

HELDENWERK



Gekreuzte Klingen
Tage der Levin 1

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch, Philipp Neitzel

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Torben Stretz

Lektorat

Frauke Forster

Korrektur

Jan-Philipp Wex

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Michael Witmann

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Innenillustrationen & Pläne

Regina Kallasch, Luisa Preißler, Matthias Rothenaicher,
Elif Siebenpfeiffer, Wiebke Scholz

Mit Dank an Rouven Stretz und Julia Wingender-Stretz,
Katja Reinwald, Thorsten Most, Josch K. Zahradnik,
Niko Hoch und Philipp Neitzel.

Copyright © 2017 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind
eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.
Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich
geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Be-
arbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfäl-
tigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die
Vervielfältigung auf photomechanischem, elektroni-
schem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH,
Waldems, gestattet.

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	Seite 3
Akt I – Alte und neue Schlachtfelder	Seite 6
Akt II – Streit um Sorbik	Seite 7
Akt III – In die Wälder	Seite 11

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem Regelwerk um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz, und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)



HELDENWERK GEKREUZTE KLINGEN



Hintergrund

Vorab

Das vorliegende Abenteuer führt dich und deine Spielgruppe ins Herz des Lieblichen Feldes, wo seit dem Einschlag eines Sterns und der Zerstörung Arivors einiges im Argen liegt. Im Zentrum des Abenteuers stehen die Entscheidung einer Person, des Ordenskomturs der Ardariten, **Ancuiras Alfaran**, und die Suche nach einem Gegenstand, dem **Jagdspeer Acano ya Toreses**, des ersten Erzherrschers von Arivor.

Helden:

Besonders geeignet sind rondrianische Helden, aber auch Waldläufer und gesellschaftlich orientierte Charaktere werden benötigt; der Ruf der Helden im Horasreich sollte nicht schlecht sein.

Was bisher geschah

Nach dem Tode **Nepolemo ya Toreses** im **Rahja 1039 BF** sind weltliche und geistliche Oberherrschaft über Stadt und Land Arivor vakant. In der Vergangenheit wurde **Ancuiras Alfaran** von vielen, auch im Ardariten-Orden, als logischer Nachfolger Nepolemos als Erzherrscher, Meister des Bundes und Seneschall der Ardariten gehandelt. Der Ordenskomtur zu Neetha und Witwer der im Horasreich als *Heldenkönigin* verehrten **Salkya Firdayon** gilt vielen als Nepolemos Sohn im Geiste. Wie dieser sieht er den Orden auch als moralische Stütze des Horasreichs an, steht also für einen politischen Orden, wie er seit dem Unabhängigkeitskrieg üblich war. Im **Travia 1040 BF** ernennt das neue Schwert der Schwerter, **Bibernell von Hengisford**, überraschend **Romur Clamoripio von Schreyen** (siehe Abbildung) zum Meister des Bundes des Alten Reiches. Romur spricht sich für eine stärkere Neutralität des Ordens aus, eine Rückbesinnung auf seine alten Werte als Schützer aller zwölfgöttlichen Lande und Tempel. Unterstützung findet der adlige Romur, der selbst aus der Mark Arivor stammt, beim Lokaladel einerseits und andererseits bei jenen konservativen Ardariten, die in der Tradition Gerons des Einhändigen die zu starke Anlehnung an ein von einem Halbdrahen beherrschtes Reich stets als Fehler betrachtet hatten.

Die traditionelle Ernennung des Meisters der Senne zum Seneschall der Ardariten folgte. Ebenso erhebt Comto Protector **Ralman von Firdayon-Bethana** Romur zum Erzherrscher, dem weltlichen Herrscher über die Stadt Arivor und ihr Umland. Doch nach dem Erwachen des Horas, **Khadan Firdayon**, und vor allem nach dem Tod seiner Verlobten im **Rahja 1040 BF**, zieht der Horas einige Entscheidungen Ralmans in Zweifel,

Stichworte zum Abenteuer: Suche nach einem Artefakt der Rondrakirche, Verstrickung in Auseinandersetzung um Zukunft der Rondrakirche im Horasreich

Genre: Reiseabenteuer; Ermittlung

Voraussetzungen: Wehrhaftigkeit, Heldenmut

Ort: Sorbik, Westfar, Gerondrata, Horasreich

Zeit: ab 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampftalente

Körpertalente

Lebendige Geschichte



darunter auch die Verleihung des Erzherrscheramtes. Außerdem missfällt ihm die Neutralität Romurs, ihm schwebt ein eng ans Reich gebundener Orden vor. Deshalb entzieht der Horas Romur den Titel des Erzherrschers und belehnt stattdessen Ancuiras. Doch Romur weiß sich als bewusste Wahl des Schwerts der



Der Jagdspeer Acano ya Toreses – ein altes Relikt und seine Botschaft

Vom einstigen Jagdspeer, einem Stoßspeer, wie er zur Jagd auf größere (Un-)Tiere geeignet ist, existiert heute nur noch die Speerspitze. Da die Klinge offenbar vom Zahn der Zeit unbeeindruckt ist, gilt sie als heiliges Artefakt. Unterhalb der Klinge soll ein Knebel das zu tiefe Eindringen in den Körper des Tieres verhindern. Dieser ist an der einen Seite wie eine Adlerschwinge, an der anderen wie eine Löwenpranke geformt. Da der Heilige Horas und Geron der Einhändige als Zeitgenossen verehrt werden, wurde die Gestaltung so gedeutet, dass es sich um eine Waffe Geron des Einhändigen handelt. In Wahrheit ist der Speer jedoch weitaus jüngeren Datums. Die Waffe gehörte zur Zeit des Unabhängigkeitskrieges zum Besitz von *Acano ya Torese*, dem Seneschall der Ardariten. Kurz bevor er sich **746 BF** zur Erhebung gegen die Garether entschloss und zur „Ersten Schlacht von Arivor“ ausritt, wollte Acano die Haltung des damaligen Schwerts der Schwerter zu einem möglichen Schulterchluss mit den Aufständischen erfahren, die unter dem Adler Bosparans gegen die Garether fochten.

„Adler und Leu mögen sich verbünden, doch über allem steht der Wille der Göttin“, hatte Acano damals geschrieben und mit seinem Wappen gesiegelt. Um die Nachricht nach Perricum zu schmuggeln, ohne die Garether zu alarmieren, wurden die Botschaft und das Zeichen des Erzherrschers in das Metall der Speerspitze geschmiedet und beides schließlich karmal verborgen. Offenbart werden sollten sie nur demjenigen, der nach rondrianischer Art ein Duell bis zum Zweiten Blut mit dem Speerträger gewann. Acano sandte eine Botin, *Leonita von Westfar*, die den Heermeister der Rondrakirche fordern sollte, um damit auch dem Schwert der Schwerter die Botschaft zu offenbaren. Die Botschaft erreichte Perricum zwar, aber *Leonita* wurde beim Duell tödlich verletzt. Das Schwert der Schwerter, der unpolitische und ursprünglich aus Donnerbach stammende Rondrin Armalion von Perricum, verbarg seine Antwort – „Dies ist nicht unser Kampf.“ – seinerseits im Speer, aber die

Eskorte, die die Asche der Botin und die ablehnende Antwort überbringen sollte, wurde im Yaquirbruch von liebevollen Freischärlern abgefangen. Als Acano keine Antwort vom *Schwert der Schwerter* erhielt, entschied er sich, auf eigene Verantwortung in den Konflikt einzugreifen. Erst Monate später kamen der Speer und die Urne Leonitas nach Arivor zurück. Nach dem **Ende des Unabhängigkeitskrieges** befürchtete Acano ya Torese, dass die Botschaft an das Schwert der Schwerter nunmehr als Zeichen dafür gedeutet werden konnte, dass die Ardariten nicht ungebrochen hinter dem Haus Firdayon standen. Im noch neuen Königreich am Yaquir wollte der jetzt zum Erzherrscher ernannte Acano einen solchen Eindruck vermeiden. Er schenkte die Speerspitze daher dem Haus Westfar als Dank für dessen treue Dienste, mit der Bitte, über ihre genaue Natur Stillschweigen zu bewahren. **796 BF** stiftete Leonitas Sohn, *Curthan Westfar*, das Artefakt schließlich dem örtlichen Rondratempel und bezeichnete es als Geschenk des Schwertes der Schwerter als Dank für die Dienste seiner Mutter. Dort wurde die Speerspitze als möglicher Besitz Geron des Einhändigen identifiziert.

