

Das Schwarze Auge



KETTEN FÜR DIE
EWIGKEIT

ELENVINA

- 01 Jast-Gorsam-Brücke
- 02 Osttor
- 03 Stadtgarde
- 04 Herzogengruft
- 05 Akademie der Herrschaft
- 06 Pavillon
- 07 Handelschalle
- 08 Hafenwache
- 09 Eilenwid-über-den-Wassern
- 10 Burg des Donnerordens
- 11 Nordmarkentor
- 12 Theater
- 13 Herzog-Garhelm-Bogen
- 14 Kyndocher Tor
- 15 Orgelhaus
- 16 Rathaus
- 17 Herzog-Jast-Gorsam-Bogen
- 18 Kaserne der Pikeniere
- 19 Gut Grötzentrutz
- 20 Herzogliches Gestüt
- G01 Gasthaus „Flussritter“
- G02 Absteige „Enterhaken“
- G03 Hotel „Fischkönig“
- G04 Hotel „Zum Guldenen Greifen“
- G05 Gaststube „Nachtklausen“
- G06 Taverne „Zum Einhorn“
- G07 Tulamidisches Teehaus
- G08 „Hotel am Triumphbogen“
- G09 Pension „Wellenblick“
- T01 Wehrhalle des Praios
- T02 Effertempel
- T03 Borontempel
- T04 Hesindendempel
- T05 Rahjatempel
- T06 Travlatempel
- T07 Ucurtempel
- S01 Gulden
- S02 Hlitharshafen
- S03 Handwerker Viertel
- S04 Nordmärker Stadt
- S05 Jastbogen
- S06 Vorstadt
- S07 Kanzleiviertel

MATTHIAS
ROTHENAUER



DER GROSSE FLUSS



Ketten für die Ewigkeit



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Jeannette Marsteller

Lektorat

Johannes Kaub

Korrektorat

Nikolai Hoch, Julian Härtl

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Elif Siebenpfeiffer

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Steffen Brand, Tim Brothage, Tristan Denecke, Anja Di Paolo, Florian Häckh, Regina Kallasch, Christina Kraus, Matthias Kinnigkeit, Annika Maar, Ben Maier, Nathaniel Park, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Elif Siebenpfeiffer, Stefan Wacker, Sebastian Watzlawek, Fabrice Weiß, Karin Wittig, Julia Wolf

Copyright © 2018 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Martin Handrejk, Tina Hagner, Nikolai Hoch, Arvid Lüth, Alexander Marsteller, Philipp Neitzel und Nadine Schäkel.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
Der gestohlene Vertrag	7
Recht und Ordnung	23
Ketten für die Ewigkeit	32



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

• **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

• **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind, oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind. • ○ :

• **NSC-Wertekästen:**

Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und



Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel nicht wichtig sind.

• **Die Flusslande:** Dieses Abenteuer ist das Begleitabenteuer zur Regionalspielhilfe **Die Flusslande**, deren Kenntnis zum Spielen dieses Abenteuers vorausgesetzt wird. Wird auf Informationen aus der Spielhilfe verwiesen, verwenden wir das Kürzel **RSH** (für Regionalspielhilfe) und geben die entsprechende Seitenzahl an.

Dem Meister zum Geleit

Phex zum Gruße! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in Händen, das deine Helden auf eine abenteuerliche Reise quer durch die Flusslande führen wird. Dabei erhalten sie die Möglichkeit, viele Aspekte der zugehörigen Regionalspielhilfe **Die Flusslande** am eigenen Leib zu erfahren und sich einen Namen in der Region zu machen. Denn es ist allein an ihnen, alte Schrecken und neue Gefahren zu bannen, längst vergessene Verträge wieder in Kraft zu setzen und dauerhafte Bündnisse zu schließen, die das Überleben von Mensch und Zwerg sichern können.

Als Spielleiter für dieses Abenteuer ist es durchaus hilfreich, den Inhalt der Regionalspielhilfe zu kennen. Natürlich steht es dir frei, den Inhalt dieses Abenteuers nach Belieben mit weiteren Elementen aus **Die Flusslande** zu ergänzen. An einigen Stellen haben wir dazu Verweise auf die Spielhilfe unter dem Kürzel **RSH** mit der entsprechenden Seitenzahl eingefügt, um dir die Orientierung zu erleichtern.



EINLEITUNG



Was bisher geschah

Vor über 400 Jahren tobte während der Magierkriege eine Schlacht von ungeheurem Ausmaß am Angbarer See: die Schlacht am Stillen Grund. Der finstere Magier Zulipan von Punin schickte hier seine Truppen gegen Ambros, den Hochkönig der Zwerge. Zulipans grausamstes Ungeheuer, ein riesiger Daimonid mit unglaublicher Regenerationskraft (siehe Seite 43), stellte den Hochkönig persönlich zum Kampf. Als Ambros bereits zu unterliegen drohte, war es der Zwergengott Angrosch selbst, der in die Axt des Hochkönigs einfuhr und es ihm so ermöglichte, den Daimonid zu verwunden. Ambros schlug dem Monstrum ein Bein ab, das niemals nachwachsen sollte, und befreite sich so aus seinen Klauen.

Lange hielt Ambros' Freude über diesen Triumph jedoch nicht, und auch Zulipan wurde vom Schlachtenglück verlassen. Beide Feldherren fanden den Tod, sodass der Kampf ohne klaren Sieger ausging. Nicht alle Schrecken der Schlacht jedoch endeten mit ihr, denn so sehr die Zwerge sich mühten, sie konnten Zulipans mächtigsten Daimoniden nicht bezwingen. Jede Wunde, die man ihm schlug, heilte beinahe augenblicklich, und obwohl die Zwerge sich anstrebten, Ambros' Wunderhieb nachzuahmen, gelang es ihnen nicht. Um ihr Volk zu beschützen, beschlossen die überlebenden Geoden aus dem Gefolge des Hochkönigs, das Ungeheuer in einen todesähnlichen Schlaf zu versetzen. Die Hügel- und Erzzwerge, die für Ambros gekämpft hatten, schworen, den ewigen Schlaf des Daimoniden zu bewachen: Die Hügelzwerge schlossen ihn an einem geheimen Ort ein, während die Erzzwerge versprachen, derart gewaltige Ketten zu schmieden, dass sie das Monstrum für immer binden konnten. Dieser Schwur wurde von Geweihten des Angrosch auf einer Metallplatte verewigt, die den Hügelzwerge ausgehändigt wurde. Mit ihrer Hilfe sollten sie einst, da die Ketten geschmiedet wären, diese auslösen und an sich nehmen können.

Der Zwist der Zwerge

Zur Einlösung des Vertrags kam es nie. Kurz nach der Schlacht am Stillen Grund entzweiten sich die Völker der Hügel- und Erzzwerge. Die Hopfenwart-Sippe, der die Bewachung des Daimoniden auferlegt worden war, durchlitt schwere Zeiten. *Himbi*

Hopfenwart, ein für seinen Jähzorn bekanntes Mitglied der Sippe, wurde aus den Reihen der Familie verbannt. Verbittert und verarmt schlug er sich einige Jahre in der Gegend durch, bis der Zorn ihn übermannte. Er stahl schließlich aus Geldnot und Rachegelüsten den Vertrag, um ihn meistbietend zu verkaufen. So gelangte die Metallplatte in menschliche Hände, wo man sie als schönes, aber nutzloses zwergisches Kunsthandwerk abtat. Im Laufe der Jahrhunderte wechselte der Vertrag oft den Besitzer.

Die Gegenwart

Vor drei Monaten schließlich brachte die Flussgarde der Nordmarken ein Schmugglerschiff auf, das die Metallplatte mit an Bord führte. Die Garde leitete das seltsame Objekt an den Herzogenhof weiter, von wo aus man sie als Geschenk an die Reichskanzlei gab, um sich nicht selbst mit möglichen zwergischen Besitzansprüchen herumschlagen zu müssen. Jetzt liegt der Vertrag auf dem Tisch des Reichskanzleirates **Egtor von Ibenburg** (Anfang 40, hochgewachsen, von durchschnittlicher Statur, leicht verkrümmter Rücken, den er durch Aufrechthalten überspielt, dunkelblonde Haare mit grauen Strähnen, abwägende graue Augen; Menschenkenntnis 14 (17/16/15), Handel 10 (17/16/15), Willenskraft 14 (15/16/15), SK 3) (siehe **RSH** Seite 114), der vermutet, dass sich hinter dem kleinen Kunstwerk weitaus mehr verbirgt. Er hat bereits einige Nachforschungen angestellt und sogar eine Übersetzungshilfe für Angram zusammenstellen lassen. Den wahren Wert des Vertrages hat er jedoch noch nicht durchschaut; für ihn ist die Beschäftigung damit bisher eher ein spannender Zeitvertreib als ein Anliegen von reichsweiter Wichtigkeit.

Der Borbaradianer

Was Egtor nicht ahnt: Der Vertrag befand sich auf dem Schmugglerschiff, weil ein Magier aus dem Koscher Borbaradianerzirkel ihn kaufen wollte. Dieser Magier

nennt sich selbst **Cassius Arcanion** (siehe Seite 26) und stieß durch Nachforschungen auf die Legende von Zulipans Daimonid und dem Zwergevertrag. Er ahnt, wie mächtig der Daimonid sein muss, und sucht deshalb nach ihm. Leider haben die Zwerge den Ort der Bannung nirgends verzeichnet, und so bleibt Cassius nur die Hoffnung, über den Vertrag



weitere Informationen zu erhalten. Alles, was ihm nun fehlt, ist die Metallplatte in seinen Händen, um den Weg zu dem Daimoniden zu finden. Mit ihrer Hilfe will er in der Gunst von ♠ *Charissia von Salmingen* (siehe RSH Seite 112) steigen.

Was geschehen wird

Nachdem der Vertrag nicht wie gewünscht bei ihm ankam, hat Cassius weitere Mittelsmänner mit der Suche danach beauftragt. Gegen klingende Münze hat Piratenkapitän ♠ *Dorcas* (siehe Seite 21) den aktuellen Aufbewahrungsort der Platte in Erfahrung gebracht. Cassius befürchtet nun, dass jemand in der Kanzlei die Brisanz des Dokuments durchschauen könnte, und beauftragt daher Dorcas, die Metallplatte stehlen zu lassen. Dieser sucht in Elenvina nach dem passenden Helfershelfer und findet ihn in der Diebin ♠ *Gemma* (siehe Seite 11). Gemma bricht erfolgreich in den Kanzleiturm ein und entwendet die Metallplatte. Bei dem Versuch, sie aus dem Kanzleiviertel zu schmuggeln, wird sie jedoch von den Helden überrascht. Gemma versucht, ihre Haut zu retten, und flieht ohne ihre Beute. Möglicherweise wird sie von Heldenhand geschnappt und kann verhört werden, was den Helden erste Einblicke in den Plan ihres Gegenspielers ermöglicht. In jedem Fall erweisen die Helden jedoch Egtor von Ibenburg einen großen Dienst, der sie daraufhin in sein bisheriges Wissen einweiht.

Auf Reisen

Die Helden kommen mit Egtor zu dem Schluss, dass der Vertrag, die Ketten und auch der Daimonid niemandem in die Hände fallen dürfen. Um das Problem zu lösen, muss der Daimonid daher für immer gebändigt werden – und wer bietet sich für eine solche Tat an, wenn nicht Helden? Sie reisen also im Auftrag Egtors Richtung Albenhus, um den Hinweisen aus dem Vertrag nachzugehen und das uralte Monstrum zu bannen. In Albenhus müssen sie aus den ansässigen Zwergen Informationen herausbekommen, was sich je nach Gruppenzusammensetzung einfach oder zäh gestalten dürfte. Die Helden müssen sich aber auch ihrem Gegenspieler Cassius stellen, der erneut nach dem Vertrag greift. Wie sie gegen ihn vorgehen, bleibt dabei ihrem Einfallsreichtum überlassen – ein Kampf Mann gegen Mann ist ebenso denkbar wie der rechtstreue Weg über ein Gerichtsverfahren. Ist diese Gefahr gebannt, können die Helden sich wieder ihrem eigentlichen Ziel widmen: den Ketten für die Ewigkeit. Um diese zu erhalten, reisen die Helden tief unter den Koschbergen zu den Erzzwergen der Binge Gwendromosch. Sie werden mit der fremdartigen Lebensweise der Erzzwerge konfrontiert und müssen diese überzeugen, ihnen die Ketten auszuhändigen. Mit deren Hilfe können sie zu den Hügelzwergen reisen, um den alten Vertrag einzulösen. So können die Helden im Finale den Daimonid endlich für immer sicher fesseln.

Zur Wahl der Helden

Das Abenteuer eignet sich am besten für eine bunt gemischte Gruppe mit mindestens einem guten Kämpfer, einem gebildeten Charakter und einem, der auf dem sozialen Parkett brilliert. Charaktere aus den Flusslanden haben natürlich an vielen Stellen einen gewissen Heimvorteil, doch ist es auch reizvoll, als Außenstehender die Gegend und ihre Bewohner kennenzulernen.

Probleme dürften solche Charaktere bekommen, die in den Flusslanden als Außenseiter gelten. Dazu zählen alle Kulturschaffenden außer Menschen und Zwergen (vor allem also Orks und Goblins, aber auch Elfen) sowie Charaktere, die von der Norm abweichen (etwa Schwarzmagier oder Diener nicht-zwölgöttlicher Kirchen). Auch Thorwaler sollten sich in Acht nehmen, sind sie doch seit dem Überfall auf Elenvina in den gesamten Nordmarken (und vereinzelt sogar im Kosch) sehr schlecht gelitten.



Spezialfälle

Passe die Reaktionen der Einheimischen an das Auftreten der Helden an. Dabei solltest du bei einigen Spezialfällen Folgendes beachten:

- ♣ **Zwerge** sind in den Flusslanden hoch angesehen und werden meist ebenso höflich behandelt wie Menschen. Gerade bei der Interaktion mit den Zwergen aus Albenhus und den Erzzwergen können zwergische Charaktere glänzen und den „Großen“ in ihrer Gruppe zeigen, was sie wirklich draufhaben.
- ♣ **Zauberkundigen** aller Art begegnet man gerade in den Nordmarken mit einem gewissen Misstrauen. In Elenvina gilt sogar ein grundlegendes Magieverbot (außer mit einem Dispens der ansässigen Akademie). Vor allem abergläubische Personen (wie etwa die Besatzung des Flusseggers) reagieren tuschelnd auf Zauberkundige.
- ♣ **Beziehungen** können im Abenteuer an manchen Stellen hilfreich sein. Wenn ein Charakter bereits in der Reichskanzlei positiv aufgefallen ist, kannst du den Einstieg daran anknüpfen. Sollte dagegen ein Charakter Freunde in Albenhus haben, können diese ihm dort bei der Recherche und den Schwierigkeiten mit Cassius helfen.

DER GESTOHLENE VERTRAG

In diesem Kapitel nehmen die Helden die Fährte des alten Zwergenvertrags auf. Sie vereiteln dessen Diebstahl und kommen gemeinsam mit Egtor von Ibenburg zum Schluss, dass man dieser Sache auf den Grund gehen sollte. Daher reisen sie an Bord eines Flusseglers nach Albenhus, dem einzigen im Vertrag namentlich erwähnten Ort. Auf der Reise lernen sie Land und Leute kennen und müssen den heimtückischen Angriff von finsternen Flusspiraten abwehren, um schließlich in Albenhus anzukommen.

Zu Beginn dieses Kapitels findest du eine Beschreibung des Vertrags, da dieser als zentrales Objekt die Helden bis über das Kapitel hinaus begleiten wird. Danach findest du den Einstieg im Kanzleiviertel sowie die anschließende Flussreise.

Der Vertrag

Das Wort „Vertrag“ bringt man in den Flusslanden mit gesiegelten Pergamenten oder einem zünftigen Ehrenwort in Verbindung – nicht aber mit einer wuchtigen Metallplatte. Dieser Vertrag jedoch ist zwergischer Machart, und unter den Angroschim ist es nicht unüblich, wichtige Worte auf Stein oder Metall zu verewigen. Deshalb handelt es sich bei dem alten Vertrag um eine Platte aus massivem, leicht rötlich schimmerndem Metall. In der Mitte fallen sofort eingeritzte, stilisierte Bilder auf, die jedoch schwer zu deuten sind. An den Rändern ist der Vertrag mit geometrischen Mustern und Zierbändern geschmückt.

Die Metallplatte ist rechteckig und misst in der Fläche etwa 40 auf 25 Halbfinger. Durch ihre Dicke von knapp drei Fingern ist sie nicht nur sperrig, sondern auch ausgesprochen schwer (40 Stein). Es ist zwar möglich, sie mit Lederriemen zu umwickeln und auf dem Rücken zu tragen, doch nur starke Helden werden den Transport nicht als Qual empfinden. Ein Held, der die Platte in den Händen trägt, muss sich ggf. mit den Regeln zur Tragkraft auseinandersetzen (siehe **Regelwerk** Seite 348).

Für den Transport sollten die Helden auf ein Pferd, einen Esel oder eine andere Möglichkeit zurückgreifen, da sie beim Tragen der Metallplatte schnell erschöpfen. Optional kannst du auch folgende Regelung anwenden: Möchte ein Held die Platte einfach umgeschnallt auf dem Rücken tragen, so erleidet er 2 Stufen *Belastung*. Das Gewicht der Platte muss dann nicht mit weiterer Ausrüstung verrechnet werden (so wie auch Rüstungen nicht noch mal mit der Traglast verrechnet werden).



ES SEI GESETZT UNTER VÄTERCHEN ANGROSCHS WACHEN BLICK:
 UNTER DES HOCHKÖNIGS BANNER STRITTEN WIR, DIE VERDERBTE MAGIE
 AUS DEN LÄNDEN ZU BANNEN. VIELE UNGETÜME SCHLUGEN UNSERE
 HÄMMER NIEDER. NICHT ALLES JEDOCH, WAS FIEL, WIRD AUF EWIG LIEGEN,
 NICHT ALLES, WAS LIEGT, IST AUF EWIG TOT. UNSERE BRÜDER VON FEUER
 UND ERDE LEGTEN DAS SCHUPPIGE MONSTRUM IN SCHLAF, DOCH DAS
 UNTIER ZU BANNEN, ZU BEZWINGEN UND EWIG AN FELS UND STEIN ZU
 SCHMIEDEN, IST UNSERE BRÜDERLICHE PFLICHT. ONDRAMOSCH SOHN DES
 ONDRAMAN, UND DIE SEINEN AUS DEN TIEFEN BINGEN VERPFLICHTEN
 SICH, KETTEN ZU SCHMIEDEN VON SOLCHER FESTIGKEIT, WIE SIE ZUM
 EWIGEN BANN NÖTIG SEIEN. ARGAX SOHN DES ALRIMOSCH, UND DIE
 SEINEN VON DEN GRÜNEN HÜGELN VERPFLICHTEN SICH, DEN SCHLAF DER
 BESTIE ZU BEWACHEN, BIS DASS DIE KETTEN AUSGEKÜHLT.
 AUF DREIMAL DREIUNDREIßIG JAHRE SEI DIESER BUND GESCHLOSSEN,
 BIS GLUT UND ESSE VERSIEGT UND ZU NIMMERBRECHENDEM FELS
 GEWORDEN. HERNACH SEIEN DIE PFLICHTEN BEIDER SIPPEN ERFÜLLT, UND
 WERDEN GEFOLGT VON VÄTERCHEN ANGROSCHS LANGMUT, BIS DASS DER
 TAG KOMME, AN DEM DER VERTRAG GEGEN DIE KETTEN GETAUSCHT. DIES
 IST DER KLARE UND DEUTLICHE WILLE DES ONDRAMOSCH, DIES IST DER
 KLARE UND DEUTLICHE WILLE DES ARGAX. DEN BUND BEZEUGT GRIMMOX
 SOHN DES GRAMOSCH, NICHT SOHN NOCH BRUDER NOCH VETTER DER
 TIEFEN BINGEN ODER DER GRÜNEN HÜGEL, SESSHAFT ZU ALBEN AN DEN
 RAUSCHENDEN WASSERN.



Nachdem Egtor Muster in den Bildern erkannte, befragte er Experten und erfuhr so, dass es sich bei ihnen um Angram, die zeremonielle alte Schrift der Zwerge, handelt. Er investierte viel Zeit und Mühen, um eine Übersetzungshilfe in Form einer dicken Loseblattsammlung zu erhalten. Nun kämpft er mit der Übersetzung und Deutung des Textes.

Angramexperte Handlungsoption

Sollte einer deiner Helden Angram lesen können, ist seine große Stunde jetzt gekommen. Er kann Egtor mühevollen Stunden ersparen und so direkt in dessen Gunst steigen. Erleichtere Proben für Verhandlungen mit Egtor, an denen der Angramexperte beteiligt ist, um 2 Punkte.

Untersuchung

Sollten sich gebildete oder neugierige Helden in deiner Gruppe befinden, bietet Egtor ihnen an, ihn bei der Untersuchung und Entzifferung des Vertrags zu unterstützen. Sie können die Platte einfach in Augenschein nehmen oder versuchen, den Text zu übersetzen und zu deuten. Nutze die folgenden Fertigkeitsproben, um das Ergebnis dieser Untersuchungen abzubilden.

Probe auf Metallbearbeitung

QS 1 – Diese Platte besteht aus einer dir unbekannten Legierung. Das Material ist sehr hochwertig und kaum abgenutzt.
 QS 2 – Die Verzierungen deuten auf zwergische Machart hin. Sie zeugen von großem Aufwand, der in diese Platte gesteckt wurde. Die Bilder in der Mitte der Platte wiederholen sich, was auf eine Art Text hindeutet.

QS 3 – Diese Legierung hast du zuvor nie gesehen, aber du erkennst, dass sie teilweise aus Gold, Mindorium und Kupfer besteht. Wenn man nun den Abnutzungsgrad betrachtet, muss die Platte etwa drei- bis vierhundert Jahre alt sein.

QS 4+ – Du erkennst die Legierung als Angroschsblei, eine seltene Mischung, die nur zu rituellen Zwecken von Geweihten des Angrosch hergestellt wird. Diese Platte muss für Zwerge also beinahe heilig sein.

Probe auf Geschichtswissen (Bergkönigreiche der Zwerge)

QS 1 – Im Kosch gab es vor einigen hundert Jahren eine große Schlacht zwischen einem zwergischen Hochkönig und einem finsternen Magierfürsten. Darauf bezieht sich die Platte wohl. Außerdem liegt nahe, dass mit „Alben an den rauschenden Wassern“ die Stadt Albenhus gemeint ist.

QS 2 – Der Hochkönig war Ambros, ein großer Held der zwergischen Geschichte. Er kämpfte am Südufer des Angbarer Sees gegen den Schwarzmagier Zulipan von Punin. Die Platte muss aus der Zeit der Magierkriege stammen und ist damit etwa 400 Jahre alt.

QS 3 – Wenn man bedenkt, aus welcher Zeit die Platte stammt, dann könnte das erwähnte Untier ein mächtiger

Dämon oder eine grausige Chimäre sein. Beides sah man in den Magierkriegen oft auf Schlachtfeldern.

QS 4+ – Mit den tiefen Bingen sind Erzzwerge gemeint, mit den grünen Hügeln Hügelszwerg. Diese Völker entzweiten sich jedoch kurz nach den Magierkriegen, was vermuten lässt, dass der Schutzpakt gegen das Monstrum zerbrochen ist.

Probe auf Rechtskunde (Bergkönigreiche der Zwerge)

QS 1 – Zwergische Verträge werden meist mündlich geschlossen. Nur sehr wichtige Abmachungen, meist solche mit religiösem Charakter, werden schriftlich festgehalten.

QS 2 – Die Formulierung des Textes legt nahe, dass er von Angroschpriestern verfasst wurde. Damit ist der Vertrag nicht nur wichtig, sondern beinahe heilig.

QS 3 – Der Vertrag ist eine Art Schuldschein. Wer ihn bei den Nachfahren von Ondramosch einreicht, sollte dafür die erwähnten Ketten erhalten.

QS 4+ – Es könnte möglich sein, selbst als Nichtzwerg mit diesem Vertrag die Ketten zu erhalten, jedoch müsste man dafür die Nachfahren Ondramoschs finden und überzeugen.

Das Kanzleiviertel

Vor den Toren Elenvinas auf einem malerischen Weinberg gelegen, wächst das Kanzleiviertel seit dem Jahr des Feuers unaufhörlich. Stolz behaupten die

Elenviner, hier schließe das wahre Herz des Reiches. Zu fast jeder Tages- und Nachtzeit herrscht zwischen den Gebäuden der burgartigen Anlage reges Treiben. Am Fuß des Weinbergs betreten die meisten Besucher das gut gesicherte Areal durch das reich verzierte **Nordmärker Tor (01)**. Durch einen mit Wehgängen gesäumten steilen Aufstieg gelangt man von hier aus in die eigentliche Kanzlei. Am oberen Tor, dem sogenannten **Garethor Tor (02)**, das mit seinen Fuchs- und Greifenornamenten deutlich auf das Raulsche Reich verweist, wird deshalb stets streng kontrolliert. Hier müssen alle Besucher ihre Waffen abgeben, um dem Kanzleifrieden Rechnung zu tragen. Einzig hochrangigen Adligen gestattet man das Mitführen einer (in Tuche eingeschlagenen) Standeswaffe zu. Am anderen Tor des Viertels, dem **Almadaner Tor (03)**, sind die Kontrollen dagegen etwas lascher, da hier eher weniger Publikumsverkehr herrscht. Von den Kanzleiangestellten wird es auch liebevoll „der Hinterausgang“ genannt.

Das Herz des Viertels ist der zentral gelegene **Kaiser-Reto-Platz (04)**, benannt nach dem monumentalen Reiterstandbild des berühmten Kaisers, das in der Mitte des Platzes steht. Die einzelnen Gebäude des Viertels sind voller Schreibstuben, Lager, Archive und Sitzungssäle. Vieles davon werden die Helden – in diesem Abenteuer jedenfalls – nicht zu Gesicht bekommen. Neben dem neu gebauten **Ucuritempel (T07)** dürfte für sie vor allem der **Kanzleifried (05)** wichtig werden, denn hier befinden sich die Arbeitsräume des Kanzleirates Egtor



von Ibenburg. Die anderen Gebäude dienen in diesem Abenteuer nur als Kulisse für den Auftakt der Geschichte sowie als dreidimensionale Rennstrecke während der Verfolgungsjagd mit Gemma. Für den Fall, dass du die beiliegende Karte des Kanzleivierts zur Visualisierung der Verfolgungsjagd nutzen willst, haben wir auf der Karte vermerkt, welche Bereiche der Mauern und Dächer begehbar sind. So kannst du deine Helden auf verschiedenen Ebenen durchs Kanzleivierteil wetzen lassen.

Einstiege ins Abenteuer

Das Abenteuer beginnt auf dem Gelände des Kanzleivierts, als die von Kapitän Dorcas angeheuerte Diebin gerade den Vertrag zu stehlen versucht. Die Helden werden Augenzeugen und können (hoffentlich) den Diebstahl verhindern. Auf diese Weise helfen sie Egtor von Ibenburg und werden zur Belohnung in die Untersuchung des Vertrags eingeweiht, woraus sich ein lohnenswerter Auftrag durch Egtor ergibt.

Mögliche Gründe, welche die Helden in die Kanzlei vorschlagen haben könnten:

- Der **Auftraggeber** des letzten Abenteuers hat sich hier mit den Helden verabredet, um die Belohnung zu übergeben. Möglicherweise handelt es sich bei diesem Auftraggeber um einen Kanzleibeamten oder einen Adligen des Reichs.
- Die Helden haben ein **Anliegen**, für das sie die Reichskanzlei benötigen. Dabei kann es sich um juristische Fragen, Erbstreitigkeiten unter Landadligen oder einfach nur eine Abschrift handeln. Solange es um Recht, Gesetz und alte Dokumente geht, ist die Kanzlei eine gute Adresse.
- Die Helden haben hier **Freunde** oder Bekannte, die sie auf ihrer Reise besuchen wollen. Vielleicht ist ihnen aus früheren Abenteuern jemand bekannt, der in den Reihen der Kanzleibeamten aufgestiegen ist und ihnen nun einen Gefallen schuldet. Unter Umständen haben sie sogar früher bereits die Bekanntschaft Egtors gemacht – in diesem Fall hat er sie eingeladen.
- Die Helden wollen dem kürzlich fertig gestellten **Ucuritempel** einen Besuch abstatten. Bei dessen großer, glänzender Kuppel handelt es sich um ein Meisterwerk der Baukunst, das man gesehen haben muss.

