

ODEM DER KÄLTE



Das Schwarze Auge

ODEM DER KÄLTE

EIN DSA-SZENARIO IM WEITEN VORFELD DER DRACHENCHRONIK
IN DER GRAFSCHAFT HELDENTRUTZ DES HERZOGTUMS WEIDEN.
FÜR 3-6 HELDEN NIEDRIGER BIS MITTLERER ERFAHRUNG.
VON DANIEL SIMON 'PACLADOR' RICHTER.

MIT DANK AN

Melanie Meier für die Überlassung des Gedichts zur Wilden Jagd Firuns, welches deutlich entstellt Einzug in das Abenteuer fand, Olaf Papke, der den ursprünglichen Plan des Gasthofs Avesruh als Wildnischasthof Drakenstein zeichnete, und Marcus Dirk und Patrick Reed für Dergelqueller Lokalkolorit. Sowie an Michael Masberg für die allgemeineren und auch genaueren Verschwörungen zu Odem der Flammen und weit darüber hinaus.

DIE ILLUSTRATIONEN IM TEXT STAMMEN VON

Melanie Meier, Olaf Papke, Daniel Simon Richter, Mia Steingräber, Florian Stitz und Eva Zimmermann

EIN ABENTEUER DER ALVERANIARE

PRÄFATIO – EINLEITUNG UND HINTERGRUND

Spieler: 3-6

Komplexität (Meister / Spieler): mittel / niedrig bis mittel

Erfahrung (Helden): Einsteiger bis Erfahren

Anforderungen (Helden): Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten

Ort und Zeit: der Finsterkamm in der Weidener Grafschaft Heldenutz im frühen Boron 1028 BF

Odem der Kälte spielt in der Grafschaft Heldenutz im rauhen Herzogtum Weiden. Ein kleines Dorf in den Höhen des Finsterkamms braucht Eure Hilfe: Immer wieder drangsalierten dämonische Reiter das Dorf. Brandschatzen und entführen Dörfler. Doch was steckt dahinter? Wird diese Wilde Hatz erneut zuschlagen? Welche uralten Geheimnisse verbergen sich noch in den dunklen Schluchten des unheimlichen Gebirges? Nur Ihr könnt den Bewohnern von Avesruh helfen und das Dorf vor altem Übel schützen ...

PRÄLUDIUM

»Du wirst in die Trollzacken fliegen. Du wirst die Trolle dort vernichten und Du wirst zu mir zurückkehren. Du wirst Dich nicht mit dem kleinen Volk aufhalten, das gehört mir.«

—Ein güldener Drache zu seinem roten Heerführer, um 2.300 v.BF.

»Wir nicht haben töten roter Schreck, aber Rüstung von Drach, die nahm unser Mondmacht ihm.«

—Strock Sohn des Kerbhold, Trollschamane der Tragatsch, kurz vor seinem Tod, um 2.300 v.BF

»Drakka!!! Dredrarxa, baskal draxin!« (Rogolan: »Achtung!!! Drachenwehner, fällt den Drachen!«)

—Prinzessin Argloscha Tochter der Angrescha,
Führerin der Drachenwehner des Finsterkamms, um 2.150 v.BF

»Höre, o Erdmächtiger, groß ist mein Wissen und größer noch meine Macht.«

—Ein blitzender Karfunkel zu einem Eis-Geoden
aus dem Volk der Finsterzwerge, um 1012 BF

EIN BLICK IN FAFAS BUCH – DAS ABENTEUER

Odem der Kälte spielt zu Beginn des Boron 1028 BF, also im frühen Winter, der dieses Jahr zudem von so ungewöhnlicher Härte ist, das man im Folgenden von ihm nur noch als "Jahrhundertwinter" sprechen wird (weitere Darstellungshinweise zu diesem Winter finden sich im Abenteuer **Die Rückkehr des Kaisers**, dem dritten und letzten Teil der Kampagne **Jahr des Feuers**).

In den Ausläufern des Finsterkamms, genauer in der Baronie Dergelquell in der Weidener Grafschaft Heldenutz, liegt das Dorf Avesruh. Eigentlich besteht der Flecken aus kaum mehr als dem namensgebenden Wehrgasthof Avesruh und ein paar Häusern um diesen herum. Avesruh liegt am Pfad zum Schattenbachpass, der über das düstre Gebirge Finsterkamm Richtung Lowangen führt. Die Helden, die sich eigentlich nur zufällig in dem Weiler aufhalten, werden in den Angriff einer vermeintlichen Wilden Hatz verwickelt, die das Dorf bereits seit gut zwei Wochen drangsaliert. Nach dem zweiten Angriff dieser Wilden Hatz, den die Helden miterleben, bittet die Travia-Geweihte des Ortes die Helden um

Hilfe. Im Verlaufe ihres Abwehrkampfes gegen die Jagdmeute stellten die Helden fest, dass es sich bei den Reitern keineswegs um Dämonen, sondern um gedungene Handlanger eines Raubritters handelt. Sie können die Reiter vertreiben und im Folgenden den Schlupfwinkel der Finsterlinge entdecken. In einem kurzen, aber heftigen Kampf mit dem Raubritter, der in einer Festungsruine stattfindet, finden die Helden heraus, dass der Raubritter von den Finsterzwergen gedungen ist, ihnen menschliche Sklaven zuzuführen.

Doch die Berge sind nicht geheuer, waren es schon nicht, als das Dorf gegründet wurde. Etwas Finsteres schickt seine Diener allsiebenjährlich, von den Bewohnern des Dorfes eine Jungfrau zu stehlen, was diese den Helden verschwiegen oder womöglich gar verdrängt oder vergessen haben. Und kurz bevor die Helden zurückkehren, wurde wieder ein Mädchen geraubt. Alles in allem stellt sich also heraus, dass dieses Land weit mehr zu verbergen hat, als sich die Helden jemals hätten träumen lassen.

Der eigentliche Bösewicht des Abenteuers ist ein mächtiger Zwergengeode, *Muragolösch Eidbrecher*, der jedoch nicht aus eigenem Antrieb handelt, sondern unter der Kontrolle des Karfunkels eines alten Drachen steht, den die Angroschim des Ambossvolkes dereinst in der Zwergenwacht Mürdobrosch erschlugen. Muragolösch ist ein Herr der Erde vom Element des Eises und er war es, der den Raubritter letztlich zu seiner Macht verhalf, indem er einige von dessen Schergen magisch an den Ritter band.

In Mürdobrosch aber geht ein viel älterer Kampf in seine letzte Runde: Der Kampf der Zwerge gegen die Drachen. Denn durch das Blut der Jungfrauen vermochte Eidbrecher dem Karfunkel des Drachen, der ihn permanent umwarb, zu neuer Macht zu verhelfen. Dieser hat sich nun einen anderen, minderen Drachen ausgeguckt, in dem er sich erneut erheben will. Kurz zuvor treten erneut die Helden auf die Bühne.

Im Finale spielt der Karfunkel des Feracinor zwar nicht die Hauptrolle, aber während die Helden Muragolösch beseitigen, gelingt dem Karfunkel die Flucht ...

Ein Blick hinter Ymras Schleier – Die Vorgeschichte

In einer Zeit, die heute weitgehend hinter dem Schleier der grauen Greisenmaid Ymra verborgen liegt, zogen die Diener des Alten Drachen Pyrdacor gegen das kleine Volk der Angroschim und es kam immer wieder zu blutigen Kämpfen. Doch Pyrdacor focht an vielen Fronten und so schickte er immer wieder seine Heerführer aus, die mächtigen Schläge seines Willens zu leiten.

Um 2.300 v.BF entsandte der Goldene seinen Roten Marschall Feracinor in die Trollzacken, um dort die Feste Traschmalgor zu zerstören und die aufsässigen Trolle zu bestrafen (siehe **Drachenchronik II: Drachenerbe – Vermächtnis im Mondschein**). Der Angriff war zwar letztlich erfolgreich, doch verlor Feracinor dabei seine Rüstung und wurde von den mondmächtigen Tragatsch-Frauen empfindlich verletzt. So flog er im großen Bogen zurück (dabei die Macht des *Hexenbandes* nutzend) und wurde auf eine Binge des Kleinen Volkes im Finsterkamm aufmerksam, die sein Herr nicht explizit für sich aufheben wollte. Mit seinem kleinen Gefolge griff er die Feste an und vernichtete einen großen Teil davon. Es folgte ein 150-jährige Auseinandersetzung zwischen den Angroschim und dem Drachen, bis sich ihm in einem kleinen Vorposten im Süden eine mutige Drachenwehrerin in den Weg stellte, die mit der Unterstützung eines mächtigen Dieners des Le-

bens und fähigen Pfeilschleuderschützen schließlich den Drachen zu Fall brachte. Noch heute wird in den Hallen Garbalons die Geschichte von Prinzessin Argloscha Tochter der Angrescha erzählt, die ihre schweren Brandverletzungen überlebte und später eine hochgeachtete Priesterin des Angrosch wurde.

Die gefallene Wacht aber wurde vorsorglich versiegelt und nicht weiter benutzt, denn der Geist des Drachen schien Böses dort zu wirken. Erst der verfeimte Eis-Geode Muragolösch öffnete die alten Gänge vor über 20 Jahren und fiel schnell den Einflüsterungen des Drachen anheim. Er hatte sich dem renegaten König Bonderik angedient, dessen Verachtung für die jungen Völker er teilte, und für seine Dienste jene Wacht als Heimstatt erhalten. Seit dieser Zeit fordert Muragolösch alle sieben Jahre ein Jungfrauenopfer, denn der Geist des Drachen treibt ihn dazu, um sich wach zu halten und steigert dadurch auch die Macht des Karfunkels.

Aus Furcht vor der Macht des Drachengeistes wurde Feracinors Karfunkel unter den Bann der Heiligen Esse gestellt und die gefallene Wacht versiegelt. Als Wächter wurde der Geode Muratorog bestimmt, der an Argloschas Seite gestritten hatte und die Bürde der Wacht an seinen Schüler weitergab, bis sie jedoch schließlich in Vergessenheit geriet. Erst der verfeimte Eis-

Geode Muragolösch, der 1010 BF den schurkischen Bonderik (**Angroschs Kinder 120**) unterstützte, öffnete die alten Gänge und fand den schlafenden Karfunkel Feracinors.

Um die Grenzen seiner Macht zu durchbrechen, entschloss er sich, sich den Drachengeist untertan zu machen. Doch seine Fähigkeiten reichten nicht einmal aus, den schlafenden Karfunkel zu wecken. Muragolösch teilte die Verachtung gegen die jüngeren Völker wie alle Finsterzwerge – aber auch die Angewohnheit, sich ihrer zu bedienen, wenn sie nützlich erschienen.

So suchte er die Schwarzpelze auf, um von ihren Schamanen das Wissen zu erlangen, Geister zu wecken und zu beherrschen. Die Garrachthai des Finsterkamms wiesen ihn ab und Muragolösch unterlang einem magischen Duell mit dem Vagabunden. Doch der Orkensturm hatte weitere Stämme in und an den Finsterkamm getrieben. So geriet er an die Drughash unter Häuptling Harkhash Drugh, die das südliche Svellttal beherrschten. Hier erhielt er das begehrte Wissen und erweckte in Mürdobrosch den Drachengeist. Doch er hatte sich überschätzt. So kam es, dass nicht er den Karfunkel, sondern Feracinor ihn beherrschte.

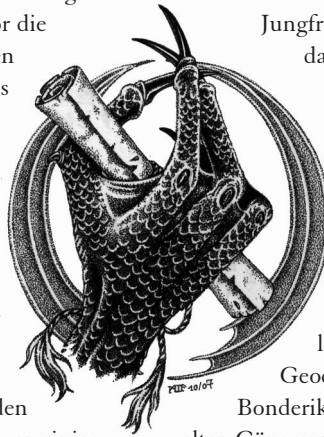
Vor wenigen Monaten schloss König Bonderik von den Finsterzwergen ein Abkommen mit dem Ritter Gronar von Tännach, der nunmehr Sklaven für die Zwerge fängt (dabei ist es egal ob es sich dabei um Orks, Goblins oder Menschen handelt), die dann in den tiefen Mienen des Finsterkamms schuften müssen. Und genau hier kommen die Helden ins Spiel.

Über die Auswahl der Helden

Explizit ungeeignet für dieses Szenario sind alle orkischen, goblinischen und echsischen Charaktere. Helden aus den ersten beiden Völkern würden kurzerhand von den Weidenern erschlagen, sollten sie ihrer habhaft werden. Achaz hingegen würden schlicht Panik auslösen – sehen Sie also davon ab, solche Figuren zuzulassen.

Zwerge und Elfen sind ohne Probleme spielbar, auch wenn die Elfen des häufigeren mit einer seltsamen Angst oder Abneigung der einfachen Weiden Bevölkerung konfrontiert werden.

Südländische Charaktere können ohne weiteres am Spiel teilnehmen, sollten aber eine logische Begründung für ihre Anwesenheit im Finsterkamm haben und insbesondere Alanfaner müssen mit



recht unverhohlener Abscheu auf Seiten der Weidender Bevölkerung rechnen, die sich noch verstärkt hat, seit Goldo Paligan versuchte die Hand der Herzogin Walpurga zu gewinnen (zu diesen Geschehnissen siehe *Aventurischer Bote* 87).

Alle mittelreichischen oder nordländischen Charaktere sind ohne Einschränkungen für das Szenario zu verwenden. Insbesondere Krieger, Söldner, Feldscher und Marketender oder Barden, also eigentlich alle Professionen, die sich in einem Heerestross oder

an einem Adelshof finden lassen sowie alle wildniserfahrenen Professionen, wie Jäger, Späher oder Prospektoren, sind gut geeignet. Geweihten der Zwölf (insbesondere der Rondra, des Firun und der Travia) wird höchste Achtung entgegengebracht. Zauberkundige können im Abenteuer hilfreich sein, sind aber nicht zwingend erforderlich – gut passen dabei Hexen, Druiden und Weißmagier. Allein Schwarzmagier werden einen etwas schweren Stand haben.

EXORDIUM – DER EINSTIEG

Dergelquell für den eiligen Leser

Lehnsherrin: Baronin Aargrein von Ebelried-Streitzig ä.H.

Wappen der Baronie: von links oben nach rechts unten verlaufendes, blaues Wellenband auf grün-weiß geschachtem Grund

Einwohner: 700

Hauptort: Papenstein (200)

Weitere Ansiedlungen: Dergelbruck (100), Pergelgrund (100), Finsterstette (100), Avesruh (70)

Garnisonen: 5 Kriegsknechte und 5 Kundschafter der Baronin, 2 Ritter der Finsterwacht und deren Kriegsknechte

Burgen: Holzburg (ein Wehrgehöft und Baronssitz), Ruine Gramstein (auch Gramburg genannt)

Besondere Orte: Peraine-Kloster von Loë (durch göttliches Wirken während des Orkensturms vor den Schwarzpelzen verborgen)

Dämmerung oder gar in der Dunkelheit unmöglich macht. Allein, das Auge des Praios hat immer noch eine erstaunliche Kraft, noch zeigen sich wenige Blätter an den Bäumen und die Tierwelt scheint sich erst langsam auf ihren Winterschlaf vorzubereiten, der dieses Jahr so schnell und so mächtig herbeizueilen scheint. Der Weg ist hier gerade mal breit genug damit Wanderer, Reiter, Lastesel und einachsige Handkarren ihn passieren können.

Es ist Mittag, als ihr an eine kleine Ansiedlung kommt, die sich um ein wehrhaftes Gehöft schmiegt. Ein farbenfrohes Schild verkündet, dass es sich um einen Gasthof handelt, das Gasthaus Avesruh.

Genau das Richtige für euch, denn obwohl ihr weitaus längere Reisen gewohnt seid, verspürt ihr für diesen Tag nicht die geringste Lust weiterzuziehen. Dankbar kehrt ihr in das einladend geöffnete Tor ein. Das Gasthaus wird von einer 3 Schritt hohen Palisade geschützt und ein mächtiger Turm ragt hoch über das Holzbollwerk hinaus. Als ihr auf den Hof kommt, erkennt ihr mehrere einzelne Häuser. Emsiger Betrieb von Bauern, Händlern und Jägern herrscht auf dem Gelände des Gasthofes, ihr scheint einen der berühmten Wehrgasthöfe des Finsterkamms gefunden zu haben. Ihr werdet argwöhnisch, aber durchaus respektvoll, beäugt, offenbar hat man so hochgerüstete Recken hier lange nicht gesehen.



AVES RUFT ZUR RUH' – DIE ANKUNFT DER HELDEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist Frühwinter, wenngleich es für diesen Boron bereits empfindlich kalt ist und ihr euren Atem dampfend aufsteigen seht. Dennoch taut der Schnee noch immer wieder und das Tauwasser verwandelt die Wege in ein matschiges Etwas. Ein Etwas, das über Nacht erneut gefriert und so eine Reise bei

Es ist einerlei, ob die Helden planen ins Svellmland zu ziehen, oder gerade von dort kommen. Die Reise über den Schattenbachpass ist Abenteuer der besonderen Art. Hoher Schnee lässt den gewundenen, steinigen Pfad verschwinden man gerät schnell mit dem Fuß in eine Felspalte oder auf ein über den Abhang hinausragendes Schneebrett. Eigentlich wagen sich nur Ortskundige in dieser Zeit auf den Weg und bieten ihre Dienste gerne wagemutigen Reisenden an ohne Fragen nach dem Warum zu stellen. Zum greifenfurt-schen Waldrast hinab ist der Weg weniger steil und etwas breiter. Im Folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden eigentlich eher zufällig in das Dergelqueller Dorf Avesruh (eine Karte des Ortes sowie seine Beschreibung und die seiner Einwohner finden Sie im Anhang auf Seite 19f.) gelangen, weil es auf ihrem Weg liegt.

Es wichtig, dass die Helden bei aller Kürze dennoch freundlich empfangen werden. Keinem Reisenden wird in diesem rauen Landstrich Travia's Gastfreundschaft verwehrt. In der gastfreien Stube werden die Helden herzlich empfangen, es duftet verlockend nach einem reichhaltigen Eintopf und es ist heimelig warm in der Schankstube.

