sich bedanken und ansonsten mitteilen, dass er sein Glück hier schon gefunden habe. Was natürlich nicht stimmt, Frante arbeitet in der Kaschemme als Stallbursche und hat schon mehr versoffen, als er in den nächsten Monaten verdienen kann.

Unterhalten sich die Helden ernsthaft mit dem jungen Mann und machen ihm seine Situation und die Sorgen seiner Mutter klar, wird sich Frante bereden lassen, zurück zum heimatischen

Hof zu kehren. Allerdings muss dann noch mit dem Kaschemenwirt um Frantes Schulden gefeilscht werden. Ebenfalls in Rubreth könnte es zu handfesten Auseinandersetzungen mit bewaffneten Schergen von Emmeran Stoorrebrandt kommen, falls die Helden die Safranfelder zerstört haben und danach geflohen sind. Hier kann unter Umständen der ebenfalls eintreffende *Gerborod* vermittelnd eingreifen, denn dieser ist ja für Stoorrebrandt im Rennen unterwegs.

AUF DER REICHSSTRAßE

Zwischen Luring und Marano können die Helden endlich wieder auf einer richtigen, ausgebauten Straße fahren. In ähnlich gutem Zustand wie der Yaquirstieg, kommt man auf der Reichsstraße IV gut voran und kann bis Gareth die Pferde antreiben. Rechts und links flankiert von mittlereichischen Feldern geht es so durch die kleineren und größeren Städtchen hindurch, der Hauptstadt des Mittelreiches entgegen. Übrigens wird man in keiner der Städte so empfangen wie in den Gemeinden am Yaquirstieg, denn eigentlich rechnet das ganze Umland damit, dass die Teilnehmer des Donnersturmrennens Gareth von Süden und nicht von Westen aus erreichen.

ACKBAR

In Ackbar dagegen wartet man schon auf die Helden, dort haben sich einige Gardisten zusammengerottet und werden sich dem Wagen und den Reitern in den Weg stellen, während ei-

ner der Kontrahenten hämisch grinsend an ihnen vorbei rattert. Die Gruppe wird mit einem Steckbrief konfrontiert, der ganz deutlich den Wagenlenker zeigt – zumindest eine grobe Skizze und eine gute Beschreibung. Gesucht wird er angeblich wegen Diebstahls und Kutschenraub. Die Gardisten sind sehr freundlich, halten ihre Hand aber an den Waffen. Auf Anfrage, wo der Steckbrief herstamme, antwortet man pflichtbewusst, dass er schon seit zwei oder drei Tagen in der Stadt aushängt. Einer der anderen Teilnehmer hätte sie darauf aufmerksam gemacht, dass der Gesuchte bald mit Wagen und Bedeckung in die Stadt kommen werde.

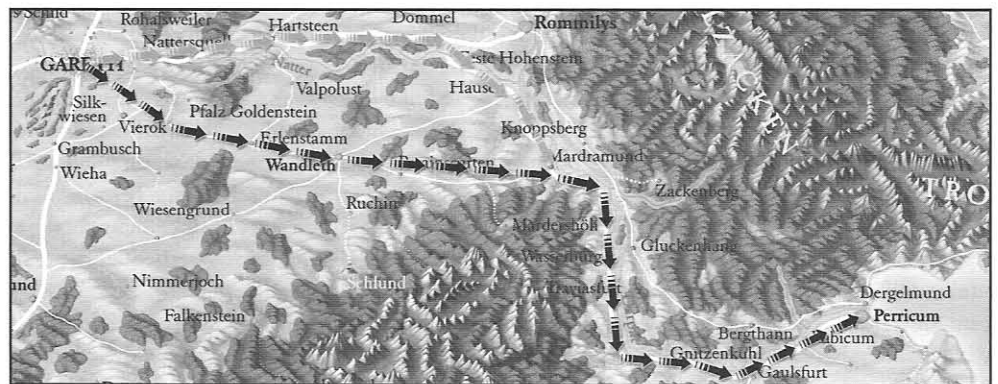
Bei genauerem Hinsehen ist der Schwindel schnell entlarvt. Das Siegel auf dem Steckbrief stimmt nur grob mit dem Landessiegel auf anderen Steckbriefen überein. Damit sehen auch die Gardisten den Steckbrief als gefälscht an und lassen die Helden nach förmlicher Entschuldigung direkt wieder ziehen.

Der Steckbrief wurde tatsächlich schon angebracht, bevor der erste Teilnehmer überhaupt durch Ackbar kam. Als klar war, dass diese Route genommen werden würde, schickte *Emmerich ohne Land* Skizze und Beschreibung per Taube an einen Verbündeten in dieser Region, der den Steckbrief anfertigte.

Von Ackbar aus sind es nur noch wenige Meilen bis nach Gareth. Fast kann man schon die Dächer der Metropole sehen. Stellen Sie noch einmal sicher, dass die wichtigen Teilnehmer in der richtigen Reihenfolge einlaufen, dann erreichen auch die Helden nach einer ruhigen und schnellen Fahrt die Stadttore.

ETAPPE 7: GARETH BIS PERRICUM

Etappeninfos: Yppolita: Siehe Etappe 4. Kira von Blautann und Emmerich ohne Land scheiden in Gareth aus. Gerborod muss kurz vor Yppolita und deutlich vor den Helden die Stadt verlassen.
Distanz: rund 300 Meilen



GARETH

»Nach zwanzig Meilen zog ich an einem angeschlagenen Gespann vorbei: es war ein gewisser Gerborod der Blonde, den ich bei Wehrheim wohl irgendwie übersehen hatte. Erwähnenswert ist, dass Geborod einer der ganz Wenigen ist, denen es 25 Jahre später gelang, nochmals zu dem Rennen anzutreten.«

—aus den Lebensaufzeichnungen des Schwertkönigs Raidri Conchobair

ANKUNFT

Die Helden werden die Metropole durch die Neustadt betreten und damit die Verwüstungen aus der Schlacht in den Wolken sehen können. Die Wunden im Stadtbild, an denen Teile der Fliegenden Festung in Gebäude, auf Straßen oder Plätze eingestürzt sind, sieht man noch deutlich im Häusermeer. Wie

ein drohendes Mahnmal erhebt sich im Süden der Gesplitterte Berg, das gewaltigste Stück der Fliegenden Festung, über dem Dächerpanorama.

Nichtsdestotrotz sind überall Wimpel mit dem Stadtwappen und in den Farben Rondras an den Giebeln zu sehen: Die Stadt ist auf die Ankunft der Donnersturm-Teilnehmer vorbereitet. Längst haben die Oberen mitbekommen, dass die Streiter mit ihren Wagen fast alle durch das Angbarer Tor, also durch das Westtor, nach Alt-Gareth einfahren, und nicht wie vermutet durch das Südor.

Der Zutritt in die Innenstadt hinter der mächtigen Stadtmauer wird den Helden ohne Probleme oder Restriktionen gewährt, dahinter empfängt sie ein Obrist der Garnison und entrichtet Grüße vom Rat der Helden und der Kaiserin höchstpersönlich.

Die Helden sollen sich bitte heute Abend zu einem festlichen Bankett zu ihren Ehren im großen Ratssaal einfinden – das Nachkommen dieser Einladung sei obligatorisch. Danach erfragt er ihre Namen und besteht darauf, dass adelige Personen ihm ihr Wappen oder eine Wappenbeschreibung geben – für die Wappenwand, die im Ratssaal zur Ehre der Teilnehmer aufgebaut wird.

Nach der kurzen Ansprache werden die Helden in die engen Gassen mit den dicht an dicht gebauten Fachwerkhäusern entlassen, vor denen schon geschäftstüchtige Händler und neugieriges Volk warten.

EREIGNISSE IN GARETH

Wir vermuten, dass die Helden bei Ferrara-Eisenherr im Arenaviertel unterkommen werden. Die Stellmacherei, die den Wagen der Helden gebaut hat, freut sich sehr, ihre Mannschaft noch so gut im Rennen zu sehen. Allerdings wird man entsetzt über den Zustand des Gefährten sein. Noch während die Gruppe ihnen zugewiesene Zimmer in einem nahen Gasthaus bezieht, machen sich die Handwerker daran, die Schäden am Wagen auszubessern und verschlissene Teile auszutauschen. Neben dem Empfang am Abend steht den Helden ein Besuch im Rondra-Tempel (s.u.) bevor, um sich die *Garether Rennmünze* abzuholen.

Ebenso müssen sie sich auf die **Suche nach dem Grab Leomars von Baburin** begeben, das sich angeblich irgendwo hier in der Nähe befinden soll – versteckt seit rund 2.000 Jahren. Dazu haben sie in Brig-Lo und dank des Berichtes des ehemaligen Weggefährten von Leomar, dem Boron-Geweihten Golgor (siehe S. 37), folgenden Hinweis bekommen: *„versteckt ist das Grab, zu finden nur für den, der meinen Herrn und seine Herrin ehrt“*.

Mit „meinen Herrn“ ist natürlich Boron gemeint, Golgors Weihegott. „Seine Herrin“ ist natürlich Rondra, die Göttin, der Leomar folgte. Schon in Baburin wurde gemutmaß, dass vermutlich irgendwo etwas in den alten Archiven der Tempel versteckt sei – neben dem *Rondra-Tempel* gilt es also auch, das *Haus des Raben* in der Hauptstadt zu besuchen.

Im Folgenden sind die Suche nach dem Grab, weitere Stadtszenen und die Ereignisse während des Festabends aufgeführt. Der Empfang wird vermutlich während der Suche stattfinden, es sei denn, die Helden gönnen sich bis zum Abend Ruhe und fangen erst am Morgen mit ihren Recherchen an. Auch zum Treffen mit Gerborod kann es noch während der Suche kommen.

Um Gareth zu beleben, empfehlen wir die genaueren Beschreibungen der Stadt und ihrer Gebäude in **Herz des Reiches** ab Seite 76; dort finden Sie auf Seite 77 auch eine größere Begegnungstabelle für kleinere Szenen am Rand der Geschichte.

DIE SUCHE NACH LEOMARS GRAB

Die Geschichte des Grabes

Vor mehr als 1.900 Jahren verkündete Rondra Leomar in der Nähe von Gareth seine letzte – zukünftige – Aufgabe: Am Zügel des karmal aufgeladenen Donnersturms das Omegatheion, Werkzeug in Händen der Skrechu, endgültig zu zerstören und so – ganz nebenbei – seine Erzfeindin, die verhasste schlangenzüngigen Zauberin, um den drohenden Sieg zu bringen. Leomar nahm diese Queste demütig an und erhielt eine Schlafstätte in Form eines Grabes. Sein Freund und Gefährte, der Boron-Geweihte Golgor, belegte ihn dank Unterstützung des Rabengottes mit tiefem Schlaf, in dem Leomar als Tribut

JÄGER IM DUNKELN

Gareth ist der letzte Ort, an dem alle verbliebenen Kontrahenten des Donnersturmens noch einmal versammelt sind – vielleicht nicht gleichzeitig, dafür aber ohne Ausnahme. Diesen Umstand nutzen die **Skrechu-Agenten**, um ihrer Konkurrenz ein letztes Mal bezahlte **Attentäter** auf den Hals zu schicken. Die Angeworbenen sollen mit freier Wahl ihrer Mittel so viele Personen ausschalten, wie es geht. Dafür wurde den Söldnern und Mördern von ihnen unbekannten Anwerbern sehr viel Gold in die Hand gedrückt. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf. Von einem Überfall auf die Stellmacherei über einen Anschlag mit Blasrohrpfeilen bis hin zu **IGNISPHAERO-Attacken** im Gasthaus kann alles möglich sein. Lassen Sie die Helden erfahren, dass auch andere Mitstreiter attackiert werden. Ernsthaften Schaden werden die Mietlinge allerdings nicht verursachen: Die Kämpen, die noch im Rennen sind, wissen sich ihrer Haut zu erwehren.

Zeitgleich hat **Emmerich ohne Land** einen anderen Plan gefasst und über einen Mittelsmann umgesetzt. Er wirbt dieses Mal die Phex-Kirche an, abermals einige weitere Wegemünzen zu stehlen. Diese lässt sich sofort auf den Handel ein, denn die Münzen zu stehlen ist nicht nur eine echte Herausforderung: Die Phex-Kirche sieht das Rennen als Queste aller Zwölf Götter an.

Sollte der **Diebstahl** bei den Helden klappen, können diese kurze Zeit den Diebesgilden der Stadt nachjagen. Letztlich wird man aber im verborgenen Phex-Tempel im Südtempel auf die Helden warten, neugierig, wie lange sie brauchen, um herauszubekommen, dass die Phex-Kirche dahintersteckt. Die Gemeinschaft des Fuchses wird dort den Helden und anderen Teilnehmern ihre Münzen wiedergeben, denn für sie ist damit die Phexqueste beendet – was natürlich nicht wirklich im Sinne Emmerichs war. Sollten die Helden später einmal in Gareth der Phex-Kirche mitteilen, dass sie von Namenlosen zu diesem Diebstahl angestiftet wurden, können sie sich ihr Stillschweigen mit dem einen oder anderen Dienst der Phex-Geweihten erkaufen.

Beide Pläne haben das spieltechnische Ziel, die Helden in Gareth in Atem zu halten. Übertreiben Sie es aber weder mit dem Diebstahl noch mit den angeworbenen Mördern: Irgendwann sind andauernde Angriffe und Münzdiebstähle zu viel des Guten. Haben Ihre Helden schon genug mit ihrer Konkurrenz und den eigentlichen Aufgaben in Gareth zu tun, schrauben Sie diese optionalen Aktionen zurück oder lassen sie einfach weg.

an Satinav und zu seinem eigenen Schutz in der Zeit des Erwachens alles vergaß, was in früheren Zeiten passierte.

Der Boronanger lag damals etwas weiter im Süden des kleinen Städtchens Gareth, das erst ein paar Jahre zuvor dem ersten Zug der Oger zum Opfer gefallen war (871 v.BF). Golgor gab dem Grab einen falschen Namen, damit der Feind es nicht finden konnte, und versteckte die Hinweise daraufhin in den Chroniken des Boron- und Rondra-Tempels. Über diese Chroniken, zumindest über die Aufzeichnungen im Boron-Tempel, legte er einen Bann des Vergessens – erst vor zwei Jahrzehnten sind die Pergamente aus der damaligen Zeit in einer alten Kiste wieder aufgetaucht.

DIE SUCHE DER KONKURRENZ

Wie in Punin oder Brig-Lo bleibt auch in Gareth die Konkurrenz nicht still sitzen, während die Helden nach dem Grab suchen. So können sich die einzelnen Mannschaften wieder an den verschiedensten Orten über den Weg laufen, zusammenarbeiten oder sich das Leben gegenseitig schwer machen. Gerborod wird sich allerdings ab einem gewissen Zeitpunkt aus allen Aktivitäten heraushalten. Denn sobald er erfährt, wo das Grab Leomars liegen soll, dämmert ihm langsam die ganze Wahrheit seiner Existenz. Den kleinen Boronanger wird er ohne weitere Hilfe finden und dort das versteckte Grab Leomars entdecken. Jenes leere Grab, in dem er vor mehr als 50 Jahren erwachte und aus dem er hervor kroch, ohne Erinnerung an seine Vergangenheit und im Glauben, hier von einem Schurken lebendig begraben worden zu sein.

Golgor kehrte mit Leomars Waffengehänge nach Brig-Lo zurück und starb dort in hohem Alter. Jahrhunderte verstrichen. Dann, dreihundert Jahre später, tobte vor der Stadt die Erste Dämonenschlacht – dort, wo auch der Boronanger liegt, erstreckt sich seitdem die Dämonenbrache. Dies hat zusätzlich dafür gesorgt, dass das Grab Leomars in Vergessenheit geriet. Vor über 50 Jahren aber erwachte Leomar, ohne Erinnerungen, doch beseelt von dem merkwürdigen Drang, den Donnersturm für sich zu gewinnen und – was er noch nicht weiß – seine letzte Heldentat zu Ehren der Leuin zu vollbringen.

Rondra-Tempel

Der Tempel *Zur Letzten Wehr der Heiligen Ardare vom Erntefest-Massaker zu Gareth* (Herz 89) ist das flächengrößte, der himmlischen Leuin geweihte Gebäude in Aventurien. Aus weißen Steinblöcken erbaut und mit einem riesigen roten Kuppeldach versehen, ist der Tempel für rondrianische Verhältnisse ungewöhnlich prunkvoll. Trotz der Größe sind nur wenige Rondra-Geweihte im Inneren zu finden – das Jahr des Feuers und die dunklen Zeiten im Osten des Kontinentes haben blutige Ernte unter den Anhängern der Löwin gehalten.

Tempelvorsteher ist der Hochgeweihte *Gilrand vom Berg*, zu dem befindet sich hier der Sitz des Meisters des Bundes der Senne Mittelland, *Jaakon von Turjeleff*. Letzterer ist nicht anwesend: Der höchste Rondra-Geweihte der Region weilt in Perricum, um dort mit dem Schwert der Schwerter zusammen den Gewinner des Donnersturms zu empfangen.

Gilrand vom Berg wird die Helden freudig und ehrenvoll empfangen und nach kurzem Gebet und einer knappen Ansprache die **Münze von Gareth** überreichen. Auf die Frage nach den uralten Chroniken wird vom Berg sie in einen Schreibraum bitten. Sollten die Helden die ersten im Tempel sein, die danach fragen, wird er ohne weitere Nachfrage ein sehr altes Buch von einem Akoluthen bringen lassen. Ansonsten liegt der Wälzer schon auf dem Schreibpult bereit.

Das Buch enthält alte Abschriften aus einer schon nicht mehr existenten Rondra-Chronik, begonnen kurz nach dem Ersten Zug der Oger. Viel Interessantes steht auf den Seiten nicht, meistens handeln die Texte von Verwaltungs- und Wehrmaßnahmen in den Jahren nach dem Ogerüberfall. Die Helden werden hier nichts finden, es sei denn, sie waren schon im Boron-Tempel (siehe dort) und suchen die Grabstätte Silkeweiden. Dann nämlich finden sie die **Quelle Q12** aus jenen Jahren, die ihnen verrät, wo sie zu suchen haben.

Der Hochgeweihte vom Berg hält übrigens in diesen Zeiten nach neuen Jüngern für die Rondra-Kirche Ausschau. Tapfere Kämpferinnen und Kämpfer, die am Rennen teilnehmen, werden von ihm gerne zu weiteren Audienzen gebeten und sehr indiskret auf ihren Glauben an die Göttin geprüft.

Boron-Tempel

Der eingeschossige Bau des *Tempels des Schwarzen Lichtes* (Herz 104) in Stadtbezirk Eschenrod macht keinen sonderlich einladenden Eindruck. Weder die Eingangs- noch die Gebetshalle sind zur Präsentation gedacht: Hier wird nur die kühle Unabwendbarkeit gezeigt, irgendwann von Golgari geholt zu werden. Die Boron-Geweihten sind zuerst verwirrt, wenn die Helden um Einsicht in alte Tempelchroniken bitten. Nachdem man erfährt, dass es sich um Teilnehmer des Donnersturmrennens handelt, wird der Hochgeweihte Stygomar gerufen, ein für einen Boroni sehr weltoffener Mann. Der Hüter des Raben wurde vielleicht schon von anderen Streitern angesprochen und ist daher nicht überrascht. Er weiß zu berichten, dass solch alte Berichte – immerhin fast 2.000 Jahre alt – kaum noch existieren. Vor ungefähr zwanzig Jahren sind allerdings im *Boron-Schrein vom Schlossviertel* uralte Pergamente wiedergefunden worden. Mit einem milden Lächeln erklärt Stygomar, dass der Herr des Todes wohl bis dato einen Schleier des Vergessens auf diese Unterlagen geworfen haben mag. Die Aufzeichnungen befanden sich immer noch im Schlossviertel und seien dort einsehbar.

Der Schrein in einem der ältesten Viertel Gareths wirkt ähnlich trist und abweisend wie das Haus in Eschenrod, allerdings ist er wesentlich kleiner. Der anwesende Boron-Geweihte ist gerade mit den Vorbereitungen zu einer Bestattung beschäftigt und hat es daher ein wenig eilig. Trotzdem wird er (auch) die Helden in demütiger Langsamkeit in einen kleinen Nebenraum führen und ihnen die Abschriften unter seiner Aufsicht vorlegen.

Die Pergamente sind auf *Aureliani* verfasst, noch in den alten Imperialen und nicht in den moderneren Kusliker Zeichen. Falls keiner der Helden dieser Schrift oder Sprache mächtig ist – legt der Boron-Geweihte mit einem vieldeutigen Seufzen eine vor kurzem erstellte Abschrift vor.

In den Unterlagen steht viel, das meiste über Totenzahlen in der kleinen Stadt Gareth und die Nachwirkungen der Katastrophe des Ersten Zugs der Oger. Falls die Helden nach Leomars Weggefährten, dem Boron-Geweihten Golgor, suchen, werden sie aber schnell fündig: Ein Boron-Geweihter dieses Namens hat mehrere Bestattungen durchgeführt, von Personen, die *namentlich erwähnt* sind (siehe Q11). Die Boronanger, die hinter den Namen aufgeführt sind, sind alte Begräbnisstätten, von denen nur noch das Boronsfeld, die große Nekropole im Südosten, genutzt wird. Irgendwann sollte es den Helden auffallen: *Baruneo Blivramon* ist ein **Anagramm** von *Leomar von Baburin*. Leider ist dem Boron-Geweihten völlig unbekannt, wo sich der Boronanger Silkeweiden je befunden haben mag (siehe *Rondra-Tempel*).

Informationssuche

Nach Boron- und Rondra-Tempel wissen die Helden nun, welche Grabstätte sie wo zu suchen haben. Dabei dürfen ihnen ruhig Zweifel kommen: nach 2.000 Jahren kann ein kleiner Fluss mittlerweile einen anderen Weg nehmen. Da dies aber ihr einziger Anhaltspunkt ist und zumindest die Richtung noch stimmen müsste, gilt es nun, dem Rieselmund zu folgen. Allerdings gibt es dabei zwei Probleme:

Zum einen existiert im Südwesten der Stadt kein fruchtbares Land mehr. Seit der Ersten Dämonenschlacht liegt dort die Dämonenbrache und in ihr irgendwo der Boronanger Silkeweiden. Zum zweiten wird sich die Suche nach dem Rieselmund als schwer herausstellen. Gareth wird von Dutzenden kleinen Bächen, Flüssen und vor allem Kanälen versorgt. Viele davon stammen noch aus bosparanischer Zeit, ihre Lage in den Tiefen unter den Garether Straßen ist meist in Vergessenheit geraten. Auf Nachfrage bei den gelehrten Stätten (Hesinde-Tempel, Praios-Tempel, Draconiterhort, Magierakademie etc.) wird niemand weiterhelfen können. Ein "Rieselmund" (siehe Q 12) führt jedenfalls nicht in die Stadt hinein.

Nach einiger Suche kann hier erst die Gilde der *Brunnenmeister* (Herz 202) weiterhelfen, an die die Helden irgendwann verwiesen werden sollten, fragen sie nicht selbst nach solch einer Institution. Brunnenmeister Holke, ein kleiner hektischer Mann, kennt zwar keinen Fluss dieses Namens, es gibt aber einen Kanal, der "Rieselmund"-Kanal heißt. Der Wasserbau stammt aus alten bosparanischen Zeiten und hat allgemein einen sehr niedrigen Stand. Er liegt tief unter der Stadt, Holke nimmt an, dass er bis hoch zu den Hügeln der Grafschaft Hartsteen reicht. Von dort bringt er frisches Wasser und verschwindet dann irgendwann unter der Metropole.

Einige der Kanäle treten wieder am anderen Ende der Stadt aus dem Untergrund hervor, dieser müsste dementsprechend aus dem Südviertel direkt in die Dämonenbrache führen. Welcher der kleinen Bäche, die dort mit Abwasser gefüllt im verdammten Niemandsland verschwinden, der Weiterlauf des Rieselmund-Kanals ist, weiß der Brunnenmeister leider nicht. Es gibt nur eine Möglichkeit, das herauszufinden.

Holke kann den Helden im Folgenden den Weg zeigen, wie sie in die unterirdischen Bewässerungsanlagen gelangen. Er bringt sie sogar bis hinunter zu einem Einstieg in den Rieselmundkanal, dann allerdings lässt er die Gruppe alleine. Einer so alten Anlage zu folgen und dann noch bis ins Südviertel, dafür nimmt er kein Geld der Welt.

Der alte Rieselmundkanal

Die Helden sollten sich gut auf die Reise vorbereiten, die vor ihnen liegt. Unter Gareth ist es dunkel, stickig, eng und nass. Schleimiges Moos hängt von den Decken, unförmige Pilze sprießen aus den Wänden und vor dem Schein der Fackeln und Lampen fliehen Ratten und andere Wesen schnell in die Finsternis. Der *Einstieg zum Kanal* liegt in der Weststadt an der Grenze zum Schlossviertel. Hier geht es tief in einen Brunnen hinunter, von dort ein Gewirr von Seitengängen entlang und zwei andere Schächte hinab. Der Gestank hält sich bis dahin in Grenzen, die Helden sind noch im Frischwasserbereich.

Holke bringt sie im Schein seiner kleinen Öllampe bis in einen Gang, der gerade mal anderthalb Schritt hoch und zwei Schritt breit ist. Die Decke bildet ein gemauertes Rundgewölbe, das sehr alt aussieht und seine besten Tage längst hinter sich hat. 15 Finger tiefes Wasser fließt darin langsam gen Südosten. Dies ist der alte Rieselmundkanal, hier nun macht Holke kehrt und wünscht den Recken noch viel Glück.

Auf ihrer Reise in Richtung des Kanalausgangs wird das Nass immer schmutziger. An einigen Stellen münden Röhren in den Gang, die am Anfang noch Wasser entnehmen. Ab einem gewissen Punkt unter dem Südviertel bringen diese Leitungen nur noch Abwasser und stinkenden Unrat und schwängern die Luft um die Helden herum mit Fäkalengeruch.

Bis zum Ausgang können Sie den Helden folgendes in den Weg werfen:

☞ **Irgendetwas** hat einen ganzen Schwung **Ratten** aufgeschreckt, die sich mit lautem Fiepen ankündigen und dann um die Füße der Helden schwimmen. Dankbar für etwas, an dem sie sich hochziehen könnten, werden einige von ihnen die Helden als Rettungsinsel benutzen.

☞ Der Gestank nimmt zu, bis die Gruppe an den aufgedunsenen Leib einer **Wasserleiche** stößt. Der Mann oder die Frau, so genau kann man das nicht mehr erkennen, muss schon sehr lange hier liegen. Es bleibt ein Mysterium, wie er hier hineingelangt ist.

☞ Ein Teil der gemauerten Decke ist eingestürzt und versperrt den Weg. Die Helden müssen sich unter dem **Einsturz** hindurch quetschen und für ein paar Meter auf allen Vieren kriechen.

☞ Ein großes Stück **Unmetall**, Reste des Absturzes der Fliegenden Festung, ist hier angeschwemmt worden. Es bildet nun einen Teil der Kanalwand und ragt mit spitzen Felskanten in den Gang hinein. Wer weiß, was Unheiliges sich in dem Brocken verbergen mag?

Irgendwann ist am Ende des Kanals Tageslicht (oder Mondlicht) zu sehen. Ein rostiges Gitter liegt noch zwischen den Helden und dem Ausgang, dann steht man, gute zweihundert Schritt vom letzten Haus des Südviertels entfernt, inmitten der Dämonenbrache. Es ist schwer zu entscheiden, ob es vor oder hinter den Helden besser aussieht.

In den Tiefen der Brache

Nach dem stinkenden Abwasser riecht es in der Brache fast schon frisch, das wird sich aber bald ändern. Je tiefer die Helden in die dichten, verwachsenen Wälder und das düstere Heideland vorstoßen, desto unheimlicher sollte es werden. An merkwürdig geformten toten Bäumen und Felsen geht es vorbei, die Vegetation wirkt krank und verdorben. Hin und wieder hört man Geräusche aus der Ferne, die kaum von dieser Welt stammen können. (Herz 69)

Schicken Sie Ihre Gruppe ein gutes Stück in die Dämonenbrache hinein. Neben den nachfolgenden *optionalen Ereignissen* sollten Sie die Helden mit nicht sicht- und greifbaren Phänomenen konfrontieren: Schrecken wächst mit der Ungewissheit, was als nächstes passieren könnte.

☞ **Verfolgungswahn**: Irgendetwas verfolgt die Helden eine Zeitlang; Charaktere mit den höchsten Intuitionswerten fühlen sich eindeutig beobachtet. Auch kann man leises Rascheln in den Gebüsch hören. Sehen wird man allerdings nichts – vielleicht ist es ja doch nur Einbildung?

☞ **Schreck im Schuh**: Einem der Helden klettert plötzlich irgendetwas von oben in den Stiefel hinein – etwas Glitschiges, sich windendes. Wird der Stiefel panisch ausgezogen, kommt ein stinkender Wassersalamander hervor, der aufgeregt das Weite sucht.

☞ **Dornen**: Einer der Gruppe ritzt sich sein Hemd und seine Haut darunter an einem merkwürdig verformten Dornenbusch auf, der über und über mit Geschwüren übersät ist. Entscheiden Sie selbst, ob der Kratzer nur eine Weile juckt oder vergiftet ist. Vielleicht ist der Held sogar so weit vom Busch entfernt an diesem vorbei gegangen, dass sich die Äste gestreckt haben müssten, damit die Dornen ihn erreichen.

☞ **Angriff**: Sollte Ihre Runde auf handfestere Konfrontation mit übernatürlichen Wesenheiten stehen, dann können

Sie gerne ein dämonisches Untier, einen Untoten oder einen Geist entfesseln. Wie immer der Kampf auch ausgeht, danach scheint die ganze Brache eine Zeit in Unruhe zu sein.

Der Bachlauf des Rieselmunds wird, gespeist von anderen stinkenden und schlammigen Zuläufen, mit der Zeit ein wenig breiter. Am Ufer können Fährten sucher noch andere Spuren entdecken: Mindestens die Fährte von Gerborod dem Weißen führt bis zum Friedhof und wieder zurück. Anhand der Spuren kann man auch sehen, wo man vom Rieselmund fort in die Brache abbiegen muss. Nach wenigen Schritten und einem kleinen Hügelaufstieg sieht man dann unter sich einen kleinen, überwucherten Boronanger: Silkeweide.

Leomars Grab

Hier nun befindet sich das echte Grab Leomars von Baburin. Der 2000 Jahre alte Boronanger ist in bemerkenswert gutem Zustand. Fast sieht es so aus, als würden sich die verunstalteten Bäume an seinem Rand von ihm weg biegen: Erst in den letzten 60 Jahren, nachdem Leomar aufgewacht und den Ort verlassen hat, wurde er langsam von der pervertierten Vegetation erobert. Unter Moos, Gras und Dornenranken finden sich ein gutes Dutzend Gräber, mit Steinplatten verschlossen und mit Grabsteinen markiert. Viele der Erinnerungssteine stehen schief oder sind umgefallen, jener des Grabes von *Baruneo Bli-vramons* steht noch immer aufrecht. Auf ihm sind, neben dem Namen und einem Boronsrad, folgende Worte zu entziffern (übrigens alles in frühestem Bosparano und Imperialen Zeichen):

“Gea Boron – von Boron berührt zum wachenden Schlaf und zum Vergessen, um dereinst aufzustehen und das Alleibige zu vernichten. Schlafe mein Freund und träume nicht.”

Hier steht es also in die Ewigkeit gemeißelt, die Legende des im wachenden Schlaf liegenden Leomar scheint wahr zu sein. Das eigentlich seltsame, bestürzende, ist allerdings die verschobene Grabplatte. Das Grab darunter ist offensichtlich leer und die Platte muss schon vor Jahrzehnten aufgeschoben worden sein ... ein Rätsel, das die Helden nur zu bald lösen werden. Und vielleicht fällt ihnen im Nachhinein die Ähnlichkeit der Worte “Gea Boron” (was Aureliani ist und so viel wie “empfangen Boron” bedeutet) und *Gerborod* auf – in Anlehnung an diese Inschrift hat sich Gerborod damals seinen heutigen Namen gegeben.

Zurück

Der Weg zurück ist ähnlich beschwerlich wie der Weg in die Dämonenbrache hinein, allerdings nur bis zum Stadtrand. Dort können die Helden den Eingang des Kanals hinter sich lassen und durch das nicht wesentlich sauberere Südviertel wieder nach Gareth kommen. Die Gruppe hat das Geheimnis um Leomars Grab gelöst und etwas Folgenschweres entdeckt: Wenn alles so richtig ist, wie sie es begreifen, ist der Heilige Leomar schon seit Jahrzehnten erwacht – und trotzdem noch nicht aufgetaucht.

Wem sie dies mitteilen, bleibt natürlich ihnen überlassen. Der Rondra-Tempel ist in der Abwesenheit der Helden bereits unterrichtet worden und will nun erst einmal vorsichtig selbst Nachforschungen anstellen. Zu merkwürdig klingt die ganze Geschichte. Der Überbringer der Nachricht in den Hallen der Leuin war übrigens der wackere *Gerborod*, der nach Aussagen der Geweihten reichlich verwirrt wirkte.

DER ABENDLICHE EMPFANG

Am Abend der Ankunft der Helden findet im Saal des Rathauses ein großer Empfang statt. Da nicht damit zu rechnen ist, dass die Helden zu diesem Zeitpunkt schon das gesamte Geheimnis um Leomars Grab gelöst haben – und die anderen Kontrahenten ebenfalls nicht –, finden sich hier fast alle noch verbliebenen Teilnehmer des Rennens ein. Man wird mit erlesenem Essen bewirtet, das der weitberühmte Koch des Hauses Seelander, *Jandhold Degenhard von Mersingen*, zubereitet hat. Demzufolge gibt es, sehr zum Unwillen mancher hausmannskostverwöhnter Zeitgenossen, lauter kleine exotisch riechende und ausschende Häppchen.

Neben den Rennteilnehmern sind noch die Mitglieder der Stadtregierung anwesend (genauer gesagt, der komplette *Rat der Helden*), daneben noch einige Zunfthaupter, Gardeoffiziere und reiche Geschäftsleute. Außerdem gehören zu den Gästen fast alle Tempelvorsteher (und *Gilrand vom Berg* vom Rondra-Tempel wird sich hier erfreut weiter auf Rekrutenfang begeben). Wie man beim Fest erfahren kann, weilt *Kaiserin Rohaja* mit ihrem Hofstaat in Perricum und erwartet dort das Ende des Rennens.

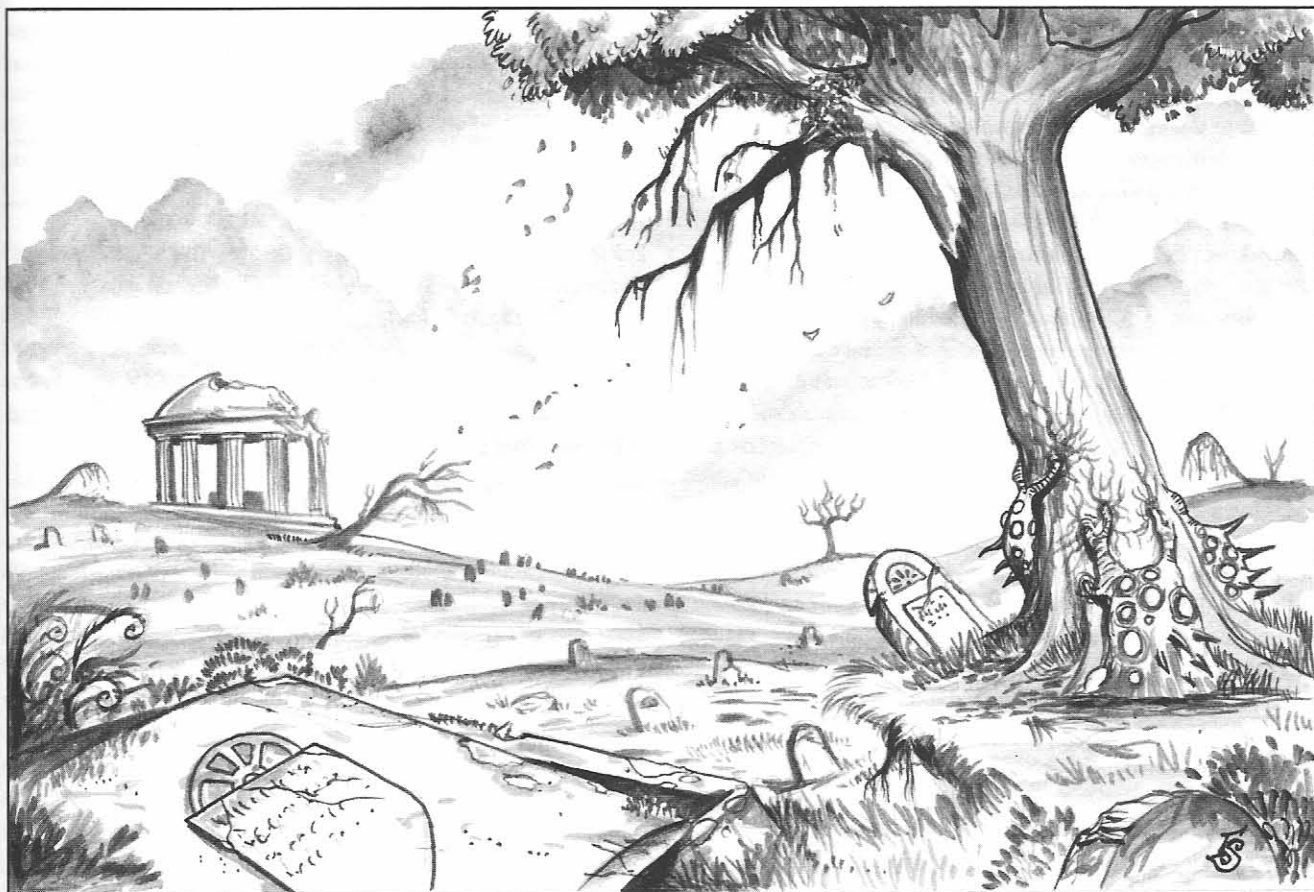
Gestalten Sie einen geselligen Abend, bei dem Freundschaften vertieft und Feindschaften verstärkt werden. *Kira* und *Emmerich* werfen sich ins Gewühl des Festes, während *Yppolita* mit Würdenträgern über ihre Zeit im Hippodrom schwärmt. Sogar *Gerborod* gesellt sich seltsam ruhig zu den Helden, während sich die *Grolme*, so sie noch nicht ausgeschieden sind, das Tafelsilber in ihre Taschen stopfen. Der Wein und andere Alkoholika heben nach und nach die Stimmung, bis irgendwann einem der Helden etwas auf der Wappenwand auffällt.

Wappenkunde

An einer der Wände des Ratssaales sind, wie am Tor schon angekündigt, die Wappen jeder Mannschaft und jedes ihrer Mitglieder zu sehen – diesmal also nicht nur eines pro Wagen wie in Baburin an den Zelten. Neben dem Wappen *Stoorrebrandts* (für Gerborods Wagen), *Praia vom Großen Fluss* (wenn noch im Rennen) und einem *Wappen voller Golddukat* (das sich die Grolme bei der Frage nach einem Wappen am Tor schnell ausgedacht haben), sticht eines besonders hervor: Ein Schild, das eine *Goblinfratze zeigt, in der eine Axt steckt*. Schon auf den ersten Blick hat das Wappen eine frappierende Ähnlichkeit mit dem Wolkensteinwappen aus der Schwurhöhle im Raschtulswall und der kleinen Gravur im Sockel der fehlenden Rondrastatue in Brig-Lo (Seite 30 und 37).

Zählen die Helden eins und eins zusammen, sollte ihnen aufgehen, dass sie soeben den Namenlosen Verschwörer unter den Rennteilnehmern entlarvt haben: Das Wappen muss einem Nachkommen des Verräters an den Amazonen gehören und damit höchstwahrscheinlich jemandem, der sich dem Rattenkind verschrieben hat. Schnell können sie herausbekommen, dass das Wappen *Emmerich ohne Land* gehört – man erzählt ihnen sogar, dass der brave, bescheidene Krieger es verheimlichen wollte. Den Göttern sei dank verfügt Gareth aber über ein großes heraldisches Register.





Wo sind die Verräter?

Schauen sich die Helden auf dem Fest um, sehen sie nur die Wagenlenkerin und Kopf der Mannschaft, Kira von Blautann. Emmerich ist nicht zu entdecken. Bei der Ausweitung der Suche gelangen die Helden irgendwann in die Küche: Dort hat von Mersingen Emmerich gerade noch gesehen. Aufgeregt berichtet der cholerische Spitzenkoch, dass "dieser Kerl" neugierig an seinen Nachspeisen herumgeschnuppert hätte. Jetzt sei er wohl, wie die Nachspeisen auch, auf einem anderen Weg in Richtung Ratssaal unterwegs.

Die Helden sollten sich beeilen. Im Saal werden gerade die Schalen mit kandierten Süßkirschen samt geraspelter Honigmarmeladenfüllung herumgereicht. Zwei oder drei Würdenträger haben die süßen Dinger schon im Mund. Schalten die Helden schnell, können sie einige Personen aus tödlicher Gefahr retten: Emmerich hat in der Küche ein langsam wirkendes, geschmackloses Gift auf die Süßspeisen gekippt, das erst am nächsten Morgen zu wirken beginnt. Wird der Schurke so quasi in Flagranti erwischt, kommt es zum letzten Duell mit den Namenlosen Geweihten.

Tod dem Namenlosen Verräter!

Sobald Emmerich merkt, das irgendetwas nicht stimmt und die Helden es auf ihn abgesehen haben, schaltet er blitzschnell. Dem ersten wirft er ein PECH UND SCHWEFEL (WdG 290) entgegen, dann springt er aus dem Fenster des Saales hinaus, während sich Kira auf die Helden stürzt, um ihren Meister zur Flucht zu verhelfen. Was folgt, ist eine Verfolgungsjagd zu Fuß jagd durch die nächtlichen Gassen von Gareth. Die Helden und mögliche Helfer unter den anderen Teilnehmern haben den großen Vorteil, sich aufteilen zu können und so durch geschicktes Taktieren den Flüchtenden einzukreisen. Emmerich flieht in wilder Hatz nicht nur durch die Gassen, sondern

rennt auch Wohnhaustüren ein, springt über Mauern und durch Gärten oder klettert sogar auf Dächer. Haben die Helden ihn auf die eine oder andere Art gestellt, wird er kämpfen bis zum Tod. Aufgeben ist für ihn keine Option. (Emmerichs Werte finden Sie auf Seite 88.)

Kira dagegen wird sich im Ratssaal irgendwann überwältigen lassen. Sie wird das Meiste noch vor Ort gestehen und völlig anstandslos um Gnade bitten. Dass viele der Attentate und Ränkespiele auf ihr Konto geht, können die Helden nun erfahren – allerdings will sie nichts mit irgendwelchen Asfaloth-Paktierern zu tun haben. Das Fest wird nach diesen Ereignissen aufgelöst – und Kira wird in den Kerker des Stadtgefängnisses geworfen. Im Folgenden wird sich herausstellen, dass sie in Baliho bereits wegen Mordes gesucht wird.

GERBORODS ΕΡΚΕΠΠΙΣ

Irgendwann in Gareth, wenn Gerborod schon sein Grab entdeckt hat und über seine Identität grübelt, sollten die Helden mit dem alten Recken zusammentreffen. Der sonst als fröhlich und gesellig bekannte Haudegen wirkt in sich gekehrt und zweifelnd. Auch wenn ihn die Gruppe anspricht, ist kaum etwas aus ihm herauszubekommen. Zwar unterhält er sich mit seinen Mitstreitern in kurzen und knappen Sätzen, immer wieder wird er jedoch in sich versunken den Kopf schütteln. Dann ist leise *"Aber das kann nicht sein"* oder *"Wie soll das wahr sein"* von ihm zu hören. Genauere Erklärungen mag er nicht geben – das Problem seiner Identität beschäftigt ihn noch viel zu sehr, um sich selbst Freunden zu öffnen.

AUF NACH PERRICUM!

Gerborod ist einer der ersten Teilnehmer, der die Stadt verlässt – noch vor den Helden. Er hat schließlich das Grab auch als erster gefunden. Unter seinen direkten Verfolgern, noch vor

den Helden, muss sich Yppolita von Gareth befinden. Die Asfalth-Paktierer sind im Zweifelsfall einfach viel schneller durch die Brache gekommen, als die Helden es vermochten. Direkt vor der Abfahrt bekommt die Gruppe durch Zufall die Information zugespielt, dass nicht nur die *Geldgeber Yppolita* aus Perricum stammen, sogar auch die ganze mitreisende Mannschaft um Berno von Bingen. Streuen Sie dieses wichtige Faktum beiläufig während eines Gesprächs ein, vielleicht mit dem Wirt, der den Helden noch viel Glück wünscht und sich lobend über die ehemalige Lokalmatadorin auslässt. Unter Umständen kommt aber auch der Hochgeweihte vom Berg zum Tor, um die Ausfahrenden zu segnen, wenn sich unter den Helden ein möglicher neuer Schützling für seine Kirche befindet. So oder so, mit den Briefen **Q8** und **Q10** hat Ihre Runde einen handfesten Hinweis, wer die Paktierer sein könnten. Und vielleicht bekommt sie auch noch mit, dass sich die Wagenmannschaft Yppolita nach dem Verbleib von Gerborod dem Weißen erkundigt hat und ihm dann hinterhergejagt ist, als wären die Niederhöhlen persönlich hinter ihnen her – sie ahnen nämlich schon, wer Leomar ist.

GEN PERRICUM

Nun geht es für die Helden und die anderen Teilnehmer des Rennens auf den letzten Streckenabschnitt. Die Wege durch das östliche Garetien und die Markgrafschaft Perricum sind in befriedigendem bis sehr gutem Zustand, die Versorgungslage gut, die Bevölkerung in jedem Dorf aufgeregter. Es geht vorbei an Auen, Flusstälern und sanftem Hügelland, an lichten Wäldern und Gehöften.

Alle verbliebenen Rennteilnehmer, und sicherlich auch die Helden, werden auf diesem Streckenabschnitt ihr letztes aus Wagen und Gespann herausholen wollen. Vor allem, wenn die Helden die Informationen um Gerborods Abreise und seiner Verfolgung durch Yppolita von Gareth erhalten haben. Diese beiden Parteien sind für die Helden am Anfang nicht einholbar – sollten aber (erschließbar durch Berichte von Leuten am Wegesrand) nach und nach an Vorsprung verlieren. Derart angestachelt holt die Heldengruppe die beiden Kontrahenten erst kurz vor Perricum ein – gerne gemeinsam mit noch ein bis drei anderen Teilnehmern – zum finalen Showdown des Rennens und zum Endspurt.

TÖDLICHE TRICHTER

Auch die Skrechupaktierer werfen gegen Ende des Rennens noch einmal alle ihre dämonischen Tricks in die Waagschale. Vor der Ortschaft *Erlenstamm* hat Berno von Bingen einige unheilig transformierte und mit einem Wachstumszauber belegte Trichterameisen vom Wagen auf die Straße abgeworfen. Die mittlerweile *ponygroßen Ameisen* haben sich in den Erdboden eingegraben und große Fangtrichter um ihre Position gebaut, denen die heranrasenden Helden tunlichst ausweichen sollten. Dabei können Sie mittels einer Engstelle in einem Wald oder durch ein entgegenkommendes Fahrzeug (vielleicht sogar ein paar spielende Kinder vom nächsten Gehöft) eine Situation schaffen, durch die die Helden sehr nahe an einem der Trichterränder vorbei fahren müssen. Diese Gelegenheit wird von der dort eingegrabenen Ameise genutzt, um hervorzuschnellen und die Beute zu attackieren. Wollen Sie es auf einen wirklichen Kampf ankommen lassen, schnappt sich die Ameise eines der spielenden Kinder und zerrt es in den Trichter hinab.

Vielleicht ist hier auch die Endstation eines weiteren Rennteilnehmers gekommen, die sich auf ein Sprintduell mit den Helden einlassen.

Trichterameisen

Biss: INI 12+W6 AT 10* PA 2 TP 1W6+5* DK H

LeP 45 AuP 70 WS 8 RS 6 GS 9 GW 12 MR 10

Besonderheiten: Verbeißen. Beim Kampf im Trichter, in dem immer wieder lockere Erde nach unten rutscht, erleiden Helden ohne Balance oder standfest –2 auf alle Kampfwerte.

*) Die Ameise verspritzt beim Biss zusätzlich eine Säure, die selbst durch Rüstungen dringt (1W6–1 SP). Für je 5 volle Punkte Schaden durch die Säure sinkt der RS des Gegners um 1 Punkt.

Wandleth

In der deutlich zwergisch geprägten Stadt Wandleth (1.750 Einwohner) werden die Helden besonders stürmisch von der Menge empfangen. Man hält ihnen Bierkrüge hin, Wurst, Käse und Brot werden ihnen zugeworfen und die Menge feuert sie frenetisch an. Durch die zusammengeströmten Menschen und Zwerge werden die Helden langsam hindurch fahren müssen – Zeit genug, in denen sich die Wandlether Angroschim immer wieder nach dem Verbleib der Brillantzwergteilnehmer des Donnersturmrennens erkundigen werden.

Außerhalb der Stadt erwartet noch eine zweite, deutlich kleinere Menge die Helden. Dort haben sich ein paar Wandlether Apokalyptiker zusammengefunden und rufen den Vorbeirastenden Ankündigungen über das Weltende entgegen – und dass dies das letzte Donnersturmrennen auf Dere sei.

DER BRÜCKENTROLL

Schon auf dem Weg in Richtung Reichsstraße werden die Helden von einigen Bauern und Feldarbeitern davor gewarnt, dass sie aufpassen sollen: Im Osten treibe sich ein großes, haariges Ungetüm herum, das kleine Kinder fresse, Häuser durch die Gegend werfe und für noch unglaublichere Gräueltaten verantwortlich sei.

Kurz bevor der Weg von Wandleth auf die Reichslandstraße (aber mit der Qualität einer Reichsstraße) nach Süden gen Perricum führt, ist es dann soweit: Vor einer kleinen *Brücke über einen Bach* liegt quer über die Straße ein gewaltiger Baumstamm und versperrt die Weiterfahrt. Sobald die Helden verlangsamt haben, zwingt sich unter der Brücke ein großer Troll mit einer gewaltigen Axt hervor und baut sich vor ihnen auf.

Bruwatsch ist trotz seiner enormen Größe noch relativ jung und unerfahren. Den recht klugen Troll haben die Berichte über ein großes Wagenrennen aus den Trollzacken in das Menschenreich gelockt, um zu dieser Gelegenheit einer uralten Tradition in seiner Familie nachzugehen: nämlich Brückenzoll zu erheben! Er weiß selbst, dass die Brücke, die er sich ausgesucht hat, ziemlich klein ist, doch an die stark befahrene Reichsstraße traut er sich nicht heran. So hält er nun die Helden auf und verlangt Zoll für die Weiterfahrt.

Mit Bruwatsch kann man hervorragend verhandeln. Er lässt sich schon mit Kleinigkeiten abspesen, vor allem mit Nahrung oder Gegenständen, die er nicht kennt und daher besonders spannend findet. Zwischendurch wird er, einmal ins Gespräch gekommen, neugierige Fragen über das Rennen stellen und sich sichtlich freuen, wenn die Helden ihn freundlich behandeln und Auskunft erteilen. Vielleicht wirft Bruwatsch dann

sogar ein, dass der "Donnersturm", wie ihn die Menschen nennen, von den Trollen "Sukrawull" genannt wird und sogar schon durch die Lüfte donnerte.

Bruwatsch wird nur dann aggressiv, wenn die Helden ihn angreifen. In diesem Fall erweist er sich als gefährlicher Gegner.

Bruwatsch

Doppelaxt: INI 11+W6 AT 15 PA 10 TP 3W6+7 DK NS

LeP 60 AuP 120 WS 12 RS 4 GS 7 MR 6

Sonderfertigkeiten/Manöver: Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag. Trolle gelten als große Gegner.