Phexens Wille Optionaler Inhalt

Eine reizvolle, aber auch vorbereitungsintensive Variante für den Einstieg führt über die Phexkirche. Der geheime Phextempel der Stadt hat vom geplanten Raub der Metallplatte erfahren und vertraut diese Information solchen Helden an, die der Kirche nahestehen. Was genau die Kirche des Fuchses sich erhofft, kannst du an deine Gruppe anpassen: soll der Diebstahl vereitelt werden, um in Egtors Gunst zu steigen? Sollen die Helden sich scheinbar mit der Diebin zusammentun, um sie nach ihren Auftraggebern befragen zu können? Nur

eines steht fest: Sobald klar wird, dass es sich bei dem Diebesgut um einen Vertrag handelt, der von religiöser oder politischer Bedeutung sein könnte, wird die Phexkirche nicht zulassen, dass er in den Händen von Piraten landet. Sogar eine offene Zusammenarbeit mit Egtor wäre in den Augen des Listenreichen hier vorteilhafter, da es bei der Bändigung eines Monstrums um den Schutz der zwölfgöttlichen Ordnung geht.

Haltet den Dieb!

Nachdem du den Helden ein wenig Zeit zum Umsehen im Kanzleivierteil gegeben hast, zieht das Schicksal sie unvermittelt ins Abenteuer. Gemma die Diebin ist gerade dabei, den Vertrag aus dem Viertel zu schmuggeln. Sie hat sich dafür wie eine niedere Beamtin gekleidet und schiebt eine Handkarre vor sich her. Auf dieser hat sie unter einigen Leinsäcken den Vertrag versteckt. Die Beamten der Kanzlei nehmen wenig Notiz von Gemma, aufmerksamen Helden dagegen könnte sie ins Auge fallen. Von dem Ausgang einer Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) hängt ab, wie schnell die Helden in die folgende Verfolgungsjagd* starten können. ○

• Was geht uns das an?

Was, wenn kein Held Gemma verfolgen will? In diesem Fall werden kurze Zeit später gellende Rufe der Gardisten laut, doch Gemma entkommt. Die Helden werden in jedem Fall als Augenzeugen befragt. Möglicherweise stellen die Helden jedoch auch Gemmas Handkarren und damit den gestohlenen Vertrag sicher. Gehe direkt zum Abschnitt **Der Kanzleirat lässt bitten** über.



Probe auf Menschenkenntnis (Motivation erkennen)

Misslungen – Der Held bemerkt nichts Ungewöhnliches. Wenn Gemma flieht, braucht er 1 KR, um den Zusammenhang zu begreifen.

QS 1-2 – Den Helden beschleicht ein seltsames Gefühl, als sein Blick über Gemma schweift. Als sein Blick den von Gemma trifft, wird ihm klar, dass sie etwas im Schilde führt. Der Held kann direkt in der ersten Kampfunde die Verfolgung aufnehmen.

QS 3+ – Der Held bemerkt sofort, dass Gemma etwas zu verbergen hat. Er hat 1 KR, bevor Gemma seinen Blick trifft und flieht. In dieser KR kann er Ausrüstung bereit machen oder einen Gefährten informieren.

Sobald die Probe abgelegt ist, kreuzen sich die Blicke der Helden und Gemma. Sie fühlt sich ertappt und beschließt, dass der Vertrag weniger wert ist als ihre Freiheit – also gibt sie Fersengeld. Beschreibe, wie ihre Augen erschrocken aufleuchten, sie die Karre umfallen lässt und wie eine verschreckte Katze in Richtung der Mauer davonhechtet.

Regeln für die Verfolgungsjagd

Für die Verfolgung der flüchtenden Gemma kannst du auf die Regeln aus dem **Regelwerk** Seite 349 zurückgreifen. Ergänze die Informationen wie folgt:

- Als die Helden und Gemma einander bemerken, stehen sie **8 Schritt** voneinander entfernt. Die Helden starten also bei Wegmarke 0, Gemma bei 8.
- In den kommenden **8 KR** legen Gemma sowie alle Verfolger jeweils eine Probe ab. Dabei addieren sie ihre effektive Geschwindigkeit auf den FW des jeweiligen Talents. Die FP der Probe werden auf den aktuellen Standort addiert.
- Sobald ein Held auf denselben Wert wie Gemma (oder höher) kommt, hat er sie erreicht und kann sie schnappen – etwa mit einer *Raufen*-AT.
- Die Verfolgungsjagd dauert nicht nur 5 KR, sondern bis Gemma geschnappt oder entkommen ist. Gemma entkommt, wenn sie am Ende von KR 8 nicht erwisch wurde. Dann hat sie die Helden abgeschüttelt.



Die Umstände der Verfolgungsjagd können nach Belieben angepasst werden, um es den Helden leichter zu machen oder ihnen eine größere Herausforderung zu liefern. So kann die Zahl der KR, bis Gemma entkommt, beispielsweise herauf- oder herabgesetzt werden. Die fliegende Diebin könnte auch geistesgegenwärtig genug sein, ihren Verfolgern Hindernisse, etwa herumstehende Fässer, in den Weg zu rollen – oder aber einer der anderen Besucher der Kanzlei greift beherzt ein und vereitelt ihre Flucht.

Wenn Gemma entkommt, können die Helden sie nicht befragen. Gehe direkt zum Abschnitt **Der Kanzleirat lässt bitten** über. Sollte die Diebin dagegen geschnappt worden sein, können die Helden sie mithilfe herbeieilender Kanzleigardisten dingfest machen und später verhören. Sollten sie daran Interesse haben, gehe weiter zum Abschnitt **Verhör**.

Probenvorschläge

Lass nicht nur auf *Körperbeherrschung (Laufen)* würfeln, sondern je nach Fortbewegungsart auch auf andere Talente. Dadurch wird die Verfolgungsjagd lebendiger und abwechslungsreicher. Beispiele, die gut ins Kanzleiviertel passen:

- Mauern hochklettern:** Gemma will nur noch weg. Was liegt dabei näher, als über die Mauer des Viertels zu klettern? Sie und ihre Verfolger legen eine Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* ab, zu deren FW sie GS/2 addieren dürfen.
- Efeuranken:** Auch ein Hausdach ist besser, als auf offener Straße verhaftet zu werden. Gemma nutzt dazu eine von Efeu überwucherte Wand, um mit einer Probe auf *Klettern (Baumklettern)* +2 zu entkommen. Dabei wird GS/2 zum FW addiert.
- Durch Schreibstuben:** Egal ob durch Tür oder Fenster, ein belebter Raum voller eifriger Kopisten ist

eine gute Möglichkeit, um Verfolger abzuschütteln. Gemma springt dabei rücksichtslos über Tische und Stühle, wofür sie eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* –2 ablegen muss, zu der die volle GS addiert wird. Helden können ihr ebenso folgen oder sich alternativ mit einer Probe auf *Einschüchtern* (GS/2) den Weg frei machen.

- Über die Dächer:** Sollte Gemma sich auf ein Hausdach gerettet haben, rennt sie über die Dachfirste. Das erfordert eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)*, zu der die volle GS addiert wird.
- Hilfe!** Gemma versucht, den Kanzleiwachen durch panische Schreie einzureden, sie würde zu Unrecht verfolgt. Sie legt dazu eine Probe auf *Überreden (Manipulieren)* –1 ab. Gelingt diese, wird die nächste Probe aller Verfolger um 1 erschwert, weil die Gardisten sich ihnen in den Weg stellen wollen.



Diese Option steht auch einem Helden offen, der davon überzeugt ist, eine Übeltäterin zu verfolgen.

Verhör

Gemmas Informationen sind für den Fortgang des Abenteuers nicht zwingend notwendig, können den Helden aber einiges erleichtern. Es ist auch möglich, dass sie die Diebin nicht selbst verhören, sondern nur Ergebnisse eines Verhörs durch Egtor geliefert bekommen. Sollten die Helden jedoch Interesse bekunden, wird man ihnen als tapferen Rettern in der Not zugestehen, Gemma selbst zu verhören. Um dieses Gespräch zwischen Helden und Diebin auszuspielen, orientiere dich an Gemmas Beschreibung und den Informationen, die sie preisgeben könnte. Du kannst für das gesamte Gespräch eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Verhör)* gegen Gemmas Willenskraft verlangen.

1 Gemma die Diebin

Kurzcharakteristik: 29, kompetente Einbrecherin, entflohene Leibeigene, die von der Hand in den Mund lebt

Hintergrund: Gemma stammt aus einem Dorf an der Grenze zu Albernien. Durch den Bürgerkrieg musste sie schon als Kind Dreck fressen. Sie lernte, für ihr Überleben zu stehlen, zu lügen und zu betrügen. Kurz vor Ende des Krieges floh sie von ihrer Scholle und schlug sich bis nach Elenvina durch, wo sie seitdem ein karges Dasein als Diebin und Einbrecherin fristet.

Aussehen: Gemma ist das harte Leben ins Gesicht geschrieben. Ihre Gesichtszüge wirken verhärtet und verschlossen. Das schwarze Haar hält sie mit einem Dolch eigenhändig kurz, was zu einer zerzausten und unschönen Frisur führt. Sie hat sonnengegerbte Haut, einen drahtigen Körperbau und sehr geschickte, jedoch mit Schwielen übersäte Finger.

Funktion: zieht die Helden ins Abenteuer

Darstellung: Verhalte dich skeptisch, desillusioniert und zynisch. Das Leben war nie gut zu dir, warum sollte das jetzt anders sein? Gib kurze, patzige Antworten, in die du hin und wieder einen Fluch einbaust. Verwende dabei möglichst viel saloppe Umgangssprache, um darzustellen, dass Gemma aus der Gosse kommt.

Gemma

MU 14 KL 12 IN 14 CH 12

FF 12 GE 15 KO 12 KK 11

LeP 30 AsP – KaP – INI 25

SK 2 ZK 1 AW 8 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Dolch: AT 13 PA 7 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I (Dolch, Waffenlos)

Vorteile/Nachteile: Fuchssinn / Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Neugier)

Talente: Klettern 12, Körperbeherrschung 13, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 11, Überreden 8, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Gemma wird versuchen, Kämpfe zu vermeiden. Ist sie gezwungen sich zu verteidigen, wird sie Finten mit ihren Fäusten einsetzen. Ihren Dolch wird sie nur benutzen, wenn es um ihr Leben geht.

Flucht: bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: 23LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

»Ja, dann binnich eben hier eingebrochen, na un? Willste mir jetzt ne Praiospredigt halten?«

Gemmas Informationen

Eine Befragung der Diebin kann, neben ihrer Vorgesichte, folgendes Wissen zutage fördern:

- Gemma wurde vor fünf Tagen in der Kneipe Zum Enterhaken angeheuert, um etwas aus dem Kanzleiviertel zu stehlen.
- Gemma weiß nur, dass sie eine zwergische Metallplatte stehlen sollte. Über den Hintergrund oder Zweck des Objekts weiß sie nichts.
- Um an die Platte zu kommen, hat Gemma die Kanzlei ausgekundschaftet und einige Angestellte ausgehorcht. So fand sie heraus, wo sich die Platte befand, und brach über das Fenster in Egtors Schreibstube ein.
- Der Einbruch war schnell, leise und sauber – dessen rühmt sich Gemma grinsend.
- Ihr Auftraggeber war ein Ganove namens Zahnloser Gilborn. Er bezahlte 25 Silbertaler für die Auftragsannahme und versprach weitere 75 Taler für die Übergabe des Diebesguts.
- Bei guter Verhörführung (2 oder mehr Netto-QS bei der Probe auf Einschüchtern gegen Gemmas Willenskraft) verrät Gemma auch, dass der Zahnlose Gilborn Mitglied einer Flusspiratenbande ist, die von einem gewissen Kapitän Dorcas angeführt wird.
- Wozu Dorcas die Platte braucht, weiß Gemma nicht. Es ist ihr auch egal.

Der Kanzleirat lässt bitten

Der beinahe erfolgreiche Diebstahl des Vertrags alarmiert Egtor von Ibenburg. Er lässt die Helden, die bei der Vereitelung des Diebstahls mitgeholfen haben, sofort zu

sich in seine Schreibstube rufen. Dort bittet er sie ohne Umschweife um eine genaue Beschreibung der Vorfälle. Sollten die Helden Gemma verhört haben, lässt er sich auch die Ergebnisse des Verhörs haarklein aufzählen. Andernfalls setzt er die Helden jetzt selbst ins Bild (sofern seine Leute Gemma verhören konnten).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Klares, helles Licht fällt durch die großen Fenster auf einen wuchtigen Schreibtisch. Papiere, Pergamente, Tintentöpfe und Federkiele stapeln sich geradezu darauf, doch die Mitte des Tisches ist seltsam leer. Nur ein einziger Gegenstand liegt dort, und fast wirkt es so, als scheine das Licht genau darauf: eine wuchtige, verzierte Metallplatte. Hinter dem Tisch steht ein nachdenklich wirkender Mann, dessen pelzbesetzter Umhang ihn fast zu erdrücken scheint. Er sieht die Metallplatte an, dann euch, dann wieder die Platte. „Um ein Haar hätte man mich dieses Stücks beraubt, und man sagte mir, dass allein euer Einsatz dieses Schicksal abzuwenden vermochte“, wendet er sich schließlich an euch. Auf seine Lippen kommt ein müdes Lächeln. „Die Zwölfe zum Gruß, wie schön, dass Ihr meinem Ruf gefolgt seid. Ich schulde euch meinen Dank und muss doch noch mehr von euch erbitten – muss euch bitten, hereinzutreten und mir alles zu berichten, was ihr über die heutigen Geschehnisse... und dieses Kleinod wisst.“ Mit diesen Worten deutet er auf die Platte und nickt euch zu.



Wenn alle Informationen ausgetauscht sind, bietet Egtor den Helden an, ihn bei der Untersuchung der Platte zu unterstützen. Sollte reine Neugier als Motivation nicht ausreichen, offeriert er für jede nützliche Information 5 Silbertaler. Sobald die Helden zusagen, erzählt ihnen Egtor, wie er in den Besitz der Platte kam, und zeigt ihnen die Notizensammlung, mit deren Hilfe er das Angram übersetzen will. Orientiere dich für die Untersuchung der Platte an der Beschreibung des Vertrags ab Seite 7. Im Verlauf der Proben tauschen sich Egtor und die Helden gegenseitig aus, diskutieren und spekulieren. Dabei sind die meisten Untersuchungsergebnisse optional, nur zwei Dinge sollten die Helden (notfalls durch Egtors Hilfe) verstehen:

- ☛ Das Objekt ist eine Art Vertrag unter Zwergen. Man hat sich darauf geeinigt, gemeinsam ein unbezwingbares Ungeheuer in ewigem Schlaf zu halten.
- ☛ Der einzige derographische Hinweis, der klar verständlich ist, deutet auf die Stadt Albenhus hin, die auch „Stadt der rauschenden Wasser“ genannt wird.

Der Auftrag

Am Ende der Untersuchung und Beratung steht fest, dass es sich bei dem Objekt um einen zwergischen Vertrag handelt, der offenbar nicht eingelöst wurde. Das darin erwähnte Monstrum, das es zu bannen galt, beunruhigt

Egtor sehr, da er die Hinterlassenschaften der Magierkriege (zu Recht) für eine Bedrohung des Reiches hält. Er drängt die Helden deshalb dazu, den Vertrag an sich zu nehmen und einzulösen, um das Monstrum zu bezwingen. In der Zwischenzeit will Egtor versuchen, mehr über die Hintermänner des Diebstahls herauszufinden.

Für die Reise nach Albenhus verspricht er, schnellstmöglich eine Schiffspassage zu organisieren. Auch eine Spesenkasse sowie eine finanzielle Belohnung stellt Egtor in Aussicht. Orientiere dich dabei am sozialen Stand und den Fähigkeiten deiner Helden sowie den Löhnen aus dem Regelwerk (siehe **Regelwerk** Seite 381). Am meisten betont Egtor jedoch, dass es sich bei dieser Unternehmung um einen Dienst am Mittelreich und der zwölfgöttlichen Ordnung handelt, die den Helden Ruhm, Ehre und Beziehungen beschern kann.

Um eventuellen Schwierigkeiten während der Reise mit dem Zoll oder örtlichen Bütteln zuvorzukommen, stellt er den Helden ein offizielles Schreiben mit seinem Siegel und seiner Unterschrift aus, welches das Unternehmen der Helden als Dienst am Reich ausweist.



Auf dem Großen Fluss

In diesem Abschnitt reisen die Helden von Elenvina flussaufwärts Richtung Albenhus. Dabei lernen sie den Fluss und die Lande an seinen Ufern kennen, machen aber auch die Bekanntschaft echter Seeleute und Piraten. Wie ausführlich du diese Reise gestaltest, ist dabei dir überlassen. Im Folgenden findest du Informationen zum Schiff, seiner Besatzung und dem Leben an Bord.

Du kannst jedoch weit darüber hinausgehen, wenn du der Fluss-Thematik mehr Raum gönnen willst: Es bieten sich dir viele Möglichkeiten, Elemente aus der Regionalspielhilfe einzubauen und bei Landgängen kleine Seitenabenteuer umzusetzen. So ist es beispielsweise sehr einfach, die Zollfeste Kaltenbluth (siehe **RSH** Seite 181) auf dem Weg der Helden zu verorten.



Reisedauer

Die gesamte Reise von Elenvina nach Albenhus dauert etwa 10 bis 14 Tage. Darüber gibt die Kapitänin des Schiffs auch gerne Auskunft. Die Strecke selbst ist zwar nicht sehr weit, allerdings geht die Reise flussaufwärts und das Schiff muss oft anhalten, um Zollinspektoren an Bord zu lassen oder neue Waren aufzunehmen. Tatsächlich wird die Reise der Helden vermutlich mindestens 14 Tage dauern, da sie in der Opferschlucht von Piraten angegriffen werden und danach sehr wahrscheinlich erst einmal ihre Wunden lecken müssen. Du musst nicht jeden Reisetag ausspielen – Hinweise und Vorschläge zur Ausgestaltung der Reise findest du im Abschnitt **Szenen einer Reise** (siehe Seite 16).

Kapitän Dorcas' Flusspiraten

Während der Schiffsreise sollen die Helden von Gemmas Auftraggeber Dorcas eingeholt und überfallen werden. Hierzu ist nötig, dass er erfährt, auf welchem Wege der Zwergenvertrag Elenvina verlässt.

Als Gemma nicht wie abgemacht mit der Metallplatte in den *Enterhaken* in Elenvina kommt, ist Piratenkapitän Dorcas alarmiert. Er lässt Nachforschungen anstellen und findet schnell heraus, dass Gemma inhaftiert wurde. Durch Bestechung der Hafenmitarbeiter erfährt er schließlich, dass die Platte im Gepäck einiger Reisender an Bord der *Prinz Idamil* flussaufwärts reist. Sofort lässt Dorcas die Segel setzen und nimmt die Verfolgung auf. Kurz vor der Opferschlucht überholt er die Helden und legt sich dann in der Schlucht auf die Lauer. Sein Ziel ist es, die Metallplatte in seinen Besitz zu bringen, um sie wie vereinbart an den Magier Cassius zu übergeben. Dabei ist ihm das Schicksal der Helden im Grunde gleichgültig, doch wenn nötig, wird er über Leichen gehen.

Die Begegnung mit Dorcas und seiner Piratenbande ist ein spannendes Element des Abenteuers, das du deinen Spielern nicht vorenthalten solltest. Sollten die Helden aber bereits in Elenvina Anstrengungen unternehmen, genau eine solche Verfolgung zu verhindern, können sie dem Angriff der Piraten durchaus auch entgehen, ohne dass ihnen dadurch wichtige Informationen verlorengehen. Wenn aber ihre Bemühungen um Diskretion an einer Stelle scheitern sollte, etwa die Mannschaft der *Prinz Idamil* unterwegs von der Metallplatte erfährt und diese Information in einem Hafen weitertratscht (siehe Seite 16), kannst du dich dafür entscheiden, die Piraten trotzdem auftauchen zu lassen. Ohne an jedem Hafen und jeder Zollstation anzulegen, kann Dorcas' Schiff gute Fahrt machen und so auch im Falle eines verzögerten Aufbruchs rechtzeitig zum Schiff der Helden aufschließen.

Das Schiff

Der stattliche Zweimaster *Prinz Idamil* fährt seit knapp zehn Sommern unter dem Kommando von Kapitänin Isfrid (siehe rechts) zwischen Ferdok und Elenvina den Großen Fluss entlang. Meist verlädt das Schiff dabei nichtverderbliche Güter wie Tuche, Metallwaren oder Holz. Passagiere sind dennoch ein gern gesehenes Zubrot, weshalb das Schiff über zwei Gästekabinen verfügt.

Diese Dienstleistung lässt sich die Kapitänin jedoch gut bezahlen.

Rundgang

Die Helden können alle drei Decks sowie die Aufbauten auf Vorder- und Achterdeck der *Prinz Idamil* betreten. Auf dem **Vorderdeck (01)** lässt sich die Aussicht auf den Fluss hervorragend genießen. Erwähnenswert ist auch das hier montierte Bordgeschütz, das die Helden im späteren Verlauf ihrer Reise noch benötigen könnten. Das **Achterdeck (02)** ist das Reich von Steuermann *Helmbrecht* (siehe rechts), der mit geselligen Helden gerne ein Schwätzchen hält und sie durchaus auch mal ans Steuer lässt – natürlich unter Aufsicht.

Auf dem Hauptdeck befindet sich der **Aufenthaltsraum (03)**, in dem sich Mannschaftsmitglieder ausruhen, etwas trinken und auf einem leeren Fass die Würfel rollen lassen. Direkt daneben liegt die **Kajüte (04)** von Kapitänin Isfrid und Steuermann Helmbrecht. Scherze darüber, dass die beiden sich eine Kajüte teilen, quittiert die Kapitänin mit dem belehrenden Hinweis, auf See sei „der Platz eben knapp“. Helmbrecht dagegen lacht nur über Nachfragen, was denn da nachts passiere – „für so etwas hat ein guter Steuermann keine Zeit, wenn er ausgeruht am Steuer stehen will“. Am Bug dagegen befindet sich ein großer **Schlafrum (05)**, der meistens von der Mannschaft genutzt wird. Sind zahlende Reisende an Bord, lässt die Kapitänin die Kajüte jedoch räumen und scheucht die Mannschaft aufs Unterdeck.

Auf besagtem Unterdeck ist die **Kombüse (06)** mit Sicherheit die wichtigste Anlaufstelle für Helden und Mannschaftsmitglieder gleichermaßen. Hier ist das Reich der Köchin *Jalda* (siehe rechts), die sich jederzeit über einen Plausch und helfende Hände freut. Neben einer Kochstelle und zahlreichen Regalen findet man in der Kombüse zudem auch die Ankerwinde, die während des späteren Piratenangriffs (siehe Seite 18) beschädigt und durch Helden repariert werden könnte. Direkt neben der Kombüse befindet sich ein **Ersatzteillager (07)**, das für die Helden von geringerem Interesse sein dürfte. Den größten Teil des Unterdecks nehmen jedoch der **Große Frachtraum (08)** und die beiden kleineren **Frachträume (09)** ein. Hier drängen sich Kisten, Fässer, Tuchballen und in Netzen von der Decke herabbaumelnde Kleinwaren, zudem befindet sich hier die Schlafstätte der Mannschaft, wenn sie aus dem Schlafrum vertrieben wurden.

Noch enger und stickiger wird es, wenn man sich tief in den Bauch der *Prinz Idamil* begibt. Auf dem untersten Deck finden sich drei weitere **Frachträume (10)**. Das Deck wird während der Fahrt kaum besucht. Die Mannschaft geht nur ab und zu nach unten, um die Sicherung der Ladung zu überprüfen. Sollten die Helden einen abgeschiedenen Ort für private Gespräche suchen, werden sie hier also vermutlich fündig.

Die Mannschaft

Die Mannschaft des Seglers besteht aus zwölf Personen. Mit ihnen verbringen deine Helden Tage, womöglich sogar Wochen, daher solltest du zumindest einigen von

ihnen Namen und Persönlichkeit verleihen. So können deine Helden gezielt Personen ansprechen und eine Beziehung zur Mannschaft aufbauen, die besonders dann spannend wird, wenn es gilt, das Schiff gegen den Angriff der Piraten zu verteidigen. Orientiere dich bei der Ausgestaltung der Mannschaftsmitglieder an den folgenden Personen und ergänze sie um eigene Ideen:

⚠ Kapitänin **Isfrid Fegentritt** (43, groß und hager, langer, strohblonder Zopf, stahlgraue Augen; ruppiger Tonfall, oft kurz angebunden, sehr abergläubisch; Boote & Schiffe 13 (12/13/14), Willenskraft 5 (13/12/10), SK 1) führt das Schiff mit harter Hand. Sie wird respektiert, aber nicht geliebt. In ihren Jugendjahren war sie selbst als reisende Abenteurerin unterwegs, weshalb Geschichten von großen Abenteuern ihr Herz erweichen können. Niemand an Bord weiß, dass zu ihren Gefährten aus Jugendzeiten auch ein gewisser Prinz Idamil vom Eberstamm, Bruder des heutigen Fürsten Anshold, gehörte. Nie gestand Isfrid ihm ihre Liebe, und als er im Jahr des Feuers starb, beendete Isfrid verzweifelt ihr Abenteurerleben.

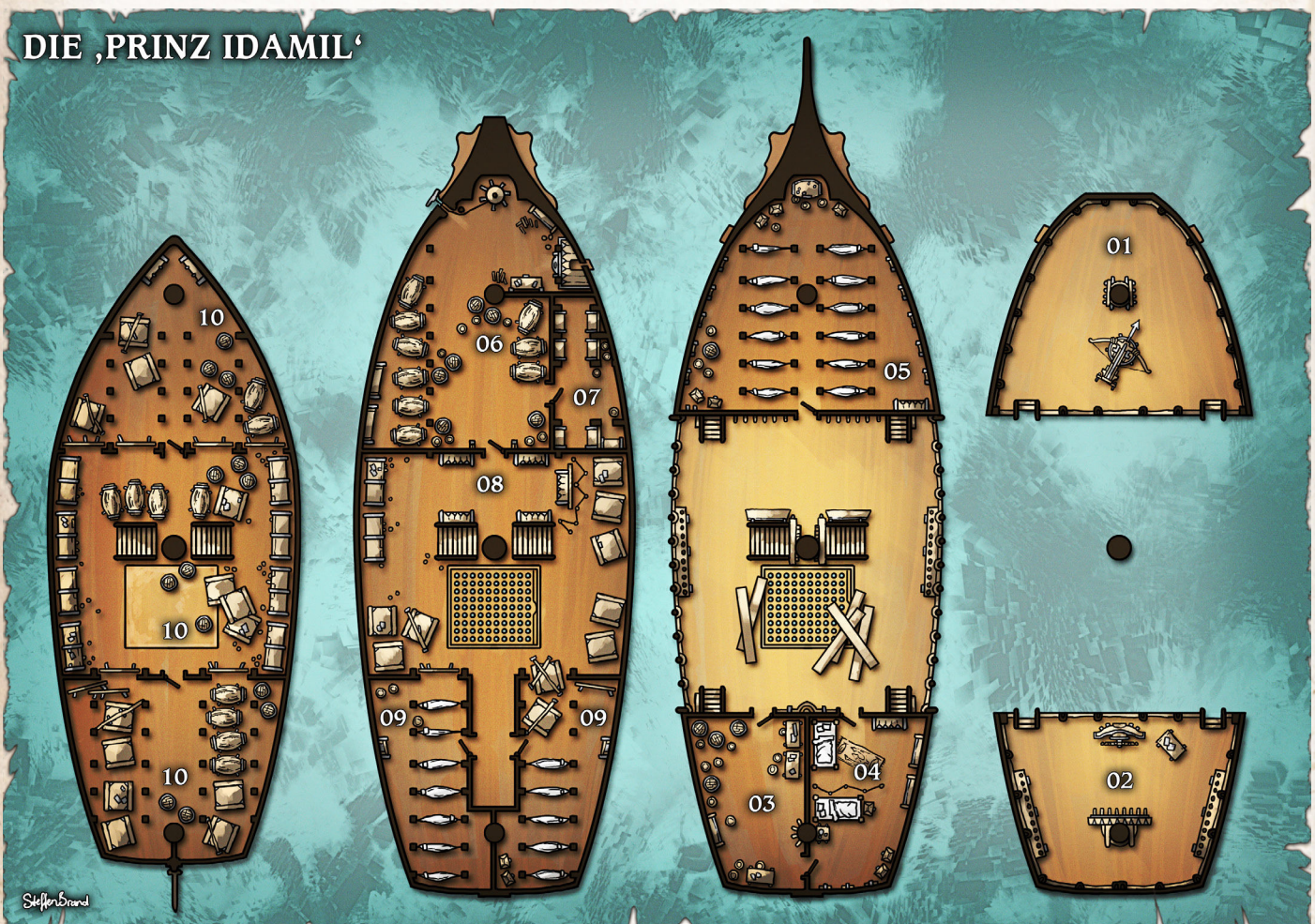
⚠ Steuermann **Helmbrecht aus Herzogenfurt** (38, ein Bär von einem Mann, dunkelblondes Haar, Vollbart; ruht in sich, ist aber immer zu Scherzen aufgelegt und macht schlechte Wortwitze; Boote und Schiffe 12 (13/11/15), Willenskraft 3 (12/13/12), SK 1) ist die gute Seele des Schiffes. Nach der Kapitänin ist er der zweite Mann an

Bord. Wer Probleme hat, kommt damit zu Helmbrecht, und auch für die Helden ist er ein zugänglicher Ansprechpartner. Er hört sich ihre Geschichten gerne an und gibt bereitwillig gute Ratschläge. Sollten sich große, kräftige Damen unter den Helden befinden, wird er zudem versuchen, ihnen rahjagefällige Komplimente zu machen.