Im Laufe der Zeit geriet die Geschichte um die Speerspitze immer mehr in Vergessenheit, lediglich die Oberhäupter des Hauses Westfar bewahrten die genaue Kenntnis von der Geschichte um ihre Vorfahrin Leonita. Heute ist die Botschaft allerdings von neuer Aktualität, lässt sie sich doch auf die Situation des Ordens der Ardariten allgemein und besonders auf die von Ancuiras Alfaran übertragen: Seine Verbindung zum Adlerthron des Horas mag wichtig sein, doch das Wort der Stellvertreterin Rondras auf Dere, Bibernell von Hengisford, ist entscheidend. Ancuiras, der seine Vorgänger im Amt des Erzherrschers verehrt und deren wichtigste Entscheidungen studiert hat, würde sich von dieser Botschaft, so sie ihn erreicht, in seiner Entscheidung stark beeinflussen lassen. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird er sich der Weisung Romurs unterordnen, dem Erzherrscherposten entsagen und an seiner statt einen Vertreter benennen.

Schwerter und glaubt, dass nach dem Fall Arivors eine Neuausrichtung des Ordens geboten ist. Ancuiras ist dagegen schon viel zu lange in die Politik des Horasreichs verstrickt, um diese noch leisten zu können. Daher will Romur sich nicht so leicht geschlagen geben: Als sich Ancuiras von Neetha aus in die Erzherrschaft aufmacht, um dort für Ordnung zu sorgen, beordert Romur ihn stattdessen nach Tobrien, wo er einst zum Ardariten wurde, und befiehlt ihm, sich der Hierarchie von Orden und Kirche zu unterwerfen. Ancuiras steht nun vor der Entscheidung, zwischen seiner Überzeugung, als Erzherrscher eine aktive Rolle im Horasreich zu spielen, und dem Gehorsam gegenüber der Kirche, die ihn seit vier Jahrzehnten definiert hat. Damit steht auch die Zukunft der Rondrakirche im Alten Reich vor einer Zerreißprobe. (Romurs Geschehnisse können die Helden im Heldenwerkabenteuer **Tage der Leuin II** verfolgen).

Was geschehen wird

Wenn sich Ancuiras für die Kirche und gegen das Erzherrscheramt entscheiden würde, wäre das sehr im Sinne des örtlichen Adels, allen voran *Domaldo von Westfar*. Der Baron von Westfar und Erzkastellan von Arivor ist fest davon überzeugt, dass die starke Präsenz der Ardariten in der Region die Konflikte der vergangenen Jahrzehnte begünstigt hat und es Zeit für einen Neuanfang ist – am besten unter seiner Herrschaft. In dem weitaus unpolitischen Romur von Schreyen sieht er kein Hindernis, wohl aber im eng mit dem Adlerthron verbundenen Ancuiras Alfaran. Das eigentliche Abenteuer beginnt am Rande des Schlachtfelds von **Westfar**. Dort geraten die Helden

• Ihr Weihe-Name als Schwert der Schwerter, der allerdings hauptsächlich kirchenintern verwendet wird, lautet Bibernell Armalion von Perricum.

- Als Pirscher werden Plünderer bezeichnet, die heimliche Beutezüge in die Ruinen Arivors unternehmen.

mitten in die Hinrichtung dreier *Pirscher*. Ihnen werden Fälschung und Verkauf heiliger Reliquien vorgeworfen. Die Helden

werden in ein Handgemenge zwischen aufgebracht-ten Ortsbewohnern und den Waffenknechten Baron Domaldos verwickelt, während zwei der Räuber einen Fluchtversuch unternehmen. Es gelingt den Helden, eine Geiselnahme durch einen der beiden zu verhindern, allerdings kann *Rumina Fabiani*, die Anführerin der Bande, entkommen.

Für ihren Einsatz werden die Helden von Baron Domaldo angeheuert, dem Verkauf der Fälschungen ein Ende zu bereiten. Unter den von der Bande verkauften Stücken befand sich auch die Speerspitze des „Speers des Heiligen Geron“, die eigentlich im Rondratempel von Sorbik aufbewahrt wurde. Domaldo vermutet auch hinter dieser Reliquie eine Fälschung, erinnert sich an die Geschichte des Originals und beschließt, dieses in seinen Besitz zu bringen. Er entsendet deshalb die Helden mit der Aufgabe, die Speerspitze zu finden und mit ihr Ancuiras zu überzeugen und, wie er glaubt, der Gerondrata damit einen großen Dienst zu erweisen.

Die Spur führt schließlich nach **Sorbik**, südlich Westfars am Rande des Ranafandelwaldes gelegen. Dort herrscht kein Geringerer als *Travian di Faffarallo*, der Condottiere der *Brüder des Blutes* und „Heiligenmörder“ von Ancuiras Frau, Salkya Firdayon (siehe Seite **8**).

Von der örtlichen Hochgeweihten der Ronda erfahren die Helden, dass die Speerspitze Gerons vor einiger Zeit gestohlen wurde. Die Helden heften sich an ihre Spur und finden den Fälscher der Räuberbande, der sie schließlich zum Lager seiner Gefährten in den Tiefen des Ranafandelwaldes führt.

Doch bevor die Helden Sorbik verlassen können, müssen sie sich zunächst mit einer verzwickten Situation auseinandersetzen: Mit getreuen Ardariten hat Ancuiras Alfaran die Stadt abgesperrt und verlangt deren Übergabe an den rechtmäßigen Herrscher der Erzherrschaft.

Im **Ranafandelwald** kommen die Helden endlich der Speerspitze und den Pirschern auf die Spur, hinter denen sich allerdings mehr verbirgt als nur gierige Reliquiendiebe: Die desillusionierte Kriegerin *Rumina Fabiani* hat eine Gruppe von Pirschern und Gesetzlosen um sich geschart, die keine Hilfe mehr von der Leuin erwartet und daher Artefakte der Rondrakirche stiehlt. Die Gruppe hat ihr Lager in einem alten Heiligtum im Herzen des Waldes aufgeschlagen.

Beim Kampf um die Speerspitze kommt es nun zum Duell zwischen Rumina und einem der Helden, wodurch schließlich die geheime Botschaft auf der Waffe offenbar wird. Ist diese errungen, müssen die Helden entscheiden, was zu tun ist. Dazu ist es erforderlich, dass den Helden die Tragweite ihrer Entscheidung bewusst wird. Hinweise dazu findest du vor allem in den Stimmungskästen am Beginn der drei Akte des Abenteuers.



Akt I – Alte und neue Schlachtfelder

Stimmung im 1. Akt

Im ersten Abschnitt solltest du deinen Spielern die ganze Zerrissenheit der Gerondrata nach der Zerstörung Arivors vor Augen führen. Dazu dient vor allem der Aufenthalt in Westfar selbst, hinzu kommen Spielszenen an verschiedenen Orten. In Westfar prallen das Machtbewusstsein des Barons und die Interessen Überlebender aus Arivor mit denen der Alteingesessenen zusammen. Während Letztere sich in der Rolle als Einwohner eines kleinen Baronsitzes entlang einer bisher eher unbedeutenden Handels- und Pilgerroute und Pfleger zahlreicher Schreine auf dem nahen Schlachtfeld gefallen, haben die Nöte der Gegenwart die Arivorer hierhergebracht. Spätestens die Auseinandersetzung um die Hinrichtung der Pirscher auf dem Marktplatz sollte zeigen, dass das beherrschende Gefühl vieler Menschen die Wut ist. Gleichzeitig ist Westfar auch die erste Station, an der die Helden mit der Hintergrundgeschichte von Ancuiras Alfaran in Kontakt kommen können: Denn hier starb 1029 BF, vor fast 12 Jahren, seine Frau Salkya Firdayon bei der Schlacht von Westfar, während Ancuiras selbst schwer verletzt wurde.



Die Helden sind auf der neuen Westroute durch die Gerondrata unterwegs, die viel stärker genutzt wird, seit Arivors Ruinen gemieden werden. Womöglich begleiten sie einen Händler entlang der Route Kuslik-Pertakis, wollen sich als Söldner für einen Machthaber der Region verdingen oder sind auf dem Weg zur *Krone von Westfar*, einem regionalen Ritterturnier. Vielleicht hat sie auch ein Kirchendiener bereits auf die Spur der *Händler der Heiligtümer* (s. u.) angesetzt, und sie haben erfahren, dass man in Westfar einige Reliquiendiebe gefangengesetzt hat.

In Westfar herrscht Baron  *Domaldo von Westfar* (*979 BF, gestutzter Dreitagebart, schütteres Haupthaar, ordnungsliebend, seit Kurzem Erzkastellan von Arivor; Willenskraft 12 (14/13/13), SK 2), der als harter Verfechter der Wiederherstellung der Ordnung in der Gerondrata gilt und Aufständischen auch mit Gewalt begegnet. Schon beim Betreten der Stadt erkennt man an der Barackensiedlung entlang der Straße die Anwesenheit überlebender Arivorer, durch die die Kleinstadt auf 1.500 Einwohner angewachsen ist. Bald nach ihrer Ankunft können die Helden erfahren, dass heute drei *Pirscher* hingerichtet werden sollen. Ihnen werden Fälschung und Verkauf göttlicher Reliquien zur Last gelegt. Alles strebt in Richtung des Stadtzentrums, wo der Streitturm des Barons weithin sichtbar den Weg zum Marktplatz weist. Als die Helden den Markt erreichen, wird gerade vom anderen Ende ein Käfig herangekarrt, in dem offenbar die drei Verurteilten sitzen. Wenn du willst, kannst du den Helden hier schon einen Blick auf die *Riesin Rumina* aus der Ferne gestatten (siehe Seite 12). Die Anführerin der Reliquiendiebe wurde gemeinsam mit zwei unwichtigeren Mitgliedern ihrer Bande vor einigen Tagen gefangen genommen und vom Baron zum Tode verurteilt. In der Marktplatzmitte ist bereits ein hölzernes Podest mit drei Galgen aufgebaut, ein Mann mit gelber Kapuze, der Henker, wartet bereits. Von einem Fenster des Streitturms aus beobachtet ein Mann, bei dem es sich um Baron Domaldo handelt, die Hinrichtung.