Schnell finden sich auch die übrigen Gäste an den Tischen ein und man beginnt einige unaufdringliche (aber offen erkennbar neugierige) Gespräche, denn so weitgereiste Leute hat man schon lange

nicht zu Gast gehabt. Und nachdem man sich etwas besser kennen gelernt hat und auch einige Runden Bier ausgegeben wurden, kommt es, dass den Helden am Abend die Geschichte von der Wilden Hatz erzählt wird, die das Dorf seit zwei Wochen mit schöner Regelmäßigkeit drangsaliert. Immer wieder reiten die unheimlichen Gestalten zwischen den Häusern umher und verschleppen die jungen und kräftigen Burschen und Maiden, die man doch so dringend im Abwehrkampf gegen die Schwarzpelze braucht.

Sie können das nachfolgende Gedicht verwenden, um die Furcht der abergläubischen Bewohner des Finsterkamms zu zeigen, die viel Dunkles in den Hängen des Gebirges vermuten. Am besten lassen sie es durch den angehenden Barden *Wilfing* vortragen, der sich selbst auf der Weidener Untertrommel begleitet und von seinem Freund *Perdan* auf dem Zwergenpieper unterstützt wird.

Da die beiden noch eine dramatische Rolle zu spielen haben, bietet es sich an, die Helden schon hier Bekannt- oder gar Freundschaft mit den beiden aufgeweckten Burschen schließen zu lassen. Laut *Wilfing* stammt das Lied, das den Titel 'Die Furchtbare Hatz' trägt von einem uralten Jäger aus dem Finsterkamm und wurde erstmals 1010 BF am Hofe der Gräfin Walderia aufgezeichnet.

Die Baronin, Hochgeborene *Aargrein von Ebelried-Streitzig ä.H.*, scheint sich nicht gerade zu überschlagen, was ihre Hilfsbereitschaft angeht. Für die Bewohner scheint sie zwar charmanter als ihr Vater Grotjan, den man allenthalben als finstren Gesellen kannte, aber *Aargrein* ist unerfahren und versteht die Heldentrutz offenbar nicht recht. Sie taucht immer nur dann auf, wenn es gilt, ihren Anteil von den Wegesteuern im Avesruh abzuholen, bevor der Rest zum Grafen Emmeran geschickt wird. Zudem will man sich auch lieber selbst helfen, denn schließlich genießt Avesruh eine gewisse Freiheit. Seit der Zeit des guten Kaisers Rohal schon (und auch heute noch) untersteht man eher dem Grafen Bärwaldes (und heuer der Heldentrutz) als dem Baron von Dergelquell. In der Abenddämmerung schließlich haben die Helden die traurige Gelegenheit einen der Angriffe mitzerleben (siehe **Angriffe der Wilden Hatz**). Zwar kommt niemand zu Schaden, aber es brechen aus unerklärlichen Gründen Brände aus. Auch in der Morgendämmerung erfolgt ein Angriff der Wilden Hatz. Die Helden haben so auch die Gelegenheit festzustellen, dass tatsächlich das gesamte Dorf im Innern des Wehrguts Platz hat, denn niemand der abergläubischen Bewohner hält es in diesen Zeiten in den eigenen vier Wänden aus. Schließlich wendet sich die Travia-Geweihte des Dorfes an die Helden.

Mutter *Gritta* bittet sie im Namen der Göttin der Gastfreundschaft, dem Treiben der Meute ein Ende zu setzen. Und der Schulze des

»Eiskalter Hauch allenthalben schreitet voraus
– schreitet voraus, wenn der Meister der Hatz sein
 erkaltetes Ross bezwingt,
 die geifernde Meute hetzt
 und der Hetzendste den Gerissensten,
der Gerissenste den Hetzendsten zu zerreißen sucht.
 Geifert der Höllenhund, lechzt das Wiesel!
 – und weist den Weg in eiskalte Tiefen,
wo der schwarze Schatten fliegt um das Haupt seines
 frostigen Herrn.
Himmelszucken in sturmgepeitschten Wipfeln,
wo Lefzen zerreißen flüchtende Beute im Vorüberwehen.
 Hetze, wenn treibende Hufe hinter Dir
 frostige Luft zerfetzen.
Hetze und falle vor dem Brodem des brüllenden Herrn
 über jedwedes Tun,
wie grölendes Schneetreiben mit malmender Faust
 gefriert den Atem aller Flüchtenden.
Wilde Hatz, peitschende, frostige Hatz,
deren Herr der Meister der Hatz ist.
Fürchtet euch alle, wenn des frostigen Jägers
 Röhren erschallt.
Wenn das Fiepen des Schwarzen Wiesels verklungen,
das Geifern der hetzenden Hunde verstummt,
bleibt nur Stille und frostiger Hauch –
 ohne jede Ruhestatt!
Dort wo der Wilden Hatz Brodem weilt,
in eisigen Tiefen,
dort herrscht sie,
die Wild Hatz in unerbittlichen Namen! «

Ortes und Wirt des Gasthofes, *Firunian Dergelbrücker*, ist bereit den Helden eine Belohnung von 15 Dukaten zu bezahlen, falls sie den Kampf gegen die Wilde Hatz aufnehmen – das sind immerhin fast seine gesamten Ersparnisse. Die Dorfleute gehen tatsächlich davon aus, dass sie es mit Ausgeburten der Niederhöhlen zu tun haben, denn schließlich seien gestandene Kerle und Weibsbilder geraubt worden und niemand habe die Reiter verletzen können.

CAPUT I – DIE WILDE HATZ

ANGRIFFE DER WILDEN HATZ

Sie, verehrter Meister, haben die Aufgabe mit den folgenden Texten mindestens drei Angriffe der vermeintlichen Wilden Hatz innerhalb kurzer Zeit zu improvisieren und zu beschreiben.

Die Bewohner Avesruhs können berichten, dass die Angriffe der Jagdmeute immer in der Dämmerung erfolgen, entweder im Morgengrauen oder im Abendrot.

Die ersten beiden Angriffe sind schauerliche Vorstellung, doch sollten die Helden letztlich dahinter kommen können, dass es sich bei den Angreifern nicht um dämonische Diener Nagrachs, sondern um geschickt verkleidete Menschen handelt.

Sicherlich müssen Sie viele Dinge während der Nachforschungen der Helden improvisieren, so dass die Helden schließlich hinter die Maskerade blicken und zur Tat schreiten können.

Ziel sollte es für Sie sein, dass die Helden die Dorfbewohner zur Verteidigung motivieren und so (also hoffentlich schon beim dritten Angriff) einige der Dämonenreiter unschädlich machen und die Spuren der Geflohenen aufnehmen, die sie schließlich zum Versteck des Raubritter Gronar tiefer im Finsterkamm führen.

DER ERSTE ANGRIFF IM ABENDROT

In den Abendstunden lockt der Ruf der Türmers die Helden aus der Schankstube, so dass sie dem ersten Angriff direkt mit-erleben können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Himmel glüht blutrot. Weder das gesegnete Auge des Praios ist zu sehen, noch ist das Madamal aufgegangen. Es ist diese Zeit des Zwilichts, in der Dämonen und Geister über Deres Antlitz wandeln. Dunkelgraue Wolken ziehen sich am Horizont über den Graten des schwarzen Finsterkamms zusammen, ganz zackig und eigentlich nicht so, wie Wolken sein sollten. Am Horizont droht unheimlich das Massiv des Finsterkamms. Doch was ist das? Auf dem nahen Felskamm stehen sechs unförmige Gestalten und baden in dem unheiligen Licht. Die Flügel der Bestien schlagen unruhig auf und nieder, dann fliegen sie vom Felsmassiv auf euch herab. Schnell sind sie heran. Ihr erkennt zweigehörnte, massige Gestalten, die auf Ausgebirgen der Niederhöhlen reiten, irrwitzigen Parodien von sechsbeinigen Pferden, die nicht minder erschreckend sind, als ihre Herren. Kläffend folgen ihnen weiße hundsähnliche Kreaturen mit blutroten Lefzen.

Seltsame Waffen führen die Dämonen, verdammte Schatten von rondragefälligen Schwertern, die aussehen, als seien ihre Klingen geborsten und hielten nur noch durch finstre Magie zusammen. Ein grausiges Geheule begleitet ihren Angriff. Die Schwerter schlagen große Stücke aus der Palisade, da ertönt der Ruf: "Feuer!"

Auf unerklärliche Weise ist Feuer im Innern des Wehrhofes ausgebrochen. Nein, das ist euch gar nicht geheuer.

Der erste Angriff in der Abenddämmerung dient der Einschüchterung der Avesruher und keiner von ihnen wird dabei verletzt. Doch im Innern der Palisade, genauer im Stallungshof, lodern urplötzlich mächtige Flammen auf und drohen die Getreide und Strohvorräte des Gasthofes in Brand zu setzen. Jetzt ist schnelle Hilfe gefordert. Die Helden sollten kurzerhand die Löscharbeiten koordinieren, in dem sie etwa Löschketten bilden lassen, denn so gewinnen die Bewohner von Avesruh Vertrauen zu ihnen. Auch wenn die Helden zu lange zögern, hält sich der Schaden aber in Grenzen, denn dann organisiert Firunian die Löscharbeiten und beweist einmal mehr, warum er der Schulze des Dorfes ist. Ein Brunnen befindet sich vor der Schankstube, es ist jedoch auch möglich Brackwasser aus den versumpften Gräben zu schöpfen.

Nach diesem Übergriff verschwinden die Reiter lautlos und schnell im Rauch und in der fallenden Dunkelheit. Jede Gegenwehr war erfolglos, weder Reittier noch Reiter scheinen verletzt zu sein.

Eine Spurensuche ergibt, dass tatsächlich mächtige Tiere oder Un-Tiere mit schrecklichen Hufen um den Gasthof geprescht sind. Eine Probe auf *Fährtenlesen* bleibt insoweit erfolglos, als das sich die Spuren im gefrierenden Boden schnell verlieren, gerade so, als ob die Reittiere aus dieser Welt verschwänden. *Tierkunde* kann keine Auskunft über die Spezies des Tieres geben, es wirkt wie ein riesiges Pferd mit klobigen und eckigen Hufen. Eine besonders gut gelungene Probe eines kundigen Dämonologen auf *Magiekunde* (mindestens 7 TaP*) mag ergeben, dass es sich trotz aller Ähnlichkeit nicht um einen Abdruck eines Yash'Natam, des Gläsernen Klirrens (der Rösser Nagrachs, *Wege der Zauberei* 224), handelt. Ein ODEM+8

offenbart das Wirken sich verflüchtender Magie. Ab 7 ZfP* kann der Analyst dämonische Kräfte ausschließen und bei einer gelungenen *Magiekunde*-Probe das Wirken eines CALDOFRIGO erkennen (so er diesen selbst beherrscht). Ein ANALYS+2 oder ein entsprechender OCULUS zeigt die Merkmale *Elementar* (Feuer und Eis), *Objekt* und *Umwelt* sowie die kristallomantische Repräsentation (sofern der Helden kristallomantisches Wirken schon einmal analysiert hat, ansonsten *Magiekunde*+5 um die Repräsentation zu bestimmen). Das sollte den Helden stutzig machen und ist ein Hinweis auf das zweite Kapitel. Ab 4 ZfP* kann der Helden den CALDOFRIGO erkennen (oder seine Wirkung umschreiben, so er ihn nicht beherrscht): In der Zonen-Variante wurde die Umgebungstemperatur auf *Firunskälte* abgesenkt.

Auch die Feuer bleiben mit weltlichen Methoden unerklärbar. Sie sind durch kleine Artefakte verursacht, welche die Reiter mit Schleudern ins Innere des Gasthofes geschleudert haben und die durch Muragolösch präpariert worden sind. Es handelt sich um kleine Drachenschuppen (*Tierkunde*+3: von einem Westwinddrachen), in die ein Feuergeist (*Wege der Zauberei* 201) gebunden wurde, dessen Freisetzung schließlich die mächtigen Feuer entstehen ließ, die sich im Stroh des Stalles schnell ausbreiteten.

DIE WILDE HATZ – WAS SIE WIRKLICH IST

Die Wilde Hatz ist nicht mehr als ein grausiges Theaterstück. Der Raubritter Gronar von Tennach hat nach alten Erzählungen der Jäger des Finsterkamms seine eigene Version der Wilden Hatz Nagrachs zusammengestellt, die seinen Vorstellungen von Yash'Natmay, Karmanthi und Umdoreelya entspricht.

Die Hatz wird von seinen Handlangern gebildet, die auf mit Kalk geweißten Svelttaler Kaltblütern reiten, die durch krude Lederrüstungen und Kopfpanser (ebenfalls mit Farbe weißbläulich gemacht) ihr erschreckendes Aussehen erhalten. Das dritte Beinpaar ist komplett nachgemacht und mit Riemen am Sattel befestigt. Die Hufe der Pferde sind mit einer Art Schuh versehen, an die Knochen- und Steinsplitter genäht sind, um einerseits die Hufe größer wirken zu lassen und um andererseits die Spuren der Hufeisen zu überdecken.

Die Karmanthi sind ebenfalls mit Kalk geweißte Espener Saupacker, deren Schnauzen in Ziegenblut getränkt wurden.

Die Reiter selbst tragen Ledermasken und Ochsen Schädel, auf denen anstelle der Hörner ein Hirschgeweih angebracht wurde, und lange, blauweiße Umhänge. Gerüstet sind sie mit kurzen Kettenhemden und bewaffnet mit kruden Arbachs. Die hervorragenden Rüstungen stammen aus zwergischer Fertigung (genauer aus denen der Warilax, wie ein Kenner schnell feststellen kann), wohingegen die Arbachs aus dem Sveltland hierher kamen und unverkennbar orkische Arbeiten sind.

Es sind immer mindestens sechs Reiter und vier Hunde, die über Avesruh herfallen., was die Bewohner bestätigen können.

Genaueres zu den Mitgliedern der Bande Gronars und auch ihre Kampfwerte finden Sie im Abschnitt **Die Hetzer zu stellen** auf Seite 10.

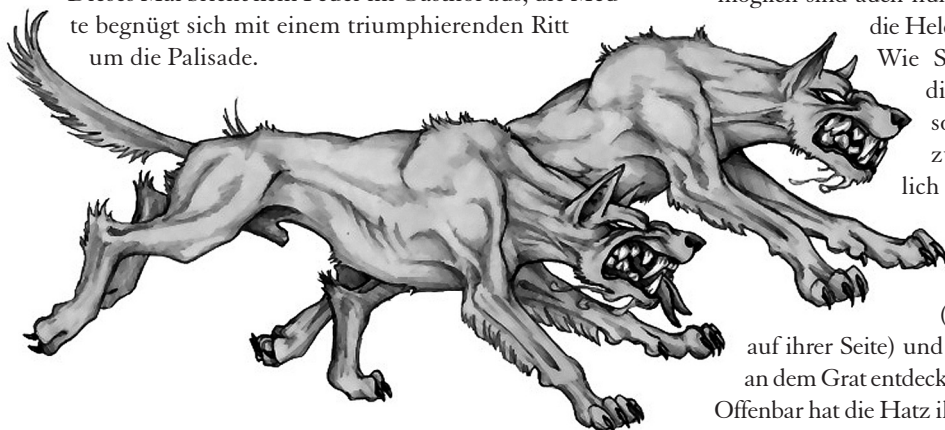
Hier können Sie, lieber Meister, Ihre Helden die erste Spur finden lassen, etwa einen daumennagelgroßen Schuppenrest in der Strohasche. Ansonsten teilt einzig ein ANALYS mit, was genau geschah. Ein ODEM+3 zeigt magisches Wirken an. Auch hier können ab 7 ZfP* dämonische Verunreinigungen ausgeschlossen werden, bei gelungener *Magiekunde*-Probe und Kenntnis des Zaubers sind Rückschlüsse auf den ELEMENTAREN DIENER möglich. Der ANALYS ist um 4 Punkt erschwert, offenbart die Merkmale *Elementar*, *Herbeirufung*, *Metamagie* und *Objekt*, auch hier entsprechend obiger Beschreibung eine kristallomantische Komponente, aber auch eine geodische sowie die Präsenz eines Elementarwesens. Dieses kann ab 4 ZfP* als *Feuergeist* klassifiziert werden, die wirkenden Zauber als ELEMENTARER DIENER (geodisch) und APPLICATUS (7 ZfP*: in einer archaischen Variante).

DER ZWEITE STURM DER DÄMONENREITER IM MORGENGRAVEN

Sobald das Praiosauge das erste Zwielflicht bringt, taucht an derselben Stelle wie am Abend erneut die Wilde Hatz auf. Doch diesmal kommt die Warnung des Türmers zu spät: noch während in den Häusern Türen und Läden verriegelt und verammelt werden, alles in den Avesruh eilt und dort die Leute an der Palisade Aufstellung nehmen, kann man erkennen, dass zwei Burschen, Wilfing und Perdan, wie sofort erschreckt ausgerufen wird, versuchen sich eilig zu verstecken. Doch die Hetzer haben sie schnell gestellt. Einen, offenbar Perdan, bringen die Hunde mit einem Biss zu Fall.

Schnell sind die beiden über die Rücken der Pferde geworfen. Sollten die Helden nicht schnell und mit beherzten und spektakulären Aktionen eingreifen (bedenken Sie, dass die Helden kaum Zeit zu reagieren haben und weit weg sind), entschwindet die Hatz mit einem triumphierenden Brüllen so unheimlich wie beim letzten Mal. Sollte es den Helden gelingen einen oder beide Jungen zu retten, bricht die Hatz ihren Angriff plötzlich ab und sucht in beinahe kopfloser Panik das Weite.

Dieses Mal bricht kein Feuer im Gasthof aus, die Meute begnügt sich mit einem triumphierenden Ritt um die Palisade.



WAS ES NACH DEM ZWEITEN ANGRIFF ZU ENTDECKEN GIBT

Da es nunmehr tag wird, können die Helden die Gegend genauer untersuchen und auf entsprechende Spuren stoßen, die Sie an das vorherige Kampfgeschehen anpassen sollten und so improvisieren, dass Ihre Gruppe etwas damit anfangen kann.

So könnte zum Beispiel eine Blutspur zurückgeblieben sein (wenn einer der Reiter durch einen Pfeil oder sonst wie verletzt wurde), oder aber ein Teil eines Hufschuhs ist abgebrochen. Möglich wäre es auch ein Rüstungsteil der Pferde oder womöglich gar ein abgefallenes Täuschungsbein zu entdecken. Auch ein Ring aus einem Kettenhemd wäre denkbar. Spuren von Kalk könnten an der Pa-

DAS VERHALTEN DER DOFBEWOHNER WÄHREND DER ANGRIFFE

Sie dürfen nicht vergessen, die Dorfbewohner während der Angriffe zum Leben zu erwecken. Dabei zeigt sich deutlich, wer den Helden eine Hilfe sein kann und wer dramatisch auf ihren Schutz angewiesen ist.

