

Das Geheimnis der Handals

Ein Gruppenabenteuer für 3 – 5 Helden einer beliebigen Erfahrungsstufe von Nils Wulfert



Vorwort

Das nun folgende Abenteuer ist mein erster Versuch selbst eine Geschichte zu entwickeln die tatsächlich auch spielbar ist. Geboren wurde der Gedanke an einem ruhigen Abend bei Betrachtung der Karte des Landes Aventuriens. Mir war aufgefallen das unsere Heldengruppe schon Ewigkeiten in den verschiedensten Gefilden des Landes umher gereist ist, jedoch noch nie auf Maraskan gewesen war. Das mag zum größten Teil daran liegen das uns einfach genügen Infomaterial zu diesem Fleckchen auf der Karte fehlt um dort ein wirklich schönes Abenteuer abzuhalten. Da es ja sicherlich mittlerweile irgendeine Quellenbox oder sonst was zu dem Landstrich Maraskan gibt, ich selbige aber nicht besitze und auch nicht die finanziellen Mittel aufbringen möchte um mir diese Box zuzulegen kann es sein das einige Dinge im Abenteuer wesentlich von den Beschreibungen des Landes aus der Box abweichen. Dies bitte ich mit Nachsicht zu behandeln. Wer möchte kann die entsprechenden Abschnitte ja dementsprechend abändern. Nun aber zum Inhalt des Abenteuers. Letztlich habe ich eine ganze Menge vor mit der Abenteuergruppe die sich dieser Herausforderung annimmt. Zunächst aber erstmal dazu wie die Gruppe in diese Geschichte herein gerät. Vor nicht allzu langer Zeit ist der bekannte Forscher und Wissenschaftler Beorn Handal im Alter von stolzen 66 Lenzen verstorben. Sein gesamtes Erbe hinterließ er seinem Sohn Rodan, der seinerseits Zeit seines Lebens in die Fußstapfen seines Vaters gestiegen ist. So hat auch er sein Leben der Forschung und der Wissenschaft gewidmet. Das Forschungsgebiet des Vaters konzentrierte sich auf die Forschung nach neuen Kulturen, anderen Völkern und Götterkulten. In dieser Hinsicht unterscheiden sich die beiden

Werdegänge der Handals, denn der Sohn forschte hauptsächlich auf dem Gebiet der Naturkunde. Tiere und Pflanzen sind und waren seine Welt bis zum Tage des Todes seines Vaters. Dieser bat seinen Sohn auf dem Sterbebett seine letzte Arbeit fortzuführen und zu beenden. Immer wieder hatte Beorn in den Tagen und Wochen vor seinem Tod davon gesprochen eine letzte Expedition in die Tiefen des maraskanischen Dschungels zu führen um sich zu vergewissern das alles so ist wie er es vermutet. Dort gibt es ein Volk das völlig verborgen vor den Augen der restlichen Welt lebt. Seine Existenz wurde schon häufig vermutet, konnte aber nie bewiesen werden. Bevor der Vater weitere Einzelheiten über seine Nachforschungen preisgeben konnte holte ihn Boron zu sich. In den folgenden vier Monaten begann Rodan damit die Hinterlassenschaften seines Vaters durchzusehen um den Stand der Nachforschungen zu erfahren. Anscheinend basierte die gesamte Arbeit seines Vaters auf einigen Seiten eines alten Tagebuches in dem tatsächlich über dieses Volk berichtet wird. Verfasser der Seiten muss ein Handelsreisender gewesen sein der die Insel Maraskan als neuen Markt für seine Geschäfte gewinnen wollte. Aus irgendeinem Grund hat er sich vor Ort jedoch dazu entschieden Nachforschung im Inland der Insel zu beginnen und offensichtlich hat er ja auch gefunden wonach er gesucht hat. Leider ist weder der Name des Mannes bekannt, noch weiß man um seinen heutigen Verbleib oder den Verbleib seiner Nachfahren, so das es nicht möglich ist dort weitere Informationen zu erfahren. Das bringt also Rodan Handal dazu eine Expedition nach Maraskan zu führen um vor Ort sehen zu können wonach der Handelsreisende und nicht zu letzt auch sein Vater gesucht haben. Da Rodan selbst leider kaum Erfahrung im Planen und Leiten von Expeditionen hat beschloss er sich anderweitig Hilfe zu holen. Allerdings will er die gesamte Expedition möglichst geheim

halten und nicht mit den übrigen erfahrenen Karawanenführern und Expediteuren zusammen arbeiten. Er setzt auf eine Gruppe loyaler Abenteurer die er selbst auswählen wird. Zusammen mit diesen tapferen Kämpfern wird er die Planung und Umsetzung des Vorhabens gestalten. So kommt es also dazu das Rodan die Helden anspricht um alles weitere zu vereinbaren...

Bitte beachten Sie auch die Hinweise am Ende des Abenteuers. Vielleicht macht es Sinn Sie vor dem eigentlichen Abenteuer zu lesen.

Viel Spaß

Meisterinformationen:

In meiner Version des Abenteuers gehe ich davon aus das sich die Helden in Gareth befinden, aus welchem Grund auch immer. Der Routenplanung und allen weiteren Planungen liegt dieser Gedanke zugrunde so dass die Preise und Rationen der Verpflegung und so weiter verändert werden müssten, je nach dem Startpunkt des Abenteuers. Auch basieren die Arbeitsverträge und die entsprechende Besoldung und so weiter auf der Tatsache das der ganze Spaß in Gareth beginnt. Ich habe mir gedacht dass die Helden in diesem Abenteuer einmal vertraglich an einen Auftraggeber gebunden werden und im Verlauf des Abenteuers auch mal mit ein paar wirtschaftlichen Aspekten einer solchen Expedition in Kontakt gebracht werden. So steht ihnen von Beginn der Reise an ein gewisses Budget zur Durchführung der Aktion zur Verfügung. Das ist das Vermögen was Rodan von seinem Vater geerbt hat und was er unter anderem auch aus dem Verkauf einiger Güter aus dem Nachlass seines Vaters angehäuft hat. Die Verträge werden von Rodan mit jedem einzelnen ausgehandelt, sodass niemand der Helden vom anderen wissen kann was dieser bei erfolgreicher Durchführung der Expedition als Sold bekommt. Denkbar sind hier viele Bezahlungsszenarien. Vielleicht stellt man

den Helden auch vor mögliche Bezahlungssysteme die Rodan ausgearbeitet hat. Wichtig ist jedoch das die Bezahlung der Gruppe auch im Budget angerechnet wird und das die Besoldung sich möglicherweise auch niedriger darstellen kann, wenn das Budget komplett verbraucht ist. Die Expedition würde dann natürlich direkt gescheitert sein.

Der Anfang:

(Q)Nach den Strapazen der letzten Tage und Wochen seid Ihr endlich wieder in der Kaiserstadt angelangt. Ihr seid in der Herberge "Anmons' Ruh" eingekehrt (Enter) und habt die letzten Tage damit verbracht einfach mal nichts zu tun. Urlaub könnte man das nennen was ihr derzeit durchlebt. Ihr feiert, schlaft aus und erkundet die Stadt, und diese hat nun wirklich für jeden was zu bieten. Auf den Straßen und Gassen Gareths' pulsiert das Leben. Wem hier langweilig wird, der ist selber schuld. Ob man sein Glück auf der Wagenrennbahn beim Wetten versuchen will, einen der zahlreichen Tempel aufsuchen möchte oder sich vielleicht ein Theaterstück auf der städtischen Garether Heldenbühne anschauen möchte bleibt jedem selbst überlassen. Auch das beeindruckende Immanstadion zieht täglich Scharen von Touristen in seinen Bann. Wie auch immer ihr die freien Tage verbracht habt, abends kommt ihr stets wieder in Eurer Bleibe zusammen um den anderen vom vergangenen Tage zu berichten. So ist es auch an diesem Abend. Ihr seid schon seit knapp zwei Stunden im Schankraum versammelt und feiert bei gutem Essen, köstlichen Getränken und ausgelassener Stimmung als Anmon, der Schankwirt an Euren Tisch tritt und das Wort an Euch richtet:

"Entschuldigt meine Damen und Herren. Eigentlich ist es nicht meine Art fremde

Leute anzusprechen und schon gar nicht, wenn ich dabei eine so ausgelassene Feierstimmung unterbrechen muss wie sie hier an Eurem Tische gepflegt wird. Aber ein sehr guter Freund von mir bat mich um Hilfe. Da ich der Besitzer dieser Herberge bin bat er mich nach Abenteurern Ausschau zu halten die ihm vielleicht helfen könnten. Nun, Ihr seht mir so aus als wäret Ihr genau die Leute nach denen er sucht, ohne das ich Euch damit zu nahe treten möchte. Das ist ganz bestimmt nicht böse oder abfällig gemeint. Rodan Handal ist ein Forscher und Gelehrter. Ein Mann von gutem Ansehen hier in der Stadt. Nun ja, wie dem auch sei, er würde sich freuen wenn Ihr Euch mit Ihm treffen würdet. Er kann sein Anliegen sicherlich besser Vortragen als ich. Wäret Ihr interessiert? Ablehnen könnt Ihr ja noch immer und ich wäre Euch zu tiefstem Dank verpflichtet.“

Meisterinformationen:

Hier bleibt nichts anderes über als die Reaktion der Helden abzuwarten. Sicherlich werden sie an einem Treffen interessiert sein. Wenn nun Interesse bekundet wird gibt der Wirt die Auskunft dass man sich am morgigen Tage in der Mittagsruh hier in der Schenke versammeln soll. Anschließend gibt er noch eine Runde Getränke aus und verabschiedet sich dann dankend vom Tisch. Der weitere Abend bleibt also zur freien Gestaltung.

(ESC)

Das Treffen mit Rodan Handal:

(W) Es ist Mittagsstund und ihr habt Euch wie besprochen im Schankraum Eurer Herberge versammelt. Auch Annon ist anwesend und er heißt Euch willkommen.

“Den Zwölfen zum Gruße, ich hoffe Ihr seid hungrig. Ich habe das Mittagessen vorbereiten lassen. Ihr seid doch hungrig? Rodan wird gleich hier sein. Noch ein wenig Geduld.“

Mit diesen Worten verschwindet er in der Küche um einige kurze Momente später in Begleitung seiner Magd, Hannah, wieder zu erscheinen. Die beiden schieben zwei Tische aneinander und beginnen damit den Tisch einzudecken.

“Nehmt ruhig schon Platz. Es dauert nicht mehr lange. Und wenn Rodan nicht pünktlich ist beginnen wir einfach schon mal mit dem Essen.“

Gerade habt Ihr Euch gesetzt und er diesen Satz ausgesprochen, da klopft es an der hölzernen Tür. “Ahhh, das muss er sein.“ sagt der Wirt, schreitet zur Schenktür und herein kommt ein junger Mann. Er trägt sein dunkelbraunes Haar kurz und gepflegt. Gehüllt ist er in ordentliche Kleidung und ein Doppelmonokel ziert seine kleine aber sehr knollige Nase. Er muss so Ende Zwanzig sein. Jedenfalls macht er nicht den Eindruck bereits älter zu sein. Unter dem Arm trägt er eine verbrauchte aussehende Aktentasche aus der eine runde Röhre herausragt. Offensichtlich ein Behälter für Schriftrollen und andere Pergamente.

“Entschuldigt, ich bin wie immer zu spät. Ich hoffe ich habe das Essen noch nicht verpasst. Ich bin hungrig wie ein Bornbär im Winter. Ihr habt doch nicht auf mich gewartet. Ach wo hab ich nur meinen Kopf? Rodan Handal mein Name. Den Göttern zum Gruße.“

Meisterinformationen:

Rodan schüttelt jedem artig die Hand, bei Damen macht er eine kleine Verbeugung. Er ist wie ein kleiner zerstreuter und sehr redseliger Professor. Immer freundlich und stets ehrlich, egal wie unangenehm das für seinen Gegenüber auch sein mag. Wenn man

ihn nach dem Grund dieses Treffens fragt sagt er nur: "Lasst uns erst essen. Mit vollem Bauch lässt es sich besser Entscheidungen treffen. Danach werde ich jede Eurer Fragen beantworten und Euch vor allen Dingen erstmal erzählen um was es überhaupt geht." Während des Essens fragt er die Gruppe nach dem woher und wohin und was sie schon alles so erlebt haben. Hier sollten die Helden eine Geschichte aus ihrer Vergangenheit parat haben. Am besten eine die sie in einem guten Licht dastehen lässt. Helden eben und kein meuchelnder, brandschatzender Mob. ☺

Immerhin ist dies die Phase in der sich Rodan einen ersten Eindruck macht.

Nachdem die Helden ihre Chance mehr oder weniger genutzt haben Rodan eine Geschichte aus ihrer Vergangenheit zu erzählen und das Essen, welches übrigens ganz vorzüglich gewesen ist, beendet ist, wischt sich Rodan den Mund ab, trinkt noch einen Schluck und beginnt dann zu sprechen:

"Nun meine Freunde, Ihr seid sicher wissbegierig zu erfahren warum ich Hilfe im Stande der Abenteurer suche. Ich will es Euch erzählen. Lehnt Euch zurück und nehmt Euch ein Tabakröllchen wenn ihr mögt. Ich will nicht lange um den heißen Brei herumreden und Euch direkt erzählen was unsere Aufgabe sein soll. Mein Vater Beorn Handal, vielleicht hat der ein oder andere von Euch seinen Namen schon mal gehört, ist vor sechs Monaten, die Götter haben ihn selig, verstorben. Er war Forscher und Wissenschaftler auf dem Gebiet der Völkerkunde und ging voll in seiner "Berufung", wie er es nannte, auf. Nun wie gesagt er verstarb im Alter von 66 Jahren und hinterließ mir alles was unsere Familie besaß. Da meine Mutter schon vor vielen Jahren an der Keuche verstarb war und bin ich der einzige Erbe. Auf dem Sterbebett bat mein Vater mich um einen letzten Gefallen. Sein letzter

Wille war es das ich seine letzte Arbeit zum Ende bringe. Seit Monaten habe ich also in seinen Aufzeichnungen gestöbert um mir ein Bild davon zu machen, was genau eigentlich seine letzte Arbeit gewesen ist. Mit Hilfe der letzten Instruktionen die er mir vor seinem Tod gab bin ich nun auf dem Wissenspunkt den er zur Zeit seines Ablebens gehabt haben muss und bereit meine Aufgabe zu erfüllen. Wie ich schon sagte war mein Vater ein Völkerkundler und er war eines Tages auf einem Trödelmarkt in den Besitz einiger Seiten aus einem Tagebuch gekommen die von einem Handelsreisenden stammten. Leider ist es mir bis heute nicht gelungen den Namen dieses Mannes heraus zu bekommen. Jedenfalls hatte er die Insel Maraskan als neuen Markt für seine Geschäfte erschließen wollen und sich auch von Gareth aus auf den Weg dorthin gemacht. In späteren Aufzeichnungen ist nun von einem eigenartigen Volk zu lesen das im Inland der Insel völlig abgeschnitten vom Rest Aventuriens lebt. Da ist von einem Plateau die Rede und eine grobe Beschreibung des Volkes ist ebenfalls verfasst worden. Des Weiteren schreibt der Reisende von großen Reichtümern, mächtigen Zaubern und Dingen die selbst der größte Kenner fremder Länder und Völker noch nicht zu Gesicht bekommen hätte. Nun letztlich packte meinen Vater wohl der Ehrgeiz alles über dieses Volk herauszubekommen und letzten Endes das Volk selber aufzuspüren um dem Rest der Welt diese Lebensformen nicht vorzuenthalten. Diese Aufgabe lastet nun auf meinen Schultern und ich trage mich mit dem Gedanken schon bald eine Expedition zur Insel Maraskan zu leiten um zu tun wie es mir mein Vater geheißen hat. Und hier kämet Ihr ins Spiel. Ich hab keinerlei Erfahrung darin Expeditionen zu leiten, weiß aber sehr wohl dass es mehrere Leute benötigt ein solches Unterfangen durchzuführen. Ich möchte

mich nur ungern an die üblichen Karawanenführer oder Expediteure wenden, da diese sehr geschwätzig sind und ich, wenn ich schon mal dorthin fahre, auch der erste sein möchte der dieses Volk entdeckt, selbstverständlich zusammen mit Euch. Wir würden uns gemeinsam um die Planung der kompletten Sache kümmern. Von der Reiseroute über das engagieren von Trägern, Karren und Schiffen bis hin zur Sicherheit der Unternehmung liegt die Verantwortung allein auf unseren Schultern. Und sollten wir im Dschungel nichts weiter finden als einen riesigen Haufen Gold, so würden wir auch diesen nach Köpfen unter uns teilen. Selbstverständlich zusätzlich zu dem für Euch vertraglich vereinbarten Sold. Nun, was sagt Ihr?“

Meisterinformationen:

Rodan mustert jeden Einzelnen und wartet eine Entscheidung ab. Wollen die Helden direkt allzu genaue Details über die Bezahlung oder das ganze Unterfangen wissen so wird Rodan ihnen erwidern das sie Verständnis dafür haben sollen das er noch nicht alles preisgeben möchte. Der Geheimhaltung wegen. Über die Bezahlung würde er sich morgen mit jedem einzelnen zur Verhandlung zurückziehen. Man solle aber sicher sein das die Entlohnung der Arbeit entsprechend sein wird und das niemand zu kurz kommen würde. Nach jeder beantworteten Frage wird er ein neugieriges “Nun?“ hervorbringen und auf seinem Stuhl aufgeregt hin und her rutschen. Willigen die Helden letztlich ein so verabredet er sich für morgen Mittag erneut zum essen in der Schenke “Anmons Ruh“ um alles weitere mit Euch zu bereden. Der Rest des Tages steht dann wieder zur freien Gestaltung. Bis sich die Helden letztlich am nächsten Tag um die gleiche Stund wieder im Schankraum versammelt haben.

Diesmal ist Rodan schon anwesend, egal wann die Helden den Schankraum nach dem

Frühstück betreten. Sobald Rodan einen der Helden sieht springt er aufgeregt hoch von seinem Stuhl und begrüßt denjenigen mit einem breiten Grinsen. Er wird sich dann erkundigen ob alle da sind um endlich zu beginnen. Erst wenn alle da sind beginnt er zu sprechen.

“Nun meine Freunde da seid Ihr ja alle. Ich würde vorschlagen dass wir uns beim Vornamen nennen wenn niemand etwas dagegen hat.

Er wartet kurz die Reaktionen der Helden ab, wird aber jede Entscheidung wie selbstverständlich akzeptieren um schließlich fortzufahren.

