

Das Schwarze Auge

HINTERHALT & STURMANGRIFF



Hinterhalt & Sturmangriff



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Alex Spohr

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autoren:innen

Philipp Busch, Jonathan Driedger, Martin Kuntz, Moritz Mehlem, Christian Nehling, Christoph Trauth

Lektorat

Jens Kothe

Korrektorat

Tara Flink

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nele Klumpe

Satz, Layout & Gestaltung

Jörn Aust

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Tim Brothage, Tristan Denecke, Christiane Ebrecht, Dagmara Matuszak, Julia Metzger, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Wiebke Scholz, Elif Siebenpfeiffer, Karin Wittig, Fabrice Weiss, Maurice Wrede, Malte Zirbel

Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

Marketing Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner **Verlag** Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Elisabeth Raasch, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich, Jan Wagner **Verlag USA** Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson **Vertrieb** Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert, Anke Zimmermann

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE

sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte 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.

Printed in EU 2021

Mit Dank an alle Testleser.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Gezinkte Karten	8
Tage des Feuers	41
Der Kult des Schwarzen Dolches	76



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.



Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.

NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

Gerüchte: Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit + (wahr), mit - (falsch) oder mit +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

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.

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Erweiterungsregeln: Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Liturgie WINTERSCHLAF^{AGÖ163}.

ABE – Aventurisches Bestiarium

ABEII – Aventurisches Bestiarium 2

AGÖ – Aventurisches Götterwirken

AGÖII – Aventurisches Götterwirken 2

ARÜ – Aventurische Rüstkammer

AAL – Aventurischer Almanach

AMA – Aventurische Magie

AMAI – Aventurische Magie 2

AMAIII – Aventurische Magie 3

ATR – Aventurisches Transmutarium

Qualität, Preise, Schlafplätze (Q/P/S):

Schlafplätze werden nur genannt, wenn sie Fremden offenstehen, meist gegen Geld. Qualität und Preis bemessen sich auf einer Skala von 1 bis 6:

Qualität und Preis

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

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Mit diesem Band erhältst du drei Abenteuer der 5. Regeledition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge**. Die drei Abenteuer beschäftigen sich alle mit dem Kampfgeschehen und unterstützen das Spiel mit Bodenplänen und Markern. Die Anthologie ist im Grunde dazu gedacht, die **Werkzeuge des Meisters-Boxen** auszuprobieren und die dort enthaltenen Regeln anzuwenden. Du solltest die erste **Werkzeuge des Meisters-Box** auf jeden Fall besitzen, wenn du mit Markern und Bodenplänen spielen möchtest. Box 2 und 3 sind optional, alle dort enthaltenen Marker und Bodenpläne können zwar in den drei Abenteuern Erwähnung finden, aber die damit stattfindenden Kämpfe sind nur optional. Zudem kannst du alle Abenteuer auch ohne die Werkzeuge-Boxen spielen.

Gezinkte Karten führt die Heldengruppe ins Svellttal, wo sie bei einer Partie Boltan einen Goldschürfer kennenlernen, der sie als Begleitschutz anwirbt. Gemeinsam geht es in die Wildnis des Svellttlandes, zu einem Ort, an dem man Gold und Sternenmetall vermutet.

Während die Helden lernen, wie man nach Metallen schürft, und sich um den Aufbau des Lagers kümmern, müssen sie sich allerlei gefährlichen Herausforderungen stellen: ein blutrünstiger Ork-Stamm, wilde Ungeheuer und die habgierige Konkurrenz machen ihnen das Leben schwer.

Im Abenteuer **Tage des Feuers** schlägt es die Heldengruppe hingegen nach Almada. Sie werden beauftragt, im kleinen Dorf Wildenfest nach dem Rechten zu sehen. Dort kam es zu Brandstiftungen, und die Dörfler flüstern hinter vorgehaltener Hand, dass übernatürliche Mächte dahintersteckten. Die Helden gehen in Wildenfest einigen Spuren nach, müssen sich mit Räubern, wilden Tieren und den Brandstiftern auseinandersetzen – und kommen schließlich einer Gefahr aus längst vergangener Zeit auf die Spur.

In **Der Kult des Schwarzen Dolches** werden die Helden in Riva zufällig Zeuge einer Entführung auf dem Rathausplatz und versuchen – heldenhaft, wie sie nun mal sind – dem Opfer zu helfen. Dabei kommen die Abenteurer einem dunklen Kult auf die Spur, der nichts Gutes mit seinem Entführungsoffer vorhat. In klassischer Manier eines Dungeons dringen die Helden in das Versteck der Kultisten ein und müssen sich mit hungrigen Gruftasseln, den fanatischen Kultisten, Untoten und sogar noch schlimmeren Wesen auseinandersetzen.

Beispielhafte Kampfaufstellung für die ersten beiden Abenteuer findest du in den Innenseiten. Das dritte Abenteuer gibt dir dies nicht mehr vor, aber dennoch ist auch dort alles beschrieben, um die Kämpfe darstellen zu können.



GEZINKTE KARTEN



von Philipp Busch, Jonathan Driedger und Martin Kuntz
mit Dank an Alex Spohr und die Drachenhatz.

Stichworte zum Abenteuer: Planung einer Expedition in das Rorwhed-Gebirge, Aufbau eines Goldschürfer-Lagers, Überleben in einer lebensfeindlichen Umgebung, Bergung großer Mengen Himmelsmetalls

Genre: Reiseabenteuer, Wildnisabenteuer

Voraussetzungen: Geschäftstüchtigkeit, Entbehrungsbereitschaft
Ort: Svelttland (Tjolmar und Rorwhed-Gebirge)

Zeit: Frühjahr 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren

Anforderungen:

Kampf	◆	◆	◆	◆
Handwerkstalente	◆	◆	◆	◆
Naturtalente	◆	◆	◆	◆
<i>Lebendige Geschichte</i>	◆	◆	◆	◆

Unvorstellbare Reichtümer liegen im Svelttal verstreut, seitdem im Jahre 1029 BF ein Sternenregen über dem Land niederging und es mit wertvollen Himmelsmetallen durchsetzte. Heute, über eine Dekade später, sind viele Schürfgebiete bereits von Glücksrittern und Goldsuchern ausgeschlachtet. Doch es gibt noch immer Gegenden, deren Schätze vollständig unangetastet sind. Das Abenteuer **Gezinkte Karten** führt die Helden an einen solchen Ort. Da es von einer kriegesischen Orksippe bewohnt wird, hat sich bislang kaum jemand bis in das Gebiet vorgewagt. Und wer es doch tat, bezahlte mit dem Leben. Nun jedoch ist in Tjolmar ein altes Artefakt aufgetaucht, das die Orks besänftigen und den Schlüssel zu unermesslichem Reichtum darstellen könnte.



Hintergrund

Was bisher geschah

Im Jahr 990 BF verschlug es einen wackeren Trupp zwergischer Goldschürfer und Minenarbeiter auf der Suche nach neuen Erzvorkommen ins Svelltland. An der Quelle des Flusses *Nuran Rorwhed* im Rorwhed-Gebirge wurden sie schließlich fündig und begannen damit, Stollen in den Felsen zu treiben. Die gefundenen Reichtümer waren üppig und die Zwerge förderten große Mengen Gold, Erz und Edelsteine aus dem Berg.

Das friedliche und ergiebige Werken der Angroschim (Einzahl: Angroscho), wie sich die Zwerge selbst nennen, sollte jedoch bald ein Ende haben. Nach dem Dritten Orkensturm im Jahr 1013 BF (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 224) ließen sich einige Orks auf dem Rückweg ins Orkland im Rorwhed-Gebirge nieder und gründeten den Stamm der Rorwhed-Orks, auch *Gravachai* genannt. Die *Tanschik*, eine Sippe der Gravachai, erkoren das Quellgebiet des Nuran Rorwhed zu ihrer neuen Heimat und errichteten unweit der Zwergenmine ihr Lager. Daraufhin kam es zu Auseinandersetzungen zwischen den Zwergen und den kriegesischen Neuankömmlingen. In erbitterten Kämpfen wurde um die Vorherrschaft in dem Gebiet gerungen.

Diese Rivalitäten hielten einige Jahre an. Im Jahre 1016 BF kam es jedoch zu einer unerwarteten

Wendung: Ein gefährlicher Krakenmolch (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 162) hatte sich aus dem *Golf von Riva*

über die *Brinasker Marschen* bis hinauf in das Quellgebiet des Nuran Rorwhed verirrt und sich in einem der zahlreichen Quellseen niedergelassen. Das Ungeheuer, das von den *Tanschik* ♣ *Zungallraggosh* (siehe Seite 24) genannt wurde, terrorisierte die orkischen Siedler und die zwergischen Minenarbeiter gleichermaßen. Viele fielen seinem Hunger zum Opfer. Doch ein noch schlimmeres Schicksal ereilte jene, die von *Zungallraggosh* in ein tiefes Loch in einer nahegelegenen Felsschlucht verschleppt wurden, in dem das Monster sich einen Frischfleisch-Vorrat anlegte. Aus dem etwa 6 Schritt tiefen Loch zu entkommen war unmöglich, und wer einmal darin landete, konnte von Glück reden, wenn *Zungallraggosh* ihn in naher Zukunft mit seinen langen Tentakeln aus dem Loch fischte und verspeiste. Die weniger glücklichen Orks und Zwerge mussten teilweise wochenlang in dem Loch auf ihren sicheren Tod warten.

Eines Tages bewegte sich *Zungallraggosh* weiter als üblich aus seinem Revier weg, ergriff den Schamanen der *Tanschik* ♣ *Tazgol Rothand* (siehe Seite 25) und warf ihn in das Loch. Während *Zungallraggoshs* bisherige orkische Opfer von ihrer Sippe als zu schwach – und damit entbehrlich – angesehen wurden, genoss *Tazgol* unter den Orks einen hohen Stellenwert. Aus Angst ihren Schamanen für immer zu verlieren, schlossen

sich die *Tanschik* mit den Zwergen zusammen, um die Gefangenen beider Parteien zu befreien. Seite an Seite konnten die besten Kämpfer der Orks und Zwerge *Zungallraggosh* vertreiben. Die Orks waren tief beeindruckt von der Kampfkraft und Zähigkeit der Angroschim. Als Zeichen ihres Respekts überreichte der gerettete Schamane den Zwergen einen mit orkischen Zeichen verzierten Bärenschädel – den *Shorr'Tak*. Die Orks schworen den Träger des Schädels mitsamt seiner Gefolgsleute nicht mehr anzugreifen und deren Aufenthalt im Quellgebiet zu respektieren. Wer sich gegen das Bündnis stellte, würde von den Blutgeistern verfolgt, die in dem Schädel hausten. Ab diesem Zeitpunkt konnten die Zwerge wieder unbehelligt Schätze aus ihren Minen bergen.

1021 BF waren die Vorkommen an Edelmetallen und Edelsteinen im Berg erschöpft und die Zwerge verließen das Quellgebiet, um in ihre Heimat zurückzukehren. Eine kleine Gruppe verblieb jedoch im Svelltland, mitsamt dem Schädel *Shorr'Tak*. Durch die Immunität vor den kampfeslustigen Orks, die der Schädel ihnen bot, konnten sie als Vermittler zwischen Städten der Menschen und den *Tanschik* Handel betreiben. Schnell

machten sich Gerüchte um den Schädel breit, der den Angroschim doch angeblich Macht über die Orks gäbe. Es dauerte nicht lange und eine Gruppe Halsabschneider lauerte den Zwergen auf, um ihren Leben ein jähes Ende zu bereiten und den Schädel zu stehlen. Doch auch bei diesen Halunken blieb der vermeintlich mächtige Schädel nicht lange und so wanderte er über die

Jahre von Strauchdieb zu Strauchdieb, bis er eines Tages dem Kopfgeldjäger ♣ *Brantor Tausendglück* (siehe Seite 13) in die Hände fiel. *Brantor* sah in dem Schädel jedoch nicht mehr als einen schicken Glücksbringer, da er den Zusammenhang nicht sah, und so hatte er ihn immer bei sich.

Im Jahre 1029 BF ging über dem Svelltland ein Sternenregen nieder, durch den große Mengen der unterschiedlichsten Himmelsmetalle über das Land verstreut wurden. Dieses Ereignis löste im Svelltland einen wahren Goldrausch aus, der viele Glücksritter und Goldsucher aus allen Teilen Aventuriens anzog. Der Sternenregen war auch über dem Quellgebiet des Nuran Rorwhed niedergegangen. Von den Schatzsuchern wurde das Gebiet jedoch aufgrund der dort herrschenden Orksippe gemieden – sie konzentrierten sich lieber auf die einfacher zugänglichen Gebiete. Auch der Zwerg ♣ *Galosch Sohn des Narxosch* (siehe Seite 12) kam zu dieser Zeit in das Svelltland, um hier das große Geld zu machen. *Galosch* war ein Nachfahre jener Zwerge, die damals im Quellgebiet des Nuran Rorwhed Erz geschürft hatten. In *Tjolmar* lernte er den erfahrenen Goldsucher ♣ *Horvek o'Ganta* (siehe Seite 11) kennen. Von seiner Familie



kannte Galosch die Geschichten über den ungewöhnlichen Bund mit den Orks, der mit dem Shorr'Tak besiegelt worden war. Als Galosch Horvek von dem Schädel erzählte, ersonnen die beiden einen Plan, um das bislang unangetastete Gebiet plündern zu können. Dafür mussten sie lediglich den Schädel Shorr'Tak auffindig machen.

Was geschehen wird

In Tjolmar sind die Helden Zuschauer bei einem Boltan-spiel zwischen Horvek und Brantor. Horvek hat Brantor zu diesem Spiel überredet, nachdem er herausgefunden hatte, dass der Kopfgeldjäger im Besitz des Shorr'Tak ist. Horvek, ein gewitzter Falschspieler, provoziert Brantor, den Schädel zu setzen, und gewinnt dank seiner gezinkten Karten die Partie. Der Verlierer Brantor wird in einer Kneipenschlägerei aus der Taverne geprügelt und Horvek und Galosch beginnen noch am gleichen Abend damit, eine Expedition in das Quellgebiet zu organisieren. Dazu werden auch die Helden angeheuert.

Nachdem sich der Trupp auf die kommenden Wochen der Entbehrungen vorbereitet hat, beginnt die Reise. Auf dem Weg in das Quellgebiet gerät die Expedition in einen Hinterhalt Brantors. Der Betrogene hat seine Kontakte zu den Orks spielen lassen, um eine Räuberbande anzuheuern und den Shorr'Tak zurückzuholen. Dank der Helden kann der Angriff jedoch vereitelt und der Schädel verteidigt werden.

Im Quellgebiet angekommen gilt es zunächst, ein Lager zu errichten, in dem sich die Expedition die kommenden Wochen aufhalten und die gesammelten Schätze lagern kann. Gleichzeitig müssen genügend Ressourcen und Lebensmittel beschafft werden, um längere Zeit in der Wildnis zu überleben. Mitten in den Aufbauarbeiten wird die Expedition jedoch von dem gefräßigen Krakenmolch Zungallraggosh überrascht, den die Helden in einem harten Kampf bezwingen können.

Der Sieg über Zungallraggosh verschafft den Helden Respekt bei dem Stamm der Tanschik. Nachdem die Tanschik von dem Tod der Bestie erfahren, suchen einige Orks das Lager der Neuankömmlinge auf. Es wird jedoch schnell klar, dass die Orks die Träger des Shorr'Tak lediglich tolerieren. In regelmäßigen Abständen sollen die Expeditionsteilnehmer Tribute an die Orks abliefern. Doch zum Glück lassen die ersten großen Funde nicht lange auf sich warten, und schon nach kurzer Zeit zeigt sich, dass deren Wert die Tributzahlungen bei Weitem übersteigt.

Über mehrere Wochen hinweg bauen die Helden ihr Lager aus und häufen große Mengen an Gold, Silber und Himmelsmetall an. Die Schätze reizen allerdings auch Galoschs Goldgier, woraufhin der Zwerg beginnt, heimlich Teile der Beute zu stehlen und in der stillgelegten Zwergenmine zu verstecken. Als er eines Nachts dabei

von Horvek erwischt wird, flieht er mitsamt dem Schädel in eine der verlassenen Minen, und es kommt zum großen Finale des Abenteuers. Die Helden verfolgen Galosch und jagen den Zwerg in einer wilden Lorenfahrt durch die Stollen. Die Jagd endet in der zentralen Höhle der Mine, in der Galoschs Lore verunglückt. Dabei wird auch der Shorr'Tak zerstört. Gleichzeitig erweckt die lautstarke Ankunft der Gruppe die Aufmerksamkeit der Kreaturen, die sich über die Jahre in der Mine eingenistet haben, und es entbrennt ein Kampf gegen mehrere Höhlenspinnen und Gruftasseln.

Nachdem die Monster erschlagen wurden, erkennen die Helden, dass sie ohne den Schädel nicht länger im Quellgebiet bleiben können. Sie und etwaige andere Teilnehmer der Expedition nutzen die von Galosch vorbereitete Fluchtmöglichkeit und entkommen den blutrünstigen Tanschik mit einem Floß auf einem unterirdischen Fluss.

Den Goldrausch an den Spieltisch bringen

Willkommen im Svelltland! In dieser Geschichte geht es um Goldrausch, stimmungsvolle Lagerfeuergespräche, spannende Kämpfe und schlimmen Verrat. Das Abenteuer lebt einerseits von der Kreativität und Schaffensfreude beim Aufbau des eigenen Goldschürferlagers, andererseits von einer dichten Atmosphäre, die nur du als Spielleiter deinen Spielern durch schönes Rollenspiel bieten kannst. Tiefgreifende Unterhaltungen am Lagerfeuer mit den anderen Schürfern erzeugen Verbundenheit zu den Charakteren, die jeweils von eigenen Träumen und Ängsten angetrieben werden. Trau dich in unterschiedliche Rollen zu schlüpfen und aus gesichtslosen Nichtspielercharakteren Freunde fürs Leben werden zu lassen. Zusätzlich bieten das raue Land am Svellt und das Leben eines Goldschürfers in der Wildnis eine ganz eigene Romantik, die sich wunderbar mit Musik aus klassischen Wildwest-Filmen untermalen lässt. Gerade für die Zeit, die die Helden in ihrem Lager verbringen, bietet es sich an, ein musikalisches „Thema“ auszuwählen, mit dem du die Goldgräberstimmung unterstreichen kannst.



Auswahl der Helden

Das Abenteuer kann grundsätzlich von jeder Helden-gruppe gespielt werden und setzt keine bestimmten Heldentypen oder Talente voraus. Allerdings ist es in der rauen Wildnis des Svelltlandes sehr von Vorteil, zumindest einige schlagkräftige, handwerklich begabte und naturkundige Helden dabei zu haben. Besonders geeignet sind daher profane oder „handfeste“ Gruppen, die der Verlockung des Goldes nur schwerlich widerstehen können.

Einstieg ins Abenteuer

Unser Abenteuer beginnt in der Stadt Tjolmar am Svellt. Wie und warum deine Helden nach Tjolmar gekommen sind, bleibt ganz dir überlassen. Wir haben aber drei Vorschläge für Anreize, mit denen du deine Helden ins Svelltal locken kannst.

☛ **Goldtausch:** Die Taschen deiner Helden sind leer? Der fahrende Händler  Olof Grubenbrecher (Mitte 40, wohlgenährt, beeindruckender Schnauzbart, immer fröhlich, reist mit einem Ochsenkarren; Handel 13 (14/14/14), Willenskraft 11 (14/14/14), SK 2) kann ihnen vom Sternenregen berichten, der 1029 BF über dem Svelltal niedergegangen ist. Offenbar haben viele Goldschürfer reiche Beute eingefahren, und angeblich ist noch immer mehr als genug zu holen. Wer sich seiner Haut erwehren kann, könnte hier schnell reich werden. Mit dem Schiff kann man komfortabel über Enqui bis nach Tjolmar gelangen.

☛ **Unterwegs als Kopfgeldjäger:** Die Helden sind auf der Suche nach dem gefährlichen Banditen  Fendrik Santer (35, schwarze Haare, gepflegtes Äußeres, immer freundliches Auftreten, hat bereits mehrere Handelsposten im gesamten Svelltland ausgeraubt und dabei zwei Morde begangen; Willenskraft 15 (15/14/13), SK 2) und durchstreifen auf der Suche nach ihm das Svelltal. In Tjolmar erfahren sie, dass Fendrik bereits von einem gewissen Brantor Tausendglück gefangen und der Stadtwache übergeben wurde.

☛ **Analyse von Himmelsmetall:** Das Phänomen des Sternenregens ist für die aventurischen Gelehrten ein großes Mysterium. Das Svelltal ist wohl einer der besten Orte, um Himmelsmetall in die Finger zu bekommen und die Geheimnisse um dieses seltene Ereignis zu untersuchen. In Riva werden die Helden von dem Magier  Dorojan von Dragenstein (78, weißes, schütteres Haar, imposante Robe, spricht mit hoher Stimme; Magiekunde 13 (15/15/14), Willenskraft 11 (14/14/14), SK 2) beauftragt, ihm etwas Arkanium (siehe Seite 22) zu besorgen. Von Riva aus kann man den Weg über Norhus bis nach Tjolmar mit der Reisekutsche nehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Svelltal ist eine raue und gefährliche Gegend. Seitdem die Orks die Stadt Tiefhusen überrannt haben, ist die Lage noch angespannter als zuvor. Überwiegend gilt das Recht des Stärkeren, Lug und Trug sowie handfeste Überfälle sind fast schon an der Tagesordnung. Dennoch, der Sternenregen aus dem Jahr 1029 BF hat zahllose Goldschürfer und Glücksritzer mit großen Träumen und Erwartungen an eine bessere Zukunft in die Gegend gelockt.

Tjolmar und die Taverne Bierbart

Tjolmar, Tor in die Marschlande

Einwohner: 1.400 (davon 5 % Zwerge)

Wappen: schwarze Brücke auf blauem Grund

Herrschaft: Magistrat, Friedensabkommen mit den Orks

Tempel: Firun, Angrosch/Ingerimm, Rahja, Ifirn

Garnison: 20 Stadtbüttel, 10 Ork- sowie 10 Zwergenkrieger in den beiden Brückenfestungen

Handel und Gewerbe: Pelz- und Fellhandel. Nach dem Sternenregen im Jahr 1029 BF ließ das Handelshaus *Stoerrebrandt* hier ein Handelskontor errichten.

Wichtige Gasthäuser: Gasthaus *Trallop Riese* (Q3/P5/S20), Gasthaus *Tjolmarer Hof* (Q3/P3/S20), Taverne *Brückenwacht* (Q3/P2), Taverne *Bierbart* (Q2/P3)

Besonderheiten: Viele Pfahlbauten, besonders in der Unterstadt, uralte Zwergenfeste mit zwei Rampenfesten, Stollen unter der Stadt

Wetter: Für das Svelltal überdurchschnittlich feucht mit starken, saisonalen Temperaturunterschieden

Stimmung in der Stadt: Zwischen Menschen und Zwergen ist die Stimmung angespannt. Fremden gegenüber ist man misstrauisch, man fühlt sich vergessen und missverstanden.

Es mag nicht so aussehen, aber Tjolmar ist die älteste Stadt im Svelltland. Ihren Ursprung hat sie vor über 3.000 Jahren, als Zwerge hier eine befestigte Siedlung gründeten. Das wichtigste Bauwerk Tjolmars ist sicherlich die uralte Zwergenbrücke, die beidseitig von trutzigen Festungen gesichert wird. Am 4. Rahja 1010 BF ließen die Zwerge jene Orks, die im Dritten Orkensturm in das Land am Svellt einfielen, die Brücke passieren. Damit erkaufen sie zwar die Freiheit der Stadt, aber dennoch sahen einige Menschen dies als Verrat und rächten sich blutig in der *Tjolmarer Henkersnacht*. Sechzehn Angroschim wurden in dieser Nacht ermordet. Seither herrscht ein tiefes Misstrauen zwischen Menschen und Zwergen (Deine Helden können diese Geschichte durch eine erfolgreiche Probe auf *Geschichtswissen* (Svelltal) –2 kennen).

An die Brücke schließt sich die Unterstadt an. Diese besteht überwiegend aus Pfahlbauten, die durch überdachte Stege miteinander verbunden sind. Zwischen den Dächern der Gebäude spannt sich ein komplexes Netz aus Seilen, das sowohl zur behelfsmäßigen Fortbewegung im Falle einer Überschwemmung dient als auch für den Gütertransport genutzt wird. In der Unterstadt befindet sich die Taverne *Bierbart*, in der unser Abenteuer seinen Anfang nehmen wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr befindet euch in der Unterstadt Tjolmars, genauer gesagt in der Taverne Bierbart. Als ihr durch die Schwingtür über die knarrenden Dielen ins Innere tretet, schlägt euch beißender Tabakqualm entgegen. Die Taverne ist voll von zechenden Glücksrittern aus ganz Aventurien. Söldner, Tagelöhner und Goldschürfer prahlen mit ihren jüngsten Abenteuern. Lustknaben und Dirnen versuchen auf ihre Weise, vom Goldrausch zu profitieren. Gelächter und Gejohle durchdringt den Raum. Während ihr euch noch abschätzend umschaut, fühlt ihr den Blick einer außergewöhnlich schönen Frau auf euch ruhen. Ein durchscheinendes Mieder gibt ein üppiges Dekolleté preis, ihre roten Haare fallen ihr gelockt über die Schultern.

„Was wollt ihr trinken?“, fährt sie euch recht unwirsch an.



Die Schankmaid ♀ **Diria Einhaven** (23, gutaussehend, von ihrem Vater dazu erzogen, Fremden mit Ablehnung zu begegnen, ist aber furchtbar neugierig und liebt gute Geschichten; Willenskraft 7 (13/12/14), SK 1) nimmt die Bestellung der Helden auf und verweist sie an einen noch leeren Tisch. Der Bierbart ist ein raues Pflaster. Das Bier fließt in Strömen und die ausgelassene Stimmung sorgt für viel Gelächter, Gesang und die ein oder andere rahjagefällige Begegnung. Doch man bemerkt schnell, dass sich hier jeder am anderen bereichern will und sich nichts geschenkt wird. Fremde werden fast ausnahmslos zunächst argwöhnisch behandelt.

Angebot des Bierbarts

(die einzelnen Alkoholika sind nach den Kästen der Orks benannt)

Angebot	Preis
Ziegenmilch mit Honig Grishik	3 Heller
Bier Khurkach	5 Heller
Starkbier Okwach	8 Heller
Schnaps Harordak	1 Silbertaler
Schweinskopf mit Kartoffeln	5 Silbertaler
Schweinshaxe mit Kartoffeln	15 Heller
Tjolmarer Pamps (Weißkohl, Flussfisch, Leberknödel)	1 Silbertaler
Kautabak Sternengold	1 Heller

Lasse für deine Helden hier ein richtiges Wildwest-Saloon-Gefühl aufkommen. Der Bierbart bietet sich auch an, jedem einzelnen deiner Helden ein bisschen Rampenlicht zu gönnen: Die Kriegerin kann an einem ordentlichen Zechduell teilnehmen, während der Dieb der Gruppe die Situation für sich nutzt und eine abgelenkte Glücksritterin um das ein oder andere Bröckchen Gold erleichtert.

Neben den Helden sind noch etwa 25 weitere Gäste und Bedienstete des Bierbarts anwesend. Einige davon werden im weiteren Verlauf des Abenteuers noch größere Rollen spielen und sind weiter hinten (Seite 14) ausführlich beschrieben. Wir wollen dir aber auch noch ein paar weitere, weniger wichtige Charaktere an die Hand geben:

♂ **Berthold Einhaven** (56, Glatze, schlecht rasiert, muskulös, Vater der Schankmaid Diria und Wirt des Bierbarts, nicht gut auf Fremde zu sprechen; Handel 12 (12/12/12), Willenskraft 12 (12/12/12), SK 1)

♀ **Immailia Fuchstreu** (40, wallendes braunes Haar, funktionale, aber abgewetzte Kleidung, überaus gut gelaunt, denn sie hat kürzlich beim Schürfen im Svellt vor den Toren Tjolmars etwa 3 Unzen Gold gefunden, Sinnesschärfe 4 (10/12/12), SK 0)

♀ **Grima Elsdottir** (35, zu dickem Zopf geflochtenes blondes Haar, Seefahrerin, tätowiert, überaus trinkfreudig und für jedes Zechduell zu haben, Zechen 9 (11/14/14), SK 0)

Weiterhin können auch schon Personen von der Liste auf Seite 14 anwesend sein.

♂ Horvek o'Ganta

Kurzcharakteristik: Svelltaler, 40, dunkles Haar, gestutzter Bart, wettergegerbte Haut, einfache aber funktionale Lederkleidung, erfahrener Goldschürfer, trägt meistens eine reich verzierte Handarmbrust bei sich, süchtig nach Kautabak



Funktion: Auftraggeber und Hauptansprechpartner der Helden

Hintergrund: Horvek ist gebürtiger Tjolmarer. Sein untrüglicher Sinn für Geschäfte hat ihm schon so manches Vermögen eingebracht – seine sorglose Art und der Hang zu riskanten Glücksspielen hat es ihm bisher jedoch stets wieder entrissen. Nach einer weiteren tiefen Talfahrt hat er in einer Spelunke den Zwergen Galosch kennengelernt. Es brauchte nur eine durchzechte Nacht, und der Zwerg berichtete ihm von den Reichtümern des Rorwhed. Nachdem er Horvek auch noch die Geschichte um den Shorr'Tak erzählte, keimte in beiden der Plan, sich dieses Wissen zu Nutze zu machen. Die Freundschaft zwischen Horvek und Galosch ist ungewöhnlich, herrscht in Tjolmar doch eine sehr angespannte Stimmung zwischen Menschen und Zwergen (siehe Seite 9).

Feindbilder: Leute, die es mit dem Gesetz allzu genau nehmen oder ihm ein Geschäft vermässeln wollen.

Darstellung: Horvek ist ein sympathischer Gauner. Er legt die Situation gerne so aus, wie es ihm passt, wobei ihm sein Charme und seine flinke Zunge helfen. Er ist ein gern gesehener Gast, was nicht verwundert, denn er ist nie um ein Lächeln oder aufmunterndes Wort verlegen. Trotz seines einnehmenden Gemüts sieht man ihm an, dass er es faustdick hinter den Ohren hat und keineswegs ein unbeschriebenes Blatt ist.

»Was?! Nein, das stimmt nicht! Na gut, ja, es stimmt ...«
»Zwei Bier, Verehrteste. Mein Freund hier zahlt.«

Fuhrmannspeitsche

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Fuhrmannspeitsche	1W6	FF 16	0/-	lang	3 Stein	250 HF	20 S	prim

Horvek o'Ganta

MU 15 KL 12 IN 14 CH 14

FF 14 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 2 GS 7

Schips: 4

Waffenlos: AT 13 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Haumesser: AT 13 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

Fuhrmannspeitsche: AT 13 PA – TP 1W6 RW lang

Handarmbrust: FK 16 LZ 3 TP 1W6+3 RW 5/25/40

RS/BE: 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Geborener Redner, Glück I, Richtungssinn / Schlechte Angewohnheit (Sucht nach Kautabak), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Spielsucht)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Falschspielen, Finte I (Waffenlos, Haumesser, Fuhrmannspeitsche), Meister der Improvisation, Präziser Schuss/Wurf I (Handarmbrust), Wuchtschlag I (Waffenlos, Haumesser)

Sprachen/Schriften: Garethi III, Oloarkh II, Rogolan II, Thorwalsch I, Kusliker Zeichen

Talente: Brett- & Glücksspiel 10, Einschüchtern 4, Fährtensuchen 6, Fischen & Angeln 4, Heilkunde Wunden 5, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 7, Orientierung 8, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 10, Verbergen 6, Wildnisleben 8, Willenskraft 4, Zechen 8

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Horvek hält sich in Kämpfen gerne zurück oder versteckt sich, um dann mit seiner Armbrust aus dem Hinterhalt heraus zu schießen.

Flucht: Horvek flieht bei Verlust von 50 % seiner LeP.

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

Angriffe mit Peitschen gelten bereits ab einem Würfel-ergebnis von 19 als Patzer. Mit Peitschen ist keine Parade möglich.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

Kampfsonderfertigkeiten für Peitschen

Folgende Kampfsonderfertigkeiten aus dem **Regelwerk** ab Seite 246 können mit der Kampftechnik Peitsche genutzt werden: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen I-III, Zu Fall bringen

1 Galosch Sohn des Narxosch

Kurzcharakteristik: junger Zwerg, 65 Jahre, braunes Haar, brauner, geflochtener Bart, durch die Arbeit schmutziges, größtenteils hinterm Bart verborgenes Gesicht, gedrunen und muskulös, entschlossener Blick, Kettenhemd, Lederhandschuhe

Funktion: Zunächst Wegbegleiter und neben Horvek Hauptansprechpartner der Helden, später Antagonist und Verräter

Hintergrund: Galosch ist ein junger Nachfahre jener wackeren Zwerge, die 990 BF erstmals im Rorwhed geschürft haben. Er weiß daher durch Überlieferungen innerhalb der Sippe um viele Hintergründe und Zusammenhänge – so hat er auch Kenntnis von dem ungewöhnlichen Bündnis, welches die Zwerge und Orks einst verband. Er kennt die Geschichte um den Shorr'Tak, glaubt jedoch, dass der Krakenmolch damals getötet wurde. In Wahrheit wurde er nur vertrieben. Mit Horvek hat er sich nach einer durchzechten Nacht angefreundet und sieht in ihm den richtigen Partner für ein riskantes Unterfangen. Er weiht Horvek in das Geheimnis hinter dem Bündnis mit den Orks ein und schmiedet mit ihm einen wagemutigen Plan.

Feindbilder: Jeder, der ihm sein hart verdientes Hab und Gut streitig machen will.

Darstellung: Galosch ist ein stolzer Angroscho, der sich selbst vor seinem Stamm beweisen möchte. Er kennt sich, wie die meisten seiner Art, mit den Schätzen der Erde aus und ist durch die Vergangenheit seiner Vorfahren mit dem Rorwhed-Gebirge speziell verbunden. Dort sieht er seine große Chance auf Reichtum und Ehre. Er ist mürrisch und wortkarg, stumm und standhaft wie ein Fels. Seine Augen zeugen jedoch von einem wachen und ehrgeizigen Geist.

»Das ist kein Gold, du Milchbart!«

»Nein, bei Angrosch! Nein und nochmals nein!«



Peitschen

Üblicherweise werden Peitschen dazu eingesetzt, um ein Zug- oder Reittier anzutreiben. Doch auch Sklavenhalter benutzen Peitschen, um Sklaven einzuschüchtern und Verfehlungen zu bestrafen. Peitschen eignen sich zudem auch, um einen Gegner von den Beinen zu holen oder die Waffe um einen Ast zu schlingen und als Seil zu benutzen.

Besonderheiten: Da sie wegen der nur schwer kontrollierbaren Bewegungen kaum abzuwehren sind, ist die Parade gegen Peitschen um 2 erschwert. Schildträger können darüber hinaus gegen Peitschen nur ihren einfachen Bonus auf die Verteidigung nutzen.

Horvek und die Helden

Horvek o'Ganta ist Stammgast im Bierbart und ebenfalls an diesem Abend anwesend. Wenn möglich, inszeniere bereits zu Anfang eine erste positive Begegnung zwischen Horvek und deinen Helden. Beispielsweise könnte er einen der Helden in seinen Aktivitäten unterstützen (die Kriegerin beim Armdrücken anfeuern, den Diebstahl des Diebes mit einem Zwinkern verschweigen) oder ihm schlicht ein Getränk ausgeben. Dabei kann den Helden auffallen (Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation durchschauen)), dass Horvek den bulligen Kopfgeldjäger Brantor Tausendglück selten aus den Augen lässt. Auf Nachfrage zuckt Horvek aber nur mit den Schultern.

Haben sich die Helden ein bisschen ausgetobt, werden sie Zeugen – oder sogar Mitspieler – eines verhängnisvollen Kartenspiels.

Galosch Sohn des Narxosch

MU 14 KL 13 IN 12 CH 10

FF 14 GE 11 KO 14 KK 13

LeP 36 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 5 SK 3 ZK 3 GS 5

Schips: 3

Waffenlos: AT 14 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Zwergenschlägel (2H): AT 13 PA 5 TP 1W6+6
RW mittel

Schwere Armbrust: FK 15 LZ 15 TP 2W6+6
RW 20/100/180

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

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Hitzeresistenz, Richtungssinn, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund, Zwergennase / Schlechte Angewohnheit (Sucht nach Alkohol), Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Präziser Schuss/Wurf I (Schwere Armbrust), Schnellladen (Armbrüste, Schwere Armbrust), Wuchtschlag I (Waffenlos, Zwergenschlägel)

Sprachen/Schriften: Rogolan III, Garethi III, Oloarkh II, Kusliker Zeichen, Rogolan-Runen

Talente: Brett- & Glücksspiel 7, Einschüchtern 4, Holzbearbeitung 6, Klettern 2, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Mechanik 8, Metallbearbeitung 8, Orientierung 8, Rechnen 8, Selbstbeherrschung 6, Sinneschärfe 8, Steinbearbeitung 10, Verbergen 4, Wildnisleben 6, Willenskraft 6, Zechen 30

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Galosch scheut keinen Kampf und findet sich stets an vorderster Front.

Flucht: Galosch flieht bei Verlust von 75 % seiner LeP.

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Ein verhängnisvolles Kartenspiel

An einem Tisch beginnt ein Boltanspiel mit hohen Einsätzen. Brantor Tausendglück ist mit von der Partie, ebenso Horvek o'Ganta. Es ist kein Zufall, dass Horvek gerade auf eine Partie Boltan mit Brantor aus ist. Horveks zwergischer Freund Galosch, der ebenfalls im Bierbart anwesend ist, hat gehört, dass Brantor einen mit Zeichen übersäten kleineren Bärenschädel bei sich trägt. Er vermutet, dass dies der Schädel ist, mit dem seine Vorfahren einst unbekümmert im Rorwhed nach Erz graben konnten. Der Zwerg kümmert sich darum, dass der Schnaps in Strömen fließt, und so werden auch die Einsätze immer höher und die Bluffs immer gewagter.

1 Brantor Tausendglück

Kurzcharakteristik: Svellttaler, 35, Kopfgeldjäger, ungepflegtes, strähniges schwarzes Haar, tief ins Gesicht gezogener Schlapphut, bullige Gestalt, weiter Mantel



Funktion: Vorläufiger Antagonist Horveks und der Helden

Hintergrund: Brantor gelangte vor Jahren an den geschichtsträchtigen Bärenschädel Shorr'Tak, den er bei einem seiner Opfer fand und mitnahm. Die Bedeutung des Schädels ist ihm nicht klar, und er sieht in ihm lediglich einen außergewöhnlichen Glücksbringer. Horvek wird durch Galosch auf den Shorr'Tak aufmerksam und verwickelt Brantor in ein Spiel mit hohem Einsatz.

Feindbilder: Alles und jeder.

Darstellung: Brantor ist ein gefährlicher Kopfgeldjäger. Moral oder Skrupel sind ihm fremd und das Leben im rauen Svellttal hat ihn hart gemacht. Wegen seines aufbrausenden Gemüts ist er in den Tavernen Tjolmars nicht gerne gesehen. Bisher hat sich jedoch noch niemand getraut, ihm das zu sagen ...

»Wird's bald? Ich will mir dein erbärmliches Gewimmer nicht den ganzen Tag anhören!«

Boltan im Spiel

Boltan ist ein beliebtes aventurisches Kartenspiel, bei dem oft um hohe Einsätze gespielt wird. Auch die Helden können bei der Boltanrunde mitspielen. Dies kann durch eine Probe auf *Brett- und Glücksspiel* (Kartenspiele) abgebildet werden. Pro Runde würfelt jeder Mitspieler eine Probe. Diejenigen mit der geringsten QS scheiden aus der Runde aus, bis es nur noch einen Gewinner gibt. Wenn deine Spieler Spaß daran haben, kann es sehr stimmungsvoll sein, einige Runden mit einfachen Spielkarten oder den aventurischen Boltankarten auszuspielen. Du als Spielleiterin übernimmst dabei sowohl die Rollen Horveks als auch Brantors. Achte darauf, dass in der entscheidenden Runde nur noch Horvek und Brantor im Spiel sind, da es hier um den Schädel Shorr'Tak geht. Falls die Helden den Schädel dennoch gewinnen sollten, beginnt Brantor die Schlägerei wie weiter hinten beschrieben. Wenn Brantor einfach nicht verliert, ziehe als Meister den Gezinkte-Karten-Joker und lass einen Streit eskalieren.

Mitspieler der Partie sind Horvek, Brantor und gegebenenfalls die Helden. Falls die Helden nicht mitspielen wollen, wird der Zwerg Galosch einsteigen. In der Partie sollte Horvek klar als der Sympathieträger hervortreten, insbesondere da Brantor sich bereits im Spiel mit den Helden anlegt. Für den betrunkenen Brantor läuft das Spiel nicht sehr gut. Auch wenn er hier und da mal eine Runde gewinnt, verliert er den Großteil seiner Einsätze. Doch Horvek reizt ihn immer wieder, die Einsätze trotzdem höher und höher werden zu lassen. Irgendwann hat Horvek Brantor soweit, dass dieser den Bärenschädel setzt. Doch Brantor hat seine Rechnung ohne Horveks gezinkte Karten gemacht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Horvek o'Ganta und Brantor Tausendglück sitzen sich gegenüber, ein horrendes Stapel an Münzen liegt auf dem Tisch. Alle Augen in der Taverne sind auf die beiden Spieler gerichtet. Brantor blickt auf seine Karten, dann schiebt er einen mit allerlei Symbolen übersäten Bärenschädel in die Mitte des Tisches, der zuvor sorgsam in seinem Rucksack verstaut war.

„Ich setze den hier. Der stärkste Talisman, den du je gesehen hast! Das ist mehr wert als dein ganzes Gold und dein Gerümpel. Aber deine Armbrust und dein Pferd gefallen mir. Bist du einverstanden?“ Mit ernstem Gesicht schiebt Horvek seine Armbrust in die Mitte.

„Einverstanden. Mein Pferd und meine Armbrust. Und jetzt zeig mir deine Karten!“

Grölend deckt Brantor seinen Vierling auf, ein sehr hohes Blatt im Boltan! Ein Raunen geht durch die Menge, doch als Brantor schon lachend nach seinem Einsatz greift, hebt Horvek die Hand. „Warte doch erst einmal, was ich zu bieten habe.“ Grinsend legt er seine Karten auf den Tisch, eine nach der anderen: Knappe, Ritter, Weissagerin, Magier und Fürst, alle in einer Farbe – ein „Pikenwall“, eines der besten Blätter, die man haben kann! Mit einem Funkeln in den Augen legt Horvek die Hand auf den Bärenschädel, als der kreidebleiche Brantor aufspringt: „Lügner, Falschspieler! Dir bringe ich Manieren bei!“ Er nimmt seinen Krug und schleudert ihn auf Horvek, doch dieser weicht geschickt aus. So prallt das Wurfgeschoss einem Nebestehenden ins Gesicht, der mit blutender Nase aufheult.

Die sich nun entwickelnde Kneipenschlägerei geht nicht in geregelten Bahnen vonstatten – jeder kämpft gegen jeden. Insbesondere kämpft aber Horvek gegen Brantor und Galosch kommt Horvek zur Hilfe. Der betrunkene

Brantor Tausendglück

MU 15 KL 11 IN 13 CH 10

FF 13 GE 11 KO 14 KK 15

LeP 33 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 7

Schips: 3

Waffenlos: AT 18 PA 10 TP 1W6+2 RW kurz

Breitschwert: AT 15 PA 9 TP 1W6+5 RW mittel

Schwerer Dolch*: AT 14 PA 7 TP 1W6+3 RW kurz

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

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

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund / Schlechte Eigenschaften (Jähzorn, Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Präziser Schuss/Wurf I (Langbogen) Wuchtschlag I (Waffenlos, Breitschwert)

Sprachen/Schriften: Garethi III, Oloarkh II, Thorwalsch II, Kusliker Zeichen

Talente: Brett- & Glücksspiel 7, Einschüchtern 9, Fährtensuchen 10, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 8, Kriegskunst 8, Menschenkenntnis 7, Reiten 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 8, Verbergen 5, Wildnisleben 9, Willenskraft 6, Zechen 12

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Brantor hält sich in Kämpfen gerne zurück oder versteckt sich, um dann mit seinem Bogen aus dem Hinterhalt herauszuschießen. In Ausnahmefällen, besonders wenn es um sein gekränktes Selbstwertgefühl geht, tritt er aber auch in direkten Zweikampf mit seinen Kontrahenten.

Flucht: Brantor flieht bei Verlust von 50 % seiner LeP, bei einer Schlägerei; geht es später um den Hinterhalt, wird er bis zur Handlungsunfähigkeit kämpfen

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger
*) Im Stiefel verborgen

**) Köcher mit 12 Pfeilen

Kopfgeldjäger ist Horvek und dem Zwerg schnell unterlegen und wird bewusstlos in den Schweinestall geworfen.

Verwende die Kampfwerte der *Bürgerin* im **Aventurischen Almanach** Seite 258 für alle nicht näher spezifizierten Beteiligten.

Die Helden decken den Schwindel auf

Horveks Falschspiel in der entscheidenden Runde kann von den Helden durch eine Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) –5 erkannt werden. Würfle diese Probe für deine Spieler am besten verdeckt. Niemand sonst erkennt den Einsatz der gezinkten Karten, denn der pöbelnde Brantor sorgt von sich aus für genug Ablenkung. Sollten die Helden sofort eingreifen, wird

Brantor aus Wut über den versuchten Betrug die Kneipenschlägerei beginnen. Danach wird Horvek die Helden um Verzeihung bitten und versuchen sie zu überreden, Mitglieder der Expedition zu werden. Solch wachsame Augen kann man gut gebrauchen! Er bittet sie allerdings, dass sie den Schädel mitnehmen, da er Schutz vor Orks verspricht. Er ist bereit, das Artefakt danach seinem Besitzer zurückzugeben.

Gegner: Galosch, Horvek, Brantor, Bürgerinnen und Räuber (insgesamt Anzahl der Helden x 2)

Weitere Blips: keine

Bodenplan: Wegherberge

Siegbedingung: Werden Anzahl Helden -2 Beteiligte kampfunfähig, dann fliehen die restlichen Beteiligten, abgesehen von Horvek und Galosch.

Besondere Kampfsituationen

- ☛ **Drunter und drüber:** Eine Glücksritterin springt auf einen Tisch und tritt einem Heranstürmenden ins Gesicht, wird dann jedoch von einem nebenstehenden Gegner zu Fall gebracht, sodass sie auf einen weiteren Tisch stürzt und jede Menge Tonkrüge zerbrechen.
- ☛ **Nicht in meiner Taverne:** Die Schankmagd holt ihren Knüppel unter der Theke hervor und schlägt ihn einem Kämpfenden in den Rücken.
- ☛ **Miese Tricks:** Brantor greift nach einem Holzscheit im Feuer und rammt ihn dem Zwerg in den Bart. Dieser heult auf und rennt zum nächsten Wassertrug, um die Flammen zu löschen.
- ☛ **Brantors Niederlage:** Horvek hält Brantor in einem Klammergriff von hinten fest, während Galosch mit einem mächtigen Schwung einen Stuhl auf Brantor zerbricht. Dieser wird ohnmächtig und von Galosch in den Schweinestall geschmissen.

Der Expeditionstrupp

Horvek verkündet noch in der Taverne, dass er eine Expedition an die Quelle des Flusses Nuran Rorwhed organisieren wird, um „so viel Himmelsmetall zu bergen, dass sogar Phex neidisch wird!“. Er sucht nach Freiwilligen, die ihn begleiten wollen, und verspricht, dass die geborgenen Schätze unter allen Beteiligten gleichmäßig aufgeteilt werden. Sein Aufruf wird von den Besuchern des Bierbarts mit gemischten Gefühlen aufgenommen. Die Aussichten, Unmengen von Himmelsmetall bergen zu können, verlocken, doch die Gerüchte über die Gefahren, die in diesem Gebiet lauern sollen, sind allgemein bekannt. Horvek versichert den Anwesenden jedoch, dass er einen Trumpf besitzt, der sie sicher durch das Orkgebiet bringen wird. Bis jetzt wissen die Helden nichts von den Geschichten um den Schädel, können aber erste Vermutungen anstellen. Auf Nachfragen, um was für einen Trumpf es sich handelt, antwortet Horvek: „Falls ihr zusagt, werde ich euch morgen früh in meinen Plan einweihen. Vertraut mir, so schnell könnt ihr nirgends sonst reich werden!“ Schließlich melden sich mehrere Anwesende, um an der Expedition teilzunehmen (siehe Kasten). Auch die Helden werden von Horvek angesprochen und rekrutiert, sofern sie sich nicht freiwillig melden. Der Trupp wird von Horvek am nächsten Morgen instruiert.

Falls die Helden Brantor den Schädel zurückgeben wollen, weil sie den Betrug entdeckt haben: Von dem Glücksritter fehlt zu diesem Zeitpunkt jede Spur und er ist nicht auffindbar.

Expeditionsteilnehmer

Im Folgenden listen wir die restlichen Teilnehmer der Expedition auf und geben zu allen Personen eine Kurzbeschreibung, welchen Blip du für den jeweiligen Charakter in Kämpfen verwenden kannst, sowie Angaben zu Bewaffnung und wichtigen Talenten, Sonderfertigkeiten sowie Vor- und Nachteilen. Unten findest du dann der Einfachheit halber noch generische Werte, die für weitere Proben für alle Teilnehmer gleichermaßen verwendet werden können.

- ♣ **Reto von den Marschen**, heruntergekommener Glücksritter aus dem Mittelreich mit leicht rostiger Plattenrüstung, hat immer einen Schluck Bodirer Orkengalle (Schnaps) dabei, führt Langschwert, *Kraftakt 9, Zechen 8*. 
- ♣ **Der lange Alrik**, Söldner aus dem Mittelreich, schlaksige Gestalt, die ihm seinen Namen einbrachte, roter Filzhut, hat schon als Kind den Khunchomer Kodex studiert, Geschichten-erzähler, führt Kurzsword und Schild, *Rechtskunde 7, Zechen 2*. 
- ♣ **Galjan von Nordfalk**, desillusionierter Veteran aus dem Jahr des Feuers und kompetenter Krieger, meisterlicher Spieler, trägt Schwert und Schild, *Brett- & Glücksspiel 10*. 
- ♣ **Eldrik o'Phails**, kompetenter Söldner, Goldschürfer, Musiker und Cadlins Bruder, führt Streitkolben und Schild, *Musizieren 10*. 
- ♣ **Cadlin o'Phails**, kompetente Söldnerin, Goldschürferin, Musikerin und Eldriks Schwester, führt Kurzsword und Schild, *Musizieren 8, Singen 10*. 
- ♣ **Cassandra Salzeranin**, Forscherin aus Nostria, kompetente Sprachkundlerin, kompetente Pflanzenkundlerin, führt Kurzsword, *Fischen & Angeln 6, Pflanzenkunde 7*, weitere Sprachen/Schriften: Rogolan II, Oloarkh II, Rogolan-Runen, Kusliker Zeichen, Nachteil: Vorurteile (Andergast). 
- ♣ **Nirosiel Rehsprung**, freche halbfelsche Jägerin, führt Kurzbogen, *Fahrtensuchen 8, Wildnis-leben 9*, Vorteil: Gutaussehend. 
- ♣ **Enid Darben**, pragmatische und erfahrene Heilerin aus Andergast, führt Kurzsword, *Heilkunde Wunden 11*, Nachteil: Vorurteile (Nostria). 

Vorbereitungen in Tjolmar

Am nächsten Morgen versammeln sich alle angeheuerten Expeditionsteilnehmer einschließlich der Helden, Horvek und Galosch im Bierbart. Horvek hat den Wirt bezahlt, sodass der Schankraum den Teilnehmern der Expedition allein zur Verfügung steht. Galosch berichtet von der Geschichte seiner Familie und dem Shorr'Tak (siehe Seite 7). Wichtig ist hierbei jedoch, dass Galosch den Krakenmolch Zungallraggosh nicht erwähnt oder wenn doch, ihn für tot hält. Der Zwerg ist der Auffassung, dass seine Vorfahren das Biest erschlagen haben (was nicht stimmt, siehe Seite 24).

Den Kampf der Orks und Zwerge gegen das Monster zu erwähnen, würde seiner und Horveks Meinung nach nur zu Verunsicherung führen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Horvek o'Ganta holt den Schädel aus einem Beutel und legt ihn, für alle gut sichtbar, auf den Tisch. „Das, meine verehrten Freunde, ist unser Schlüssel zu einem besseren Leben – der Shorr'Tak. Wie euch Galosch gerade berichtet hat, wird uns dieses Artefakt einen sicheren Aufenthalt im Quellgebiet des Nuran Rorwhed ermöglichen. Bislang hat sich niemand dorthin getraut, um nach Gold oder anderen wertvollen Metallen zu suchen. Wir haben also eine völlig unberührte Schatzkammer vor unserer Nase, und nun haben wir auch den Schlüssel.“ Ein Expeditionsteilnehmer meldet sich zu Wort: „Und was ist, wenn die Orks den Pakt nicht mehr beachten?“ Horvek tätschelt seine Armbrust. „Die Orks respektieren Stärke, und diese werden wir ihnen zur Not demonstrieren! Wer ist dabei? Wer will reich werden?“

Die anderen Expeditionsteilnehmer nicken, zustimmende Rufe machen sich breit. Horvek und Galosch werden alle Fragen nach bestem Wissen beantworten. Ihnen ist bewusst, dass Vertrauen und Loyalität in

Durchschnittlicher Expeditionsteilnehmer

MU 14 KL 12 IN 12 CH 13

FF 11 GE 12 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 5 SK 1 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 14 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Kurzsword: AT 11 PA 5 TP 1W6+2 RW kurz

Langsword: AT 11 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

Streitkolben: AT 11 PA 4 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 14 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 3, Handel 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Verbergen 4, Willenskraft 2

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Die meisten Teilnehmer kämpfen wacker und entschlossen für das Gelingen der Expedition und ihren eigenen Reichtum.

Flucht: Die Expeditionsteilnehmer fliehen bei Verlust von 75 % ihrer LeP.

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

einem solchen Unterfangen unbedingt notwendig sind. Wir hoffen, dass Horvek deine Helden ebenfalls überzeugen kann, doch eine Tatsache bleibt unverhandelbar: Alle bekommen den gleichen Anteil.

Der Schädel Shorr'Tak

Der Schädel des Orklandbären ist knapp 2 Spann lang und 1 Spann hoch. Er ist übersät mit Symbolen, die von einem Orkschamanen in den Schädel eingeritzt und mit Blut verstärkt wurden. Im Laufe der Zeit ist er durch viele verschiedene Hände gewandert und ist dementsprechend abgegriffen und schmutzig, dennoch sind die Symbole noch sehr gut erkennbar. Der Schädel beheimatet die Geister von abtrünnigen Stammeskriegern, die der Orkschamane Tazgol Rothand einst besiegte. Er bannte ihre Geister in den Schädel, um ihnen den Weg zu Tairach zu verwehren.

Magische Analyse Magiekunde (Artefakte)

- ☞ **QS 1-2:** Der Schädel ist magisch. Es scheint sich um orkischen Schamanismus zu handeln.
- ☞ **QS 3-4:** Offenbar soll der Schädel als eine Art Seelengefängnis fungieren.
- ☞ **QS 5-6:** In dem Schädel scheinen orkische Seelen eingesperrt zu sein.

Die Helden sollten sich nun auf die anstehende Expedition vorbereiten. Es muss Ausrüstung besorgt, Nachforschungen zu dem Gebiet angestellt und der Trupp organisiert werden. Horvek selbst wird vier Packpferde bereitstellen und die Kosten für den Einkauf der grundlegenden Expeditionsausrüstung übernehmen. Extrawünsche müssen die Helden jedoch selbst bezahlen. Diese Szene dient dazu, etwas Geschwindigkeit aus dem hektischen Einstieg zu nehmen und den Helden die Möglichkeit zu lassen, sich gut auf die Expedition in unbekanntes und gefährliches Territorium vorzubereiten. Ebenfalls sollen die Helden die Gelegenheit bekommen, die einzelnen Mitglieder der Expedition kennenzulernen.