BIENENSTÖCKE

Kurz hinter Wasserburg, das auf einer Darpatinsel liegt und stark befestigt ist, geht es durch mehrere Fischerdörfer am Rande der sumpfigen Auen des Darpat. Während die Helden um eine enge Kurve der Reichslandstraße am Ende eines Dorfes biegen, kollidieren sie fast mit einer im gestreckten Galopp befindlichen Patrouille. Lassen Sie *Fahrzeug Lenken*-Proben würfeln, um auf dem Weg zu bleiben, und *Reiten*-Proben, um die Pferde unter Kontrolle zu halten. Die bewaffneten Reiter der Marktgrafschaft, die in der Gegend nach dem Rechten schauen und sie vor Ferkina-Angriffen sichern sollen, sprengen auseinander, wobei einer der Soldaten mit voller Wucht gegen den Bienenstock eines örtlichen Imkers prallt. Das erboste Bienenvolk schwärmt sofort aus und sorgt in dem heillosen Durcheinander noch für ein übriges – vor allem gehen den Helden nun wirklich die Pferde durch. Schon geht es ein kleines Stück in kaum kontrollierbarer Geschwindigkeit die Straße weiter (oder direkt in die Sumpfaue), bis Wagenlenker, heran gerittene Begleiter oder sumpfiger Untergrund die wilde Fahrt stoppen können.

Die Soldaten entschuldigen sich kurz und knapp, wenn sie die Helden als Donnersturm-Teilnehmer identifiziert haben, und reiten dann weiter.

ENDSPURT

Spätestens ab Gnitzenkühl sollten die Helden den führenden Wagen dicht auf den Fersen sein, aber auch den Atem ihrer eigenen Verfolger im Nacken spüren. Duelle, die auf diesem Streckenabschnitt stattfinden, werden mit deutlich heftigerem Durchhaltevermögen betrieben und die Gruppe extrem fordern. Gegen Ende sollten sich vor den Helden nur noch *Gerborod* und *Yppolita von Gareth* befinden, direkt hinter ihnen nur noch ein oder zwei weitere Teilnehmer. Zum finalen Showdown mit den Skrechu-Anhängern kommt es dann wenige Meilen vor Perricum.

GERBORODS LETZTER KAMPF

Auf den Auen vor Perricum, während der Fahrt durch ein kleines Wäldchen, preschen die Helden in folgende Situation hinein:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In schneller Fahrt ziehen die dicht an dicht stehenden Bäume eines Wäldchens an euch vorbei. Wenn es so weitergeht, seid ihr schon in weniger als einer Stunde in Perricum und habt das Rennen geschafft. Und bei Alveran, ihr habt sogar

Chancen auf den Sieg – zumindest, wenn es euch bis dahin gelingt, die letzten eurer Konkurrenten einzuholen.

So denkt ihr, als ihr um eine Kurve prescht und fast in einen dort stehenden Wagen hineinrast: Ein Fuhrwerk versperrt den Weg auf der Reichsstraße fast vollständig. Es steht quer, die Zugpferde hängen mit zerstochnen Hälsen im Zuggeschirr, auf dem Fahrerbock und neben dem Wagen liegt eine garethische Familie, brutal niedergeschlachtet.

Hinter dem Wagen seht ihr Yppolitas Quadriga mit der Fahrerin an den Zügeln. Die Frau schaut von euch weg und wirkt völlig geistesabwesend und lethargisch. Ein paar Meter neben ihr steht *Gerborod*, stark verwundet, neben seiner Troika und wird hart von zwei Kämpfern bedrängt. Einem von ihnen identifiziert ihr als *Berno von Bingen*.

An dieser Stelle haben einige Schergen der Skrechu, ausgeschickt von der *Händlerin Grünewange* in Perricum, einen letzten Hinterhalt für vorbeifahrende Wagen gelegt. Gerborod, der als erster in diese Falle geriet, konnte sich gerade so noch am Fuhrwerk vorbeiquetschen, bevor mehrere Bewaffnete aus dem Wald stürmten und ihn hart angingen. Als auch Yppolitas Wagen den Schauplatz wenige Minuten vor den Helden erreichte, hatte Gerborod schon einige der Bewaffneten niedergestreckt, die nun Berno selbst das Feld überließen. Berno, der längst ahnt, wer Gerborod in Wahrheit ist, entschied sich, hier nun ein für allemal den Sieg zu erzwingen und ließ anhalten. Ziel der Skrechu ist und bleibt es, den Donnersturm als Waffe gegen das Omegatherion auszuschalten – und dabei ist Gerborods/Leomars Tod genauso gut wie der Gewinn des göttlichen Streitwagens.

Berno und Gerborod der Weiße liefern sich derzeit ein gnadenloses Schwertduell. Der Paktierer, in einen Umhang gehüllt und mit einem Anderthalbhänder bewaffnet, ist dabei leicht im Vorteil – Gerborod hingegen ist durch die vorangegangenen Kämpfe schon geschwächt und hadert immer noch tief im Inneren mit seinem Schicksal. Sobald er die Helden sieht, wird er seine Weggefährten um Hilfe anrufen.

Haben die Helden das Fuhrwerk passiert (ob mit Wagen oder ohne), werden sie sofort von allen übrigen Häschern angegriffen. Der nachfolgende Kampf sollte heftig werden und hin und her wogen. Die Schergen sollten verhindern, dass einer der Helden zu Gerborod durchkommt. Irgendwann werden sie aber gegen die Helden die Oberhand verlieren, dann lässt Berno alle Masken fallen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich scheint sich das Schicksal zu wenden und (*Name des Helden, der gerade durchbricht, um Gerborod zu Hilfe zu eilen*) entwindet sich den Schergen, die euch aufhalten wollten – als Berno von Bingen mit einem gewaltigen Schlag Gerborod zurücktaumeln lässt und einen kurzen raunenden Singsang anstimmt – ein Flüstern, Summen und Raunen in einer fremden Sprache, das fast mehrstimmig klingt. Und dies ist das Geräusch, das ihr nur zu gut erkennt: Aus dem Tal der Amazonen, vom Boronanger in Brig-Lo und auch aus den Tiefen der Mine von Gandrabosch.

Kaum einen Herzschlag später richten sich zwischen euch und Gerborods Wagen drei widerwärtig stinkende Pflanzengestalten auf, bestehend aus verdorbener Erde und dämonisch verwachsenen Dornenranken.

Drei Pflanzendämonen

Schlagender Ast: INI 14+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+6 DK N

Geschleuderte Dornen: INI 14+1W6 FK 20 TP 1W6+2

LeP 60 AuP — WS — RS 4 GS 6 GW 13 MR 12

Sonderfertigkeiten/Manöver: Pro KR je eine AT mit Dornen und mit Ast (auf unterschiedliche Ziele), Immunität (Stich), Niederwerfen; übliche Dämonen-Eigenschaften und Empfindlichkeiten (WdZ 206)

Einige Schergen

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 15, KO 13, KK 14

Streitkolben/Schild: INI 13+1W6 AT 16 PA 16 TP 1W6+4 DK N

LeP 32 AuP 35 WS 7 RS 4 GS 5 MR 7

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Schildkampf II

Nun sollte auch dem Letzten klar sein, wer der Asfalth-Paktierer und Skrechu-Gesandte unter den Teilnehmern ist, wenn die Helden es nach den Ereignissen in Gareth nicht eh schon geahnt haben.

Während das Duell mit Berno und seinen Gefährten immer erbitterter wird, werden die verdorbenen Pflanzengolems die Helden weiter aufhalten. Erst nach dem Bezwingen dieser neuerlichen Gefahr können sie zu den drei Kämpfern durchstoßen – da ist es aber fast zu spät.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich schafft ihr es an euren Gegnern vorbei und hetzt hinüber zu Gerborod, als ihr seht, dass ihr fast zu spät kommt. Genau in diesem Augenblick fegen Berno von Bingen und sein Kampfgefährte mit einer gemeinsamen Attacke dem tapferen und kampfkraftigen alten Mann die Waffe aus der Hand. Gerborod taumelt zurück und fällt erschöpft auf die Knie. Ein gieriges, siegessicheres, fast unmenschliches Lachen bricht aus Berno hervor, als sich dieser nach vorne stürzt, um den finalen Schlag zu landen.

Wie in Zeitlupe scheint ihr die ganze Szene wahrzunehmen. Ein Licht bricht durch die Baumgipfel und hüllt die Szenerie fast schon in blendenden Glanz. Bernos Umhang weht nach hinten und entblößt eine seiner grausigen Renntrophäen: Um die Hüfte des Paktierers ist das Schwertgehänge Leomars gegürtet – der magische Waffengürtel, der seinem Besitzer die Waffe in die Hand springen lässt und der auf so grausame Weise aus dem Zederntempel bei Brig-Lo entwendet wurde. Gerborods Blick fällt darauf, und noch in Bernos Sprung reißt der alte Mann seine Hand hoch und brüllt den Namen der Herrin. „Rondra!“

Ein Donner bricht aus dem Himmel, als das Langschwert, das im Waffengurt steckt, in Gerborods Hand fliegt. Unter einem gewaltigen zweiten Donnerschlag reißt der Alte die Waffe hoch, pariert Bernos niedersausenden Andert halbhänder und rammt ihm das Schwert anschließend bis zur Parierstange in den Bauch. Mit einem dritten, die Erde erzitternden Donnerhall, wirft Gerborod Berno von sich – und trennt mit einem Schlag dessen herbeieilenden Kampfgefährten fast in zwei Teile.



Dies ist der Augenblick, in dem Gerborod sein Schicksal akzeptiert hat. Der Augenblick, in dem er annimmt, Leomar zu sein, zu etwas Höherem bestimmt und von der Göttin auserwählt. Der Augenblick, in dem der Besitzer des Waffengurtes sein Recht einfordert und in dem Gerborod aufhört, Gerborod zu sein. Vor allem: Auch den Helden sollte sich nun diese letzte aller Wahrheiten erschließen!

Doch noch ist das Donnersturmrennen nicht geschlagen. Nach dem Gewittergrollen bricht Leomar wieder auf die Knie. Berno allerdings, dessen Verletzung jeden anderen umgebracht hätte, springt zu Yppolita auf den Wagen und schon hetzt die Quadriga in wildem Galopp gen Perricum in Richtung Ziel. Damit er vor den Helden einen kleinen Vorsprung bekommt und diese ihn nicht direkt mit Zaubern oder Fernkampf vom Wagen schießen, wird er direkt davor zwischen die Gruppe und ihn eine verzauberte Dornenranke werfen – im Nu wuchert eine giftige Hecke aus dem Boden und verdeckt zumindest für kurze Zeit den Blick auf ihn und Yppolitas Wagen.

Der Skrechu-Anhänger hat erkannt, dass ein Kampf gegen den wieder erstarkten Leomar keine Option mehr ist. Nun geht es darum, den Donnersturm doch noch zu gewinnen und ihn so seinem Schicksal zu entziehen.

Sollten die Helden die Zusammenhänge immer noch nicht verstanden haben, wird Leomar sie mit seinem vollständigen Namen begrüßen, sobald er sein Stoßgebet an seine Herrin beendet hat. Er hebt außerdem sein Schwertgehänge auf, dessen Gurt er bei seinem Stoß in Bernos Leib durchtrennt hat und das nun auf dem Boden liegt.

Für lange Unterhaltungen ist allerdings kaum Zeit. Der Wagen der Paktierer ist auf dem Weg zum Sieg und die Helden müssen sich beeilen. Yppolita, die für die letzte Etappe mittels *Mengbiller Bannbalöl* der Kategorie E (SRD 98; Wirkung entspricht einem IMPERAVI) zu einer willigen Marionette gemacht wurde, fährt ihn immer noch als willenlose Kampfgefährtin Bernos.

DER WEG ZUM SIEG

Wie es nun weitergeht, das bleibt ihren Helden überlassen. Ein Blick auf Leomars Streitwagen wird verraten, dass dieser nicht mehr am Rennen teilnehmen können wird: Zwei der drei Pferde sind mittlerweile durch schwere Wunden zusammengebrochen, das dritte Pferd wird es auch nicht mehr lange machen. Leomar kann aber unmöglich hier gelassen werden, er wird im Namen seiner Göttin darum bitten, dass die Helden ihn auf ihrem Wagen mitnehmen. Denn schließlich geht es nicht allein um sein Schicksal!

Mit Leomar an Bord geht es also in wildem Galopp hinter Berno und Yppolita hinterher, unter Umständen verfolgt von ein oder zwei Teilnehmern, die mittlerweile aufgeschlossen haben und ebenfalls auf die Zielgerade einbiegen.

Die nun kommende Fahrt sollte sich bis zum Ende der paar Meilen nach Perricum in ein handfestes und alles entscheidendes Sprintduell der Wagenmannschaften verwandeln. Berno und Yppolita werden keinem der anderen Teilnehmer etwas schenken. Gestalten Sie dieses Finale spannend und dramatisch, umso mehr, je näher man der Ziellinie kommt.

Das Ziel in Sicht

Die Ziellinie wurde direkt hinter dem Eingangstor der Stadtmauer von Perricum gezogen. Selbst bei mehreren Kontrahen-

ten, die gleichzeitig vor der Stadt ankommen, kann es so nur einen klaren Sieger geben: derjenige, der zuerst durch die Engstelle, das Tor, in die Stadt einreitet.

Am Wegesrand strömen schon die Schaulustigen herbei, wenn die Wagen auf Perricum zudonnern, und in der Stadt erklingen Fanfaren und laute Rufe. Rechts des Weges wurden große Tribünen aufgebaut, auf denen Kaiserin Rohaja samt ihrem Hofstaat Platz genommen hat, und überall auf der Mauer und den Häusern dahinter kann man Wimpel und Fahnen erkennen, die über den Dächern wie ein rot-weißes Farbenmeer wogen. Die Helden haben dafür vermutlich gerade kein Auge übrig. In gestrecktem Galopp geht es in das alles entscheidende Finale hinein. Lassen Sie neben dem 'Team Skrechu' noch ein oder zwei weitere Teilnehmer aufschließen, um die Spannung zu erhöhen.

Wir Autoren haben uns eigens dazu entschlossen, den Ausgang des Wagenrennens offen zu halten. Die Helden sollten in jedem Fall im dramatischem Kampf die Skrechu-Anhänger vom Sieg abhalten können – und das vielleicht gar auf Kosten ihres eigenen Zieleinlaufs. Wer in diesem Fall gewinnt, dass entscheiden allein Sie oder aber das Sprintduell gemäß Regeln bis ins Stadttor hinein – die Einfahrt als erster in die Straßen Perricums müssen sich Leomar und seine Freunde also nötigenfalls hart erkämpfen. Wer dabei die Zügel führt, sollte den Helden überlassen sein: Leomar bietet gerne seine Hilfe an, während sich die anderen Mitstreiter ihrer Haut erwehren, besteht aber nicht darauf, zu lenken. Gewürfelt und geführt werden sollte der Wagen aber in jedem Fall von den Spielern! So geht es dann unter dem Jubel Hunderter Perricumer als erster, vielleicht aber auch nur als zweiter oder dritter hinter anderen Teilnehmern durch das Tor und das Rennen ist beendet. Entschieden ist es aber noch nicht.

Sieger und Verlierer

Sollten es die Skrechu-Kultisten tatsächlich noch durch das Tor schaffen (hinter den Helden versteht sich), wird sich Berno mit lautem und verzweifelter Schrei noch einmal auf Leomar stürzen. Ihn niederzumachen sollte den Helden aber schnell gelingen und ihnen die letztliche Befriedigung verschaffen, den üblen Schurken ausgeschaltet zu haben. Dann endlich trifft die Stadtwache ein und wird die Wagen und Teilnehmer vor weiteren Angriffen abschirmen.

Das Volk bejubelt derweil den ersten Einfahrenden, den mutmaßlichen Gewinner, während auf edlem Ross *Ayla von Schattengrund* heran reitet. Und natürlich befinden sich in ihrem Gefolge weitere hohe Mitglieder des Roten Rates, der Rondra-Kirche und der Stadtverwaltung. Die Wagen werden zur Seite gebeten, damit das Tor für andere Eintreffende freigemacht werden kann. Ayla wird dem Sieger gratulieren und auch den anderen die Hand reichen – zu diesem Zeitpunkt wird Leomar noch nichts sagen und auch die Helden bitten, die Zeremonie der Siegerbenennung nicht durch seine Verkündung zu stören. Während das Volk jubelt und klatscht und die Herrin Rondra hochleben lässt, wird das Schwert der Schwerter um Ruhe bitten und sich an die Rennteilnehmer wenden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ayla von Schattengrund wartet kurz, bis sich die Menge beruhigt hat, dann wendet sie sich zu den Wagenmannschaften um: "Nun seid ihr also wieder hier. Viele Tage habt ihr im Sinne der Heiligen Herrin Rondra dieses Rennen bestritten und

nach so vielen Strapazen das Ziel erreicht: Perricum. Und so heiße ich euch im Namen Rondras und der übrigen Elf willkommen, ebenso wie die Bürger dieser Stadt."

Hier pausiert das Schwert der Schwerter kurz, um den aufkommenden Beifall der Einwohner abzuwarten. Dann setzt sie ihre Rede fort: "Nun hat (Name des Ersteingefahrenen) das Stadttor und damit die Ziellinie als erster überschritten, doch gab es noch weitere Bedingungen, die erfüllt werden müssen, um als Sieger des 76. Donnersturmrennens in die Annalen der Kirche einzugehen. Kommt nun zu mir, ihr tapferen Recken." Aufgeregtes Murmeln wird in der Menge laut.

Nun wird Ayla die Rennteilnehmer nacheinander und außerhalb der Hörreichweite der anderen nach den *drei Rennmünzen* (Baburin, Brig-Lo, Gareth) befragen und sie um *die vier Inschriften* bitten, die es herauszufinden galt: Die Worte aus der Übergabehöhle bei den Amazonen, aus dem Schmiedeort des Donnersturms, von Leomars wahren Grab und von seinem Schwertgehänge – und bei letzterem kommt die große Stunde der Helden.

Leomar hat mittlerweile das Schwertgehänge in seinem Besitz und wird es auf Anfrage von Ayla von Schattengrund hochhalten. Die Helden können also quasi direkt von der Scheide ablesen (wenn nicht sie, dann Leomar, der nach der Annahme seines Schicksals von Minute zu Minute mehr Erinnerungen aus seiner Vergangenheit wiedererlangt) und werden überrascht feststellen, dass sie bisher nur eine Hälfte des Spruches hatten: Das Relief bzw. die Zeichnung, von der alle Rennteilnehmer abgeschrieben haben, zeigt die Schwertscheide natürlich nur auf einer Seite. Die Inschrift geht allerdings auf der anderen Seite noch weiter – der gesamte Spruch heißt:

"Rondras Hand auf Dere – wenn sie zur letzten Waffe ruft"

Die komplette Inschrift kennen genau drei Parteien: Die Helden und Leomar sowie die Skrechu-Anhänger, da nur diese einen Blick auf das echte Artefakt werfen konnten. Schicksal oder Phexensgunst – die eigentlichen Sieger des Rennens werden nun also die Helden, egal nach wem sie eingefahren sind. Da Leomar auf ihrem Wagen mitgefahren ist, kommt es nun noch darauf an, wer die Zügel hielt bzw. wer von der Besatzung zum Sieger ernannt wird, denn es kann nur EINEN Sieger des Donnersturms geben. Es mag sein, dass Ihre Helden diesen Sieg an Leomar vergeben, denn dieser hätte, wäre er nicht von den Schurken aufgehalten worden, vermutlich alleine gewonnen. Dass er dabei nicht in seinem Wagen durchs Ziel gekommen ist, sondern im Wagen der Helden, spielt keine Rolle – was allerdings die Rondra-Kirche per festgelegter Rennregeln noch einmal nachprüfen wird: Diese besagen, dass nur das genutzt werden darf, was auch am Start ins Rennen geschickt wurde. Wer dabei letztlich aber welchen Wagen ins Ziel fährt, steht nicht dabei.

Völlig unabhängig von den tatsächlichen Gegebenheiten schlagen wir Autoren aber vor, einen der Helden zum Sieger des Donnersturms zu küren. Leomar gehört damit immer noch zur siegenden Mannschaft und als Mannschaft haben die Helden und er noch eine andere, größere Aufgabe zu verrichten. Nachdem der Sieger nun ermittelt und dem Volk bekannt gegeben wurde, werden alle Mannschaften, Wagen und Pferde in die Löwenburg gebracht, damit man sich vor der großen Siegesfeier ausruhen kann.

VOM ENDE ZUM ANFANG

PERRICUM

In Perricum (Schild 140ff.) ist dieser Tage Volksfeststimmung. Die ganze Rondra-Kirche ist in heller Aufregung, die Stadtteile, vom Kriegshafen bis nach Leuingen, sind auf den Beinen. Alle Tempel sind geschmückt und die Wirtshäuser platzen aus allen Nähten, langsam werden Bier und Wein schon knapp. Dabei ist die Stadt allein deswegen schon überfüllt, weil derzeit der gesamte reisende Hof der Kaiserin in Perricum halt gemacht hat.

Nach und nach kommen auch andere Teilnehmer in Perricum an – einige erfahren hier erst, dass der Sieger schon ermittelt wurde. Alle werden auf die Löwenburg gebracht, wo es mit einigen von ihnen ein fröhliches Wiedersehen geben könnte. Andere wiederum werden den Helden den Sieg sicherlich neiden. Nachdem der Sieger feststeht und auf die Burg gebracht wurde, feiert das ganze Volk und der Name der Siegermannschaft ist in aller Munde. Schon gehen Gerüchte und Mutmaßungen um, die Namen der Helden werden mit allerlei Heldentaten verknüpft, die sie nie begangen haben, und mit Adelstiteln, die sie gar nicht tragen. Die Gruppe wird davon am Anfang in der Löwenburg kaum etwas mitbekommen, außer dass nach und nach die Bediensteten immer neugieriger werden und diese Gerüchte an sie herantragen. Die Siegesfeier ist für den übernächsten Tag angekündigt, bis dahin können sich die Helden von den hinter ihnen liegenden Strapazen ausruhen. Allerdings vergehen diese beiden Tage nicht ereignislos:

VOR DER GROSSEN SIEGESFEIER

LEOMARS WANDLUNG

Leomar alias Gerborod wird in der nächsten Zeit in der Nähe der Helden bleiben. Vor allem direkt nach dem Rennen wird er sie aufsuchen und sie bitten, sich in Kürze zu einer Besprechung mit dem Schwert der Schwerter zu gesellen – bzw. diese um eine Audienz zu bitten, sollte einer der Helden der Donnersturmgewinner sein. Leomar möchte sich Ayla von Schattengrund zu erkennen geben.

Tatsächlich verändert sich die Ausstrahlung des alten Mannes zusehends. Seine Präsenz nimmt fast minütlich zu, er wirkt noch kraftvoller und aufrechter, als er es zu Gerborod-Zeiten schon war. Seine Stimme wirkt tiefer und bestimmender, trotzdem hat er wenig von der Fröhlichkeit des alten Weggefährten verloren. Die Last der alten Erfahrungen und der neuen Bestimmung machen ihm zwar sichtlich zu schaffen, das alles lässt sich aber bei einem guten Humpen Wein oder Bier mit Freunden an der Seite gleich halb so schwer ertragen.

Trotzdem teilt er den Helden gerne mit, wie Erinnerungen zurückkommen und sich mit den Erfahrungen, die er in den letzten 50 Jahren in der "neuen Zeit" gemacht hat, vermischen. Hier in Perricum ist dies vor allem die Eroberung der Stadt, als er vor Jahrhunderten mit seinem Streitwagen den bosparanischen Truppen voran durch die Tore drang und die von Rondra preisgegebene Stadt eroberte.

BESPRECHUNG BEIM SCHWERT DER SCHWERTER

Am nächsten Tag spätestens sollte die von Leomar erbetene Konferenz mit dem Schwert der Schwerter stattfinden. Ayla wird die Helden freundlich, aber aufgrund der anstehenden Feierlichkeiten leicht gehetzt, in einer privaten Schreibstube in der Löwenburg empfangen. Sind die Türen geschlossen, tritt Leomar hinter den Helden vor und beginnt zu sprechen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ayla von Schattengrund, Erhabene, Schwert der Schwerter, Oberhaupt der Heiligen Leuin. Mir ist klar, dass es einiges zu erklären gibt und ich weiß, dass du in den letzten Zeiten viele Visionen hattest. Noch mag es dir als Rätsel erscheinen, warum die Göttin die vier Fragen den Teilnehmern als Questen auf den Weg gegeben hat – doch ich sage dir, die Antworten waren dazu bestimmt, zu ergründen, welches Schicksal dem Donnersturm in Wahrheit bestimmt ist. Und auch wer Leomar ist. Denn ein alter Mann, der vor mehr als fünfzig Jahren in einem steinernen Grab in der Nähe von Gareth erwachte, ohne Gedächtnis, aber mit dem Mut der Sturmgöttin im Herzen, weiß nun, wo sein Platz auf dieser Welt ist und war.

Ayla, Schwester, vor dir stehe ich, Leomar von Baburin, und erbitte deinen Segen für das, was nun kommen möge. Denn das Ende ist nur ein Anfang."

Dann kniet sich der weißhaarige Krieger nieder und als seine Knie den Boden berühren, rollt ein Donnerschlag durch die Burg, der ganz Perricum erschüttern lässt.

Selten kommt es vor, dass ein fast 2.000 Jahre alter Heiliger, den man aus Geschichten und Legenden kennt, sich vor einen kniet und um Segnung bittet. Ayla ist wie vom Donner gerührt. Leomars Präsenz füllt den Raum bis in die letzte Ecke aus und lässt kaum einen Zweifel an der Richtigkeit seiner Worte. Nachdem das Schwert der Schwerter, der Tränen über die Wangen laufen, sich ein wenig gefasst hat, bittet sie den Heiligen, sich zu erheben. Doch dieser besteht auf den Segen Aylas. So ruft diese mit zittriger Stimme, dann in festem Ton die Ehre und den Schutz Rondras über den vor ihr Knienden an und erstreckt die Segnung sicherheitshalber auch auf die Helden. Nachdem sich Leomar wieder erhoben hat, bittet Ayla ihn nun, das Gleiche für sie zu tun.

Nach diesem Austausch gilt es, Genaueres zu berichten. Ayla lässt den Erzarchivar der Rondra-Kirche, der den Helden vermutlich bereits bekannte Zwerg *Thorgrim Sohn des Tuwar*, als Hüter des Rondrariums kommen und sich alles genau erzählen – sowohl von Leomar als auch von den Helden. Unter den Schilderungen des Heiligen und seiner Freunde werden ihre Augen immer größer und der Schreiber hat vor lauter Staunen kaum seine Schreibfeder unter Kontrolle. Danach beschließt man, mit der Verkündigung von Leomars Rückkehr bis zum nächsten Tag, zur Siegesfeier, zu warten. Vorher ist noch einiges zu erledigen.

RÄNKESCHMIEDIN

Auch wenn die Skrechu-Kultisten um Berno von Bingen vernichtet sind, so bleibt doch noch eine Person übrig, die die Helden dingfest machen sollten – zumal um wichtige Informationen zu erhalten: Die *Rädelsführerin in Perricum*, von der die Helden mittlerweile schon zwei Briefe besitzen (Q8 und Q10). Herauszufinden, wer die Person hinter den Verschwörern in Perricum ist, bedarf es noch einer letzten kleinen Detektivarbeit.

Als Hinweise dienen dazu die Schriftstücke selbst:

☞ Die Person muss sich in Perricum aufhalten und hat anscheinend die Initialen HG.

☞ Das Papier der Briefe ist *feines Büttenpapier* – so etwas wird nicht überall hergestellt. In die meisten Städte wird es entweder importiert oder in speziellen Papiermühlen gefertigt. Perricum besitzt gleich drei Handwerksstuben, in denen solcher Art Papiere angefertigt werden, denn für die rondrakirchliche Korrespondenz und den Nachrichtendienst gen Garethien, Weiden und Tobrien braucht es eine Menge Briefe. Schnell kann man erfahren, dass zwei dieser Handwerksbetriebe in der Nähe der städtischen Gerberei liegen und ihr Papier hin und wieder unangenehm nach Gerbstoffen riecht – genau wie es bei den Briefen aus Perricum der Fall ist.

☞ In einen der Briefe (Q10) ist ein *rötliches Haar* eingearbeitet. Fragt man bei den Papierschöpfern nach, so bekommt man schnell heraus, dass nur beim Papiermacher Dethold Warbau ein rothaariger Lehrling arbeitet.

Mit solcherlei Hinweisen und Spuren lässt sich HG schnell enttarnen. Dethold Warbau hat nur eine Stammkundin, auf die die Initialen passen: *Hertilde Grünewange*, eine Händlerin, die einige Zeit auf Maraskan gelebt hat und angeblich im Widerstand tätig war. Egal ob die Helden die Stadtwache oder die Rondra-Kirche zu Hilfe rufen oder Grünewange selbst stellen, sie überraschen die Händlerin gerade bei den Vorbereitungen zu einer raschen Abreise. Nach kurzem Handgemenge mit ihr und ihren Dienern ergibt sie sich und sollte entweder direkt vor Ort vernommen oder aber in der Löwenburg verhört werden. Ob nun am selben Tag oder erst später zum Kriegsrat, folgende Informationen sind aus der Skrechu-Agentin herauszupressen:

☞ Auf Maraskan lebt tatsächlich ein uralter Schrecken im Dschungel, der seine Ränke bis tief in den aventurischen Kontinent schmiedet: die Skrechu. Grünewald hat nur wenige genaue Informationen über die Echsenmagierin aus alten Zeiten, sie kennt aber einen Teil ihrer Pläne (ein Handel, mit dem Grünewange sich ihr Leben zu erkaufen sucht).

☞ Die Skrechu sucht danach, ihrer alten Rasse Form zu geben. Dazu will sie die Vielleibige Bestie unter dem Molchenberg in Warunk nutzen. Einige Agenten sind bereits vor Ort und haben die Experimente weit vorangetrieben – man rechnet wöchentlich mit der letztlichen Erfolgsmeldung.

☞ Die Skrechu hat den Donnersturm als "größte und einzige Gefahr" für ihre Pläne bezeichnet. Sie ahnte, dass der "wachende Schläfer" mittlerweile wieder auf Dere wandelt und dass es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis er und der Donnersturm vereinigt sind. Daher lauteten die Anweisungen klar und deutlich: Entweder Leomar sei zu finden und zu töten, oder der Donnersturm sei zu gewinnen und so seinem eigenen Schicksal für 25 Jahre zu entziehen – 25 Jahre, in denen die Pläne der Skrechu mit dem Omegatherion längst aufgegangen wären.

☞ Grünewange koordinierte nicht nur die Vorgänge während des Rennens, sondern auch die Gesandtschaften in Brig-Lo und zum Teil auch in Warunk. Letztere ist allerdings vollständig unabhängig; Grünewange fungiert lediglich als eine der Möglichkeiten, vom Kontinent aus Kontakt nach Maraskan zu knüpfen.

Nach den Informationen der Skrechu-Agentin sollte den Helden einiges klarer sein. Das weitere Schicksal der Händlerin liegt danach in den Händen der Obrigkeit Perricums, der Rondra-Kirche oder aber Borons – sollten die Helden selbst Gericht gehalten haben.

DIE SIEGESFEIER

Am zweiten Tag nach dem Rennen erklingen schon am frühen Morgen die Fanfaren über die Stadt. Von allen Dächern und Fenstern wehen rot-weiße Fahnen und Löwinnenwimpel, die ganze Stadt – ja die gesamte Region – scheint auf den Beinen zu sein und die Straßen Perricums mit Leben zu füllen. Überall werden die Helden und ihr Weggefährte bejubelt und mit Blumen beworfen.

In einer festlichen Prozession geht es von der Löwenburg aus über den großen Marktplatz und am Praios-Tempel vorbei bis zum Grafenpalast. Von dort eine andere Straße am Stadtrat vorbei, abermals über den Platz und durch die südliche Stadt den Festungsberg hinauf bis zum *Tempel des Heiligen Leomar zum Ewigen Bunde der Rondra von Nebachot*. Angeführt wird die Parade vom Schwert der Schwerter höchstpersönlich, neben ihr reitend Kaiserin Rohaja, die sich heute das erste Mal den Siegern zeigt. Danach kommen die Helden und Leomar (eingehüllt in einen Umhang) in ihrem Wagen, gefolgt von den hohen Würdenträgern der Rondra-Kirche und der Stadt. Der Pulk, der die Straßen säumt und dem Tross folgt, scheint unzählbar zu sein. Der Jubel und die Zurufe zeigen, welcher neue Mut diese Stadt erfasst, das Bollwerk gegen die Finsternis.

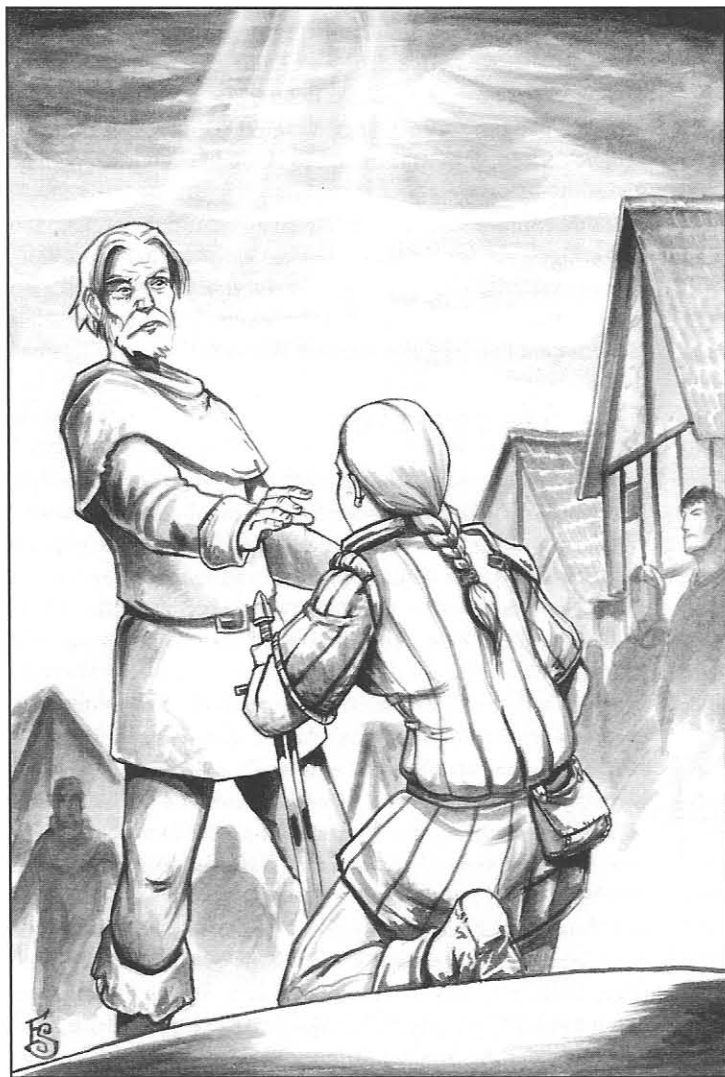
AM TEMPEL DES HEILIGEN LEOMAR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Rondra-Tempel angekommen, steigt man ab und Ayla von Schattengrund wendet sich dem Publikum zu: "Nun also ist er da, der Sieger des Heiligen Donnersturms. Kampfgeschick und Krieger-tugenden haben ein weiteres Mal entschieden, wer würdig ist, das Gefährt der Herrin zu rufen. Doch diesmal hat das Rennen uns nicht nur *einen* Gewinner gebracht."

Mit diesen Worten winkt sie Leomar auf die Stufen des Rondra-Tempels herbei. Raunen geht durch die Menge und auch durch die Würdenträger. "Die Leuin lässt uns vieles erringen dieser Tage. Eines davon ist aber ein Wunder – ein Wunder der Herrin persönlich. Denn nun, Brüder und Schwestern, Einwohner Perricums, Völker von Aventurien, ist der wachende Schläfer wieder zurückgekehrt, ein lebender Heiliger. Kein Geringerer als Leomar von Baburin weilt unter unseren Reihen."

In diesem Augenblick hat Leomar Ayla von Schattengrund erreicht und dreht sich um. Donner grollt von weit entfernt auf die Stadt zu, Licht blitzt in dem polierten Plattenpanzer mit dem Löwinnenkopf auf der Brust, den der Heilige unter seinem Umhang enthüllt, darunter das Ornat eines Hochgeweihten der Leuin.



“Höret, wie die Herrin spricht. Sei Willkommen, Bruder und Streiter, der du einst den Wagen aus der Hand der Leuin empfindest. Nun bist du wieder hier – nun wirst du dein Schicksal finden. Die letzte Waffe besitzt nun genug Kraft für ihren letzten Schlag. Führe sie mit deinen Gefährten gegen die Vielleibige Bestie, die Letzte Kreatur, das Nur Za, und vernichte den Mahammadat. Finde und zerstöre das Herz des Omegatherions. Fege das Uralte Wesen vom Anlitz der Welt und komme dann heim in Rondras Hallen.”

Wieder herrscht eine Zeit lang Stille unter den Anwesenden. Vor allem Leomar ist gleichzeitig gerührt und durcheinander nach diesem Wunder, mit dem Rondra sich ihm verkündet hat. Die Feierlichkeiten laufen danach auf Geheiß des nicht minder ergriffenen Schwertes der Schwerter weiter: Es folgt ein langer zeremonieller Götinnendienst, der von Ayla persönlich gehalten wird. Danach geht es zurück in die Löwenburg, wo man zumindest für diesen Abend alle Schicksale und Prophezeiungen vergisst und ein wenig feiert und schmaust.

PACHWEHEN

Nach der Siegesfeier werden die Helden kurz von Leomar aufgesucht. Er bittet sie dringend, in der Stadt zu bleiben, denn die Prophezeiung im Rondra-Tempel war eindeutig nicht nur an ihn gerichtet. Er zählt auf sie, genau wie die Rondra-Kirche es tut, so versichert er es ihnen.

Die nächsten Tage bleiben die Helden also auf der Löwenburg, während die Ereignisse immer engere Kreise ziehen und der Plan für einen gewaltigen und schnellen Schlag gegen den Feind entsteht – Geduld war noch nie eine Tugend Rondras.

RONDRA HAT GEWÄHLT!

Die Helden stehen wahrscheinlich noch unter dem Eindruck der wundersamen Geschehnisse, als sich Leomar mit ihnen zu einem Treffen verabredet. Lassen Sie ihn einige feierliche und vielleicht auch wehmütige Worte finden, die Ihren Helden den historischen Moment der Situation verdeutlichen. Falls einer Ihrer Helden der Gewinner sein sollte und nicht der Rondaheilige selbst, wird Leomar diesem persönlich jene *heiligen Worte* übermitteln, mit denen sich Rondras Streitwagen auf Dere herabrufen lässt. Und er wird ihn auf Wunsch auch begleiten, wenn ihr Spieler die Gelegenheit zu einer ersten Ausfahrt mit dem Donnersturm im Umland von Perricum nutzen möchte – ansonsten ist die Gruppe der Gast Leomars bei dieser Ausfahrt.

Nicht zuletzt wird der Heilige den Helden die *vier Rappen* des Donnersturms vorstellen: *Astaran* (“Die Ehre des Kriegers”), *Thorra* (“Der Mut des Sturms”), *Ronnar* (“Der Schild des Kämpfers”) und *Zyathach* (“Das Aufblitzen der Waffe”). Diese Szene ist wichtig, da mit den Namen der Rappen ein Geheimnis einhergeht, das am Ende dieses Abenteuers dabei hilft, Emer zu erretten (siehe unten).

Leomar wird den Helden außerdem mitteilen, dass er sie in alle kommenden Aktionen und Verwicklungen mit einbeziehen zu gedenkt – schließlich wäre er ohne sie nicht hier und sieht dies als heiligen Fingerzeig seiner Göttin. Die Zerstörung der Vielleibigen Bestie ist damit auch Aufgabe der Helden geworden.

Der Donner rollt ein Mal über die Stadt hinweg, weiter über das Land hinaus, während es in ganz Perricum so still wird, dass man eine fallende Gewandspange hören könnte. Dann beugt Ayla von Schattengrund ihr Knie vor Leomar und so tun es auch nach und nach die verblüfften Würdenträger und Einwohner der Stadt, bis alles kniet.

Leomar ist kein Mann der großen Worte. Einige wenige Sätze richtet er an die Anwesenden und bedenkt dabei die Helden mit Worten des Dankes für ihre Unterstützung als Gefährten im Kampf. Dann bittet er auch schon, sich wieder zu erheben – dem wartenden Feind müsse man fest auf beiden Beinen stehend begegnen.

Nun geht es in die Tempelhalle hinein, begleitet von den Helden und einigen wenigen Auserkorenen.

RONDRA S WÖRTE

Während sich draußen lautes Gemurmel auf Grund der verblüffenden Offenbarung erhebt, ist im Tempel selbst schon alles für den anschließenden Gottesdienst vorbereitet. Doch noch bevor Leomar einen Schritt in die innere Tempelhalle setzen kann, bleibt er wie vom Donner gerührt stehen. Auch die anderen Würdenträger verharren und die Helden können sehen, wie sich am Standbild der Alveraniarsgruppe der steinerne Drache Famerlor mit lautem Knirschen den Anwesenden zuwendet:

REAKTIONEN IN DER STADT

Von den Reaktionen in der Stadt werden die Helden auf der Burg vermutlich wenig mitbekommen, außer sie werfen sich ins Getümmel. Nach der Verkündung von Leomars Rückkehr ist alles in Aufruhr. Die Meisten sind ergriffen, viele haben die Tragweite noch gar nicht erfasst. Bei vielen gilt Leomar als allaventurischer Held und wird daher in Tavernen und Gaststuben gefeiert. Lassen Sie die Helden vielleicht auf ein paar Horasier treffen, die einerseits dem heiligen Leomar als 'ihrem' Volkshelden ihre besondere Aufwartung machen wollen, andererseits überhaupt nicht amüsiert sind, dass plötzlich alle Mittelländer Leomar für sich als Heldenfigur beanspruchen. Nach einem Gespräch mit dem Heiligen in der Burg könnten die Horasier allerdings eher enttäuscht sein als glücklich – Leomars Treue gilt alleine der Herrin und ihren Tugenden, keinem einzelnen Land, wie er ihnen bekundet. Ein Nationalheld zu sein, weist er von sich – ein Vorbild für Mut und Ehre ist er dagegen gerne.

Nicht erfreut über die Rückkehr des Helden könnten einige Nebachoten sein, deren Kultur durch die Bosparaner fast zerstört wurde und die Leomar unter Umständen als Symbolträger für dieses verhasste Ereignis begreifen. Diese Stimmen verklingen allerdings sehr leise in den vor Freude überschäumenden Straßen der Stadt.

НАСМ СОППЕВУПТЕРГАП: РУФ ДЕР КАЙСЕРИП

Die Helden haben sich bereits in ihre Quartiere zurückgezogen (während sich Leomar und Ayla von Schattengrund zwecks gemeinsamem Gebet zurückgezogen haben), als ein Diener die Ankunft eines kaiserlichen Boten vermeldet. Es handelt sich bei diesem Boten um *Golambes von Gareth-Streitzig* (**Herz 170**), ein Halbelf und Abenteurer, der dem Kaiserhaus schon seit Jahren als treuer Bote und Kundschafter dient. Golambes bittet die Helden im Namen von Kaiserin Rohaja, ihm über verschlungene Pfade zum Perricum Stadtteil Leuingen und dort in den prachtvollen Grafenpalast zu folgen (**Schild 142**). Hier angekommen, geleitet sie Golambes ohne Umschweife an auffällig vielen Mitgliedern der Panthergarde (der Leibgarde der Kaiserin) vorbei in die verschwiegen gelegene Palastbibliothek, wo die Helden bereits von *Kaiserin Rohaja* höchstpersönlich (**Herz 171**) sowie vier weiteren bedeutenden Würdenträgern des Mittelreichs erwartet werden:

☞ Rohajas engem Vertrauten *Markgraf Rondrigan Paligan zu Perricum* (**Herz 170**),

☞ dem ersten Hofmagus *Magister Melwyn* (**Herz 169**),

☞ Seiner Eminenz *Valnar Yitskoq*, Hesinde-Geweihter und Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches (**Herz 177**), sowie

☞ Rohajas Hofkaplan, dem Praios-Geweihten *Arrius von Wulfen*, Illuminatus zu Gareth (**Herz 169**)

Geführt von der Altgräfin *Rimiona Paligan* (**Schild 166**) betreten kurz darauf auch

☞ *Ayla von Schattengrund* sowie

☞ *Leomar von Baburin*

die Bibliothek. Bevor Leomar aber sein Haupt vor der Kaiserin beugen kann, springt Rohaja auf, um ihm mit einem formvollendeten Kniefall ihrerseits ihre Ehrerbietung zu zollen. "Im Namen der Zwölfe! An Uns ist es, Eurer Heiligkeit mit Ergriffenheit, Dankbarkeit und alveranischem Respekt entgegen zu treten. Wir danken den Zwölfen, dass die strahlende Leuin Euch solch tapfere Recken an die Seite gestellt hat, dass Uns heute die Gnade zuteil wird, mit Euch persönlich sprechen zu

können. Alles, worum Uns gelegen ist, ist, dass Ihr Uns anhört. Denn das Schicksal, das Euch und Eure Mitstreiter in den Schwarzen Landen erwartet, scheint mir untrennbar auch mit dem Schicksal der kaiserlichen Familie verknüpft."

Kriegsrat

Golambes und Rimiona ziehen sich nun wieder zurück, und an Ihnen als Meister liegt es, ein nächtliches Krisengespräch in Szene zu setzen, bei dem die Helden von den Repräsentanten und Würdenträgern des Mittelreichs respektvoll um die Einbringung ihrer Erfahrungen und Meinungen gebeten werden. Bedenken Sie bitte bei dem folgenden Gespräch, dass die Helden möglicherweise zu den Vertrauten des Kaiserhauses zählen, die unter anderem als Kronzeugen der Ereignisse um das Jahr des Feuers und damit auch hinsichtlich des Schicksal der entführten Kaiserinmutter Emer für Aufsehen gesorgt haben. Bei alledem hält sich Leomar auffallend zurück und lässt die meiste Zeit über die Helden bzw. das Schwert der Schwerter für sich sprechen.

Ziel dieses Abschnittes ist es, dass die Helden hier noch einmal alle erlangten Informationen und Verknüpfungen zusammentragen, um Rondras Willen zu ergründen. Stellen Sie mittels gezielter Nachfragen und Kommentare seitens der Meisterpersonen sicher, dass Ihre Spieler die Zusammenhänge dieses Abenteuers (soweit sich diese bislang offenbart haben) wirklich verstanden haben. Denn die in greifbare Nähe gerückte Vernichtung des Omegatherions läuft in all seiner weltlichen Dramatik auf nichts anderes hinaus, als auf den Anstoß zur endgültigen Befreiung der Warunkei, ja der ganzen Schwarzen Lande, von Paktiererherrschaft und Dämonentum.

Der folgende, skizzenhafte **Gesprächsverlauf**, soll Ihnen dafür als Richtschnur dienen:

☞ Kaiserin und Hofkaplan berichten, dass Rohaja schon seit Wochen verstärkt von ihrer Mutter, der *Reichsbehüterin Emer*, träumt, die vor vier Jahren – während des *Jahrs des Feuers* – vom Schwarzen Drachen Rhazzazor entführt und von diesem mit Dämonenketten an die Goldene Pyramide von Warunk geschmiedet wurde. Trotz Rhazzazors Tod muss die Reichsbehüterin kaiserlichen Agentenberichten zufolge weiterhin grausame Martern überstehen (**Schlacht in den Wolken 89, Herz 21**).

☞ Rohaja berichtet, dass in diesen Träumen der Donnersturm auffallend oft auftaucht. Stets sieht sie anschließend das blasse Gesicht ihrer erschöpften Mutter Emer, auf deren Stirn sie *ein mit Blut gemaltes Schwert* aufträgt (Lassen Sie die Gruppe über das Zeichen diskutieren, damit sich das Prozedere in die Köpfe der Spieler einbrennt).

☞ Rohaja hat schon vor vier Jahren beim Grab ihres Vaters geschworen, ihre Mutter Emer von ihrem Martyrium zu erlösen. Sie lobte für dieses Ziel eine immense Belohnung aus: Den Greifenstern in Gold, ein wertvolles Stück aus der kaiserlichen Schatzkammer nach Wahl und eine Baronie des Reiches zu Lehen (etwa die Baronie Retogau in Garetien, falls Sie diese in ihrer Spielrunde noch nicht z.B. am Ende von **Rückkehr des Kaisers** vergeben haben, siehe **Herz 54** und **AB 117**). Doch auch die weisesten Gelehrten, götterfürchtigsten Geweihten und mutigsten Helden konnten bis jetzt kein Mittel finden, um die Ketten Emers zu durchschlagen. Nach der wundersamen Offenbarung Rondras im Tempel und nach eingehender Beratung mit Markgraf Rondrigan und Arrius von Wulfen ist Rohaja zu der Überzeugung gelangt, dass ihre Träume als Hinweis zur einer von den Zwölfen gewünschten Befreiung ihrer Mutter gedeutet werden müssen: Jetzt ist endlich die Stunde

gekommen. (Bei alledem kann sie natürlich nicht wissen, dass die Götter etwas gänzlich anderes vorgesehen haben, siehe **Die Geschehnisse um das Omegatherion** auf S. 76.)

Magister Melwyn und Erzwissensbewahrer Valnar Yitskok bringen einen anderen Aspekt zur Sprache: "Was uns heute an Erkenntnissen und Offenbarungen zuteil wurde, lässt zumindest folgende Schlüsse zu: Das sogenannte Herz des Omegatherions, der Vielleibigen Bestie, liegt ohne Zweifel unter Warunk verborgen. Vermutlich in oder unter dem berühmten Molchenberg, auf dem seit Jahren die verfluchte Goldene Pyramide Rhazzazors steht. Das erklärt, warum die Zwölfe Euch, Eure Heiligkeit Leomar, vor 1.900 Götterläufen erstmals auf das Geheimnis unter dem Molchenberg haben aufmerksam werden lassen. Und es erklärt auch, warum die Vielleibige Bestie nach ihrer Beschwörung durch den Sphärenschänder Borbarad vor elf Jahren ebenfalls an diesem Ort an die Oberfläche getreten ist. Doch was ist mit dem Herz des Omegatherions gemeint, dass ihr suchen und zerstören sollt? Birgt vielleicht die Goldene Pyramide den Schlüssel zu diesem Geheimnis? Muss das Ziel all unserer Anstrengungen nicht vielmehr der Leib der Vielleibigen Bestie selbst sein? Je mehr ich also über die vor uns liegenden Geschehnisse nachdenke, desto mehr komme ich zu dem Schluss, dass der Wille der Götter nicht nur darin besteht, den Donnersturm ins Ziel zu lenken. Eure Aufgabe besteht vor allem darin, dieses Ziel überhaupt erst einmal zu offenbaren: Das Omegatherion muss sich zeigen! Dazu muss es im richtigen Augenblick entfesselt werden. Aber wie? – Das ist doch die Frage!"

Leomar stimmt den Ausführungen nachdenklich zu: "Wir haben nur einen einzigen Versuch, um den Donnersturm seiner alveranischen Bestimmung zuzuführen. Vertun wir diese Gelegenheit, dann sind – in der Tat – 1.900 Jahre alveranischen Wirkens umsonst gewesen!"

Schlachtplan

Wenn die Helden nicht selbst darauf kommen, dann werden Rondrian Paligan und die anwesenden Geweihten den Verdacht äußern, dass die entführte Reichsregentin Emer vielleicht der Schlüssel zur Lösung dieses Dilemmas ist. Zumindest sei es denkbar, dass Emer trotz oder gerade wegen ihrer Qualen und Albträume, denen sie auf der Goldenen Pyramide ausgesetzt ist, über intime Kenntnisse Rhazzazors oder des Molchenbergs selbst verfügt.

Es handelt sich dabei um eine Diskussion, die in folgendem Plan münden sollte: Erst, wenn es einer Gruppe beherzter Streiter – nämlich Ihren Helden! – gelingt, zu Emer vorzudringen und diese zu erlösen bzw. zu befragen und danach das Omegatherion dazu bringt, sich zu zeigen, erst dann wird Leomar voraussichtlich in der Lage sein, den Donnersturm auf das von den Göttern bestimmte Ziel zu lenken.

Das Auge des Morgens

Noch eine Überraschung erwartet die Helden in dieser Nacht. Denn Rohaja, Magister Melwyn, Markgraf Rondrian und Erzwissensbewahrer Valnar Yitskok führen Leomar, die Geweihten sowie die Helden abschließend in ein Kabinett, in dem eines der wundersamsten Artefakte des Mittelreichs steht: ein transportables Schwarzes Auge, das geheimnisvolle *Auge des Morgens* (Herz 52).