“ Mein Name ist Rodan. Aber das wisst Ihr ja alle bereits. Anmon hat uns freundlicher weise erlaubt seinen Versammlungsraum im hinteren Teil der Kneipe als, na ja ich möchte es mal Hauptquartier nennen, zu verwenden. Ich denke wir sollten erstmal alles da hineinschaffen was wir für die Planung brauchen. Ich habe im Stall einen Wagen mit der ersten Ladung stehen. Lasst uns zunächst abladen und es uns gemütlich machen bevor wir anfangen. Was meint Ihr?

Wieder schaut er die Helden fragend an. Wenn erneut keine Einwände kommen geht er voraus durch eine Tür unterhalb der Treppe die in den oberen Stock der Herberge führt, wo sich die Gemächer befinden. Die Helden betreten den Versammlungsraum. Bei Einwänden wird er stets darauf drängen zunächst den Planungsraum herzurichten.

Na dann mal in die Hände gespuckt.....

Aufbau des HQ

Allgemeine Informationen:

Der Versammlungsraum misst etwa 5x10 Schritt und ist alles in allem ganz gemütlich. Genügend Licht fällt durch die 6 Fenster des Raumes, an der Westwand befindet sich ein Kamin, in der Ostwand führt eine Tür nach draußen. Im Raum sind einige Regale aufgestellt und für jeden ein Schreibtisch der mit Tusche und Feder und Pergamenten bestückt ist. Des Weiteren befinden sich auf jedem Tisch eine Pergamentmappe aus Leder und ein eiserner Schlüssel.

Meisterinformationen:

In der Mappe befinden sich Vertragsunterlagen für die Helden auf denen Rodan später gemeinsam mit den Helden festhalten wird welche Aufgaben sie in dieser Unternehmung übernehmen und welcher Gestalt die Bezahlung sein soll. Außerdem findet man Eröffnungsanträge für ein Bankkonto bei der Nordbank und eine Zusammenfassung der Nachforschungen von Beorn Handal, damit alle stets wissen um was es geht. Auch befinden sich Listen in den Mappen auf denen der jeweilige Held die Vertragspartner der Expedition eintragen soll. Spätestens jetzt ist wohl jedem bewusst das Rodan durchaus einen Hang zur Bürokratie und buchhalterischen Genauigkeit hat. Ist aber vielleicht auch nicht ganz schlecht bei der Planung einer Expedition und könnte den doch oft sehr vergesslichen Helden ein wenig helfen sich Namen von Partnern zu merken. (Hier spreche ich aus eigener Erfahrung als Spieler)

Der Schlüssel verschafft einem Zutritt zur Außentür des Versammlungsraums. Rodan hält es für besser den Geschäftsbetrieb seines Freundes nicht mehr zu strapazieren als unbedingt nötig. Daher hat er für jeden Helden einen Nachschlüssel anfertigen lassen, welchen die Helden am Ende des Abenteuers natürlich wieder bei Anmon

abgeben müssen. (ESC)

(E)

Die Bezahlung

Nachdem die Ihr gemeinsam mit Rodan den Karren abgeladen habet und noch zwei weitere Fuhren hinter Euch gebracht habt ist das "Hauptquartier" komplett und sicherlich besser ausgerüstet als die Schreibstuben so mancher Tagesblätter. Jeder von Euch und auch Rodan selbst hat seinen eigenen Schreibtisch, bestückt mit Tusche und Feder, zahllosen leeren Pergamentbögen, einem Schreiblicht, Kohlestiften, vorgefertigten Listen und Tabellen und allem was man so für eine ordentliche Buchhaltung benötigt. An der Wand hat Rodan eine große Karte Aventuriens aufgehängt. Auf der Insel Maraskan steckt ein kleines Fähnchen in der Stadt Tuzak. Weitere Fähnchen befinden sich in einem kleinen hölzernen Kästchen das auf einem Tischchen unter der Karte steht. In den Regalen stehen einige Pergamentmappen.

Rodan ist den gesamten Tag bereits wie aufgedreht und hat ständig ein fröhliches Lied auf den Lippen. Als Ihr schließlich die letzte Fuhre aus seinem Haus, welches übrigens nur ein paar Straßen weiter steht, erfolgreich gemeistert habt und alles in Eurem Raum verstaut habt stellt er sich mittig in den Raum, holt einmal tief Luft, schaut sich mit einem Lächeln auf den Lippen im Raum um und sagt: "Nun ist es also geschafft. Alles was wir zum Erfolg brauchen steht hier im Raum verteilt. Mögen von nun an die Götter unsere Feder führen und uns den rechten Weg weisen. Mit Ihrer Hilfe und unserem Talent sollte es uns möglich sein zu erreichen was wir uns vorgenommen haben. Doch kommen wir nun zu einem Punkt der sicherlich noch die Hauptmotivation sein dürfte mir zu helfen. Ich rede von Euren Geldbeuteln.

Ich habe mir vorgenommen mit jedem von Euch kurz alleine darüber zu reden. Allerdings bleibt es vorher noch zu klären wer für welche Bestandteile dieser Expedition verantwortlich ist. Sicherlich werden wir an vielen Dingen gemeinsam arbeiten und auch stets mit Rat und Tat Beistand leisten wenn es einmal schwierig werden sollte. Dennoch sollten wir die Aufgaben sinnvoll verteilen. Es ist sonst einfach zu viel Arbeit und nur wenn wir diese Arbeit ordentlich aufteilen werden wir zum Erfolg kommen denke ich. Ich habe mir bereits Gedanken darüber gemacht welche einzelnen Aufgabenpunkte auf uns zukommen werden und habe grob die folgenden Dinge für wichtig erachtet. Sobald Euch noch etwas einfällt sagt es um der Götter Willen direkt. Nun aber zunächst zu meinen Überlegungen:

1) Reiseroute und Fuhrwerke

Ich habe mir die Karte bereits mehrere Male angesehen und bin zu dem Schluss gekommen das es mehrere mögliche Reiserouten gibt die wir befahren könnten. Allerdings sind die Informationen recht sparsam. Einzig Tuzak steht in meinen Augen als fester Reisepunkt. Hier wohnt ein Vetter von mir, bei dem wir einen weiteren Planungsraum, Unterkunft und Verpflegung bekommen werden. Dies habe ich mit Ihm bereits geklärt. Die Aufgabe besteht also darin sich über die verschiedenen Reiserouten zu informieren, Fuhrwerk, Fuhrleute und Schiffe ausfindig zu machen und mit diesen entsprechende Abmachungen zu treffen.

2.) Verpflegung, Unterkunft und Mannschaft

Die Aufgabe hier besteht darin sich zu

überlegen wie viele Leute an der Expedition außer uns noch teilnehmen. Vielleicht werden noch einige Söldner gebraucht um die Sicherheit zu gewährleisten, einige Träger um den Transport unseres Proviantes und ähnlichen Dingen zu bewerkstelligen und letztlich dafür zu sorgen das die Expedition stets mit genügend Nahrung versorgt ist. Auch um die nächtlichen Quartiere hat man sich hier zu kümmern.

3.) Sicherheit

Die Mitglieder dieser Gruppe sollten sich einen Weg überlegen wie man die Expedition vor Übergriffen von Räubern und Schurken schützen kann. Letztlich werden wir neben all den Materialien auch eine nicht unwesentliche Menge an Gold und Wertgegenständen mit uns führen deren Schutz uns am Herzen liegen sollte. Vorab sei gesagt das die Expedition an dem Tage gescheitert ist an dem uns schlicht gesagt das Gold aus geht. Ich möchte also jeden darauf drängen sich möglichst knapp darin zu halten Gold auszugeben. Letztlich ist auch Euer Lohn ein wenig davon abhängig wie viel Gold am Ende übrig ist. Die genaue Höhe des Budgets muss ich noch berechnen. Dies wird aber auch in kurzer Zeit geschehen sein.

4.) Maraskan

Da ich leider kaum etwas über die Insel Maraskan selbst weiß wird es von Nöten sein das sich jemand etwas intensiver mit dieser Insel beschäftigt. Wie sind die landschaftlichen Begebenheiten? Was müssen wir dort beachten? Welches Wetter haben wir zu erwarten und, und, und. Schlicht weg sollte diese Gruppe alles tun damit wir auf der Insel selber keine Schwierigkeiten haben werden unser

Ziel zu erreichen. Außerdem liegt es in der Hand dieser Gruppe einen geeigneten Reisetart festzulegen. Eine durchaus anspruchsvolle Aufgabe, aber sicherlich auch eine der Interessantesten.

Sicherlich habt Ihr auch bereits gemerkt dass es sehr schwer sein wird alles zu bewerkstelligen denn die Gebiete der einzelnen Planungsgruppen überschneiden sich hier und da doch sehr. Das wichtigste wird sein das alle Hand in Hand arbeiten und da aushelfen, wo gerade Not am Mann ist. Wir werden das schon meistern. Gibt es jemanden der sich bereits jetzt für einen Aufgabenbereich entschieden hat? Ansonsten sollten wir der Fairness halber losen.

Meisterinformationen:

Rodan wartet nun also wie die Reaktion der Gruppe sein wird. Er wird auf alle Fälle daran festhalten wollen die Helden in Gruppen zu unterteilen und untermauert dies immer wieder in dem er an die Fülle von Arbeiten erinnert die jede einzelne Gruppe hat. Nachdem die Gruppen eingeteilt sind geht es dann an die Bezahlungsverhandlungen.

Generell würde Rodan am liebsten mit jedem alleine darüber reden, wenn die Gruppe allerdings auch damit einverstanden ist alles in einem Abwasch zu behandeln ist ihm das auch recht. Wenn Einzelgespräche stattfinden sollten ziehen sie sich mit jedem einzelnen Helden zurück und bringen sie den beigefügten Vertrag auf den Tisch. Gehen sie diesen mit den Helden durch uns lassen sie diese bei Einigung den Vertrag unterschreiben.

Nachdem die Helden nun alle mit Ihren Verträgen gerüstet sind lässt Rodan noch jeden von ihnen ein Bankkonto bei der Nordbank eröffnen, auf das er den Lohn

und alles weitere übertragen wird. Sollte ihm etwas zustoßen hat er diese Aufgabe vertrauensvoll in die Hände der Bankleute gelegt. Diese werden sich dann um die Bezahlung kümmern. Er legt den Helden nahe ihre gesamte Barschaft auf dieses Konto zu übertragen. In der Zeit in der sie angestellt sind brauchen sie kein eigenes Geld, da Rodan sämtliche Kosten wie Logis und Verpflegung übernehmen wird. Nun gilt es die einzelnen Gruppen ans Werk zu bitten.

I. Reiseroute und Fuhrwerke

Meisterinformationen:

Bei genauer Betrachtung der Karte des Aventurischen Landes kann man sagen das die Strecke die die Expedition zurücklegen wird ca. 600 aventurische Meilen beträgt wie ein Vogel sie fliegt. Die eigentliche Strecke wird aber wahrscheinlich doppelt so lang sein, da man Raschtullswall, das große Gebirge südlich von Gareth umgehen muss. Da Tuzak als Ankunftspunkt auf Maraskan bereits feststeht bleiben eigentlich nicht viele Möglichkeiten.

Letztlich sollten Sie als Meister es hinbekommen das die Gruppe eine der nun folgenden Routen beschreitet.

Route 1) Gareth - Rommilys - Perricum - Barburin - Anchopal - Kunchom - Tuzak

Route 2) Gareth - Wehrheim - Beilunk - (Jergan) - Tuzak

Route 3) Gareth - Romilys - Perricumm - (Jergan) - Tuzak

Im folgenden Abschnitt werden die Städte die möglicherweise von den Helden auf einer der folgenden

Reiserouten ein wenig beschrieben. Die Texte sind zum Vorlesen beim Eintreffen in der Stadt gedacht. Bitte suchen Sie sich je nach Reiseroute die richtigen Texte heraus. Mehr Informationen können die Helden über die Städte nicht einholen.

Rommilys

Müden Schrittes durchschreitet Ihr die Tore der Stadt Rommilys. Es ist später Nachmittag und langsam senkt sich die Praiosscheibe um bis zum nächsten Morgen dem Madamahl zu weichen. Rötlich glüht sie über den Dächern der Stadt und taucht alles in ein angenehmes leicht gedämpftes Licht. Die Stadt selber hat jedoch auch bei dieser Beleuchtung nichts von ihrem Zauber verloren. In sanftem Schwung erheben sich die Hügel östlich des Darpat, an die sich die Stadt anschmiegt. Gen Norden vernimmt man das stetige Brausen der Ochsenwasserfälle, welche man angeblich von einem Aussichtsturm in Rommilys selbst bewundern können soll. Wen wundert es dass in dieser idyllischen Stadt Menschen aus allen Ecken des Reiches anzutreffen sind. Hier wo das wichtigste Haus der Travia steht, und sogar ihr Talisman aufbewahrt wird, hier wo Fürstin Hildelind von Rabenmund über ganz Darpatien herrscht, hier kann man es wirklich aushalten und es sich gut gehen lassen. Am Dapartufer finden sich viel kleine Herbergen von guter Qualität. Mit Freude ist festzustellen das Rommilys über eine Kanalisation verfügt, denn sonst würde es sicher nach Unrat und nicht nach frischen Semmeln, würzigen Kräutern und frischer Flussluft duften. Oben auf den Hügeln der Stadt, wo der Fürstenpalast den Kern der

Stadtmauer bildet, erstrecken sich weite Felder, auf denen zahllose Darpatriner weiden, welche bis in die letzte Ecke Aventuriens als sehr gute Zuchttiere bekannt sind. Auf der Hochebene der Stadt steht auch ein Immanstadion, denn die Stadt besitzt zwei Mannschaften die diesen Sport betreiben. Schade nur das Euch kaum Zeit bleibt die ganze Stadt einmal in Ruhe zu betrachten, denn schließlich seit Ihr nicht hier um Urlaub zu machen, sondern nur auf der Durchreise.

Perricum

Ihr betretet eine der größeren Städte des Mittelreiches. Mehr als 10000 Menschen - Soldaten und Bürger - sind hier beherbergt. Gleichzeitig ist Perricum der wichtigste Hafen des neuen Reiches am Perlenmeer und Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft. Hier, wo der Darpat in den Golf von Perricum mündet stehen die Mannen Graf Paligans auf der Wacht gegen Trolle, räuberische Völker aus dem Raschtullswall und die neuerdings ansässigen Aranier. Auf den ersten Blick mag es so scheinen als sei Perricum eine Stadt des Krieges, steht doch hier auch der Haupttempel der Rondra mit ihrem geheiligten Schwert wie auch eine Ordensburg des Kriegerordens der Adare, liegen doch im Hafen die meisten Galeeren der Kaiserlichen Perlenmeerflotte.

Doch dieser erste Eindruck ist nur eine Facette des Lebens der Stadt, deren Schutzgott ja eigentlich Effert ist. Ihm zu Ehren findet alljährlich am 1. Effert ein Volksbelustigung, "Die Bunten Lichter von Perricum" statt, wo sich Menschen von nah und fern treffen. Als wichtigster Hafen

birgt Perricum natürlich auch riesige Speicher und Lager mit Waren aus dem Bornland und von Maraskan, aus Rommilys und Gareth. Werften und Trockendocks, Kapitänsschulen und Segelmachereien, Seemannsheime und eine Kartothek sind in der Stadt ebenso zu finden wie die gebildeten Diener der Hesinde und eine Akademie der Zauberer, die "Schule der Austreibung". Die Bevölkerung muss hart arbeiten um die Soldaten zu ernähren, und doch ist wenig Murren und Klagen zu hören, denn die Stadt lebt nicht schlecht von ihrem Handel und dem soliden Schiffshandwerk.

Barburin

Trutzig und stolz schaut Barburin, die nördlichste der Großen Städte Araniens, gen Norden, wo die Legionen des Kaisers drohen. Die weißen Mauern sind vielfach gestaffelt und erheben sich wohl 15 Schritt in den Himmel, gekrönt von geschwungenen Zinnen und hohen Türmen. Hier, an einem Bogen des Barun-Ulah, residiert Graf Merkan von Revennis, Herrscher über die Grenzmark von Barburien. In der Stadt, welche auch der letzte schiffbare Hafen am Barun-Ulah ist, findet sich allerlei Volk, das Handel treibt mit Korn und Wein, mit Tuchen und kostbarem Gestein, welches hier ganz in der Nähe gebrochen wird. Ebenfalls findet man in der Stadt die Magier vom Orden des Anconius und im Monat der Rondra die edelsten Recken Araniens, die sich hier zum Turniere treffen, welches selbst von Fürstin Sybia höchstpersönlich besucht wird.

Außerhalb der Stadt lagert stets ein großer Haufen des Aranischen Heeres in umwallten Zeltstädten. Die Krieger

schätzt man auch im Volke, vertauschen sie doch in Friedenszeiten ihre Schwerter mit der Sichel und packen auf den Feldern mit an.

Anchopal

Hier findet sich eine Sonderbare Mischung der verschiedensten Rassen und Völker.

Ihr betretet die südlichste Stadt und gleichzeitig Feste des neuerzeit freien Fürstentums Araniens. Ebenfalls ist Anchopal ein heiliger Ort für alle Peraine - Gläubigen, denn die Göttin selbst soll den grünen Hain geschaffen haben, der den Flecken vor der unbarmherzigen Wüste schützt; ja selbst der den Magiern verbundene Orden der "Grauen Stäbe von Perricum" hat hier ein Ordenshaus und eine Bibliothek, in der viel Wissen über den berüchtigten Borbarad und seine sinistre Zauberei vor dem Zugriff neugieriger Schwarzkünstler und Ehrgeizlingen verschlossen gehalten wird.

Und so seht Ihr hier raubeinige Krieger neben frommen Pilgern und gelehrten Magiern, nicht ohne dass es oft zu handfesten Reibereien kommt. Graf Haldorans Mannen haben es schon schwer, die Raufereien im Rhaja - Viertel, der dunkelsten Ecke der Stadt, zu unterbinden. Da die Anwohnerschaft Anchopals die Kriegsleute nicht von ihren kargen Feldern ernähren kann, wird die im Süden gelegene Feste mit Wagenzügen versorgt.

Kunchom

Ihr betretet unbestrittener Maßen wohl eine der schönsten Städte Aventuriens. Wenn auch eine altehrwürdige Siedlung, so prägen doch zahlreiche Profanbauten des

frühhelaischen Stils das Stadtbild, denn zu den Zeiten wurde Kunchom endgültig von den Truppen der schönen Kaiserin besetzt.