Einkauf in Tjolmar

Die aus Stein erbaute Altstadt und das Marktviertel bieten ein deutlich anderes Bild als die Unterstadt. Hier ist der zwergische Einfluss mit den niedrigen Türen, steilen Dächern und schmalen Fenstern gut sichtbar. Im Gegensatz zu anderen Städten des Sveltlands muss Tjolmar keine Tribute an die Orks zahlen. Dieser Umstand hat in den letzten Jahren zu einem spürbaren wirtschaftlichen Aufschwung geführt. Insbesondere die Händler der Stadt profitieren außerdem vom Sternenregen, der gutes Geld in die Taschen der Glücksritter gespült hat. So ist vieles, was das Herz eines Goldsuchers begehrt, in den Läden und Marktständen zu finden, wenn auch zu

gesalzenen Preisen. Der ein oder andere Händler bietet auch recht offen Waren an, die im Mittelreich als verboten gelten. Beschreibe eine Stadt, in der Abenteurer und Händler lebhaft miteinander feilschen, und deren mannigfaltiges Angebot sich dem Goldtausch angepasst hat.

Die Waren sind alle 30 % teurer als üblich, aber mit *Handel (Feilschen)* kann man, wie üblich, den Preis zu seinen Gunsten beeinflussen. Neben ihren persönlichen Besorgungen werden die Helden von Horvek beauftragt, einen Teil der Expeditionsausrüstung auf seine Kosten einzukaufen.

Die jetzt gekauften Ressourcen werden im späteren Verlauf des Abenteuers mit darüber entscheiden, wie die Helden ihr Goldschürferlager auf- und ausbauen können und wie leicht sie in der Wildnis überleben. Um diesen Aspekt des Abenteuers besser ausspielen zu können, kannst du die Ressourcen-Regeln ab Seite 36 benutzen. Falls du dich für diese Option entscheidest, findest du dort auch Regeln für den Einkauf in Tjolmar und dessen Auswirkungen auf die Qualität der Expeditionsausrüstung. Du kannst dich aber von den dort beschriebenen Proben auch inspirieren lassen, wenn du auf die Wirtschaftssimulation verzichtest und herausfinden möchtest, wie sich deine Helden beim Einkauf schlagen. So oder so, schicke deine Helden durch pulsierende Gassen und lasse sie sich in Ruhe auf ihr Abenteuer vorbereiten.

Nützliche Ausrüstungsgegenstände für die Expedition könnten sein: Schürfersiebe, Seile, Planen, Bretter, Balken, Eisenrohlinge und Flaschenzüge. Auch Werkzeuge wie Schaufeln, Hammer, Nägel, Sägen, Beile, Keile, Feilen, Wetzsteine etc. sind essentiell wichtig. Mögliche haltbare Nahrungsmittel wären Pökelfleisch, geräucherter Fisch, Hartkäse, Trinkwasser, Bierfässer, Schnapsflaschen, Weinschläuche, Honig, Gewürze und dergleichen.

Recherche in Tjolmar

Eventuell wollen die Helden auch schon einige Nachforschungen über das Quellgebiet des Nuran Rorwhed oder die dort ansässigen Orks anstellen. Sie können sich zu diesem Zweck in der Stadt umhören. Dies kann entweder durch Herumfragen oder durch Nachforschungen in den Tempeln der Stadt geschehen. Du kannst die Informationsbeschaffung natürlich gerne mit deinen Spielern ausspielen. Wenn du sie etwas abkürzen möchtest, kannst du deine Helden auch eine Probe auf *Geschichtswissen (Svellttal)* oder *Gassenwissen (Informationssuche)* und eine Probe auf *Geographie (Svellttal)* ablegen lassen.

Probe auf *Geschichtswissen (Svellttal)* oder *Gassenwissen (Informationssuche)*

- **QS 1:** Das Gebiet des Rorwhed wird von Orks und finsternen Hexen bewohnt. Im Quellgebiet des Nuran Rorwhed hat bislang noch niemand Gold geschürft.
- **QS 2:** Die Rorwhed-Orks gehörten einst zum Stammesverband der *Korogai* und haben sich nach dem Dritten Orkensturm dort niedergelassen. Heute

nennen sie sich *Gravachai*. Sie schätzen Materialien zum Waffenbau und gelten als geschickte Schmiede. Insbesondere Kupfer genießt als heiliges Metall einen hohen Stellenwert.

- **QS 3:** Im Quellgebiet des Nuran Rorwhed hat sich eine Sippe der Gravachai niedergelassen, die sich die *Tanschik* nennen.
- **QS 4+:** Der Bericht eines *Yurach*, ein Ausgestoßener der Orks, erzählt von einem riesigen Monstrum, welches angeblich im Quellgebiet des Nuran Rorwhed lebt und sich von Orks ernährt.

Probe auf *Geographie (Svellttal)*

- **QS 1:** Der Rorwhed besteht überwiegend aus dunklem Vulkangestein, obwohl es einzelne Areale mit Kalkstein geben soll. Diese sind für zerklüftete Felsformationen bekannt.
- **QS 2:** An der Quelle des Nuran Rorwhed soll es einst zwergische Erzminen gegeben haben.
- **QS 3+:** Dir ist durch einige frühere Recherchen bekannt, dass es unterirdische Flüsse gibt, die schließlich in den Nuran Rorwhed münden. In manchen Minen konnte das Erz so auf direktem Wege über den Fluss abtransportiert werden.

Die Orks des Quellgebiets

Deine Helden werden in diesem Abenteuer mit der Orksippe der Tanschik in Kontakt treten. Vielleicht haben manche Teilnehmer der Expedition bereits von der Sippe gehört. Ebenfalls können deine Helden in Tjolmar Nachforschungen anstellen. Damit du den Überblick nicht verlierst, findest du hier eine kurze Zusammenfassung über die Tanschik.

- Die Orks im Gebiet um den Rorwhed gehören größtenteils dem Stamm der Gravachai an, die sich dort nach dem Dritten Orkensturm niedergelassen haben.
- Die Gravachai entsamen dem Stammesverband der *Korogai*, einem der größten Orkstämme aus dem Orkland.
- Die im Quellgebiet des Nuran Rorwhed lebende Orksippe gehört ebenfalls zu den Gravachai und ist unter dem Namen Tanschik bekannt.
- Den Tanschik sagt man besonders große Kriegslust und Menschenverachtung nach.
- Die Sippe lebt autark und schottet sich sogar gegenüber anderen Sippen der Gravachai weitestgehend ab.
- Nur wenige, die bislang mit den Tanschik in Kontakt getreten sind, haben das überlebt.
- Es gibt Gerüchte über eine Gruppe von Zwergen, die vor Jahren angeblich Handel mit den Tanschik trieb.

Auf in die Wildnis

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Expeditionstrupp setzt sich gen Süden in Bewegung, immer entlang des stetig dahinfließenden Svellts. Dort hinter dem Horizont warten Unmengen von Gold auf euch und versprechen ein Leben in Reichtum und Wohlstand. Doch ihr wisst, dass schon viele Träume von Ruhm und Gold an den Opferpfählen der Orks endeten. Horvek o'Ganta jedoch ist bester Dinge: „Reichtum oder Alveran, was soll dabei schon schiefgehen?“ Mit großer Zuversicht führt er den Zug an, der außer Galosch, den Lastentieren und euch noch aus acht weiteren Glücksrittern besteht. Und so werdet auch ihr von der Vorfreude und Aufregung gepackt, die euch nur ein nahendes Abenteuer bieten kann!



Die Reise führt die Expedition über die Svelltsstraße durch weitlaufende Steppen gen Norhus. Der winzige Ort wird noch am gleichen Abend erreicht und ist nach dem Fall Tiefhusens zu einem belebten Umschlagsplatz für Felle geworden. In dem Ort gibt es eine Orkwache der Gravachai, der Horvek alleine einen Besuch abstattet und die Expedition ankündigt. Von Shorr'Tak haben die Orks hier noch nie gehört, was Horvek jedoch für sich behält. Zähneknirschend bezahlt er die orkischen Statthalter, sodass die Expedition unbehellig weiterziehen kann. Die Vorräte werden teilweise wieder aufgefüllt und es wird im Gasthaus *Schwarzpelz* genächtigt. Am nächsten Morgen geht es weiter über die Handelsstraße Richtung Riva. Die Vegetation ändert sich, Birken und Nadelbäume werden häufiger, Regenwolken stauen sich am Gebirge. Gleichzeitig wird der Boden steiniger, die Ausläufer des Rorwhed werden sichtbar. Du kannst die Reise mit optionalen Begegnungen lebhafter gestalten.

- **Glücksritter am Wegesrand:** Zwei Svellttaler am Wegesrand laden die Helden auf ein gemeinsames Mittagessen ein. Sie warnen die Expedition davor, tiefer in den Rorwhed vorzudringen, da dies von den Orks nicht geduldet wird.
- **Herrliches Naturschauspiel:** Ein herrliches Panorama eröffnet sich, Wind pfeift zwischen zwei Felsen hindurch, ein Adler zieht am Himmel entlang, es riecht nach Frühling.
- **Aufgeknüpfte Leichen:** Das Svellttal ist rau, gelegentlich wird Selbstjustiz am nächsten Baum vollzogen. Zwei Räuber baumeln hier im Wind, was einige Svellttalgeier angelockt hat.
- **Orks am Horizont:** Eine Gruppe von Orkkundschaftern beobachtet die Helden, was mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1 festgestellt werden kann. Selbst wenn die Helden versuchen Kontakt aufzunehmen, halten sie Abstand, sodass es nicht zu einer Begegnung kommt.
- **Das Lagerfeuer am Abend:** Schnaps geht umher, Kautabak wird geteilt, alte Geschichten erzählt. Die

Gruppe lernt sich kennen. Dabei taut insbesondere der Zwerg Galosch auf und erzählt die ein oder andere Geschichte aus dem Svellttal.

Brantors Hinterhalt

Kurz bevor die Helden auf den Nuran Rorwhed treffen und die Straße in Richtung Gebirge verlassen, kommt es zu einer erneuten Begegnung mit Brantor. Der Betrogene will Rache für seine Demütigung nehmen und den Schädel wieder zurückhaben. Brantor hat dafür seine Beziehungen zu einer lokalen Räuberbande aus Orks und Goblins spielen lassen. Dabei handelt es sich nicht um Orks aus der Sippe der Tanschik, weshalb ihnen der Shorr'Tak und seine Bedeutung unbekannt sind. Der Hinterhalt findet in einem Wald statt und kann von den Helden rechtzeitig bemerkt werden (siehe **Regelwerk** Seite 237). Falls die Helden den Hinterhalt bemerken, verlieren die Orks ihre vorteilhafte Position. Je nach Ausgang der Probe hast du zwei Möglichkeiten, wie es danach weitergeht.

Der Hinterhalt wird von den Helden bemerkt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An die Heldin gerichtet, die die Probe geschafft hat: *Eure Expedition schlägt sich durch den schwer einsehbaren Wald. Dieser Ort wäre perfekt geeignet für einen Hinterhalt. Aufmerksam musterst du die Umgebung, dein Körper spannt sich an. Galosch drückt indessen Horvek seine schmiedeeiserne Schnapsflasche gegen die Brust: „Den hier musst du probieren, mein guter Horvek.“ Doch was ist das? Hast du da nicht gerade etwas zwischen den Bäumen gesehen? Du siehst genauer hin und tatsächlich: Hinter einem Baum lugt der Kopfgeldjäger Brantor hervor und hat seinen Langbogen auf Horvek gerichtet. Um dich herum entdeckst du Orks und Goblins, die in den Bäumen und zwischen den Sträuchern lauern. Brantor hat euch einen Hinterhalt gelegt!*



Falls die Heldin einen Warnruf ausstößt, kann sich Horvek im letzten Augenblick vom Kutschbock rollen, sodass der Pfeil krachend ins Holz schlägt. Die Falle schnappt nicht wie geplant zu, die Aufmerksamkeit der Helden sollte einen echten Unterschied im Kampf machen. Zum Beispiel sind drei der Orks auf einen Baum geklettert und wollten sich von dort direkt auf die Expeditionsteilnehmer fallen lassen. Durch den bemerkten Hinterhalt beginnt der Kampf allerdings ein gutes Stück von dem Baum entfernt, sodass die drei Orks erst herunterklettern müssen und nach 3 Kampfunden eintreffen.

Die Helden bemerken den Hinterhalt nicht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Galosch drückt Horvek seine schmiedeeiserne Schnapsflasche gegen die Brust: „Den hier musst du probieren, mein

guter Horvek. Danach willst du nichts anderes...“ Ein dumpfer Aufschlag und Horvek fällt stöhnend vom Kutschbock. Galosch blickt irritiert auf seinen gefallenen Freund. Dann erkennt ihr die Stimme des Kopfgeldjägers Brantor Tausendglück: „Angriff! Nehmt diesen Bastarden den Schädel ab!“ Es geht ein Pfeilhagel auf eure Karren nieder, und mit einem grausigen Brüllen stürmen euch Orks und Goblins von allen Seiten entgegen. Brantor hat euch einen Hinterhalt gelegt!



Horvek hat einen schweren Treffer von Brantors Bogen (1W6+8 TP) erlitten. Stelle die Orks in *vorteilhafter Position* um die Helden und die übrigen Expeditionsteilnehmer auf. Drei der Orks lassen sich in der 1. Kampfrunde von Bäumen auf drei zufällige Expeditionsteilnehmer fallen. Diese erhalten den Status *Liegend*, falls ihnen keine Probe auf *Körperbeherrschung* –2 gelingt.

Kampf gegen Brantors Bande

Zu Beginn des Kampfes schießen alle Orks und Goblins eine Pfeilsalve auf die Expedition. Unmittelbar nachdem die Salve auf den Trupp niedergegangen ist, ergreift die Heilerin Enid die Flucht und versteckt sich im Unterholz. Danach wechseln die Angreifer bis auf zwei Goblins ihre Bewaffnung zu Säbeln und attackieren die verbliebenen Expeditionsteilnehmer direkt.

An dem nun folgenden Kampf sind eine Vielzahl von Personen beteiligt. Um zu verhindern, dass du als Meister den Großteil der Kampfinteraktionen selbst auswürfeln musst, ist es ratsam, die Aktionen aller Expeditionsteilnehmer in die Hände deiner Spieler zu legen (das Gleiche solltest du auch bei allen späteren Konfrontationen vornehmen, in denen Expeditionsteilnehmer an der Seite der Helden kämpfen). Du kannst ihnen hierfür alle relevanten Werte der Expeditionsteilnehmer geben.

Brantor hat vor dem Kampf das Waffengift *Wurara* (siehe **Regelwerk** Seite 342) auf sein Breitschwert aufgetragen. Die Werte der Orks und Goblins findest du im **Aventurischen Almanach** auf den Seiten 151 und 155. Alle Orks und Goblins ergreifen nach Verlust von 50 % ihrer LeP die Flucht. Brantor hingegen wird in seiner Wut bis zur *Handlungsunfähigkeit* kämpfen.

Gegner: Brantor, Orks (Anzahl Expeditionsteilnehmer inklusive Helden / 2), Goblins (Anzahl Expeditionsteilnehmer inklusive Helden / 2)

Weitere Blips: Expeditionsteilnehmer, Pferde (4)

Bodenplan: Straßenabschnitt

Siegbedingung: Sobald nur noch vier Mitglieder der Räuberbande übrig sind und Brantor den Kampf gegen Horvek, Galosch und gegebenenfalls die Helden verliert, ist der Sieg errungen. Die restlichen Orks und Goblins versuchen dann zu fliehen. Brantor gewinnt, wenn die Helden aufgeben oder handlungsunfähig sind.

Besondere Kampfsituationen

🗡 **Pfeilhagel zu Beginn des Kampfes:** Jeder Expeditionsteilnehmer, auch jeder Held, muss mit einem W20 würfeln. Bei einer 13 oder höher wird er von einem Pfeil getroffen (1W6+4 TP). Eine Probe auf Ausweichen ist nur möglich, wenn vorher eine Probe auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* –2 gelungen ist.

🦋 **Versteckter Ork:** Ein weiterer versteckter Ork springt von einem Baum und reißt einen Helden mit sich. Der Held kann ihn mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* –2 frühzeitig entdecken, ansonsten muss ihm eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* –2 gelingen, um nicht den Status *Liegend* zu erhalten.

🗡 **Duell der Glücksspieler:** Brantor und Horvek sind ebenbürtige Gegner und kämpfen überwiegend gegeneinander. Falls Horvek im Hinterhalt angeschossen wurde, steht Galosch an seiner Seite und verteidigt ihn gegen Brantor.



Willst du den Kampf für deine Helden schwieriger machen, befindet sich statt einem der Goblins ein waffenloser Oger (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 153) in den Reihen von Brantors Räuberbande, der früher einmal zum Schamanen der Orks gehörte, nun aber dem Rest seiner „Ernährer“ folgt.

Sieg!

Nun liegt das Leben des schwer verletzten Brantors in den Händen der Helden. Horvek, Galosch, Reto, Eldrik und Cadlin drängen auf seinen Tod, während die übrigen Expeditionsteilnehmer sich gegen ein Todesurteil aussprechen. Die Helden fungieren also als Zünglein an der Waage. Falls das Todesurteil gesprochen wird, bereitet Galosch einen Strick an einem Baum vor. Falls Brantor leben darf, muss er sich all seiner Ausrüstung und Kleidung entledigen und wird in die Wildnis geschickt. Wenn du möchtest, kannst du ihn dann in einem späteren Abenteuer wieder auftauchen lassen.

Niederlage?

Verlieren die Helden den Kampf, nimmt Brantor den Schädel an sich. Ebenfalls wird die gesamte Ausrüstung des Expeditionstrupps von der Räuberbande entwendet. Die aus dem Kampf geflohene Enid kann die meisten Expeditionsteilnehmer mit ihren Heilkünsten heilen oder versuchen, sie vor dem Tod retten (ihre Werte findest du auf Seite 14).

Nun müssen die Helden Schädel und Ausrüstung in einer Nacht und Nebel Aktion aus Brantors Lager wiederbeschaffen.

Horvek, der den Kampf zusammen mit Galosch auf jeden Fall überlebt haben sollte, pocht darauf, die Spuren Brantors zu verfolgen (Probe auf *Fährtsensuchen (humanoide Spuren)*) und dessen Lager zu überfallen. Dort sitzt der Kopfgeldjäger mit den überlebenden Orks und Goblins am Lagerfeuer. Shorr'Tak und ein großer Teil der Ausrüstung sind ebenfalls vor Ort. Die Helden sollte die

Gruppe überwältigen können oder sie stehlen den Schädel mit einer erfolgreichen Probe auf *Verbergen (Schleichen)* -3, wenn der Zeitpunkt günstig ist. Ob Brantor dann wiederum versuchen wird, den Schädel zurückzuergattern, bleibt dir als Spielleiter überlassen.

Die Reise am Nuran Rorwhed

Nachdem die Helden Brantors Hinterhalt überstanden haben, müssen sie die Straße verlassen und dem Fluss Nuran Rorwhed für vier Tage bis zu seiner Quelle folgen. Der Fluss ist aufgrund der Frühlingsschmelze besonders reißerisch, hin und wieder sind Stromschnellen und Verwirbelungen zu erkennen. Hier solltest du erwähnen, dass der ein oder andere Nebenarm in den Hauptstrom fließt, da diese Information für das Finale von Bedeutung wird. Mit einem Floß könnte man durchaus flussabwärts fahren, doch da kein Treidelpfad (ein Weg am Rande des Flusses, auf dem Zugtiere die Boote entgegen der Fließrichtung ziehen) vorhanden ist, scheint die Reise per Floß flussaufwärts ausgeschlossen. Also müssen sich die Helden

mühsam durch die Wildnis schlagen. Hier wechseln sich gut begehare Wiesen mit schlammigen Auen und dichtem Gestrüpp ab. Wenn du möchtest, kannst du auf weitere optionale Ereignisse zurückgreifen.

👁 **Gutes Omen:** Ein Eisvogel taucht ins Wasser ein. Das seltene Tier ist wunderschön anzusehen und wird von Cassandra als gutes Omen aufgefasst.

👁 **Übereifer:** Die Halbelfe Nirosiel fragt in die Runde, warum nicht an Ort und Stelle hier am Fluss das Lager aufgeschlagen werden kann. Daraufhin antwortet Horvek, dass er mehr Gold an den weniger reißenden Gewässern des Quellgebiets vermutet.

👁 **Schwarzpelz Prügelei:** Beim Austreten entdeckt Alrik Spuren eines Kampfes und informiert den Rest der Gruppe. Eine erfolgreiche Probe auf *Fährten-suchen (humanoide Spuren)* -1 zeigt, dass es sich um einen Kampf zwischen zwei Orks gehandelt haben muss. Beide Orks haben scheinbar überlebt, aber es wurde viel Blut vergossen.



Überblick über die Ereignisse im Quellgebiet

Tag	Ereignis
Tag 1	Die Ankunft im Quellgebiet
Tag 2	Die Goldschürfer
Tag 3	Der Kampf mit dem Krakenmolch
Tag 4	Erste Begegnung mit den Orks
Tag 5–10	Handwerker und Kundschafter
ab Tag 11	Wöchentliche Tributzahlung
ab Tag 12	Der Alltag der Goldschürfer
Tag 15	Der Bär beim Lachsfang
Tag 17	Wer hat den dicksten Fisch?
Tag 18	Tributzahlung
Tag 20	Die Mannbarkeitsprüfung eines Jungorks
Tag 21	Falken zähmen leicht gemacht
Tag 22	Die Höhle des Ogers
Tag 25	Tributzahlung

Tag	Ereignis
Tag 26	Der große Sturm
Tag 28	Verdorbene Nahrung
Tag 30	Boltanspiele um Gewinnanteile
Tag 32	Tributzahlung
Tag 39	Tributzahlung
Tag 40	Das Fest am Lagerfeuer
Tag 45	Der Unfall beim Holzfällen
Tag 46	Tributzahlung
Tag 50	Lagerkoller
Tag 53	Tributzahlung
Tag 55	Verrat durch Galosch
Tag 56–59	Abreisevorbereitungen
Tag 60	Späteste Abreise / Die Fahrt auf dem Nuran Rorwhed



Rausch des Goldes

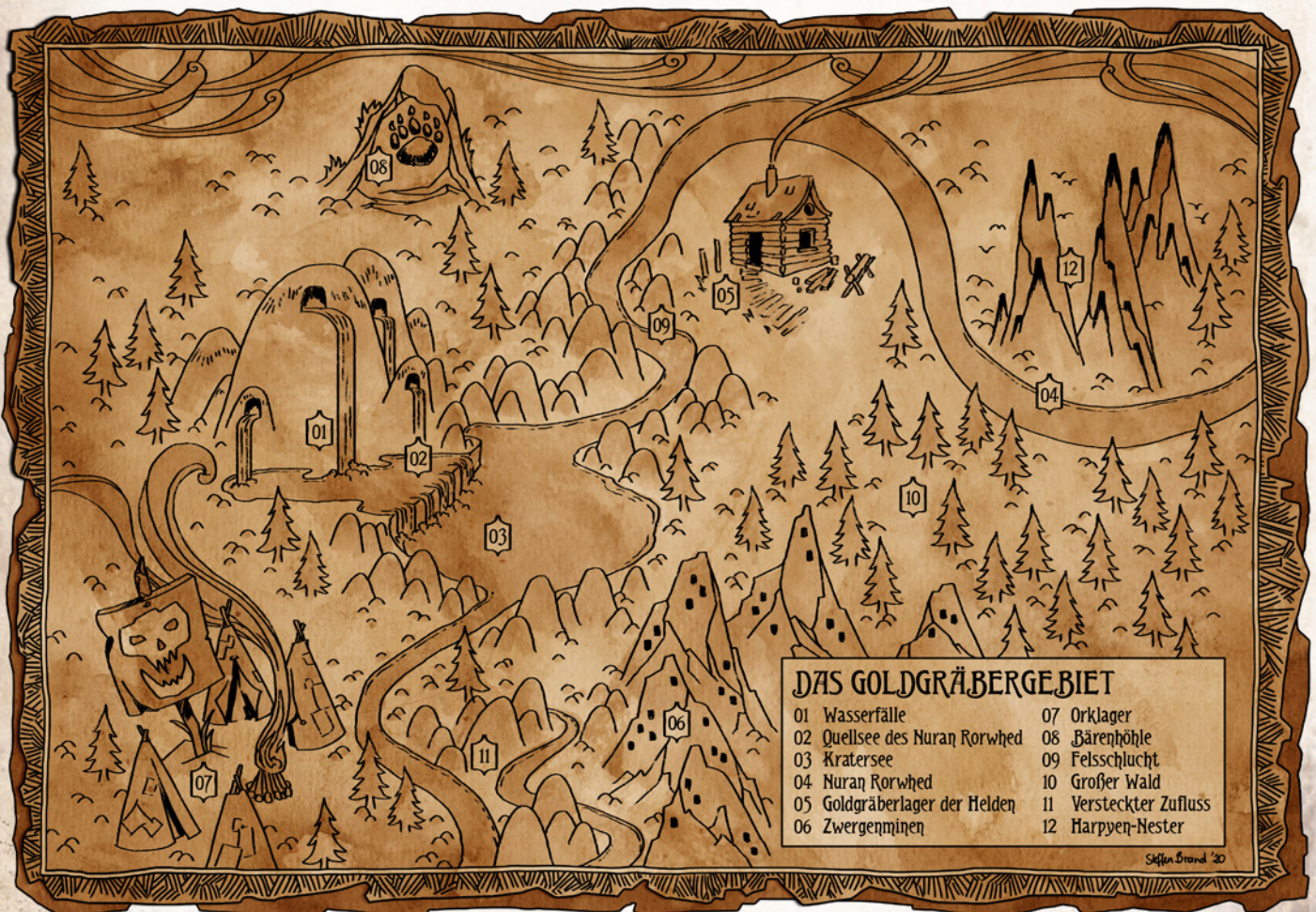
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit Tagen bahnt ihr euch euren Weg durch die Wildnis, stets flussauf gen Quellgebiet des Nuran Rorwhed. Gelegentlich zwingen euch die dunklen und unüberwindbaren Klippen des Gebirges, die direkte Flussnähe zu verlassen und Umwege in Kauf zu nehmen. Doch seit ein paar Stunden kommt ihr gut voran. Ihr befindet euch auf einem großflächigen Gebirgsplateau, kreisrund eingebettet in das schroffe Vulkangestein des Felsmassivs. Der Fluss, der hier deutlich langsamer fließt, zieht sich in weiten Mäanderschleifen dahin. Unterbewusst beschleunigt ihr eure Schritte, denn ihr könnt fühlen, dass ihr eurem Ziel immer näherkommt. Auch Galosch ist aufgeregt: „Ich kann es riechen, meine Freunde! Hier stecken überall Reichtümer im Boden!“ Als ihr dem Fluss um eine weitere Biegung folgt, weitet sich euer Blickfeld zu einem malerischen Panorama. Wie ein Fremdkörper im dunklen Gestein erblickt ihr vor euch eine helle Felsformation. Aus zahlreichen Löchern im Felsen tritt Wasser aus, das sich in kleinen Wasserfällen in die Tiefe stürzt. Das Wasser sammelt sich in einem großen Becken und ergießt sich wiederum in Kaskaden in einen darunterliegenden See. Ein Anblick für die Götter! Das Quellgebiet des Nuran Rorwhed, ihr habt es erreicht!

Dies ist das Quellgebiet des Nuran Rorwhed. Horvek, und die übrigen Expeditionsteilnehmer sind freudig erregt, sich gleichzeitig aber auch der lauernden Gefahren bewusst. Es gilt nun einen geeigneten Lagerplatz auszuwählen und die Grundversorgung sicherzustellen. Die Helden können dabei die Gestaltung des Lagers maßgeblich vorgeben: Wo werden Vorräte gelagert? Gibt es Vorkehrungen zur Verteidigung? Wo werden die geschürften Edelmetalle verwahrt? Ebenfalls müssen Jagdtrupps zusammengestellt werden, um die Nahrungsmittelversorgung des Lagers zu sichern. Die Entscheidungen (und Fähigkeiten) der Helden haben hierbei Einfluss auf das Lagerleben und auf die weiteren Aktionsmöglichkeiten.

Du als Spielleiter kannst entscheiden, ob du diesen Abschnitt des Abenteuers komplett erzählerisch ausgestalten oder deinen Spielern zusätzlich eine kleine Wirtschaftssimulation anbieten möchtest. Die Regeln hierfür findest du auf Seite 36.

Um dir einen besseren Überblick zu geben, sind die Ereignisse im Quellgebiet bestimmten Tagen zugeordnet. Du kannst jedoch frei entscheiden, wann du welches Ereignis stattfinden lassen möchtest und wie lange die verschiedenen Episoden dauern sollen. Natürlich kannst du dir noch eigene Ereignisse ausdenken, die speziell auf deine Heldengruppe zugeschnitten sind.



Tag 1: Die Ankunft im Quellgebiet

»Wir haben die Quelle erreicht! Nur die Götter können eine solche Pracht erschaffen. Ich spüre es, hier liegt jede Menge Gold!«

—aus Horveks Tagebuch

Die Expedition wird seit einigen Tagen von Orks der Tanschik-Sippe beobachtet. Da sich die Gruppe am Quellgebiet niederlässt, warten sie jedoch zunächst ab und sind gespannt, wie sich die Neuankömmlinge gegen den Krakenmolch schlagen werden – der, anders als Galosch es vermutet, noch immer im Quellgebiet sein Unwesen treibt. Die Helden können einen gut verborgenen Orkspäher mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) –4 ausfindig machen. Dieser wird jedoch bei Kontaktaufnahme vor ihnen fliehen und kennt sich im Gebiet bestens aus, weshalb er den Helden entkommen sollte.

Zunächst muss die Expedition ohnehin sicherstellen, dass sie überleben und die Nahrungsversorgung gewährleistet ist. Die grundlegenden Bedürfnisse können durch die Errichtung von Schlafzelten, dem Bau einer Koch- und Feuerstelle sowie der Errichtung eines

Donnerbalkens befriedigt werden. Im Laufe der Zeit können weitere Verbesserungen im Lager vorgenommen werden, um effektiver Gold schürfen zu können sowie Bequemlichkeiten zu errichten, die sich positiv auf die Moral der Truppe auswirken.

Tag 2: Die Goldschürfer

»Gold! Wir haben Gold gefunden! Wir werden stinkreich!«

—aus Horveks Tagebuch

Bereits am Tag nach der Ankunft sind die Expeditionsteilnehmer neugierig und stehen zumindest für einige Stunden knietief und mit Sieben ausgestattet im Fluss. Hier, unterhalb der Wasserkaskaden, ist der Nuran Rorwhed auf einer Strecke von etwa einer Meile sehr breit und meistens nur wenige Spann tief. Ideale Bedingungen zum Schürfen von Edelmetallen.

Sollten die Helden an diesem Tag kein Glück beim Goldsuchen haben (siehe Kasten), sind zumindest Galosch und Horvek erfolgreich. Die Expedition sollte an diesem Tag direkt ihr erstes Erfolgserlebnis haben, der Plan scheint aufzugehen!

Das Goldsuchen

Um die Goldsuche der Helden regeltechnisch abzubilden, steht einem Helden pro 8 Stunden aktiven Schürfens eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) zu, die je nach Ausrüstung und Kenntnis über die Umgebung modifiziert ist. Im Normalfall kann also jeder Schürfer eine Probe pro Tag ablegen. Die Modifikation beginnt mit –5 und verbessert sich im Laufe der Zeit auf maximal +/–0. Mache dies von den Aktivitäten und Investitionen der Helden abhängig. Rechne mit einer Verbesserung um einen Punkt pro 4 Wochen durch die gewonnene Erfahrung. Zusätzlich können die Helden durch gute Ideen oder bessere Ausrüstung (siehe Seite 38) nochmals eine Verbesserung von bis zu +4 erreichen. So könnte sich der Modifikator also beispielsweise nach 4 Wochen im Schürfgebiet und dem Bau einer Goldwaschrinne auf –2 verringert haben.

Bei einer erfolgreichen Probe hat die Heldin etwas gefunden. Was genau gefunden wurde, wird mit einem W20-Wurf durch die nachfolgende Tabelle ermittelt. Wir empfehlen dir, auf die Tabelle verdeckt zu würfeln. So kannst du die Goldsuche für deine Spieler etwas spannender gestalten.

Mögliche Funde der Helden

1W20	Fund
1–2	Besonderes Himmelsmetall (siehe Tabelle unten)
3–4	Großer Goldbrocken: W20+W6 Unzen
5–6	Goldbrocken: 2W6 Unzen
7–8	Goldstücke: 1W6 Unzen
9–10	Großer Silberbrocken: 1W20+1W6 Unzen
11–12	Silberbrocken: 3W6 Unzen
13–14	Silberstücke: 1W6 Unzen
15–16	Kupferbrocken: 1W20 Unzen
17–18	Kupferstücke: 1W6 Unzen
19–20	Schund: verrostetes Stück Metall, Zahn oder Ähnliches (wertlos)

Eine Unze Gold hat einen Gegenwert von 10 Silbertalern, eine Unze Silber ist 1 Silbertaler wert und eine Unze Kupfer 0,1 Silbertaler. Finden die Schürfer besonderes Himmelsmetall, würfle erneut einen W20 und schaue in der folgenden Tabelle nach, was gefunden wurde.

1W20	Himmelsmetall	Beschreibung	Fundmenge (Wert)
1	Endurium	Endurium wird auf Grund seiner Farbe auch als <i>Schwarzstahl</i> bezeichnet. Es entsteht angeblich aus Meteoreisen und Sphärenkraft und gilt als herausragendes magisches Material zur Fertigung von Waffen. Allerdings gelingt es nur den besten alchimistisch begabten Stahlkochern und Schmieden, das Material wirksam zu verarbeiten.	W6 Unzen (2.000 Silbertaler / Unze)
2-3	Arkanium	Arkanium, auch <i>Marboblei</i> genannt, ist von reinweißer bis hellgrauer Farbe, etwas leichter als Gold und noch weicher als Blei. Es ist sehr geeignet, um daraus Verzierungen und Einlegearbeiten für Schmuck herzustellen.	W20 Unzen (400 Silbertaler / Unze)
4-5	Illuminium	Illuminium, oder auch <i>Leuchtgold</i> genannt, ist ein eigentlich nur im legendären Westkontinent Myranor vorkommendes Metall. Seit dem Sternenregen des Jahres 1029 BF ist es jedoch auch im Svelltland zu finden. Es leuchtet von Innen heraus und kann von geschickten Schmieden zu verschiedenfarbig leuchtenden Legierungen weiterverarbeitet werden.	W20 Unzen (220 Silbertaler / Unze)
6-7	Cupritan	Cupritan ist eine nicht anlaufende Kupferlegierung. Ähnlich wie das Illuminum kommt es in Aventurien eigentlich nicht vor und ist erst seit dem Sternenregen überhaupt auffindbar. Die Verarbeitung von Cupritan ist aventurischen Schmieden bislang noch nicht gelungen.	W20 Unzen (200 Silbertaler / Unze)
8-9	Mindorium	Mindorium, oder <i>Schlangenglanz</i> , ist ein hartes, sprödes Metall, dessen Oberfläche je nach Lichteinfall in den verschiedensten Regenbogenfarben glänzt. Es entsteht angeblich, wenn Quecksilber von geballter Sphärenkraft durchflossen wird.	W20 Unzen (40 Silbertaler / Unze)
9-13	Mondsilber	Mondsilber ist silbergrau, sehr schwer und wird von den Zwergen <i>Platin</i> genannt. Es stammt Legenden zufolge vom Madamal (Mond) und wird mit der Mondgöttin Mada assoziiert, was auch die Ursache für seine hohe Formbarkeit unter arkanen Gesichtspunkten begründen soll.	2W20 Unzen (12 Silbertaler / Unze)
14-20	Meteoreisen	Meteoreisen ist ein schwarzes bis tiefblaues oder dunkelrotes Erz, das sich in niedergegangenen Sternbrocken wiederfindet. Es besitzt eine hohe Affinität zur Zauberei. Aus Meteoreisen werden üblicherweise die Nadeln von Südweisern hergestellt.	4W20 Unzen (1 Silbertaler / Unze)

Schürfende Meisterpersonen

Je nachdem wie die Helden und Horvek die Expedition einteilen, werden vermutlich früher oder später einige Meisterpersonen aus der Expedition nach Edelmetallen schürfen. Um dir einen Würfelmarathon zu ersparen, gibt es hier eine vereinfachte Tabelle. Würfle mit 2W20 und addiere den aktuelle Modifikator des Goldsuchens (-5 bis +1) zum Ergebnis. Falls du das Spiel vereinfachen möchtest, kannst du diese Tabelle natürlich ebenfalls für deine Helden einsetzen.

2W20	Fund
<21	Nichts von Wert.
21–28	10 Unzen Kupfer
29–34	10 Unzen Silber
35–38	10 Unzen Gold
>38	Himmelsmetall (würfle erneut auf der Tabelle Himmelsmetall)

Der zu erwartende Gewinn

Die Helden werden sich voraussichtlich etwa 60 Tage im Schürfgebiet aufhalten. Vermutlich werden sie zunächst die nötigen Dinge zum Überleben errichten und sich etwa ab Tag 10 auf das Schürfen konzentrieren. Dies kommt natürlich auf die Entscheidungen der Helden an, dennoch soll hier eine Schätzung erfolgen, welchen Wert die Funde der Expedition insgesamt haben können. Bei einer Schürfzeit von etwa 50 Tagen mit durchschnittlichen Eigenschaftswerten und 10 Schürfern liegt der zu erwartende Wert der Funde bei grob 10.000 Silbertalern. Je nachdem wie viele Schürfer überleben und wie sich die Helden anstellen, wird jeder Held also Himmelsmetall im Wert von etwa 1.000 bis 2.000 Silbertalern erhalten (die am Ende des Abenteuers in Tjolmar zu Geld gemacht werden können). Um die Helden nicht über die Maße mit Reichtümern zu überschütten, schlagen wir vor, dass du das Finale mit Galosch spätestens bei einem Fundwert von 17.500 Silbertalern einleitest. Du und/oder deine Spieler sollten stets Buch über den Wert der bisherigen Funde führen!

Tag 3: Der Kampf mit dem Krakenmolch

»Warum beim Namenlosen ist der verfluchte Krakenmolch noch hier? Ich dachte, Galoschs Vorfahren hätten das Biest erlegt? Heute haben wir gute Männer und Frauen verloren, möge Boron ihrer Seelen gnädig sein.«

—aus Horveks Tagebuch

Horvek und Galosch kennen die Geschichte um den gemeinsamen Kampf der Zwerge und Orks gegen den Krakenmolch Zungallraggosh (siehe Seite 7). Was sie jedoch nicht wissen ist, dass der Krakenmolch damals nicht getötet, sondern lediglich vertrieben wurde. Das Ungetüm hatte sich für einige Zeit in ein anderes Jagdrevier zurückgezogen. Doch seit ein paar Jahren ist es zurück im Quellgebiet des Flusses. Die Aktivitäten der Goldsucher kommen Zungallraggosh mehr als gelegen, denn er betrachtet sie als leichte Beute und zudem als willkommene Abwechslung zu den Orks. Schließlich kommt es zu einer Begegnung der Expedition mit dem Ungetüm. Den Helden bleibt keine Wahl, sie müssen sich behaupten und den Krakenmolch ihrerseits vertreiben oder töten.

In manchen Vorlesetexten und Erklärungen findest du den Namen eines Expeditionsteilnehmers in der Form [Name]. Diese Schreibweise ist ein Vorschlag für eine Meisterperson, die an geeigneter Stelle sterben kann. Es ist jedoch durchaus möglich, dass der von uns vorgeschlagene Expeditionsteilnehmer in deiner Runde bereits verstorben ist. Setze dann einfach einen anderen Teilnehmer ein. Falls dieser ein anderes Geschlecht hat, achte auf mögliche weitere Änderungen im Text, die sich auf das Geschlecht beziehen!



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich glaube je tiefer man reingeht, desto besser wird's!“, ruft [Galjan] begeistert und stapft gut gelaunt bis zur Hüfte in den kalten Quellsee hinein. Es ist ein sonniger Tag und die Laune eures Trupps ist bestens. Während man vom Lager her Hammerschläge und raues Lachen über derbe Witze hört, beobachtet Horvek einen Adler, der träge am Himmel seine Kreise zieht. „Oh, ich glaube da ist was gro...“ Plötzlich schreit [Galjan] markerschütternd auf, bevor er grob von den Füßen geholt wird. Ihr seht einen armdicken Tentakel, der sich fest um ihn schlingt, bevor er gänzlich unter Wasser gezerrt wird. Kurz darauf stemmt sich direkt vor euch, mit einem animalischen Brüllen, das ganze Ungetüm aus dem Wasser – ein ausgewachsener Krakenmolch. Das Biest schiebt seinen schweren Leib ans Ufer, während seine 8 Fangarme wild umher peitschen. Schreiend fliegt [Galjan] durch die Luft und landet in der Mitte des Quellsees.



Die Werte des Krakenmolchs Zungallraggosh findest du im **Aventurischen Almanach** auf Seite 163. Erleidet der Krakenmolch 3 Stufen Schmerz, wird er versuchen zu fliehen. Die Helden können ihm nachsetzen und ihn erledigen, ansonsten müssen sie mit einem erneuten Angriff rechnen, sobald sich der Krakenmolch erholt hat. Horvek und Galosch sollten den Kampf überleben, ansonsten kannst du selbst entscheiden, welche Expeditionsteilnehmer dem Monstrum zum Opfer fallen können. Sollten die Helden den Kampf verlieren, wird er viele Teilnehmer der Expedition mit in die Tiefe ziehen und sich schließlich in den Quellsee zurückziehen.

Wenn in dem Kampf mit Zungallraggosh Expeditionsteilnehmer sterben, musst du sie unter Umständen in den nachfolgenden Abschnitten durch andere Überlebende ersetzen.

Gegner: Krakenmolch (1)

Weitere Blips: keine

Bodenplan: Wiese

Siegebedingung: Der Kampf endet, wenn Zungallraggosh getötet wurde oder er nach 3 Stufen Schmerz geflohen ist.

Besondere Kampfsituationen

- ☛ **Tentakelsturm:** Die mächtigen Tentakel des Krakenmolchs schlagen in wilder Raserei um sich. Jeder Held in Reichweite des Ungetüms kann mit einer Probe auf *Ausweichen* den wilden, aber ungezielten Attacken entgehen. Falls die Probe nicht gelingt, erhält der Held 1W6+3 TP und 1 Stufe *Betäubung*.
- ☛ **Kamerad in Nöten: [Eldrik]** wird von einem Tentakel umschlossen, und langsam nähert er sich dem Schlund des Monstrums, das ihn verschlingen möchte. Gelingt den Helden nicht innerhalb von 3 KR, den Tentakel abzutrennen, wird Eldrik von dem Ungetüm gefressen.
- ☛ **Improvisierte Waffen:** Ein angespitzter Baumstumpf kann als Speißgespann geführt werden. Sollte den beiden Tragenden jeweils eine Probe auf *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen* oder *Stemmen & Heben*), gefolgt von jeweils einer Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) gelingen, rammen sie den Baumstumpf tief in den Leib der Bestie und verursachen insgesamt 2W20 TP.

Tag 4: Erste Begegnung mit den Orks

»Es funktioniert! Die Orks halten sich an das Bündnis! Verdammte, ich bin ein Genie!«

—aus Horveks Tagebuch

Die Helden wurden seit ihrer Ankunft von den Orks beobachtet, da diese sich in ihrem Stammesgebiet aufhalten. Allerdings fürchten die Orks sich vor dem Krakenmolch Zungallraggosh und hoffen, dass das Wesen die Helden beseitigt. Nachdem die Helden gegen den Krakenmolch gekämpft haben, werden die Orks selbst tätig und stellen die Helden zum Kampf. Schließlich erntet man als Schwarzpelz viel Ruhm und Ehre, wenn man solch mächtige Kämpfer der Glatthäute besiegt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die untergehende Sonne taucht das Lager in blutrotes Licht, während ihr das Essen am Lagerfeuer zubereitet. [Niro-siel] war als Wachtposten eingeteilt, doch jetzt seht ihr sie panisch auf euch zu rennen. „Orks! Sie kommen!“ Nahezu gleichzeitig setzen Trommelschläge ein und schrecken euch

vom Feuer hoch. Horvek springt auf: „Beim Namenlosen, verflucht! Haltet sie auf, ich hole den Schädel! Greift sie nicht an!“ Dann stürmen die ersten Schwarzpelze aus dem Unterholz auf euer Lager zu.



Die Helden müssen sich defensiv verhalten und eventuell ein paar Schläge parieren. Sie sind hoffnungslos in der Unterzahl, gut 25 Orkkrieger stürmen das Lager (die Werte der Orks findest du im **Aventurischen Almanach** auf Seite 155). Bevor der Kampf jedoch richtig losgeht, kann Horvek die Situation mit Hilfe des Schädels und dem Wissen über das einst gegebene Wort tatsächlich schnell deeskalieren. In der orkischen Sprache *Oloarkh* verschafft er sich Gehör. Als der alte Schamane Tazgol Rothand (68 Jahre, schwarzgraues Fell, gebückter Gang, blutunterlaufene Augen, orkische Schamanentracht, meisterlicher Schamane, kompetenter Verhandlungspartner) den Schädel erkennt, ruft er seine Krieger zurück. Neugierig kommt er aus dem Unterholz und läuft furchtlos auf Horvek zu, welcher ihm den Schädel präsentiert.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Horvek erhebt seine Stimme in der Sprache der Orks, die dankenswerterweise von Galosch für euch übersetzt wird: „Wir beanspruchen das alte Bündnis Shorr'Tak. Der mächtige Schamane Tazgol Rothand schloss es mit den Zwergen. Wir haben uns würdig erwiesen. Wir haben unsere Stärke bewiesen und dem Krakenmolch getrotzt. Wir wollen uns für einige Wochen in diesem Gebiet niederlassen und Gold und andere Himmelsmetalle schürfen. Wenn du einverstanden bist, bekommt dein Stamm jede Woche einen gerechten Anteil davon ab. Was sagst du?“ Der alte Orkschamane mustert den Shorr'Tak, blickt dann auf Galosch und erhebt sein Wort in eure Richtung: „Stärke gegen Zungallraggosh bewiesen, ja. Aber Stärke gegen einen Krieger der mächtigen Tanschik bewiesen, nein. Brazoragh wird in einem Zweikampf entscheiden, ob ihr hierbleiben dürft oder ... ob ihr am Tairachpfahl blutet.“ Rothand verzieht sein Gesicht zu einem grausamen Grinsen, die Orkkrieger brüllen begeistert auf und recken ihre Waffen in die Höhe. Dann tritt ein großer, muskelbepackter und mit Narben übersäter Ork hervor. In seinen Pranken hält er einen mächtigen Gruufhai.



Der Schamane erinnert sich gut an Shorr'Tak, ebenso wie einige andere Tanschik der älteren Generation. Doch die Helden einfach gewähren zu lassen, könnte ihm von seiner Sippe als Schwäche ausgelegt werden. Deshalb möchte er dem Blutdurst seiner Krieger zumindest teilweise nachgeben und ruft einen Zweikampf aus. Die Orks bilden einen Kreis und haben ihren Okwach (orkischer Elitekrieger) Koro Heldentod als Kämpfer erwählt. Ihm muss sich ein Teilnehmer der Expedition in einem Kampf auf Leben und Tod stellen, um das Bündnis

zu erneuern. Sollte sich keiner der Helden melden, wird Galosch die Herausforderung annehmen und seinen Gegner in einem spannenden Kampf niederstrecken. Sollte die Expedition obsiegen, werden sie von dem Orkstamm in ihrem Gebiet geduldet, solange sie Shorr'Tak bei sich führen und jede Woche Tribute entrichten. Die Krieger ziehen sich dann nach dem Kampf zurück. Falls der Held im Zweikampf unterliegt, müssen die Überlebenden hastig aus dem Gebiet fliehen, das Untergehen endet in einem Fiasko. Passe notfalls die Werte von Koro so an, dass es zwar ein spannender Kampf wird, aber der Held letztlich obsiegt.

Tag 5–10: Handwerker und Kundschafter

»Es ist unglaublich, wie gemütlich man es sich hier mitten in der Wildnis machen kann. Wir haben alles, was wir brauchen.«
—aus Horveks Tagebuch

Koro Heldentod

MU 16 KL 10 IN 11 CH 10

FF 13 GE 12 KO 15 KK 14

LeP 40 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK –1 ZK 2 GS 8

Gruufhai (2H): AT 16 PA 8 TP 1W6+7 RW mittel

RS/BE: 3/0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstung bereits eingerechnet)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Kälteresistenz, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung II, Wuchtschlag II (Gruufhai)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 6, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinneschärfe 6, Überreden 3, Verbergen 9, Willenskraft 4

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Koro versucht zunächst, seinen Gegner einzuschüchtern. Anschließend wird er aber erbarmungslos und offensiv kämpfen und fast ausschließlich mit Wuchtschlägen angreifen. Da ein großer Teil seiner Sippe dem Kampf beiwohnt, wird er nicht aufhören, bis entweder er oder sein Gegner tot am Boden liegt.

Flucht: Koro wird nicht fliehen.

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

In den kommenden Tagen ist es wichtig, das Lager weiter aufzubauen sowie das Gebiet zu erkunden. Hier kannst du deine handwerklich begabten und naturorientierten Helden glänzen lassen.

Die Handwerker

Mehr und mehr sollten die Helden Fortschritte in ihrem Lager erkennen können. Investitionen, die sie anfangs getätigt haben, fangen an sich auszuzahlen. Insbesondere handwerklich begabte Helden sollten beim Lageraufbau auf ihre Kosten kommen und sich kreativ einbringen können. Belohne die Ideen deiner Spieler! Falls du dich für das Spiel mit der Wirtschaftssimulation entschieden hast, kannst du den Helden hier die Regeln von Seite 36 erklären. Falls nicht, lasse die Handwerker dennoch die ein oder andere Probe würfeln und Erfolgserlebnisse feiern. Nützliche Hilfe erhalten sie von Galosch, Eldrik, Cadlin und Enid.

Die Kundschafter

Reto, Cassandra und Nirosiel drängen dazu, dass die Umgebung ausgekundschaftet wird. Bei diesen Ausflügen können die Helden die anderen Mitglieder der Expedition besser kennenlernen und verschiedene Entdeckungen machen.

☛ **Das Orklager:** Die kriegerische Tanschik-Sippe weiß ihr Lager gut zu verteidigen, kennt sich bestens in dem Gebiet aus und hat viele Wachtposten aufgestellt. Sollten sich die Helden dennoch an den Wachtposten vorbeischieben können (Probe auf *Verbergen (Schleichen)* –3), entdecken sie ein mit einer Holzpalisade befestigtes Lager, in dessen Inneren sich ca. 40 Orkzelte befinden. Die Orks leben überwiegend von der Jagd und Viehzucht, ein kleiner Zufluss des Nuran Rorwhed versorgt sie mit Trinkwasser. Im Lager leben neben dem Häuptling ☛ *Bortrok Felsenfaust* und dem Schamanen ☛ *Tazgol Rothand* (Häuptling und Schamane bilden im orkischen Kastenwesen das als *Harordrak* bekannte Herrschergepann) noch 3 Elitekrieger (*Okwach*), etwa 20 Krieger (*Khurkach*), 10 Handwerker (*Drasdech*) und 20 Bauern (*Grishik*). Sollten die Helden geschnappt werden und sich nicht aus der Patsche reden können (*Überreden (Herausreden)* oder *Einschüchtern (Drohung)* –2), bekommen sie von den orkischen Fäusten eine ordentliche Abreibung. Sollten sie sich nochmal in die Nähe des Lagers wagen, werden die Orks versuchen, sie am Opferpfahl zu Ehren des orkischen Todesgottes Tairach hinzurichten.

☛ **Die verlassene Zwergenmine:** Die Mine, in der einst die zwergischen Arbeiter Unmengen an Erz aus dem Berg holten, besitzt mehrere Zugänge, die

Gruufhai

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Gruufhai (2H)	1W6+6	KK 13	-1/-3	mittel	4,5 Stein	120 HF	120 S	einfach

Waffenvorteil: Die Manöver Wuchtschlag und Hammerschlag sind um 2 erleichtert.

Waffennachteil: Wird der Gruufhai von Nichtorks geführt, erhält er einen Malus von –1 auf AT, PA und TP. Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke oder Parade erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe *Betäubung*.

in ein riesiges komplexes Labyrinth aus Stollen, Tunneln und Lorenschienen führen (Galosch wird darauf hinweisen, dass man die Loren besser nicht benutzt). Heute sind die Erzvorkommen vollständig erschöpft. Den Helden sollte schnell klarwerden, dass sich hier nichts mehr holen lässt. Die Stollen werden mittlerweile außerdem von zahlreichen Höhlenspinnen und Gruftasseln bewohnt, die man besser nicht auf sich aufmerksam macht. Das Finale des Abenteuers wird die Helden letztlich in die Minen führen (siehe Seite 31).

☛ **Die Felsschlucht:** Sie besteht aus einer Vielzahl steiler Schluchten, Höhlen und schroffen Klippen. Hier können die Helden auch die 6 Schritt tiefe Todesfalle des Krakenmolchs (siehe Seite 7) entdecken, auf dessen Grund sich noch alte Knochen von Orks und Zwergen finden lassen. Ohne Seil ist es nahezu unmöglich, sich aus diesem Loch zu befreien (Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* –7). Die Helden können ebenfalls eine beeindruckende Tropfsteinhöhle entdecken, die mit zahlreichen Stalagtiten und Stalagmiten entzückt. An einer Wand finden sich Zeichen eines Liebespaares der Zwerge, die sich vor vielen Jahren im Stein verewigt haben.

☛ **Der Kratersee:** Der tiefer liegende der beiden Seen ist scheinbar vor Urzeiten durch den Einschlag eines Meteoriten entstanden (Probe auf *Geographie (Svellttal)* –1).

☛ **Die Bärenhöhle:** Die Schlafstätte eines Schwarzbären, in der allerlei Knochen von Wildtieren und Orks herumliegen. Der Schwarzbär ist hier jedoch nicht anzutreffen.

☛ **Der große Wald:** Nadelbäume wie Kiefer und Tanne sind häufiger im Gebirge anzutreffen, während Birken, Erlen, Eschen sowie eine Vielzahl von Sträuchern in der Nähe der Auen beheimatet sind. Es ist den Helden natürlich möglich, hier nützliche Pflanzen zu sammeln (siehe Probenkasten).

☛ **Der versteckte Zufluss:** Aus dem Felsmassiv des Rorwhed-Gebirges tritt ein Fluss aus, der nach einigen Meilen in den Nuran Rorwhed mündet. Dieser Zufluss wird nach dem Finale des Abenteuers für die Helden die Möglichkeit sein, das Quellgebiet wieder zu verlassen (siehe Seite 34).

☛ **Orks überall:** Egal in welche Richtung sich die Helden vom Lager entfernen, die Chancen, dass sie auf Spähtrupps der Orks treffen, sind hoch. Werden die Helden bei ihren Erkundungen entdeckt (Probe auf *Verbergen (Sich Verstecken)*, die von dir als Meister je nach Gegebenheiten modifiziert werden kann), werden die Orks nicht lange zögern und angreifen (für Werte der Orks siehe **Aventurischer Almanach** Seite 155). Nur wenn die Helden den Orks Shorr'Tak zeigen, lassen sie sich besänftigen.

Probe auf Pflanzenkunde

☛ **QS 1:** Der Held findet Donf (**Regelwerk** Seite 345) oder Traschbart (**Aventurischer Almanach** Seite 173).

☛ **QS 2:** Der Held findet Gulmond (**Regelwerk** Seite 345) oder W3 Einbeeren (**Aventurischer Almanach** Seite 172).