Zeit für Helden

Die Stimmung vor Ort ist aufgeheizt, offenbar gehört einer der Verurteilten zu einer örtlichen Familie. Den Waffenknechten, die eine weiße Rose als Emblem tragen, gelingt es gerade so, die Menschen vom Käfig



fernzuhalten. Als dann auch noch **Riona** (14, Somersprossen, Zahnücke, fettiges Haar; Willenskraft 4 (14/10/11), SK 1), die junge Gehilfin des Henkers, beginnt, für ein paar Kreuzer faules Obst und Gemüse, das zum Werfen auf die Verurteilten dienen soll, zu verkaufen, eskaliert die Lage. Zwei kräftige Bäuerinnen reißen dem Mädchen das Obst und versuchen, damit hinauf zum Fenster des Balkons zu werfen. Als die Waffenknechte eingreifen wollen, kommt es zum Handgemenge zwischen aufgebrachten Stadtbewohnern und den Waffenknechten. Aus der Ferne können die Helden beobachten, wie der Käfig mit den Gefangenen umgestoßen wird. Zwei von ihnen, die Anführerin **Rumina** und ein grobschlächtiger Kerl namens **Festo** (Werte siehe Seite 13), unternehmen einen Fluchtversuch.

Die Helden können sich auf zweierlei Art hervortun: Entweder indem sie der Gewalt auf dem Marktplatz Einhalt gebieten – etwa durch Vermittlung oder Unterstützung der Waffenknechte – oder indem sie den flüchtigen Festo einfangen. Während Rumina auf einem gestohlenen Pferd die Flucht gelingt, wird Festo sich Riona schnappen. Er droht, ihr das Genick zu brechen, wenn man ihm nicht die Flucht gestattet.

Wenn die Helden Gelegenheit hatten, sich hervorzutun, erreicht Baron Domaldo an der Spitze weiterer Bewaffneter den Markt und sorgt für ein Ende der Gewalt.

Falls du deinen Helden ein Misserfolgsgefühl ersparen willst oder sie einen Charakter in der Gruppe haben, der Ruminas Flucht zu leicht verhindern könnte, dann kann sich ihre Flucht bereits kurz vor der Ankunft der Helden auf dem Marktplatz durch einen Fehler der Waffenknechte ereignet haben. Die Helden können dann dennoch zur Beruhigung der Lage beitragen und Festo überwältigen.



Domaldos Auftrag

Domaldo dankt den Helden für ihr Eingreifen und bietet ihnen an, in seinem karg, aber wertig eingerichteten Wohnturm ein gemeinsames Abendmahl einzunehmen. Dabei erzählt er ihnen von den Raubzügen der Pirscher und zeigt ihnen eine der Fälschungen, die die Anführerin offenbar am Rande des Schlachtfeldes verkaufen wollte: eine Speerspitze (Beschreibung auf Seite 4), die Geron dem Einhändigen zugeordnet wird. Die Fälschung

ist so gelungen, dass Domaldo, der das Original selbst kennt, vermutet, dass die Fälscher das Original als Vorlage benutzt haben. Die Anführerin, so Domaldo, habe bei ihrer „Befragung“ nur gegen ihre Freilassung Genaueres preisgeben wollen. Da er aber nicht mit „gesetzlosem Pack“ verhandle, habe er sie zum Tode verurteilt. Mithilfe einer gelungenen Probe auf *Rechtskunde* (*Horasreich*) -1 ist den Helden bewusst, dass das Verhängen eines Todesurteils wegen Götterlästerung durch einen Baron im Lieblichen Feld unüblich ist. Darauf angesprochen, wird Domaldo erklären, dass die Region nicht in Chaos verfallen dürfe, nur weil es Streit um die Herrschaftsnachfolge gebe.

Nun aber will Domaldo der Sache auf den Grund gehen: Er bietet den Helden jeweils 15 Dukaten an, wenn sie das Original der Speerspitze ausfindig und eventuelle Hintermänner der Diebe dingfest machen.

Auf der Spur von Dieben und Diebesgut

Bei ihrer Suche nach dem Original der Speerspitze werden die Helden an verschiedenen Orten der Erzherrschaft mit den Folgen der Auseinandersetzung um die Region konfrontiert:

☛ Während Domaldo den Helden für die Suche nach der Speerspitze empfiehlt, zum Rondratempel nach **Sorbik** zu reisen, wo diese eigentlich aufbewahrt wird, gestaltet sich die Suche nach den Reliquien dieben schwieriger: Die beiden Pirscher sind kaum mehr als örtliche Gauner und sollten für „die Riesin“ vor Ort nur für den Verkauf sorgen und Hinweise auf wertvolle Diebesstücke geben. Sie wissen nichts über das Lager der Bande im Ranafandelwald.

☛ Ruminas Spuren sind noch einige Meilen nach Nordosten gen **Castarosa** zu verfolgen, verlieren sich dann aber durch einen aufkommenden Regenschauer. In Castarosa treffen die Helden auf Lebensmittel „requirierende“ Söldner des Fürsten von Vinsalt, während der örtliche Rondrianer, auf Weisung des Meisters der Senne, Romur von Schreyen, neutral bleibt. Von einem Schmied der Horaslegion erfahren sie anhand der Fälschung, dass das Original aufgrund der Machart wohl kaum Tausende Jahre alt sein kann, sondern eher einige Hundert.

☛ In **Vitelozzo**, einen halben Tag vor Sorbik, duellieren sich in einem Göttinnenduell ein Rondrageweiher und sein Novize um die Frage, wer der bessere Führer sei: Romur oder Ancuiras.

Akt II – Streit um Sorbik

Sorbik liegt zwischen dem Ranafandel Fluss und einem Hügel, auf dem das kleine *Castello Leonita* thront. Die Stadt ist für ihre Größe mit sehr hohen Mauern umgeben, während die meisten Gassen sehr eng sind. Die wichtigsten Gebäude sind der aus rotem und weißem Marmor erbaute Rondratempel und der recht große *Palazzo Westfar*,

neuerdings Residenz di Faffarallos. Daneben nimmt sich das ebenfalls am Marktplatz gelegene *Magistratsgebäude* eher klein aus. Mehr Einfluss genießen die Vorsteher des den Brunnen pflegenden *Tsatempels* sowie des *Perainetempels*, denn die meisten Sorbiker sind Bauern oder Holzfäller. Allerdings hat die Ankunft der Söldner auch viele

Stimmung im 2. Akt

Sorbik ist der zweite Ort mit Verbindungen zur Hintergrundgeschichte Ancuiras', denn seit kurz nach dem Untergang von Arivor beherrschen die *Brüder des Blutes* (rot-schwarze Raute als Feldzeichen) den Ort, und ihr Condottiere  *Travian di Faffarallo* (52, kurze, rotbraune Locken, untersetzt, Bärenpranken, Schwertmeister mit dem Langschwert; Willenskraft 12 (15/13/13), SK 2) ist weithin als der „Heiligenmörder“ bekannt, weil er es war, der im Thronfolgekrieg Salkya Firdayon erschlug. Nicht nur ihre schiere Zahl lässt die meist rot-schwarz gewandeten Brüder das Stadtbild prägen. Travian hat, so die Meinung von vielen, die Stadt nach Übernahme der Macht sicherer gemacht. Die Söldner patrouillieren stets durch die Straßen, Übergriffe auf die Bevölkerung sind ebenso selten wie Verbrechen. Das verbinden viele Sorbiker auch damit, dass der Condottiere nur wenigen Menschen den Zugang zur Stadt gewährt. Um Sorbik zu betreten, braucht man die Bürgerschaft eines Bürgers oder Söldners oder eine Handelserlaubnis – beides lässt man sich gut bezahlen. Dauerhaft in Sorbik zu bleiben, ist sogar noch schwieriger. Diese Regelung ist zwar den Tsajüngern um den Vertrauten der Eidechse *Ariodro* und manchen Alteingesessenen ein Dorn im Auge, führt aber dazu, dass die Übernahme der Stadt von den Sorbikern weitgehend akzeptiert wird. Insgesamt vermittelt die Stadt gegenüber dem Rest der Gerondrata das Gefühl von Sicherheit, eine Sicherheit, die aber trügerisch ist, weil sie von der Gnade der Söldner abhängt. Spätestens mit der Ankunft der Ardariten und dem Beginn der Belagerung durch Ancuiras Alfaran wandelt sich die Sicherheit in Beklemmung, Gefangenener in den Mauern Sorbiks zu sein.