Wolltet Ihr die wichtigsten Gebäude der Stadt sehen, so solltet ihr versuchen selbige vom neu erbauten Hotel "Erhabener Nhanadi", welches am großen Marktplatz gelegen ist, zu erreichen. Vom Markt aus geht Ihr zunächst zur Schule der Kapitäne, dann rechts am Grünen Mhanadi entlang bis zur Feldstraße. Auf dieser erreicht Ihr rechterhand den Tempel von Rur und Gror, einen der wenigen auf dem Festland, und wenig später den Palast seiner Erhabenheit, Fürst Istav von Kunchom. Von der Brücke am Palasttor aus erlebt Ihr einen wunderbaren Rundblick auf den geschäftigen See- und Flusshafen. Der Rückweg führt nun über die Fürst-Istav-Allee in die Dracheneigasse mit der gleichnamigen Magierakademie. Über die Stipengasse, welche erst vor Kurzem nach dem neu geborenen Enkel des Fürsten benannt wurde, gelangt Ihr dann links wieder zum Marktplatz. Das bekannteste Gebäude der Stadt ist wohl das im Jahre 372 n. BF. erbaute Maraskan - Kontor, derzeit im Besitz der Handelshäuser Storrebrandt, Warrlinger, Dhachmani und Gerbelstein. Der Handel mit Maraskan begründete einst den Reichtum der Stadt, ist jedoch seit Jahren rückläufig. Wichtige Handelspartner sind Fasar, Rashdul und, seit der Vermählung von Prinz Selo mit Prinzessin Shenny, auch Thalusa. Mit Zorgan werden seit dem Abfall Kunchoms von Aranien im Jahre 995 n. BF. praktische keine Geschäfte mehr getätigt. Noch ein kleiner Wink zum Abschluss: Im Boronmond treffen sich Gaukler und Schausteller aus aller Herrenländer. Ein Besuch lohnt auf jeden Fall.

Tuzak

Schwer geplagt von vom Los der Besatzung ist Tuzak, der einstmals stolze Hafen an der Südwestküste der Insel Maraskan. Direkt an der Roabmündung liegt der eigentliche Hafen und auf einem Plateau in etwa 150 Schritt Höhe die eigentliche Stadt mit der Weißen Residenz Fürst Herdins von Maraskan, des kaiserlichen Stadthalters. Hier finden wir auch die Magierakademie "Schule des Wandelbaren" und den großen Tempel der Zweigötter, der jährlich am 19. Rondra Startpunkt der Diskusstaffette nach Boran ist. Wenn auch der Handel Tuzaks mit dem Festland zurückgegangen ist, so kennt man die Stadt doch immer noch wegen ihrer edlen Hunderasse und nicht zuletzt wegen ihrer fortschrittlichen Eisenbearbeitung, die sich am vollkommensten im Tuzakmesser, einem Zweihandschwert zeigt. Doch auch die Werkzeuge des Friedens werden aus dem hochwertigen Maraskanstahl hergestellt und verkauft, ebenso wie edle Hölzer, Kräuter und Gewürze aus den Bergwäldern der Insel.

Wehrheim

Wehrheim ist und bleibt das Heerlager der Nation, die Stadt an der Mündung des Gernat in den Dergel. Hier residiert auch Helme Graf von Wehrheim, Herr der gleichnamigen Grafschaft und Kaiserlicher Reichsmarschall. In den Mauern der Stadt, fest gefügt und mit Belagerungsgerät kaum zu überwinden, liegen die großen Garnisonsgebäude des 1. und 2. Garderegiments, ein großer Marstall,

gewaltige Zeughäuser und Kasernen mehrerer anderer Einheiten. Vom militärischen Standpunkt aus bedauerlich ist jedoch, dass es keine Brücken über den Dergel gibt, sondern nur eine, wenn auch recht schnelle und wohlfeile, Kettenfähre über den Fluss.

Ansonsten lässt sich wenig über dies schmucke Städtchen mit seiner langen Geschichte sagen. Im Jahre 601 v.BF. von Fran-Horas am Knotenpunkt der Reichsstraßen 1 und 2 als Konkurrenz zum erstarkenden Gareth gegründet, war die Stadt oftmals das Bollwerk der Zivilisation gegen die vom Norden her anrückenden Orkhorden. Im Jahre 394 v. H. war die Stadt sogar mehrere Monate eingeschlossen, bis die Orks auf den Blutfeldern bei Gareth vernichtend geschlagen werden konnten. Auch heute ist die Stadt noch stolz auf ihre Geschichte und ihre Leistungen für das Reich, was sich darin äußert, dass in Wehrheim eine wahrhaft militärische Ordnung herrscht. Die schmucken Häuschen sind wie auf einem Exerzierplatz angeordnet, Unrat und flegelhaftes Benehmen werden auf den Straßen nicht geduldet, und die Stadtgarde sorgt unerbittlich für Recht und Gesetz. Alles ist hier geregelt, von den Wasserzöllen an den pünktlich geöffneten und geschlossenen Stadttoren bis hin zur Zauberei, worüber der Priesterorden vom Bannstrahl auch schärfstens wacht, denn diese Anhänger des Praios haben ihr wichtigstes Ordenshaus in der Stadt. Etwas außerhalb der Stadt, und auch etwas außerhalb der fest gefügten Ordnung, liegt die Burg des Barons Answin von Rabenmund, des in Ungnade gefallenen ehemaligen Beraters des Kaiserhauses, der von der Bevölkerung Wehrheims jedoch

immer noch als "der Graf" angesehen wird.

Beilunk

Beilunk ist eine Stadt der tausend Gesichter, was sich sowohl auf die Bevölkerung, als auch auf das Gesicht und das Umfeld der Stadt selbst bezieht. Ist die Stadt noch im Herbst von trübem Schlammwasser umgeben, so dass man, um nach Wehrheim oder Warunk zu gelangen in dieser Jahreszeit die Dammstraße bereisen muss. Das bedeutet ein hoffnungsloses Gedränge von großen Händlerwagen, schwerfälligen Ochsenkarren mit Fliegenschwärmen darüber, Kaufleuten in Sänften, Tagedieben, dazwischen ein paar hochmütige Amazonen hoch zu Ross und immer eine Schar rauflustiger Zwerge aus den Beilunker Bergen. Im Sommer hingegen führen viele Straßen zur Stadt. Wenn Praios Mensch, Wald und Tier mit seinen Strahlen wärmt sind die Straßen eingerahmt von einem Meer gelber Bedonblüten. Ihr Duft erfüllt die Luft und vermittelt einen wahrhaft paradiesischen Eindruck. Die Bucht ist zu dieser Zeit in ein zauberhaftes Blau getaucht, das vergleichbar mit den Augen eines schönen Mädchens ist.

In der Stadt selbst spricht man die verschiedensten Dialekte. Die Flussschiffer reden anders als die Hafengänger und die Fernschiffer hören sich alle an als hätten sie kalten Nebel verschluckt. Wer jedoch drauf achtet das höfische einstweilen zu vergessen und hier und da mal einen Becher springen lässt, der kommt auch hier gut klar.

Sehenswert ist auf alle Fälle der große Praiostempel der mit seinen weißen Mauern und der goldenen Kuppel als einer der prächtigsten in ganz Aventurien gilt. Des Weiteren findet

man in der Stadt das Stammhaus der Beilunker Reiter, wo die Jährliche Feier nach den Prüfungen wärmstens zu empfehlen ist, und die Magierakademie “Schwert und Stab“. All das lässt auch im Herbst oder Winter den Schlamm der Straßen vergessen.

Jergan

Die große Stadt Jergan liegt vollständig in einem, zum Meer hin geöffneten, engen Talkessel, in den sich der Hira schäumend ergießt, und am Meer an der Nordwestküste Maraskans. Sie ist Hauptstadt der Grafschaft Jergan und Residenz des Grafen Berschin und des Gouverneurs General Parinor Freiherr von Hableth, der die Kaiserlichen Truppen befehligt, die zuhauf in Stadt und Hafen stehen. Kein anderer Ort Aventuriens ist so dicht gebaut wie Jergan, wo sich Haus über Haus türmt. Die berühmte “Schlacht von Jergan“ fand deshalb auch auf einem Felde östlich oberhalb der Stadt statt, wo sich jetzt das Ordenshaus der “Templer von Jergan“ befindet. Die Einwohner Jergans haben Mühe die vielen Soldaten zu ernähren, und so ist der Handel mit maraskanischen Edelhölzern, seltenen Tieren und anderen Schätzen des Dschungels seit der Besetzung weitgehend zurückgegangen, wie auch der Austausch mit den anderen großen Städten der Insel.

II. Verpflegung, Unterkunft und Mannschaft

Meisterinformationen

In diesem Abschnitt ist schwer zu sagen was passieren wird, allerdings sollten

die Helden an und für sich mit keiner Idee kommen die Sie als Meister aus den Socken haut. Letztlich ist alles davon abhängig wie planungsfreudig Ihre Gruppe ist. Wollen sie die Reise bis ins kleinste Detail durchgeplant wissen, so sollten sie Ihnen diesen Vorteil gewähren. Vielleicht wollen sie schon einen Reiter die Gesamte Route voraus schicken um Lagerplätze, Fährfahrten und Verpflegung bereitzustellen, was sicherlich nicht die schlechteste Idee wäre. Wäre ich als Spieler nie drauf gekommen glaube ich. ☺

Sie sollten Ihre Helden hier auf keinen Fall irgendwie einschränken und darauf achten das der weitere Verlauf des Abenteuers auch der Stärke der Mannschaft angepasst ist. Es ist ohne weiteres Möglich die Expedition alleine mit der Gruppe, Rodan und ein bis zwei Wagen oder Lastentiere zu bestreiten. Denken die Helden jedoch ein paar Träger und ein Trupp Söldner zur Bewachung der Karawane seien nötig, so gewähren sie Ihnen auch dies. In einer Schenke oder Herberge lassen sich sicherlich noch ein paar Kämpen anheuern, die mit Schwert und Kraft für die Sache eintreten. Diese hier zum Beispiel:

1. Träger

Bei den Trägern handelt es sich größten Teils um Tagelöhner die für Bezahlung eigentlich jede Arbeit erledigen würden. Fest steht allerdings das sie sich Ihrer Haut zu schade sind als das sie sich für die Sache in Kampfhandlungen verwickeln zu lassen. Man kann sich das wie in Filmen vorstellen, wo ein paar gutgelaunte und schwer arbeitende Jungs bis über beide Ohren bepackt mit einem Arbeiterlied auf den Lippen hinter den Führern herdümpeln und halt tun was sie zu tun haben. Die Aufgabe legt der Name der “Träger“ schon eigentlich ganz gut fest. Die Jungs tragen, laufen,

essen, schlafen und das war's dann auch schon. Wie schon erwähnt werden diese in Kampfhandlungen das Weite suchen wobei es ihrer Laune überlassen bleibt ob die Burschen nach Beendigung der Kämpfe wieder ihrer Aufgabe nachgehen oder ob die Gruppe mit den ganzen Sachen die sie da so mitführen wollten allein gelassen sind und sich erstmal überlegen müssen wie sie das ganze Zeug nun transportiert bekommen. Die Werte der Träger legen Sie am besten selber kurzfristig fest, wenn überhaupt.

2. Fuhrwerke

Eine wahrscheinlich günstigere Alternative zu den Trägern sind Fuhrwerke die, wenn es Helden in der Gruppe gibt die "Wagenlenken" als Fertigkeit beherrschen, von den Helden selbst gesteuert werden können. So spart man Verpflegung und Lohnkosten, muss allerdings eine gewisse Anzahl an Wagen kaufen. Wie viele hängt nun wieder davon ab ob man in freier Natur nächtigen will und Campingzeug einpacken muss oder ob man in Herbergen nächtigt usw. Auch hier bleibt es ihnen überlassen wie viele Fuhrwerke Sie Ihrer wackeren Heldentruppe aufs Auge drücken. Vielleicht sollte jeder einen Wagen lenken müssen damit man die Fahrt hier und da mit ein paar schmucken Wagenproben spicken kann damit keine Langeweile aufkommt.

3. Unterkunft

Hier wird alles davon abhängig sein ob es unsere Gesellschaft vorzieht in Herbergen und Gaststätten zu nächtigen, oder ob sie mit der Wildnis vorlieb nehmen möchte. Auch spielt es sicherlich eine Rolle ob man nur mit der Gruppe reist oder ob man noch einen Tross Träger und ein halbes Bataillon Söldner die zur Eskorte anwesend sind unterbringen muss. Sooo große Herbergen wird man kaum finden. Klar

ist das sicherlich ein Haufen Übernachtungen die eingeplant werden müssen und die günstigere Alternative ist sicherlich immer das Zelten, auch wenn man die komplette Ausrüstung neu kaufen müsste. Stimmen sie mit der Gruppe ab was sie vorhat.

4. Verpflegung

Fest steht auch hier das die Verpflegung ganz erheblich davon abhängig ist wie groß die Reisegruppe ist und wie man zu reisen gedenkt. Die Fußreise dauert erheblich länger als die Reise mit einem Karren oder zu Pferd. Auch bleibt erneut zu berücksichtigen ob man zeltet oder in Herbergen einkehrt. Wenn allerdings die Reisedauer und Gruppengröße einmal feststeht sollte es kein Thema mehr sein einen guten Preis zu machen. Vergessen sie auf keinen Fall die Zugtiere bei der Kalkulation der Verpflegung.

III. Sicherheit

Meisterinformationen

Ein nicht ganz unwesentlicher Punkt der Reiseplanung. Wie Rodan bereits erwähnt hat wird die Expedition das gesamte Budget in Gold und Diamanten mit sich führen, und, wie er auch schon sagte, ist die Expedition vorbei, sobald selbiges aufgebraucht oder abhanden kommt. Es wäre also extrem frustrierend, wenn man sich gelinde gesagt nen Wolf plant, leider Gottes aber dann von der erst besten Räuberbande um das Budget gebracht wird und Schwupps ist die Party zu Ende. Dies zu verhindern ist die Aufgabe dieser Gruppe. Natürlich haben die Vorkehrungen die hier getroffen werden erhebliche Auswirkungen auf andere Bereiche der Planung. Die "Söldnerfrage" wird hier sicherlich heiß diskutiert werden. Was auch immer die Gruppe vorhat, denken sie daran dass es

sicherlich nicht ganz einfach ist einen Panzerwagen zu erstehen, geschweige denn das es überhaupt bezahlbar wäre. Eine Truhe mit Schloss sollte hier das höchste der Gefühle sein, davon aber auch soviel wie die Helden meinen zu brauchen. Stimmen sie eventuell stattfindende Überfälle auf die Expedition in Ihrer Heftigkeit auf die Anzahl der Waffenfähigen Helden und Nichtspielerfiguren ab. Es soll ja eine reelle Chance bestehen den Goldsack relativ gefüllt bis nach Maraskan zu bekommen und auch wieder zurück. Lassen sie die Spieler in aller Ruhe planen und sagen sie ihnen nachher was machbar ist und was nicht. Denken sie daran dass aufwendige Sicherheitsmaßnahmen auch Geld kosten.

IV. Maraskan

Meisterinformationen

Eine Sicherlich interessante Planungsgruppe. Die "Wo - wollen - wir - überhaupt - hin - und - was - erwartet - uns - dort" Gruppe. Für Sie als Meister ebenfalls die Aufwendigste Gruppe denn sie sollten ebenfalls wissen, wo der Hase lang läuft auf dieser Insel mit Namen Maraskan.

Im Anschluss finden Sie Auszüge aus "Das Land des schwarzen Auges" die die Insel und Ihre Gepflogenheiten ein wenig beschreiben. Dann brauchen Sie da nicht extra nachschlagen. ☺

Vor der Ostküste des aventursichen Kontinentes, vom Festland durch den 40 Meilen breiten Maraskansund getrennt, liegt Maraskan. Die Insel misst wohl 700 Meilen in der Länge und 200 Meilen in der Breite. Weitere kleine Inseln sind

dieser Hauptinsel vorgelagert. Im Südosten liegen Andalkan, Itlis, Unlon und weitere winzige und unbewohnte Inseln, im Süden Beskan, die "Affeninsel", und an der Südwestspitze die größeren Eilande Jilaskan, Etlaskan und Jandraskan.

Das Rückrat der Hauptinsel bildet eine Bergkette, deren höchste Gipfel im Norden, der Amran Gerbald und der Amran Thjemen, mehr als 6000 Schritt Höhe erreichen. In der Mitte der Insel ragen einzelne Spitzen in den Himmel, und nach Süden hin bildet ein weiteres Massiv einen nach Sonnenuntergang hin offenen Bogen. Parallel zu dieser Kette erheben sich im Westen entlang der Küste weitere Höhenzüge. In dem breiten Tal zwischen den Bergen fließen der Fluss Hira nach Norden und der Roab gen Süden. Weitere kleine Flüsse rauschen vom Osthang der Berge hinab.

Maraskan ist von dichten Urwäldern bedeckt, in die in der Umgebung von Städten und Straßen Lichtungen geschlagen sind. Hier bauen die Bewohner der Insel Reis, Bausch, Tee, Shatak und Obst an.

Auf Maraskan herrscht stets ein schwülwarmes Klima, das dem an solche Verhältnisse nicht gewöhnten Mittelländer den Schweiß aus allen Poren treibt. Im Sommer ist es ständig mehr als 30 Grad heiß und selbst im Firun gibt es Frost und Schnee nur auf den hohen Gipfeln der Insel.

Zur Geschichte:

Die ersten Siedler landeten, wenn man den Aufzeichnungen glauben darf, im Jahre 43 Sieghelm (830 v.H.) auf der Insel und gründeten die Stadt Jergan als Ausgangspunkt ihrer Forschungsreisen. Schon bald wurden die noch heute existierenden Städte Tuzak und Boran gegründet, und der Lauf der Flüsse Roab und Hira wurde erkundet. Zu jener Zeit

geschah es auch, dass ein Lindwurm ungeheurer Größe drei Mal die Stadt Tuzak dem Erdboden gleich machte. Kaiser Gerbald setzte sich an die Spitze einer kleinen Armee, die den Drachen in seinem Hort aufspürte und erschlug. Von den wohl 3000 Gardesoldaten und Söldnern kamen rund die Hälfte ums Leben, aber die Insel hatte danach für viele Jahre ihren Frieden wieder.