☛ **QS 3:** Der Held findet Wirselskraut (**Regelwerk** Seite 346) oder Joruga (**Aventurischer Almanach** Seite 172).

☛ **QS 4:** Der Held findet eine Alraune (**Regelwerk** Seite 345).

☛ **QS 5–6:** Der Held findet die gesamte Liste (QS 1 bis QS 4).

Tag 11: Wöchentliche Tributzahlung

»Heute ist es soweit, die Orks kommen um ihren Anteil einzufordern. Hoffentlich geht das gut!«

—aus Horveks Tagebuch

Wöchentlich müssen die Helden Tribute an die Orks entrichten. Die Tribute können dabei völlig unterschiedlicher Art sein. Ob sie den Orks Jagdtrophäen, Wildbret,



Metalle, Werkzeuge, Waffen oder das für die Orks heilige Kupfer anbieten, liegt im Ermessen der Helden. Falls die Helden nicht darauf kommen, wird Horvek vorschlagen, einen Tributplatz zu bestimmen. Dort können die Abgaben an die Orks außerhalb des Lagers gezahlt werden. Man will ja schließlich die Zahl der Schwarzpelze im Lager so gering wie möglich halten.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Woche ist vorüber, seitdem ihr das letzte Mal mit den Orks verhandelt habt. Die Praiosscheibe geht erneut in flammendem Rot unter. Horvek hat euch dazu ermahnt, Ruhe zu bewahren und Stärke auszustrahlen. „Mit dem Schädel wird uns schon nichts passieren. Wir geben ihnen, was sie wollen, für uns reicht es noch allemal!“ Ihr habt euch auf dem Platz vor eurem Lager versammelt, der Schädel Shorr'Tak hängt gut sichtbar an einem in den Boden gehauenen Pflock. Ungeduldig wartet ihr. Dann kommen die ersten Schwarzpelze aus dem Wald hervor. In ihren Händen halten sie martialisches, orkische Waffen: Arbachs und mächtige Gruufhais. Pfeile liegen auf den Sehnen der Kriegsbögen, eine Übermacht umzingelt euch. Horvek tritt mit ausgebreiteten Armen auf sie zu. „Tjakar Orokar, meine Freunde! Wie versprochen liefern wir euch euren Tribut, damit ihr uns in eurem Stammesgebiet duldet. Der Bärenschädel Shorr'Tak bezeugt unser Bündnis!“ Einige Orks scheinen unschlüssig, in ihren Augen seht ihr mordlüsternes Blitzen. Ein großer Ork mit aufgestelltem Haarkamm, übersät mit Narben und Zeichen des Kampfes, tritt hervor und spricht auf Oloarkh: „Rothand schickt mich. Ihr lebt, solange Shorr'Tak hier ist und ihr guten Tribut zahlt.“ Mit diesen Worten weist er auf einige umstehende Orks, die eure Tributzahlung genauestens inspizieren.



Der Okwach **⚡ Moschok Hirnquetscher** (Werte wie erfahrener Ork, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 155) wurde vom Schamanen Tazgol Rothand beauftragt, die regelmäßigen Abgaben einzutreiben. Die Tribute sollten nicht zu gering ausfallen, denn dies würde als Provokation aufgefasst werden und die Waffenruhe gefährden. Die Orks sind zahlenmäßig überlegen und können der Expeditionstruppe eine handfeste Lektion erteilen, wenn jemand zu frech werden sollte. Passe die Menge der notwendigen Abgaben an die Ressourcen der Expedition an. Ein Beispiel für eine akzeptable, wöchentliche Tributzahlung wäre: 20 Unzen Kupfer, 20 Rationen Fleisch, 3 Felle, ein Dolch und eine Spitzhacke. Die Forderungen der Orks werden sich Woche um Woche erhöhen, denn auch Moschok fällt der Gier zum Opfer und möchte möglichst viel für sich und seine Krieger heraus schlagen. Durch erfolgreiche Proben auf *Handel (Feilschen)* -1, *Einschüchtern (Drohung)* -2 oder *Überreden (Schmeicheln)* können die Helden jedoch bessere Handelsbeziehungen mit den Orks aufbauen, sodass weniger hohe Zahlungen anfallen. Die Art und die zusätzlichen Modifikationen der Probe kannst du auf deine

Helden und ihre Fähigkeiten anpassen. Diese sollten die regelmäßigen Zahlungen als notwendiges Übel bei ihren Planungen stets im Hinterkopf behalten. Bedenke, dass die Helden keine Freundschaft mit den Orks schließen sollten. Letztlich ist es nur der Schädel Shorr'Tak, der die abergläubischen Orks davon abhält, das Bündnis zu brechen und sich mit den Glatthäuten im Kampf zu messen.

Tag 12–54: Der Alltag der Goldschürfer

In den kommenden Tagen und Wochen werden keine Ereignisse stattfinden, die für die Geschichte des Abenteuers relevant sind. Trotzdem kann dieser Abschnitt des Abenteuers überaus unterhaltsam und für die Stimmung am Spieltisch wichtig sein: Deine Helden können sich mit frohem Mut auf das Leben in der Wildnis einlassen, ihre Goldschürferarbeiten optimieren, das Lager weiter ausbauen, aber auch die gefährliche Seite des Rorwhed zu spüren bekommen. Wenn deine Spieler Spaß daran haben, lasse sie voll und ganz in diese Szenerie eintauchen. Der Schlüssel, um ein immersives Erlebnis zu erreichen, ist dabei eine klare Vorstellung der Spieler, wie das Lager aussieht. Lege eventuell eine einfache Karte an, in der deine Spieler die Position ihrer Zelte und anderer Bauwerke einzeichnen können. Sie sollten das Gefühl haben, dass ihre Helden alle Freiheiten haben, um das Lager nach ihren Vorstellungen zu gestalten. Auch alltägliche Interaktionen mit den anderen Teilnehmern der Expedition, wie zum Beispiel ein täglicher Disput mit Cassandra über die Vorzüge unterschiedlicher Köder zum Angeln, können einen ganz eigenen Charme haben. Wenn deinen Spielern diese Art des Rollenspiels nicht zusagt, kannst du diesen Abschnitt aber auch etwas abkürzen und beispielsweise mehrere Proben für das Goldsuchen (siehe Kasten auf Seite 22) zusammenfassen und die Funde entsprechend vervielfachen.

Im Folgenden haben wir einige Vorschläge für Szenen und Begegnungen in dieser Zeit, die du nach Belieben kürzen, anpassen oder erweitern kannst.

Tag 15: Der Bär beim Lachsfang

*»Heute haben wir einen Bären beim Lachsfang beobachtet. Welch herrliches Schauspiel. Firun ist mit uns!«
—aus Horveks Tagebuch*

Bei einem Jagdausflug treffen die Helden auf einen Schwarzbären (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 169), dessen Beute die springenden Lachse des Nuran Rorwhed sind. Die Helden können das herrliche Naturschauspiel als Beobachter genießen oder versuchen, den Bären zu erlegen.

Tag 17: Wer hat den dicksten Fisch?

*»Ein dicker Fisch, den Cassandra da an Land gezogen hat, das muss ich schon zugeben. Aber ich wäre kein o'Ganta, wenn es mir nicht gelänge, einen noch größeren zu fangen!«
—aus Horveks Tagebuch*

Cassandra oder eine andere überlebende Teilnehmerin fischt einen mächtigen Karpfen aus dem Quellsee. Gelingt es einem Helden in den nächsten Wochen, einen größeren Fisch zu angeln? Dafür erforderlich ist eine Probe auf *Fischen & Angeln (Süßwasserlebewesen)* –4. Haben deine Helden Spaß daran, kann sich dieser Wettkampf durchaus über mehrere Wochen ziehen.

Tag 20: Die Mannbarkeitsprüfung eines Jungorks

»Verdammter Jungork! Wir müssen wachsam sein, eine falsche Handlung kann das Fass zum Überlaufen bringen und die Sippe gegen uns aufbringen.«

—aus Horveks Tagebuch

Ein Jungork schleicht sich bei der Nacht- wache eines Helden ins Lager, um eine Waffe oder andere ungesicherte Wertgegen- stände zu stehlen. Der Held kann den Ork mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1 entdecken. Der Held entscheidet, ob es hier zum Kampf kommt (für die Werte des Orks siehe **Aventurischer Almanach** Seite 155) oder der Ork vertrieben wird.

Tag 21: Falken zählen leichtgemacht

»Was haben sie denn nun schon wie- der ins Lager geschleppt? Einen jungen Falken? Wenn das klei- ne Biest mich um meinen Schlaf bringt, brutzelt es bald über dem Lagerfeuer!«

—aus Horveks Tagebuch

In diesem Abenteuer haben die Helden die Möglichkeit, über einen längeren Zeitraum in der Wildnis zu bleiben. Wie es der Zufall so will, treffen die Helden auf ein ver- lassenes Falkennest mit einem geschlüpften Jungvogel, der jämmerlich kreischt. Das Nest ist verwaist und die Eltern sind vermutlich umgekommen. Vielleicht nutzt einer der Helden die Gelegenheit, einen tierischen Begleiter zu zäh- men? (Dies funktioniert über Proben auf *Tierkunde (Wild- tiere)*). Möchtest du die Zähmung im Detail abhandeln, dann empfehlen wir dir das Quellenbuch **Aventurische Tier- gefährten** mit mehr Fokusregeln zum Abrichten.)

Tag 22: Die Höhle des Ogers

»Das war knapp! Um ein Haar hätten wir einen von uns verloren. Im Magen eines widerlichen Ogers, kein schöner Abgang!«

—aus Horveks Tagebuch

Ein wilder Oger (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 152) hat sich in einer alten Bärenhöhle versteckt. Er macht mit einer schweren Keule Jagd auf die Helden, die sich zu weit vom Lager entfernen. Falls es ihm gelingt, einen unvorsichtigen Helden zu überwältigen (Probe auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* –2, um ihn rechtzeitig

zu bemerken), schlägt er ihn von hinten mit der Keule bewusstlos und zieht ihn in seine Höhle. Dort setzt sich der schwere Oger auf den Unglücklichen und entzündet ein Lagerfeuer, um den Hilflosen lebendig zu braten. Die Expedition kann mit einer Probe auf *Fährten suchen (huma- noide Spuren)* die Spuren des Vermissten verfolgen, sodass sie das Schlimmste in letzter Minute verhindern können. Gelingt die Probe, schaffen es die Helden noch, den Oger vor dem Feuermachen in der Höhle zu erreichen. Bei einem Scheitern hat der entführte Held bereits 1W6 SP durch den Oger, der auf ihm sitzt, erlitten.

Tag 26: Der große Sturm

»Bei den Zwölfen, so ein Unwetter habe ich noch nicht erlebt! Zum Glück sind wir da nochmal mit einem blauen Auge davongekommen.«

—aus Horveks Tagebuch

Die Helden können eine Probe auf *Wildnisleben (Wettervor- hersage)* ablegen. Bei erfolg- reicher Probe erkennen sie, dass ein Sturm bevorsteht und sie schleunigst ihr Lager darauf vor- bereiten sollten. Zelte und Pla- nen müssen abgespannt, herum- liegendes Werkzeug und andere Gegenstände eingesammelt und bereits errichtete Bauwerke unter Umständen zusätzlich ab- gestützt werden. Auch die Pfer- de sollten in Sicherheit gebracht werden. Nach etwa zwei Stun- den bricht das Unwetter los.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade schien es noch ein ganz normaler Tag zu sein, doch nun verfinstert sich der Himmel in Minuten und bedrohlich dunkle Wolken schieben sich vor die Praiosscheibe. Ein starker Wind kommt auf und lässt euch frösteln. Dann, urplötzlich, bricht der Regen los. Als hätte Efferd die Schleusen des Himmels geöffnet, ergießen sich heftige Wassermassen über euer Lager.



Haben die Helden keine Vorkehrungen getroffen, kann das Unwetter ziemlich unangenehm für sie werden. Der Wind ist so stark, dass so mancher herumliegende Gegenstand davongetragen wird. Nicht gesicherte Zelte können ebenfalls davon gerissen werden, wenn sich die Helden nicht schleunigst darum kümmern oder sie eigenhändig festhalten. Weiterhin kann der Wind Bau- werke wie etwa Goldwaschrinnen stark beschädigen oder zerstören. Werf für jedes nicht gesicherte Bauwerk einen W20. Bei 1–12 bleibt das Bauwerk unversehrt. Bei 13–18 wird es beschädigt und bedarf einer Repara- tur, bevor es wieder genutzt werden kann (erfolgreiche

Probe auf Holzbearbeitung, die einmal am Tag wiederholt werden darf). Bei 19–20 wurde das Bauwerk komplett zerstört und muss vollständig neu errichtet werden.

Nach etwa zwei Stunden ist der Sturm vorbei und die Helden können sich an die Schadensbeseitigung machen. Der Sturm hat weiterhin dazu geführt, dass umliegende Sedimente in den Fluss gespült wurden, sodass die Probe auf Sinnesschärfe (Suchen) zum Goldsuchen (siehe Seite 22) in den nächsten 24 Stunden um –2 erschwert wird.

Tag 28: Verdorbene Nahrung

»Verflucht, der Donnerbalken war schon wieder besetzt! Wäre ich nicht ins Gebüsch gerannt, hätte ich meine Hosen verbrennen können!«

—aus Horveks Tagebuch

Nach einer misslungenen Probe auf Lebensmittelbearbeitung eines Helden oder eines anderen Expeditionsteilnehmers kann der Flinke Difar (siehe **Regelwerk** Seite 343) für den ein oder anderen Unfall sorgen. Hier kann das Talent Heilkunde Krankheiten weiterhelfen.

Tag 30: Boltanspiele um Gewinnanteile

»Das passt mir überhaupt nicht. Die Einsätze werden immer höher, und für Galosch sieht es gar nicht gut aus. Geht das mit rechten Dingen zu?«

—aus Horveks Tagebuch

Ursprünglich sollte der Gewinn gleichmäßig unter allen Schürfern aufgeteilt werden. Doch nach ein paar Wochen der Routine beginnen einige von ihnen, ihre zukünftigen Anteile und Gewinne im Boltanspiel zu verwetten. In diesen Runden wird nicht mit gezinkten Karten gespielt, es sei denn der Dieb deiner Runde möchte sein Glück im Falschspiel versuchen (siehe **Regelwerk** Seite 216). Falls er jedoch dabei erwischt wird, ist ihm eine ordentliche Abreibung von den übrigen Teilnehmern gewiss.

Tag 40: Das Fest am Lagerfeuer

»Herrlich! Das war ein Abend nach meinem Geschmack. Die Stimmung in der Gruppe ist ausgezeichnet. Es wurde gesungen, getanzt, gelacht und gezecht. Und habe ich da nicht ein paar rahjagefällige Ausrufe aus Richtung der Wasserfälle vernommen?«

—aus Horveks Tagebuch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einem malerischen Sonnenuntergang sitzt ihr gut ge-launt am Lagerfeuer. Die Flammen schlagen hoch und sprühen Funken in die sternenklare Nacht. Plötzlich holt [Cadlin] die Laute hervor und spielt mit einem Lächeln eine anregende Melodie. Ihr blickt euch um und schaut in grinsende Gesichter – scheinbar haben alle die gleiche Idee. „Hol den Schnaps, Galosch! Heute lassen wir es uns mal richtig gut gehen!“ [Nirosiel] beginnt zu den Klängen zu tanzen,

während Horvek und [Alrik] die Flaschen kreisen lassen. Auch ihr werdet von der guten Laune angesteckt, ein rauschendes Fest hat soeben begonnen!



Das Schürferleben hat eine eigene Romantik, und unter dem prächtigen Sternenhimmel können die Helden das ein oder andere rauschende Fest feiern. Lieder werden gesungen, um das Lagerfeuer wird getanzt und Schnapsflaschen werden umher gereicht. Wer weiß, vielleicht zieht sich gar ein Held mit einem anderen Mitglied der Expedition zu den traumhaften Wasserfällen zurück, um der Herrin Rahja zu huldigen? Die lange, gemeinsame Zeit in der Wildnis mit gemeinsamen Herausforderungen, Lebenslust und Freude am Abenteuer schweißt die Expedition zusammen.

Tag 45: Der Unfall beim Holzfällen

»Baum fällt! Verdammt, aber doch nicht dahin!«

—aus Horveks Tagebuch

Der Glücksritter [Reto] verletzt sich schwer beim Holzfällen, ein Baum fällt unkontrolliert zur Seite und begräbt ihn unter sich. Um ihn zu befreien, muss den Helden eine Sammelprobe (siehe **Regelwerk** Seite 26) auf Kraftakt (Stemmen & Heben) –2, 1 Minute, 5 Versuche, maximal 4 Helden, gelingen. Bei einem Erfolg kommt Reto mit dem Schrecken davon. Bei einem Teilerfolg war die Rettung nicht schnell genug und Reto brachen unter der Last des Baumes einige Rippen. Sollte keiner der Helden im Talent Heilkunde Wunden bewandert sein, wird sich die Heilerin Enid liebevoll um Reto kümmern und ihn versorgen. Sollte die Sammelprobe misslingen, kommt für Reto leider jede Hilfe zu spät. In diesem Falle sollten die Helden ihrem Gefährten ein würdiges Begräbnis in der Wildnis bereiten.

Tag 50: Lagerkoller

»Der reinste Hühnerstall ist das heute! Ob Andergast oder Nostria die schöneren Katzen hat, ist mir doch egal! Wir sind hier im Rorwhed!«

—aus Horveks Tagebuch

Nach tagelang anhaltendem Regen diskutieren [Cassandra] und [Enid] über die Vorzüge von Andergast und Nostria. Die anfänglichen Sticheleien arten nach und nach in einen handfesten Streit aus, der sich auch auf die übrigen Teilnehmer der Expedition ausbreitet. Das enthaltsame Leben der letzten Wochen und die ständige Bedrohung durch die Orks zehren schwer an den Nerven der Expeditionsteilnehmer und machen sie dünnhäutig. Hier können einfühlsame Helden zwischen den Zankenden vermitteln und den Frieden im Lager mit einer erfolgreichen Probe auf Heilkunde Seele –2 wiederherstellen. Doch diese Streitigkeiten sind lediglich eine kleine Unannehmlichkeit im Vergleich zu dem Problem, das in wenigen Tagen auf die Helden zukommen wird.

Rettung des Goldes

Tag 55: Verrat durch Galosch

»Bei den Göttern, ich kann es nicht glauben. Galosch, ein Mörder und Verräter? Hat dich die Gier des Goldes so tief sinken lassen, mein Freund?«

—aus Horveks Tagebuch

Im Laufe der Zeit hat sich eine beachtliche Menge an Schätzen im Lager angesammelt. Galosch hat beim Boltanspiel viel Pech gehabt (oder hat gar jemand mit gezinkten Karten gespielt?) und bereits gut die Hälfte seines Anteils verspielt. Doch die sich auftürmenden Reichtümer wecken die Goldgier des Zwerges. War nicht er es, der Horvek erst von Shorr'Tak erzählt hat? Ohne ihn wäre diese ganze Expedition nie zustande gekommen, also sollte ihm auch ein größerer Anteil am Gold zustehen. So beginnt Galosch einen Plan zu schmieden, mit dem er sich den Anteil zu Eigen machen will, den er sich seiner Meinung nach verdient hat. Nachts bringt er kleine Teile der Funde in einen unauffälligen Stollen der verlassenen Zwergenmine. Dort geht er entlang der Lorenschienen in eine große Höhle hinab, in der er seine Beute lagert. Durch diese Höhle fließt ein unterirdischer Fluss, der über verschlungene Pfade einige Meilen flussabwärts in den Nuran Rorwhed mündet. In der Höhle fand Galosch bei Erkundungen am Rande des Flusses ein altes zwergisches Floß. Die Angroschim, die vor Jahrzehnten in den Stollen arbeiteten, haben offenbar den Weg über den Fluss genutzt, um das Erz aus dem Gebirge zu schaffen. Galoschs Plan sieht vor, in einigen Tagen mit Hilfe des Floßes über den Fluss mit einem Großteil der Reichtümer zu verschwinden. Als Prospektor und Ambosszwerg kennt er sich gut unter Tage aus und weiß die Ungetüme der Dunkelheit zu umgehen.

Eines Nachts – Galosch ist gerade wieder dabei, sich an den gefundenen Himmelsmetallen zu bedienen – wird er von [Enid] ertappt und zur Rede gestellt. In Panik nimmt Galosch seine Armbrust und schießt auf Enid, bevor sie Alarm geben kann. Ungewollt trifft er Enid tödlich. Galosch ist kurz vor dem Nervenzusammenbruch, schleift ihre Leiche zum Fluss und wirft sie hinein. Nun läuft ihm die Zeit davon, bevor die restlichen Expeditionsteilnehmer Enids Verschwinden bemerken. In seiner Panik beschließt er, den Schädel Shorr'Tak zum Schutz vor den Orks zu stehlen und das Quellgebiet so schnell wie möglich zu verlassen. Er schleicht zu Horveks Schlafplatz, der den Schädel immer in seiner Nähe hat. Als Galosch den Schädel schon in Händen hält, erwacht Horvek jedoch. Fassungslos will er von Galosch wissen, was hier vor sich geht. Galosch, immer noch in Panik, greift erneut zur Armbrust. Doch er bringt es nicht übers Herz, seinen Freund zu töten, und so schießt er ihm lediglich einen Bolzen ins Bein. Anschließend greift er sich den Schädel und rennt zur Mine, um sich dort vor Horvek und den restlichen Expeditionsteilnehmern zu verstecken und zu fliehen.

Diese Ereignisse leiten das Finale des Abenteuers ein. Du solltest sie daher in einer Nacht geschehen lassen,

in denen möglichst keiner der Helden Nachtwache hält und somit Galosch aufgreifen könnte, noch bevor dieser die Mine erreicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Alarm, Alarm! Helft mir verdammt nochmal!“ Schlaftrunken erhebt ihr euch aus eurer Schlafstätte, greift hastig nach euren Waffen und tretet ins Freie. Vor seiner Unterkunft liegt mit schmerzverzerrtem Gesicht Horvek, die Hände um einen Armbrustbolzen geschlossen, der aus seinem Bein ragt. „Galosch hat uns verraten! Dieser Dreckskerl will die Schätze für sich alleine haben! Er hat sich den Schädel geschnappt und ist zu den Minen gerannt! Worauf wartet ihr noch, ihr müsst ihm hinterher! Ich schaffe das hier schon.“

Höchstwahrscheinlich werden die Helden umgehend die Verfolgung aufnehmen. Doch Galosch hat einen Vorsprung. Aus der Ferne erkennen sie gerade noch, wie Galosch im Eingang einer dunklen Mine verschwindet.

Die Lorenfahrt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich erreicht ihr den Mineneingang. Der Raum, den ihr betretet, ist nur vom schummrigen Licht des Madamals erhellt. Alles ist übersät mit Schutt und Geröll, in einer Ecke erkennt ihr sogar ein altes Orkskelett. Ihr seht verschiedene Stollen, die von dieser Eingangshalle in den Berg führen und auf deren Böden alte Schienen verlaufen. Doch aus einem der Stollen dringt noch das schwache flackernde Licht einer Laterne zu euch hinauf und ihr hört das schrille Quietschen von Metall auf Metall. Offenbar ist Galosch mitsamt dem Schädel und dem Gold in eine der Loren gesprungen, die die Zwerge damals zum Transport von Erzen und Schutt verwendet haben, um euch damit zu entkommen. Hastig blickt ihr euch um. Es befinden sich noch vier weitere Loren in dem Raum. Sie scheinen noch gut intakt. Eine der Loren steht auf Gleisen, die ebenfalls in den Stollen führen, aus dem die kreischenden Laute nun immer leiser werden.

Galosch mit der Lore zu verfolgen, scheint die einzige Möglichkeit für die Helden zu sein, den Zwerg noch einzuholen, bevor dieser im Gewirr der Stollen für immer verschwindet. Die Lore selbst ist schlicht aber robust und tatsächlich auch nach all den Jahren noch gut erhalten. Alle Wagen sind mit einer Laterne, die an einem Haken an der Außenwand der Loren befestigt ist, und mit Seilzugbremsen ausgestattet. Wenn die Helden ihr Gefährt besteigen, finden sie tatsächlich alle darin Platz, wenngleich es sich um eine Beengte Umgebung (siehe

Regelwerk Seite 35) handelt. Die Laterne lässt sich einfach entzünden. Um loszufahren, muss eine Heldin die Lore anschieben, wozu ihr eine Probe auf **Kraftakt (Drücken & Verbiegen)** gelingen muss. Um anschließend in die fahrende Lore zu klettern, ist eine Probe auf **Körperbeherrschung +1** fällig, wobei die Helden in der Lore der Heldin dabei helfen können. Für jede erfolgreiche **Kraftakt**-Probe der Helden in der Lore ist die Probe auf **Körperbeherrschung** der Heldin um 1 erleichtert (maximal +3). Um die Fahrt der Lore wenigstens einigermaßen zu kontrollieren, kann ein Held die Seilzugbremse verwenden, wozu ihm eine Probe auf **Fahrzeuge -1** gelingen muss.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Gefährt nimmt rasch Fahrt auf. An den Wänden erkennt ihr dicke Spinnweben und tiefe Kratzer in der Felswand. Euch



fällt auf, dass sich neben den Gleisen, auf denen ihr gerade in den Berg fahrt, noch ein zweites Paar Gleise befindet, die parallel zu euren verlaufen. Es geht leicht bergab und ihr werdet schneller und schneller. Dann fahrt ihr in einer Kurve nach links. In der Ferne könnt ihr das Quietschen von Galoschs Lore hören, die weit vor euch auf der Parallelschiene in den Berg hinein rauscht. Nach der Kurve geht es plötzlich steil bergab, und ihr rauscht in die Tiefe, starker Druck baut sich in euren Lungen auf. Bei den Zwölfen, auf was habt ihr euch da nur eingelassen?



Willkommen auf der aventurischen Achterbahn! Die zwei parallel verlaufenden Schienen führen erst sehr spät in unterschiedliche Stollen, sodass eine spannende Aufholjagd beginnt. Galosch hat die Strecke in den letzten Tagen mehrfach erkundet, weshalb er nicht mit Spinnweben und sonstigen Hindernissen zu kämpfen hat. Folgende optionale Szenen kannst du einbauen, um die Fahrt spannender zu gestalten.

- **Tief hängender Balken:** Jeder Held muss eine Probe auf **Sinnesschärfe (Wahrnehmen) -2** ablegen, um den Balken rechtzeitig zu erkennen. Bei erfolgreicher Probe kann ein schmerzhafter Kontakt mit dem Balken durch eine Probe auf **Ausweichen** entgangen werden. Sonst verursacht die Kollision 2W6+5 Trefferpunkte und 2 Stufen **Betäubung**.
- **Spinnennetze:** Die Helden rauschen durch das Spinnennetz einer Höhlenspinne. Der Held, der die Lore behelfsmäßig steuert, erhält den Status **Fixiert**, bis er sich von den fingerdicken, klebrigen Netzen befreit hat (**Körperbeherrschung (Entwinden) -2, 1 KR**).
- **Unter Beschuss:** Galosch ist sich bewusst, dass die Helden ihn früher oder später einholen werden und hat deshalb seine Armbrust geladen. Sobald die Helden in Sichtweite kommen, schießt er auf sie (Erschweris von 8, Galosch trifft also noch auf einen Wert von 7).

Früher oder später holen die Helden Galoschs Lore aufgrund des höheren Gewichts ein. Dieser erwartet die Helden mit seinem Felsspalter und wüsten Verwünschungen. Während die Lore auf gleicher Höhe sind, ergibt sich ein Schlagabtausch über 3 KR, dann kommt es zur Kollision der Lore in der Verteilerhöhle (siehe unten). Für diesen Kampf erhalten die Helden, zusätzlich zu den Mali durch die **Beengte Umgebung**, Abzüge durch **Sichtstörung Stufe 2** (siehe **Regelwerk Seite 348**).

Das Ende der Fahrt

Der Stollen mündet in eine große Höhle, aus der wiederum zahlreiche Gleise in verschiedene Stollen wegführen. Galosch hat diese Höhle als Zwischenlager für sein Diebesgut benutzt. Durch den Kampf mit den Helden schafft es Galosch jedoch nicht rechtzeitig zu bremsen, sodass er mit voller Geschwindigkeit durch einen morschen Lorestopper bricht. Die Lore entgleist, reißt einen der hölzernen Stützpfeiler der Höhle ein und zerschellt mit einem lauten Krachen an der Wand. Galosch

wird ebenfalls durch die Luft geschleudert und bleibt für einen kurzen Moment benommen liegen (Status *Liegend*, 1 Stufe *Betäubung*). Gelingt den Helden keine Probe auf *Fahrzeuge* -2, droht ihnen das gleiche Schicksal. In diesem Fall erleidet jeder Held 1W20 TP. Bei einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung* wird der Schaden halbiert.

Bei dem Unfall zerbricht der Bärenschädel Shorr'Tak in unzählige Kleinteile. Doch das ist nicht das einzige Problem. Durch den eingerissenen Stützbalken beginnen Teile der Höhlendecke nach und nach einzustürzen. Und wäre das nicht schon schlimm genug, hat der Lärm die in der Nähe nistenden Höhlenspinnen und einige Gruftasseln aufgeschreckt, die frische Beute wittern und nun ebenfalls die Höhle aufsuchen. Bei Galoschs Streifzügen durch die Mine haben sie ihn nicht bemerkt, aber jetzt, da ihr Zuhause einstürzt, krabbeln sie dorthin, wo sie sich Schutz erhoffen und stoßen auf Eindringlinge.

Die Kreaturen der Mine

Die Höhle, in der sich die Helden befinden, wird lediglich durch die beiden noch brennenden Laternen der Loren erhellt, die glücklicherweise nicht zerschellt sind. Durch diese schummrige Beleuchtung herrscht für die Helden eine *Sichtstörung* der Stufe 2 (siehe **Regelwerk** Seite 348). Bei einer erfolgreichen Probe auf *Sinneschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) können die Helden neben dem gefährlichen Ächzen der Höhlendecke auch noch das Rauschen eines Flusses hören, der ganz in der Nähe zu fließen scheint. Zusätzlich vernehmen sie noch das bedrohliche, tickende Geräusch unzähliger, sich nähernder Spinnen- und Insektenbeine. Nach wenigen Augenblicken strömen die angelockten Kreaturen der Dunkelheit in die Höhle und beginnen, sich über die Helden und Galosch herzumachen.

In dem nun ausbrechenden Gefecht kämpft Galosch als eigenständige Partei. Der sich in der Falle sehende Zwerg wird, wenn sich die Gelegenheit bietet, auch die Helden angreifen. Allerdings wird auch Galosch sich erst einmal auf die angreifenden Kreaturen konzentrieren. Die Werte der Höhlenspinnen und Gruftasseln findest du im **Aventurischen Almanach** Seite 159 und 161.

Gegner: Galosch, Höhlenspinne (Anzahl der Helden / 2, aufgerundet), Gruftassel (Anzahl der Helden / 2, aufgerundet)

Weitere Blips: Marker für die herabgefallenen Steine

Bodenplan: Höhle

Siegebedingung: Der Kampf endet, wenn alle Höhlenspinnen und Gruftasseln getötet wurden oder geflohen sind.

Besondere Kampfsituationen

- 🕸 **Einstürzende Höhlendecke:** Zu Beginn jeder Kampfrunde bricht ein Teil der steinernen Decke ein und schlägt auf den Höhlenboden. Würfle mit



einem W20. Bei 1–8 schlägt der Brocken auf dem Boden auf und niemand wird verletzt (wähle den Aufschlagsort frei aus). Bei 9 wird Galosch von dem Brocken erwischt, bei 10–12 eine Höhlenspinne, bei 13–15 eine Gruftassel und bei 16–20 eine zufällig ausgewählte Heldin. Die Heldin kann durch eine Probe auf *Ausweichen* noch zur Seite springen. Andernfalls verursacht der Brocken 2W6 TP. Die Position der heruntergefallenen Steine wird mit einem Marker auf dem Bodenplan vermerkt.

- 🕸 **Stolperfallen und Felsbrocken:** Mit der Zeit wird sich durch die einstürzende Höhlendecke immer mehr Geröll am Boden der Höhle ansammeln. Immer wenn ein Held eine mit einem Marker versehene Stelle auf dem Bodenplan passieren will, muss ihm eine Probe auf *Körperbeherrschung* gelingen, um bei den schummrigen Lichtverhältnissen nicht über das Geröll zu stolpern. Misslingt die Probe, stürzt der Held und erhält den Zustand *Liegend* (siehe **Regelwerk** Seite 36). Zusätzlich fällt in der 3. Kampfrunde ein größerer Felsbrocken zu Boden, der mit einer Probe auf *Klettern* +2 erklommen werden kann, um eine *Vorteilhafte Position* einzunehmen.
- 🕸 **Galoschs Tod:** Galosch verliert entweder durch die Helden das Leben oder ihm gelingt es, sich aus der Verteilerhöhle in die angrenzende Höhle zum unterirdischen Fluss zurückzuziehen. Hastig wirft er sich einen Goldsack über die Schulter und rennt Richtung Floß. Kurz bevor er dieses erreicht, fällt ein weiterer Felsbrocken von der Decke und erwischt

ihn schwer am Kopf. Der ohnmächtige Zwerg stürzt ins Wasser und wird in die Tiefe gezogen, sodass Galosch ertrinkt. Das Letzte, was die Helden von ihrem ehemaligen Gefährten sehen, ist der verkrampfte Arm, der noch immer gierig um den Goldsack geschlungen ist.



Reduziere die Anzahl der Spinnen und der Gruftasseln um jeweils 1.

Flucht aus dem Schürfgebiet

Nach kurzer Zeit fallen keine Brocken mehr auf die Helden hinab. Teile der Verteilerhöhle sind verschüttet, ansonsten ist noch alles funktionsfähig. Den Helden sollte nach dem Kampf auffallen, dass von Shorr'Tak nur noch ein Häufchen Knochensplitter übrig ist. Die gefangenen Seelen der Orkkrieger wurden erlöst. Durch den Fund wird es den Helden dämmern, dass der zerstörte Schädel für die Expedition eine Katastrophe ist. Ohne ihn sind die Expeditionsteilnehmer den Tanschik schutzlos ausgeliefert.

Wenn sich die Helden in der Höhle umschauchen, werden sie spätestens jetzt auch auf den unterirdischen Fluss, das alte Zwergenfloß und das von Galosch angehäuften Diebesgut stoßen. Der Fluss fließt durch eine direkt angrenzende Höhle und ist wegen seines konstanten Rauschens kaum zu überhören. Für die Helden ist der Fluss nun ein einigermaßen sicherer Weg, um von den Orks unentdeckt aus dem Schürfgebiet zu entkommen. Die Helden können den Zugang zu der Höhle, durch die der Fluss fließt, auch problemlos über andere Stollen finden, sollten sie nicht mehr in die einsturzgefährdete Verteilerhöhle zurückkehren wollen.

Es ist für die Helden durchaus möglich noch einmal in das Lager zurückzukehren, um ihre Sachen zu packen sowie die restliche Beute und die übrigen Expeditionsteilnehmer zu holen. Das Verlassen der Zwergenmine ist kein größeres Problem, denn die Helden müssen lediglich den Schienen folgen, auf denen sie in die Höhle gelangt sind.

Die Orks werden erst bei der nächsten fälligen Tributzahlung bemerken, dass Shorr'Tak zerstört wurde und der Schutzpakt damit aufgekündigt ist. Falls die Helden auf die Idee kommen, die Orks davon überzeugen zu wollen, sie noch etwas länger im Quellgebiet verweilen zu lassen, wird Horvek versuchen sie davon abzubringen. Die Wahrscheinlichkeit ist sehr hoch, dass die Orks den Trupp einfach versklaven oder gar ihrem Orkgötzen Tairach opfern würden, da die abergläubischen Orks die Geister des Schädels nicht mehr fürchten müssen. Sollten sich die Helden trotzdem nicht davon abbringen lassen, wird das vermutlich ihr Ende sein, denn in der Tat werden die Orks dann bei der nächsten fälligen Tributzahlung kein Erbarmen kennen. Wir gehen aber davon aus, dass sich die Helden einsichtig zeigen und damit beginnen, ihr Hab und Gut auf das alte Zwergenfloß zu verladen.

Können oder wollen die Helden sich nicht von ihren Reit- oder Packtieren trennen, oder wollen sie sperriges Material, welches nicht in den Stollen geschafft werden

kann, mitnehmen, so schlägt Horvek vor, dass ein paar der Helden mit den Pferden an die Stelle reiten sollen, an der der unterirdische Zufluss mit dem Nuran Rorwhed zusammenfließt. Da der Weg einige Meilen lang ist, stellt dies durchaus ein hohes Risiko dar. Sollte der Trupp von orksischen Spähern entdeckt werden, könnte das die gesamte Orksippe auf den Plan rufen. Allerdings besteht die Hoffnung, dass mit dunkler Kleidung und wenig Gepäck die Strecke schnell und ohne viel Aufmerksamkeit zu erregen überwunden werden kann. Horvek wird den Helden jedoch klarmachen, dass es sehr töricht wäre, wenn die gesamte Expeditionsgruppe den Landweg nähme. Sie wären viel zu langsam und den Spähern der Orks schutzlos ausgeliefert. Für ihn steht fest, dass der Weg über den unterirdischen Fluss die einzige Möglichkeit ist, die Beute einigermaßen sicher aus dem Quellgebiet zu bringen.

Sollten Helden zu Pferd an den vereinbarten Treffpunkt reiten, kannst du den Weg mit einigen Proben auf *Reiten* und *Verbergen* etwas spannender gestalten. Die Helden sollten aber in jedem Fall Glück haben und auf keinen Spähtrupp der Orks stoßen oder ihnen knapp entgehen.

Tag 60: Die Fahrt auf dem Nuran Rorwhed

»Der Verrat Galoschs schmerzt. Jetzt müssen wir schleunigst zusehen, dass wir durch dieses unterirdische Flusssystem verschwinden. Phex, leicht machst du es uns ja nicht gerade!«

—aus Horveks Tagebuch

Der Zufluss führt zunächst aus den dunklen Tiefen des Stollens heraus. Hier können die Helden nichts tun, außer sich von der Strömung in die unheimliche Dunkelheit treiben zu lassen. Mit folgenden Szenen kannst du die Fahrt für die Helden spannender gestalten:



Stalagmiten: Unvermittelt ragen lange Steinspitzen aus dem Wasser. Bei gelungener Probe auf *Sinnesschärfe* –2 oder wenn ausreichend Lichtquellen auf dem Floß vorhanden sind, erkennen die Helden die drohende Gefahr. In diesem Fall können sie mit einer erfolgreichen Probe auf *Boote & Schiffe* –1 die Hindernisse umfahren. Andernfalls fahren sie auf die scharfkantigen Felsen auf und werden mitsamt einem der Goldsäcke vom Floß geworfen (die Menge der verlorenen Beute ist hierbei Meisterentscheid). Den Helden muss eine Probe auf *Körperbeherrschung* gelingen, sonst erleiden sie 1W6+2 TP durch die scharfen Felsen. Zum Bergen des heruntergefallenen Goldsacks ist eine schnelle Reaktion gefordert und außerdem eine Probe auf MU –2 abzulegen, da das dunkle Nass nicht gerade zum Tauchen einlädt. Gelingt einer Heldin sofort eine Probe auf *Schwimmen* –2, kann sie das Gold retten und den Sack wieder an Bord bringen.



Höhlenspinnen: In der Decke der Höhle gähnen immer wieder Öffnungen von natürlichen Schächten und Gängen im Fels. Aus einem Loch hören die Helden nach einer erfolgreichen Probe auf

Sinnesschärfe das Scharren zahlreicher Beinpaare und sehen bisweilen die Umrisse einiger, in Felsvorsprüngen an der Decke lauenden Höhlenspinnen. Versuche hier einen weiteren Kampf zu vermeiden, sondern vermittele den Helden ein ungutes Gefühl durch die drohende Gefahr aus der Dunkelheit.

❖ **Flussgabelung:** Der Fluss verzweigt sich nach links und rechts. An der Wand sehen die Helden nach bestandener Probe auf *Sinnesschärfe* eine Rogolan-Rune: „Links!“ Sollten die Helden trotzdem nach rechts fahren, müssen sie folgendes Hindernis überwinden. Die Decke der Höhle senkt sich immer mehr ab, bis zu einem Punkt, an dem nur noch etwa 1 bis 2 Spann Luft zwischen Floß und Fels bleiben. Die Helden müssen die Goldsäcke flach über die gesamte Fläche verteilen, wollen sie nicht riskieren, dass sie in das dunkle Wasser geschoben werden. Natürlich bleibt auf dem Floß dann kein Platz mehr für Passagiere und alle müssen nebenher schwimmen. Dies ist mit einer einfachen Probe auf *Schwimmen* möglich, doch solltest du die Unsicherheit der Helden betonen – wer weiß schon was in dem stockdunklen Wasser alles krecht und fleucht?

❖ **Das Zwergengrab:** Der Fluss fließt durch eine weitere kleine Höhle, und am Ufer können die Helden nach einer erfolgreichen Probe auf *Sinnesschärfe* eine ungewöhnliche Formation aus Felsbrocken erkennen. Bei näherer Betrachtung handelt es sich um ein aufgeschichtetes Grab. Der Größe nach zu urteilen liegt hier ein Zwerg begraben. Eine Steinplatte an der Kopfseite des Grabes ist mit Rogolan-Runen versehen: „Hier, in Angroschs Schoß, ruht Roglima Tochter der Rogla, Pionierin unter dem Berg und Finderin von Angroschs Auge“. Sollten sich die Helden tatsächlich erdreisten, das Grab unter Protest der anderen Expeditionsteilnehmer zu öffnen, finden sie darin die Gebeine einer Zwergin. Das Skelett ist eingehüllt in eine verrostete Plattenrüstung und hält einen etwa Hühnerei-großen, ungeschliffenen Rubin in Händen (Wert etwa 500 Silbertaler).

Nach einigen hundert Schritt unter Tage tritt der Fluss aus dem Berg und das Gefälle sowie die Strömung nehmen deutlich zu. Nach etwa zwei Stunden Fahrzeit trifft der Strom auf den Nuran Rorwhed, wo sich die Gruppe unter Umständen wieder mit den berittenen Helden zusammenschließen kann. Die Orks bemerken erst spät, dass die Helden sich nicht mehr in ihrem Territorium befinden und nehmen auch keine Verfolgung mehr auf. Die Helden haben es geschafft und können sich auf der Fahrt aus dem Gebirge entspannen. Beschreibe noch einmal die wilde, aber malerische Landschaft, die die letzten Wochen so vertraut wurde.

Nach etwa zwei Tagen sind die Ausläufer des Gebirges erreicht und die Helden verlassen nach einem weiteren Tag Floßfahrt im Tal den Fluss, um auf der Handelsstraße westwärts Richtung Norhus zu reisen. Durch überwiegend bewaldetes Gebiet führt die Straße nach weiteren zwei Tagen nach Norhus am Svellt. Von dort

sollten sie nach einem strammen Tagesmarsch Tjolmar in der frühen Abendstunde erreichen. Alternativ können die Helden auch einfach dem Nuran Rorwhed bis zu seiner Mündung in die *Dornwasser* folgen und von dort westwärts an den Svellt und nach Tjolmar reisen. Die Reise verläuft insgesamt ohne weitere Zwischenfälle, sodass die Helden etwa sechs bis zehn Tage nach ihrem Aufbruch aus dem Schürfgebiet wieder in Tjolmar ankommen.

Zurück in Tjolmar

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich seht ihr in einiger Entfernung die Stadt Tjolmar, gut an den charakteristischen Pfahlbauten zu erkennen. Anfang und Ende eurer Reise. Keiner von euch kann ein breites Grinsen unterdrücken, als ihr die Zivilisation endlich wieder betretet. Geschäftiges Treiben beherrscht die Straßen und ihr seht abgerissene Gestalten, gestandene Jäger und gut betuchte Händler. Sie alle werfen euch neugierige Blicke zu, denn nicht wenige erinnern sich daran, wie ihr vor gut zwei Monden losgezogen seid. Damals mit einem Leuchten in den Augen und leeren Taschen. Heute, da ihr wieder zurück seid, ist das Leuchten noch immer nicht erloschen. Dazu gekommen sind ein paar Narben, gute Geschichten für das Lagerfeuer und vor allem Taschen voll Gold.



Die Helden haben es mit einigen Blessuren und vermutlich ziemlich viel Himmelsmetall zurück in die Zivilisation geschafft. Horvek lädt die gesamte (verbliebene) Expeditionstruppe erstmal auf einen zünftigen Festschmaus in den Bierbart ein. Dort beglückwünscht er alle Teilnehmer zu der erfolgreich abgeschlossenen Expedition und findet auch für die unter Umständen umgekommenen Gefährten noch ein paar angemessene Worte. Dann unterbreitet er den Vorschlag, sich persönlich um den Verkauf der gefundenen Schätze zu kümmern, um anschließend alle gleichermaßen auszubezahlen.

Falls die Helden darauf bestehen die Schätze selbst zu verkaufen, sollte ihnen schnell klarwerden, dass das Verhandeln und der Verkauf von solch einer Menge an Rohmaterialien keineswegs eine leichte Aufgabe ist. Ohne fundierte Kenntnisse darüber, was da eigentlich genau verkauft wird und wie der Marktwert der entsprechenden Funde ist, lässt sich kaum ein zufriedenstellender Preis erzielen. Wollen die Helden es trotzdem versuchen, lasse jeden Helden, der möchte, eine Sammelprobe auf *Handel* (*Feilschen* oder *Geldwechsel*), 4 Versuche ablegen, in der er versucht einen vorher festgelegten Teil der Funde zu verkaufen. Bei einer erfolgreichen Probe kann er den Anteil für 100 % des Wertes verkaufen, bei einem Teilerfolg immer noch für 75 %. Bei einer misslungenen Probe lässt sich der Held übers Ohr hauen und erhält lediglich 30 % des eigentlichen Wertes.

Das Ausführen von Himmelsmetall aus dem Sveltland ist grundsätzlich nur einigen legitimierte Handelshäusern gestattet. Wer es trotzdem versucht, macht sich des Schmuggels strafbar. 10 % des Warenwertes werden fällig, wenn die Helden die Waren in die Stadt bringen.

Horvek, das Schlitzohr Optionaler Inhalt

Falls Horvek sich trotz des gemeinsamen Abenteuers als Schlitzohr erweisen soll, dass die Helden betrügt, kannst du folgende Version nutzen: Horvek wird, falls unbehelligt, 30 % des Gewinns unterschlagen. Den Rest wird er als Gesamtsumme präsentieren und fair unter allen Beteiligten, ihn selbst natürlich eingeschlossen, aufteilen. Die Helden können Horveks Plan

durchschauen, wenn ihnen eine Probe auf *Menschenkenntnis* -3 gelingt, die du als Meister allerdings verdeckt würfeln solltest. Sollten die Helden Horvek beim Verkauf der Güter begleiten und ihn bei seinem Betrug erwischen, wird er versuchen, es in seiner gewohnt charmanten Art als Missverständnis darzustellen.

Das Ende des Abenteuers

Die Helden haben die gefährliche Expedition zur Quelle des Nuran Rorwhed überlebt und konnten beachtliche Reichtümer anhäufen. Sie haben es mit einem Kopfgeldjäger, einem Krakenmolch, Orks sowie einem verräterischen Zwerg zu tun bekommen und über Wochen hinweg in der Wildnis überlebt. Dafür haben sie sich **20 Abenteuerpunkte** redlich verdient. Ein Abenteuer, an das sie sich hoffentlich noch lange erinnern werden!

Regeln für Lagerbau und -leben

Du kannst die Episode im Quellgebiet des Nuran Rorwhed (siehe Seite 21) entweder klassisch mit Fokus auf erzählerisches Rollenspiel spielen, oder den Lagerbau in einer Art Wirtschaftssimulation mit zusätzlichen Regeln in das Rollenspiel integrieren, je nachdem was deiner Spielrunde besser gefällt. Entscheidest du dich für die Wirtschaftssimulation, solltest du oder einer der Helden durchgehend über gefundene Schätze, vorhandene Ressourcen und bereits errichtete Bauwerke Buch führen. Im Folgenden beschreiben wir dir die Regeln und Möglichkeiten der Wirtschaftssimulation im Detail.

Ressourcen

Wir verwenden für die Simulation zwei Ressourcen.

Baumaterial (BM)

Hierunter fallen alle Ressourcen, die zum Auf- und Weiterbau des Lagers notwendig sind. Holz, Steine, Felle und sonstige verwertbare Materialien.

Das Lager auszubauen kostet Baumaterial. Helden können Baumaterial sammeln, indem sie pro Tag eine Probe auf *Holzbearbeitung* (*Schlagen & Schneiden*), *Kraftakt*, *Steinbearbeitung* (*Steine brechen*), *Wildnisleben* oder ähnliche Talente ablegen. Lass deinen Helden dabei ruhig Raum für kreative Ideen. So kann beispielsweise auch ein Magier mit einer Probe auf *Geographie* der Heldengruppe Baumaterial erbringen, wenn er dadurch den anderen Helden zeigen kann, wo besonders brauchbare Steine zu brechen sind. Pro Probe benötigt der Held dabei 8 Stunden Zeit. Ist die Probe erfolgreich, erhält der Held Baumaterial in Höhe der QS der Probe. Ein Held kann nicht mehr als 10 BM pro Tag generieren.

Nahrungsrationen (N)

Nahrungsrationen sind alle Lebensmittel, die Hunger und Durst stillen. Jedes Mitglied der Expedition

verbraucht pro Tag eine Nahrungsration. Nach je zwei Tagen ohne Nahrung erhält ein Expeditionsteilnehmer eine Stufe des Zustands *Hunger* (siehe Kasten). Eine Stufe *Hunger* lässt sich durch den Verzehr von zwei Nahrungsrationen wieder abbauen.

Für erfolgreiche Proben auf *Pflanzenkunde*, *Tierkunde*, *Fischen & Angeln* und dergleichen, die jeweils 8 Stunden in der Durchführung benötigen, können Nahrungsrationen in Höhe der QS gesammelt werden. Ein Held kann nicht mehr als 10 N pro Tag sammeln.

Hunger

Hungerstufe	Auswirkung
Stufe I	Hunger, alle Proben -1
Stufe II	starker Hunger, alle Proben -2
Stufe III	quälender Hunger, alle Proben -4
Stufe IV	lähmender Hunger, alle Proben -8

Startressourcen

Dieser Abschnitt bezieht sich auf die Einkaufsszene in Tjolmar zu Beginn des Abenteuers (siehe Seite 15). Hier werden die Startressourcen bei der Vorbereitung auf die Reise durch verschiedene Talentproben ermittelt. Diese sind später im Lagerauf- und Lagerausbau von Bedeutung. Auf jede der folgenden Talente darf eine Probe ausgeführt werden. Die Helden bestimmen im Vorfeld, wer welche Probe übernimmt, ansonsten springen Meisterpersonen ein.

Proben: *Handel*, *Holzbearbeitung*, *Lebensmittelbearbeitung*, *Rechnen*, *Wildnisleben*.

Es werden also insgesamt 5 Proben gewürfelt. Die Truppe erhält dann Startressourcen nach der folgenden Tabelle.

Talent	QS 1	QS 2	QS 3	QS 4	QS 5	QS 6
Handel	+10 BM, +10 N	+15 BM, +15 N	+20 BM, +20 N	+25 BM, +25 N	+30 BM, +30 N	+35 BM, +35 N
Holzverarbeitung	+10 BM	+15 BM	+20 BM	+25 BM	+30 BM	+35 BM
Rechnen	+5 BM, +5 N	+10 BM, +10 N	+15 BM, +15 N	+20 BM, +20 N		
Lebensmittelverarbeitung	+10 BM, +15 N	+15 BM, +20 N	+20 BM, +25 N	+25 BM, +30 N	+25 BM, +35 N	+25 BM, +40 N
Wildnisleben	+10 BM, +10 N	+15 BM, +15 N	+20 BM, +20 N	+25 BM, +25 N	+30 BM, +30 N	+35 BM, +35 N

Wäre beispielsweise das Ergebnis jeder Probe eine QS von 2, würde die Expedition mit 70 BM (15 + 15 + 10 + 15 + 15) und mit 60 N (15 + 10 + 20 + 15) starten. Möchtest du das Abenteuer komplett erzählerisch ohne Wirtschaftssimulation spielen, können trotzdem die Proben gewürfelt werden und du beschreibst die Einkäufe und Planungen entsprechend.

Unannehmlichkeiten des Lagerlebens

Die Expedition in das Quellgebiet des Nuran Rorwhed verspricht unermesslichen Reichtum. Das Leben in der Wildnis hat allerdings auch seine Schattenseiten.

🐾 **Schlechte Regeneration:** In der Wildnis schläft es sich grundsätzlich schlechter als in einem weichen Bett. Der harte, unebene Untergrund und die Kälte der Nacht sorgt nicht gerade dafür, dass man am Morgen erfrischt erwacht. Die Grundregeneration (siehe **Regelwerk** Seite 339) im Quellgebiet ist 1W6-1 anstatt des üblichen 1W6.

🐾 **Wilde Tiere:** Insbesondere nachts werden durch gelagerte Nahrungsmittel hungrige Tiere angelockt. Würfle in jeder Woche, in der die Helden in der Wildnis lagern, einen W20 und schaue in der folgenden Tabelle nach, welche Tiere sich in das Lager geschlichen haben. Es muss hierbei nicht mit jedem tierischen Besucher zu einem Kampf kommen. Die Tiere können sich auch einfach einen Teil der Nahrung stibitzen (W6 Nahrungsrationen), wenn sie nicht rechtzeitig vertrieben oder die Lebensmittel anderweitig gesichert werden.

W20	Tiere
1-8	keine Tiere
9-11	W6 Waschbären (machen nur Lärm und fliehen, sobald jemand in die Nähe kommt)
12-15	W6 Wolfsratten (Aventurischer Almanach Seite 171)
16-17	W6 Wildschweine (Aventurischer Almanach Seite 170)
18-19	W6 Grimwölfe (Aventurischer Almanach Seite 168)
20	Schwarzbär (Aventurischer Almanach Seite 169)

🐾 **Zubereitung von Mahlzeiten:** Die meisten Lebensmittel, die in der rauen Umgebung um das Lager gefunden werden können, lassen sich nicht

unverarbeitet verspeisen. Erlegtes Wild will fachkundig zerlegt und gebraten, gefundenes Gemüse und Früchte gekocht und zubereitet werden. Der Koch der Truppe muss pro Tag eine Probe auf *Lebensmittelverarbeitung* ablegen. Bei einer missglückten Probe muss für diesen Tag die doppelte Menge an Nahrungsrationen (also 2 pro Person) aufgebracht werden, um alle satt zu bekommen.

🐾 **Kein Luxus:** Helden mit Persönlichkeitsschwächen wie *Arroganz* oder *Eitelkeit* haben es im Lager nicht leicht. Alles ist vom Schlamm ständig schmutzig, man hört selten Komplimente für sein trotz der widrigen Umstände perfekt zurecht gemachtes Haar und die Privatsphäre auf dem Donnerbalken lässt zu wünschen übrig. Helden mit Nachteilen dieser Art bekommen einen Malus von -1 auf passende Talentproben.

Lagerausbau

Im Folgenden geben wir dir einige Vorschläge für Bauwerke und andere Investitionen, mit denen die Helden ihr Lager aufwerten können. Die Werte sind als Richtwerte zu verstehen und können je nach Beschreibung, Ideen und Ausführungen der Helden modifiziert werden. So könnte also eine kleine Blockhütte nur 50 statt 80 BM kosten. Gleichzeitig erhebt diese Liste keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern soll dir eher als Referenz dienen. Die Ideen der Helden sollten belohnt und die Kosten und Nutzen entsprechend angepasst werden. Wir empfehlen dir, diese Liste für dich als Spielhilfe zu behalten, um die Kreativität deiner Spieler nicht einzuschränken. Gleichzeitig kannst du auf Expeditionsteilnehmer wie Horvek zurückgreifen, um ratlosen Helden etwas auf die Sprünge zu helfen.