Rohaja als 'Hochmeisterin' sowie Melwyn, Rondrian und Valnar als Mitglieder des *Geheimen Ordens vom Schwarzen Auge zu Punin* haben beschlossen, Leomar und den Helden zu einen

EMERS ERRETTUNG

Ihren Helden sollte bewusst sein, dass die Albträume und Qualen, denen die entführte Reichbehüterin Emer seit vier Jahren unentwegt ausgesetzt ist, vermutlich längst zu einer irreparablen Schädigung ihrer geistigen Gesundheit geführt haben. Niemand, nicht einmal Rohaja selbst, wagt zu hoffen, dass Emer nach ihrer etwaigen Befreiung wieder die alte sein wird. Zu diesem Zeitpunkt kann natürlich keiner der Beteiligten wissen, welcher Art Rhazzazors perfider Racheplan tatsächlich beschaffen ist (siehe **Die Geschehnisse um das Omegatherion**, auf S. 76). Nötigenfalls werden daher Erzwissensbewahrer Valnar Yitskok sowie der Praios-Geweihte Arrius von Wulfen die Helden noch um ein Vieraugengespräch bitten, um dort die Frage aufwerfen, wie es in einem solchen Fall überhaupt gelingen soll, zu Emer 'durchzudringen'?

Unterstützen Sie alle möglichen Lösungsansätze von Seiten der Helden, denen gegebenenfalls Mittel wie *Heilkunde Seelen*, Zauber wie TRAUMGESTALT oder Liturgien wie RUF IN BORONS ARME bzw. SEGEN DER HL. NOIONA zur Verfügung stehen.

In jedem Fall werden die beiden Geweihten die Helden ermutigen, *Hochwürden Golgarian* vom Perricumer Boron-Tempel bzw. *Schwester Kalina Niodas* vom Kloster des Vergessens vor den Toren der Stadt (beide Schild 142) aufzusuchen. Die Boron-Geweihten werden daraufhin die Nähe ihres Gottes mittels VISIONSSUCHE zu erreichen wissen und folgenden Rat erteilen: "Mit heilig Blut stähle Geist und Willen jener, deren Geist und Wille gebrochen und doch unbeugsam ist ... Nur die Ehre des Kriegers kann die Ehre der Kriegerkönigin wiederherstellen ... Findet, was die Mutter der Tochter zum ersten Tsatag schenkte und ihr findet den Fingerzeig!"

Arrius von Wulfen wird daraufhin mit aller zur Gebote stehender Diskretion Kaiserin Rohaja aufsuchen und sie befragen. Etwas später wird er die Helden in ein verschwiegene Zimmer des Grafenpalastes führen, in dem jenes Geschenk steht, das Emer einst ihrer Tochter vermachte: ein sichtlich abgenutztes *Schaukelpferd* (das ebenfalls Teil jenes Geheimnisses ist, dem die Spieler am Ende dieses Abenteuers auf den Grund kommen können und gemäß dem das Blut eines der Donnersturmperde die Erinnerung Emers wieder herstellen kann).

magischen Blick auf das vom Mondlicht beschienene Warunk zu verhelfen.

Tatsächlich offenbart der Blick in die Ferne Fürchterliches: Vor der Stadt streifen Dämonen sowie Untote des Endlosen Heerwurms umher, in Unter- und Oberstadt bauen Angehörige der Drachengarde Befestigungen aus und am Horizont marschiert die Skelettgarde auf. Rings um die Goldene Pyramide bereiten derweil Mitglieder des Nekromantenrats unheilvolle Beschwörungen vor, unter denen zwei Gestalten hervorstechen, mit denen die Helden vielleicht schon einmal Bekanntschaft gemacht haben: der Magier und Beschwörer *Rakolus der Schwarze* (Dämonenkronen 93, AB 116, Der Unersättliche 75) sowie eine Nekromantin namens *Farragania* (AB 116, Der Unersättliche 75), die beide alternativ auch von anderen Teilnehmern der Seance identifiziert werden können. Leomar indes wird ein unheilvolles Knurren von sich geben, als das Sichtfeld des

Schwarzen Auges überraschend über *Siriom Grim* den *Schinder* hinweghuscht, den heutigen Blutherrscher über Altzoll und einstigen Teilnehmer des 75. Donnersturmrennens (**Donnersturm 18, Dämonenkrone 94, AB 116, Der Unersättliche 76**). Als Rohaja einen Blick auf ihre Mutter erzwingen will, rückt die Spitze der Goldenen Pyramide ins Blickfeld, auf der weitere Mitglieder des Nekromantenrates sowie ein Echsenmensch in Zeremonialgewand stehen. Doch jäh trübt sich das Bild in der Kugel und verschwimmt zu schwarzen Schlieren.

RUHE VOR DEM STURM

»Ach, zum Namenlosen mit all diesen Bedenkenträgern! Von Euch hängt alles ab. Also, greift euch das, das und das. Und diese Phiole dort, die nehmt am besten auch gleich mit ...«

—Magister Melwyn

Da sich Leomar einen Tag zur Kontemplation in der Löwenburg ausbittet, um sich auf seine ungeheuerliche Aufgabe vorzubereiten, liegt es an den Helden, diesen einen Tag für individuelle Vorbereitungen zu nutzen. Geweihte Helden werden feststellen, dass ihre *karmale Meditation* zusätzlich zu allen anderen etwaigen Boni um weitere zwölf Punkte erleichtert ist.

Bemängelt die Gruppe die "vergeudete Zeit", wird Ayla von Schattengrund mit grimmigem Lächeln betonen, dass dieser Tag der Ruhe im Einklang mit dem Willen der Götter steht. Das Eingreifen der Helden in Warunk werde gänzlich anders und vor allem viel zügiger erfolgen, als es der Feind erwartet. Ayla lässt sich nur soviel entlocken, dass sie die Helden dazu

eine Stunde vor Sonnenaufgang des folgenden Tages persönlich aus ihrem Quartier abholen wird.

Helden, die noch einmal mit Leomar persönlich sprechen wollen, werden an einer langen Schlange von Gläubigen und Bittstellern vorbei geführt, denen ebenfalls an einem persönlichen Zusammentreffen mit dem "lebenden Heiligen Rondras" gelegen ist. Dies ist zugleich eine ideale Gelegenheit, um gegebenenfalls noch einmal ein heimtückisches Attentat auf Leomar (oder die Helden selbst) zu inszenieren.

Unterdessen wird den Helden in Perricum jede Unterstützung gewährt, die Kirche und Kaiserhaus in der kurzen Zeit aufbieten können. Wird der (obligatorische) Ruf nach *Heil- und Astraltränken* laut, wird dieser Wunsch ungewöhnlich großzügig gewährt. Leibärzte, Zauberer und Geweihte nehmen sich aller durch das Rennen noch verbliebenen Verletzungen der Helden an, Magister Melwyn und Erzwissensbewahrer Valnar Yitskok werden den Helden zusätzlich ein knappes Dutzend hochpotenter *Elixiere und Zaubermittel* überreichen (**WdZ 63ff., SRD 87ff.**) und der Praios-Geweihte Arrius von Wulfen lässt den Helden gar seinen größten Schatz zukommen: eine Bernsteinphiole mit *Sonnenlicht-Elixier* (**SRD 93**). Auch Ayla von Schattengrund bleibt nicht untätig. Sie führt die Helden in die geheimen Waffenkammern unter der Löwenburg zu Perricum, wo die Gruppe die einmalige Gelegenheit erhält, sich – wohlgemerkt als Leihgabe (!) – mit einigen der legendärsten *Wunder- und Zauberklingen* Aventuriens auszurüsten (z.B. gemäß **Arsenal 111ff.**).

Kurz: Statten Sie Ihre Helden derart gut mit Wundermitteln aller Art aus, dass Ihren Spielern allein ob Ihrer meisterlichen Großzügigkeit mulmig zumute wird. Sie haben allen Grund dazu.

DONNER & STURM

Eine Stunde vor Sonnenaufgang werden die Spieler von

Ayla aus ihren Quartieren geleitet. Auf die Gruppe wartet bereits ein berittener Tross bestehend aus zwölf ausgewählten Rondra-Geweihten, der sie sicher über die noch gut bekannte Reichsstraße in südwestliche Richtung zur Ortschaft Gaulsfurten geleitet. Dort wendet sich Ayla südwärts, bis die Gruppe die bedeutende Tempelanlage *Raschia'Hal – Rahjas Hain* (**Schild 140**) erblickt. Hierbei handelt es sich um einen den drei milden Göttinnen Rahja, Tsa und Peraine gemeinsam geweihten und großzügig mit Gärten und Termen ausgestatteten Tempelbau, vor dem bereits Leomar (in Begleitung einer hübschen Rahja-Geweihten) wartet. Er wurde bereits in der Nacht an diesen Ort gebracht. Seine Miene ist ebenso verschmitzt wie verschwörerisch, als er die Helden begrüßt. »Ich hoffe, Freunde, ihr habt eure vielleicht letzte Nacht ebenfalls zu nutzen gewusst? Und jetzt kommt, ich zeige euch den Ort unseres Aufbruchs.«

DIE WAGENSPUR RONDRA'S

Leomar führt Helden und Geweihte unter den wärmenden Strahlen der Morgensonne eine Meile von Raschia'Hal entfernt zu einem Bewässerungssystem aus alten Tagen (bestehend aus Wassergräben, Pumpen und Schleusen). Zur Überraschung der Helden ziehen sich hier bis zum nordöstlichen Horizont zwei parallel verlaufende Rinnen durch die Landschaft, die von den Einheimischen nicht ohne Grund als Wagenspur von Rondras

Donnersturm gedeutet werden (**Schild 189**). Leomar betrachtet den Abdruck gedankenvoll, bevor er die Legende bestätigt und dabei die eine oder andere Anekdote um die Eroberung des alten Nebachots zum Besten gibt. Dann wird er ernst: »Ich hoffe, ihr seid bereit, Freunde? Denn ich brauche euch jetzt. Bei unserer letzten Fahrt mit dem Donnersturm werden wir es der Sturmherrin gleich tun: Noch heute werden wir mit Donner und Sturm in die Warunkei einfahren und diesem Nekromanten- und Dämonenpack zeigen, was jenen blüht, die den Zorn Rondras auf sich ziehen!«

Ayla lässt Geweihte und Helden absitzen und ein letztes Mal zu Rondra und den Zwölfen beten. Dann geht sie feierlich die Reihen der Helden ab und kniet schließlich vor Leomar nieder. »Es war mir eine Ehre, Leomar von Baburin! Auf ein Wiedersehen in Rondras Hallen.«

DIE STUNDE DER SIEGER

Der erste und der letzte Sieger des Donnersturmrennens treten nun gemeinsam an die alte Wagenspur heran und Leomar gibt dem Helden das Zeichen, jene geheimen Worte zu flüstern, mit denen der heilige Streitwagen Donnersturm herbeigerufen werden kann. Sollte er selbst von den Helden als Gewinner unterstützt werden, wird er diese Worte in stillem Gebet rezitieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gleich einer Antwort kommt Sturmwind auf und hebt eure Haare an. Ein dumpfes Grummeln rollt über die Ebene. Jäh ballen sich am Himmel über dem Raschtulswall Gewitterwolken zusammen, die als machtvolles Wolkengebirge gen Nordosten treiben. Doch kein einziger Regentropfen fällt zu Boden, dafür verfinstert die Wolkendecke unter heftigem Wetterleuchten die vor euch liegende Landschaft. Von einem Moment zum anderen schlägt unter lautem Krachen ein greller Blitzstrahl in den Untergrund zu Füßen (Name des Helden) ein und abermals erscheint, dampfend und gleißend, Rondras heiliger Streitwagen, der legendäre Donnersturm! Unruhig scharren die vier heiligen Rappen Astaran, Thorra, Ronnar und Zyathach mit den Hufen und es wirkt, als ob aus ihren Augen und Nüstern Funken sprühen.

Leomar winkt den Rondra-Geweihten zu, die eilig damit beginnen, den vier Rappen eigens zu diesem Zweck mitgebrachte Sättel samt Sicherungsleinen aufzusetzen, während der Heilige mögliche Nicht-Reiter und überzählige Helden – aber auch der Gewinner, sollte dies nicht Leomar sein – im Wagen Platz nehmen.

“Sitzt auf, Freunde und gürtet euch gut fest!”, brüllt Leomar kämpferisch.

“Rondra selbst wird uns in die Lüfte erheben. Astaran, Thorra, Ronnar und Zyathach werden schon bald euren Beistand benötigen. Wir alle werden euren Beistand benötigen! Denn der Feind ahnt längst, dass unsere Rache naht.“

Die vier heiligen Rappen preschen los und folgen der alten Wagenspur. Unvermittelt ergießen sich direkt vor dem göttlichen Streitwagen zwei sprühende Wasservorhänge vom Himmelszelt, die den alten Radabdrücken bis zum fernen Horizont folgen. Der tosende Sturm rund um die Helden herum nimmt an Heftigkeit zu und bald unterscheidet sich das Donnern der Hufe Astarans, Thorras, Ronnars und Zyathachs in nichts mehr von dem tosenden Grollen, das mit dem aufgezogenen Gewittersturm einhergeht. Immer schneller wird die Fahrt, als sich der Donnersturm plötzlich vom Boden erhebt und steil zum Himmel auffährt, wo sich das Wolkengebirge wie unter der Wucht eines Schwertschlags teilt. Blitze züngeln, wo die Hufe der heiligen Rappen den Wolkengrund berühren, Elmsfeuer knattern an den Kanten des heiligen Streitwagens und Sturmböen rütteln an der Kleidung der Helden. Der letzte Ritt des Donnersturms hat begonnen.

ALBTRAUMGEWITTER

Die Gruppe erwartet ein einstündiger Ritt durch ein von Donnern und Blitzen erfülltes Wolkengebirge, das sich majestätisch vor den Helden über den Himmel schiebt. Hin und wieder erlauben Wolkentäler einen Blick auf die von Sturm und Regen gepeitschte Landschaft unter dem heiligen Streitwagen, schließlich kommen die schroffen Höhen der Trollzacken in Sicht.

Die Helden haben mit dem Donnersturm soeben die unsichtbare Grenze in die Warunkei hinter sich gelassen, als sich Rondras Sturmfont eine unheimliche Finsternis entgegendrängt, in der sich grausige Flackergesichter und schlierenhafte Fratzen abzeichnen: Der Nekromantenrat schickt den Helden im verzweifelten Bemühen, sie aufzuhalten, ein *Albtraumgewitter* entgegen!

Tatsächlich sind die Helden in unmittelbarer Nähe des Donnersturms so gut wie gefeit vor den thargunitothschen Aus-

wirkungen der Beschwörung, dennoch muss jeder Held (abgesehen vom Donnersturmgewinner), der unter Nachteile *Ängste* aufgeführt hat, eine Probe auf den höchsten dieser Werte ablegen. Bei Gelingen steigert sich dieser Wert bis zum Ende dieses Abenteuers um W3 Punkte.

Kurz darauf durchpflügt der Donnersturm das Albtraumgewitter im kühnen Ritt und die unselige Finsternis löst sich wieder auf. Rondras Streitwagen jagt nun gleich einem alveranischem Pfeil über die südliche Warunkei dahin und hält unter Donner und Sturm auf die Toten Lande rund um die Stadt Warunk zu, über der sich wie eine graue Gigantenfaust der Molchenberg mit Rhazzazors Pyramide erhebt (siehe unten). Leomar hält direkt auf die Pyramide zu, als die Gegner ‘Plan B’ aktivieren und ihren höchsten Trumpf gegen den Donnersturm ausspielen:

DAS HÖLLENGEFÄHRT

“Bei Rondra, warum hat mir niemand gesagt, dass unsere Gegner so etwas besitzen ...?!”

Über dem Molchenberg wird plötzlich ein ohrenbetäubendes Kreischen laut, das selbst die Sturmklänge des Donnersturms übertönt. Jäh zieht ein astraler Sturm auf, aus dem sich unter Feuer und Rauch ein schwarzer geflügelter Wagen mit flammenden Rädern schält, der von sieben Dämonen aus sieben Höllen gezogen wird: der grässlichen Parodie eines Greifen, einem geflügelten schwarzen Löwen, einer geflügelten Höllenschlange, einer bläulich-pulsierenden Qualle mit langen Nesselfäden, einem scheußlichen Hippogriff, einem obsidianfarbenen Hengst mit rot leuchtenden Augen und einer untoten Harpyie (zu den Dämonen nebenstehender Kasten). Spätestens nach einer gelungenen Probe auf *Sagen/Legenden* dämert den Helden, welche Waffe ihre Gegner jetzt zum Einsatz bringen: Borbarads Schwarzer Wagen!

Hässlich rollt das magisch verstärkte Lachen von *Siriom Grim dem Schinder* über den Himmel, als dieser den Donnersturm zum Zweikampf stellt: “Fürchtet euch, ihr jämmerlichen Maden. Borbarad selbst hat diesen Wagen gebaut. Und jetzt lasst uns sehen, was eure jämmerliche Karre so kann!” Mit einem Geräusch, das wie das Bersten von Knochen klingt, rumpelt das Höllengefährt auf die Helden zu.

“Du warst schon vor 25 Jahren kein Gegner für mich!”, brüllt Leomar zurück. Ohne Zögern nimmt der Rondraheilige die Herausforderung an.

DVELL AM HIMMEL

Die Konfrontation von Donnersturm und Schwarzem Wagen sollte von Ihnen als Begegnung inszeniert werden, die den Helden wirklich alles abverlangt. Verfügen die Helden am Ende noch über die meisten ihrer Wundermittel, dann haben Sie etwas falsch gemacht. Immerhin gilt es, sieben fürchterliche Dämonen und drei Sterbliche zu besiegen, ganz abgesehen von dem Höllengefährt selbst.

Die Werte für Schwarzen Wagen und Gegner finden sie im nebenstehenden Kasten. Allgemein gilt, dass sie Wunder und kreativen Magieeinsatz großzügig auslegen sollten. Kommen Sie ihren Helden entgegen, aber fordern Sie diese auch. Lassen Sie auch Leomar einige schwere Schläge einstecken, so dass hin und wieder die auf dem Wagen fahrenden Helden einspringen müssen.

Wichtig: Denken Sie *dramaturgisch* und benützen Sie das unten stehende Regularium als hilfreiche Vorschlagsliste, aber

nicht als Gesetzestext, wenn es dem situationsbedingten Spiel-
spaß ihrer Spieler abträglich ist. Zudem können Sie sich an
den Regeln zum normalen Streitwagenduell aus **Anhang 4**
bedienen.

ALLGEMEINE REGELN

Hier nun einige Tipps und Hinweise, um die Konfrontation
zu einem furiosen Kräftemessen auszugestalten.

☞ Die *Fahrer* der beiden Streitwagen sind nicht in der Lage,
selbst mit Waffen zu attackieren, solange sie sich auf *Fahrman-
över* konzentrieren müssen. Etwaige Magie- und Liturgiepro-
ben sind um 7 Punkte minus der übrig behaltenen Punkte aus
der *Fahrzeug Lenken*-Probe erschwert.

☞ Wann immer ein reitender Held 13 Trefferpunkte auf einen
Schlag einsteckt, muss dieser mit einer *Reiten*-Probe, erschwert
um erlittene TP–13 beweisen, dass er im Sattel bleibt. Bei ein-
em Fehlschlag benötigt er eine gelungene Probe auf *Akrobatik*
oder *Körperbeherrschung*, um an der Leinensicherung wieder
in den Sattel zu finden (Zeit: 2W6 Aktionen). Ein Patzer bei
all diesen Proben bedeutet, dass die Sicherungsleine reißt und
der Held wie ein Stein vom Himmel fällt – woraufhin ihn
wohl nur noch ein PARALYSIS oder ein NIHILOGRAVO ret-
ten kann.

☞ Positionswechsel, die einen der anderen Rappen zum Ziel
haben, erfordern Fertigkeitwürfe auf *Körperbeherrschung* +6
oder *Akrobatik* +6, Positionswechsel hin zum Wagen sind mit
+5 etwas erleichtert.

☞ Der Nachteil *Höhenangst* wirkt sich auf alle oben genannten
Proben mit einem Aufschlag in Höhe des halben Wertes aus.

Fahrmanöver

Der Kampf findet nicht auf einer Ebene, sondern in der Luft, al-
so in *drei Dimensionen* statt. Prinzipiell haben die Wagenlenker
stets die Wahl, sich bei einer Attacke für eine der fünf genann-
ten Angriffsstrategien zu entscheiden: Sie halten **FRONTAL**
auf den Gegner zu, oder sie versuchen den Gegner **LINKS**,
RECHTS, **OBEN** oder **UNTEN** zu passieren. Am besten, Sie
lassen sich vor jedem Waffengang einen Zettel reichen, auf dem
die Entscheidung ihrer Helden notiert ist. Sie wählen derweil
das Fahrmanöver für *Siriom*. Die Strategien werden gleichzei-
tig gelüftet. Nur wenn einer der beiden Parteien eine *Fahrzeug
lenken*-Probe +15 gelingt, kann er seine Entscheidung an-
schließend noch um eine andere Alternative korrigieren. Er-
gebnisse wie Unten – Unten, Oben – Oben, Links – Rechts,
Rechts – Links oder Frontal – Frontal führen stets zu einem
ZUSAMMENSTOSS. Alle anderen Reihungen laufen auf eine
PASSIERFAHRT hinaus, wobei die Logik vorgibt, auf welcher
Seite des Streitwagens der Schlagabtausch erfolgt.

☞ **ZUSAMMENSTOSS**: Immer wieder mag es passieren, dass
beide Wagen frontal aufeinander zujagen und sich alle Rappen
und Dämonen ineinander verkeilen. Jeder Held, dem keine
Probe auf *Körperbeherrschung* gelingt, erleidet 1W6+4 TP beim
Aufprall. In diesem Fall werden alle vier Rappen, alle Dämonen
und alle reitenden Helden für mindestens 1W6+2 KR in Nah-
kämpfe verwickelt, während im Wagen befindliche Recken auf
den Einsatz von Fernkampfwaffen, Magie oder Wunderwirken
beschränkt bleiben. Anschließend kann jeder der beiden Wa-
genlenker pro KR eine Probe auf *Fahrzeug lenken* +12 versu-
chen, um die Gespanne wieder voneinander zu lösen.

☞ **PASSIERFAHRTEN** finden rechts, links, über den Köpfen
der Gegner hinweg oder unter dem Gespann des Gegners hin-
durch statt (Schlagabtausch jeweils für W3 KR).

☞ Bei *Passierfahrten* **rechts** und **links** können zwar alle Fern-
kämpfer sowie Magie- und Wunderwirker, aber nur zwei der
Dämonen sowie nur einer der Rappen rechts oder links sowie
der auf ihm reitende Held ihre Nahkampf-Attacken vorbrin-
gen.

☞ Jagen die Helden **unter** dem Schwarzen Wagen hindurch,
können sie alle Dämonen sowie den Schwarzen Wagen selbst
angreifen (nicht aber *Siriom* und seine Spießgesellen). Einzig
der Irrhalk, der Quallendämon und der Quitslinga (in seiner
Kampfgestalt) schaffen es bei 1–4 auf W6, ihrerseits Gegenan-
griffe vorzunehmen. Alle Helden müssen eine Probe auf *Aus-
weichen* bestehen, um nicht 2W6 TP durch die Flammenräder
des Schwarzen Wagens einzustecken. Eigene und gegnerische
Fernkämpfer kämpfen mit einem zusätzlichen Aufschlag von
5 Punkten.

☞ Passieren die Helden den Schwarzen Wagen **über** den
Köpfen ihrer Gegner, kann *Leomar*/der *Donnersturm*fahrer
mittels einer gelungenen Probe auf *Fahrzeug Lenken* +7 ver-
suchen, bestimmten Gegnern gezielt mittels Hufschlag und/
oder rotierenden Rädern des Eternium-Gefährts Schäden zu-
zufügen, ohne dass diese ausweichen können (3W6+5 TP pro
Gegner). Pro 3 weiteren bei der Probe übrig behaltenen TaP*
wächst die Zahl der getroffenen Gegner um jeweils ein weite-
res Individuum (*Siriom* und seine beiden Mannen können
versuchen *auszuweichen*). Fernkämpfer beider Seiten müssen
einen zusätzlichen Aufschlag von 5 Punkten erdulden; Magie-
und Wunderwirker sind nicht beeinträchtigt.

☞ **SCHUSSFAHRTEN** sind bei diesem Zweikampf wahr-
scheinlich seltener, können aber nach speziellen Flugmanövern
relevant werden. In diesem speziellen Fall gelingt es einem der
beiden Gespanne, sich hinter den Gegner zu setzen und die-
sen einzuholen; sprich: die beiden Streitwagen fahren in glei-
cher Fahrtrichtung nebeneinander her. Diese Fälle werden wie
Passierfahrten gehandhabt, nur dass die Dauer des Schlagab-
tauschs mindestens W6+1 KR dauert und Kampfmanöver wie
Rammen und/oder *Entern* (siehe unten) jeweils um 5 Punkte
erleichtert sind. Desweiteren ist es durch die Nähe nun auch
den Wagenbesatzungen möglich, mit einem Aufschlag von je
3 Punkten auf AT und PA Nahkampfangriffe auf den Gegner
auszuführen.

Kampfmanöver

Beide Seiten können besondere Kampfmanöver und Tricks
zum Einsatz bringen.

☞ **Drehung**: *Siriom* beherrscht als besonderes Kampfmanö-
ver die *Drehung*. Wählt er das Fahrmanöver **OBEN** und gelingt
ihm auf diese Weise die *Passierfahrt*, kann er den Schwarzen
Wagen mittels einer *Fahrzeug Lenken*-Probe +4 auf den Kopf
stellen, woraufhin die Helden im Vorbeiflug von W6 Dämo-
nen und allen drei menschlichen Gegnern (aber mit einem
Attacke-Malus von 2 Punkten) angegriffen werden, ohne dass
die Rappen des *Donnersturms* eingreifen können.

☞ **Blitzschlag**: *Leomar*, der den *Donnersturm* wie kein Zwei-
ter kennt, vermag an den Radachsen des *Donnersturms* (für
2W6 Karmapunkte) Blitzschläge zu entzünden. Diese jagen
auf ein ausgewähltes Ziel zu und fügen diesem W20 SP zu.

☞ **Rammen**: Bei einer *Passierfahrt* rechts oder links können
beide Wagenlenker versuchen, mit ihrem Gefährt jede zweite
KR feindliche Zugkreaturen zu rammen, indem sie eine Pro-
be auf *Fahrzeug Lenken* +7 ausführen (was beim gegnerischen
Ziel 2W6+TaP* TP verursacht). Auf Grund der Vielzahl an
hinderlichen Zugkreaturen stellt sich der Versuch beider Sei-

ten, den gegnerischen Wagen zu rammen, schwieriger dar (Siriom: +8; Lcomar/Held: +12).

☞ **Entern:** Äußerst kühnen Recken ist es möglich, den Schwarzen Wagen oder die angeschirrten Dämonen während einer Passier- oder Schussfahrt mit einem beherzten Sprung zu entern. Dies gelingt nur mittels einer *Akrobatik*-Probe +14 (und hat im schlimmsten Fall den Absturz zu Folge). Bei Gelingen sind alle folgenden Fahrmanöver Sirioms um weitere 7 Punkte erschwert; die angeschirrten Dämonen geraten durcheinander und richten alle Angriffe (wenn möglich) auf diesen Helden. Die Donnersturmbesatzung kann sich nun die kommenden Angriffsmanöver auf Grund des Chaos' *frei aussuchen*.

☞ **Zuggeschirr:** Ihre Helden kommen möglicherweise auf die Idee, gezielt die Fluggeschirre des Höllengefährts anzugreifen, um so die Dämonen vom Schwarzen Wagen zu lösen. Dazu müssen die Helden jedem einzelnen Zuggeschirr insgesamt 30 TP zufügen (AT-Erschwerung +7 bei gleichzeitigem Verzicht auf die Parade; zusätzliche Fernkampf-Erschwerung +7). Nahkampfatacken können üblicherweise (also bei Passier- und Schussfahrten) nur von rechts nach links zur Mitte des Dämonengespanns hin ausgeführt werden. Ob die losgelösten Dämonen weiterhin gegen den Donnersturm kämpfen, entscheidet vor jeder neuen Konfrontation eine Probe von 1 bis 3 auf W6; ansonsten suchen sie das Weite).

☞ **Flugfähige Helden & Dschinne:** Helden mit dieser Befähigung sind sowohl bei gezielten Angriffen als auch bei Rettungsversuchen abstürzender Helden DER Trumpf auf Seiten der Spieler, deren Einsätze von Ihnen individuell eingeschätzt werden müssen.

Der Donnersturm im Kampf

Rondras heiliger Streitwagen ist ein Gefährt, dem natürlich nicht einmal der Schwarze Wagen Borbarads gewachsen ist (ganz zu schweigen davon, dass dieses Abenteuer von einem Sieg der Helden ausgeht). Das weiß auch Siriom Grim, der seine Attacken aus gutem Grund auf Helden und Rappen konzentriert. Wirklich sicher sollten ihre Spieler natürlich nicht sein, weswegen Sie nach feindlichen Rammattacken und ähnlichen Manövern mit besorgter Miene gern von "quietschendem Metall" und "biegenden Blechen" sprechen können.

Verletzlich sind aber nur die vier Rappen Astaran, Thorra, Ronnar und Zyathach, deren Werte Sie an dieser Stelle finden und die selbstverständlich auf Seiten der Helden in den Kampf eingreifen. Und doch sind diese Angaben lediglich als *Richtwerte* zu verstehen, da das Abenteuer lediglich das Ableben eines Rappen (nämlich Astaran) vorsieht.

Die Rappen des Donnersturms

Biss: INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+6

Hufschlag: INI 12+1W6 **AT** 18 **PA** 15 **TP** 3W6+5

LeP 110 **AuP** 60 **RS** 3 **WS** 10 **MR** 100

Besondere Regeln: Großer Gegner; 3 Aktionen pro KR; Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen, Regeneration I; heben den TaW
Reiten geübter Helden automatisch auf 7 Punkte an.

DAS FINALE: STURM UND BLUT

Sobald die Strukturpunkte des Schwarzen Wagens auf Null fallen, Siriom Grim stirbt oder der letzte Dämon vernichtet ist, explodiert Borbarads Höllengefährts unter Zurücklassung von Feuer und Schwefel. Der Hagel aus Dämonenfleisch, Kno-

chen und Metallschrapnellen vermag den Helden noch einmal Schaden nach meisterlichem Ermessen zuzufügen. Spätestens jetzt schreit der Rappe Astaran gequält auf und verendet vor den Augen der Helden. Unter den Recken, auf dem Molchenberg, sind jetzt hektische Absetzbewegungen auszumachen. Zu Fuß, auf Karakils und mittels anderer Methoden flüchtet ein großer Teil des Nekromantenrats aus der Stadt. Doch für Triumph bleibt keine Zeit, denn der Donnersturm gerät ins Schlingern und stürzt nun zum Entsetzen aller direkt über Warunk ab.

Mit den Worten "*Bei Rondra, der Donnersturm trägt unser Gewicht nicht mehr!*", gelingt Leomar eine Bruchlandung über der Unterstadt Warunks. Dachziegel splittern und der Donnersturm schlägt eine Schneise der Verwüstung durch Mauer- und Balkenwerk der Häuser, während hinter dem Streitwagen der tote Rappenleib Astarans aus seinem Geschirr gerissen wird und in eine düstere Straßenschlucht stürzt. Endlich gelingt es Leomar, den Wagen auf einem verlassenen Marktplatz im Stadtviertel hinter dem geschändeten und zu einem Bordell verkommenen einstigen Rondra-Tempel Warunks zum Stehen zu bringen.

Allerorten erschallt jetzt Alarm, und so fordert Leomar die Helden hastig auf abzuspringen. "Hier trennen sich unsere Wege. Thorra, Ronnar und Zyathach sind gezeichnet. Sie werden den Donnersturm noch ein, höchstens zwei Stunden ziehen können. Ich lenke unsere Feinde ab, damit ihr tun könnt, wozu die Götter euch bestimmt haben. Und damit ich tun kann, wozu Rondra mich bestimmt hat! Findet die Reichsbhüterin. Findet den verwundbaren Punkt der Vielleibigen Bestie! Wir sehen uns wieder in Rondras Hallen."

Mit diesen Worten fährt Leomar den Donnersturm erneut an und die verbliebenen drei Rappen ziehen den Streitwagen unter Donner und Sturm wieder in die Höhe, während die Gruppe auf sich gestellt zurückbleibt.

BORBARADS SCHWARZER WAGEN

Bei dem Schwarzen Wagen handelt es sich um sturmumtostes und fast in Vergessenheit geratenes Höllengefährts des Dämonenmeisters Borbarad, das aus Dämonenfleisch und den Seelensplittern von Königen vergangener Zeiten besteht. Optisch wirkt der monströse und mit Feuerrädern ausgestattete Streitwagen wie aus schwarz glänzendem Holz, Knochen und Metall gefertigt. Der Wagen hinterlässt beständig flammende Spuren am Himmel.

Erstmals gesichtet wurde der Schwarze Wagen Ende Praios 1017 BF bei den Geschehnissen um das Kloster Arras de Mott (*Rückkehr der Finsternis* 213). Später wurde er noch einmal von tapferen Recken im Schwarzen Palast Galottas entdeckt (*Kreise der Verdammnis* 21), danach verlor sich seine Spur – bis heute. Wie einst von Borbarad vorgesehen, wird der Schwarze Wagen (den der Dämonenmeister mit einem Fingerschnippen in den *Geflügelten Thron* verwandeln konnte) bei dem Zusammentreffen über Warunk von sieben Dämonen aus sieben Höllen gezogen.

Gelenkt wird er vom Trollzacker Barbaren Siriom Grim dem Schinder (*Dämonenkronen* 94), einstiger Teilnehmer des 75. Donnersturms, Anführer der Tatzelwurmreiter in der Dämonenschlacht und heutiger Herrscher über Altzoll. An seiner Seite kämpfen zwei menschliche Bogenschützen, die nicht einmal ansatzweise so gefährlich sind wie die sieben Dämonen, die vor den Wagen geschirrt wurden.

Der Schwarze Wagen

Strukturpunkte 150 **RS** 7*

*) anfangs, da abhängig von der Anzahl der angeschirrten Dämonen.

Besondere Regeln: Regeneration II; die Umwandlung in den *Geflügelten Thron* war nur einer von vielen unheimlichen Extras, auf die Borbarad einst zugreifen konnte; Siriom, als derzeitiger Lenker des Wagens, vermag keine dieser Fähigkeiten zu nutzen.

Menschliche Gegner:

Siriom Grim der Schinder

Eigenschaften: MU 16, KL 13, IN 15, CH 15, FF 14, GE 15, KO 16, KK 20

Herausragende Talente: Fahrzeug lenken 18, Orientierung 13, Körperbeherrschung 15

Borbaradianische Formeln: SCHWARZER SCHRECKEN

Ochsenherde*: INI 13+1W6 AT (16) 18 PA (13) 15 TP 3W6+6
LeP 42 AuP 45 RS 2 WS 10 MR 7

Sonderfertigkeiten/Besonderheiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Hammerschlag, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Ausweichen III (Wert 18); Eisern, Ausdauernd

Besitztümer: Thargunitoth-Amulett, das jeden Schaden auf einen der beiden Begleiter von Siriom umlenkt (bis zu deren Ableben), Thriak-Elixier (bringt LeP auf vollen Stand und heilt alle Wunden), IMAGO-Amulett (einmalige Wirkung)

*) Die geringeren AT- und PA-Werte in den Klammern resultieren aus der Beengung im Wagen.

Die beiden Begleiter Sirioms

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 14, KO 14, KK 14

Knochenkeule: INI 10+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+3

Kurzbogen: INI 10+1W6 FK 16 TP W6+5

LeP 34 **AuP** 35 **RS** 3 **WS** 7 **MR** 3

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Meisterparade, Ausweichen I

Die sieben Dämonen des Schwarzen Wagens*:

Hier nun die Werte der sieben angeschirrten Dämonen, in der Reihenfolge von links nach rechts. Die geringeren Kampfwerte der Dämonen vor den Klammern ergeben sich durch die Beengungen des Zuggeschirrs. Verzichteten Sie beim Kampf in den Lüften auf eventuelle Distanzklassen-Unterschiede. Beachten Sie die allgemeinen Regeln zu Dämonen im **WdZ 206**.

Irrhalk (WdZ 209)

Aussehen: Pechschwarzer Dämon mit glühendem Gefieder, der wie eine grässliche Parodie der Greifen erscheint; viergehört; Domäne: Blakharaz

INI 12+1W6 **PA** 5 (9) **RS** 5 **LeP** 50 **MR** 15

Krallen: AT 7 (9) TP 2W6+2

Schnabel: AT 12 (16) TP 1W6+8

Besondere Regeln: großer Gegner; 3 Aktionen pro KR, Gezielter Angriff (Glutberührung: 1W20+10 TP mit Sekundärschaden Feuer); zerplatzt bei der Vernichtung in umher fliegende, glühende Splitter (nach den Regeln des IGNISPHAERO), die Freund und Feind gleichermaßen schaden.

Grakvaloth (WdZ 212)

Aussehen: geflügelter, fast zwei Schritt hoher schwarzer Löwe, der die meiste Zeit über unsichtbar bleibt; viergehört; Domäne: Namenloser

INI 14+1W6 **PA** 7 (14) **RS** 5 **LeP** 40 **MR** 17

Biss: AT 10 (16) TP 2W6+2

Besondere Regeln: großer Gegner; 3 Aktionen pro KR; Schreckgestalt I; Unsichtbarkeit II (AT und PA der Helden sind um 7 Punkte erschwert); Paraphysikalität II; Resistenz gegen geweihte Angriffe

Karakil (WdZ 215)

Aussehen: Geflügelte, etwa fünf Schritt lange Schlange von dunkelgrünem Äußeren; eingehört; Domäne: Lolgramoth

INI 12+1W6 **PA** 3 **RS** 5 **LeP** 110 **MR** 14

Biss: AT 7 (10) TP 3W6+3

Besondere Regeln: großer Gegner; Paraphysikalität II; Regeneration I

Unbekannter Quallendämon

Aussehen: Fliegende Qualle von bläulich pulsierendem Äußeren, die sich mittels Kontraktion langer Nesselfäden voran bewegt; zweigehört; Domäne: Charyptoroth

INI 10+1W6 **PA** 6 **RS** 3 **LeP** 120* **MR** 9

Nesselfäden: AT 13 TP 1W6+3

*) Davon 80 LP, die sich auf acht Nesselfäden mit je 10 LP verteilen
Besondere Regeln: großer Gegner; lichtempfindlich, 3 AT und 3 PA pro KR (solange Nesselfäden verfügbar); ätzender Schleim zersetzt RS des Gegners um jeweils 1 Punkt je insg. zugefügten 13 TP; Regeneration I (zur Ausbildung neuer Nesselfäden, nicht mehr als acht)

Quitslinga (WdZ 220)

Aussehen: Hippogriffengestalt, die über ein fahl leuchtendes Fell verfügt; viergehört; Domäne: Iribaar

INI 9+1W6 **PA** 7 **RS** 2 **LeP** 65 **MR** 12

Hufe: AT 12 TP 2W6

Biss: AT 12 TP 1W6+3

in Kampfgestalt

INI 14+1W6 **PA** 10 **RS** 4 **LeP** 65 **MR** 12

Tentakel: AT 13 (14) TP 1W6+5

Besondere Regeln: Gestaltwandel; Regeneration I; DUPLICATUS 7; ALPGESTALT 5; Annahme der Kampfgestalt bei Verlust der Hälfte an LP; dann: 4 Aktionen pro KR

Muwallaraan (WdZ 217)

Aussehen: Obsidianfarbener Hengst, haarige Fledermausflügel, Maul und Augen blutrot leuchtend; eingehört; Domäne: Belkelel

INI 12+1W6 **PA** 4 (6) **RS** 4 **LeP** 50 **MR** 21

Hufe: AT 12 (14) TP 2W6+4

Besondere Regeln: großer Gegner; Präsenz I; Regeneration I

Nephazz (WdZ 219)

Aussehen: Beseelte untote Harpyie, Domäne: Thargunitoth

INI 9+1W6 **PA** 8 **RS** 6 **LeP** 35 **MR** 7

Klauen: AT 14 TP 1W6+5

Schwert: AT 12 TP 1W6+7

Besondere Regeln: Schreckgestalt I (Wirkung verfliegt nach erster erfolgreicher Attacke); lichtempfindlich, Wuchtschlag, gezielter Angriff/Verkrallen (verliert dann Schwert); anfällig für PENTAGRAMMA

IN DEN GASSEN WARUNKS

"Elend! Diese Stadt ist eine einzige Kloake. Kann mir mal jemand verraten, wie wir ungesehen auf den Molchenberg gelangen sollen?"

Während Leomar mit dem Donnersturm über der Stadt zunehmend schneller seine Kreise zieht und auf diese Weise einen gewaltigen Wirbelsturm aus Wolken und aufgewirbeltem Dreck erzeugt, müssen die Helden einen Weg aus der Unterstadt Warunks hinauf zum Molchenberg mit Rhazzazors Opferypyramide finden.

DIE STADT

Die Helden sind in der verkommenen *Unterstadt Warunks* mit ihren einstmals hübschen (doch heute von Schimmel überwucherten) Fachwerkbauten gestrandet. Beißender Verwesungsgeruch weht durch die Straßen, allorten liegt Abfall, der

Scharen von Ratten und anderem Ungeziefer anzieht, während sich südlich der fast 30 Schritt hohe *Molchenberg* mit der *Oberstadt* wie eine unüberwindbare Gigantenfaust auftürmt. Die ehemals blanken Felsen sind von schwarzen Ranken und schimmeligen Pilzgeflechten bedeckt, ein Aufstieg an diese Stelle erscheint unmöglich.

Eine ausführliche Beschreibung der Stadt Warunk finden Sie in *Dämonenkron* 88 f., *Rückkehr des Kaisers* 64f. sowie in dem Abenteuer *Das letzte Banner* aus der Abenteueranthologie *Kreise der Verdammnis* 36.

GEHETZT & GEJAGT

Zwar sind die Straßenzüge Warunks angesichts der Geschehnisse am Himmel so gut wie leergefegt, doch das gilt nicht für die vom Nekromantenrat aufgeschreckten Drachengardisten, Menschenjäger, Knochenvögte und Beinwarte (*Dämonenkron* 88), die die Unterstadt nach etwaigen Hinterlassenschaften

DIE GESCHEHNISSE UM DAS OMEGATHERION

Vielleicht waren es Ihre Helden, die schon einmal am Ende des *Jahrs des Feuers* der Goldenen Pyramide von Warunk einen Besuch abgestattet haben und somit zu den ersten Recken gehörten, die beim Versuch, Emer zu befreien, gescheitert sind. Damals gelang nur der Raub des Schwertes *Silpion* (siehe *Rückkehr des Kaisers* 69 f.), wodurch die Pläne Rhazzazors erheblich gestört wurden. Mit diesen (Ihren?) Helden gelangte auch die erschütternde Kunde zum Kaiserhaus, dass es Rhazzazors schier unzerstörbare Ketten sind, die Emer am Leben erhalten und dass das Hauptproblem bei der Erlösung/Befreiung Emers darin besteht, ein Mittel zu finden, um diese zu zerschlagen.

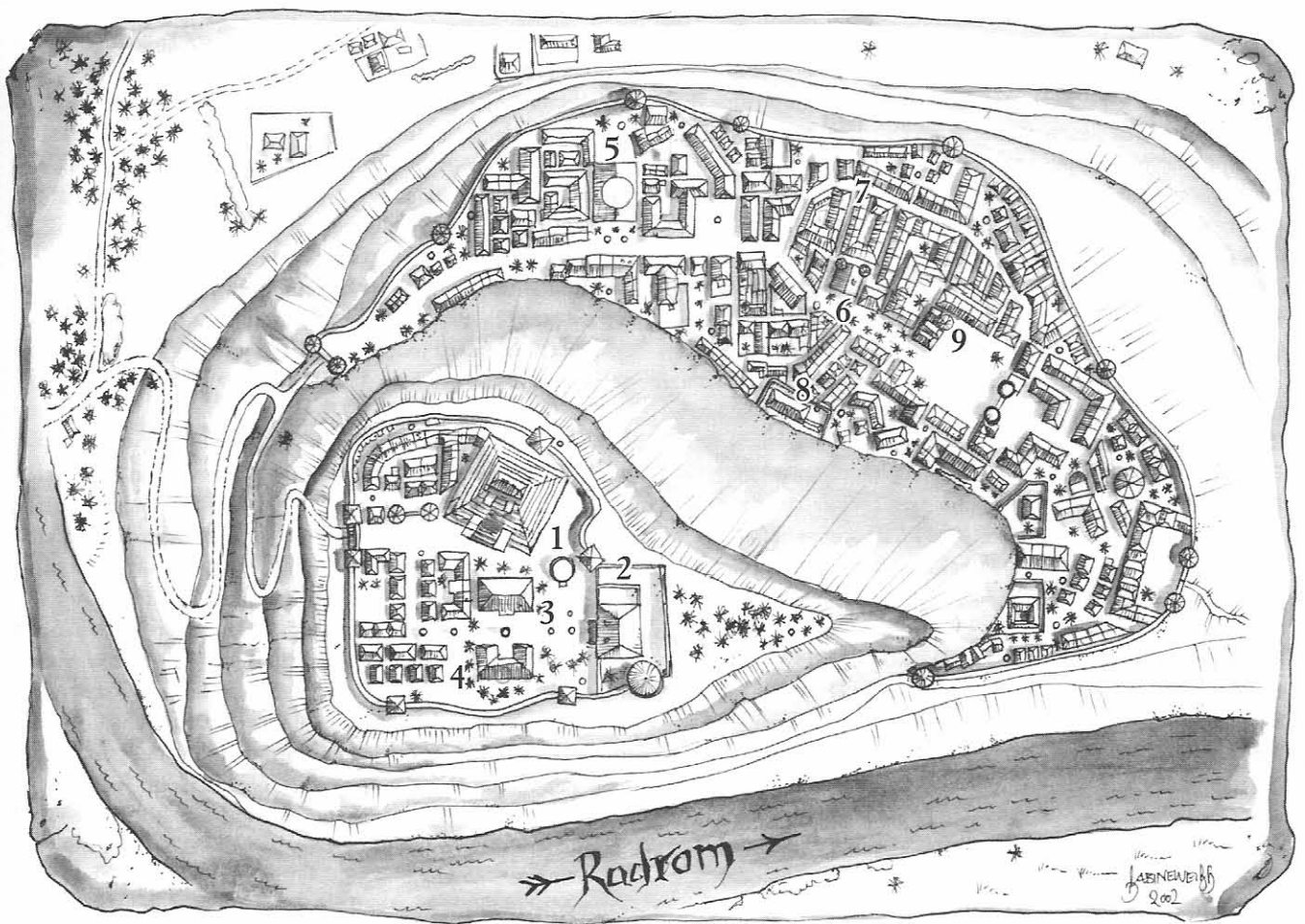
Die Wahrheit ist (heute) eine andere: Rhazzazor bediente sich der furchtbaren Präsenz des Omegatherions zwar, doch er fürchtete auch einen unkontrollierten Ausbruch der Vielleibigen Bestie. Er wusste, dass der *Zwölfteilige Bannfluch von Perainefurten* (Schild 101), ausgerufen im Jahre 1020 BF, nicht ewig halten würde. Die Goldene Pyramide diente Rhazzazor daher nicht nur dazu, die Kräfte des Omegatherions zu nutzen, sondern vor allem, die Vielleibige Bestie mittels seines Willens weiterhin im Zaum zu halten. Nachdem der Raub Silpions geglückt war und die Entscheidung im *Jahr des Feuers* näher rückte, rächte er sich auf die furchtbarste Weise an Emer. Er modifizierte die Ketten und übertrug Emer allein die Aufgabe, die albraumhaften Kräfte der Pyramide zu bündeln, um mit der Macht *ihrer* Willens den Ausbruch des Omegatherions zu verhindern.

Dabei halten die Ketten Emer nicht nur an der Pyramide, sie bilden auch ihren Kontakt zu der Barriere, die das Wesen unter dem Molchenberg umspannt – und sie verleihen ihr Unverwundbarkeit. Die Ketten zu sprengen ist schlechterdings unmöglich, außer für Emer selbst. Sollte sie in ihrem Geiste loslassen, lösen sich auch die Ketten und sie wäre frei. Dann aber würde auch die Bestie befreit werden. So ist Emer an ihr eigenes Pflichtbewusstsein mehr gekettet als an alle materiellen Dinge, die sie umgeben. Die Aufgabe ihrer Helden wird daher im Finale darin bestehen, Emer davon zu überzeugen 'loszulassen', denn nur sie allein kann die Ketten lösen.

Dass das Omegatherion als mächtige Vielleibige Bestie ein kraftvolles Zentrum irgendwo unter dem Molchenberg besitzt, so viel ahnen oder wissen einige Personen sowohl im Reich als

auch in den Schwarzen Landen. Auch ein Teil des Nekromantenrats befürchtet, dass Emer in irgendeiner Art und Weise das machtvolle Wesen unter dem Molchenberg im Zaum hält. Es ist somit nicht der Respekt vor dem Willen Rhazzazors, der den Nekromantenrat dazu bewegt, Emer weiterhin zu pflegen, es ist pure Angst. Zugleich mehrten sich unter *Rakolus dem Schwarzen* die Stimmen im Rat, die Emer für die Auserwählte einer großen Thargunitoth-Beschwörung halten; ein von Rhazzazor hinterlassenes Mittel, um Borbarads alten Plan zu erfüllen, der vorsah, das Omegatherion endgültig unter Kontrolle zu bringen. Dazu wurde von ihm ein Ritual entwickelt, das dazu bestimmt ist, Emer die Seele zu entreißen, um diese als Mittel zur Kontrolle des Omegatherions einzusetzen. Da allein der Versuch als zu riskant verworfen wurde, konnten sich Rakolus im Rat bislang nicht durchsetzen. Doch jetzt, da der Donnersturm naht, ist auch den Zögerlichen jedes Mittel Recht, um sich zu verteidigen.

An seiner Seite agiert die in Warunk weilende *Skrechu-Agentin Zzzischach*, die ebenfalls nicht ahnt, wie es um die wahren Zusammenhänge zwischen Emer und Omegatherion bestellt ist. Und doch versucht sie aus eigennützigen Motiven am Status quo festzuhalten und dem Nekromantenrat die von Rakolus schmackhaft gemachte Beschwörung auszureden. Zum einen befürchtet sie, dass das Unternehmen in einem Desaster (sprich: dem unkontrollierten Ausbruch des Omegatherions) enden könnte, vor allem aber will sie verhindern, dass der Nekromantenrat im Zweifel ein eigenes Mittel findet, um das Omegatherion zu bändigen. Denn Zzzischach wurde von ihrer Herrin in Wahrheit ausgeschiedt, um omegatherisches Protoplasma zu sichern und Versuche zu unternehmen, die dämonische Substanz der Vielleibigen Bestie unter dem Molchenberg mit einem Schlag in eine Skrechu-Form zu bringen – und so die Rasse der verdorbenen Kreatur neu zu beleben. Die Forschungen sind bereits voll im Gange (so sind in Brig-Lo bereits an einem kleinen Teilstrang erste Erfolge zu verbuchen gewesen) und sie steht kurz vor der Vollendung des Plans, den sie dem Nekromantenrat als Versuche zur Schaffung eines 'wuchernden Walls' zum Schutz der Warunkei verkauft. Alles in allem handelt es sich dabei also um eine Gemengelage, die erst jene Bedingungen schafft, die den Erfolg der Helden ermöglicht.



WARUNK

- | | | |
|-----------------------------------|--|--------------------------|
| 1. Rhazzazors Pyramide | 4. Magierakademie "Beschwörerkreis des Karasuk" | 7. Kaschemme Otterngrube |
| 2. Das Alptraumschloss | 5. Siechen- & Gebeinhaus (ehemaliger Praiostempel) | 8. Kreuzergasse 7 |
| 3. Die Arena (ehemaliges Theater) | 6. "Bordell zu Rondras Zitzen" (ehemaliger Rondratempel) | 9. Alter Pranger |

des abgestürzten Donnersturms absuchen. Am Himmel taucht sogar hin und wieder ein Karakil-Reiter auf, der das Stadtgebiet nach den Helden absucht.