Während der nächsten 100 Jahre regierten die kaiserlichen Gouverneure, "Protektanten des Ostens" genannt, die Insel so klug wie ihre Garether Herren. Im Jahre 719 v.H. erreichte eine neue Gruppe von Siedlern Maraskan: Die Beni Rurech, ein Stamm der Tulamiden landete in der Nähe der Stadt Tuzak, nachdem sie ihre angestammte Heimat auf Grund von religiöser Verfolgung verlassen hatten. Sie brachten ihren Glauben an die Zweigötter Ror und Gyor nach Maraskan, welcher sich auch schnell unter den alteingesessenen Bewohnern der Insel verbreitete. Nur die Praios - Priesterschaft kämpfte ebenso erbittert wie erfolglos gegen die neue Religion. Die Spannungen zwischen Maraskan und dem Reich wuchsen, und im Jahre 666 v.H. erklärte sich Graf Arethin von Jergan zum Fürsten von Maraskan und löste alle Bande zum neuen Reich.

Die Unabhängigkeit wehrte jedoch nicht lange, denn Arethin fehlte die Unterstützung des Volkes, das lieber Garalor, den Grafen von Tuzak, auf dem Thron gesehen hätte. Ein erbitterter Bürgerkrieg entbrannte, der erst durch das Eingreifen der Garether "Sonnenlegion", der Elitetruppe der Priesterkaiser, im Jahre 654 v.H. beendet wurde. Garalor wurde öffentlich enthauptet, Arethin in seiner Fürstenwürde belassen, der Zweigötterglaube verboten und Maraskan wieder tributfällig.

Die Regierungszeit Arethins war eine

schwere Probe für das maraskanische Volk. Die Willkürherrschaft des Fürsten dauerte unerträgliche 47 Jahre und gemahnte viele an die Tyrannei eines Fran-Horas. Auch die Söhne und Enkel des Tyrannen regierten kaum besser, pressten das Volk aus und füllten ihre eigenen Kassen. Als im Jahre 525 v.H. Rohal der Weise den Fürsten Curfan für abgesetzt erklärte, konnten selbst die Gardetruppen des Mittelreichs nicht verhindern, dass Curfan von einem wütenden Mob gelyncht wurde.

Rohal setzte erneut einen Protektoren ein, der die Insel auch lange Jahre gut verwaltete. Der wieder erlaubte Glaube an die Zweigötter blühte erneut auf, und die Insel konnte einen bescheidenen Reichtum erwirtschaften. In der Zeit der Magier - und Orkkriege wurden die Verbindungen zu Festland wieder lockerer, ja im Jahre 303 v.H. wurde sogar wieder ein souveräner Fürst auf den Lilienthron zu Tuzak gesetzt. Die verschiedenen maraskanischen Volksgruppen waren längst zu einem gemeinsamen, zähen Menschenschlag zusammengewachsen und wussten ihre neue Freiheit wohl zu schätzen.

Im Jahre 234 v.H. war es dann soweit: Fürst Dajin proklamierte das unabhängige und frei Königreich Maraskan, ernannte sich selbst zu Monarchen und - nichts geschah. Keine Truppen des Reiches vielen über die Insel her, kein Bann des Boten des Lichts traf den neuen König. Das Mittelreich hatte seine Kraft verloren und schien in den letzte Zügen zu liegen.

Von 234 v.H. bis zum Jahre 6 v.H. war Maraskan ein souveränes Königreich. Der Handel mit dem Bornland, den tulamidischen Städten und dem Mittelreich florierte, und viel Gold konnte in den königlichen Schatzkammern gehäuft werden. Herrscher von höchst unterschiedlicher Begabung regierten das Land, und die

Königswürde wechselte nur selten auf natürlichem Wege ihren Besitzer. So verschluckte sich im Jahre 141 v.H. König Perjin an einem schlecht zubereitetem Kugelfisch, sein Nachfolger Perjim der zweite viel elf Tage und vier Stunden später rücklings in eines seiner silbernen Essmesser.

Die Invasion der Reichslegionen unter Führung von Kaiser Reto höchstselbst im Jahre 6 v.H. traf die Insel völlig unvorbereitet. Ein Großteil der maraskanischen Flotte wurde im Hafen von Tuzak verbrannt und die maraskanische Armee bei Hemandu in der Nähe von Jergan vernichtend geschlagen. König Frumhold flüchtete nach Festum ins Exil, sein Sohn Denderan verschanzte sich mit dem Rest der Armee in Boran.

Seit nunmehr neun Jahren regiert Fürst Herdin als kaiserlicher Vasall die Insel. Trotz der häufigen Übergriffe so genannter Freiheitskämpfer aus den undurchdringlichen Wäldern hat Fürst Herdin keine Probleme, die Geschicke seines Fürstentums zu lenken. Dabei kommt ihm die Zerstrittenheit der verschiedenen maraskanischen Interessengruppen und Adeligen zu Hilfe. So gibt es zurzeit sieben maraskanische Untergrund- und Exilregierungen, die sich heftig untereinander befehden (und dabei auch alle maraskanischen Formen der Regierungsbildung - Meuchelmord, Erpressung, und Bestechung - anwenden). Sollten sich die Maraskaner jedoch jemals einigen, wird Fürst Herdin davon geblasen werden wie ein Blatt im Wind.

Zurzeit herrscht auf Maraskan immer noch Besatzungsrecht. Der freie Handel mit den Gütern der Insel ist stark eingeschränkt, und die wertvollsten Waren müssen ins Mittelreich geliefert werden. Maraskan führt in erster Linie Edelhölzer, Gewürze und Kräuter,

Bausch und Waffen aus, ja die Waffenschmiede aus Tuzak können sich wohl mit zwergischen Meisterschmieden messen. Das Land ist immer noch von dichten Wäldern bedeckt, die nur um die Städte und Dörfer herum gerodet sind. Die größten Ansiedlungen sind Tuzak, Jergan, Boran und Sinoda, doch gibt es wohl noch 40 weitere größere Ansiedlungen und eine Unzahl an kleineren Dörfern, Weilern, Gehöften und Plantagen.

Das Leben der Maraskaner gleicht in vielem dem der Bewohner des Mittelreiches oder Araniens, jedoch wird der Rur-und-Gror-Glaube weiterhin gepflegt, stellt er doch die wichtigste Eigenart da, welche die Insel vom Reich unterscheidet. Die Priesterschaft der Zweigötter hat, besonders in den Dörfern, einen hohen Einfluss auf die Bevölkerung, auch wenn sie auf protzige Tempel und teure Roben fast gänzlich verzichtet. Der heilige Ort des Zweigötterglaubens ist Boran, das sich noch immer in der Hand von Prinz Denderan befindet.

Ebenfalls nicht geringen Einfluss haben die Kaufleute und die Besitzer der großen Plantagen, denen sogar erlaubt wurde, "Kriegsgefangene, Verbrecher und Aufrührer als unfreie Beschäftigte" anzustellen. Auch die Kriegerschaft und die Meuchler, beide Gruppen sind die wahren Königsmacher, sollten bei einer Betrachtung des Machtgleichgewichtes auf der Insel nicht vergessen werden.

Eine erwähnenswerte Besonderheit ist noch der maraskanische Baustil. Die Häuser sind meist turmartig gebaut, wobei das unterste Stockwerk aus Naturstein gebaut ist und keine Fenster aufweist. Darüber erheben sich weitere zwei bis vier Stockwerke aus edlen Hölzern, die von einem ausladenden Dach gekrönt werden. Die Räume sind untereinander durch leicht

verschiebbare Holzwände oder durch mit Baustoffen bespannte Rahmen getrennt. Diese Bauweise hat sich bei den häufigen Regenfällen der Insel bewährt und schützt auch gut gegen den Angriff wilder Tiere.

Die südlichen Inseln Jilaskan, Etlaskan und Jandraskan bilden eine eigene Grafschaft des Mittelreichs. Sie sind ebenfalls dicht bewaldet und kaum bewohnt. Auf Jilaskan leben die Nachkommen der exilierten Praios - Geweihten, die Rohal einst auf diese Insel verbannte. Sie sind ein wilder, fanatischer Haufen und machen dem Grafen das Leben schwer. Auf der kleinen Insel Beskan, südlich von Sinoda sollen Riesenaffen leben, die mehr als zwei Manneslängen groß sind. Die Inseln um Andalkan sind sumpfige unbewohnte Eilande, wenigstens glaubt man das.

So, das soll nun auch erstmal genügen Info für die Gruppe Maraskan sein. Damit sollte diese in der Lage sein sich ein Bild von dem Eiland machen zu können, so hoffe ich jedenfalls. Also kann es dann ja weiter gehen.

Verschiedenes vor Beginn der Reise

Meisterinformationen

Nun erstmal einige Grundsätzliche Dinge was Ihnen als Meister so alles passieren kann bis sich die Heldengruppe endlich dazu entschließt loszulegen. Letztlich ist hier ja eigentlich keine klare Grenze gezogen, wann die Helden tatsächlich bereit sind und auf alle Eventualitäten vorbereitet sind. Tatsächlich bereiten sich die Helden wahrscheinlich besser vor als es in diesem Abenteuer überhaupt nötig gewesen wäre. Man weiß ja nie so genau auf was für verworrene Geschichte eine Gruppe gestandener Recken so kommt und grundsätzlich erwartet man vom Abenteuer,

bzw. vom Spielleiter ja eigentlich erstmal immer das Schlimmste. Wie dem auch sei, ich denke es ist ja auch nicht verkehrt, wenn sich Ihre Gruppe reichlich Gedanken darüber macht wie eine solche Expedition abzulaufen hat und man sollte jedem ja auch diesen Freiraum geben. Vielleicht wirft die Gruppe ja auch noch Dinge ein die Sie oder ich überhaupt nicht bedacht haben, was natürlich dazu führen kann das Sie diese Ideen in das folgende Vorhaben der Gruppe einfließen lassen können. Warum sollen Sie den Helden nicht auch mal ein Problem vorwerfen auf das sie perfekt vorbereitet sind...

Auf alle Fälle sollten Sie in Gestalt von Rodan darauf achten das die Ideen nicht zu abgehoben und fern der aventursichen Realität sind. Wichtig ist auf alle Fälle das das Verhältnis von zu transportierenden Gegenständen und Transportmitteln, sowie Leuten die selbige steuern können, auf jeden Fall stimmt. Bei Übernachtungen in der Wildnis sollten immer wieder mal kleine Zwischenfälle passieren bei denen die Helden entweder Ihre Kampfeskunst oder aber Ihr Geschick im Rollenspiel unter Beweis stellen können. Im nächsten Abschnitt werde ich mal einige Szenarien entwerfen um Ihnen die Arbeit ein wenig zu erleichtern.

Um noch mal auf das Thema "Geld" zu kommen. Rodan sagte ja das die Helden während ihrer angestellten Zeit kein eigenes Kapital benötigen würden. Das soll soweit auch zutreffen. Allerdings dürfte auch einleuchten das Herr Handal nicht gewillt ist einem Helden ein nagelneues Schlachtross mit dazu gehörigem Streitwagen in den Farben des jeweiligen Heimatlandes zu kredenzen und ihm obendrein selbstverständlich auch noch den dann notwendigen Stall mit angeschlossenem Haus zu bezahlen. Herr Handal hat diese Aussage selbstredend lediglich auf notwendige Gegenstände und Utensilien bezogen, sowie das Essen und anfallende Übernachtungskosten. Eine neue Waffe oder

Rüstung, ein neuer Schild oder ein größerer Köcher für Bolzen oder Pfeile fallen sicherlich auch noch in seinen Zuständigkeitsbereich, wobei er sich hier allerdings auch nur auf die Standardausführung beschränken wird. Also bitte keine Zweihänder aus Alchimistenmetall mit zugehöriger magischer Behandlung um bei einem Treffer noch 3W6 Feuerschaden zu erzielen oder einen Angriffsbonus zu bekommen. Nein, nur das Schwert. Vergessen Sie auch nicht alle Ausgaben auf einem eigenen Zettel zu vermerken damit sie wissen ob und wann das Budget überschritten ist. Zum Budget hab ich mir selbst noch keine Gedanken gemacht. Ich werde erstmal schauen was alles so passiert in diesem Abenteuer und werde die Summe dann am Ende bekannt geben, wenn alles abgeschätzt werden kann. Das ist für Sie ja auch früh genug. Den Helden müssen sie die Summe natürlich ziemlich zu Beginn sagen, da diese Sie wahrscheinlich so oder so nicht aufhören zu fragen bis sie endlich die Katze aus dem Sack gelassen haben. Ich sag nur "Dollar - Zeichen in den Augen...!"

Ansonsten könne Sie nach Abschluss der Planung die Reise beginnen lassen und die Recken je nach gewählter Reiseroute auf den Weg schicken.

Die Reise beginnt (R)

Heute ist also der große Tag. Seit Wochen habt Ihr Eure Zeit damit verbracht die nun vor Euch liegende Zeit zu planen und so zu gestalten das es Euch ein leichtes sein dürfte die Insel Maraskan zu erreichen. Dort soll es dann in die Planung der Endphase gehen. Aber nun liegen erstmal etliche Meilen Staub, Sand, Gras, Wald, Fels, Meer und Dschungel vor Euch, bevor Ihr am Ende sicherlich triumphieren werdet und um eine der schönsten Reisen Eures Lebens reicher

sein werdet. So hofft Ihr zumindest als Ihr an diesem praiosgefälligen Morgen vor dem Gasthaus "Anmons Ruh" zusammentrefft. Die Luft ist frisch und rein. Der Morgennebel hängt noch in den Sänken und Kuhlen des Landes und in den Wipfeln, Zweigen und Ästen der Bäume und Pflanzen hat sich der kühle frische Morgentau gesammelt. Laut singen die Vögel ihr Morgenlied als wollten sie mit Ihren kleinen Kehlen fanfarengleich Euren Aufbruch begleiten. Ihr schaut Euch um und Euer Blick fällt auf Rodan, der wie ein aufgescheuchtes Huhn von einem Wagen zur nächsten Kiste läuft, diese öffnet und einen hastigen Blick riskiert um sie dann schnell wieder zu schließen um bei der nächst besten Truhe ebenso zu verfahren. Je länger Ihr seinem hektischen Treibe zuseht, desto mehr plagen Euch Zweifel. Habt Ihr wirklich an alles gedacht? Seid Ihr der Reise, dem Wetter und allen Eventualitäten gewachsen? Gerade als auch ihr beginnen wollt nochmals Eure persönlich Ausrüstung durchzusehen hört Ihr Anmon den Wirt laut lachen:

"Nun schaut Euch diese Leute an. Seit Wochen stehlen sie mir den letzten Nerv, schwafeln dauernd vom großen Aufbruch, und nun, da der Tag gekommen ist, bleiben sie vor meiner Türe stehen wie der Bär beim Honig. Das ist doch nicht zu fassen. Rodan alter Freund nun grämt Euch doch nicht. Was immer Ihr auch vergessen haben könntet lässt sich sicherlich in der nächsten Stadt besorgen. Oder fällt es Euch vielleicht doch einfach nur schwer Euch von meiner Magd zu trennen?" Ein breites Grinsen huscht über das Gesicht des Wirtes. Ihm war, wie allen anderen Beteiligten auch, nicht entgangen das sich Hannah und Rodan mehr als nur gut verstanden haben. Es scheint als hätte Travia ein Band zwischen den beiden geknüpft. Hannah und Rodan erröten prompt und auch ihr könnt euch

ein leichtes Grinsen nicht verkneifen als Hannah verschüchtert ins Haus läuft. "Nun, gerne würde ich sie Euch mit auf den Weg geben, aber wer soll denn dann die Gäste meines Hauses so vorzüglich bedienen. Macht Euch keine Sorgen. Hannah wird noch immer hier sein, wenn ihr zurückkehrt. Ich werde sie hüten wie meinen Augapfel. Nun seht zu das Ihr auf die Straße kommt." Mit diesen Worten hilft er Rodan auf sein Pferd und nickt dann aufmunternd. In diesem Augenblick kommt Hannah wieder aus dem Haus gelaufen und hält schnurstracks auf Rodan zu. "Hier mein Herr. Tragt diesen Ring als Zeichen dafür das ich in meinen Gedanken immer bei Euch sein werde." Rodan beugt sich von seinem Pferd und nimmt den Ring entgegen. "Ich werde ihn immer bei mir tragen und mit meinem Leben schützen." "Wenn es um Euer Leben geht dann gebt ihn lieber auf und kehrt lebendigen Leibes zu mir zurück. Das ist mir lieber." Darauf hin gibt er der Magd einen verschüchterten Kuss auf die Wange und begibt sich dann an die Spitze des Zuges. Hannah lässt ihren Blick auf Euch fallen. "Auch Euch wünsche ich eine gute Reise und viel Erfolg. Mögen die Götter ein Auge auf Euch haben. Und bitte bringt mir Herrn Handal in einem Stück zurück." Ihr meint eine Träne des Abschieds auf Ihrer Wange zu erkennen und setzt den Treck in Bewegung. Ihr verlasst Gareth durch eines der Großen Tore und in gemütlichem Tempo, Ihr habt es nicht weiter eilig, zieht ihr langsam vorbei an Höfen und Feldern, Wiesen und Wäldern. Der Duft des Frühlings liegt in der Luft und Eure Laune könnte kaum besser sein. Endlich seid ihr auf dem Weg, zu entdecken was dem alten Handal verwehrt blieb und sein Lebenswerk zu beenden. Es heißt, dass die Götter denen wohl gesonnen sind, die einem Sterbenden seinen letzten Wunsch erfüllen. Wollen wir hoffen das die Bauern mit dieser Mähr recht behalten

und das auch die Queste an sich in hellem Götterlicht steht. Aber das werdet Ihr schon bald herausfinden.

Verschiedenste Zwischenfälle auf der Landreise

Meisterinformationen

Nun, da die Gruppe auf den Weg gebracht ist wird es langsam Zeit sich zu überlegen wie man die Heldenschar denn so bei Laune halten kann. Es könnte ein recht langweiliger Abschnitt des Abenteuers werden, wenn man bedenkt wie lang der Weg von Gareth nach Tuzak ist, unabhängig davon welche Route die Helden nun einschlagen. Ganz hilfreich sind an dieser Stelle sicherlich die durchschnittlichen Reisegeschwindigkeiten.