In der folgenden Tabelle wird zunächst das Bauwerk aufgeführt, das die Helden errichten können. Manche Bauwerke bauen auf etwas anderem auf. Diese Voraussetzungen sind in der nächsten Spalte aufgeführt. Anschließend geben wir die Kosten in Baumaterial für das Bauwerk an. Um das Bauwerk tatsächlich zu errichten, muss eine Gruppensammelprobe (siehe **Regelwerk** Seite 27) auf die angegebenen Talente ausgeführt werden. Nur bei einer bestandenen Probe war der Bau erfolgreich. Bei einem Teilerfolg muss nur die Hälfte der Kosten (aufgerundet) bezahlt werden, das Gebäude steht allerdings nicht und es muss von vorne begonnen werden. Bei einer missglückten Probe sind die Baumaterialien dahin. In der letzten Spalte werden die positiven Effekte beschrieben, die das Bauwerk bewirkt. Die Boni sind kumulativ, sofern nicht anders angegeben.

Bauwerk	Voraussetzung	Kosten (BM)	Proben für Sammelprobe	Auswirkung
Donnerbalken	-	1	8× Holzbearbeitung	Keine (Grundbedürfnis).
Gemütliche Schlafstätte	-	2	8× Holzbearbeitung	Ermöglicht normale Grundregeneration.
Feuerstelle und Bänke	-	15	8× Holzbearbeitung	Sagen und Legenden +1
Zerwirkstätte	-	10	6× Holzbearbeitung	Lebensmittelbearbeitung +1
Verbessertes Kochzelt	Feuerstelle und Bänke	15	6× Holzbearbeitung	Bei erfolgreicher Probe auf tägliche Lebensmittelverarbeitung vom Koch +1 N
Lazarett	-	20	5× Holzbearbeitung	Heilkunde Wunden +1
Verbessertes Lazarett	Lazarett	20	5× Holzbearbeitung	Heilkunde Wunden +2 (statt +1 von Lazarett)
Feldschmiede	-	25	2× Holzbearbeitung, 2x Mechanik	Einmal pro Tag Probe auf Metallbearbeitung; Held erhält QS+2 BM
Verbesserte Schürfwerkzeuge für alle	Feldschmiede (die Verbesserungen halten nur einen Tag)	1 pro Tag	5× Metallbearbeitung, 2x Mechanik	Sinnesschärfe +1 beim Goldsuchen für alle
Goldwaschrinne für eine Person	Feldschmiede	40	3× Holzbearbeitung, 3x Metallbearbeitung	Sinnesschärfe +2 beim Goldsuchen für eine Person
Flussbett für die Goldsuche optimieren	Verbesserte Schürfwerkzeuge (hält nur einen Tag)	2 pro Tag	6× Kraftakt	Sinnesschärfe +1 beim Goldsuchen für alle
Schatztruhe	Feldschmiede	20	3× Holzbearbeitung, 2× Metallbearbeitung, 2x Mechanik	Diebstahl von Jungorks wird verhindert (siehe Seite 29).
Angelreusen (max. 3)	-	20	4× Holzbearbeitung, 3× Angeln & Fischen	+1 N automatisch pro Tag. Es gibt nicht genug Fische für mehr als 3 Reusen.
Fallen bauen (max. 3)	-	20	4× Holzbearbeitung, 3× Wildnisleben	+1 N pro Tag. Mehr als 3 Fallen sind wegen des Wildbestands nicht effektiv
Doppelsäge	Feldschmiede	20	4× Holzbearbeitung, 3× Metallbearbeitung	Kraftakt +1 beim Baumaterial sammeln
Sägewerk	Doppelsäge	25	2× Holzbearbeitung, 2× Metallbearbeitung, 2x Mechanik	Holzbearbeitung +1
Wachturm	Sägewerk	30	5× Holzbearbeitung	Sinnesschärfe +1 für Wachtposten
Palisade	Sägewerk	50–100	5x Holzbearbeitung	Tiere und Orks dringen nicht ins Lager ein.
Blockhütte	Sägewerk	80	3× Holzbearbeitung, 2x Steinbearbeitung	ZK+1 für die Dauer des Aufenthalts im Gebiet
Floß	-	25	3× Holzbearbeitung, 3× Boote & Schiffe	Abtransport von Funden aus dem Gebiet (kann letztendlich vermutlich nicht verwendet werden, siehe Seite 34).

TAGE DES FEUERS



Von Christian Nehling und Christoph Trauth, mit Dank an Sebastian Gadinger, Daniel Geckeis, Kathrin Lieb, Marie Mönkemeyer, Charlotte Patzer, Stefan Tschierske, Daniel Wagner und Phillip Wagner.

»O alles Verzehrende, höre uns an,
O alles Verschlingende, höre uns an,
O alles Verbrennende, höre uns an.

Unterdrückt vom Vater,
Verstoßen von der Mutter,
Bringst DU die brennende Rache.
Möge die Frucht deiner Feinde verfaulen,
Möge ihr Vieh qualvoll verenden,
Mögen ihre Wälder im Flammenmeer vergehen,
Auf dass sie voller Ehrfurcht in dein feuriges Angesicht schauen
Und erkennen, wer ihre Erlöserin ist.

Gepriesen sei dein Name,
Feurige Tochter,
Herrin der Dürre,
Mutter der Ausgestoßenen,
CAÑOCACHA«

—Lobpreisung der Cañocacha, Wandmalerei, gefunden in einer Höhle im Raschtulswall nahe Wildenfest, ca. 600 BF

»Komm näher und fürchte dich nicht meine Tochter. Ich spüre den Zorn in dir. Wie eine Flamme tanzt er in deinem Herzen und schreit danach auszubrechen, sofern er nur genug Nahrung findet. Lass mich diese Kost sein. Auch die Herrin war einst verstoßen und einsam, doch siehe, was sie aus ihrem Zorn gemacht hat. Setz dich zu mir, blick in die Lohes und erkenne die Wahrheit. Du bist nicht allein!«

—Sureman der Feuerdschinn zur Rabenhexe Esfera, 1043 BF



Stichworte zum Abenteuer: Recherche zu Brandstiftungen, Kampf gegen Banditen, Feuer und Chimären, Bezwingen eines Feuerkultes um einen Dschinn und seine Anhänger
Genre: Detektiv- und Wildnisabenteuer
Voraussetzungen: Hilfsbereitschaft, ein starker Wille und Ehrgefühl
Ort: Almada, Punin, Bosquirtal, Wildenfest, Ausläufer des Raschtulswalls
Zeit: im heißen Praios, 1043 BF
Komplexität (Spieler/Meister): mittel/hoch
Erfahrung der Helden: erfahren
Anforderungen: Fähigkeiten als Ermittler, Gerechtigkeitsinn, Kampferfahrung

Kampf
 Gesellschaftstalente
 Naturtalente
 Lebendige Geschichte



In **Tage des Feuers** erleben die Helden das Aufglühen eines alten Kultes der hitzigen *Cañocacha*, einer vergessenen Tochter Ingerimms. Nach der Anwerbung in Punin steht eine Untersuchung mysteriöser Brände und einer unnatürlichen Dürre im bosquirischen Wildenfest an. Die Hinweise deuten auf eine verstoßene Hexe hin, die zuvor von den abergläubischen Dörflern vertrieben wurde. Die Untersuchung gipfelt in einem gefährlichen Brandanschlag, auf den die Begegnung mit einer Chimärologin samt ihrer Kreaturen folgt. Im Finale müssen sie die Befreiung eines wahnsinnigen Feuerschinn durch Anhänger eines alten Kultes verhindern. Werden die Abenteurer die Glut in ihre Schranken weisen und den Kampf gegen die lodernden Flammen gewinnen?

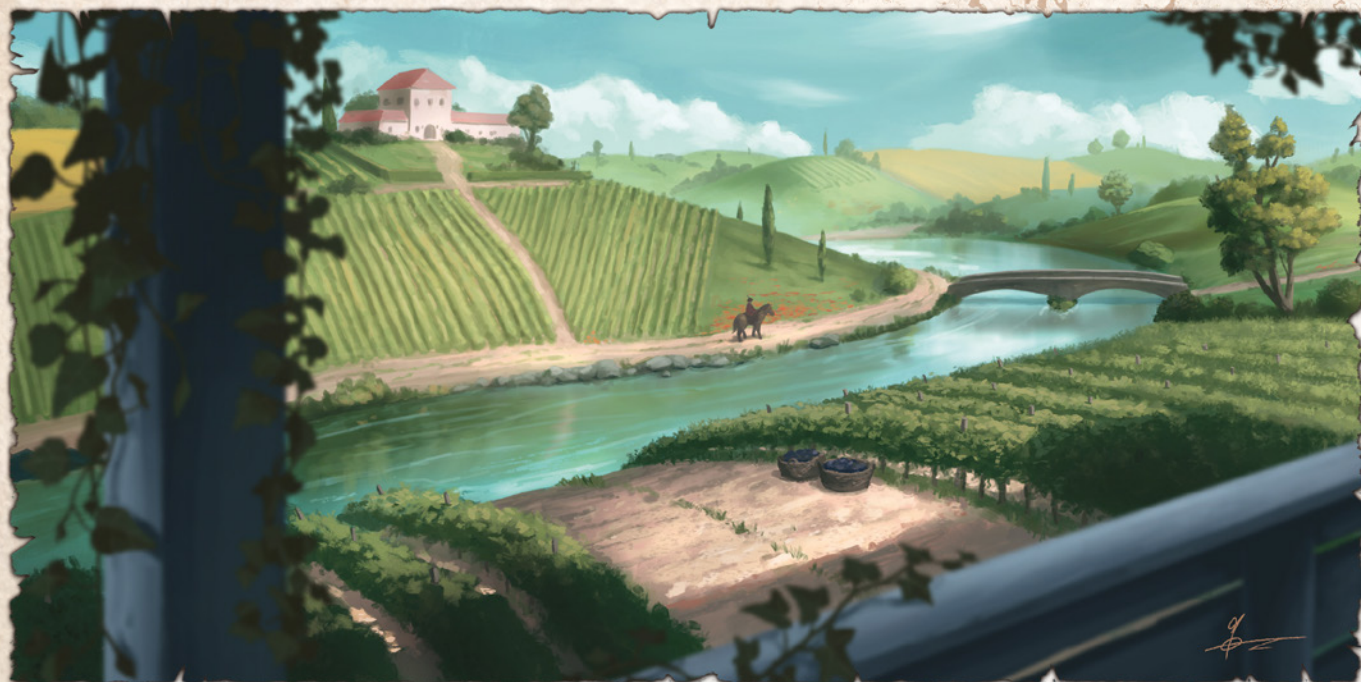
Hintergrund und Ausblick

Blick in die weitere Vergangenheit

Während der Skorpionkriege im Jahre 1332 v. BF entfesselte der Diamantene Sultan *Sulman al'Nassori* machtvolle elementare Feuerstürme im Kampf gegen den finsternen Magiermogul *Assarbad* und seinen *Großen Schwarm*, was die Verödung der Gor zur Folge hatte. Der Feuerschinn **♣ Sureman** (siehe Seite 71) war einer der beteiligten Elementare und verlor aufgrund der gewaltigen Zerstörung das Maß für den Einsatz seiner Kräfte. Da er Gefallen am Verbrennen von Feldern, Wäldern oder Lebewesen gefunden hatte, bannte man ihn wegen seines verzehrenden Größenwahns in ein feuerfestes Gefäß. Dieses Gefäß hält ihn bis heute an sich gefesselt. Im Laufe der Jahrhunderte wechselte der Dschinn häufig die Besitzer, die seine zerstörerische Macht unter anderem in den Magierkriegen nutzten, die Zeit, in der die Magier Aventuriens darum stritten, wer der rechtmäßige Nachfolger *Rohals* sein sollte. In dem Chaos, welches durch das *Garethar Pamphlet* und seine neuen Gesetzgebungen zu Zauberei ausgelöst wurde, landete er bei kultischen Anhängern der *Cañocacha* (siehe Seite 57), einer almadanischen Sagengestalt für Dürren und zerstörerische Flammen. Die Kultisten sahen in Sureman einen Propheten ihrer Herrin, was der Dschinn nutzen wollte, um seine Freiheit zu erlangen. So nährten die damaligen Kultisten Suremans Wunsch nach Unabhängigkeit, damit er eine letzte große Feuersbrunst mit zahllosen Opfern entfesseln würde. Bevor es so weit kommen konnte, merzten Gegner den Kult aus und versiegelten ihr Heiligtum, eine Höhle in den Ausläufern des Raschtulswalls, zusammen mit dem Dschinn. Seit jenen Tagen sind über 400 Jahren vergangen und noch immer wartet der selbsternannte „Verkünder der Feurigen Tochter“ auf die Gelegenheit, seinem Gefängnis zu entkommen, wovon er nur noch eine große Feuersbrunst entfernt ist.

Blick in die kürzere Vergangenheit

Die kleine bosquirische Grenzstadt Wildenfest wurde von akuten Dürren und Tiermissbildungen geplagt. Deren abergläubische Bewohner sahen darin das Wirken dunkler Magie und suchten einen Sündenbock. Daher haben sie die seherische Rabenhexe **♣ Esfera Zurriaga**, ihren Mann **♣ Phessalio** und das gemeinsame Kind **♣ Rifada** aus dem Dorf vertrieben. Die Familie siedelte sich nahe dem Raschtulswall neu an, doch das Unglück nahm seinen Lauf. Während Esfera Kräuter suchen war, überfielen marodierende Banditen unter **♣ Alonso Ragoza** (siehe Seite 48) das neue Heim, denn die Familie war ohne schützende Dorfgemeinschaft leichte Beute. Mann und Kind flohen vor den Angreifern in Richtung Wildenfest und stürzten dabei durch ein Missgeschick von einer Klippe in den Tod. Zwei Gardisten waren zeitgleich auf der Suche nach den Räubern und folgten dem Lärm. Statt den Gesetzlosen fanden sie die Toten, die sie bargen und unter Verwünschungen zum nächsten Tempel, dem ansässigen Perainetempel, brachten. Auf ihrem Rückweg entdeckte die Hexe den Leichenzug mit ihren Liebsten und hörte die abfälligen Worte der Gardisten. Die Umstände deutet sie als beabsichtigte Tötung im Auftrag des Dorfes, der sie nur zufällig entging. Voller Hass und Trauer brach Esfera in die Berge auf. Dort hatte die Seherin mit ihrem zweiten Gesicht eine uralte Macht gespürt, die Hilfe und Linderung versprach. Nach längerer Suche fand sie den verschütteten Eingang der Kulthöhle, in der man einst *Cañocacha* als Herrin der Dürre, Plagen und Brände verehrte und Opfer darbrachte. Unter den Gaben war auch das Gefäß mit dem gefesselten Sureman. Der Dschinn spürte den lodernden Hass in Esfera und erkannte seine neue Chance auf Freiheit. Seitdem bestärkt und manipulierte er sie dazu, zusammen mit ihm *Cañocachas* feurigen Willen auszuführen und die Dorfbewohner für ihre Taten zu bestrafen.



Blick in die Gegenwart

Gemeinsam versetzen sie die von einer Dürre geplagten Umgebung in Angst und Schrecken. Sureman ruft und befiehlt aggressive Feuergeister in eine Laterne, welche die Hexe zu ausgetrockneten Feldern und Wäldern bringt. Dort verbrennen die Elementare Nahrungsmittel und Hölzer, welche eine wichtige Einnahmequelle für die Wildenfester darstellen. Darüber hinaus setzt Esfera ihre magischen Kräfte gegen das Dorf ein. Ihr Vertrauter, ein Rabe, überbringt die Flüche: Zuerst trifft PECH AN DEN HALS WÜNSCHEN den Gardisten Gualdo. Es folgen BEISS AUF GRANIT! auf den Wirt *Madrano*, den sie für falsche Gerüchte bestraft, und HAGELSCHLAG (Sandsturm) gegen ein trotz der Dürre wohlbehaltenes Weingebiet. Schnell erinnerten sich die Älteren an die peinigende Herrin der Flammen und überzeugten die restliche Dorfgemeinschaft, dass dies die Strafe für ihre Sünden sei. Esfera belebt unterdessen den Cañocacha-Kult wieder und gewinnt unter anderem die Wirtstochter ♀ *Dunyaca* aus einem Nachbarort für ihre Sache. Dennoch ziert sie sich, ganz Wildenfest in Flammen aufgehen zu lassen, um Sureman zu befreien, da sie einen Rest von Skrupel hat. Der Verwalter der Burg Wildenfest, ♂ *Hilario von Quirod-Bosquirquell*, hält die Geschichten über Cañocacha für einfältiges Geschwätz seiner Untertanen. Hinter den Bränden, die seinen Geschäften mit dem wertvollen Schwarzeichenholz schaden, vermutet er die Banditen. Daher entsendet er eine Nachricht gen Punin und bittet seinen Handelspartner, den Zunftmeister ♂ *Alrico Tormente* (siehe Seite 44), um Aufschub für die nächste Holzlieferung. Der Perainegeweihte ♀ *Obidos von Wildenfest* (siehe Seite 55) schreibt zeitgleich dem Ingerimmtempel und ersucht um Rat bei der Bekämpfung der Brände.

Was ist geschehen?

In dieser Übersicht gehen wir von einem Abenteuerbeginn am 12. Praios und einem Eintreffen in Wildenfest am 14. Praios aus.

Mitte TSA/ vor 5 Monaten	Madranos Sohn stirbt durch eine schwere Atemwegserkrankung. Einige machen Esfera für den Tod verantwortlich.
2. ING/ vor 77 Tagen	Aufgrund der andauernden Hitze verdorren die ersten Felder.
15. ING/ vor 64 Tagen	Ein missgebildetes Fohlen wird geboren. Esfera gerät in Verdacht, das Vieh verflucht zu haben.
17. ING/ vor 62 Tagen	Esfera, ihr Mann Phessalio und die Tochter Rifada werden von den Wildenfestern aus dem Dorf getrieben. Sie ziehen in eine Hütte am Raschtulswall.
17. RAH/ vor 32 Tagen	Alonsos Bande überfällt das neue Heim der Hexe, während diese auf Kräutersuche ist. Phessalio und Rifada stürzen bei der Flucht in den Tod. Zwei Gardisten entdecken die Leichen und bringen sie ins Dorf.
19. RAH/ vor 30 Tagen	Die Toten werden bestattet. Esfera findet die Kulthöhle und trifft auf Sureman.
2. NAM/ vor 17 Tagen	Sureman und Esfera beginnen mit ersten Brandanschlägen. Die Räuber verlassen die Berge aus Vorsicht vor der Chimärologin Zaffira.
3. NAM/ vor 16 Tagen	Esfera verflucht Gualdo mit PECH AN DEN HALS WÜNSCHEN.

Was ist geschehen?

3. PRA/ vor 11 Tagen	Die Brände weiten sich aus. Dunyaca schließt sich Esfera und Sureman an.
9. PRA/ vor 5 Tagen	Esfera verflucht Madrano mit BEISS AUF GRANIT!
10. PRA/ vor 4 Tagen	Der Castellan berichtet dem Puniner Zunftmeister von den Vorkommnissen. Der Perainegeweihte bittet die Ingerimmkirche in Punin um Hilfe.
12. PRA/ vor 2 Tagen	Die Helden werden angeworben. Esfera verflucht Travancas Weingebiet mit HAGELSCHLAG (in Form eines Sandsturms).
14. PRA/heute	Die Abenteurer treffen in Wildenfest ein.

(ING = Ingerimm, RAH = Rahja, NAM = Namenloser Tag, PRA = Praios)

Blick in die Zukunft

Aus Punin entsendet das Gildenhaus der Winzer, die Ingerimmkirche oder die hesindegefällige Schwesternschaft der Mada die Helden, um die Ereignisse in Wildenfest zu untersuchen. Unterwegs lauern ihnen Alonsos Banditen auf, die reiche Beute wittern. Nach ihrer Ankunft erfahren die Helden mehr über die bedrohliche Dürre und die Hexe Esfera.

Die Dorfbewohner und der Castellan leiden unter ihrem Schicksal und bestärken die Abenteurer darin, ihnen zu helfen. Inmitten ihrer Suche nach den magischen Urhebern treibt Sureman sein abscheuliches Spiel weiter: Er entsendet Dunyaca für einen Anschlag zu den Ställen des Pferdezüchters. Die Gefährten können die wertvollen Pferde samt des unschuldigen Züchters vor dem Feuertod retten.

Die Spuren der Brandstifterin führen die Helden in den Raschtulswall. Dort können sie einen Wasserelementaristen aus der Magierakademie Drakonia vor einer Chimärologin und ihren Kreaturen retten.

Schwer verletzt führt dieser sie zu einer heilkundigen Tzageweihten und gibt weitere Hinweise auf Sureman und seine Schwächen. So gelangen die Gefährten zum Ursprung der Feuer, der in der alten Kultistenhöhle

wartet. Hier gilt es, den wahnsinnigen Feuerdschinn, seine Feuergeister und seine Anhänger zu bezwingen. Wird es den Helden gelingen, Esfera auf den rechten Pfad zu lotsen oder verstärkt sie die feurige Seite im finalen Kampf?

Die Auswahl der Helden

Kämpfer, Naturkundige und gesellschaftliche Kenner sind an verschiedenen Stellen im Abenteuer gefragt. Die Anwesenheit von Zauberkundigen und Geweihten erleichtert manches, ist aber keine Voraussetzung. Da Gefechte mit Banditen, Chimären und Feuerelementaren anstehen, sollten kampferprobte Abenteurer den Kern der Heldengruppe bilden.

Die Recherche in Wildenfest bietet Gesellschaftscharakteren die Möglichkeit zu glänzen, während Naturkenner den Weg durch die Wildnis ebnen. Der alte, zerstörerische Kult und seine Hintergründe eröffnet Anknüpfungspunkte für Geweihte und Forscher. Die magischen Ursachen der Brände und Flüche können Zauberkundige faszinieren. Aufgrund der Vorbehalte in der Grenzregion ist teilweise mit Widerständen in der Bevölkerung zu rechnen: Das betrifft Novadis, Ferkinas, Dämonologen, Nekromanten und Chimärologen.

Geweihte Diener der Rahja, Travia oder Tsa können mit ihren friedensliebenden Fähigkeiten einige Kämpfe enorm verkürzen beziehungsweise unterbinden.



Zeit und Ort

Die Geschehnisse führen die Helden im außerordentlich heißen Praiossommer des Götterlaufs 1043 BF von Punin nach Wildenfest. Während das Jahr flexibel anpassbar ist, spielt die Jahreszeit eine wichtige Rolle. Das Ziel liegt in der almadanischen Baronie Schrotenstein im Bosquirtal westlich des Raschtulswalls. Mit einigen Anpassungen ist das Abenteuer an anderen Orten spielbar, beispielsweise in Mhanadistan (Raschtulswall beziehungsweise Khoramgebirge) oder im Ongalo-Hochland (Aschubim- sonst Awalakimberge).



Im Fürstentum Almada

Das Land des Mondes

Im Süden des Mittelreichs liegt **Almada**. Das Gebiet bildet gleichzeitig die Grenze zwischen dem Horasreich und den Novadis aus der Khôm, zu denen beiden jeweils tief verwurzelte Rivalitäten bestehen. Das milde Klima, der Yaquirstrom und die heißen Sommer bringen eine Vielfalt von Peraines Gaben wie Weinberge, Olivenhaine und Weizenfelder hervor. Glitzernde Seen, dunkle Wälder und mystische Berge, welche die Provinz im Norden und Osten einrahmen, vervollständigen den malerischen Gesamteindruck.

Offenheit und Lebensfreude zeichnen einen Großteil der Bevölkerung aus. Häufig sind diese mit Stolz, einer lockeren Zunge sowie einer gewissen Streitslust gepaart. Das Abenteuer spielt östlich im entlegenen Bosquirtal, an den Ausläufern des Raschtulswalls. Die Abgeschlossenheit und wiederkehrende Überfälle von einfallenden Ferkinas und Räuberbanden machen den Alltag vor Ort schwerer als in anderen Landstrichen. Dies schlägt sich auch auf das Gemüt der Bewohner nieder. Sie sind deutlich vorsichtiger und reagieren im Vergleich zum typischen Almadaner weniger freundlich auf Fremde.

Mehr zu Almada und Punin findest du im **Aventurischen Almanach** auf den Seiten **38-39** und **83**.

Punin – die Capitale

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Das „Tor zum Land der Ersten Sonne“, die „Metropole am Yaquir“ oder „Domna“, die Capitale des Fürstentums Almada trägt viele Namen. Am Platz des Schweigens stehen sich die Haupttempel Borons und Tsas gegenüber und werden von verschiedenen Ordenshäusern umstellt. Über die Grenzen hinaus sind die Akademie der Hohen Magie oder die Yaquirbühne bekannt. Am basarähnlichen Markt trifft man außerhalb der großen Mittagshitze auf Fernhändler mit exotischen Waren aus weit entlegenen Ländern. Disputierende Zauberer und Gelehrte gehören neben einer bunten Mixtur aus Mittelreichern, Horasiern, Tulamiden, Novadis oder Zahoris, Zwergen und Elfen zum üblichen Anblick der Capitale, die mit ihrem vielfältigen Angebot für Pilger, Wissenschende und Abenteurer gleichermaßen attraktiv ist.

Punin

Region: Mittelreich, Fürstentum Almada

Einwohner: 27.500, davon 2.500 Tulamiden und Novadis, außerdem etwa 200 Elfen und ebenso viele Zwerge

Wappen: zwei gekreuzte goldene Schlüssel auf grünem Grund

Herrschaft: ein Ratsmeister, außerdem Residenz des Fürsten Gwain von Harmamund

Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun, Schreine von Aves, Etilia, Mada, Marbo, Nandus, Rastullah-Bethaus

Garnison: Leibregiment Eslam von Almada, 1 Banner Tulamidische Reiter, 100 Stadtgardisten (Grünröcke), verschiedene Söldner

Handel und Gewerbe: wichtige Handelsstadt am Yaquir, viele niedergelassene Händler, bekannte Handwerker und Gelehrte

Wichtige Gasthäuser: Hotel Yaquirien (bestes Haus, Q6/P6/S30), Hotel Silberling (Hotel und

Spielsalon, Q5/P5/S36), Weinstube Löwin & Einhorn (Treffpunkt für Magier und Abenteurer, Q4/P4/S15), Taverne Skorpionsstich (Stammkneipe der Imman-Mannschaft, Q2/P2), Herberge Bei Adalbin (Absteige in Unter-Punin, Q1/P1/S20)

Besonderheiten: Haupttempel der nördlichen Boronkirche (Puniner Ritus), Haupttempel der Tsa, Eslamidische Residenz (alter Königspalast), Madathermen, Gladiatorenschule, Arena für Pferde- und Wagenrennen, Theater Yaquirbühne, Akademie der Hohen Magie (Magierakademie, grau, Hellsicht- und Metamagier), zahlreiche Ordenshäuser, besonders solche mit boronischem Hintergrund, Therbûniten-Spital, Königliches Kriegsseminar (Kriegerakademie)

Stimmung in der Stadt: buntes Völkergemisch aus Mittelländern, Horasiern, Tulamiden und Novadis, immer wieder Spannungen zwischen verschiedenen Völkern, voller Lebenslust, stolz und streitbar

Almadanische Sprache und Begriffe

Mit den folgenden Begriffen und einer ausladenden Gestik kannst du das almadanische Ambiente würzen. Die Aussprache von R-Lauten erfolgt meist rollend, während S- (wie in *Biss*) sowie C-Laute vor hellen Vokalen (e, i) (also *Grassiosa*) scharf erklingen. Ein Doppel-L vernimmt der Zuhörer wie ein j (also *Cabajero*).

Aramya/o (m/w/d)	Rastullahgläubige/r Almadaner/in (nicht zu verwechseln mit Novadis aus der Wüste Khôm)
Bandida/o (m/w/d)	Räuber/in, Bandit/in
Caballera/o (m/w/d)	Ritter/in
Cancion (w)	Lied, Gedicht
Comercio (m)	Handel
Docenyo (m/w/d)	Zwölfgöttergläubige/r Almadaner/in
Domna/Dom (m/w/d)	Herr/in; Anrede für angesehene, meist adlige Personen
Graciosa/o (m/w/d)	schmeichelhafte Anrede (bedeutet Anmutige/r)
Hacienda (w)	Landsitz, Landvilla
Mercenaria/o (m/w/d)	Söldner/in
Nobleza (w)	Adel
Querella (w)	Fehde
Taberna (w)	Schänke, Gasthaus, Taverne
Trovera/e (m/w/d)	Bardin/Barde, Spielfrau/-mann

Abenteurer gesucht

Zur Einstiegs- und Anwerbungsmöglichkeit bietet sich eine Taberna in Punin an. Im Theaterviertel nahe der Magierakademie sowie des Gildenhauses der Winzer und der Ölhändler liegt die beschauliche Weinstube Löwin und Einhorn. Diese ist leicht über das südliche Stadttor, die Vinsalter Pforte, zu erreichen und bei Magiern, Reisenden und Glücksrittern beliebt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Einladend und verträumt wirkt die Weinstube Löwin und Einhorn im Theaterviertel nahe des Etilienparks und der Magierakademie. Am Eingangsbereich stehen ein Garderobenschrank und andere Möbel. Helle Holzmauern und Pfeile, an denen einige Weinranken emporklettern, lockern die Atmosphäre der Weinstube auf. Links dominieren massive Weinfässer aus dunklem Holz, deren Aufschriften verschiedene Sorten und Jahrgänge versprechen. Weiter hinten nehmen die Gäste der Taberna in tulamidischer Manier auf Teppichen und Sitzkissen Platz. Fruchtbare und exotische Düfte von südländischen Teesorten und köstlichen Speisen liegen in der Luft. Wein wird ausgeschenkt und eine Angestellte eskortiert euch freundlich zu einem freien Tisch. Ein Handwerker und ein Diener Ingerimms befestigen gerade kleine gegossene Glocken nahe der Eingangstür.

Option A: Edle Tropfen in bosquirischer Schwarzeiche

♠ Alrico Tormente (Ende 50, 1,78 Schritt, ergraute Haare und grüne Augen, gutmütig und aufgeschlossen; Handel 12 (12/12/13), Lebensmittelbearbeitung 11 (12/13/13), Pflanzenkunde 10 (12/13/13), Überreden 11 (12/12/13), Willenskraft 6 (12/12/13), SF Winzerei, SK 1) ist der kompetente Gildenmeister der Puniner Winzer und Ölhändler. Seit einigen Monden bezieht er Schwarzeichenholzfässer aus Wildenfest im Bosquirtal, da edle Trauben in solchen Fässern besonders vollmundig reifen. Zuletzt hat ihn Hilario von Quirod-Bosquirquell (siehe Seite 52), der Castellan des Ortes, wegen der ausbleibenden Lieferung benachrichtigt, da einerseits Räuber die Gegend unsicher machen und die Holzfäller bedrohen, die bisher dem Verwalter und seinen Getreuen immer entwischt sind. Andererseits, und dies ist der Hauptgrund, haben Brände in der Gegend gewütet und man will die Brandstifter fassen.

Der Gildenmeister spendiert den Helden, die er vielleicht kennt oder von denen er schon gehört hat, einige Gläser Hornenfurter Lebensquell, ein spritziger und teurer Roséwein aus der Gegend, und trägt ihnen sein Anliegen vor. Als Entlohnung bietet Alrico 5 Silbertaler pro Tag und Person sowie die Kopfprämien der Schurken bei Übergabe in Wildenfest. Gelingt den Abenteurern eine Vergleichsprobe auf Handel (Feilschen) (siehe **Regelwerk** Seite 208), wird er den Betrag entsprechend erhöhen und sogar noch ein Fass des köstlichen Roséweins versprechen. Insgesamt setzt der Auftraggeber für Reise und Festsetzen der Schuldigen fünf Tage an. Weiterhin stellt er vier Warunker Pferde (siehe **Regelwerk** Seite 360) leihweise zur Verfügung, um die Anreise zu erleichtern.

Nach ihrer Zustimmung lässt er den Helden einen Geleitbrief des Puniner Zunfthauses für die anstehenden Gespräche (Erleichterung um +1 bei gesellschaftlichen Talenten und *Handel* gegenüber Wildenfester) in Wildenfest erstellen, den sie für die Dauer ihres Auftrages nutzen können.

Ein paar Gläser Wein später wird Alrico geschwätzig und berichtet beiläufig von seinem Besuch bei der Commandatur der Stadtgarde zwecks Meldung der Räuber. Dort bekam er mit, wie sich die bekannte Schwertmeisterin **Metessa Galora** (Ende 30, lockiges schwarzes Haar, meisterliche Schwertgesellin, Pfeifenraucherin, unterrichtet die Kinder der Puniner Stadtdligen und Bürger) zum wiederholten Male nach einem Schurken namens *Erresto Galandi* (Anfang 30, etwa 1,80, trainiert, braune Haare und Augen, verschmitztes Lächeln) (siehe Seite 48 unter Alonso Ragaza) erkundigte. Dieser war einst ihr Waffenbruder, hatte seine Ausbildung aber vorzeitig abgebrochen. Bei einer scheinbar zufälligen Begegnung vor wenigen Monden stahl er ihr eine vorzügliche Hutbrosche, ein Familienerbstück in Form einer silbernen Feder. Die Kämpferin wollte für ein paar Tage verreisen und erinnerte die Garde zuvor noch einmal an die Dringlichkeit.

Neben den vier Pferden stellt Alrico zusätzlich zwei Lastenesel bereit. Dabei verteilt er die entsprechenden Tiere nach dem jeweiligen Stand der Gefährten.



Option B: Für den Vater von Feuer und Stahl

Der junge Ingerimmgeweihte **Lucio** (19, schwarze Haare, breite Schultern, große Hände; Holzbearbeitung 8 (12/12/14), Metallbearbeitung 9 (12/13/14), Willenskraft 5 (13/13/11), SK 2) hilft nicht nur beim Anbringen der Glocken, sondern schaut sich nach geeigneten Kandidaten für einen speziellen Auftrag um. Wegen stärker werdenden Bränden hatte der Perainegeweihte Obidos von Wildenfest (siehe Seite 55) dem Vorsteher des Ingerimmtempels Hochwürden **Bultrax Sohn des Bulgrosch** eine Nachricht übermittelt, in der er die aktuelle Feuerproblematik darstellt und um Hilfe bittet. Die Ingerimmkirche vermutet in der Trockenheit die Ursache und hat weder die Zeit noch die Ressourcen, um sich persönlich des Problems anzunehmen. Nimmt Lucio die weitgereisten Abenteurer wahr, spricht er sie wegen einer besonderen Aufgabe im Namen der Ingerimmkirche an. Er ersucht seine Gesprächspartner, den Perainediener Obidos in Wildenfest aufzusuchen und die Brandursache aufzuklären. Zwar sieht er den Grund in der Dürre, will jedoch sichergehen, dass nicht doch ein Brandstifter sein Unwesen treibt. Zur Unterstützung bietet er eine kostenlose Waffen- und Rüstungspflege vor und nach der Reise an. Sollte die Kampfausrüstung deiner Abenteurer beschädigt sein, kannst du ihnen hiermit eine komplette Reparatur^{ARÜ114} gewähren. Darüber hinaus schenkt er den Reisenden einen Tiegel Brandsalbe mit Portionen in

Anzahl der Helden für ihre Bemühungen, sowie 3 Dukaten pro Kopf, wenn sie die Brandursache herausfinden und gegebenenfalls beseitigen.

Willst du die Anwerbung der Ingerimmkirche mit Alricos Auftrag verbinden, bekommt Lucio das Gespräch der Abenteurer mit und nutzt die Gunst der Stunde. Als Geweihter des Himmlischen Schmieds sieht er im Feuer eher eine hilfreiche Gabe und weniger ein Mittel der Zerstörung. Zum Moralkodex eines Ingerimmgeweihten gehört die Wahrung des Feuers^{AG042}. Dennoch darf er Haus- und Waldbrände eindämmen und löschen, sofern ein Gläubiger durch den Brand in direkte Gefahr gerät.



Option C: Besorgniserregende Berichte

Die Puniner Adepta **Elea Tefoso** (22, blond, Haartracht und Kleidung exakt nach Codex Albyricus; Magiekunde 9 (14/14/13), Willenskraft 5 (12/13/12); Analys Arkanstruktur 9 (14/14/13), Odem Arcanum 8 (14/13/13); SK 3) gehört der Schwesternschaft der Mada an, einem Orden hesindegeweihter oder zauberkundiger Frauen. Diese sind durch Augenzeugenberichte über elementare und chimärologische Phänomenen nahe dem Raschulswall beunruhigt. Daher benötigen sie Wagemutige, Gelehrte und Forscher, welche die genannten Angaben bestätigen oder entkräften. Neben einem Betrag von 4 Silbertalern pro Tag und Person, die sie auf 10 Tage begrenzt, kann sie ein Gefäß mit 2 Anwendungen von Magiepaste (QS 4) anbieten. Sind Magiekundige anwesend, bittet Elea jeweils um ein Haar. Damit wird die Paste frisch angefertigt, welche daraufhin nicht auf die Magie der Helden anspringt.

Für den weiteren Verlauf ist die Magiepaste enorm wichtig, um die magischen Aspekte im Dorf festzustellen. Fehlt die Fähigkeit zur Analyse innerhalb der Gruppe, ist die Kombination mit Option C ratsam.



Eine Prise individueller

Ist eine Ingerimmgeweihte zugegen, erhält diese statt Lucio vom Vorsteher den Auftrag für das Anbringen der Glocken und sie und ihre Begleiter sollen die Vorfälle in Wildenfest untersuchen. Bei einem Diener Efferds unter den Charakteren wird das Schreiben des Perainegeweihten am Efferdtempel beim Yaquirhafen ankommen, der den Helden entsenden wird. Ist dir ein Bezug zur Puniner Magierakademie lieber, kann ein Abgesandter der Akademie die Madaschwester ersetzen. Erlebt eine Hexe das Abenteuer, sucht ihr Zirkel bisher erfolglos Kontakt zu Esfera. Hat dir der Zufall eine Schwertgesellin nach Metessa Galora beschert, übernimmt diese den Part des Zunftmeisters.

Brandsalbe

Auf Brand- und Ätzwunden (Definition: Folge des Status *Brennend* oder Feuerzaubern) aufgetragen, bringt die Brandsalbe aus Chonchinis sofort 2W3 LeP zurück (unter Verwendung von Wirselskraut 3W3 LeP) und heilt 1 Stufe *Schmerz*, die von dieser Verletzung kommt. Die Wirkung der Brandsalbe ist nicht kumulativ, mehrere Anwendungen auf einmal addieren sich nicht auf. Erst ab dem Ende der nächsten Regenerationsphase kann neue Heilwirkung einsetzen.

Zutaten: Chonchinis, Salbenfett, Wirselskraut (optional)

Typische Hilfsmittel: keine

Verarbeitungsschwierigkeit: +/-0

Magiepaste

Aus dem Schlangenzünglein, einer Pflanze, deren farbloser Saft sich blutrot verfärbt, wenn Magie in ihrer Nähe gewirkt wird, lässt sich eine farblose Paste herstellen, welche die gleiche Wirkung aufweist. Wenn beim Brauen Haare von Zauberern oder magischen Wesen beigemischt werden, reagiert die Paste nicht auf jene Individuen und die Magie, die von ihnen gewirkt wurde.

Typische Ingredienzien: Bernsteinpulver, Praiosblumenöl, Quecksilber, Salbenfett, Schlangenzünglein, Haare von Zauberern

Kosten der Ingredienzienstufe: 20 Silbertaler pro Stufe

Labor: alchemistisches Labor

Brauschwierigkeit: +1

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine magischen Aktivitäten in der Nähe des Brauvorgangs durchführen; Eine nichtmagische Person muss während des Brauens rühren.

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 1 AP (Voraussetzungen: keine)

Qualitätsstufe: QS 4 – Die Magiepaste reicht für 2 Anwendungen. Die Wirkung kann Magie innerhalb einer Reichweite von 7 Schritt verspüren.

Abhängig von ihrer Herkunft und dem bisher Erlebten haben die Abenteurer schon von Wildenfest gehört. Alternativ hilft die folgende Würfelprobe weiter.

Probe auf Geographie (Almada)

- ☛ **QS 1:** Wildenfest liegt im Osten Almadas am wilden Fluss Bosquir, der nur teilweise schiffbar ist. Der weitere Landstrich ist daher gleichermaßen unter dem Namen Bosquirtal oder Bosquirien bekannt.
- ☛ **QS 2:** Das Dorf ist eine Grenzsiedlung zum Raschtulswall gegen einströmende Ferkinas oder Novadis.

Mit Punin und Ragath treibt man Handel, vor allem mit Holz, Marmor und Wein.

Die Straße über Schlangentodt ist schlecht ausgebaut. Mit den Reittieren ist der Weg auf dem Yaquirstieg (Reichsstraße 4) nach Arbasim und später entlang des Bosquir zeitlich effektiver.

- ☛ **QS 3+:** Das Klima ist im Vergleich zum Yaquir extremer. Kühlere und rauere Tage sind deutlich häufiger, sehr selten gibt es heißere Sommer. Der hier lebende Menschenschlag soll abergläubisch und zurückhaltend sein.

Ins wilde Bosquirien

Die Helden machen sich auf den Weg in Richtung Wildenfest. Auf dem Yaquirstieg gen Süden gelangen die Reisenden nach etwa 15 Meilen an die Bosquirmündung. Am Fischerort Arbasim bewacht die gleichnamige Burg die Grenze Transbosquiriens. Sie zählt als Pforte gen Mhanadistan, da unweit der Blutpass über den Raschtulswall beginnt. Üblicherweise landen hier Triftflöße aus Wildenfest an, die derzeit aber ausbleiben. Der bedrohlich aufragende Raschtulswall präsentiert sich in Form einer rauen und dünn besiedelten Landschaft.

Eine Taladura und ein Roter bitte

Folgen die Reisenden dem Bosquir weitere 20 Meilen flussaufwärts, wartet ein einsames Gasthaus namens *Taladura* (Q2/P2/S10) am Ende der Tagesreise. In der kleinen Schankstube befindet sich neben der Wirtin ☛ *Vibora Cavazaro* (47, tiefe Falten, sonnengebräunt, mürrisch) nur ihre Tochter ☛ *Dunyaca* (19, wildes, schwarzes Haar, neugierig). Die Inhaberin bietet abgesehen vom namensgebenden Innereieneintopf *Taladura* gesalzenen Fisch mit Oliven und einen Rotwein an (Gasthauspreise siehe **Regelwerk** Seite 382) an. Nach einem Krug Wein (oder einem anderen Getränk) schnappen die Helden einiges über die Umgebung auf. Diese Informationen sind entweder wahr (+) oder falsch (-).

- ☛ Die Region wird ständig von Ferkinas aus dem Raschtulswall bedroht (+).
- ☛ Die Räuber werden immer dreister und Reisende bleiben aus (+). Zuletzt reisten die Feldarbeiter mangels Arbeit in die großen Städte (+).
- ☛ Die Wildenfester haben eine Hexe aus ihrem Dorf vertrieben (+), die für eine Reihe von Übeln verantwortlich war (+/-).
- ☛ Die aktuelle Dürre schadet der ganzen Region. Bäume sterben ab, der Fischbestand geht zurück und die Früchte der Felder vertrocknen. Nur den Weinbauern bringt die Hitze noch keinen Nachteil (+).
- ☛ In letzter Zeit kommt es immer wieder zu Waldbränden (+).
- ☛ Bald ist Rondramond, dann steigen die wilden Amazonen aus den Bergen, um junge knackige Männer zu rauben (-).

Die neugierige Dunyaca ist eine Kultistin der Cañocha. Mit den Legenden aufgewachsen sah sie in den Missernten und Waldbränden schnell ein Zeichen der zornigen Tochter. Vor etwa zwei Wochen beobachtete sie im Wald, wie Esfera einen Brandanschlag auf ein Holzfällerlager verübte. Die Hexe war für sie eine Verkünderin der Feurigen. Daher bot sie ihre Dienste an, um den flammenden Zorn von der Taberna ihrer Mutter fernzuhalten. Zum Aushorchen der Abenteurer gibt Dunyaca das naive Landei, das die kühnen Reisenden bewundert. Nach deren Abreise kontaktiert sie Rando, Esferas Raben, um seine Herrin vor den Fremden zu warnen. Im Finale (siehe Seite 70) kämpft sie als Kultistin auf Suremans Seite.



Banditen voraus

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Menschen habt ihr in dieser Gegend schon lange nicht mehr gesehen. Die weißen Gipfel des Raschtulswalls ragen immer höher in den wolkenlosen Himmel und es erscheint wie ein Fiebertraum, dass in dieser Hitze irgendwo Schnee liegen könnte. Nun gut, die Gipfel des Raschtulswall liegen in großer Höhe, dort muss es noch kalt sein, im Gegensatz zum Flachland, das ihr durchquert. Nach einer kleinen Biegung verlasst ihr den Sichtbereich des Bosquir und seht eine brennende Schneise auf dem Boden, die das Weiterkommen versperrt. Überall brennt das Gras und die Büsche. Mit etwas Geschick sollte es möglich sein, an dem Feuer vorbeizukommen. Gerade bevor ihr eine Lücke im Gebüsch suchen könnt, hört ihr ein Pfeifen aus einem der Baumkronen. Ihr erblickt einen gutaussehenden Mann in glänzender Lederrüstung, der auf einem Ast sitzt und euch schelmisch zuzwinkert.



Etwa 6 Meilen vor dem Ziel erwartet die Helden ein Überfall von 1 Alonso Ragaza (36, 1,77 Schritt, Knebelbart, gepflegtes Äußeres, selbstbewusst, Genießer, meisterlicher Fechter, kompetenter Dieb) und seinen Räubern (Namensvorschläge: Gonzalo, Alvaro, Salvestro, Selindio und Belima). Diese Bande überfiel die Hütte der Hexe und verursachte den Tod der kleinen Familie. Um ihre Opfer in den Hinterhalt zu locken, haben sie mittels Stroh und Lampenöl ein Feuer über die Straße gelegt, auf der Alonso einen Wegzoll von 5 Silbertalern pro Bein verlangt.

Option 1: Aber das ist der Ring meiner Großmutter

Beim Aushändigen der Gebühr erwartet die Abenteurer Hohn und Spott. Die Räuber akzeptieren auch Sachware wie Waffen oder Schmuckstücke. Diese Gegenstände werden aber weit unter Wert geschätzt, weshalb ein teurer Goldring nur als Zoll für eine Person ausreicht.

Option 2: Friss Stahl, Bandido!

Zahlen die Reisenden nicht, kommt es zum Kampf mit Alonso, und (Anzahl der Helden -1) Räubern, die sich in den umliegenden Gebüsch verstecken (Vergleichsprobe des fähigsten Helden auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken*) gegen *Verbergen* (*sich Verstecken*) (siehe **Regelwerk** Seite 237). Die Räuber werden aus ihren Verstecken stürmen und versuchen, die Abenteurer zu umzingeln.

Gegner: Streuner (1), Räuber (Anzahl der Helden -1)

Weitere Blips: Questmarker (8) als Bausteine der Feuermauer, gegebenenfalls Pferde und Entfernungsmesser

Bodenplan: lichter Wald

Siegebedingung: Der Kampf endet, wenn alle Räuber besiegt wurden oder geflohen sind.

Besondere Kampfsituationen

- Alonso sitzt auf einem Ast in 2 Schritt Höhe und greift die Helden mit seiner Balestrina an. Wenn man ihn von seinem Ast zerren will, ist eine Probe auf *Klettern* (*Baumklettern*) +1 mit anschließender Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen und Zerren*) gegen Alonsos *Körperbeherrschung* (*Entwinden*) nötig. Ein Fernkampfangriff, der mindestens 5 SP verursacht, lässt ihn ebenfalls vom Baum fallen. Allerdings verfügt er über Deckung, sodass ein Schuss um -4 erschwert ist.
- Falls die Gefährten mit ihren Pferden durch das Feuer fliehen wollen, ist eine Probe auf *Reiten* (*Kampfmanöver*) -4 (ohne Pferd, *Willenskraft* (*Bedrohung standhalten*) -2) erforderlich. Dabei wird der Durchquerende von Flammen versengt, sodass jeder gelungene wie misslungener Versuch 2W6 SP verursacht und entflammbare Ziele bei einer 1-3 auf 1W6 den Status *Brennend* (kleine Fläche) erhalten.



Sind besonders kampfstärke Helden in deiner Gruppe, kannst du die Anzahl der Banditen um 1 oder 2 erhöhen.

Niederlage

Unterliegen die Helden, sind sie der Gnade der Banditen ausgesetzt. Dabei mimt der Räuberhauptmann einen ehrenhaften Caballero. Bleiben seine Anhänger nahezu unverletzt, lobt er den Mut der Verlierer und verdoppelt den Wegzoll. Bei schwer verletzten oder toten Räubern verlangt er die komplette Habe der Abenteurer.

Sieg

Triumphieren die Gefährten, sind Gefangene samt Beute möglich. Neben je 2W6 Silbertalern pro Held haben Alonso und seine Räuber verschiedene Gegenstände (beginnend bei Alonso, über Räuber 1 zu Räuber 2 usw.) bei sich. Die Beutestücke wurden alle in den letzten Wochen gestohlen:

Holzfalleraxt

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Holzfalleraxt (2H, i)	Zweihandhiebaffen	2W6+1	KK 13	0/-4	mittel	4 Stn	110 HF	80 S

- 1 Ein filigranes Silberamulett, das Alonso vom toten Phessalio nahm und die Wildenfester wiedererkennen. Es gibt einen Hinweis auf die den Tathergang, in welchem Esferas Familie ums Leben kam und erleichtert im Finale das Gespräch mit der Hexe.
- 2 Eine kunstvoll verzierte Axt, die der Holzfaller **Maquedar** (siehe Seite 53) vermisst.
- 3 Ein fein geknüpftes Fischernetz mit Silberfäden der Fischerin **Ilmice** (siehe Seite 54).
- 4 Ein wertvoller Goldring mit kleinem Almadin der Weinhändlerin **Travanca** (siehe Seite 55).

Die Gefangenen können in Wildenfest dem Castellan übergeben und später zu den Geschehnissen oder Metessas Hutbrosche[•] verhört werden. Sind die Räuber bei Bewusstsein, ist das Verhör durchführbar. Die Informationen, die deine Helden den Bandidos entlocken können, findest du im Kapitel **Castello Wildenfest** Seite 52.

• Die Brosche ist später in Esferas Hütte (siehe Seite 57) auffindbar.

Alonso Ragaza (ehemals Erresto Galandi)

MU 14 KL 13 IN 13 CH 14
FF 14 GE 15 KO 12 KK 13
LeP 36 AsP – KaP – INI 15+1W6
AW 8 SK 2 ZK 1 GS 8

Schip: 1

Waffenlos: AT 17 PA 10 TP 1W6 RW kurz

Rapier: AT 19 PA 11 TP 1W6+5 RW mittel

Balestrina: FK 18 LZ 2 TP 1W6+4 RW 5/25/40

RS/BE: 3/0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstung bereits eingerechnet)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Flink (Modifikatoren bereits eingerechnet), Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Einhändiger Kampf (Modifikatoren bereits eingerechnet) Finte II (Rapier), Kampfflexe I (Modifikatoren bereits eingerechnet), Präziser Schuss I (Balestrina), Präziser Stich I (Rapier), Wuchtschlag I (Waffenlos), Schnellziehen

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 6, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 7, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 7, Sinneschärfe 8, Überreden 7, Verbergen 9, Willenskraft 6

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: Alonsos Rapier (+1 TP, ansonsten wie normaler Rapier)

Kampfverhalten: Alonso versucht, vom Baum aus die Helden mit seiner Balestrina anzugreifen. Sobald ein Gegner in Nahkampfreichweite zu ihm steht, springt er von seinem Ast und attackiert diesen mit seinem Rapier.

Flucht: Alonso flieht bei Verlust von 50 % seiner LeP.

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



Alonsos Räuber

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 13 GE 13 KO 12 KK 14

LeP 33 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Säbel: AT 13 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Säbel), Finte I (Säbel)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 6, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinneschärfe 6, Überreden 5, Verbergen 9, Willenskraft 5

Anzahl: Anzahl der Helden –1

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: siehe Sieg

Kampfverhalten: Die Räuber lauern im Dickicht des Waldes und werden ihre Gegner von allen Seiten angreifen, sofern diese nicht bereit sind, den Zoll zu bezahlen.

Flucht: Solange Alonso lebt, werden die Räuber weiterkämpfen. Fällt ihr Hauptmann, fliehen sie ab dem Zustand *Schmerz II*.

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Feuer und Wasser

Wildenfest

Wildenfest

Region: Baronie Schrotenstein, Grafschaft Ragath, Bosquirtal

Einwohner: etwa 250

Herrschaft: Junkerin Belisetha da Vanya, Castellan Hilario von Quirod-Bosquirquell

Wappen: rote Festung

Tempel: Peraine

Garnison: 5 Gardisten unter Weibel Gualdo und dem Kommando des Castellans Hilario von Quirod-Bosquirquell

Wichtige Gasthäuser: Dythlindes Kelch (Q2/P3/S10), Zur Amazone (Q2/P3/S6)

Handel und Gewerbe: Marmor, Schwarzeichenholz, Wein

Weg & Steg: Bosquir, Bosquirpfad von Arbasim nach Wildenfest, Furt über den Bosquir

Besonderheiten: Castillo Wildenfest auf einem Hügel als Grenzfeste an der Furt, Amazonenburg Keshal Rondra in östlicher Richtung

Stimmung im Dorf: abergläubisch, derzeit angespannt und schnell aufbrausend

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Am Horizont schieben sich langsam Palisaden und ein hoher Wehrturm in euer Blickfeld. Das muss das Castello Wildenfest am Bosquir sein. Gerade passiert ihr einen Pferdehof mit seinen Koppeln und erkennt auf der südlichen Flussseite Ruinen früherer Zeiten. Die Sommerhitze und Dürre sind erbarmungslos und drückend. Aus dem ausgetrockneten Graben weht eine Brise fauliger Ausdünstungen heran. Nur noch eine kleine Holzbrücke und das bewachte Palisadentor trennen euch von dem langersehnten Ziel – Wildenfest.



Unter Heißspornen & Glutaugen

Bei ihren Ermittlungen können die Einwohner von Wildenfest einige interessante Details zu verschiedenen Themen beisteuern, die jedoch nicht alle der Wahrheit entsprechen müssen. Viele sind hilfreich, andere jedoch blanker Unsinn.

Benötigst du Spielwerte für die Bewohner, empfehlen wir – sofern nicht anders vermerkt – die Werte der *durchschnittlichen* oder *erfahrenen* Bürgerin (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 258). Die Hinweise sind nach Zahlen kategorisiert und auf Seite 50 aufgeführt.

Den verschiedenen Spuren kann man an unterschiedlichen Lokalisationen nachgehen. Händige deinen Spielern am besten den Stadtplan aus, damit sie sich besser orientieren können. Einige Ansprechpartner haben persönliche Geheimnisse. Diese geben sie ab QS 3+ in einem der angegebenen Talente preis.

Wenn du die Anwohner besonders abergläubisch darstellen möchtest, kannst du Helden, gegen die es im Dorf Vorurteile geben könnte (offene Hexen, Schwarzmagier, Novadis oder Ferkinas), ihren Wurf um -1 erschweren.

Während ihres Aufenthalts in Wildenfesten decken die Helden nach und nach die Hintergründe zu den magischen Geschehnissen rund um die Brände und Flüche auf. Darüber hinaus steht das Erlangen unterstützender Gegenstände für weitere Befragungen oder den Finalkampf im Fokus.



Rauchzeichen

Das Redefeu entfachen ...