⚠ Matrose **Nerek Aicherding** (17, struppige braune Haare, grüne Augen, kräftig gebaut; heuchlerisch, anhänglich, redet zu viel; Willenskraft 4 (10/12/11), SK 0) ist ein sehr ehrgeiziger Mensch. Er träumt von seinem eigenen Schiff und biedert sich daher bei wohlhabenden oder einflussreichen Helden an. Gleich bei Betreten des Bootes wird er dem vornehmsten Helden bei seinem Gepäck helfen und auch sonst kaum von der Seite weichen. Vor List und Lüge schreckt er nicht zurück, vor offener Gewalt jedoch schon.

⚠ Köchin **Jalda** (23, zum Zopf geflochtenes nussbraunes Haar, rosige Wangen; zurückhaltend und fast schon unterwürfig, aber sehr fürsorglich; Lebensmittelbearbeitung 7 (14/13/13), Willenskraft 6 (10/14/12), SK 1) heißt in Wahrheit Praialda von Altenwein. Sie ist die Tochter eines Junkers, die vor der ihr unliebsamen arrangierten Ehe floh und auf dem Schiff unterkam. Ihre edle Herkunft verrät Jaldä hin und wieder durch höfliches Benehmen oder vornehme Wörter wie „nichtsdestotrotz“. Sollten die Helden hinter ihr Geheimnis kommen, fleht

DIE ‚PRINZ IDAMIL‘



sie diese an, sie nicht zu verraten – sie hat die Mannschaft in ihr Herz geschlossen und ist mit diesem Leben glücklicher, als sie es zuvor jemals gewesen war.

Für die übrigen Matrosen kannst du die Werte der Bürgerin aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 258 verwenden. Die Matrosen verfügen aber noch über Armbrüste 8 und Boote & Schiffe 7.

Leben an Bord

Die Reise an Bord des Flusseglers ist zwar praktisch, aber alles andere als komfortabel. Wer oft zur See gefahren ist, den mögen die kleinen Unbequemlichkeiten nicht stören, für echte Landratten dagegen kann die Reise zur nervlichen Zerreißprobe werden. Das bekommen die Helden bald selbst zu spüren, doch wie sie damit umgehen, bleibt ihnen überlassen. Um die kleinen und großen Probleme der Bootsreise am Spieltisch darzustellen, kannst du folgende Beispiele nutzen. Alle geben dir neben Beschreibungen auch Möglichkeiten an die Hand, die Unwägbarkeiten der Schiffsreise regeltechnisch abzubilden. Du musst nicht alle diese Details einbauen, aber sie können dir dabei helfen, die Reise für deine Helden lebendiger und auch anstrengender zu gestalten.

Platzmangel

Es ist eng an Bord des Schiffes. Obwohl die Helden zwei Passagierkabinen für sich allein haben, ist auch dort nur wenig Platz für jeden Einzelnen. Dadurch bedingt muss man gerade nachts mit dem lauten Schnarchen der Mitreisenden sowie deren Körpergerüchen leben. *Verwöhnte* Helden oder solche mit *Angst vor engen Räumen* werden sich hier nicht wohlfühlen.

Schwanken

Das Schiff ist in Bewegung, selbst wenn es vor Anker liegt. Helden mit schwachem Magen kann das heitere Geschaukel gerade in den ersten Tagen stark mitnehmen. Wenn du willst, kannst du am ersten Tag mit einer Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren oder Störungen ignorieren*) prüfen, ob ein Held seekrank wird. Diese Probe solltest du um 1 Punkt erleichtern bzw. erschweren, wenn ein Held schon oft zur See gefahren ist oder dies noch nie getan hat. Wem die Probe misslingt, der erleidet den Status *Seekrank*.

Neuer Status: Seekrank

Der Held leidet an Übelkeit, solange er auf einem Schiff einen See, einen Fluss oder ein Meer befährt. Er muss sich öfters übergeben und ihm ist schwindlig. Solange er unter der Seekrankheit leidet, sind alle seine Proben um 1 erschwert. Außerdem regeneriert er 1 Punkt weniger LeP, AsP und KaP bei Regenerationsphasen. Die Seekrankheit endet spätestens nach 1 Stunde, sobald er wieder festen Boden unter den Füßen hat.

Feuchtigkeit

Immer wieder weht der Wind kühles Wasser über das Deck. Wer sich nicht dauerhaft unter Deck aufhält, muss also damit leben, dass Kleidung, Ausrüstung und Haare permanent mit einem feuchten Film überzogen sind. *Eitle* Helden dürften sich daran ebenso stören wie solche, die den Rost an ihrer Ausrüstung fürchten müssen.

Geschäftigkeit

Auf dem Segler ist immer genug zu tun. Man erwartet zwar nicht, dass die Helden mit anpacken, aber sie sollten auch nicht im Weg herumstehen. Tun sie es dennoch, werden sie von der Mannschaft manchmal ohne große Vorwarnung beiseitegeschoben, was gerade *arroganten* und *streitsüchtigen* Charakteren missfallen dürfte. Für jeden Helden mit diesen Nachteilen solltest du eine kurze Schlaglichtszene einbauen, in der er – in seinen Augen – ungebührlich behandelt wird und darauf reagieren muss. Stellt er den Matrosen zur Rede, kommt es zum Streit? Muss vielleicht sogar die Kapitänin eingreifen, oder wird am Ende alles aufgeklärt und bei einem Bier beigelegt?

Keine Privatsphäre

Die Mannschaft der *Prinz Idamil* lebt auf engstem Raum zusammen, von kurzen Landgängen einmal abgesehen. Daraus ergibt sich ein ganz anderes Verständnis von Privatsphäre – jeder an Bord weiß nahezu alles über seine Kameraden, auch die schmutzigen, unanständigen und ekligen Details. Den Helden wird es kaum anders ergehen. Über alles, was sie tun, wird an Bord getratscht, was den Helden möglicherweise wenig gefällt. Vor allem ist es aber schwierig, die Metallplatte geheim zu halten, falls die Helden dies wollen. Für jeden Tag, an dem sie dieses Geheimnis bewahren wollen, müssen alle Helden eine Probe auf *Willenskraft* ablegen, um sicherzustellen, dass sie zu keiner Zeit ein unachtsames Wort fallen lassen. Misslingt eine dieser Proben, werden die Matrosen bald über den „geheimen Schatz der Gäste“ tratschen. Einzig im untersten Deck (siehe Seite 14) können die Helden miteinander sprechen, ohne befürchten zu müssen, dass jemand mithört.

Szenen einer Reise

Es ist nicht nötig, jeden Tag der Reise im Detail auszuspielen – allerdings kannst du das tun, wenn deine Gruppe Freude am Ausspielen des täglichen Lebens hat. Um deinen Spielern in jedem Fall ein Gefühl für die verstreichende Zeit und die Atmosphäre der Reise zu vermitteln, kannst du auf kleine Szenen zurückgreifen, die einen Aspekt der Reise verdeutlichen. Ein bis zwei Szenen pro Tag geben den Spielern die Möglichkeit, an das anzuknüpfen, was sie interessiert, und andere Beschreibungen einfach nur wirken zu lassen. Im Folgenden findest du einige Beispiele für verschiedene Szenen, die den Helden das Leben an Bord und die Reise durch die Flusslande verdeutlichen.



An- und Ablegemanöver

Etwa jeden zweiten Tag legt die *Prinz Idamil* in einem Flusshafen oder an einer Zollstation an. Am Ufer stehen oft Schaulustige, Hafenmitarbeiter oder Zöllner, die das Treiben beobachten. Wirklich abenteuerlich ist das Treiben aber nur an Bord, wenn man mitten im Geschehen steht. Gerade für Helden, die nie zuvor ein Schiff bestiegen haben, ist der Anlegeprozess ein kleines Spektakel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Unruhe erfasst das ganze Schiff, ihr könnt sie beinahe körperlich fühlen. Dann schallt die Stimme der Kapitänin über das Deck: „Bereitmachen zum Landgang!“ Plötzlich geht alles ganz schnell. Befehle werden hin- und her gerufen, Matrosen eilen über das Deck und klettern in den Wanten umher. Die Segelfläche wird verkleinert, um Fahrt aus dem Schiff zu nehmen, während die ersten Matrosen bereits die Taue zum Vertäuen bereit machen. Matrose Nerek schleppt den Landesteg herbei. Tief unten im Schiff legt Köchin Jalda die Arbeit nieder, um die Ankerwinde zu bedienen. Die gesamte Mannschaft wuselt umher wie ein schwirrender Bienenstock – und nur Steuermann Helmbrecht steht mit großer Gelassenheit auf dem Achterdeck und sieht mit Vorfreude dem nächsten Hafen entgegen.

Auch die Helden bleiben von diesem Treiben nicht verschont: sie müssen z. B. weichen, wenn genau das Tau, auf das sie sich gesetzt hatten, zum Anlegen gebraucht wird. Steuermann Helmbrecht scheint der einzige zu sein, der jetzt einen kühlen Kopf bewahrt.

Zollinspektion

Bei fast jedem Landgang kommen ein oder mehrere Zöllner, teilweise mit waffentragender Begleitung, an Bord, um die Waren zu überprüfen. Auch die Helden werden (meist) höflich befragt. Ihr persönlicher Besitz wird nur

kurz abgenickt, doch sollte jemand größere Warenmen- gen (oder ein privates Waffenarsenal) mit sich herum- schleppen, kann durchaus eine hitzige Diskussion mit einer engagierten Zöllnerin folgen. Wenn du diese aus- spielen willst, greife dafür auf **Jadwige Echterdinger** (41, strohblondes Haar, gerötete Wangen, leicht untersetzt; unterbricht andere mitten im Satz, spricht selbst sehr schnell; Willenskraft 10 (11/12/12), SK 1) zurück. Sie arbeitet seit fast fünfzehn Jahren als Zollwächterin und kennt alle billigen Ausreden. Auf ihre Unbestechlichkeit ist sie sehr stolz und wertet deshalb jeden Bestechungs- versuch als Angriff auf ihre persönliche Ehre. Sollten die Helden es sich mit ihr verscherzen, wird sie diese durch ihre bewaffneten Begleiter in der Zollstation fest- setzen lassen, bis die Sache geklärt ist. Ihr Vorgesetz- ter **Praiwin Sibbler** (55, hager, ausdünnender grauer Haarkranz; spricht langsam und mit strenger Stimme; Willenskraft 5 (12/14/11), SK 1) ist für Bestechungsver- suche, aber auch vernünftige Argumente der Helden, etwa das Schreiben von Egtor von Ibenburg, wesentlich zugänglicher, sodass die gefangenen Helden am Ende dennoch entlassen werden.

Fischreigen

Ein Schwarm glitzernder Fische tanzt um den Bug der *Prinz Idamil*. Fast eine Stunde lang dauert das Spektakel, das vom Großteil der Mannschaft als Segen interpretiert wird. Nur: wessen Segen? Eine Diskussion, ob die Fische zum Gefolge Efferds oder des Flussvaters gehören, be- ginnt unter den Matrosen – und auch darüber, ob es sich beim Flussvater um einen Gefolgsmann Efferds handelt oder nur um eine dem Aberglauben entsprungene Sa- gengestalt, wie die Efferdkirche lehrt. Die Helden kön- nen schlichtend eingreifen, bevor jemand eine blutige Nase davonträgt. Dazu müssen sie jedoch ihr ganzes mythologisches Fingerspitzengefühl aufbringen, was du mit der folgenden Sammelprobe abhandeln kannst. Es bietet sich natürlich an, das Streitgespräch am Spiel- tisch auch tatsächlich auszuspielen.

Gruppensammelprobe auf Götter & Kulte (Efferd)

Maximal 5 Proben erlaubt, maximal drei Helden können an der Probe teilnehmen

6 QS – Ein Großteil der Mannschaft lässt sich von den Argumenten der Helden beruhigen. Nur die beiden letzten Streithähne bleiben übrig.

10 QS – Die Mannschaft ist beeindruckt von den religiösen Interpretationen der Helden. Die streitende Meute zerstreut sich.

Sind die 5 Proben abgelegt, ohne dass 6 bzw. 10 QS erreicht worden sind, kommt es zu einer Schlägerei unter den verbliebenen Matrosen. Helden, die sich an der Diskussion beteiligt haben, werden mit hineingezogen und müssen sich verteidigen. Der Kampf wird rein mit Fäusten ausgetragen und dauert maximal 3 KR, bis Steuermann Helmbrecht mit bellender Stimme ein Machtwort vom Achterdeck herüber brüllt.

Abendessen

Gegessen wird nur unter Deck, da die Kapitänin überzeugt ist, Speisen an Deck brächten Unglück (Getränke jedoch nicht). Die Helden

• Um den Helden und der Mannschaft hier ernsthafte Verletzungen zu ersparen (vor allem dann, wenn ihnen noch ein Überfall der Flusspiraten bevorsteht), kannst du hier auf die Prügel-Regeln zurückgreifen. Eine Erklärung dieser Regeln befindet sich unter anderem online in der kostenlosen Regel-Wiki.

können das erstaunlich gute Essen genießen und dabei Köchin Jalda kennenlernen, die sich über helfende Hände und freundliche Gespräche freut. Wer Jalda unterstützen möchte, kann eine Probe auf *Lebensmittelbearbeitung* (Kochen & Sieden) ablegen. Dadurch steigt der betreffende Held in Jaldas Achtung – alle zukünftigen Proben auf Gesellschaftstalente im Umgang mit Jalda sind um QS/2 der Probe auf *Lebensmittelbearbeitung* erleichtert.

Sollte ein Held sich als besonders begabter Koch (4 QS oder mehr) hervorgetan haben, ist ihm auch die Achtung der gesamten Mannschaft gewiss. Er erhält für alle Proben auf Gesellschaftstalente im Umgang mit der Mannschaft eine Erleichterung von 1.

Segel am Horizont

Mehrmals täglich passiert das Schiff andere Segler, denn auf dem Großen Fluss herrscht reger Verkehr. Einmal jedoch taucht ein Boot am Horizont auf, das keine Flagge gehisst hat. Unruhe breitet sich unter den Matrosen aus, die einen Piratenangriff befürchten. Beim Näherkommen stellt sich heraus, dass der Segler *Ferdoker Braut* auf eine Untiefe gelaufen ist. Beim Streit über die Verantwortung für dieses Unglück entbrannte eine Meuterei, die gerade auf dem Schiff tobt, und der die Flagge zum Opfer gefallen ist. Kapitänin Isfrid ist unschlüssig, ob ihre Mannschaft in den Kampf eingreifen sollte, wie es die Ehre gebietet, oder ob die Gefahr zu groß ist. Die Helden wird sie jedoch nicht davon abhalten und ihnen sogar

die Enterausrüstung zur Verfügung stellen. Dadurch begeben sich die Helden jedoch in einen blutigen Kampf, der erst endet, wenn entweder der Kapitän der *Ferdoker Braut* oder sein meuternder erster Maat kampfunfähig sind. Die Helden können versuchen, einen von beiden zu bezwingen. Verwende dafür Werte wie für durchschnittliche Flusspiraten (siehe Seite 22). Es ist aber auch möglich, die Situation unblutig zu entschärfen, indem man kluge und einfache Worte wählt.

Gruppensammelprobe auf Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)

Maximal 5 Proben erlaubt, maximal drei Helden können an der Probe teilnehmen

6 QS – Ein Großteil der Mannschaft hört auf die Worte der Helden und legt die Waffen nieder. Kämpfende Helden können nun direkt zu Kapitän und Maat vordringen.

10 QS – Der Kampf ebbt ab und endet damit, dass alle Anwesenden auf die Worte der Helden hören.

Am Ufer

Oft fährt die *Prinz Idamil* nah am Ufer vorbei, um Stromschnellen oder Untiefen zu vermeiden. Dabei können die Helden die Landschaft bewundern, aber auch selbst gesehen werden: Auf den blühenden Feldern in Nachbarschaft des Flusses ist die Landbevölkerung gerade bei der Arbeit. Als der Segler vorbeigeleitet, lösen sich die Kinder von ihrer Arbeit, um der Mannschaft und den Helden zuzuwinken. Sie rennen lachend einige Minuten neben dem Schiff her, bevor sie von ihren Eltern zurückgerufen werden. Die ehrliche Freude der Kinder erwärmt selbst misstrauische Herzen – Helden, die das Winken der Kinder erwidern, haben für den Rest des Tages gute Laune. Dadurch dürfen sie an diesem Tag bei einer Probe einen beliebigen Würfel neu werfen, genauso wie unter der Schicksalspunkte-Option *Neuer Wurf* (siehe **Regelwerk** Seite 30).

Angriff!

Etwa am siebten Tag der Reise erreicht die *Prinz Idamil* die Opferschlucht, durch die der Große Fluss zwischen Ingrakuppen und Eisenwald hindurchfließt. Dort lauert ihr Kapitän Dorcas mit seinen Flusspiraten auf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Wind frischt auf, als ihr die steilen Felswände in der Ferne auftauchen seht. Das muss sie sein, die Opferschlucht, der ihr Ruf so weit vorausseilt – in den Augen der Mannschaft blitzt bereits Unbehagen auf. Manche von ihnen werfen Kleinigkeiten über Bord, „Opfer, um den Flussvater gnädig zu stimmen“, wie sie es sagen. Auch euer sonst so ruhiger Steuermann runzelt die Stirn, während er auf den Eingang der Schlucht zuhält, der sich vor euch wie ein zahnbewehrtes Maul auftut. Die gemächlichen Wasser des Flusses scheinen nun ebenso unruhig wie die Mannschaft und tanzen in tosenden Strömen um euren Bug. „Segel an Backbord“, ruft euer Ausguck. „Keine Flagge zu erkennen!“ Misstrauisch schüttelt die Kapitänin neben euch den Kopf.

„Was man heute alles auf dem Fluss segeln lässt, nicht mal eine Flagge gehisst ... Hat denn keiner mehr einen Funken Anstand?“ Mit strengem Blick sieht sie hinüber zu dem Segelboot, das hinter einer der Felsnadeln aufgetaucht ist, die hier überall aus dem Wasser ragen. „Zieht unsere Flagge etwas höher, damit die wissen, wie es geht“, befiehlt sie den Matrosen. Abwartend starrt ihr alle auf das andere Schiff, doch keine Flagge kommt in Sicht. Dafür aber könnt ihr etwas hören, etwas Dumpfes, Dröhnendes, das pfeilschnell lauter wird. Der Steuermann reißt ganz unvermittelt am Ruder. „Deckung!“ Dann bebt das ganze Schiff.



Das Piratenschiff hat soeben auf die *Prinz Idamil* geschossen. Durch den überraschenden Schuss verliert die *Prinz Idamil* 2W6+4 Strukturpunkte, während die Helden sich anstrengen müssen, um bei der Erschütterung und Helmbrechts verzweifelter Ausweichmanöver auf den Beinen zu bleiben. Jeder von ihnen muss eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Balance) ablegen. Wem diese misslingt, der verliert im folgenden Kampf in der ersten KR seine erste Aktion, da er sich erst mühsam wieder aufrappeln muss. Die gesamte Mannschaft ist ab jetzt in Alarmbereitschaft und beginnt mit dem Fluchtmanöver. Das Zünglein an der Waage im folgenden Seegefecht sind aber die Helden – ob die Piraten gewinnen oder der *Prinz Idamil* die Flucht gelingt, hängt von ihrem Einsatz ab.

Regeln für den Kampf

Die Mannschaftsmitglieder der *Prinz Idamil* – und mit ihnen die Helden – müssen versuchen, den Angriff der Piraten zu überstehen. Es entbrennt ein heftiges Seegefecht, das sich an den Regeln für Kämpfe und Verfolgungsjagden orientiert. Die Durchgänge werden in sogenannten Massenkampfrunden (MKR) gemessen. Eine MKR entspricht dabei etwa einem Zeitraum von 3-5 Minuten. Der Seekampf dauert maximal 10 MKR. Wenn die *Prinz Idamil* bis dahin nicht versenkt oder geentert worden ist, bricht Kapitän Dorcas den Angriff ab, weil weitere Handelsschiffe so nah gekommen sind, dass diese die Helden retten können. Zu Beginn sind die beiden Schiffe 3 Raumeinheiten (RE) voneinander entfernt. Sollten die Piraten auf 0 RE herangekommen sein, endet der Seekampf und es kommt zum Entergefecht. Gehe zu den normalen Regeln für einen Kampf über.

Notiere dir den Schaden, den Schiff und Mannschaft nehmen. Zu Beginn hat das Schiff 2W6+4 Strukturpunkte durch den eben erlittenen Treffer verloren und 0 verletzte Mannschaftsmitglieder. Der Schaden erschwert Schritt 2 (Flucht) und führt möglicherweise zum Sinken des Schiffs. Bei 10 oder weniger Strukturpunkten ist das Schiff manövrierunfähig, bei 0 beginnt es zu sinken. Verletzte Mannschaftsmitglieder machen den möglichen Enterkampf schwieriger. Es können maximal 12 Personen verletzt sein. Durch Heldenaktionen können sowohl Schaden am Schiff als auch Verletzungen wieder ausgeglichen werden.

Jede MKR läuft dabei wie folgt ab:

1. Heldenaktion: Jeder Held führt in Reihenfolge seiner Initiative maximal 1 Heldenaktion aus.

2. Flucht: Die *Prinz Idamil* versucht, sich vor den Piraten in Sicherheit zu bringen. Dazu legt der Steuermann eine Probe auf *Boote & Schiffe* (Verfolgungsjagden) ab, die jeweils um 1 erschwert wird, wenn das Schiff ein Viertel, die Hälfte oder Dreiviertel der Strukturpunkte verloren hat (Erschwernisse sind kumulativ). Heldenaktionen können diese Probe wiederum erleichtern. Jede erzielte QS entfernt das Schiff eine RE weiter vom Angreifer.

3. Verfolgung: Die Piraten versuchen, die *Prinz Idamil* einzuholen. Dazu legt der Steuermann eine Probe auf *Boote & Schiffe* (Verfolgungsjagden) +1 ab (FW 8 (13/15/13)), die pro erlittenem Treffer um 1 erschwert ist. Jede erzielte QS bringt das Piratenschiff eine RE näher an die Helden.

4. Beschuss: Die Piraten feuern mit ihren Bordgeschützen. Lege für sie eine FK-Probe auf die Kampftechnik *Armbrüste* ab (FK 12). • Bei 3 oder weniger RE ist der Beschuss um 2 erleichtert, bei 4-10 RE Entfernung wird der Beschuss nicht modifiziert, bei mehr als 10 RE kommt eine Erschwernis von 2 hinzu. Ab RE 15 erreichen die Geschosse nicht mehr ihr Ziel.

5. Verletzte: Nicht nur die *Prinz Idamil* nimmt Schaden, auch ihre Mannschaft. Pro Treffer, den das Schiff erleidet, wird auch ein Mannschaftsmitglied verletzt. Außerdem besteht dabei die Chance, dass Helmbrecht verletzt wird. Werf nach einem erfolgreichen Treffer zusätzlich 1W6: bei einer 1 wurde das Steuer der *Prinz Idamil* und damit Steuermann Helmbrecht getroffen.

Die *Prinz Idamil* verfügt über 60 Strukturpunkte, der *Verfluchte Albernier* über 40 Strukturpunkte. Die Geschütze des *Verfluchten Alberniers* richten pro Treffer 2W6+2 Punkte Strukturschaden an, die Hornisse der *Prinz Idamil* kann 1W6+1 Punkte Strukturschaden anrichten. •



Möchtest du es deinen Helden schwieriger machen, den Piraten zu entkommen, so kannst du ganz einfach die Fähigkeiten des feindlichen Steuermanns über das Niveau eines gewöhnlichen Piraten hinausheben. Mit einem FW von 10 in Verbindung mit dem wendigeren Schiff (weswegen es auf die Probe

• Um Geschütze abzufeuern, wird der FK der Kampftechnik *Armbrüste* verwendet, allerdings mit einer Erschwernis von 4. Nur mit der SF *Geschütze bedienen* entfällt diese Erschwernis (siehe unten). Der Bordschütze der Piraten verfügt über die SF.



• Dieses Schadensmodell soll das Seegefecht übersichtlich und ohne langatmige Berechnungen darstellen. Der Schaden von Geschützen an Personen wäre deutlich höher, und auch die Schiffe haben eigentlich ein Vielfaches der Strukturpunkte.



eine Erleichterung erhält) sollten die Helden deutlich größere Schwierigkeiten haben, einer direkten Konfrontation aus dem Weg zu gehen.

Geschütze bedienen (passiv)

Nur wer genug Erfahrung mit der Bedienung von Bordgeschützen und Belagerungswaffen hat, kann Katapulte, Rotzen und Hornissen ohne Schwierigkeiten bedienen.

Regel: Wer über die Sonderfertigkeit Geschütze bedienen verfügt, kann die 4 Punkte Erschwernis bei Geschützen auf die Kampftechnik Armbrüste ignorieren. Diese SF kann für Geschütze genutzt werden.

Voraussetzungen: Mechanik 4

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Auf sie mit Gebrüll

Optionalen Inhalt

Kampfstarke Heldentruppen können sich dafür entscheiden, ein Entergefecht zuzulassen. Davon müssen sie Kapitänin Isfrid mit einer Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* gegen Isfrids *Willenskraft* jedoch erst überzeugen. Erschwere bzw. erleichtere die Probe je nachdem, wie hilfsbereit und kampfstark die Helden bisher aussahen und wie gut oder schlecht die Fluchtchancen der *Prinz Idamil* gerade stehen. Wenn Isfrid überzeugt ist, dreht der Steuermann bei. Schritt 2 (Flucht) wird umgekehrt, die QS bringen die Helden nun näher an die Piraten, bis es zum Entergefecht kommt. Das Überreden der Kapitänin zählt als eine Heldenaktion.

Heldenaktionen

Anders als in einem typischen Nahkampf müssen die Helden jetzt vielfältige Talente einsetzen, um zu überleben. Jeder Held darf pro MKR eine der folgenden Aktionen ausführen. Diese Liste ist jedoch nicht zwingend vollständig, sondern spiegelt nur die naheliegenden Möglichkeiten wider. Passende kreative Vorschläge von Spielerseite solltest du nach eigenem Ermessen zulassen.