Reisegruppe zu Fuß	>> 30
Meilen/Tag	
Reisegruppe beritten	>> 50
Meilen/Tag	
Ochsenkarren	>> 25
Meilen/Tag	
Pferdefuhrwerk	>> 30
Meilen/Tag	
Kutsche	>> 50
Meilen/Tag	
Streitwagen	>> 75
Meilen/Tag	
Flusskahn stromauf	>> 20
Meilen/Tag	
Flusskahn stromab	>> 40
Meilen/Tag	
Galeere	>> 60
Meilen/Tag	
Lastensegler	>> 120
Meilen/Tag	
Karracke	>> 140
Meilen/Tag	
Karavelle	>> 160

Meilen/Tag
 Drachenschiff
 Meilen/Tag

>> 180

So, damit sollte es relativ gut möglich sein herauszubekommen wie lange die Gruppe von der einen Stadt zur nächsten braucht und damit wissen wir auch relativ schnell wie viele Nächte unsere Gruppe in Herbergen oder Lagern nächtigen muss. Damit kann man dann auch schauen das man ein oder mehrere Zwischenfälle pro Reise einbauen kann. Nun aber zu einigen Zwischenfällen die mir jetzt so spontan einfallen:

1.) Auf der Reise mit Karren oder Kutsche auf Straßen

Meisterinformationen

Immer wieder gerne genommen ist doch der gute alte Achsschaden oder Radschaden an einem der Kutschen der Gruppe. Hier ist nun die Frage ob die nötigen Werkzeuge und Ersatzteile mitgeführt werden um die Reparatur durchführen zu können. Einen Radschaden können die Helden selbst reparieren. Ein Achsschaden sollte schon von Fachkundiger Hand gemeistert werden. Eine Gute Idee ist es sicher einen Reiter in die nächste oder letzte Ortschaft zu senden um Hilfe zu holen. Um den Karren anzuheben ist eine gelungene Stärkeprobe von drei der Helden erforderlich. Wenn alle mit anpacken um 20 Punkte erleichtert. Daran soll es nun wirklich nicht scheitern.

2.) Gewitter (Z)

Schon den gesamten Tag

herrscht eine unerträgliche Schwüle. Der Himmel, der mehr und mehr bedrohlich dunkel geworden ist färbt sich nun in einem hellen rötlichen Ton, beinahe etwas gelblich. Die ganze Landschaft um Euch herum wirkt plötzlich unwirklich. Die Wälder und Wege reflektieren die seltsame Färbung des Firmaments und auch der kleine Bach neben Euch plätschert weltfremd in seinen Bahnen. Plötzlich zuckt ein Blitz rechts vor Euch in eine alte Eiche, die sofort Feuer fängt. (Enter) Beim Einschlag des Blitzes in den alten Baum zerbricht die Luft und ein ohrenbetäubendes Krachen schlägt Euch durch Mark und Bein.

Meisterinformationen

Eines der Zug- oder Reitpferde entschließt sich ob des lauten Knalls und des Schreckens den ihm der plötzliche Knall in die Hufe getrieben hat das Weite zu suchen. Es wird denn nun eine Reiten- bzw. Wagenprobe des zufällig ausgewählten Helden nötig um entweder das Pferd im Zaum zu halten und einen schmerzhaften Sturz zu vermeiden, oder aber den Wagen davor zu bewahren mit samt Ladung im Nahen Bachlauf umzustürzen. Ob das Fahrzeug oder das Pferd oder der Fahrer bzw. Reiter dabei Schaden nehmen soll bleibt hier ihnen überlassen. Vielleicht reicht es, wenn die Helden mit dem Schrecken davon kommen. Eine kleine Schürfwunde oder Prellung macht sich aber sicher auch ganz gut.

3.) Der üblich Überfall von Wegelagerern (K)

Immer weiter schlängelt sich Euer Weg Richtung Maraskan, auch wenn Ihr noch ein gutes Wegstück von einigen Tagen vor Euch habt, so habt Ihr heute schon eine beachtliche Strecke zurückgelegt. Das Wetter ist noch immer den Sommermonaten entsprechend, und es wird Euch leicht ums Herz, wenn Ihr tief einatmet und die Umgebung betrachtet. Nichts kann Eure Laune trüben und so folgt Ihr der Straße die an dieser Stelle eine seichte Biegung nach links macht, um letztlich hinter einem kleinen Waldstück der Sicht Eurer Augen zu entswinden. Immer weiter folgt Ihr dem lang gezogenen Bogen als Euer Blick auf einen kleinen Karren fällt der am Ende der Straße auftaucht. Kein Fuhrmann sitzt auf dem Bock und Ihr könnt eine Frau und zwei kleine Kinder entdecken die ratlos scheinend auf der Straße stehen und Euch bedeuten anzuhalten. Das Gesicht der Frau ist tränenbedeckt und auch die Kinder weinen. Der Knabe hat eine große Wunde am Knie. Das kleine Mädchen scheint keine weiteren Verletzungen zu haben. Jetzt fällt Euch auf das unter dem Wagen ein Mann liegt. Er ist regungslos. "Bitte, haltet an. Wir hatten einen Unfall. Mein Junge hat sich verletzt, und mein Mann..... ich weiß nicht was mit ihm ist. Wir haben den Wagen wieder auf die Räder stellen müssen,

weil er umgestürzt war und dabei ist mein Mann unter den Wagen geraten. Oh bitte helft uns doch....."

Rodan ist ob des Anblicks sichtlich schockiert und beeilt sich vom Pferd zu kommen um die Unfallstelle in Augenschein zu nehmen.

Meisterinformationen

Da ist sie also, unsere Diebesbande die mit einem Trick versucht unsere Helden in einen Hinterhalt zu locken. Betrachten die Helden die Umgebung genau so fällt ihnen nicht das Geringste von den restlichen Dieben auf die sich im Gebüsch und im Feld versteckt haben (Anzahl der Helden und Söldner x2) Auch übt sich die Bande in Geduld. Man wird warten bis die Helden völlig auf den Unfall fixiert sind, bevor sie zuschlagen. Ein guter Moment die Bombe platzen zu lassen ist, wenn sich einer der Helden der Wunde des Jungen annehmen will. Er wird feststellen dass dem Jungen nichts fehlt, und dass das Rot an seinem Bein lediglich Strauchbeerenmarmelade ist. Teilen sie dem Helden dies mit einem gesonderten Zettel mit. Wenn dieser dann etwas zu den anderen sagt unterbrechen sie ihn jäh mit der Botschaft das plötzlich hinter den Helden und auf dem Weg nach vorn unter berstendem Krachen zwei gestandene Bäume zu Boden gehen, die damit den Weg und die Weiterfahrt versperren. Die Räuber kommen aus ihren verstecken um sich mit Langschwertern bewaffnet ihre Belohnung für einen gelungenen Überfall abzuholen. Etwa ein

drittel von Ihnen ist mit einem Langbogen bewaffnet und je einer zielt auf einen der Helden während sich die anderen daran machen die Wagen zu durchsuchen. Schnell haben sie einen Teil des Geldes oder Wertgegenstände gefunden. Jetzt wird es Zeit zu handeln... Die Räuber kämpfen bis sie umfallen, weil sie vermuten dass es dort wo so leicht ein wenig Reichtum zu finden ist, noch viel mehr sein muss. Auf Grund des Überraschungseffektes haben die Räuber den ersten Angriff, Initiativwurf hin oder her...

Eine wundersame Wendung

Ihr bewegt Euch weiter die gut ausgebaute Straße entlang. Das Wetter ist nach wie vor hervorragend und Eure Laune ungetrübt. Ihr lasst Eure Blicke über das Land, die Wiesen, Berge und Felder schweifen und seit froh das Ihr so gut voran kommt. Schließlich wird es langsam Abend und Ihr beschließt hier an dieser Stelle Rast zu machen. Der Platz bietet sich geradezu an, bieten die hohen Eichen am Wegesrand doch reichlich Schutz vor Sonne und Regen, wobei letzteres wahrscheinlich nicht eintreffen wird. Schließlich ist Sommer und es hat schon seit Tagen nicht geregnet. Das Firmament erstrahlt stahlblau und kein Wölkchen ist zu entdecken. Ihr macht halt und beginnt Eure Zelte aufzuschlagen, ein Feuer zu schüren und legt die lästigen Reisesachen ab. (U)

Meisterinformationen

Warten Sie ab was die Helden zu tun gedenken. Vielleicht wollen sich einige am nahen Flusslauf im Anglerglück versuchen oder im Nahen Waldstück auf die Jagd

gehen. Wenn dem so ist veranstalten sie anhand einiger Würfelproben mit dem Bogen oder Prüfwürfen in Geschick und Fingerfertigkeit eine Jagd- oder Angelszene. Die Helden sollen ruhig erfolgreich sein. Versuchen sie anschließend eine gemütliche Atmosphäre am Feuer zu schaffen.

Nachdem ja nun für alles gesorgt ist, das Nachtlager bereit ist und die Sonne auch langsam aber sicher hinter dem Rand der Welt verschwindet und ein wohlig warmes Licht verbreitet beginnt Rodan zu sprechen.

“Nun meine Freunde, was haltet Ihr davon, wenn wir heute Abend eine gemütliche Feier am Feuer abhalten? Mir ist nach einem guten Schluck zumute und ich denke nach den letzten Tagen haben wir es uns redlich verdient einmal etwas Spaß zu haben. Ich hab einen guten Tropfen mitgenommen und das Wild und der Fisch den Ihr erlegt habt sollte über dem Feuer gebraten eine vorzügliche Mahlzeit abgeben. Nun kommt und setzt Euch. Heute Abend werde ich Euch bekochen.“ Daraufhin schnappt er sich den Sack mit den Utensilien der Feldküche und das Erlegte und beginnt es zuzubereiten. Immer wieder nimmt er aus einem kleinen Säckchen einige Kräuter um sie auf das Wild zu streichen, so dass bald die Luft von einem köstlichen Duft erfüllt ist. Euch läuft das Wasser im Munde zusammen als Handal die fertigen Fleisch und Fischspieße über das Feuer hängt und beginnt sie gleichmäßig über dem Feuer zu garen. An ihm scheint ein meisterlicher Koch verloren gegangen zu sein. Euer Glück. Plötzlich vernehmt ihr Hufgetrappel. Ein Reiter nähert sich. Auf keinen Fall mehrere, wenn Euch Eure Ohren nicht täuschen. Er scheint sich aus der Richtung zu nähern aus der auch Ihr gekommen seid. Ihr haltet inne und jetzt könnt Ihr sehen was ihr gehört habt. Es ist ein Bote der Beilunker Reiter der im

vollen Galopp auf Euch zu prescht. Als er Euer Lager sieht verlangsamt er seinen Schritt und nähert sich behutsam. (Enter) Er schaut sich suchend um und richtet das Wort an Euch.

“Den 12en zum Gruße. Ich suche das Lager des Herrn Rodan Handal. Finde ich diesen Mann hier?“

Wenn die Helden preisgeben das Rodan der Mann am Feuer ist spricht er weiter.

“Ja, die Beschreibung passt auf Euch. Ein Herr Anmon aus Gareth hat unseren Botendienst damit beauftragt Euch eine Botschaft zuzustellen. Er sagte es sei eilig. Nun, hier bin ich. Ich bekomme noch die zweite Hälfte der Zustellungsgebühr. 1 Goldstück. Herr Amon hat, wie es üblich ist die erste Hälfte bereits bezahlt.“

Rodan zögert einen Augenblick und gibt dem Boten anschließend das noch ausstehende Goldstück. “Nun, welche Botschaft habt Ihr für mich? Oh, entschuldigt, so steigt erstmal ab und macht es Euch bequem. Wir wollten gerade essen und Ihr seid sicher auch hungrig.“ Der Bote nimmt die Einladung dankend an und übergibt Rodan einen Brief in einem versiegelten Umschlag.

Rodan löst das Siegel und beginnt zu lesen. (Enter) Plötzlich macht er einen Schritt nach hinten und wird kreideweiß. Seine Augen füllen sich mit Tränen und er lässt sich ins Gras fallen. Keine Regung geht über sein Gesicht. Er sitzt nur da und starrt ins leere.

Meisterinformationen

Nun, offensichtlich hat die Nachricht den lieben Rodan schwer getroffen und sicher wollen auch die Helden wissen was denn nun im Brief steht. Stellen sie Rodan in dieser Szene schwer gezeichnet da. Er ist kaum fähig ganze Sätze zu sprechen und

ringt im Innern mit Trauer und Zorn. Schließlich will er beginnen zu lesen, bringt es aber nicht übers Herz, so dass er einen der Helden bittet den Brief laut zu lesen.

Mein lieber Herr Handal,

jüngst haben sich Ereignisse im Zusammenhang mit dem Tode Eures Vaters zugetragen die ich Euch nicht vorenthalten will. Da Ihr mich als Vertrauten während Eurer Abwesenheit angegeben habt, wofür ich in diesem Moment wenig dankbar sein kann, hat mir die Garde einige Informationen anvertraut die ganz sicher auch Auswirkungen auf den weiteren Verlauf Eurer Reise haben.

Den Berichten der Medikusse der Stadt zufolge starb Euer Vater keines natürlichen Todes. Sicherlich erinnert Ihr Euch dass Euer Vater vor seinem Ableben stets schlapp und schwach gewesen ist. Wir führten diesen Zustand auf eine Grippe oder einfach auf das Alter zurück. Nun, wir haben uns getäuscht. Ganz so einfach scheint es doch nicht gewesen zu sein. Man hat in seinem Gaumen Reste einer Substanz gefunden die aus der Shurinknolle gewonnen wird. Wie man mir mitteilte ist dies eine extrem giftige Pflanze aus der Meuchler ein langsam wirkendes Gift gewinnen. Sie vergiften ihre Zielperson und sind schon über alle Berge, wenn der Tod eintritt. Berichten zufolge ist diese Art des Meuchelmordes in ganz Maraskan verbreitet. Vielleicht könnt Ihr Euch ja erinnern ob irgendwer Euren Vater besucht hat den Ihr nicht kanntet oder ob irgendwas in den letzten Wochen vor seinem Tode ungewöhnlich oder anders war als sonst. Mir ist leider nichts eingefallen, aber ich war auch nicht so dicht bei Eurem Vater wie Ihr es gewesen seid.

Herr Handal, ich bitte Euch bei Eurer weiteren Reise sehr vorsichtig zu sein. Euer Vater scheint auf dem besten Wege

gewesen zu sein ein Geheimnis aufzudecken das einige Leute besser luftdicht verschlossen wissen wollen. Und dafür scheinen sie vor nichts halt zu machen. Was auch immer Ihr von nun an tut. Besser Ihr seid jedem und allem gegenüber erstmal skeptisch. Vertraut Euren Gefährten und sonst keinem. Ich bete jeden Abend für Euer Wohl. Ich werde hier alle Spuren beseitigen die Eure Nachforschungen hinterlassen haben und hoffe das niemand nach Euch fragt. Ich werde nichts verraten, dessen könnt Ihr sicher sein.

Euer ergebener Freund

Anmon

Meisterinformationen

So, jetzt bleibt abzuwarten wie sich unsere Helden verhalten. Sicherlich braucht Rodan erst einmal ein wenig Trost. Diese Nachricht hat ihn tief berührt und er hegt echte Zweifel ob es Sinn macht diese Reise fortzuführen. Auf was könnte sein Vater wohl gestoßen sein, dass so wertvoll oder wichtig wäre das man ihn ermorden lässt? Lassen Sie, wenn die ersten Ideen und Gedanken der Helden vorüber sind Rodan wieder an die Grillspieße treten und ihn stumm seiner Arbeit nachgehen. Beschreiben sie wie er immer wieder den Kopf schüttelt und schließlich das Essen verteilt. Nach dem Essen richtet er dann das Wort an die Helden.

“Meine Freunde, ich hab seit dieser Nachricht die wir heute bekommen haben nachgedacht. Ich bin nicht ganz sicher ob es Sinn macht diesem Pfade weiter zu folgen. Ich bin erfüllt von Zorn und Furcht zugleich. Wir wissen kaum selber wonach wir suchen und daher kann ich nicht sagen ob ich bereit bin mein Leben für diese Sache aufs Spiel zu setzen. Hinzu kommt das die Meuchler die meinen Vater.....die meinen Vater ermordet

haben doch wahrscheinlich die wichtigsten Hinweise an sich genommen haben werden. Wie sollen wir überhaupt zum Ziel kommen? In der momentanen Situation könnte ich alles hinschmeißen und einfach nach Hause fahren. Könnt Ihr mir einen guten Grund nennen warum wir weiter gehen und vielleicht auch sterben sollten? (ESC;R)

Meisterinformationen

Tief in sich spürt Rodan schon das er weiter gehen soll. Ihn hat nur ein wenig der Mut verlassen und hoffentlich erinnert sich einer der Helden daran das es hier um den letzten Willen des alten Herrn Handal geht, den sie dabei sind zu erfüllen. Vielleicht kann man den Mord rächen, was aber nicht zum Ziel der Reise werden sollte. Oder vielleicht auch doch? Auf alle Fälle sollten die Helden Rodan wieder ein wenig aufrichten. Schließlich ginge ihnen sonst eine Menge Ruhm und Geld durch die Lappen. Sollte sich jedoch herausstellen das die Helden wiedererwartend in die Stimmung Rodans einstimmen benutzen sie entweder Ihren Meistercharakter oder den eventuell anwesenden Boten der Beilunker Reiter um den Jungs eine neue Motivation einzuhauchen. Wenn nichts hilft lassen Sie Rodan selbst zu dem Schluss kommen den Tod seines Vaters rächen zu wollen.

Wenn die Helden auf den Hinweis von Anmon hin Rodan ansprechen ob denn irgendwas Merkwürdiges vorgefallen wäre lassen sie ihn nachdenken. Momentan kann er sich an nichts erinnern. Später im Abenteuer wird ihm noch was einfallen. Die weitere Reise zur Hafenstadt ist ereignislos. Improvisieren Sie.

Die Überfahrt nach Tuzak

Meisterinformationen:

Ganz gleich von welcher Stadt aus die Reisenden nun Ihren Weg nach Tuzak antreten, der folgende Abschnitt wird sich auf alle Fälle ereignen. Sie als Meister

sollten natürlich die Länge der Überfahrt entsprechend anpassen damit alles stimmig ist und bleibt. Wenn sie viele Seetage haben können Sie ja auch noch einen weiteren oder vielleicht auch zwei weitere Zwischenfälle aus den unten angegebenen Ideen durchspielen oder sich selbst noch etwas ausdenken. Da sind Ihnen ja keine Grenzen gesteckt. Auch sollten Sie darauf achten ob die Helden bereits im Voraus eine Überfahrt gebucht haben oder nicht. Ansonsten machen Sie es Ihnen leicht ein Schiff zu finden das die von Ihnen gewünschte Route gegen Bezahlung nimmt. Hier kann durchaus gehandelt werden. Vielleicht setzen Sie den Preis ein wenig höher an und schauen mal ob die Helden handeln oder nicht. Wenn nicht bezahlen sie eben mehr.