Es wäre in Bezug auf das zweite Kapitel hilfreich, wenn Sie an dieser Stelle schon die Maid *Alwen* einführen würden und dafür sorgen, dass zumindest ein Held sie zur Kenntnis nimmt; es bietet sich an, das Mädchen, das schon recht gut mit dem Bogen umgehen kann, entweder als Türmerin (eine Aufgabe, die sie mit besonderer Hingabe versieht und sich dabei gerne vorstellt, von Olats Feste weit über den Neunaugensee zu blicken) oder als Freundin eines der Entführten darzustellen, so dass sie der Hatz auf jeden Fall Pfeile nachjagen wird.

Mutter Gritta nimmt sich schnell der Ängstlichen an, singt beruhigende Melodien und rezitiert Gebete an die Herrin des Herdfeuers. Norsold, mit seinem schrecklichen Warunker Hammer bewaffnet, nimmt die Kinder unter seine Fittiche und würde sie tatsächlich mit seinem Leben verteidigen. Lanzelind hingegen verwandelt sich zu einer wahren Berserkerin und der Anblick der Stummen, die wie von Sinnen mit der Partisane nach den Reitern zu schlagen versucht, kann auch einem gestandenen Helden das Blut in den Adern gefrieren lassen. Denken Sie sich für jeden relevanten Bewohner und für solche, die Sie selbst für das Dorf generiert haben, einige charakteristische Handlungsweisen aus, so dass Ihre Helden das Gefühl haben, in einer Gemeinschaft zu streiten und es mit wirklichen Personen zu tun zu haben.

lisade zurückgeblieben sein oder ein Splitter oder eine Spitze von einem der Arbachs oder ein Stück Stoff von den Umhängen. Womöglich sind auch nur einige Pferdeäpfel zurückgeblieben, was die Helden stutzig machen könnte.

Wie Sie sehen gibt es viele Möglichkeiten, die Sie frei auswählen und kombinieren sollten, um ihren Helden die Erkenntnis zuteil werden zu lassen, dass es sich wirklich nur um Menschen handelt.

Diesmal können die Helden zudem mit einer gelungenen Probe+3 auf *Fährten-suchen* die Spuren der Hatz verfolgen (immerhin haben sie jetzt das Tageslicht auf ihrer Seite) und können dadurch eine verborgene Rampe an dem Grat entdecken, an dem die Wilde Hatz stets auftaucht. Offenbar hat die Hatz ihren Flug vom Grat des Finsterkamms hinab nur mit der getarnten Holzkonstruktion inszeniert.

Es ist empfindlich kalt um die Rampe. Wenn die Helden der Hatz sofort und eilig hinterher gestürzt sind, gilt, dass sie in der ersten Stunde 1W6 TP(A) Kälteschaden hinnehmen müssen, danach verfliegt die Firunkälte fast schlagartig. Eine magische Analyse zeigt hier erneut Magiewirken an, das deutlich von einer Eiskomponente geprägt ist. Um die Spuren der Hatz zu verwischen, hat Gronar den Boden gefrieren lassen, in dem er ein weiteres Artefakt Muragolöschs benutzte: einen mit der Zonenvariante des CALDOFRIGO belegten Baryt von der ungefähren Größe eines Auges. Orientieren Sie sich für die Analyse an den beim ersten Angriff getroffenen Aussagen.

Nachdem den Helden letztendlich klar geworden sein sollte, dass es sich bei der Hatz nur um Menschen handelt, die das Dorf drangsalierten, können sie die Bewohner Avesruhs (trotz deren Aberglaubens) nun zu heftiger Gegenwehr motivieren. Die einzig sichere Methode herauszufinden, wohin die Meute Wilfing und Perdan verschleppt (oder sich überhastet zurückgezogen) hat, scheint aber zu sein die Hatz zu stellen oder nach dem nächsten Angriff zu verfolgen.

Die Helden könnten zum Beispiel leichterding die Rampe sabotieren indem sie entweder die Stützpfeiler ansägen, die Rampefläche durchlöchern oder Seile über den Absprungspannen.

Feuer und Rauch haben sich ebenfalls enorm wirksam erwiesen, wenn es gilt Reiter aufzuhalten. Teer und Lampenöl gibt es im Ausrüstungsladen Avesruhs zur Genüge.

Vielleicht wollen die Helden aber auch die Bewohner Avesruhs an Stab und Dreschflegel ausbilden, um das Zahlenverhältnis ein wenig zu ihren Gunsten zu verschieben. Dabei können ihnen die Veteranen zur Hand gehen, denn auch diese verstehen ihr Handwerk.

Was auch immer die Helden sich einfallen lassen, sie werden hoffentlich für den dritten Angriff der Wilden Hatz vorbereitet sein und Helfer gewonnen haben ...

DER DRITTE ÜBERFALL DER WILDEN HATZ

Den Zeitpunkt des dritten Angriffs können Sie, lieber Meister, selbst festlegen, wenn Sie der Meinung sind, dass Ihre Helden genügend Vorbereitungszeit hatten, oder wenn Sie sich entscheiden, die Sache etwas dringlicher zu gestalten. Denken Sie aber bitte daran, dass die Dorfbewohner auch alltägliche Dinge zu tun haben, also die Ziegen- und Schafherden hüten, Wasser holen und jagen, etc.

Im letzten Kampf um Avesruh sollte es Ihren Helden schließlich gelingen (durchaus mit Hilfe der Bewohner Avesruhs) einige der Reiter zu töten. Einer kann verletzt gefangen genommen werden, die anderen entkommen.

Nun stellt sich heraus, dass ein übler Bann auf dem gefangenen Reiter liegt, denn als ihm die Maske abgenommen wird, kommt das leere Gesicht eines etwa 18-Jährigen zum Vorschein, der einer der entführten Dorfbewohner ist. Genauer handelt es sich um *Nalle* (wirre kurze Haare in strohblond, braune Augen, sehnig), den Sohn des Bäckers, der vor etwas über einer Woche entführt wurde. Bei der ersten Gelegenheit versucht Nalle, einen Dolch oder eine Scherbe zu greifen, um sich mit einem Stich in den Hals selbst zu töten – was ihm

gelingt, wenn kein Held in der Nähe ist, dies zu unterbinden. Auf der Brust des Jungen lässt sich eine braunrote Glyphe finden. Bei dieser handelt es sich um das *Fanal der Herrschaft* (**Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen 66**). Diese nahezu unbekannte Arkanoglyphe ist jedoch nur mit gelungenen *Magiekunde* (*Magiehistorie*)-Probe+14 (mit *SF Zauberzeichen* +7) zu erkennen. Die Kenntnis der Sonderfertigkeit hilft aber zumindest bei der Klassifizierung der Komponenten Macht, Geist und Verstärkung, verbunden mit einer Namenssigille (die Rogolanglyphen G-R-N-R für Gronar).

Ein gelungener ODEM zeigt von der Rune ausgehende Magie, die auf Herz und Kopf des Jungen wirkt und ab 7 ZfP* eine Blutkomponente. Ein ANALYS+7 belegt die Merkmale *Eigenschaften* und *Einfluss* sowie den echsischen Ursprung der Arkanoglyphe (was angesichts der Rogolanrunen für weitere Verwirrung sorgen sollte).

HINTERGRÜNDE UND VERBORGENES

Einige der Reiter sind von Muragolösch mit Hilfe der mächtigen druidischen Variante des ZAUBERZWANGS und mit dem Fanal der Herrschaft (welches er durch die Einflüsterungen des Karfunkels Feracinors erlernen konnte) unter das Kommando von Gronar gezwungen worden. Jeder dieser Reiter trägt das Fanal der Herrschaft mit Blut auf die Brust geschrieben und ist fast willenlos bereit für diese Sache zu sterben.

Alle anderen Mitglieder der Wilden Hatz würden auch so für Gronar in den Tod gehen, da ihnen ohnehin der Strick droht. Einer der getöteten Reiter (der keine Glyphe auf der Brust trägt) ist *Notger* (lange, verfilzte schwarze Haare, Ziegenbart und dichte Augenbrauen über blitzenden blauen Augen, kräftig), einer der beiden Vertrauten Gronars. Er führt eines der Baryt-Artefakte und drei der Drachenschuppen-Artefakte mit sich, die die Helden wie weiter oben beschrieben analysieren können. Dieser glückliche Umstand ermöglicht den Helden nun die weiterführende Verfolgung der fliehenden Reiter der Wilden Hatz, denn so können die Reiter ihre Spuren nicht wirkungsvoll verbergen.

Nehmen sich die Helden etwas mehr Zeit, so können sie bei der Untersuchung durchaus feststellen, dass die Kettenhemden aus zwergischer Fertigung stammen (so kann ein Rogolan-Signet der Warilax-Sippe in ein Plättchen geprägt sein). Eine Untersuchung der Arbachs zeigt, dass sie aus orkischer Fertigung stammen und aus qualitativ minderwertigem Stahl gemacht sind. Und die Helden dürfen sich gerne darüber wundern, woher die Räuber wohl das Geld haben, solch exzellente Rüstungsstücke zu bezahlen und woher wohl die Orksäbel stammen, die offenbar nur Teil der Maskerade der Wilden Hatz sind.

JAGD AUF DIE JÄGER

Nun drängt jedoch die Zeit, denn noch ist die Spur heiß und wenn die Helden bald aufbrechen, können sie der Spur der entkommenen Reiter folgen, die sich im frisch gefallenem Schnee zunächst gut verfolgen lässt (anfänglich *Fährstensuchen* -5). Machen Sie es ihnen jedoch nicht zu einfach, denn erstens kennen die Reiter die Gegend und zweitens hinterlässt ein Pferd auf felsigem oder hart vereistem Territorium kaum Spuren. Also müssen die Helden immer wieder nach abgeknickten Tannenästen, Steinsplittern oder Schlammspuren und frischen Schneeflächen suchen, was sich je nach Territorium in deutlich erschwerten Proben auf *Fährstensuchen* (bis +5, dazwischen aber auch immer wieder erleichtert) zeigen sollte.

Nach einiger Suche im Vorland des Finsterkamms können die Helden die Zuflucht Gronars von Tennach und seiner Wilden Hatz schließlich finden.

Folgt man von Avesruh aus dem Schattenbachpass weiter westwärts, überquert man bald den Dergel in der Nähe seines Zusammenflusses mit dem Schattenbach. Das Tosen der beiden aufeinanderprallenden wilden Gebirgsbäche ist durch die Schluchten und Wälder weithin zu hören. Jenseits einer schwierigen Furt konnte man zu Zeiten der Priesterkaiser bereits den Thurm Tennach dräuend auf dem Gipfel eines Gebirgsausläufers erkennen. Am Fuß des Bergzuges biegt der Schattenbachpass nach Südwesten ab und überschreitet kurz

danach die Provinzgrenze zur Mark Greifenfurt. Der Sitz des Raubritters Gronar liegt hoch über diesem Pass in den zerklüfteten Ausläufern des Finsterkamms.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt die Spur der entflohenen Reiter entlang des Finsterkamms verfolgt. Der dichte Wald hindert euch daran all zu weit sehen zu können, doch seit ihr euch sicher, dass ihr auf der richtigen Fährte seid.

Steil geht es bergauf und bergab, bald schon müsst ihr die Pferde an den Zügeln führen. Da erreicht ihr ein Hochplateau. Nur wenige Bäume stehen dort und ein schneller Blick genügt: Hier gab es einst ein kleines Dorf.

Der zweite Blick zeigt euch, dass sich hier damals sogar die Mauern eines Festen Thurms. Um die längst verfallenen Ruinen des Thurmfundaments sind einige Zelte zu sehen. Lauthals klaffen mehrere Hunde ...

Der Turm Tennach und das dazugehörige Frondorf sind schon vor Jahrhunderten zerstört worden. Ursprünglich war der Turm als kleiner Vorposten der Sonnenlegion errichtet worden, so dass man immer noch praiosgefällige Ornamentik an einigen Stellen erkennen kann. Doch dann kamen die Orks und brannten alles nieder. Dann kamen die Zwerge und vertrieben die Orks. Und darauf kamen immer wieder die Orks, bis sich keiner (weder Mensch, noch Zwerg, noch Ork) mehr die Mühe machen wollte, das Dorf wieder aufzubauen.

Heute besteht der Turm aus kaum mehr als den Grundmauern aus mächtigen Bruchsteinen und den Fundamenten mit ihren unterirdischen Verliesen. Und genau um dieses Thurmfundament und in den Kellern hat Gronar mit seinen Schergen sein Lager aufgeschlagen, von dem aus die Wilde Hatz auszieht, Menschen und Orks zu fangen.

Der oberirdische Teil des Lagers besteht aus zwei kleineren und einem großen Rundzelt und einer weitläufigen Koppel, auf der die Pferde der Hatz und etwa ein Dutzend Schafe noch ausreichend Nahrung finden.

An einem Baum neben dem großen Zelt hängen ein ausgeweidetes Reh und einige Hasen. Aus dem Zelt selbst steigt eine dünne, helle Rauchsäule empor. Die vereinzelt Bäume der Umgebung weisen Nahkampfspuren auf und auf dem ausgewählten Dorfplatz erhebt sich sogar ein kruder Alrik (das ist ein mittelalterlicher Roland, also eine drehbare Figur zum Üben des Lanzengangs).

Durch das an der südlichen Seite eingerissene Fundament des Thurms kann man in die Verliese gelangen.

DIE RUINEN VON TENNACH – ÖRTLICHKEITEN

1. KELLERGEWÖLBE

Das Gewölbe ist aus kleinen und elegant behauenen Steinen zusammengesetzt und war einstmalig leuchtend weiß verputzt. Auch hier finden sich überall Sonnenscheiben und praiosgefällige Ornamentik. Eine Probe auf *Baukunst* oder *Götter/Kulte* und *Geschichtswissen* +2 macht klar, dass diese Anlage unzweifelhaft der Sonnenlegion als Kerker und Lager gedient hat. Von hier aus führen vier Gänge in alle Himmelsrichtungen. Die Leiter, die aus den Fundamentruinen hier hinunterführt, quietscht und ist nur notdürftig geflickt.

2. EHEMALIGE WAFFENKAMMER

Hier wurden in früheren Zeiten die Waffen des Thurms gelagert. Heute ist der Raum leergeräumt und mit Pelzen und Decken, Stühlen, einigen Truhen und Feuerschalen wohnlich eingerichtet. Dies ist der Wohnraum Gronars. Hier bewahrt er außerdem in einer gut gesicherten Kiste sein Vermögen auf, das aus etlichen Auromox, Arganbrox und Basaltmünzen besteht sowie aus einigen Silbertalern und vielen Hellern. Der Raum besitzt eine abschließbare Holztüre.

Insgesamt enthält die Kiste (eine solide Zwergerarbeit, zum Öffnen ist rohe Gewalt oder ein Probe+5 auf *Schlösser knacken* erforderlich) einen Gegenwert von gut und gerne 100 Dukaten. Ebenfalls findet sich hier ein Fass Pilzbier und ein richtiges Bett, in dem die Helden gegebenenfalls auch die Geliebte des Raubritters, *Rhenja* (Mitte 20, üppig gebaut, lange braune Haare und funkelnde Augen; herrschsüchtig), finden können.

3. EHEMALIGER VORRATSRaum

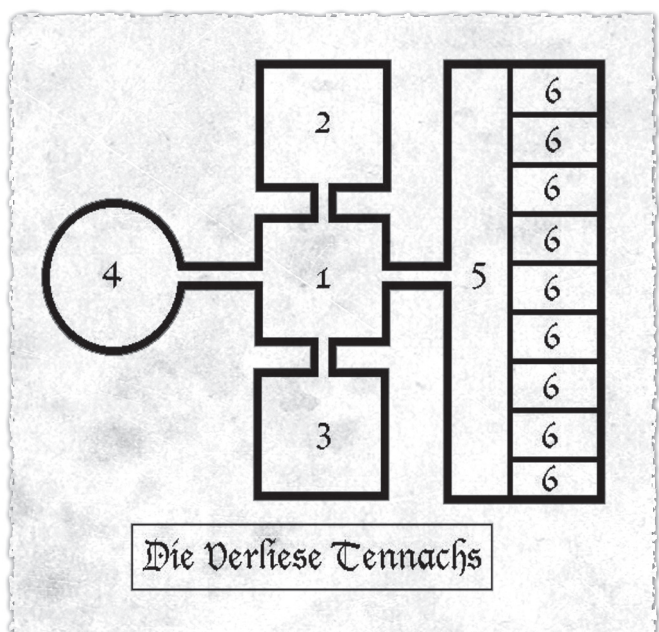
Der Raum ist als Schlafstatt für die beiden Vertrauten Gronars, *Notger* und *Radulf*, hergerichtet und etwas weniger prächtig aber mit ähnlicher Einrichtung wie die ehemalige Waffenkammer versehen. Zudem liegt hier die Maskerade der Wilden Hatz: Kettenhemden auf Holzständern, die Arbachs, sowie die Umhänge und die Masken. In einem großen Holzfass lagert hier auch der Kalk zum weißen der Pferde und Hunde. Hier gibt es insgesamt nochmals 10 Dukaten zu finden und dazu ein Tiegel mit Wirselsalbe (*Wege des Schwerts* 160).

4. BRUNNENKAVERTE

In dieser runden Halle gähnt ein ummauertes Loch im Boden, welches den Brunnenschacht der Anlage bildet. Auch heute noch führt der Brunnen klares, kühles Wasser und auf der Backsteinmauer darum steht ein Ledereimer mit einem etwa 20 Schritt langen Seil daran.

5. WACHRAUM

Selten hält einer der Leute Gronars hier Wache und auch eigentlich nur dann, wenn alle Zellen voll sind, oder wenn der Abtransport der Sklaven unmittelbar bevorsteht. Mehrere Feuerkörbe aus Stahl und Fackeln in Wandhaltern spenden Licht.



6. KERKERZELLEN

Zwar wirken die Gitterstäbe verrostet, aber sie sind immer noch recht stabil. In zwei der Zellen können die Helden die entführten Bewohner Avesruhs (Wilfing und Perdan) finden. Konnten sie die beiden retten, sind es Bewohner eines anderen Dorfes, dass die Hatz überfallen hat.

In der letzten Zelle liegen zwei völlig apathische Orks, die Anfang der Woche in die Hände Gronars fielen und seitdem nur Wasser bekamen – auch die Wilde Hatz schätzt die Schwarzpelze nicht.