Zum Sammeln der Informationen kannst du den Befragten die allgemeinen Kenntnisse in den Mund legen. Kontaktieren die Abenteurerinnen nicht angegebene Personen, stehen die allgemeinen Angaben nach Thema und Meisterentscheid ebenfalls zur Verfügung. Für spezielle Informationen empfehlen wir dir, deinen Helden 1 Gerücht pro ermittelter QS der angewandten Fertigkeit preiszugeben (Beispiel: Bei *Daroca Brannthagen* in Dythlindes Kelch (G01) erhält man mit einer Probe und QS 2 in *Zechen* jeweils 2 spezielle Hinweise über die Feuer, die Hexe, die Räuber und andere verfügbare Themen, sofern die Gefährtinnen diese erfragen. Hierfür darf zwar jeder Held eine Probe ablegen, es zählt jedoch nur das beste Ergebnis). Die Informationen sind dabei entweder wahr (+) oder falsch (-).

1) ...über Feuer, Brände und das Wetter

Allgemeines

- Die Dorfbewohner sind sehr besorgt wegen der Dürre und der Feuer (+).
- Ganz Wildenfest wartet sehnsüchtig auf den Regen im heißen Sommer (+). W6-Probe (**Ergebnis** siehe **Zufallstabelle**) hat bzw. haben sogar das Wasser der Gräben abfließen lassen, um das Dorf zu bestrafen (-).
- Die Weintrauben werden faulen (-). Die Wälder sind durch Feuer in Gefahr (+).

Spezielle Informationen

- Einige Bauern und Arbeiter haben bereits existenzwichtige Ernten und Einkommen verloren (+). Sie trauen sich kaum noch hinaus und ziehen bestimmt bald fort (-).
- Vor zwei Tagen fegte ein Sandsturm über das Weinanbaugebiet und zerstörte viele Reben (+).
- Hinter den Feuern steckt bzw. stecken W6-Probe (**Ergebnis** siehe **Zufallstabelle**) (-, + die Hexe Esfera).

Quellen

- Alle Dorfbewohner

Zufallstabelle 1W6

1	ein Ferkina-Schamane
2	der Zaubersultan der Novadis
3	die Hexe Esfera
4	die Räuber
5	Cañocacha
6	ein Feuermagier aus Drakonia

2) ...über die Banditen und das Diebesgut

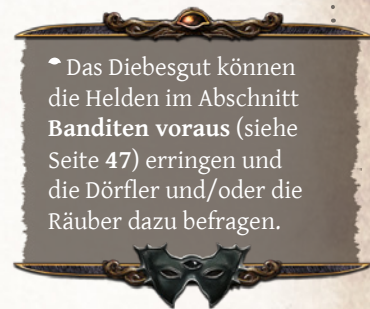
Allgemeines

- Seit einiger Zeit treiben die Banditen ihr Unwesen (+).
- Der Anführer Alonso Ragaza ist sogar aus der Feste Al'Muktur entkommen und will sich am Castellan rächen (-).
- Inzwischen haben sie die Berge verlassen und überfallen auch Personen im Wald oder am Fluss (+).

• Das Diebesgut können die Helden im Abschnitt **Banditen voraus** (siehe Seite 47) erringen und die Dörfler und/oder die Räuber dazu befragen.

Spezielle Informationen

- Der Pferdezüchter ist mit den Banditen im Bunde. Nur deswegen hat es ihn noch nicht erwischt (-).
- Zum Amulett (Diebesgut): Es gehörte dem toten Mann der Hexe, Phessalio (+).
- Die Holzfällerin Hernanda vermisst ihr schönes Werkzeug, eine verzierte Axt (-, es ist Maquedars Axt).



- Bei ihrem Weintransport haben die Banditen Travanca die Weinlieferung und wertvollen Schmuck (Diebesgut) abgenommen (+).
- Die Fischerin Ilmice fluchte lautstark über ein fehlendes Wurfnetz (+).

Quellen

- Castellan Hilario, Wirtin Daroca, Fischerin Ilmice, Gardisten, Holzfäller, Geweihter Obidos, Räuber, Weinbäuerin Travanca, Wirt Madrano

3) ...über die Hexe und ihre Familie

Allgemeines

- Die Probleme mit der schlimmen Dürre und dem missgebildeten Tier hat die Hexe Esfera Zurriaga verursacht (-). Daher hat man sie und ihre Sippschaft vor zwei Monaten aus Wildenfest fortgejagt (+). Mit Feuer hatte die Kräuterfrau, die seit etwa zehn Jahren in Wildenfest lebte, früher wenig zu tun (+).

Die Angaben zum konkreten Zeitverlauf findest du auch unter **Was ist geschehen?** (siehe Seite 41). Die Todesumstände sind separat unter 4) aufgeführt.

- Im Haus der Hexe wohnen nun die Gardisten (+).
- Vor einigen Monden starb Madranos Sohn Jervan an einer plötzlichen Atemwegserkrankung (+). Das muss ein Fluch der Hexe gewesen sein (-). Nach seinem Sohn ist der Wirt Madrano derzeit das nächste Opfer der bösen Zauberin (+).

Spezielle Informationen

- Esfera selbst ist spurlos verschwunden (+). Wahrscheinlich ist sie geflohen (+) oder den Ferkinas in die Hände gefallen (-). Ihr seltsamer Rabenbegleiter Ramando ist mit ihr fort (+).
- Phessalio war ein begabter Zimmermann (+) und verarbeitete das Holz der Gegend für die Weinbäuerin (+). Daher war er beim Castellan nicht sehr beliebt (-).
- Manche zweifeln an Esferas Schuld an den Missernten und schätzen ihre Heilkunst (+), wie die Fischerin Ilmice (+) und der Pferdezüchter Ippolito (+).

Quellen

- Castellan Hilario, Wirtin Daroca, Fischerin Ilmice, Gardisten, Geweihter Obidos, Pferdezüchter Ippolito, Räuber, Weinbäuerin Travanca, Wirt Madrano

4) ...über die Todesumstände

Allgemeines

- Vor etwa einem Monat hat man Phessalio und seine Tochter Rifada tot aufgefunden (+).
- Die Leichen Phessalios und Rifadas hat der Peraingeweihte Obidos bestattet (+). Seitdem ist der Anger verflucht (-).
- Wahrscheinlich brachte die böse Hexe ihre eigene Familie in einem finsternen Ritual um (-).

Spezielle Informationen

- Genauere Untersuchungen ergaben, dass beide einen schlimmen Sturz erlitten haben (+).
- Der tote Vater hatte Verletzungen von Waffen sowie eine üble Kopfwunde, die von einem Säbel stammen könnte (+).

Quellen

- Castellan Hilario, Geweihter Obidos, Pferdezüchter Ippolito

5) ...über Cañocacha

Allgemeines

- Sie ist eine alte Sagengestalt und wurde als Herrin der Flammen und Dürren bekannt verehrt (+).
- Die Anwohner straft sie wegen ausbleibender Opfergaben (-).

Spezielle Informationen

- Augenzeugen und Prophezeiungen berichten über Gesichter in den Flammen (-, nur Feuergeister)
- Einige verehren sie oder fürchten sich vor ihr als zornige Tochter Ingerimms (+). In manchen Sagen ist sie gar ein betrogenes Feenwesen (-).
- Man schreibt ihr Schutz der Ausgestoßenen, die gerechte Strafe, Rache und Kraft zu (+).

Quellen

- Gardisten, Holzfäller, Geweihter Obidos, Zahoriseherin Farishal, Wirt Madrano

6) ...über den Raschtulswall/die Berge

Über das Gebirge und deren Bewohner gibt es einige Geschichten und Gefahren

Allgemeines

- Räuber (+), Ferkinas (+) und Novadis (-, derzeit nicht). Nichts Gutes kommt aus den Bergen (+).
- Selbst über Harpyien (-), Chimären (+) oder Drachen (-) munkeln die Bewohner.
- Finstere Schwarzmagier wie Rakolus der Schwarze oder seine Schülerin Mordaza Maraneta haben mit ihren dämonologischen Anrufungen schreckliche Erinnerungen bei der Bevölkerung hinterlassen. Immer wieder kam es in der Vergangenheit zu Zusammenstößen mit deren Kreaturen (+).

Spezielle Informationen

- Eine weitere Schwarzmagierin neben Mordaza treibt dort ihr böses Spiel (+) und tyrannisiert alle Reisenden (-).
- In den Bergen lebt eine Tsageweihte, die Kontakte zu Ferkinas sucht (+).
- Eine Durchreisende hat von einem Feuermagier aus Drakonia berichtet (-).

Quellen

- Castellan Hilario, Wirtin Daroca, Gardisten, Holzfäller, Räuber, Weinbäuerin Travanca, Zahoriseherin Farishal

7) ...über die Amazonen

Allgemeines

- Amazonen kommen auf ihren Reisen am Weiler gelegentlich vorbei, da die Feste Keshal Rondra im Süden liegt (+).
- Die Ferkinas fürchten die weiblichen Streiterinnen besonders (+) und greifen die Amazonen deshalb seltener an (-).

Spezielle Informationen

- Die kriegerischen Frauen beziehen ab und an Pferde vom Züchter Ippolito (+).
- Madrano, der Inhaber der Amazonen-Taberna, ist der Sohn einer Amazone (-).

Quellen

- Castellan Hilario, Fischerin Ilmice, Gardisten, Pferdezüchter Ippolito, Weinbäuerin Travanca, Wirt Madrano

8) ...über Drakonia und bedeutende Reisende

Allgemeines

- Irgendwo tief im Raschtulswall liegt die sagenumwobene Magierakademie Drakonia (+). Sie ist absichtlich so gut versteckt, um dem Blick des Sultan Hasrabal aus Gorien zu entgehen (-).
- Manchmal kommen Abenteurer und Magier aus Almada oder anderen Regionen nach Wildenfest, die auf der Suche nach der Akademie sind (+). Einige suchen Dythlindes Kelch auf, da sie die Taberna mit einer verstorbenen Almadaner Baronin Dythlinde von Brinnbruch in Verbindung bringen (wer weiß?).

Spezielle Informationen

- Einst sollen die legendären sieben Gezeichneten nach Drakonia gereist sein und bei ihrem Weg in Wildenfest Rast eingelegt haben (+).
- Sehr selten gelangen Magier des Konzils der Elemente nach Wildenfest (+). Meist sind sie auf der Durchreise zur Puniner Akademie (-).
- Unter den Zauberern aus Drakonia gibt es auch Spezialisten für Feuer (+). Wahrscheinlich ist einer von denen für die Brände verantwortlich (-).

Quellen

- Castellan Hilario, Wirtin Daroca, Fischerin Ilmice, Geweihter Obidos

Castello Wildenfest (03)

Die steinerne Grenzfestung stammt aus der Priesterkaiserzeit und liegt südwestlich im Ort an einer Furt über den Bosquir. In den letzten Jahren wurde sie weiter ausgebaut und dient wegen ihrer Palisade als Bollwerk gegen räuberische Ferkinas oder Novadis, worauf die Bewohner besonders stolz sind. Zum Schutz dienen insgesamt 5 Gardisten/Grenzsoldaten unter dem Weibel Gualdo (siehe 54).

Castellan Hilario von Quirod-Bosquirquell

Hilario von Quirod-Bosquirquell (44, 1,84 Schritt, dunkelhaarig, braune Augen, besonnener Ritter) verwaltet die Burg Wildenfest für die Junkerin Belisetha da Vanya. Sein Sohn Ludovigo dient als Knappe in der Umgebung von Ragath. Vom Aberglauben seiner Bevölkerung hält er nicht viel und vermutet, dass die Banditen im Auftrag der Novadis oder Ferkinas hinter den Brandanschlägen stecken.

Stimmung: beschwichtigend, aktiv, planend

Geheimnisse: Durch ihre hellseherischen Fähigkeiten nährte Esfera unbeabsichtigt den Aberglauben im Dorf, was ihm weniger gefiel. Als die aufgebrachten Dorfbewohner und Gardisten gegen die Hexe und ihre Familie vorgingen, hoffte er, dass sich die Wogen wieder glätten, wenn die Familie nur das Dorf verlassen würde. Deshalb schritt er nicht ein. Den Tod von Esferas Angehörigen bedauert er.

Treffpunkt: Castello Wildenfest

Informationsgewinnung: Probe auf Etikette (Benehmen) oder Kriegskunst (Belagerung)

Mögliche Hinweise: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8

Zusätzliche allgemeine Informationen

- Die Dürre hält inzwischen immens lang an.
- Er hat die ehemaligen Holzfällersiedlung Las Ramiras südlich des Bosquir für Handelszwecke reaktiviert.
- Durch die Brände und den Sandsturm haben er und die Bewohner Ernteauffälle zu beklagen. Daher informierte er den Zunftmeister Alrico Tormente in Punin über das ausbleibende Holz.
- Zum weiteren Schutz gegen die Feuer haben die Gardisten mehrere wassergefüllte Fässer im Dorf und an den Palisadentoren aufgestellt. Darüber hinaus stehen einige Schweineblasen als Wasserwurfgeschosse bereit.

Unterstützung: Bekämpfen die Abenteurer den Brand an den Stallungen des Pferdezüchters Ippolito erfolgreich, begreift der Castellan, dass doch nicht die Räuber hinter den Brandanschlägen stecken. Er bittet die Abenteurer, den Geschehnissen nachzugehen und unterstützt sie mit (Anzahl der Helden -2) Wasserwurfgeschossen, Kletterhaken^{ARÜ30} und Kletterseilen^{ARÜ30} (Erleichterung Klettern von +1). Hat Maquedar seine gestohlene Axt zurück, stockt der Castellan die Wurfgeschosse um +2 auf.

Räuberpack

Haben die Helden Gefangene unter den Banditen (siehe Seite 47) gemacht, steht ihnen die Kopfprämie in Höhe von 5 Dukaten pro Räuber und 10 Dukaten für den Anführer zu, die sie beim Castellan erhalten.

Stimmung: wütend, ablehnend

Geheimnis: Die Räuber geben die korrekten Eigentümer ihrer Beute preis und lösen die falschen Gerüchte um sie selbst auf (siehe Seite 50). Alonso Ragaza sucht man in Punin und Umgebung unter dem Namen Erresto Galandi (siehe Seite 44), was eine zusätzliche Prämie in Höhe von 20 Dukaten bedeutet.

Die Bande verursachte den Tod Esferas Familie, Phessalio und Rifada, welche auf der Flucht zu Tode stürzten. Insbesondere der Tod des kleinen Mädchens tut Alonso zwar leid, er weist jedoch die Verantwortung für den „Unfall“ von sich. Das Amulett des Ehemanns nahm er an sich. Esfera war bei dem Überfall nicht anwesend (siehe Seite 41).

Treffpunkt: Kampf, später Gefängnis im Castello Wildenfest

Informationsgewinnung: Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Verhör)* oder *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* gegen Willenskraft.

Der Besitz der verlorenen Hutbrosche (siehe Seite 57) erleichtert die Proben um +1.

Zusätzliche allgemeine Informationen

Für die Brände ist die Bande nicht verantwortlich, sie haben aber während der Namenlosen Tagen eine Magierin (*Zaffira Frostwein*, siehe Seite 62) mit seltsamen Kreaturen gesichtet, weshalb sie den Raschtulswall verlassen haben.

Mögliche Hinweise: 1, 2, 6, 7

Unterstützung: Keine

Benötigt der Castellán derzeit die Dienste der Gardisten oder Holzfäller, sind diese nach Meisterentscheid am Castillo anzutreffen.



Gasthaus „Dythlindes Kelch“ (G01)

Der Kelch (Q2/P3/S10) gehört zu den größeren Holzgebäuden am Durchgangsweg und hat eine alte Historie (Gasthauspreise siehe **Regelwerk** Seite 382). Prunkstück des Hauses ist eine Urkunde, auf welcher die Übernachtung der später als sieben Gezeichneten bekannte Heldengruppen dokumentiert ist. Das Schriftstück wurde von Obidos' Vorgänger Perainerich beglaubigt. Trotzdem hat die Taberna schon bessere Zeiten gesehen, was sich an den schiefen Fensterläden und der abgesplitterten grünen Farbe zeigt.

Gastfrau Daroca Brannthagen

Regelmäßig kehren Holzfäller und Feldarbeiter zum deftigen Trinken und Spielen bei der Herbergsmutter **■ Daroca Brannthagen** (Anfang 50, korpulente Wirtin, 1,66 Schritt, graue Zöpfe, braune Augen, liebt Klatsch und Tratsch, aufgeschlossen; Lebensmittelparbeitung 9 (12/13/13), Überreden 6 (12/12/13), Willenskraft 4 (12/12/13), SK 1) ein.

Stimmung: äußerlich gute Miene, trinkfreudig, angespannt, teilweise niedergeschlagen

Geheimnis: Daroca mochte die Hexe Esfera nie besonders. Sie empfand sie als eingebildet und gibt ihr die Schuld an den Geschehnissen. Zusätzlich hat sie Angst vor Rabenvögeln, da sie nach ihrer Meinung den Tod bringen.

Treffpunkt: Dythlindes Kelch

Informationsgewinnung: Probe auf *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* gegen Willenskraft (*Überreden widerstehen*) oder *Zeichen (Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel)*

Mögliche Hinweise: 1, 2, 3, 6, 8

Holzfäller

■ Hernanda (28, 1,75 Schritt, schwarze Kurzhaarfrisur, goldgierig) und **■ Maquedar** (19, 1,78 Schritt, hellbrauner Zopf, melancholisch) arbeiten im Auftrag des Castellans auf der südlichen Seite des Bosquir. Dort wurden sie Opfer der Räuber und sind dementsprechend verstimmt. Weiterhin gab es schon erste Brände in ihrem Gebiet, weshalb sie viel Zeit mit Löschen anstatt ihrer eigentlichen Arbeit verbracht haben. Maquedar bessert in der Freizeit Darocas Tavernen aus. Wegen der Banditen gehen sie seltener in die Wälder und bekommen auch weniger Lohn. In ihrer Freizeit halten sie sich häufig in Dythlindes Kelch zum Spielen und Trinken auf (Brett- & Glücksspiel 6 (11/13/13), weitere Spielwerte wie erfahrene Räuber, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 259).

Stimmung: zornig (Hernanda), nachdenklich (Maquedar)

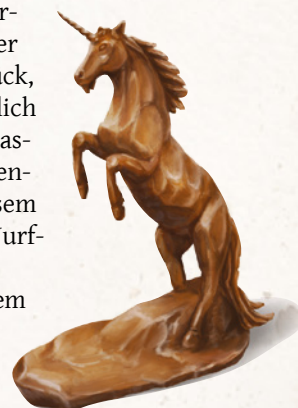
Geheimnisse: Die Räuber haben Maquedars außergewöhnlich schöne Axt gestohlen. Kürzlich war er allein in den Bergen und hat eine unbekannte Frau (*Zaffira Frostwein*, siehe Seite 62) beobachtet. Obwohl sie einen kalten Zug um den Mund und eine seltsame Kreatur bei sich hatte, muss er dauernd an die mysteriöse Dame mit der ungewöhnlichen Ausstrahlung denken. Beim Kartenspiel mit Phessalio luchste Hernanda diesem seinen Glücksbringer, eine hübsche Einhornfigur, ab. Für die Helden ist es möglich, die Statuette im Boltanspiel zu erringen. Bei der Vertreibung der Hexe haben sie sich von der allgemeinen feindseligen Stimmung anstecken lassen und bereuen mittlerweile ihr Verhalten.

Treffpunkt: Dythlindes Kelch oder im südlichen Wald

Informationsgewinnung: Probe auf *Brett- & Glücksspiel (Kartenspiele)* oder *Holzbearbeitung (Schlagen & Schneiden)* bei den Holzfällern

Mögliche Hinweise: 1, 2, 5, 6

Unterstützung: Phessalios Einhornfigur ist ein mögliches Mittel zur Überzeugung im Finale. Ein tieferes Gespräch mit Maquedar kann vor der Chimärologin warnen. Bringen die Abenteurer Maquedar seine Axt zurück, wird er sich überschwänglich bedanken und es dem Castellán berichten. Die Abenteurer erhalten von diesem gegebenenfalls weitere Wurfgeschosse fürs Finale. Beide sind als Führer zu einem verbrannten Feld oder Waldstück behilflich.



Gardistenhütte (04)

Bei der Gardistenhütte handelt es sich um die ehemalige Wohnstätte Esferas und ihrer Familie. Als Zimmermann hielt Phessalio das Gebäude gut in Schuss, weshalb sich Weibel Gualdo und die Gardistin Amaria in der Hütte niedergelassen haben.

Gardisten

Amaria gehört zu den fünf Gardisten unter Weibel Gualdo in Wildenfest. Beide standen bei der Vertreibung der Hexe in der ersten Reihe und fürchten den Feuerzorn der Cañocacha besonders. Außerhalb ihrer Arbeit am Castello und den Toren sind sie in den Tavernen oder in ihrer Hütte zu finden.

Geheimnisse: Amaria weiß, dass Gualdo um Esferas Gunst buhlte, ist ihm gegenüber jedoch loyal, um sich eigene Vorteile zu verschaffen. Nach dem sich Esfera damals für Phessalio und gegen ihn entschieden hatte, redete der Weibel schlecht über sie und setzte zahlreiche bössartige Gerüchte in die Welt. Insgeheim bewundert die Gardistin die stolzen Amazonen auf ihren Rössern. Daher besucht sie regelmäßig den Pferdezüchter, wo sie die Geburt des missgebildeten Fohlens mitbekommen und die Nachricht verbreitet hat.

Gualdo gibt der Hexe die Schuld an den Vorkommnissen und an seiner aktuellen Pechsträhne. In der Hütte fand er einen Liebesbrief von Phessalio an Esfera und behielt ihn als Erinnerungsstück (alle Proben zu Hinweisen bei Gualdo um -3 erschwert).

Treffpunkt: Castello, Dythlindes Kelch (Gualdo), Zur Amazone (Amaria) oder Gardistenhütte

Informationsgewinnung: Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Drohung)* oder *Überreden (Manipulieren, Schmeicheln)* jeweils gegen Willenskraft (*Einschüchtern* bzw. *Überreden* widerstehen)

Mögliche Hinweise: 1, 2, 3, 5, 6, 7

Zusätzliche allgemeine Informationen

Als sie im Wald waren, um die Banditen aufzuspüren, hörten sie weit entfernte Hilferufe. Daher folgten sie diesen in die Berge, fanden aber stattdessen die Toten, Phessalio und Rifada. Anschließend haben sie beide zum Perainetempel getragen.

Vor etwa zwei Wochen begann Gualdos Pech. Er stürzte unsanft, weshalb sein rechtes Knie immer noch bandagiert ist.

Unterstützung: Gelingt es den Helden, Gualdo ein schlechtes Gewissen zu machen (Proben zur Informationsgewinnung -3), übergibt er ihnen den alten Liebesbrief.

Esfera verfluchte Gualdo über Ramando mittels PECH AN DEN HALS WÜNSCHEN (siehe **Regelwerk** Seite 282). Die Wirkung ist aber bereits seit etwa einer Woche beendet. Bei der Befragung Gualdos leistet das Travancas Quasselpulver (siehe Seite 56) hilfreiche Dienste.



Ilmices Fischerhütte (02)

Außerhalb der Palisade lebt die Fischerin ♀ Ilmice in einer kleinen Holzhütte direkt an der Furt des Bosquir. Am Ufer liegt ein Boot.

Fischerin Ilmice Küferhilfe

Die Fischerin ♀ Ilmice *Küferhilfe* (Mitte 30, 1,91 Schritt, hellbraune geflochtene Haare, sehr schlank, gebräunte Haut; Boote & Schiffe 10 (12/13/14), Fischen & Angeln 9 (12/13/15), Überreden 2 (13/12/11), Willenskraft 2 (13/12/11), SF Fischer, SK 1) ist zu Beginn den Fremden gegenüber eher zurückhaltend und wortkarg. Im Verlauf eines Gesprächs wird sie offener und berichtet über ihr vermisstes Wurfnetz.

Stimmung: schüchtern, leise, abwartend

Geheimnis: Nach der Vertreibung suchte sie die heilkundige Esfera dennoch wegen eines entzündeten Splinters im Zeigefinger auf. Sie hielt die Hexe immer für unschuldig und war nicht an ihrer Vertreibung beteiligt. Vor zwei Tagen hat sie vom Boot aus Esferas Raben Ramando gesehen. Er flog in Richtung der Berge.

Treffpunkt: Fischerhütte oder am Bosquir

Informationsgewinnung: Probe auf *Boote & Schiffe (Langstrecke)* oder *Fischen & Angeln (Süßwassertiere)*

Mögliche Hinweise: 1, 2, 3, 7, 8

Unterstützung: Als Dank für ihr Wurfnetz übergibt sie den Gefährten einen Tiegel mit 4 Anwendungen Necker-gel (QS 4), welches sie in Arbasim für die Rettung eines in den Yaquir gefallenen Händlers erhalten hat.

Necker-gel

Mit Necker-gel können wichtige Notizen, wertvolle Artefakte und liebgewonnene Rüstung vor Feuer und Säure geschützt werden. Alchimisten sind in Hüttendörfern gerne gesehen und oft legen selbst ärmste Bauern ihr Geld zusammen, um ihre Schreine und die Schlafstätten ihrer Kinder vor Unglücken schützen zu lassen. Leider hält das Gel Regen nur kurze Zeit stand.

Typische Ingredienzien: Aquamarin, Efferdsmoos, Meerscham, Salbenfett, Schwimmblätter des Lotos, Tonerde

Kosten der Ingredienzienstufe: 30 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: -1

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 2 AP

Qualitätsstufen:

- 1: Eine eingeriebene Fläche von 1 Rechtschritt pro Anwendung ist für 5 KR vor dem Zustand *Brennend* geschützt und erleidet keinen Schaden durch Feuer oder Säure. Gleichzeitig perlt für 5 Minuten jede Flüssigkeit ab. Ausgenommen sind magisches Feuer und Drachenfeuer. Die Wirkungs-dauer beginnt erst bei Kontakt mit Feuer oder Säure.
- 2: Wie QS 1, aber für 10 KR.
- 3: Wie QS 1, aber für 20 KR.
- 4: Wie QS 1, aber für 1 Minute. Magisches Feuer ist nicht länger ausgenommen.

Perainetempel (T01)

Nahe dem Markt und Zentrum der Ansiedlung befindet sich der Tempel der Peraine. Im schmucken Holzbau bringen die Einwohner ihre Gaben dar. Im Inneren thront ein geschnitztes Abbild der Gütigen aus Schwarzeichenholz, unter dem ein prall gefüllter Opfertisch steht.

Seine Gnaden Obidos von Wildenfest

Der junge Geweihte **A** Obidos (25, 1,88 Schritt, dunkelhaarig, schlank, Spielwerte siehe **Regelwerk** Seite 77) hat die Leichen von Phelassio und Rifada bestattet und ist mit den aktuellen Geschehnissen stark überfordert. Die Bewohner bestürmen ihn, die Brände und Missernten zu beenden.

Stimmung: hoffnungsvoll, überfordert, teilweise niedergeschlagen

Geheimnis: In den Aufzeichnungen seiner Vorgänger findet man einige wenige Informationen über den Cañocacha-Aberglauben der Bevölkerung. Er hadert mit der Vertreibung Esferas und ihrer Familie, die er nicht verhindern konnte, da er zu diesem Zeitpunkt in Schlangentodt weilte.

Treffpunkt: Tempel oder Markt

Informationsgewinnung: Probe auf *Heilkunde Seele* (Unterdrückung von Ängsten) oder *Götter & Kulte* (Peraine) *Zusätzliche allgemeine Informationen*

Madranos Sohn Jervan hatte vor einigen Monaten schweren Husten und Fieber. Zu jener Zeit war er zu Besuch in Punin, sodass man Esfera um Hilfe bat. Trotzdem starb der Junge. Obidos ist sich nicht sicher, ob es ein natürlicher Tod war, oder ein Fluch dahintersteckt.

Mögliche Hinweise: 1, 3, 4, 5, 8

Unterstützung: Bieten die Abenteurer Unterstützung an, können sie auf Wirselskraut (5 Portionen, siehe **Regelwerk** Seite 346) und 2 Heiltränke je QS 4 (**Regelwerk** Seite 272) zurückgreifen.

Pferdezüchterhof Ippolito (01)

Außerhalb der Palisaden hat der Pferdezüchter Ippolito seinen Hof. Die Koppeln und Ställe für die Tiere wurden aufgrund der Hitze in ein nahes Waldstück am Bosquir verlegt. Die Bewohner empfehlen den Helden, ihre Reittiere hier unterzubringen, da es in Wildenfest an ausreichend Platz für alle Pferde (und gegebenenfalls Esel) mangelt.

Pferdezüchter Ippolito Ballurat

Der Züchter **A** Ippolito Ballurat (41, lange braune Haare, grüne Augen, drahtig, Reiten 12 (13/14/11), Tierkunde 12 (13/13/13), Willenskraft 4 (13/14/13), SK 1) mag seine Ruhe und Abgeschiedenheit. Vor einiger Zeit gebar seine Lieblingsstute ein Fohlen mit Missbildungen, welches einen Tag später starb (siehe Seite 41).

Stimmung: ausgleichend, sachlich, tierlieb

Geheimnis: Ippolito hatte eine gute Beziehung zu Esfera und hofft, dass sie noch lebt. Vor etwa zehn Tagen hat er beim Ausritt im Süden Esferas Raben Ramando gesichtet. Er flog in Richtung Wildenfest.

Da der Geweihte Obidos das Dorf oft verlassen muss, um anderswo zu helfen, fragte er Esfera häufig um Rat, wenn ein Tier krank oder verletzt war. Gelegentlich hat er Kontakt zu den Amazonen in Keshal Rondra, sofern

es Probleme mit Reittieren gibt, beziehungsweise diese kurzfristig ein weiteres Pferd benötigen.

Treffpunkt: Pferdehof

Informationsgewinnung: Probe auf *Reiten* (Kampfmänöver) oder *Tierkunde* (domestizierte Tiere)

Mögliche Hinweise: 1, 3, 4, 7

Unterstützung: Ippolito hat bei einem Ausritt Rifadas Handpuppe gefunden. Das Mädchen hatte sie bei der Flucht verloren.

Die Handpuppe hilft, Esfera im Finale an ihre Familie und die Dorfbewohner zu erinnern und vom Guten zu überzeugen (siehe Seite 67).

An den Stallungen wird im Verlauf des Abenteuers ein Brandanschlag stattfinden. Wenn die Helden hier auch ihre Reittiere untergebracht haben, werden sie hoffentlich motivierter sein zu helfen.



Weingut Ferella (05)

Das beschauliche Weingut, das einige Parzellen unterschiedlicher Weinreben besitzt und die klangvollen Sorten *Bosquirtaler* oder *Quiroder Tafelwein* hervorbringt, befindet sich nördlich des Dorfes.

Weinbäuerin Travanca Ferella

A Travanca Ferella (27, 1,70 Schritt, schwarze Haare, Glutaugen, gute Figur; Betören 6 (13/13/13), Lebensmittelbearbeitung 9 (14/13/13), Pflanzenkunde 13 (11/13/13), Überreden 7 (13/14/13), Willenskraft 4 (13/14/13), SF Ackerbau, SF Winzerei, SK 1) stammt nicht aus Wildenfest und hat das Weingut vor etwa einem Jahr geerbt, nachdem der vorherige Winzer kinderlos verstarb.

Stimmung: motiviert, arbeitsam, besorgt

Geheimnis: Sie hatte auf den Gardisten Gualdo ein Auge geworfen und kaufte seinetwegen Quasselpulver. Als er kein Interesse zeigte, beendete sie jedoch ihre Avancen. Daher kam das Pulver nicht zum Einsatz. Der Vertreibung Esferas stand sie leidenschaftslos gegenüber, da sie diese noch nicht so lange kannte. Den Feldern und der Ernte hat es aber nichts genutzt.

Treffpunkt: Weingut oder Zur Amazone

Informationsgewinnung: Vergleichsprobe auf *Betören* (Anbändeln) gegen *Willenskraft* (Betören widerstehen) oder Probe auf *Pflanzenkunde* (Nutzpflanzen)

Zusätzliche allgemeine Informationen

- Die Weinreben halten bei Dürre üblicherweise gut durch. Daher hatte sie kaum Bedenken wegen größerer Einbußen.
- Ein plötzlich auftauchender Sandsturm vernichtete vor zwei Tagen einen Teil ihrer Weinernte. Die Dorfbewohner oder der Pferdehof haben davon kaum etwas abbekommen.

Mögliche Hinweise: 1, 2, 3, 6, 7

Unterstützung: Übergeben die Helden Travanca den von den Banditen geraubten Ring, belohnt sie den Überbringer mit einer Portion Quasselpulver (QS 3).

Quasselpulver

Quasselpulver lässt einen Kulturschaffenden nach 5 Minuten sehr redselig werden. Er plaudert auch gerne Geheimnisse aus und lässt sich deutlich leichter verführen. Um ihn in die richtige Richtung zu lenken, sind Vergleichsproben auf Überreden gegen die Willenskraft des Opfers notwendig.

Typische Ingredienzien: Basiliskum, Quasselswurzel, Schmetterlingsstaub, Praiosblumenöl

Kosten der Ingredienzienstufe: 25 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: +/-0

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 2 AP (Voraussetzungen: Alchimie 4)

Qualitätsstufen: QS 3 - Proben auf Willenskraft sind um -2 erschwert, die Wirkung des Quasselpulvers hält 30 Minuten an.

Herberge „Zur Amazone“ (G02)

Der Wirt dieser Taberna (Q3/P3/S6) setzt auf ein Ambiente im Stil der Amazonen (Gasthauspreise siehe **Regelwerk** Seite 382). Rüstungsteile und Waffen der Kämpferinnen sind dekorativ zur Schau gestellt. Das Mobiliar ist einfach, aber gepflegt. Als Besonderheit bietet der Aushang Quiroder Tafelwein (Becher 5 Heller) sowie den Bosquirtaler (Becher 4 Heller) der Weinbäuerin Travanca an.

Wirt Madrano Pitanza

♂ **Madrano Pitanza** (Anfang 30, 1,74 Schritt, schwarze Haare und Bart braune Augen, erfahrener Gastgeber; Lebensmittelbearbeitung 7 (13/13/13), Überreden 7 (11/13/13), Willenskraft 2 (11/13/13), Zechen 6 (12/12/12) SK 1) ist fasziniert von den kämpferischen Frauen.

Stimmung: verzweifelt, besorgt

Geheimnis: *Madrano* war früher ein Freund Phessalios, des verstorbenen Ehemann Esferas. Seit der Geburt Rifadas schloß der Kontakt deutlich ein. Seinen Sohn *Jervan* verlor er vor einem halben Jahr durch eine schwere und plötzliche Atemwegserkrankung. Da der Perainegeweihte damals abwesend war, bat er Esfera um Hilfe. Sie

konnte seinen Sohn nicht retten, was er ihr seitdem nachträgt. Er vermutet, dass sie sich nicht angestrengt hat, nicht aber, dass sie ihn absichtlich sterben ließ.

Treffpunkt: Zur Amazone

Informationsgewinnung: Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) gegen Willenskraft (*Bekehren & Überzeugen widerstehen*) oder *Gassenwissen* (Informationssuche)

Zusätzliche allgemeine Informationen

Seit Tagen kann er keine feste Nahrung mehr zu sich nehmen. Brot, Obst und Fleisch verwandelt sich bei Berührung sofort in einen Haufen Asche. Das Kochen überlässt er einem Gehilfen und aus Furcht bleiben die meisten Gäste lieber im Kelch. Zudem hat er einen Boten Borons (in Wahrheit den Raben Ramando) gesehen und hat starke Angst vor dem plötzlichen Tod.

Mögliche Hinweise: 1, 2, 3, 5, 7

Zahoriseherin Farishal

Auf der Durchreise ist die Zahori Wahrsagerin ♀ **Farishal Alfahan** (33, tiefgründige Augen, offene schwarze Haare, belegte Stimme, Stirnband mit Schellen; Menschenkenntnis 10, (15/14/14), Sagen & Legenden 10, (15/15/14), Tanzen 7 (15/14/11), Überreden 12 (12/14/14), Willenskraft 4 (12/14/14), SF Prophezeiung und Höhere Prophezeiung, SK 2). Aufgrund der derzeitigen Geschehnisse hat sie einen besonders großen Zulauf an ihrem Stand am Markt, wo sie ihren Inrahkarten legt.

Stimmung: mysteriös, von Geheimnissen umgeben,

Geheimnis: Die auf dem Kopf stehende (umgekehrte oder invertierte) Karte *Fürst des Humus*, welche für Verdorren und Plagen steht, führte sie nach Wildenfest (Assoziation zu Cañocacha).

Treffpunkt: Markt oder Zur Amazone

Informationsgewinnung: Probe auf *Sagen & Legenden* (*Almada*). Jeder Silbertaler, den die Helden der Seherin bieten, erleichtert die Probe um +1. Maximal ist eine Erleichterung von +3 möglich.

Mögliche Hinweise:

1, 5, 6, 7

Sie kennt die ausführlichere Legende zur Mythologie der Cañocacha.

• Quasselpulver wird meist in Getränken aufgelöst und getrunken.

•• Esfera hat den Wirt über ihren Vertrauten mit dem Hexenfluch BEISS AUF GRANIT! (QS 3, siehe **Regelwerk** Seite 282) in Form von Asche belegt, da dieser sie öffentlich für den Tod seines Sohns verantwortlich machte (siehe Seite 41). Da der Fluch derzeit wirkt, ist er nach den Regeln zur Magischen Untersuchung (siehe **Regelwerk** Seite 269) analysierbar. Das Erkennen von Magie ist mit einer Probe auf *Magiekunde* (*Zaubersprüche*) -1 oder der *Magiepaste* möglich.





• Das Legen der Inrahkarten •

- Das Problem: *Fünf des Feuers* als Symbol für Feuerbrünste und Brände
- Die Ursache: *Der Troll* als Zeichen für eine uralte, übernatürliche Kraft (Dschinn und/oder Cañocacha)
- Die Unterstützerin: *Die Weissagerin des Erzes* für die Seherin Esfera
- Das Ziel: *Der Berg* als Hinweis auf die Höhle im Raschtulswall
- Die Lösung: *Der Ritter des Wassers* als Aspekt einer möglichen Schwäche

• Besitzt du Inrahkarten, kannst du sie an dieser Stelle in das Abenteuer einbringen.

Unterstützung: Alle erhalten gemeinsam mit dem Legen der Inrahkarten eine Höhere Prophezeiung, welche die drohende Feuergefahr andeutet und jedem Helden 1 Schip zurückgibt.

Die Legende der lodernden Cañocacha

»Einst war Cañocacha als freundliche Tochter des Herrn Ingerimm und einer alten, vergessenen urtumidischen Göttin der Jagd, Nahrung und Kraft mit Namen Ankhatep bekannt. Dem mächtigen Dämon Rahastes, dem Plagenbringer, gefiel die Lodernde mit ihrem flammend roten Haar so gut, dass er sie raubte und in seinem Heim gefangen hielt. Der göttliche Vater suchte seine Tochter viele Jahre, aber breitete den Mantel des Schweigens über sie aus, da er sie nicht zu finden vermochte. Im Reich des Dämons verging für die Flammentochter kein Augenblick ohne Qual und Plagen. Dies ging Cañocacha so nahe, dass sie ihr zerstörerisches Feuer mit unbändiger Kraft entfachte, um Rahastes zu überwinden und alle vor seinen Plagen zu retten. Doch die Erlebnisse veränderten sie, weshalb sie nie zu ihrem Vater zurückkehrte. Die schmerzhaften Erinnerungen zeigten ihr die Notwendigkeit der strafenden Flammen: Das Lebende musste brennen und das Blühende siechen, um einen Wechsel zu ermöglichen. So kennen viele die Feurige nur in ihrer zerstörerischen Form, obwohl man ihr ebenso den Schutz der Ausgestoßenen, die gerechte Strafe, das Besinnen auf eigene Kräfte und neues Wachstum aus der Asche zuschreibt.«

—Farishal Alfahan, Zahoriseherin und Fahrende, über die lodernde Tochter Ingerimms, 1043 BF
Mehr zu den Verehrungsformen der Feurigen findest du in der **Gluthöhle** (siehe Seite 66).

Höhere Prophezeiung

Die Gabe der Prophezeiung ist unter den Angehörigen der verschiedensten Kulturen verbreitet. Es gibt verschiedene Techniken, etwa das Beobachten des Vogelflugs, das Lesen in den Eingeweiden von Tieren oder das Werfen eines Knochenorakels.

Regel: Durch Knochenwerfen, die Beobachtung des Vogelflugs oder das Lesen von Inrahkarten kann ein Abenteuerer anderen Mut machen, sie auf ihr Schicksal vorbereiten und ihrer Bestimmung zuführen. Die Durchführung ist nur einmal für maximal fünf Helden während eines Abenteuers erlaubt und kostet einen Schip. Weitere Anwendungen von Prophezeien bei diesen Helden innerhalb der Frist haben keine Auswirkungen. Jeder Abenteuerer, der durch die Prophezeiung gestärkt wurde, erhält 1 Schip zurück. Der Anwender der SF ist von dieser Stärkung ausgenommen.

Voraussetzungen: Prophezeiung

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Alternative Recherche: Wenn du die Informationssuche im Dorf verkürzen oder stärker fokussieren möchtest oder wenn deine Spieler nicht so viel Spaß daran haben, jedes einzelne Gespräch auszuspielen, kannst du dies mittels Herumfragen^{AKO45} in Form einer Sammelprobe auf *Gassenwissen* (Informationssuche) umsetzen. Mit QS 6 erzielen die Abenteuerer einen Teilerfolg und erhalten jeweils den ersten Hinweis in der Kategorie Spezielle Informationen. Ab QS 10 stehen den Suchenden die gesamten Inhalte zu den erfragten Themen zur Verfügung. Die beim Ansprechpartner erwähnten Fertigkeiten sind auch als unterstützende Talente anwendbar. Im Rahmen der Recherche sind ebenso andere Talentproben nach Spielleiterentscheid möglich, wenn sie zum Kontext des Gesprächs passen.

Dorfumgebung

Auch außerhalb der Stadt und der Karte haben die Brände und Verursacher ihre Spuren hinterlassen. Möchten die Gefährten diese Orte aufsuchen, sollten sie einen Führer aus Wildenfest anheuern.

Hexenhütte

Zum Besuch der Hütte müssen die Abenteuerer in die Ausläufer des Raschtulswalls. Nach dem Überqueren des Flusses benötigen sie dazu zwei Stunden. Die Behausung ist aus Holz gefertigt und von Weitem betrachtet in recht gutem Zustand, aber verlassen.

Führer: Fischerin Ilmice, Holzfäller Maquedar oder Gardistin Amaria

Informationsgewinnung: Im Inneren sind zwischen umgestürztem Mobiliar, Geschirr und abgerissenen Vorhängen bei erfolgreicher Probe auf *Fährtsensuchen* (*humanoide Spuren*) Kampf- und Blutspuren erkennbar. Das Bett sieht außergewöhnlich aufgeräumt aus. Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen oder Wahrnehmen*) -1) können die Helden die gesuchte Hutbrosche in Form einer silbernen Feder von Metessa Galora finden (siehe Seite 44). Sie ist beim Kampf zwischen den Banditen und Phessalio heruntergefallen und unter ein Möbelstück gerutscht.

Die Hutbrosche ist ein wichtiger Beweis, dass die Banditen für den Tod von Esferas Familie verantwortlich sind. Sie erleichtert das Verhör der Räuber um +1.

Dunyaca nutzt ab und an die Hexenhütte als Zwischenlager, wenn eine Übernachtung auf dem Weg zur Gluthöhle nötig ist, weshalb das Bett so ordentlich wirkt.



Verbrannte Erde

Im südlichen Wald liegt eine größere verbrannte Fläche. Um hierher zu gelangen, müssen die Helden den Bosquir an der Furt überqueren und ihm etwa eine Stunde



ins Gelände folgen. Der Ort gleicht einem Aschemeer – farblos, tot und leer. Selbst die Vögel und Tiere meiden die verkohlte Gegend.

Führer: ein Holzfäller oder der Perainegeweihte Obidos

Informationsgewinnung: Es sind nur noch wenig Rußspuren (erfolgreiche Probe auf *Fährtsensuchen* (*humanoide Spuren*)) außerhalb der Brandfläche sowie eine halb abgebrannte Zauberkerze^{ARÜ29} mit dem Zeichen des Elements Feuer aus der Transportlaterne (Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen oder Wahrnehmen*) -1) vorhanden, da der Brand bereits einige Tage zurückliegt.

Zerstörtes Weingebiet

Vor zwei Tagen fegte ein gewaltiger rotbrauner Sandsturm aus nordöstlicher Richtung über das Weingut, welcher zahlreiche Bosquirtaler Weinreben zerstörte. Etwa 20.000 Rechtschritt wurden komplett begraben. Der rotbraune Sand ist noch immer überall.

Führerin: Weinbäuerin Travanca Ferella

Informationsgewinnung: Unter die Sandreste sind seltene schwarzrote Körner (erfolgreiche Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*)) gemischt, bei denen es sich um Obsidianreste (erfolgreiche Probe auf *Alchimie* (*profane Alchimie*)) aus dem Raschtulswall handelt. Diese vermögen es, magische Kräfte länger zu speichern. Überprüft ein Charakter die magische Intensität (erfolgreiche Probe auf ODEM ARCANUM, Magiesicht, *Magiegespür* o.ä. jeweils -3), so stellt er Restspuren arkaner Kräfte fest.

An dieser Stelle bietet sich der Einsatz der Magiepaste (siehe Seite 46) mit QS 4 an, die sich aufgrund der Reststrahlung des Obsidiankorns in der Reichweite von 7 Schritt verfärbt.



Magische Untersuchung

(Proben jeweils -2, siehe **Regelwerk** Seite 269)

- **QS 1:** Eine schwache Restmagie zeigt sich, aber verblasst langsam. Die ursprüngliche Kraft muss stärker gewesen sein.
- **QS 2:** Die Obsidiankörner selbst sind nicht magisch. Der Sandsturm wurde durch Zauberei verursacht und gezielt hierher geschickt.
- **QS 3:** Es handelt sich um Ritualmagie mit einer zerstörerischen elementaren Komponente, die auf Strukturen und Lebewesen wirkt.
- **QS 4+:** Aus der ausströmenden Restmagie lässt sich satuarische Fluchmagie ableiten. Die Verursacherin oder der Verursacher gehören zur Tradition der Hexen.

Weitere Schritte?

Aus den bisherigen Untersuchungen sollten deine Helden auf folgende Schlussfolgerungen kommen:

- Hier ist Magie am Werk (Flüche PECH AN DEN HALS WÜNSCHEN, BEISS AUF GRANIT!, HAGEL-SCHLAG, Zauberkерze, Feuergeist).
- Die Hexe Esfera lebt wahrscheinlich noch und ist in die Geschehnisse involviert (Flüche, Sichtung des Raben).
- Als magische Verdächtige kommen die Hexe, die Zahori, die Schwarzmagierin oder ein Elementarist in Frage.

Wenn die Helden weit genug mit ihren Untersuchungen gekommen sind, kannst du den nächsten Schritt durch den Brandanschlag am Pferdehof einleiten. Dabei müssen die Abenteuerinnen nicht alle Geheimnisse und Gegenstände sammeln. Vier Hinweise sind meist ausreichend für den Weg ins Finale. Dort geben diese eine Erleichterung von +2 (siehe Seite 67).



Der Brandanschlag

Inmitten der Nachforschungen erfolgt in Dorfnähe der nächste Brandanschlag. Die Brandstifterin Dunyaca bekommt bei der Gaststätte von Esfera eine Laterne mit einem Feuergeist, den sie auf Befehl Suremans zum Zielgebiet bringt und frei lässt. Die Ställe, Weiden und Tiere des Pferdezüchters Ippolito befinden sich westlich vom Dorf in der Nähe des Bosquir und bieten auch tagsüber ein gutes Ziel, weshalb ihre Wahl auf diesen Ort fällt. Für ihre Flucht nutzt sie ein kleines Boot, das sie zuvor am Fluss versteckt hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein lauter Ruf vom Castello lässt euch unvermittelt aufschrecken: „Feuer! Feuer! Bei Ippolito brennt es!“ Deutlich seht ihr vom Tor den Rauch aus tiefroten Flammen aufsteigen. Doch nicht nur das. Auch nahe dem Kelch machen sich zwei Rauchwolken breit und führen zu lauten Schreien und einem wilden Durcheinander. Die Zeit drängt und die Gesten der Gardistin Amaria am westlichen Zugangstor sind eindeutig. Sie bittet euch, zum Pferdehof voranzueilen, während sie sich mit den Bewohnern um den Rauch im Dorf kümmert. Glühendheiß schießt es jedem ins Gedächtnis, dass eure wertvollen Reittiere bei Ippolito stehen.



Dunyaca ließ den Feuergeist beim Pferdezüchter frei und warf zwei raucherzeugende Schwadenbeutel^{AMAI221} über die Dorfpalisade, um vom äußeren Feuer abzulenken. Bei den ersten Alarmrufen in Wildenfest rudert sie im Schutz eines weiteren Beutels unbemerkt auf die Südseite des Flusses, versteckt das Boot im Gebüsch und

macht sich auf den Weg zur Kulthöhle. Ihre Spuren lassen sich später finden (siehe Seite 61). Der von Sureman instruierte Feuergeist wütet derweil vor Ort weiter.

Verzehrende Flammen

Aufmerksame Abenteurer können am Stadttor (Anzahl der Helden -2) Wasserwurfgeschosse sowie Eimer und Decken finden, um das Feuer zu bekämpfen. Der Brand befindet sich nahe den Stallungen westlich von Wildenfest (außerhalb der Karte), wo sich die Koppel im Schatten eines kleinen Waldes an das Flussufer schmiegt. Für die Feuerbekämpfung läuft der übliche Kampfmodus mit Initiative ab. Das Ziel ist das Retten und Befreien der eingeschlossenen Personen und Tiere.

Gegner: Feuergeist (1)

Weitere Blips: Bürger (1), Söldner (1) als Pferdezüchter, Pferd (3), Rabe (1), Questmarker (8) als Bausteine der Feuermauer und zur Darstellung des Wasserfasses, Schablone 5 Schritt (1) zur Darstellung des Großbrands, Entfernungsmesser, gegebenenfalls Feuergeist (2) im Großbrand

Bodenplan: lichter Wald

Siegebedingung: Die Helden siegen, wenn alle hilfsbedürftigen Personen und Lebewesen vor dem Feuer gerettet wurden.

Ausgangslage

- **Koppel:** Die Gefährten betreten das Gelände mittig am oberen Bodenplanrand durch ein Tor, an dem ein Wasserfass steht (500 Stein). Die gesamte Pferdekoppel (Bodenplan) ist bis auf die Flussseite im Süden durch einen Zaun mit 2 Schritt Höhe abgetrennt (Bodenplanrand).



- **Brandherde:** Der Feuergeist entzündete einen großen Strohhaufen (Schablone, Durchmesser 5 Schritt, Höhe 3,5 Schritt), der die Pferde, Ippolito sowie eine Magd mit einer Feuermauer (Questmarker, jeweils Durchmesser 1 Schritt, Höhe 1,5 bis 2 Schritt) einschließt.
- **Pferde:** (1,2,3 – insgesamt Anzahl der Helden –1, max. 4): Alle Pferde haben den Status *Brennend (große Fläche)* und erhalten jeweils 1W6 SP pro KR. (aktuell LeP 65, weitere Werte siehe Warunker, **Regelwerk** Seite 360)
- **Menschen:** Ippolito (Söldner) und seine Magd (Bürgerin) liegen nach panischen Tritten der Pferde ohnmächtig am Boden. Beide leiden am Status *Brennend (kleine Fläche)* und erhalten jeweils 1W3 SP pro KR (aktuell LeP 23, weitere Werte wie Bürgerin, **Aventurischer Almanach** Seite 258).
- **Rabe:** Esferas Vertrauter Ramando (aktuell 15 LeP, Spielwerte siehe Seite 69) beobachtete den Brand und wurde von einem herabfallenden brennenden Ast eingeklemmt. Er liegt bewegungsunfähig am Boden und verliert 1 LeP pro KR.

Brandherde

Die Auswirkungen von Feuerschaden und Brandflächen findest du im **Regelwerk** auf Seite 341 und den Status *Brennend* im **Regelwerk** auf Seite 35.

Die Brandherde besitzen als Objekte keine LeP, sondern Strukturpunkte (StP). Mit normalen Waffen sind Brandherde natürlich nicht bekämpf- oder zerstörbar (siehe **Regelwerk** Seite 349 ff.).

StP: 80/10 (Großbrand/Feuermauerstück)

RS/BE: 0/0

Typus: Objekt, elementar

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Wasser: (Elementarer) Wasserschaden richtet die doppelten TP an.

Feuerregeneration: Alle Brandherde regenerieren 1W6 StP zu Beginn jeder KR.

Besondere Kampfsituationen

Die Gefährtinnen haben verschiedene Handlungsmöglichkeiten.

- **Feuergeist angreifen:** Die Feuergeister sind neben normalen Waffenangriffen auch durch Wasserblasen und Wassereimer verletzbar. Es gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 358, Spielwerte siehe Seite 73).
- **Brand bekämpfen:** Das Löschen des Brands ist nur mit Brandbekämpfungswaffen möglich. Eimer, Decken und Wasser erhalten die Helden am Stadttor, vom Bosquir (unterer Rand) oder Wasserrass am Koppeleingang (obere Mitte). Wasser ist nach einer AT vom Fluss beziehungsweise Fass aufzufüllen, was Zeit und Bewegung erfordert. Sand

steht mit dem trockenen Boden überall zur Verfügung. Die Attacke der Brandbekämpfungswaffen gelingt automatisch. Fernkampfswaffen benötigen eine entsprechende gelungene Fernkampfattacke. Alle Angriffe erfordern jeweils 1 Aktion.

Brandbekämpfungswaffen

Typ	TP		
Decke	1W3+1		
Sandtopf	1W3+1		
Wassereimer	1W3+2*		
Wurfwaffe	TP	LZ	RW
Wasserblase	1W3+1*	1	2/5/10

* Wasserblase und -eimer richten bei den Flammen doppelten Schaden an. Bei den Feuergeistern machen sie regulären Schaden.

- **Rettung von Menschen und Tieren:** Möchte eine furchtlose Abenteurerin durch die Feuermauer springen, gelten analoge Regeln zum Durchqueren des Zaubers *FLAMMENWAND* (siehe Seite 72).

Für den gefahrlosen Zugang durch die Feuer müssen 2 benachbarte Mauerstücke (mit je 10 StP) gelöscht werden.

Das Löschen brennender Personen oder Tiere benötigt eine gelungene Probe auf *Körperbeherrschung* (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Für den Transport von Pferden und Menschen aus den Flammen ist jeweils eine erfolgreiche Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* bei Menschen und *Tierkunde (domestizierte Tiere)* bei den Pferden nötig. Eine gelungene Probe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* +1 rettet den laut krächzenden, angeschlagenen Raben.



Für eine stärkere Bedrohung kann ein weiterer Feuergeist aus dem Großbrand auftauchen, sobald der erste Brand der Feuermauer gelöscht wurde.

Übernatürliches

Ein Geweihter beziehungsweise Zauberer vermag es, Regen oder elementares Wasser zu kontrollieren. Starke elementare Kräfte wie ein Platzregen oder ein Wasserschinn lassen alle Feuer innerhalb der nächsten 5 Kampfrunden erlöschen. Ähnliches gilt für die Ingerimm-Liturgie Gebieter der Flammen^{AGÖ121}, die nur in der Erweiterung *Große Brandherde* weiterhilft. Ob andere Möglichkeiten wie eine efferdgefällige Angriffswelle^{AGÖ111} oder Windhose^{AGÖ139}, welche sich auf Wesen oder Lebewesen richten, hier hilfreich sind, liegt in der Hand des Spielleiters. Fliegende Heldinnen können die Feuermauer sogar mit Wassereimern überwinden.



Sieg oder Niederlage

- Haben die Gefährten alle Personen und ihre Pferde aus dem Feuer gerettet, kommen die Dorfbewohner beim Löschen der Koppel zu Hilfe. Der Dank der Dorfgemeinschaft ist den Helden gewiss. Ippolito wird sich am Ende des Abenteuers besonders erkenntlich zeigen (siehe Seite 73). Möchten die Gefährten noch weitere Informationen in Wildenfest suchen, erhalten sie eine zusätzliche Erleichterung von +1. Dazu können sie (Anzahl der Helden -2) Wasserwurfgeschosse zum Finale mitnehmen. Unter Fürsprache Maquedars fällt die Anzahl höher aus (siehe **Holz-fäller** Seite 53).