(I)

Ihr kommt im Hafen an und da liegt Sie. Die "Wellenreiter" ist eine Karavelle im Hylaidar Baustil. Der Schmucke Zweimaster hat eine gut geordnete Takelage und die für diese Schiffe üblichen großen Dreieckssegel. Alles in allem macht das Schiff einen rüstigen Eindruck. Der Bug scheint neu gestrichen worden zu sein und die Segel geflickt. Mit seinen 35 Schritt Länge und 10 Schritt Breite bietet das Schiff auf jeden Fall ausreichend Platz für Eure Reiseutensilien. Selbst die Pferde können mit an Bord und ein Wagen wenn nötig auch.

Eine Holzplanke führt seitlich auf das Schiff. Derzeit sind einige Matrosen damit beschäftigt die Ladung zu löschen. Der Kapitän scheint seitlich der Planke zu stehen und das Treiben zu überwachen.

Meisterinformationen:

Frode Bjorklund, der Kapitän der "Wellenreiter" ist ein stattlicher Mann von knapp 2 Schritt Größe. Ein wilder Vollbart wuchert unter der dicken knubbeligen Nase.

Eine Pfeife im Mund und eine verschlissene Kapitänsmütze auf dem Kopf tragend steht er seitlich an der Planke und liebt seinen Mannen die Leviten. Alles muss schnell, schnell, schnell gehen. Zeit ist Gold. Diesen Satz hört man häufiger aus seinem Munde.

Wenn die Helden ihn ansprechen wird er gerne Auskunft zur Überreise und allem Anderen geben. Er ist ein hoch gescheiter Mann, was man aus seinem Äußeren eigentlich erstmal nicht vermuten würde. Seit er ein kleiner Junge war bereist er die Meere und dementsprechend groß ist auch seine Erfahrung. Wenn alle Fragen gestellt sind weist er einen Schiffsjungen an Euer Gepäck zu verstauen und Euch die Kabinen zu zeigen.

Der Schiffsjunge Boto:

Der kleine Junge Boto macht einen recht gescheiten Eindruck. Er ist so um die 11 Lenze alt, trägt ein weißes Hemd und eine blaue dreiviertel lange Hose. An den Füßen trägt er nichts. Er scheint ein Moha - Junge zu sein, denn seine Haut ist schwarz wie die Nacht. Immer wieder blinken seine weißen Zähne hervor wenn er lacht, und er lacht viel und gerne. Auf seinem Haupt hat er winzige pechschwarze Locken. Von Kapitän Bjorklund spricht er in den höchsten Tönen. Er beeilt sich Eure Sachen zu verstauen und bringt Euch dann in Eure Kajüte. "Schön das Ihr endlich da seid. War schon ganz gespannt drauf wie Ihr wohl aussieht. Ihr seid schon seit Tagen Gesprächsthema Nummer 1 an Bord. Sowohl wir von der Mannschaft als auch der Kapitän freuen sich darauf Euch bei Eurem Unterfangen behilflich zu sein. Leider wusste keiner was Euch überhaupt nach Maraskan führt. Bei den anderen wussten wir immer genau was sie vorhatten. Aber sicher werdet Ihr doch auch noch erzählen was ihr vorhabt, oder? Wäre nützlich. Kapitän Bjorklund kann Euch sicher helfen Euer Ziel zu erreichen. Er weiß einfach alles. Und

dann ist da noch diese Frau. Hat mich andauernd gefragt ob und wann Ihr hier eintrefft. Hab sie nun schon etwas länger nicht gesehen. Sie hat auch keine Rückfahrt mehr bezahlt. Weiß nicht ob sie auch wieder mit zurück fährt. Manchmal bezahlen die Leute erst kurz vor der Abreise. Wäre schön wenn sie wieder mitfahren würde. Sie war eine echte Schönheit und richtig nett zu mir. Hat immer meinen Sold aufgebessert wenn ich Ihr erzählt habe was sie wissen wollte. Wirklich eine nette Person. Na vielleicht lernt Ihr sie ja noch kennen. Ich muss mich wieder um meine Arbeit kümmern. Zeit ist Gold. Aber das wisst Ihr ja.

Meisterinformationen

Die Helden werden sicher versuchen noch mehr über die Frau zu erfahren die so interessiert an der Gegenwart der Gruppe gewesen ist. Leider weiß Boto auch kaum mehr als er den Helden erzählt hat. Er wird die Helden an den Kapitän verweisen. Dieser führe genauestens Buch darüber wen er wann von wo nach wo gefahren habe. Ansonsten beeilt sich der Junge wieder an seine Arbeit zu kommen.

Kapitän Björklund kann sich gut an die Frau erinnern:

Das Fräulein Sonja meint Ihr. Sie ist schon beinahe Mitglied der Stammbesatzung. Er lächelt verschmitzt. Immer wenn sie von der Insel herüber will nehmen wir sie mit. In letzter Zeit häufiger als zuvor. Wenn sie wieder mit zurück fährt dann wäre es das vierte Mal innerhalb des letzten na ja sagen wir mal halben Jahres. Sie ist eine äußerst liebreizende Person. Zahlt stets im Voraus und ist so unauffällig an Bord als sei sie gar nicht da. Darüber hinaus ist sie wirklich clever. Einmal stand ein Überfall von Räubern auf hoher See an. Wir hatten schon die Schwerter gezogen als sie sich plötzlich mit dem Kapitän des

anderen Schiffes auf eine Diskussion einließ. Leider konnte ich nicht verstehen was sie gesagt haben da sie in einer anderen Sprache redeten. Das Ende vom Lied war allerdings das die Seeräuber abzogen ohne das auch nur einmal die Klingen gekreuzt wurden. Wirklich eine bemerkenswerte Leistung, findet Ihr nicht? Als ich fragte wie sie das angestellt hätte sagte sie nur das es nicht schwer sei einen Mann von seinem Vorhaben abzubringen wenn man wüsste was man ihm sagen muss. Wir Männer seien halt das wahre schwächere Geschlecht. Mehr wollte sie nicht preisgeben. Na ja, vielleicht hat sie die Seeräuber durch Magie vertrieben. Ich weiß es wirklich nicht und es war mir auch egal. Sie hat vielleicht unser aller Leben gerettet an jenem Tag und ich bin immer froh wenn sie an Bord ist seitdem. Vielleicht taucht sie ja noch wieder auf bevor wir abreisen. Sie wollte Euch unbedingt kennen lernen, so machte es auf jeden Fall den Eindruck. Hat jede Menge Fragen gestellt. Wo ihr herkommen würdet und wo ihr hin wollt und so weiter.

Meisterinformationen

An Einzelheiten der Fragen kann sich der Kapitän nicht mehr erinnern. Es wäre eine normale Unterhaltung gewesen und die Frau habe lediglich ein normales Interesse an dem Vorhaben des Herrn Handal gehabt. Kein Grund zur Beunruhigung. Vom Fräulein Sonja würde keine Gefahr ausgehen. Dafür verbürgt sich jeder an Bord den die Helden fragen. Ein Trugschluss, wie schon sehr bald deutlich werden wird...

Die Überfahrt beginnt

(T)

Mittlerweile ist die Sonne aufgegangen um den kühlen Morgen etwas zu erwärmen und die letzten Nebelfelder aus

den Senken des Landes zu vertreiben. Es wird ein schöner warmer Tag werden wenn Ihr Kapitän Björklund glauben schenken wollt. Euer Gepäck und alles ist verstaut so dass es bald nun losgehen kann. Alle Matrosen und Passagiere sind an Bord und der Kapitän gibt von seiner Brücke aus einige Kommandos die prompt und zügig erledigt werden. Schließlich ertönt aus seinem Munde das übliche "Leinen los und auf die Segel", das Ihr in den nächsten Tagen wohl noch des Öfteren vernehmen werdet. Langsam setzt sich die "Wellenreiter" mit Ruderunterstützung in Bewegung. Die großen dreieckigen Segel blähen sich auf und das Schiff gewinnt schnell an Fahrt. Als man aus dem Hafen heraus ist stellt sich an Bord eine gewisse Gemütlichkeit ein. Das hektische Treiben der Matrosen beim Ablegen hat sich in stille und ruhige Routine verwandelt. "Macht es Euch bequem und genießt die Überfahrt. Das Wetter ist heute perfekt zum segeln. Wir werden gut vorankommen", schallt es von der Brücke mit einem Lachen zu Euch herüber. Danach lässt der Kapitän auch das zweite Segel setzen und man kann deutlich merken wie das Schiff an Fahrt gewinnt.

Meisterinformationen

Sicherlich werden die Helden nun einige Zeit haben sich mit der Mannschaft, dem Schiffsjungen oder dem Kapitän zu unterhalten. Auf die Frage hin wie lange die Überfahrt denn so Dauern könnte müsstet Ihr dann mal schauen von wo aus sich Eure Gruppe auf die "Wellenreiter" begeben hat. Anhand der Karte sollte es kein Thema sein die ungefähre Reisedauer zu ermitteln Der folgende Abschnitt mit dem Überfall von Seeräubern und der damit verbundenen Zusammenkunft mit dem ach so ungefährlichen Fräulein Sonja muss auf alle Fälle stattfinden. Ich würde das Ereignis irgendwann im hinteren viertel der Reise passieren lassen. Wie ereignisreich die

sonstige Reise verlaufen soll liegt mal wieder bei Euch. Ich werde dennoch versuchen einige Szenarien zu entwerfen. Ob Ihr sie verwenden wollt ist mal wieder Euer Bier.

Verschiedenste Zwischenfälle auf der Seereise

1) Manöver "Mann über Bord"

Meisterinformationen:

Nun, in diesem Szenario ist der Name wirklich mal Programm. Zwar nichts wirklich sooo aufregendes aber dennoch hilft es sicherlich eine lange Schifffahrt etwas mit Würfelproben zu würzen damit unsere guten Helden nicht vor lauter Langeweile zu Staub zerfallen. Nun also zum Zwischenfall.

Es ist Mittag und die See ist ruhig. Gleichmäßig brechen sich die Wellen am Bug der "Wellenreiter". Kapitän Björklund steht an seinem angestammten Platz neben dem Ruder und lässt seine Blicke mal auf die arbeitende Mannschaft und mal auf die Weiten der See schweifen. Hier und da gibt er einige Kommandos oder stapft ruhigen Schrittes auf dem Oberdeck umher. Gerade hat er seinem ersten Maat den Befehl zum aufentern gegeben und dieser macht sich auf das Krähenneest am Topmast zu erreichen. Behende erklimmt er mit Hilfe von Händen und Füßen Schritt um Schritt die Spitze des Mastes. Etwa auf halber Strecke jedoch rutscht er mit der linken Hand aus einer der zur Hilfe geknoteten Halteschlaufen. Gerade noch rechtzeitig stößt er sich mit einem Fuß am Mast ab und stürzt rechterhands in die Tiefe. Die Tatsache das er sich vom Mast weggestoßen hat, hat ihm vorläufig das Leben gerettet denn dadurch hat er vermieden das er direkt auf das Deck kracht. So stürzt er mit einem lauten

**Schrei ins Wasser an Steuerbord. (Enter)
Direkt anschließend tönt an Deck die
Glocke und "Mann über Bord".**

**"Ruder hart Steuerbord, Segel raffen!"
Gesagt, getan, die gesamte Mannschaft ist
in Arbeit verfallen, das Boot dreht sich
hart Steuerbord und wird aus dem Wind
gedreht um die Fahrt zu verlangsamen.**

**"Hee, Ihr da," tönt Kapitän Björklund
Euch entgegen, "helft beim Bergen des
Mannes. Benutz eines der Beiboote an
Steuerbord. Das ist rechts, nur für den
Fall das Ihr Landratten das nicht wissen
solltet." Mit einem freundlich gemeinten
schmunzeln auf den Lippen kümmert er
sich wieder um die Mannschaft und sein
Schiff. Einer der Matrosen an Steuerbord
winkt Euch zu.....**

Meisterinformationen:

Na dann wollen wir mal die Seetauglichkeit unserer Helden prüfen. Der Matrose drückt den beiden ersten Helden die am Beiboot ankommen je ein Tau in die Hand und bedeutet Ihnen ins Boot zu steigen. Alle anderen können so einsteigen. Es wäre nicht schlecht wenn alle an den Tauen mit anfassen, da diese dazu gedacht sind das Boot gleichmäßig und vor allen Dingen kontrolliert ins Wasser zu lassen. Hier bietet es sich an den Weg bis nach unten mit etwa drei Stärke und Geschicklichkeitsproben zu garnieren. Einmal um zu prüfen ob der jeweilige Held auch kräftig genug ist das Boot langsam ab zu lassen und zum anderen ob er geschickt genug ist sich mit seinem Gegenüber so zu koordinieren das das Boot in Waage bleibt.

Wenn von den sechs abzugebenden Proben mehr als drei fehlschlagen donnert das Beiboot ungebremst auf die See. Sicherlich wird es diesen Sturz aushalten, allerdings werden dann erneut Geschicklichkeitsproben fällig um zu überprüfen ob Kapitän Björklund aus dem Ausruf "Mann über Bord" "Männer über Bord" machen muss. Ich brauche nicht zu erwähnen, dass eventuell mitgeführte Gegenstände die

wasserempfindlich sind nach einem Bad wie diesem definitiv dahin sind. Wenn das Beiboot nun auf die ein oder andere Weise im Wasser ist lassen sie die Helden sich in die Riemen legen. Ich denke das fünf Rudernproben genügen sollten um bei der Stelle anzukommen wo sich der 1. Maat befindet. Eventuelles misslingen bestrafen sie nur damit das es halt länger dauert bis die Gruppe bei dem Verunglückten ankommt weil sich das Boot immer wieder aus der Richtung dreht. Spott und Häme der übrigen Matrosen natürlich nicht zu vergessen. Wenn alle fünf Proben daneben gehen richten sie es so ein das der 1. Maat schneller wieder zur "Wellenreiter" geschwommen ist wie die Helden es überhaupt geschafft haben die Ruder zu installieren. Man holt das Beiboot dann mit einem Seil wieder an die "Wellenreiter" heran und wird sichtlich amüsiert sein über das unbeholfene Verhalten der "Landratten".

Stellen die Helden sich allerdings geschickt an so wird man das Wort "Landratte" auf diesem Kahn nicht mehr hören und das Ansehen der Helden bei der Besatzung ist gestiegen. Man dankt Ihnen mit einem kleinen abendlichen Fest an Deck und wenn die Helden wollen dürfen sie unter Beaufsichtigung des Kapitäns mal kurz das Hauptruder übernehmen was sicherlich ein erhebendes Gefühl für jeden sein dürfte der noch nie ein solch großes Schiff gesteuert hat.

Das Fest am Abend ist sehr nett. Man unterhält sich viel und befragt die Helden nach dem woher und wohin. Viele der Seeleute verstehen sich auf den Umgang mit einigen Instrumenten und so wird es ein amüsanter Abend. Lassen sie die Helden ein paar Erlebnisse zum Besten geben. Die Crew wird an Ihren Lippen hängen und staunend zuhören. Allen voran der kleine Boto.

Oh, da fällt mir noch etwas ein das ich längst loswerden wollte. Wir spielen in unserer Abenteuerrunde hier ein sehr gemischtes Regelwerk. Wir benutzen

Aventurien als Ort des Geschehens, spielen, kämpfen und orientieren uns jedoch am Kampf- und Abenteursystem "Midgard", was vielleicht einigen ein Begriff ist. Wenn irgendwelche Proben und Werte bei DSA so nicht vorkommen müsst ihr einfach die jeweils entsprechende Fertigkeit oder was auch immer aus Eurem jeweiligen System benutzen. Ich denke das dürfte kein Problem sein. Andersherum, machen wir das ja auch schon seit Jahren so mit DSA - Abenteuern. Das sollte dem Spaß keinen Abbruch tun. Sei nur gesagt damit Ihr Euch nicht über die komischen Werte oder Proben wundert die ich hier so einfordere. ☺ Nun aber weiter...

2) „Einen handelsüblichen Kraken bitte...“

Meisterinformationen:

Auch immer wieder gern genommen. Eine der zahllosen Kraken der Meere hält das Schiff des guten Kapitäns Björklund für einen großen Wal oder Fisch oder was auch immer und hält es für eine ausgezeichnete Mahlzeit, was er natürlich böse bereuen soll.

Die "Wellenreiter" macht gute Fahrt und der Kapitän blickt zufrieden drein. Als er Euch erblickt kommt er zu Euch herüber. "Wie sieht es aus, meine Herren? Seid ihr bislang zufrieden mit dem Schiff und der Mannschaft? Wir machen gute Fahrt. Efferd ist uns wohl gesonnen.

Kurz wartet er die Reaktion der Helden ab um weiter zu sprechen.

Ich hätte eine Bitte. Drei meiner Matrosen sind krank geworden. Es täte ihnen gut wenn sie mal ein oder zwei Nächte in ihren Hängematten durchschlafen könnten. Nur habe ich dann nicht mehr genügend Leute um die Abend- und die Nachtwachen zu besetzen. Mit Eurer Erlaubnis würde ich Euch gerne in den Wachplan einteilen. Natürlich sollt Ihr das nicht umsonst tun. Ich würde Euch

ein gutes Stück vom Reisepreis erlassen. Was sagt Ihr?

Ich denke ja mal das die Helden einwilligen werden. Der Kapitän verabschiedet sich und tritt kurz darauf wieder an die Helden heran.

Nun, ich würde Euch an den Beginn der Wachschicht setzen. Die erste und zweite Schicht. Jeweils drei Stunden lang. Ich gebe Euch pro Schicht noch einen erfahrenen Seemann an die Hand der vielleicht Gefahren erkennt die Ihr nicht kennen könnt. Die erste Schicht beginnt um sieben. Die Matrosen werden Euch Bescheid geben. Am Ende der ersten Schicht weckt Ihr dann die Zweite Schicht und könnt zu Bett gehen. Ich glaube nicht das es Zwischenfälle geben wird. Die Gewässer hier sind eigentlich ruhig. Besten Dank noch mal und möge Efferd Eure Geschicke lenken.

Die Schicht beginnt

Es ist kurz vor sieben als Matula, einer der Matrosen an Euch heran tritt. "Es ist soweit. Seid ihr fertig. Ansonsten holt Eure Ausrüstung. Wir treffen uns dann in ein paar Minuten an Deck.

Gesagt getan...