Handwerker, etwa Sattler, Lederer und Schmiede, nach Sorbik gebracht. Am Rande des Ranafandelflusses haben sie ein neues Viertel gegründet, das wegen der Dämpfe von Garküchen, Gerbereien und anderer Ausdünstungen von den Sorbikern *Echsenodem* genannt wird, in Anlehnung an die Wasserechse Ranafan, die Fluss und Wald ihren Namen gab. Dort hat sogar ein neues Gasthaus eröffnet, der *Morgenstern*, in dem die Söldner und Händler unterkommen und gegen Abgaben an den Stadtherrn im Hinterzimmer Glücksspielen nachgehen können.

Travian und Domaldo

Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist es wichtig, dass die Helden erfahren, dass Domaldo noch ein anderes Interesse daran hat, dass die Helden die echte Speerspitze finden. Dazu sollten sie zunächst herausfinden, dass Travian und Domaldo zumindest in einigen Dingen zusammenarbeiten. Travian hat zwar mit dem Diebstahl der Speerspitze nichts zu tun, fürchtet aber, dass man ihm die Taten der Reliquiendiebe anhängen will, und wird deshalb die Nachforschungen der Helden mit Argwohn betrachten. Kurz vor ihrer Ankunft hat er

Sorbik für den eiligen Leser

Einwohner: 1.600

Wappen: Zwei rote Morgensterne auf grün-silber gepfähltem Grund

Herrschaft/Politik: Unter der Kontrolle des Söldnerführers Travian di Farfallo. Die bürgerliche Ordnung beugt sich dem Willen der Söldner.

Garnisonen: bis zu 6 Banner (schweres Fußvolk) und 2 Schwadronen (Kavallerie) *Brüder des Blutes* im Castello

Tempel: Rondra, Tsa, Peraine

Wichtige Gasthäuser: Herberge *St. Segostiano* (Q3/P3/S14), Schenke *Zum Holzfäller* (Q3/P2), Gasthaus *Morgenstern* (Q3/P3/S20)

Handel und Gewerbe: Handel entlang der Terubiser Straße, Holzfäller, Landwirtschaft

Besonderheiten: Speerspitze des Heiligen Geron (Seite 4); Brunnen, der seit Bosparans Tagen Wasser spendet

allerdings eine Botschaft von Domaldo von Westfar per Brieftaube erhalten. In seiner Botschaft drängte der Baron den Condottiere dazu, die Mission der Helden nicht zu behindern, weil diese dafür sorgen werde, dass man Ancuiras Alfaran loswerden könne. Deshalb wird Travian di Faffarallo der Gruppe keine Steine in den Weg legen, sie wohl aber von einigen seiner Söldner beobachten lassen, will er doch herausfinden, was genau ihre Mission ist.

Am östlichen *Rosentor* wird man die Helden genauestens prüfen und nach dem Zweck ihrer Reise befragen. Erst wenn der Sargente  *Murracio Baldani* (38, stiernackig, kräftige Augenbrauen, Meister mit dem Streitkolben) hinzukommt, geht alles plötzlich sehr schnell: Die Helden sollen lediglich eine Handelserlaubnis für je 5 Silbertaler erwerben, um eingelassen zu werden. Baldani wird die Schritte der Helden dann im Auftrag di Faffarallos verfolgen lassen. Den Helden kann schon am Rosentor auffallen, dass Baldani offensichtlich auf sie gewartet hat. Weitere Hinweise auf die Verbindung zwischen Travian und Domaldo bieten (zutreffende) Gerüchte, wonach die Westfars sich vom Condottiere Sorbiks für ihr Stillhalten mit Tributzahlungen bezahlen lassen.

Im Besitz Baldanis können die Helden später auch einen Teil der Botschaft Domaldos samt genauer Beschreibungen ihres Äußeren finden, die sich aber nach ihrem Erscheinungsbild in Westfar richtet.

Auf der Spur der Speerspitze

 *Altea di Taresellio* (52, drahtig, braun-grauer Zopf, Ardaritenrobe mit rotem Schwert auf Weiß; Willenskraft 10 (14/14/14), SK 2) ist die Tempelvorsteherin von Sorbik, die sich seit einer Dekade um die Rondragläubigen der Stadt kümmert. Ihr ohnehin anspruchsvoller Auftrag in einer Söldnerstadt wurde mit der Katastrophe von Arivor noch schwerer: Ihre komplette Familie starb entweder auf dem Schwerterfeld

**Söldner der Brüder des Blutes/
Veteran (Baldani, Calmo)**

MU 14/15 KL 11 IN 12/13 CH 11/12

FF 12/13 GE 14 KO 13/14 KK 14/16

LeP 33/36 AsP – KaP –

INI 13/14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 14/16 PA 8/9 TP 1W6/1W6+2

RW kurz

Hellebarde (2H): AT 14/15 PA 6/7 TP 1W6+6/1W6+7

RW lang

Streitkolben: AT 14/15 PA 7/8 TP 1W6+4/1W6+6

RW mittel

Langbogen: FK 15 LZ 2 TP 1W6+8 RW 20/100/160

RS/BE 3/0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Hohe Lebenskraft II / Verpflichtungen II (Travian di Faffarallo)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Haltegriff, Wuchtschlag I, Zu Fall bringen

Talente: Einschüchtern 6/9, Körperbeherrschung 9/12, Kraftakt 6/9, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 7/10, Sinnesschärfe 7/9, Verbergen 4, Willenskraft 5/8

Kampfverhalten: Der Söldner kämpft möglichst effektiv und strategisch und gerne im Verbund.

Flucht: bei Schmerz III

Schmerz +1 bei: 25/27 LeP, 17/18 LeP, 8/9 LeP, 5 LeP oder weniger



die wenigen Schätze des Tempels wachen. Altea wird nicht klagen, den Helden aber die missliche Lage ihres Tempels nicht verschweigen, die sie auch als Elend ihres Ordens sieht. In diesem Zusammenhang zeigt sie der Gruppe den öffentlichen Befehl des Meisters des Bundes, Romur von Schreyen, wonach Ancuiras Alfaran sein Amt als Erzherrscher niederlegen und sich stattdessen ins „Exil“ begeben soll. Von Altea können die Helden, falls nötig, mit den Hintergründen von Ancuiras Entscheidung und möglichen Konsequenzen bekannt gemacht werden.

Die Riesin und der Zwerg

Hinter Diebstahl und Fälschung der Speerspitze steckt **! Praias Calmo** (40, 1,55 Schritt, mächtige Unterarme, hängendes Auge; Willenskraft 11 (14/14/13), SK 2), den man hinter seinem Rücken auch den **Zwerg** nennt. Der Waffenschmied der *Brüder des Blutes* stand einst in Diensten des Arivorer Stahlbarons Curon Mondayo, bis ihn di Faffarallo in Arivor anwarb. Unterstützt wird er bei seinen Fälschungsaufträgen insgeheim von Sargente Baldani, der einen Anteil der Gewinne des Waffenschmieds bekommt und dafür ein Auge zudrückt. Der Zwerg hat die örtliche Schmiede am Marktplatz bezogen, schmiedet die falschen Reliquien aber in einer verlassenen Holzmühle am Rande des Flusses Ranafandel, wo der *Echsenodem* den Rauch der geheimen Schmiede verbirgt. Wenn die Helden Sorbik erreichen, ist Praias allerdings gemeinsam mit einigen Söldnern bei einem Auftrag in Terubis und kann daher nicht befragt oder gar gefangengesetzt werden.

Die Suche nach den Dieben und ihren Fälschungen gestaltet sich, ob der fast allgegenwärtigen Söldner, nicht einfach. Mit entsprechenden Proben auf *Gassenwissen* ist aber rasch ermittelt, dass man im *Morgenstern* gern unter sich bleibt, während man im Tsatempel gerne allerhand Schlechtes über die Söldner erzählt, aber tatsächlich nur wenig weiß. In Sorbik selbst haben die Diebe nämlich nichts verkauft und – bis auf die Speerspitze – auch nichts entwendet. Weiterhelfen können den Helden vor allem zwei Personen:

! Der alte Rondraakoluth Cranio war es, der dem Dieb vor Monaten in betrunkenem Zustand von der wertvollen Reliquie erzählte, die leicht zu stehlen wäre. Befragen ihn die Helden, können sie mittels *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen*) herausfinden, dass er etwas verbirgt. Beschatten sie ihn, können die Helden ihn zur Schänke *Zum Holzfäller* verfolgen (*Gassenwissen* (*Beschatten*) gegen *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) 4 (13/10/12)), wo Cranio allabendlich seine Erinnerungen an die Schlacht von Westfar und andere Ereignisse des Thronfolgekrieges in seinem billigen Rotwein ertränkt. Er kann sich an die Leute, denen er etwas erzählte, nicht mehr genau erinnern, weiß aber noch, dass es sich dabei um einige der Söldner handelte, von denen einer besonders klein war (Vergleichsprobe auf *Überreden* oder *Einschüchtern*

oder in den Unruhen danach. Es kostete Altea all ihre Kraft, ihren Tempel nicht im Stich zu lassen.