- Erfolgt die Rettung des Raben innerhalb der ersten 7 KR, bleibt der Vertraute kurze Zeit bei seinen Rettern und lässt sich sogar verarzten oder untersuchen, bevor er fortfliegt. Wird er zwischen der 8. und 12. KR befreit, fliegt der Vogel schnellstmöglich davon. Ab der 15. KR ist Ramando auf der Schwelle des Todes.
- Kommen ein Pferd oder Mensch zu Tode, sind die Bewohner mitgenommen. Die Abenteurer müssen eine Erschwernis von -1 auf alle weiteren Talentproben zur Recherche in Kauf nehmen und erhalten keine zusätzliche Unterstützung. Stirbt der Rabenvertraute, haben sie es später schwerer, einen vertrauensvollen Zugang zu Esfera zu finden, die sich nur umso mehr in ihren Hass hereinsteigert (siehe **Hexentanz** Seite 67).

Zu den Hängen des Raschtulswalls



Den Brandstiftern auf den Fersen

Nach der Aufregung ist für alle deutlich, dass es andere Drahtzieher als die Räuber geben muss. Der Castellán bedankt sich bei den Heldinnen und bittet sie um weitere Aufklärung. Diese haben die Möglichkeit, die Koppel und den Anschlagort nahe der Palisade zu untersuchen.

Probe auf Fährtsensuchen • ○

Allgemeine Informationen:

Der Brand an der Koppel wurde von den Feuergeistern verursacht. Im Dorf liegen nahe der westlichen Palisade zwei ausgelöste Schwadenbeutel (*Alchimie* +1), die der Ablenkung dienen.

- **QS 1:** Die Rußspuren der Feuergeister führen zum Bosquir und enden am Ufer.
- **QS 2:** Ein dritter Schwadenbeutel liegt außerhalb der Palisade. Menschliche Fußspuren führen an das Bosquirufer, wo sie auf die Rußspuren treffen.
- **QS 3:** Im Uferschlick lassen sich Anlegespuuren eines kleinen Bootes entdecken.

• Misslingt die Rekonstruktion von Dunyacas Fährte, dürfen die Abenteurer weitere Proben auf Fährtsensuchen ablegen. Jede weitere Probe zum Entdecken und Verfolgen von Dunyacas Spuren kostet Zeit und gibt der Chimärologin Zaffira eine zusätzliche Wolfsratte, welche sie im Kampf gegen die Helden einsetzen kann (siehe **Ein Magier in Nöten** Seite 62). Dies gilt auch für alle nachfolgenden Proben.

Nach Durchqueren der Furt und erfolgreichem Untersuchen (*Sinnesschärfe (Suchen)* -1) des gegenüberliegenden Ufers entdecken die Helden ein geschickt zwischen Felsen und Ästen verborgenes Boot. An der Barke und auf der ganzen südlichen Seite fehlen Brandspuren. Es lassen sich menschliche Fußabdrücke

(*Fährten suchen (humanoide Spuren)* -1)• finden, welche Richtung Raschtulswall führen. Vor dem Aufbruch besteht die Gelegenheit, sich beim Castellan (siehe Seite 52) für einen längeren Aufenthalt im Gebirge auszurüsten. Dazu stellt er Seile, Lichtquellen oder Wasserwurfgeschosse (siehe Seite 60) bereit. Bei Gedanken an ihre Reittiere verrät eine erfolgreiche Probe auf *Geographie* +2, dass es in den Bergen keine ausgebauten Wege gibt und Pferde beim Erklimmen von Steilhängen eher hinderlich wären. Wollen die Abenteurer einen ortsansässigen Führer mitnehmen, begleitet sie ein Holzfäller für etwa eine Stunde. Anschließend zieht sich der Dorfbewohner zurück und warnt sie vor wilden Ferkinakriegern.

Gefahren im Raschtulswall

Der Aufstieg ist langwierig und mühsam. Um die Gefahren des größten Gebirges Zentralaventuriens zu verdeutlichen, kannst du neben **Ein Magier in Nöten** (siehe Seite 62) und **Unter dem Regenbogen** (siehe Seite 64) folgende Ereignisse einstreuen.

- Die Sonne brennt unbarmherzig. Ohne passende Kleidung oder Hilfsmittel erhalten die Reisenden einen schmerzhaften Sonnenbrand (1 Stufe *Schmerz* für 1 Tag).
- Fernab befestigter Wege muss die Gruppe immer wieder steile Hänge und kleinere Felsen emporklettern (Probe auf *Klettern (Bergsteigen)*, bei Misslingen rutscht der Abenteurer ab und erleidet 1W6 SP).
- Die Gruppe erreicht eine steile Schlucht mit einer maroden Hängebrücke. Zum Überqueren ist eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* nötig. Misslingt diese, stürzt der Betroffene vier Schritte in die Tiefe (Sturzschadens siehe **Regelwerk** Seite 340). Alternativ lässt sich die Brücke reparieren (*Holzbearbeitung (Tischlerarbeiten)* -1, pro Stunde ist eine Probe erlaubt). Jede verbrauchte Stunde gibt Zaffira eine weitere Wolfsechse, bis zu einem Maximum von 3.

Ein Magier in Nöten (Optional)

Die folgende Szene empfiehlt sich, wenn die Abenteurer ein paar Stunden unterwegs sind und die ersten größeren Berge erreicht haben. Die Abenteurer vernennen (*Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -2) Hilferufe und Kampflärm aus Richtung eines kleinen Felsplateaus. Beim Rufenden handelt es sich um den Wassermagier ♀ **Enanduel von Drakonia** (31, 1,84 Schritt, blondes, kurzes Haar, blass, hager, tiefgründig; Magiekunde 10 (15/15/14), Selbstbeherrschung 4 (14/14/9), Willenskraft 10 (14/14/14); Magierstab, lang, AT 11 / PA 8 / TP 1W6+2, SK 2, ZK 0). Dieser wird von (Anzahl der Helden -2) Wolfsechsen und der Chimärologin ♀ **Zaffira Frostwein** (26, 1,72 Schritt, langes dunkles Haar, trägt eine rote Robe in tulamidischem Stil, wirkt emotionslos, liebt ihre Chimären aber wie ihre eigenen Kinder) aus Blutfels bedrängt.

- Bei Gelingen der Probe auf *Sinnesschärfe* kommen die Abenteurer rechtzeitig zum Kampfgeschehen, um den kämpfenden Enanduel (13 LeP, 2 AsP) zu unterstützen. Der Wassermagier fleht die Reisenden um Hilfe gegen die wider natürlichen Wesen an.
- Misslingt die Probe, brauchen die Helden länger, um Enanduels missliche Lage zu bemerken. Der Magier liegt bereits handlungsunfähig (7 LeP, 2 AsP, *Schmerz IV* wegen eines Corpofessos) am Boden und wird gerade von der Chimärologin gefesselt.

• Gelingt einer flugfähigen Helden Ramandos Verfolgung in den Raschtulswall, entfällt die Erschwerung von -1. Der Vogel wird alle Möglichkeiten zur Flucht und gegebenenfalls seine Fähigkeit *Teleportationsflug*^{AMIII22} nutzen, so dass die Höhle als Endziel unentdeckt bleibt.

Zaffira Frostwein

MU 14 KL 15 IN 13 CH 14
FF 14 GE 11 KO 11 KK 11
LeP 27 AsP 43 KaP INI 13+1W6
AW 6 SK 2 ZK 1 GS 8

Schip: 2

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Magierstab, lang (2H): AT 11 PA 8
TP 1W6+2 RW lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Zauberer, Hohe Astralkraft III / Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Neugier), Krankheitsanfällig I

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Tradition (Gildenmagier), Zaubererweiterung Längere Wirkungsdauer 1 und 2 (Chimaeroform)

Talente: Alchimie 8, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 2, Heilkunde Wunden 8, Menschenkenntnis 5, Orientierung 5, Pflanzenkunde 9, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 2, Sternkunde 7, Tierkunde 9, Überreden 4, Verbergen 2, Wildnisleben 3, Willenskraft 7

Zauber: Feuerfinger, Schlangenhände, Schnipsen; Chimaeroform^{AMIII140} 12, Corpofesso 9, Flim Flam 6, Fulminictus 6, Horriphobus 11, Invocatio Minima 12, Invocatio Minor 5, Odem Arcanum 10, Transversalis 11

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffende, humanoid

Kampfverhalten: Zaffira lässt ihre Wolfsechsen für sich kämpfen und foltert ihre Gegner mit dem CORPOFESSO oder HORRIPHOBUS.

Flucht: Zaffira wird bei einem Verlust von 50 % ihrer LeP oder insgesamt 2 Punkte Erschwerung durch Zustände versuchen, mittels TRANSVERSALIS zu fliehen.

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



- Falls die Abenteurer zögern, droht Zaffira allen mit einer Verwandlung in *Morfus* (was bei den abergläubischen Bosquirtalern stets Wirkung zeigte). Lassen sich die Abenteurer nicht abwimmeln, hetzt sie ihnen ihre Chimären auf den Hals.

Gegner: Schwarzmagierin (1), Wolfsechse (Anzahl der Helden -2)

Weitere Blips: Koscher Magier (1), gegebenenfalls Entfernungsmesser

Bodenplan: Gebirge

Siegebedingung: Der Kampf endet, wenn Zaffira und ihre Chimären besiegt wurden.

Besondere Kampfsituationen

- Zaffira war auf der Jagd nach Wolfsratten (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 171) für ihre lästerlichen Experimente. Für jede zusätzliche Probe, welche die Gefährten bei der Verfolgung Dunyacas benötigt haben, besitzt die Magierin eine Wolfsratte. Sie schleudert dem nächststehenden Gegner in maximal 7 Schritt Entfernung einen Sack mit den Tieren entgegen. Diese stürzen sich auf den Helden.

Vom Wesen der Chimären

- Chimären können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Chimären Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Chimären sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- Werden Chimären getötet, bleibt eine Leiche zurück.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Lebensgöttern (z. B. Tsa) erzeugen bei Chimären doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit profanen, magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- Chimären sind gegen kein Merkmal der Zauberei immun.
- Chimären sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige Chimären verfügen aber über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann bei der jeweiligen Chimäre angegeben.
- Chimären können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Chimären sind in der Regel unfruchtbar.

Wolfsechse

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt (ohne Schwanz); 1,70 bis 2,40 Schritt (mit Schwanz); 0,80 bis 1,10 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 60 bis 70 Stein

MU 11 KL 12 (t) IN 12 CH 12

FF 11 GE 14 KO 12 KK 14

LeP 40 AsP - KaP - INI 13+1W6

AW 7 SK 3 ZK 3 GS 12

Biss: AT 13 TP 1W6+4 RW kurz

Pranke: AT 15TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE. 3/0

Aktionen: 1

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

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Verbeißen (Biss)^{AAL168}

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 2, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 8, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 11*, Willenskraft 7

Anzahl: Anzahl der Helden -2

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: 0

Beute: 40 Rationen Fleisch (zäh), Schuppenfell (40 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wolfsechsen werden vor allem als Wächter erschaffen. Sie hören auf ihren Erschaffer und greifen auf dessen Befehl hin an. Sie springen zunächst ihre Opfer an und versuchen sich dann in sie zu verbeißen.

Flucht: Sollte Zaffira sterben, fliehen die Wolfsechsen bei einem Verlust von 75 % ihrer LeP.

Magiekunde (Magische Wesen):

- QS 1:** Wolfsechsen sind ein Klassiker der Chimärologie. Sie wurden schon vor Jahrtausenden erschaffen, aber bislang gelang es noch nicht, fortpflanzungsfähige Wolfsechsen zu erzeugen.
- QS 2:** Die Wolfsechse wurde nach dem Vorbild eines legendären Ungeheuers erschaffen, das irgendwo in der Region zwischen Chorphop und Mengbilla lebte. Sie ist allerdings extrem anfällig für Kälte und überlebt bei geringen Temperaturen nur wenige Minuten.
- QS 3+:** Die Wolfsechse kann sich in grüner Umgebung gut tarnen und ist dadurch nur sehr schwer zu entdecken.

Sonderregeln:

***) Tarnung:** Durch die Farbe der Schuppen kann die Wolfsechse sich in entsprechender Umgebung (Dschungel, Sumpf) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken, Wahrnehmen*), um sie zu entdecken, sind in einem solchen Gebiet um -2 erschwert.

Extrem Kälteempfindlich: Bei Temperaturen von weniger als 10 Grad Celsius erleidet die Wolfsechse 1 SP pro KR.

Meute: Wolfsechsen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Wolfsechse in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

Chimären-Regeln: Für Wolfsechsen gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 63).



Anspringen (Spezialmanöver)

Regel: Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Die Kreatur sitzt zudem auf ihrem Opfer und genießt eine *Vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Um das Wesen von sich herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Heben & Stemmen)* notwendig, die um je volle 50 Stein Gewicht der Kreatur um -1 erschwert ist. Dies kostet eine Aktion. Will der Held gleichzeitig auch noch aufstehen, so ist die Probe um zusätzlich 3 Punkte erschwert. Ein misslungener Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein *Passierschlag* zusteht. Die Attacke ist um -4 erschwert.

Niederlage

Für Zaffira ist nur Enanduel von Interesse. Bleibt statt des Magiers nur ein Gefährte zurück, wird sie wenigstens diesen in Gewahrsam nehmen. Der Unglückliche muss sie zu ihrer Meisterin begleiten und unterwegs auf Befreiung hoffen, da ihn in der dort ein weit schrecklicheres Schicksal als der Tod erwartet.

• Dies macht deutlich, dass beide Chimärologinnen nicht die gesuchte Ursache der Brände sind.

Sieg

Falls den Abenteurern eine Gefangennahme Zaffiras gelingt, erfahren sie Folgendes beim Verhör.

Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Verhör)* gegen *Willenskraft*

Allgemeine Informationen: Sie ist die Adepta Prima der großen und gefürchteten Chimärologin **Mordaza Maraneta** (siehe Seite 51). Diese wird ihr Verschwinden bald bemerken und den Helden bei lebendigem Leib die Haut abziehen.

- **Netto-QS 1:** Sie und ihre Meisterin haben nichts mit den Missernten oder Bränden zu tun und kennen die Verursacher nicht.
- **Netto-QS 2:** Die Legenden um Cañocacha sind Aberglaube. Dürren geschehen und bei Trockenheit kann jeder einen Waldbrand auslösen. Solche unbedeutenden Feuer liegen außerhalb ihrer hochintellektuellen Forschungen. Mit dem Magier plante sie die Erschaffung einer magiebegabten Menschen-Chimäre.
- **Netto-QS 3+:** Feuerkulte bestehen seit Jahrhunderten in Bosquirien und sind vielleicht ein uraltes Relikt aus der Zeit der Drachenkulte. Die Magierkriege waren die Blütezeit des Cañocacha-Kultes, den damals ein Mann in Flammen anführte.

Bei Fragen zu Mordaza berichtet sie über ihre seit Wochen abwesende Chimärenmeisterin, die zwecks Forschung in Fasar weilt. Feste Blutfels selbst ist mit zahlreichen magischen Fallen und Chimären vor Eindringlingen gesichert. In Gefangenschaft wird Zaffira jede Möglichkeit zur Flucht sofort nutzen.

Der schwer verletzte Magier Enanduel benötigt dringend Heilung und ist kaum in der Lage zu sprechen. Er weiß mehr zu den Feuern, erbittet aber zuvor das Aufsuchen einer Tsageweihten zum Versorgen der Verletzungen, die etwa eine halbe Wegstunde entfernt an einem sicheren Ort lebt.

Unter dem Regenbogen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Mit schmerzenden Muskeln wandert ihr durch das karge Gebirge und ihr spürt immer deutlicher, wie eure Kräfte nachlassen. Doch völlig unvermittelt taucht wie von den Göttern erhört ein märchenhafter Ort vor euch auf. Am Fuße eines Felsens liegt eine kleine Grotte. Daneben rauscht ein Wasserfall, in dessen Dunst sich ein großer Regenbogen spiegelt. Vor der Höhle erstreckt sich ein bunter Wildgarten mit duftenden Blumen in der Sonne. Inmitten des Blütenmeers sitzt eine in bunte Farben gekleidete Frau, die euch, umschwirrt von Schmetterlingen, lachend zuwinkt.



Die Tsageweihnten **Tsalia von Omlad** (36, 1,58 Schritt, langes braunes Haar, Sommersprossen, Zahnücke, Frohnatur; Heilkunde Wunden 10 (14/14/14), Selbstbeherrschung 7 (14/14/13), Willenskraft 8 (14/16/15), SK 3, ZK 1) ist ein Mitglied des Schmetterlingsordens und sucht im Auftrag ihrer Kirche den Kontakt zu den Ferkinas im Raschtulswall. Die Reisenden können durch Enanduels Führung oder eigenständig auf den tsagefälligen Ort stoßen. Tsalias Heim bietet den Reisenden eine Verschnaufpause und die Gelegenheit, weitere Informationen zu erhalten. Die Tsageweihnte empfängt alle freundlich und versorgt ihre Wunden (*Heilkunde Wunden* oder *Kleiner Heilsegen*). Den Magier und besonders schwer verletzte Helden stärkt sie mittels Eidechsenregeneration (Fertigkeitswert 16 (16/15/13), Liturgieerweiterung *Starke Regeneration* und *Reichweite Berührung*). Vor der weiteren Verfolgung der Brandstifter erfahren sie bei Wildblütentee und Beerenkompott Folgendes:

- Als Eremitin weiß sie nichts von den Geschehnissen in Wildenfest und Esfera.
- Sie bittet die Besucher, zunächst mit der Hexe zu sprechen und sie möglichst zu verschonen.
- Die Legenden über Cañocacha hat sie bereits gehört. Einige Ferkinastämme verehren Cantacha, eine wilde Tochter der Rascha (Rahja), die für Steppenbrände verantwortlich ist und als Schutzpatronin oder Rächerin der Ausgestoßenen gilt.

Eidechsenregeneration

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Die Tsageweihnte regeneriert QS W3 LeP.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Tsä (Wandel)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- *Schnelle Regeneration* (FW 8, 3 AP): Die Zeremoniedauer beträgt 5 Minuten.
- *Starke Regeneration* (FW 12, 6 AP): Die Regeneration beträgt QS W6 LeP.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 9 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Bleibt ein Weilchen und hört zu

Wurde Enanduel gerettet, wird er sich im Refugium behandeln lassen und ausruhen. Habt ihr den optionalen Kampf übersprungen, treffen die Abenteurer den Magier

ebenfalls an der Grotte. Tsalia rettete ihn aus den Klauen Zaffiras. So oder so freut sich der erschütterte Zauberer über das Auftauchen der Helden und ist bereit, sein Wissen mit ihnen zu teilen.

- In Drakonia sind Brände am Fuße der Berge bekannt.
- Dort waren die Elementare des Feuers und des Wassers wegen einer Erschütterung des elementaren Gleichgewichts in Aufruhr.
- Der uralte Feuerschinn *Faizal al'Haimamud* sprach von einem einstigen Kampfgefährten, der wiedererwacht sei. Näher wollte er sich leider nicht dazu äußern.
- Enanduel plante, die Phänomene in den Bergen zu untersuchen, und glaubt an einen elementarmagischen Hintergrund.
- Hexen und Chimärologen hegen üblicherweise kaum Affinität zum Element Feuer. Daher vermutet er einen anderen Übeltäter hinter den Geschehnissen.
- Seine Verletzungen haben ihn allerdings zu sehr geschwächt, um dem weiter nachzugehen. Er bittet die Abenteurer, den Spuren zu folgen. Zur Genesung bleibt er bei Tsalia, die sich den Suchenden nicht anschließt, am Wasserfall.
- Ist Zaffira Frostwein in Gefangenschaft, bieten Enanduel und Tsalia an, sie bis zur Rückkehr der Gruppe zu beaufsichtigen.
- Bei Zustimmung übergibt er ihnen einen magischen Ring als Schutz vor den Flammen, der bei Drehen eine kreisrunde Wasserwand beschwört und für kurze Zeit einen Feuerelementaren einsperren kann.
- Sprechen die Helden Elementare an, klärt er sie über die Schwächen von Feuerelementaren auf und warnt sie, dass manche durch das Baden im Feuer Kraft schöpfen können.

Wogenring

Beschreibung: Ein silberner Aquamarinring mit AR-CANOVI (**Regelwerk** Seite 300) auf den eine Aufladung des Zaubers WELLENWAND liegt.

Wirkung: Zauberspeicher mit 1 WELLENWAND (FP 9, Zaubererweiterung Zylinder, 30 KR Wirkungsdauer), Auslöser ist das Drehen des Rings.

Kosten: 32 AsP, 3 davon permanent

Preis: 820 Silbertaler

Detailliertes zu Artefakten findest du auch im **Regelwerk** ab Seite 266.

Wellenwand

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine Wand aus Wasser. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt benennen, der sich innerhalb der Reichweite befindet und von dem aus sich die Wand geradlinig mit einer Länge von QS x 2 Schritt ausbreitet. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zauberer festlegen. Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt, die Tiefe 1 Schritt. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Eine Zerstörung der Wand ist nicht möglich, da sich entstehende Lücken auf der Stelle schließen. Die Durchquerung der Wand erfordert eine gelungene Probe auf *Schwimmen (Tauchen)*, die um -QS/2 erschwert ist. Dabei wird der Durchquerende von den Wogen umhergeworfen, sodass jeder gelungene wie misslungene Versuch 1W6 TP und bei 1-3 auf 1W6 zudem 1 Stufe des Zustands *Betäubung* verursacht.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 30 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Höhere Wand** (FW 8, 2 AP): Die Wand ist 5 Schritt hoch.
- **Zylinder** (FW 12, 4 AP): Die Wand ist gewölbt und verläuft um den Zaubernenden herum. Die Höhe beträgt 3 Schritt, der Radius QS Schritt.
- **Deckel** (FW 16, 6 AP): Die Wand verläuft wie bei der Zaubererweiterung *Zylinder*, nur dass dieser nach oben hin geschlossen ist. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zylinder*.

Rußspuren

Um Dunyacas Fährte nach dem tsagefälligen Besuch erneut aufzunehmen, ist eine Sammelprobe auf *Fährten-suche (humanoide Spuren)* -1, 1 Stunde, nötig, die nur von einer Heldin abgelegt werden muss. Braucht die Gruppe bis zum Auffinden der Höhle länger, erhält Sureman mehr Unterstützung im finalen Kampf (siehe **Flammenkämpfe** Seite 70). Bei 2-3 Stunden kämpft neben Dunyaca 1 weitere Kultistin auf Suremans Seite, bei 4-5 Stunden sind 2 zusätzliche Anhängerinnen beim Elementar usw. Maximal werden bis zu (Anzahl der Helden -1) Gegnerinnen (inklusive Dunyaca) auf der Seite des Dschinns kämpfen.

- **QS 6:** Die Erschwernis von -1 bei Wiederholungsproben (siehe **Regelwerk** Seite 27) aufgrund von einer misslungenen Probe auf *Fährten-suchen (humanoide Spuren)* entfällt.
- **QS 10:** Die Helden finden das Felsplateau, in dessen Mitte sich der Eingang in Suremans Reich befindet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Den Spuren folgend erreicht ihr schließlich eine karge, nebelverhangene Hochebene. Das Gestein besteht aus erstarrter schwarzer Lava und matt glänzendem rotem Obsidian. Der dichte Nebel von unnatürlich gelblicher Farbe scheint jegliche Geräusche zu verschlucken. Ihr habt das Gefühl, dass es trotz der Höhe wieder deutlich wärmer geworden ist. Etwa eine Meile vor euch erkennt ihr eine bizarre Felsformation, die unnatürlich wirkt, so als hätte sie jemand in ihre Form gezwungen.



Nach etwa einer Meile erreichen die Verfolger das haushohe Steingebilde. Das verformte Gestein befindet sich mittig auf dem Plateau und windet sich bedrohlich in den Himmel. Es erinnert an einen übergroßen, schwarzen Termitenhügel und umschließt eine dunkle Öffnung. Über dem Eingang wurde das Symbol einer brennenden Blume eingebrannt.

Im Reich der Feurigen Tochter

Die Gluthöhle

Der vordere Abschnitt der Kulthöhle ist natürlichen Ursprungs und geht auf vergangene vulkanische Aktivitäten zurück. Während der Magierkriege brauchte die Bevölkerung Erklärungen für die zahlreichen Katastrophen, die die Menschen heimsuchten. Eine Antwort war die alte Göttin *Cañocacha*, die man mit Opfergaben besänftigen wollte. Unter den Anhängern waren auch Magiebegabte. Sie fanden die Vulkanhöhle und bauten sie zum Heiligtum der Feurigen Tochter aus. Mehr über die Vergangenheit der Kulthöhle erfährst du im Kapitel **Blick in die weitere und kürzere Vergangenheit** (siehe Seite 40).

Der Eingang (01)

Der **Eingang** der Höhle gleicht einem dunklen, 2 Schritt hohen Portal und wirkt, als wäre es bis vor kurzem noch versiegelt gewesen. Die verschließenden Felsbrocken und Steine wurden in mühevoller Arbeit zur Seite geräumt. Aus der Dunkelheit des scheinbar natürlich gewachsenen Raumes strömt ein heißer Luftstrom. Der verschlungene Gang ist verwinkelt und wechselt ständig in Höhe und Breite. Die Wände bestehen überwiegend aus erkalteter Lava und Obsidian. Aufgrund der großen Hitze in der Höhle erhalten alle Besucher während ihres Aufenthalts in Suremans Reich eine Stufe *Überhitzung* (siehe **Regelwerk** Seite 348).

Die Kammer der Reinigung (02)

Nach etwa 20 Schritt öffnet sich der Gang in eine 10 mal 10 Schritt große Grotte. Im hinteren Teil blubbert ein faul riechender See aus einer heißen Quelle. Die enthaltenen Schwefelverbindungen haben eine leicht ätzende Wirkung (beim Baden 1W3 SP pro KR, Trinken verursacht Bauchkrämpfe und starken Durchfall). Den früheren Kultisten war die Flüssigkeit heilig. Diese nutzten die Quelle für ihre rituelle Reinigung, bevor sie das Heiligtum ihrer Göttin betraten.

Hexentanz

Hat der Rabe Ramando überlebt, warnt er Esfera vor den Helden. Sie erwartet die Ankommenden in der **Kammer der Reinigung (02)**, um sie zur Rede zu stellen. Hinter einer Nebelwand versteckt wirft sie ihnen vor, die Mörder ihrer Familie zu unterstützen. Beim Tod des Vertrauten können die Helden die Hexe in der Kammer überraschen. Bei einem Angriff durch die Abenteurer zaubert sie eine Flammenwand und zieht sich schnellstmöglich zu Sureman zurück, um mit ihm gemeinsam gegen die Helden vorzugehen.

Diplomatisches Vorgehen eröffnet die Möglichkeit, die Hexe vom Wahnsinn ihres Verhaltens zu überzeugen* (Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung) gegen *Willenskraft* (Bekehren & Überzeugen widerstehen)). Hierbei fordert Esfera stichhaltige Belege dafür, dass nicht die Dorfgemeinschaft den Tod ihrer Liebsten zu verantworten hat. Dazu sind die gesammelten Informationen und Gegenstände aus der Recherche in Wildenfest hilfreich. Dabei erleichtern je der aufgeführten Punkte die Vergleichsprobe um +1.

• **Phessalios Amulett** zeigt, dass die Räuber und nicht die Wildenfester den Tod von Esferas Familie zu verantworten haben.

• Auch **Metessas Hutbrosche** aus der Hexenhütte lässt auf die Unschuld der Dörfler schließen.

• Der Verweis auf die **Gefangennahme** und das **Geständnis** Alonsos und seiner Bande unterstützen ebenfalls die Argumentation.

• **Phessalio** hatte seinen Aberglauben aus Liebe zu Esfera überwunden. Durch die **Einhornfigur** in Kombination mit dem **Liebesbrief** besinnt sich

* Neben der reinen Vergleichsprobe stellt das Überzeugen der Hexe eine spannende rollenspielerische Herausforderung dar. Gib der Gruppe die Möglichkeit, ihre gesammelten Indizien zu präsentieren, aber mach es ihnen nicht zu einfach. Esfera ist eine gebrochene Frau, die scheinbar nichts mehr zu verlieren hat. Als Gegenargumente zählt sie die zahlreichen Vergehen der Wildenfester auf – beginnend bei den Lügen zum Tod von Madranos Sohn Jervan, den Missernten, dem toten Fohlen bis hin zur Vertreibung aus dem Dorf.

die Hexe auf ihren geliebten Mann und erinnert sich daran, dass sich Menschen ändern können.

• **Rifadas Handpuppe** erinnert Esfera an ihre Tochter. In Wildenfest gibt es zahlreiche unschuldige Kinder, die unter Esferas Taten leiden.

• Die Helden haben **Ramando** vor dem Flammentod bewahrt. Der drohende Verlust des Vertrauten durch ihre Handlungen lässt die Zweifel wachsen. Ist der Rabe im Feuer umgekommen, hat sie dies weiter in die Verblendung getrieben, was die Probe um -2 erschwert.

Gelingt das Überzeugen, wird Esfera über Suremans Plan und den Kult der Cañocacha berichten. Sie nennet die Anzahl der derzeit anwesenden Kultisten (siehe **Flammenkämpfe** Seite 70) und warnt vor den Feuergeistern und den Fähigkeiten des Elementars. Um einen Teil ihrer Schuld zu begleichen, schließt sie sich dem Kampf gegen Cañocachas Herold an. Scheuen die Helden die Konfrontation mit dem mächtigen Dschinn und möchten Hilfe holen (zum Beispiel die Wassermagier aus Drakonia), erfahren sie, dass Sureman zwar an sein Gefäß gebunden ist, man dieses aber leicht umhertragen kann. Die Kultisten können es jederzeit aus der Höhle bringen, weshalb ein Kampf gegen sie unausweichlich ist.

Scheitern die Abenteurer beim Überzeugen der Hexe, zieht sie sich nachdenklich in die **Wohn- und Gemeinschaftsräume (04)** zurück und überlässt Cañocacha die Entscheidung über das Schicksal der Abenteurer.





Haben die Retter Esfera überzeugt, aber es fehlt an magischen Waffen, kann ihnen die Hexe 2 Portionen Waffenbalsam (QS 2, siehe **Regelwerk** Seite 273) zur Unterstützung überreichen.

1 Esfera Zurriaga

Kurzcharakteristik: Kompetente Rabenhexe und Seherin

Funktion: Tragisches Opfer einer abergläubischen Gesellschaft, gebrochene Frau, die alles verloren hat, Suremans Einflüsterungen erlag und nur noch für ihre Rache lebt.

Hintergrund: Esferas Hintergrund findest du im Abschnitt **Hintergrund und Ausblick** auf Seite 40

Darstellung: Die hübsche Rabenhexe hat wallendes rotes Haar, grüne Augen und trägt praktische Leinenkleidung. Als Seherin von Heute und Morgen war sie eine bedächtige Frau, die planvoll handelte. Aufgrund ihres Verlustes hat sie sich ganz ihrem Schmerz hingeeben. Die Erwähnung der Wildenfester macht sie aufbrausend und zornig. Im Kampf schreit sie lautstark Verwünschungen nach ihren Gegner.

Besonderheiten: Esfera hat ihre Flugsalbe auf ihren Wanderstab angewendet, den sie stets bei sich trägt.

Schicksal: Überlebt Esfera, zieht sie sich in die Einsamkeit des Raschtulswalls zurück. Falls die Helden ihr von Tsalia berichten, wird sie sich der Geweihten anschließen und als Eremitin einen neuen Sinn in ihrem Leben suchen.

»Seid ihr gekommen, um das zu Ende zu bringen, was die Wildenfester nicht vermochten?«

»Ich bin weder für die Dürre, den Tod von Madranos Sohn, noch das missgebildete Vieh verantwortlich! Ich wollte immer nur helfen, aber das haben die Bewohner nie verstanden. Ihre Taten waren von Angst und Hass geprägt. Nun sollen sie ihre eigene Medizin schmecken.«

Der Bußgang der Ausgestoßenen (03)

Hinter der **Kammer der Reinigung (02)** beginnt der künstlich angelegte Teil der Höhle. Das Gestein des breiten Gangs ist glatt und führt wellenartig geschwungen in die Tiefe. An den Wänden sind alte Mosaik zu sehen, die aus Rauchquarz, Feueropaln und rotem Obsidian bestehen. Sie zeigen Szenen von flammenden Landschaften, verdorrten Feldern und Menschen,



die von einem wütenden Mob gejagt werden. Auf manchen Darstellungen sprechen die Vertriebenen mit einer brennenden Blume oder einem Feuervogel nahe einem Vulkan. Das letzte Bild stellt unter der feurigen Blüte einen in Flammen stehenden Mann dar, vor dem sich die Ausgestoßenen ehrfürchtig verbeugen.

Der **Bußgang der Ausgestoßenen (03)** erzählt die Geschichte des frühen Cañocacha-Kultes zur Zeit der Magierkriege (siehe **Die Gluthöhle** Seite 66). In der Darstellung ist Sureman an ein Gefäß gekettet und befiehlt einen Brand, der seine Fixierung zerstört. Mehr zur Freiheit des Dschinns und seiner Fessel erfährst du in **Suremans Höhle (06)**. Die Kultisten verehrten den sich jährlich erneuernden Lichtvogel nahe Drakonía als Zeichen Cañocachas.



Wohn- und Gemeinschaftsräume (04)

Die ursprüngliche Ausstattung der Kammern ist verrottet und liegt ungeordnet auf einem Haufen. Da die Kultisten meist ein Doppelleben führen, gibt es in jedem Raum nur provisorische Strohbetten. Mittig befindet sich außerdem ein kleines *archaisches Labor*, in welchem Esfera elementare Zauberkerzen^{ARÜ29} zum leichteren Beschwören der Feuerelementare herstellt. An der Stirnwand im mittleren Gemeinschaftsraum wurde kunstvoll die *Lobpreisung der Cañocacha* (siehe Seite 39) gemalt.

Im Schoß der Feuerigen, das Heiligtum (05)

Im hinteren Teil der Höhle befindet sich das Herz des Kultes, das ehemalige **Heiligtum**. Mit der Hilfe von Feuerelementaren schmolzen die Kultisten ihr dunkles Refugium in den Stein. Die Kammer misst mehr als 200 Rechtschritt und hat eine Deckenhöhe von über 10 Schritt. Zerbrochene Tongefäße und Möbelstücke zeugen von vergangener Pracht, die beim Zerschlagen des Kultes geplündert wurde. Den Raum erhellt ein großes Feuer in einer massigen Bronzeschale, dessen Rauch in einer der zahlreichen Deckenlöcher verschwindet. Einst waren die Wände reich mit Mosaiken und Steinen verziert, die jedoch Plünderer an sich nahmen. Bei Untersuchung der Wände (**Sinnesschärfe (Suchen)** -3) sind in einem Landschaftspanorama zwei Rubine im Wert von je 5 Dukaten auffindbar. In der hinteren Ecke befindet sich ein gelblich dampfender Schwefelsee, aus dem große Felsbrocken ragen. Die Helden können mit etwas Geschick (**Körperbeherrschung (Springen)** -1, bei Misslingen 1W3 SP durch Verbrennungen) von Stein zu Stein hüpfen, um auf die andere Uferseite zu kommen.

Ramando (Vertrautentier)

Größe: 0,70 Schritt lang; 1,30 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 1,5 Stein

MU 13 **KL** 17(t) **IN** 13 **CH** 12

FF 13 **GE** 11 **KO** 7 **KK** 10 (k)

LeP 15 **AsP** 15 **KaP** - **INI** 11+1W6

VW 6 **SK** 0 **ZK** -1 **GS** 2/16

Schnabel: **AT** 14 **TP** 1W3-1 **RW** kurz
RS/BE 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Sicht) / -

Sonderfertigkeiten: Flugangriff

Talente: Einschüchtern 2, Fliegen 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 12, Verbergen 2, Willenskraft 2, Überreden 4, Verbergen 5, Wildnisleben 6, Willenskraft 4

Vertrautentricks: Fluchbote, Hexensinn, Stimmungssinn, Teleportationsflug^{AMAI122}, Zwiesgespräch

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier und übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Kampfverhalten:

- Gegen die Helden: Ist Esferas Leben unmittelbar bedroht, versucht er sie mit allen Mitteln zu schützen und ihre Gegner abzulenken. Sobald Esferas Leben unter 17 LeP gefallen ist, wird er losfliegen, um Sureman und die Kultisten zu warnen.
- Gegen Sureman: Ramando greift die Kultisten an. Von Sureman und den Feuergeistern wird er sich, wenn möglich, fernhalten.

Flucht: Sobald Esfera gestorben ist.

Schmerz +1 bei: 11 LeP, 8 LeP, 4 LeP, 1 LeP



Esfera Zurriaga

MU 14 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 14

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

LeP 32 **AsP** 36 **KaP** - **INI** 13+1W6

AW 6 **SK** 2 **ZK** 0 **GS** 8

Schip: 2

Waffenlos: **AT** 10 **PA** 5 **TP** 1W6 **RW** kurz

Wanderstab: **AT** 15 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **RW** lang
RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I, Hitzeresistenz, Zauberer / Schlechte Eigenschaft (Rachsucht). Vorurteile (Bewohner Wildenfest)

Sonderfertigkeiten: Flugsalbe, Rabenschwester^{AMAI179}, Sofortiger Fluch, Vertrautenbindung, Tradition (Hexe), Weissagung^{AMII184}

Talente: Alchimie 9, Betören 9, Fliegen 7, Heilkunde Gift 7, Heilkunde Krankheiten 8, Heilkunde Seele 9, Heilunde Wunden 7, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 2, Magiekunde 12, Menschenkenntnis 6, Orientierung 5, Pflanzenkunde 8, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Sternkunde 7, Tierkunde 6, Überreden 4, Verbergen 5, Wildnisleben 6, Willenskraft 4

Zaubertricks: Abkühlung, Regenbogenaugen, Trocken

Zauber: Balsam Salabunde 8, Blick in die Gedanken 9, Flammenwand (Druiden) 9, Große Gier 6, Hexengalle 8, Hexenkrallen 4, Nebelwand 7, Odem Arcanum 6, Sanftmut 5, Radau 5

Flüche: Beiß auf Granit! 8, Beute! 5, Hagelschlag 5, Hexenschuss 8, Pech an den Hals wünschen 5

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffende, humanoid

Kampfverhalten: Bei einer Warnung durch ihren Vertrauten erwartet sie die Helden hinter einer NEBELWAND. Sie wirft ihnen vor, die Mörder ihrer Familie zu unterstützen. Mittels RADAU und HEXENGALLE hält sie ihre Gegner auf Distanz. Kommt man ihr zu nah, verflucht sie den Angreifer mit einem sofortigen HEXENSCHUSS und sucht erneut Abstand.

Flucht:

- Gegen die Helden: Gelingt es Esfera nicht, die Abenteuerer auf Abstand zu halten, nutzt sie die FLAMMENWAND, um zu Sureman zu fliehen. Scheitert dies, kämpft sie bis zum Tod. Bei einem Verlust von 16 LeP sendet sie Ramando zur Warnung an Sureman aus
- Gegen Sureman: Als reumütige Sünderin kämpft Esfera bis zum Tod.

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



Sofortiger Fluch

Regel: Mit Einsatz dieser Sonderfertigkeit können Flüche sofort ausgelöst werden, wodurch die Hexe nicht 24 Stunden warten muss.

Voraussetzung: Tradition (Hexen)

AP-Wert: 25 Abenteurpunkte

Feuer und Asche

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Endlich habt ihr die andere Seite des Sees erreicht. Schweißtropfen rinnen euren Rücken hinab und der beißende Rauch des Feuers brennt in den Augen. Vorsichtig tastet ihr euch den dunklen Gang entlang, an dessen Ende ihr ein bedrohliches glimmendes Leuchten seht. Ihr spürt, dass ihr der Quelle des Übels immer näherkommt, während euch ein heißer Luftstrom entgegen bläst. Welch Schrecken mag hier warten?



Suremans Höhle (06)

Suremans Wohnstätte ist eine große Höhle aus erkaltetem Magma und Obsidian, die von mächtigen Säulen gestützt wird. Bei der Erweiterung stießen die Kultisten auf den Hohlraum und nutzten ihn fortan als Lagerraum für Opfergaben und Brennmaterial. Das Dschinnentongefäß bewahrten sie ebenfalls in der Höhle auf, da sich eine Unterbringung im Heiligtum als zu gefährlich erwies. Zahlreiche Diener wurden Opfer der Flammen des unberechenbaren Wesens. Trotz der Bedrohung schätzte man den mächtigen Propheten Cañocachas, weshalb man seine Launen ertrug, ihm aber nie die Freiheit schenkte. Da die Höhle in etwa dem Radius entspricht, den sich Sureman von seinem Gefängnis entfernen kann, war auch er nicht in der Lage, die Plünderung der Kulthöhle zu verhindern. Die Eindringlinge begnügten sich damit, den Eingang zu verschließen und den Elementar seinem Schicksal zu überlassen.

Flammenkämpfe

Sobald die Helden **Suremans Höhle (06)** betreten (Aufbau siehe Bodenplan, die Questmarker stellen die Feuerschalen dar), stürzt sich der Dschinn mit zwei Feuergeistern und der Kultistin Dunyaca auf seine Gegner. ○

Gegner: Feuerschinn (1), Feuergeist (2), Kultistin (Anzahl abhängig vom Ergebnis der Sammelprobe)

Weitere Blips: Questmarker (4) zur Darstellung der Feuerschalen und für Suremans Tongefäß, Schablone 5 Schritt (1) zur Darstellung der WELLENWAND oder FEUERWAND.

Bodenplan: Höhle

Siegebedingung: Der Kampf endet, wenn Sureman besiegt wurde.

Besondere Kampfsituationen

- Die Helden können die 2 Feuerschalen löschen (Regeln, siehe **Der Brandanschlag** Seite 59, das Feuer hat 10 StP und keine Regeneration), um Suremans Regeneration zu unterbinden. Alternativ ist ein Umwerfen der Flammenschalen möglich (**Kraftakt (Stemmen & Heben)** -2). Hierbei erleiden sie 1W6 SP, da die Bronzeschalen glühend heiß sind.

- Da Feuerelementare nicht schwimmen können, vermögen Sureman und seine Diener nicht durch die WELLENWAND zu schreiten. Außerdem halbiert die Wand den Schaden ihrer elementaren Fernkampfangriffe.

- Ist Sureman in der WELLENWAND eingeschlossen, greift er seine Gegner mit Zaubern an. Bei verringertem Astralpunktevorrat beginnt er, sich zornig durch den Boden zu brennen. Das Schmelzen durch das Gestein dauert 10 Aktionen.

- Beachtet auch die möglicherweise zur Verfügung stehenden Hilfsmittel: Ring mit WELLENWAND (siehe Seite 66), Brandsalbe (siehe Seite 46) und Waffenbalsam (siehe **Regelwerk** Seite 273).



- Um es den Helden leichter zu machen, kannst du die Zahl der Feuergeister um 1 reduzieren

1 Sureman

Kurzcharakteristik: Wahnsinniger Feuerschinn und meisterlicher Manipulator

Funktion: Antagonist und eigentlicher Drahtzieher im Hintergrund

Hintergrund: Suremans Hintergrund findest du im Abschnitt **Hintergrund und Ausblick** auf Seite 40.

Darstellung: Der mächtige Feuerschinn kann viele Formen annehmen, bevorzugt es jedoch als großer, muskulöser Mann zu erscheinen. Er trägt keine Kleidung und sein Unterkörper ist komplett in Flammen und schwarze Rauchwolken gehüllt. Seine Haare bestehen aus lodernem Feuer und seine glutroten Augen mustern ihre Umgebung mit einer Mischung aus Abscheu und Überheblichkeit. Sureman ist sich seiner Macht bewusst, arrogant und unberechenbar. Er verachtet die kurzlebigen Menschen, lullt sie aber gerne mit seiner scharfen Zunge ein, sofern er nicht einen seiner gefürchteten Anfälle bekommt, in denen

er die Welt nur noch brennen sehen will.

Besonderheiten: Sureman ist an ein unzerstörbares Tongefäß gebunden, das neben ihm auf dem Boden steht. Er kann es zwar verlassen, sich jedoch nur 20 Schritt weit von ihm entfernen. Erst, wenn er mit Hilfe seiner Anhänger den letzten Wunsch seines alten Besitzers erfüllt, ist er befreit: Der Dienst besagt, dass er einen Großbrand entfachen soll, bei dem mehrere Menschen

• Vielleicht hat Sureman zusätzliche Unterstützung erhalten, weil die Abenteurer zu viel Zeit bei der Suche nach der Höhle benötigten (siehe **Rußspuren** Seite 66). Die Wasserwurfgeschosse richten gegen Elementare regulären Schaden an. Daher sind sie bei Suremans RS kaum wirksam. Größere Wirkung entfalten sie bei den Feuergeistern (ebenfalls regulär) oder den Feuerschalen (doppelt).



Sureman (Feuerdschinn)

Größe: 2,20 Schritt

Gewicht: kein Gewicht (als Flamme in den Feuer-
schalen), 120 Stein (humanoide Gestalt)

MU 16 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 14

FF 12 **GE** 16 **KO** 24 **KK** 15

LeP 43 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 16+1W6

VW 10 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 10

Flammenhand: **AT** 18 **TP** 3W6+6 **RW** mittel

RS/BE: 4/0

Aktionen: 2 (max. 2 x Flammenhand)

Sonderfertigkeiten: Finte II (Flammenhand), Haltegriff (Flammenhand), Schildspalter (Flammenhand), Zu Fall bringen (Flammenhand)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 2, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 14, Menschenkenntnis 13, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Feuerdschinne können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Überreden 11, Überzeugen 14, Verbergen 14, Willenskraft 7

Zauber: Manifesto 12, alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Feuer auf 12

Größenkategorie: mittel

Typus: Elementar (Feuer), nicht humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Sureman kämpft ohne Rücksicht auf seine Kultisten. Falls Ramando oder Esfera den Dschinn gewarnt haben, eröffnet er den Kampf mit einem IGNISPHAERO und greift seine Gegner anschließend mit seinen Flammenhänden und dem IGNIFAXIUS an. Sobald er in eine Feuerschale flieht, nutzt er die FLAMMENWAND (Zaubermodifikation verkürzte Zauberdauer) mit der Zaubererweiterung Zylinder, um sich gegen seine Gegner abzuschirmen.

Flucht: Bei einem Verlust von je 12 Lebenspunkten zieht sich Sureman zur Regeneration in eine der Feuerschalen zurück. Sind alle Feuerschalen zerstört, kämpft Sureman bis zum Vergehen.

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Dschinne sind mit magischen Waffen leichter verletzbar.

• **QS 2:** Dschinne des Feuers beherrschen starke elementare Magie.

• **QS 3+:** Vermutlich sind Dschinne uralte, aber sprechen mit Menschen kaum über ihre Vergangenheit.

Sonderregeln:

Elementar-Regeln: Für Feuerdschinne gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 358).

Feuerregeneration: Gelingt Sureman die Berührung einer Feuerschale, taucht er in deren Flammen ein. Währenddessen regeneriert er am Ende jeder KR jeweils 2W6 LeP und 2W6 AsP zurück, maximal für 4 KR pro Regenerationsphase. Das Ein- und Auftauchen aus den Flammen kostet ihn jeweils 1 Aktion.

• **Schmelze:** Hiermit raubt er einem Objekt seine Festigkeit und macht einen harten Gegenstand weich und formbar. Dies erlaubt sowohl künstlerische Gestaltungen, ermöglicht aber auch das Erschaffen von Löchern oder das Abtrennen einzelner Teile. Bei durchgängiger Berührung kann er sich durch Objekte brennen und verursacht jede KR 200 Strukturpunkte Schaden gegen brennbare Objekte.



sterben. Da er die Höhle jedoch nicht verlassen kann, braucht er hierfür die Hilfe von Esfera und den anderen Kultisten. Mit seiner Vernichtung zerspringt das Tongefäß.

Schicksal: Sureman lässt sich nicht zur Vernunft bringen. Sein Schicksal ist es, von den Helden vernichtet zu werden.

»Brennt!«

»Ich habe die blühende Gor in Flammen aufgehen lassen und den Großen Schwarm des mächtigen Assarbad in Asche verwandelt. Ich bin der Bringer der Lohe und der Herold der Feurigen Tochter. Wer seid ihr, dass ihr es wagt, euch mir in den Weg zu stellen?«

Flammenwand

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine Wand aus Feuer. Der Zaubernde muss einen Mittelpunkt auf festem Grund und innerhalb der Reichweite benennen, von dem aus sich die Wand geradlinig mit einer Länge von QS x 2 Schritt ausbreitet. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zaubernde festlegen. Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt, die Tiefe 1 Schritt. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Enge Räumlichkeiten können die Ausbreitung der Wand einschränken. Eine Zerstörung der Wand ist nicht möglich, da sich entstehende Lücken auf der Stelle schließen. Die Durchquerung der Wand erfordert eine gelungene Probe auf *Willenskraft (Bedrohung standhalten)*, die um -2 erschwert ist. Dabei wird der Durchquerende von Flammen versengt, sodass jeder gelungene wie misslungene Versuch 2W6 SP verursacht und entflammbare Ziele zudem bei 1-3 auf 1W6 den Status *Brennend* erhalten. Der Mittelpunkt kann auf einem Schiff oder einem ähnlich großen Objekt platziert werden, sodass sich die Wand einerseits damit fortbewegt, andererseits aber auch das Objekt dem Feuer ausgesetzt wird.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 30 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Höhere Wand* (FW 8, 2 AP): Die Wand ist 5 Schritt hoch.
- *Zylinder* (FW 12, 4 AP): Die Wand ist gewölbt und verläuft um den Zaubernden herum. Die Höhe beträgt 3 Schritt, der Radius QS Schritt.
- *Deckel* (FW 16, 6 AP): Die Wand verläuft wie bei der Zaubererweiterung *Zylinder*, allerdings ist dieser nach oben hin geschlossen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zylinder*.

Niederlage

Eine Fehde gegen den Dschinn ist ein Kampf auf Leben und Tod. Droht eine Niederlage, bleibt den Abenteurern nur die Flucht. Sureman will niemanden entkommen lassen und weist seine Anhänger an, die Helden mit ihm und seinem Tongefäß zu verfolgen. Sind die Kultistinnen bereits besiegt, ist sein Bewegungsradius bis zum Schwefelsee im Heiligtum eingeschränkt, sodass er seine Gegner mit Fernkampfattacken angreift.

Sieg

Mit der Vernichtung Suremans ist die unmittelbare Gefahr des Cañocachakultes gebannt. Die Feuergeister ziehen sich zurück und die Kultistinnen ergreifen die Flucht. Sein Tongefäß wird unter lautem Knall zerbersten und die derische Existenz des Dschinns beenden.

Ausklang

Das Rätsel um die Brände in Wildenfest ist gelöst und der geheime Feuerkult der Cañocacha zerschlagen. Die Bürger feiern zur Ehre der Abenteurerinnen ein großes Weinfest und lauschen mit Staunen ihren Taten. Je nach Ausgang um Esfera geben einige Anwohner beschämt

Ignisphaero

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Feuerball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Treffer des Feuerballs erfolgt am Ende der Zauberdauer, der Magier muss keine zusätzliche Aktion dafür aufwenden. Der Feuerball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z.B. eine Wand oder ein Schild). Verlässt der Feuerball die Reichweite, ohne sein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zaubernden können von dem Feuerball getroffen werden, wenn er explodiert. Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt bis zu einem Schritt vom Zentrum entfernt 2W6+(QS x 3) Trefferpunkte (auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden). Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um jeweils 3 TP. Der Feuerball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt vom Zentrum der Explosion entfernt. Trifft der Feuerball sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Entflammbare Ziele fangen bei 1-3 auf 1W6 Feuer.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

zu, dass ihr Benehmen gegenüber der Hexe unrecht war. Ein Teil der Dorfbewohner wird sich bestätigt sehen, da die Hexe tatsächlich hinter den Brandanschlägen steckt. Eine erfolgreiche Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (öffentliche Rede) vermag die Einstellung zu Esfera zumindest abzumildern.

Der Mühen Lohn

Neben den Bezahlungen durch ihre Auftraggeber erhalten die Helden dauerhaft 30 % Rabatt auf alle Waren und Dienstleistungen in Wildenfest. Dies gilt auch für die Reittiere des Pferdezüchters. Castellan Hilario wird sie darüber hinaus zu Ehrenbürgern ernennen und Daroca wird stolz eine weitere Urkunde in ihrem Gasthaus aufhängen, die den Aufenthalt der neuen Retter bezeugt. Bringen die Abenteurer Metessa Galora ihre Hutbrotsche zurück, wird die Caballera dem Überbringer eine besondere Fechtwaffe oder ein Schwert seiner Wahl schenken (+1 TP und +1 AT-Modifikator, im Detail siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 100). Für den Dienst an der Ingerimmkirche, der Aufklärung der Waldbrände und der Vernichtung Suremans haben sich die Helden **20 Abenteuerpunkte** verdient (+5 **Abenteuerpunkte** für den Sieg über die Chimärologin Zaffira).

Kultistinnen der Cañocacha

MU 15 KL 11 IN 13 CH 12

FF 12 GE 12 KO 12 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 6 SK 2 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

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

Streitkolben: AT 11 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Hitzeresistenz / Persönlichkeitschwäche (Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Finte 1 (Waffenlos, Dolche, Streitkolben)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 5, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 3, Überreden 6, Verbergen 5, Willenskraft 4

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffende, humanoid

Beute: 2W6 Heller

Kampfverhalten: Die Kultistinnen werden Sureman mit ihrem Leben verteidigen und sich auf jeden Helden stürzen, der ihren Meister bedroht.

Flucht: Sobald Sureman vernichtet wurde.

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Die Ingerimmkirche wird im Anschluss an den Bericht der Gruppe in ihren Archiven nach den vergessenen Legendenden zu Cañocacha forschen, um mehr über die mystische Tochter des Feurigen zu erfahren.

Epilog

Es war ein rauschendes Fest und die Seherin Farishal erwachte mit schmerzhaftem Kopf aus ihrem unruhigen Schlaf. Drei Tage hatten die Wildenfester weitergefeiert, nachdem die Retter bereits abgezogen waren. Dies waren keine einfachen Abenteurer. Die Zahoriseherin hatte es gleich gespürt und war froh, ihnen die Inrahkarten gelegt zu haben. Auch sie vermochte die Zukunft nur zu interpretieren und der Sieg der Fremden über den Feuerkult war nicht sicher gewesen. Müde erhob sie sich, legte die abgegriffenen Karten routiniert vor sich aus und zog zwei davon. Sie erstarrte, als ihr Blick auf das Blatt in ihrer Hand fiel. „Das war erst der Anfang“, flüsterte sie zitternd, während ihre Beine nachgaben. Aus ihren Fingern glitten der Fürst des Feuers und die Riesin langsam zu Boden.

Suremans Feuergeister

Größe: 0,25 bis 0,50 Schritt Körpergröße

Gewicht: 2 bis 4 Stein

MU 14 KL 8 IN 10 CH 10

FF 10 GE 12 KO 9 KK 9

LeP 18 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 6 SK 0 ZK 0 GS 8

Flammenhand: AT 16 TP 2W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 0, Selbstbeherrschung 5, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Feuergeister können nicht schwimmen), Sinnesschärfe 5, Überreden 1, Verbergen 2, Willenskraft 5

Größenkategorie: klein

Typus: Elementar (Feuer), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Beute: keine

Kampfverhalten: Die Feuergeister werden auf Suremans Befehl hin Magier und andere leicht gerüstete Helden attackieren.

Flucht: Suremans Feuergeister kämpfen so lange, bis ihr Meister besiegt wurde. Nach dessen Tod werden sie verwirrt reagieren und versuchen, in eine der Feuerschalen zu fliehen, sofern diese noch nicht gelöscht wurden.

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Elementargeister sind nicht viel schlauer als kluge Tiere.