Das Stroh in den Zellen ist immerhin nur muffig zu nennen, es gibt Eimer für die Notdurft der Insassen und bei den Menschen auch einfache Decken. Uralte Inschriften an den Wänden beweisen, dass diese Zellen ursprünglich finstre Burschen beherbergten, die allerlei Schmähungen an die Kerkerzellen ritzen.

DIE HETZER ZU STELLEN – KAMPFVERLAUF

In diesem Kapitel bekommen Sie die Werte an die Hand, die Sie brauchen, um einen Kampf mit den Resten der Wilden Hatz darzustellen.

Nachdem deutlich weniger seiner Leute von dem Raubzug nach Avesruh zurückkehrten, als er entsandt hatte, hat Gronar einen Späher ausgeschiedt, der die Hatz warnen soll, falls sich mögliche Verfolger nähern.

Sind die Helden jedoch bei der Annäherung vorsichtig (verzichten also auf Pferde und legen dafür *Schleichen-* und *Sich verstecken*-Proben ab, die Sie natürlich erschweren können), können sie dessen ungeübten Augen entgehen. Womöglich entdecken sie ihrerseits sogar den Späher, der auf einem Felsvorsprung auf der Lauer liegt (*Sinnenschärfe*-Probe+3). Der Junge hat ein kleines Jagdhorn dabei, mit dem er im Falle eines Falles den andern ein Signal geben soll. Zudem ist er mit einem Kurzbogen bewaffnet (FK 14, TP 1W6+4). Sollten die Helden ihn am Boden zum Kampf stellen, dann benutzen sie die Werte eines Gefolgsmanns der Wilden Hatz weiter unten. Aus der Ankunft der Helden ergeben sich also zwei Möglichkeiten für den Endkampf: Entweder die Hatz ist gewarnt, dann werden sich die Kämpfer bereitgemacht haben und in Kettenhemden und bewaffnet auf die Helden warten und auch das Gefolge wird zum Bogen greifen.

Bleibt die Hatz jedoch ungewarnt, können die Helden womöglich die Mitglieder der Bande überall im Lager verstreut finden und einen nach dem anderen ausschalten.

Richten Sie es so ein, dass neben Gronar und seinem Vertrauten Radulf noch mindestens sechs (oder aber mindestens Anzahl der Helden) Bandenmitglieder im Lager anzutreffen ist. Dazu kommt dann noch der Späher, so die Helden den nicht bereits ausgeschaltet haben, sowie die drei Frauen, der Alte und die zwei Kinder des Lagers.

Gronar, Radulf und etwa die Hälfte der Mitglieder der Hatz kämpfen bis zum Tode (einerseits aus Verzweiflung, bei zweien spielt da auch der Zauber Muragolöschs eine Rolle). Rhenja, die Geliebte Gronars wird schreiend und keifend ebenfalls in den Tod gehen, die andern beiden Frauen, *Ulmia* und *Edala*, versuchen mit den Kindern (*Ulfberth* und *Finja*) zu entkommen. Der *Alte Gepperd* versucht sich auch im Kampf, sollte aber ohne größere Schwierigkeiten zu überwäligen sein.

GRONAR VON TEPPACH, ERFAHRENER RAUBRITTER

Gronar ist ein ehemaliger Krieger der Nordweidener Bären, der desertierte, um als Raubritter sein Glück zu machen, nachdem die Orks über Weiden hergefallen waren.

Nachdem er in die Hände der Finsterzwerge unter König Bonderik geriet, erkaufte er sich seine Freiheit, in dem er dem renegaten Bergkönig versprach, ihm jeden Mond Sklaven zu verschaffen.

Heute bekommt er gutes Gold von den Finsterzwerge für seine 'Ware', denn die Raubzüge Gronars haben sich als sehr erfolgreich für die Finsterzwerge herausgestellt. Der gerissene Gronar hatte nämlich die brillante Idee sich den Aberglauben der Heldenutrutz zu zunutze zu machen und seine Raubzüge in der Larve von Nagrachs Wilder Hatz durchzuführen, so dass die Finsterzwerge viele Sklaven in regelmäßigen Abständen von ihm zu erwarten haben.

Gronar, der sich sogar leidlich müht Rogolan zu erlernen, um vor den arroganten Zwergen nicht als Volltrottel dazustehen, muss also als einer der wenigen Menschen gelten, der weiß, wo sich die Binge Bonderiks befindet.

Gronars Werte

Geboren: 987 BF

Größe: 1.91 Schritt

Haarfarbe: brauner Pagenschnitt und sauber gestutzter Vollbart

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Krieger, kompetenter Räuber

Herausragende Eigenschaften: MU 14, GE 14, KK 16; Goldgier 6

Herausragende Talente: Schwerter 15, Lanzenreiten 10, Athletik 10,

Körperbeherrschung 12, Reiten 14, Sinnenschärfe 8, Kriegskunst 8

Sprachen: Garethi, Oloark, bruchstückhaft Rogolan

Zitate: "Wenn Ihr Euer Gold herausrückt, lassen wir Euch vermutlich sogar am Leben!"

Langschwert:

INI 12+1W6 AT 17 PA 13 TP 1W6+6 DK N

Linkhand:

INI 11+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W6+1 DK H

LeP 35 AuP 38 WS 7 RS 4 (langes Kettenhemd) MR 5

GS 5

Manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kriegsreiterei, Linkhand, Niederwerfen, Reiterkampf, Schildspalter, Wuchtschlag

RADULF VON BÖCKELSDORF, RAUBRITTER

Radulf stammt aus der Grafschaft Baliho und hatte sich lange als Vollstrecker bei den Rinderbaronen verdungen, bevor der Burggraf Nordfalk sich entschloss hart durchzugreifen. Und Radulf hatte das Pech in eine dieser Strafexpeditionen zu geraten. Nur knapp gelang ihm die Flucht und er ging in die Heldenutrutz, wo wenige Adlige regieren und man mit Härte und Gerissenheit sein Glück machen kann – solange man nicht erwischt wird.

Radulfs Werte

Geboren: 998 BF

Größe: 1.83 Schritt

Haarfarbe: blond, Schnauzbart

Augenfarbe: blau

Langschwert:

INI 11+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+5 DK N

Linkhand:

INI 10+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+1 DK H

LeP 33 AuP 35 WS 7 RS 3 (kurzes Kettenhemd) MR 4

GS 5

Manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Kriegsreiterei, Linkhand, Niederwerfen, Reiterkampf, Wuchtschlag

Weitere Mitglieder der Wilden Hatz

Die meisten anderen Schergen der Wilden Hatz sind ebenfalls Deserteure oder Strauchdiebe, die sich Gronar mehr oder weniger freiwillig angeschlossen haben. Drei der Reiter jedoch hat er durch die Magie des Eis-Geoden Muragolösch an sich gebunden, ein Gefallen, den König Bonderik eingefädelt hat, der sich davon noch mehr Sklaven versprach.

Mitglied der Wilden Hatz

Arbach*:

INI 8+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+5 **DK** N

Dolch:

INI 7+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W6+1 **DK** H

LeP 29 **AuP** 31 **WS** 6 **RS** 3 (kurzes Kettenhemd) **MR** 4
GS 5

Manöver: Finte, Gegenhalten, Reiterkampf, Wuchtschlag

*Vom Pferd gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet der Arbach zwei zusätzliche TP an.

Im Lager halten sich aber nicht nur die Schergen Gronars auf, sondern auch drei Frauen und ein alter Mann sowie zwei Kinder.

Gefolge der Wilden Hatz

Axt:

INI 6+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 2W6 **DK** N

Dolch:

INI 7+1W6 **AT** 11 **PA** 8 **TP** 1W6+1 **DK** H

Kurzbogen:

INI 10+1W6 **FK** 12 **TP** 1W6+4
LeP 26 **AuP** 28 **WS** 6 **RS** 1 (derbe Kleidung) **MR** 3
GS 5

Zudem verfügt die Wilde Hatz über vier Espener Saupacker, die allesamt als Hetzhunde ausgebildet sind. Zwei dieser Tiere gehören Gronar und haben ihm gegenüber einen LO-Wert von 16, was heißt, dass sie bis zu ihrem Tode bei ihm bleiben.

Espener Saupacker der Wilden Hatz

INI 9+1W6 **PA** 9 **LeP** 25 **RS** 2 **LO** 10

Biss: **DK** H **AT** 14 **TP** 1W6+2

GS 12 **AuP** 85 **MR** 1 / 1

Nachteil: Kläffer

Fertigkeiten: Fass II, Laut, Zusammenarbeit, Fährtsensuchen 8

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (0)

Mit diesen Angaben sollten Sie ein spannendes Finale für Ihre Helden inszenieren können, das deren Fähigkeiten und Wünschen Rechnung trägt. Sie sollten es so einrichten, dass Radulf (wieder einmal) zu entkommen versucht, wenn der Kampf sich zugunsten der Helden wendet.

Aber es kommt ja immer anders als man denkt! Folgen die Helden dem Fliehenden, so hören sie, bevor sie seiner habhaft werden können, das unangenehme Knallen einer Armbrust. Wenn sie dann Radulf finden, stecken drei Armbrustbolzen (offenbar aus zwergischer Fertigung) in dessen Rücken und Brust.

Die Finsterzwerge haben kein nennenswertes Interesse daran, dass die genaue Lage ihrer Binge offenbar wird, und so haben sie dafür gesorgt, dass der letzte Zeuge Golaris Schwingen hört.

Wenn Sie es möchten, können Sie an dieser Stelle auch einen kurzen Auftritt der Finsterzwerge inszenieren, bei dem die Angroschim den Helden klarmachen, dass sie sich besser nicht in die Belange eines alten Volkes mischen sollten und so die komplette Arroganz und alle Vorurteile der Zwerge des Finsterkamms gegen die Menschen ausspielen (mehr Informationen zu den Finsterzwerge finden Sie zu Beginn von **Caput II** und in **Angroschs Kinder**).

Grundsätzlich stellt sich in diesem Szenario die Frage, was mit den eventuelle gefangenen Bösewichtern, beziehungsweise deren Helfershelfern geschieht. Es ist durchaus denkbar, das mildtätige Helden Ulmia und Edala mit den Kindern in Avesruh unterbringen wollen. Eine Tat, die zusätzliche Abenteuerpunkte und auch das Wohlwollen von Mutter Gritta mit sich bringt. Denn die beiden Frauen sind keine Schurken, auch sie wurden entführt und blieben nur aus Angst und vermutlich Mutterliebe im Lager. Sollten die Helden eine solche Option wählen, werden die beiden mit den Kindern im Verlaufe der nächsten Wochen und Monate ohne weiteres in die Bevölkerung Avesruhs integriert.



EINE ÜBERLEITUNG ZU CAPUT II (OPTIONAL)

Dieser Abschnitt dient zur Überleitung in das zweite Kapitel, in dem es darum geht, Muragolösch das Handwerk zu legen. Da dieses Kapitel jedoch eine optionale Erweiterung des Szenarios darstellt, die besonderen Bezug zu den Geschehnissen der **Drachenchronik** hat, können Sie an dieser Stelle auch zum wohlverdienten Fest in Avesruh übergehen und die Helden mit ihrer Belohnung versehen. Wollen Sie jedoch weiterspielen, sollten Sie den folgenden Abschnitt als Richtlinie für die Überleitung nutzen.

GETRÜBTE FREUD

Bei ihrer Rückkehr müssen die Helden feststellen, dass gedämpfte Stimmung in Avesruh herrscht. Die Jäger *Arlin* und *Linya* sind am Boden zerstört – ihre Tochter *Alwen* wurde von einer grauenhaften Eiskreatur geraubt!

Stockend erzählt schließlich die sichtlich angeschlagene Travia-Geweihte den Helden die abenteuerliche Geschichte: Offenbar hat sich vor wenigen Stunden wie aus dem Nichts ein annähernd zwei Schritt großer Eisbold aus dem Schnee um das Dorf erhoben und furchtbar gebrüllt.

Die Temperatur sank sofort spürbar und sein Schrei klang wie die Winterstürme über der Brecheisbucht. Unaufhaltsam schritt das Wesen auf den Gasthof zu, erkletterte ohne großen Aufwand den Wachturm des Avesruh und packte Alwen, die zu diesem Zeitpunkt die Türmerin war. Mit ihr im Schleptau verschwand die Kreatur schnell wie der Eiswind in Richtung Nordosten.

Nach langem Schweigen und vielen bedeutungsschwangeren Blicken offenbaren die Avesruher, dass es in der Vergangenheit ähnliche Vorfälle gegeben hat. Die wenigen, die sich noch daran erinnern, können berichten, dass es bereits zwei Mal Situationen geben hat, in denen ebenfalls Mädchen verschwunden sind. Eine mehr als tragische Wiederholung der Dinge. Vor sieben Jahren (also 1021 BF) verschwand eine junge Maid vor

dem Travia-Tempel in dichtem Schneetreiben. Zwar fand man Schleifspuren und einige Bluttopfen, aber keine Leiche. Alles legte nahe, dass das Mädchen von Wölfen geholt worden war. Sieben Jahre davor (also 1014 BF) kehrte ein kleines Mädchen nicht vom Weiher zu seinem Haus zurück, doch man nahm an, dass sie in den Weiher eingebrochen war, wenngleich auch hier keine Leiche gefunden wurde. Die Ereignisse dieser Nacht legen jedoch völlig andere Ursachen nahe und die Avesruher wirken deutlich erschüttert.

HINTERGRÜNDE

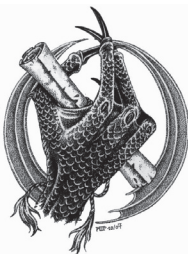
Der wahre Grund hinter diesen Entführungen ist zweigeteilt und folgender: Der Eis-Geode Muragolösch, der dem Bann des Drachenkarfunkels Feracinors erlegen ist, ist gezwungen alle sieben Jahre dem Karfunkel Jungfrauenblut zukommen zu lassen, damit dieser seinen Plan vollenden kann magische und auch reale Macht zurückzuerlangen – vor allem geht es für den Geoden auch darum, seine Macht zu erhalten, die ihm durch den Karfunkel zugekommen ist. Allein verlor Muragolöschs erste Erweckung des Karfunkels (die 1012 BF stattgefunden hatte) bereits nach zwei Jahren ihre Kraft, so dass er gezwungen war bereits 1014 BF ein erstes Opfer zu suchen.

Die Helden sollten nicht lange überlegen, sie sollten einschreiten: Das Schicksal eines Mädchens sollte die Helden nicht kalt lassen, einmal ganz abgesehen davon, dass dergleichen nicht zwölfgöttergefällig wäre.

In diesem Jahr hat Muragolösch Alwen als Opfer auserkoren. Er schickte im Vorfeld elementare Spione aus und seine Windböcke teilten ihm Vielversprechendes über dieses Mädchen mit: Alwen ist eine wahre Schönheit, eigensinnig und stark. Alles Faktoren, die dem Geoden und dem Drachengeist gefallen und die ihr Blut für Muragolöschs Zwecke äußerst potent zu machen scheinen.

CAPUT II – DIE ZWERGEGEWACHT (OPTIONAL)

Dieses Kapitel enthält Hintergründe, die im Jahre 1033 BF wieder bedeutsam werden und die Kampagne um die **Drachenchronik** berühren. Daher eignet es sich dazu, Helden weit im Vorfeld bereits mit den Geschehnissen der Kampagne in Kontakt zu bringen.



DIE VERFOLGUNG DES EISBOLDES

Der schnelle und heftige Wintereinbruch dieses Jahres (der Winter 1028 BF wird als einer der härtesten seit Menschengedenken in die Annalen der Völker eingehen) macht die Verfolgung des Eisboldes schwierig. Die Helden sollten sich mit warmer Kleidung und Hilfsmitteln ausrüsten. Es scheint auch nicht angeraten, die Verfolgung mit Reittieren aufzunehmen, die im zerklüfteten Territorium des Finsterkamms sicherlich

außer Tritt kämen und sich (und damit auch ihren Reiter) durchaus lebensgefährlich verletzen könnten.

Regeln zum Spiel in Eis und Schnee finden sich in der Regionalbeschreibung **Firuns Atem** auf Seite 91 ff. und sollten an dieser Stelle benutzt werden.

Bereits der Spur des Eisdschinns zu folgen, ist beinahe unmöglich, weil der Schnee das Vorankommen des Elementars beschleunigt und zugleich dessen Spuren verdeckt (ein Held mit der SF *Eiskundig* ist hier sicherlich äußerst hilfreich).

Am besten funktioniert sicherlich eine Verfolgung mittels magischer Wahrnehmung, so zum Beispiel mit einem OCULUS. Aber auch ein ODEM oder ANALYS zur richtigen Zeit können helfen, die Spur nicht zu verlieren.

Da der Dschinn aber nicht einfach seine Gestalt aufgeben kann, um zu seinem Meister zurückzukehren, weil er Alwen tragen muss, gibt es auch weltliche Spuren.

DIE ZWERGE DES FINSTERKAMMS

Auch wenn es keine explizite Begegnung mit den Zwergen des Finsterkamms geben wird, seien Ihnen, lieber Meister, einige Zeilen über diese wirklich alten Bewohner des Landstrichs mit an die Hand gegeben.

Im Finsterkamm ließen sich bereits vor Urzeiten Ambosszwerge aus Waldwacht nieder. In Steintafeln aus jener Zeit ist von einem Streit um Minenrechte und einem Szepter der Stärke aber auch von einem Schlüssel zur alten Binge die Rede. Obwohl heutzutage niemand weiß, was sich hinter dem alten Zwist verbirgt, haben sich die Finsterkamm-Zwerge von ihren Artgenossen losgesagt und diesen Bruch im Rondra 1028 BF (wenige Monate vor unserem Abenteuer) auch während des Treffens im Kloster Ingrahall erneuert (siehe **Aventurischer Bote 112**).

Sie akzeptieren den Hochkönig der anderen Zwergenvölker nicht und wählen an seiner statt in Notzeiten einen eigenen Hochkönig. Zuletzt geschah dies 1010 BF, angesichts der bevorstehenden Orkgefahr. Damals wurde *Garbalon Sohn des Gerambalosch* mit diesem Amt betraut.

Mittlerweile aber hat sich *Bonderik* (siehe das Abenteuer **Das Traumlabyrinth**) eigenmächtig zum König der Finsterzwerge aufgeschwungen und versucht die jungen Völker zu unterjochen – so hat sich das geteilte Volk abermals zer-

splittet und seine Geheimnisse ruhen nun in zwei Bergkönigreichen.