☛ **Koordinieren:** Die Mannschaft wird von Kapitänin Isfrid kommandiert, doch den Helden erteilt sie keine Befehle. Maximal ein Held kann diese Aufgabe jedoch übernehmen und seine Gefährten dorthin schicken, wo es brenzlich wird. Dazu legt er eine Probe auf *Kriegskunst (Seegefechte)* ab. QS Gefährten seiner Wahl erhalten für die nächste Heldenaktion eine Erleichterung von 1. Diese Heldenaktion kann

MKR vs. KR

Der Einfachheit halber kannst du annehmen, dass eine MKR 60 normalen KR entspricht. Insofern haben die Helden eventuell sehr viel Zeit, um Zauber oder Liturgien zu wirken. Eine RE kannst du als eine Reichweite von ca. 8 Schritt benutzen, wenn du Entfernungen für Fernkampfangriffe, Zauber und Liturgien benötigst.

pro MKR nur einmal eingesetzt werden. Der Bonus ist nicht kumulativ, wenn mehrere Helden die Heldenaktion einsetzen.

☛ **Segeln:** Steuermann Helmbrecht ist zwar am Ruder, aber für seine waghalsigen Ausweichmanöver kann er jede Hilfe brauchen. Jeder Held, der sich an Ruder und Schoten wagen will, legt eine Probe auf *Boote & Schiffe (Verfolgungsjagden)* –1 ab. QS/2 werden als Erleichterung auf die Fluchtprobe angerechnet. Sollte Helmbrecht außer Gefecht sein, muss ein anderes Besatzungsmitglied (mit schlechteren Werten nach Meisterentscheid) oder ein Held seine Position einnehmen.

☛ **Reparatur:** Durch den Beschuss wird die Steuerung des Schiffs zunehmend schwieriger und die Gefahr, dass das Schiff sinkt, steigt. Handwerklich begabte Helden können deshalb Löcher notdürftig schließen, Segel flicken oder Taue neu verbinden. Jeder Held, der das Schiff retten will, legt eine Probe auf *Holzbearbeitung (Zimmermannsarbeiten)* oder *Stoffbearbeitung (Schneidern)* ab. Damit werden QS/2 Strukturpunkte am Schiff repariert (bis zum Maximum der Strukturpunkte des Schiffes).

☛ **Beschuss:** Die *Prinz Idamil* verfügt über eine eigene, wenn auch selten genutzte, Bordwaffe. Zwei Helden können die Hornisse gemeinsam bemannen und zurückschießen, um die Piraten zu vertreiben. Dazu muss einer der beiden eine um 4 erschwerte FK-Probe auf die Kampftechnik Armbrüste ablegen. Bei Gelingen verliert das gegnerische Schiff 1W6+1 Strukturpunkte.

☛ **Verletzte versorgen:** Heilkundige Helden können mit einer Probe auf *Heilkunde Wunden* schnelle Abhilfe schaffen und verletzte Besatzungsmitglieder versorgen. Pro gelungener Probe kann ein Besatzungsmitglied versorgt werden, das dann am Ende der Runde nicht mehr als verletzt gilt. Notiere die QS aller Proben, um am Ende des Kampfes zu ermitteln, wie gut oder schlecht es der Mannschaft geht (wichtig für das Entergefecht!). Sollte Steuermann Helmbrecht verletzt sein, muss er erst behandelt werden, bevor er wieder selbst segeln kann.

☛ **Einschüchtern:** Sobald die beiden Schiffe auf 2 RE (oder weniger) aneinander heran kommen, sind sie in Rufreichweite. Ab jetzt können Helden versuchen, Kapitän Dorcas durch Drohungen von seinem Vorhaben abzubringen. Helden können die Heldenaktion dazu nutzen, um eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern (Drohung)* –2 und der *Willenskraft* des Kapitäns abzulegen. Alle Netto-QS der Helden werden addiert. Sollten sie am Ende einer MKR 10 Netto-QS oder mehr angesammelt haben, flieht der Kapitän mit seinen Leuten.

Du kannst die Erschwernis bei besonders überzeugenden Drohungen senken, etwa bei „Ich bin ein persönlicher Freund von Herzog Hagrobald“ von einem erkennbaren Adligen oder „Wollt ihr wirklich einem Diener der Götter Gewalt antun?“ von einem Geweihten.



Entergefecht

Das Piratenschiff *Verfluchter Albernier* ist kleiner und wendiger als das der Helden, aber bis an die Zähne bewaffnet. Genauer werden die Helden nur feststellen, wenn es zum hautnahen Entergefecht kommt. Dieses läuft nach den üblichen Kampfregeln ab. Nicht alle Gegner stürzen sich jedoch auf die Helden, sondern auch auf die noch kampffähigen Mannschaftsmitglieder. In dieser Schlacht stehen sich gegenüber:

- ☛ **Auf Heldenseite:** die Helden sowie alle unverletzten Mannschaftsmitglieder (verletzte Mitglieder nur dann, wenn sie bereits heilkundig versorgt wurden)
- ☛ **Auf Piratenseite:** Kapitän Dorcas, (Heldenzahl) kompetente Piraten, (Heldenzahl +3) erfahrene Piraten

Um den Kampf übersichtlich zu halten, kannst du davon ausgehen, dass ein kompetenter Pirat zwei Mannschaftsmitglieder bekämpft bzw. ein erfahrener Pirat ein Mannschaftsmitglied. Alle Piraten, die nach Abzug der kampffähigen Mannschaftsmitglieder noch übrig sind, greifen gemeinsam mit Kapitän Dorcas die Helden an. Sollte nach 10 KR kein eindeutiger Sieger feststehen, ziehen sich die Piraten zurück, weil herannahende Handelsschiffe den Helden zu Hilfe eilen. Daneben gibt es zwei Möglichkeiten, wie der Kampf enden kann. Sollten die **Helden gewinnen**, ergibt sich die Piratenmeute. Die Helden können Dorcas verhören und die Piraten der Obrigkeit ausliefern. Andere Handelsschiffe, die bald vorbeikommen, sind ihnen dabei gerne behilflich.

Es ist aber auch möglich, dass die **Piraten gewinnen**. Dorcas nimmt den Helden die Metallplatte „mit bestem Dank“ ab und raubt einige Handelswaren des Schiffs. Sofern die Helden sich tapfer geschlagen haben, lässt er ihnen jedoch „aus Respekt“ ihren persönlichen Besitz. Ansonsten nimmt er von jedem Helden einen wertvollen Gegenstand, etwa ein gutes Langschwert, das die Helden später auf dem Schwarzmarkt von Albenhus wiederfinden können. Der Auftrag der Helden ist jedoch noch nicht vollends gescheitert: Beim Verlassen des Schiffs führt der zufriedene Piratenkapitän ein leises Selbstgespräch, dessen Inhalt ihnen sehr weiterhelfen kann – wenn sie genug davon verstehen.

Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) –2

QS 1 – Der Kapitän hat die Worte „Kunde“ und „Albenhus“ gemurmelt.

QS 2 – Der Kapitän will von den Helden gestohlene Objekte auf dem Schwarzmarkt in Albenhus verkaufen.

QS 3+ – Der Kapitän hat seinen Kunden als „Zauberzausel“ bezeichnet.

1 Kapitän Dorcas

Kurzcharakteristik: 39, meisterlicher Flusspirat, eiskalter Geschäftsmann

Hintergrund: Dorcas' wahrer Name ist Dankrath Flusswieder. Er heuerte schon als Junge auf einem Handelskahn an und befährt seitdem den Großen Fluss, den er in- und auswendig kennt. Auf die schiefe Bahn geriet er vor etwa 10 Sommern, als sein Schiff von Piraten überfallen wurde. Diese respektierten seinen Mut und boten ihm ein freieres Leben an, was der junge Mann annahm. Inzwischen ist Dankrath selbst Kapitän eines Piratenschiffes, hat sich einen schnittigen Namen zugelegt und führt ein auskömmliches Freibeuterleben.

Aussehen: Dorcas ist mit knapp 2 Schritt auffallend groß, was er ausnutzt, um von oben auf Freund und Feind herabzublicken. Außerdem fällt der goldene Schneidezahn ins Auge, der immer aufblitzt, wenn Dorcas grinst. Seine Kleidung ist zweckmäßig und leicht, damit er zur Not auch darin schwimmen kann.

Funktion: Bedrohung, aber auch mögliche Informationsquelle

Darstellung: Das wichtigste Wort in deiner Welt ist Respekt. Du forderst ihn von deiner Mannschaft ein, bist aber auch bereit, ihn jenen zu zollen, die ihn verdienen. Helden, die sich tapfer geschlagen (oder dich sogar besiegt haben), begegnest du auf Augenhöhe, für alle anderen hast du nur Hohn und Spott übrig. Grinse bei jeder möglichen Gelegenheit, indem du nur einen Mundwinkel hochziehst.

»Männer, an die Leinen! Los, ihr stiefelleckenden Ratten! Beireitmachen zum Entern!«

»Dieser Tag war nicht dein Tag, aber du hast deinen Vorfahren auch keine Schande bereitet. Du hast tapfer gekämpft. Daran solltest du am Ende des Tages denken.«

Kapitän Dorcas

MU 15 KL 12 IN 14 CH 13

FF 12 GE 15 KO 13 KK 14

LeP 40 AsP – KaP – INI 15

SK 2 ZK 2 AW 8 GS 8

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6+1 RW kurz

Dolch: AT 16 PA 9 TP 1W6+2 RW kurz

Rapier: AT 17 PA 9 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dolch, Rapier), Präziser Stich I (Dolch, Rapier), Wuchtschlag I (Waffenlos)

Vorteile/Nachteile: Begabung (Körperbeherrschung)

Talente: Boote & Schiffe 11, Klettern 10, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 12, Menschenkenntnis 9, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 8, Überreden 10, Willenskraft 9

Kampfverhalten: Der Kapitän setzt gerne Finten und Präzise Stiche ein.

Flucht: bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Die Piraten

Nach dem Seegefecht

Unabhängig vom Ausgang des Seegefechts müssen die Helden ihre Reise nach Albenhus fortsetzen. Sollten sie weiter auf der *Prinz Idamil* fahren können, geht es zunächst weiter nach Twergenhausen, wo das Schiff repariert wird. Je nach Schadenszustand kann das 1-5 Tage dauern. Auch verletzte Personen können hier in Ruhe versorgt werden. Danach geht die Reise weiter flussaufwärts. Die Stimmung an Bord hängt dabei ganz vom Ausgang des Gefechts ab und kann euphorisch-dankbar oder vorwurfsvoll sein. Davon hängt auch ab, ob man die Helden in Albenhus herzlich verabschiedet oder eher froh ist, den Gefahrenherd endlich los zu sein.

Ist die *Prinz Idamil* sogar gesunken, werden die Helden vom nächsten Handelsschiff aus dem Wasser gefischt und ebenfalls nach Twergenhausen gebracht. Hier müssen sie aus eigener Kraft einen Weg nach Albenhus suchen. Die Wege der Mannschaft und der Helden trennen sich in diesem Fall früher.



Piraten

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 13 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 13 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Entermesser: AT 13 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Wurfbeil: FK 12 LZ 1 TP 1W6+3 RW 2/10/15

Wurfmesser: FK 12 LZ 1 TP 1W6+1 RW 2/5/10

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Präziser Schuss/Wurf I (Wurfbeil, Wurfmesser), Wuchtschlag I (Waffenlos, Entermesser)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Jähzorn)

Talente: Boote & Schiffe 6, Einschüchtern 4, Klettern 10, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft 2

Kampfverhalten: Die Piraten greifen im Nahkampf gerne mit Wuchtschlägen an. Kompetente Piraten greifen auf Finten zurück, bis sie die erste Stufe Schmerz erleiden.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Kompetent: +1 MU, +2 GE, +1 AT, +1 FK, +1 AW, +1 SK, +1 INI, +3 LeP, alle genannten Talente +2, zusätzlich Vorteil Zäher Hund, Sonderfertigkeit Finte I (Waffenlos, Dolch, Entermesser), Schmerz +1 bei: 26 LeP, 17 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

• Eine Übersicht über typische Werte von Flusspiraten ist auch in der RSH auf Seite 191 zu finden.

RECHT UND ORDNUNG



Handlungsort dieses Kapitels ist Albenhus. In der Stadt der rauschenden Wasser (siehe **RSH** Seite 31) müssen die Helden zwei gleichermaßen wichtige Aufgaben in Angriff nehmen. Einerseits gilt es, hier mehr über den Vertrag herauszufinden, um die bisher unklaren Ortsangaben deuten zu können. Andererseits ist den Helden dank Kapitän Dorcas auch bewusst, dass jemand aus Albenhus bereits zum wiederholten Male versucht hat, den Vertrag zu stehlen. Wenn sie auf der weiteren Reise keine bösen Überraschungen erleben wollen, müssen sie sich jetzt ihrem Gegenspieler stellen.

Sollte es außerdem Dorcas während der Flussreise gelungen sein, ihnen den Vertrag abzujagen, erhalten die Helden hier eine Chance, ihn wieder in ihren Besitz zu bringen.

Die Herkunft des Vertrags

Die Helden können in Albenhus gezielt nach Personen Ausschau halten, die etwas über die im Vertrag erwähnten Namen und Orte wissen. Dabei können sie ihren Herbergsvater, die Stadtgarde, örtliche Tempel oder einfach Passanten auf der Straße fragen. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass die Helden dabei mit Informationen hinter dem Berg halten, da sie einen erneuten Überfall befürchten. Tatsächlich aber ist Schnelligkeit hier ihre beste Waffe, denn Cassius wird, sobald er von ihrer Suche erfährt, Schritte gegen die Helden einleiten (siehe Seite 27). Lass dir von den Spielern deshalb beschreiben, wen, wo und wie sie nach Informationen zu fragen gedenken. Davon hängt ab, wie lange sie brauchen, um zu erfahren, dass es in der Stadt einen zwergisch geprägten Stadtteil namens Alben gibt, in dem man sicherlich etwas mit dem Vertragstext anzufangen weiß. Orientiere dich an folgenden Vorschlägen:

- **Ortskundige Helden** wissen sofort vom Stadtteil Alben. Auch Helden, denen eine Probe auf *Geographie (Nordmarken)* –4 gelingt, fällt ein, dass sie vom Zwergenviertel gehört haben. In beiden Fällen können sie direkt zum Fährhafen aufbrechen, wenn sie dies wollen.
- Erwähnen die Helden, dass sie eine **zwergische Angelegenheit** klären müssen, wird ihnen schließlich jemand den Hinweis auf Alben geben. Die richtige Ansprechperson dafür auszumachen dauert jedoch 4 Stunden. Ein Held legt dazu eine Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* oder *Etikette (Klatsch & Tratsch)* (je nach Umfeld, in dem man fragt) ab. Pro QS/2 sinkt die Dauer der Suche um 1 Stunde, mindestens also auf 1 Stunde.
- Erwähnen die Helden so gut wie nichts über ihren Auftrag, den Vertrag oder dessen Hintergründe,





müssen sie lange um den **heißen Brei** herumreden, bis ihnen jemand helfen kann. Die Suchzeit verdoppelt sich auf 8 Stunden. Auch hier legt ein Held eine Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* oder *Etikette (Klatsch & Tratsch)* ab. Pro QS/2 sinkt die Dauer der Suche um 1 Stunde, mindestens also auf 5 Stunden.

Die Zwerge Albens

Alben ist der vielversprechendste Ort, um hilfreiche Auskünfte zu erhalten. Mit einem Fährboot können die Helden ans andere Ufer des Großen Flusses übersetzen, um sich dort durch die Reihen der Zwerge zu fragen. Handle die Suche mit der folgenden Probe ab:

Sammelprobe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* oder *Etikette (Klatsch & Tratsch)*,

4 Stunden

QS 6 – Man erzählt den Helden, dass der im Vertrag erwähnte Grimmo Sohn des Gramosch verstorben ist. Sein Enkel *Handar Sohn des Gundar* lebt jedoch noch in Alben.

QS 10 – Die Helden finden jemanden, der weiß, wo Handar gerade ist.

Solange die Helden gemeinsam suchen, darf nur einer von ihnen pro Zeitintervall eine Probe ablegen. Sollten sie sich aufteilen, wird die Probe zur Gruppensammelprobe. Dadurch geben einzelne Helden jedoch auch ein gutes Ziel für Cassius' Handlanger ab (siehe Seite 28). Um die Sammelprobe lebendiger zu gestalten, kannst du auf Meisterpersonen zurückgreifen, mit denen die Helden bei QS 6 bzw. QS 10 interagieren. Dafür bieten sich (zwerghische) Handwerker, Fuhrleute, aber auch Diener aus dem Ingerimtempel an. Passe deine Auswahl daran an, wie das Stadtviertel auf deine Spieler wirken soll. Als Beispiel stellen wir dir hier drei Zwerge vor, wie sie für Alben sehr typisch sind:

♣ **Hügelzwergerin Turescha Tochter der Thorgrima** (170, langer nussbrauner Flechtzopf, sehr kräftige Statur, stechende blaue Augen; arrogant, selbstbewusst, gebieterrisch und goldgierig; Willenskraft 10 (13/12/10), SK 2) ist eine hochangesehene Plättnerin, die feinste Verzierungen anbringen kann. Die Handwerksmeisterin herrscht über ihre Gesellen mit harter Hand, wird aber von ihnen vergöttert. Wenn die Helden bei ihr einkaufen, ist sie bereit, ihnen Auskunft zu erteilen, andernfalls muss sie aufwändig überzeugt werden. Sollten die Helden sich ihr gegenüber ungebührlich verhalten, bekommen sie schnell Ärger mit wütenden Plättnergesellen.

♣ **Erzzwerg Burlosch Eisenruf** (156, kurze salzgraue Haare, langer geflochtener Bart, ungewöhnlich groß für einen Zwerg; mürrisch, kurz angebunden und misstrauisch; Willenskraft 6 (12/15/9), SK 2) kam vor 50 Jahren nach Alben und ist damit in den Augen der Einheimischen ein „Zugereister“. Für einen wohlhabenden Edelsteinschleifer bewacht er tagsüber den Zugang zu dessen Geschäft und sieht daher viele Leute auf den Straßen. Über seine Herkunft und Familie spricht er nicht, und da er anders als die meisten Zwerge auch den Namen seines Vaters nicht führt, gilt er als Eigenbrötler. Wenn man ihn nicht mit zahllosen Fragen belästigt, sondern einfach eine klare Antwort auf eine klare Frage sucht, ist er jedoch ausgesprochen zugänglich.

♣ **Ambosszwerg Angramox Sohn des Aratosch** (202, Glatze, aber langer roter Bart; tiefe, brummelige Stimme, schaut selten von seiner Arbeit auf; Willenskraft 5 (13/12/10), SK 2) ist Instrumentenbauer in dritter Generation. Seine Werkstatt, *die Goldene Sackpfeife*, ist unter Bänkelsängern in den ganzen Nordmarken berühmt. Der Meister arbeitet selbst gerne an einem schweren Holztisch im Innenhof seines Hauses, weil er (für Zwerge untypisch) Tageslicht und frische Luft schätzt. Er spricht gerne mit Kunden und Reisenden, legt seine

Arbeit jedoch nie aus der Hand. Den Helden hilft er bereitwillig weiter, sobald diese eine seiner Sackpfeifen, Drehleiern oder Lauten mit einer Probe auf *Musizieren* erfolgreich zum Erklingen gebracht haben. Ab 3 QS erhalten die Helden sogar +1 Erleichterung auf alle Proben im Umgang mit Angramox.

Der Nachkomme

Die Helden finden mit dem Amboszwerg 🧔 *Handar Sohn des Gundar* (141, lockige rötliche Haare, geflochtener Bart, ein hängendes Augenlid; trinkfest, heiter, aber feige; Willenskraft 2 (9/12/10), SK 1) einen Nachfahren des im Vertrag erwähnten Zeugen. Der lebenslustige Tischlergeselle sitzt gerade mit Kollegen auf einer Bierbank vor der Werkstatt und genießt mit einem kühlen Bier sein Leben. Wenn die Helden ihn auf den Vertrag ansprechen, reagiert er schnell besorgt. Alte Geheimnisse sind etwas, das Ärger macht, und den will ein Feigling wie Handar unbedingt vermeiden. Sollten die Helden darauf bestehen, mit ihm zu sprechen, wird er sie zu sich nach Hause einladen, damit niemand hört, worüber sie sprechen. Auch dort will Handar aus Aberglauben nur ungern über die Vergangenheit sprechen. Mache die Auskünfte, die er den Helden erteilt, vom Ausgang einer Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Betteln*, *Manipulieren* oder *Schmeicheln*) gegen Handars Willenskraft abhängig. Davon hängt auch ab, wie leicht es den Helden fallen wird, die Binge der Erzzwerge zu finden und wie stark dafür vorgesehenen Proben auf *Orientierung* (*unter Tage*) erleichtert sind (siehe Seite 33). Sollten die Helden scheitern, müssen sie erfolglos abziehen – bis Handar ihnen hinterherläuft und anbietet, ihnen doch zu helfen (Informationen wie 1 QS) – für die stolze Summe von 30 Silbertaler, immerhin geht er ja „für sie ein Wagnis“ ein.

Netto-QS	Information	Probe
1	Handar gibt zu, dass Grimmox sein Großvater war. Er sei ein hoch angesehener Metallgießer gewesen, der gute Handelsbeziehungen zu einer Binge in den tiefen Koschbergen pflegte.	0
2	Handar hat seinem Enkel schaurige Geschichten aus der Zeit der Magierkriege erzählt. Er sagte auch, der Schlüssel zu „unser aller Schutz“ liege in einer Binge namens Gwendromosch.	+1
3+	Handar kramt eine Kiste mit den Hinterlassenschaften seines Großvaters hervor. Darin befindet sich unter anderem eine genaue Wegbeschreibung nach Gwendromosch.	+2

Die Helden wissen nun, dass der Ort, an dem die Ketten von den Nachfahren Ondramoschs bewacht werden, tief unter den Koschbergen liegt. Je nachdem, wie sehr sie Handar für sich einnehmen konnten, wissen sie über die Lage der Binge mehr oder weniger genau Bescheid. Den Weg zum nächstgelegenen Eingang in die zwergischen Tunnelwege wird man ihnen in Alben nach kurzem Gespräch gerne weisen. Die Reise könnte nun weiter gehen – falls die Helden sich ihres Gegenspielers bereits entledigt haben.

Dunkle Machenschaften

Spätestens seit dem Piratenüberfall ist den Helden klar, dass noch eine weitere Partei großes Interesse an dem Vertrag hat. Durch Dorcas wissen sie außerdem womöglich, dass diese Person in Albenhus zu finden ist. Es ist deshalb denkbar, dass die Helden neben der Recherche zum Vertrag auch versuchen werden, ihren Widersacher aufzuspüren. Dabei stehen ihnen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Und auch, wenn die Helden selbst nichts unternehmen, wird ihre Anwesenheit Cassius nach einiger Zeit auf den Plan rufen. Nutze diesen Abschnitt, um auf Ideen der Spieler zu reagieren und Cassius im Hintergrund gegen sie arbeiten zu lassen.

Dem Gegenspieler auf der Spur

Die Helden können auf eigene Faust ermitteln, wer Kapitän Dorcas' Hintermann ist. Dazu müssen sie sich nur in der Unterwelt der Stadt ein wenig umhören. Die Helden legen dazu eine Sammelprobe auf *Gassenwissen* (*Informationssuche*), 7 Versuche, 4 Stunden, ab. Bei 6 QS erfahren sie, dass Dorcas' Piraten Stammgäste in der Kaskemme *Honigtöpp* sind. Dort kann man ihnen bei 10

QS berichten, dass Kontaktleute der Piraten sich hier regelmäßig mit einer „dicken Dirne“ treffen. Einer der Anwesenden weiß, dass ihr Name Perwine ist und dass sie im Armenhaus arbeitet. Bei einem Patzer geraten die Helden an einen Informanten, der Cassius ohne ihr Wissen alarmiert. So ist er deutlich im Vorteil. Bei einem glücklichen Wurf sprechen die Helden dagegen mit drei Hafenangestellten, die vor lauter Angst zugeben, von Cassius dafür bezahlt worden zu sein, das Gepäck aller Ankommenden auf die Metallplatte hin zu durchsuchen. So finden die Helden Cassius ohne Umweg über dessen Mittelsfrau.

Die Mittelsfrau

Besagte 🧔 *Perwine* (41, straßenköterblond, drall, schiefe Zähne; spricht zu leise, vermeidet Augenkontakt; Willenskraft 1 (10/12/10), SK 0) können die Helden im Armenhaus finden. Sie bestreitet zuerst alles, knickt bei Nachfragen aber schnell ein – erleichtere passende Vergleichsproben, wenn die Helden nicht lockerlassen. Dann gibt sie Folgendes preis:

- ☛ Sie handelt im Auftrag ihres „lieben Nachbarn“, eines angesehenen Kräutelhändlers namens *Cassius Arcanion*. Geld bekommt sie dafür nicht. Eine gelungene Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) verrät, dass Perwine in ihn verliebt ist.
- ☛ In Cassius' Auftrag hat sie schon vor Monaten Kontakt zu einer anderen Piratenbande aufgenommen. Diese sollte ein „großes Metallstück“ beschaffen. Als ihr klar wurde, dass die Piraten versagt haben, wandte sie sich an andere willige Helfer – die Piraten um Kapitän Dorcas.
- ☛ Perwine hat nur Informationen weitergeleitet, die Cassius ihr gegeben hat. Einzelheiten hat sie vergessen, aber sie weiß, dass es um etwas geht, was für Cassius sehr wertvoll ist.
- ☛ Sie weiß über Kontakteleute von Dorcas auch, dass die Piraten ein Schiff (das der Helden) überfallen haben und wie diese Schlacht ausging.
- ☛ Perwine hat kein Unrechtsbewusstsein. Alle Zweifel am Kontakt mit den Piraten oder dem Diebstahl des Vertrags wischt sie beiseite – Cassius sei „so ein guter Mann“, er wisse schon, was er tue.

Über Perwine erfahren die Helden also nicht nur Hintergründe der bisherigen Diebstahlversuche, sondern auch den Namen und den Wohnort ihres Gegenspielers. Wie sie gegen diesen nun weiter vorgehen wollen, hängt ganz von den Helden ab.

Der Gegenspieler

Es ist möglich, dass die Helden Cassius nie persönlich begegnen. Viel wahrscheinlicher ist es jedoch, dass sie ihn zu irgendeinem Zeitpunkt aufsuchen werden, um seine Angriffe auf sie nachhaltig zu beenden. Sollte es dabei zum Kampf kommen, kannst du den folgenden Wertekasten zurate ziehen. Wenn die Situation es jedoch erlaubt, wird Cassius zunächst beschwichtigend reagieren und versuchen, die Helden in ein Gespräch zu verwickeln. Dieses solltest du ausspielen, um den zentralen Antagonisten des Abenteuers für die Helden greifbar zu machen. Orientiere dich dafür an folgenden Punkten, die für Cassius' Persönlichkeit zentral sind:

- ☛ Cassius ist kein durch und durch böser Mensch. Seine Verzweiflung über den Angriff des Alagrimm auf Angbar hat ihn verbittert und schließlich in die Arme der Borbaradianer getrieben, doch das bedeutet nicht, dass er keinerlei Menschlichkeit mehr besitzt. Im Gegenteil: sein wichtigster Antrieb ist der Wunsch, den Menschen mehr Macht zu geben, damit sie sich selbst gegen die Launen übermächtiger Ungeheuer und auch der Götter verteidigen können.
- ☛ Cassius glaubt an die Lehren des Borbaradianismus. Für ihn ist vor allem der Gedanke wichtig, allen Menschen die Gabe der Magie zu eröffnen. Dies wird er den Helden als Befreiung von den Fesseln der Götter anpreisen. Magiebegabte Helden versucht er, von ihrer Verantwortung als Vorreiter einer neuen Zeit zu überzeugen und auf seine Seite zu ziehen.

- ☛ Cassius hegt keinen persönlichen Groll gegen die Helden. Wird er auf die Angriffe angesprochen, bedauert er den Schaden, den die Helden dadurch erlitten haben. Er betrachtet alle seine Handlungen jedoch als notwendiges Übel, um die Zukunft zu erbauen, von der er träumt – eine Zukunft, in der Menschen Macht über überderische Wesen haben und nicht umgekehrt.
- ☛ Der Daimonid ist für ihn nur Mittel zum Zweck. Er erkennt durchaus an, wie gefährlich er in den falschen Händen sein könnte – aber Cassius ist schließlich verantwortungsbewusst und hat nur das Beste für die Menschheit im Sinn. Diesen zänkischen Zwergen kann man seines Erachtens die Wacht über eine so mächtige Waffe nicht anvertrauen.
- ☛ Cassius hängt an seinem Leben. Wenn die Situation für ihn aussichtslos wird, wird er lieber fliehen oder sich ergeben, als sein Leben aufs Spiel zu setzen. Ein Gerichtsverfahren erscheint ihm weitaus reizvoller als der frühe Weg über das Nirgendmeer.