Optionen der Helden

Der Gruppe bleiben im Moment nur zwei sinnvolle Möglichkeiten:

☞ Sie können sich auf die Suche nach einem sicheren **Aufstieg zur Oberstadt** machen, wobei die *steile Felswand* des Molchenbergs einem Präsentierteller ähnelt und quasi nur mit magischen Mitteln zu bezwingen ist. Die zweite Möglichkeit bietet der *Serpentinpfad* im Westen der Stadt, auf dem der Nekromantenrat allerdings 3W20 Kämpfer der Skelettgarde hat aufmarschieren lassen. Vielleicht ist den Helden auch der geheime *Pfad durch die Katakomben* des Molchenbergs bekannt (*Rückkehr des Kaisers* 64), nur ist dieser nach den damaligen Ereignissen entdeckt worden und wurde von den Gegnern versiegelt. Selbst Zauberei (TRANSVERSALIS, NEBELLEIB, SOLIDIRID etc.) sollte als außerordentlich riskant dargestellt werden (z.B. durch einen Wächterdämon im Limbus) bzw. sich auf Grund der aufzubringenden AsP-Kosten nicht für die ganze Gruppe eignen. Der dramaturgische Grund für all diese Hindernisse ist keine meisterliche Schikane, sondern der Umstand, dass Ihnen der unten aufgezeigte Weg noch einmal sicher ermöglicht, die Helden mit allen benötigten Hilfsmitteln

und Hinweisen auszustatten, die einen reibungslosen Ablauf des Finals gewährleisten.

☞ Die Gruppe kann sich auf die Suche nach dem toten Rappen **Astaran** begeben, da sie nun vielleicht zu ahnen beginnt, was all die Hinweise in Perricum (Träume Rohajas, Visionen, Schaukelpferd) zu bedeuten haben. In diesem Fall müssen die Helden feststellen, dass der tote Rappe bereits von Knochensammlern in Begleitung einer Übermacht Gardisten gefunden und mit zunächst unbekanntem Ziel abtransportiert wurde (zu *Aluris Mengreyths alchemistischem Laboratorium*, s.u.).

Mögliche Gegner in Warunk

Skelett

Schartiger Säbel/Hände: INI 10+1W6 AT 9 PA 3 TP 1W6+2 DK HN
LeP 30 AuP unendlich RS 0 GS 5 GW 7 MR 5

Besonderheiten: Skelette können nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden; Schwerter, Säbel und Stäbe richten halben, alle anderen Waffen gar keinen Schaden an.

Lebender Leichnam

Schartiger Säbel/Speer: INI 7+1W6 AT 8 PA 4 TP 1W6+3 DK NS
LeP 25 AuP unendlich RS 0 GS 5 GW 4 MR 5

Offizier der Drachengarde

Seit dem Jahr des Feuers gibt es in Warunk nur noch wenige Drachengardisten, die diesen zweifelhaften Ehrentitel verdienen. Jene, die übrig sind, befehligen sich eines dreckigen Kampfstils und führen zuweilen vergiftete Linkhanddolche.

Relevante Eigenschaften: MU 15, GE 15, KO 14, KK 15

Säbel/Linkhand: INI 13+1W6 AT 15 PA 17 TP 1W6+4 DK N

Linkhand: INI 11+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+1* DK H

Waffenlos: INI 11+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+2 (A) DK H

LeP 34 AuP 33 WS 6-8 RS 2 GS 8 MR 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I, Finte, Linkhand, Parierwaffen II, Tod von links, Waffenlos: Bornländisch

Besonderheiten: Unter den Offizieren befinden sich vereinzelte Thargunitoth-Paktierer mit den Fähigkeiten *Untote erheben* und *Leichengespür* (WdZ 245)

*) bestrichen mit Mandragora-Gift (Stufe 2; Beginn: sofort. 1W6/1W3 SP; Brechreiz (keine Aktionen) / Übelkeit (+3 auf alle Handlungen))

Menschenjäger/Gardisten

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 12, KO 14, KK 13

Waffenlos: INI 11+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6 (A) DK H

Streitaxt/-kolben: INI 11+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+4 DK N

Dolch: INI 11+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+1 DK H

LeP 32 AuP 30 WS 7 RS 2 GS 7 MR 3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Wuchtschlag, Waffenlose Manöver: Beinarbeit, Schwitzkasten, Wurf

Zornbrechter Bluthund*

Biss: INI 8+1W6 AT 15 PA 9 TP 1W6+4 DK H

LeP 34 AuP 90 WS 6 RS 1 GS 10 WS 7 MR 1

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (4), Raserei (1, bei Verletzung)

*) Gern auch in der untoten Variante

Für die Zwölfe!

Was auch immer die Helden unternehmen, schon bald sollte sich der Kreis der Thargunitothschen Häscher schließen, die evtl. vom jenem *ehemaligen Spielerheld* angeführt werden, der in *Rückkehr des Kaisers* dem Thargunitoth-Splitter verfallen ist. Alternativ können Sie hier nun die Nekromantin *Farragania* auftauchen lassen.

Farragania

Die sinistre Farragania ist erst kurz nach Xeraans Tod im Nekromantenrat aufgestiegen. Mehr über sie erfahren Sie in (AB 116, *Der Unersättliche* 75).

Eigenschaften: MU 16, KL 16, IN 14, CH 14, FF 12, GE 12, KO 12, KK 12

Herausragende Talente: Magiekunde 15, Körperbeherrschung 12

Herausragende Zauberei: INVOCATIO MINOR* 15, PENTAGRAMMA 14, SKELETTARIUS 12, GARDIANUM 11, ALPGESTALT 10, FULMINICTUS 10, VISIBILI 10, PLUMBUMBARUM 11, ARMATRUTZ 16, SCHWARZER SCHRECKEN 12, PANIK 10

Zauberstab:** INI 12+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+2 DK NS

LeP 28 AsP derzeit 30 GS 8 WS 6 RS 1 MR 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I

*) Im Kampf bevorzugt benutzt, um einen Braggu (WdZ 210) heraufzubeschwören

**) Relevante Stabzauber: Kraftfokus, Zauberspeicher (BEWEGUNG STÖREN)

Plötzlich greifen überraschend drei Warunker **Widerstandskämpfer** unter Führung einer jungen Frau namens *Myrhiam von Garrel* ein, die die Helden vielleicht schon vor einigen Jahren kennen lernen konnten (**Kreise der Verdammnis** 39). Der tapfere Trupp führt die Gruppe anschließend zu ihrem Unterschlupf in der *Kreuzergasse* 7, wo sie bereits von einer Hand voll hoffnungsvollen und zu allem bereiten Untergrundkämpfern erwartet werden. Die erstaunten Männer und Frauen finden sich nicht nur bereit, in der Unterstadt einige Ablenkungsaktionen auszuführen, Myrhiam glaubt auch einen weiteren Weg zu wissen, wie die Helden ungeschoren in die Oberstadt gelangen können.

WARUNKER WICHTEL

Es stellt sich heraus, dass *Myrhiam von Garrel* einen heimlichen Bund mit den sprichwörtlichen *Warunker Wichteln* geschlossen hat (siehe **Dämonenkrone** 89 sowie **Eichhornschweif und Schmiedeschürze** aus der Abenteueranthologie **Märchenwälder, Zauberflüsse**), denen es die Widerständler überhaupt verdanken, bis heute noch nicht aufgefliegen zu sein. Es handelt sich hierbei um Kobolde mit Eichhörnchenschwänzen, Federhut und Stulpenstiefeln. *Myrhiam* organisiert ein Treffen mit dem Wichtel *Alrik Fleißmann* (**Märchenwälder** 68) entweder im Grauwald, bei einem Versteck in der Nähe des geschändeten Praios-Tempels oder aber beim neuen Heim jener Wehrheimer Hämmerlinge, die die Spieler in **Eichhornschweif und Schmiedeschürze** kennen gelernt haben – also im Haus des Beinsammlers *Orgulf Bringer* (**Märchenwälder** 69).

Tatsächlich kennt der Wichtel einen Feenpfad hinauf zum Molchenberg, der sogar die Gefahren eines TRANSVERSALIS umgeht. Doch er fordert zuvor eine Gegenleistung: Einer der Wichtel (möglicherweise einer der den Helden bekannten Wehrheimer Hämmerlinge, siehe **Märchenwälder** 60) geriet vor einer Woche in die Hände des finsternen Alchimisten *Aluris Mengreyth*, der den Kobold seitdem in seinem Laboratorium quält. Befreien die Helden ihn, wird der Wichtel der Gruppe helfen.

Aluris Mengreyths alchemistisches Laboratorium

In unmittelbarer Nähe des *Alten Prangers* liegt eines jenes Gebäude, in dem Rhazzazors berühmter Alchimist und Nekromant *Aluris Mengreyth* (**Dämonenkrone** 94) forscht. Seit dem Tod des Schwarzen Drachen (und mit Protektion des Nekromantenrats) geht er hier nun fast unbehelligt seinen finsternen Versuchen nach. Das Gebäude wird jederzeit von 1W6 Gardisten und Untoten bewacht und es obliegt den Helden, wie sie hier eindringen.

Im Innern des Hauses findet sich ein Laboratorium voller nekromantischer Schrecken, das offenbar dem Schaffen eines Wahnsinnigen entstammt (und in dem auch eine jener Alptraummaschinen steht, mittels derer Mengreyth den 'Hauch des Todes' zu destillieren versucht). Hier treffen die Helden – neben Untoten und einigen menschlichen Dienern – auch den dämonisch verwandelten Alchimisten *Aluris Mengreyth* persönlich an, der gerade aufgeregt den Kadaver des Donnersturm-Rappen Astaran aufschneidet (und den die Helden auf diese Weise unerwartet wiederfinden). Der Alchimist wird sich nicht an etwaigen Kämpfen beteiligen, sondern sich beim Anblick der Helden mittels eines Versteinerungstranks (Wirkungsdauer: eine Stunde) aus der Affäre ziehen. Verschwenden die Helden ihre Kräfte mit dem Versuch, ihn zurück zu verwandeln (etwa durch VERWANDLUNG BEENDEN, ERZ-

BANN oder einem REVERSALIS PARALYSIS), bekommen sie es mit einer Probe +18 zu tun. Oder anders ausgedrückt: Mengreyth wird diesen Zwischenfall zumindest im offiziellen Aventurien überleben.

Einige Funde im Laboratorium dürften dennoch das Interesse der Helden wecken:

- ☞ Der entführte *Wichtel* (siehe auch die Darstellung von Mengreyths Plänen in *Märchenwälder* 69).
- ☞ Der Kadaver des *Rappen Astaran* samt begonnener Aufzeichnungen, die noch einmal auf die Bedeutung seines Namens ("Ehre des Kriegers") und die vermuteten Kräfte seines Blutes eingehen, die Aluris höher einschätzt als jene eines Greifen.
- ☞ Eine Kladde, die sich ausführlich mit der entführten *Reichsbefürworter* *Emer* beschäftigt, mit deren "körperlichen Erhalt" Mengreyth nach Rhazzazors Tod beauftragt wurde.
- ☞ Elixire und Höllentinkturen nach Bedarf; darunter reichhaltig Retro-Elixier (SRD 104) sowie ggf. eine Phiole Theriak (SRD 119).

Anschließend führt *Alrik Fleißmann* die Helden zum geheimen Zugang eines Feenpfads, der diese direkt hinauf zur Oberstadt bringt (und dessen Eingang Sie meisterlich festlegen sollten).

LETZTE GELEGENHEITEN

Die Helden erhalten mittels Mengreyths Laboratorium letztmals die Gelegenheit, sich etwas vom *heiligen Blut Astarans* zu beschaffen (siehe Finale). Zugleich bieten Ihnen die Notizen des Alchimisten die Gelegenheit, den Helden mehr Informationen über Sinn und Zweck der Entführung Emers durch Rhazzazor in die Hände zu spielen (siehe *Die Geschehnisse um das Omegatherion* auf S. 76). Je nachdem, für wie aufgeweckt Sie Ihre Spieler halten, desto deutlicher (oder ominöser) fallen Mengreyths Notizen zu dem Themenkomplex *Emer – Pyramide – Omegatherion* aus. Vollständig durchschaut hat auch er die Zusammenhänge nicht.

ENTSCHEIDUNG IN DER OBERSTADT

Das alles entscheidende Finale sieht nun kurz bevor. Und dieses

Mal ist das Schicksal auf der Seite der Helden, denn keiner der neun in Warunk versammelten Mitglieder des Nekromantenrats rechnet damit, dass es einem ihrer Feinde (die sie allenfalls in der Unterstadt wännen) ernsthaft gelingt, unerkannt und an allen Sicherungen vorbei auf den Molchenberg zu gelangen. Dort herrscht inzwischen hektisches Treiben:

- ☞ Zwischen *Arena* und *Albtraumschloss* haben die Nekromanten eilig zwei Speerschleudern in Stellung gebracht, die immerfort (doch mit wenig Erfolg) dämonische Geschosse auf Leomar und den Donnersturm abfeuern.
- ☞ Ein Zug aus Sklaven wird von Mitgliedern der Drachengarde mit schweren Lasten (Opfertiere und Ritual-Paraphernalia) die Goldene Pyramide hinaufgeführt.
- ☞ Erstmals können die Helden auf maraskanische Skrechu-Kultisten unter Führung einer asfalthisch mutierten echsischen Skrechu-Gesandtin stoßen, die sich zum Teil erbitterte Wortgefechte mit Mitgliedern des aufgeschreckten Nekromantenrats liefern (darunter der Magier *Rakolus der Schwarze*). Die erhitzten Debatten kreisen allesamt um einen weiteren Versuch, Emers Fesseln zu lösen. Rakolus ist davon überzeugt, dass so eine geheime Macht freigesetzt wird, der selbst der Donnersturm nichts entgegenzusetzen hat. Die Abgesandte der Skrechu hingegen ahnt, dass dies der falsche Weg ist und zudem zum Scheitern verurteilt (wovon die Helden natürlich nichts wissen) – und verweist auf die Beschädigungen des Donnersturms. Sie versucht die Mitglieder des Rates zum Abwarten zu bewegen, bevor sie sich aufgebrachte zischelnd und gemeinsam mit Rakolus der Pyramide zuwendet.

RONDRAS STURM

Derweil braut sich über Warunk ein mächtiges, von Leomar und dem Donnersturm heraufbeschworenes Sturmauge zusammen, dem einige der Nekromanten mit erzdämonischen Beschwörungen entgegen treten. Als die Helden auf dem Molchenberg erscheinen, setzt plötzlich ein schwerer Platzregen

ein, der das heimliche Vorankommen der Gruppe deutlich erleichtert. Hinzu kommen immer stärker werdende Sturmwinde, die über den Molchenberg hinwegwehen und die im Finale ggf. derart an Heftigkeit zunehmen, dass sie allzu starke Gegner der Helden einfach mitreißen und von der Goldenen Pyramide wehen.

DIE GOLDENE PYRAMIDE

Den Helden sollte klar sein, dass ihr vordringlichstes Ziel darin besteht, unbemerkt auf die Spitze der sturmumtosten Goldenen Pyramide Rhazzazors (*Dämonenkrone* 90) zu gelangen, um dort Emer zu befreien / zu befragen. Abgesehen von Magie (etwa durch Zauberformeln wie VISIBILI) besteht der einfachste Weg nach oben darin, sich als einer der Sklaven oder deren Bewacher auszugeben, die auf Weisung des Nekromantenrats Opfergaben und Beschwörungsmittel zur Spitze der Pyramide schleppen und sich dort zum persönlichen Blutzoll bereithalten.

Versuchen die Helden hingegen irgendwie, einen Weg durch das Innere der Pyramide nach oben zu finden, orientieren Sie sich bitte an den Angaben in *Rückkehr des Kaisers* auf S. 69 f.

Rhazzazors Hort

Ist der einstige Knochenhort Rhazzazors an der Spitze der Pyramide erst einmal erreicht, stehen den Helden neben einigen aufgeschreckten Sklaven 'nur noch' einige *Gardisten*, die *Skrechu-Gesandte Zzzischach*, eine *Bregelsaum-Mumie* (zur ständigen Bewachung Emers) sowie der bekannte Beschwörer und Nekromant *Rakolus der Schwarze* gegenüber. Ihm hat der Rat die zentralen Vorbereitungen für einen weiteren Versuch, Emer zu befreien, unterstellt, und auch hier oben befindet er sich im erbitterten Streit mit der Skrechu-Gesandtin. Am Entsetzlichsten aber ist der Anblick, den die ausgemergelte und von Albträumen gebeutelte *Reichsregentin Emer* bietet, die auf bizarre Weise mit Warunks kostbarem *Perlenschatz* behängt

ist: Emer hängt mit regenbogenfarbenen Dämonenketten an einem grotesken Knochenpentagramm. Ihre abgemagerte und verschmutzte Gestalt ist kaum noch wiederzuerkennen. Ihre Augenlider wurden abgeschnitten, ihr strähniges Haar ist inzwischen schlohweiß geworden und größtenteils ausgefallen, Speichel tropft aus ihren hängenden Mundwinkeln und ihre Augäpfel zucken und drehen sich immer wieder gen Westen. Einzig ein gelegentliches Beben ihres Körpers verrät, dass noch Leben in ihr ist. Spätestens als sich Rakolus durchsetzt und mit dem Opferritual beginnen will, werden die Helden vermutlich zuschlagen. Sollten sie warten, wie das Ritual ausgeht, sollten sie bald erkennen, dass dies Stunden dauern kann, die sie gerade nicht haben. Oder aber das kurze Ritual zeigt ein weiteres Scheitern des Nekromantenrates bei der Lösung der Ketten Emers.

Rakolus der Schwarze

Der finstere Halbelfen-Magier Rakolus, der in diesem Abenteuer sterben wird, gehört zu den schillerndsten Magiern des Nekromantenrats. Als einer der Wenigen im Rat hat er es geschafft, allen Kreisen der Verdammnis zu widerstehen. Mehr über ihn erfahren Sie in **Dämonenkrone 89, 93**.

Eigenschaften: MU 16, KL 17, IN 15, CH 17, FF 13, GE 14, KO 12, KK 13

Herausragende Talente: Magiekunde 17; Magiegespür

Herausragende Zauberei: INVOCATIO MINOR* 16, PENTAGRAMMA 14, BESCHWÖRUNG VEREITELN 13, INVERCANO 12, SKELETTARIUS 16, TEMPUS STASIS 12, GARDIANUM 10, IGNIFAXIUS 10, SCHWARZER SCHRECKEN 10, BRENNE 10

Zauberstab:** INI 12+1W6 AT 14 PA 15 TP 1W6+2 DK NS

LeP 30 AsP derzeit 25 **GS 8 WS 6 RS 0 MR 10**

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (Wert 12), RkW 16
*) Im Kampf bevorzugt benutzt, um einen Zant (**WdZ 225 f.**) heraufzubeschwören.

**) Relevante Stabzauber: Flammenschwert, Kraftfokus, Zauberspeicher (TEMPUS STASIS).

Zzzischach, echsische Skrechu-Agentin

Bei der verwandelten Achaz handelt es sich um eine intrigante Abgesandte der Skrechu von Maraskan, deren Aufgabe darin besteht, möglichst viel protoplasmisches Fleisch des Omegatherions nach Maraskan zu schaffen und zu verhindern, dass die Vielleibige Bestie Schaden nimmt. Zzzischach ist eine Asfaloth-Paktiererin und befindet sich im dritten Kreis der Verdammnis.

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 17, GE 16, KO 15, KK 12; Immunität gegen Gift, Zäher Hund, Kälteresistenz

Herausragende Talente: Magiekunde 14, Akrobatik 13

Borbaradianische Zauberei: BRENNE (12), HARTES SCHMELZE (12)

Paktgeschenke: Chimärenerschaffung, Dritter Arm*, Verjüngung

Achfawar:** INI 16+1W6 AT 14 PA 14 TP 1W6+4 DK S

Linkhand: INI 16+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+1 DK N

LeP 28 AuP 38 WS 8 GS 8 RS 3 MR 14

Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Ausweichen III (Wert 18)

*) ermöglicht zwei AT oder zwei PA pro KR, eine mit dem Achfawar, die andere mit dem Linkhand

) Heimtückischer Achaz-Dreizack, der einen Gegner bei einer gelungenen guten AT für 1W6 KR lähmen kann (verkürzte Regel, detailliert siehe **Arsenal 93).

Mumien der Bregelsaums

Es handelt sich bei diesen Mumien um besondere Schöpfungen Rhazzazors, über die heute der Nekromantenrat gebietet.

Schwert: INI 12+1W6 AT 9 PA 7 TP 3W6+2 DK N

Hände: INI 12+1W6 AT 12 PA 10 TP 2W6+4 DK H

LeP 75 AuP unendlich **WS – RS 3 GS 8 MR 25**

Optionale Kampfregeln / Besonderheiten: Niederschlagen, Niederwerfen; Regeneration I, Resistenz gegen profane Waffen, Verwundbarkeit durch Feuer

Gardisten

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 12, KO 14, KK 13

Waffenlos: INI 11+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6 (A) DK H

Streitaxt/-kolben: INI 11+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+4 DK N

Dolch: INI 11+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+1 DK H

LeP 32 AuP 30 WS 7 RS 2 GS 7 MR 3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Wuchtschlag, Waffenlose Manöver: Beinarbeit, Schwitzkasten, Wurf

DER LETZTE KAMPF DER REICHSBEHÜTERIN

"Ich... allein... halte die Ketten der Vielleibigen Bestie... Stört mich nicht... geht, geht! ... Ich muss ... die Ketten halten."

"Lasst los, Eure Majestät. Im Namen Euer Tochter Rohaja und im Namen aller Zwölfe: Lasst los!"

Während sich über dem Molchenberg Rondras Sturm ausstobt und die meisten Helden in erbitterte Gefechte mit Rakolus, der Skrechu-Gesandten, Mumie und Gardisten verwickelt sind, wird es einem der Ihren zufallen, Emer zu retten (deren Ketten sich auch den energischsten Befreiungsversuchen widersetzen). Dazu stehen den Helden zwei Möglichkeiten offen: Entweder ihnen gelingt es, in Emers von Alpträumen erschütterten Geist mittels Probe auf *Heilkunde Seele* +18, Magie oder Wunderwirken vorzudringen. Oder sie malen mit dem Blut Astarans das Symbol



des Schwertes auf ihre Stirn, woraufhin Emer für einen kurzen Moment aus ihren Alpträumen erwacht und nun völlig verwirrt und in der Lage ist, mit dem betreffenden Helden zu sprechen. Wechseln Sie dabei Kampf- und Dialogszenen auf dramatische Weise miteinander ab. Vermutlich wird den Helden erst jetzt klar, wie Rhazzazors perfider Racheplan im Einzelnen beschaffen war: Denn entgegen der Erkenntnisse, die ihre Helden vielleicht persönlich während der Ereignisse am Ende des *Jahrs des Feuers* gewonnen haben, hat sich Rhazzazor nach dem Raub des Kaiserschwertes Silpion auf besondere Weise an der zurückgebliebenen Emer gerächt (siehe der Kasten *Die Geschehnisse um das Omegatherion*).

Genau in diesem Fluch liegt nun die Chance ihrer Helden. Denn an diesen liegt es, die Gepeinigten davon zu überzeugen, dass jetzt – und *nur* jetzt, da der Donnersturm noch über Warunk kreist – die Zeit gekommen ist, loszulassen und das Omegatherion in all seiner Schrecklichkeit zu entfesseln.

Und tatsächlich, als Emer endlich begreift, dass mit dem Ausbruch des Omegatherions auch dessen endgültige Vernichtung in greifbare Nähe rückt, flackert Dankbarkeit in ihren Augen. „Was ihr sucht, befindet sich direkt unter der Pyramide! Direkt unter uns – und es wird kommen!“, flüstert sie mit ersterbender Stimme.

Emers Lippen formen noch einmal die Namen ihrer drei Kinder, anschließend glaubt der Held ein „Brin, bist du das...?“ zu hören. Dann bricht ihr Blick. Emer ist tot. Im selben Moment rollt ein fürchterliches Beben durch den Molchenberg.

AUSBRUCH DES OMEGATHERIONS

„Lauf! In Rondras Namen, lauf!“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Macht, die jetzt unterhalb Warunks hervorbricht, übertrifft an Entsetzen alles, was ihr bis hierhin erlebt habt. Ganz Warunk wird von unheimlichen Erdstößen erschüttert, wie es die Stadt zuletzt bei Borbarads Beschwörung des Omegatherions erlebt haben mag. Dachschilden prasseln zu Boden, Mauern stürzen ein und vor euren Augen brechen in den Toten Landen rund um Molchenberg und Stadtwehren turmhohe Tentakel wie aus rohem Fleisch aus dem Untergrund. Unter einer Kakophonie triumphierender Kreischlaute schrauben sich die entsetzlichen Auswüchse in den sturmgepeitschten Himmel, um dort nach dem Donnersturm zu schlagen. Doch Rondras heiliger Streitwagen ist inzwischen nur noch als flirrender Schemen zu erkennen, der mit jedem Atemzug weiter an Geschwindigkeit gewinnt und sich in wildem Ritt dem Sturmauge direkt über euren Köpfen annähert. Licht bricht aus dem Wagen und Leomar selbst und in der rasenden Fahrt sehen beide immer mehr selbst wie ein Blitz aus.

Abermals erzittert der Molchenberg, als würde sich unter ihm ein Gigant an die Oberfläche wühlen. Die Goldene Pyramide überzieht sich plötzlich mit tiefen und hässlichen Rissen, die schreiende Sklaven und Dämonenanbeter gleichermaßen in die Tiefe reißen. Überall um euch herum bricht Chaos und Panik aus, als aus den Spalten zu euren Füßen unvermittelt eine stinkende und formlose fleischige Substanz quillt, die sich daran macht, die komplette Pyramide zu verschlucken.

Flucht! Das ist die einzige Alternative, die den Helden noch bleibt. Rondra, nein, alle Zwölfe werden unseren tapferen Re-

cken im Folgenden natürlich beistehen und ihnen gegebenenfalls mit einigen beherzten Sturmböen zu Hilfe eilen, die sie an einen sicheren Ort tragen.

Kaum haben die Helden den Ort des Schreckens hinter sich gelassen, als dort, wo eben noch die Pyramide stand, gleich einer niederhöllischen Fontäne ein gigantischer, pilzförmiger Fleischberg in die Höhe wächst, dessen oberes Ende unter brodelnden Lauten die vage Gestalt eines monströsen Auges annimmt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jäh flammt am tosenden Sturmhimmel ein gleißendes Licht auf – der Wagen und Leomar gleißen durch die Sturmwolken und werden selbst zum göttlichen Blitz. Die Nackenhaare stellen sich euch auf, als eine karmale Entladung wie ein Gewitterschlag über den Himmel und Warunk rollt. Bilder von jubelndem Volk, von heroischen Wagenlenkern, von siegreichen Schlachten auf donnernden Gefährten stürzen auf euch ein. Ein übersprudelndes Jauchzen des Gewinnens, des göttlichen Funkens hinter dem Gedanken des Donnersturmrennens spült durch euren Körper und reißt euch in eine fast explodierende Euphorie! 76 Rennen, 2.000 Jahre Verehrung, nicht zu erfassende Glaubenskraft, gesammelt in einem einzigen Ausbruch, brennen sich in eure Wahrnehmung und die aller um euch herum.

Kurz ist es, als würdet ihr diese Welt verlassen, Stille herrscht im Schlachtengetümmel, das Sturmauge scheint die Zeit anzuhalten, als in all diesen Eindrücken sich eine Kriegerin zu euch wendet. Sie ist neben euch, vor euch, über euch, in der Schlacht – eine andere Kriegerin hat nie existiert, eine andere wird es nie geben. Sie ist eine Heldin, die Verkörperung von Mut und Ehre im Kampf, eine Heroin. Aber sie ist nicht Krieg – sie ist Glaube und Legende.

Dann reißt euch ein rasender Donner in die Wirklichkeit zurück. Der Donnersturm, teils Blitz, teils aus dem Himmel geschleudeter Speer, schlägt zwölfgezackt in das Gestalt gewordene Omegatherion ein. Eine weitere karmale Entladung überzieht ganz Warunk bis hin zu den Toten Landen mit einem grellen Lichtgitter. Dämonen schreien, wankende Skelette verpuffen knisternd zu Knochenstaub und für einen kurzen Augenblick werden am Himmel die Sphären durchlässig. Tatsächlich wird mit dem Blitzschlag für den Hauch eines Moments das Flackerbild einer kolossalen dämonischen Kreatur sichtbar, die aus Tausenden hilflos zuckender Tentakel, Fressmäuler, Fleischlappen, Muskelknoten und Darmschlingungen zu bestehen scheint – und deren wahre Ausmaße schier bis zu den Sternenhöhen reichen. Ein unmenschlicher Schrei hallt über die Warunkei; dann vergeht das Trugbild und eine lähmende Stille macht sich in der Stadt breit.

Noch immer knattern irgendwo vereinzelte Elmsfeuer an Hausdächern und Fahnenstangen und die Luft ist von einem unangenehmen Geruch nach verbranntem Fleisch erfüllt. Doch alles, was vom Omegatherion, der Vielleibigen Bestie, übrig geblieben ist, ist Asche, die über Stadt und Land wie grauer Schnee niedergeht.

Unter leisem Grummeln zerfasern die Sturmwolken und am Himmel über Warunk geht zum ersten Mal seit vielen Jahren die strahlende Praiosscheibe auf und übergießt die Stadt mit ihren tröstlichen Sonnenstrahlen. Und zwischen vergehenden Dämonen und Knochenstaub schaut jeder Mensch, ob Mann, Frau oder Kind, in den Himmel hinauf zu dem, was auch ihr vor eurem inneren Auge gesehen habt.

AUSKLANG

Die Helden haben einen Sieg kosmischen Ausmaßes erreicht, dessen man noch in Jahrhunderten gedenkt und der die aventurische Geschichtsschreibung für viele Jahre beeinflussen wird. Nur soviel sei an dieser Stelle verraten: Die Vernichtung des Omegatherions war der erste massive Schlag, der schon bald die Befreiung Warunks und später auch anderer Teile der Schwarzen Lande einleitet.

Die Helden konnten neben dem *Omegatherion* gut die Hälfte des Nekromantenrats (darunter alle hier namentlich aufgelisteten Beschwörer, abgesehen vom Alchimisten *Aluris Mengreyth*, der leider entkommt) sowie große Teile des Endlosen Heerwurms auslöschen. Damit ist die Warunkel ins Herz getroffen.

Warunk selbst ist zwar vom Ausbruch des Omegatherions gezeichnet, doch ernsthafte Beschädigungen haben nur wenige Gebäude davongetragen. So ist Rhazzazors *Goldene Pyramide* nach dem Schlag gegen die Vielleibige Bestie faktisch zerstört und auch *Albtraumschloss* und *Magierakademie* liegen größtenteils in Trümmern. Der Molchenberg selbst hingegen hat durch die Geschehnisse lediglich einige Krater und Löcher mehr hinnehmen müssen. Viele seiner alten Geheimnisse wurden zerstört, andere werden jetzt erst zugänglich.

Emers Leib hingegen bleibt spurlos verschwunden und manche halten sie für entrückt. Doch schon am folgenden Tag können im Stadtgebiet erste Perlen des *Warunker Perlenschatzes* gefunden werden, auf denen blass und unscheinbar das schwache Antlitz der Reichregentin prangt. Glück sollen diese Perlen bringen, heißt es bald. Doch bis auf weiteres weiß wohl niemand, was es mit auf dieser Seltsamkeit auf sich hat.

Unsere tapferen *DonnersturmgeWINNER* verlassen wir an dieser Stelle. Für zwei oder drei Tage keimt in Warunk die Hoffnung auf bessere Zeiten auf, und den Helden mag es mit Hilfe *Myriams von Garrel* gelingen, bei ihrer beschwerlichen Rückreise ins Mittelreich einige Opfer der Dämonenbeschwörer mitzunehmen. Dann schlägt der überlebende Nekromantenrat unter Führung des *Seelensammlers* massiv zurück und besetzt Warunk aufs Neue. Doch die Tage des Feindes sind gezählt.

Zurück im Mittelreich erwartet die Helden eine Belohnung, die ihre kühnsten Erwartungen sprengen sollte (siehe zu diesem Themenkomplex auch **Herz 54**). Kaiserin Rohaja ernannt den DonnersturmgeWINNER zum Baron, seine tapferen Mitstreiter zu Junkern. Ayla von Schattengrund hingegen kümmert sich persönlich um die Aufnahme ihrer Helden in das *Register der rondragefälligen Recken*. Sorgen Sie dafür, dass ihre Spieler der Kaiserin mindestens eine der seltsamen Perlen des *Warunker Perlenschatzes* überreichen, die zu einem späteren Zeitpunkt anstelle von Emers Leib im *Tal der Kaiser* bestattet wird. Außerdem wird das Schwert der Schwerter sich die Vorgänge in Warunk genau erzählen lassen. Viel davon hat sie erwartet, die Vision, die mit der karmalen Entladung des Donnersturms auf die Beobachter dieses Wunders eindrang, jedoch nicht. Das heroische Auftreten der Herrin, die nicht Krieg, sondern Kampf, Mut und Ehre war, hat sich nicht nur in die Köpfe der Helden gebrannt, sondern wird auch von anderen Warunkern später so wiedergegeben werden. Den Helden wird dies eine deutlichere Erfahrung sein, denn mit ihnen war der Donnersturm verbundener als mit allen anderen zu dieser Zeit.

Ayla von Schattengrund wird längere Zeit über die Bedeutung dieses Gefühls nachdenken, das den Helden vielleicht gar nicht so bedeutsam vorkommen mag. Und zuletzt wird sie den Entschluss fassen, dass es Zeit für eine Pilgerfahrt ist.

Uns bleibt nur noch, die Taten Ihrer Spieler mit jeweils **1.200 Abenteuerpunkten** und **12 Speziellen Erfahrungen** nach ihrer meisterlichen Einschätzung zu würdigen, zu denen ganz sicher eine Fertigkeit zählt: *Fahrzeug lenken*.

WEITERE ENTWICKLUNG IN DER WARUNKEL UND DEN SCHWARZEN LANDE

Durch die Taten der Helden hat der Nekromantenrat drei einflussreiche Mitglieder und deutlich an Handlungsfähigkeit verloren. Die Wochen nach der Zerstörung der Goldenen Pyramide sind durch innere Machtkämpfe geprägt, als Nekromanten und Menschenjäger aus der zweiten Reihe ihre Gelegenheit gekommen sehen, die Ränge des Rates aufzufüllen, doch die Alteingesessenen können sich nicht auf neue Mitglieder einigen. Nur Sirmi Grims alte Gefährtin *Chayka Gramzahn* reißt die Herrschaft über dessen Horde in Altzoll an sich und beansprucht seinen Sitz im Rat.

Mit Mühe gelingt es dem Nekromantenrat unter Führung des Seelensammlers und Lucardus' von Kémet, den eisernen Griff um Warunk zu erneuern: Menschenjäger-Banden werden kurzerhand zu Drachengardisten befördert, um den Verlust untoter Heeresteile zu kompensieren, Widerstandsnester werden aufgespürt und ausgehoben. Die Warunker Bürger bekommen die Knute ihrer alten Herren mit neuer Härte zu spüren und wahnwitzige Geißlerzüge streifen durch die Straßen. Statt eines einheitlichen untoten Heerwurms verfügen die Ratsmitglieder nun jeweils nur noch über kleine Knochengarden, die sie lieber zu ihrem persönlichen Schutz einsetzen.

Gerade noch rechtzeitig kann ein Vorstoß des Fürstkomturs Helme Haffax', der die Lage Warunks eilig ausnutzen und die Stadt erobern will, entdeckt und durch die Macht des Thargunitoth-Splitters zerstreut werden, doch Lucardus von Kémet's treue Elitegarden nehmen dabei empfindliche Verluste gegen die Mactaleänata hin. Der anschließende Versuch Lucardus', einen Schlag gegen die Rabenmark zu initiieren, um einerseits neue Verbündete, andererseits frisches Fleisch für den untoten Heerwurm in der Wildermark zu suchen, scheitert an der mangelnden Risikobereitschaft der Gruppe um Murak di Zeforika und Aluris Mengreyth sowie am Widerstand von Chayka, die Sirmi's alten Zwist mit Lucardus fortführt und diesem ihre Horde nicht unterstellen will. Auch Leonardo der Mechanicus, Heptarch von Yol-Ghurmak, schlägt auf einem geheimen Treffen in Eslamsbrück ein durch Lucardus überbrachtes Bündnisangebot aus. Ein eher unkoordinierter Überfall auf Dörfer im Westen Transsiliens scheitert später am erbitterten Widerstand Arngrimms von Ehrenstein.

Auch wenn sich die Nekromantenherrschaft über die Warunkel zunächst normalisiert, so bleibt diese Herrschaft wackelig, der Rat ist von Intrigen zerfressen, seine militärische Macht ist stark geschwächt. Und mit der Vernichtung des Omegatherions durch Rondras Donnersturm wurde der Grundstein für einen entscheidenden Vorstoß der Zwölfgöttlichen Lande gegen die Warunkel gelegt: Das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund beginnt, einen Kriegszug gegen Warunk zu organisieren. Im kleinen Kreis sammelt die nicht unumstrittene Kirchenführerin Unterstützung und ruft tapfere Helden zusammen. Im Frühling des Jahres 1032 BF schließlich bricht ein kleiner aber schlagkräftiger Zug auf, ohne dass der Nekromantenrat – innerlich zersplittert, ohne neue Ressourcen und ohne Verbündete in den Schwarzen Landen – etwas davon ahnt ... (Der Kampf um Warunk wird als Abenteuerbeilage in einem der kommenden **Aventurischen Boten** veröffentlicht.)

APPEND I: DRAMATIS PERSONAE

Inklusive Ihrer Helden treten in Baburin achtzehn Streitwagenfahrer gegeneinander an. Darunter befinden sich echte Meister ihres Fachs, die mutmaßlichen **Favoriten**, ernsthafte Konkurrenten, das so genannte **Mittelfeld** (das allerdings einige Überraschungen bereithält) sowie jene Schar hoffnungsvoller Teilnehmer, die vermutlich bereits in der ersten Hälfte des Rennens ausscheiden: die so genannten **Verlierer**.

Dramaturgie: Beachten Sie bitte, dass jene Rivalen, deren Namen mit einem (+) versehen sind, *fest* von uns in den dramaturgischen Ablauf eingeplant wurden und/oder zu einer festen Zeit aus dem Rennen ausscheiden. Diese Recken können zuvor nur bekämpft, *nicht* aber bezwungen werden. Auf alle anderen Teilnehmer wartet während des Rennens mindestens ein fest eingeplanter *Auftritt*. Erst nach diesem Auftritt sind die Figuren quasi "zum Abschuss freigegeben" und Ihrer meisterlichen Improvisationsfreude überlassen – bei den jeweiligen Fahrern steht, ab wann sie Ihrer Obhut überlassen werden.

(VERMEINTLICHE) FAVORITEN

HOCHKÖNIGIN THESIA GILIA VON KURKUM (+)

STATUS: Gilia wird in Etappe 2 bei der Höhle der Amazonen ausscheiden.

Die stolze Königin der Amazonen mit den blauen Augen und dem schulterlangen, hellblonden Haar, die eigens aus der Amazonenburg Yeshinna angereist ist, dürfte zu den prominentesten Teilnehmern des 76. Donnersturmrennens gehören. Von der Enddreißigerin mit den harten Gesichtszügen, die bei der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden eigenhändig einen Karmoth bezwungen hat, wird behauptet, dass auf ihr Rondras Segen liegt. Gilia erhofft sich durch den Gewinn des Donnersturms eine durchschlagende Waffe, um die Amazonenburg Kurkum zurückzuerobern.

Ebenso wie die zwölf Amazonen ihres Gefolges, die zur Hälfte aus der Burg Yeshinna, zur anderen Hälfte aus der Amazonenstammburg Keshal Rondra stammen – und von denen zwei sie auf der Wettfahrt begleiten –, ist auch die Hochkönigin mit Brünne, Lederrock, offenem Helm, Kurzbogen, Halbschild und der legendären Amazonenklinge *Valaring* bewaffnet (**Arsenal 112**).

Streitwagen/Bedeckung: Gilia von Kurkum tritt in einem ebenso leichten wie robusten Zweispänner an, der von zwei prächtigen Stuten aus der legendären Amazonenzucht gezogen wird. Auch die beiden Amazonen, die Gilia während des Rennens begleiten, nennen solche Tiere ihr Eigen.

Mehr zu Gilia von Kurkum in **GA 248** sowie **Invasion der Verdammten 79 f.**

Kurzcharakteristik: vollendete Schwertkämpferin, meisterliche Streitwagenfahrerin.

Verhalten während des Rennens: Ernsthaft, unnachgiebig und mitleidlos, dabei aber nicht unnötig grausam. Gilia will gewinnen, wird aber niemals eines von Rondras Geboten verletzen.

Eigenschaften, Vor- und Nachteile: MU 18, KL 13, IN 15, CH 16, GE 16, FF 13, KO 16, KK 15; Eisern, Begabung (Schwerter)

Wichtige Talente: Ringen 19, Schwerter 19 (21) (Spezialisierung und Waffenmeisterschaft Amazonensäbel), Wurfspeer 17 (19) (Spezialisierung Wurfspeer), Körperbeherrschung 15, Selbstbeherrschung 15, Kriegskunst 17, Fahrzeug Lenken 15, diverse körperliche Talente 15+;

Sonderfertigkeiten: sehr viele Sonderfertigkeiten für den Kampf mit Reitersäbel und Amazonenschild, Aufmerksamkeit, Kampfgespür, Kriegsreiterei (auch Streitwagen), Berittener Schütze, Scharfschütze

Ringens: INI 17+1W6 AT 19 PA 17 TP 1W6+1(A) DK H
Säbel (und Schild): INI 18 (17)+1W6
AT 23 (22) PA 17 (18) TP 1W6+6 DK N
Wurfspeer: INI 17+1W6 FK 28 TP 1W6+4
LeP 41 AuP 44 WS 10 RS 5 BE 2 GS 6 MR 10

Gespann: TaW 15 (15 / 16 / 13), durchschnittlich 12 TaP*, 58 Meilen pro Tag

GAU 5 GGS 0/16/5 SFK +0 StP 50 S 10 H 6

KÖNIG ARKOS II. SHAH, MHAHARANI VON ARANIEN

STATUS: Arkos sollte es mindestens bis nach Punin schaffen (Etappe 4), kurz davor hat er seine letzte beschriebene Szene. Der ebenso abenteuerlustige wie gut aussehende Gemahl der Mhaharani Eleonora Shahi von Aranien erwarb sich während seines Kampfs gegen das Moghulat Oron einen Ruf als Heldenkönig. Der Herrscher wird daher, wo immer er in Aranien auftritt, frenetisch gefeiert. Von seinen Amtsgeschäften ist er allerdings schon vor geraumer Zeit zurückgetreten; diese obliegen seitdem gänzlich seiner hübschen Gemahlin.

Seitdem widmet sich der leidenschaftliche Verehrer Rondras und Rahjas dem von ihm gestifteten *Orden der Rose* sowie seiner Leidenschaft für Dichtung, Sangeskunst und Pferdezucht. Arkos II. ist ein kompetenter Kämpfer, der die 'Amethyst-Löwin' *Zhimitarra*, eines der zwölf legendären Schwerter des Theaterordens (**Arsenal 110 f.**), vortrefflich zu führen weiß. Hin und wieder durchreitet er verkleidet als 'Roter Ritter vom Leeren Schild' sein Königreich, um Abenteuer zu erleben und schöne Frauen kennen zu lernen (worüber Eleonora großzügig hinweg sieht). Diesmal ist er angetreten, um den Donnersturm zu gewinnen. In Baburin gastieren er und sein Gefolge natürlich als persönlicher Gast von Sultan *Merkan von Revennis* im Fürstlichen Palast Alt-Baburins.

Mehr zu Arkos finden Sie in **Erste Sonne 153**.

Streitwagen/Bedeckung: Arkos II. tritt in einem gefährlichen, zweispännigen Sichelwagen aus dem Regiment Nebachot an. An dessen Rädern sind rotierende, scharfkantige Sichelblätter befestigt, mit denen sich gegnerische Streitwagen zerstören lassen. Gezogen wird der Zweispänner von prachtvollen Tulamiden-Pferden. Der König wird während des Rennens von zwei aranischen Lanzenreiterinnen und einem sachkundigen Heilmagier begleitet, die allesamt ebenfalls dem Regiment Nebachot entstammen.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Schwertkämpfer und Streitwagenfahrer

Verhalten während des Rennens: Forsch und wagemutig, dabei stets erfüllt von monarchischer Lässigkeit. Im Wettstreit zeigt sich der aranische Patriot von seiner unerbittlichen Seite – insbesondere gegenüber *Emir Harayan ben Hasrabal* (siehe unten). Seine Schwäche sind Wein, Weib und Gesang.

Eigenschaften, Vor- und Nachteile: MU 15, KL 14, IN 15, CH 16, GE 16, FF 14, KO 14, KK 14; Gut Aussehend, Wohlklang, Eitelkeit

Wichtige Talente: Ringen 12, Säbel (Khunchomer) 13 (15), Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 12, Kriegskunst 12, Fahrzeug Lenken 13, Betören 14

Sonderfertigkeiten: viele Sonderfertigkeiten für den Kampf mit Säbel und Schild, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Kriegstreiterei (Streitwagen)

Ring: INI 15+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+1(A) DK H
Zhimitarra (plus Schild): INI 16(15)+1W6
AT 18 PA 17 TP 1W6+6 DK N
LeP 36 AuP 37 WS 7 RS 2 BE 1 GS 7 MR 7

Gespann: TaW 13 (15 / 16 / 14), durchschnittlich 11 TaP*, 62 Meilen pro Tag

GAU 5 GGS 0/18/6 SFK +0 StP 40 S 10 H 6

Ausstattung: Klingen an den Rädern

EMIR HARAYAN BEN HASRABAL

STATUS: Der Emir hat seine letzte beschriebene Szene in der Binge Gandrabosch (Etappe 6), die er noch passieren sollte.

Der viertgeborene Sohn Sultan Hasrabals aus der Sippe Yakubanim der Beni Avad ist – anders als die meisten anderen Mitglieder seiner Familie – magisch völlig unbegabt. Allerdings hat sich der narbengesichtige Novadi in der Vergangenheit als versierter Oberster Heerführer Goriens ausgezeichnet. Harayan zieht direkt aus Chalukand kommend, der Hauptstadt des Emirats Chalukistan, mit einer Gruppe von 25 Reitern, bestehend aus *Rashduler Reitern*, *Sandwölfen* – einer versierten Söldnertruppe – und zwei Elementarmagiern in Baburin ein. Da Harayan die aranische Feste Krak Chaluk in Chalukand vor einigen Jahren aus oronischer Hand zurückeroberte und das komplette Emirats anschließend dem Sultanat Gorien einverleibte, hält sich seine Beliebtheit in Aranien – gelinde ausgedrückt – in Grenzen. Mehr noch, Harayan gilt hier als gefährlicher Mann, den in Baburin nur Turnier-, Kirchen- und Festtagsfriede vor Attentaten heißblütiger aranischer Eiferer schützen.

Harayan ist, wie die meisten Yakubanim, in Glaubensdingen außerordentlich pragmatisch. Er verehrt Rastullah ebenso wie die Zwölfe, wobei ihm Rondras Sohn, der Schlachtengott Kor, am meisten imponiert. Harayan will den Donnersturm nicht nur aus kriegerischen und politischen Erwägungen heraus gewinnen, er hofft ernsthaft darauf, dass nach seinem Sieg wieder mehr Flüchtlinge nach Chalukand zurückkehren.

Streitwagen/Bedeckung: Harayan tritt mit einer protzigen Sultans-Quadriga zu dem Rennen an, die von vier Tulamiden-Hengsten aus dem berühmten Gestüt des Kalifen von Mherwed gezogen werden. An den Radnaben lassen sich lange Klingen ausfahren, die – ähnlich wie bei den gefährlichen Sichelwagen – gegnerischen Radspeichen äußerst gefährlich werden können. Begleitet wird er bei Startbeginn von zwei *Ras-*

hduler Reitern und einem *Sandwolf*, im Nahkampf verlässt sich der Emir vor allem auf seine drei magisch präparierten Speere, die ihm (bzw. seinem Streiter) einen Fernkampf-Bonus von 5 Punkten verleihen. Seine eigentliche Geheimwaffe ist hingegen eine Dschinnenlampe seines zaubermächtigen Vaters, mit der er drei Mal während des Rennens einen Dschinn der Luft oder des Erzes herbeirufen kann, den der stolze Novadi allerdings nur in größter Not zum Kampf herbeirufen würde. All diese Artefakte lassen sich natürlich stehlen.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Stratege und kluger Politiker, in Aranien allerdings äußerst unbeliebt; kompetenter Kämpfer und meisterlicher Streitwagenfahrer

Verhalten während des Rennens: Herablassend, argwöhnisch und unerbittlich mit Hang zu cholerischen Wutausbrüchen; insgeheim unter dem Stigma leidend, über keine magische Begabung zu verfügen und sich deswegen auf andere Weise bewähren zu müssen. König Arkos II. sieht er als persönlichen Rivalen an.

Eigenschaften, Vor- und Nachteile: MU 14, KL 16, IN 14, CH 14, GE 13, FF 13, KO 14, KK 13; Hohe Magieresistenz, Unan-sehnlich, Jähzorn

Wichtige Talente: Ringen 14 (*Unauer Schule*), Säbel (Khunchomer) 12 (14), Wurfspeere (Wurfspeer) 14 (16), Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 7, Kriegskunst 14, Fahrzeug Lenken 13

Sonderfertigkeiten: Sonderfertigkeiten für den Kampf mit Säbel und Schild (Schildkampf I), Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Kriegstreiterei (Streitwagen)

Ring: INI 14+1W6 AT 16 PA 15 TP 1W6+1(A) DK H
Khunchomer (plus Schild): INI 14(13)+1W6
AT 15 (14) PA 15 (15) TP 1W6+5 DK N
Magischer Wurfspeer: INI 14+1W6 FK 24 (+5) TP 1W6+4
LeP 34 AuP 35 WS 7 RS 2 BE 1 GS 7 MR 11

Gespann: TaW 13 (14 / 14 / 13), durchschnittlich 10 TaP*, 61 Meilen pro Tag

GAU 7 GGS -1/14/5 SFK +2 StP 50 S 10 H 6

Ausstattung: Klingen an den Rädern

YPPOLITA VON GARETH (+)

STATUS: Yppolita und ihr Begleiter Berno von Bingen schaffen es bis zum Ziel.

Die dunkelhaarige Frau Anfang Vierzig könnte nach allen Maßstäben eine Amazone sein: kraftvolle Figur, herrische Ausstrahlung, stolzer Gang und selbstsicheres Auftreten. Auch ihre Kleidung lässt keine Zweifel aufkommen, zu welchem Volk sich die ehemals berühmte Rennfahrerin aus dem Hippodrom zu Gareth zählt: Amazonenhelm, Brünne, Arm- und Beinschienen und ein typischer Säbel sind an ihr zu sehen.

Yppolita von Gareth hat in Wirklichkeit aber nichts mit den Amazonen zu tun, außer dass sie sich schon in früheren Zeiten als eine solche feiern ließ (siehe *Vergiss den Sieg!* aus *In dunklen Gassen*, dem Abenteuerband zur Box *Stolze Schlösser, Dunkle Gassen*). Im Hippodrom der mittelreichischen Hauptstadt war sie ein gefeierter Champion und von dieser Berühmtheit dürfte sie auch jetzt noch profitieren.

Mittlerweile ist ihre Zeit in Gareth allerdings um, und sie stellt sich nun der letzten Herausforderung ihrer Karriere: dem berühmtesten Überlandrennen Aventuriens.



Für Yppolita, die eigentlich aus Darpatien stammt und Tochter einfacher Eltern ist, bedeutet das Donnersturmrennen die letzte Chance, noch einmal in Ruhm zu baden. Ihre Gönnerin, die Kauffrau *Hertilde Grünewange* aus Perricum (siehe **Freund und Feind**), sprach sie vor knapp einem Jahr an und bot ihr Unterstützung für das Rennen an – ein Angebot, bei dem sie nicht lange nachzudenken brauchte. Sie trainierte, erwarb ihre Ausrüstung und ließ sich sogar die Bedeckung von ihrer spendablen Gönnerin stellen.

Geheimnis: Ohne es zu wissen, bringt die erfahrene Wagenfahlerin die eigentlichen Konkurrenten des Rennens mit ins Spiel. *Hertilde Grünewange* und die von ihr gestellten Mitstreiter verfolgen Pläne, von denen Yppolita nicht einmal in ihren schlimmsten Alpträumen etwas ahnt. Denn hinter Grünewange webt die Skrechu ihr Netz und Yppolita ahnt nicht, dass sie unschuldiges Aushängeschild der Paktierer des Schreckens aus dem Dschungel Maraskans ist.