Die Heimat von Garbalons Volk liegt im Norden des Finsterkamms, seine Stollen und Bergwerke erstrecken sich jedoch durch das gesamte Gebirge, wo sie gelegentlich auch weitaus ältere Schachtwerke und bereits in Vorzeiten besiedelte Höhlenlabyrinthe mit einbeziehen. Man huldigt Angrosch, wie es auf den ältesten Stelen Xorloschs beschrieben ist, und seine Geweihtenschaft gilt als überaus konservativ – selbst aus Sicht eines Erzzwerger. Bedingt durch die stete Orkgefahr hat Garbalon sein Amt als Hochkönig bisher nicht niedergelegt oder es an den Hohen Rat übergeben, der die Finsterkamm-Zwerge in Friedenszeiten regiert.

Die Heimat von Bonderiks Volk liegt im Süden des Finsterkamms, wo er uralte Bingen und Wachten für sich in Anspruch nahm und die alten Mienen wiedereröffnen ließ. Seine Zwerge haben nur Verachtung für die Menschen übrig und auch sie sind ultra-konservativ und -orthodox. Es sind genau diese Zwerge, die über die Berge unweit von Avesruh herrschen und mit denen es ihre Helden zu tun bekommen können – auch Muragolösch stammt aus dem Volk der Finsterzwerge.

Weitere Informationen zu den Zwergenvölkern der Finsterkamm- und der Finsterzwerge finden sich in **Angroschs Kinder** ab Seite 89.

Kundige Spurenleser können abgeknickte Äste, Schneepack an Stellen, wo kein Schnee liegen sollte, etc. entdecken und darüber die Spur verfolgen. Anhand der abgeknickten Äste und Eisspuren in den Bäumen kann man erkennen, dass der Eisriese über 2 Schritt hoch ist.

Wenn Sie Ihren Helden es jedoch etwas einfacher machen wollen, so können Sie aber auch dafür sorgen, dass der Dschinn eisige Spuren hinterlässt, von denen eine wirklich elementare Kälte ausgeht. In ihnen blitzen feine Eiskristalle blitzen und die Erde darunter ist tief gefroren. Zudem ist es denkbar, dass Alwen kleine Dinge aus ihrem Besitz hat fallen lassen, um den Helden eine Verfolgung zu erleichtern.

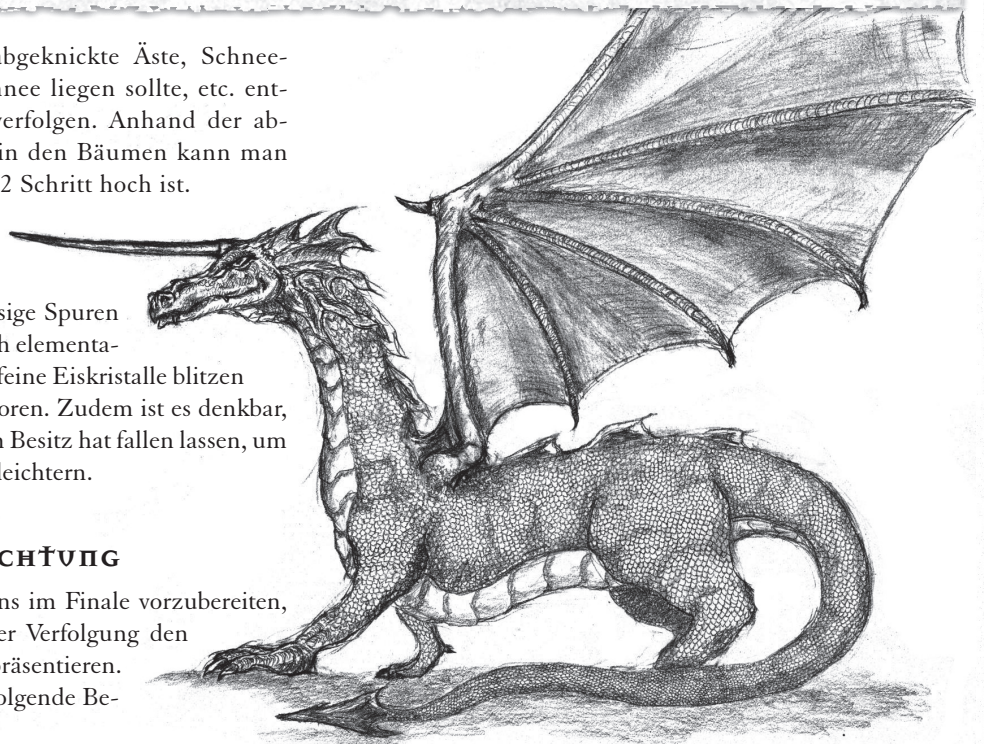
DRACHENSICHTUNG

Um den Auftritt des Horndrachs im Finale vorzubereiten, sollten Sie an beliebiger Stelle der Verfolgung den Helden eine Drachensichtung präsentieren. Flechten Sie möglichst beiläufig folgende Begegnung ein:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Urpötzlich ertönt ein weittragender Schrei am Himmel. Dann seht ihr, wie sich nur wenige Dutzend Schritt von euch entfernt, hinter einem Berggrat ein wahrhaftiger Drache in die Lüfte erhebt. Ein langes Horn prangt am Kopf des Tieres und ihr vermeint den Kadaver einer Ziege in seinen Klauen zu sehen. Der Drache beachtet euch nicht, sondern schießt pfeilschnell nach Nordosten davon und ist wenige Flügelschläge später hinter einem weiteren dunklen Rücken des Finsterkamms verschwunden.

Eine Probe+3 auf *Tierkunde*, ermöglicht es den Drachen als Horndrachen zu erkennen, einen recht einfältigen aber sehr verfressenen 'entfernten Verwandten' der echten Drachen, der recht häufig im Finsterkamm vorkommt. Eine Probe+1 auf *Sagen/Legenden* oder *Geschichtswissen*, bringt die Erkenntnis, dass im nördlicher Finsterkamm, in Baronie Gräflisch Reichsend eine Brutstätte mehrerer Horndrachen liegen soll. Um einen hervorstechenden, niedrigen Berg, der beim Volk auch nur Horndrachenfels genannt wird, sollen sich Dutzende von Horsten dieser Drachenart finden lassen.



DIE ALTE ZWERGENWACHT

Für die Lage der Zwergenwacht Mürdobrosch gilt: Legen Sie deren genaue Position fest, wo Sie sie haben wollen. Gerade bei einer Verfolgung im Gebirge kann der harte 'Jahrhundertwinter' 1028 BF den Helden übel mitspielen – machen Sie ihnen die Verfolgung also nicht zu einfach. Gletscherspalten oder Felsklüfte, Lawinen oder umstürzende Bäume, eisiger Wind und heftiger Schneefall sind natürliche Hindernisse, die Sie den Helden in den Weg legen können. Und natürlich können Sie auch Kreaturen nutzen, um die Helden in Bedrängnis zu bringen: Harpyien, Grimwölfe, Schneelaurer oder sogar Orks sind dazu gut geeignet und können die Sichtung der Horn-drachen ergänzen (die Werte dieser Kreaturen finden Sie in der *Zoo-Botanica Aventurica* auf den Seiten 108, 188, 168 und 144f.).

Lassen Sie Ihre Helden die Klamm finden, von der aus die Helden in die Zwergenwacht eindringen können, wenn die Suche die Helden zu langweilen beginnt, oder Sie das Gefühl haben, es ihnen schwer genug gemacht zu haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch öffnet sich der lichte Bergwald aus krüppeligen Nadelhölzern. Der Wald wirkt, als habe er viel Böses gesehen die wenigen Nadeln, dürrer Äste und der tiefe Schnee scheinen jedes Geräusch zu verschlucken.

Ihr nähert euch dem zerklüfteten Massiv des Finsterkamms, dessen Grate steil und schwarz vor euch aufragen und erreicht kurz darauf einem Einschnitt im Gebirge – eine Klamm. Am Scheitelpunkt des Einschnitts eröffnet sich ein dunkler Spalt, der offenbar in eine Höhle führt. Die ganze Klamm wirkt düster und beängstigend; die Luft hier ist deutlich kälter als noch vor wenigen Schritten ... eine Gänsehaut fährt euch über den Rücken.

Die Stimmung in dem Gebirgseinschnitt ist deswegen so unheimlich, weil an genau an dieser Stelle einst die Prinzessin Argloscha die große Schlacht zwischen Pydracors Rotem Marschall Feracinor und den traditionalistischen Angroschim des Finsterkamms für die Zwerge entschied.

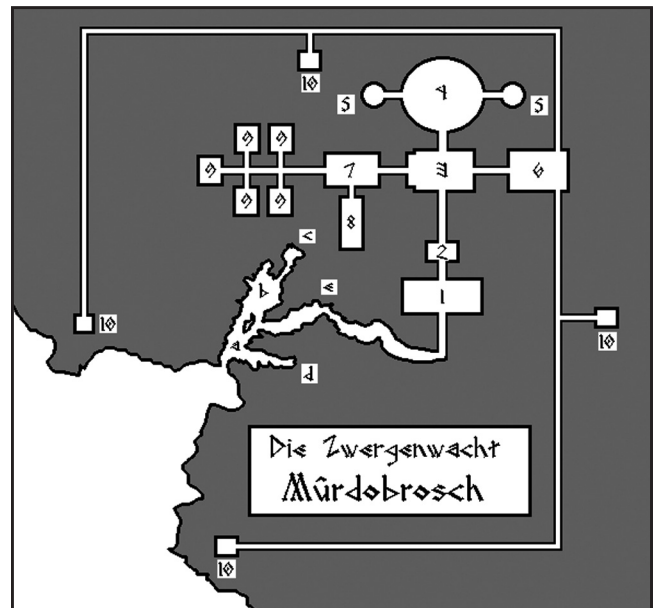
In diesem Tat ruht uralte Magie und felsenfester Glaube, der jedem einigermaßen intuitiven Charakter zu schaffen machen sollte. Eine reale Gefahr jedoch droht hier nicht. Die Helden können im Verlaufe ihrer Erkundung feststellen, dass sie durch einen Spalt in ein natürliches Höhlensystem eindringen können.

Die Spuren des Eisboldes jedenfalls führen dort hinein ...

DIE WACHT MÛRDOBROSCH

Mürdobrosch (rog. 'Wachtfels') wurde kurz nach dem Ausbruch des Zweiten Drachenkrieges, in dem die Angroschim gegen die Schatten Pydracors kämpften, von Zwergen aus dem Amboss errichtet.

Immer wieder waren die Schergen des Gottdrachen gegen die Zwergenbingen ausgezogen und so ließ der Bergkönig von Waldwacht einen Vorposten erbauen, um die Drachen abzuwehren. Das Ende der Feste kam um das Jahr 2.150 v.BF, als der Rote Marchall Feracinor die Wacht entdeckte. Sofort fiel er mit seinen niederen Drachen über die Zwerge her und zerstörte, was er nur finden konnte. Doch die wagemutige Zwergenprinzessin Argloscha vermochte in einem letzten Aufbegehren den mächtigen Drachen zu bezwingen, die Binge wurde im



LEGENDE

Natürlicher Teil

- a. Höhleneingang
- b. Höhle
- c. Fallenhöhle
- d. Spinnenhöhle
- e. Durchgang

Die Wacht

- 1. Eingangshalle
- 2. Empfangshalle

- 3. Versammlungshalle
- 4. Angrosch-Heiligtum
- 5. Seitenkapellen
- 6. Waffenkammer
- 7. Festhalle
- 8. Halle der Ahnen
- 9. Wohn- und Werkstadthallen
- 10. Wachtürme

Folgenden als 'verdracht' versiegelt und verlassen – nicht einmal im Zuge der Eroberung des Finsterkamms durch die Ambosszwerge wurde die Wacht reaktiviert.

Doch Feracinor war nicht den Weg allen Sterblichen gegangen. Sein Geist ruhte im Karfunkelschlaf Jahre, Jahrzehnte und Jahrhunderte im Dunkel der versiegelten Hallen, bis er fand, was er suchte.

Nach Bonderiks gescheiterter Usurpation 1010 BF kam der verstoßene Eisgeode Muragolösch aus den Bingen des Nordens hierher. Mit von den Schwarzpelzen erlernten Blutrualen erweckte er Feracinors Karfunkelgeist, um ihn zu beherrschen – und wurde sein Sklave. Doch die Natur des Rituals erfordert, dass es regelmäßig wiederholt werden muss. Zuerst war dies 1014 BF der Fall, das letzte Mal 1021 BF – und nun in diesem Jahr, mit der Jungfrau Alwen als Blutopfer.

Heute ist Muragolösch der einzige dauerhafte Bewohner der Binge (abgesehen von seinen gelegentlichen Schergen aus den Bingen Bonderiks und seinen Eisgeschöpfen). Der Karfunkel Feracinors liegt in der ehemaligen Angrosch-Halle, die sein letztes Aufbäumen entweihte und träumt seine Pläne in Plänen, die in diesem Winter zur Entfaltung kommen werden.

Im Folgenden werden die Räumlichkeiten Mürdobroschs kurz beschrieben, um Ihnen die Möglichkeit zu geben Ihre Helden durch die Binge zu führen und sie auch ein wenig auf Erkundung gehen zu lassen. Bedenken Sie aber, lieber Meister, dass diese Binge schon lange verlassen ist und behalten sie im Hinterkopf, dass hier alles nach ambosszwergerischen Vorstellungen erbaut ist (siehe dazu auch *Baukunst* in *Angroschs Kinder* auf

Seite 56ff.). Immer wieder finden sich auch Zerstörungen, die die Drachen verursacht haben (sei es durch große Kraft, wie zum Beispiel weggebrochene Ecken in den Gängen, oder durch ihr Drachenfeuer, wenn der Stein teilweise geschmolzen wirkt) und an vielen Stellen hat das Eis längst die Herrschaft angetreten. Je weiter die Helden in die Binge vordringen, desto kälter und lebensfeindlicher wird es – auch hier bieten sich die Regeln zum Spiel in Eis und Schnee an.

Dennoch gibt es immer noch gute Waffen und Gold zu finden. Wenn Sie mögen, schmücken sie die Wacht ruhig aus und denken dabei an die Darstellung von Moria im *Herrn der Ringe*, wenngleich im Miniaturformat, denn Mûrdobrosch ist nur eine Wacht und keine große Binge.

A. HÖHLE

Der zackige und schwarze Spalt im Fels öffnet sich in ein kleines, natürliches Höhlensystem, das den verborgenen Eingang zu der Zwergenwacht bildet.

B. VORHÖHLE

Eine natürliche Höhle, deren letztes Drittel geschickt bearbeitet wurde und deren Wände mit prächtigen Reliefs geschmückt sind. Am Ende der Höhle ist ein Torgang angebracht, der mit einem exzellenten Basrelief geschmückt und mit einer schweren, ehernen Türe versehen ist.

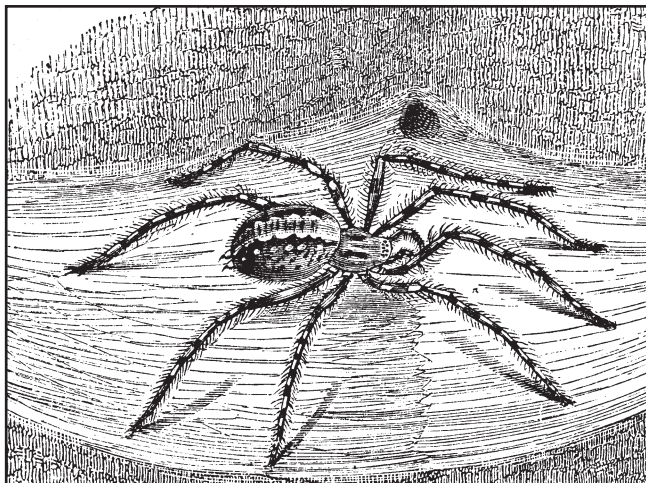
Das Basrelief zeigt stilisierte Drachentmotive, sowie einige Rogolan-Runen. Auf der ehernen Türe ist, ebenfalls reliefartig, ein stilisiertes Drachenmaul zu erkennen. Dieser Torbogen soll den Eingang zur Binge vortäuschen, Feinde des Kleinen Volkes aber ins Verderben stürzen.

Die ehernen Türe kann mittels einer *Schlösser knacken*-Probe +3 geöffnet werden, also mehr oder minder problemlos.

Zwerge und solche Helden, die sich mit der Geschichte der Zwerge auskennen, können eine *Geschichtswissen*-Probe ablegen und feststellen, dass in alten Zeiten ein Drachenmaul das Angroschim-Zeichen für eine tödliche Falle war, die dahinter lauerte. Ein expliziter Hinweis hier nicht weiter zu gehen!

C. FALLE

Hier endete vormalig der Weg für viele Feinde des Zwergenvolks. Ehemals schoss nach dem Öffnen der Türe ein Feuerstrahl aus dem Torbogen, der alles verbrannte, was sich vor der ehernen Türe befand. Doch da die Falle aus dem Magmastrom des heute geschändeten und vereisten Angroschim-Heiligtums gespeist wurde, schlägt den Helden jetzt 'nur' eine Wolke siedenden, schwefeligen Wasserdampfs entgegen, die aber immer noch 3W6 TP Feuerschaden verursacht (*Wege des Schwerts* 146).



D. HÖHLE DER SPINNE

In dieser natürlichen Höhle hat sich eine mächtige Höhlenspinne niedergelassen. Das überaus aggressive und hungrige Männchen mit seinem schwarzen Pelz hat nicht nur Netze, sondern auch Signalfäden gespannt. Und es greift deutlich offensiver an, als eine normale Höhlenspinne.

In der Kaverne sind die traurigen Überreste der bisherigen Opfer der Spinne zu finden: Komplette fleischlose Ziegen- und Schafskelette und zwei menschliche Skelette von Prospektoren, die beinern im Licht der Heldenfackeln schimmern.

Höhlenspinne

INI 7+2W6 PA 5 LeP 25 RS 2 WS 7

Biss: DK H AT 8 TP 1W6+2(+Gift)*

GS 5 AuP 20 MR 9/8

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Höhle)

* Kommt das Gift zum Tragen (auch mehrmalig), gilt: Stufe 4, AT, PA, GE und KK je -1; Beginn 3 KR

E. DURCHGANG

Ein schlauchartiger, natürlicher Höhlengang, der anscheinend blind endet. Eine genaue Untersuchung des Endes jedoch offenbart haarfeine Ritzen, die eine exzellent getarnte Türe anzeigen (*Sinnenschärfe*-Proben +5 sind hier durchaus angebracht, gegebenenfalls erleichtert um den halben TaW der Gabe *Zwergennase*).