Von der Schwertschwester erfahren die Helden mehr über die Hintergründe des Speers: Er wurde dem Tempel vor gut 200 Jahren von *Curthan von Westfar* gestiftet. Ursprünglich handelte es sich dabei um ein Geschenk des Schwerts der Schwerter an Curthan, als Dank für die Dienste von dessen Mutter *Leonita*, die 746 BF in Perricum im Duell starb. Eine Probe auf *Geschichtswissen* (*Horasreich*) -1 ergibt, dass Leonita eine enge Vertraute Acano ya Toreses war und ihr Tod sich kurz vor dem Eingreifen der Ardariten in den Unabhängigkeitskrieg ereignete.

Aufgrund der Verzierungen mit Adler und Löwe – vielleicht auch, um fernab der gewöhnlichen Pilger Routen mehr Gäste nach Sorbik zu locken – wurde die Spitze von den Rondrianern als Stoßspeer Geron identifiziert. Mit dieser Speerspitze habe Geron womöglich sogar beim Geron-See die Wasserechse *Ranafan* erschlagen.

Altea wird den Helden erzählen, dass die Speerspitze vor etwa zwei Monden nach einem Götinnendienst aus dem Tempel verschwunden ist. Nur ungern erklärt Altea, wie leicht ein Tempeldiebstahl dieser Tage ist: Da sie beim Untergang von Arivor auch fast alle Novizen und den einzigen Mitbruder verloren hat, sind sie und der alte Akoluth **! Cranio** (63, Veteran des Thronfolgekrieges, fiebrige Augen; Willenskraft 7 (11/13/10), SK 1) die Einzigen, die noch über

gegen Willenskraft (*Einschüchtern widerstehen oder Überreden widerstehen*).

- Die Wirtshausgehilfin im *Holzfaller*, ♀ Bona (12, blonde Locken, stets Schürfwunden oder blaue Flecken im Gesicht, seltenes Lächeln; Willenskraft 4 (10/11/11), SK 0), hat immer ein Auge auf die Vorgänge im Wirtshaus, fürchtet sich aber sehr vor dem Wirt, ihrem Onkel *Alrigo* (43, Halbglatze, gebrochene Nase, kräftig; Willenskraft 8 (13/13/13), SK 2). Bona erinnert sich noch gut an ein Treffen des Zwergen und einer besonders großen Frau, die die Helden bald als die Reliquiendiebin aus Westfar identifizieren werden. Letztere stand Bona damals gegen ihren Onkel *Alrigo* bei, als dieser sie wieder einmal für angeblich schlecht verrichtete Arbeit malträtierte. Die große Frau brach dem Wirt bei einer Rangelei sogar die Nase und drohte ihm, persönlich wiederzukommen, wenn er sich noch einmal an seiner Nichte vergreifen sollte. Bona habe die Frau offenbar an ein anderes Mädchen erinnert, dass die Riesin „einmal gekannt habe“, womit *Ruminas* in *Arivor* gefallene Tochter gemeint ist. Außerdem hat Bona den Zwerg eines Nachts auch hinunter zum *Ranafandelfluss* verfolgt, wo er irgendwo im *Echsenodem* verschwand. Bona wird den Helden allerdings nur helfen, wenn sie ihr Schutz vor *Alrigo* versprechen, was umso schwieriger wird, wenn den *Brüdern des Blutes* bekannt wird, dass die Gehilfin Söldnergefährten verpiffen hat.

Die Belagerung

Nachdem die Helden ausreichend Zeit hatten, um sich in *Sorbik* umzuhören, kehrt *Praias Calmo* in Begleitung einiger Söldner eiligst nach *Sorbik* zurück. Allerdings bleibt den Helden kaum Zeit, den mutmaßlichen Reliquiendieb zu stellen: Vor beiden Stadttoren *Sorbiks* flattern die gekreuzten roten Schwerter *Ancuiras Alfarans*. Der Komtur der *Ardariten* von *Neetha* hat die Stadt mit etwa 300 Getreuen umstellt. Er verlangt deren Übergabe an den rechtmäßigen Herrscher der *Erzherrschaft*, denn von *Sorbik* aus werde verbrecherischer Handel mit heiligen Artefakten der Kirche betrieben. Offensichtlich hat *Ancuiras* die Spur der Fälscher genau wie die Helden nach *Sorbik* verfolgt. *Travian* weigert sich natürlich, *Sorbik* zu verlassen, sodass alles nach einer Belagerung und Stürmung der Stadt aussieht, wenn die Helden nicht intervenieren. Wenn die Helden nicht selbst tätig werden, wird die Hochgeweihte *Altea* sie heranziehen, weil sie vermutet, dass sie auf der Suche nach den Reliquiendieben weitere Informationen erlangt haben, und verhindern möchte, dass *Sorbik* im Blut versinkt. Da die Helden ihre Suche nach der Speerspitze nicht fortsetzen können, wenn sie innerhalb der Mauern *Sorbiks* eingesperrt sind, sollte ihnen ebenfalls an einem Ausgleich gelegen sein. Gemeinsam mit *Altea* können die Helden beide Seiten



zu Verhandlungen im Zelt *Alfarans* vor dem *Rosentor* überreden.

In der nun entstehenden Auseinandersetzung treffen der „Heiligenmörder“ *Travian* und ♀ *Ancuiras Alfaran* (58, dunkelhaarig, eindringliche blaue Augen, vollendete Manieren, brillant mit dem *Rondrakamm*; Willenskraft 15 (15/13/14), SK 2) (siehe Abbildung) aufeinander. Außerdem lernen die Helden *Ancuiras* wahrscheinlich erstmals persönlich kennen und erleben ihn als einen besonnenen, aber entschlossenen Mann, der vorhat, dem Landstrich seine „Ehre“ zurückzugeben. Ihn treibt dabei nicht die Rache an *Travian di Faffarallo* an, wohl aber der Zorn auf die „Ehrlosigkeit“ mancher Söldnerführer, die sich den Besitz der Kirche aneignen, als gehöre er ihnen. Wenn *Ancuiras* erfährt, dass sie ebenfalls *Rondrafrevlern* auf der Spur sind, wird er die Helden zumindest anhören. Haben sie Hinweise auf Identität und Versteck der Fälscher, wird er sich bereit erklären, mit der Stürmung der Stadt zu warten. Allerdings wird *Ancuiras* *Sorbik* mit Gewalt erobern, wenn die Helden die originalen Artefakte nicht rechtzeitig herbeischaffen und die Reliquiendiebe ausliefern. Er kann sich in seiner unsicheren politischen Lage keine lange Belagerung leisten. Es ist also Eile geboten. *Travian di Faffarallo* andererseits ist es satt, sich den Tod *Salkyas* vorwerfen zu lassen, und stellt aufgrund des Befehls *Romurs* von Schreyen *Ancuiras* Berechtigung infrage, im Namen der *Rondrakirche* zu sprechen. Insgeheim ist er aber nicht darauf erpicht, mit den *Ardariten* die Klingen zu kreuzen. Die Beteiligung seiner Söldner

an Reliquiendiebstählen wird er abstreiten, solange ihm keine stichhaltigen Beweise geliefert werden.

Hier können Proben der Helden auf *Menschenkenntnis* und *Überreden* eine Katastrophe für Sorbik und die beiden streitenden Parteien verhindern. Entscheide je nach Qualitätsstufe, wie viele Tage Ancuiras den Helden gewährt, bis er die Stadt angreift. Mehr als drei Tage wird er allerdings in keinem Fall warten.

Den Diebesbau ausräuchern ...

Am einfachsten ist es, Praias Calmo auf frischer Tat zu ertappen, indem man ihm zu seiner geheimen Schmiede in einer stillgelegten, weitestgehend verfallenen Holzmühle im *Echsenodem* verfolgt. Dort bewahrt er auch einige jüngere Fälschungen auf (Schild des einstigen Erzherrschers Dapifer, eine eiserne Mythraelsstatuette). Die Schmiedewerkstatt hat der *Zwerg* im Erdgeschoss eingerichtet, gegenüber dem steckengebliebenen Wasserrad des aus dicken Balken errichteten Hauses. Die Holzmühle wurde aufgegeben, nachdem der Ausbau der Stadtmauer vor einigen Jahren das Flößen von Holz über den Ranafandel in die Stadt hinein deutlich erschwerte und stattdessen ein Sägewerk außerhalb der Mauer errichtet wurde. In der geheimen Schmiede können die Helden auch auf Zeichnungen stoßen, die die Speerspitze Gerons darstellen mögen, allerdings so aussehen, als solle diese selbst wiederum in eine andere Form geschmiedet werden.