"Ich brauche vier Wachposten. Einen am Heck, einen am Bug und je eine Wache an Steuerbord und Backbord. Hier habt Ihr Stablampen. Damit könnt Ihr wenn nötig die Wasseroberfläche ausleuchten falls Ihr glaubt etwas gesehen zu haben. Aber seid sparsam mit diesen Aktionen. Das Licht lockt alles mögliche Getier an die Oberfläche auf das wir gut verzichten können. Das Beste ist Ihr ruft wenn Ihr glaubt etwas zu sehen, in Ordnung?"

Meisterinformation:

Die Stablampen sind übrigens keine Taschenlampen, nein, es sind Stäbe mit Laternen daran. Über bewegliche Spiegel ist es möglich den Schein der Lampe nach unten zu bündeln was sehr nützlich sein kann um Treibgut und ähnliches zu entdecken, das an der Wasseroberfläche schwimmt. Auch leuchten die Lampen ein wenig unter die Wasseroberfläche, was beim suchen nach untiefen und Riffen durchaus behilflich ist. Die Stäbe sind etwa vier Schritt lang, die Laternen sind fest an deren Enden mit einer Art Gelenk verbunden was einem die Möglichkeit gibt die Lampe pendeln zu lassen. Und los geht es...

Du lässt Deine Augen über das Wasser schweifen. Die See hat etwas Beruhigendes um diese Uhrzeit. Die Sonne senkt sich glühend in die See und taucht alles um Dich herum in einen wohligen warmen güldenen Schein. Gerade überlegst Du Dir wie es wohl wäre wenn Du Dein eigenes Schiff hättest um die Meere der Welt zu bereisen um vielleicht einmal nach Güldenland oder Riesland zu kommen als etwas 20 bis 30 Schritt vom Schiff entfernt etwas die Wasseroberfläche aufwirbelt.

Meisterinformationen:

Das was da die Oberfläche aufgerührt hat ist ein Kraken der nur einmal schauen wollte was er sich denn da für eine leckere Beute von unten erspäht hat. Leider hat er seinen Irrtum nicht bemerkt und wird in den nächsten Sekunden das Schiff angreifen. Der Held der Wache hat wäre gut beraten Matula von seiner Entdeckung zu berichten, denn das könnte wirklich gefährlich für die "Wellenreiter" werden.

Der Kraken wird das Schiff von der Steuerbordseite aus angreifen indem er seine

Fangarme an Deck verankert. Sein Ziel ist es das Schiff unter Wasser zu ziehen, was ihm sicherlich gelingen wird wenn man ihm nicht ein wenig was auf die Arme haut. Hat der Held Matula von der Aufwirbelung erzählt wird dieser die Fläche ein weiteres Mal mit der Stableuchte ausleuchten. Dabei hält er sie ganz dicht über die Wasser Oberfläche:

... Matula wirkt sichtlich nervös nachdem Du ihm gesagt hast was Du erspäht hattest. Hektisch nimmt er Dir die Stableuchte aus den Händen und hält Sie so weit vom Schiff entfernt ganz dicht über die Wasseroberfläche, den Schein der Lampe ganz gerade nach unten gerichtet. Mit seinem Finger bedeutet er Dir den Mund zu behalten. Er bewegt die Lampe nun dicht über der Oberfläche hektisch in kleinen Kreisen von rechts nach links. "Hoffentlich ist es nicht was ich befürchte, geh und wecke die anderen, nur für den Fall das ich recht habe". Ein letztes mal schaut Du auf die Laterne als sich im Wasser direkt darunter etwas tut. Ein dünner schlangenähnlicher Arm ertastet die Laterne und wickelt sich in Windeseile um den Stock. "GEH UND WECKE DIE ANDEREN. ICH HATTE RECHT. EFFERD STEHE UNS BEI. EIN KRAKEN!!!!!" (ESC;K)

Sofort lässt Matula den Stock los und rennt zur Glocke um Alarm zu schlagen, als plötzlich ein Fangarm über die Reling schießt, den armen Matula einwickelt dem es ob der Umarmung direkt die Luft raubt. Sekunden später ist von ihm nichts mehr zu sehen. Er wurde unter Wasser gezogen.

Meisterinformationen:

Der Held sollte sich nun beeilen irgendwie Alarm zu schlagen. Lautes Schreien hilft auch schon da eh einige Mann der Besatzung durch das Geschrei von Matula wach geworden sind. Der Kraken, der noch mit Matula zu tun hat wird angreifen sobald alle an Deck versammelt sind. Lassen sie das

Schiff nicht untergehen. Wir brauchen es noch. Wenn ein Held von einem der Fangarme ergriffen wird zieht der Kraken ihn kurz unter Wasser und löst seinen Griff dann. Hoffentlich kann der Held schwimmen. Lassen sie ihn sonst Halt an einer Kiste finden die der Kraken mit ins Wasser gerissen hat. Hier sollte möglichst niemand sterben der sich ordentlich verhält. Fernkämpfer haben während des Kampfes die Möglichkeit alle drei Kampfunden einen Schuß auf eines der Augen des Kraken abzufeuern. Dafür sollte einmal der Angriff gelingen, und zuvor ein Prüfwurf auf Reaktion und Stärke. Schließlich muß der Held den Bogen über längere Zeit gespannt halten(Jeder der schon mal Langbogen geschossen hat weiß wie schwer das ist) und muß dann auch noch den Moment erwischen an dem der Kraken an die Oberfläche kommt um sich einen Überblick zu verschaffen. Wenn der Schuß sitzt wird der Kraken das weite suchen. Ansonsten läßt er von dem Schiff ab wenn er etwa $\frac{3}{4}$ seiner Lebensenergie oder 5 von seinen 8 Armen verloren hat. Er wird dann schlagartig in die Tiefen zurück tauchen aus denen er gekommen ist. Gut Holz!

Die "Seekuh", oder, alles beginnt Sinn zu machen

Meisterinformationen:

Im folgenden Abschnitt werden die Helden, und vor allen Dingen Rodan, ein Schlüsselerlebnis haben. Die Wellenreiter wird von einem Piratenschiff angegriffen. Kommandantin des Schiffes ist das Fräulein Sonja, das liebreizende. Wenn Rodan sie erblickt fällt es ihm direkt wie Schuppen von den Augen. Fräulein Sonja war kurz vor dem Tode seines Vaters das Hausmädchen in dessen Haus. Wie konnte er das vergessen? Aber nun mal schön der Reihe nach.

(O)

Ein weiterer Tag an Deck der

"Wellenreiter" beginnt. Die Matrosen verrichten ihren täglichen Dienst und Boto ist mal wieder damit beschäftigt das Hauptdeck auf Vordermann zu bringen. Unermüdlich ist er mit Bürsten und Mop dabei die Spuren der letzten Tage zu beseitigen. Er ist ein tapferes, fleißiges kleines Bürschchen. Beschwert sich nie und verrichtet seinen Dienst ohne zu murren. Zudem scheint er sehr gescheit zu sein für sein Alter. Er wird sicher mal ein großer Kapitän werden wie er es sich sehnlichst wünscht.

Der Morgen ist klar und frisch. Kein Wölkchen trübt den stahlblauen Horizont und der Seegang ist seicht. Die "Wellenreiter" durchschneidet das Wasser sanft und schiebt sich mit guter Geschwindigkeit voran. Ihr habt Euch dazu entschlossen das Frühstück an diesem Morgen an Deck einzunehmen, und so sitzt ihr beisammen und laßt es euch schmecken. Auch Kapitän Björklund hat sich kurz zu euch gesellt. "Ist alles zu Eurer Zufriedenheit soweit? Ich denke wir werden Tuzak in zwei Tagen..."

"SEGEL AM HORIZONT, KAPITÄN", tönt es aus dem Krähenest. "AN ACHTERN, EIN DREIMASTER MIT GEBLÄHTEN SEGELN."

Der Kapitän richtet, genau wie ihr, seinen Blick nach Achtern. Er nimmt sein Sehrohr und späht hindurch. "Ein Dreimaster....haben keine Flagge aufgezogen.... Die "Sehkuh".... Sagt mir nichts. Hält genau auf uns zu. Na warten wir mal ab.

Die nächsten Minuten kommen euch vor als seien es Stunden. Alles starrt gespannt auf den Horizont um zu erkennen was das andere Schiff macht. Es hält weiter auf direktem Wege auf die "Wellenreiter" zu. Wieder späht der Kapitän durch sein Sehrohr. "....die "Sehkuh"? Von diesem Schiff hab ich noch nie gehört. Naja, wie dem auch sei, sie halten direkt auf uns zu, also werden sie wohl was von uns wollen.

In gut fünf Minuten werden sie hier sein und entkommen können wir ihnen mit der schweren Last an Bord nicht. Also werden wir uns anhören was sie zu sagen haben und dann schauen was wird“.

Die verbleibenden Minuten verbringen die Männer damit sich zu rüsten. „Auch ihr solltet eure Waffen holen. Ich denke es könnte zu einem Kampf kommen.“ Wieder schaut Björklund durch sein Fernrohr. „Bei meinem Barte. Das ist doch nicht möglich. Das ist doch... Fräulein Sonja.... Steht auf dem Oberdeck neben dem Steuermann. Sie scheint der Kapitän des Schoners zu sein. Na da sind wir ja noch mal mit einem blauen Auge davon gekommen. Die Minuten verstreichen und alles macht sich bereit das Schiff längsseits zu nehmen. Die Seekuh ist auf wenige 20 Schritt heran gekommen und dreht bei um festzumachen. Die ersten Leinen werden geworfen und das Schiff wird vertäut. Eine Planke dient als Steg zwischen den beiden Schiffen.

Ihr bemerkt plötzlich wie Rodan unruhig wird. „Das kann doch nicht wahr sein. Kommt mit meine Freunde. Ich denke diese Leute sind unseretwegen hier. Folgt mir.“

Meisterinformationen:

Stellen Sie Rodan sichtlich nervös da. Er geht hinter ein paar alte Kisten um relativ ungestört mit den Helden sprechen zu können.

“Diese Frau. Dass Fräulein Sonja, ich war zunächst nicht sicher aber jetzt bin ich es. Diese Frau war die Haushälterin meines Vaters im letzten halben Jahr. Vater hat sie in der Stadt getroffen und sie hat ihre Dienste zu einem sehr günstigen Lohn angeboten. Sie hat ihre Sache stets gut gemacht und wir haben uns schon gewundert warum ein so gut geschultes Mädchen für einen solchen Hungerlohn arbeitet. Letztlich war es uns natürlich

sehr recht. Aber was zur Hölle hat sie denn jetzt hier verloren. Warum taucht sie gerade hier auf wo wir uns auf den Weg machen meines Vaters letzten Willen zu erfüllen? Irgendwelche Ideen?“

Meisterinformationen:

Hier macht es sicher Sinn erstmal zu warten was die Helden sich jetzt so alles einfallen lassen. Es ist ja eine sehr vertrackte Situation denn wenn man es mal klar sieht sind sie in der Falle. Die Schiffe sind aneinander fest gemacht und auf den ersten Blick scheinen die Matrosen der Seekuh in deutlicher Überzahl. Alles scheint sehr gut durchdacht und es wäre wahrscheinlich blanker Selbstmord einen Angriff zu starten. Sollten die Helden das versuchen lassen Sie einen Kampf auf dem Schiff entbrennen bei dem die Matrosen des Kapitän Björklund fallen wie die Fliegen. Den Kampf ruhig ausspielen. Dann gibt's ein wenig was zu würfeln. Letztlich werden die Helden gefangen genommen.

Wenn die Helden das Geschehen erst einmal beobachten passiert folgendes:

Das Fräulein Sonja kommt an Bord und man kann beobachten wie sie zu Kapitän Björklund hinübergeht um mit ihm zu sprechen. Ihre Miene ist freundlich und sie lacht als würde sie sich freuen die Mannen an Bord wieder zu sehen. Sie trägt eine schwarze Hose, ein weißes Hemd und einen schwarzen Umhang darüber. Ihr Haupt wird von einem Hut geziert auf dem eine buschige rote Fader thront. Über die Schulter hat sie eine Waffenscherpe gehängt in der in Hüfthöhe ein Säbel sitzt. Sie ist eine äußerst hübsche Frau mit langen dunkelblonden gelockten Haaren. Ihr Gesicht ist fein gezeichnet und recht liebenswürdig. Niemals könnte von dieser Frau Gefahr ausgehen denkt man wenn man sie so anschaut.

Sonja:

“Kapitän Björklund, schön Euch

wiederzusehen. Ich hoffe es ist Euch gut ergangen seit unserem letzten Zusammentreffen.“

Björklund:

“Es geht mir gut, schön das Ihr fragt. Wir haben vor der Abreise auf Euch gewartet. Ich dachte Ihr wolltet wieder mit uns zurück“

Sonja:

“Nun, wie Ihr seht habe ich mein eigenes Schiff genommen um die Rückreise zu bestreiten. Wie ich sehe ist Herr Handal auch an Bord. Dann waren meine Informationen also richtig.“

Björklund:

“Ja, sie sind in ... an Bord gekommen. Nette Leute kann ich nur sagen. Sie werden in Tuzak aussteigen. Warum habt Ihr ein solches Interesse an diesen Herren?“

Sonja:

“Das werdet Ihr gleich erfahren alter Freund. Ich denke sie werden Euer Schiff schon ehr verlassen. Das hoffe ich zumindest.“

Das Fräulein Sonja macht einige Schritte auf Euch zu und mustert jeden von Euch. Dann geht sie zu Rodan herüber.

Sonja:

“Herr Handal, gut das ich Euch hier treffe. Ihr seid sicherlich verwundert mich auf diese Weise wieder zutreffen. Nun, es ist kein Zufall denn letztlich suche ich nach Euch.“

Rodan:

“Was wollt Ihr von mir?“

Sonja:

“Seht Rodan, es war ebenso wenig Zufall das ich bei Eurem Vater das Dienstmädchen gegeben habe als das es heute ein Zufall ist das wir uns hier treffen, wie ich bereits sagte. Ich denke Ihr wißt sehr genau was ich von Euch will. Nun Ihr habt Euch mit tapferen Recken umgeben, keine Frage, aber helfen wird es Euch nicht.“

Sie richtet das Wort an die Helden:

“Und Ihr? Warum helft Ihr diesem

Mann? Warum setzt Ihr Euer kostbares Leben aufs Spiel? Wisst Ihr überhaupt wonach Ihr sucht? Ihr solltet umkehren um in Eurem Land zu tun und zu lassen was Ihr wollt. Ihr habt nichts verloren auf Maraskan. Und Ihr solltet Herrn Handal mitnehmen.“

Meisterinformationen:

Warten wir doch mal ab wie unsere Helden so reagieren. Eine durchaus komplizierte Situation. Diskutieren sie ruhig ein wenig mit den Helden, versuchen sie jedoch einen Kampf zu vermeiden, was vielleicht nicht ganz leicht ist. Alles was Sonja will ist das sich die Helden auf dem Absatz umdrehen und ihrer eigenen Wege gehen. Noch ist die Gute sehr freundlich.

Rodan:

“Schluss jetzt mit diesem Spiel. Wir sind freie Menschen und können tun und lassen was wir wollen. Und wenn wir nach Maraskan gehen wollen dann können wir das. Wir brauchen Euch sicher nicht um Erlaubnis fragen.“

Sonja:

“Wisst Ihr Rodan, es würde mich nicht wirklich interessieren was Ihr auf Maraskan vorhabt wenn Ihr nicht der Sohn Eures Vater, die Götter haben ihn selig, wäret. Aber diese Kleinigkeit lässt das Augenmerk von mir und meinen Brüdern und Schwestern doch auf Euch verweilen. Euer Vater hat seine Nase in Angelegenheiten gesteckt die ihn definitiv nichts angingen und ihr beginnt das Selbe zu tun. Euren Vater hat Boron zu sich geholt und ich möchte nicht dass mit Euch das Selbe passiert. Ebenso wenig möchte ich das Euren Freunden das gleiche passiert.“

Björklund:

“Fräulein Sonja, nun lasst es aber gut

sein. Ich weiß nicht welcher Dämon Euch reitet, aber Ihr habt kein Recht Euch auf meinem Schiff so aufzuführen. Herr Handal und seine Gefährten haben für die Überfahrt bezahlt und ich bringe sie wohin sie wollen wie ich es mit Euch auch das ein oder andere Mal gemacht habe. Nehmt Eure Mannschaft und verlasst die "Wellenreiter" auf der Stelle. Ich dulde keine Störenfriede, so gern ich Euch um mich habe. Kommt wieder wenn Ihr bei Sinnen seid."

In einer blitzschnellen Drehung fährt Fräulein Sonja herum und schlägt Kapitän Björklund mit Ihrem Säbel den Kopf von den Schultern. Die Mannschaft erstarrt vor Schreck und bevor sie verstehen was gerade passiert ist werden sie von den Matrosen der "Seekuh" in Schach gehalten. Sonja funkelt Euch aus Ihren blauen Augen an. Langsam scheint sie die Geduld zu verlieren.

Sonja:

"Mir reicht es jetzt. Ihr kommt mit auf mein Schiff. Ich werde mir dort nehmen was ich brauche und dann entscheiden was mit Euch zu geschehen hat. Nehmt sie fest."(P)

Meisterinformationen:

Also ich denke mal spätestens hier wird es zu einem Kampf kommen. Sollte Sonja attackiert werden wird sie sich so schnell wie möglich aus dem Kampf lösen und so etwa 20 Matrosen werden sich der Heldengruppe annehmen. Früher oder später wird die Gruppe überrumpelt sein und festgenommen werden um auf die "Seekuh" gebracht zu werden. Ihr könnt beobachten wie die "Wellenreiter" von den Lakaien von Sonja in Brand gesteckt wird und sinkt. Erst jetzt nimmt die "Seekuh" wieder Fahrt auf. Einige der Besatzungsmitglieder der "Wellenreiter" geraten mit der Gruppe in Gefangenschaft.

Heute ist ein finsterer Tag. Was auch immer diese Sonja mit Euch im Schilde führt, es wird nichts Gutes sein. Und für einen Ausbruch gibt es auf einem Schiff auf hoher See auch wenig Hoffnung. Sonja lässt Euch Eure persönlichen Dinge abnehmen. Als sie die Seiten des Tagebuches an sich nimmt streift ein Lächeln ihr Gesicht. Sie beeilt sich auch Eure übrigen Besitztümer kurz zu inspizieren und geheißt einem der Ihren Euch in einen leeren Lagerraum unter Deck zu werfen. Gesagt, getan. Ihr findet Euch in relativer Finsternis wieder. Die Luft riecht faulig und es dauert nicht lange bis Eure Kleidung vom am Boden stehenden Wasser völlig durchweicht ist. Euch fröstelt es und langsam aber sicher bekommt ihr Hunger. Endlose Stunden vergehen. Immer wieder vernehmt Ihr wie oben an Deck Kommandos gebrüllt werden. "In die Rahen Männer! Setzt volle Segel!" Laut und deutlich könnt Ihr alles verstehen. Ansonsten ist lediglich der Wellengang zu hören wie er stetig gegen den Bug des Schiffes schlägt und es in sanften Wogen in seinen Armen wiegt. Ihr seid allein mit den Ratten und der Dunkelheit und verliert jegliches Zeitgefühl.