Die Türe verfügt über einen ebenfalls gut getarnten Öffnungsmechanismus (*Feinmechanik*-Probe +3, um den Mechanismus zu durchschauen), der das Schloss aufsnappen lässt, so dass man die gut und gerne 15 Finger dicke Türe mit einer Hand fast geräuschlos aufziehen kann – nur das leise Schleifen von Stein auf Stein ist zu vernehmen und belegt die Kunstfertigkeit ihrer zwergischen Erbauer.

Alle Proben, um Türe und Mechanismus zu entdecken, können Sie erleichtern, wenn in Ihrer Runde ein Zwerg anwesend ist, der ähnliche Einrichtungen aus seiner Heimatbinge kennen kann.

I. VORHALLE

Das vordere Drittel des Raumes wird durch ein geschmiedetes Gitter abgetrennt, zwei mächtige Säulen stützen die Halle. Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe kann man aber eine Art Mannschott im Gitter entdecken und mit einer *Schlösser knacken*-Probe +5 oder einem FORAMEN +2 öffnen.

Ursprünglich konnte das Gitter in seiner Gesamtheit nach oben gezogen werden, doch wurde diese Mechanik bei der Versiegelung zerstört. Hinter den Säulen konnten Armbrustschützen aus der Deckung den Eingang unter Beschuss nehmen. Die Hallen und Gänge der Wacht wirken wie fein säuberlich aus dem Fels gehauene Stollen, die sich nach oben hin etwas verjüngen und weisen keinen Zierrat auf. Allein einige Stempel sind an den Wänden zu sehen und auch diese sind feinsäuerlich aus dem Fels gemeißelt. Bereits hier liegt feiner Raureif auf den Wänden und es ist empfindlich kalt.

2. EMPFANGSHALLE

Diese Halle ist die eigentliche Empfangshalle, sie besitzt in zwergischer Augenhöhe ein Friesband, das Szenen des Empfangs und des Willkommens zeigt. Leere Feuerschalen stehen immer noch in allen Ecken des Raumes und an der Stirnwand hängen die ausgefärbten und modrigen Überreste eines Wandteppichs. Die Halle des Empfangs wurde auch nach dem Ver-

lassen nicht leergeräumt, da Gastfreundschaft eine Grundtugend der Zwerge ist. In dem sich anschließenden Gang sind die Wände bereits von einer dünnen Eisschicht bedeckt und der Boden wird glatt. Einzelnen Schneewehen haben sich an den Stempeln gebildet und das Eis am Boden macht diesen uneben, so dass man gut auf seine Bewegungen achten muss und im Kampf Abzüge von -1/-1 auf AT und PA erleidet.

3. VERSAMMLUNGSHALLE

Dies war der Versammlungssaal der Binge. Vier große Kamine beherrschen die Ecken. Die Reliefs in diesem Saal zeigen feine zwergische Ornamentik und es gibt mehrere steinerne Sessel. Hier ist das Eis an den Wänden teilweise fingerdick und der Schnee in den Ecken teilweise kniehoch – ein eisiger Lufthauch geht durch den Raum und immer wieder ist das Knirschen von Schnee und Eis zu vernehmen.

4. DIE HEILIGE HALLE

Dies ist der größte Saal der Wacht. Es handelt sich um das ehemalige Heiligtum des Zwergengottes mit allerlei kultischen Verzierungen, Inschriften und Reliefs, die das Wirken Angroschs zeigen und kommentieren. Auch hier ist Eis an den Wänden und am Boden zu sehen, an einigen Stellen scheint es, als ob der Fels von großer Kraft zertrümmert worden ist und einige Stempel hier wirken, als ob große Hitze sie geschmolzen hätte, so dass auch das Eis darauf eine fast organische Form angenommen hat.

Die Kuppel des Saales spannt sich zehn Schritt über den Helden auf und etwas außerhalb der Kuppelmitte ist ein großes, gezacktes Loch auszumachen, so als ob hier etwas großes in die Halle eingebrochen wäre. Durch die Mitte des Saales verläuft ein natürlicher Spalt, der bis einen Finger unter den Rand mit schwefligem Wasser gefüllt ist. Das Wasser ist heiß, aber es kocht nicht. Durch den großen Temperaturunterschied jedoch hat sich die Halle mit warmem Nebel gefüllt, der die Sicht erschwert (vergleiche Fernkampfmodifikationen in **Wege des Schwerts 96**).

Das schweflige Wasser hat die Ränder des Spaltes angegriffen und es kann vorkommen, dass Stücke aus dem Rand unter einem Helden nachgeben. Das Wasser selbst ist leicht ätzend, eine Berührung an ungeschützter Stelle verursacht starkes Brennen und jeweils 1 SP.

Beherrscht wird der hintere, etwas erhöhte Teil der Halle durch einen dunklen Basaltaltar in annähernder Ambossform, dessen Oberfläche feucht glänzt und von dem ebenfalls Dampfschwaden aufsteigen. Genau im Zentrum des Altars ruht auf einem Goldbarren ein prächtig glitzernder, etwa walnussgroßer Kristall, der milchigweiß in allen Regenbogenfarben glänzt. Unter seiner facettierten Oberfläche sieht man immer wieder einen Schatten hin und her huschen. Dies ist der Karfunkel Feracynors, dessen Willen immer noch so mächtig ist, dass er sogar noch als Karfunkelgeist zauberkräftig ist.

5. KAPELLE UND GEMACH DES PRIESTERS

Die beiden Kammern sind kleinere Versionen der Angrosch-Halle, ebenfalls mit Kuppeldecke und feinen Verzierungen. In der linken Kammer (einer ehemaligen Drachentöter-Kapelle) wird eine frierende und ermattete Alwen gefangen gehalten. Armdicke Eiszapfen, die wie ein Gitter vor dem Eingang gewachsen sind, hindern sie an einer Flucht. Nur durch enorme Körperkraft, Magie oder Feuer können diese beseitigt werden, auch das Innere der Halle ist dick vereist.

Die rechte Kammer (das ehemalige Priestergemach) ist das

Refugium Muragolöschs, in der er seine Habe aufbewahrt. Die Kammer ist so mit Eis und Schnee bedeckt, dass es scheint, sie wäre aus diesem Element geformt.

Die genaue Ausgestaltung der Kammer und auch die Ausrüstung des Geoden bleibt alleine Ihrer Vorstellung und auch Ihren Vorlieben überlassen. Es ist jedoch anzunehmen, dass er hier auch die Artefakte für Gronar erstellt hat und einige der dazu verwendeten Materialien hier zu finden sind.

6. DRACHENTÖTER-HALLE (WAFFENKAMMER)

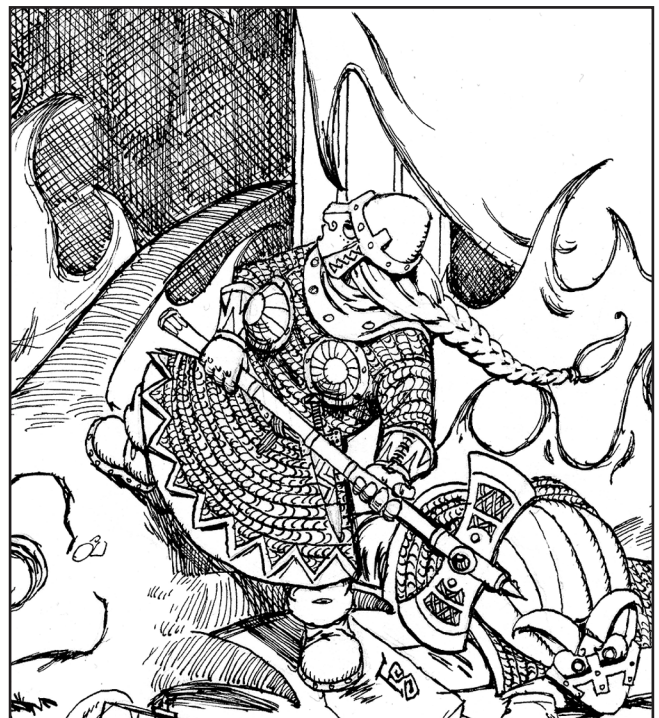
Dies war die Rüstkammer der Wacht. Leere Holzregale und Gestelle zeugen davon, welche Kampfkraft sich hier einst befunden haben muss. Die Helden können hier sogar noch die ein oder andere Streitaxt, vielleicht gar einen Drachentöter oder einen Helm finden, die unter einem zusammengestürzten Regal verborgen sind – allerdings sind die Waffen durch das eisige Klima der letzten Jahrzehnte in erbärmlichem Zustand. Wenn Sie Ihre Helden aber mit einem Zwergenschatz versorgen wollen, dann können noch heute Waffen oder Rüstungen in Geheimfächern zu finden sein, die die Zwerge für Notfälle zurückgelassen haben. Diese Gegenstände sind in besserem Zustand, da die Zwerge sie gut geölt in Wachstuch eingeschlagen haben, schließlich sollten sie die Zeit überdauern.

7. Festhalle

Dies war einst eine urgemütliche Halle mit mächtigen Tafeln aus Steineichenholz und bequemen Sesseln. Zwei große Kamine gab es hier, in denen ganze Schweine gegrillt werden konnten. Heute ist die ganze Halle von Reif, Eis und Schnee bedeckt.

8. HALLE DER ANHPEI

In der Halle steht ein Sarkophag, grau von Reif, Eis und dem Staub der Jahrhunderte. Ist der durch das Eis verkrustete Staub zur Seite gefegt, erkennt man, dass der Sarkophag aus Basalt geschnitten wurde und durch einen Deckel aus einem gigantischen Bergkristall verschlossen wird. In seinem Inneren liegt anscheinend eine gerüstete Zwergen-Frau. Vor dem Sarkophag ist eine Tafel aus Gold angebracht, deren Inschrift in Angram verfasst wurde.



Die Inschrift gibt dem Kundigen Aufschluss darüber, wer oder besser was hier ruht. Nichts geringeres als die teilweise geschmolzene Toschkriil-Rüstung der Zwergenprinzessin Argloscha, die diese nach ihrer Weihe eigenhändig hierher brachte, um im Nachhinein als Fanal gegen die Verdrachung zu wirken.

Sollte es erforderlich sein, so können Sie dafür sorgen, dass man mit dieser Rüstung tatsächlich das Wirken Feracinors eindämmen kann und somit auch Muragolösch schwächen. Bedenken Sie zudem bitte, dass Angram eine komplizierte Sprache ist, die eigentlich nur die Priester des Angrosch richtig zu deuten vermögen.

9. WOHNHALLEN

Dieser vereiste Stollen führt zu den kleineren Wohnkammern der Zwerge, die allesamt verlassen und leergeräumt sind. Die Pilzzucht, die sich hier anschließt, ist durch den Klimawechsel oder besser den Temperatursturz weitestgehend eingegangen – nur an wenigen Stellen leuchten noch Schummrige Wandpilze.

10. WACHTÜRME

Gut getarnt im Fels verborgen, hat man von hier einen atemberaubenden Ausblick auf den Finsterkamm. In den beiden vorderen Wachtürmen sind noch die Katafalte für Schwere Rotzen zu sehen und sicherlich kann man auch noch die Spitzen von einigen Bolzen finden. Die Türme sind rußgeschwärzt, die hinteren sogar geschmolzen und eingestürzt. Auf diesem Wege drangen die Drachen Feracinors in die Wacht ein, um sie zu verheeren. Die Gänge, die die Türme verbinden sind daher an einigen Stellen ausgebrochen (wo sich die Drachen mit schierer Körperkraft durchzwängten) oder auch geschmolzen (wo das Drachenfeuer sogar den ewigen Fels des Finsterkamms verflüssigte). Auch diese Gänge sind mit Reif und Eis bedeckt. Der lange Aufstieg zu den eigentlichen Türmen wird über stählerne Leitereisen ermöglicht und an einigen Stellen sind Plattformen in den Fels geschlagen, wo man Dinge ablegen oder kurz verschnaufen kann.

ANGROSCH VERRÄTEN UND DEM DRACHEN GELAUSCHT – DER EIDBRECHER

Die erste Begegnung mit dem Bösewicht des Kapitels findet statt, ohne dass die Helden ihn sehen. Muragolösch will die Angehörigen des Jungvolks nur verspotten und verkündet, dass er sie nun jagen und töten werde.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich vernehmt ihr eine tiefe Stimme, die in gebrochenem Garethi zu euch spricht. Ihr könnt den Ursprung der Stimme nicht ausmachen, sie scheint direkt aus dem eisbedeckten Fels zu kommen. Die Luft kühlt sich schlagartig nochmals ab. Euch fröstelt und euer Atem gefriert. "Ihr kleinen, unwissenden Kinderrchen! Itzo begann ein Spiel, dass ihr nicht mehr beenden könnt. Finden werde ich euch und dann und genau dann werde ich eurem Leben setzen ein schrecklich End. So lauft denn von hinten, fassen werde ich euch doch. Entfleuchen könnt ihr mir nicht mehr. Euer Schicksal ist besiegelt."

Von diesem Moment an stehen Ihnen allerlei Möglichkeiten offen, um den Helden ein interessantes Spiel in der Zwergenwacht zu liefern.

Muragolösch wird den Helden zunächst einen *Windbock* (einen Elementargeist der Luft) entgeschicken, um sie zu finden und zu behindern. Erst dann werden seine zahlreichen Eisgeister ihren Eisigen Hauch einsetzen und schließlich der Eisdsschinn auf sie losgehen (weitere Informationen zu den Eiselementaren finden sich in *Wege der Zauberei* auf Seite 203).

Ein Windbock

INI 8+1W6 PA 12 LeP 12 AsP 24 RS 0

Luftstoß: DK H AT 14 TP 1W6+4

GS 15 MR 5

Besondere KampfregeIn: Dem Luftstoß kann nur ausgewichen werden und er zählt als Angriff zu Niederwerfen (KK-Probe erschwert um 1 pro 10 TP). Ein solcher Angriff zieht auch die körperlichen Reserven in Mitleidenschaft: SP/10 Erschöpfung.

Elementarer Geist des Eises

INI 9+1W6 PA 2 LeP 12 AsP 24 RS 3

Eisiger Hauch: DK N AT 11 TP 2W6+3

GS 4 MR 9

Besondere KampfregeIn: Dem Eisigen Hauch kann nur ausgewichen werden. Ein solcher Angriff zieht auch die körperlichen Reserven in Mitleidenschaft: Verlust von SP/2 Punkten an Ausdauer und SP/10 Erschöpfung.

Dschinn des Eises

INI 12+1W6 PA 6 LeP 30 AsP 60 RS 6

Eisaxt: DK HN AT 15 TP 3W6+6

Eishauch: DK N AT 15 TP 3W6+4

GS 6 MR 14

Besondere KampfregeIn: Dem Eisigen Hauch kann nur ausgewichen werden. Ein solcher Angriff zieht auch die körperlichen Reserven in Mitleidenschaft: Verlust von SP/2 Punkten an Ausdauer und SP/10 Erschöpfung. Zudem kann der Dschinn auch seinen Eisatem einsetzen, der bis zu 3 Schritt weit reicht.

Muragolösch hat darüber hinaus auch einige Tiere an sich gebunden und für die Helden dürften sich besonders die beiden Schneelaurer, die er ihnen auf den Hals hetzt, als gefährlich erweisen, denn diese Tiere können sich in den Winkeln der Wacht gut verstecken und immer wieder ihre Angriffe aus den Schneewehen starten.

Schneelaurer

INI 12+1W6 PA 5 LeP 20 RS 2 WS 6

Biss: DK H AT 12 TP 1W6

GS 9 AuP 20 MR 12 / 5

Besondere KampfregeIn: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (8), Raserei (1, je Treffer, kumulativ; hält bis zu 3 Tagen an)

Besonderheiten: Ein Schneelaurer versucht sich nach jeder glücklichen Attacke vollständig aus dem Kampf zurückzuziehen, um später an anderer Stelle wieder aus dem Hinterhalt zuzuschlagen.

Auf jeden Fall sollten die Helden es gehörig mit der Angst bekommen, wenn die Wesen Muragolöschs sie bedrängen und durch die Wacht hetzen. Der Bösewicht selbst aber bleibt zunächst ihren Blicken verborgen. Das Problem Muragolöschs ist nämlich, dass er nicht mehr viel Zeit hat, um das Blut der Jungfrau über den Karfunkel zu geben. Während die Helden sich also mit den Wind- und Eiselementaren, sowie den Schneelaurern herumschlagen, bereitet der Geode in großer Eile alles vor, um das Ritual zu vollziehen, welches zwingend in der ehemaligen Angrosch-Halle vollzogen werden muss.

DAS FINALE – ECHSENMACHT

Spätestens wenn Muragolösch mit einer völlig entkräfteten Alwen und einem beängstigend aussehenden Obsidianmesser vor dem Karfunkel steht, seltsame Zauber in zischelndem Echsisch intoniert und dann das Opfer erbringen will, sollten die Helden ihn stellen können, so dass Sie dann den Endkampf in der Angrosch-Halle ausgestalten können.

Auch ohne großartige magische Analysen sollte den Helden hier klar werden, dass mit dem Geoden etwas nicht stimmt, denn auch ein Eis-Geode sollte nicht Echsisch reden oder gar echsische Zauber benutzen. Vielleicht haben die Helden ja auch schon den Karfunkel im Verdacht hinter allem zu stecken.

Da Helden bekanntlich seltsame Ideen haben, seien hier zunächst die Werte des Eis-Geoden angegeben, damit Sie das Rüstzeug haben, Muragolöschs Gegenwehr darzustellen.

MURAGOLÖSCH EIDBRECHER, EIN GEFALLENER EISGEODE

Der 1,34 Schritt große Finsterzwerg (geb. 935 BF) ist eine angsteinflößende Gestalt: Dichtes graues Haar, das er zu vielen kleinen Zöpfen geflochten trägt, in die Bergkristalle und Baryte eingeknotet sind und durchdringende schwarze Augen unter buschigen Brauen. Er trägt schwarze Lederkleidung und darüber einen dunkelvioletten Überwurf, der mit komplizierten grauen Mustern bestickt ist. Er stützt sich auf einen Stab, dessen Basaltspitze scharf geschliffen ist und den er so als Speer einsetzen kann.

Der Geode ist ein Schüler *Turgols*, des weisen Geoden an König Gabalons Seite. Während dieser jedoch ein Diener Sumus ist, fiel Muragolösch früh der Macht des Eises anheim und wurde immer bössartiger, bis sein Mentor ihn schließlich verstieß und er als Eidbrecher die Binge Garbalons verlassen musste.