Hilfe, meine Helden glauben ihm!

Cassius ist ein charmanter, überzeugender Mann, und vieles von dem, was er sagt, dürfte manchem freiheitsliebenden Helden gefallen. Es ist unwahrscheinlich, aber nicht unmöglich, dass einzelne Helden oder sogar die gesamte Gruppe von seinen Argumenten überzeugt werden. In diesem Fall wird das Abenteuer eine gänzlich andere Wendung nehmen, die wir dir nicht vorgeben können. Mache den Spielern jedoch klar, was es bedeutet, wenn ein Held die Seiten wechselt (der Spieler wird einen neuen Helden führen müssen) oder die Gruppe Cassius fortan dabei hilft, den Daimoniden zu finden. In letzterem Fall werden sie wahrscheinlich in die Machenschaften der Borbaradianer hineingezogen und auf Dauer keine typischen Helden mehr sein. Es ist aber auch möglich, dass die Helden Cassius begleiten und ihn von seinem borbaradianischen Gedankengut befreien, um ihn wieder auf die Seite von Recht und Ordnung zu ziehen.



1 Cassius Arcanion

Kurzcharakteristik: 37, brillanter Objektmagier, aufstrebender Borbaradianer

Hintergrund: Geboren wurde der gildenlose Magier als Melcher Kannenbäcker in einem Dorf nördlich von Angbar. Er ging beim Koscher Lehrmeister Alrik Dagabor in die Zauberschule und bereiste danach das Mittelreich. Seinen bürgerlichen Namen empfand er immer als Schandfleck und hüllte sich daher lieber in einen Nimbus des Unergründlichen. Er half 1027 BF bei der Verteidigung Angbars gegen den Alagrimm, verzweifelte aber am Ausmaß der Macht, das seine Feinde dort bewiesen. Einige Jahre der Trunkenheit später kam er in Kontakt

mit Charissia von Salmingens Borbaradianern, denen er sich anschloss, um seinem Leben wieder einen Sinn zu geben. Seit einigen Jahren forscht er bereits nach wertvollen Relikten der Magierkriege und hat nebenher ein gut gehendes Kräutergeschäft in Albenhus etabliert, wo er als unauffälliger Bürger lebt. Vor etwa einem halben Jahr bemerkte er bei Reisen am Angbarer See jedoch die astrale Signatur des Daimoniden und begann in wildem Eifer, Nachforschungen anzustellen. Seit er von dem Vertrag weiß, rechnet er sich aus, den Daimoniden mit den Ketten unter seine Kontrolle bringen und so in Charissias engsten Kreis aufsteigen zu können.

Aussehen: Cassius ist durchaus als gutaussehender Mann zu bezeichnen. Mit seinen lindgrünen Augen, dem einladenden Lächeln und den stets gut frisierten dunkelbraunen Haaren macht er auf die meisten Menschen einen vertrauenswürdigen, anziehenden Eindruck. Hinzu kommt, dass er sich zwar schlicht, aber makellos kleidet, meist in ein dunkelblaues Magiergewand.

Funktion: Antagonist der Helden

Darstellung: Obwohl Cassius das größte Hindernis für die Helden darstellt, ist er nicht durchweg böse. Wenn du mit den Helden sprichst, mache deutlich, dass du ihnen nicht persönlich schaden willst – sie stehen dir einfach nur im Weg. Sprich klar, deutlich und an passenden Stellen überraschend freundlich mit ihnen. Schönen Frauen und Magierkollegen begegnest du dabei mit besonderer Aufmerksamkeit – beide würdest du bei Gelegenheit gerne auf deine Seite ziehen.

»Ihr dürft das nicht derart persönlich nehmen, wisst Ihr? Es geht hier um die Forschung, oder nennt es meinetwegen auch bloß ein Geschäft.«

(zu Magiern) »Wir könnten durchaus zusammenarbeiten, Ihr und ich. Unsere Ziele sind weitaus weniger verschieden, als Ihr glaubt. Ich habe Bekannte, die Ihr kennenlernen solltet – es würde Euren Horizont ungemein erweitern.«



Cassius Arcanion

MU 14 FF 12 KL 15 GE 13

IN 14 KO 12 CH 14 KK 12

LeP 32 SK 2 AsP 43 ZK 1

KaP – AW 7 GS 8 INI 14+1W6

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dolch, Magierstab), Tradition (Gildenmagier), Verteidigungshaltung, **Stabzauber:** Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Kraftfokus, Stab-Apport

Sprachen: Muttersprache Garethi, Angram II, Bosparano III, Rogolan III, Zhayad III

Schriften: Angram-Bilderschrift, Kusliker Zeichen, Rogolan-Runen, Zhayad-Zeichen

Vorteile: Gutaussehend I, Verbesserte Regeneration (Astralenergie) II, Zauberer

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Kampftechniken: Dolche 7, Raufen 7, Stangenwaffen 12

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Magierstab, lang: AT 13 PA 9 TP 1W6+2 RW lang

Dolch: AT 9 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Krafttakt 3, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 8

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 9, Betören 9, Etikette 7, Gassenwissen 8, Menschenkenntnis 11, Überreden 12, Willenskraft 13

Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 8, Pflanzenkunde 7, Tierkunde 14, Wildnisleben 5

Wissen: Geographie 6, Geschichtswissen 13, Götter & Kulte 7, Magiekunde 14, Sagen & Legenden 10

Handwerk: Alchimie 11, Handel 7, Heilkunde Wunden 5

Zauber: Feuerfinger, Handwärmer, Armatrutz 7, Blick in die Gedanken 7, Blitz dich find 8, Flim Flam 4, Fulminictus (Elfen) 7, Gardianum 7, Ignifaxius 11, Horripobus 10, Odem Arcanum 12, Paralysis 8, Penetrizzel 10, Transversalis 13 (Cassius besitzt auch die notwendigen Fertigkeiten, um Chimären zu erschaffen, da er dies in diesem Abenteuer aber nicht einsetzen wird, haben wir auf eine Angabe dazu verzichtet)

Ausrüstung: Magierstab, lang, Heiltrank (QS 3), 2 x Zauberspruch (QS 4)

Kampfverhalten: siehe unten

Flucht: bei Schmerz III

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

Cassius gegen die Helden

Ganz gleich, wie die Konfrontation zwischen den Piraten und den Helden in der Opferschlucht ausgeht, Cassius erfährt durch Kontakteleute der Piraten davon. In jedem Fall rechnet er also mit der Ankunft der Helden. Um besser informiert zu sein, besticht er einige Hafenmitarbeiter, Hübschler und Straßenkinder, die nach der Metallplatte und den



Helden Ausschau halten sollen. Wie schnell sie die Helden bemerken, hängt davon ab, wie auffällig sich diese verhalten. Passe die Zeit, welche die Helden unbemerkt in Albenhus verbringen können, wie folgt an:

- ☛ Wenn die Helden sich sehr auffällig verhalten, braucht Cassius 4 Stunden, um von ihrer Ankunft zu erfahren. Dies passiert zum Beispiel, wenn die Helden Ärger mit der Hafenmeisterei haben, sich mit der Stadtgarde anlegen oder die Metallplatte offen in allen Gassen der Stadt herumtragen.
- ☛ Wenn die Helden sich nicht allzu auffällig verhalten, braucht Cassius 8 Stunden, um von ihrer Ankunft zu erfahren.
- ☛ Wenn die Helden sich explizit unauffällig verhalten, mit wenigen Leuten sprechen und die Metallplatte vor allen Augen verbergen, benötigt Cassius 12 Stunden, um von ihrer Ankunft zu erfahren.

Es ist möglich, die Bspitzelung zu bemerken. Helden, die ausdrücklich nach Verfolgern Ausschau halten, dürfen alle 4 Stunden eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* gegen *Verbergen* 5 (11/13/13) ablegen. Dies ist jedoch auf Dauer anstrengend und bringt den Helden daher 1 Stufe *Betäubung* pro Probe ein. Falls die Helden nicht explizit suchen, dürfen sie dennoch alle 4 Stunden eine Probe ablegen, jedoch auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –3 gegen *Verbergen* 5 (11/13/13). In diesem Fall erhalten sie keine Stufe *Betäubung*. Wenn die Helden ihre Verfolger bemerken, können sie diese stellen und von ihnen erfahren, dass „der Kräutertändler“ sie bezahlt hat, um die Helden zu beobachten.

Maßnahmen des Gegenspielers

Was Cassius gegen die Helden unternimmt, hängt stark von deren Verhalten ab. Reagiere entsprechend auf das, was die Helden tun. Grundsätzlich kannst du annehmen, dass Cassius den Vertrag in seinen Besitz bringen und die Helden abschütteln will, ohne viel Aufsehen zu erregen. Dazu sammelt er zunächst Informationen, etwa in welcher Herberge die Helden abgestiegen sind. Wenn möglich, wird er versuchen, den Vertrag durch kompetente Einbrecher oder Diebe **stehlen zu lassen**. Dies kann, muss aber nicht gelingen, wenn die Helden entsprechende Gegenmaßnahmen ergriffen haben. Sollten die Helden den Vertrag immer bei sich tragen, finden sie beispielsweise am Abend ihre Herbergszimmer durchwühlt vor. Auch vor **Entführung** schreckt Cassius nicht zurück. Sollten die Helden sich aufteilen, bezahlt er einige (Heldenzahl +2) kräftige Gestalten, um einen einzelnen Helden in seine Gewalt zu bringen. Diesen will er dann gegen den Vertrag eintauschen. Besonders Magier unter den Helden kommen dafür infrage – diese versucht Cassius zudem, auf seine Seite zu ziehen und von den Vorzügen des Borbaradianismus zu überzeugen.

Es ist eine Falle!

Die folgende Szene stellt den Höhepunkt der Aktionen gegen die Helden dar. Sie passiert, wenn die Helden in Alben von der Binge Gwendromosch erfahren haben.

Cassius ist aufgrund der Fortschritte der Helden zunehmend verzweifelt und sieht seine Felle davonschwimmen, also geht er einen Schritt weiter. An der Fähre zurück zum Südufer lässt er den Helden eine Falle stellen. Dabei versucht er, den Vertrag rauben zu lassen, notfalls mit Gewalt, und nimmt den dabei entstehenden Aufruhr billigend in Kauf. Es kommt zu einem Kampf zwischen den Helden und den Handlangern des Magiers. Dabei verfolgen diese einen sinisternen Plan:

- ☛ Wenn irgendwie möglich, versuchen sie, die Helden zu trennen. Wenn die Helden bereits in kleineren Gruppen unterwegs sind, greifen sie in deutlicher Überzahl die Gruppe an, die den Vertrag bei sich führt.
- ☛ Erscheinen die Helden gemeinsam an der Fähre, versuchen die Handlanger, sie dennoch zu trennen. Zu diesem Zweck haben sie die Fährfrau bezahlt, zu behaupten, die Fähre sei überfüllt, und nur 2 der Helden könnten mit an Bord.
- ☛ Falls die Helden nicht darauf hereinfallen, stürzt eine Handlangerin, die bereits an Bord der Fähre ist, absichtlich ins Wasser. Sie ruft panisch um Hilfe in der Hoffnung, dass 1-2 Helden ihr zu Hilfe eilen und somit aus dem Weg geräumt sind.
- ☛ Sobald die Lage eskaliert, halten die Handlanger sich nicht mit leeren Drohungen auf. Sie greifen mindestens 2 KR lang ohne Umschweife den Träger der Metallplatte an, wodurch klar werden sollte, worauf sie es abgesehen haben.
- ☛ Cassius hat seine Schergen vorsorglich gut ausgestattet: er gab ihnen zwei Heiltränke der Qualitätsstufe 4 mit sowie ein kleines Artefakt (siehe unten).
- ☛ Die Werte eines Handlagers von Cassius entsprechen denen eines Räuber aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 259.

Sollten die Helden sich ergeben (müssen), nehmen die Handlanger ihnen den Vertrag ab, stoßen sie notfalls vom Boot und fahren mit der Fähre zurück zum Südufer. Wenn die Helden dagegen obsiegen, können sie mit den Handlangern nach Gutdünken verfahren. Sie können diese selbst befragen, davonjagen oder der Garde übergeben.

Paralysis-Brosche

Beschreibung: Die vergoldete Brosche, in die ein Achat eingelassen ist, dient dem eigenen Schutz. Nützlich ist ihr Einsatz besonders, wenn der Träger sich im Kampf vor einem tödlichen Hieb schützen will oder wenn er aus großer Höhe fällt und den Sturz überleben möchte. Die Paralyse des Schmuckstücks ist so stark, dass der Körper unzerstörbar ist, solange die Magie des Artefakts wirkt. Während der Wirkungs-dauer erhält der Anwender den Status *Bewegungsunfähig*. Die Kleidung des Anwenders und seine Ausrüstung sind nicht von der Magie der Brosche betroffen.

Wirkung: Zauberspeicher mit 1 PARALYSIS (FW 12), Auslöser ist das Handauflegen auf die Brosche und das Rufen des Worts „Yeti“.

Kosten: 24 AsP, 2 zusätzlich permanent

Preis: 850 Silbertaler

Die Helden schlagen zurück

Spätestens jetzt ist den Helden endgültig klar, dass sie ihre Reise niemals unbehelligt fortsetzen können werden, solange ihr Gegenspieler noch ein Wörtchen mitzureden hat. Sollte Cassius ihnen sogar den Vertrag abgenommen haben, bleibt den Helden keine Wahl mehr. Sie müssen ihn aufhalten, und die Möglichkeiten, die sich ihnen dazu bieten, sind vielfältig. Im Folgenden stellen wir dir die drei wahrscheinlichsten Varianten vor: Die Helden greifen Cassius an, die Helden bemühen das Gesetz gegen Cassius, oder die Helden zögern zu lange und Cassius entkommt.

Probleme löst die Klinge

Wenn die Helden nun wenig Geduld mit Cassius haben, ist das verständlich. Seine Aktionen haben bereits zweimal ihr Leben bedroht – warum nicht den Speiß umdrehen? Dank Perwine wissen die Helden, wo Cassius wohnt, und können ihn dort aufsuchen, sofern sie nach dem Angriff am Fährhafen nicht viel Zeit verstreichen lassen. Was dann passiert, hängt ganz von den Helden ab. Sie können mit Cassius sprechen, um ihn einzuschüchtern, ihn aber auch direkt angreifen. Er wird in jedem Fall zunächst das Gespräch mit den Helden suchen, sie beschwichtigen, bestechen und Zeit schinden, um notfalls eine Flucht per TRANSVERSALIS vorzubereiten. Wenn die Helden ein solches gewaltsames Vorgehen gegen ihren Widersacher in Betracht ziehen, lass jeden von ihnen die folgende Probe ablegen. Damit sollen sie nicht von ihrem Tun abgehalten werden, sondern sich lediglich bewusst machen, welche Konsequenzen eine solche Tat in den Nordmarken haben kann.

Probe auf Rechtskunde (Nordmarken) +1

QS 1 – Ein Kampf wäre laut und auffällig. Nachbarn würden schnell die Stadtgarde alarmieren.

QS 2 – Einen Bürger der Stadt anzugreifen, gilt als Verbrechen. Man würde den Helden, wenn man sie erwischt, dafür den Prozess machen.

QS 3+ – Cassius zu töten, wäre Mord, solange er für seine eigenen Untaten nicht verurteilt wurde. Die Helden wären dadurch gesuchte Schwerverbrecher.

Kommt es tatsächlich zum Kampf, orientiere dich an Cassius' Wertekasten.



Wenn du ihn für die Helden herausfordernder gestalten willst, kannst du weitere Gegner ins Spiel bringen. Dafür bieten sich vor allem zwei Optionen an:



Wächter: Cassius ist nicht so dumm, däumchendrehend auf offensichtlich kompetente Gegner wie die Helden zu warten. Zu seinem eigenen Schutz heuert er (Heldenanzahl+1) Söldner an, die sein Haus und vor allem ihn selbst bewachen. Die Werte entsprechen denen eines erfahrenen Gardisten aus dem *Aventurischen Almanach* Seite 260.



Stadtgarde: Nach 3 KR lautstarkem Kampf werden zwei Gardisten, die auf Patrouille waren, den Ort des Kampfes erreichen. Sie fordern zuerst zum Niederlegen aller Waffen auf. Wer sich diesem Befehl widersetzt, wird angegriffen und in den Kerker der Stadtgarde gebracht. Zu einem späteren Zeitpunkt (etwa nach 15 KR) wird eine größere Gruppe Stadtgardisten (Heldenzahl +2), die von Nachbarn alarmiert wurden, dazustoßen, um bei den Verhaftungen zu helfen. Die Werte entsprechen denen eines Gardisten aus dem *Aventurischen Almanach* Seite 260.

Probleme löst der Richter

Der nordmärkische Weg wäre, auf Praios und die Macht des Gesetzes zu vertrauen. Wenn die Helden diesen Ansatz verfolgen, müssen sie Cassius vor Gericht zerren und ihm dort all seine Schandtaten vorwerfen. Das ist zwar langsamer als ein direkter Angriff, aber auch weniger gefährlich für die Helden. In diesem Fall müssten sie so schnell wie möglich Anklage erheben, etwa bei der Stadtgarde oder in einem der zwölfgöttlichen Tempel. Nur so kann die Garde Cassius festnehmen, bevor dieser Zeit für eine Flucht hat. Wenn er festgesetzt werden kann, beraumt die Stadt einen Gerichtstermin in einigen Tagen (etwa 5-8) an. Mache die Zeit davon abhängig, wie viel Vorbereitungszeit du den Helden gönnen willst.

Vorbereitungen

Denn was jetzt folgt, hängt vom Wissensstand und den Bemühungen der Helden ab – es ist an ihnen, Beweise gegen Cassius zu finden und das Gerichtsverfahren vorzubereiten. Dadurch können sie Erleichterungen auf die späteren Proben vor Gericht erhalten. Gehe dabei auf die Ideen deiner Spieler ein und erinnere sie, wenn nötig, an das, was sie bereits gegen Cassius in der Hand haben. Handle Vorbereitungen beispielsweise mit Sammelproben, etwa auf *Gassenwissen* (zur Zeugensuche) oder *Magiekunde* (belastende Borbaradianische Schriften finden), ab. Im Folgenden findest du einige sehr wahrscheinliche Vorbereitungen, die deine Helden treffen werden:



Zeugen: Neben Perwine, geschnappten Spitzeln und besieigten Handlangern kommt hier auch die Mannschaft der *Prinz Idamil* infrage. Das Wort einer ehrbaren Kapitänin wie Isfrid hat weitaus mehr Gewicht als das eines spitzelnden Straßenkindes, und die Mannschaft ist sicher bereit, vom Angriff der Piraten zu berichten. Finden die Helden mindestens 2 ehrbare Zeugen oder sechs „Gossenzeugen“, erhalten sie später eine Erleichterung von +1.



Um deinen Helden während des Gerichtsverfahrens weitere Steine in den Weg zu legen, kannst du entscheiden, dass einer ihrer Zeugen ihnen unerwartet in den Rücken fällt und stattdessen den Leumund von Cassius unterstützt. Für einen solchen Verrat eignet sich etwa Perwine, die trotz der schweren Vorwürfe

ihre Gefühle für Cassius nicht überwinden kann. Durch eine solche unerwartete Aussage verfällt der Bonus, den der entsprechende Zeuge der Verfahrensführung der Helden bietet, weil der Zeuge für unglaublich erklärt wird. Eine zusätzliche Erleichterung für die Gegenpartei entsteht dadurch nicht.

☛ **Leumund:** In Gerichtsverfahren ist der Leumund des Angeklagten oft ausschlaggebend. Die Helden können deshalb versuchen, belastende Leumundszeugen aufzutreiben, die darüber berichten können, wie Cassius ihnen Unrecht angetan hat. Finden die Helden mindestens 2 Leumundszeugen, erhalten sie später eine Erleichterung von +1.

☛ **Beweise:** Sachbeweise für Cassius' Untaten gegenüber den Helden sind fast nicht zu finden. Eine gründliche Untersuchung seines Hauses kann jedoch Beweise dafür hervorbringen, dass er einem Borbaradianerzirkel angehört – in den Augen des Gesetzes ein noch weitaus schlimmeres Verbrechen. Finden die Helden derartige Beweise, erhalten sie später eine Erleichterung von +2.

☛ **Unterstützung:** Die Helden können einen Advokaten beauftragen, der ihnen beim Verfahren hilft. In diesem Fall legt nicht ein Held, sondern der Advokat die Proben vor Gericht ab. Auch Geweihte der Kirchen können mit etwas Zeit davon überzeugt werden, sich hinter die Helden zu stellen. Diese können finanziell aushelfen, aber auch Proben für die Suche nach Leumundszeugen erleichtern.

Notiere dir die Ergebnisse der Heldenaktionen. Durch ihre Vorbereitungen können die Helden maximal einen Bonus von +4 für die späteren Proben im Gerichtssaal erwirken, was du deinen Spielern mitteilen solltest.

Hilfe durch die Gilde?

Die Helden müssen zunächst befürchten, dass Cassius Hilfe von seiner Magiergilde erhalten könnte. Es ist üblich, dass Magier für Verbrechen vor ein Gildengericht gestellt werden. Tatsächlich jedoch ist Cassius nicht Mitglied in einer der drei Gilden und kann deshalb nicht auf eine mildere Verurteilung hoffen. Helden, die sich über ihn informieren, können dies auch in Erfahrung bringen.



Vor Gericht

Eine alte nordmärkische Weisheit besagt, man sei „vor Gericht und auf dem Fluss in der Hand der Götter“. Auch gegen einen Widersacher wie Cassius ist der Ausgang des Verfahrens daher alles andere als gewiss. Denn Cassius ist trotz allem ein angesehener Bürger der Stadt, der über entsprechende Mittel verfügt, sich einen Advokaten zu nehmen, der ihn vor Gericht verteidigt. Wenn der große Tag der Verhandlung gekommen ist, müssen die Helden sich ihrem Widersacher auf ungewohntem Terrain stellen, um ihn unter den Augen Praios' zu bezwingen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die holzvertäfelte Ratsstube ist zum Bersten gefüllt, schon jetzt ist die Luft stickig. Durch die kleinen Butzenfenster fällt nur wenig Licht, was den Raum in ein ungemütliches Zwielicht taucht. Der Richter, ein hagerer Mann mit grauem Schnauzbart, sitzt zusammen mit zwei Gehilfen hinter einem massiven Schreibtisch. Vor ihm, durch ein hölzernes Gitter vom Zuschauerraum getrennt, steht Cassius aufrecht und wirft euch einen kurzen, selbstbewussten Blick zu. Der Richter räuspert sich. „Im Namen des Götterfürsten sind wir zusammengekommen, um über diesen Bürger unserer Stadt zu richten. Wer spricht für den Anklagten?“ Eine energisch wirkende Frau mit streng hochgesteckten blonden Haaren tritt vor. „Elwene Trappdorf, Euer Ehren“, sagt sie mit fester Stimme. Der Richter nickt. Er scheint die Advokatin gut zu kennen. „Und wer spricht im Sinne der Anklage?“ Plötzlich sind alle Augen auf euch gerichtet.



Das Verfahren

Einer der Helden muss nun als Ankläger auftreten oder diese Aufgabe an einen bezahlten Advokaten (siehe Kasten) abgeben. Du kannst den nun folgenden Gerichtsprozess rein rollenspielerisch abhandeln, aber auch mit Proben abbilden. Dazu legen Ankläger und Verteidiger drei Vergleichsproben auf *Überzeugen (öffentliche Rede)* –2 ab, die in etwa einer Eröffnungsrede, der Beweisführung und dem Schlussplädoyer entsprechen. Erleichtere die Probe der Helden um bis zu vier Punkte (also bis maximal +2) je nachdem, wie gut und tiefgreifend ihre Vorbereitungen waren. In jeder Runde wird festgehalten, wer überzeugender war (übrige Netto-QS). Am Ende werden die gesammelte Netto-QS beider Parteien verglichen, die höhere Summe gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt ebenfalls die Anklage, da der Grundsatz „Im Zweifel für den Angeklagten“ in den Nordmarken nicht existiert – die Beweislast der Unschuld liegt vielmehr beim Angeklagten. Je größer der Unterschied in den Netto-QS ausfällt, desto deutlicher ist das Urteil (und desto härter ggf. die Strafe).

Der Advokat der Helden

Optionaler Inhalt

Wenn die Helden sich einen Experten gesucht haben, treten sie nicht selbst als Ankläger an. Sie müssen für die Vorbereitung und Durchführung des Prozesses stolze 8 Dukaten berappen, bekommen dafür jedoch auch einen kompetenten Advokaten. In diesem Fall steht in ihrem Namen  *Perainfried Twergenhauser* (35, lichtet dunkles Haar, klein und stämmig; leicht reizbar, aber verbissener Rhetoriker; Bekehren & Überzeugen 9 (12/14/15), Willenskraft 7 (12/13/15), SK 2) vor dem Richter. Er wirkt auf den ersten Blick wenig beeindruckend, doch vor Praios' Augen ist er in seinem Element. Dort verwandelt er sich in einen „bissigen Kettenhund der Gerechtigkeit“, wie er selbst sagt. Um die Spieler in das Verfahren einzubinden, kannst du ihnen Perainfrieds Spielwerte aushändigen und sie an seiner Stelle würfeln lassen.

Die Verteidigerin

♣ **Elwene Trappdorf** (52, blonder Dutt, kalte graue Augen, steht kerzengerade; wechselt beim Sprechen perfekt zwischen Emotionen; Bekehren & Überzeugen 10 (13/12/13), Willenskraft 8 (13/15/13), SK 2) ist in Albenhus seit fast dreißig Jahren tätig. Sie ist stadtweit für ihre zahlreichen gewonnen Fälle bekannt und kann es sich deshalb erlauben, ein fürstliches Honorar zu verlangen. Cassius hat sie direkt engagiert, um seinen Namen reinzuwaschen. Gerade gegen den Vorwurf des Borbaradianismus wird sie deshalb entschieden vorgehen und ansonsten versuchen, durch zahlreiche Leumundszeugen zu beweisen, was für ein aufrechter Bürger Cassius ist. Sie erhält durch ihre Vorbereitungen eine Erleichterung von 2, würfelt also auf +/- 0.

Strafen

Wird Cassius verurteilt, hängt das Strafmaß erheblich davon ab, wie schändlich er in den Augen des Richters wirkt. Dies wiederum hängt von den finalen Netto-QS ab, welche die Anklage (also die Helden) gegen Cassius' Verteidigerin erzielt haben. Orientiere dich an folgender Übersicht:

- ♣ **Gleichstand:** Cassius wird nur wegen des Angriffs auf die Helden verurteilt. Er muss jedem von ihnen eine Entschädigung in Höhe von 15 Dukaten zahlen und wird für die Dauer von 5 Jahren aus Albenhus verbannt.
- ♣ **1 Netto-QS:** Cassius wird zusätzlich auch wegen des Piratenangriffs verurteilt. Er muss jedem Helden 25 Dukaten zahlen, für sämtliche Reparaturkosten an der *Prinz Idamil* aufkommen und wird für die Dauer von 10 Jahren aus Albenhus verbannt.
- ♣ **2 Netto-QS:** Auch der geplante Diebstahl aus der Reichskanzlei kann Cassius nachgewiesen werden. Zusätzlich zu den oben genannten Strafen bleibt er in Gefangenschaft und wird auf einem Boot der Flussgarde nach Elenvina verschifft, wo die Reichskanzlei über ihn richten soll. Sein gesamtes Vermögen wird eingezogen und der Reichskanzlei übergeben. Durch das Urteil der Reichskanzlei erwartet ihn zudem aller Wahrscheinlichkeit nach eine Leibstrafe, bei der ihm die Finger abgeschlagen werden, wie sie für Diebe typisch ist.
- ♣ **3 oder mehr Netto-QS:** Cassius wird als Borbaradianer überführt. Zusätzlich zu den Entschädigungssummen wird sein gesamtes Vermögen eingezogen und einer Kirche der Zwölf (nach Wahl der Helden) gespendet. Cassius werden sofort die Finger abgeschlagen, am nächsten Tag wird er als Verräter an der zwölfgöttlichen Ordnung gehängt und sein Leichnam anschließend verbrannt.
- ♣ **Niederlage:** Sollte die Beweisführung der Anklage hingegen scheitern und die Verteidigung den Prozess für sich entscheiden, wird Cassius von allen Vorwürfen freigesprochen. Nun ist es an den Helden, die Kosten für das Verfahren zu übernehmen. Je nach Länge und Aufwand der Gerichtsverhandlung kannst du hierfür eine Summe von 15 bis 25 Dukaten veranschlagen. Bevor ihre Schuld beglichen ist, wird man die Helden nicht aus der Stadt lassen.