Vielleicht haben die Helden die geheime Schmiede auch bereits zuvor gefunden und lauern Praias dann dort auf. Allerdings ist auch der Mitwisser des Zwergen nicht untätig gewesen: Baldani wird versuchen, den *Zwerg* unschädlich zu machen, denn er muss um seinen eigenen Hals fürchten, wenn Calmo die Beteiligung des Sargente verrät. Er plant außerdem, alle Hinweise auf seine Mitäterschaft verschwinden zu lassen, wozu er auch vor Brandstiftung nicht zurückschreckt - was in der Hütten-siedlung des *Echsenodems* nicht schwierig ist. Wenn die Helden in der Holzmühle nach Calmo suchen, versperrt er mit 3 oder mehr *Brüdern* den einzigen Zugang und setzt die Mühle mit Tierfett in Schweinsblasen in Brand. Verlange Proben auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*), damit die Helden das Feuer riechen. Sie müssen nun dem Feuer entkommen und zumindest versuchen, Calmo nicht durch Flucht oder Flammen zu verlieren. Ein Ringkampf mit dem *Zwerg* in der beklemmenden, heißen Enge der

brennenden Mühle kann die Folge sein. Die Flucht kann zum Beispiel über das Kellergeschoss, entlang des Mühlrades, gelingen. Dazu muss der ohnehin gebrochene Holzzapfen des Rades durch die Wandöffnung gedrückt (Probe auf *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen*)) und die so entstehende Öffnung mit Äxten erweitert werden. Wenn die Helden Baldani nicht vor Ort stellen, müssen sie ihn in der Söldnerschenke *Morgenstern* ausfindig machen (Probe auf *Gassenwissen* (*Informationssuche*)). Spätestens jetzt können sie in Baldanis Besitz auch auf die Botschaft mit ihren Beschreibungen stoßen: Neben dem abgerissenen Teil der Beschreibung findet sich noch Domaldos Bemerkung, „Wenn die Mercenarios Erfolg haben, dann werden wir den Alfaran dauerhaft los“. Den Helden sollte klar werden, dass Baldani oder sein Condottiere von jemandem aus Westfar von der Ankunft der Helden unterrichtet wurden, und sie können sogar errahnen, um wen es sich dabei gehandelt haben mag.

Wenn die Helden di Faffarallo mit den Taten von Baldani und Calmo konfrontieren, wird Travian, sofern es Beweise gibt, die Männer schnell fallen lassen. Dass seine Söldner ohne sein Wissen mit krummen Geschäften Geld verdienen, duldet Travian nicht. Um allerdings Ancuiras von der Erstürmung der Stadt abzuhalten, gilt es, das Lager der *Händler der Heiligtümer* ausfindig zu machen.

Um herauszufinden, wo sich das Lager befindet, können die Helden Praias Calmo befragen. Nach einem zähen Verhör (Vergleichsproben *Einschüchtern* (*Verhör*) gegen *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*)) kann er ihnen Folgendes berichten:

- ☛ Das Lager der Händler der Heiligtümer befindet sich im Ranafandelwald.
- ☛ Er erhielt seine Aufträge immer in einer leerstehenden Holzfällerhütte. Sie steht an der Stelle, wo der Fluss in den Wald hineinfließt.
- ☛ Bei seinem einzigen Besuch im Lager der Räuber wurde er einen ganzen Tag lang mit verbundenen Augen auf dem Rücken eines Esels von der Hütte aus im Wald umhergeführt.
- ☛ Er erinnert sich außerdem an zwei weitere Details: Einige Wegstunden vom Lager entfernt führte ein Stück des Weges entlang eines Pfades, und kurz vor dem Lager konnte Calmo eine längere Zeit lang das Donnern eines Wasserfalles vernehmen.

Akt III – In die Wälder

Um den Weg zum Lager der Reliquiendiebe im Ranafandelwald zu finden, haben die Helden keine andere Wahl, als der vagen Wegbeschreibung von Praias Calmo zu folgen. Mit einer gelungenen Probe auf *Geographie* (*Horasreich*) ist den Helden bekannt, dass nur ein einziger Weg existiert, der durch den Ranafandelwald führt: die vor Jahren aufgegebene Querung vom Gerons-See nach Westen. Alternativ können sie diese Information auch in Sorbik erhalten, z. B.

von der Tempelvorsteherin Altea, aber auch von Ancuiras oder Travian und deren Gefolgsleuten selbst.

Haben die Helden den Pfad gefunden, können sie dem Ranafandelfluss nach Norden in die Ausläufer des Waldes bis zu dem Wasserfall folgen, an den Calmo sich erinnerte. Dort, etwa sechs Wegstunden in den Wald hinein, liegt das Lager der *Händler der Heiligtümer*.

Stimmung im Wald

Der Ranafandelwald mit seinen friedlichen Pinien- und Laubhainen und fruchtbaren Flusssauen hat sich mit dem Sternenfall von Arivor verändert: Wild, Hasen und Vögel, aber auch die meisten Raubtiere haben sich in den nördlichen Teil des Waldes oder ganz aus diesem verzogen und ihn fast komplett robusteren Lebewesen wie Nagetieren und Insekten überlassen. Du kannst die Helden höchstens mit einem ausgehungerten Bären konfrontieren. Zudem wird, je weiter man nach Osten kommt, das Laub immer lichter, denn noch immer haben sich nicht alle Bäume von den Auswirkungen des Einschlages erholt. Vielen fehlen Äste und Laub. Beschreibe den Helden den Wald als verstörend und fremd, vor allem aber als leblos und still. Das ist auch der Grund, warum sich hierher trotz vieler entwurzelter Bäume immer weniger Holzfäller verirren. Inmitten des Waldes finden die Helden ein lange verlassenes und entweihtes Heiligtum aus den Tagen des Bosparanischen Reiches. Hier hält sich Rumina Fabiani, die ihren Glauben an die Zwölfgötter längst verloren hat, mit ihren Leuten verborgen. In ihren Händen stoßen die Helden schließlich auf das Objekt ihrer Begierde, die Speerspitze, die Ancuiras Alfarans Zukunft bestimmen könnte.



Die Riesin und die Händler der Heiligtümer

▲ **Rumina Fabiani** (47, hochgewachsen, dunkles Haar, Narbe am Kinn, vollendete Schwertkämpferin) ist eine aus Arivor stammende Kriegerin. Für ihre Verdienste im Thronfolgekrieg wurde ihr eine Wirtsurkunde verliehen, mit deren Hilfe sie die Herberge *Schwarzer Löwe* übernehmen konnte, während sie es schaffte, ihre Tochter in die Obhut eines örtlichen Cavalliere zu geben, um sie zur Kriegerin ausbilden zu lassen. Durch den Sternenfall von Arivor verlor Rumina allerdings fast alles: Die Herberge wurde zerstört und ihre Tochter auf dem Turnierfeld in die Tiefe gerissen. In der Folge versuchte sie, sich einige Zeit lang mit Wächteraufgaben oder Bettelei über Wasser zu halten, bis sie im Streit um Lohn mit einem geizigen Auftraggeber zum Schwert griff. Wegen Mordes gesucht, floh Rumina in den Ranafandelwald. Die Kriegerin war nun überzeugt davon, dass Rondra sie selbst, Arivor und das ganze Land verlassen habe. Doch inmitten des Waldes fand sie ein altes Heiligtum, einen Tempel, den Rondra ebenso vergessen zu haben schien. Eine Reliquie erbrachte ihr auf dem Markt genügend Geld, um sich eine zeitlang über Wasser zu halten. Bald erkannte Rumina, dass in diesen Zeiten mit dem Verkauf von Reliquien einiges Geld zu machen war. In den kommenden Monden sammelte sie eine Gruppe von Pirschern und Gesetzlosen um sich, die bereit waren, auch mit gefälschten oder gestohlenen Reliquien ein Vermögen zu verdienen. Einer ihrer Leute gab der Bande, als Spott über die Rondrianer Arivors, die als Hüter der Heiligtümer bezeichnet werden, die Bezeichnung *Händler der Heiligtümer*, und bald machte der Name auch im Volk die Runde.

Rumina Fabiani

MU 14 KL 11 IN 14 CH 11

FF 10 GE 14 KO 15 KK 15

LeP 38 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 4 GS 7

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Speer: AT 16 PA 9 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Hohe Zähigkeit / Persönlichkeitsschwäche (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Haltegriff, Vorstoß, Wuchtschlag I+II

Talente: Einschüchtern 8, Gassenwissen 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 12, Kriegskunst 8, Menschenkenntnis 9, Reiten 6, Selbstbeherrschung 8, Sinneschärfe 7, Verbergen 6, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Rumina ist eine versierte und kräftige Kämpferin, die ihren Gegner im Zweikampf stellen und bezwingen will.