Sein guter Freund Bonderik jedoch gewährte ihm Unterschlupf, bis auch er rebellierte und schließlich die Finsterbingen im Süden des Gebirges eroberte. Seitdem ist Muragolösch sein Zauberkundiger, der sich sogar die Herrschaft über Mûrdobrosch von Bonderik sicherte.

Muragolöschs Werte

MU 13 **KL** 16 **IN** 13 **CH** 14

FF 12 **GE** 10 **KO** 11 **KK** 10

LeP 28 **AuP** 35 **AeP** 43 **MR** 8 **GS** 6 **RS** 1 (Robe)

Speer: **INI** 9+W6 **AT** 11 **PA** 13 **TP** 1W+4 **DK** 5

Vorteile: Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Zwergennase

Nachteile: Arroganz 8, Vorurteile (Menschen / Orks) 8, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Unfähigkeit: Schwimmen

Wichtige Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Merkmalskenntnis (Einfluss / Elementar (Eis) / Herrschaft)

Besondere Talente: Sinnenschärfe, Orientierung, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Magiekunde, Sternkunde

Wichtige Zauberkundigkeiten: Böser Blick, Elementarer Diener, Halluzination, Meister der Elemente, Zorn der Elemente, Gletscherwand, Blick in die Gedanken, Dunkelheit, Dschinnenruf, Zauberschwang, Blick in die Vergangenheit

Besonderheiten: Muragolösch beherrscht finsterste Rituale der Herren der Erde, die Sumus Leib die Erdkraft entreißen und deren Wirkung folgenden Sprüchen ähnelt: Caldofrigo, Corpofrigo, Metamorpho, Frigisfaxius und Frigisphaero

Zunächst wird Muragolösch versuchen, erneut einige Eisgeister auf die Helden loszulassen, damit er sein Ritual vollenden kann.

Kommen die Helden ihm jedoch zu nahe, so wird er das Mädchen Alwen einfach rücksichtslos fallen lassen und sich selbst den Helden zuwenden, um sie mit Zaubern wie dem FRIGIS-FAXIUS direkt anzugreifen. Dabei können die Helden förmlich spüren, wie er die Kraft, die er dazu benötigt, aus Sumus Leib reißt.

FERACINORS FALSCHES SPIEL – SIE FLUCHT EINES KARFUNKELS

Spätestens während dieses Finales jedoch geschieht noch etwas völlig unerwartetes: Uplötzlich ertönt ein lautes schabendes Geräusch und etwas Schweres scheint weiter weg herunterzufallen. Der Boden vibriert leicht. Ein leises Klicken wird immer lauter und man kann tiefes Schnauben und Grollen vernehmen. Dann sogar das Geräusch von Schuppen, die sich an Fels und Eis reiben.

Der Verursacher dieser Geräusche ist ein Horndrache (dem die Helden vielleicht schon auf ihrer Reise durch dem Finsterkamm begegnet sind). Feracinors mittelfristige Pläne sehen nämlich keinesfalls vor, in der Zwergenwacht gefangen zu bleiben, sondern haben eine Wiederauferstehung zum Ziel. Die wiederholten Blutrituale hielten den Drachengeist nicht nur wach, sondern stärkten ihn auch. Bereits seit längerem entsendet er von Muragolösch unbemerkt einen Ruf, um einen kleineren Drachen anzulocken und ihn zu zwingen, den Karfunkel zu verschlingen. Dabei wird Feracinors mächtige Seele den schwächeren Geist vernichten und die Kontrolle über den Körper übernehmen. Genau dies geschieht im Finale – jetzt.

Zu einem von Ihnen wohl gesetzten Zeitpunkt wird der Horndrache in die Wacht eindringen. Da sein Ziel der Karfunkel ist, wird er nur auf direkte Angriffe der Helden reagieren und auch nur auf solche, die ihm Schmerzen verursachen. Ansonsten hält er zielstrebig auf den Karfunkel zu, brüllt einmal unbändig und verschluckt den Stein schließlich. Mit bebendem Körper schreit der Drache triumphierend auf und eine niederschmetternde Flut von Gedanken und Erinnerungen an längst vergessene Epochen überschüttet die Helden (die dadurch – ebenso wie ihre Gegner – 1W6 SP(A) erleiden). Ein einziges Wort schlägt wie ein glühender Nagel in die Gedanken der Umstehenden: "Endlich!"

Dann eilt der Drache durch die Gänge zu den Wachtürmen, krallt sich den Schacht zu einem der zerstörten Türme hoch, breitet oben angekommen seine Flügel aus und verschwindet pfeilgerade nach Südosten.

Der Horndrache ist über 100 Jahre alt, gute 10 Schritt lang und wiegt fast einen Quader. Seine dunkelgrauen Schuppen wirken brüchig und die Bestie stinkt atemraubend nach Aas.

Horndrache

INI 11+1W6 **PA*** 8 **LeP** 85 **RS** 5

Klauen: **AT** 16 **TP** 3W+4 **DK** HN

Biss: **AT** 11 **TP** 2W+2 **DK** H

Horn: **AT** 7 **TP** 4W+5** **DK** S

GS 4 / 22 **AuP** 75 **MR** 6 / 10

Vorteile: Flugfähigkeit, Resistenz gegen Feuer

Besondere Kampffertigkeiten: Flugangriff, Niederwerfen 8/6 (Klauen aus dem Flug/Klauen), Gezielter Angriff (Flugangriff / Hornangriff oder Umklammern) 7**

* Der Horndrache versucht aus dem Flug anzugreifen; am Boden kann er nur mit den Zähnen kämpfen.

** Eine Aufspießattacke ist bei 1-3 auf W20 erfolgreich und dauert 1W3+2 KR.

Mit diesen Voraussetzungen können Sie, lieber Meister, nun das komplette Finale inszenieren. Wie so häufig bleibt es Ihnen, Ihrem Geschmack und den Vorlieben Ihrer Runde überlassen, wie genau sich das Finale entwickelt. Außer dem Karfunkel, der auf jeden Fall entkommen muss, liegen alle anderen Dinge in Ihrer Hand und natürlich der Ihrer Helden.

Im Folgenden wird jedoch davon ausgegangen, dass es den Helden gelingt, Alwen relativ unverletzt zu retten und den Geoden zu erschlagen – und natürlich, dass es dem Horn-
drachen gelingt mit dem verschluckten Karfunkel zu entkommen.

FINIS – DER AUSKLANG

Nun bleibt nur noch den Helden einen schönen Ausklang zu präsentieren.

Der Weg zurück mit der völlig verfrorenen und ermatteten Alwen ist zwar schwierig, stellt aber für die gestandenen Recken sicherlich kein Problem dar.

Zurück in Avesruh wird den Helden ein triumphaler Empfang bereitet. Das ganze Dorf hat sich im Wehrgasthof versammelt und man wird die Helden eifertig versorgen und beglückwünschen. Schließlich lässt man sie auch zur Ruhe kommen und es wird ein prächtiges Fest für die Helden veranstaltet.

Arlin, wieder einmal unter dem Segen des Jagdgottes stehend, hat sogar einen Bären erlegt und die besten Stücke kommen den Ehrengästen – Ihren Helden – zu.

Es wird gut gespeist, ausgiebig getrunken, wie es wahren Helden gebührt. Und schließlich wird Wilfing anfangen etwas holprig das erste Lied über die Helden von Avesruh zu verfassen – kurz es wird ein Abend sein, den man nicht so schnell vergisst.

Und wer weiß, vielleicht haben die Helden ja auch das Dorf und seine Bewohner so lieb gewonnen, dass sie beschließen

den Winter hier zu verbringen, eine Heimat werden sie in Avesruh in Zukunft stets haben.

Sorgen Sie, lieber Meister, für ein schönes Fest zum Abschied oder zum Neuanfang, eben so wie es Ihren Helden beliebt.

DER MÜHEN LOHN

Die Helden haben im Verlauf des Szenarios allerlei Erfahrungen sammeln können oder müssen. Für das erste Kapitel erhalten sie jeweils **200 Abenteuerpunkte** und **Spezielle Erfahrungen** in *Fährtensuchen* und *Kriegskunst*, sowie solchen Talenten die sie häufig gebraucht haben (entsprechende Spezialisierungen kosten, wenn der TaW unter 7 liegt nur die Hälfte).

Für das zweite Kapitel kommen dann noch mal **100 Abenteuerpunkte** dazu und **Spezielle Erfahrungen** in *Magiekunde* sowie *Baukunst* (Zwerge) und *Wildnisleben* hinzu.

ANHANG

DAS DORF AVESRUH

Einwohner: etwa 70

Befestigung: keine

Herrschaft: Schulze Firunian Dergelbrücker

Anzahl der Gebäude: etwa ein Dutzend

Verteidigung: 3 Veteranen im Sold des Grafen Emmeran von Löwenhaupt

Tempel: Travia, Aves-Schrein

Wichtige Gasthöfe: Wehrgasthof *Avesruh* (vergleiche Wildnisherberge Drakensteen in **Ritterburgen & Spelunken 21f.**)

Handwerker: Zimmermann *Edil*, Grobschmied *Dräufang*, Bäcker *Gilm*, Krämerin *Ilme Dergelbrücker*, Ausrüster *Ilmbold Dergelbrücker*, Heilerin *Ladrid*

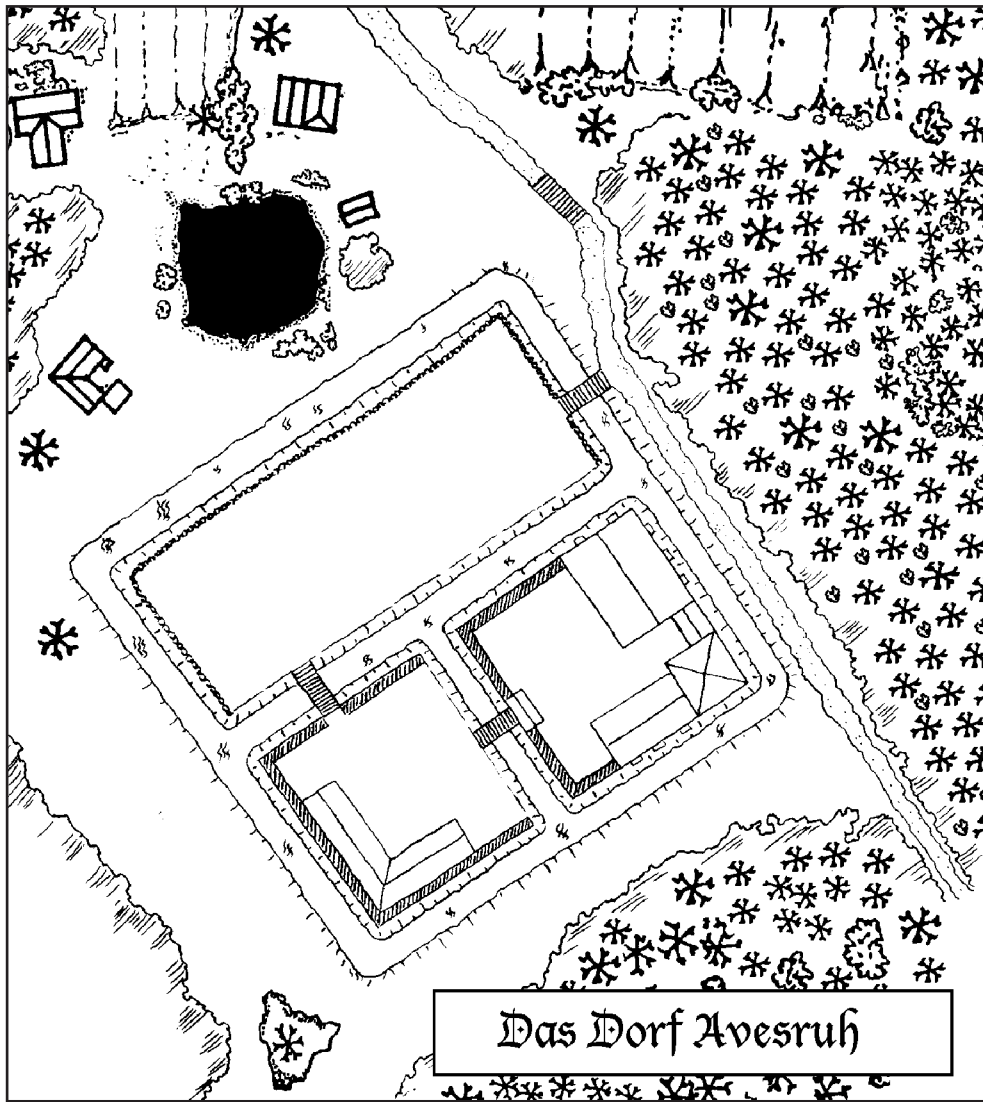
Stimmung: Die Bewohner Avesruhs sind ständig auf der Hut und wissen sich mit Schwert und Axt zu verteidigen. Dennoch sind sie Reisenden gegenüber nicht allzu misstrauisch, denn zum einen gebietet das Gastrecht Freundlichkeit (wenngleich auch etwas wortkarg vielleicht) und zum anderen ist man über jede Klinge innerhalb des Hofes und jede Geschichte am Feuer äußerst dankbar.

Das Dorf besteht nur aus wenigen Häusern, die alle in dem typisch Weidener Spitzgiebel-Stil errichtet sind: Eingeschossige Holzhäuser, deren Dachfirste spitz nach oben ragen und weit hinuntergezogen sind und deren Wände mit dem markanten rotbraunen Sinopje-Röd gegen das Wetter, besonders die Nässe, geschützt worden sind. Das Dorf liegt in den ersten Ausläufern des Finsterkamms, das Massiv des Gebirges dräut drohend und düster im Hintergrund mit seinen zerklüfteten Felswänden und -graten. Der Weg, an dem Avesruh liegt, führt durch dichten Mischwald und das Dorf steht inmitten weniger, kleiner Felder (als Vorlage dient das *garetische Angerdorf* in **Ritterburgen & Spelunken 70**). Nur etwa ein Dutzend Häuser liegen um das befestigte Areal des Gasthofes versammelt.

DIE GESCHICHTE DES DORFES

Das kleine Dorf gruppiert sich um einen Gasthof gleichen Namens, der im Jahre 593 BF errichtet wurde, um den Reisenden den Weg nach Lowangen und Andergast zu erleichtern, wiewohl der Schattenbachpass eigentlich nur im Sommer für wagemutige Fußreisende als passierbar gilt.

Avesruh ist ein Wehrgasthof, denn die Schwarzpelze in der Gegend sind immer schon sehr aggressiv gewesen und die Palisaden des Gasthofes haben schon so manchem Angriff getrotzt, wenngleich das Dorf im Jahre 1012 BF beinahe vollständig von den Truppen Sadrak Whassois vernichtet wurde.



Der Gasthof war also einst ein Vorposten des Mittelreiches und entwickelte sich schnell zur Handelsstation. Als die Schwarzpelze langsam zurückgedrängt wurden, kamen die Händler und mit ihnen auch Bauern und Jäger und ließen sich zunächst in Zelten, dann aber in festen Hütten um den Avesruh nieder. So entstand nach und nach das kleine Dorf. Doch immer noch ist Platz für alle Bewohner des Dorfes im Innern der Palisaden, denn der Finsterkamm ist bei weitem alles andere als sicher.

WICHTIGE ÖRTLICHKEITEN

TRAVIA-TEMPEL

Der kleine Tempel ist kunstvoll mit Strohgänsen und Ketten von Trockenblumen und Buchenblättern geschmückt. Auf dem schlichten Altar brennt stets das Ewige Herdfeuer und in der flachen Opferschale liegen neben frischem Weidener Krustenbrot stets auch einige Scheiben Stuten und daneben ein Krug Wasser und zwei tönernen Flaschen Bier. Zwei bestickte Tücher hängen an den Wänden und wirken so, als ob sie noch nicht so recht fertiggestellt wären, wohingegen das in etwa menschengroße, hölzerne Standbild der Göttin (vom Brachfelder Meisterschnitzer Torben Traviatreu gefertigt) fein gearbeitet und stets frisch gewachst ist. Bei genauerem Hinsehen fällt auf, dass die Pupillen der Statue aus kleinen Saphirsplittern gebildet werden. Der Opferstock ist ein kleines, fein verziertes Kästchen auf dem Altar, in das immer wieder Heller und Kreuzer geworfen werden, damit Mutter Gritta den Tempel unterhalten kann.

DER WEHRGASTHOF AVESRUH
Die Einzelheiten, wie zum Beispiel das genaue Aussehen der Schankstube und die momentan darin eingekerkerten Gäste, müssen Sie improvisieren oder vorbereiten, können das Setting aber dadurch auch an die Vorlieben ihrer Gruppe anpassen. Sie können zudem auch auf **Ritterburgen & Spelunken** (Seiten 21f.) zurückgreifen und sich ausgehend von *Drakensteen – eine Wildnisherberge*, deren Plan die Vorlage für den Wehrgasthof Avesruh war, mit weiteren Anregungen versorgen.

Der Weidehof

Auf der, von einer Palisade auf einer dunklen Bruchsteinmauer, geschützten Weidefläche des ersten Hofes grasen stets einige Ziegen und Schafe, sowie die drei Rinder des Gasthauses. Selten kann man auch eines der Maultiere oder gar die Pferde *Firunians* und *Heldars* hier grasen sehen. Der Hof ist von jeder Stelle der Herberge aus einsehbar und vor allem auch mit Pfeilen erreichbar. Allgemein gilt,

das Avesruh von einem versumpften Wassergraben umgeben ist, der ausschließlich durch die Regenfälle der Region feucht gehalten wird, und die Zugbrücken zwischen den einzelnen Höfen wirken nagelneu und in bester Verfassung.

Stallungshof

Auf dem zweiten Hof finden sich die Stallungen, die Platz für Pferde der Reisenden bieten. Einen großen Leiterwagen gibt es hier und eine kleine Schmiede, in der der kleine und kugelförmige Grobschmied des Ortes, *Dräufang*, auch lebt. Über dem Stall wohnt der junge Waise *Finmar*, dessen Eltern während des letzten Orkensturms umkamen. Finmar entwickelt sich zu einem guten Tierkenner und Stallburschen.