☞ **QS 2:** Er kann nicht zaubern. Oft verbirgt er sich in normalen Feuern.

☞ **QS 3+:** Als Feuerelementar ist er neugierig und reizbar. Bei Kontakt mit Wasser wird er wütend.

Sonderregeln:

Elementar-Regeln: Für Feuergeister gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 358).



DER KULT DES SCHWARZEN DOLCHES



von Moritz Mehlem, mit Beiträgen von Nathan Fürstenberg, mit Dank an Sonja Nachtschneider und Heldenpicknick-Michael.

»Es werden Zeiten kommen, da werden dunkle Mächte ihre Hand über den Boronanger legen und durch das Riedemoor ziehen! Oh, ja. Es wird so kommen! Erinnert euch an meine Worte!«

—ein namenloser Prophet zu seinen Anhängern, unbekanntes Datum

»Unsere Stadt ist die friedlichste und sicherste, die es gibt. Wir leben hier, umgeben von einer wilden Gegend, in der im Süden die Orks, im Westen die Barbaren und Thorwaler und im Osten niederhöllische Kreaturen umgehen. Und doch ist uns noch nie etwas geschehen und so wird es auch bleiben.«

—ein Bürger Rivas, 1030 BF

Stichworte zum Abenteuer: ein finsterner Kult in Riva, ein Entführungsoffer und die Helden mittendrin

Genre: Nachforschungen, Dungeon, Kultisten

Voraussetzungen: Neugier, Kampfkraft, Strategie

Ort: Riva

Zeit: ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel/mittel

Erfahrung der Helden: kompetent

Anforderungen:

Kampf	◆◆◆◆◆
Körpertalente	◆◆◆◆◆
Gesellschaftstalente	◆◆◆◆◆
Lebendige Geschichte	◆◆◆◆◆



Hintergrund

Was bisher geschah

Seit vielen Jahren und Jahrzehnten kann sich die Handelsstadt Riva im Norden Aventuriens rühmen, dass sie trotz ihrer riskanten Lage ein ruhender Pol ist. Weder der Orkensturm, der den Sveltischen Städtebund zerschlagen hat, noch Gloranas Eisreich oder brandschatzende Thorwaler konnten der Metropole des Nordens etwas anhaben. Doch Rivas Reichtum lockt immer wieder auch Neider an. Die Patrizier der Stadt spinnen ihre Intrigen ohne Rücksicht auf die kleinen Leute. Wer sich von ihrer prunkvollen Scharade einspinnen lässt, vergisst schnell, dass es in der Stadt auch jene gibt, auf deren Rücken dieser Wohlstand erst errichtet wurde, die nicht davon profitieren und voller Sorge ihr Tagwerk verrichten, ungewiss ob sie selbst oder ihre Familien den nächsten Tag noch erleben werden. Jene Bewohner, die der Gram langsam zerfrisst, sind der Nährboden einer neuen Gefahr, die sich in die Stadt ausbreitet wie ein Parasit.

Die Dämonenbeschwörerin ♀ *Asthruba die Blutige* (siehe Seite 94) hat eine Schar willfähriger Menschen und einige Angehörige anderer Spezies mit Zaubern und Versprechungen an sich gebunden und es nun darauf abgesehen, durch das Beschwören von Dämonen zuerst den Boronanger Rivas und dann später das Riedemoor mit all seinen verborgenen Schätzen in ihre Gewalt zu bringen. Im Riedemoor soll es neben zahlreichen Goldschätzen von Piraten und Räubern auch geheimnisvolle verborgene Artefakte und Tempel geben. Auch ein Unheiligtum von Blakharaz soll vor Jahrhunderten einst im Moor gestanden haben, doch von wem es erschaffen wurde und zu welchem Zweck, ist niemanden mehr genau bekannt. Ihr Kult hat immer mehr Zulauf erhalten und steht nun kurz davor, in einem blutigen Ritual durch die Opferung des Händlers ♀ *Gasvir Garulfson* (siehe Seite 90) mehrere Blakharaz-Dämonen zu beschwören, um den Würgegriff um Riva weiter zu verengen. Ursprünglich stammt Asthrubas Familie aus Riva, ihr Vater war lange Zeit ein unerkannter Blakharaz-Paktierer, der Waren aus dem Eisreich von Glorana nach Süden transportierte und Luxusgüter aus dem Süden ins Eisreich. Er versuchte Glorana auch von der Idee der Übernahme Rivas zu überzeugen, wurde aber enttarnt und hingerichtet. Asthruba erhielt ihre Ausbildung zwischenzeitlich an der Heptagonakademie in Yol-Ghurmak, wo sie sich schon früh auf einen Pakt mit dem Erzdämonen und Gegenspieler Praios', Blakharaz, einließ. Sie wurde jedoch zunehmend zur Gefahr für die Führung der Akademie, da Asthrubas ganzes Streben danach ausgerichtet war, selbst die Herrschaft über die Stadt, die Akademie und das umliegende Land zu übernehmen. Nachdem andere Magier hinter ihre Absichten gekommen waren, musste sie die Schattenlande verlassen, da Jagd auf sie gemacht wurde. Nach einigen Monden der Flucht beschloss sie, ihre eigene Herrschaft in einer Region zu errichten, die sowohl reich als auch abgelegen war, um dem Zugriff ihrer Verfolger oder der Aufmerksamkeit des Mittelreichs und der

Kirchen der Zwölfgötter zu entgehen, die sich ihren Plänen in den Weg stellen konnten.

So entschied sie sich für ihre alte Heimat Riva und plante, langfristig die Stadt einzunehmen und sich zur neuen Herrscherin zu ernennen. Ihr Vorhaben verstärkte sich

Der Kult des Schwarzen Dolches

Dieser von der Dämonenbeschwörerin *Asthruba die Blutige* gegründete Kult hat es sich zum Ziel gesetzt, die Umgebung Rivas mit Furcht und Schrecken zu überziehen. Kurzfristig sollen der Boronanger und das Riedemoor unter die Kontrolle der Kultisten fallen (da sie diese Orte als unauffälligen Ausgangspunkt ihrer weiteren Aktionen nutzen wollen), längerfristig ist der Plan, das gesamte politische Gefüge der Stadt aus dem Gleichgewicht zu bringen, um schließlich selbst die Herrschaft zu übernehmen.

Bisher ist der Kult noch nicht aktiv geworden, Asthruba hat sich zunächst darauf beschränkt, Ausgestoßene und Enttäuschte für die Reihen ihrer Kultisten zu rekrutieren und ihnen ein Ziel und eine Perspektive zu geben. Dabei hat sie nicht nur Menschen eine scheinbare Zuflucht geboten, sondern auch Goblins und Orks, sogar Oger und einen Troll in ihre Kultgemeinde aufgenommen. Dabei zeigt sie sich gegenüber ihrer Kultisten als fürsorgliche Anführerin, die eine echte Perspektive bietet. Gerade dieses vermeintliche Herz für all jene, die außerhalb der Gesellschaft standen und jeden Tag um ihr Überleben kämpfen mussten, sichert der Dämonenbeschwörerin eine absolute Treue, die fast an Unterwerfung grenzt. Kein Mitglied der Gruppe wird die anderen verraten, selbst unter Androhung von Gewalt nicht (Ausnahme: erfolgreiche Zauberei oder Liturgien, die die Kultisten beherrschen könnten, oder eine gelungene Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* (Folter) und *Willenskraft*).

Einzig Einfühlungsvermögen und das Aufzeigen einer echten Perspektive könnten dafür sorgen, dass sich Kultmitglieder jeglicher Spezies von ihrer Anführerin lossagen, aber so viel Zeit wird sich im Rahmen dieses Abenteuers kaum ergeben. Allerdings könnten gefangengenommene Mitglieder der Bewegung so im Anschluss an das Abenteuer wieder in die Gesellschaft integriert werden und einer schweren Strafe entgehen.

Der Kult ist benannt nach dem aus Obsidian gefertigten Dolch, mit dem Asthruba ihre Rituale durchführt, und den alle Mitglieder an der Innenseite des linken Unterarms eintätowiert haben. Dieser Körperschmuck wird jenen in einer langen und prachtvollen Zeremonie verliehen, die sich als in Worten und Taten absolut vertrauenswürdig erwiesen haben.

noch als sie von dem Tod ihres Vaters hörte. Da ihr durch den Pakt erhaltenes Dämonenmal sie mittlerweile stark entstellt hat und sie deutlich als PaktiererIn verrät, operiert sie zunächst aus dem Verborgenen heraus. Um ihren Plan in die Tat umzusetzen, möchte sie sich eine Streitmacht aus den Ärmsten der Armen aufbauen. Bereits seit einigen Monden ist sie in der Stadt und hat nach und nach zu Unglücklichen Kontakt aufgenommen und sich zunächst als Gönnerin gegeben. Sie verspricht ihnen im Austausch für ihre Folgschaft Reichtum und Wohlstand und ging dabei so geschickt vor, dass sie sich bereits einen Kult aufgebaut hat. Als Feindbild des Kultes nutzt sie die wohlhabenden Bürger Rivas und lässt diese regelmäßig durch Kultmitglieder entführen und opfern. Neben den armen, missachteten und verstoßenen Menschen konnte sie auch einige Orks, Goblins, Oger und sogar Trolle durch Magie oder Intrigen als Diener gewinnen. Um die Herrschaft über Riva an sich zu reißen, beschließt Asthruba eine größere Anzahl an Dämonen zu rufen und mit diesen die Mitglieder der Rivaner Magierakademie zu töten und die Patrizier der Stadt zu bedrohen.

Was geschehen wird

Die Helden geraten auf dem Marktplatz Rivas ungewollt und unverschuldet in die Wirren einer Entführung hinein. Mitglieder des Kultes des Schwarzen Dolches ergreifen kurz vor Einbruch der Dunkelheit den äußerst geschätzten und betuchten Händler Gasvir Garulfson (oder alternativ: Die Helden kennen den Händler bereits und haben eine persönliche Beziehung zu ihm aufgebaut; in diesem Falls sind sie vielleicht gemeinsam auf dem Marktplatz). Er soll zum richtigen Zeitpunkt als würdiges Opfer in einem dunklen Ritual dienen, bei dem mehrere Blakharaz-Dämonen beschworen werden sollen, um dem Kult noch größere Macht zu verleihen. Die Dämonen sollen die Magier der Akademie von Riva überraschen und töten.

Zu diesem Zeitpunkt wird es keine Möglichkeit geben, den Händler zu befreien. Im Gegenteil, wenn alles gegen die Helden läuft, kann es sogar sein, dass einer oder mehrere der Helden mitverschleppt werden und sich erst zu einem späteren Zeitpunkt selber befreien können oder befreit werden müssen.

In der Folge wird die Heldengruppe versuchen müssen, dem Kult auf die Schliche zu kommen, um sich im Finale mit der Dämonenbeschwörerin, einigen Kultisten und Dämonen auseinanderzusetzen. Es ist außerdem Eile geboten, denn je weiter das Ritual bis zum Eintreffen der Helden fortgeschritten ist, desto größer wird die beschworene Armee des Kultes sein.

Jahreszeit und Wetter

Dieses Abenteuer spielt zu Beginn der kalten Jahreszeit. Vor wenigen Tagen sind die Temperaturen empfindlich gefallen und der Schneefall hat eingesetzt. Es ist gerade nachts sehr kalt und an den meisten Orten, insbesondere außerhalb der Stadt, liegt hoher Schnee, in dem Spuren recht gut zu erkennen sind.

Zur Wahl der Helden

Grundsätzlich lassen sich vermutlich alle Arten von Helden in diesem Dungeon-Abenteuer einsetzen, aber einige eignen sich deutlich besser als andere.

- Ein Schwerpunkt des Abenteuers sind Kampfszenen, sodass Krieger, Söldnerinnen und Schwertgesellen sicherlich voll auf ihre Kosten kommen werden.
- Zauberer und Geweihte sind zum Bestehen des Abenteuers nicht zwingend erforderlich, können aber in vielen Situationen hilfreich sein. Magier können mit ihren Zauberkraften zum Gelingen von Kämpfen beitragen, Geweihte sind mit ihren Liturgien oft ein entscheidender Faktor im Kampf gegen Dämonen (und in diesem Fall insbesondere Praiosgeweihte).
- Streuner und andere Charaktere, die sich gut in Städten auskennen, können ebenfalls sehr nützlich bei Recherchen in den Kneipen Rivas sein, oder ein Garant dafür sein, dass sich gefangene Helden aus den Zellen der Kultisten befreien können.

Vom Erfahrungsgrad her schlagen wir *kompetente* Helden vor. Es gilt einige sehr gefährliche Kämpfe gegen starke Gegner wie Oger, Trolle und Dämonen zu bestreiten, sodass die Helden schon ein wenig mehr Erfahrung gesammelt haben sollten. Selbstverständlich lässt sich der Erfahrungsgrad anpassen. Bei den jeweiligen Kämpfen findest du dazu passende Anmerkungen.

Aufbau des Abenteuers

Da dieses Abenteuer für das Spiel mit Markern und Bodenplänen vorgesehen ist, ist es in insgesamt fünf größere Abschnitte eingeteilt, die je nach Vorliebe deiner Spielrunde jeweils als strategische Kämpfe auf den Bodenplänen gespielt werden können.

Diese fünf Hauptszenen sind verbunden und der Raum dazwischen bieten Möglichkeiten für weiteres Rollenspiel und Nachforschungen.

So sind nur der Einstieg mit der Entführung (**Abschnitt 1**) und das große Finale mit dem Ritual auf dem Friedhof (**Abschnitt 5**) als obligatorische Anfangs- und Endszene fest gesetzt. Die drei Abschnitte dazwischen finden je nach dem statt, was deine Heldengruppe tut und herausfindet. Sicher ist nur, dass in **Abschnitt 1** zumindest ein Kultist mit dem entführten Händler entkommt. Wenn du es deiner Heldengruppe schwerer machen möchtest, kann es passieren, dass ein oder mehrere Mitglieder der Heldengruppe ebenfalls niedergeschlagen und verschleppt werden. Sollten sogar alle von den Kultisten gefangen genommen werden, entfällt **Abschnitt 2** automatisch und es geht in **Abschnitt 3** in der Gefängniszelle weiter. Falls einer oder mehrere Helden geschnappt werden, wird vermutlich der Rest der Gruppe direkt die Verfolgung aufnehmen und es geht direkt mit **Abschnitt 2** weiter. In diesem Abschnitt lauert eine Gruppe Kultisten den Helden auf, um sie daran zu hindern, die Verfolgung fortzusetzen. Selbst dann, wenn nur der Händler verschleppt wurde, kann es gut sein, dass die Helden direkt die Verfolgung aufnehmen und stante pede in **Abschnitt 2** gelangen. **Abschnitt 2** findet also

mit großer Wahrscheinlichkeit statt, entweder in einer engen Kopfsteinpflaster-Gasse in Riva oder auf dem Weg in Richtung Boronanger.

Nur dann, wenn die Gruppe noch etwas länger recherchiert und versucht, sich genauer mit den Hintergründen vertraut zu machen, erhält sie, beispielsweise in einer der zahlreichen Kneipen Rivas, weitere Informationen und kann sich der Gefahr mit etwas mehr Vorbereitung entgegenstellen. Eventuell erhalten die Helden nach gelungenen Verhandlungen im Rathaus sogar Verstärkung durch Stadtwachen, die sie bei ihrem Auftrag unterstützen sollen. Sofern du dich für diese Option entschieden hast könnten teilweise diese Wachen oder komplett von Spielerinnen geführt werden, deren Helden gerade von den Kultisten gefangen genommen wurden (siehe **Eine getrennte Gruppe** weiter unten).

Aber auch in diesem Fall führt sie der Verlauf des Abenteuers zu **Abschnitt 2**, denn den Kultisten sind die Nachforschungen nicht entgangen und sie haben einen Hinterhalt errichtet, der die Gruppe vor dem Verlassen der Stadt aufhalten soll.

Diese Struktur kann natürlich zur Folge haben, dass die Helden wie ein heißes Messer durch Butter gleiten, sich sämtliche Verhandlungen und Zwischenabschnitte sparen und direkt von **Abschnitt 1** zu **Abschnitt 2** und dann in den abschließenden **Abschnitt 5** hasten, aber sei es wie es sei – Hauptsache, die Gefahr wurde von Riva abgewendet. Nichtsdestotrotz ist es gut, wenn sich der Spielleiter über alle Elemente des Abenteuers im Klaren ist und auf alle Möglichkeiten vorbereitet ist, damit das Abenteuer flüssig ablaufen kann.



Wähle die nachfolgende Option nur, wenn du weißt, dass deine Spieler an dem zusätzlichen Bedrohungsszenario Spaß haben.

Eine getrennte Gruppe

In diesem Abenteuer kann es geschehen, dass die Gruppe getrennt wird. Diese Trennung ist immer eine etwas unglückliche Sache, da sie so Spielerinnen und Spieler vielleicht sogar für eine längere Zeit aus dem Spiel nimmt, was dem Spielspaß ganz sicher nicht zuträglich ist.

Es kann sein, dass einige Helden auf freiem Fuß sind und das Abenteuer weiter bestreiten, während andere im unterirdischen Gefängnis des Kultes landen. Weiter hinten im Abenteuer sind Werte für typische Stadtwachen Rivas abgedruckt (siehe Seite 83). Da es gut möglich ist, dass sich auf dem Rathausplatz auch gerade einige Wachen in der Nähe der Entführung aufhalten und mit in das Geschehen eingreifen, können die Spielerinnen und Spieler eine Zeitlang diese Wachen übernehmen, bis ihre ursprünglichen Charaktere wieder in das Abenteuer eingreifen können. Anschließend kannst du die Wachen wieder übernehmen. Natürlich steht es den Spielerinnen frei, diese zusätzlich bis zum Ende des Abenteuers zu spielen, wenn sie sich an diese Meisterpersonen gewöhnt haben.

Wurden Helden gefangen genommen oder weiß die Gruppe, in welches Gefängnis Gasvir gebracht wurde, kommt es zu **Abschnitt 3**. Falls alle Helden vom Kult festgesetzt wurden, was aber höchst unwahrscheinlich ist, können die gefangenen Helden hier den Beginn ihrer Flucht, also das Entkommen aus ihrer Zelle und der gesamten Höhle, ausspielen. Wurden nur einige Helden gefangen, dringt der Rest der Gruppe durch den Eingang in die Höhle ein, und die beiden Gruppen nehmen die hier anwesenden Mitglieder des Kultes in die Zange, bevor sie die Suche nach dem Händler fortsetzen.

Da sich das unterirdische Gefängnis des Kultes nicht direkt auf dem Friedhof, sondern in einem kleinen Höhlensystem etwas weiter östlich befindet, kann **Abschnitt 3** komplett entfallen, wenn keine Helden verschleppt worden sind.

Anschließend führt die Suche die Abenteurergruppe auf den Friedhof Rivas. Hier finden die **Abschnitte 4** und **5** statt. Vom Eingang des Friedhofes aus sehen die Helden eine Menge Fußspuren, die zu einer Gruft direkt rechts vom Hauptweg in den Friedhof hineinführen, aber auch etliche Fußspuren, die dem Hauptweg folgen und direkt zum Ritualplatz führen.

Es kostet also wertvolle Zeit, zuerst zur Gruft zu gehen und die dortigen Gegner auszuschalten, bevor es zum großen Finalkampf geht. Aber dafür können auf diesem Weg die Gegner nacheinander ausgeschaltet werden und die Kultisten aus dem Mausoleum stoßen nicht im ungünstigsten Moment dazu, wenn die Gruppe sich gerade mit der Dämonenbeschwörerin auseinandersetzen muss.

Spiele mit Markern und Bodenplänen

Sollte mit den offiziellen Bodenplänen gespielt werden, so können folgende Pläne verwendet werden:

- **Abschnitt 1:** Bodenplan Marktplatz (A1) aus **Werkzeuge des Meisters**
- **Abschnitt 2:** Bodenplan Landstraße (A2) aus **Werkzeuge des Meisters 2** oder erneut Bodenplan Marktplatz (A1) aus **Werkzeuge des Meisters**
- **Abschnitt 3:** Bodenplan Höhle (A2) aus **Werkzeuge des Meisters**
- **Abschnitt 4:** Bodenplan Kulttempel (A1) aus **Werkzeuge des Meisters**
- **Abschnitt 5:** Bodenplan Kulttempel (A1) aus **Werkzeuge des Meisters**

Für die Marker kannst du auf die enthaltenen Marker der **Werkzeuge des Meisters-Box** zugreifen. Einige optionale Gegner, insbesondere die Untoten, sind in der **Werkzeuge des Meisters-Box 2** enthalten.

An den entsprechenden Stellen des Abenteuers geben wir nochmals an, welche Bodenpläne und Marker zum Einsatz kommen können.

Der Zeitfaktor in diesem Abenteuer

Je nachdem, wie viel Zeit die Gruppe verstreichen lässt, bevor sie sich dem Finalkampf stellt, ist das Ritual schon länger im Gange und mehr Dämonen und andere Gegner (und  Untote) wurden herbeigerufen oder haben sich aus ihren Gräbern erhoben.

Im **Abschnitt 5** (siehe Seite 90) ist ein kurzer Überblick darüber gegeben, wie sich die verstrichene Zeit auf den abschließenden Kampf auswirkt.

Warum sind die Helden in Riva?

Der Kult des Schwarzen Dolches spielt in der nördlichen Hafenstadt Riva und es gibt viele Möglichkeiten, wie und warum die Helden dorthin gelangen konnten.

- ☛ Riva ist ein Handelszentrum, sodass es gut möglich ist, dass sie eine Händlerin oder einen Handelszug bis zur Stadt begleitet haben. Wege, die nach Riva führen, sind u. a. der südliche Pfad, der ins Svellttal führt, oder auch der Seeweg von Paavi oder Thorwal.

- ☛ Die Rivaner Magierakademie, das Stoorrebrandt-Kolleg zu Riva, ist eine angesehen Zauberschule. Es wäre möglich, dass der Weg eines Gildenmagiers dorthin geführt hat, weil er am Wissensaustausch mit seinen Kollegen interessiert ist.
- ☛ Die Stadt verfügt über Tempel der Gottheiten Efferd, Firun, Phex, Travia und Tsa. Sie könnten für eine Geweihte unter den Helden eine Anlaufstelle sein. Vielleicht wurde sie von einem Tempelvorsteher nach Riva gerufen oder der Heimattempel der Geweihten wollte eine Botschaft oder einen niederen Talisman nach Riva überstellen, und hat die Priesterin beauftragt, diese Aufgabe zu erledigen.

Riva, Handelshafen im Norden

»Die Zeiten ändern sich, das ist einfach so. Aber das heißt ja nicht, dass sie schlechter werden. Phex sei Dank, füllt sich unser Säckel noch reichlich.«

—ein Handelsherr aus Riva, 1039 BF

»Endlich wieder eine Stadt im Norden, die diesen Beinamen auch verdient.«

—ein Nordlandreisender aus Havena, 1038 BF

Riva

Region: freie Stadt im Norden

Einwohner: 4.000

Herrschaft: freie Stadt, Stadtrat, Bürgermeisterin Aldiana Abrimov

Wappen: silbernes Stadttor unter einem Halbkreis aus fünf silbernen Sternen auf Rot

Tempel: Efferd, Firun, Phex, Travia, Tsa

Garnison: ein Banner Söldner Schwerter Rivas, 25 Stadtgardisten, freiwillige Bürgerwehr, Rekker der Thorfinn-Ottajasko

Handel und Gewerbe: Lederwaren, Pelze, Perlmutter, Salz, Salzfish, Wolle, Handelsort für elfische und nivesische Waren, reger Schmuggel mit Gütern aus dem Walfang

Wichtige Gasthäuser: Am Ufergraben, Blauer Kvill, Rivastube, Trutzburg, Ratskeller, Am Nurlabach, Hafenmaid, Fuchsfell, Zum fröhlichen Spitzohr, Zum blutigen Kor, Nachtmahr, Guleks Hof, Bordell Bei Swangard, Bordell und Spielhaus Neue Zeit

Besonderheiten: Stoorrebrandt-Kolleg (Magierakademie, grau, Hellsicht- und Leibmagier), viele Handelshäuser und Kontore, Thorfinn-Ottajasko vor den Toren der Stadt, nivesisches Heiligtum Nivilaukaju in der Nähe, Riedemoor südlich von Riva

Stimmung in der Stadt: zähes Ringen zwischen Alteingesessenen und Glücksrittern, die vor einiger Zeit nach Schatzfunden im nahen Riedemoor herbeigeeilt sind.

Von wehrhaften Mauern eingefasst, geschützt von einer stolzen Burg, die über Stadt und Hafen wacht, ist die Handelsstadt Riva am gleichnamigen Golf ein Hort der Zivilisation in der Wildnis. Durch die Veränderungen im Norden hat sich auch die einstmals beschauliche Handelsstadt gewandelt, viele Seewegrouuten sind weggefallen, dafür Land- und Flusswege neu erschlossen worden. Der Walfang ist dank thorwalschem Einfluss inzwischen verboten, entsprechende Waren werden jedoch unter der Hand weitergehandelt. Mit der Ankunft der Schatzsucher kam auch das Faustrecht in die Stadt, doch noch haben die Bürger den Kampf um Ordnung noch nicht aufgegeben. Riva bleibt der wichtigste Hafen und der beste Platz, um sich auszurüsten, will man in den Hohen Norden ziehen.

Riva, Schauplatz der Ereignisse

Obwohl das Abenteuer in Riva und der näheren Umgebung spielt, ist **Der Kult des Schwarzen Dolches** kein typisches Stadtabenteuer. Zwar werden die Helden ein paar Örtlichkeiten wegen ihrer Nachforschungen aufsuchen und mit Meisterpersonen interagieren müssen, aber der Schwerpunkt der Handlung liegt im Stil eines klassischen Dungeon-Abenteuers auf den Kämpfen gegen die Kultisten. Insofern wird die Beschreibung in diesem Abenteuer das Leben in Riva auch nur kurz streifen und sich auf die Kampfhandlungen konzentrieren. Das Abenteuer ist zudem so ausgelegt, dass du es auch ohne große Mühe an einen anderen Ort in Mittel- und Nordaventurien verlegen kannst. Es muss sich um eine mittelgroße, etwas abgelegene Stadt handeln, die am besten über ein Moor oder einen Sumpf in der Nähe verfügt. Selbstverständlich kannst du aber auch zusätzliche Szenen einbauen, um Riva stärker mit Leben zu füllen. Wir geben dir dafür einige Szenen für die Stadt an die Hand (siehe Seite 79).

Beispielhafte Szenen in Riva

- ☛ Auf dem Marktplatz Rivas versucht der gerissene Lederwarenhändler **Ugo Irmoff** (43, 1,56 Schritt, Halbglatze, redet wie ein Wasserfall, sehr freundlich; Handel 12 (13/13/13), Überreden 12 (13/13/13), Willenskraft 8 (13/13/13), SK 2), den Helden Ramsch aufzuschwatzen, den sie nicht gebrauchen können oder bereits besitzen (Wasserschläuche, Ledergürtel, Schuhe).
- ☛ Über den Markt schlendert auch die Rivaner Magierin **Daria Lughrad** (30, 1,70 Schritt, schwarze Haare, Halbelfe, interessiert sich für Blumen; Magiekunde 12 (14/14/14), Willenskraft 6 (14/14/14), SK 2). Sie wird die Helden vielleicht in ein kurzes Gespräch verwickeln, weil sie schon von ihnen gehört hat oder einen Kollegen erkennt. Die Kultisten werden warten, bis sie den Markt verlassen hat, bevor sie den Händler entführen. Daria kann den Helden vielleicht später als Ansprechpartnerin in magischen Fragen dienen.
- ☛ Der einäugige Nivese **Urnak** (31, 1,65 Schritt, rote, kurze Haare, Augenklappe auf dem linken Auge, redet wenig; Einschüchtern 13 (14/14/14), SK 2) durchstreift die Stadt auf der Suche nach einem neuen Auftrag. Der Kopfgeldjäger kann den Helden überall begegnen und macht sich durch sein unerwartetes Auftreten, sein fehlendes Auge und seine einschüchternde Art verdächtig. Tatsächlich ist er aber weder ein Diener des Namenlosen, noch hat er etwas mit dem Kult des Schwarzes Dolches zu tun.
- ☛ Entweder im Spielhaus und Bordell *Neue Zeit* oder irgendwo sonst in der Stadt, können die Helden auf die Prostituierte **Salva** (23, 1,65 Schritt, rote Haare, ein paar Sommersprossen, redet gerne ihr Gegenüber mit „Süßer/Süße“ an; Betören 11 (12/14/14), Willenskraft 7 (12/11/14), SK 1) treffen. Salva kommt aus der Stadt Gashok, doch dort fühlte sie sich wegen der Orks nicht sicher und eingeengt von den Moralvorstellungen der strengen und trivialisierenden Lowanger Dualisten, die einen Großteil der Bewohner ausmachten. In Riva hingegen ist sie frei und wird auch um einen gutaussehenden Helden oder eine hübsche Heldin werben – rein geschäftlich natürlich. Salva kann auch, wenn du das als Spielleiter möchtest, eine der Kultistinnen sein, mit denen sich die Helden anlegen werden.
- ☛ Die Helden werden in einer Gasse Zeuge, wie einige Hunde mit einem Straßenkind, **Halbrin** (11, schwarze Haare, Pagenschnitt, immer hungrig, Waise, liebt Ritter; Willenskraft 3 (14/10/10), SK 0), um ein Stück Schinken streiten. Wenn einem Helden eine Probe auf *Einschüchtern (Drohung)* –2 gelingt, fliehen die Hunde, ansonsten müssen die Helden mit den (Anzahl der Helden / 2) Hunden kämpfen. Sobald ein Hund 5 SP einsteckt, flieht er (Werte der Hunde siehe **Regelwerk** Seite 360). So oder so wird ihnen Halbrin dankbar sein und kann für sie in der Stadt zu einem nützlichen Informanten oder Boten werden.
- ☛ Die alte Efferdgeweihte **Lidia von Riva** (72, 1,77 Schritt, graue Haare, tiefe Falten, ist durch ihre täglichen Schwimmübungen vital; Schwimmen 16 (14/14/14), Willenskraft 10 (14/14/15), SK 2) kann den Helden am Hafen begegnen. Sie ist im Grunde eine zuversichtliche Person, doch in dem Unrat, der seit einigen Wochen in den Hafen geschwemmt wird, sieht sie eine Warnung Efferds. Die Helden können mitbekommen, wie sie einigen Bürgern von dem Omen erzählt. Auch wenn man die Geweihte respektiert, schenkt man ihren Warnungen doch keine Beachtung. Findet sie bei den Helden ein Ohr, wird sie ihnen kleinen Wasserschläuche mit efferdgesegnetem Wasser (Objektsegen) schenken. Gegen die Dämonen in diesem Abenteuer hat das Wasser aber leider keine stärkere Wirkung. Es wird sie nicht verletzen, aber immerhin kann es sie kurz ablenken und irritieren, sodass sie, wenn sie mit dem Wasser bespritzt werden, immerhin 1W3 KT lang nicht angreifen.
- ☛ Der Geschichtenerzähler und Bettler **Dorik** (65, 1,72 Schritt, nur ein Bein, belesen, guter Erzähler; Sagen & Legenden 13 (13/13/13), Willenskraft 9 (12/13/14), SK 2) kann überall in der Stadt angetroffen werden und berichtet von den Schrecken des Riedemoors. Tatsächlich sind die meisten Erzählungen übertrieben oder sogar erlogen. Dorik ist zwar ein guter Erzähler, stammt aber nicht aus Riva sondern aus Gareth, und berichtet einfach Geschichten, die er über die Dämonenbrache weiß und münzt sie auf das Riedemoor um.
- ☛ Fast überall in der Stadt können die Helden auf die Stadtgarde treffen. Sie bemerken, dass die Garde offenbar nur den Menschen hilft, die sie auch dafür bezahlen können. Wer kein Geld hat, wird grundsätzlich ignoriert. Durch eine Probe auf *Rechtskunde* –2 können die Helden wissen, dass dies in Riva durchaus üblich ist und deswegen die Gardisten keinen guten Ruf haben.



Stadtviertel Rivas

- ☛ **Aelderfried:** Das älteste Stadtviertel. Hier wohnen vor allem Patrizier und erfolgreiche Kaufleute.
- ☛ **Aelder- und Neuhaven:** Am Hafen liegen zahlreiche Kontore der Stadt und es herrscht reger Betrieb beim Verladen der Waren.
- ☛ **Krämerfried:** Bei Krämerfried handelt es sich um einen großen Markplatz und das geschäftliche Herz Rivas. Hier befindet sich auch das Rathaus (siehe Seite 81).
- ☛ **Gewerkehoop:** Hier leben vor allem die einfachen Handwerker.
- ☛ **Undere Wyk:** Ein weiteres Handwerkerviertel, aber vor allem auf geruchsintensive oder laute Handwerke beschränkt. Hier treiben sich auch jene herum, die Phex näher stehen als Praios oder Ingerimm.

Wichtige Personen Rivas

Einige der nun folgenden Personen können bei der Spurensuche der Helden nach der Entführung Ansprechpartner sein.

- ☛ **Aldiana Abrimov** (Mitte 40, 1,69, blaue Augen, schwarze Haare, rundlich, auffallend lange Finger; Willenskraft 10 (13/12/15), SK 2) ist eine begabte Handwerkerin und Perlmutschleiferin, allerdings nur wenig erfahren, sodass sie immer wieder Hilfe von außen benötigt – oft in Form von Helden.

- ☛ **Karel Vogthändler** und ☛ **Gobert Schwarzbär** sind die Hauptmänner der Stadtgarde bzw. der Schwerter Rivas. Sie waren früher gute Freunde, heute sind sie Konkurrenten, die sich gegenseitig Gier und Korruption vorwerfen.
- ☛ **Vanjescha Stoorrebrandt** (Mitte 50, 1,72, rotbraune, lange Locken, smaragdgrüne Augen, üppig, alterslose Erscheinung; Brett- & Glücksspiel 12 (14/14/14), SK 2) ist eine erfolglose Glücksspielerin, dafür jedoch mit sehr guten Kontakten gesegnet.

Riva und die Stadtgarde

Riva wird zur einen Hälfte von der Stadtgarde beschützt, zur anderen Hälfte von einer angeworbenen Söldnereinheit namens die *Schwerter Rivas*. Die Hauptmänner beider Gruppen waren früher gute Freunde, heute jedoch Konkurrenten, was sich auch in dem Verhalten ihrer Untergebenen äußert. Beide Einheiten stehen in dem Ruf, nicht sonderlich zuverlässig zu sein und nur jenen Rivanern zu helfen, welche sie auch direkt bezahlen können.



Abschnitt 1: Entführung auf dem Rathausplatz (obligatorisch)

Die Helden halten sich gerade in Riva auf und schlendern vor dem um diese Jahreszeit sehr frühen Sonnenuntergang über den Rathausplatz, weil sie beispielsweise im Rathaus etwas Geschäftliches erledigt haben, weil sie bei den Händlern auf dem Platz einkaufen wollen oder sich auf einem Botengang befinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Rathausplatz Rivas: Ein Ort gleichzeitig der Geschäftigkeit und der Ruhe und Ordnung. Ein gut gekleideter Händler reitet auf seinem Pferd über den Marktplatz. Gerade hat sanfter Schneefall eingesetzt und die ersten Verkäufer räumen in aller Ruhe ihre Stände zusammen. Alles verläuft still und friedlich, man kann beinahe die Schneeflocken auf dem Boden aufkommen und die Federn der Schreiber im Rathaus kratzen hören. Gleich seid ihr in eurer Herberge und könnt euch an heißen herzhaften Speisen und später an wirklich weichen Betten erfreuen. Mit diesen warmen Gedanken biegt ihr in die Gassen Rivas ein.

Doch was war das für ein dumpfer Knall? Ist einem Händler etwas umgefallen? Doch halt –

Der reitende Händler, der euch zuvor schon am anderen Ende des Platzes aufgefallen ist, liegt am Boden und wird von zwei in schwarzen Kutten gekleideten Personen aufgehoben und weggetragen. Was geht denn hier vor sich?



(Anzahl der Helden) Kultisten haben sich hinter einem Marktstand verborgen, um den Händler Gasvir Garulfsen zu entführen. Die Tat wurde von langer Hand geplant und jeder Handgriff sitzt, aber leider konnte niemand damit rechnen, dass die Heldengruppe gerade zum falschen Zeitpunkt hier vorbeikommt. Die Kultisten wollen durchaus die Aufmerksamkeit der Rivaner auf sich lenken, um ihre Macht zu demonstrieren – und zeigen, dass sie von der Stadtgarde keine Angst haben. Die Kultisten haben einen kleinen Abstand zu den Helden und einen guten Vorsprung, wenn es darum geht, den ohnmächtigen Händler vom Marktplatz durch das Gassengewirr zum Friedhof Rivas zu transportieren. So werden zwei von ihnen mit dem Opfer so schnell wie möglich den Rathausplatz und Riva über die ausgekundschafteten Wege verlassen. Die anderen Kultisten halten noch kurz Ausschau nach potentiellen Gegnern. Sollten sie sehen, dass sich jemand an die Verfolgung macht, werden sie sich direkt in den Weg stellen, um möglichst viel Abstand zwischen sich und den Flüchtenden zu bringen. Dabei nutzen sie jegliche Vorteile, die sich ihnen bieten, sei es durch Deckung hinter Marktständen oder durch das Angreifen Unbeteiligter, was die Helden zusätzlich davon abhalten sollte, direkt die Verfolgung aufzunehmen.

Sorge als Spielleiter dafür, dass die Helden nicht unmittelbar eingreifen können, da sie beispielsweise im Gespräch mit einem der anderen Händler verwickelt sind oder den Platz schon fast verlassen haben.

Sollten Kultisten tot oder lebend ergriffen werden, fällt auf jeden Fall auf, dass sie einen schwarzen Dolch auf der Innenfläche des linken Unterarms eintätowiert haben. Dabei handelt es sich um das Erkennungszeichen von Asthrubas Kult. Die Mitglieder dieses Entführungskommandos sind absolut fanatisch und lassen keinerlei Informationen aus sich herauspressen, lieber töten sie sich selbst. Dies mag auf magische Art und Weise gelingen, aber in der Kürze der Zeit ist hier vermutlich nichts zu machen.

Gegner: Kultisten (Anzahl der Helden) bzw. –2 Kultisten, da diese den Händler verschleppen

Weitere Blips: Bürgerin (3) für die Händler

Bodenplan: Marktplatz

Siegbedingung: Die Szene auf dem Rathausplatz endet, wenn entweder alle Kultisten entkommen sind bzw. die direkten Gegner der Helden besiegt wurden (alternativ: wenn alle Helden niedergeschlagen und entführt wurden).

Kultist

MU 14 KL 11 IN 13 CH 12

FF 12 GE 12 KO 12 KK 13

LeP 29 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP

1W6 RW kurz

Dolch: AT 12 PA 5 TP 1W6+2 RW kurz

Streitkolben: AT 10 PA 4 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag (Streitkolben)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 5, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinneschärfe 3, Überreden 6, Verbergen 5, Willenskraft 9

Kampfverhalten: siehe Siegbedingung oben

Flucht: siehe oben

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Beute: Neben Waffen und Roben trägt jeder Kultist 1W20 Silbertaler bei sich.



Betäubungsschlag (Spezialmanöver)

Regel: Gelingt die um 2 erschwerte AT und misslingt die Verteidigung, richtet der Angriff 1W3 TP an. Außerdem muss der Getroffene eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) erschwert um die Anzahl der angerichteten TP ablegen (egal ob Schaden verursacht wurde oder nicht). Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung*. Das Manöver lässt sich nur gegen Kulturschaffende und Tiere der Größenkategorie des Helden oder kleiner anwenden. Das bedeutet, dass ein Betäubungsschlag gegen Ungeheuer wirkungslos ist.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Hieb Waffen, Schwerter, Stangenwaffen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Besondere Kampfsituationen

- ☛ Kultisten, die bei einer Bürgerin stehen, können diese bedrohen und als lebenden Schutzschild benutzen. Die Bürgerin bietet dem Kultisten *Deckung* (siehe **Regelwerk** Seite 241) und kann auf einen Helden gestoßen werden, der sich in kürzerer Distanz als 1 Schritt von ihr befindet (Probe auf Ausweichen, bei Misslingen -4 Verteidigung bis zum Ende der nächsten KR).

(Optional: Du kannst in diesem Fall auch die Fokusregeln für Geiseln im **Aventurischen Kompendium II** Seite 62 verwenden).

- ☛ Haben die Kultisten auf dem Marktplatz die Gruppe 5 KR lang aufgehalten, sind sie sicher, dass die Flucht ihrer Mitverschwörer gelungen ist. Ab jetzt versuchen auch sie, die für sie hoffentlich rettenden Gassen zu erreichen. Lediglich, wenn einzelne von ihnen sich im Nahkampf mit einem oder mehreren Helden befindet, wird er sich freikämpfen oder es versuchen.
- ☛ Sollte es gelingen, einen oder mehrere Helden zu überwältigen, so werden auch diese von einzelnen Kultisten, auf den Rücken genommen. Diese werden versuchen, auch sie zu verschleppen. Die Kultisten greifen mit ihren Streitkolben an und versuchen, ihre Gegner zu betäuben und nicht direkt zu töten, da weitere Opfergaben sicher gerne von der Anführerin des Kultes gesehen werden.

Nach dem Kampf

An dieser Stelle ist es gut möglich, dass die Helden direkt die Verfolgung aufnehmen, um entweder den entführten Händler oder verschleppte Gruppenmitglieder zu retten, dann geht es ansatzlos mit **Abschnitt 2** weiter (siehe **Der Hinterhalt** auf Seite 84).

Ansonsten steht den Helden ganz Riva für ihre Recherche zur Verfügung, wobei sich 2 naheliegende Möglichkeiten ergeben:



Investigativer Spielraum

1. In Kneipen oder an anderen Orten, an denen sich ähnlich gut informierte Menschen tummeln, sollte sich etwas über einen Kult herausfinden lassen, der neu in der Gegend ist. Die schwarzen Umhänge dürften hier schon einige Informationen zu Tage fördern, aber spätestens die Erwähnung der Tätowierungen auf dem Unterarm in Form eines schwarzen Dolches werden dem ein oder anderen aufgefallen sein.

Bekannte Gaststätten in Riva sind beispielsweise: *Ratskeller*, *Am Nurlabach*, *Hafenmaid*, *Fuchsfell*, *Zum fröhlichen Spitzohr*, *Zum blutigen Kor*, *Nachtmahr* oder *Guleks Hof*, gute Informationsquellen sind aufgrund ihres schäbigen Rufs zum einen *Guleks Hof* und *Fuchsfell*.

So ergeben je nach Herangehensweise erfolgreiche Proben auf *Einschüchtern* (*Drohung*), *Gassenwissen* (*Informationssuche*) oder *Überreden* (*Schmeicheln*), vielleicht noch in Kombination mit ein paar spendierten Getränken, folgende Informationen in aufsteigender Wichtigkeit:

- Ein neuer Kult, Mitglieder sind ab und zu in den Kneipen Rivas anzutreffen.
- Der Kult hat eine Anführerin.
- Ihr Symbol ist der schwarze Dolch.
- Alle Kultisten haben diesen Dolch an der Innenseite des linken Unterarms eintätowiert.
- Ihr Hauptquartier liegt wohl außerhalb der Stadt.
- Sie haben angeblich ein Gefängnis in einem geheimen Höhlensystem (siehe **Abschnitt 3**) etwas abseits der Straße zum Boronanger. Der Informant hat einen Verwandten, der Mitglied des Kultes ist und dies einmal erwähnte.
- Ihr Hauptquartier befindet sich auf dem Boronanger (siehe **Abschnitt 4** und **5**).
- Sie sind im Bunde mit bösen Mächten.
- Sie sollen mit dem „Herrn der Rache“, dem „Schwarzen Mann“ (Blakharaz) im Bunde sein.

2. Es wäre auch sinnvoll, sich an die Obrigkeit im Rathaus zu wenden, was ja auch keinen weiten Weg darstellt. Die Bürgermeisterin **Aldiana Abrimov** hat zwar keine Zeit, aber ihr mit vielen Vollmachten ausgestatteter Schreiber **Gildur Siakov** (38, freundlich, kompetent, entschlossen; Willenskraft 12 (15/14/13), SK 2) wird sich die Ausführungen der Heldengruppe geduldig anhören und bietet, nachdem er von der Dringlichkeit überzeugt wurde, insgesamt (Anzahl der Helden x 10) Dukaten und weitere 5 Dukaten für die Rettung des Händlers. Ferner ist er bereit, die Gruppe mit Kampfkraft zu



Schwerter Rivas (Alrika und Brigold)

MU 14 KL 11 IN 13 CH 11

FF 10 GE 13 KO 15 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 14 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Hellebarde: AT 16 PA 6 TP 1W6+6 RW lang

Kurzsword: AT 16 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 4/0 (Kettenrüstung)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung II, Finte I (Waffenlos, Dolch, Hellebarde, Kurzsword) Wuchtschlag I (Waffenlos, Dolch, Hellebarde, Kurzsword)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 5, Sinneschärfe 6, Überreden 2, Verbergen 7, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Die Schwerter Rivas greifen solange ihre Gegner an, bis sich die Situation zu ihren Ungunsten ändert. Dann sind sie auch bereit zu fliehen.

Flucht: Individuell nach Entscheidung des Spielleiters; spätestens nach 2 Stufen Schmerz versuchen die Schwerter Rivas zu fliehen.

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

unterstützen. Je nachdem, wie gut hier verhandelt wird (Probe auf *Handel* –1), schickt er entweder zwei Stadtgardisten (QS 1–2) oder gar zwei Söldner der Schwerter Rivas (QS 3+) mit, da er erkennt, dass die Entführer eine reale Gefahr für Riva darstellen könnten. Gesetzt den Fall, dass Helden von den Entführern in deren geheimes Gefängnis verschleppt worden sind, können die Spieler dieser Helden in der Zwischenzeit diese Meisterpersonen führen (siehe **Eine getrennte Gruppe** auf Seite 77).

Die Nachforschungen können an dieser Stelle dazu führen, dass die Helden sich direkt zum Boronanger begeben (**Abschnitt 4** oder **5**), wo sie das Quartier des Kultes vermuten, oder dass sie zum Höhlensystem (**Abschnitt 3**) gehen, um entweder gefangene Gruppenmitglieder zu befreien, oder weil sie vermuten, dass der gefangene Händler dorthin gebracht wurde.

In beiden Fällen ist aber noch **Abschnitt 2 Der Hintergrund** vorgeschaltet, in dem die Kultisten versuchen, ihre Verfolger auszuschalten.

Stadtgardist (Marike und Ludolf)

MU 14 KL 11 IN 13 CH 11

FF 10 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 11 PA 4 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 10 PA 3 TP 1W6+1 RW kurz

Hellebarde: AT 11 PA 2 TP 1W6+6 RW lang

Schwert: AT 11 PA 4 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 10 LZ 8 TP 1W6+6

RW 10/50/80

RS/BE: 4/1 (Kettenrüstung)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Dolch, Hellebarde, Schwert), Wuchtschlag I (Waffenlos, Dolch, Hellebarde, Schwert)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 6, Sinneschärfe 8, Überreden 2, Verbergen 6, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Gardisten versuchen zuerst, Gegner mit der Armbrust zur Aufgabe zu bewegen. Haben die Drohungen keinen Erfolg, so schießen sie zunächst und kämpfen dann mit der Hellebarde weiter. Dabei setzen sie Finten und Wuchtschläge ein. In engerer Umgebung nutzen sie statt der Hellebarde ihr Schwert. Sie versuchen zudem, gemeinsam gegen einen Gegner vorzugehen, wenn sich die Gelegenheit bietet.

Flucht: individuell nach Entscheidung des Spielleiters; spätestens nach 2 Stufen Schmerz versuchen die Gardisten zu fliehen.

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



Abschnitt 2: Der Hinterhalt (obligatorisch)

Egal, ob die Helden sich sofort auf die Verfolgung gemacht haben oder ob sie zuerst noch Erkundigungen eingeholt oder versucht haben, im Rathaus Hilfe zu erhalten, die Kultisten haben in beiden Fällen einen Hinterhalt gelegt. Sie wollen so etwaige Verfolger ausschalten oder zumindest so ausbremsen, dass die Entführer mit ihrem Opfer entkommen können. Dieser Hinterhalt kann entweder in einer der engen Gasse stattfinden, wo die Kultisten sich hinter Kisten verbergen, um die Verfolger zu überraschen, oder auf der Straße, die östlich aus Riva heraus in Richtung Boronanger führt.

Haben die Helden sofort die Verfolgung aufgenommen, so haben sie die Entführer und ihr Opfer vermutlich noch im Blick und können folgen, bevor der Hinterhalt zuschnappt, um so die Entführer endgültig entkommen zu lassen.

Gesetzt den Fall, dass die Helden zuerst noch einige Angelegenheiten in Riva erledigt haben, so wissen sie jetzt wahrscheinlich, dass sie der Straße zum Boronanger folgen müssen, um zum Hauptquartier des Kultes zu gelangen (siehe **Abschnitt 4** Seite 88) oder zum Höhlensystem, wo die Gefangenen festgehalten werden (siehe **Abschnitt 3** Seite 85).

Werden die Kultisten nicht vorab entdeckt, so stehen die Helden vor folgender Situation (Vergleichsprobe *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* gegen *Verbergen*).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eben noch folgtet ihr der Spur der schwarzgekleideten Entführer, als plötzlich scheinbar wie aus dem Nichts Kultisten auftauchen und ohne zu zögern schreiend auf euch eindringen. Merkwürdig. Das scheinen keine Menschen zu sein. Sie sind dafür zu klein und sieht man etwa da oder dort haarige Hände, die die blitzenden Klingen fest ergriffen haben?



Die Kultisten in dieser Szene kämpfen absolut ergeben bis zu ihrem Tod, um sicherzustellen, dass das Ritual planmäßig stattfinden kann. Sollte es ihnen gelingen, einen oder mehrere Helden niederzuringen, und haben sie ausreichend Zeit, werden sie diese in die Gefängnishöhle (**Abschnitt 3**) bringen.

Diese Gruppe besteht aus (Anzahl der Helden / 2; Gardisten zählen in dieser Rechnung nicht mit rein) menschlichen Kultisten, (Anzahl der Helden / 3) Orks und ((Anzahl der Helden / 2) + 1) Goblins. Diese arbeiten seit einiger Zeit zusammen und sind ein eingespieltes Team: Die Goblins eröffnen den Kampf, indem sie von seitlich vorne aus ihren Verstecken vor die gegnerische Gruppe springen und frontal angreifen.

1 KR später greifen die Orks in das Kampfgeschehen ein. Sie haben sich in denselben Verstecken verborgen gehalten und sorgen für weiteren Druck von vorne.

Ist dieser Druck erst etabliert, greifen die menschlichen Kultisten weitere 2 KR später aus ihren Verstecken hinter der Gruppe an und fallen den Helden in den Rücken.

Gegner: (Anzahl der Helden / 2) Kultisten, (Anzahl der Helden / 3) Orks und ((Anzahl der Helden / 2) + 1) Goblins

Weitere Blips: eventuell 2 Stadtgardisten oder 2 Schwerter Rivas

Bodenplan: Marktplatz oder Straßenabschnitt

Siegebedingung: Die Szene endet, wenn die Kultisten alle besiegt wurden.

Besondere Kampfsituationen

- ❖ Sollten die Helden mit einer erfolgreichen Probe auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* –2 vorab die auf der Lauer liegenden menschlichen Kultisten entdecken, so funktioniert der Hinterhalt natürlich nicht wie geplant und oben beschrieben. In diesem Fall greifen alle Gegner die Helden von vorne an.
- ❖ Misslingt die Probe auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* –2, so sind die Helden *Überrascht* (siehe **Regelwerk** Seite 36).
- ❖ Die Gegner der Helden versuchen diese in die Zange zu nehmen und greifen sie zu zweit an, einer von vorne, einer von hinten, sodass es eventuell für die Helden schwierig wird, sich gegen den hinteren Gegner zu verteidigen (siehe **Regelwerk** Seite 238).

Wie sind Orks und Goblins in Riva hineingekommen?

Diese Frage lässt sich schnell beantworten: Die Nichtmenschen wurden durch die Kanäle in die Stadt geschleust und tragen Roben mit Kapuzen, um nicht erkannt zu werden.

Nach dem Kampf

Nach dieser Szene kann die Heldengruppe problemlos den Fußspuren im Schnee folgen (Probte auf *Fährten-suchen (humanoide Spuren)* +2). Wurde nur der Händler entführt, so führen alle Spuren direkt zur Gruft, in der sich das Versteck des Kultes befindet (**Abschnitt 4**, siehe Seite 88). Wurden zusätzlich noch Mitglieder der Heldengruppe verschleppt, so führen weitere Spuren ein gutes Stück von der Straße ab zur Gefängnishöhle (**Abschnitt 3**, siehe Seite 85). In diesem Fall muss eine erfolgreiche Probe auf *Fährten-suchen (humanoide Spuren)* gelingen, ansonsten verliert sich die Fährte im Nichts und den Helden bleibt nur **Abschnitt 4**.

Abschnitt 3: Das Gefängnis der Kultisten (optional)

Dieser Abschnitt kann auf unterschiedliche Art und Weise verlaufen, wird aber stets mit einem oder zwei große Kämpfe – erstens gegen die Gefängniswächter und zweitens gegen die Gruftasseln – enden. Beide Kämpfe haben ihre eigenen Voraussetzungen und werden unabhängig voneinander stattfinden, da die Orte innerhalb des Höhlensystems zu weit voneinander entfernt sind, als dass der Lärm die jeweils andere Gruppe von Feinden aufeinander aufmerksam machen könnte. Hier sei zuerst geschildert, vor welcher Situation sich gefangene Helden befinden, später dann folgt die Szene aus Sicht der Helden, die ihre Kameraden befreien wollen.

Im Gefängnis

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch brummen noch immer die Schädel. Eben noch befandet ihr euch [auf dem Rathausplatz/in einer Gasse] Rivas und nun liegt ihr in einer dunklen Höhle, die von zwei etwas entfernt im Fels angebrachten Fackeln nur notdürftig erhellt wird. Als ihr euch umseht, erkennt ihr ein hölzernes Gitter, das eure Zelle von einem Nebenraum abtrennt. Dort sind einige Gestalten auszumachen, die um einen Tisch herum sitzen und euch ignorieren. Achtlos in eine Ecke geworfen erkennt ihr eure komplette Ausrüstung. In einer anderen Nische liegen verdorben aussehende Nahrungsmittel. Wer möchte denn so etwas essen?

Die gefangenen Helden sind nicht gefesselt oder in ihrer Handlungsfreiheit eingeschränkt und können beginnen, ihre Flucht zu planen. Hier sind alle klassischen Methoden möglich. Je nach Aktionen und Magie- oder Talenteinsatz können sie versuchen, die Tür der Gefängniszelle zu öffnen, das Holzgitter, zu lockern, sodass sie hindurchschlüpfen können (*Schlösserknacken (Bartschlösser)* –4, 5 KR, 5 Versuche), den Wächtern den Schlüssel entwenden (*Taschendiebstahl (Gegenstand entwenden)* –3), eine Wache herbeirufen und sie ausschalten, um an die Waffen zu gelangen und sich den Weg freizukämpfen. Auch magische Mittel, um die Wächter abzulenken oder durch das Gitter hindurch anzugreifen, sind selbstverständlich möglich.

Auch können die Helden zuerst noch etwas lauschen, denn die Wachen unterhalten sich über ein unmittelbar bevorstehendes Ritual auf dem Boronanger, das die Macht des Kultes vervielfachen wird, und über ihre Enttäuschung, nicht dabei sein zu dürfen und sich hier bei den Gefangenen langweilen zu müssen. Sie hoffen darauf, in Zukunft wichtigere Aufgaben im Kult zu erhalten. Diese Szene bietet für Spieler und Spielleiter viel Freiraum für kreative Lösungsansätze, ohne dass Zeitdruck herrscht.