Probleme löst die Zeit

Cassius ist kein Narr. Sobald ihm klar wird, dass die Helden gegen ihn vorgehen werden, bereitet er seine Flucht vor – mit oder ohne Vertrag. Sollten die Helden also trödeln, wird er ihnen entkommen. Als Faustregel kannst du davon ausgehen, dass Cassius etwa **4 Stunden** nach dem gescheiterten Überfall auf die Helden aus der Stadt fliehen wird. Solange benötigt er, um davon zu erfahren, das Notwendigste zu packen und sich durch ein Stadttor abzusetzen. Sollte er vorher bedrängt werden, versucht er zur Not, mit einem TRANSVERSALIS zu fliehen. Nur wenn die Stadtgarde bei ihm aufläuft, verzichtet er auf eine Flucht und geht lieber den Weg des Gesetzes in der Hoffnung, die Helden übervorteilen zu können. Auch wenn der Überfall auf die Helden erfolgreich verlaufen ist, wird Cassius sich mit dem Vertrag bald absetzen wollen. Er lässt sich dann jedoch etwas mehr Zeit (8 Stunden), um zu packen, und bereitet sich eher auf eine Abreise als eine Flucht vor. Mit schnellen Gegenmaßnahmen der besiegten Helden rechnet er nun nicht mehr. Sollte Cassius den Vertrag bereits durch einen erfolgreichen Überfall der Flusspiraten in die Hände bekommen haben, geht er erst einmal ganz in Ruhe die Übersetzung der Tafel an. In diesem Fall findet seine Abreise erst 24 Stunden statt, nachdem die Helden ihrerseits in Albenhus angekommen.

Wo ist der Vertrag?

Sollte es Cassius zu irgendeinem Zeitpunkt gelungen sein, den Helden die Metallplatte abzunehmen, erhalten sie die Chance, sie in seinem Haus wiederzufinden, wo er sie aufbewahrt, bis er die Stadt verlässt. Hierbei ist zu beachten, dass Cassius die Platte nicht mitnehmen kann, wenn er mittels eines TRANSVERSALIS die Flucht ergreift – sehr wohl trägt er dann aber eine Abschrift der Platte bei sich, mit deren Hilfe er sich an die Fersen der Helden heften kann (siehe Seite 37).



Was wird aus Cassius?

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, was am Ende des Kapitels mit Cassius geschieht. Dies sind die wahrscheinlichsten:

- ♣ Cassius ist **tot**. Die Helden haben ihn erschlagen oder einen Richter davon überzeugt, ihn zum Tode zu verurteilen. Die Gefahr durch ihn ist damit dauerhaft gebannt.
- ♣ Cassius wurde **verbannt**. Dies passiert, wenn Cassius verurteilt wird. In diesem Fall leckt er erst einige Zeit seine Wunden und taucht im Abenteuer nicht mehr auf, kann aber zu einem langfristigen Feind der Helden werden.
- ♣ Cassius ist **entkommen**. Entweder ist er den Helden entwischt oder wurde vor Gericht freigesprochen. In beiden Fällen bleibt er im Spiel und wird den Helden im Finale wieder auflauern.
- ♣ Cassius hat den **Vertrag**. In diesem Fall bricht er selbst Richtung Gwendromosch auf. Die Helden können ihn verfolgen, ihn in der Binge stellen und ihn dort unter den Augen der Erzzwerge bezwingen.

KETTEN FÜR DIE EWIGKEIT



In diesem Kapitel reisen die Helden auf unterirdischen Zwergenpfaden durch die Koschberge, um die Binge zu erreichen, in der die Ketten geschmiedet wurden. Dort müssen sie die sturen Erzzwerge davon überzeugen, ihnen die Ketten auszuhändigen. Nur so können sie im letzten Abschnitt den Daimonid endgültig fesseln und alle Gefahr bannen.

Keine Karte?

Für den folgenden Reiseabschnitt erhältst du keine Karte. Das ist beabsichtigt, um das Mysterium der zwergischen Bergpfade aufrechtzuerhalten. Diese Wege sind ein dreidimensionales Labyrinth voller toter Enden, geheimer Abkürzungen und verschlungener Möglichkeiten. Eine einzige Karte könnte dem nie gerecht werden. Die Reise deiner Helden wird regeltechnisch durch eine Sammelprobe abgehandelt, und für die Atmosphäre sind einzelne Szenen vorgesehen. Es steht dir natürlich frei, eine eigene Karte der Zwergenpfade zu entwerfen und die Szenen der Reise an festgelegten Stellen zu verorten.



Reise unter dem Berg

Direkt nördlich von Albenhus am Südennde der Koschberge, unweit eines unbedeutenden Dörfchens namens Laubweiler, führt ein übermannshoher Stollen tief unter die Erde. Runen und Ornamente machen deutlich, dass es sich hierbei um zwergische Arbeit handelt. Den Einheimischen ist der Eingang zu den unterirdischen Wegen der Angroschim zwar bekannt, doch würden sich nur die wenigsten „unter den Berg“ wagen. Hier beginnt das Reich der Zwerge, und obwohl man sich von unermesslichen Schätzen aus Gold und Edelsteinen erzählt, nehmen nur tollkühne Helden die Gefahren der Dunkelheit dafür in Kauf. Diese Reise führt die Helden in eine andere Welt, deren bizarre Schönheit sie gleichermaßen faszinieren, aber auch in große Gefahr bringen sollte.

Die Suche nach Gwendromosch

Auch wenn die Helden diesen Weg nur gehen, um zur Binge zu gelangen, ist hier doch ausnahmsweise auch der Weg das (Spiel-)Ziel, weshalb du dir etwas Zeit lassen solltest, um die Reise auszuspielen. Regeltechnisch wird die Suche nach Gwendromosch mit der folgenden Sammelprobe abgebildet, die derjenige würfeln muss, der die Gruppe durch den Berg führt. Bedenke dabei mögliche Erleichterungen, welche die Helden durch ihr Gespräch mit Handar (siehe Seite 25) haben.



Sammelprobe auf *Orientierung (unter Tage)* –1, 1 Tag

QS 6 – Die Helden erreichen einen in Fels geschlagenen Wegweiser, auf dem der Weg nach Gwendromosch ausgewiesen ist. Von nun an sollten die Hindernisse und Gefahren weniger herausfordernd werden, da der Weg häufig genutzt wird.

QS 10 – Die Tore der Binge tauchen am Ende des Ganges vor den Helden auf.

Zwei Dinge sind für die Reise der Helden besonders wichtig: Erstens gibt es hier kein Tageslicht, also sind die Helden auf mitgebrachte Lichtquellen angewiesen. Bedenke bei Kämpfen oder körperlichen Herausforderungen die entsprechenden Sichtmodifikatoren. Außerdem ist es unter dem Berg schwierig, an Nahrung und frisches Wasser heranzukommen. Gelegentlich finden sich essbare Pilze oder eine feuchte Wand, doch davon abgesehen müssen die Helden mit ihrem eigenen Proviant auskommen. Für jeden Tag, den die Helden auf der Reise sind, solltest du ihnen ein bis zwei Szenen der Reise bieten. Dabei kann es sich um Beschreibungen der Bergwelt, Weghindernisse oder sogar Gegner handeln. Wähle dazu aus den folgenden Vorschlägen oder orientiere dich an den Beschreibungen in der **RSH**.

Die Welt unter dem Berg

Alles hier unten ist anders, als es menschliche Helden gewohnt sind. Um den Helden diese bizarre Atmosphäre näherzubringen, kannst du die folgenden Eigenschaften der zwergischen Wege an verschiedenen Stellen beschreiben oder erwähnen:

- ☛ Die Luft ist meist erstaunlich warm, und wird wärmer, je tiefer man sich unter der Erde befindet.
- ☛ Oft ist die Luft recht stickig, beinahe schon muffig, und leicht feucht. Einen Gang weiter kann sie jedoch abrupt staubtrocken werden.
- ☛ Die Gänge sind unregelmäßig geformt, ebenso schwankt auch die Deckenhöhe. Hin und wieder gibt es Engpässe, durch die menschengroße Helden sich regelrecht hindurchquetschen müssen.
- ☛ Die Wände bestehen meist aus naturbelassenem, teilweise scharfkantigem Gestein. An manchen Stellen wurde der Fels jedoch erkennbar bearbeitet, um die Gänge begehbar zu machen.
- ☛ Immer wieder sieht man glitzernde Einschlüsse in den Felsen, die von Metall oder Edelsteinen herrühren.
- ☛ An vielen Stellen sieht man das grünliche Leuchten der berühmten Phosphorpilze, die aus dem Boden und den Wänden wuchern.
- ☛ Es gibt zahllose Wegkreuzungen. Manche wirken natürlich, andere wie von Zwergenhand geschaffen. Die ganze Welt unter dem Berg scheint ein endloses Labyrinth zu sein.

Wegmarken und Weghindernisse

Auf ihrer Reise passieren die Helden einige merkwürdige Orte, die einen zweiten Blick wert sein könnten.

Helden mit großer *Neugier* müssen eine Probe auf *Willenskraft* bestehen, um eine solche spannende Wegmarke zu ignorieren. Andere dagegen fordern den Helden eine Leistung ab, bevor sie ihren Weg fortsetzen können – solche Hindernisse kann man nicht ignorieren.

Die Grotte

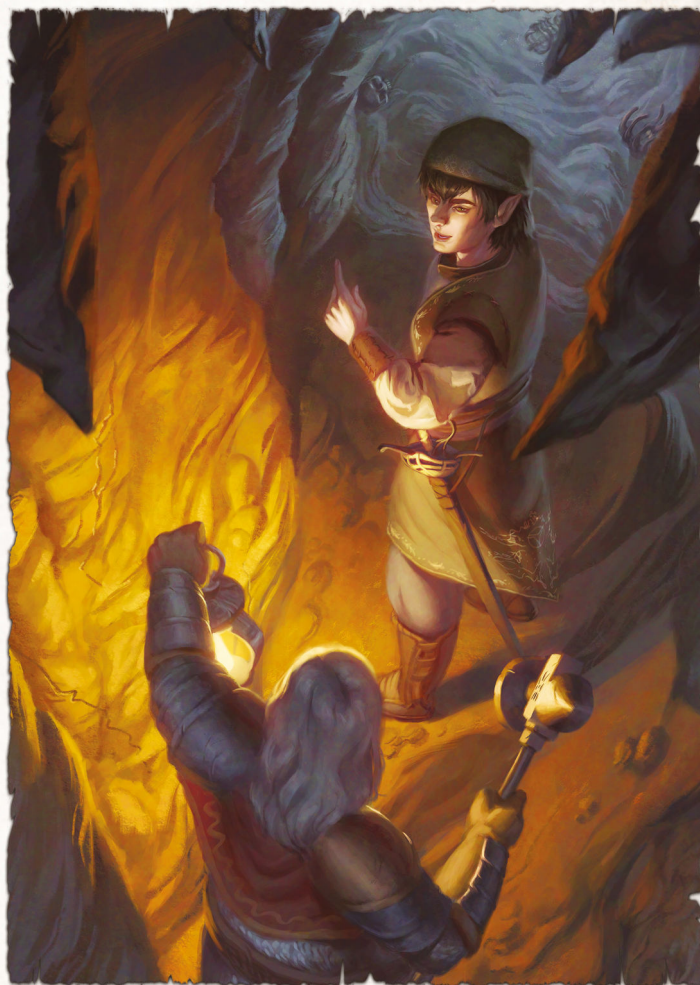
An einer Kreuzung finden die Helden eingeritzte Runen, die nach rechts deuten. Wer Rogolan lesen kann, erkennt die Worte „Warnung“, „Wasser“ und „lästig“. Folgt man dem Weg, findet man eine glitzernde Grotte mit einem Teich voll kristallklarem, trinkbarem Wasser. Der einzige Haken an diesem wunderschönen Ort sind Mindergeister des Wassers und Erzes, die sich vor den Augen der Helden manifestieren und sie belästigen, indem sie ihnen Wasser ins Gesicht spucken oder sie mit Kieseln bewerfen.

Der Pilztunnel

Die Helden kommen an einem abzweigenden Tunnel vorbei. Der Zugang in diesen Tunnel ist fast vollständig von Pilzen überwuchert, was alles andere als normal wirkt. Hinter der Wand aus Pilzen sind dumpfe, seltsame Geräusche zu hören. Schlagen die Helden sich durch den Pilzwald, gelangen sie am Ende in eine Sackgasse, in der ein Ungeheuer deiner Wahl haust.

Der vernagelte Stollen

Ein deutlich als Stolleneingang erkennbarer Tunnel zweigt vom Weg der Helden ab. Er wurde mit Steinen



zugeschüttet und zusätzlich mit Holzbrettern vernagelt. Auf ihnen steht in Rogolan eine Warnung, man solle den Stollen nicht betreten. Sollten die Helden die Warnung ignorieren, entscheide selbst, was sie finden – einen einsturzgefährdeten Stollen, eine aufgegebene Mine, oder gar einen versteckten Schatz?

Die verlassene Halle

Die Helden gelangen in eine riesige, von steinernen Säulen getragene Halle. Alles deutet darauf hin, dass hier einst ein Zwergekönig Hof gehalten hat, doch vom einstigen Glanz ist wenig geblieben. Zwerge, Schätze, ja selbst lesbare Inschriften sucht man hier vergebens – nur Staub, Spinnweben und vermoderte Skelette zeugen von einer längst vergessenen Geschichte.

Der gährende Abgrund

Der Weg weitet sich und mündet in einen hohen Raum. Hier scheint eine Schlucht wie ein Schwerthieb mitten durch den Berg gefahren zu sein, und sowohl nach oben als auch nach unten können die Helden im Licht ihrer Fackeln keine Decke und keinen Boden ausmachen. Die zwergische Brücke, die ihnen über die etwa 4 Schritt breite Schlucht helfen sollte, ist bereits teilweise eingestürzt. Um sie vorsichtig zu überqueren, ist eine Probe auf *Körperbeherrschung* –1 nötig. Helden, die diese Probe nicht schaffen, gelangen zwar auf die andere Seite, bringen jedoch einen weiteren Teil der Brücke zum Einsturz. Sollte dies zum zweiten Mal passieren, ist die ganze Brücke dahin, und die restlichen Helden müssen Anlauf nehmen.

Der Engpass

Der Weg der Helden wird immer schmaler, bis er sich auf einen Durchgang verengt, der sogar für Zwerge eine Herausforderung ist. Wollen die Helden dennoch passieren, muss ihnen eine Probe auf *Körperbeherrschung* gelingen, die für zwergengroße Wesen um 1, für menschengroße sogar um 2 erschwert ist. Natürlich können die Helden auch umkehren, doch dadurch verlieren sie den Fortschritt der letzten Probe auf *Orientierung* und müssen einen anderen Weg suchen.

Höhlenbär

Größe: 3,30 bis 4,00 Schritt

Schulterhöhe

Gewicht: 600 bis 750 Stein

MU 14 **KL** 12 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 11 **GE** 11 **KO** 20 **KK** 23

LeP 80 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** 0 **ZK** 6 **GS** 10

Tatze: **AT** 12 **TP** 1W6+6 **RW** mittel

Biss: **AT** 10 **TP** 2W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Geruch) / Lichtempfindlich, Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss, Tatze), Zu Fall bringen (Tatze)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 13, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 8, Verbergen 2, Willenskraft 5

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 150 Rationen Fleisch, Fell (25 Silbertaler), Trophäe (Zähne und Klauen, 15 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wird der Höhlenbär provoziert oder angegriffen, stellt er sich auf die Hinterbeine, greift mit Hieben seiner Tatzen an und versucht, seinen Gegner zu beißen.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte; Ist er im Bluttausch, dann kämpft er bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 60 LeP, 40 LeP, 20 LeP, 5 LeP oder weniger
Jagd: –5

Sonderregeln:

Berserker: Jedes Mal, wenn ein Bär eine Stufe des Zustands *Schmerz* erhält oder seine Jungtiere in Gefahr sind, muss zu Beginn der KR eine Probe auf Willenskraft gewürfelt werden. Bei Misslingen verfällt er in Raserei und erhält den Status *Bluttausch*. Der Status endet nach dem Tod des Gegners oder spätestens nach 1 Stunde.



Es lauert in der Dunkelheit

Es gibt neben den Zwergen zahllose Wesen, die hier unten hausen, und die meisten von ihnen sind auf Besuch nicht gut zu sprechen. Passe die Gegner dabei den Vorlieben, aber auch den Schwächen deiner Helden an. Nutze die Möglichkeit, sie aus der Dunkelheit heraus oder von der Decke herab anzugreifen, um sie wirklich herauszufordern. Neben passenden Kreaturen aus dem **Almanach**, etwa Höhlenspinne, Gruftassel, Schwarzbär und Wolfsratte, kannst du unter anderem auch auf die nachfolgenden Wesenheiten zurückgreifen. Die Steinassel ist eine mit der Gruftassel verwandte Wesenheit. Wühlschrate sind der Schrecken aller Zwerge, fressen sie sich doch durch Tunnel und Gestein. Höhlenbären



hingegen sind besonders große Vertreter ihrer Art, welche die Dunkelheit von Grotten dem Leben im Wald vorziehen, und ein weiterer gefährlicher Bewohner der Stollen und Minengänge ist die Riesenamöbe, die den Zwergen unter der Bezeichnung *Blobramschlosch* geläufig ist.



Riesenamöbe

Größe: nicht genau bestimmbar

Gewicht: 150 bis 750 Stein

MU 2 **KL** 6 (t) **IN** 14 **CH** 11

FF 12 **GE** 12 **KO** 18 **KK** 17

LeP 30 **AsP** – **KaP** – **INI** 10 +1W6

VW 3 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 3

Scheinarm: AT 6 TP 1W3+KR/2 RW je nach Bedarf
kurz bis lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 12, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 13, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 13, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: Münzen, Pokale, Steine

Kampfverhalten: Riesenamöben lauern zunächst ihrem Opfer auf und versuchen es dann zu verschlingen. Entkommt ein Opfer, verfolgen sie es langsam, aber stetig bis zu 13 Stunden lang.

Flucht: bei unter 6 LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Tierkunde (Ungeheuer):

QS 1: Riesenamöben kennen keinen Schmerz.

QS 2: Riesenamöben verfolgen ein Opfer sehr lange.

QS 3+: Im Inneren einer Riesenamöbe wird Metall und Stein nicht verdaut. Manchmal findet man also in ihr wahre Schätze.

Sonderregeln:

Immunität gegen Fechtwaffen (außer Rapier), **Hieb Waffen** (außer Axttypen), **Kettenwaffen**, **Lanzen**, **Raufen**, **Schilde**, **Stangenwaffen** (außer Axttypen) und **Zweihandhieb Waffen** (außer Axttypen), **alle Fernkampftechniken** (außer Wurfaxttypen): Die genannten Kampftechniken richten bei Riesenamöben keine TP an.

Steinassel

Größe: 0,40 bis 0,55 Schritt (Länge)

Gewicht: 8 bis 12 Stein

MU 12 **KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 10

FF 11 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 13

LeP 25 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 8 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 10

Biss: AT 15 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Angst vor Licht III, Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss)

Talente: Klettern 13, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 9, Verbergen 13, Einschüchtern 10, Willenskraft 10

Anzahl: 1W3

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Steinasseln greifen an, wenn sie sich in die Enge gedrängt fühlen, ihr Wühlschrat-Herr es befiehlt oder sie ihr Nest verteidigen müssen.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 19 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP und weniger

Jagd: –2

Sonderregeln:

Säure: Wer durch den Angriff einer Steinassel verletzt wurde, hat bei 1-3 auf dem W6 zusätzlich Säurespritzer abbekommen. Sie verursachen 1W3 SP und können zudem Kleidung, Rüstungen und Ausrüstung beschädigen (nach Entscheidung des Meisters).

Schlafstarre: Steinasseln verfallen bei Inaktivität in eine Schlafstarre, um Kraft zu sparen. In dieser Starre erhalten sie den Status *Bewusstlos*, der so lange anhält, bis sie SP erleiden oder nach einiger Zeit (Stunden, Tage oder Wochen) freiwillig erwachen.



Wühlschrat

MU 10 KL 8 IN 12 CH 10

FF 11 GE 10 KO 17 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 10+1W6

AW 5 SK 0 ZK 4 GS 7

Waffenlos: AT 9 PA 7 TP 1W6+1 RW
kurz

Biss: AT 8 PA 6 TP 2W6+4 RW kurz

RS/BE: 6/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Angst vor Licht
III, Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 10, Körperbeherr-
schung 4, Kraftakt 9, Menschenkenntnis 3, Schwim-
men 0, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Ver-
bergen 10, Überreden 3, Willenskraft 3

Anzahl: 1W3

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: individuell, z. B. Waffen

Kampfverhalten: Wühlschrate fliehen in der Regel.

Flucht: individuell, meist gehen sie Konflikten aus dem
Weg; in die Ecke gedrängt oder verängstigt fliehen
sie erst nach dem Verlust von 75% der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder
weniger

Sonderregeln:

Raserei: Wühlschrate werden in den
Status *Raserei* versetzt, sobald sie
in die Enge getrieben wurden,
d. h., wenn sie keine Flucht-
möglichkeit mehr sehen. Es gel-
ten für sie dann folgende Modi-
fikatoren: –2 VW, +2 AT, +2 TP. Der
Status hält an, bis der Gegner ge-
tötet wurde, längstens jedoch eine
halbe Stunde.



Bedenke bei der Auswahl der Gegner, dass Drachen
zwar gerne in Höhlen hausen, nur eben nicht hier – die
Zwerge der Flusslande haben, von den Wasserdrachen
des Großen Flusses abgesehen, alle geschuppten Wesen
der Berge vor langer Zeit ausgerottet.



Die Binge Gwendromosch

Am Ende der Reise unter dem Berg erreichen die Helden
ein Steintor von gewaltigem Ausmaß. Es ist beinahe so
hoch wie ein dreistöckiges Haus und breit genug, dass
zwei Ochsenkarren bequem hindurchfahren könnten. Die
beiden Türblätter sind übersät mit wuchtigen Ornamen-
ten und Runen. Bewacht wird die Tür von zwei schwer
gerüsteten Zwergen, die den Helden sofort ihre Äxte
entgegenrecken. Es gilt, sie davon zu überzeugen, dass
den Helden Einlass in die Binge gewährt werden sollte.
Dazu muss einem Helden eine Vergleichsprobe auf *Über-
reden* (*Manipulieren*) gegen die *Willenskraft* des dienstälte-
ren Torwächters **■ Balrosch Sohn des Garix** (189, Gesicht

und Körper komplett von Rüstung verdeckt; spricht ab-
gehackt und muss nach jedem dritten Wort tief durchat-
men; Willenskraft 9 (14/12/10), SK 2) gelingen.

Sobald die Wächter überzeugt sind, öffnen sie endlich
die Tore zu dem Ort, den die Helden gesucht haben:
Gwendromosch, die „Rote Halle“. Woher der Rogo-
lan-Name kommt, erkennen die Helden schnell, denn
die behauenen Felswände aller Räume durchzieht ein
rötliches Glitzern. Balrosch begleitet die Helden in ei-
nen kleinen, schmucklosen Raum, wo er sie zurücklässt,
um nach dem Meister der Binge zu suchen. Nur dieser
könne über ihr Anliegen entscheiden, sagt Balrosch.

Cassius in der Binge

Optionaler Inhalt

Wenn Cassius noch im Spiel ist (siehe Seite 31) und den Vertrag besitzt, wird er vor den Helden hier angekommen sein. Er befindet sich dann bereits in Verhandlungen mit dem Bingenmeister und versucht ebenfalls, die Ketten ausgehändigt zu bekommen. Der weitere Verlauf hängt dann stark von den Reaktionen der Helden ab. Zu einem offenen Kampf werden die Helden Cassius nicht herausfordern können, da die Erzzwerge sie voneinander fernhalten. Sie können Cassius jedoch beim Bingenmeister anklagen, was ähnlich ablaufen dürfte wie das Gerichtsverfahren aus Kapitel 2 – mit dem Unterschied jedoch, dass die Erzzwerge sich für Verbrechen außerhalb ihrer Hallen kaum interessieren. Der Leumund von Cassius und seine Absichten für den Daimonid betreffen die Erzzwerge dagegen sehr wohl, weshalb es den Helden mit einigen Mühen gelingen sollte, sie gegen Cassius aufzubringen. Ob sie ihn aus der Binge werfen oder sogar direkt erschlagen, hängt dabei vom Verlauf der Diskussion ab. Orientiere dich im Zweifel am Gerichtsverfahren aus Kapitel 2 (siehe Seite 30).

Zwergenverhandlungen

„Ein echter Erzzwerg mag nur andere Erzzwerge, und nicht mal die besonders.“ Dieser Spruch ist unter anderen Zwergenvölkern ein beliebter Scherz, trifft den Nagel jedoch auf den Kopf. Erzzwerge sind nicht umsonst für ihre Sturheit und sauertöpfische Art berühmt. Auch die Helden werden sich bemühen müssen, um die Zwerge von Gwendromosch für sich einzunehmen. Selbst wenn das Recht in Form des Vertrags vermeintlich auf ihrer Seite ist, heißt das noch lange nicht, dass die eigensinnigen Erzzwerge die Ketten jedem dahergelaufenen Großling in die Hand drücken würden.

Nach einiger Wartezeit wendet sich daher Bingenmeister  *Ordolosch Sohn des Orbosch* (266, aufwändig geflochtener blonder Bart, dunkle Lederkleidung;

ruhige, tiefe Stimme, verschränkt immer die Arme vor der Brust; Willenskraft 6 (13/15/12), SK 2) den Helden zu. Er hat über alle Belange der Binge das letzte Wort und hört sich widerstrebend das Anliegen der Helden an. Um ihn zu überzeugen, die Helden ernst zu nehmen, müssen die Helden eine Gruppensammelprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* ablegen, wobei nur die Spieler würfeln dürfen, deren Helden mit dem Bingenmeister sprechen. Bei 6 QS akzeptiert er, dass die Helden ein sinnvolles Anliegen haben, bei 10 QS verspricht er, sich mit den anderen Zwergen über die Herausgabe der Ketten zu beraten. Die Proben der Helden solltest du abhängig davon, wie sympathisch ihre Spezies und ihr Beruf den Erzzwergen sind, stark erleichtern oder erschweren (siehe Tabelle).

Erzzwergische Ansichten

Erzzwergische Ansichten über...	Modifikator
Erzzwerg	+1
Ambosswerg	0
Brillanzwerg	-1
Hügelzwerg	-2
Mensch	-1
Elf	-3
Sonstige Spezies	-5
Handwerker	+1 bis +2
Krieger	0
Angroschpriester	+2
Ingerimmgeweihte	0
Zauberkundige	-2
Sonstige Berufe	-1



Gastfreundschaft

Sofern die Helden es sich nicht direkt mit dem Bingenmeister verscherzen, wird man ihnen einen neuen Raum zuweisen, in dem sie sich aufhalten dürfen. Die fensterlose Höhle wurde von kunstfertiger Zwergenhand bearbeitet und ist weitaus einladender als der Warteraum, wenn man vom fehlenden Tageslicht und der stickigen Luft absieht. Die in den Stein geschlagenen Betten sind auf Zwergengröße ausgelegt, also bleibt menschlichen und elfischen Helden wenig anderes übrig, als auf dem Boden zu nächtigen.