Flucht: kämpft bis zum Tod

Schmerz +1 bei: 29 LeP, 19 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger



Das Lager und das Heiligtum

Das Lager der Reliquiendiebe liegt oberhalb einer Felswand, die sich eine halbe Meile weit erstreckt und von der einer der Quellflüsse des Ranafandels in die Tiefe herabstürzt. Das Heiligtum eines vergessenen Gottes stammt noch aus den Zeiten des alten Bosparans, wurde unter Silem-Horas um 100 v. BF verlassen, in den folgenden Jahrhunderten teilweise verschüttet und stürzte schließlich ein (A). Durch den Sternenfall von Arivor und die anschließenden Erdbeben wurden Teile der Anlage wieder freigelegt, als der Fluss sein Bett verließ (B) und so den Eingang preisgab (C).

Im Lager selbst halten sich etwa ein Dutzend Räuber auf, von denen sich je nach Tageszeit entweder alle (abgesehen von der eingeteilten Wache; nachts), oder ungefähr die Hälfte (tagsüber) in der Anlage selbst aufhalten. Wenn nicht alle Räuber anwesend sind, kann der Rest in der Umgebung unterwegs sein oder von dir frei platziert werden. Im Inneren des alten Heiligtums verteilen sich die Räuber einigermaßen gleichmäßig auf die Nebenräume (D1 – D5). Nachts schlafen sie, abgesehen von den eingeteilten Wachen, meist mit hochgezogener Leiter auf den beiden intakten Emporen (E) in den Räumen D2 und D3.

Außerhalb der eigentlichen Anlage haben die Räuber auf einer besonders großen Pinie einen **Ausguck** mit Warnglocke (F) eingerichtet. Hier ist immer mindestens eine Wache postiert, die den Abhang östlich des Wasserfalls im Auge behält.

Ankunft der Helden

Die Helden können versuchen, sich dem Heiligtum heimlich zu nähern. Gelingt dies nicht, werden sie die Aufmerksamkeit der gesamten Bande auf sich ziehen. Den

Wachposten (F) unbemerkt zu passieren, erfordert eine vergleichende Probe auf Verbergen (Schleichen) -2 gegen Sinnesschärfe (Wahrnehmen) +1. Alternativ können die Helden auch versuchen, die Felswand zu erklimmen (Probe auf Klettern (Fassadenklettern) -2), um sich entlang des Flusses dem Eingang zu nähern. Wenn die Helden sich dem Eingang von der Flussseite nähern, ist die Verbergen-Probe, um den Wachposten zu passieren, um 2 erleichtert, da das Tosen des Wasserfalls alle anderen Geräusche übertönt und die Wache sich auf den östlichen Abhang konzentriert. In Abhängigkeit von der Tageszeit kannst du die Proben natürlich auch noch mit einem Sichtmodifikator versehen.

Eingang (C)

Der Zugang zur Anlage ist ein relativ steil hinabführender Gang, der noch immer Spuren der einstigen Überflutung zeigt und nach Feuchtigkeit riecht. Er endet im Nebenraum D4.

Nebenräume (D1 – D5)

Die Nebenräume sind alle etwa gleich aufgebaut: Der Grundriss ist sechseckig, wobei der Abstand zwischen den gegenüberliegenden Wänden jeweils etwa zehn Schritt beträgt. Die Deckenhöhe misst sechs Schritt. Verbunden sind die Räume durch zwei Schritt hohe Holztüren, die Rumina einbauen ließ. Außerdem gibt es in allen Nebenräumen zumindest Reste einer Empore (E), die in den Räumen D1 – D3 über Leitern zu erreichen ist und in den Räumen D2 und D3 als Schlafplatz genutzt wird. Die Nebenräume unterscheiden sich ansonsten durch das Vorhandensein von Fallgittern (G, H) und Statuen (I, s. u.) sowie in ihrer Nutzung durch die Räuber:

- D1 – Waffenkammer: Im nordwestlichen Nebenraum lagern die Räuber die Waffen (Bögen, Säbel), die sie nicht am Körper tragen. Auf einem Podest in der Mitte des Raumes finden sich heute nur noch die Reste einer Statue (I), die ein steinernes Brett aufweist, das scheinbar eine Art Brettspiel mit Landkarte zeigt, auf das sich noch die Hände des einstigen Benutzers stützen. Ein zugemauerter Gang (J) führte einst nach draußen.
- D2 – Vorratskammer: Der westliche Nebenraum dient den Räubern als Vorratskammer, auf der Empore (E) haben einige Mitglieder der Bande ihre Schlafplätze eingerichtet. Auf einem Podest in der Mitte des Raumes erhebt sich der muskulöse Körper einer Statue (I), der jedoch der Kopf fehlt. Ein zugemauerter Gang (J) führte einst nach draußen.
- D3 – Brunnen: Im südwestlichen Nebenraum haben die Räuber den zugemauerten Durchgang so weit aufgestemmt, dass das Wasser des Ranafandelzuflusses hindurchsickern kann. Um das Wasser zu sammeln, haben die Reliquiendiebe das Statuenpodest, das einer breiten, steinernen Schale entspricht, als Wasserbecken zweckentfremdet. Nur ein genauer Blick (Probe auf Sinnesschärfe (Suchen)) enthüllt rußgeschwärzten Stein am Boden der Schale unter der Wasseroberfläche, da es sich einst wohl um eine große Feuerschale handelte.

Reliquiendieb

MU 13 KL 11 IN 14 CH 13

FF 14 GE 14 KO 12 KK 12

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 1 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Säbel: AT 11 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel

Kurzbogen: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 2/1 (Stoffrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Neugier)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Ortskenntnis (Ranafandelwald)

Talente: Handel 6, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Schlösserknacken 6, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Verbergen 10, Willenskraft 4, Orientierung 7, Wildnisleben 9

Kampfverhalten: Die Diebe sind zwar keine Krieger, wissen sich aber ihrer Haut zu erwehren und nutzen gerne Tricks oder Überzahlsituationen, um ihre Gegner zu überwinden.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



- D4 – Eingangsbereich: Der südöstliche Nebenraum ist heute der Eingangsbereich in das Lager der Räuber. Der Einsturz hat eine Empore (E) an der dem Eingang gegenüberliegenden Wand arg in Mitleidenschaft gezogen. Auf einem Podest in der Mitte des Raumes finden sich heute noch die Reste zweier Statuen (I). Eine stellt eine gepanzerte Frau mit erhobenem Schwert dar, während die Existenz der anderen lediglich durch die Reste von Füßen verraten wird.
- D5 – Abort: Der östliche, halb unter dem Einsturz begrabene Nebenraum dient der Bande als Abort.

Emporen (E)

In den Nebenräumen D1 – D5 befinden sich Reste einer Empore, die in den Räumen D1 – D3 über Leitern zu erreichen ist und in D2 und D3 von den Räubern als Schlafplatz genutzt wird. In den Nebenräumen D4 und D5 muss man sie auf eine andere Weise erklimmen.

Ausguck im Baum (F)

An einer besonders hochgewachsenen Pinie haben die Räuber einen Ausguck mit einer Warnglocke eingerichtet. Hier ist stets mindestens eine Wache postiert. Um den Wachposten ungesehen zu passieren, ist eine vergleichende Probe auf Verbergen (Schleichen) -2 gegen Sinnesschärfe (Wahrnehmen) +1 erforderlich (siehe auch: **Ankunft der Helden**). Nähern sich die Helden dem Eingang (C) von der Flussseite, ist die Verbergen-Probe um 2 Punkte erleichtert.

Die Fallgitter (G, H)

In den Nebenräumen D1 – D3 befinden sich auf den Emporen sehr alte Fallgitter aus Eisen (G, H), von denen nur noch eines funktionstüchtig ist (H).



Die Statuen (I)

Schließlich befindet sich in den Nebenräumen **D1**, **D2** und **D4** jeweils ein Podest mit Statuen in unterschiedlichem Erhaltungszuständen. Eine gelungene Probe auf *Steinbearbeitung +1* verrät, dass die Zerstörungen an den Statuen nicht durch natürlichen Verfall ausgelöst wurden, aber schon lange zurückliegen.

- ☛ **D1:** Ein steinernes Brett, das scheinbar eine Art Brettspiel mit Landkarte zeigt, auf das sich noch die Hände des einstigen Benutzers stützen.
- ☛ **D2:** Der muskulöse Körper einer Statue, dem inzwischen der Kopf fehlt.
- ☛ **D3:** Hier ist lediglich eine steinerne Schale erhalten geblieben, die die Reliquienräuber als Wasserbecken zweckentfremdet haben. Mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* lässt sich am Boden der Schale anhand von rußgeschwärztem Stein erahnen, dass es sich einst wohl um eine große Feuerschale handelte.
- ☛ **D4:** Eine gepanzerte Frau mit erhobenem Schwert, die frühere Existenz einer weiteren Statue wird lediglich durch die Reste von deren Füßen verraten.

Zugemauerte Eingänge (J)

In den Nebenräumen **D1** – **D3** gab es einst weitere Zugänge in das alte Heiligtum, sie wurden jedoch vor langer Zeit zugemauert.