Streitwagen/ Bedeckung: Yppolita fährt eine relativ schmucklose Quadriga aus der Garether Stellmacherei Winzberg, die dafür umso mehr an die Strapazen eines Überlandrennens angepasst ist. Gezogen von vier ausgebildeten und ausdauernden Pferden ist der Wagen kaum bewaffnet: Zumindest offensichtlich findet man keine Fernkampfwaffen, sondern nur ein paar Lanzen, um Konkurrenten auf Abstand zu halten. Begleitet wird Yppolita von drei Menschen und einem Halbfelfen, die alle aus Perricum stammen. Der Halbfelf fährt auf der Quadriga mit, die anderen drei reiten an deren Seite. Alle sind nur leicht bewaffnet.

Kurzcharakteristik: Ehrgeizig, erfolgsverwöhnt. Sie spricht gerne und nimmt dabei kein Blatt vor den Mund. Feierfreudig, allerdings auch dabei diszipliniert – schließlich steht Großes auf dem Spiel. Ihre Hilfsbereitschaft hält sich in Grenzen, aller-

dings würde sie selbst nie unlautere Mittel anwenden. Inkompetenz kann sie nicht leiden. Brillante Streitwagenlenkerin.

Verhalten während des Rennens: Yppolita ist die strahlende Person unter ihrem Gefolge. So sehr sie sich auch ins Rampenlicht stellt, so wenig treten ihre Mitstreiter aus ihrem Schatten – aus gutem Grund. Erfahrenen Kontrahenten wird sie mit Respekt begegnen, andere lässt sie gerne spüren, dass diese ihrer Ansicht nach beim Donnersturm nichts verloren haben. Von den Amazonen im Rennen hält sie sich fern – schon nach der ersten Konfrontation mit einer aufgebrachten Gilia von Kurkum wird sie überall beteuern, dass sie nicht zum Volke der Amazonen gehört, sondern nur zu deren Ehre eine ähnliche Kleidung trägt. Zur Kurzcharakteristik ihrer Begleiter siehe Seite 86.

Eigenschaften, Vor- und Nachteile: MU 15, KL 12, IN 15, CH 13, GE 14, FF 15, KO 13, KK 13; Tierfreund, Arroganz

Wichtige Talente: Raufen (Hammerfaust) 12 (14), Schwerter (Amazonensäbel) 9 (11), Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 10, Fahrzeug Lenken 16

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Kriegsreiterei (Streitwagen)

Besonderheiten: Der Vorteil *Tierfreund* erleichtert ihre *Fahrzeug Lenken*-Proben um 2 Punkte

Raufen: INI 15+W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+1(A) DK H
Amazonensäbel: INI 15+W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+4 DK N
 LeP 33 AuP 37 WS 7 RS 5 BE 2 GS 6 MR 4

Gespann: TaW 13 (15 / 13 / 15), erleichtert um 2, durchschnittlich 14 TaP*, 63 Meilen pro Tag

GAU 6 GGS -1/16/5 SFK +2 StP 55 S 12 H 7

DIE SKRECHU-ANHÄNGER VON BERNO VON BINGEN

Die Kauffrau *Hertilde Grünewange* aus Perricum, Geldgeberin von Yppolita von Gareth, ist schon seit Jahren korruptiert und pflegt intensive Kontakte in die Tiefen des Dschungels von Maraskan. Hier wacht die Skrechu und versucht gerade, ihre Fäden auf dem Kontinent zu ziehen, um das Omegatheron für ihre Zwecke zu benutzen.

Grünewange ist dabei nicht nur einer der wichtigen Kontakte zu den magischen Versuchen bei Teilsträngen des Omegathérons, sondern hat auch den Auftrag bekommen, den Donnersturm unter Kontrolle zu bringen. Eine größere Anzahl von Schergen steht dazu in Baburin, Brig-Lo und Gareth bereit, um auf Anweisungen gegen Renn Teilnehmer vorzugehen. Auch auf anderen Teilen der Strecke, die sich aus dem Rennverlauf mit diesen vier schon früh von der Rondra-Kirche verkündeten Eckpunkten ergeben, halten sich Späher versteckt. Rädelsführer vor Ort sind dabei die drei Mitstreiter von Yppolita von Gareth. Alle drei sind ausgebildete Attentäter und tödliche Schwertkämpfer. Keiner der drei hat einen maraskanischen Hintergrund, um nicht aufzufallen. Sie reisen mit Yppolita mit, als deren Leibwächter und Bedeckung, damit bei Repräsentationsaufgaben der Teilnehmer in Tempeln oder in Anwesenheit von Hochgeweihten nicht ihr asfalthischer Pakt ans Tageslicht kommt.

Anführer der Drei ist der charismatische *Berno von Bingen*, ein Schwertkämpfer aus Perricum, der mit allen Wassern gewaschen ist. Als hochstufiger Paktierer stehen ihm nicht nur sein Kampftalent und seine herausragende, dämonenbeeinflusste Physis zur Verfügung, sondern auch die Häscher am Wegesrand und seine asfalthischen Mächte. Da sein Körper unter seiner Rüstung schon anfängt, sich zu verformen und zu verändern, wird man ihn niemals mit nacktem Oberkörper oder ohne Beinlinge zu Gesicht bekommen.

Kurzcharakteristik: Charismatisch, gebieterisch, oberflächlich. Yppolita treu ergeben. Im Grunde verdorben und mit gleich

zwei Zielen: Leomar zu finden und zu töten (von dem er glaubt, er ruhe noch in seinem Grab). Und den Donnersturm durch seinen Gewinn unschädlich zu machen. Vollendeter Kämpfer und meisterlicher Streitwagenfahrer.

Verhalten während des Rennens: Berno weiß, was auf dem Spiel steht, und er geht mit Vorsicht ans Werk. Er ist ein umsichtiger Mann, der seine Mittel gezielt einsetzt. Wenn er zuschlägt, dann möglichst effektiv. Seine Enttarnung wird erst auf dem letzten Streckenabschnitt zwischen Gareth und Perricum erfolgen. Allerdings können die Helden während des Rennens Hinweise auf seine Umtriebe und Hintergründe finden. Er ist es auch, mit dem sich die Helden im Rennfinale duellieren müssen.

Wichtige Eigenschaften: MU 17, KL 14, IN 15, CH 13, GE 14, FF 13, KO 15, KK 15

Wichtige Talente: Raufen (Mercenario) 17 (19), Anderthalbhänder (Anderthalbhänder) 20 (22), Körperbeherrschung 16, Selbstbeherrschung 13, Fahrzeug Lenken 15; diverse körperliche Talente 13+

Sonderfertigkeiten: viele Sonderfertigkeiten für den Kampf mit dem Anderthalbhänder; Kampfgespür, Rüstungsgewöhnung III, Eisern

Raufen: INI 17+1W6 AT 19 PA 16 TP 1W6+1(A) DK H

Anderthalbhänder: INI 18+W6

AT 21 PA 19 TP 1W6+6 DK NS

LeP 45 AuP 48 WS 10 RS 6 BE 2 GS 8 MR 10

Anmerkung: Berno von Bingen ist Asfalth-Paktierer im Vierten Kreis der Verdammnis. Neben diversen körperlichen Paktgeschenken verfügt er über *Meister der Form* und *Chimärenerschaffung* (WdZ ab 242). Sein Dämonenmal sind Schuppen und Dornen an seinem Oberkörper und seinen Beinen, die er aber unter seinem engansitzenden Ringelpanzer und unter Beinlingen versteckt.

DAS MITTELFELD

GERBOROD DER WEIßE (+)

STATUS: Gerborod schafft es bis zum Ziel.

Der rüstige alte Krieger mit den markanten, schlohweißen Haaren, dessen Augen zu leuchten beginnen, wann immer das Donnersturm-Rennen Thema ist, ist aus Festum angereist. Ungerührt trägt er Kettenhemd und Khunchomer – und das obwohl er rein äußerlich bereits auf die Achtzig zugeht. Der persönliche Freund des reichen bornländischen Kaufherrn Stover Storerbrandt, der jetzt, nach Stovers Ruhestand, für dessen Sohn Emmeran arbeitet, hat bereits zwei Mal erfolglos am Rennen um den Donnersturm teilgenommen. Für ihn selbst etwas unerklärlich, treibt es ihn, nun zum dritten Mal am Donnersturmrennen teilzunehmen.

Geheimnis: Gerborod ist in Wahrheit der von Rondra erwählte, einstige Held und Siebenstreichträger *Leomar von Baburin*, der vor etwas über 50 Jahren nahe Gareth aus seinem Wachenden Schlaf erwacht ist. Seine Erinnerungen an die Zeit davor sind durch eine göttliche Amnesie verborgen, durch die die Zwölfe ihn – auch vor sich selbst – schützen, bis die Zeit gekommen ist, da sich sein Schicksal und das des Donnersturms erfüllt. Auf ihm liegt tatsächlich der Segen Rondras, was ihm (ohne dass er es ahnt) sowohl göttlichen Schutz im Kampf als auch

während des Rennens verheißt. Weiteres zu seiner Geschichte auf Seite 5.

Streitwagen/Bedeckung: Gerborod tritt in einer weißroten Troika (2+1 Pferde) aus der Rollkutscherei Storerbrandt an, die eigens für ihn angefertigt wurde. In Baburin stehen dem Recken noch drei loyale Gesandte aus Festum beiseite, die für Emmeran Storerbrandt arbeiten; das Rennen bestreitet Gerborod hingegen alleine, was seine besorgten Begleiter für schieren Wahnsinn halten.

Kurzcharakteristik: Kameradschaftlich, besonnen (altersweise) und Verfechter aller ritterlichen Tugenden. Ein meisterlicher Krieger und brillanter Wagenfahrer, der vom Gros seiner Rivalen hoffnungslos unterschätzt wird.

Verhalten während des Rennens: humorvoller, trinkfester und hilfsbereiter Veteran (insbesondere den Helden gegenüber), der auf der Rennstrecke meist durch Besonnenheit glänzt, nur um dann unerwartet und zielsicher jede Schwäche seiner Gegner zum Sieg zu nutzen. Als Einziger besitzt er die Souveränität und Größe, den Helden auch mal in einer misslichen Lage beizustehen, selbst wenn er selbst keinen spürbaren Vorteil daraus zieht.

Eigenschaften, Vor- und Nachteile: MU 17, KL 15, IN 16, CH 14, GE 12, FF 12, KO 15, KK 15; Eisern, Zäher Hund, Prinzipientreue

Wichtige Talente: Raufen (Hammerfaust) 13/15), Schwerter (Langschwert) 15 (17), Körperbeherrschung 15, Selbstbeherrschung 17, Kriegskunst 14, Fahrzeug Lenken 16

Sonderfertigkeiten: viele Sonderfertigkeiten für den einhändigen Kampf mit dem Langschwert, Aufmerksamkeit, Kampfesgefühl, Rüstungsgewöhnung III, Kriegsreiterei (Streitwagen)

Raufen: INI 16+1W6 AT 16 PA 15 TP 1W6+1 (A) DK H
Langschwert: INI 16+1W6 AT 18 PA 17 TP 1W6+5 DK N
LeP 39 **AuP** 37 **WS** 10 **RS** 4 **BE** 2 **GS** 6 **MR** 7

Anmerkung: Diese Werte gelten für Gerborod, solange er noch nicht erkannt und akzeptiert hat, wer er wirklich ist. Als Leomar mögen wir seine Werte hier nicht angeben – es steht uns nicht zu, einen der größten Kämpfer und Heiligen der Geschichte Aventuriens mit Zahlen zu versehen.

Natürlich verfügt er als Leomar über *Karmaenergie* (35 Punkte), die er für Rondra-Liturgien nach Ihrer meisterlichen Maßgabe einsetzen kann.

Gespann: TaW 16 (16 / 14 / 12), durchschnittlich 13 TaP*, 65 Meilen pro Tag

GAU 6 **GGs** 0/17/6 **SFK** +1 **StP** 45 **S** 10 **H** 6

KIRA VOM BLAUTANN (+)

STATUS: Kira von Blautann wird zusammen mit Emmerich ohne Land in Gareth ausscheiden.

Die talentierte, rothaarige Absolventin der Kriegerakademie Schild & Schwert zu Baliho erlebte ihre 'Feuertaufe' als Streitwagenlenkerin angeblich bei der großen Wagenschlacht gegen die Orks vor Baliho im Jahre 1026 BF (siehe AB 102). Seitdem bereitet sich die Weidenerin auf das 76. Donnersturmrennen vor, in der Hoffnung, den göttlichen Streitwagen für Weiden gewinnen zu können.

Geheimnis: Kiras Vorgeschichte ist eine Lüge. In Wahrheit musste sie 1025 BF aus der Kriegerakademie Balihos fliehen, nachdem sie eine Rondra-Geweihte erschlagen hatte, die drohte, ihre Affäre mit dem Rittmeister der Schule (einem ihrer Lehrer) aufzudecken zu lassen. Seitdem wird Kira in Baliho und Umgebung wegen Mordes gesucht.

Ein halbes Jahr später (in Almada) schloss sie sich einem fahrenden Ritter von geheimnisvoller, adliger Herkunft an, der sich als *Emmerich ohne Land* ausgab und die Heißblütige nach und nach an die Lehren des Namenlosen heranführte. Kira, die sich seit dem Zwischenfall an der Akademie von den Zwölfen verlassen wähnt, ist seitdem glühende Anhängerin des 13. Gottes und wird alles tun, um den Donnersturm für den Herrn des Weltenbrandes zu gewinnen.

Streitwagen/Bedeckung: Kira tritt gemeinsam mit drei Begleitern in einer beeindruckenden Quadriga an, die von Stuten aus Puniner Zucht gezogen wird. Zwei ihrer kräftigen Begleiter, ebenfalls Namenlosen-Anhänger wie sie, stellt sie als Fuhrknechte ihrer Familie vor. Bei dem Vierten im Bunde handelt es sich um den Ritter *Emmerich ohne Land*, ein Geweihter des Namenlosen dritten Grades, der sich als Kiras wohlmeinender Onkel ausgibt (siehe unten). Er ist der eigentliche Kopf der Gruppe.

Kurzcharakteristik: 'Onkel und Nichte' geben sich betont ritterlich und kämpferisch, wissen exzellent mit Morgenstern, Speer und Schwert umzugehen und treten als treue Rondraläufige auf.

Verhalten während des Rennens: Kira ist eine gnadenlose Streiterin, die – sobald man sie provoziert – schnell von heftigen Wutausbrüchen heimgesucht wird. In solchen Momenten kann sie nur ihr 'Patenonkel' davor bewahren, Dummheiten zu begehen, die sie später bereuen wird (mehr zu *Emmerich ohne Land* weiter unten).

Eigenschaften, Vor- und Nachteile: MU 14, KL 12, IN 14, CH 13, GE 14, FF 13, KO 15, KK 14; Eisern, Jähzorn, Gesucht II

Wichtige Talente: Raufen (Mercenario) 14 (16), Kettenwaffen (Morgenstern) 15 (17), Wurfspere (Wurfspeer) 12 (14), Körperbeherrschung 13, Selbstbeherrschung 9, Fahrzeug Lenken 12

Sonderfertigkeiten: Sonderfertigkeiten für den Kampf mit Morgenstern und Schild (Schildkampf II), Aufmerksamkeit, Kampreflexe, Reiterkampf (Streitwagen)

Raufen: INI 12+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+1(A) DK H
Morgenstern (plus Schild): INI 11(10)+1W6

AT 16 (15) PA 14 (16) TP 1W6+5 DK N
LeP 36 **AuP** 38 **WS** 10 **RS** 6 **BE** 3 **GS** 5 **MR** 5

Gespann: TaW 12 (14 / 13 / 13), durchschnittlich 8 TaP*, 58 Meilen pro Tag

GAU 7 **GGs** -1/13/4 **SFK** +2 **StP** 50 **S** 11 **H** 6

EMMERICH OHNE LAND UND DIE ANHÄNGER DES NAMENLOSEN

Der etwa 40jährige fahrende Ritter ist nach eigener Aussage ein Veteran der Dritten Dämonenschlacht. Tatsächlich ist er ein *Geweihter des Namenlosen Gottes* dritten Grades und der letzte Nachfahre des Barons *Izlavo Wolkenstein von Brig-Lo*. Bei diesem handelte es sich um das Oberhaupt jener drei Brüder, die bis heute als einzige männliche Mitglieder des späteren Amazonenordens gelten dürfen (*Raschtul* 61).

Es heißt, die drei Brüder seien damals, als sie die Amazonen für 1.000 Dukaten an die Priesterkaiser verraten wollten, kurz vor Punin von den Kriegerinnen erschlagen worden. Tatsächlich überlebte Izlavo, indem er seine Seele an den Namenlosen verpfändete und dem Dreizehnten versprach, den jeweils erstgeborenen Sohn der Familie fortan für die Geschicke des Namenslosen streiten zu lassen. Emmerich entstammt somit einer langen Ahnenreihe von Priestern des Namenlosen und wurde seit seiner Geburt in den Ränken des Dreizehnten Gottes unterwiesen. Sein besonderer Groll gilt dabei Rondra, der Schutzgöttin der Amazonen, denen Emmerich zu schaden versucht, seit er das Waffenhandwerk erlernt hat.

Kurzcharakteristik: Arrogant, eitel und machtbewusst (was er nur mühsam hinter gönnerhaftem, ritterlichen Gebaren zu verstecken weiß); exzellente Handhabung von Lanze, Schwert, Morgenstern und Speer. Brillanter Kämpfer und kompetenter Streitwagenfahrer,

Verhalten während des Rennens: Emmerich tritt als wohlmeinender Patenonkel und ritterlicher Mentor der Weidener Streitwagenfahrerin *Kira vom Blautann* auf (siehe oben). Er wird alles tun, um seinem 'Patenkind' den Sieg zu ermöglichen, Verrat, Mord und Totschlag inklusive. Nicht nur Kira, sondern auch die beiden 'Fuhrknechte' in ihrem Gefolge sind Emmerich hündisch ergeben.

Besonderheit: Emmerich wurde bereits kurz nach der Geburt der Schatten geopfert, was dieser zu verbergen sucht, indem er sehr geschickt in Gesprächen immer den Schatten anderer sucht oder darauf achtet, wie die Sonne steht.

Wichtige Eigenschaften: MU 16, KL 14, IN 12, CH 15, GE 15, FF 13, KO 15, KK 15; Eisern, Begabung (Schwerter), Arroganz

Wichtige Talente: Raufen 15, Schwerter 17, Bogen (Kurzbogen) 17(19), Körperbeherrschung 15, Selbstbeherrschung 17, Kriegskunst 12, Fahrzeug Lenken 12; diverse körperliche und gesellschaftliche Talente 12+

Sonderfertigkeiten: sehr viele Sonderfertigkeiten für den Kampf mit Schwert und Schild; Kampfgespür, Rüstungsgewöhnung III, Kriegersreiterei (auch Streitwagen)

Raufen: INI 16+1W6 AT 16 PA 14 TP: 1W6+1(A) DK H
Schwert (und Schild): INI 17(16)+1W6

AT 18 (17) PA 16 (17) TP 1W6+5 DK N

Kurzbogen: INI 16+1W6 FK 27 TP 1W6+4
LeP 37 AuP 41 WS 10 RS 6 BE 2 GS 6 MR 8

Anmerkung: Emmerich verfügt als hoher Geweihter des Namenlosen über einen Großteil aller Liturgien (siehe **WdG 290**)

YORGE SCHRATENSCHRECK BREN RASTAR

STATUS: Yorges letzte feste Szene ist in Weinbergen auf dem Weg nach Brig-Lo (Etappe 3). Wir empfehlen aber, ihn deutlich weiter kommen zu lassen.

25 Jahre ist es nun her, dass Rastar Ogerschreck seinen gewaltigen Auftritt beim 75. Donnersturmrennen hatte. 25 Jahre, seit er ausgeschieden ist, weil eines seiner beiden wagenziehenden Wollnashörner, Donner und Doria geheißten, umkam. 25 Jahre, in denen Yorge immer wieder die Geschichten um seinen Vater hörte und sich immer mehr in der Pflicht sah, zu dessen Ehren einen erneuten Versuch zu starten.

Yorge Schratenschreck bren Rastar, von den meisten fälschlich nur als 'der Thorwaler Rastarsson' genannt, ist in allem der Sohn seines Vaters: Ein gebürtiger Gjalskerländer, hünenhaft, behängt mit den Trophäen seiner bisherigen Kämpfe und Questen, ruhmreich tätowiert und besser mit der groben Axt als mit irgendeiner feinen Klinge. Er hält das Vermächtnis seines Vaters in allen Ehren und freut sich, wenn man ihn auf dessen Taten anspricht. Dann wird aus dem kläglichen Rennende von damals auch gerne mal ein triumphaler Sieg über das Böse, bei dem Rastar nur deswegen verlor, weil er seinen Sieg dem eigentlichen Sieger opferte.

Streitwagen/Bedeckung: Yorge hat dazugelernt. Wo Rastar damals mit zwei Wollnashörnern startete, beginnt er das Rennen gleich mit vieren vor seinem einfachen, aber wuchtigen Streitwagen. Alle vier Tiere sind ihm treu ergeben und folgen ihm auf Zungenschnalzen – zudem sind sie gut trainiert, denn Yorge hatte lange Zeit, sich auf das Rennen vorzubereiten. Sollte eines der Nashörner ausfallen, lässt sich der Wagen ohne größere Not auch von drei oder gar zwei Tieren ziehen. Der Wagen ist mit groben Eisenbändern verstärkt und mit Hörnern verziert, ansonsten aber schmucklos. In ihm befinden sich neben Yorge noch einige Wurfäxte, Schilde und Speere. Ansonsten geht der Gjalskerländer alleine ins Rennen.

Kurzcharakteristik: Aufbrausend, naiv, rüde, im tiefsten Herzen gutmütig – auch vom Charakter her kommt Yorge ganz nach seinem Vater. In Sachen Wagenrennen ist Yorge allerdings ein bisschen abgeklärter und auch sonst ist er ein bisschen weiter herumgekommen in der Welt.

Verhalten während des Rennens: Er will das Rennen unbedingt gewinnen, allerdings mit den gleichen Mitteln wie damals sein Vater. Kameradschaft geht ihm über jeden Rennehrgeiz und er hilft auch gerne mal Leuten, die er sympathisch findet, oder lässt sich zu einem Saufgelage einladen. Eigentlich ein freundlicher Kerl, solange man nicht schlecht über seinen Vater oder Wollnashörner redet.

Eigenschaften, Vor- und Nachteile: MU 15, KL 11, IN 13, CH 13, GE 13, FF 12, KO 15, KK 16; Eisern, Tierfreund, Zäher Hund, Jähzorn

Wichtige Talente: Raufen (Hammerfaust) 14 (16), Hieb Waffen (Orknase) 13 (15), Zweihand-Hieb Waffen (Orknase) 12 (14), Wurfäxte 10 (Spezialisierung Wurfspeer), Körperbeherrschung 13, Selbstbeherrschung 12, Fahrzeug Lenken 12, Zechen 12

Sonderfertigkeiten: Sonderfertigkeiten für den Kampf mit Hieb Waffen, Schildkampf I, Aufmerksamkeit, Reiterkampf (Streitwagen)

Besonderheiten: Der Vorteil *Tierfreund* erleichtert seine *Fahrzeug Lenken*-Proben um 2 Punkte

Raufen: INI 9+1W6 AT 19 PA 13 TP 1W6+2(A) DK H
Orknase (plus Schild): INI: 9(8)+W6

AT 18 (16) PA 13 (15) TP 1W6+6 DK N

Orknase zweihändig: INI 9+1W6

AT 17 PA 13 TP 1W6+7 DK N

LeP 38 AuP 39 WS 10 RS 3 BE 1 GS 7 MR 3

Gespann: TaW 12 (13 / 13 / 12), erleichtert um 2, durchschnittlich 9 TaP*, 49 Meilen pro Tag

GAU 5 GGS -2/12/4 SFK +3 SP 55 S 12 H 6

Besonderheiten: Die Nashörner sind wenig zimperlich. Bei Nutzung der Experten-Sprintregeln mit dem Bodenplan ist es Yorge daher auch möglich, einen Rammangriff auf einen Gegner durchzuführen, der ein Feld *vor* ihm anstatt *neben* ihm ist. Den Schaden erhalten in diesem Fall die Nashörner. Zudem sind die Nashörner nur sehr schwer zu erschrecken (im Zweifelsfall Meisterentscheid).

BUGROSCH SOHN DES BRODROSCH, BOGISCH SOHN DES BRODROSCH, BRODROSCH SOHN DES BENGROSCH, BENGROSCH SOHN DES BAPDOSCH (+)

STATUS: Die Zwerge scheiden in der Mine von Gandrabosch aus (Etappe 6).

Bugrosch, Bogisch, Brodrosch und Bengrosch sind vier braunhaarige, stämmige Brillantzwerge: Zwei Enkel, der Vater und der Großvater. Schon vor Jahren haben die vier sich dazu entschieden, endlich einmal den "Großen" zu beweisen, dass auch Zwerge gute Streitwagenfahrer sind. Und, dass es auf gute Ausrüstung genauso ankommt wie auf die Fahrkunst.

Die vier Angroschim halten zusammen, wie es nur eine Familie tun kann. Alle vier sind rüstig und im besten Zwergenalter – das sich ja bekanntlich über eine etwas größere Zeitspanne erstreckt. Bengrosch, der Großvater und Wortführer, gerät immer mal wieder mit seinem Sohn aneinander, wenn er diesen zu sehr bevatern und bevormunden. Er und Brodosch sind die beiden Erfinder des Wagens, mit dem die Zwerge sich auf den Weg machen. Er ist ihr ganzer Stolz. Bugrosch und Bogisch, ihres Zeichens eineiige Zwillinge, sind die Streiter und Heißsporne im Quartett. Beide werden vom Vater an der losen Leine gehalten, verfügen über viel Kampfgeschick, aber wenig Schlachterfahrung, und sind zudem auf Brautschau.

Streitwagen/Bedeckung: Mehrere Jahre haben Brodosch und Bengrosch mit der Konstruktion ihres *Donnertrutz*, wie sie ihn liebevoll nennen, verbracht. Der Wagen ist ein Unikat, wie man ihn vermutlich nicht noch einmal in Aventuren finden wird. Speziell für die vier Zwerge konstruiert, ist es ein fast geschlossener Wagen aus Hartholz mit leichter Metallpanzerung und feuerfestem Anstrich. Er ist unten herum wasserdicht und verfügt über diverse mechanische Modifikationen: Ein Armbrustseilzug, Hebel zum Umklappen und Verstellen der Räder, um selbst durch tiefe Flüsse schwimmen zu können. Ausfahrbare Sporne. Unterschiedliche Aufhängungen der sechs Räder, die je nach Terrain, aktiv oder passiv geschaltet werden können. Kurbeln, Schrauben, Zahnräder – ein Blick ins Innere des Wagens verwehren die Zwerge natürlich jedem, aber das beständige Klicken und Rattern, wenn sich wieder die Wagenform ändert oder in der Dämmerung die Richtlampen ausgefahren werden, spricht Bände. Sie als Spielleiter dürfen gerne Ihr gesamtes James-Bond-Wissen nutzen – aber bleiben Sie noch realistisch im Rahmen einer perfekten Zwergenwundermechanik.

Das Quartett selbst ist nur leicht bewaffnet und lediglich durch Lederrüstungen geschützt. Der Wagen, gezogen von sechs Zwergenponys, hat so schon genug Gewicht und es ist eines seiner Wunder, dass er trotzdem noch so gut zu handhaben ist.

Kurzcharakteristik: Bengrosch ist der erhabene ältere Großvater, der Geschichten zu erzählen hat und keinen Zweifel lässt, dass er der Herr im Wagen ist. Sein Sohn steht ganz in seinem Schatten und ist ein emsiger Mechaniker und der Hauptwagenlenker des Teams. Bugrosch und Bogisch fühlen sich von den Streitereien zwischen Vater und Großvater höchstens genervt und sind deutlich weltoffener als ihre beiden älteren Familienmitglieder.

Verhalten während des Rennens: Alle vier sind typische Brillanzwerge. Neben ihren Querelen untereinander sind sie durchaus hilfsbereit, wenn sie jemand freundlich nach ihrem fachkundigen Rat als Mechaniker oder Wagenbauer fragt. Bugrosch und Bogisch geben auch ungefragt Tipps und mischen sich eh gerne ein. Die Vier wollen sich im Rennen beweisen, aber nicht um jeden Preis gewinnen. Was will man auch mit einem Rondra-Wagen, wo doch Angroschs Augenweite schon unter den Rennteilnehmern mitfährt.

Eigenschaften (grob für die gesamte Sippschaft vereinheitlicht): MU 15, KL 14, IN 14, CH 12, GE 12, FF 16, KO 15, KK 14

Wichtige Talente: Raufen 7, Schwerter (Kurzschwert) 10 (12), Armbrust (Schwere Armbrust) 12 (14), Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 12, Mechanik 16, Fahrzeug Lenken 12, Stellmacher 16

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kriegerstreiterei (Streitwagen), Scharfschütze, Berittener Schütze, Geschützmeister, Meister der Improvisation

Raufen: INI 9+1W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+1(A) DK H
Kurzschwert: INI 9+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+2 DK HN
Schwere Armbrust: INI: 9+1W6 FK 23 TP 2W6+6
LeP 36 AuP 40 WS 7 RS 3 BE 2 GS 5 MR 7

Gespann: TaW 12 (14 / 12 / 16), durchschnittlich 9 TaP*, 57 Meilen pro Tag

GAU 8 GGS -2/10/3 SFK +4 StP 70 S 14 H 8

Ausstattung:

—**Radaufhängungen.** Der Zwergenwagen ignoriert sämtliche Modifikatoren durch schlechten Untergrund, Wetter und ähnliches, nur Gebirgspässe verlangsamen auch ihn.

—**Amphibienfahrzeug.** Die Zwerge können in fünf Kampfunden ihr Fahrzeug zum Amphibienfahrzeug umklappen, das auch durch Flüsse fahren kann. Angetrieben wird es in diesem Fall zusätzlich durch ausklappbare Ruder und einen Pedalantrieb.

—**Armbrustseilzug.** Auf dem Wagen ist eine überschwere Armbrust installiert (2W6+8 TP), die zwar 45 Aktionen zum Nachladen benötigt, aber auch von jedem der Zwerge abgefeuert werden kann.

—**Geschütz.** Ein Miniatur-Katapult kann während eines Sprints duells Brandöl abfeuern. Das Geschütz ist nicht genau genug, um einen Gegner anzugreifen, kann aber beim Spiel mit den Expertenregeln benutzt werden, um ein Hindernis der Stufe 1 auf dem Spielplan zu erschaffen. Das Hindernis belegt zwei Felder, das Geschütz hat eine Reichweite von 10 *Wagenlängen* in jede Richtung. Um die richtige Stelle zu treffen, müssen die Zwerge eine Fernkampf-Probe (Wert 20) ablegen, die um die Entfernung in *Wagenlängen* erschwert ist. Nachladen dauert 5 Runden.

—**Rammsporne und Radbrecher.** Die ausfahrbaren Klingen und Sporne erleichtern alle Manöver zum Rammen sowie alle Manöver, die die Klingen nutzen, um 2 Punkte. Ein Rammangriff richtet 3 zusätzliche TP an.

Anmerkung: Zusätzlich zu diesen Besonderheiten steht es Ihnen frei, den Wagen noch mit anderen mechanischen Basisteilen zu versehen. Lassen Sie ihrer Phantasie freien Lauf.

LUCA DI ONERDI

STATUS: Luca di Onerdis letzte feste Szene ist in Weinbergen (Etappe 3). Sie überlebt das Rennen; wie sie ausscheidet oder verliert, ist Ihnen überlassen.

Die Siegerin der *1000 Meilen von Yaquiria* (siehe AB ab Ausgabe 129) gilt als eine der besten Wagenlenkerinnen des Horasreichs und verkörpert die Tradition bosparanischer Streitwagenfahrer. Trotz Aussicht auf ein relevantes Erbe verschrieb sich die Adlige aus der Sikram-Region früh den Tugenden Rondras und absolvierte eine Kriegerausbildung an der Akademie Neetha, wo ihr Talent den chababischen Wagenlenkern, den letzten, die diese Tradition des Alten Reiches ununterbrochen fortführen, auffiel. In den Steppen und Savannen des Wilden Südens erlernte sie das Fahren des großen Vierergespanns, aber auch, wie dieses etwa gegen räuberische Novadis einzusetzen ist.

Schon während des horasischen Thronfolgekriegs 1028 bis 1030 BF bereitete sich die heutige Veteranin zielstrebig auf die Herausforderung des Donnersturm-Rennens vor. Dabei ist ihr einst jugendlicher Enthusiasmus mittlerweile einem gesunden Pragmatismus gewichen. Der Kampf und auch das Wagenlenken sind ihr mehr Handwerk als überhöhte Kunst oder gar Selbstzweck, was ihre Entschlossenheit und ihren Mut jedoch nicht mindert. Mit ihren schwarzen, im Wind wehenden Haaren und dem von leichten Pocken- und Kampfnarben mehr geschmückten als entstellten Körper wirkt sie beinahe unnahbar.

Streitwagen/Bedeckung: Chababischer Streitwagen (Vierspanner), gestellt von Honoratoren nach ihrem Sieg der 1000 Meilen von Yaquiria. Auf dem Wagen reist der junge Stellmacher Piro mit. Er und Luca sind leicht gerüstet und bewaffnet. Luca trägt überdies als Preis ihres Sieges im Lieblichen Feld die Armschienen der Aponia. Ein Artefakt, das der letzten Gewinnerin aus dem alten Bosparan gehört haben soll.

Kurzcharakteristik: Bodenständige Nüchternheit verbunden mit Pragmatismus. Übertriebene Zielstrebigkeit, mit der sie auch mal über die Grenzen geht. Dem steht allerdings eine schon an einen Heiligenkult gemahnende Verehrung antiker Helden und Wagenlenker gegenüber, deren Fußstapfen Luca beim Donnersturm-Rennen auszufüllen versucht.

Verhalten während des Rennens: Auf dem Streitwagen lässt sie sich kaum aus der Ruhe bringen. Erst wenn ihr durch Versäumnisse Anderer (ihres jungen Begleiters und Wagenschmieds Piro, der bei Kämpfen auch als notdürftiger Lenker auftritt) oder bedrängt von Widersachern Nachteile entstehen, bricht ihr berüchtigter Jähzorn hervor.

Eigenschaften: MU 15, KL 12, IN 15, CH 14, GE 16, FF 15, KO 13, KK 12

Wichtige Talente: Raufen (Mercenario) 12 (14), Fechtwaffen (Rapier) 14 (16), Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 14, Fahrzeug Lenken 17

Sonderfertigkeiten: Sonderfertigkeiten für den Kampf mit Rapier und Linkhand, Aufmerksamkeit, Kampfgespür, Kriegstreiterei (Streitwagen)

Raufen: INI 17+1W6 AT 16 PA 15 TP 1W6(A) DK H
Rapier: INI 19+1W6 AT 16 PA 22 TP 1W6+3 DK N
LeP 36 AuP 38 WS 7 RS 2 BE 1 GS 7 MR 7

Gespann: TaW 17 (15 / 14 / 15), durchschnittlich 14 TaP*, 60 Meilen pro Tag

GAU 5 GGS 0/16/5 SFK +1 StP 45 S 10 H 6

DERGEJ SIEVENING, DER BASILISKENPÖTER

STATUS: Dergejs letzte feste Szene ist an der Schlucht südlich des Raschtulsturm (Etappe 3).

Dergej und seine Kumpanen sind das, was man am ehesten unter einer Heldentruppe zu verstehen hat. Der kahlköpfige Norbarde mit der prunkvollen Streitaxt im Gürtel ist ein ruhiger Mann, dem man ansieht, dass er schon einiges erlebt hat. Auch eine Narbe, die ihm über das linke Auge läuft, kündigt davon.

Auch wenn Sievening der Kopf des Trupps und der Wagenlenker ist, so sind doch er und seine Bedeckung eher eine Kampf- und Schicksalsgemeinschaft als ein zusammengestellter Trupp. Neben dem Norbarden sind noch ein Firnelf namens Tyantiel, ein Ambosszweig namens Hulosch und Gatana vom Roten Stamm, eine ehemalige Söldnerin, mit von der Partie.

Die Vier haben schon viel miteinander erlebt, was man am Umgang miteinander und an ihren Geschichten, die sie zu erzählen haben, schnell erkennt. Nun soll es in der langen Reihe der spannenden Abenteuer noch das Donnersturmrennen sein. Vielleicht lässt man sich danach zur Ruhe?

Ob Dergej ein echter Basiliskentöter ist, lässt er selbst im Unklaren. Er reitet nicht auf der Geschichte herum, streitet es aber auch nicht ab, was den Titel in den Augen vieler glaubwürdig macht. Kommt man mit ihm näher ins Gespräch, sollte man dem erfahrenen Bornländer diese Tat durchaus zutrauen.

Streitwagen/Bedeckung: Der norbardische Vierspanner Sievenings ist für das Rennen gut ausgerüstet und umgebaut, allerdings nicht für schnelle Fahrten geeignet. Diesen Umstand macht das herausragende Wagenlenkertalent von Sievening aber wieder wett. Neben allerlei nützlichem Kram und Waffen (vor allem von Hulosch) fährt der Zwerg noch mit im Wagen als Begleiter und Schütze. Tyantiel und Gatana besitzen gute und ausdauernde Pferde.

Kurzcharakteristik: Die vier Recken sind alle gestandene Abenteuer. Dergej ist ruhig und gelassen, zu erfahren, um sich von irgendetwas provozieren zu lassen. Hulosch dagegen geht gerne mal auf Konfrontationskurs. Tyantiel ist die Zurückhaltung in Person und gibt höchstens mal einen mystischen Kommentar ab, während Gatana rüde aber gutmütig ist.

Verhalten während des Rennens: Dergej und die anderen sehen das Rennen als Queste, bei der man in seinem Leben dabei gewesen sein muss, und so sind sie nun also hier und machen das Beste draus. Bei Problemen oder größeren Kampfsituationen während des Rennens können die Vier sich als echte Hilfe erweisen und so unter Umständen den einen oder anderen Schulterschluss mit den Helden eingehen. Hulosch sollte sich mehr als ein Mal mit den Brillantzwergen anlegen – einfach weil man das als Ambosszweig so macht.

Eigenschaften, Vor- und Nachteile: MU 16, KL 13, IN 14, CH 13, GE 14, FF 15, KO 14, KK 15; Eisern

Wichtige Talente: Raufen (Hammerfaust) 14 (16), Hieb- waffen (Streitaxt) 14 (16), Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 15, Fahrzeug Lenken 17

Sonderfertigkeiten: Sonderfertigkeiten für den Kampf mit der Streitaxt, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Kriegstreiterei (Streitwagen)

Raufen: INI 15+1W6 AT 18 PA 15 TP 1W6(A) DK H
Streitaxt: INI 15+1W6 AT 17 PA 16 TP 1W6+5 DK N
LeP 38 AuP 38 WS 9 RS 2 BE 1 GS 7 MR 7

Gespann: TaW 17 (14 / 13 / 15), durchschnittlich 13 TaP*, 55 Meilen pro Tag

GAU 6 GGS -1/12/4 SFK +2 StP 60 S 11 H 6

DIE VERLIERER

BORAN, DER ZERSTÖRER (+)

STATUS: Boran scheidet auf dem Weg zwischen Punin und Amboss aus (Etappe 5).

Niemand weiß, wie der ehemalige Gladiator, der noch vor zwei Jahren als Schrecken der Al'Anfaner Arena galt, in Wahrheit heißt. Boran hat seinen Schädel nach Waldmenschenart und als persönliches Markenzeichen zu einem spannhohen Haarkamm frisiert. Es heißt, er habe maraskanisches Blut in den Adern und sei bereits als Kind in die Sklaverei geraten. Nach Jahren als Rudersklave auf einer der Galeeren des Südens entdeckte ihn der Besitzer einer Gladiatorenschule und gab dem Kraftpaket den letzten Schliff. Fünf Jahre kämpfte Boran allein in der Arena Al'Anfas und zeichnete sich dabei durch äußerste Brutalität aus. Insgesamt 16 Gegner tötete er, eine doppelt so hohe Zahl wurde von ihm verstümmelt, so dass sie für den Arenakampf nicht mehr taugten. Ob Boran schlicht freigelassen oder tatsächlich von der *Hand Borons* ausgelöst wurde (wie er gern verbreitet), bleibt dahingestellt. Seit drei Jahren schlägt er sich wechselweise als Kopfgeld- und Sklavensjäger sowie Söldner durchs Leben und genießt die Protektion eines unbekannten al'anfanischen Granden.

Streitwagen/Bedeckung: Boran tritt das Rennen in einem eisenverstärkten, schwarzen Zweispänner an, der von kräftigen Boronsmähen gezogen wird. Begleitet wird er von zwei Gladiatoren-Kameraden – einer im Wagen, der andere zu Pferd – die ihm mit Speer und Kurzbogen den Rücken freihalten und all jene Drecksarbeiten übernehmen, bei der Boran selbst nicht ertappt werden will.

Kurzcharakteristik: Brutal, sadistisch und verschlagen. Ein Veteran im Umgang mit Speer, Netz und Efferdbart, der das Töten liebt und stets seinen eigenen Vorteil im Auge hat.

Verhalten während des Rennens: Boran und seine Schlagebots schrecken weder vor Sabotageakten noch vor gezielten Attacken auf die Pferde der Konkurrenten zurück – fallen im Zweifel aber auch übereinander her, wenn sie einen Vorteil daraus ziehen können. Kurz: ihre Helden werden es lieben, das gewalttätige Trio zur Strecke zu bringen.

Eigenschaften, Vor- und Nachteile: MU 14, KL 13, IN 14, CH 12, GE 15, FF 13, KO 15, KK 14; Eisern, Arroganz, Blutdurst

Wichtige Talente: Raufen (Gladiatorenstil) 14 (16), Speere (Efferdbart) 15 (17), Schleuder (Wurfnetz) 12 (14), Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 14, Fahrzeug Lenken 9

Sonderfertigkeiten: Sonderfertigkeiten für den Kampf mit dem Speer, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Reiterkampf (Streitwagen)

Raufen: INI 14+W6 AT 18 PA 15 TP 1W6+1(A) DK H
Efferdbart: INI 14+W6 AT 18 PA 16 TP 1W6+4 DK NS
Wurfnetz: INI 14+W6 FK 22 TP speziell
LeP 35 AuP 39 WS 10 RS 3 BE 1 GS 7 MR 5

Gespann: TaW 9 (14 / 12 / 13), durchschnittlich 5 TaP*, 59 Meilen pro Tag

GAU 6 GGS 0/18/6 SFK +1 StP 45 S 11 H 7

RONDRIINA AY BAKRACHAL (+)

STATUS: Rondrina scheidet südlich des Raschtulsturm aus (Etappe 3).

Die glutäugige junge Aranierin ist Jahrgangsbeste der Baburiner Kadettenschule Keshal Hashinnah (Land 135), die im Stadtteil Alt-Baburin ansässig ist. Es heißt, Akademieleiterin *Yasmina saba Demeya ay Nasirabad* habe Rondrina persönlich ausgewählt und zur offiziellen Repräsentantin Baburins am Rennen bestimmt. Rondrina genießt damit die großzügige Unterstützung des Sultans sowie der baburinischen Stellmacherei Al'Bashar.

Streitwagen/Bedeckung: Rondrina tritt bei dem Rennen in einem aranischen 'Straußenwagen' an, ein Zweispanner, dessen Zugtiere gefährlich um sich hacken können. Begleitet wird die Kadettin von zwei befreundeten Mitschülern der Akademie, einem Geschwisterpaar aus Marmelund.

Kurzcharakteristik: Aufgeregte Kriegerin, die verzweifelt versucht, den hohen Erwartungen gerecht zu werden. Kompetente Streitwagenfahrerin, Kämpferin und Speerwerferin.

Verhalten während des Rennens: Rondrina glaubt im Innersten ihres Wesens nicht daran, auch nur den Hauch eine Chance zu haben. Sie versucht stets im Windschatten ihrer Konkurrenten zu bleiben und direkten Kämpfen aus dem Weg zu gehen. Mit anderen Worten: Die Gute ist engagiert, aber eine leichte Beute.

Eigenschaften: MU 13, KL 12, IN 14, CH 14, GE 15, FF 13, KO 13, KK 12

Wichtige Talente: Ringen (Unauer Schule) 9 (11), Säbel (Reitersäbel) 10 (12), Wurfspeere (Wurfspeer) 10 (12), Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 8, Fahrzeug Lenken 10

Sonderfertigkeiten: einige Sonderfertigkeiten für den Kampf mit dem Säbel, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Reiterkampf (Streitwagen)

Ring: INI 14+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6 DK H
Reitersäbel: INI 15+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+4 DK N
Wurfspeer: INI 14+W6 FK 20 TP 1W6+4
LeP 34 AuP 36 WS 7 RS 3 BE 1 GS 7 MR 4

Gespann: TaW 9 (14 / 12 / 13), durchschnittlich 6 TaP*, 55 Meilen pro Tag

GAU 4 GGS 0/18/6 SFK 0 StP 40 S 9 H 6

SAWINE VOM SVELLT

STATUS: Sawines letzte feste Szene ist bei der Schlucht südlich des Raschtulsturm (Etappe 3).

Sawine hat eine lange Anreise mit ihrem Wagen und ihrer Begleitung hinter sich. Die strohblonde Lowangerin mit dem immer wachen Blick ist nicht nur eine Augenweide, sondern auch eine ganz passable Wagenlenkerin, allerdings hat sie keinerlei Rennerfahrung. Zu ihrer Begleitung gehören ein Goblin, Daargbost, und eine stämmige Frau, die ihr Gesicht meist unter einer tief nach unten gezogenen Kapuze versteckt. Auf Nachfrage wird sie von Entstellungen reden – in Wirklichkeit ist Orla eine Halborkin, eine erfahrene Kämpferin, die sich ihrer Abstammung schämt.

Sawine ist eine Hexe der Verschwiegenen Schwesternschaft, die von ihrem Zirkel dazu ausersehen wurde, an dem großen Rennen teilzunehmen und die Mitfahrer im Auge zu behalten. Nur zu gut weiß die Schwesternschaft noch, wer damals am Rennen beteiligt war, und will auf keinen Fall, dass der Donnersturm in die falschen Hände gerät. Sawine sieht man ihre Zugehörigkeit zum Hexenbund nicht an, ihr Vertrauter Husch, ein großer Uhu, der sich in dieser Gegend überhaupt nicht wohl fühlt, hält sich auf Abstand.

Streitwagen/Bedeckung: Der leichte Zweispanner der Gruppe bietet Platz für Sawine und Daargbost. Beide sind kaum bewaffnet, Daargbost besitzt aber eine Schleuder, mit der er meisterlich umzugehen weiß. Orla ist in Leder gerüstet und führt Streitkolben und Kurzschwert mit sich. Was niemand ahnt: Der Wagen und das Zaumzeug weisen eine Besonderheit auf. Zur Rennunterstützung wurde der gesamte Wagen mit Flugpaste behandelt und kann sich so nun mit Goblin und Sawine an Bord eine sehr kurze Strecke in die Luft erheben. Eine komplizierte Modifikation des ATTRIBUTO-Zaubers, der über das Zaumzeug in die beiden Zugpferde gezaubert werden kann, erlaubt den Pferden drei Mal mit erhöhtem Mut und verbesserter Körperkraft, auch größere Hindernisse einfach zu überspringen, was den Helden frühestens bei der Schlucht auffallen sollte (Seite 34).

Kurzcharakteristik: Sawine, der Goblin und die Halborkin sind misstrauisch bis ins Mark – jeder aus seiner eigenen Motivation heraus. Daargbost traut außer Sawine keinem Menschen, die Halborkin nimmt immer an, man wolle ihr Böses, und Sawine ahnt hinter jeder Tat, die sie nicht einordnen kann, Verrat und namenlose Umtriebe. Ist man an dieser Barriere allerdings erst Mal vorbeigekommen, kann man in den Dreien gute Kameraden finden.

Verhalten während des Rennens: Sawine will nicht gewinnen, sondern die Rennteilnehmer im Auge behalten. Daher versucht sie, zumindest einigermaßen im Mittelfeld zu bleiben. Gegen Angriffe auf sie geht sie auch im Nachhinein rachlustig und mit ihrer Hexenmacht vor.

Eigenschaften, Vor- und Nachteile: MU 13, KL 14, IN 15, CH 15, GE 13, FF 13, KO 11, KK 11; Gut Aussehend

Wichtige Talente: Raufen 10, Stäbe 10, Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung 8, Fahrzeug Lenken 9, Fliegen 9

Wichtige Zaubersprüche: HEXENKNOTEN 11, HEXENKRÄULEN 9, KATZENAugen 11, HEXENHOLZ 12, RADAU 10, KRÖTENSprung 12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Raufen: INI 11+1W6 AT 12 PA 13 TP 1W6(A) DK H
Kampfstab: INI 12+1W6 AT 12 PA 13 TP 1W6+1 DK NS
LeP 27 AuP 30 AsP 37 WS 6 RS 1 BE 0 GS 8 MR 6

Gespann: TaW 9 (15 / 15 / 13), durchschnittlich 6 TaP*, 55 Meilen pro Tag

GAU 5 GGS 0/16/5 SFK 0 StP 40 S 9 H 6

PRAIA VOM GROßEN FLUSS

STATUS: Praia muss es mindestens bis kurz vor Perricum schaffen, da sie als Quadrigafahrerin eine weitere Hauptverdächtige neben Yppolita darstellt.

Auch wenn sie hier bei den Verlierern eingeordnet ist, eigentlich gehört Praia zu den Gewinnern. So denkt die robuste, rothaarige Frau aus den Nordmarken jedenfalls, denn sie ist mit einem goldenen Löffel im Mund geboren. Die Rondra-

Geweihte steht fest im Glauben zu ihrer Göttin, allerdings hat sie es mehr ihren Kontakten innerhalb der Kirche und ihrer bekannten Familie zu verdanken, dass sie als Streiterin der Herrin auserkoren wurde. Oberflächlich pflichtbewusst, sollte Praia während des Rennens einerseits die Rondra-Kirche präsentieren, andererseits auch zeigen, wie sehr man mit Eifer über das Ziel hinausfahren kann.

Streitwagen/Bedeckung: In der rondragefälligen Quadriga, die im Aussehen grob dem Donnersturm angepasst wurde, finden Praia und ein weiterer Wagenlenker, ein junger Rondra-Novize, Platz. Beide sind mit Wurfspießen bewaffnet und mit den obligatorischen Kettenhemden gerüstet. Daneben reiten zwei weitere Rondra-Geweihte als Begleitschutz mit.

Kurzcharakteristik: Praia ist einerseits tief rondragläubig, andererseits aber auch von Ehrgeiz zerfressen. Ihr Schwur, Rondra die Treue zu halten und den Donnersturm zu gewinnen, bringt sie in vielen Situationen in einen Zwiespalt. Kompetente Kämpferin und Wagenlenkerin.

Verhalten während des Rennens: Praia will gewinnen, weil dies ihr Geburts-, Standes- und Glaubensrecht ist. Dabei hält sie sich an Rondras Tugenden, schlägt aber hin und wieder über die Stränge. In wilden Aktionen muss sie von ihren drei Begleitern zurückgehalten werden. Besonders aufgebracht ist sie über die Teilnahme eines Alberniers bei dem Rennen.

Eigenschaften, Vor- und Nachteile: MU 15, KL 12, IN 13, CH 13, GE 13, FF 12, KO 14, KK 14; Eisern, Impulsiv

Wichtige Talente: Raufen (Hammerfaust) 11 (13), Andert-halbhänder (Rondrakamm) 12 (14), Schwerter (Langschwert) 12 (14), Wurfspieere (Wurfspeer) 10 (12), Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 8, Fahrzeug Lenken 9

Sonderfertigkeiten: einige Sonderfertigkeiten für den Kampf mit Langschwert und Rondrakamm, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Reiterkampf (Streitwagen)

Raufen: INI 13+W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+1(A) DK H
Langschwert: INI 13+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+4 DK N
Rondrakamm: INI 13+1W6 AT 16 PA 14 TP 2W6+2 DK NS
Wurfspeer: INI 13+W6 FK 20 TP 1W6+4
LeP 35 AuP 37 WS 9 RS 4 BE 2 GS 6 MR 6

Gespann: TaW 9 (13 / 13 / 12), durchschnittlich 5 TaP*, 59 Meilen pro Tag

GAU 6 GGS -1/16/5 SFK +2 StP 50 S 10 H 6

REO CONCHOBÄIR

STATUS: Reos letzte feste Szene ist in Weinbergen (Etappe 3). Junker Reo Conchobair ist ein Sohn des 'Schwertkönigs' Raidri Conchobair und wurde erst kürzlich von Königin Invher zum legitimen Erben seines Vaters bestimmt (**Herz 170**). Er sieht seinem Vater nicht sonderlich ähnlich und hat auch von dessen Charakter kaum etwas geerbt. Nicht zu dessen Ehre tritt er beim Rennen an, sondern um das zu bekommen, was ihm dank seines Namens zusteht: der Gewinn des Donnersturms, um in die Fußstapfen seines Vaters zu treten.