Die Kultisten bestehen aus (Anzahl der Helden +1) Menschen, wobei alle bis auf einen die meiste Zeit am Tisch sitzen, trinken und Karten spielen. Der einzelne Kultist ist für die Bewachung der Gefangenen zuständig und

Ork

MU 15 KL 10 IN 11 CH 10

FF 13 GE 12 KO 14 KK 13

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK –1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Streitax: AT 12 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Kälteresistenz, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Streitax)

Talente: Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinneschärfe 4, Verbergen, Einschüchtern 5, Menschenkenntnis 3, Überreden 3, Willenskraft 4

Kampfverhalten: siehe oben

Flucht: siehe oben

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP

Ausrüstung: Neben Waffen und Roben trägt jeder Ork 2W20 Heller bei sich.



Goblin

MU 10 KL 10 IN 13 CH 13

FF 14 GE 15 KO 12 KK 11

LeP 24 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 8 SK –1 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6+1

RW kurz

Dolch AT 12 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz

Knüppel AT 9 PA 3 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Neugier)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dolch, Knüppel)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinneschärfe 7, Überreden 3, Verbergen 7, Willenskraft 1

Kampfverhalten: siehe oben

Flucht: siehe oben

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP

Ausrüstung: Neben Waffen und Roben trägt jeder Goblin 2W20 Kreuzer bei sich.



geht im Raum hin und her, sieht aber nicht allzu oft zu den gefangenen Helden rüber, sondern beobachtet lieber, was seine Kameraden machen. Sollten die Gefangenen allerdings Anliegen wie Hunger, Durst, Notdurft entrichten oder Ähnliches haben, so wird der Wächter zu ihnen herüberkommen. Sollten die Helden nach Nahrung oder Wasser verlangen, erhalten sie etwas vergammeltes Fleisch, uraltes Brot und schimmlichen Käse und einen Becher Wasser vor das Gitter geworfen, sodass die Lebensmittel gerade noch erreichbar sind. Diese fast ungenießbaren Nahrungsmittel können im späteren Verlauf des Abenteuers dazu verwendet werden, die Gruftasseln, die im Höhlensystem leben, vom Angriff abzuhalten.

Der Wunsch, austreten zu dürfen, hat lediglich ein höhnisches Lachen zur Folge und der Kultist zeigt grinsend auf eine Ecke in der Gefängnishöhle.

Sollte jemand im Gefängnis so tun, als würde es ihm sehr schlecht gehen, so öffnet der Wächter vorsichtig die Tür und betritt langsam die Zelle, möglichst alle Gefangenen im Blick behaltend. Hier bietet sich dann die Gelegenheit, die Flucht voranzutreiben.

Die Wachen sind zwar nicht besonders aufmerksam, sodass Pläne, ohne Kampf aus dem Gefängnis zu flüchten, durchaus erfolgreich sein können, aber die Kultisten sind dennoch aufeinander eingespielt und reagieren bei Problemen mit den Gefangenen schnell und effektiv. Droht Gefahr aus Richtung der Tür oder von der Zelle her, so werfen sie blitzschnell den Tisch um, verbarrikadieren sich dahinter, ergreifen Kurzbogen und Köcher mit 20 Pfeilen und beharken im Fernkampf ihre Ziele. Mindestens ein Kultist wird aber ein Schwert zücken und den Nahkampf suchen, um dem Fernkämpfer Deckung zu geben.

Diese Gruppe der Kultisten ist nicht sonderlich motiviert, da sie nicht beim Ritual anwesend sein dürfen, daher werden sie nicht fanatisch bis zum Tode kämpfen. Sie werden sich allerdings nicht ergeben, sondern versuchen zu flüchten, wenn zwei oder mehr von ihnen ausgeschaltet wurden. In die Ecke getrieben werden sie dann aber dennoch weiterkämpfen.

Neben Waffen und Roben trägt jeder Kultist 1W20 Silbertaler bei sich. Bei einem der Kultisten findet sich der Schlüssel zur Gittertür. In einer kleinen unverschlossenen Holzkiste unter dem Tisch finden sich drei kleine Bierfässer, 3W20 Silbertaler und zwei saubere Kultistenroben, außerdem Tätowierbesteck und eine Phiole mit schwarzer Tinte.

Gegner: Kultisten (Anzahl der Helden +1)

Weitere Blips: keine

Bodenplan: Höhle

Siegbedingung: Die Szene endet, sobald alle Kultisten besiegt oder die Helden geflohen sind. Ein Held gilt als geflohen, wenn er den markierten Teil des Plans verlässt.



Die Gruftasseln

Der Kampf gegen die Gruftasseln in einem weiteren Raum des Gefängnisses ergibt sich für beide Situationen gleichermaßen. Egal, ob auf der Flucht aus dem Gefängnis oder auf dem Weg zur Befreiung, kommen die Helden durch einen Höhlenabschnitt, in dem (Anzahl der Helden / 2) Gruftasseln leben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In diesem Abschnitt des Höhlensystems kratzt und krabbelt es an den Wänden und der Decke, sodass es euch kalt den Rücken herunterläuft. Der Schein eurer Fackeln erhellt immer nur einen Teil der Umgebung und es gelingt euch nicht, einen vernünftigen Blick auf den Ursprung der Geräusche zu werfen.

Hier leben einige Gruftasseln. Diese verbergen sich in Spalten und Ecken einer kleinen Höhle und nutzen die erstbeste Gelegenheit, um in der Hoffnung auf schmackhafte Beute die Gruppe anzugreifen. Die Gruftasseln besitzen keinerlei Schätze.

Gegner: Gruftasseln (Anzahl der Helden / 2)

Weitere Blips: keine

Bodenplan: Höhle

Siegbedingung: Die Szene endet, sobald alle Gruftasseln besiegt oder durch Fressen abgelenkt wurden oder wenn die Helden geflohen sind. Ein Held gilt als geflohen, wenn er den markierten Teil des Plans verlässt.

Gruftassel

Größe: 0,50 bis 1,00 Schritt hoch; 1,80 bis 2,40 Schritt lang

Gewicht: 40 bis 70 Stein

MU 10 **KL** 6 (t) **IN** 13 **CH** 8

FF 10 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 13

LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 6+1W6

VW 7 **SK** –4 **ZK** 0 **GS** 4

Zangen: **AT** 10 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 10, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 5, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 14, Willenskraft 13



Besondere Kampfsituationen

Wie bei dieser Spezies üblich, kann man sie recht problemlos von ihrem Angriff abbringen, indem man ihnen etwas Nahrung, die idealerweise noch besonders auffällig riecht, zum Fraß vorwirft. Das sollte sie zumindest so lange ablenken, bis die Gruppe durch diesen Bereich gegangen ist und den Raum der Kultisten und das Gefängnis, beziehungsweise den Ausgang, gefunden hat (*Tierkunde (Wildtiere)* -2).

Die Erstürmung des Gefängnisses

Nachdem die Gruftasseln überwunden oder abgelenkt wurden, gelangt die Gruppe an eine Holztür, hinter der Gemurmel zu hören ist. Leider dämpft die Tür alle Geräusche so sehr, dass keine genauen Worte zu unterscheiden sind.

Falls hier einige der Helden gefangen gehalten werden, die es bisher noch nicht geschafft haben, sich zu befreien, so können sie sich natürlich im Kampfgetümmel versuchen zu befreien oder befreit werden, damit sie sich am Kampf beteiligen können.

Sollte die Gruppe vermutet haben, dass sie hier den entführten Händler Gasvir Garulfson findet kann, so wird sie enttäuscht feststellen, dass der Händler nicht hierher verschleppt wurde.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

(Anzahl der Helden) schwarz verummte Personen sitzen an einem Tisch und spielen Karten, eine weitere Person geht gerade durch den Raum, der durch zwei in den Wänden steckende Fackeln flackernd erhellt wird. In der linken Wand scheint eine Art Gitter eingelassen zu sein.

Die Wachen sind zwar nicht besonders aufmerksam, so dass Pläne, ohne Kampf aus dem Gefängnis zu flüchten, durchaus erfolgreich sein können, aber sie sind dennoch aufeinander eingespielt und reagieren bei Problemen mit den Gefangenen schnell und effektiv. Droht Gefahr aus Richtung der Tür oder vom Pferch der Gefangenen her, so werfen sie blitzschnell den Tisch um. Zwei der Kultisten verbarrikadieren sich dahinter, ergreifen je einen Kurzbogen und einen Köcher mit jeweils 20 Pfeilen und beharken im Fernkampf Zauberwirker oder andere Gegner mit schwacher Rüstung. Die anderen Wächter ergreifen ihre Schwerter und stürzen sich direkt in den Nahkampf, um die Feinde von den Bogenschützen abzuhalten.

In einer Ecke liegen hier die Ausrüstungsgegenstände eventuell gefangener Abenteurer und in einer Nische dieser natürlichen Höhle finden sich die unterschiedlichsten, nahezu ungenießbaren Nahrungsmittel, die vor allem den Gefangenen gegeben werden, aber auch dazu dienen, die Gruftasseln abzulenken, wenn die Kultisten sich durch das Höhlensystem bewegen.

Bei einem der Kultisten findet sich der Schlüssel zur Gittertür in der Westwand. In einer kleinen

unverschlossenen Holzkiste unter dem Tisch finden sich drei kleine Bierfässer, 3W20 Silbertaler und zwei saubere Kultistenroben, außerdem Tätowierbesteck und eine Phiole mit schwarzer Tinte. Einer der Kultisten hat noch eine wertvolle Robbenstatuette (Wert: 8 Dukaten) bei sich.

Meisterpersonen, die bisher übergangsweise von Spielern oder Spielerinnen geführt wurden, werden von nun an wieder vom Meister übernommen. Sie können, je nachdem, was im Rathaus abgemacht wurde, wieder zurückgeschickt werden oder die Helden bei ihrem weiteren Vorgehen unterstützen und sie zum Boronanger begleiten.

Gegner: Kultisten (Anzahl der Helden +1)

Weitere Blips: keine

Bodenplan: Höhle

Siegebedingung: Die Szene endet, sobald alle Kultisten besiegt oder die Helden geflohen sind. Ein Held gilt als geflohen, wenn er den markierten Teil des Plans verlässt.

Nach dem Kampf

Im Anschluss an die Geschehnisse in der Gefängnishöhle können die Helden, nun hoffentlich wieder vereint, die Spuren der Kultisten zurück zur Straße und dann in Richtung des Boronangers verfolgen, den sie innerhalb kürzester Zeit erreichen. Dies führt unweigerlich zu **Abschnitt 4** oder zu **Abschnitt 5**.

Veteranen-Kultist

MU 15 KL 11 IN 13 CH 13

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6

RW kurz

Basiliskenzunge: AT 12 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

Streitkolben: AT 13 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 14 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag (Streitkolben), Finte I (Waffenlos, Basiliskenzunge, Streitkolben), Wuchtschlag I (Waffenlos, Streitkolben)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 3, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 8, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 8, Überreden 9, Verbergen 9, Willenskraft 9

Kampfverhalten: siehe oben

Flucht: siehe oben

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Neben Waffen und Roben trägt jeder Kultist 1W20 Silbertaler bei sich.



Zwischenabschnitt: Auf dem Friedhof (wichtig für Abschnitt 4 und 5)

War es bisher kalt mit schneidendem Wind und heftiger werdendem Schneefall, so wird es bei Betreten des Rivaner Boronangers düsterer und es kommt ein Gefühl von Bedrohung oder gar Machtlosigkeit hinzu. Der frische Schnee verdeckt mehr und mehr die Spuren der Kultisten und eine Probe auf *Fährstensuchen* (humanoide Spuren) ist notwendig, um zu erkennen, dass hier Spuren in zwei Richtungen abgehen. Ein Großteil der Fußabdrücke führt zu einer großen Gruft direkt rechts des Weges und einige wenige Spuren gehen entweder von dieser Gruft aus oder direkt vom Eingang aus den Weg entlang, der sich immer tiefer zum Herzen des Friedhofs hin schlängelt. In der Gruft befindet sich das Versteck des Kultes des Schwarzen Dolches und im Zentrum des Friedhofs findet in diesem Moment das dämonische



Beschwöungsritual statt, mit dem die Heshthotim und den Irrhalk gerufen werden sollen.

Es ist nun an den Helden, Vermutungen über die Natur der Spuren anzustellen und eine Entscheidung zu treffen, wo sie zuerst hingehen möchte. Beide Entscheidungen haben ihre Vor- und Nachteile: Werden zuerst die Kultisten in der Gruft ausgeschaltet, so können sie der Gruppe später nicht mehr in den Rücken fallen. Zugleich hat aber das Ritual dafür länger gedauert und es wurden mehr Dämonen beschworen (und mehr Untote) haben sich aus ihrem unruhigen Schlaf erhoben. Begibt sich die Abenteurergruppe sofort zum Schauplatz des Rituals, sind dort weniger beschworene Dämonen vor Ort, aber dafür werden sie innerhalb kürzester Zeit von den restlichen Kultisten, die sich zuvor in der Gruft befunden haben, angegriffen.

Abschnitt 4: In der Gruft (optional)

Begibt sich die Heldengruppe zuerst in die Gruft, so erhält sie die Gelegenheit, ein paar sehr mächtige Kultisten auszuschalten, die sonst zu einem ungünstigen Zeitpunkt in **Abschnitt 5** eingreifen könnten.

Achtung: Die Kultisten, die auf dem Friedhof am Ritual (**Abschnitt 5**) beteiligt sind, lassen sich nicht davon ablenken. Sie vernehmen zwar die Kampfgeräusche, sind aber so stark auf das Ritual konzentriert, dass sie sich um nichts anderes kümmern werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Tür zu dieser Gruft steht weit offen und Stimmen dringen aus dem Inneren an eure Ohren. Zweifellos dürfte es sich bei diesem Gebäude um das Hauptquartier des Kultes handeln, aber befindet sich auch der entführte Händler hier?



Dieses riesige Mausoleum einer mächtigen, aber in Ungnade gefallen Familie aus Riva (Asthrubas Familie) bietet jetzt dem Kult des Schwarzen Dolches Unterschlupf. Sämtliche Namen und Inschriften wurden zerschlagen und die Leichen aus ihren Särgen gerissen und wahllos in der großen Halle verstreut, denn die Toten spielen im Kult der Asthruba keine große Rolle mehr. Wichtig sind ihnen einzig und allein die Lebenden, Dämonen und Macht.

Achtung: Sämtliche hier anwesenden Kultisten egal welcher Spezies kämpfen fanatisch und bis zum Tod, da ihnen die Tragweite des Rituals für ihre kleine

Gemeinschaft bewusst ist. Daher ist es ihnen wichtiger, dieses zu beschützen als ihr eigenes Leben zu bewahren. Lediglich der Troll ist geistig noch nicht so sehr mit dem Kult verbunden, dass er wie üblich beim Verlust von 50 % seiner Lebenspunkte die Flucht ergreift. Er wird dann auch nicht in Richtung des Rituals laufen, sondern komplett aus dem Bereich des Friedhofs flüchten, um sich selbst in Sicherheit zu bringen.

Am Ende der von Säulen gesäumten Halle steht mittig ein Schrein des Boron, und in den vorderen und hinteren Bereichen stehen jeweils 3 ausgeleerte und teilweise zertrümmerte Sarkophage. Im vorderen Bereich leben die menschlichen Kultistinnen und Kultisten, ihre Bettstätten sehen sorgfältig gepflegt aus. Derzeit befinden sich hier (Anzahl der Helden / 2) erfahrene Kultisten, die sich gerade mitten in einer hitzigen Diskussion über die Eroberung der Magieakademie befinden und kurz davor sind, die Gruft zu verlassen, um sich dem Ritual anzuschließen. Sollten sie die Helden erblicken, werden sie laut nach den Ogern und dem Troll rufen und sich dann sofort zurückziehen, um sich mit Bögen hinter den Sarkophagen an der gegenüberliegenden Seite zu verschanzen und die Feinde im Fernkampf anzugreifen. Im hinteren rechten Bereich sind die eher unansehnlichen Schlafstätten von 2 Ogern. Die Oger ergreifen, wenn sie gewarnt werden, ihre Keulen und gehen direkt auf die Helden los, wobei sie zuerst diejenigen angreifen, die wie die stärksten Gegner aussehen.

Am langsamsten von allen Kultisten in diesem Raum reagiert der Troll. Sein Lager befindet sich links hinten und

er ruht sich gerade aus, als die Helden die Halle betreten. Auch eventuelle Warnschreie der Kultisten wird er eine Weile ignorieren und sich erst nach 1W6+2 KR erheben, um sich mit seiner gewaltigen Streitaxt ins Gefecht zu stürzen. **Achtung:** Selbstverständlich ist der entführte Händler hier nicht zu finden, denn er spielt gerade jetzt die Hauptrolle beim stattfindenden Ritual in **Abschnitt 5**. Eine mit einer Giftnadelfalle versehene Truhe hinter dem Altar enthält die Schätze des Kultes: 500 Silbertaler, Tätowierzubehör und zwei Phiolen mit schwarzer Tinte, 5 sauber gefaltete schwarze Roben. Den Schlüssel, um die Truhe gefahrlos öffnen zu können, trägt Asthruba an einer dünnen Gold-Kette um den Hals. Sie kann ansonsten mit einer Probe auf *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*) –2 gefahrlos geöffnet werden, bei Misslingen erleidet der Held 1 SP und wird mit *Kelmon* (siehe **Regelwerk** Seite 342) vergiftet.

Gegner: Kultisten (Anzahl der Helden / 2), Oger (2), Troll (1)
Weitere Blips: Questmarker für Hindernisse
Bodenplan: Kulttempel
Siegbedingung: Die Szene endet, sobald alle Kultisten besiegt sind.

Erfahrener Kultist

MU 15 KL 11 IN 13 CH 12
 FF 12 GE 13 KO 12 KK 13
 LeP 32 AsP – KaP – INI 14+1W6
 AW 6 SK 1 ZK 1 GS 8
Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6
 RW kurz
Basiliskenzunge: AT 12 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz
Streitkolben: AT 10 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel
Kurzbogen: FK 12 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80
 RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz)
Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag (Streitkolben), Finte I (Waffenlos, Basiliskenzunge, Streitkolben), Wuchtschlag I (Waffenlos, Streitkolben)
Talente: Einschüchtern 6, Klettern 3, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 5, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 5, Überreden 7, Verbergen 5, Willenskraft 6
Kampfverhalten: siehe oben
Flucht: siehe oben
Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP
Ausrüstung: Neben Waffen und Roben trägt jeder Kultist 1W20 Silbertaler bei sich.



Oger

Größe: 2,60 bis 2,80 Schritt
 Körpergröße
Gewicht: 200 bis 250 Stein
 MU 16 KL 6 IN 10 CH 8
 FF 10 GE 12 KO 20 KK 22
 LeP 60 AsP – KaP – INI 13+1W6
 AW 6 SK –1 ZK 5 GS 8
Waffenlos: AT 10 PA 8 TP 1W6+8 RW mittel
Oger-Keule: AT 9 PA 7 TP 2W6+7 RW lang
Großer Stein: FK 10 LZ 3 TP 2W6 RW 4/20/32
 RS/BE: 2/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Oger-Keule), Schildspalter (Waffenlos, Oger-Keule), Wuchtschlag I (Waffenlos, Oger-Keule)
Talente: Einschüchtern 7, Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 9, Menschenkenntnis 0, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Verbergen 2, Überreden 0, Willenskraft 1
Größenkategorie: groß



Troll

Größe: 3,50 bis 5,00 Schritt
 Körpergröße
Gewicht: 500 bis 700 Stein
 MU 17 KL 11 IN 12 CH 11
 FF 9 GE 11 KO 25 KK 26
 LeP 120 AsP – KaP – INI 14+1W6
 AW 6 SK 3 ZK 8 GS 10
Waffenlos: AT 13 PA 12 TP 2W6+6 RW mittel
Troll-Axt: AT 13 PA 9 TP 3W6+12 RW lang
Großer Stein: FK 8 LZ 3 TP 3W6 RW 5/25/40
 RS/BE: 2/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Rachsucht)
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Waffenlos, Troll-Axt), Schildspalter (Waffenlos, Troll-Axt), Wuchtschlag I (Waffenlos, Troll-Axt)
Talente: Einschüchtern 8, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 12, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Verbergen 2, Überreden 3, Willenskraft 3
Größenkategorie: groß



Nach Abschnitt 4

Nach Abschluss des Kampfes in der Gruft kann es nur noch einen Weg geben. Die Gruppe muss den anderen Spuren folgen, die den Weg entlang zum Zentrum des Friedhofs führen.

Jetzt könnte gefahrlos gerastet werden, um wieder etwas zu Kräften zu kommen, aber das verlängert das Martyrium des Händlers Gasvir Garulfson nur weiter und sorgt auch dafür, dass die Gruppe sich im Finalkampf mit mehr Dämonen auseinandersetzen muss.

Abschnitt 5: Das Ritual (obligatorisch)

Die Helden stören das Ritual von Asthruba der Blutigen, die gerade ihrem Namen alle Ehre macht. Mit Hilfe ihres Obsidiandolches und durch das langsame Ausbluten des Opfers Gasvir Garulfson, dessen reine Seele das Ritual noch mächtiger macht, ruft sie immer mehr Dämonen herbei. Es ist zu hoffen, dass die Helden sich beeilt haben, vom Rathausplatz Rivas hierher zu kommen, damit ihnen nicht zu viele Gegner gegenüberstehen. Mit wie vielen Feinden die Helden es genau zu tun haben, ist weiter unten im Kasten **Zeit und Gegner** abzulesen. Beim Betreten des zentralen Ritualplatzes stellt sich die Situation wie folgt dar:



Als Nebeneffekt erheben sich zusätzlich durch die Macht des Rituals angelockte Untote aus ihren Gräbern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zuerst ist es nur ein ferner Lichtschein und ein eigenartig monotoner Gesang, der zu euch dringt. Doch nach einigen Metern führt der verschneite Weg über eine kleine Kuppe hinweg und ein Stück vor euch seht ihr plötzlich ein mit riesigen Kerzen erleuchtetes Heptagramm, in dessen Mitte eine schwarz gekleidete Figur steht. Sie beugt sich mit einem Dolch über einen großen Stein, auf dem etwas, oder jemand, zu liegen scheint. Um diesen Aufbau herum stehen einige

Gestalten, die ebenfalls in die mittlerweile wohlbekannten schwarzen Roben gekleidet sind. Ihr unheiliger Gesang (und der eines Ogers) dringt dröhnend über den gesamten Boro-nanger und lässt euch die Haare zu Berge stehen.

Spielen eure Augen euch Streiche oder steht da neben dem schwarzgekleideten Menschen in der Mitte des siebenzackigen Sterns eine dämonische Gestalt? Oder sind es gar mehrere? Irgendwie scheinen sich hier mehrere Ebenen zu überlagern und ihr könnt euch eurer Sinne nicht mehr sicher sein.



Wessen ihr aber sehr sicher seid, ist, dass um euch herum zwischen den Grabsteinen Bewegung herrscht. Graben sich da etwa Leichen aus ihren Gräbern und setzen sich uralte Knochen zu wandelnden Skeletten zusammen? All dies muss ein Ende haben!



Die Helden haben nun kurz Zeit, um ihr weiteres Vorgehen zu planen. Diese Planung hat allerdings keinerlei Einfluss auf die Reaktion ihrer Feinde. Beim kleinsten Zeichen einer Störung werden die Kultisten und der Oger sofort ihren Gesang unterbrechen, um sich in wilder Wut mordlüstern auf die Helden zu stürzen. Die Beschwörerin sendet mit kurzen Gesten sämtliche schon beschworene Dämonen, also entweder einen oder zwei Heshtothim und eventuell noch einen Irrhalken, gegen die Heldengruppe aus, bevor sie das Ritual weiterführt.



Die Taktik der Heshtothim

Wurden einer oder mehrere Heshtothim beschworen, so zaubern diese zuerst Dunkelheitszauber auf die Helden, um sie unter diesem Vorteil anzugreifen. Dass dadurch auch ein Nachteil für die Kultisten entsteht, mag ihnen bewusst sein, wird von ihnen aber hingenommen. Zuerst greifen sie wahllos Helden an, aber wenn sie verletzt wurden, reagieren sie rachsüchtig und attackieren diesen wehrhaften Feind mit wilder Wut.

Die Taktik des Irrhalken

Wurde der Irrhalk beschworen, so erhebt er sich in die Luft und versucht seine Gegner zu ergreifen, um sie dann mit Wucht in den Boden rammen. Dabei konzentriert er sich zuerst auf diejenigen, die am stärksten gerüstet sind.

Die Taktik Astrubas

Astruba wird sich weiter ihrer Beschwörung widmen und diese erst dann unterbrechen, wenn sie in irgendeiner Form Schaden erleidet. Dann wird sie ihre nicht unbeträchtliche magische Macht auf die Helden schleudern, sich aber, wenn irgendwie möglich, nicht in den Nahkampf begeben, obwohl ihr Obsidiandolch imstande ist, schlimme Wunden zu reißen.

Sollte Astruba irgendwann im Verlaufe des Gefechts zu Boden gehen, sie muss nicht einmal sterben, so verliert sie die Beherrschung über die Dämonen (☠ und die Untoten) und diese werden beginnen, wahllos alles und jeden anzugreifen, was sich in ihrer Nähe aufhält. Dabei

machen sie auch keinen Unterschied zwischen potenziellen Verbündeten und Gegnern. Die Kultisten sind bei diesem Anblick so geschockt, dass jeder einzelne von ihnen mit einer Wahrscheinlichkeit von 75 % nur noch die eigene Haut retten und entkommen will. Sie rennen so schnell wie möglich den Weg entlang, um den Friedhof zu verlassen und sich irgendwo zu verbergen. Das gilt sowohl für die ursprünglich am Ritual beteiligten Kultisten als auch für solche, die eventuell später als Unterstützung dazugestoßen sind.

Erfahrener Kultist

MU 15 KL 11 IN 13 CH 12

FF 12 GE 13 KO 12 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Basiliskenzunge: AT 12 PA 6 TP 1W6+2

RW kurz

Streitkolben: AT 10 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 12 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag (Streitkolben), Finte I (Waffenlos, Basiliskenzunge, Streitkolben), Wuchtschlag I (Waffenlos, Streitkolben)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 3, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 5, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 5, Überreden 7, Verbergen 5, Willenskraft 6

Kampfverhalten: siehe oben

Flucht: siehe oben

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

Ausrüstung: Neben Waffen und Roben trägt jeder Kultist 1W20 Silbertaler bei sich.



Skelette

MU 20 KL 10 (t) IN 10 CH 11

FF 8 GE 11 KO 11 KK 13

LeP 14 AsP – KaP – INI 8+1W6

AW 6 SK –1 ZK –1 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 4 TP 1W6

RW kurz

Langschwert: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Skelette als Untote ansonsten nicht den Zustand Schmerz erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 4, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Skelette können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)



Zombie

MU 20 KL 6 (t) IN 10 CH 10

FF 6 GE 8 KO 13 KK 13

LeP 16 AsP – KaP – INI 7+1W6

VW 1 SK 0 ZK 0 GS 4

Waffenlos: AT 8 TP 1W6(+Krankheit)*

RW kurz

Biss: AT 8 TP 1W6+2(+Krankheit)* RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Zombies als Untote ansonsten nicht den Zustand Schmerz erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern (keine Probe erlaubt; Zombies können nicht klettern), Körperbeherrschung 1, Kraftakt 7, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Zombies können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)





Auch die bisher erweckten Untoten stürzen sich auf die zahlenmäßig hoffnungslos unterlegene Gruppe. Ihre Taktik ist hier ganz einfach: Die Untoten attackieren stumpfsinnig, indem sie sich von ihrer Position im Gräberfeld auf direktem Weg zu den Helden begeben und sie in den Nahkampf verwickeln.

Gegner: Kultisten (Anzahl der Helden), Schwarzmagierin (Asthrua), eventuell Irrhalk, Heshthotim, Skelette, Zombies, Orks, Goblins

Weitere Blips: Questmarker für Gräber und Deckung

Bodenplan: Kulttempel

Siegebedingung: Die Szene endet, sobald alle Gegner besiegt sind.

Besondere Kampfsituationen

- Mit zunehmender Dauer des Kampfes steigt die Wahrscheinlichkeit, dass die übrigen Kultisten aus der Gruft herbeieilen, falls sie nicht zuvor ausgeschaltet wurden. Sie treffen nach 1W6+2 KR hinter den Helden ein, müssen sich dann eine weitere KR lang orientieren und machen sich anschließend von hinten über die Abenteurer her.
- Eine andere Möglichkeiten, das Ritual zu unterbrechen und Asthruba die Gewalt über die dämonischen Kreaturen verlieren zu lassen, bestehen darin, den gepeinigten und aus unzähligen Schnitten blutenden Händler zu befreien, oder die 7 Kerzen, die an den Ecken des Sterns aufgestellt sind, verlöschen zu lassen. Auch in diesem Fall würden Dämonen und Untote nicht mehr den Befehlen der Dämonenbeschwörerin gehorchen, sondern wahllos sämtliche am Kampf Beteiligte attackieren.

Zeit und Gegner

Je nachdem, wie schnell die Helden sich in den Abschlusskampf begeben haben, wurden mehr oder weniger viele Dämonen beschworen und haben sich mehr oder weniger viele Untote aus ihren Gräbern erhoben:

- Wurden die Entführer sofort verfolgt und die Gruppe ist direkt zum Ort des Rituals geeilt, so stehen ihnen die Dämonenbeschwörerin Asthruba, 6 Kultisten, ein Oger und ein Heshthot, der soeben beschworen wurde, gegenüber. Allerdings muss auch beachtet werden, dass in diesem Fall die Gegner aus **Abschnitt 4** nach 1W6+2 KR dazustoßen.

Folgende Verzögerungen führen dazu, dass weitere Gegner hinzukommen:

- Besuch einer oder mehrerer Kneipen in Riva: +2 Orks
- Besuch des Rathauses und Verhandlungen: +2 Goblins
- Aufsuchen der Gefängnishöhle: +1 Irrhalk
- Durchschnaufen nach Abschnitt 4: +1 Heshthot



Wenn du es den Helden schwerer machen willst, dann sind zusätzlich (Anzahl der Helden / 2) Skelette und (Anzahl der Helden / 2) Zombies anwesend.

Ist der Kampf auf welche Art auch immer beendet, so kann endlich der schwer verletzte Händler aus seiner misslichen Lage befreit und der Kult kann endgültig seinem Ende zugeführt werden. Die Dämonenbeschwörerin Asthruba kann tot oder lebendig an die Exekutive der Stadt Riva übergeben werden, die Dämonen sind hoffentlich beseitigt oder haben sich gegenseitig getötet, die Untoten stellen einzeln und ohne Anleitung keine große Gefahr mehr dar. Sämtliche Kultisten sind nach dem Tod ihrer

Heshthot

MU 16 KL 12 IN 14 CH 12

FF 13 GE 13 KO 15 KK 15

LeP 35 AsP 35 KaP – INI 15+1W6

AW 7 SK 2 ZK 3 GS 9

RS/BE: 2/0

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Heshthot-Langschwert*: AT 16 PA 8 TP 1W6+5

RW lang

Heshthot-Peitsche:** AT 16 TP 1W6+1 RW lang

Aktionen: 2 (max. 1 × Heshthot-Langschwert, max. Heshthot-Peitsche, max. 2 × Waffenlos)

Vorteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Finte II, Haltegriff, Schildspalter (kann nur mit dem Heshthot-Schwert ausgeführt werden), Vorstoß, Wuchtschlag II

Talente: Einschüchtern 12, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 9, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Dunkelheit 15, Horripobus 6



Irrhalk

MU 17 KL 12 IN 15 CH 12

FF 9 GE 18 KO 24 KK 26

LeP 90 AsP 45 KaP – INI 18+1W6

AW 9 SK 3 ZK 6 GS 12/36* (am

Boden / in der Luft)

RS/BE: 4/0

Klauen: AT 19 TP 2W6+4 RW mittel

Biss: AT 16 TP 2W6+6 RW kurz

Aktionen: 2 (max. 1 × Biss, max. 2 × Klauen)

Vorteile: Dunkelsicht II

Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Sturmangriff

Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 14, Klettern 4, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 16, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 2, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: groß



Anführerin, die die Gruppe mit ihrer Persönlichkeit zusammengehalten hat, so geschockt, dass sie zuerst einmal nur an sich und ihr eigenes Überleben denken. Nachdem sie die Flucht ergriffen haben, halten sie sich eine Zeitlang verborgen und werden versuchen, sich einzeln durchzuschlagen und zu überleben. Es besteht keine Notwendigkeit, sie zu verfolgen und zu töten oder gefangen zu nehmen, aber es kann sein, dass entweder die Helden oder die Bürgermeisterin davon ausgehen, dass sie in Zukunft eine Gefahr darstellen könnten. In diesem Fall sind sie an den Tätowierungen gut zu erkennen und können nach und nach aufgespürt werden.

Die Dämonenbeschwörerin trägt um ihren Hals einen Schlüssel, der die große Holztruhe in **Abschnitt 4** öffnet, ohne die Falle auszulösen.

Untote auf einem borongeweihten Friedhof

Asthruba hat vor einiger Zeit den Friedhof entweiht, sodass keine Liturgie mehr darauf liegt. Entsprechend können nekromantische Rituale, oder die dämonische Präsenz ihrer Beschwörungen, dafür sorgen, dass sich Untote erheben.

Abschluss des Abenteuers

Für das Befreien des Händlers Gasvir Garulfsen und das Abwehren einer Gefahr für Riva und Umgebung haben die Helden sich **20 Abenteuerpunkte** verdient. Weisen sie nach, dass die Beschwörerin tot ist oder wird sie in Gefangenschaft überführt, so wird sich Bürgermeisterin Aldiana Abrimov für die geleisteten Dienste erkenntlich zeigen und die Gruppe mit **einigen Dukaten** zusätzlich fürstlich entlohnen.

Für die Stadt Riva ist der Sieg der Heldengruppe sehr wichtig, denn so wird ein erstarkendes Übel im Keim erstickt. Der Kult des Schwarzen Dolches löst sich mit der

Beschwörerin auf, egal, ob sie zu Tode kam, oder ob sie von der Gruppe den Behörden übergeben wurde.

Sollte die Gruppe an ihrer Aufgabe gescheitert sein und das Ritual wurde durchgeführt, so wird in der nächsten Zeit die Umgebung Rivas, besonders das Riedemoor und der Friedhof, nicht zur Ruhe kommen. Es werden Menschen verschwinden, die Anhängerschaft des Kultes wird sich vergrößern und die Obrigkeit wird zunehmend größere Probleme bekommen, dieser Gefahr Herr zu werden.

Meisterpersonen

♣ Gasvir Garulfsen, Rivaner Händler

Kurzcharakteristik: 52 Jahre, stammt von Thorwalern ab, gemüthlicher und phexgefälliger Tuchhändler

Funktion: Gasvir ist das göttergläubige Opfer Asthrubas. Durch seine Entführung werden die Helden in das Abenteuer verwickelt.

Hintergrund: Gasvir wurde als Sohn einer Rivaner Händlerin und eines Thorwaler Seefahrers geboren und übernahm, als er alt genug war, die Geschäfte seiner Mutter im Stoffhandel. Er ist beliebt, da er sich immer großzügig zeigt, und sowohl Rivaner wie auch Fremde mit Herzlichkeit begegnet. Deshalb wurde er als Opfer auserkoren, denn Asthruba will vor allem den Zusammenhalt der Rivaner zerstören und Gasvir ist ein Vorbild für viele Händler in der Stadt.

Darstellung: Gasvir wird in diesem Abenteuer vor allem die Rolle des Opfers einnehmen, sodass du ihn sehr verängstigt darstellen solltest. Der Händler ist aber klug genug, den Anweisungen der Helden widerspruchslos zu folgen.

Wichtige Werte: Handel 14 (14/14/14), Willenskraft 12 (14/14/14)

♣ Asthruba die Blutige

Kurzcharakteristik: 42 Jahre, Brabakerin, trägt dunkle Kutten, gerissen, charismatisch, hat sich vollständig ihrem dunklen Herrn Blakharaz hingegeben, Absolventin der Heptagonakademie in Yol-Ghurmak

Funktion: Sie ist die Oberschurkin des Abenteuers, eine klassische Kultistin, Paktiererin und Endgegnerin.

Hintergrund: Asthruba wuchs in Riva auf, schloss sich aber während den Jahren der Besetzung von Tobrien der Yol-Ghuramker Akademie an. Von dort musste sie wegen ihrer Umsturzpläne fliehen und versucht seitdem in Riva ihr Glück. Sie will dort eine Schreckensherrschaft unter ihrer Führung gründen.

Darstellung: Asthruba ist durch ihren Pakt schon nicht mehr vollständig menschlich und hat einige dämonenhafte Züge angenommen. Sprich wie eine zischende Schlange, lache lang und und laut und verwünsche deine Gegner.

Asthruba

MU 15 KL 15 IN 13 CH 14

FF 12 GE 13 KO 12 KK 13

LeP 40 AsP 45 KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 3 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 16 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dolch)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 5, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 7, Magiekunde 13, Menschenkenntnis 15, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 11,

Sinnesschärfe 10, Sphärenkunde 13, Überreden 12, Verbergen 9, Willenskraft 12

Zauber: Corpofesso 12, Gardianum 10, Herzschlag 10, Horriphobus 12, Ignifaxius 12, Last des Alters 8

Paktgeschenke: Dämonischer Panzer III, Hand des Folterers, Lodernder Blick I, Resistenz gegen Götterwirken II, Seelenopfer

Kampfverhalten: siehe Seite 91

Flucht: Asthruba flieht nicht.

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

Anmerkungen: Asthruba kann, wenn der Meister es der Spielrunde schwerer machen will, über 1-3 Schips verfügen.



Pakte

Kreise der Verdammnis und Paktgeschenke

Der Weg in die Niederhöllen wird bei einem Seelenpaktierer in den sogenannten **Kreisen der Verdammnis (KdV)** gemessen. Die Anzahl der KdV eines Paktierers ist gleichzeitig sein KdV-Wert, der bei einigen Paktgeschenken eine Rolle spielt. Es gibt sieben Kreise, und jeder Seelenpaktierer beginnt im ersten. Sie sind einerseits ein Zeichen der Macht, die der Paktierer von seinem Erzdämonen erhält, andererseits zeigen sie auch an, wie weit er sich von der göttlichen Ordnung bereits entfernt hat. In einen weiteren Kreis steigt auf, wer dies freiwillig wünscht, um z. B. mehr Macht zu erhalten, oder wer seinem Herrn oder seiner Herrin gegenüber versagt hat und deswegen etwas gutmachen muss. Wer schließlich den siebten Kreis erreicht, dessen Seele wird bald endgültig vom dämonischen Herrn eingefordert. Paktgeschenke sind im Grunde Sonderfertigkeiten, die man nur über einen Pakt erlangen kann. Kein Seelenpaktierer kann mehr als 7 + KdV Paktgeschenke besitzen. Bei Paktgeschenken mit mehreren Stufen zählt jede Stufe als eigenes Paktgeschenk. Der Paktierer, gleich ob Seelen- oder Minderpaktierer, kann mit seinen AP alle Paktgeschenke der Domäne seines Erzdämons oder mit allgemeiner Verbreitung als Sonderfertigkeiten aktivieren, solange er die Voraussetzungen erfüllt. Nur Paktierer können Paktgeschenke aktivieren.

Seelenpakt

Der klassische Seelenpakt ist ein bewusstes Herbeiführen eines Bündnisses mit einer niederhöllischen Macht. Ein Kulturschaffender verpfändet dabei seine Seele und wird zu einem Verdammten, der von den Paradiesen der Götter ausgeschlossen wird, dafür aber große Macht durch seinen erzdämonischen Patron erhält.

Vorteile eines Seelenpaktes

Die Anrufungsschwierigkeit von Dämonen der Domäne des ausgewählten Erzdämons wird pro KdV um 1 erleichtert. Seelenpaktierer können sich allgemeine Paktgeschenke und Paktgeschenke der Domäne ihres Erzdämons aussuchen. Sie müssen dabei aber die Voraussetzungen erfüllen und die AP des Paktgeschenks bezahlen. Für sie gilt eine Begrenzung in Höhe von 7 + KdV Paktgeschenken (siehe **Kreise der Verdammnis und Paktgeschenke**).

Der Seelenpaktierer kann einen Dämon aus der Domäne seines Erzdämons zwingen, wieder in die 7. Sphäre zurückzukehren. Diese Fähigkeit kann nur einmal alle 24 Stunden eingesetzt werden.

Nachteile eines Seelenpaktes

Seelenpaktierer werden gegenüber karmalen Objekten und geweihten Orten wie Dämonen aus der Domäne ihres Erzdämons behandelt. Sie nehmen entsprechend Schaden durch die Berührung solcher Objekte, durch karmalen Waffenschaden und durch den Aufenthalt an passenden Orten.

Dämonische Auszehrung

Durch manche Paktgeschenke kann der Paktierer Zustandsstufen in *Dämonischer Auszehrung* erleiden. Ein Paktierer, der seine Paktgeschenke einsetzt, kann dabei innerhalb von 24 Stunden so viele dadurch erlittene Stufen des Zustands ignorieren, wie sein KdV-Wert beträgt. Regeltechnisch erleidet er diese Stufen nicht, erst alle weiteren, die über den KdV-Wert hinausgehen, werden als Stufen der *Dämonischen Auszehrung* gezählt. Ein Paktierer im 3. Kreis der Verdammnis könnte also beispielsweise 3 Stufen des Zustands durch Einsatz von Paktgeschenk-Fähigkeiten am Tag ignorieren, jede weitere Stufe würde aber auf den Zustand aufgerechnet. *Dämonische Auszehrung* baut sich alle 6 Stunden um eine Stufe ab.

Dämonische Auszehrung

Auszehrungsstufe	Auswirkung
Stufe I	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer 1 LeP (und falls vorhanden 1 AsP) weniger; alle Proben sind um 1 erschwert; eine Paktprobe* mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen um 1 erleichtert.
Stufe II	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer nur die Hälfte an LeP (und falls vorhanden auch nur die Hälfte an AsP); alle Proben sind um 2 erschwert; eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen um 2 erleichtert.
Stufe III	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer keine LeP (und falls vorhanden auch keine AsP); alle Proben sind um 3 erschwert; eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen um 3 erleichtert.
Stufe IV	Handlungsunfähig, in der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer keine LeP (und falls vorhanden auch keine AsP); eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen immer noch möglich und um 4 erleichtert.

*) Paktproben spielen in diesem Abenteuer keine Rolle.

Neue Zauber

Herzschlag ruhe

Wird ein Wesen Opfer des Spruchs, hört sein Herz auf zu schlagen. Der Zauber eignet sich also, um ein Ziel ohne profan auffindbare Spuren umzubringen.

Probe: MU/CH/KK (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Herzschlag des Ziels wird ausgesetzt, wodurch es jede Kampfrunde 1W3 LeP verliert. Mit Hilfe einer Probe auf *Selbstbeherrschung* erschwert um die QS oder auf *Heilkunde Wunden (Stabilisieren)* erschwert um QS/2 kann die Wirkung des Zaubers gestoppt werden. Eine Probe zählt als Aktion. Die *Heilkunde Wunden*-Probe kann sowohl das Opfer des Zaubers selbst als auch eine dritte Person einsetzen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS × 3 Kampfunden

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Last des Alters

Der Spruch lässt sein Opfer schlagartig altern und wird vor allem als Rache oder zur Bestrafung eingesetzt.

Probe: IN/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Das Ziel altert körperlich stark und wird zu einem Greis. Es wird jedoch nicht an Altersschwäche sterben und erhält am Ende der Wirkungsdauer sein ursprüngliches Alter zurück. Alle körperlichen Handlungen des Opfers sind aufgrund akuter Altersschwäche um QS/2 erschwert (z. B. Körpertalente, Handwerkstalente). Dies umfasst auch Kampfhandlungen und somit AT, PA, AW und FK. Der Zaubernde hat nach dem Wirken des Zaubers QS Kampfrunden Zeit, um sein Ziel zu berühren, damit der Spruch seine Wirkung entfalten kann. Ansonsten verpufft der Zauberspruch wirkungslos. Will ein Ziel nicht berührt werden, ist eine gelungene, nicht verteidigte Raufen-AT +2 oder eine AT +2 mit dem Traditionsartefakt notwendig.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS × 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C



Paktgeschenke

Dämonischer Panzer I-VII

Die Erzdämonen können ihren Dienern als Geschenk einen Schutz anbieten, der die Paktierer weniger anfällig für körperlichen Schaden macht und wie eine Rüstung wirkt. Mächtige Paktierer sind bisweilen so kaum noch zu verletzen.

Wirkung: Pro Stufe der Fähigkeit kann der Paktierer einen natürlichen RS von 1 erhalten, der mit RS aus anderen Quellen kombinierbar ist. Die Aktivierung dieser Fähigkeit erfordert eine freie Aktion. Der RS hält 6 Stunden an. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: Stufe I/II/III/IV/V/VI/VII: 1/2/3/4/5/6/7

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte pro Stufe

Resistenz gegen Götterwirken I-VII

Viele Paktierer verfügen über ein Paktgeschenk, das es ihnen erlaubt, sich gegenüber Segnungen, Liturgien und Zeremonien besser zu schützen.

Wirkung: Sollten Segnungen, Liturgien oder Zeremonien gegen den Paktierer gewirkt werden, kann er seine SK und ZK um 1 pro Stufe der Fähigkeit erhöhen. Die Aktivierung dieser Fähigkeit erfordert eine freie Aktion. Die Boni halten 6 Stunden an. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: Stufe I/II/III/IV/V/VI/VII: 1/2/3/4/5/6/7

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte pro Stufe

Seelenopfer

Eines der furchtbarsten Paktgeschenke ist das Seelenopfer, mit dem Paktierer die Seele eines Unschuldigen verdammen und sich selbst dabei stärken können.

Wirkung: Verfügt ein Paktierer über dieses Paktgeschenk, kann er Kulturschaffende opfern und deren Seelen zu seiner Herrin oder seinem Herrn schicken. Das Opferritual muss mindestens einen Zeitraum von 30 Minuten in Anspruch nehmen. Durch die Opferung erhält der Paktierer einen Bonus von +1 auf die beste geistige und einen Bonus von +1 auf die beste körperliche Eigenschaft des Opfers. Bei mehreren gleich hohen Eigenschaften kann der Paktierer wählen. Der Bonus hält 1 Woche an. Zudem bekommt der Paktierer 1 Schip, bis zu einem Maximum von KdV Schips, auch wenn dies seine natürliche Obergrenze übersteigen sollte. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 2 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 4

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Hand des Folterers

Mit der Hand des Folterers kann ein Paktierer jemandem unglaubliche Schmerzen zufügen – sei es während eines Verhörs oder in einer Auseinandersetzung.

Wirkung: Berührt der Paktierer einen Kulturschaffenden, kann er ihm pro Kontakt 1 Stufe *Schmerz* zufügen. Im Zweifelsfall ist dazu eine unverteidigte Raufen-AT erleichtert um 2 notwendig. Bei einem echten Kampf kann der Paktierer auch Raufen benutzen, mit der Kampftechnik normalen Schaden anrichten und zusätzlich 1 Stufe *Schmerz* durch das Paktgeschenk verursachen. Dies zählt dann gemeinsam als ein Angriff. Ein Opfer kann mehrfach während der Wirkungsdauer des Paktgeschenkes berührt werden und erleidet jedes Mal 1 Stufe *Schmerz*. Die Wirkung hält KdV Minuten an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 2 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Blakharaz

Kreis: 2

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Lodernder Blick I-IV

Um jemandem Befehle zu erteilen, denen er sich nicht entziehen kann, setzt ein Paktierer des Blakharaz gerne auf die Fähigkeit des Lodernden Blicks.

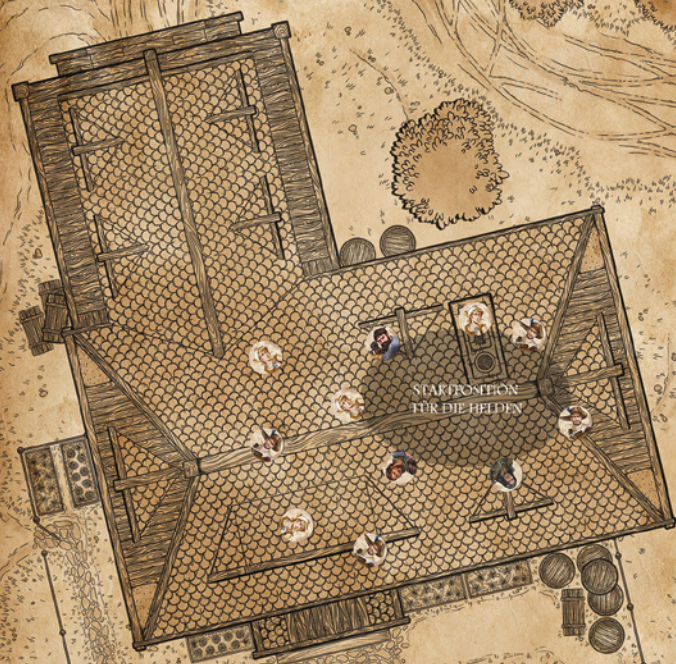
Wirkung: Der Paktierer kann einen Kulturschaffenden als Ziel des Paktgeschenkes in maximal 8 Schritt Entfernung auswählen. Das Ziel leistet allen Befehlen des Paktierers Folge, solange sie nicht in grobem Maße dem Selbsterhaltungstrieb des Ziels widersprechen. Der Betroffene wird also einen Diebstahl begehen, Fragen beantworten und dem Paktierer im Kampf beistehen, nicht aber von einer Klippe springen oder seine eigenen Hände verspeisen. Das Ziel vermag währenddessen nichts zu tun, das nicht explizit befohlen wurde oder zur Erfüllung des Befehls notwendig ist. Befehle werden dabei nicht zwangsläufig wortwörtlich befolgt, sondern im Sinne des Paktierers. Es ist also nicht möglich, die Anordnung aufgrund ungeschickter Vorgaben zu umgehen. Das Paktgeschenk wirkt nur gegen Ziele, deren SK maximal so hoch ist wie die Stufe des Paktgeschenks. Die Wirkung hält KdV Stunden an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Blakharaz

Kreis: Stufe I/II/III/IV: 1/2/3/4

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte pro Stufe

EIN VERHÄGNISVOLLES KARTENSPIEL



KAMPF GEGEN BRANTORS BANDE

DER KAMPF GEGEN DEN KRAKENMOLCH



DIE KREATUREN DER MINE



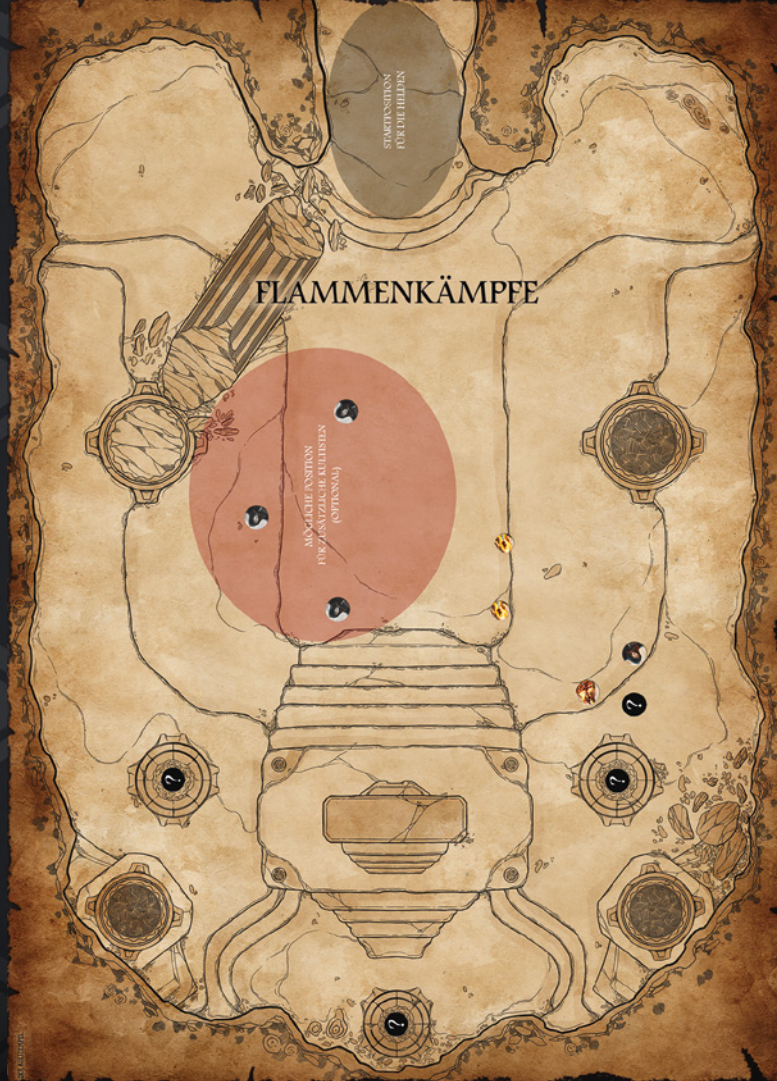
BANDITEN VORAUS



MAGIER IN NÖTEN



DER BRANDANSCHLAG





Hinterhalt & Sturmangriff

von Philipp Busch, Jonathan Driedger, Martin Kuntz,
Moritz Mehlem, Christian Nehling, Christoph Trauth

Hinterhalt & Sturmangriff ist eine Abenteuer-Anthologie für die 5. Regeledition des Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge**. Sie wurde für das Spiel mit Bodenplänen und Markern aus den **Werkzeuge des Meisters-Boxen** entwickelt, aber kann auch problemlos ohne diese Hilfsmittel gespielt werden.

Gezinkte Karten führt die Heldengruppe ins Svellttal, wo sie bei einer Partie Boltan einen Goldschürfer kennenlernen, der sie als Begleitschutz anwirbt. Gemeinsam geht es in die Wildnis des Svellttandes, zu einem Ort, an dem man Gold und Sternenmetall vermutet. Während die Helden lernen, wie man nach Metallen schürft, und sich um den Aufbau des Lagers kümmern, müssen sie sich allerlei gefährlichen Herausforderungen stellen: ein blutrünstiger Ork-Stamm, wilde Ungeheuer und die habgierige Konkurrenz machen ihnen das Leben schwer. Im Abenteuer **Tag des Feuers** schlägt es die Heldengruppe hingegen nach Almada. Sie werden beauftragt, im kleinen Dorf Wildenfest nach dem Rechten zu sehen. Dort kam es zu Brandstiftungen, und die Dörfler flüstern hinter vorgehaltener Hand, dass übernatürliche Mächte dahintersteckten. Die Helden gehen in Wildenfest einigen Spuren nach, müssen sich mit Räubern, wilden Tieren und den Brandstiftern auseinandersetzen – und kommen schließlich einer Gefahr aus längst vergangener Zeit auf die Spur.

In **Der Kult des Schwarzen Dolches** werden die Helden in Riva zufällig Zeuge einer Entführung auf dem Rathausplatz und versuchen – heldenhaft, wie sie nun mal sind – dem Opfer zu helfen. Dabei kommen die Abenteurer einem dunklen Kult auf die Spur, der nichts Gutes mit seinem Entführungsoffer vorhat. In klassischer Manier eines Dungeons dringen die Helden in das Versteck der Kultisten ein und müssen sich mit hungrigen Gruftasseln, den fanatischen Kultisten, Untoten und sogar noch schlimmeren Wesen auseinandersetzen.

Drei DSA-Gruppenabenteuer für 3–5 Helden

Genre: kampflastige Abenteuer (mit Einsatz von Bodenplänen und Markern)

Voraussetzungen: keine

Ort: Svellttal, Almada, Riva

Zeit: etwa ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Wichtige Fertigkeiten:

Kampf



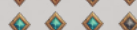
Gesellschaft



Naturtalente



Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten. Die **Werkzeuge des Meisters-Box**, wird empfohlen, ist aber zum Spielen der Abenteuer nicht notwendig.



www.ulisses-spiele.de

US25367PDF