Zwergenwächter

Auch wenn man den Helden Gastrecht zugesteht, misstraut man ihnen weiterhin. Bewegungsfreiheit in Gwendromosch können sie frühestens nach Bestehen der zwergischen Prüfungen (siehe **rechts**) erhalten. Bis dahin stellt man ihnen Balrosch zur Seite, den sie bereits kennen. Er begleitet die Helden auf Schritt und Tritt und entscheidet darüber, ob und wann die Helden ihr Gästezimmer verlassen dürfen. Dabei ist ihm klar, dass die Helden ihn überwältigen könnten – er weiß aber auch, dass sie dann jegliche Möglichkeit, die Gunst seines Volkes zu erringen, verspielt hätten. Deshalb tritt er den Helden gegenüber streng und selbstbewusst auf. Je nachdem, welchen Eindruck die Helden auf ihn machen und wie respektvoll sie auftreten, wird er ihnen mehr zugestehen oder sie nahezu unter Hausarrest setzen. Sollten die Helden sich neugierig auf die Lebensweise der Erzzwerge oder die Binge Gwendromosch zeigen, ist er je nach Gesprächsverlauf auch bereit, ihnen einige ausgewählte Orte zu zeigen. Ob er dies tut, kannst du im Zweifel von einer Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Betteln*, *Manipulieren* oder *Schmeicheln*) gegen Balroschs *Willenskraft* abhängig machen. Für die Helden interessante Orte wären:

- **Die Pilzfarm:** In fünf zusammenhängenden Höhlen unterschiedlicher Größe züchten die Erzzwerge hier allerlei Pilzarten. Manche Gewächse sind geradezu winzig und werden sorgsam in streng angelegten Beeten gehegt, andere Pilze dagegen sind so groß wie ein Schemel und wuchern unkontrolliert aus den Wänden. Höfliche Helden werden hier ausführlich über die Eigenarten der verschiedenen Sorten aufgeklärt.

- **Angroschs Esse:** Dieser Tempel ist für die Zwerge Gwendromoschs ein besonders heiliger Ort. Er besteht aus einer beinahe kreisrunden, nur grob behauenen Höhle mit rußschwarzen Wänden. Der Raum wirkt seltsam leer und schmucklos, aber auch bedrückend und wuchtig. Es ist



außergewöhnlich warm hier, beinahe schon heiß. Wenn gerade kein Angroschdienst stattfindet, ist der Tempel zwergenleer.

- **Die Werkstätten:** Gerade für Handwerker unter den Helden, aber auch Mitglieder der kämpferischen Zunft sind die zahlreichen Werkstatthöhlen der Erzzwerge eine Sehenswürdigkeit. Emsig und akribisch werden hier Kunstwerke angefertigt, die weithin ihresgleichen suchen – blitzende Klingen, geschliffene Gemmen, fein gedrechselte Möbel und dergleichen mehr. Die Handwerker reagieren auf Störungen zwar mürrisch, doch wenn der Umgangston (und eventuell der Preis) stimmt, lassen sie sich über die Schulter schauen und verkaufen sogar das ein oder andere Stück.

- **Die Rote Halle:** Das namensgebende Herzstück der gesamten Binge. Hier tafeln die Erzzwerge an riesigen, steinernen Tischen gemeinsam. Verblässende Inschriften auf den Wänden künden von allen Zwergen, die je in Gwendromosch lebten. Am Kopfende des Raumes stehen mehrere aufwändig verzierte Throne aus Stein, auf denen der Bingenmeister und die wichtigsten Zwerge der Binge zu wichtigen Anlässen Platz nehmen, etwa um Recht zu sprechen.

- **Die Küche:** Es mag die Helden überraschen, aber in Gwendromosch gibt es tatsächlich nur eine Küche für alle Bewohner. Auch wenn die Zwerge der Binge nicht jede Mahlzeit in großer Runde gemeinsam zu sich nehmen, wird doch nur hier gekocht – denn nur hier gibt es einen natürlichen Schlot, der die rauchige Luft aus dem Berg abziehen lässt. Dies ist das Reich von Großmutter *Malmascha* (siehe **rechts**), die neugierige Helden schnell vertreibt. Wenn sie gerade nicht hinsieht, sind andere Zwerge aber möglicherweise bereit, die Helden zusehen und probieren zu lassen.

- **Die Erzene Bibliothek:** Gelehrte Helden werden diesen bizarren Ort lieben. Einen „Raum“ kann man es kaum nennen, denn die Bibliothek wurde in einer Art natürlichem Felsspalt eingerichtet. Dieser ist sehr schmal, oft nur drei oder vier Schritt breit, und geht von seinem Eingang aus etwa dreißig Schritt in die Tiefe. Dennoch lagern hier tausende Schriftzeugnisse auf Stein, Metall und auch Pergament, was nur dadurch möglich ist, dass die Zwerge in die Höhe gebaut haben: Die Schriftstücke lagern in künstlich geschlagenen Vertiefungen im Fels bis zu einer Höhe von vierzig Schritt, die man über waghalsige Leiter- und Balkonstruktionen aus Metall und Holz erreichen kann. Sollten die Helden für spätere Prüfungen nach Wissen über erzwergisches Leben oder etwa Präzedenzfälle suchen, sind sie hier am richtigen Ort. Auch über die Hintergründe des Zwergenvertrags und die bevorstehende Konfrontation mit dem Daimoniden können hier einige Hinweise gefunden werden.



Die Bergbaustollen

Neu- oder goldgierige Helden werden sicher auch die berühmten Stollen der Zwerge sehen wollen, die der eigentliche Grund für Siedlungen wie Gwendromosch sind. Hier bauen die Erzzwerge das namensgebende Erz, aber auch seltene (Edel-) Steine ab. Den Zugang zu diesen Stollen hüten sie eifersüchtig und würden niemals einem Fremden Zutritt gewähren. Proben, um Balrosch davon zu überzeugen, die Helden hierher vorzulassen, sollten nur für wahrhaft silberzüngige Charaktere zu schaffen sein. Erschwere diese daher massiv bzw. erleichtere die Proben auf *Willenskraft* für Balrosch. Helden, die auf eigene Faust in die Stollen einzudringen versuchen, disqualifizieren sich damit in den Augen der Erzzwerge selbst. Werden sie erwischt, dürfen sie an keiner Prüfung Angroschs mehr teilnehmen und müssen betteln, um nicht der Binge verwiesen zu werden.



Überzeugungsarbeit

Nach einiger Beratungszeit, während der man den Helden das Gastrecht einräumt, ruft der Bingenmeister sie in die Rote Halle. Dort sitzt er auf seinem Thron und verkündet den Beschluss der Erzzwerge: Ordolosch erkennt den Anspruch des Vertrags an, hält aber auch fest, dass dieser unter Angroschs Segen steht. Somit kann den Anspruch nur geltend machen, wer Angroschs Gunst genießt. Dies müssen die Helden den Zwergen der Binge zunächst beweisen, indem sie mindestens drei angroschgefällige Prüfungen bestehen, die Ordolosch und andere Zwerge ihnen stellen. Sie können dabei auch zu mehr als drei Prüfungen antreten, sofern sie an einer gescheitert sind. Passe die Prüfungen an die Fähigkeiten und Vorlieben deiner Helden an, damit auch selten genutzte Talente einmal glänzen können. Gerade Prüfungen zu fast jedem klassischen Handwerk (etwa *Stein-, Holz-, Metall- und Stoffbearbeitung*) sind denkbar. Daneben kommen aber auch andere Prüfungen infrage, wofür wir dir im Folgenden einige Anregungen bieten wollen.

Wetttrinken

Zwerge sind für ihren Bierdurst berühmt. Deshalb fordert Pilzbier-Braumeister **Cidrasch** (99, rabenschwarze Haare, rechtes Ohr versengt; beendet jeden Satz mit „hm?“; Willenskraft 4 (12/12/10), Zechen 11 (10/15/14), SK 1) die Helden zum Trinkduell auf. Dabei werden zunächst Pilzbier, dann Pilzkör und schließlich ein klarer Schnaps



namens „Steinschlag“ gereicht. Alle Teilnehmer legen reihum eine Probe auf *Zechen* (*Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel*) ab, die in der ersten Runde um +5 erleichtert ist, danach jede Runde um eins weniger, also +4, +3, +2, +1, +/-0, bis sie schließlich erschwert wird. Wer eine Probe nicht schafft, muss sie erneut ablegen. Gelingt sie auch im zweiten Anlauf nicht, wird dem Helden übel und er scheidet aus. Verloren hat der, dem zuerst zwei Proben misslingen.

Armdrücken

Angrosch schätzt selbstverständlich auch die rohe Kraft. Ordoloschs Neffe **Berosch** (115, kurze steingraue Haare, trägt immer Kettenhemd; für einen Erzzwerg recht heiter und zugänglich; Kraftakt 11 (14/15/15), Willenskraft 4 (14/12/11), SK 2) ist deshalb bereit, seine Kraft mit der eines Helden zu messen. Er und sein Gegner legen dafür Vergleichsproben auf *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen*) ab. Bei Gleichstand wird die folgende Probe beider Kontrahenten um 1 erschwert, da sie hoch angestrengt darum ringen, den Arm des anderen aus der Mitte fortzubewegen. Wer zuerst drei Vergleichsproben gewonnen hat, wird zum Sieger erklärt.

Kochprüfung

Vor der Bingenältesten **Großmutter Malmascha** (312, runzlig, aber nicht gebrechlich, kunstvoller silbergrauer Zopf; matronenhaft, stets prüfender Blick; Willenskraft 12 (12/15/12), SK 2) kuschen alle Zwerge, sogar Ordolosch. Sie prüft die Fähigkeit der Helden, ihre Sippe am Leben zu halten, durch eine **Mahlzeit**. Die Helden müssen für 20 Zwerge eine Mahlzeit zubereiten, was eine Probe auf *Lebensmittelbearbeitung* (*Braten & Sieden oder Backen*) erfordert. Wer noch nie für Zwerge gekocht hat, sollte dabei eine Erschwernis von 2 erhalten. Und selbst bei gelungener Probe behält Malmascha ihren strengen Blick – erst ab 3 QS nickt sie anerkennend. Dennoch gilt die Probe in den Augen des Bingenmeisters schon ab 1 QS als bestanden.

Zwergendiskurs

Der Angroschpriester **Norggrim** (200, ergrauendes rotes Haupthaar, flammroter Bart; gütiger Blick, freundlich aber streng; Bekehren & Überzeugen 8 (12/13/14), Willenskraft 12 (12/15/14), SK 3) fordert die Helden zu einem **Rededuell** heraus. Das Schärfen der eigenen Diskussionsfähigkeit ist in seinen Augen eine Tugend, also fordert er die Helden auf, gegen ihn eine Diskussion zum Thema „Sollten Erzzwerge Frauen aus anderen Zwergenvölkern heiraten?“ zu führen. Die Wahl der Seite überlässt er den Helden. Sieger ist, wer bei einer Sammelprobe zuerst 10 QS erreicht (ein Gleichstand ist auch möglich, in diesem Fall gesteht Norggrim den Helden den Sieg zu).



Hilfe der Hügelswerge

Sollte sich unter deinen Helden keiner befinden, der unter dem kritischen Blick der Erzzwerge besteht, kannst du ihnen den Hügelswerg **Turim Hopfenwart** (101, blondes lockiges Haar; leicht nervös, aber gutherzig; Willenskraft 4 (12/12/11), SK 2) zur Seite stellen. Dieser ist seit einigen Tagen in der Binge, weil die Bestie aus ihrem Schlaf aufzuwachen droht. Er hat bisher erfolglos auf die Herausgabe der Ketten gedrängt, doch mit der Metallplatte und der Hilfe der Helden kann es ihm gelingen, den alten Vertrag einzulösen.

Die Last der Ketten

Haben die Helden sich als würdig erwiesen, beruft Ordolosch sie in Angroschs Esse. Dort hält Väterchen Norgrim eine Zeremonie auf Rogolan ab, bei der er den Gott der Zwerge um seinen Segen für die Ketten und die Mission der Helden bittet. Es ist den Helden als ehrenvolle Ausnahme erlaubt, an dieser Zeremonie teilzunehmen, obwohl sie nicht Teil der Bingengemeinschaft sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Dunkel und geheimnisvoll klingen die Worte, die der Angroschpriester seinem Gott widmet. Wieder und wieder geht er dabei um die drei massiven Ketten herum, die in der Mitte des Raumes ausgestellt wurden. Schließlich reicht man ihm eine große Schale, in der ein Feuer knistert. Norgrim greift hinein, ohne dabei eine Miene zu verziehen, und holt eine Handvoll glitzernde Asche heraus, die er über die Ketten verstreut. Danach wendet er sich euch zu, und mit einem väterlich-strengen Blick fordert er euch auf, vorzutreten. Jeden von euch, der es wagt, sich so vor Angrosch zu stellen, berührt er an der Stirn und spricht dabei einige Worte. Die Asche, die er auf eurer Haut verreibt, fühlt sich angenehm warm an. Dann sieht er euch erneut an und wiederholt die Worte, wieder und wieder, und ihr versteht, dass ihr sie auch wiederholen sollt. Väterchen Norgrim lehrt euch ein Gebet an den Herrn der Berge und des Feuers.



Die wenigen Rogolan-Worte sind doch von unendlicher Wichtigkeit für das Benutzen der Ketten, wie man den Helden auf Nachfrage gerne erklärt. Wenn das Monstrum erst in Ketten liegt, können sie mit diesen Worten Angroschs Segen erneut heraufbeschwören und die Ketten dadurch mit jeglichem Gestein auf ewig verschmelzen. Zudem gilt jeder Held, der von Norgrim gezeichnet wurde, bis zum endgültigen Anketten der Bestie als gesegnet (Glückssegen).

Die Ketten

Nun werden den Helden die Ketten ausgehändigt. Dabei handelt es sich um drei übergroße Gliederketten mit großer Schließe und einem pyramidenähnlichen,

glänzenden Gebilde anstelle einer Kettenkugel. Um diese Ungetüme zu transportieren, stellt man den Helden einen Ochsenkarren zur Verfügung, den die Erzzwerge sonst für den Handel mit den angrenzenden Dörfern des Kosch verwenden. Es steht den Helden natürlich frei, noch in der Binge oder während der Reise einen genaueren Blick auf die Ketten zu werfen, für die sie so viel Mühe auf sich genommen haben.

Probe auf Metallbearbeitung (Grobschmiedearbeiten)

QS 1 – Die Ketten bestehen aus verschiedenen Materialien. Die Schließen sind aus massivem Stein, die Kettenglieder jedoch aus silbrigem Metall. Die leicht durchsichtigen Pyramiden am Ende bestehen aus einer Art Kristall.

QS 2 – Bei dem Material der Pyramiden handelt es sich um Bergkristall, während das Gestein der Schließe mit Sicherheit magieabweisender Koschbasalt ist.

QS 3+ – Der Warenwert der Ketten dürfte in einem dreistelligen Dukatenbereich anzusetzen sein, ihr ideeller Wert ist jedoch kaum zu beziffern.

Die Reise

Die Helden verlassen Gwendromosch und werden von Balrosch, dem Towächter, durch einen Tunnel bis ans Tageslicht geführt. Hier, auf der Ostseite der Koschberge, gelangen sie nahe der Ortschaft Koschtal wieder zurück an die Oberfläche. Von nun an geht es bergab in Richtung Angbarer See, zunächst auf schmalen Waldpfaden, die der Ochsenkarren nur mühsam schafft, dann auf breiteren Karrenwegen. Wenn die Helden in Begleitung von Turim Hopfenwart reisen, weist er ihnen den Weg zu seiner Sippe, andernfalls müssen die Helden sich auf die Wegbeschreibung von Balrosch verlassen oder unterwegs die Einheimischen fragen. Die Hopfenwarts sind beliebte Bierbrauer, daher sind sie in der ganzen Region bekannt.

Cassius auf der Reise

Optionalen Inhalt

Wenn Cassius noch im Spiel ist (siehe Seite 31), sucht er das Südende des Angbarer Sees nach Spuren der Helden ab. Er kennt die ungefähre Gegend, in der er suchen muss, weiß aber nicht genau, wo die Hopfenwarts leben. Ob er oder seine Späher die Helden finden und was er in diesem Fall tut, kannst du an die Vorlieben deiner Gruppe bzw. den aktuellen Spielfluss anpassen. Die Helden sind verbittert über Cassius' Freispruch und sehnen sich nach einem handfesten Kampf? Dann greift Cassius sie mit einigen Söldnern an und bietet ihnen ein kleines Finale vor dem Endkampf gegen den Daimonid. Die Helden hatten keine Gelegenheit, Cassius' Beweggründe zu verstehen? Dann stellt er ihnen mit einem umgestürzten Baum eine Falle und zwingt sie mit Bogenschützen, mit ihm zu verhandeln. Den Möglichkeiten, wie Cassius an dieser Stelle noch einmal auftauchen kann, sind



wenig Grenzen gesetzt. Orientiere dich deshalb an seinen Zielen (siehe Seite 26) und passe sein Verhalten an die Wünsche deiner Gruppe an.

Die Hopfenwart-Sippe

Die Hügelszwergensippe, welche das Monstrum seit Jahrhunderten bewacht, lebt verstreut über drei Hügelhäuser am spitz zulaufenden Südufer des Angbarer Sees. Menschliche Siedlungen gibt es in der Nähe kaum, dafür aber noch einige andere hügelzwergische Sippen. Der nächste von Menschen bewohnte Ort ist Rohalssteg am Westufer des Sees.

Anders als die Erzzwerge stellen die Hopfenwart-Hügelszwerg nicht viele Fragen, wenn die Helden mitsamt den Ketten (und vielleicht sogar Sippenmitglied Turim) hier auftauchen. Im Gegenteil – die Helden werden sofort wie alte Freunde begrüßt, an den reich gedeckten Tisch eingeladen und aufgefordert, von ihrer abenteuerlichen Reise zu berichten. Erst nach einem reichhaltigen Mahl ist Sippenvater Auralm bereit, mit den Helden über die bevorstehende Großtat, die Bändigung der Bestie, zu sprechen. Wenn deine Helden aufgrund dessen, was vor ihnen liegt, bereits sehr angespannt sind, kannst du die Episode bei den Hopfenwarts eher kurz halten – nach getaner Arbeit bleibt den Helden genug Zeit, mit der Sippe zu feiern. Sollten die Helden jedoch etwas Ruhe und Abwechslung brauchen, gönne ihnen hier einen entspannten Abend. Dabei kannst du sie auch mit einigen wichtigen Mitgliedern der Sippe bekannt

machen oder eigene Hügelszwerg hinzufügen, mit denen deine Helden sich unterhalten können. Neben Turim (siehe links) werden besonders diese Hügelszwerg mit den Helden sprechen wollen:

♣ Sippenvater *Auralm* (224, blonder kurzer Bart, zahllose Lachfalten; Herz und Seele der Familie; Willenskraft 6 (11/13/13), SK 2) wird den Helden Zugang zur Höhle der Bestie gewähren und sie außerdem eingehend davor warnen, gegen das Monstrum zu kämpfen. Außerdem berichtet er, dass die Bestie seit einiger Zeit hin und wieder „zuckt“, was man im Haus als leichte Erschütterung spürt. Deswegen ist er sehr erleichtert, dass die Helden noch rechtzeitig angekommen sind, bevor das Monstrum erwacht.

♣ Auralms jüngste Tochter *Lorescha* (67, hübsch, goldblondes Haar, nussbraune Augen; ungemein neugierig und alles andere als schüchtern; Willenskraft 3 (10/12/13), SK 2) deckt gemeinsam mit den Helden den Tisch und fragt sie dabei über ihre Reisen aus. Mit zwergischen Helden schäkert sie direkt.

♣ Braumeisterin *Salgrima* (174, selbst für eine Zwergin sehr untersetzt; spricht bedächtig, lacht aber gerne schallend; Willenskraft 4 (11/13/10), SK 1) wird den Helden ihre sieben selbstgebrauten Biere vorsetzen und erwartet zu jedem eine Rückmeldung.

♣ Väterchen *Ugosch* (355, langer schlohweißer Bart, runzlige Haut voller Altersflecken; bittet bei jedem zweiten Satz darum, dass man ihn wiederholt; Willenskraft 8 (11/14/12), SK 2) ist der Sippenälteste und irgendwie (so genau weiß es keiner) der Großvater von allen hier. Er erzählt den Helden schaurige Geschichten über das Monstrum und reißt dabei die Augen immer wieder panisch auf.



Die Helden könnten nach Unterstützung für die Bändigung des Daimoniden suchen. Die Hopfenwart-Sippe hat keine besonders kampfkraftigen Zwerge aufzubieten, doch an anderen Stellen mögen die Helden fündig werden. Naheliegender wären die Ritter- und Baronsgüter am südlichen Angbarer See, deren Herren überzeugt werden könnten, waffenerprobte Mannen und Frauen bereitzustellen. Auch die Magier vom Orden der Rohalswächter (siehe **RSH** Seite 107) ließen sich dazu bewegen, den Helden zur Seite zu stehen.



Um die Helden auf den harten Kampf gegen den Daimoniden einzustimmen, kommt die ganze Sippe der Hopfenwarts zusammen und lauscht den Erzählungen Väterchen Ugoschs über niemals vergessene Heldentaten der Hügelszwerg, die selbst angesichts großer Gefahr nicht verzagten und stets alles zum Guten wenden konnten. Inspiriert von diesen Geschichten regeneriert jeder Held einen Schicksalspunkt (bis zu seinem Maximum), den er bald sicher gut gebrauchen kann.

Ein Untier zu bändigen

Nachdem die Helden sich vorbereitet haben, können sie in die Höhle des Monstrums hinabsteigen. Der Weg führt durch eine Bodenluke in der Küche der Hopfenwärts, von wo aus man eine Leiter etwa sechs Schritt nach unten nehmen kann. Nach einem gut zwanzig Schritt langen Gang gelangt man an eine schwere, eiserne Tür, die mit Angram-Bildern übersät ist. Nur der Schlüssel, den Sippenvater Auralm hütet, kann diese Tür öffnen und den Weg freigeben.

Dort lauert der Daimonid im Halbschlaf – doch sobald ihn jemand berührt, was die Helden für das Anlegen der Ketten unweigerlich tun müssen, erwacht er. Nun beginnt der finale Kampf mit einem ohrenbetäubenden Schrei der Bestie, der aus den Niederhöhlen selbst zu stammen scheint. Vor Kampfbeginn müssen deshalb alle Helden eine Probe auf Willenskraft (*Bedrohungen widerstehen*) –3 ablegen. Wem diese misslingt, der erhält 1 Stufe *Furcht* im Angesicht des grässlichen Ungetüms, das eigenes dafür geschaffen wurde, Angst in den Herzen seiner Feinde zu säen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nur durch ein kleines Loch an der Decke fällt dieses Tageslicht in den Raum. Kalt und feucht ist es hier, das bemerkt ihr sofort. Die kuppelförmige Höhle, so groß wie eine Praios-Sakrale, muss sehr nah an den Wassern des Angbarer Sees liegen, denn es tropft beständig an allen Stellen der Decke. Ein Zittern geht durch die Tropfen an den Felsen und die Pfützen auf dem Boden, als sich etwas regt. Etwas Großes. Unfassbar groß, um genau zu sein, wie ihr im schwachen Zwielflicht erkennt. Zuerst habt ihr es aus dem Augenwinkel für einen Felsen gehalten, doch nun bemerkt ihr, dass es sich bewegt. Nur unmerklich, aber ja, es atmet. Es lebt. Und die Götter seien davor, dass es jemals aufwacht – weder die Wände der Höhle noch das Tor, durch das ihr eben getreten seid, könnten diese Bestie dann noch aufhalten!

Der Daimonid

Kurzcharakteristik: etwa 400 Jahre alter brillanter Kriegsdaimonid, schlafende Bedrohung

Hintergrund: Der Daimonid wurde während der Magierkriege von einem der mächtigsten Zauberer seiner Zeit, Zulipan von Punin, geschaffen. Einen wirklichen Namen besitzt er nicht, allerdings nannte Zulipan ihn beinahe liebevoll seine „*bestia ingenia*“, seine geniale Bestie. Sie diente ihm während der

Schlacht am Stillen Grund gegen den Hochkönig der Zwerge, der ihr eine tiefe Wunde beibrachte, und wurde letztlich niedergerungen. Nach der Schlacht drohte das Monstrum, seine Kraft zu regenerieren, also wurde es von Geoden in Schlaf versetzt und seither von den Hügelzwergen bewacht. Lange schlief die Bestie, doch seit dem Sternenfall regt sich ihr bössartiger Geist langsam wieder. Wird sie geweckt, greift sie direkt an, da ihr einziger Daseinszweck Tod und Zerstörung sind. Dabei geht der Daimonid zwar planend und gerissen vor, eine echte Intelligenz fehlt ihm jedoch.

Aussehen: Der Daimonid ist ein grauenerregendes Ungetüm von vier bis fünf Schritt Schulterhöhe, das von Schnauze bis Schwanz nahezu sieben Meter misst. Sein massiver, düsterer Leib ist eine groteske Mischung aus verschiedenen Tieren – die hufartigen Klauen und das hauerbewehrte Maul erinnern an einen Eber, die Schnauze selbst an einen tollwütigen Wolf und der wuchtige Leib an einen Bären. Die Haut scheint dick wie gekochtes Leder und ist von einer finsternen Farbe. Teilweise ragen Dornen oder Zacken aus den Gliedmaßen des Ungetüms, die es noch furchterregender machen. Auffällig ist, dass einer der beiden Vorderläufe fast vollständig fehlt, so als wäre er abgehackt worden.

Funktion: der Gegner des Finales, den es zu bannen gilt, und dessen endgültige Vernichtung als Ziel einer weiterführenden Kampagne dienen kann

»Raaawwrrgh!«



Der Daimonid

MU 18 KL 10 (t) IN 14 CH 12

FF 10 GE 12 KO 28 KK 26

LeP 160 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 5 SK 6 ZK 6 GS 8

Biss: AT 12 TP 2W6+7 RW lang

Klaue: AT 15 TP 1W6+7 RW lang

Schwanz: AT 13 TP 1W6+4 RW lang

Trampeln: AT 11 TP 2W6+9 RW kurz

RS/BE: 4/0

Aktionen: 3 (maximal 1 x Biss, maximal 1 x Trampeln)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Klaue, Schwanz), Schildspalter (Biss, Klaue, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-II (Biss, Klaue, Schwanz), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 13, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 13, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 7, Verbergen 2, Willenskraft 9

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Beute: –

Kampfverhalten: siehe oben

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: 120 LeP, 80 LeP, 40 LeP, 5 LeP oder weniger (aber irrelevant, da sofort regeneriert)

Magiekunde (magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Bei dem Wesen handelt es sich um die Schöpfung eines begabten Chimärologen.
- ☞ **QS 2:** Mit einfacher Chimärologie hätte die Kreatur kaum eine derartige Größe erreicht. Die Vermutung liegt nahe, dass sie über weitere Fähigkeiten verfügt, die auf den ersten Blick nicht sichtbar sind.
- ☞ **QS 3+:** Es sind einige dämonische Einflüsse zu sehen, was das Wesen nicht nur zu einer Chimäre, sondern gar zu einem Daimoniden macht. Ein direkter Kampf wird mit Sicherheit extrem gefährlich.

Sonderregeln:

Inneres Simulacrum: Die Lebenskraft des Wesens ist dauerhaft an eine ihm ähnliche Statuette gebunden, die sich in seinem Körperinneren befindet. Das Wesen regeneriert sofort alle SP, die es erleidet. Selbst abgeschlagene Gliedmaßen wachsen wieder nach (außer das von Ingerimm abgetrennte Vorderbein), sogar der Kopf. Abgeschlagene Extremitäten verfaulen auf der Stelle, während sie am größten erhaltenen Stück des Körpers nachwachsen. Wird der Körper zerquetscht, tötet dies das Wesen nicht, sondern schränkt es nur bis zum Ende des Zerquetschens ein. Das Wesen ist zudem gegen Feuer, Kälte, Ersticken, Gift, Krankheit und Alterung immun. Zauber und Liturgien, die den Status als Daimonid aufheben würden, können nicht

gegen das Wesen gewirkt werden. Zudem weist er, solange die Statuette existiert, einen magischen RS von 4 auf, der mit RS aus anderen Quellen kombiniert werden kann, solange andere Regeln dem nicht widersprechen (in den Spielwerten bereits berücksichtigt). Die Statuette weist 50 Strukturpunkte auf. Wird sie zerstört, verliert das Wesen die Regenerationsfähigkeiten. • ○

Daimoniden-Regeln: Für das Wesen gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 44).

Schwanzschwung (Spezialmanöver)

Wesen mit einem langen, kräftigen Schwanz können diesen als Waffe einsetzen und über den Boden fegen. Dadurch kann es ihnen gelingen, sogar mehrere Gegner zu Fall zu bringen.