Streitwagen/Bedeckung: Conchobair fährt in einer Streitquadriga, gerüstet und bewaffnet bis an die Zähne mit Bögen, Armbrüsten, Pfeilen, Bolzen und Speeren. Neben ihm reist noch ein weiterer Wagenlenker mit, genau wie zwei Reiter Bedeckung – alles drei erfahrene albernische Söldner, die bei ihm in Lohn und Brot stehen.

Kurzcharakteristik: Reo ist undankbar und ein verzogener Sprössling eines Vaters, dessen Erbe dem jungen Taugenichts viel zu groß ist. Was er nicht mit Heldenmut und Geschick fertig bringt, löst er gerne mit List und auf Schleichwegen.

Verhalten während des Rennens: Der junge Conchobair will unbedingt gewinnen, komme was da wolle. Er ist gerne bereit, dazu auch unlautere Mittel einzusetzen – allerdings bewegen sich diese im Rahmen von verdrehten Wegweisern und angeworbenen Schlägern. Vor Sabotage und möglichen Todesfällen schreckt Reo zurück – außer vielleicht bei der verhassten Nordmärkerin Praia, die sich erdreistet, ebenfalls den Gewinn des Donnersturms als ihr Geburtsrecht zu deklarieren.

Eigenschaften, Vor- und Nachteile: MU 14, KL 12, IN 12, CH 12, GE 15, FF 13, KO 14, KK 14; Arroganz

Wichtige Talente: Raufen (Hammerfaust) 10 (12), Schwerter (Langschwert) 9 (11), Bogen (Kurbogen) 8 (10), Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 8, Fahrzeug Lenken 8

Sonderfertigkeiten: einige Sonderfertigkeiten für den Kampf mit dem Langschwert, Aufmerksamkeit, Scharfschütze, Reiterkampf (Streitwagen)

Raufen: INI 8+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+1(A) DK H
Langschwert: INI 8+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+4 DK N
Kurbogen: INI 8+1W6 FK 18 TP 1W6+4
LeP 35 AuP 37 WS 7 RS 5 BE 3 GS 5 MR 6

Gespann: TaW 9 (13 / 13 / 12), durchschnittlich 5 TaP*, 59 Meilen pro Tag

GAU 6 GGS -1/16/5 SFK +2 StP 50 S 10 H 6

DIE GROLME

STATUS: Die letzte wirklich feste Szene der Grolme ist südlich des Raschtulsturms bei der Schlucht (Etappe 3). Gönnen Sie sich und Ihrer Runde den Spaß und lassen Sie diese lustigen Gesellen aber so weit kommen, wie es möglich ist.

Die mit Abstand skurrilste Erscheinung beim 76. Donnersturmrennen dürfte die Grolmengruppe sein. Die Feilscher aus dem Norden haben mitbekommen, dass es bei dem Rennen um nichts anderes als einen Wagen aus Eternium geht – Grund genug, eine Abgesandtschaft zu dem Rennen zu schicken, bei dem jeder mitmachen darf.

Die Grolme sollten schon zu Beginn für Schwierigkeiten sorgen, bis sich die Rondra-Kirche entscheidet, sie auch zuzulassen. Danach werden sie versuchen, mit ihren magischen Mitteln und ihrer minderen Bewaffnung so gut es geht im Rennen zu bleiben, wobei sie mangelnde Überlandrennerfahrung mit Raffinesse und unglaublicher Dreistigkeit ausgleichen. Die Namen der Drei wird man übrigens nicht erfahren. Zu gefährlich, diese hier bei all den magiebegabten Fremden zu benutzen.

Streitwagen/Bedeckung: Die drei Grolme sind leicht gerüstet und mit Kurzschwertern und Armbrüsten bewaffnet. Viel gefährlicher ist aber ihre Magie, mit der sie schnell mal vorgaukeln, man würde Schlangen statt Zügel in der Hand halten oder auf einen tiefen Abgrund zurasen. Ihr Wagen ist ein leichter Vierspanner, der von zahmen Waldwölfen gezogen wird. Diese sind zwar nicht sonderlich schnell, glänzen aber mit hervorragender Ausdauer.

Kurzcharakteristik: Verlogen, gierig, geschäftstüchtig, nur auf ihren Vorteil bedacht und eigentlich dann doch wieder recht drollig in ihrem Unwissen über die große weite Welt.

Verhalten beim Rennen: Man sollte nie genau wissen, ob man den Dreien nun helfen oder sie in den nächsten Abgrund werfen will. Die Grolme werden sich weitestgehend an die Rennbedingungen halten, schließlich will man nicht disqualifiziert werden. Merken die Drei aber mit der Zeit, dass sich andere auch nicht an die Gebote halten, fällt bei ihnen schnell jegliche Scham. Bei den Grolmen kann man jederzeit auf das Ausscheiden von Teilnehmern, den nächsten oder den gesamten Rennverlauf wetten, wenn man ihnen begegnet. Außerdem versuchen sie schon vor Rennende, den Gewinn an den Mann zu bringen und verkaufen, sehr zum Unmut anderer Teilnehmer, Eterniumanteile.

Eigenschaften: MU 11, KL 15, IN 15, CH 9, GE 12, FF 15, KO 10, KK 7

Wichtige Talente: Schwerter (Kurzschwert) 7 (9), Armbrust (Leichte Armbrust) 8 (10), Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 12, Fahrzeug Lenken 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Scharfschütze

Zauber: vorwiegend Sprüche aus dem Bereich *Objekt*, auch *Heilung*, *Hellsicht*, *Herrschaft* und *Illusion*; oft Sprüche in drastisch verfremdeten Formen düsterschwarzen Humors. Besondere Ausprägung des UNITATIO.

Kurzschwert: INI 9+1W6 AT 10 PA 12 TP 1W6+2 DK H
Leichte Armbrust: INI: 9+1W6 FK 17 TP 1W6+6
LeP 23 AuP 33 AsP 25 WS 5 RS 2 BE 1 GS 5 MR 10

Gespann: TaW 8 (15 / 9 / 15), durchschnittlich 4 TaP*, 54 Meilen pro Tag

GAU 7 GGS 0/12/4 SFK 0 StP 40 S 9 H 6

IFIRNE VON BALIHO (+)

STATUS: Ifirne stirbt noch vor Rennbeginn.

Die schlanke Weidenerin aus Baliho und ihr ein Jahr jüngerer Bruder erleben in diesem Abenteuer nur einen Kurzauftritt, da sie bereits in der Nacht vor dem Rennbeginn Opfer eines Attentats werden.

TAGESLEISTUNGEN

Teilnehmer	durchschnittliche Meilen pro Tag
Arkos II. Shah von Aranien	62
Boran der Zerstörer	59
Dergej Sievening	55
Gerborod der Weiße	65
Grolmwagen	54
Harayan ben Hasrabal	61
Kira vom Blautann	58
(Ifirne von Baliho	49)
Luca di Onerdi	60
Praia vom Großen Fluss	59
Reo Conchobair	59
Rondrina ay Bakrachal	55
Sawine vom Svellt	55
Thesia Gilia von Kurkum	58
Yorge Rastarson	49
Yppolita von Gareth	63
Zwergenwagen	57

Streitwagen/Bedeckung: Ifirne und ihr Bruder treten in einem rustikalen Zweispänner der Streitwagenfahrer von Baliho an.

Kurzcharakteristik: hochtrabend, selbstgerecht mit Hang zur Arroganz; zutiefst rondragläubig.

Besonderheit: Ifirne wird am 3. Travia auf Kira vom Blautann aufmerksam und erkennt in ihr eine in Baliho gesuchte Mörderin wieder. Kiras 'Patenonkel' Emmerich ohne Land lässt sie und ihren Bruder daher zur Vorsicht in der Nacht vor dem Rennen ermorden.

Eigenschaften, Vor- und Nachteile: MU 14, KL 12, IN 13, CH 12, GE 14, FF 13, KO 13, KK 12; Arroganz, Prinzipientreue

Wichtige Talente: Raufen (Hammerfaust) 7 (9), Säbel 7, Körperbeherrschung 9, Selbstbeherrschung 6, Fahrzeug Lenken 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Reiterkampf (Streitwagen)

Raufen: INI 11+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6 DK H

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

LeP 30 AuP 32 WS 7 RS 1 BE 0 GS 8 MR 4

Gespann: TaW 10 (13 / 12 / 13), durchschnittlich 6 TaP*, 49 Meilen pro Tag

GAU 4 GGS 0/15/5 SFK 0 StP 40 S 10 H 6

BEGLEITER

Bei den Teilnehmern ist immer nur der Fahrer oder Hauptteilnehmer der Mannschaft mit Werten aufgeführt. Daher sind die folgenden Zahlen als Richtlinie für die unterschiedliche Bedeckung gedacht. Ändern Sie diese nach Bedarf und passen Sie sie an, wo es nötig scheint (Zwerge, etwaige Zauberfertigkeiten von Elfen oder Magiern etc.)

Durchschnittlicher Begleitschutz

Nahkampf: INI 12–14+W6 AT 12–15 PA 11–14

TP / DK nach Waffe

Fernkampf: INI 12–14+1W6 FK 15–20 TP nach Waffe

LeP 30–34 AuP 34–37 WS 7 RS 3 BE 1 GS 7 MR 4–6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (Wert 10), Finte, Wuchtschlag

Erfahrener Begleitschutz

Nahkampf: INI 15–17+1W6 AT 15–18 PA 13–15

TP / DK nach Waffe

Fernkampf: INI 15–17+1W6 FK 16–22 TP nach Waffe

LeP 33–38 AuP 36–42 WS 8–10 RS 3 BE 1 GS 7 MR 5–7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (um 15), Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Kampfflexe, Klingensturm, Meisterparade, Standfest, Wuchtschlag

ANHANG II: QUELLENTEXTE UND HANDOUTS

Q0

Lange bevor der Heilige Leomar Drachenherz den Donnersturm errang, war er bereits ein viel besungener Held. Denn viele Jahre zuvor hatten die Götter ihn zum Träger der legendären Waffe Siebenstreich erwählt. (...) Der Heilige Leomar von Baburin, der bis heute als Schirmherr der zwölf ritterlichen Tugenden gilt, war darüber hinaus für viele weitere Heldentaten bekannt. Waffenlos soll er drei Trollhäuptlinge niedergerungen haben, deren Namen als Lackel, Tolpatsch und Rabatz in die Sagen eingingen. Er bezwang einem namenlos gebliebenen Riesen vor Gareth, und vertrieb die Riesin Männertod aus dem heutigen Aranien in den Raschtulswall. Gegen Ende seines Heldendaseins aber, bevor er sich zum Wachenden Schlaf niederlegte, kämpfte er gegen eine schlangenzüngige Zauberin, die angeblich vor ihm in die Zukunft floh ...

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung

Anmerkung: Diese Quelle ist keinem festen Abschnitt im Abenteuer zugeordnet – sie kann den Helden bekannt sein, nach einer bestandenen Geschichtswissen-Probe in Baburin ausgehändigt werden oder im Heiligenarchiv gefunden werden.

Leomar war einer der besten Streitwagenfahrer des Kontinents. Auf dem Höhepunkt seines Lebens trat er in Baburin ein Rennen an gegen die Tulamiden, mit den von Respekt erfüllten, aber stolzen Worten: "Nur Rondra selbst kann mich noch schlagen!" Zu aller Überraschung geschah genau das: Die Kriegsgöttin erschien und nahm an dem Rennen mit ihrem himmlischen Streitwagen teil. Natürlich gewann die Göttin überlegen, doch schenkte sie Leomar als Zeichen ihrer Achtung das Recht, ihr göttliches Gefährt, den Donnersturm, rufen und benützen zu können. Dazu kam die Auflage, dass der Gewinner nach jeweils 25 Jahren ein neues Rennen zu veranstalten hatte und den Donnersturm an den Sieger – unter den gleichen Umständen – weitergeben musste.

—aus den Lebensaufzeichnungen des Schwertkönigs Raidri Conchobair

so ging die Reise in die Perle des Tulamidenlandes und dort zu der Weisen und Rätselhaften. Jene mit Löwenkörper und Frauenantlitz, die dort wohnte und darnieder kam, um Leomar zu erleuchten. So aber erfuhr er, was die Herrin von ihm wollte und was sein Preis war, nämlich ihr heiliger Sturmwagen, der da heißt Donnersturm nach der wilden Art der Herrin, den er gewann und doch verlor durch seine Herausforderung und seine Niederlage. Auch wies sie ihm den Weg ins Gebirge, wo Leomar den Preis entgegen nehmen und ein letztes Mal seiner Herrin ansichtig werden sollte.

—Die Heiligen Questen des Leomar, Baburiner Ausgabe

So trat der Herausforderer der Leuin vor den Rahandra-Priester und dieser wick nun endgültig seinem Blicke. Er fiel zu Boden, in dem er ihn erkannte, der da vor ihm stand, und sprach "so werde ich mit dir gehen, oh Heiliger, und dich führen an den Ort, den du mir beschriebest". Und so gingen die beiden ins Gebirge und nahmen entgegen das Geschenk der Göttin, um es zu den Menschen zu bringen und seinen Ruhm alle Vierteljahrhunderte zu preisen und zu mehren. Dem Priester aber wurde gegeben ein prachtvolles Kunstwerk, ein Bild aus Steinen auf dem Boden seines Tempels, das auf Ewig an ihre Wanderung erinnern sollte.

—Fasarer Besuche aus dem Jahre 430 n BF, angeblich aus überlieferten Quellen vor BF

Vor vielen Jahren wurde der Kirche der Herrin Rondra durch das Heilige Orakel zu Donnerbach eine Offenbarung kund getan. Dieser Verkündung nach fand man die Gebeine des Heiligen Leomar und brachte sie mit größten Ehren und Wache nach Baburin, wo sie nun liegen und ruhen sollen.

—Rondra-Brevier – versiegelte Ausgabe, 1029 n BF

Und die Göttin soll gesprochen haben. So liege nun, Leomar, mein Streiter. Viel hast du getan und geschaffen. Viel hast du dir angemaßt und durch Taten wahr gemacht. Dein Mut geht über den eines Sterblichen hinaus, genau wie deine Stärke und deine Tugenden. Und so soll auch die letzte Aufgabe, die ich dir gebe, über die eines Sterblichen hinausgehen. In Wachendem Schlaf wirst du ruhen, bis ich dich ein letztes Mal zur Waffe rufe. Und dein Schicksal wird kommen.

—Das Leben des Heiligen Leomar, Garethar Übersetzung, 230 v BF

So machte sich Baron Itzlavo Wolkenstein direkt nach dem Auftrag, dem Tempel im Geheimen eine neue Statue zu bauen, auf nach Punin, wo er die 1000 Dukaten für das Werk erlangen wollte. Doch auf dem Weg dorthin wurde der Baron von wilden Kriegerinnen überfallen, die allen Männern versagten und die ihn anschuldigten, einen Verrat an den ihren begehen zu wollen. Sie erschlugen seine beiden Brüder und auch über seinen Verbleib gibt es keine weiteren Urkunden. Allerdings wird gemunkelt, dass er in letzter Sekunde eine schreckliche Ketzerei beging und den "Herrn des Weltenbrandes" um Hilfe anrief, sich von der eigenen Göttin verraten fühlend. Dieser Gott, der Zwölfmalverfluchte, das Geschwür Alverans, nahm ihn an seine Seite und ließ ihn so überleben, allerdings nur zum Preis seiner Loyalität und der Dienste eines jeden Erstgeborenen aus jeder Generation. Der Steinmetz jedenfalls führte seine Arbeit nicht zu Ende, da die 1000 Dukaten nie bei ihm ankamen – und die Legenden sagen, dass erst dann eine Rondrastatue errichtet wird, wenn der letzte des Wolkensteingeschlechtes gestorben ist.

—Annalen des Vierertempels; Geschichtschronik aus dem Tempel der Vier in Brig-Lo, 650 BF

Und Siebenstreich war gegürtet an seine Seite. Und sein Schwertgehänge war von strahlendem Glanz, gemacht aus schönstem Leder und beschlagen mit glänzendem Zwergenstahl, verziert mit Gemmen und Schätzen Sumus. Von den Angroschim empfing er es dereinst und ward seitdem kaum ohne gesehen, wohnte doch dem Artefakt die einzigartige Kraft inne, beim Zurufen seines einzig wahren Herrn diesem die Klinge aus der Waffenscheide in die Hände springen zu lassen. Nach seinem Entschlafen, so heißt es, empfing es ein stiller Weggefährte, der ihn zu seiner letzten Reise verabschiedete.

—Das Leben des Heiligen Leomar, Garethar Übersetzung, 230 v BF

Q8

Werte Freunde. Gut, dass eure Bestrebungen voranschreiten. Enttäuscht unsere Herrin nicht bei euren Untersuchungen dieses kleinen Astes des Großen Ganzen. Versucht die Formung weiter, damit wir sie später auch im Größeren und hinterher im Finalen einsetzen können. Nebenbei – schaut doch einmal, ob ihr etwas über ein Schwertgehänge des Heiligen Leomars herausfindet, das sich in Brig-La befinden soll. Beschafft es, bis die Teilnehmer des Donnersturms in der Stadt eintreffen! Enttäuscht unseren Kontaktmann nicht, sobald er bei euch eintrifft.

gez. HG, Pericium

Q10

Keine Zeit zur Freude. Die Delegation von Brig-La hat keinen Kurier geschickt, ich fürchte das Schlimmste. Sorgt dafür, dass eure Männer bei Ragath bereit stehen und dort ein paar der Teilnehmer ausschalten. Wie, ist mir gleich – es sind noch viel zu viele im Spiel. Ich teile euch vorsichtshalber nicht die Identität unseres eigenen Teilnehmers mit, daher nur soviel: Lasst alle Quadrigen in Ruhe! Den Rest könnt ihr abschlachten, wie es ja vermutlich am ehesten eurem Handwerk entspricht.

gez. HG, Pericium

Q9

Doch Böses kam aus der Tiefe von Gandrabosch. Da das Werk des Gottvaters, des Herren des Schmiedefeuers, verrichtet war, kam aus dem Krater nichts Gutes mehr. Das Metall versiegte, doch als die Angroschim in ihrer Gier noch tiefer gruben, erwachte ES, fuhr in die Stollen und Gänge und kostete vielen das Leben. Grauen und Qual erleidend, flohen die anderen aus ihrer Heimatstätte und ließen sie zurück, voller Schande um ihr Tun.

Q11

Niaster Belketal – Boronanger Silkwiesen
 Bospara Hiligon – Boronanger Boronsfeld
 Baruneo Blivramon – Boronanger Silkeweiden
 Grumo Ogertodt – Boronanger an der Rosskuppel
 Narres Ogertodt – Boronanger an der Rosskuppel
 Wina vom Fluss – Boronanger Silkeweiden
 Elida Yaguira – Boronanger Silkwiesen
 Aranol Blabudao – Boronanger Boronsfeld
 Luta Melkom – Boronanger Boronsfeld

Q12

Die Boron-Kirche, genauer ein Geweihter des Raben, bat dieser Tage um Hilfe. Aus Gareth abreisen wollend bat er darum, dass die Kirche der Heiligen Lewin ihr Auge auf den entfernten Boronanger Silkeweiden richten möge, um dort hin und wieder nach dem Rechten zu sehen. Der Anger liegt direkt am Flüsschen Rieselmund, weit im unbewohnten, grünen Land südwestlich der Stadt. Der Hochgeweihte von Nardesheim befahl darauf, dorthin einmal jeden Madalauf einen Bruder oder eine Schwester zu entsenden.

—Rondra-Chroniken zu Gareth, vermutlich um 860 v.BF

ANHANG III: DAS DONNERSTURMRENNEN AM SPIELTISCH

DRAMATIK EINES RENNEPS

Beim Donnersturmrennen handelt es sich um ein Wagenrennen, das gegenüber normalen Stadt- oder Überlandabenteuern entscheidende Nachteile birgt: Man kann die Reihenfolge der Zielpunkte nicht frei bestimmen und die Helden können nicht einfach zurückfahren, um etwas auszugleichen oder noch einmal zu versuchen. Dies bedeutet, dass keine verzweigten Plotstränge möglich sind, in denen man an einer anderen Stelle ansetzen kann, sollte man an jener Stelle nicht weiterwissen. Das Rennen ist trotzdem komplex, indem die Verschachtelung der Handlungsstränge im linearen Rennverlauf integriert wurden – überall gibt es Hinweise zu finden, allerdings gibt es **sechs Nebenplotstränge** und man muss schauen, was welchem zuzuordnen ist, um keinen aus den Augen zu verlieren (siehe auch **Anhang VI**).

Außerdem verfügt ein Rennen über eine ganz andere Dramatik als ein sich langsam steigerndes Detektivszenario. Durch die Konkurrenz sind schon schnell Feindbilder und Freundschaften klar. Duelle erhöhen immer wieder das Tempo, außerdem steht man bei allem was man macht unter Zeitdruck. Diese Anspannung sollten Sie noch forcieren und zum Ende hin langsam immer weiter steigern. Lassen Sie die Helden immer wieder von Personen in Städten oder in Dörfern erfahren, wer vor ihnen ist und wer damit hinter ihnen sein muss. Ein Bauer, der der Gruppe mitteilt, Boran der Zerstörer sei vor knapp einer Viertelstunde durch das Dorf gebräust, erhöht die Anspannung mitunter dramatisch. In einem großen Überlandrennen ist eine Viertelstunde kein echter Vorsprung!

DER RANG IM TEILNEHMERFELD

Passen Sie auf, dass Sie selbst das Teilnehmerfeld immer im Auge behalten. Den Helden sollte ihr Rang im Feld immer wieder vorführen, was klug und was nicht klug war. Vor allem sollte dieser Rang variieren, zum Teil aktiv, zum Teil passiv:

☞ **Aktiv** meint dabei, dass die Helden Teilnehmer direkt überholen oder überholt werden. Meist sind dies Duellfahrten oder aber einfache Passierfahrten, wenn man den anderen vorbeilassen will. Vielleicht liegen die Helden auch gerade im Straßengraben oder müssen die Pferde ausschirren und tränken, wenn einer ihrer Konkurrenten an ihrem Rastplatz vorbeidonnert. Die Helden bekommen also direkt mit oder können sogar steuern, wer sie gerade überholt oder wer überholt wird.

☞ **Passiv** meint: Die Überholung ist ohne Einfluss der Helden. Die Gruppe kann Konkurrenten überholen, wenn diese gerade Pause in einem Gasthof am Wegesrand machen, zum Wagensteller in einem Dorf mussten, um etwas richten zu lassen, oder einen ganz anderen Weg genommen haben. Genauso verhält es sich andersherum: Vielleicht werden die Helden nachts überholt oder müssen irgendwo eine Zwangspause machen, wo sie nicht im Blick haben, wer an ihnen vorbeizieht. Auf beide Arten und Weisen lässt sich der Rang der Helden steuern – die zweite Methode eignet sich gut dafür, die Teilnehmer für die handlungsrelevanten Szenen während des Abenteuers in die richtige Reihenfolge zu bringen. Die aktive Methode dagegen zeigt den Helden immer wieder, dass sie ihres Schicksals eigener Schmied sind.

WÜRFELN KONTRA ROLLENSPIEL

In **Anhang IV** finden Sie einen großen Abschnitt zu Rennregeln im Spiel. Dabei bleibt es Ihnen überlassen, was Sie im Rennen auswürfeln wollen oder nicht. Die Erfahrung zeigt, dass der Wunsch nach taktischem Würfeln in allen Gruppen sehr unterschiedlich ist. Achten Sie aber trotzdem darauf, dass Sie das Rennen nicht mit Auswürfeln zerfasern. Schnelle Abläufe verlangen manchmal schnelle Beschreibungen und verlieren an Dramatik, wenn man erst die Regeln hervorkramen muss. Wie immer macht es auch hier die Mischung – Sprintduelle auszukosten und plötzliche Überholmanöver (zumal wenn die Helden gar nicht beteiligt sind!) nur zu beschreiben, kann eine der Möglichkeiten sein.

UMGANG MIT MEISTERPERSONEN

Die Kurzcharakteristika der Rennteilnehmer können Sie **Anhang I** entnehmen. Dabei ist wichtig, dass die Helden diese Charakteristika spielerisch auch erfahren – nichts ist langweiliger, als gesichtslose Konkurrenten zu überholen. Spannend und dramatisch wird es erst, wenn man sich untereinander kennt und um die Schwächen und Stärken des anderen weiß. Und wenn man Sympathien und Antipathien klar vergeben hat. Lassen Sie also die Helden nicht nur zu Beginn in Baburin mit den anderen Teilnehmern interagieren. Immer wieder sollte sich eine andere Mannschaft an den Schlaflagern der Helden einfinden oder zumindest in der Nähe oder demselben Gasthof unterkommen.

WAS TUN, WENN DER WAGEN ZU BEWACHEN IST?

Eine der Kardinalsfragen beim Rennen wird sein: Lassen wir den Wagen einfach so zurück? Natürlich besagen die Rennregeln, dass ein stehender Wagen tabu für alle Angriffe ist. Aber die Helden lernen schon auf den Donnersturmfeldern, dass sich einige ihrer Konkurrenten an diese Regel nicht halten. Trotzdem ist es natürlich nicht schön, wenn immer einer der Helden aus dem Rollenspiel in den Städten oder an anderen Plätzen ausscheidet, weil der Wagen auf keinen Fall alleingelassen werden soll.

Schaffen Sie daher Sicherheitszonen. An den großen Handlungsschauplätzen wie in Punin oder Gareth sollte der Wagen so unterkommen, dass seine Sicherheit über jeden Zweifel erhaben ist. So bleiben die Helden in Gareth bei Ferrara-Eisenherr, die extra zwei Dutzend Söldner zur Bewachung des Gefährten angeheuert haben. An anderen Stellen bietet sich der Rondra-Tempel an, in dem Geweihte und Tempelwachen für die Wagen abgestellt werden. An kleineren Schauplätzen können Sie es ähnlich halten – wir haben aber darauf geachtet, dass die Helden den Wagen nie wirklich lange aus den Augen lassen müssen.

men. Vielleicht löst man gemeinsam Probleme, vielleicht verstärkt man auch die Nachtwachen, wenn die Grolme 200 Schritt weiter ihre Zelte aufschlagen. Schüren Sie dabei Sympathien und Antipathien bei den Helden – es besteht einfach eine höhere Motivation und Befriedigung, fiese Kerle zu überholen oder sich mit Weggefährten über andere Teilnehmer auszulassen.

Eine kurze Checkliste der Dinge, die Sie auf jeden Fall dabei im Auge behalten sollten:

- **Gerborod** ist eine zentrale Figur des Rennens. Er muss ein Sympathieträger bei den Helden werden, ohne dass er sich anbietet. Normalerweise schafft der rechtschaffene und offenherzige Charakter des alten Mannes dies von alleine. Lassen Sie ihn also regelmäßig von den Helden treffen – gerne auch mit der Aufforderung zu einem kleinen Sprintduell ohne Waffen.

- Andere Figuren eignen sich ebenfalls als Sympathieträger und bieten für spätere Aufgaben gute Verbündete. So könnte **Yorge** in den Endkampf mit den Skrechu-Agenten eingreifen, nachdem man schon die eine oder andere durchzechte Nacht mit ihm geteilt hat.

- Andere Figuren sollten unsympathisch sein und bleiben. **Boran der Zerstörer** ist ein Paradebeispiel dafür, er ist als typischer Fiesling angelegt und sollte auch alle Vorurteile zu dieser Figur bestätigen.

- Denken Sie daran, nicht nur die Wagenlenker, sondern auch die **Begleiter** zu thematisieren. Vielleicht will der Emir nicht mit den Helden reden, aber sein Wagenlenker teilt mit der Gruppe einen Schoppen Wein und lässt sich über seinen Herren aus. Dies ist wichtig, damit **Emmerich ohne Land** und **Berno von Bingen** nicht plötzlich aus der Beschreibung der Rennbegleiter herausstechen.

- **Emmerich** und **Berno** sind **zentrale Figuren** des Rennens. Sie sollten den Helden also bekannt sein, ein paar Gespräche mit ihnen wären also anzuraten. Ob die Helden dabei Sympathie oder Misstrauen empfinden, bleibt Ihnen überlassen. Wir empfehlen, **Emmerich** latent unsympathisch zu halten, ohne ihn wirklich als fies und gemein darzustellen. **Berno** darf gerne freundlich und aufgeschlossen wirken – umso schlimmer, wenn er sich als Erzfeind herausstellt.

APPENDIX IV: ZÜGEL, ROSS UND DEICHSELBRUCH

REGELN FÜR WAGENRENNEN UND STREITWAGENKÄMPFE

Im folgenden Abschnitt finden Sie detaillierte Regeln für die DSA-Umsetzung von Wagenrennen und Streitwagen im Kampf, die Sie nutzen können, um das vorliegende Abenteuer so spannend wie möglich zu gestalten.

Zur besseren Übersichtlichkeit haben wir die Regeln in *Basis-* und *Expertenregeln* getrennt. Für die meisten Spielgruppen sollten die Basisregeln vollkommen ausreichen, um spannende Sprintduelle und packende Kämpfe von Wagen zu gestalten. Für all jene, die einen höheren Detailgrad erwarten, gibt es die Expertenregeln, die sich im Folgenden in grau unterlegten Kästen finden, damit sie leicht von den Basisregeln zu trennen sind.

Die Expertenregeln sind bewusst so gestaltet, dass sie als modulare Aufsätze nutzbar sind: Sie ersetzen nicht die Basisregeln, sondern bauen auf diesen auf und erweitern sie. Jede einzelne Expertenregel ist von den anderen trennbar, so dass Ihre Spielgruppe sich entscheiden kann, welchen Teil der Regeln sie nutzt und welchen nicht.

Alle Historiker, Experimentalarchäologen und professionelle Trabrennfahrer mögen uns verzeihen, wenn diese Regeln keinen Anspruch auf historischen oder aktuellen Realismus erheben. Ein spannendes, spielbares und faires System zu gestalten, war bei diesen Regeln der wichtigere Anspruch als die historische Authentizität – wie sonst sollte man auch Regeln für ein Rennen erstellen, in dem von Pferden gezogene Bigas, Troikas und Quadrigas neben Wollnashörnern und Wolfswagen ins Rennen gehen?

MODIFIKATION DER REGELN

Die hier präsentierten Regeln haben sich in Testrunden bewährt, da sie auf den bestehenden DSA-Regeln aufbauen und bekannte Strukturen verwenden, und sind für all jene ideal, die ohne viel Eigenaufwand, aber mit möglichst vielen taktischen Möglichkeiten loslegen wollen. Es reicht, wenn der Spielleiter oder die ganze Gruppe sie lesen und die für Ihren Geschmack passenden Regeln auswählen.

Trotzdem wird jede Gruppe ihren eigenen Geschmack haben und im vorgestellten Regelpaket die eine oder andere Regel als zu kompliziert, zu einfach, zu unrealistisch oder zu sehr nach Realismus strebend ablehnen. Scheuen Sie sich also nicht, die Regeln abzuändern, wenn dadurch das persönliche Spielerlebnis verbessert wird.

(So ist es zum Beispiel über die Definition einer Wagenlänge sehr einfach, das Gefühl von hoher Geschwindigkeit zu erzeugen, auch wenn es auf Kosten der Genauigkeit der Fernkampfregeln geht. Eine mögliche Variante zur Erhöhung des Realismus wäre es, jeden Wagen pro Tag automatisch 2W6 Strukturpunkte durch Verschleiß abzuziehen.)

Wichtig ist es letzten Endes nur, dass Ihre Gruppe Spaß an den Duellen und Zweikämpfen beim größten Rennen Aventuriens hat!

WAGEN UND PFERDE

Im folgenden Abschnitt finden Sie die Grundlagen für die späteren Kapitel: Die Werte von Wagen und Pferden, die für die Renn- und Kampfregeln mit dem Streitwagen von Bedeutung sind. Die Pferdewerte können wir aus Platzgründen hier nicht noch einmal abdrucken, wir beziehen uns aber vollständig auf die Angaben aus der *Zoo-Botanica Aventurica* 148ff., für die Ausbildung der Pferde gilt **ZBA 30ff.**

MÖGLICHE PFERDERASSEN UND IHRE AUSBILDUNG

Nicht alle Pferderassen eignen sich zur Ausbildung als Rennkutschpferd – eine Ausbildung, die Voraussetzung ist, damit ein solches Tier einen Streitwagen ziehen kann. Konkret sind dies folgende Rassen: *Beilunker Zwergenpony*, *Elenviner Vollblut*, *Maraskaner- oder Seemannspony*, *Nordmähen*, *Teshkaler*, *Traloper Riesen* / *Tobimora-Falben* / *Norburger Riesen*, *Tulamide* und *Yaquirtaler*. Es gibt jedoch einige spezielle Züchtungen der *Warunker-* und *Shadif-Rassen*, die sich ebenfalls als Rennkutschpferde eignen.

EXPERTE: AUSBILDUNG RENNKUTSCHPFERD (STEHER)

Modifikationen: GS +1/+1, AU +2/+2; *Sonderfertigkeiten:* Eingefahren, Gespanngewöhnung, Mehrspännig

EXPERTE: AUSBILDUNG RENNKUTSCH- PFERD (REPPER)

Modifikationen: GS 0/+3, AU 0/+1; *Sonderfertigkeiten:* Eingefahren, Gespanngewöhnung, Mehrspännig

WERTE VON GESPANNEN

Für die Renn- und Kampfregeln ist es notwendig, zunächst die spieltechnischen Werte eines Gespannes festzulegen. Dies sind im Einzelnen die *Gespann-Ausdauer* (GAU), die *Gespann-Geschwindigkeit* (GGS), die *Schwerfälligkeit* (SFK), die *Strukturpunkte* (StP) und die *Härte* (H) sowie – in den Experten-Regeln – die *Struktur* (S).

GESPANN-AUSDAUER (GAU)

Die Ausdauer eines Gespanns (GAU) berechnet sich aus der Trabausdauer der Pferde plus der Anzahl der Pferde des Gespanns, diese Summe wird durch 2 geteilt.

Formel: (Trabausdauer + Anzahl der Pferde) / 2

Beispiel: Eine Quadriga unausgebildeter Elenviner Vollblüter (4 Pferde mit Trabausdauer 5) hätte eine GAU von 5 $((4 + 5)/2 = 4,5)$, eine Biga unausgebildeter Teshkaler (2 Pferde mit Trabausdauer 6) eine GAU von 4 $((2 + 6)/2 = 4)$.

Regeneration

Gespann-Ausdauer regeneriert sich mit einer Rate von einem Punkt pro zwei Stunden Rast.

GESPANN-GESCHWINDIGKEIT (GGS)

Die Gespann-Geschwindigkeit (GGS) ergibt sich aus der höchsten Geschwindigkeit der Pferde. Bei sperrigen und schweren Wagen können eventuell noch Punkte abgezogen werden. Bei den Wagenwerten finden sich drei Angaben: Die erste ist der Modifikator des Wagens, die zweite Angabe die endgültige, auf der GS der Pferde basierende GGS, die dritte ist der Grundwert an *Wagenlängen*, die ein Wagen bei einem Sprintduell jede Runde zurücklegt.

SCHWERFÄLLIGKEIT (SFK)

Die *Schwerfälligkeit* ist ein Maß dafür, wie wendig und wie leicht ein bestimmtes Gespann zu lenken ist – je mehr Pferde und je schwerer der Wagen, desto schlechter der Wert. Schwerfälligkeit äußert sich als Zuschlag auf alle *Fahrzeug Lenken*-Proben, die mit diesem Gespann gewürfelt werden.

STRUKTURPUNKTE (StP)

Strukturpunkte (WdS 191f.) sind im Grunde die *Lebensenergie* des Wagens. Sinken sie auf 0, ist der Wagen zerstört (nicht notwendigerweise komplett zerschlagen, aber auf jeden Fall fahruntüchtig: die Achse gebrochen, der Boden durchgebrochen).

EXPERTE: BESCHÄDIGUNGEN

Beschädigungen des Wagens wirken sich natürlich auf die Fahrtüchtigkeit des Wagens aus. Sobald ein Wagen auf die Hälfte, ein Viertel oder ein Drittel seiner Strukturpunkte gefallen ist, erleidet er Einbußen:

1/2 der Strukturpunkte: GGS –1, *Fahrzeug Lenken*-Proben um 3 Punkte erschwert

1/3 der Strukturpunkte: GGS –2, *Fahrzeug Lenken*-Proben um 6 Punkte erschwert, GAU –2

1/4 der Strukturpunkte: GGS –3, *Fahrzeug Lenken*-Proben um 9 Punkte erschwert, GAU –2

EXPERTE: STRUKTUR (S)

Die Struktur stellt im Grunde die 'Konstitution' des Wagens dar und ist und nur beim Ermitteln von *Brüchen* relevant. Die durchschnittliche Struktur eines Streitwagens beträgt 10.

EXPERTE: BRÜCHE

Ähnlich wie bei Lebewesen kann auch bei einem Streitwagen ein besonders schwerer Treffer Beeinträchtigungen nach sich ziehen. Jedes Mal, wenn ein Wagen mehr Strukturschaden erleidet (nach Abzug der *Härte*), als seine *Struktur* beträgt, erleidet er einen *Bruch*, das Äquivalent zu einer regeltechnischen *Wunde*. Dies bringt Einbußen von 1 Punkt auf seine Gespann-Geschwindigkeit sowie eine Erschwerung von 2 Punkten auf alle Proben auf *Fahrzeug Lenken* mit sich (kumulativ).

Einen *Bruch* zu reparieren, erfordert 2 Stunden Zeit und eine *Stellmacher*-Probe +7.

etc.). Der Einfachheit halber verzichten wir auf Strukturproben. Ein durchschnittlicher Streitwagen verfügt über 40 bis 50 Strukturpunkte, bei den einzelnen Wagen sind die konkreten Werte angegeben.

Reparaturen

Um einen Wagen zu reparieren, ist das Talent *Stellmacher* sowie ausreichend Werkzeug und Ersatzmaterial vonnöten. Je 2 TaP* aus einer *Stellmacher*-Probe stellen 1 Strukturpunkt wieder her. Eine Probe dauert 1 Stunde.

HÄRTE (H)

Härte ist der Rüstungsschutz eines Objektes und wird von allen Trefferpunkten abgezogen, um den eigentlichen Struktur-

schaden zu bestimmen. Ein durchschnittlicher Wagen besitzt eine Härte von 6.

BEISPIEL-GESPANN

Quadriga: Elenviner Vollblut:
StP: 50 Ausbildung: Rennkutschpferd (Steher)
S: 10 GS: 2 / 13 / 17
H: 6 AU: 8 / 6
SFK: +2
GGs: -1

Gespann:

GAU 6 GGS -1/16/5 SFK +2 StP 50 S 10 H 6

TAGESLEISTUNG

Die Tagesleistung eines Gespanns beträgt 45 Meilen + 1 Meile pro TaP* einer *Fahrzeug Lenken*-Probe.

EXPERTENREGELN

Wer es ganz genau wissen will, kann eine Formel benutzen, die deutlich mehr Faktoren berücksichtigt. Die Tabelle mit den Tagesleistungen baut auf dieser Formel auf.

Die Tagesleistung berechnet sich aus der doppelten Geschwindigkeit des Gespanns plus der Hälfte der TaP* einer *Fahrzeug Lenken*-Probe (die *Schwerfälligkeit* wird hier ausnahmsweise nicht als Zuschlag angerechnet). Hinzu kommen 4 Meilen pro GAU-Punkt.

Formel: $GGs \times 2 + \frac{1}{2} TaP^* + AU \times 4$

Unser Beispielgespann oben würde, falls der Wagenlenker 12 TaP* übrig behält, auf eine Tagesleistung von 62 Meilen kommen: Die doppelte Geschwindigkeit sind 32 Meilen, hinzu kommen 6 Meilen von den erwürfelten TaP* und 24 Meilen für die 6 Ausdauerpunkte.

EXPERTE: PFERDE SCHÜDDEN

Eine skrupellose Person kann seine Pferde auch bis zum äußersten antreiben und über ihre körperlichen Grenzen hinaus hetzen. Ein Wagenlenker kann auch dann, wenn die Ausdauer des Gespanns auf 0 gefallen ist, noch Ausdauerpunkte ausgeben, um sich Vorteile in Duellen zu verschaffen (siehe unten) oder die Tagesleistung zu erhöhen. Das erfordert eine *Fahrzeug Lenken*-Probe +7. Die auf diese Art geschundenen Pferde verlieren pro eingesetztem GAU-Punkt 15 LeP und erleiden eine Geschwindigkeitseinbuße von 1 für zwei Tage. Maximal kann der Ausdauer-Grundwert auf diese Art um 50% überschritten werden. Dies ist ein zutiefst rahjalästerlicher Akt, vor dem die meisten zwölgöttergläubigen Personen zurückscheuen dürften.

EXPERTE: MODIFIKATOREN

Selbstverständlich fährt es sich auf einer gut ausgebauten Reichsstraße besser als auf einem Pfad durch den Sumpf, und eine Reise bei gutem Wetter strengt die Tiere weniger an als eine Reise bei großer Hitze. Um die endgültige Reise-

strecke zu bestimmen, kann die Tagesleistung mit folgenden Modifikatoren verrechnet werden. Multiplizieren Sie alle Modifikatoren miteinander, anschließend noch mit der zuvor ermittelten Tagesleistung, dann erhalten Sie die tatsächlich an diesem Tage zurückgelegte Strecke in Meilen.

Sie können über den Daumen gepeilt multiplizieren, damit Sie keinen Taschenrechner benötigen, gegebenenfalls empfiehlt es sich, eher großzügig zu runden.

Modifikatoren nach Geländearten

Reichsstraße	1,1
Straße	1,0
Straße, schlechter Zustand	0,9
Weg, gut gangbarer Pfad	0,8
Offenes Gelände	0,75
Wald, Pfad	0,6
Dichter Wald, Pfad	0,5
Gebirge, Passstrecke	0,4
Sumpf, Weg/Knüppeldamm	0,5
Geröllwüste	0,6
Sandwüste	0,5

Modifikator nach Wetter

Nieselregen, Schwüle, Frost, leichter Nebel oder steife Brise.	x 0,9
Große Hitze (im Wald oder dichtem Wald)	x 0,9
Große Hitze in sonstigem Gelände	x 0,8
Dauerregen oder Sturm	x 0,7
Heftiger Schauer oder dichter Nebel	x 0,5
Orkan	x 0,3

Modifikator nach Boden

(Durch die Beschaffenheit des Bodens kann der Gesamt-Modifikator nie unter 0,05 sinken.)

Aufgeweichter Boden, leicht verschneit	Faktor -0,1*
Stark aufgeweichter Boden, Tiefschnee, vereistes Gelände	Faktor -0,2*

SPRINTDUELLE

Neben der Tagesleistung gibt es beim Donnersturmrennen vor allem einen weiteren entscheidenden Punkt: Sprintduelle, der direkte Vergleich zweier Wagen, die sich eine spannende Aufholjagd liefern. Sei es, um auf der Zielgeraden schließlich noch auf der letzten Meile am Wagen des Konkurrenten vorbeizuziehen und als erster das Ziel zu erreichen, sei es, um als erster eine schmale Brücke passieren zu können oder auch nur, um nahe genug an einen Wagen herankommen, um dessen Fahrer mit Waffen zu traktieren: In Sprintduellen zählen vor allem die Geschwindigkeit des Gespanns, die Schwerfälligkeit des Wagens und das Geschick des Wagenlenkers.

Auch hier haben wir die Regeln wieder in Basis- und Expertenregeln aufgeteilt, wobei die Expertenregeln als ein 'Aufsatz' auf die Basisregeln zu betrachten sind.

DIE BASISREGELN

WAGENLÄNGEN (WgL)

Um den Ausgang eines Sprintduells zu bestimmen, muss zunächst eine Einheit für die zurückgelegte Distanz eingeführt werden, die wir hier *Wagenlängen* (WgL) nennen wollen. *Wagenlängen* entsprechen jeweils ungefähr 5 Schritt und sind ein Maßstab dafür, welche Strecke ein Wagen in einem Sprintduell bereits zurückgelegt hat, und dadurch auch ein Maßstab der relativen Position der Wagen zueinander ("Euer Verfolger liegt noch vier Wagenlängen zurück.").

Die recht genaue Einteilung der Sprintduelle in Abschnitte von je 5 Metern erlaubt eine leidlich genaue Bestimmung der Distanz zweier Wagen zum Zwecke des Fernkampfes. Soll in einem Duell, das sich nur um Geschwindigkeit und nicht um den direkten Kampf zweier Wagen dreht, eine höhere Geschwindigkeit simuliert werden, kann sich der Spielleiter auch entscheiden, dass eine *Wagenlänge* in diesem Fall 10, 15, 50 oder mehr Schritt entspricht und so noch stärker das Gefühl aufkommen lassen, dass die Wagen mit halsbrecherischer Geschwindigkeit dahin rasen. Das ist jedoch ein rein atmosphärischer Effekt und hat keinerlei Auswirkungen auf die Spielmechanik.

BUCHFÜHRUNG DER WAGENLÄNGEN

Gerade bei mehreren Teilnehmern eines Duells kann es zu einem gewissen buchhalterischen Aufwand werden, die Wagenlängen im Blick zu behalten. Neben Notizen, Strichlisten und Zetteln hat es sich hier bewährt, schlicht pro Wagen einen W20 zu benutzen, um die WgL zu zählen: Die Zahl, die nach oben gedreht liegt, gibt die aktuellen WgL an. Übersteigt der Wert die 20, beginnt man wieder bei 1 (und merkt sich bzw. zeigt mit einem W6 an, wie oft der Würfel bereits gedreht wurde). Ein W% (zwei W10, wobei einer für die Einerstellen, der andere für die Zehnerstellen steht) ist selbstverständlich noch praktischer, aber nicht überall vorhanden. Auch Streichhölzer, Dekosteine aus dem Baumarkt und ähnliches können zur Zählung verwendet werden und Papierkram vermeiden helfen.

DIE INITIATIVE

Um die Reihenfolge zu bestimmen, in der die *Fahrzeug Lenken*-Proben gewürfelt werden, wird zu Beginn der Runde die Initiative bestimmt, indem die Wagenlenker eine *Fahrzeug Lenken*-Probe (wie üblich erschwert um die SFK und andere Modifikatoren) würfeln und die Hälfte der TaP* auf ihren Initiative-Basiswert addieren. Sonderfertigkeiten wie *Kampfflexe* und *Kampfgespür* kommen zum Tragen, eventuelle BE des Lenkers wird nur zur Hälfte eingerechnet. Misslingt die Probe, werden vom Initiative-Basiswert 2 Punkte abgezogen.

Jederzeit während des Sprintduells kann ein Wagenlenker entscheiden, seinen Wagen in dieser Runde um 2 Wagenlängen zu verlangsamen, um sich zu orientieren und (nach einer gelungenen IN-Probe) seine Initiative auf den Maximalwert zu setzen.

Die Wagenlenker würfeln ihre Proben schließlich in absteigender Initiativ-Reihenfolge.

ABLAUF EINES SPRINTDUELLS

Zu Beginn eines Sprintduells hat jeder teilnehmende Wagen üblicherweise 0 *Wagenlängen*. Geht ein Wagen bereits mit Vorsprung in das Duell, kann der Spielleiter diesem Wagen auch bereits diesen Vorsprung in Form von einigen *Wagenlängen* (bspw. 5, 10 oder 15) zugestehen.

Wie ein Kampf ist auch ein Sprintduell in *Runden* aufgeteilt. Jede Runde erhält jeder teilnehmende Wagen Wagenlängen in der Höhe von GGS/3. Das repräsentiert die grundlegende Strecke, die ein von Pferden gezogener Wagen in einer Runde zurücklegt. Dieser Grundwert ist auch bei den Wagenwerten mit angegeben.

Ein erfahrener Wagenlenker kann jedoch noch weit mehr aus seinen Pferden herauskitzeln. Jede Runde würfelt er daher eine *Fahrzeug Lenken*-Probe, die mit der Schwerfälligkeit des Wagens (und andere Faktoren wie bspw. Beschädigungen) modifiziert wird. Er erhält die TaP*/3 zusätzlich als Wagenlängen. Ein hervorragender Wagenlenker kann auf die Art und Weise also auch mit einem langsameren Wagen den schnellen Wagen eines schlechten Lenkers einholen.

Misslingt die Probe, so verliert der Wagen 3 Wagenlängen, weil die Pferde bocken und langsamer werden.

Bei mehreren Teilnehmern kann es schnell lästig werden, für jeden einzelnen Wagen pro Runde eine Probe würfeln zu müssen. In diesem Fall kann man zu einem vereinfachten Trick greifen, der zwar die Spieler bevorzugt, aber dennoch recht praktikabel ist: Anstatt eine *Fahrzeug Lenken*-Probe zu würfeln, wird schlicht der TaW des Wagenlenkers benutzt und von diesem 1W6 (bei erfahrenen Lenkern) bzw. 2W6 (bei unerfahrenen Lenkern) abgezogen, um die TaP* zu bestimmen. Sinkt der TaW dadurch unter 0, ist die Probe misslungen.

Ansonsten hat es sich – gerade bei den Expertenregeln – auch als spannend herausgestellt, für die Dauer des Sprintduells die NSCs von den Spielern darstellen zu lassen und eine Art Brettspiel daraus zu machen.

GESPANN-AUSDAUER EINSETZEN

Jederzeit nach einer gewürfelten *Fahrzeug Lenken*-Probe kann sich ein Wagenlenker entscheiden, die Pferde bis zum äußers-ten anzutreiben. Für jeden Punkt GAU, den er zu diesem Zweck opfert, erhält er 5 Wagenlängen. Diese Ausdauer steht aber natürlich für die Tagesleistung nicht mehr zur Verfügung, so dass für jeden geopferten Ausdauerpunkt die Tagesleistung um 4 Meilen sinkt. Wer seine Pferde also in einem Sprintduell verausgabt, hat eventuell später nicht mehr genügend Reserven, um sein Etappenziel zu erreichen.

Eine skrupellose Person kann natürlich auch in Sprintduellen seine *Pferde schinden* (siehe oben).

Je nachdem, wann das Duell beginnt, kann der Spielleiter entscheiden, dass die Gespanne nicht mit der vollen Ausdauer starten – auf der Zielgeraden etwa ist möglicherweise noch höchstens 1 Ausdauerpunkt übrig. Wenn der Zufall entscheiden soll, beginnen die Gespanne das Sprintduell mit einem Verlust von 1W6 GAU-Punkten (ein Wurf gilt für alle Gespanne).

Beispiel: Alrik Brandthusen (TaW Fahrzeug Lenken 12) versucht, mit seiner Biga (GGs 18, GAU 5, Schwerfälligkeit +/- 0) die Quadriga (GGs 14, GAU 7, Schwerfälligkeit +2) seinen Konkurrenten Hagen Neersander (TaW Fahrzeug Lenken 8) einzuholen. Zu Beginn des Sprintduells startet Alrik mit 0 Wagenlängen, Hagen hat einen gewissen Vorsprung mit 5 Wagenlängen. In der ersten Runde erhält Alrik 6 Wagenlängen (GGs/3), Hagen nur 5. Bei der Fahrzeug Lenken-Probe (unmodifiziert, da die Schwerfälligkeit seines Wagens +/- 0 beträgt) behält Alrik 11 TaP übrig, sein Konkurrent Hagen (dessen Probe auf Grund seines Wagens um 2 Punkte erschwert ist) hingegen nur 6. Alrik erhält also 4 zusätzliche Wagenlängen, Hagen nur 2. Am Ende von Runde 1 ist der Vorsprung Hagens also langsam, aber sicher geschmolzen: Alriks Biga besitzt nun 10 WgL, Hagens Quadriga 12.

Auch in der zweiten Runde erhalten beide Wagen die üblichen 6 bzw. 5 WgL für ihre Grundgeschwindigkeit. Alrik behält 9 TaP übrig. Hagens Probe jedoch misslingt! Während Alrik also 3 zusätzliche WgL einstreichen kann, reduzieren sich Hagens Punkte sogar um 3 für die misslungene Probe.