Herbergshof

Der dritte Hof schließlich wird von der Herberge beherrscht, die aus dem dunklen Stein des Finsterkamms erbaut ist. Das Herbergsgebäude wird von einem Festen Turm überragt, in dessen Dachgeschoss Tag und Nacht ein Türmer wacht gegen den Finsterkamm hält und an dessen Spitze das Banner der Heldentrutz (ein silberner Gesteckhelm auf grünem Grund), weht. Der Türmer wird alle vier Stunden ausgewechselt und jeder – vom Jugendlichen bis zum Alten – tut hier mit einem kleinen Horn ausgestattet gerne seinen Dienst.

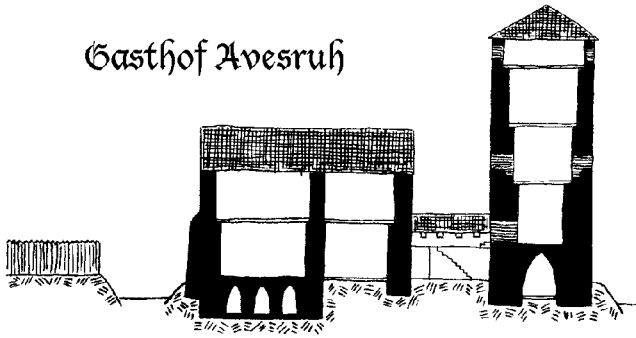
In den anderen Räumen des Thurms werden die Vorräte aufbewahrt und ein Raum ist mit Fackeln, Decken und Bögen ausgestattet, so dass man sich in der größten Not hierhin flüchten und ausharren kann.

Das nördliche Haus der Herberge beinhaltet die große Schankstube und die Küche des Avesruh. Darüber, über eine breite Holzterrasse zu erreichen, liegt der Schlafsaal und die beiden etwas feineren Doppelzimmer des Gasthofs.

In dem kleineren Haus zwischen Gasthaus und Thurm lebt *Firunian*, der Schulze und Wirt.

Und im südlichen Haus des Gasthofs schließlich ist im Erdgeschoss ein großer Laden untergebracht, der in einem wilden und bunten Durcheinander eigentlich alles bietet, was man in der Wildnis so braucht, der also Ausrüster und Krämer zugleich ist. Die Kinder *Firunians*, *Ilme* und *Ilmbold*, führen den Laden gemeinschaftlich und wohnen auch in der ersten Etage.

Gasthof Avesruh



Wichtige Personen aus Avesruh

Hier finden Sie die wichtigsten bereits ausgearbeiteten Personen aus dem Dorf. Es bietet sich an, dass Sie nach eigenen Vorlieben weitere Figuren erstellen und mit Namen versehen, so dass Ihre Helden tatsächlich ein lebendiges Umfeld haben, das Sie gut darstellen können.

Firunian Dergelbrücker

Der Sechzigjährige mit dem ewigen Dreitagebart und dem dichten weißgrauen Haar, ist ein rauher Bursche, der jedoch erstaunliches Mitgefühl an den Tag legen kann.

Wortkarg und wettergegerbt zeigt sich meist erst nach längerem Kennenlernen, dass er als einer der Bogenschützen von Olats Schar auf Burg Olats Wall Dienst getan hat. Aus diesem Grund wurde er auch zum Schulzen des Dorfes ernannt, denn seine ruhige Art und sein Organisationstalent haben ihn für eine solche Aufgabe empfohlen, auch wenn er sein Amt so gut wie nie zur Schau trägt.

Seine geliebte Frau ist vor einigen Jahren gestorben und seine beiden Kinder, die blonden Zwillinge *Ilme* und *Ilmbold* (beide um die 40) gehen ihm gerne zur Hand und führen auch die beiden Läden, die sich auf dem Boden des Avesruh befinden, einen Krämer- und einen Ausrüstungsladen.

Mutter Gritta

Die Travia-Geweihte ist eine fröhliche Mittdreißigerin, die schlank wie eine Gerte ist, gerne und viel lacht und deren warme braune Augen mitfühlend leuchten. Sie trägt ihre dunkelblonden Haare zu einem dicken Zopf geflochten, der ihr ständig in die Quere zu kommen scheint, so dass sie ihn stets keck auf den Rücken wirft. Ihre roten Wangen stellen einen reizenden Kontrast zu ihrer orangefarbenen Robe dar, die sie trotz ihrer Größe von 1,64 Schritt trägt, als wäre sie weitaus größer. Gritta wird ständig von der zahmen Wildgans *Edda* begleitet, die zu den ungünstigsten Gelegenheiten schnattert oder ihren Kopf in Dinge steckt, die sie nichts angehen.

Ladrid

Die dunkelhaarige Heilerin ist die Tochter einer eingeborenen Hexe und heute wirkt die Mutter wie die Tochter, wenn sie zu seltenen Gelegenheiten aus dem Blautann hierher kommt. Die etwa fünfzigjährige *Ladrid* verfügt nicht über die Gabe *Madas*, aber dafür um umfangreiche Kräuterkennntnis und hat schon so manchem das Leben gerettet und wird von allen Bewohnern geschätzt.

Arlin und Linya

Die Eheleute gelten zu Recht als fähigste Jäger der Baronie und scheint in der Tat von *Firun* gesegnet zu sein. Der früh ergraute *Arlin*, der fast immer mit einer kurzen Pfeife im Gesicht anzutreffen ist, ist ein erstaunlich umgänglicher Mann, der gerne und lange die Feinheiten der Sauspieß- oder Bogenjagd erklärt.

Seine blonde Frau *Linya* scheint spröder zu sein, ist aber eine herzengute Frau, die sich auf die Fertigung exzellenter Lockpfeifen versteht.

Alwen

Die Tochter *Arlins* und *Linyas* ist eine bildhübsche 14-Jährige, deren weizenblonder Pagenschnitt stets dort auftaucht, wo Hilfe gebraucht wird und die davon träumt dereinst in Olats Schar zu dienen wie der Wirt *Firunian*. Daher übt sie sich mit dem Langbogen, so oft sie Zeit dafür findet und muss bereits als hervorragende Schützin gelten. Ihr besonderes Geheimnis sind sechs Elfenpfeile, aus glattem Eichenholz mit fein verzierten Hirschbeinspitzen und Blaufalkenfedern, die in einem Wiesellederköcher stecken, der mit feinsten Verzierungen versehen ist. Zwei Jahre nach diesem Szenario wird sie an dem Bogenturnier in Olats teilnehmen (siehe *Das Erbe des Aikar* in der Anthologie *Steinzeichen*).

Heldar, Lanzelind und Norsold

Die drei Veteranen des Grafen *Emmeran* haben am Feldzug auf *Ysila* teilgenommen und auch wenn sie noch heute unter den schweren Verletzungen von damals leiden, sind sie doch ernstzunehmende Gegner. Alle drei sind um die 40 Jahre alt. *Heldar* ist ein ehemaliger Rundhelm, dem der linke Unterschenkel fehlt und ein untadeliges ritterliches Verhalten an den Tag legt. Er ist der besondere Gönner *Wilfings*, der auf seine Empfehlung an der Bardenschule in Trallop aufgenommen wurde. *Norsold* gehörte der Sichelgarde an und sein Gesicht ist von einer breiten Narbe entstellt, was ihn aber nicht daran hindert sich mit allen Kindern gut zu verstehen. Der massige und hünenhafte *Kämpfe* spricht langsam und ist stets mit Naschwerk anzutreffen.

Lanzelind war ein Grünrock und wurde noch vor *Ysila* zur Landritterin geschlagen. Doch die Schrecken vor *Yöl-Ghurmak* haben ihr die Sprache geraubt. Sie übt sich täglich mit ihrer *Partisansane* und muss als gefährlichste der drei Veteranen gelten, die zudem selten ohne ihren Kettenmantel anzutreffen ist.

Heldar von Trutzingen

Morgenstern + Schild:

INI 7+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+6 DK N
LeP 31 AU 30 WS 8 MR 3 GS 2

RS 6 (langes Kettenhemd + Plattenzeug)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Kriegstreue, Linkhand, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Sturmangriff, Wuchtschlag

Norsold Alweniger

Warunker Hammer

INI 8+IW6 AT 14 PA 11 TP IW6+7 DK NS

LeP 34 AU 37 WS 8 MR 3 GS 3

RS 3 (Gambeson + Tellerhelm)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Befreiungsschlag, Finte, Formation, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Lanzelind Roting von Espen

Partisane:

INI 9+IW6 AT 15 PA 12 TP IW6+5 DK S

LeP 32 AU 35 WS 8 MR 4 GS 3

RS 7 (Kettenmantel + Sturmhaube)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Festnageln, Finte, Formation, Gezielter Stich, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildspalter, Todesstoß, Waffenmeisterschaft (Partisane), Wuchtschlag

Wilfing und Perdan

Die beiden Burschen Anfang 20 sind die besten Freunde seit Kindesbeinen an und stets zu einem Scherz oder Schabernack aufgelegt.

Perdan ist einer der Hirten des Dorfes, der hervorragend auf dem Zwergenpieper zu spielen versteht, den er von seinem Großvater erbt, der ein treuer Gefolgsmann der Gräfin Walderia zu Bärwalde war.

Wilfing hingegen ist ein Schüler der Bader- und Bardenschule zu Trallop und hat gerade den berühmten Hofsänger Eisewyn der Bärwaldener Gräfin aufgesucht, bevor er den Winter bei seiner Familie verbringen wollte. Wilfing ist von einer jugendlichen Schwärmerei für die Land-Edle und weltberühmte Bardin Amber Zarhajan (**Herz des Reiches 168**) beseelt.

HANDOUTS

»Eiskalter Hauch allenthalben schreitet voraus
– schreitet voraus, wenn der Meister der Hatz sein
 erkaltetes Ross bezwingt,
 die geifernde Meute hetzt
 und der Hetzendste den Gerissensten,
der Gerissenste den Hetzendsten zu zerreißen sucht.
Geifert der Höllenhund, lechzt das Wiesel!
– und weist den Weg in eiskalte Tiefen,
wo der schwarze Schatten fliegt um das Haupt seines
 frostigen Herrn.

Himmelszucken in sturmgepeitschten Wipfeln,
wo Lefzen zerreißen flüchtende Beute im Vorüberwehen.

Hetze, wenn treibende Hufe hinter Dir
 frostige Luft zerfetzen.

Hetze und falle vor dem Brodem des brüllenden Herrn
 über jedwedes Tun,

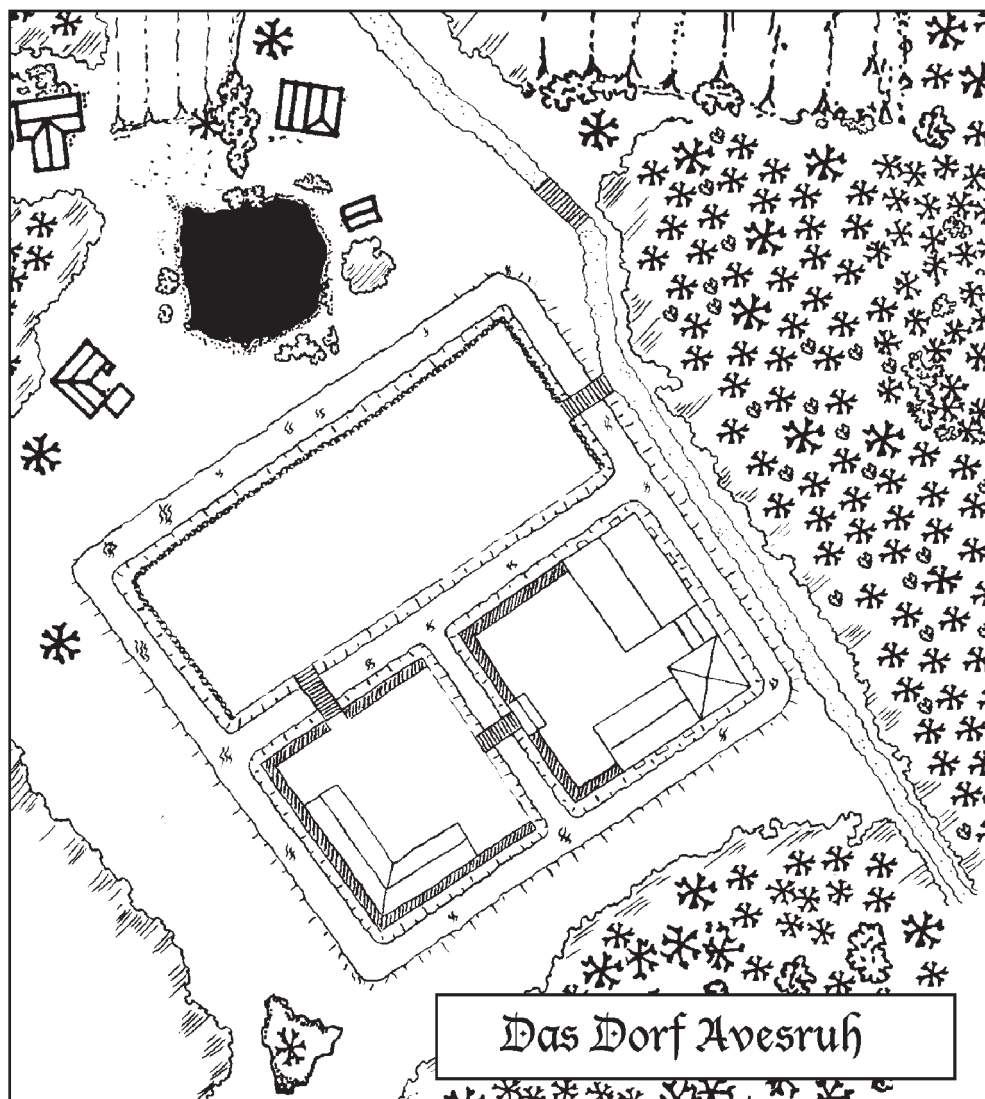
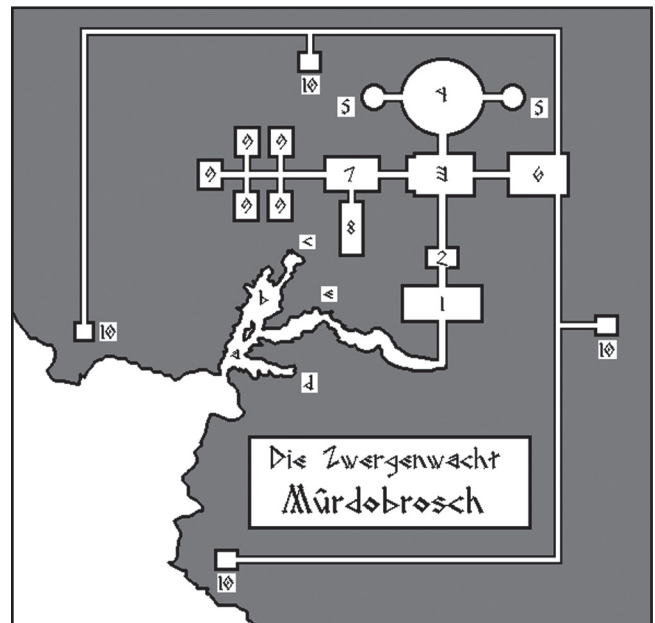
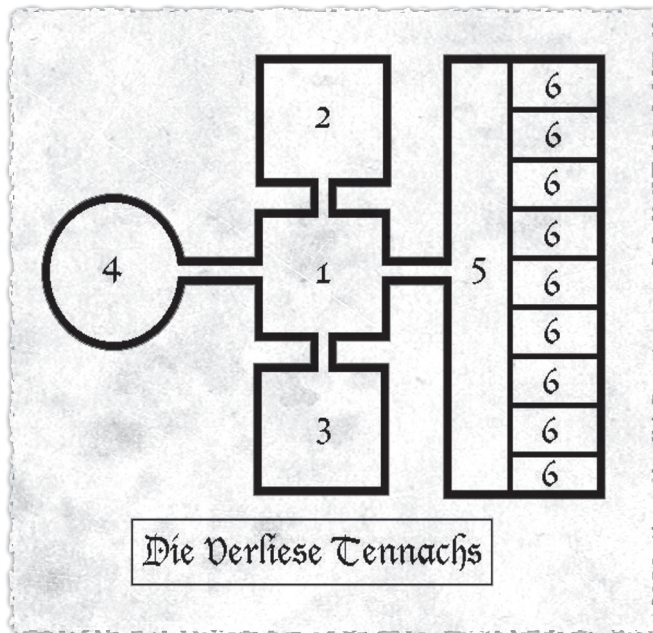
wie grölendes Schneetreiben mit malmender Faust
 gefriert den Atem aller Flüchtenden.

Wilde Hatz, peitschende, frostige Hatz,
 deren Herr der Meister der Hatz ist.

Fürchtet euch alle, wenn des frostigen Jägers
 Röhren erschallt.

Wenn das Fiepen des Schwarzen Wiesels verklungen,
das Geifern der hetzenden Hunde verstummt,
bleibt nur Stille und frostiger Hauch –
 ohne jede Ruhestatt!

Dort wo der Wilden Hatz Brodem weilt,
 in eisigen Tiefen,
 dort herrscht sie,
die Wild Hatz in unerbittlichen Namen! «



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.*

ODEM IN DER KÄLTE

VON DANIEL SIMON RICHTER

Odem der Kälte spielt in der Grafschaft Heldentrutz im rauen Herzogtum Weiden. Ein wahrer Jahrhundertwinter hat Einzug ins Mittelreich gehalten und Frost und Eis in ungekanntem Maß mit sich gebracht. Vor dieser Kulisse braucht ein kleines Dorf in den tief verschneiten Höhen des düstren Finsterkamms eure Hilfe: Immer wieder drangsalieren niederhöllische Reiter den Weiler Avesruh. Doch sind es wirklich Dämonen, die dort brandschatzen und Dörfler entführen? Oder steckt in Wahrheit etwas anderes hinter den Angriffen? Wird diese Wilde Hatz erneut zuschlagen und weiteres Übel über Avesruh bringen? Und welche uralten Geheimnisse verbergen sich noch in den dunklen Schluchten des unheimlichen Gebirges?

Nur ihr könnt den Bewohnern von Avesruh helfen und das Dorf vor einem altem Widersacher schützen, der seinen bedrohlichen Schatten über die ganze Region ausbreiten will.

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 detaillierten Hintergründe der zu erlebenden Region und der Situation dort ist darüber hinaus die Kenntnis der Regionalspielhilfen *Schild des Reiches* und *Angroschs Kinder* äußerst hilfreich.



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

ABENTEUER PR. HI

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)

MITTEL / NIEDRIG BIS MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)

EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT

DER FINSTERKAMM
IN DER GRAFSCHAFT
HELDENTRUTZ IM
FRÜHEN BORON 1028 BF