Regel: Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem Schwanzschwung mehrere Gegner zu Fall bringen. Diesem Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder hinter dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert.

Erschwernis: –2 pro Ziel

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Trampeln (Spezialmanöver)

Große Tiere und Ungeheuer versuchen oftmals, kleinere Gegner einfach zu zertrampeln. Dabei gehen sie das Risiko ein, selbst verletzt zu werden, aber ein solcher Angriff kann auch schnell das Ende des Gegners bedeuten, da er mehr Schaden verursacht als üblich.

Regel: Nur Wesen, die im Vergleich zum Gegner eine höhere Größenkategorie aufweisen, können einen Trampel-Angriff durchführen. Ausschließlich Gegner mit dem Status *Liegend* oder Wesen, deren Größenkategorie kleiner ist als die des angreifenden Wesens, können zertrampelt werden. Bei Durchführung einer Trampel-Attacke erleidet der Angreifer jedoch einen zusätzlichen Abzug von 2 Punkten auf seine Verteidigung in der laufenden KR.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF



• Ja, das Wesen ist damit aktuell nicht zu töten.



Vom Wesen der Daimoniden

Ähnlich wie Chimären sind Daimonide künstlich erschaffene Wesen. Bei ihnen ist jedoch ein Teil dämonischen Ursprungs. Aus ihrer Erschaffung ergeben sich einige Besonderheiten:

- ☛ Daimonide können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Daimonide Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☛ Daimonide sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- ☛ Werden Daimonide getötet, bleibt eine Leiche zurück.
- ☛ Angriffe mit profanen und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- ☛ Angriffe mit geweihten Waffen (gleich welcher Gottheit sie geweiht sind) erzeugen bei Daimoniden doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☛ Daimonide sind gegen Zauber mit dem Merkmal Einfluss oder Verwandlung immun.
- ☛ Daimonide sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige Daimonide verfügen aber über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann bei dem jeweiligen Daimonid angegeben.
- ☛ Daimonide können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☛ Daimonide sind in der Regel unfruchtbar.
- ☛ Daimonide verfügen über eine Regenerationsfähigkeit. Die ausgewürfelten LeP einer Regenerationsphase werden ausgewürfelt und anschließend verdoppelt.

Heldenhafte Handlungen

Sobald der Daimonid erwacht, wird das Vorgehen der Helden in KR gemessen. Dabei können sie pro KR nach den üblichen Regeln angreifen und verteidigen, haben jedoch ein anderes Ziel als den Tod oder die Flucht des Daimoniden – sie wollen das Ungetüm anketten. Dazu muss jede Kette zunächst zum Monstrum geschleppt, an eine der drei Gliedmaßen des Ungeheuers angelegt, dort verschlossen und dann am Boden verankert werden. Was einfach klingt, wird dadurch erschwert, dass der Daimonid sich heftig wehrt, seine Beine bewegt und die Helden dabei angreift. Diese müssen sich also aufteilen: Einige von ihnen übernehmen die Ketten (eventuell eine Kette nach der anderen), während der Rest den Daimonid ablenkt. Um diesen Kampf abzubilden, orientiere dich an den folgenden Probenvorschlägen. Alle Proben können mit den üblichen Erschwernissen wiederholt werden, falls sie nicht auf Anhieb gelingen. Bedenke dabei jedoch, dass Helden, die gerade am Bein des Daimoniden hängen, Gefahr laufen, von deren Trampelangriff getroffen zu werden.

Ablenkung

Der Daimonid reagiert auf hektische Bewegungen und Krach. Helden können vor ihm auf und ab laufen, ihn anbrüllen, herumfuchteln oder ihn mit Steinen

bewerfen, um ihren Gefährten mehr Zeit zu verschaffen, da der Daimonid sich nun auf diesen Helden konzentrieren wird. Dies ist für eine unbegrenzte Anzahl Helden in jeder Runde möglich. Dazu müssen sie eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (Provozieren) gegen die *Willenskraft* des Daimoniden ablegen. Gelingt diese, greift der Daimonid automatisch den Helden mit den meisten Netto-QS an. Bei Gleichstand entscheidet der Meister. Der Daimonid fällt auf diesen Trick nicht mehr als 5-mal herein, danach hat diese Handlung keine Auswirkungen mehr.

Angriff

Wenn ein Held dem Ungetüm mit blitzender Klinge zu Leibe rücken will, so erfolgt sein Angriff nach den normalen Kampfregeln. Jeder erfolgreiche Treffer fügt Schaden zu, der zwar voraussichtlich schnell wieder heilen dürfte, den Daimonid jedoch ablenkt. Alle Proben in derselben KR für das Schleppen, Anlegen oder Schließen der Ketten werden pro erfolgreichem Treffer um 1 erleichtert, bei kritischen Erfolgen sogar um 2. Maximal kann so eine Erleichterung von 3 Punkten erzielt werden.

Kette schleppen

Dies ist der erste notwendige Schritt zur endgültigen Fesselung des Daimoniden. Einer der Helden muss das Ende der Kette packen und zu den Beinen des Ungetüms schleifen. Da die Ketten ausgesprochen schwer sind, muss dafür zunächst eine Probe auf *Kraftakt* gelingen.

Probe auf *Kraftakt* –2

QS 1-2 – Der Held hat die Kette erfolgreich zum Bein des Daimoniden geschleppt.

QS 3+ – Der Held hat einen besonders günstigen Moment in den Bewegungen des Daimoniden erwischt. Die folgende Probe zum Anlegen der Kette ist um +1 erleichtert.

Kette anlegen

Nach dem Hinschleppen der Kette gilt es, ein Bein zu erreichen, ohne dabei zertrampelt zu werden. Dazu legt der Held die folgende Probe ab. Diese kann erleichtert werden, wenn der Daimonid vorher angegriffen wurde.

Probe auf *Körperbeherrschung* –2

QS 1-2 – Der Held hat die Kette dem Daimoniden erfolgreich angelegt.

QS 3+ – Der Held hat einen besonders günstigen Moment in den Bewegungen des Daimoniden erwischt. Die folgende Probe zum Schließen der Kette ist um +1 erleichtert.

Kette schließen

Am stampfenden Bein des Daimoniden eine Kette zu schließen, ist nicht einfach. Es ist ausgesprochen gefährlich, sich so nah am Monstrum selbst aufzuhalten, ganz zu schweigen von der Tatsache, dass die Beine des

Ungetüms niemals richtig stillstehen. Dem Helden muss die folgende Probe gelingen, um den Stift der Schließe geschickt einrasten zu lassen. Die Probe ist um 1 erleichtert, wenn der Daimonid vorher (in der gleichen KR) angegriffen wurde.

Probe auf Fesseln –2

QS 1-2 – Hurra! Die Schließe ist zu!

QS 3+ – Der Held schließt das Ende der Kette blitzschnell. Er darf direkt eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) ablegen, bei deren Gelingen er noch in dieser KR den Radius des Daimoniden verlassen kann.

Kette verankern

Jetzt gilt es, das Ungetüm im wahrsten Sinne des Wortes anzuketten, indem das Ende der Ketten fixiert wird. Die Pyramiden am Ende der Kette lassen sich durch ein kurzes Stoßgebet an Angrosch auf übernatürliche Weise fest mit dem Boden oder den Wänden der Höhle verbinden. Dazu muss ein Held Angroschs Macht herbeirufen, indem er die Worte wiederholt, welche die Erzzwerge ihm beigebracht haben. Verwende nach dem ersten erfolgreichen Verankern den folgenden Vorlesekasten.

Probe auf Götter & Kulte (Angrosch) –1

QS 1-2 – Die Pyramide ist von nun an untrennbar mit dem Gestein des Untergrunds verbunden.

QS 3+ – Nicht nur die Pyramide sitzt fest, auch die Moral des Helden wird durch dieses kleine Wunder Angroschs gestärkt. Er erhält eine Erleichterung von 1 auf alle weiteren Proben im Verlauf dieses Kampfs.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Du sprichst sie, jene fremdartigen Worte auf Rogolan, die Väterchen Norgrim dich gelehrt hat, so laut und deutlich, dass selbst Angrosch unter dem Berge dich hören kann. Daraufhin schlägst du den Kristall gegen die Wand, hämmerst ihn geradezu in den Fels – und dann siehst du es. Spürst du es. Ein Zittern geht durch den Kristall und fährt in deine Arme. Die Pyramide leuchtet auf in feurigem Rot, das aus ihr herauszufließen scheint wie Lava und in den Fels der Wand übergeht. Leuchtende Fäden durchziehen das Gestein wie pulsierende Adern, leuchten so hell, dass sie dich beinahe blenden – und erlöschen dann. Einen Übergang zwischen Kristall und Wand kannst du nicht mehr ausmachen; vielmehr scheint es, als wären die beiden nun für alle Ewigkeit verbunden.

Angekettet!

Sobald die dritte Kette erfolgreich angelegt wurde, läuft ein ohrenbetäubendes Grollen durch den Raum, so als schlage ein unsagbarer großer Hammer auf einen ebenso großen Amboss. Die Erde zittert, als der Daimonid ein letztes Mal an seinen Ketten reißt und dann mit einem düsteren Stöhnen in sich zusammensackt. Das bössartige

Leuchten in seinen Augen wird nach und nach schwächer, bis es letztlich von dunklen, lederartigen Lidern bedeckt wird. Damit haben die Helden ihr Ziel erreicht und den Daimonid gebändigt. Sie können ihn nun gefahrlos berühren, ohne seinen Schlaf zu stören. Profane sowie magische Untersuchungen des Ungetüms sind nun ebenfalls möglich und bringen in erster Linie zutage, dass die Kraft des Monstrums weitgehend erloschen ist. Der Daimonid ist nicht tot, doch eine Gefahr stellt er auch nicht mehr da.

Cassius im Endkampf

Optionaler Inhalt

Wenn Cassius noch im Spiel ist (siehe Seite 31), kannst du ihn im Endkampf wieder auftreten lassen. In diesem Fall hat er die Gegend um den südlichen Angbarer See beobachten lassen und so die Fährte der Helden aufgenommen. Er folgte ihnen zum Haus der Hopfenwarts. Die anwesenden Sippenmitglieder hat er mit einem einzigen HORRIPHOBUS gegen den Sippenvater vertrieben und kommt so einige Zeit nach den Helden in die Grotte des Daimoniden. Hier versucht er (erneut), die Helden auf seine Seite zu ziehen, wird aber notfalls auch mit Magie gegen sie kämpfen. Wenn du den Helden die Situation zusätzlich erschweren willst, hat Cassius eine Hand voll Söldner bei sich, welche die Helden auf seinen Befehl hin angreifen.

Untersuchung des Daimoniden

Sobald das Ungeheuer angekettet ist, können die Helden es untersuchen, so sie dies wollen. Dabei kann ihnen neben dem fehlenden Bein und dem allgemein schreckenerregenden Äußeren langsam klar werden, welche Wesen der Chimärologe Zulipan miteinander verwoben hat. Es ist für Laien nicht einfach, den Prozess der Chimärenerschaffung zu durchschauen und gleichzeitig hinreichend viel über Fauna zu wissen, um die Tiere auseinanderzuhalten. Helden, die sich dafür interessieren, legen zunächst eine Probe auf *Magiekunde* ab, um zu prüfen, ob sie etwas von der magischen Materie verstehen. Nur wer diese Probe besteht, darf mit der folgenden Probe auf *Tierkunde* beweisen, dass er die einzelnen „Bauteile“ des Daimoniden erkennen kann.

Probe auf Magiekunde (Magische Wesen) –1

QS 1 – Der Held hat schon einmal etwas über Chimärenerschaffung gehört. Er darf die folgende Probe ablegen.

QS 2 – Der Held hat sogar eine grobe Vorstellung, wie man eine Chimäre erschafft. Die folgende Probe ist für ihn um +1 erleichtert.

QS 3+ – Der Held hat durch Buchlektüre oder Gespräch mit Fachleuten ein profundes theoretisches Wissen über die Chimärologie. Die folgende Probe ist für ihn um +2 erleichtert; zudem kann er andere Helden verständlich aufklären und ihnen somit ermöglichen, die folgende Probe zu würfeln, so als hätten sie selbst 1 QS erzielt.

QS 1 – Am deutlichsten zu erkennen ist, dass ein Eber für dieses Monstrum verzaubert wurde. Wenn man bedenkt, dass der Eber auch das Wappentier des Koscher Fürstenhauses ist, ist Zulipans Wahl als beißender Hohn zu verstehen.

QS 2 – Neben dem Eber wurden wohl auch ein Wolf und ein Bär zu Teilen dieser Kreatur. Damit hat Zulipan drei der gefährlichsten Wildtiere Mittelaventuriens vereint.

QS 3+ – Die Zacken, Hörner und düsteren Zeichnungen der Haut lassen darauf schließen, dass auch ein dämonisches Wesen in die Chimäre miteingeflossen ist und sie damit zu einem Daimoniden macht. Möglicherweise erklärt das auch die unnatürliche Regenerationsfähigkeit der Bestie.

Helden können sich mittels Magischer Analyse zudem nun gefahrlos dem Mysterium des Daimoniden widmen. Sollten die Helden sich für die Hintergründe des Wesens interessieren, aber selbst nicht zu einer (vollständigen) Analyse fähig sein, werden sie beispielsweise bei den Magiern in Rohalssteg kompetente Hilfe bekommen können. Sie sollten dabei – wie allgemein in Zukunft – nur vorher bedenken, wem sie von dem Daimoniden erzählen, da dieses Geheimnis nach wie vor gefährlich sein kann, solange der Daimonid nicht endgültig tot ist.

Magische Analyse

QS 1 – Das Wesen ist ein machtvolleres Mischwesen. Wer immer es erschaffen hat, besaß unvorstellbare Fähigkeiten der Chimärologie.

QS 2 – Das Wesen wurde mit einem Ritual namens Chimäroform zusammengefügt. Der Zauberer beherrschte aber noch weitere, unbekannte Fähigkeiten, um die Größe des Wesens zu verändern, ihm zusätzliche Stärke und sagenhafte Regenerationsfähigkeiten zu verleihen.

QS 3 – Die Magie auf dem Wesen sorgt wohl dafür, dass es so gut wie unverwundbar gegen alle Arten von Angriffen ist.

QS 4+ – Die Magie verhindert sogar eine Entzauberung des Wesens.

Ausklang

Die Helden haben dem Ungetüm aus alter Zeit endlich Ketten für die Ewigkeit angelegt. Nun können sie sich von der Hopfenwart-Sippe ausgiebig feiern lassen, bevor sie die Reise zurück nach Elenvina antreten. Man bereitet ihnen ein großes Festmahl mit zünftigen Speisen, viel Alkohol und heiterer Musik, zu der getanzt werden darf (und soll!). In der Sippe haben die Helden damit treue Freunde für ihr weiteres Abenteuerleben gefunden. Hier findest du einige beispielhafte Schlaglichter des Fests:

• Drei große Holztische werden auf die Wiese vor dem Haus gestellt und bis zum Bersten mit köstlichen Speisen gedeckt. Ringsherum hängen junge Hügelschwerter Lampions und Girlanden auf, sodass die Feier nach Sonnenuntergang in ein buntes Lichtermeer getaucht wird.

• Lorescha setzt den Helden mit hochroten Wangen Blumenkränze auf, die sie eigens aus strahlend bunten Wiesenblüten geflochten hat.

• Ein saftiges, in Sahne geschmortes Haselnusschwein wird auf den Tisch gestellt. Die Hopfenwarts züchten diese Schweinerasse selbst und füttern sie vornehmlich mit Haselnüssen, was den Geschmack besonders fein macht. Den Helden des Tages bietet man als besondere Ehre die Bäckchen des Schweins an, die als Delikatesse gelten.

• Zum Nachtschinken gibt es zarte Schaumküsse. Diese Süßspeise ist eine hohe Kunst, die nur zu seltenen Anlässen gereicht wird und absolut traumhaft schmeckt.

• Roter Wein, Bier und Schnaps fließen in rauen Mengen. Nichttrinker unter den Helden werden zunächst etwas schief angesehen, bekommen dann aber ebenso köstlichen Holundersaft oder mit geriebenen Haselnüssen versetzte Kuhmilch.

• Einer der Hügelschwerter tritt an die Helden heran und bittet sie, Kohlezeichnungen von ihnen anfertigen zu dürfen. Die Ereignisse dieser Tage werden, so sagt er, eines Tages zu Legenden werden und als Verzierungen auf allerlei Handwerksgegenständen prangen. Er will der erste sein, der solche Verzierungen anbringen kann, und natürlich sollen sie möglichst naturgetreu wirken – also braucht er Zeichnungen von den Helden.

• Sippenvater Auralm höchstpersönlich holt die Sackpfeife heraus und spielt zum Tanz auf. Die heitere



Melodie ermuntert zum Mitklatschen, und mancher Held wird von den freudigen Hügelfzergen einfach auf die Tanzfläche gezogen.

☛ Zu fortgeschrittener Stunde sind es gerade die jungen Hügelfzerge, die sich in kleinen Wettspielen mit einander und auch den Helden messen wollen. Armdrücken, Wettzechen ... trotz aller Differenzen haben die Hügelfzerge mit ihren erzzwergischen Brüdern unter dem Berg doch noch einige Vorlieben gemeinsam.

☛ Ein kleines Hügelfzergenmädchen soll nach Einbruch der Dunkelheit ins Bett geschickt werden. Sie reißt sich jedoch von ihrer Mutter los und rennt zu einem der Helden, den sie umarmt und leise „Danke!“ flüstert, bevor sie endgültig ins Bett muss.

Es ist nicht tot, was ewig schläft ...

Manchen Helden wird der Gedanke, den Daimonid lediglich gebannt zu haben, nicht gefallen. Wenn du willst, kann Egtor gemeinsam mit den Helden beschließen, dass nach einer endgültigen Lösung des Problems gesucht werden muss – und dass die Helden genau die Richtigen dafür sind. Greife dafür auf die Regionalspielhilfe zurück und gestalte eine eigene Mini-Kampagne. In diesem Fall dient *Ketten für die Ewigkeit* als Auftakt eines größeren Abenteuers rund um die Hinterlassenschaften der Magierkriege, in dem die Helden Zulipans Geschichte erforschen und Stätten seines Wirkens aufsuchen müssen, um einen Weg zu finden, den Daimonid für immer zu vernichten. Dabei kannst du beispielsweise den Chimärenbaukasten (siehe RSH Seite 175) verwenden, um die Helden mit weiteren Ungeheuern zu konfrontieren, die sie bezwingen und untersuchen müssen. Du kannst aber auch alte Verstecke aus den Zeiten der Magierkriege einbauen, die Helden nach Schriften in Bleikammern suchen lassen oder sie dazu bringen, zwischen Zwergen, Reichsbeamten und Magiern ein großes Bündnis zu schmieden, das am Ende jene Großtat vollbringen kann, die Ambros' Zwergenarmee einst nicht gelang: den Daimonid für alle Zeiten zu vernichten.



Der Lohn der Mühen

Egtor zahlt den Helden die versprochene Belohnung aus und dankt ihnen wortreich. Auch er zählt zukünftig zu ihren Kontakten, und wird in späteren Abenteuern gerne wieder auf ihre Hilfe zurückgreifen. Ebenso dürfen die Helden davon ausgehen, dass er gewillt sein wird, ihnen künftig zu helfen, sofern es in seinem Interesse liegt. Darüber hinaus sichert er zu, sie in seinem Bericht an den Reichserzkkanzler namentlich zu erwähnen. Neben diesen weltlichen Belohnungen erhalten die Helden außerdem **25 Abenteuerpunkte** für das Bändigen der Bestie.

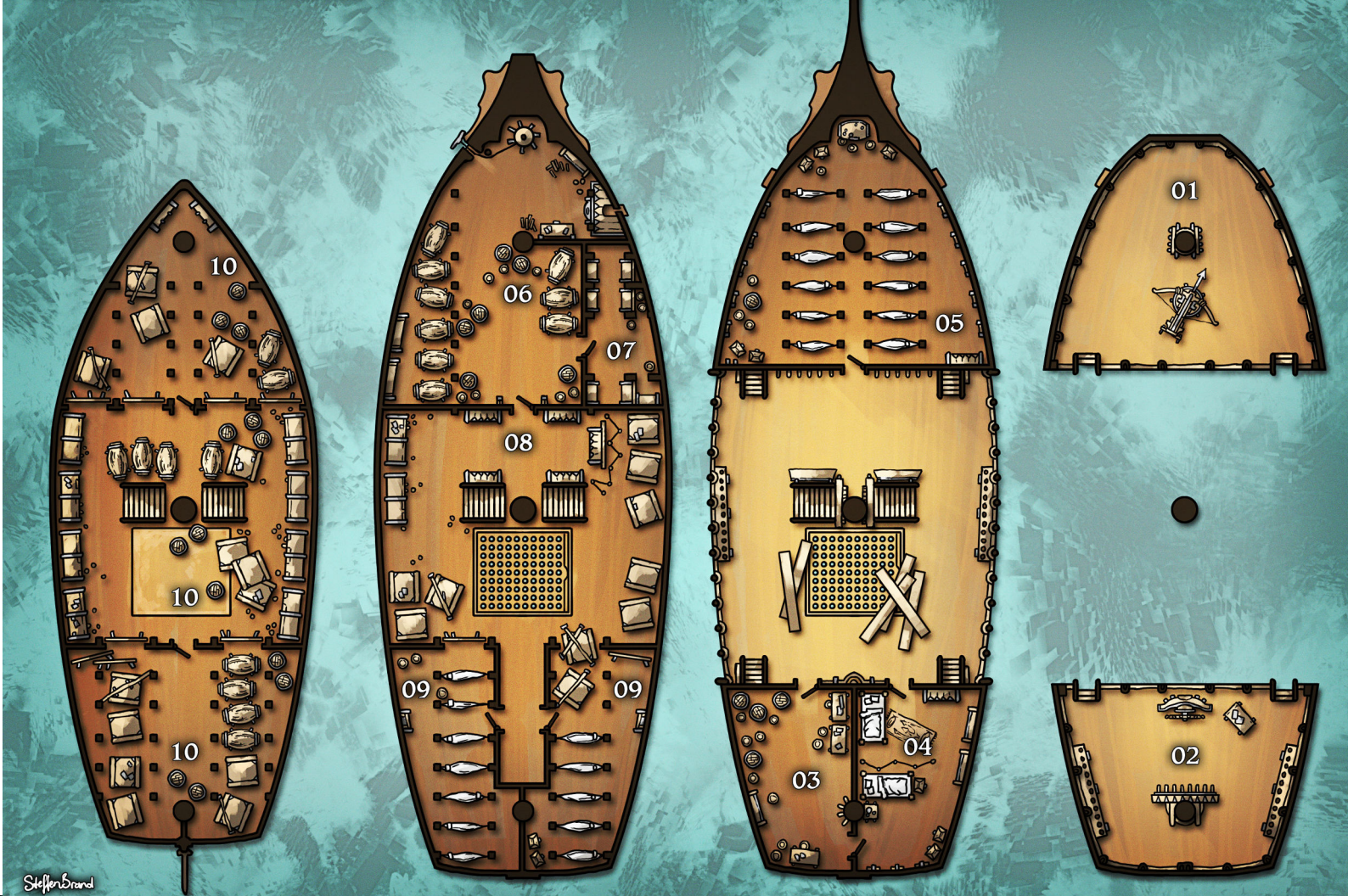


ES SEI GESETZT UNTER VÄTERCHEN ANGROSCHS WACHEM BLICK:
UNTER DES HOCHKÖNIGS BANNER STRITTEN WIR, DIE VERDERBTE MAGIE
AUS DEN LANDEN ZU BANNEN. VIELE UNGETÜME SCHLUGEN UNSERE
HÄMMER NIEDER. NICHT ALLES JEDOCH, WAS FIEL, WIRD AUF EWIG LIEGEN,
NICHT ALLES, WAS LIEGT, IST AUF EWIG TOT. UNSERE BRÜDER VON FEUER
UND ERDE LEGTEN DAS SCHUPPIGE MONSTRUM IN SCHLAF, DOCH DAS
UNTIER ZU BANNEN, ZU BEZWINGEN UND EWIG AN FELS UND STEIN ZU
SCHMIEDEN, IST UNSERE BRÜDERLICHE PFLICHT. ONDRAMOSCH SOHN DES
ONDRAMAN, UND DIE SEINEN AUS DEN TIEFEN BINGEN VERPFLICHTEN
SICH, KETTEN ZU SCHMIEDEN VON SOLCHER FESTIGKEIT, WIE SIE ZUM
EWIGEN BANN NÖTIG SEIEN. ARGAX SOHN DES ALRIMOSCH, UND DIE
SEINEN VON DEN GRÜNEN HÜGELN VERPFLICHTEN SICH, DEN SCHLAF DER
BESTIE ZU BEWACHEN, BIS DASS DIE KETTEN AUSGEKÜHLT.
AUF DREIMAL DREIUNDREIßIG JAHRE SEI DIESER BUND GESCHLOSSEN,
BIS GLUT UND ESSE VERSIEGT UND ZU NIMMERBRECHENDEM FELS
GEWORDEN. HERNACH SEIEN DIE PFLICHTEN BEIDER SIPPEN ERFÜLLT, UND
WERDEN GEFOLGT VON VÄTERCHEN ANGROSCHS LANGMUT, BIS DASS DER
TAG KOMME, AN DEM DER VERTRAG GEGEN DIE KETTEN GETAUSCHT. DIES
IST DER KLARE UND DEUTLICHE WILLE DES ONDRAMOSCH, DIES IST DER
KLARE UND DEUTLICHE WILLE DES ARGAX. DEN BUND BEZEUGT GRIMMOX
SOHN DES GRAMOSCH, NICHT SOHN NOCH BRUDER NOCH VETTER DER
TIEFEN BINGEN ODER DER GRÜNEN HÜGEL, SESSHAFT ZU ALBEN AN DEN
RAUSCHENDEN WASSERN.

DAS ELENVINER KANZLEIQUIERTEL



DIE ‚PRINZ IDAMIL‘





Ketten für die Ewigkeit

von Jeanette Marsteller

Vor vierhundert Jahren tobte am Angbarer See eine der heftigsten Schlachten der Magierkriege: die Schlacht am Stillen Grund. Der finstere Schwarzmagier Zulipan von Punin traf hier auf die tapferen Truppen des zwergischen Hochkönigs Angbarosch. Beide Feldherren fanden auf dem blutigen Felde den Tod, doch nicht alle Schrecken aus jenen Tagen konnten gebannt werden ... und nun, da die Sterne vom Himmel fallen, beginnt sich in den beschaulichen Flusslanden etwas zu regen. Eines jener grausamen Ungetüme aus längst vergessenen Tagen droht zu erwachen, doch kaum jemand ahnt etwas von der dräuenden Gefahr.

Ein alter zwergischer Vertrag, auf Umwegen in die Reichskanzlei zu Elenvina gelangt, bringt das Geheimnis ans Licht. Einzig tapfere Helden können mit seiner Hilfe in einem Bündnis aus Mensch und Zwerg **Ketten für die Ewigkeit** schmieden, um das Monstrum für alle Zeiten zu bannen. Doch dazu müssen sie eine abenteuerliche Reise quer durch die Flusslande antreten, sich dreister Flusspiraten erwehren und mit störrischen Zwergen verhandeln. Und nicht nur sie versuchen, den Schrecken der Vergangenheit ausfindig zu machen, denn auch heute noch sehnen sich machthungrige Magier nach den Geheimnissen aus der Zeit der Magierkriege ...

Dies ist das Begleitabenteuer zur Regionalspielhilfe **Die Flusslande**, welche euch das Spielsetting im Kosch und den Nordmarken detailliert vorstellt.

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 unerschrockene Helden

Genre: Reiseabenteuer

Voraussetzungen: eine Heldentruppe mit aufrechter Gesinnung und voller Einsatzbereitschaft für Herzog und Fürst, aber auch zum Wohle des Reiches; vor allem zwergische Helden sind sehr geeignet

Ort: Elenvina, Albenhus, die Zwergenbingen der Koschberge und die Hügellande am Angbarer See

Zeit: ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaft

Kampf

Wissen

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk**, den **Aventurischen Almanach** sowie die Spielhilfe **Die Flusslande**. Für Details wie Stadtkarten, Beschreibungen von Orten und Informationen zu einzelnen Meisterpersonen wird auf die genannte Spielhilfe verwiesen, alle weiteren Informationen sind in diesem Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25324PDF