Alriks Biga (19 WgL) droht, an Hagens Quadriga (14 WgL) vorbeizuziehen. Das kann Hagen jedoch nicht zulassen. Er treibt seine Pferde mit einem lauten Schrei noch einmal zu Höchstleistungen an – und opfert 1 GAU-Punkt, wodurch er sofort 5 weitere Wagenlängen erhält. Mit 19 WgL zieht er wieder knapp mit Alriks Biga gleich.

SIEG

Sieger in einem Sprintduell ist üblicherweise, wer als erster einen bestimmten Punkt erreicht – in diesem Falle also: Als erster eine bestimmte Anzahl *Wagenlängen* angesammelt hat. Dieser Wert ist üblicherweise 45, der Spielleiter kann sich jedoch entscheiden, den Wert zu erhöhen, wenn er ein Rennen simulieren möchte, das sich über einen längeren Zeitraum erstreckt.

Besitzen am Ende einer Runde zwei Wagen die benötigte Anzahl Wagenlängen (Experte: überquert mehr als ein Wagen in einer Runde die Ziellinie), gewinnt der Wagen mit der höheren Gesamtanzahl Wagenlängen (Experte: der Wagen, der mehr Felder hinter die Linie gefahren ist). Herrscht hier ein Gleichstand, sind die Wagen gleichzeitig ins Ziel gekommen. Ist das

EXPERTE: ANSCHLEICHEN

Auf einem ratternden, rumpelnden Streitwagen ist es nicht immer leicht, zu bemerken, wann sich ein Verfolger nähert und wann nicht. Ein Verfolger kann daher versuchen, unbemerkt so nahe wie möglich an seinen Gegner heranzukommen – und dann mit einem überraschenden Spurt an ihm vorbeizuziehen, bevor dieser es wirklich realisiert hat. Entscheidet sich ein Verfolger für das Anschleichen, laufen die Runden im Grunde ab wie oben beschrieben – mit dem Unterschied, dass nur der Verfolger *Fahrzeug Lenken*-Proben würfelt und dadurch zusätzliche Wagenlängen gewinnt. Der Verfolgte erhält nur die GGS/3 als Bonus. Dafür steht dem Verfolgten in jeder Runde eine *Sinneschärfe*-Probe zu, die um die Differenz der Wagenlängen erschwert ist. Gelingt diese, bemerkt er seinen Verfolger, und das Rennen beginnt ganz normal – aber der Verfolger ist möglicherweise schon näher gekommen, als es dem Verfolgten lieb ist.

Ziel in diesem Fall eine Engstrecke, z.B. eine Brücke, die nur von einem Wagen befahren werden kann, entscheidet eine letzte vergleichende *Fahrzeug Lenken*-Probe, wer sie zuerst erreicht. Herrscht auch hier Gleichstand, kollidieren die Wagen.

DIE EXPERTENREGELN

Um ein Sprintduell anschaulicher und taktischer zu gestalten, können anstatt der recht abstrakten Basisregeln die Expertenregeln verwendet werden, was jedoch mit etwas mehr Aufwand verbunden ist.

Dem Abenteuer liegen Kopiervorlagen für Kartenstücke bei, die miteinander kombiniert werden können, um verschiedene Streckenverhältnisse zu simulieren.

Als Spielfiguren für die Wagen können Papiermarker, kleinere Würfel oder Pöppel dienen. Welcher Wagen auf welcher Bahn platziert wird, kann vom Spielleiter bestimmt werden – oder Sie nummerieren die Bahnen durch und würfeln einen W6 für jeden Teilnehmer.

Das Rennen läuft im Großen und Ganzen exakt so ab wie bei den Basisregeln beschrieben – wobei jeder Distanzpunkt einem Feld auf der Karte entspricht. Die Teilnehmer starten am Anfang der Karte und rücken so viele Felder pro Runde vor, wie sie Wagenlängen erwürfelt haben. Jede Bewegung nach vorne oder zur Seite zählt dabei als 1 Wagenlänge, wer also die Spur wechseln will, muss dafür ebenfalls einen Punkt opfern. Es ist jedoch mit einem Streitwagen nicht möglich, scharfe 90°-Wenden zu fahren: Für jedes Feld, das ein Wagen zur Seite fahren will, muss er auch mindestens ein Feld vorwärts fahren.

Verlässt ein Wagen die Karte, wird an dieser Stelle ein weiteres Kartenstück angelegt. Durch die Kombination von Kurve und Geraden können so fast beliebige Strecken simuliert werden.

Es ist nicht möglich, ein Feld zu betreten, das bereits von einem anderen Wagen besetzt ist – es muss umfahren werden (eine Ausnahme bildet der *Conchobair-Schnitt*, siehe S. 108). Ein Kampf von Wagen zu Wagen (Nahkampf oder der Kampf zwischen zwei Wagen) kann eingeleitet werden, wenn sich zwei Wagen in benachbarten Feldern befinden.

Es ist möglich, seinen Zug zu unterbrechen und absichtlich weniger Felder zurückzulegen – das Bremsen eines Streitwagens nimmt jedoch eine gewisse Strecke in Anspruch, weshalb

in jeder Runde mindestens die durch die GGS bestimmte Mindestanzahl an Feldern zurückgelegt werden muss (auch hier bildet der *Conchobair-Schnitt* eine Ausnahme).

HINDERNISSE

Bei Verwendung der Karte kann sich der Spielleiter natürlich entscheiden, dass nicht die komplette Strecke befahrbar ist – auf einer schmalen Straße gibt es vielleicht nur zwei, möglicherweise sogar nur eine Spur, auf halber Strecke befindet sich eine schmale Brücke, die zuerst erreicht werden will, und so weiter. Der Spielleiter kann also bestimmen, dass bestimmte Felder schlicht nicht befahren werden dürfen, weil dort ein Hindernis steht. Hindernisse können wiederum durch kleine Würfel, Spielhütchen oder ähnliches dargestellt werden.

Wenn die Gruppe Zufallselemente schätzt, kann der Spielleiter pro Hindernis-Kategorie einen W3 würfeln und entsprechend viele Hindernisse auf dem Plan verteilen. Die Form und Größe kann der Spielleiter frei bestimmen:

1 – Das Hindernis muss umfahren werden (z.B. Baum, Fels, Wagen, Händlerkarren, Pilgerzug, Rindertrieb, Abenteurergruppe)

2 – Das Hindernis kann auch durchbrochen werden (z.B. Hecke, Zaun, Gänseschwarm, tief hängende Äste), dies erfordert eine *Fahrzeug Lenken*-Probe +5 und führt zu 1W6 TP für jedes Pferd, bei Misslingen der Probe erhält jedes Pferd sogar 3W6 TP und das Gespann ist in der nächsten Runde 2 *Wagenlängen* langsamer.

3 – Das Hindernis kann überfahren werden (z.B. Schlagloch, Graben, Wagenteile), auch dies erfordert eine *Fahrzeug Lenken*-Probe +5, bei Gelingen erhält der Wagen 3W6 Strukturpunkte Schaden, bei Misslingen erhält das Fahrzeug einen *Bruch* und ist in der nächsten Runde 2 *Wagenlängen* langsamer.

Ein Tipp: Als besonders spannend hat es sich herausgestellt, Hindernisse an den begehrten Innenbahnen einer Kurve zu platzieren.

KAMPF IM STREITWAGEN

Nicht jeder Konflikt während des Rennens kann durch ein einfaches Sprintduell gelöst werden – stattdessen müssen manchmal die Waffen sprechen. In diesem Abschnitt finden Sie alle notwendigen Regeln zum Gestalten von bewaffneten Kämpfen unter der Einbeziehung von Streitwagen und anderen Fahrzeugen.

WICHTIGE SONDERFERTIGKEITEN

Es gibt drei für den berittenen Kampf relevante Sonderfertigkeiten. Die SF *Reiterkampf* bildet die Grundlage und ist Voraussetzung für die nachfolgende Sonderfertigkeit *Kriegsreiterei*.

REITERKAMPF (STREITWAGEN)

Streitwagenkämpfer mit dieser Sonderfertigkeit müssen nur die Hälfte der Zuschläge hinnehmen, mit denen die *Fahrzeug Lenken*-Proben im Kampf belegt sind. Ausgenommen hiervon sind nur Erschwernisse, die durch die *Schwerfälligkeit* des Wagens entstehen. Weiterhin müssen Kenner dieser SF keine Probe würfeln, um ihren Wagen an einen Fußkämpfer heranzubringen. Sie können bestimmte Nahkampf-Manöver und *allgemeine Wagenmanöver* (siehe unten) im Streitwagen einsetzen. Die Erschwernisse auf AT und PA durch den schwankenden Untergrund (siehe unten) sind um je 1 Punkt verringert. Im Kampf gegen Fußkämpfer vom Pferderücken aus sind alle Attacken um 3 Punkte erleichtert, außerdem richten Angriffe mit bestimmten Waffen (siehe **WdS 104**) 2 Trefferpunkte mehr an.

Voraussetzungen: TäW *Fahrzeug Lenken* 7

Verbreitung: 4, bei allen Kulturen und Kämpfern, die mit Streitwagen umgehen

Kosten: 200 AP

KRIEGSREITEREI (STREITWAGEN)

Kenner dieser SF müssen weiter reduzierte Zuschläge bei Kampfactionen mit dem Streitwagen in Kauf nehmen: Die Zuschläge werden geviertelt. Außerdem erlaubt diese SF den Einsatz *spezieller Wagenmanöver*, die anderen Streitwagenkämpfern verschlossen bleiben. Die Erschwernisse auf AT und PA sind um je einen weiteren Punkt verringert.

Voraussetzungen: TäW *Fahrzeug Lenken* 10

Verbreitung: 3, siehe *Reiterkampf*

Kosten: 300 AP

ПАНКАМПП

Haben zwei Wagen in einem Sprintduell die gleiche Anzahl *Wagenlängen* angesammelt (Experte: befinden sich auf seitlich benachbarten Feldern des Spielplans, siehe oben), ist es möglich, dass die Fahrer und Beifahrer der Wagen sich gegenseitig mit Nahkampfwaffen bekämpfen. Auf Grund der besonderen Situation müssen hier jedoch einige Eigenheiten bedacht werden.

SCHADEN AN ROSS UND FAHRER

Jedes Mal, wenn der Wagenlenker oder die Pferde Schaden erhalten, muss der Wagenlenker eine *Fahrzeug Lenken*-Probe + erlittene SP ablegen, um zu verhindern, dass der Wagen 4 *Wagenlängen* verliert.

MODIFIKATOREN

Auf dem holpernden, schwankenden Grund eines Streitwagens ist es nicht leicht, seine Balance zu finden und gleichzeitig zu kämpfen. Auf Grund des unsicheren Bodens müssen daher folgende Modifikatoren angewendet werden:

Kämpfer führt Einhandwaffe	AT/PA erschwert um 2
Kämpfer führt Zweihandwaffe	AT/PA erschwert um 4
Kämpfer ist gleichzeitig Wagenlenker. AT/PA erschwert um 2	
Waffe besitzt DK H.	AT und PA unmöglich
Waffe besitzt DK N.	AT/PA erschwert um 2
SF <i>Reiterkampf</i> (<i>Streitwagen</i>)	obige Erschwernisse um 1 vermindert
SF <i>Kriegsreiterei</i> (<i>Streitwagen</i>)	obige Erschwernisse um 2 vermindert
SF <i>Standfest</i>	obige Erschwernisse um 1 vermindert
<i>Vorteil Balance</i>	obige Erschwernisse um 2 vermindert
<i>Vorteil Herausragende Balance</i>	obige Erschwernisse um 3 vermindert

Die Modifikatoren unterschiedlicher Modifikatorengruppen sind kumulativ, wobei Erleichterungen nur Erschwernisse ab-

bauen können, nicht jedoch die Attacke generell erleichtern. Auch ein Kämpfer mit Einhandwaffe und *Herausragender Balance* hätte also nur AT +0 / PA +0 und keine Erleichterung. Es ist als Wagenlenker möglich, die Zügel festzuklemmen und sich so auf den Kampf zu konzentrieren. In diesem Fall können aber natürlich während des Kampfes keine *Fahrzeug Lenken*-Proben abgelegt werden, weder zur Erhöhung der Wagenlängen noch zur Verbesserung der Position.

INITIATIVE

Die Initiative von Streitwagenkämpfern wird zu Kampfbeginn ermittelt, indem der Wagenlenker eine *Fahrzeug Lenken*-Probe ablegt. Jeder Kämpfer auf dessen Streitwagen kann die Hälfte der TaP* zu seinem Initiative-Basiswert addieren. Misslingt diese Probe, kann der Lenker seinen Wagen in dieser Kampfunde nicht zum Kampf positionieren und die Kämpfer daher keine Angriffsaktionen ausführen; sie können sich aber gegen Angriffe mit Abwehraktionen wehren.

Modifiziert wird die ermittelte Initiative durch die INI-Modifikatoren von Waffen und Schilden in ihrem vollen Umfang, durch die BE jedoch nur zur Hälfte; die SF *Kampfreflexe* und *Kampfgespür* sind anwendbar.

MÖGLICHE MANÖVER

Mögliche Manöver beim Kampf vom Streitwagen sind *Betäubungsschlag*, *Doppelanriff*, (*Meisterliches*) *Entwaffen*, *Finte*, *Gezielter Stich*, *Klingenturm*, *Niederwerfen*, *Schildspalter*, *Stumpfer Schlag* und *Wuchtschlag* sowie *Parade*, *Defensiver Kampfstil*, *Gegenhalten*, *Klingenwand*, *Meisterparade*, *Parade mit einer Parierwaffe* und *Parade mit dem Schild*.

EXPERTE: POSITIONSPROBEN

Bei einem Kampf auf dem Streitwagen ist die Position der Wagen entscheidend für den Erfolg der eigenen Aktionen. Um dies zu simulieren, kann das Positionssystem angewendet werden, das ähnlich schon beim Kampf unter Wasser oder in der Luft zum Einsatz kommt.

Zu Beginn der Kampfunde muss entschieden werden, ob die eigene Position *offensiv* oder *defensiv* eingesetzt werden soll. Jeder am Kampf beteiligte Wagenlenker würfelt dann eine *Fahrzeug Lenken*-Probe (wie üblich modifiziert durch *Schwerfälligkeit*, Brüche etc.). Die TaP* bestimmen seinen Positionswert.

Innerhalb der Kampfpaarungen wird nun der Positionswert miteinander verglichen. Die Besatzung des Wagens mit dem höheren Positionswert darf die Differenz zum niedrigeren Positionswert zum eigenen Vorteil einsetzen.

Offensiv: Der Kämpfer kann die Punkte aus der Differenz verwenden, um seine eigene AT zu verbessern, die eigenen TP zu erhöhen und/oder die PA des Gegners zu senken.

Defensiv: Der Kämpfer kann die Punkte aus der Differenz verwenden, um seine PA zu verbessern oder die AT seines Gegners zu erschweren.

Die Positionsprobe gilt immer für jeden einzelnen Kämpfer auf einem einzigen Streitwagen und ist identisch mit der Probe zur Bestimmung der zusätzlichen Wagenlängen.

Für alle Manöver außer *Finte*, *Wuchtschlag* und der *gewöhnlichen Parade* muss der Kämpfer jedoch die SF *Reiterkampf* (*Streitwagen*) besitzen.

STÜRZE

Bei einem Sturz vom Wagen erleidet der Kämpfer 2W6+4 SP(A), gegen die ihn Rüstung nicht schützt. Wenn ihm eine *Körperbeherrschungs*-Probe (erschwert um die momentane GS des Gespanns und – wie üblich – die doppelte BE des Kämpfers) zum geschickten Abrollen gelingt, reduziert sich der Schaden auf 1W6+4 SP(A). Auf jeden Fall liegt er erst einmal am Boden (WdS 57) und muss die entsprechenden Mali hinnehmen; er würfelt seine Initiative mit einem Abzug von 5 Punkten als Fußkämpfer neu aus, falls dies noch von Relevanz ist.

UNFÄLLE

Es ist nicht möglich, für jede mögliche Art von Unfällen eigene Regeln anzugeben. Die Angaben hier sind daher in erster Linie als Faustregeln zu verstehen, was geschieht, wenn ein Wagen stürzt, mit einem Hindernis kollidiert oder ähnliches.

Erleidet ein Wagen einen Unfall, bedeutet das üblicherweise, dass er umstürzt und schwere Beschädigungen hinnehmen muss. Konkret heißt das: Jedes Pferd des Gespannes erleidet 5 + GGS Trefferpunkte, der Wagen sogar 3W6 + GGS Punkte Strukturschaden. Jeder Insasse an Bord des Wagens *stürzt* (siehe oben).

Gelingt dem Wagenlenker zuvor noch eine *Fahrzeug Lenken*-Probe + GGS, sind alle Auswirkungen des Unfalls halbiert (ein Pferd erleidet also (5 + GGS)/2 TP etc.).

EXPERTE: DISTANZKLASSEN

Waffen mit der einzigen Distanzklasse H können beim Kampf von Wagen zu Wagen auf Grund der zu geringen Reichweite nicht verwendet werden, Waffen mit der DK N erleiden immer noch einen Malus von je 2 Punkten auf AT und PA, Waffen mit der DK S oder P sind ohne Malus einsetzbar.

Anstatt eines AT-PA-Wechsels, um die DK zu verändern, kommen beim Kampf mit dem Streitwagen *Fahrzeug Lenken*-Proben zum Einsatz, die zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren um 4 (DK soll verringert werden) bzw. 8 (DK soll erhöht werden) Punkte erschwert sind. Der Versuch, die DK zu verringern, kann vom Gegner mit einer eigenen *Fahrzeug Lenken*-Probe +4 gekontert werden, gegen die Erhöhung der DK kann sich der Gegner nicht wehren.

Misslingt diese Probe, stehen den Kämpfern an Bord des entsprechenden Wagens keine Angriffsaktionen in dieser Runde zu.

EXPERTE: KAMPF GEGEN FUßKÄMPFER

Es ist selten, dass es zu einem Kampf zwischen Streitwagenkämpfern und Fußkämpfern kommt, da sich der Wagen meist in schneller Bewegung befindet. Ist dies jedoch trotzdem der Fall, gelten folgende Regeln.

Der Kampf beginnt wie üblich in der höchsten, den Waffen der Kämpfer möglichen Distanzklasse. Ein Streitwagen-

kämpfer kann mit Waffen der Distanzklasse *Handgemenge* keine Angriffe gegen Fußkämpfer ausführen.

Wenn sowohl Streitwagenkämpfer als auch Fußkämpfer mit gewöhnlichen Waffen der Distanzklasse *Nahkampf* ausgerüstet sind, wird der Kampf nach den üblichen Regeln ausgetworfelt, der Fußkämpfer muss jedoch (auf Grund der Höhe und der Deckung durch die Brustwehr) einen Zuschlag von 3 Punkten zu seinen AT-Würfen in Kauf nehmen, wenn er den Gegner treffen will. Will er den Wagen treffen, ist die AT um 3 Punkte erleichtert. Führt der Fußkämpfer eine Waffe der Distanzklasse *Stangenwaffe* oder *Pike*, erleidet er keine Einbußen auf seinen AT-Wurf.

Für einen Streitwagenkämpfer mit der Sonderfertigkeit *Reiterkampf (Streitwagen)* sind die Attacken gegen den Fußkämpfer um 3 Punkte erleichtert. Von solcherart geübten Kämpfern geführte Hieb Waffen, Säbel und Schwerter richten vom Streitwagen aus gegen Fußkämpfer 2 Trefferpunkte mehr an.

Angriffe gegen den Streitwagenkämpfer kann dieser mit seiner Parade abwehren. Angriffe gegen die Pferde sind unparierbar, ein Angriff gegen den Wagen erfordert eine um 3 Punkte erschwerte Parade.

Mit einem Hakenspieß oder einer ähnlichen Waffe kann ein Streitwagenkämpfer vom Wagen gerissen werden (WdS 105).

EXPERTE: KAMPF GEGEN REITER

Beim Kampf Reiter gegen Streitwagen gelten für den Reiter die Regeln im Kampf Reiter gegen Reiter von WdS 103, der Streitwagenkämpfer nutzt die oben angegebenen, allgemeinen Regeln für den Kampf, mit dem Unterschied, dass Waffen mit beliebigen Distanzklassen ohne Erschwernisse eingesetzt werden können (die Einschränkung von DK H sowie der Malus für DK N entfällt).

EXPERTE: PATZER

F: Patzer bei der *Fahrzeug Lenken*-Probe

- 2 **Sturz vom Wagen:** Der Wagenlenker stürzt vom Wagen.
- 3–7 **Missgeschick beim Lenken:** INI –2 wegen Desorientierung. Der Wagenlenker verheddert sich mit den Zügeln, die Pferde werden unruhig. In dieser und in der nächsten Runde erhält der Wagen nur die Hälfte der Wagenlängen.
- 8–10 **Zügelriss:** Die Zügel reißen und müssen ersetzt werden, was 1 SR dauert.
- 11 **Wagen beschädigt:** INI –2 wegen Desorientierung. Der Wagen erleidet 1 *Bruch*.
- 12 **Wagen schwer beschädigt:** INI –4 wegen Desorientierung. Der Wagen erleidet 2 *Brüche*.

F: Patzer im Kampf

- 2 **Waffe zerstört:** siehe WdS 85.
- 3–5 **Sturz vom Wagen:** Der Kämpfer stürzt vom Wagen.
- 6–8 **Fahrfehler:** INI –2 wegen Desorientierung. Entweder entgleiten dem Kämpfer die Zügel, oder er rempelt den Wagenlenker an. Die nächste *Fahrzeug Lenken*-Probe ist um zusätzlich 5 Punkte erschwert.
- 9–10 **Waffe verloren:** Die Waffe gleitet aus der Hand des Kämpfers und fällt vom Wagen herab. Handelt es sich bei der Waffe um eine natürliche (angewachsene), so wird das Ergebnis als 3 bis 5 (Sturz vom Wagen) gewertet.
- 11 **An eigener Waffe verletzt:** siehe WdS 85.
- 12 **Wagen schwer beschädigt:** INI –4 wegen Desorientierung. Der Kämpfer trifft mit der Waffe schwer den eigenen Wagen (TP auswürfeln und verdoppeln, TP/KK und Manöver zählen nicht).

FERNKAMPF

Beim Fernkampf vom Streitwagen gelten folgende Regeln: Auf Grund des unsicheren Untergrunds sind alle Schüsse und Würfe um 2 (stehender Wagen) bzw. 6 (fahrender Wagen) Punkte erschwert. Das Nachladen dauert anderthalbmal so lange wie üblich. Langbogen, Stabschleuder und Arbalone können nicht vom Streitwagen aus eingesetzt werden.

Die SF *Berittener Schütze* halbiert die Erschwernisse und ermöglicht es, die Waffen genauso schnell zu spannen wie zu Fuß. Zur Bestimmung der Entfernung zwischen zwei Wagen eignet sich das *Wagenlängen*-System (siehe oben), wobei eine *Wagenlänge* 5 Schritt entspricht.

DER KAMPF ZWISCHEN ZWEI WAGEN

Ein Streitwagenduell lebt von der halsbrecherischen Geschwindigkeit, dem schwankenden Untergrund und dem Versuch, in wilder Fahrt dem Gegner mit dem eigenen Wagen und den eigenen Waffen zuzusetzen. In diesem Abschnitt finden Sie die nötigen Regeln, um die Regeln für die Sprintduelle (siehe oben) und die Kampfregeln miteinander zu verknüpfen. Natürlich ist dies mit einem gewissen regeltechnischen Aufwand verbunden – dieser Aufwand lohnt sich jedoch, um einen spannenden, packenden Kampf zu inszenieren.

KAMPF WÄHREND EINES SPRINTDUELLS

Die häufigste Art des Kampfes dürfte ein verbissenes Duell während eines Sprints sein, wenn zwei Wagen gleichzeitig

versuchen, sich sowohl gegenseitig auszuschalten als auch als erste ein bestimmtes Ziel zu erreichen – oder sich einfach nur während des Rennens gegenseitig ein wenig traktieren wollen.

☛ In jeder Runde (eine Runde in einem Sprintduell oder einem Kampf ist identisch) hat jeder Insasse eines Wagens genau eine *Angriffsaktion* zur Verfügung. (**Experte:** Dies kann entweder ein Angriff mit einer Waffe oder eines der unten aufgeführten Manöver sein.)

☛ In jeder Runde hat jeder Insasse eines Wagens genau eine *Abwehraktion* zur Verfügung. (**Experte:** *Fahrzeug Lenken*-Proben, um *Wagenmanöver* zu kontern, gelten nicht als Abwehraktion – ein Fahrer kann also z.B. beliebig vielen Rammangriffen ausweichen.)

☛ Die Wagen legen weiterhin eine gewisse Strecke zurück,

die durch ihre GGS und die *Fahrzeug Lenken*-Proben der Fahrer bestimmt wird. Ein Fahrer, der seinen Zügel festklemmt, darf natürlich keine Probe würfeln.

☞ Ein Kampf von Wagen zu Wagen ist nur möglich, wenn zwei Wagen die gleiche Anzahl Wagenlängen besitzen (**Experte:** auf angrenzenden Feldern des Plans postiert sind).

☞ Sind nach der Bestimmung der Wagenlängen die Positionen ungleich, lösen sich die Wagen aus dem Kampf. Der schnellere Wagen hat jedoch die Wahl, ob er sich tatsächlich aus dem Kampflösen will oder die Position an der Seite des gegnerischen Wagens beibehält und dadurch absichtlich seine Geschwindigkeit reduziert, um im Kampfgeschehen zu bleiben.

☞ Angriffe auf andere Wagen sind nicht nur möglich, wenn beide Wagen konstant nebeneinander bleiben, sondern auch

bei Überholmanövern. Daher gilt: Wenn irgendwann während eines beliebigen Zuges zwei Wagen aneinander vorbeiziehen, hat jeder Wagen die Möglichkeit auf einen Angriff (jedoch pro Runde weiterhin nur ein Angriff für jeden Insassen). In den Basisregeln bedeutet das beispielsweise: Wenn ein Wagen 30 Wagenlängen angesammelt hat und ein zweiter Wagen in seinem Zug von 28 auf 34 Wagenlängen kommt, wird angenommen, dass er den ersten Wagen überholt hat – beide Wagenbesatzungen haben also die Chance auf einen Angriff. In den **Expertenregeln** wird dies durch die Benutzung der Spielpläne noch deutlicher: Wenn irgendwann während eines Zuges ein Wagen das angrenzende Feld eines zweiten Wagens betritt oder verlässt, gibt es die Chance auf einen Angriff, entweder mit der Waffe oder mit einem Streitwagenmanöver.

EXPERTE: WAGENMANÖVER

Manchmal ist es nicht nötig, die Fahrer des gegnerischen Wagens (oder den Wagen selbst) mit normalen Waffen zu attackieren. Manchmal reicht es völlig, wenn man den Wagen selbst als Waffe nutzt, um den Gegnern zuzusetzen. In diesem Fall gibt es *Streitwagenmanöver*, die von einem geschickten Wagenlenker genutzt werden können, um sich einen Vorteil zu verschaffen oder den Gegner auszuschalten. Um *Allgemeine Manöver* einsetzen zu können, benötigt der

Wagenlenker die SF *Reiterkampf* (*Streitwagen*), für *Spezielle Manöver* sogar die SF *Kriegsreiterei* (*Streitwagen*). Die Reduzierung von Erschwernissen durch *Reiterkampf* oder *Kriegsreiterei* gelten *nicht* bei den Manöverproben.

Alle Manöver kann sich ein Wagenlenker freiwillig selbst um einen bestimmten Betrag erschweren (bis zu seinem TaW *Fahrzeug Lenken*) und so auch die Konterprobe des Gegners um die gleiche Punktzahl erschweren.

Rammen (allgemein)

Probe: *Fahrzeug Lenken* +4

Eines der grundlegendsten Manöver ist schlicht und ergreifend das Rammen eines gegnerischen Wagens mit dem eigenen Fahrzeug. Dies erfordert eine *Fahrzeug Lenken*-Probe +4, die vom Verteidiger durch eine Probe +6 gekontert werden kann. Gelingt die Probe (und misslingt die Verteidigung), erleidet der verteidigende Wagen 3W6 TP und zusätzlich 1 TP pro Punkt *Schwerfälligkeit* des angreifenden Wagens (ein schwerer Wagen richtet mehr Schaden an). Der angreifende Wagen erleidet die Hälfte der angerichteten TP. Misslingt schon die Probe zum Rammen, erleidet der Angreifer in der nächsten Runde einen Verlust von 3 *Wagenlängen*, sein Wagen nimmt zudem 2W6 TP Schaden.

Sprung auf den Wagen (allgemein)

Probe: *Fahrzeug Lenken* +2, *Körperbeherrschung* +5

Ein wagemutiger Kämpfer kann, wenn der eigene Wagen in einer günstigen Position ist (*Fahrzeug Lenken*-Probe +2), versuchen, auf den gegnerischen Wagen oder ein gegnerisches Pferd zu springen. Das erfordert eine *Körperbeherrschung*-Probe +5, die zusätzlich wie üblich um die doppelte BE erschwert ist. Gelingt die Probe, hat er sein Ziel

erreicht – und auf dem anderen Wagen kommt es vermutlich zum *Handgemenge*. Misslingt die Probe, stürzt er. Ein Kämpfer auf dem anderen Wagen kann außerdem versuchen, ihn mittels eines *Gegenhalten*-Manövers am Sprung zu hindern, was ebenfalls einen Sturz nach sich zieht. Das *Gegenhalten*-Manöver ist erfolgreich, wenn die AT des Gegenhaltenden um mehr Punkte unterwürfelt wurde, als der Springer TaP* bei seiner *Körperbeherrschung*-Probe übrig behält.

Sturmangriff (allgemein)

Probe: *Fahrzeug Lenken* +6, AT +4

Auch von einem Streitwagen aus kann ein Fußkämpfer in voller Fahrt angegriffen werden. Der Wagen muss hierbei mindestens die GGS in Schritt zurückgelegt haben. Der Wagenlenker würfelt eine *Fahrzeug Lenken*-Probe +6, der Angreifer (der nicht identisch mit dem Wagenlenker sein muss) wiederum eine AT +4 (die Erleichterung im Kampf gegen Fußkämpfer ist bereits eingerechnet). Dieser Angriff darf nur eine gewöhnliche Attacke, ein *Wuchtschlag* oder ein Angriff zum *Niederwerfen* sein. Die Trefferpunkte der Waffe steigen hierbei um 2 Punkte plus die halbe GGS.

Die Parade des Fußkämpfers gegen einen solchen Sturmangriff ist um 4

Punkte erschwert, für Schildträger um 2 Punkte, jedoch setzen diese ihren Schild damit einer Belastung aus, die einen Bruchtest (siehe WdS 85) erfordert. Wenn der Fußkämpfer auf seine Abwehraktion verzichtet (ein überaus tapferes, wenn auch unkluges Verhalten, das er vor dem gegnerischen AT-Wurf ansagen und durch eine gelungene MU-Probe nachweisen muss) oder wenn ihm ein *Gezieltes Ausweichen*-Manöver +8 gelingt, hat er die Möglichkeit zu einem *Passierschlag*, den der Angreifer nicht parieren kann. Ist der Fußkämpfer mit einer Stangenwaffe oder Pike ausgerüstet, kann er ein *Auflaufenlassen*-Manöver (WdS 69) versuchen.

Überfahren (allgemein)

Probe: *Fahrzeug Lenken* +6

Ein Streitwagenfahrer kann einen Fußkämpfer schlicht und einfach überfahren. Der Verteidiger kann einer solchen Attacke *ausweichen* (um 3 Punkte erschwert). Sagt er ein *Gezieltes Ausweichen* +8 an und gelingt das Manöver, hat er die Möglichkeit zu einem *Passierschlag* gegen Wagenlenker oder Pferde. Misslingt das Ausweichen, wird der Verteidiger überfahren – er erleidet 4W6 + SFK + GGS/2 TP und befindet sich *am Boden*.

Zügel durchtrennen (allgemein)

Probe: *Fahrzeug Lenken* +4, AT +4

Hat ein Wagenlenker sein Fahrzeug in die richtige Position gebracht (*Fahrzeug Lenken*-Probe +4, die mit einer gleichen Probe gekontert werden kann), kann er oder ein anderer Kämpfer auf seinem Wagen mit einer AT +4 versuchen, die Zügel eines gegnerischen Streitwagens durchzutrennen. Schon 5 TP mit einer Klingenwaffe reichen hierzu aus. Der gegnerische Wagenlenker kann keine *Fahrzeug Lenken*-Proben mehr ablegen, bis die Zügel repariert sind – er hat aber vor der Attacke die Möglichkeit, die Zügel mit einer FF-Probe einfach fallen zu lassen, um Schaden an ihnen zu verhindern. Die Attacke zu parieren, ist ebenfalls möglich, aber um 4 Punkte erschwert.

Boronssense (speziell)

Probe: *Fahrzeug Lenken* +2 pro Gegner

Ein mit Sensen- oder Sichelklingen ausgestatteter Streitwagen prescht durch die Reihen von Fußkämpfern und richtet dabei furchtbaren Schaden an. Die Gegner müssen hierzu in einer möglichst engen Gruppe stehen. Dieses Manöver erfordert eine *Fahrzeug Lenken*-Probe, die für jeden Gegner, der getroffen werden soll, um 2 Punkte erschwert ist. Dem Verteidiger steht eine *Ausweichen*-Probe +4 zu, andernfalls erleidet er 5W6 + GGS/2 TP an den Beinen.

Conchobair-Schnitt (speziell)

Probe: *Fahrzeug Lenken* +6

Bei seinem legendären Gewinn des Donnersturmrennens prägte Schwert-

könig Raidri Conchobair dieses waghalsige Manöver, in dem ein Wagenlenker seinen Wagen haarscharf am Wagen des Gegners vorbeilenkt und sich vor dessen Pferde setzt, um ihn auszubrem sen.

Dieses Manöver – das nur für die Expertenregeln der Sprintduelle von Nutzen ist – kann genutzt werden, um einen gegnerischen Wagen zu überholen, ohne ihm dabei ausweichen zu müssen. Mit dem Conchobair-Schnitt kann also ein Feld, das bereits von einem anderen Wagen besetzt ist, durchfahren werden.

Um dieses Manöver durchzuführen, würfelt der Wagenlenker eine *Fahrzeug Lenken*-Probe +6. Der gegnerische Wagenlenker kann mit einer *Fahrzeug Lenken*-Probe +8 kontern. Gelingt das Manöver – und misslingt der Konter –, kann der gegnerische Wagen überholt werden.

Der Lenker kann sich jetzt entscheiden abzubrem sen. In diesem Fall kommt er direkt im Feld vor dem Wagen des Gegners zum stehen (verliert also alle weiteren Wagenlängen für diese Runde), bringt diesen durch das Manöver jedoch aus dem Laufrhythmus: Der gegnerische Wagen verliert sofort 1 GAU-Punkt, in den nächsten drei Runden, bis der Wagen wieder volles Tempo erreicht hat, erhält er nur die halbe Anzahl *Wagenlängen* pro Runde als üblich. Dieses Manöver kostet auch das durchführende Gespann 1 GAU-Punkt. Misslingt das Manöver – ganz gleich, ob schon die Manöverprobe scheiterte oder die Konter-Probe gelang –, wirkt es, als wäre der überholende Wagen von seinem Gegner *gerammt* worden.

Pferdemetzger (speziell)

Probe: *Fahrzeug Lenken* +4

Bei diesem zutiefst rahjalästerlichen Manöver zielt ein mit Sensen- oder Sichelklingen ausgestatteter Wagen nicht auf die Beine gegnerischer Fußkämpfer, sondern auf die Fesseln eines Pferdes. Gelingt das Manöver, kann der gegnerische Wagenlenker / Reiter sich mit einer *Fahrzeug Lenken*- bzw. *Reiten*-Probe +4 noch einmal aus der Gefahrenzone bringen. Misslingt diese Probe, erleidet das Pferd 5W6 + GGS/2 TP an den Beinen und stürzt, ein Reiter geht zu Boden, ein Wagen erleidet einen *Unfall*. Je nach Schwere der Verletzung ist das Pferd danach nicht mehr in der Lage, zu laufen.

Radbrecher (speziell)

Probe: *Fahrzeug Lenken* +6

Ist ein Wagen mit Klingen an den Radnaben ausgestattet, kann der Lenker versuchen, die gegnerischen Räder zu beschädigen. Der gegnerische Wagenlenker kann mit einer *Fahrzeug Lenken*-Probe +6 dieses Manöver verhindern. Misslingt diese Probe, richten die Radbrecher schlimmen Schaden an einem der Wagenräder an: Der Wagen erleidet 3W+4 TP und einen automatischen *Bruch*. Richtet der Schaden einen weiteren Bruch an, ist das Rad zerstört und der Wagen erleidet einen *Unfall*. Misslingt bereits die Angriffsprobe, erleidet der Wagen des Angreifers 2W6+2 TP Schaden und verlangsamt sich in der nächsten Runde um 2 *Wagenlängen*.

АННАНГ V: АМ WEGESРАНД

EREIGNISTABELLE

Viele der im Abenteuer beschriebenen Ereignisse sind plotrelevante Szenen, die Sie nur sehr vorsichtig umändern oder umplatzen sollten. Andere Szenarien sind mehr als Begegnungen am Wegesrand zu verstehen – sie würzen das Rennen neben der Interaktion mit den anderen Teilnehmern und dem alltäglichen Ablauf. Neben diesen Situationen gibt es natürlich noch eine Menge anderer Vorfälle, die während eines Rennens passieren können. Nutzen Sie diese Liste, um den Rennverlauf

noch ereignisreicher zu machen, und erweitern Sie sie um eigene Einfälle. Dabei können Sie die Ereignisse am Wegesrand entweder auswürfeln (W20) oder sich einfach frei bedienen. Sollten Sie beim Auswürfeln etwas ermitteln, das nicht in die Gegend passt, in der die Helden gerade unterwegs sind, würfeln Sie einfach noch einmal.

Weitere Begegnungen und Informationen zu Kräutern am Wegesrand entnehmen Sie bitte **ZBA 277ff.**

I-2: ÜBERFÄLLE

Überfälle können überall passieren. Ein Wagen mit Bedeckung verheißt bei viel lichtscheuem Gesindel reiche Beute. Würfeln Sie mit W6:

- 1 Südlich des Raschtulwalls, aber auch zwischen Raschtulwall und Trollzacken, können ponyreitende Ferkinas (ZBA 136) über den Wagen herfallen. Ansonsten sind es Straßenräuber (ZBA 134) auf Pferden, die den Helden hinterher jagen – es kommt zu einem Sprintduell (Anhang IV).
- 2 Straßenräuber stellen dem Wagen eine Falle (Baumstamm auf dem Weg), um dann mit Fernkampfwaffen aus dem Gebüsch anzugreifen. Die Helden müssen die Räuber verscheuchen oder besiegen, um dann das Hindernis wegzuräumen.
- 3 Ein edler Räuberhauptmann mit einer kleinen Schar Bewaffneter tritt aus einem Versteck und stellt sich den Helden in den Weg. Er verlangt Wegzoll, den er den Armen, Witwen und Waisen spenden will.
- 4 Eine ausgehungerte Bande von Tagelöhnern, Bauern oder Stammesabtrünnigen greift die Helden an. Die abgemagerten Gestalten sind keine echten Gegner – sie wollen nur ein bisschen Geld oder etwas zu essen erbeuten. Mit ihnen mag es gar nicht zum Kampf kommen, wenn die Gruppe mit ihnen redet und den einen oder anderen Silbertaler springen lässt.
- 5 Eine Gruppe von Deserteuren hält die Helden an. Sie bieten ihre Dienste an und werden sehr schnell ausfällig, wenn die Helden ein Schutzangebot für einen viel zu hohen Preis ausschlägt.
- 6 Eine gut organisierte Bande oder ein Stammesverband haben es auf den Wagen der Helden abgesehen. Mit einem durchdachten Plan lauern sie den Helden auf, jagen ihnen hinterher und treiben sie so in ein Hindernis oder eine andere Falle hinein, wo es zu einem heftigen Kampf kommt.

Einige der Überfälle können in handfeste Kämpfe übergehen. Bei anderen kann diplomatisches Geschick weiterhelfen. Ansonsten kann es bei solchen Begegnungen durchaus auch zu Sprintduellen zwischen Wagenbesatzung und den Angreifern kommen.

3-4: NICHTMENSCHLICHE ÜBERFÄLLE

Neben normalen Straßenräubern können auch übernatürliche oder nichtmenschliche Wesen an Wagen, Ausrüstung oder den Helden selbst interessiert sein. Würfeln Sie mit W6:

- 1 Für besondere Aufregung sorgt ein Schwarm Harpyien (ZBA 108). Diese fliegenden Geschöpfe machen Jagd auf Helden und Pferde und bringen vor allem letztere durch ihr Geschrei und ihre Luftangriffe schnell in heillose Panik.
- 2 Eine Gruppe Oger (ZBA 144) hat gerade immensen Appetit auf Menschen- oder Pferdefleisch.
- 3 Eine Gruppe Orks (ZBA 145) marodiert in der Gegend und beschließt, die Helden um ihre Wertsachen und ihr Leben zu erleichtern.
- 4 Eine Goblinbande überfällt die Helden. Die Rotpelze merken sehr schnell, dass nicht nur schwächer, sondern auch noch zahlenmäßig unterlegen sind, und suchen ihr Heil in der Flucht.
- 5 Während der Nacht hat die Gruppe, ohne es zu merken, nahe an einem ungeweihten Gebeinfeld gerastet. Von dort hört man plötzlich knackende Geräusche, dann nähern sich im Sternenlicht W3 Ghule (ZBA 102) dem Lager der Helden.
- 6 Eine wilde Hundemeute (ZBA 112f.) mit 2W6 Tieren greift den Wagen an und versucht sich in den Pferden oder den Helden zu verbeißen.

5: VERIRRT

Wegen Nebel, starkem Regen oder einfach, weil man gerade in der Wildnis ist, hat man sich total verfahren. Unter Umständen bringt einen die Frage nach dem richtigen Weg schon weiter. Am Wüstenrand oder im Ambossgebirge nach der Zwergenbinge sind aber Orientierungsproben fällig.

6-7: TIERBEGEGNUNGEN

Begegnungen mit Tieren können sehr unterschiedlichen Charakter haben. Manche sind lästig, andere gefährlich. Würfeln Sie W6:

- 1 Ein Schwarm Vögel, der plötzlich aus den Bäumen aufschreckt, macht eine *Fahrzeug Lenken*-Probe und Reitproben erforderlich, weil die Pferde sich erschrecken.

- 2 Ein nächtliches Raubtier schnuppert am Lager der Helden umher. Vielleicht werden nur die Pferde scheu, das Tier traut sich aber nicht an das Feuer oder die Menschen heran. Andererseits könnte es die Nachtwache für einen adäquaten Mitternachtshappen halten.
- 3 Ein Bär versperrt den Weg. Die Pferde weigern sich vehement, an dem riesigen Raubtier vorbei zu laufen – der harmlose Gevatter Petz will aber eigentlich nur seine Ruhe beim Aberten eines Beerenstrauches.
- 4 Eines der Pferde wird von einer giftigen Schlange attackiert. Vielleicht kann ein Held noch dazwischen gehen – ansonsten wird das Tier gebissen und muss schnell versorgt werden.
- 5 Eine (wilde) Pferdeherde bringt die Reit- und Zugtiere der Gruppe in Aufregung. Während die Herde an ihnen vorbeidonnert, werden die Pferde der Helden vom Freiheitsdrang ihrer Verwandten mitgerissen und gehen durch.
- 6 Eine Schädelleule (ZBA 94) hat sich ein Pferd der Helden (oder einen Helden selbst) als Beutetier ausgesucht. Der Raubvogel wird die Helden solange begleiten und jede Nacht das Pferd erneut attackieren und verwunden, bis er erlegt wird.

8: ÜBERNATÜRLICHE BEGEGNUNGEN

Nicht nur Alltägliches wartet am Wegesrand in Aventurien. Würfeln Sie W6:

- 1 Ein Einhorn (ZBA 89) bricht zwischen ein paar Bäumen hervor und versucht, mit seinem Horn die Zugtiere der Pferde zu befreien. Vielleicht ist es ein Verwandter der Einhörner, die dies schon beim letzten Donnersturmrennen versucht haben.
- 2 Am Himmel zieht ein Drache (ZBA 80ff.) seine Kreise und scheint nach Beute Ausschau zu halten. Die Helden sollten sich schnell ein Versteck suchen. Ansonsten könnte er Tribut fordern oder die Gruppe tatsächlich angreifen, bis er merkt, dass dies keine leichte Beute ist.
- 3-4 Ein Baumdrache (ZBA 81) hat die Helden im Visier. Beim nächtlichen Lager startet er eine Blitzattacke auf die Ausrüstung der Gruppe und stiehlt irgendetwas Wesentliches (Magierstab, Hexenbesen, Tasche mit Un-

terlagen, blinkendes Zaumzeug). Dann fliegt er wieder zu seinem nahe gelegenen kleinen Hort zurück – die Helden müssen ihm sein Diebesgut wieder abringen.

- 5–6 Die Helden haben die Neugier von ein paar Feenwesen geweckt, die erst heimlich, dann ganz offen den Wagen und die Fahrenden inspizieren. Die kleinen Wesen verlieren aber schnell das Interesse.

9: STEINSCHLAG

An einem steilen Hang oder an einer Felswand im Gebirge kommt es zu einem plötzlichen Steinschlag. Dabei gehen entweder die Pferde durch, oder aber der Wagen samt Besatzung wird ernsthaft in Mitleidenschaft gezogen. Unter Umständen kündigt sich der Steinschlag durch leichtes Grollen vorher an – dann gilt es, in wilder Fahrt der Lawine zu entkommen. Ob nachgehende Untersuchungen Fremdeinwirkungen erkennen lassen oder es ein ganz natürlicher Steinschlag war, bleibt Ihnen überlassen.

10–11: HINDERNISSE

Die meisten Hindernisse sind einfach zu umfahren – kritisch wird es, wenn das Hindernis während schneller Fahrt plötzlich auftaucht. Würfeln Sie W6:

- 1 Hinter einer Kurve liegt ein Baumstamm halb auf der Straße.
- 2 Am Ende eines Dorfes oder hinter einer Hügelspitze versperrt eine große Schafherde die Weiterfahrt auf der Straße. Der Schäfer liegt etwas abseits und schläft gerade.
- 3 Ein Stück einer Brücke fehlt. Es ist gerade so viel, das die Wagenräder nicht ohne weiteres darüber rollen können – es bedarf also einer kleinen Brückenreparatur.
- 4 Der Straßenabschnitt ist voller Schlaglöcher, die man nur schwer erkennen kann, an denen der Wagen aber durchaus Strukturschaden erleiden könnte.
- 5 Vor den Helden in einer kleinen Furt steckt ein schweres Fuhrwerk fest. Links und rechts davon wird das Wasser so tief, dass man nicht einfach daran vorbeifahren kann – die Helden müssen dem verzweifelt Fuhrmann erst helfen.
- 6 An einer Engstelle liegt den Helden ein großer Felsen im Weg. Mit vereinten Kräften und gezielter Hebelwirkung muss der Brocken für eine Weiterfahrt aus dem Weg geräumt werden.

12: DAS MÄDCHEN AM STRAßENRAND

Dorfschönheiten verfallen gerne den weit gereisten Abenteurern, vor allem, wenn sie beim Donnersturmrennen mitmachen. Eine Schankmaid oder ein Tulamidenmädchen verliebt sich bei der Rast in der Nähe eines Dorfes unsterblich in einen der Helden und will unbedingt mitgenommen werden – ist dem jungen Wesen dieser Plan ausgedreht und es weinend davon gerannt, kommen eine Stunde später seine Brüder vorbei, um dem Helden das Gekröse nach außen zu drehen, weil er ihre Schwester angefasst hat. Je nach Region und Zusammensetzung des Heldenteams können dies natürlich auch knackige Jungs sein.

13: RÄPKE DER RIVALEN

Die folgenden Szenen werden durch die Rivalen der Helden ausgelöst. Dabei können sie einem beliebigen Rennteilnehmer zugeordnet werden – meist bietet sich dafür aber Boran der Zerstörer an. Würfeln Sie W6:

- 1 Im nächsten Dorf, das die Helden passieren, erwartet sie eine aufgebrachte Menschenmenge. Der nette Mensch, der vor kurzem hier durchgefahen ist, hat die Dorfbewohner davon unterrichtet, dass ihn eine Gruppe Ungläubige verfolgt und ans Leder will.
- 2 In einem Versteck am Wegesrand oder in einem Gasthaus steht ein Mann mit Pferden bereit, die verdammt nach Zugpferden aussehen. Anscheinend tauscht einer der Teilnehmer seine Zugtiere aus – wer, sollte aber nicht festgestellt werden können.
- 3 Ein Brunnen / die Getränke eines Gasthauses sind durch einen Konkurrenten mit einem Kraut versetzt worden, dass den Helden am nächsten Tag einen unheimlichen Durchfall beschert.
- 4 An einer Stelle ist die Straße/der Weg unterspült worden, ein tiefes, großes Loch hat sich im Boden gebildet. Irgendwer hat lose Steine oder Astwerk darüber gedeckt und so auf die Schnelle eine kleine Fallgrube geschaffen.
- 5 Während einer Übernachtung in einem Gasthaus/naher eines Dorfes wird der Wagen der Helden sabotiert. Der Wirt/Dorfbewohner wurde dafür bestochen, die Räder anzusägen oder das Zuggeschirr zu durchtrennen.

- 6 Mit geschickten Fingern hat ein Konkurrent eine höchst verbotene Substanz in das Gepäck der Helden geschmuggelt und sie dafür bei der nächsten Garnison angeschwärzt. Dort wartet man schon auf die Gruppe, um den Wagen zu durchsuchen.

14: KONKURRENT IN POT

Die Helden kommen zu einer Situation, bei dem einer ihrer Kontrahenten in Not geraten ist. Das kann ein umgefallener Baumstamm sein, ein Graben, aus dem er alleine nicht mehr heraus kann, oder er wird gerade überfallen. Es sollte sich dabei um einen Sympathieträger handeln, damit die Helden sich überlegen, ob sie eingreifen wollen oder nicht.

15: PROVIANZ/AUSRÜSTUNGSPROBLEME

Irgendetwas ist bei dem Nachschub für die Helden schief gegangen. Sie haben die Wassermenge in der Wüste nicht richtig berechnet, das getrocknete Fleisch ist alle oder einige der Proviantreste sind schimmelig geworden. Vielleicht fehlt es auch plötzlich an notwendigem Reparaturmaterial zur Ausbesserung des Wagens. Letztlich müssen die Helden Ersatz beschaffen – sei es durch Jagd, Wassersuche oder Holzbearbeitung.

16–17: MENSCH IN POT

Am Wegesrand ist ein Mensch in Not geraten. Natürlich liegt es an den Helden, ob sie die Rolle des Retters übernehmen wollen – wenn sie es tun, ist ihnen der Dank des Geretteten gewiss. Würfeln Sie W6:

- 1 Ein Mädchen hat sich in einer Felswand verstiegen und kommt nun nicht mehr herunter. Es klammert sich an den Stein, ist kurz vor dem Absturz und ruft um Hilfe.
- 2 Ein kleiner Junge gerät beim Spielen am Flussufer in die Fluten und treibt ab. Die Eltern, die beide nicht schwimmen können, schreien aufgeregt und rennen ihrem Sohn am Ufer nach.
- 3 Ein junger Bauer wird von vier Heißspornen aus dem Nachbardorf gerade vertrimmt, weil er zu große Ohren hat.
- 4 Nicht der Wagen der Helden, sondern ein Pferdefuhrwerk neben ihnen geht durch und der Kutscher verliert die Kontrolle.

- 5 In einem Dorf hat sich ein Lynchmob versammelt, um einen vermeintlichen Viehdieb an Ort und Stelle aufzuhängen. Dieser versichert immer wieder seine Unschuld. Vielleicht können die Helden diese sogar irgendwie beweisen, ansonsten könnten sie zumindest dafür sorgen, dass er der Obrigkeit zugeführt wird und vor ein ordentliches Gericht kommt.
- 6 Ein Mann hat sich bei der Arbeit auf dem Feld übernommen. Er muss für seine Familie sorgen, ist aber derzeit krank und kann kaum den Acker bestellen. Nun sitzt er mit Fieber am Wegesrand und hadert mit seinem Schicksal.