Arena (K)

Ganz der Anführerin Rumina vorbehalten ist schließlich die Arena, der Hauptraum der Anlage, der einst von allen

sechs Nebenräumen durch Eisengitter zugänglich und von den Emporen aus zu beobachten war. In seiner Mitte steht ein sechseckiger Basaltblock, auf dem eine leere Vertiefung das Fehlen eines Gegenstandes andeutet. Hier befand sich einst eine rondrageweihte Opferschale, mit der Rumina ihren ersten Gewinn machte, nachdem sie die unterirdische Anlage entdeckt hatte. Der Basaltaltar steht auf sechs massiven, ebenfalls sechseckigen Steinplatten, die über und über mit eigenartigen Symbolen verziert sind. Eine gelungene Magiekunde-Probe gibt Aufschluss darüber, dass es sich um das Symbol der Luft handelt, welches auch in der Alchimie verwendet wird. Eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* enthüllt, dass die Bodenplatten einst ein weit kunstfertigeres, aber nicht mehr erkennbares Muster trugen.

Nahe der Ostwand hat Rumina ihre Bettstatt eingerichtet. In einer schweren Truhe bewahrt sie die jüngsten „Fundstücke“ ihrer Bande auf – darunter eine weitere, nahezu perfekte, aber gänzlich profane Fälschung der Speerspitze.

Kampf um die Speerspitze

Sobald Rumina das Eindringen der Helden bemerkt, wird sie ihren Räubern befehlen, die Eindringlinge abzuwehren. Sie selbst wird sich jedoch in die Arena zurückziehen und dort auf die Helden warten. Rumina wird lieber im Kampf untergehen, als wieder zu fliehen oder auf den Henker zu warten. Deshalb ergreift sie den Speer Acano ya Toreses, den der Schmied der Blutsbrüder für sie mit einem neuen Schaft versehen hat.

Das Duell gegen Rumina und um die Speerspitze kannst du auf verschiedene Arten gestalten. Rumina muss aber nicht unbedingt von einem Helden besiegt werden, denn die Botschaft der Speerspitze offenbart sich auch in dem Fall, dass Rumina das Duell für sich entscheidet. Allerdings muss das Artefakt dann von anderen Helden erlangt werden.

• Sobald der erste Held sich Zugang zur Arena verschafft hat, verschließt Rumina das Eisengitter (H), um sich dem Helden im Zweikampf zu stellen. Du kannst die Räumlichkeiten des alten Heiligtums nutzen, um ein spannendes Duell zwischen Rumina und einem geeigneten Helden zu inszenieren (z. B. durch eine vorteilhafte Position, siehe Regelwerk auf Seite 238), während seine Gefährten sich mit den restlichen Räubern herumschlagen müssen oder versuchen, sich durch die Fallgitter Zugang zur Arena zu verschaffen (*Sammelprobe Kraftakt (Drücken & Verbiegen) -1, 1 KR, beliebig viele Versuche*).

• Ironischerweise hat Rumina mit dem neuen Schaft aus der Speerspitze wieder eine einsatzfähige Waffe gemacht und durch das Duell die Reste des einstigen Götterwirkens aktiviert: Sobald sich der Träger der Waffe einem Gegner zum Duell stellt, werden in jeder folgenden KR 4 Personen von dem karmalen

• Wirken betroffen*, welches auf alle Betroffenen wie die Liturgie EHRENHAFTIGKEIT (siehe Regelwerk auf Seite 325) wirkt – angefangen mit den beiden Kämpfenden und 2 weiteren Personen. Maximal werden jedoch 20 Personen innerhalb des Heiligtums betroffen. Während der Wirkungsdauer kann kein Kämpfer unlautere Manöver einsetzen und auch ein Kampf in Überzahl gegen einen Gegner ist nicht möglich, solange nicht Rumina oder ihr Duellgegner kampfunfähig ist.

• Als Spielleiter kannst du festlegen, auf wen sich die Wirkung der Liturgie in jeder Kampfrunde ausbreitet. Dabei ist es in Abhängigkeit der Erfahrung der Helden eventuell sinnvoll, zunächst einige Räuber auszuwählen, um deren Überzahl auszugleichen.

• Sollte es sich ergeben, dass es nicht zum Duell mit der Kriegerin kommt, dann hat sich einer ihrer Männer die wertvolle Waffe unter den Nagel gerissen und wird diese gegen die Helden verteidigen.

Eiserne Worte

Durch das Duell wird schließlich die geheime Botschaft auf der Klinge der

Speerspitze sichtbar. Urheber von Botschaft und Antwort können die Helden anhand der Siegel ermitteln: Auf der linken Seite umringen drei aufgerichtete Löwen in einem Querbalken einen Löwinnenkopf. Auf der

rechten Seite sind drei springende Löwen zu sehen. Querbalken und Löwen zieren das Wappen des Hauses ya Torese (Probe auf *Etikette (Heraldik)*), der Löwinnenkopf steht für einen Metropolit der Rondrakirche, die drei Löwen stehen für das Schwert der Schwerter (*Götter & Kulte (Rondra)*).

Der einzige ya Torese an der Spitze der horasischen Rondrakirche, der nicht gleichzeitig Erzherzog war (der Hut des Erzherzogs fehlt bei Acanos Siegel), war jedoch Acano ya Torese vor der Schaffung des Titels. Gemeinsam mit der Geschichte um *Leonita von Westfar*, die die Helden in Sorbik erfahren haben, können sie endlich die Hintergründe der Geschichte ergründen, in die sie hineingeraten sind.

Wenn sie die Speerspitze schließlich in ihren Händen haben, müssen die Helden entscheiden, ob sie diese und die damit verbundene Botschaft an Ancuiras weiterleiten wollen oder nicht.

Den Helden sollte hier die Tragweite Ihrer Entscheidung nicht nur für Ancuiras, sondern auch für den gesamten Landstrich klargemacht werden: Entscheiden sie sich dafür, erweisen sie sich als Handlanger von Domaldo und dessen Interessen, verhindern aber vermutlich eine längerfristige Spaltung an der Spitze der horasischen Rondrakirche, aber eben auch einen Erzherzog Ancuiras, der unverbrüchlich an der Seite des Horasreiches steht. Damit entscheiden sie gleichzeitig indirekt über die Zukunft der Erzherzogenschaft und der Rondrianer in den Kernlanden des Lieblichen Feldes.

Der Lohn der Mühen

Die Helden haben sich 15 Abenteurpunkte verdient. Bringen die Helden das Original der Speerspitze nicht zu Domaldo, so werden Ancuiras oder Travian, je nach Entwicklung des Abenteurers, ihnen ihren Dukatenlohn auszahlen.

Konsequenzen für das Lebendige Aventurien

Auch im offiziellen Aventurien werden wir die Entscheidung Ancuiras' in die Hände der Spieler legen. Dazu wird es unter Spielern und Meistern dieses Abenteurers unter www.ulisses-spiele.de/gekreuzteklingen/umfrage.php eine Umfrage geben, deren Ausgang schließlich Ancuiras' Entscheidung bestimmen wird. Die Abstimmung läuft vom 7.12. bis zum 21.12.2017. Dazu und zu den dadurch ausgelösten Veränderungen im Herzen des Horasreiches findest du mehr in den kommenden Ausgaben des Aventurischen Boten und unter www.ulisses-spiele.de oder auf der Facebook-Seite von Das Schwarze Auge.



Gekreuzte Klingen

von Torben Stretz

Die Zerstörung Arivors durch einen gefallenen Stern und der lange Schlaf des Horas haben die Gerondrata, einen rondrianisch geprägten Landstrich im Herzen des Lieblichen Feldes, im Chaos zurück gelassen. Zwischen den Spuren der Verwüstung, dreisten Söldnern und um ihr Recht streitenden Adligen geraten die Helden in einen Sog der Ereignisse, der die Zukunft der Rondrakirche im Horasreich bestimmen könnte.

Ein Diebstahl von Reliquien und eine verhinderte Hinrichtung sind nur der erste Auslöser für eine Reise durch die Gerondrata. Die gefundenen Hinweise enthüllen nicht nur dreiste Verbrechen sondern führen auch in die Vergangenheit des Landes und zeigen die Krise des Glaubens in der Senne Altes Reich.

Gekreuzte Klingen ist das erste Abenteuer aus der Reihe **Tage der Leuin**, in deren Verlauf Helden und Spieler die Zukunft der Senne Altes Reich bestimmen.



Stichworte zum Abenteuer: Suche nach einem Artefakt der Rondrakirche, Verstrickung in Auseinandersetzung um Zukunft der Rondrakirche im Horasreich

Genre: Reiseabenteuer; Ermittlung

Voraussetzungen: keine (Das Mini-PDF

Unheil über Arivor – Der Tag danach ist hilfreich, aber nicht notwendig.)

Ort: Sorbik, Westfar, Gerondrata, Horasreich

Zeit: ab Praios 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel/hoch

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Kampf

Körpertalente

Wildnistalente

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW015PDF