18-19: KLEINERE UNFÄLLE

Würfeln Sie W6:

- 1 Eines der Pferde der Reiter oder des Zuggespannes verliert ein Hufeisen, das dringend ersetzt werden muss.
- 2 Bei der Fahrt über einen Ast knackt die Radachse plötzlich bedenklich. Sie muss notdürftig geflickt werden, bis man sich ihr im nächsten Dorf genauer widmen kann.
- 3 Einer der Zügel reißt – das Material ist durch Wind, Sonne und Regen rissig geworden.
- 4 Eines der Räder macht komische Geräusche – es läuft unrund. Wird dies rechtzeitig bemerkt, kann man die Unwucht korrigieren und das Rad wieder richtig festmachen, ansonsten droht es abzufallen.

- 5 Das Waffengehänge eines der Helden ist gerissen. Nun muss er sein Schwert entweder am Pferd festmachen oder aber in den Wagen legen, solange er keinen Ersatz gefunden hat.
- 6 Eines der Pferde fängt plötzlich an zu hinken. Entweder es hat sich einen Dorn in den Huf gestoßen oder aber es leidet schlicht und einfach an einer Zerrung. So oder so bedarf es eines kurzen Aufenthaltes, um das Tier zu versorgen. Vielleicht verringert sich dadurch zeitweise die Wangengeschwindigkeit ein wenig.

20: KRANKHEITEN

Krankheiten erfordern immer eine Ruhephase, die sich im Rennen niemand gönnen wird. So kann ein Schnupfen gerne mal einen Dumpfschädel nach sich ziehen. Die Heilung kann durch einen anderen Helden erfolgen, vielleicht aber auch die Suche nach einem Heilkundigen oder einem Tempel nach sich ziehen.

- 1 Einer der Helden bekommt einen Schnupfen. Achtet er nicht auf seine Gesundheit, zieht dies einen Dumpfschädel nach sich (WdS 155).
- 2 Die Helden haben sich irgendwo eine Flohplage eingehandelt. Die lästigen kleinen Blutsauger machen der Gruppe das Leben schwer und scheinen sich in den Decken und der Ausrüstung festgesetzt zu haben (WdS 156).

- 3 Ein Held bekommt zu einer Mahlzeit in einem Gasthof schlechte Pilze zu essen. Nachts kommt es ihm zu allen Körperöffnungen wieder heraus, den nächsten Tag ist er arg mitgenommen.
- 4 Während einer Rast frisst eines der Pferde giftige Kräuter. Eine Pflanzenkunde-Probe +5 in Verbindung mit einer vom gleichen Helden gelungenen Sinnesschärfe-Probe +6 kann dies gerade noch verhindern. Ansonsten leidet das Pferd ein paar Stunden später an Koliken, die aber wieder vorbeigehen.
- 5 Nach einem kurzen Aufenthalt in einem Dorf bekommen Helden nacheinander die Gänsepusteln (WdS 155), eine ungefährliche, aber lästige Kinderkrankheit mit stark juckendem Ausschlag. Lassen Sie beim ersten Kontakt im Dorf eine KO-Probe machen. Jeder, bei dem sie misslingt, wird krank. Bei Ausbruch der Krankheit müssen alle Helden eine weitere KO-Probe machen – mit demselben Resultat. Gänsepusteln bekommt man aber nur ein Mal – wenn also alle KO-Proben gelingen oder alle die Pusteln hatten, ist die Gruppenepidemie vorbei.
- 6 Eines der Pferde zeigt Krankheits-symptome (wandeln sie dazu den Blutigen Rotz (WdS 155) in eine Pferdekrankheit um). Wird es nicht schnell behandelt, wird es krank (allerdings nur 1W3 Tage) und kann nicht die volle Leistung bringen.

WETTER

Auch das Wetter kann für den Rennverlauf entscheidend sein. Es bestimmt nicht nur für unbefestigte Straßen deren Terrainqualität. Es mindert auch die Sicht, wenn es darauf ankommt, rechtzeitig Hindernissen auszuweichen oder herandonnernde Kontrahenten zu erspähen. Zudem leidet das Material ohne Pflege an jedem Wolkenbruch oder an zu starker Sonneneinstrahlung.

Sofern Sie das Wetter nicht bestimmen wollen, weil es zum Beispiel eine dramaturgische Notwendigkeit für schweren Regen gibt, würfeln Sie auf der folgenden Tabelle mit W20 und beachten Sie die Modifikationen nach Gegend, in der die Helden sich gerade aufhalten. Ein negatives Ergebnis wird immer als 0 gewertet.

Wetertabelle (W20)

- 0-4 Klar, strahlende Sonne
- 5-8 Leichte Bewölkung
- 9-12 Bewölkt, gelegentlich Schauer
- 13 Trübes Wetter, in Senken und an Flüssen herrscht Nebel
- 14 Dichter Frühnebel, gegen Nachmittag klart es auf
- 15-17 Nieselregen
- 18-19 Dauerregen
- 20 Gewitter und Wolkenbruch

Modifikationen: Je südlicher die Helden kommen, desto mehr sollten Sie vom Ergebnis abziehen. Für die Durchquerung des nördlichen Wüstenrandes am Raschtulsturm gilt ein Modifikator von -14.

ANHANG VI: DIE TEILHANDLUNGSSTRÄNGE IN DER ÜBERSICHT

Hier sollen noch einmal die verschiedenen Plotstränge für die vier Fragen und die beiden Hauptkontrahenten der Helden während des Rennens aufgelistet werden.

WAS STEHT GESCHRIEBEN AN JEDEM ORT, AN DEM DER HEILIGE LEOMAR VON BABURIN DEN DONNERSTURM ERSTMALS AUS DEN HÄNDEN DER LEVIN EMPFIEHET PAHM?

☞ **Donnersturmfelder:** ein Donnerkeil gibt Hinweis auf den Raschtulswall auf Übergabeort.

☞ **Heiligenarchiv Baburin, Q2:** Leomar musste die Sphinx von Fasar fragen, um den Donnersturm zu finden

☞ **Baburin, Q3:** Leomar fand den Ort mit Hilfe der Rahandra-Priester von Fasar, er stiftete ihnen dafür ein Mosaik, das den Weg zum geheimen Ort zeigt.

☞ **Kuriositätenmuseum:** Auf einem Schildbuckel aus Kupfer ist ein Hinweis auf das Rätsel zu finden, mit der man die Sphinx erwecken kann.

☞ In **Fasar** kommen die Anhänger des Namenlosen vor den Helden an und legen das Mosaik mit der Wegbeschreibung zur Übergabehöhle in Schutt und Asche. Die einzige Möglichkeit, die bleibt: Die Sphinx muss gefunden werden, die sich anscheinend im Untergrund unter Fasar befindet. Dabei können die Fasarer Erzzwerge helfen, zu denen eine Spur in Form einer Rogolan-Glyphe führt, an die man sich bei dem Bodenmosaik noch erinnert.

☞ Die Tipps der Zwerge führen die Helden in die Tiefe zum **Spiegelsee**, aus dem sie die Sphinx herbeirufen. Sie verrät ihnen den Ort der Übergabe und den Weg dorthin in mysteriösen Andeutungen – außerdem gibt sie noch den Hinweis, wie die "Maden der Erde" besiegt werden können, und dass "an allen Orten, die für den Wagen wichtig waren, einst sein größter Feind tobte und noch immer ruht".

☞ Die **Übergabehöhle** wird von Amazonen bewacht. Dort finden sich das Wandrelief mit der Amazonengeschichte und auch die gesuchte Inschrift. Die Skrechu-Schergen, die schon vorher da waren, rufen einen uralten Strang der Vielleibigen Bestie wach. Mit Hilfe des Spruches der Sphinx und Dank des Auftauchens des Riesen Adawadt können die Helden das Omegatherion zurückschlagen.

Die Inschrift lautet: »Nehmt nun durch meine Hände den Donnersturm an euch, Leomar. Stärkt ihn mit seinem und euren Ruhm. Und wisset ihn zur rechten Zeit zu gebrauchen.«

WAS STEHT GESCHRIEBEN AUF DER SCHEIDE DES SCHWERTGEHÄNGES DES HEILIGEN LEOMAR?

☞ **Q6 im Heiligenarchiv Baburin:** Das Schwertgehänge ist von zwergischer Machart und hat einen magischen Effekt, der seine Waffen Leomar in die Hand springen lassen. Verschenkt an einen "stillen Freund".

☞ **Baburin, Nasuleum:** Den Helden wird am Rande mitgeteilt, dass das Schwertgehänge wohl in Brig-Lo zu suchen ist.

☞ In **Brig-Lo** gibt es eine Zeichnung in einem Boron-Tempel, die das Schwertgehänge zeigt, diese wird kurz vor Eintreffen

der Helden gestohlen. Der Boron-Tempel verweist aber auf den Zederntempel, der unweit der Stadt liegt.

☞ Am **Zederntempel** angekommen, machen die Helden eine grauenhafte Entdeckung: Das kleine Heiligtum ist geschändet und geplündert. Allerdings gibt es Spuren auf die Täter.

☞ Als man diese stellt, erfahren die Helden, dass das Schwertgehänge von den Tempelschändern **gestohlen** wurde und nun vermutlich ein Teilnehmer aus dem Donnersturmrennen besitzt. Allerdings gibt es noch eine weitere Abbildung des Gehänges in Bactrim.

☞ In **Bactrim** endlich können die Helden auf einem alten Steinrelief Teil 1 der Schwertscheiden-Inschrift lesen. Danach folgt ein Angriff durch wiederbelebte Tote auf dem Boronan-ger.

☞ Kurz vor dem **Rennfinale** kommen die Helden zu einem Angriff der Skrechu-Anhänger um Berno von Bingen auf Gerborod, die auch hinter dem Schwertgehänge-Diebstahl stecken. Mithilfe der magischen Macht seines Artefaktes schafft es Leomar, Berno zu besiegen, und offenbart sich damit letztlich vor sich selbst und den Charakteren. Außerdem wird das originale Artefakt erbeutet. Die Helden erkennen, dass man durch das Steinrelief in Bactrim nur die erste Hälfte des Spruches erkennen konnte. Sie verfügen nun als einzige über die tatsächliche Inschrift.

Teil 1 der Inschrift lautet: »Rondras Hand auf Dere«

Teil 2 der Inschrift lautet: »wenn sie zur letzten Waffe ruft«

WAS STEHT GESCHRIEBEN AN JEDEM ORT, AN DEM DER DONNERSTURM AUF ALVERANS GEHEIß HIN GESCHMIEDET WURDE?

☞ In **Baburin** bekommt man schon den Tipp, dass nur die Zwerge oder die Zyklopen ein Wunder wie den Donnersturm auf Geheiß der Götter hätten erschaffen können.

☞ Die nächste Zwergensiedlung von Baburin aus ist die Zwergenansiedlung in **Fasar** unter dem Patriarchen Garbolosch Sohn des Garbosch. Diesen müssen die Helden ohnehin aufsuchen, da sie Hilfe wegen der Sphinx benötigen. Er verweist auf zwergische Unterlagen in Punin (und den Erzzwergen Turgosch Sohn des Tarbosch) – dort könne man den Helden vermutlich besser weiterhelfen. Denn angeblich liegt der Schmiedeort irgendwo nördlich des Yaquir.

☞ Die **Sphinx** verrät mit ihrem Spruch, dass überall, wo für den Donnersturm schicksalsträchtige Orte liegen, sein größter Feind lauerte – oder lauert?

☞ In **Punin** angekommen, erklärt Turgosch Sohn des Tarbosch den Helden, dass man leider nicht weiß, wo der Donnersturm geschmiedet wurde. Aber vielleicht ließe sich am Wagen eine Glyphe oder ähnliches erkennen. Dazu braucht er aber eine echte Abbildung des Wagens. Die Helden besorgen von einem Edelmann in Punin solch eine Abbildung. Der Zwerg entdeckt die Ligatur, kann aber mit ihr nichts anfangen. Allerdings erkennen die Helden die Ligatur wieder: es ist die Gleiche, die sich auch auf dem Schwertgehänge Leomars befindet.

☞ Vom **Schwertgehänge** weiß Turgosch Sohn des Tarbrosh, wo es geschmiedet wurde – dort muss auch der Donnersturm entstanden sein. Nach einem kleinen Intermezzo, während dessen dem Angroscho seine Unterlagen gestohlen werden, steht der Schmiedeort fest: Es ist die alte und angeblich verfluchte Zwergenbinge von Gandrabosch.

☞ Mitten im Amboss stoßen die Helden nach **Gandrabosch** vor, eine seit vielen Jahrhunderten verlassene Binge. Tief im Inneren entdecken sie einen Krater und die Geheimnisse um die Entstehung des Donnersturms. Auch die Inschrift finden sie, kurz danach wird der Fluch der Binge, ein Teileib des Omegatherions, entfesselt und jagt die Helden durch den Berg in den nördlichen Amboss hinaus.

Die Inschrift lautet: »Dies soll ein Geschenk an die kleine Schwester des großen Angrosch sein. Möge es donnernd über das Firmament ziehen und sich mit Glauben stärken, Mal um Mal, bis dass es für seine letzte Aufgabe gerufen wird.«

WAS STEHT GESCHRIEBEN AN JEDEM ORT, AN DEM DER HEILIGE LEOMAR VON BABURIN ZU GRABE GELEGT WURDE?

☞ Q4 und Q5 in den Heiligenarchiven sprechen einerseits von der Rückführung der Gebeine nach Baburin, andererseits vom Wachenden Schlaf des Heiligen Leomar.

☞ Der Rote Rat Thorgrim bestellt die Helden und andere Rennteilnehmer auf Nachfrage zum **Nasuleum** des unbekannten Helden. Dort eröffnet er allen, dass das wahre Grab des Heiligen Leomar der Rondra-Kirche unbekannt ist. Man solle in Gareth nachfragen, dort könnte einem weitergeholfen werden. Außerdem gäbe es angeblich Hinweise beim Aufenthaltsort von Leomars Schwertgehänge, das in Brig-Lo zu finden sein soll.

☞ In **Brig-Lo** wird das Schwertgehänge den Teilnehmern durch die Skrechu entzogen. Aus den Geschichten weiß man aber, dass der stille Freund wohl ein Boroni war. Im Boron-Tempel von Brig-Lo ist dessen mystischer Hinweis zu finden, dass das Grab in Gareth sei – versteckt und nur zu finden, wenn man Leomars und seinem, des Boronis, Göttern folgen würde.

☞ In **Gareth** finden sich im Boron- und im Rondra-Tempel uralte Unterlagen, einige erst vor Jahrzehnten aufgetaucht. Die einen weisen auf einen Boronanger hin, auf dem Leomar liegen soll. Sein Name ist mittels eines Anagramms getarnt. Im Rondra-Tempel findet man die Wegbeschreibung zu diesem Anger, der mitten in der Dämonenbrache liegt. Man muss einem Fluss unter Gareth hindurch folgen und in die Brache eindringen. Auf dem überwachsenen, 2.000 Jahre alten Friedhof findet sich dann das Grab – allerdings ist es leer, Leomar muss erwacht sein! Auf der Grabplatte steht:

Die Inschrift lautet: »Gea Boron – von Boron berührt zum wachenden Schlaf und zum Vergessen, um dereinst aufzustehen und das Allleibige zu vernichten. Schlafe mein Freund und träume nicht.«

DIE DIENER DES NAMENLOSEN

Emmerich ohne Land ist der Nachfahre des ehemaligen Angehörigen der Amazonen *Baron Izlavo Wolkenstein* von Brig Lo, der mit seinen drei Brüdern die Amazonen an die Priesterkaiser verraten wollte. 1.000 Dukaten waren die Summe, mit der die Amazonen verkauft werden sollten – und mit dieser Summe wollten Wolkenstein und seine Brüder das Heiligtum der Rondra im Vierertempel von Brig-Lo wieder neu errichten. Doch die Amazonen kamen ihnen zuvor und töteten Wolken-

steins Brüder. Im Hass und vor lauter Angst schwor der Baron dem Namenlosen seine Treue, denn er fühlte sich auch von Rondra selbst verraten, breitete sie doch ihren Schutz nicht über ihn, sondern die weiblichen Amazonen aus.

Die weitere Geschichte der 'schwarzen Amazonen' können Sie der Beschreibung von Emmerich auf Seite 87 entnehmen. Letztlich gibt es nur noch einen kleinen Hinweis auf die wahre Geschichte: eine Kirchenchronik, geführt von einem Verwandten im Untergrund, gelagert in den Tiefen des Tempels der Vier in Brig-Lo.

Emmerich hat das Ziel, den Donnersturm für den Herrn des Weltenbrandes zu erringen und als Waffe gegen die Ketten zu führen, mit denen sein Herr an die Sternenleere geschmiedet wurde. Dazu nutzt er alle Mittel, derer er habhaft werden kann:

☞ Zuerst ermordet er Ifirna von Blautann in Baburin, weil er von ihr enttarnt zu werden droht.

☞ In Fasar vernichten die Anhänger des Namenlosen das Mosaik im Rondra-Tempel mit Hilfe des *Bundes des verstümmelten Gottes*.

☞ In der Übergabehöhle (Bündnishöhle) gibt es die Geschichte der Amazonen zu hören und ein Bild zu sehen mit den Wappen der drei Verräter – darunter das Wappen des eigentlichen Barons Wolkenstein.

☞ In Brig-Lo entdecken die Helden das Wappen am Sockel der geschliffenen Rondrastatue wieder. Bei Nachfrage dürfen sie in die alten Kirchenchroniken hineinschauen und entdecken, dass einer der Verräter Dank der Hilfe des Namenlosen geflohen ist und Nachkommen in die Welt gesetzt hat.

☞ Weitere Anschläge folgen, darunter Diebstähle in Punin und Gareth.

☞ In Gareth wird bei einem Empfang im Rathaus das Wappen eines jeden Gastes gezeigt. Emmerich hat zwar sein Wappen nicht angegeben, aber die Garethher Heraldiker finden es heraus und stellen es mit an der Wappenwand aus. Den Helden fällt die frappierende Ähnlichkeit zum Wappen des Namenlosen Verräters der Amazonenbewegung direkt auf, zumal sie schon durch mehrere Ereignisse wissen, dass ein Namenlos-Geweihter unter den Rennteilnehmern steckt. Emmerich wird daraufhin während des Festes bei einem Vergiftungsversuch gestellt und nach einer Jagd durch die nächtliche Stadt besiegt.

DIE SKRECHU-ANHÄNGER

Die Skrechu-Kultisten unter der Leitung von Berno von Bingen haben von der Agentin Grünewange in Perricum den Auftrag, den Schlag gegen das Omegatherion zu verhindern. Dazu müssen sie entweder Leomar finden und töten oder aber den Donnersturm für sich gewinnen.

☞ In Baburin starten sie mit einem Anschlag durch Huffäule.

☞ Beim Bankett des Sultans werden Umtriebe in Maraskan enthüllt, auch von merkwürdigen Ereignissen in der Nähe von Brig-Lo ist am Rande die Rede.

☞ Die Begleiter von Yppolita sind nicht bei der Verkündung im Tempel, was dort noch nicht auffällt – viele Wagenbesatzungen sind nicht vollständig bei der Zeremonie anwesend.

☞ Am angeblichen Grab in Baburin erzählt von Hengisford von der Skrechu und der maraskanischen Bedrohung.

☞ In der Ritualhöhle wird ein schlafender Teileib des Omegatherions (die Maden Sumus) geweckt, der hier schon lange schlummert (einst ausgesickt, um die Waffe, die gegen ihn geschmiedet wurde, zu vernichten). Mit Hilfe des Sphinxspruches wird die Situation gerettet.

☞ In Brig-Lo wird das Schwertgehänge aus dem Zederntempel gestohlen und dabei der Tempel entweiht. Ein Boroni wird entführt. Die dafür verantwortliche Gruppe ist eine Gesandtschaft der Skrechu, die in der Nähe Experimente an einem sehr kleinen Teilleib des Omegatherions unternimmt. Bevor die Helden zur Befreiung des Boroni eintreffen, holt sich Berno von Bingen das Schwertgehänge Leomars ab und gürtet sich mit der Trophäe.

☞ Nachdem die Gesandtschaft von den Helden ausgeschaltet wurde, findet man Hinweise auf die Pläne der Skrechu, zudem einen Brief (Q8), der von "HG" aus Perricum stammt.

☞ Im Tal des Tempels mit dem Steinrelief ruft im Nebel Berno von Bingen die "verderbte Schwester" an, damit die Toten auferstehen. Angriff auf dem Nebelfriedhof.

☞ Bei Ragath kommt es zu einem offenen Angriff von Asfaltho-Paktierern auf die Helden. Wieder findet sich ein Brief von "HG" bei den Attentätern (Q10). Außerdem scheint der Skrechu-Kultist eine Quadriga zu fahren.

☞ In der Binge wird ein weiterer Teilleib erweckt, der dort lange ruhte (letztlich der Grund, warum die Binge aufgegeben wurde). Es folgt eine wilde Jagd zurück ans Tageslicht.

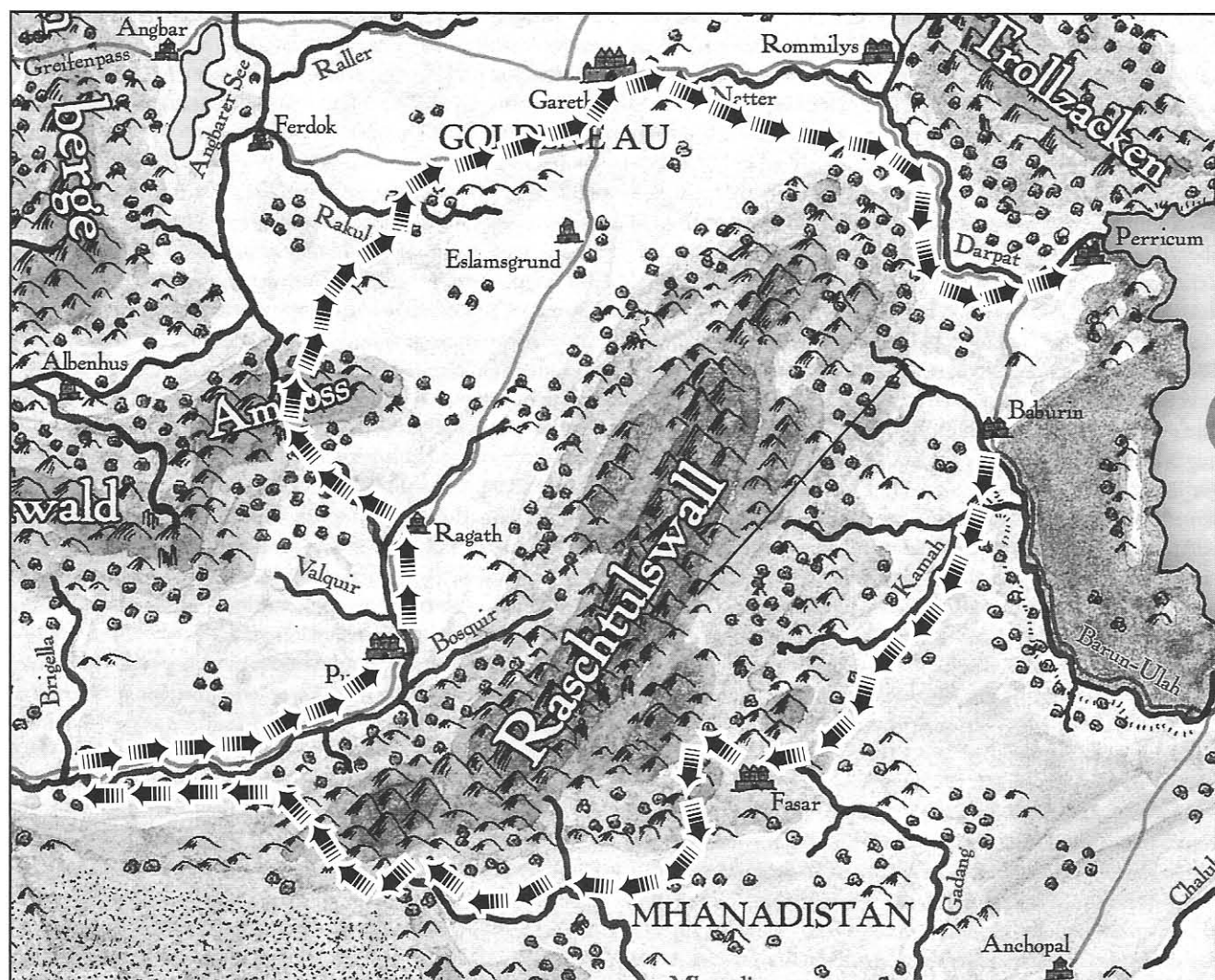
☞ In Gareth bekommen die Helden von der Sponsorin Yppolita mit – sie stammt aus Perricum, genau wie die Wagenbesatzung. Außerdem fährt Yppolita eine der wenigen verbliebenen Quadrigen im Rennen. Ihre Mannschaft hat aber Gareth schon verlassen und ist hinter Gerborod her.

☞ Endkampf und Enttarnung bei einem Hinterhalt gegen Gerborod, der nach Gareth schon mitbekommen hat, dass er der Heilige Leomar ist – es aber noch nicht anerkannt hat. Erst als das Schwert aus dem Schwertgürtel Berno von Bingen fährt, sollte jedem klar sein, wer da vor ihnen steht.

☞ Im Endspurt vor Perricum wird Berno von Bingen endgültig ausgeschaltet. Die Helden und Leomar gewinnen das Rennen.

☞ Die Absenderin der Briefe Q8 und Q10 wird in Perricum enttarnt: Kauffrau Grünewange entwickelt sich so zur Informationsquelle über die Pläne der Skrechu in der Warunki.

ANHANG VII: KARTE



ANHANG VIII: JENSEITS DES DONNERSTURMS

DSA-PUBLIKATIONEN

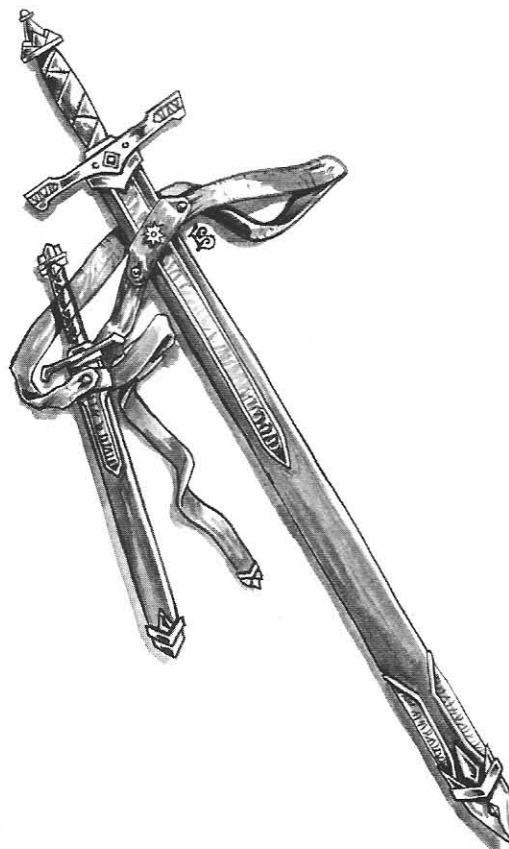
- 👁 **Wetterleuchten:** Abenteuerband zu Vorgängen im Vorfeld des 76. Donnersturmrennens (2008)
- 👁 **AB 131 – Die 24h von Wagenhalt:** DSA-Szenario als Vorbereitung für das Donnersturmrennen
- 👁 **Schlacht in den Wolken:** Abenteuerband, Emer wird an die Pyramide gekettet
- 👁 **Rückkehr des Kaisers:** Abenteuerband, Diebstahl des Kaiserschwertes *Silpion* aus Warunk und Begegnung mit der angeketteten Emer.
- 👁 **Borbarads Erben:** Hintergrundbox zu den Schwarzen Landen
- 👁 **Kreise der Verdammnis, darin Das letzte Banner:** ein Abenteuer in Warunk inklusive Stadtplan
- 👁 **Land der Ersten Sonne, Raschtuls Atem, Herz des Reiches, Schild des Reiches:** Quellenbände zu den Regionen, durch die das 76. Donnersturmrennen führt
- 👁 **Der Schwertkönig:** Roman, Einsatz des Donnersturms im Kessel von Jergan
- 👁 **Das Große Donnersturmrennen:** das 75. Donnersturmrennen (1989)

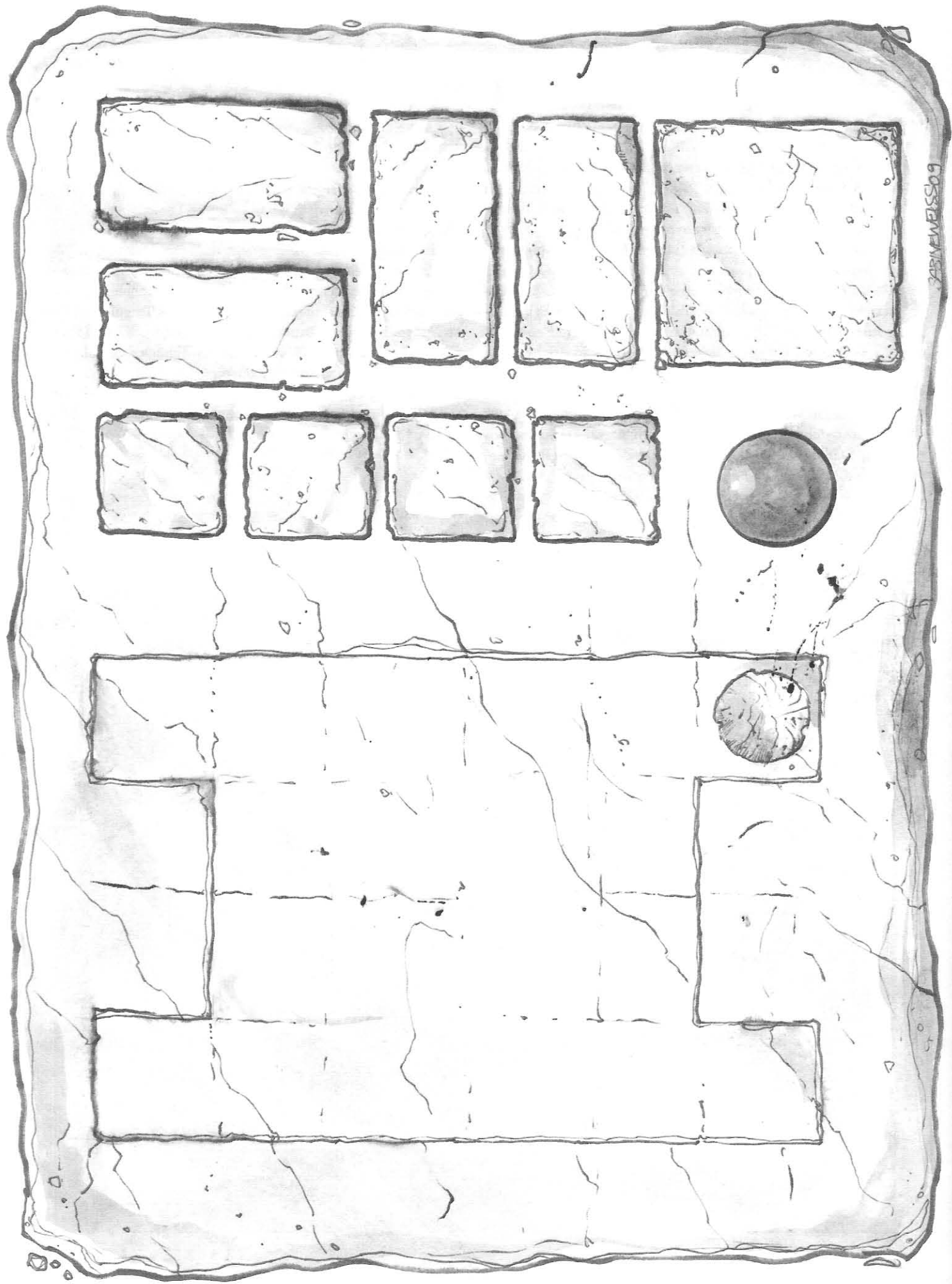
WEITERE BÜCHER

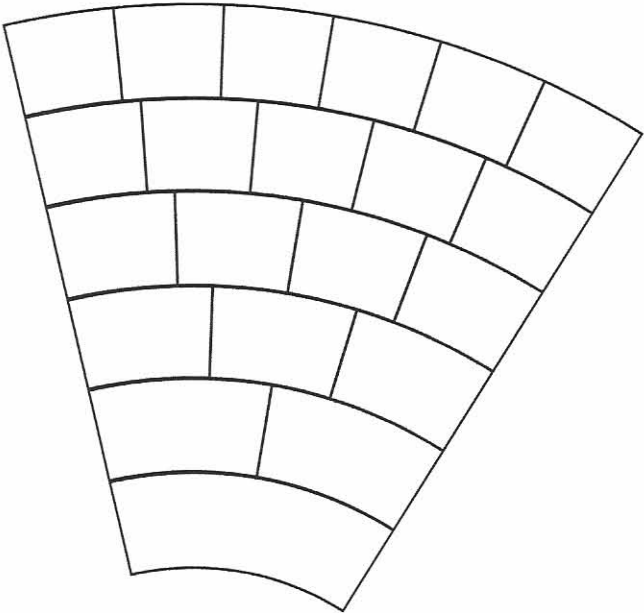
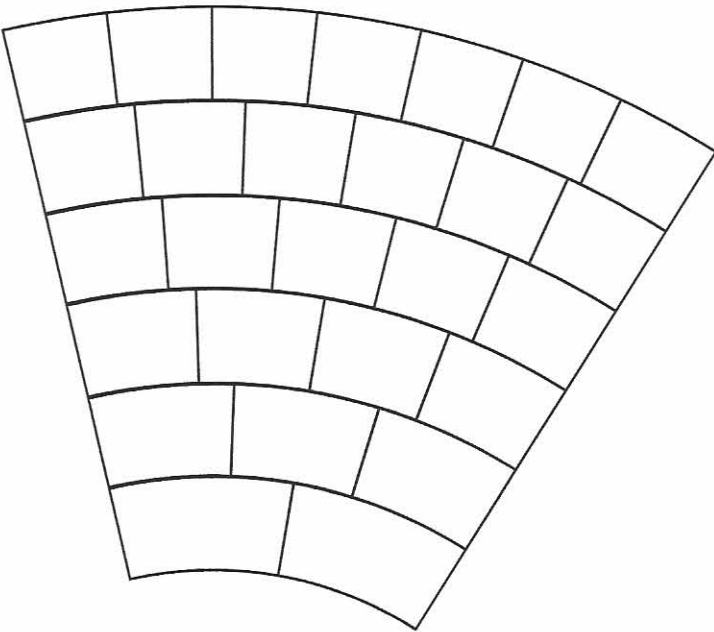
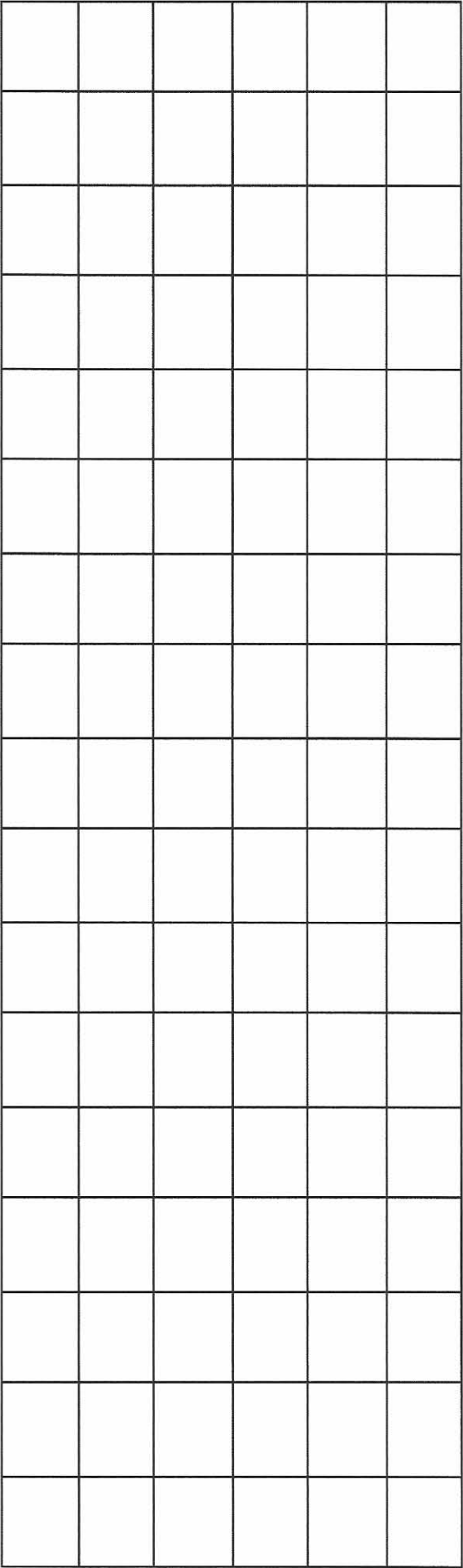
- 👁 **In 80 Tagen um die Welt:** Weltreise unter Zeitdruck mit vielen verschiedenen Seitenabenteuern

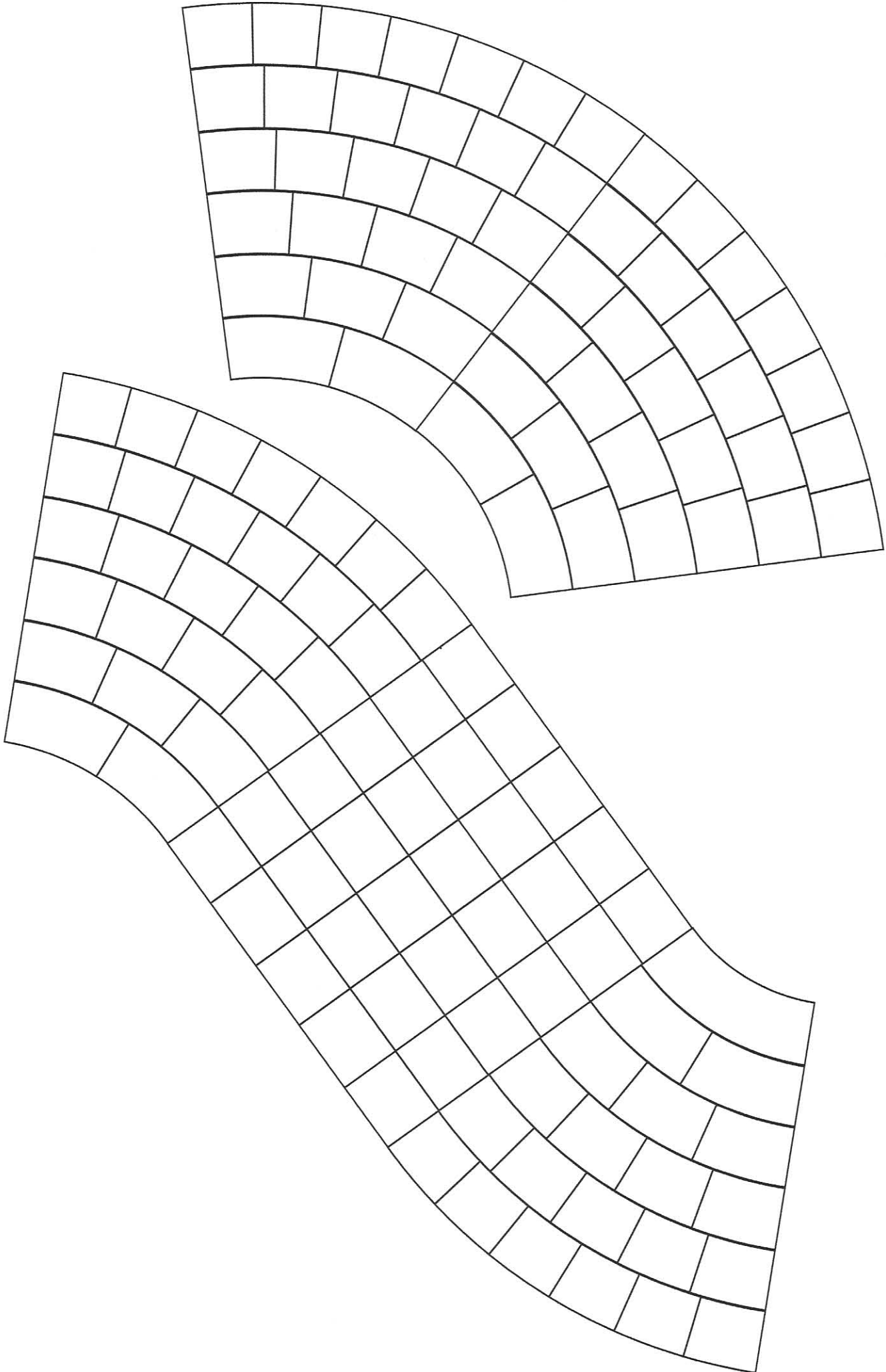
Weitere Filme

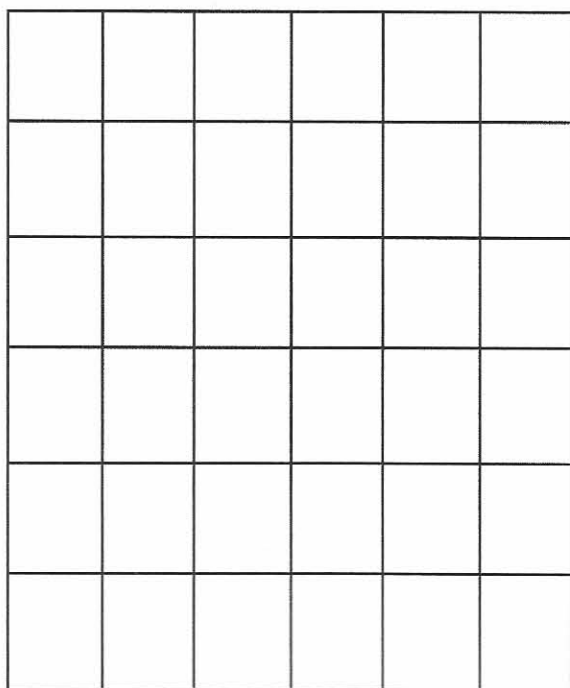
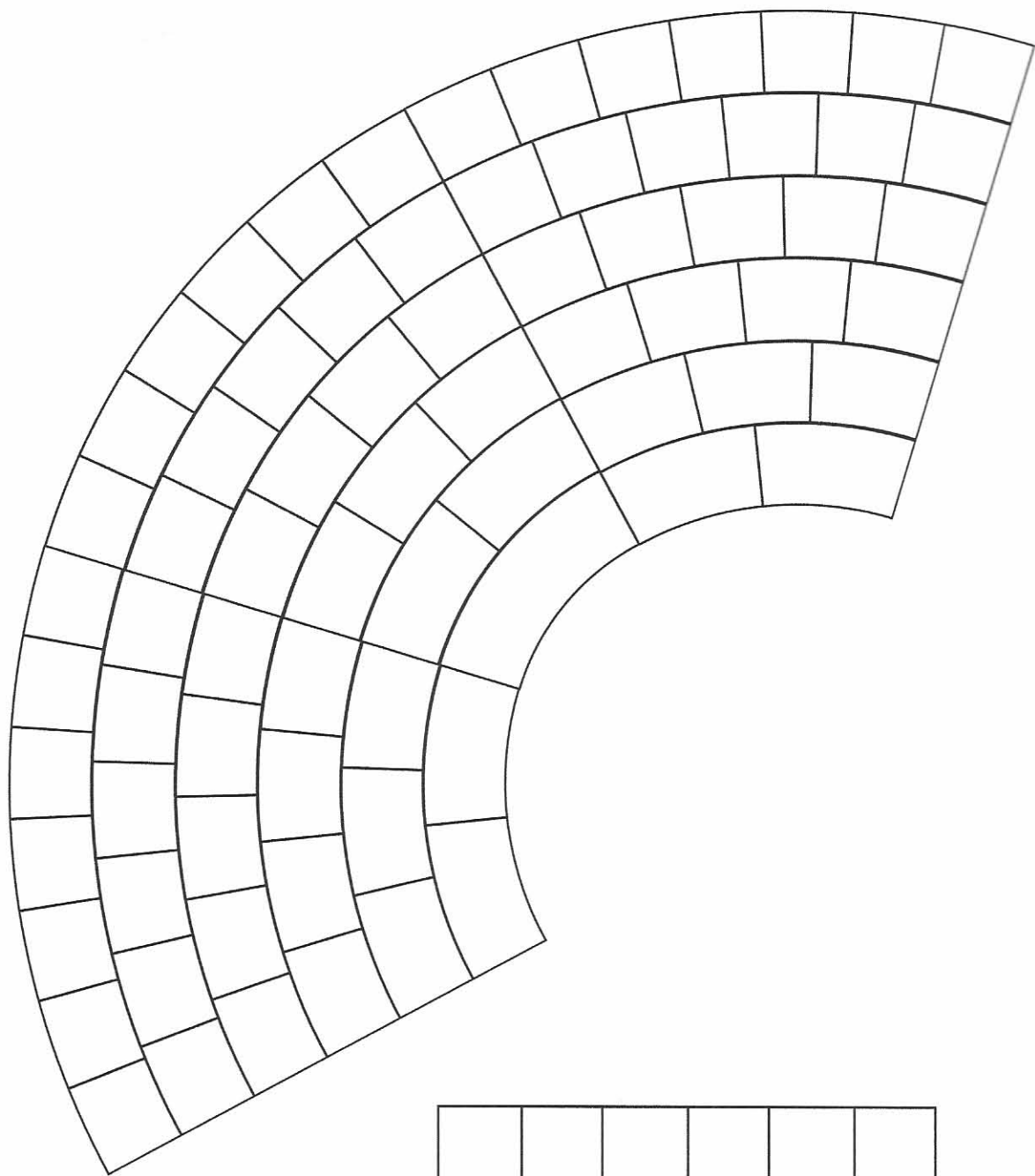
- 👁 **Ben Hur:** der Prototyp des Wagenrennens, allerdings in einer Arena
- 👁 **Das große Rennen rund um die Welt:** Autorennen von New York nach Paris mit sehr unterhaltsamen Zwischenepisoden
- 👁 **Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten:** Klammotte um einen der ersten Wettflüge der Welt, großes Teilnehmerfeld aus verschiedenen Nationen
- 👁 **Hidalgo:** Abenteuerfilm um ein großes Rennen durch die arabische Wüste, inklusive Sandsturm, Entführungen, Überfällen und Heuschreckenschwarm

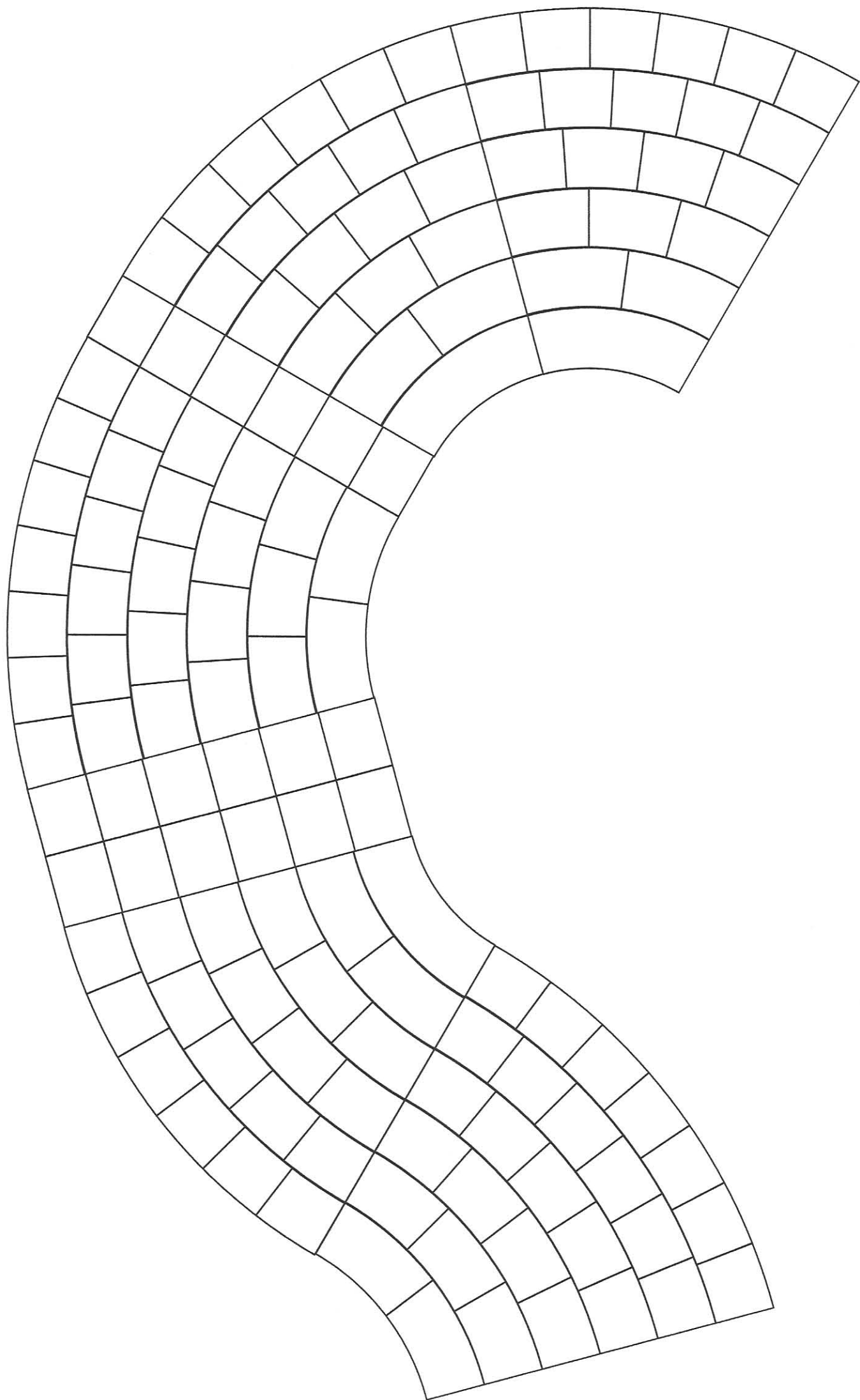












AVENTURIEN

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.*

DONNER UND STURM

REDAKTION: THOMAS FINN UND TOBIAS HAMELMANN

Vor fast zweitausend Jahren errang Leomar von Baburin von der Kriegsgöttin Rondra persönlich den Donnersturm, den aus Eternium geschmiedeten alveranischen Streitwagen, und seit fast ebenso langer Zeit existiert die Tradition des Donnersturmrennens, in dem alle 25 Jahre das Recht, den Wagen zu rufen und zu führen, auf den jeweiligen Sieger übergeht.

Nun ist es wieder so weit: Aus aller Herren Länder haben sich die Fahrer in Baburin versammelt, um an diesem rondrianischen Kräftemessen teilzunehmen – und Ihre Helden sind mit von der Partie! Wird es ihnen gelingen, die kostbare Trophäe gegen den äußersten Einsatz professioneller Wagenlenker, rondrianischer Recken, aventurischer Potentaten und hinterlistiger Schlagetots zu erringen – oder müssen sie Staub schlucken? Welches Geheimnis verbirgt sich hinter den Fragen, die an den verschiedenen Stationen des Rennens auf die Teilnehmer warten? Und wer sind dieses Mal die Gegner, die versuchen, den Ausgang des Rennens zu manipulieren?

Nehmen Sie die Zügel in die Hand und begleiten Sie uns auf einer Reise, an deren Ende unvergleichlicher rondrianischer Ruhm wartet!

Neben der Beschreibung der Rennstrecke und der Teilnehmer, der Ereignisse und Hindernisse des Rennens enthält der Band auch ein umfangreiches Kapitel über die regeltechnische Abwicklung eines so herausfordernden Langstrecken-Streitwagenrennens.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände Wege des Schwerts, Wege der Zauberei und Wege der Götter sowie den Ergänzungsband Zoo-Botanica Aventurica. Für die Kenntnis der durchfahrenen Regionen sind die Regionalspielhilfen Land der Ersten Sonne, Raschtuls Atem, Herz des Reiches und Schild des Reiches hilfreich.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 169

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)
HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)

ERFAHREN BIS EXPERTE

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN,
INTERAKTION,
HINTERGRUNDKENNTNIS

ORT UND ZEIT

VON BABURIN ÜBER
FASAR, BRIG-LO UND
GARETH NACH PERRICUM;
TRAVIA/BORON 1031 BF



€ 20,00 [D] • CHF 35,50



9 783940 424358

ISBN 978-3-940424-35-8



www.ulisses-spiele.de

13053