Meisterinformationen:

Jetzt heißt es erstmal abwarten. Die Helden werden sicher den ein oder anderen Plan aushecken. Was auch immer sie vorhaben, nichts klappt. Aus diesem Lagerraum gibt es keinen Ausweg. Jedenfalls noch nicht, und so bleibt den Helden nichts über als auf Ihr Schicksal zu warten. Fällt Ihnen sicher nicht leicht. ☺ Gerade wenn die Stimmung auf den Tiefpunkt fällt machen sie wie folgt weiter:

Plötzlich kommt Bewegung in das Treiben an Deck. Schwere Stiefelschritte rennen von hier nach da. Aus den Worten der Männer könnt Ihr entnehmen das man sich auf ein Treffen mit einem weiteren Schiff vorbereitet. Das Schiff soll

längsseits genommen werden und scheint auch schon in Sicht zu sein. Plötzlich bewegen sich Schritte auf die Tür zu die Euer Gefängnis so vorzüglich verschlossen hat. Der metallene Riegel wird aus dem Schloss gehoben und die Tür springt auf. (Enter) Geblendet vom einfallenden Licht könnt Ihr nur einige Umrisse sehen. Dann beginnt Sonja zu sprechen:

“Jämmerlich! Schaut sie Euch an. Die großen Helden haben keinen Weg gefunden eine einfache Tür zu öffnen. Ihr habt Euch eine feine Gesellschaft ausgesucht Herr Handal. Ich bin nur hier um mich von Euch zu verabschieden. Ich und meine Männer werden mit einem anderen Schiff von hier aus weiterfahren. Der Rest der Besatzung bringt Euch zurück nach Hause. Ihr habt auf Maraskan nichts verloren und ich will nicht hoffen das Ihr versucht dort je wieder aufzutauchen. Bitte nehmt das ganze nicht zu persönlich. Ich habe nichts gegen Euch. Nur habt Ihr Eure Nasen in Dinge gesteckt die Ihr nicht verstehen könnt. Nehmt es mir also nicht übel wie ich mit Euch umgesprungen bin. Man wird Euch kurz vor der Küste in einem Beiboot aussetzen. Der Rest liegt dann bei Effert und selbstverständlich bei Euch. Macht es gut.“ (Enter)

Mit diesen Worten fliegt die Tür wieder ins Schloss und Ihr kauert wieder im Dunkeln. Ihr bekommt mit wie das andere Schiff nun festmacht und innerhalb kürzester Zeit wieder ablegt. An Deck ist es allerdings wesentlich ruhiger geworden. Nur noch vereinzelt kann man Stimmen hören und auch die Geräusche laufender Stiefel sind wesentlich seltener geworden. Es wird still.

Meisterinformationen:

Warten sie erneut ab was die Helden vorhaben. Diesmal ist einem

Ausbruchsversuch auf jeden Fall mehr Gelingen zuzuschreiben, sollten die Helden es noch mal versuchen. Wenn sie erneut nur warten sollten was passiert nutzen sie den kleinen Schiffsjungen Boto, der sich auch unter den Helden befindet um Ihnen etwas Beine zu machen. Er könnte etwas sagen wie: “Das ist unsere Chance. Es ist mehr als die Hälfte der Mannschaft von Bord gegangen wenn mich nicht alles täuscht. Das heißt dort oben sind maximal noch um die 20 oder 25 Mann. Das Fräulein Sonja ist auch nicht mehr da. Wir hier im Raum sind 12 Leute. Das muss doch zu schaffen sein. Wenn wir nur aus diesem Raum kämen. Ich habe gesehen dass Eure Waffen direkt im Lagerraum gegenüber an der Wand hängen. Die Tür stand einen Spalt offen als das Fräulein Sonja mit uns gesprochen hat. Da konnte ich sie sehen. Wie kommen wir hier nun raus???”

Jetzt lassen sie die Helden mal ein wenig was tun für Ihren Sold. Irgendwer wird schon auf eine vernünftige Idee kommen. Wenn es logisch erscheint sollte der Ausbruch gelingen und nach gewonnenem Kampf gegen die übrige Crew, im übrigen exakt 23 Kopf stark, nur leicht bewaffnet und nicht wirklich die besten Kämpfer, sind die Helden stolze Besitzer des Schoners “Seekuh“. Am Horizont sind noch deutlich die Segel des anderen Schiffes zu erkennen und der Teil der Mannschaft der mit Euch in diesem Loch feststeckte brennt nur so darauf Ihren Kapitän zu rächen. Also nichts wie los. In die Rahen Männer! Folgt dem fremden Schiff! Aber haltet den Abstand.... Garnieren Sie die folgende Reise immer wieder mit einigen Proben auf Geschicklichkeit und Intelligenz um die Anweisungen der Mannschaft zu befolgen und mit dem anderen Schiff Schritt zu halten. Wenn einer Ihrer Helden ein Seemann sein sollte und sich auf die Talente Segeln, oder ähnliches versteht pinseln Sie ihm ein wenig den Bauch in dem sie ihm von Seiten der Crew einige Komplimente machen. Es ist meiner Meinung nach sehr wichtig den Spielern zu

zeigen das Ihre Fertigkeiten und Talente nicht nutzlos sind.

(T)

Eh Ihr's Euch verseht ist die Mannschaft eingeteilt und man macht die "Seekuh" segelklar. Haupt- und Großsegel werden gehisst und das Schiff setzt Kurs auf die Segel am Horizont. Das Kommando an Bord hat ein Mann namens Mateo übernommen. Er scheint sein Handwerk zu verstehen. Ihr macht Euch nützlich wo Ihr nur könnt und irgendwie läuft alles wie eine gut geölte Maschine. Keine Zwischenfälle behindern Euer Vorhaben und so vergeht der Rest des Tages wie im Fluge. Einer der Männer hat aus den Vorräten gegen Abend ein kleines Mahl bereitet und so sitzt Ihr in der Dämmerung mit den übrigen Matrosen, dem Schiffsjungen Boto und Rodan beim Abendessen.

Mateo ergreift das Wort:

"Wenn wir diesen Kurs beibehalten werden wir Maraskan verfehlen. Vermutlich steuern sie eine der kleineren Inseln an. Wir sollten auf alle Fälle den Abstand so groß halten das wir sie nicht aus den Augen verlieren. Mit ein wenig Glück bemerken sie nicht das wir sie verfolgen. Ich bin mir fast sicher das sie ein Lager haben in das sie all die Dinge bringen die sie uns abgenommen haben. Was meint Ihr?"

Meisterinformationen:

Hören sie sich die Meinung der Helden an. Generell ist die Vermutung von Mateo absolut korrekt. Die Mitglieder des Bundes haben ein kleines Lager auf einer vorgelagerten Insel. In einer kleinen Bucht dieses Eilandes wird das fremde Schiff vor Anker gehen und mit Hilfe eines Beibootes wird die Mannschaft übersetzen. Zum Lager werden wir im weiteren Verlauf noch weitere Informationen erhalten. Die Reise dauert bis dahin noch drei Nächte und zwei Tage an denen nichts Aufregendes passiert. Man ist

des Tags damit beschäftigt das Schiff auf Kurs und in Fahrt zu halten und Nachts werden Wachtrupps eingeteilt die das Schiff ebenfalls an der kleinen Laterne orientieren die das Fremde Schiff am Heck angebracht hat. Auf der "Seekuh" brennen nachts keine Lichter um nicht unnötig Aufmerksamkeit zu erregen. Am letzten Tag ist dann Land in Sicht und der Posten im Krähenneest kann beobachten wie das fremde Schiff durch ein großes Tor in eine Art Hafenbecken steuert. Das Lager scheint hinter diesen Toren zu liegen. Sicher wird nun eine Diskussion fällig wie man sich der Insel nähern soll. Mateo wird nach geraumer Zeit den Vorschlag machen die Insel bei Nacht zu umfahren und von hinten die Küste anzusteuern. Wenn die Helden Vorschläge machen die Sinn ergeben ist das auch gut. Wägen sie im Rollenspiel das Für und Wieder aller Vorschläge ab bis eine Entscheidung getroffen ist und dann geht es los....

Der Bund des gelben Auges

Meisterinformationen:

Hier beginnt jetzt ein etwas schwieriger Teil, da ich ja nicht wissen kann wie sich Ihre Helden über das Lager des Bundes hermachen werden. Wahrscheinlich dürfte jedoch sein das sie es ähnlich angehen wie der gute Mateo es vorgeschlagen hat, was bedeutet das sie die Insel bei Nacht umschiffen werden um dann von hinten über den Landweg im Morgengrauen an dem Lager angekommen zu sein.

(Ü)

Das Lager ist schon von der See aus zu sehen, zumindest ein großer Palisadenzaun der das Lager umgibt. Ein großes hölzernes Flügeltor ist zur Seeseite angebracht und dahinter verbirgt sich offenbar noch ein kleines Hafenbecken in das das fremde Schiff eingefahren ist. Das Becken kann nicht sonderlich groß sein.

Lediglich ein Schiff dieser Größe findet darin Platz zum anlegen und rangieren. Feuerschein und Funkenflug scheinen über die hölzerne Palisade hinaus. Offensichtlich hat man es sich bequem gemacht. Der Ausguck kann keine Wachen oder ähnliches entdecken. Die Seekuh gleitet nahezu lautlos mit nur einem kleinen gesetzten Segel an der Insel vorbei. Mateo hält alle an still zu verharren. Niemand scheint Euch bemerkt zu haben. Im Rücken der Insel werden langsam Anker und Beiboote zu Wasser gelassen und mit lautlosen Ruderschlägen bewegt. Ihr Euch mit Euren Mitstreitern auf das Eiland zu. Sanft und leise gleiten die hölzernen Boote auf den Strand und Ihr beginnt die Umgebung zu inspizieren. (Enter) Es ist etwa Mitternacht und bis zum Lager wird es noch ein langer und beschwerlicher Weg durch den unwegsamen Dschungel des Landes. Mit Hilfe der Sterne die an diesem lauen und klaren Abend hell funkeln wird Mateo die Richtung zum Lager halten können. Auch könnt Ihr auf sonstige Lichtquellen gänzlich verzichten, denn das Madamahl steht in vollem Rund am Firmament und taucht die Umgebung in einen silbrigen unwirklichen Schein. Die Mannschaft vertäut die Bote und Mateo stapft voran einen Weg durchs Dickicht zu finden. Tatsächlich scheint es eine Art Trampelpfad zu geben der sich in geschwungenen Bahnen in den Urwald windet. Tiefer, und tiefer taucht Ihr in diese für Euch absolut fremde Welt ein die Eure Herzen und Gedanken gleichzeitig mit Verückung und Furcht erfüllt. So wandert Ihr die ganze Nacht bis Praios beginnt sein Angesicht erneut über Deren zu schieben und einen neuen Tag beginnen zu lassen. Weit kann es nicht mehr sein denkt Ihr bei Euch als einer Eurer Kundschafter zurückkommt und Bericht erstattet.

“Das Lager liegt noch etwa 400 Schritt entfernt von hier. Es ist von einer großen

Palisade umgeben die an der uns zugewandten Seite nur eine kleine Holztür als Durchschlupf bietet. Die Tür ist aber von innen verriegelt. Wenn man an den Seiten dem Palisadenzaun folgt kommt man wieder ans Meer. Das große vordere Tor ist ebenfalls verschlossen. Die Bande scheint gestern schwer gefeiert zu haben. Gerade als ich die Tür untersuchen wollte kam einer der Ihren heraus um sich in die Natur zu übergeben. Der Mann war kreideweiß. Schien noch immer völlig betrunken zu sein. Gesehen hat er mich nicht. Wenn es allen da drin so geht wird das ein Kinderspiel, egal wie viel es sind. Als der Mann draußen war konnte ich einen Blick ins Innere werfen weil er die Tür weit offen stehen ließ und sich erstmal hingesetzt hatte. Im Inneren der Palisaden befinden sich mindestens sechs kleine Hütten die in einer Art Halbkreis aufgebaut sind. In der Mitte des Lagers ist ein Brunnen und eine große Feuerstelle. Ich glaube ein paar Bänke gesehen zu haben die im Kreis um die Feuerstelle im Boden verankert wurden. Hinter dem Lager ist eine kleine Bucht in der, wie schon vermutet das Schiff vor Anker liegt. Selten das eine Bucht tief genug ist um ein so großes Schiff nicht auf Grund zu setzen. Wie ich das sehe haben wir zwei Möglichkeiten ins Innere zu gelangen. Wir verschaffen uns entweder an der Tür im Zaun Zutritt oder tauchen unter dem großen Vordertor her. Wenn ich es richtig gesehen habe hört es kurz unter der Wasseroberfläche auf. Mehr fällt mir nicht ein, aber vielleicht macht Ihr Euch erst selbst ein Bild.“

(K) wenn Kampf beginnt

Meisterinformationen:

Zurücklehnen und ruhig sein. Es ist mal wieder Diskussionszeit. Wenn die Helden sich ein eigenes Bild der Anlage verschaffen wollen können sie das sicher tun. Allerdings sollte man mit ein paar Schleichen - Proben ein wenig Spannung in die ganze Sache

bringen. Lassen sie ein paar Äste knacken oder einen Schwarm Papageien verschreckt und unter tosendem Kreischen aufflattern um den Helden ein wenig das Herz in die Hose rutschen zu lassen. Vielleicht lassen sie auch noch mal einen Betrunkenen aus der Tür kommen der sich nochmals übergeben will. Eigentlich ein idealer Zwischenfall um den Einstieg in die Anlage zu erleichtern. Nur muss man den Guten dann ohne großes Getöse um die Ecke bringen um eventuelle Alarmschreie zu vermeiden. Wenn das nicht gelingt kommt es halt zum direkten Kampf und das Überraschungsmoment ist dahin. Auf einen Kampf wird das Ganze aber so oder so hinauslaufen. Also sei's drum. Es wäre wohl das Beste wenn sie für den hier stattfindenden Kampf eine Skizze des Lagers anfertigen auf der Sie mit kleinen Spielfiguren die jeweiligen Positionen und Bewegungen der Helden und deren Gegner festhalten. Hat sich einfach bewährt. Verteilen sie die Gegner zufällig oder gezielt, ganz wie es Ihnen gefällt. Dies ist ein Kampf in dem durchaus auch jemand sterben könnte. Immerhin kämpfen die Recken gegen eine zweifache Übermacht. Die Werte der Gegner habe ich noch nicht entwickelt. Ich hoffe ich denke nachher daran. Ansonsten entwickeln sie 23 Seeleute mit Säbeln bewaffnet von mittlerer Kampfkraft. Die Sache soll allerdings auch nicht aussichtslos sein. Lassen sie den Helden eine Chance. Die einzige die wirklich was auf der Pfanne haben sollte ist Sonja. Sie kämpft mit einem Rapier und sollte ruhig von etwas höherer Stufe sein. Auch das überlasse ich einfach mal Ihrer Auffassung. Passen sie die Gegner Ihrer Gruppe an.

Nach gewonnenem Kampf haben die Helden genügend Zeit das Lager genauer unter die Lupe zu nehmen. Sie können alles durchsuchen und finden außer den üblichen Bewaffnungsgegenständen (Säbel und ein bis drei kleine Schilde) auch noch jede Menge Seil und Segeltuch, Planken und so weiter. Auch die Verpflegung kann hier aufgefrischt

werden da in einem Lagerhaus jede Menge haltbare Waren lagern. Wirklich von Interesse dürfte lediglich die Behausung von Sonja sein.

(+)

Die Hütte von Fräulein Sonja misst etwa 5 mal 4 Schritt und ist durch eine dünne Wand ohne Tür in zwei Räume getrennt. Der kleinere Raum dient als Schlafstätte. Ein sorgfältig aufgeschüttetes Strohlager ist das Einzige was man hier sieht. Der Hauptraum beherbergt einen Schreibtisch, zwei Kisten, eine Große und eine Kleinere, und unzählige Regale. An der Wand hängt eine Karte des Gebietes Maraskan. Unter dieser liegen am Boden zahllose kleine Steckfähnchen. Wer weiß welche Stellen auf der Karte damit markiert waren. Nun ja, Ihr werdet es wohl nicht mehr erfahren. An der Nordwand steht ein Kleiderschrank voll mit Kleidern und feinen Gewändern der Bewohnerin.

Meisterinformationen:

In den Räumen findet sich ansonsten nichts Aufregendes. Alle Fächer, Schubladen und Kisten sind verschlossen. Die entsprechenden Schlüssel lassen sich vom Fräulein Sonja, ob schon tot oder noch lebendig holen. Sie trägt sie an einer silbernen dünnen Kette um den Hals und in Ihren Gewändern. Insgesamt finden sich drei Schlüssel. Einer für die kleine Kiste, einer für die Große und einer für die Schubladenfächer am Schreibtisch. In der großen Kiste finden sich 250 Dukaten und ein paar kleine Edelsteine in einem kleinen Samtsäckchen (noch mal 100 Dukaten). Weiterhin liegen in der Kiste einige sehr wertvoll wirkende Gewänder an denen allerdings der Zahn der Zeit genagt hat. Eine Mottenfamilie scheint sich hier eingerichtet zu haben. Das Zeug ist auf alle Fälle nicht mehr zu gebrauchen. Die kleine Kiste enthält mehrere Utensilien die zur Navigation auf See von nütze sind. Alle fein sauberlich gehegt und gepflegt und in extra

eingelassene Mulden gelegt damit ihnen auch bei einer leichten Erschütterung nichts passiert. Alles in allem sind die Geräte noch tauglich und bringen sicher einen guten Preis (ca. 100 GS) wenn man sie nicht anders verwenden möchte. Durchsuchen die Helden die Schubladen des Schreibtisches, beim aufschließen bitte eine Geschicklichkeitsprobe, ansonsten schafft es der gnadenlos begabte Held den Schlüssel im Schloss abzurechen weil das Schloß genau anders herum schließt als normale Schlösser und der Schlüssel sehr klein und fein gearbeitet ist, stoßen die Helden auf die Ihnen abgenommenen Seiten des Tagebuches und zu Ihrer Verwunderung auch auf das gesamte restliche Buch in dem man dann vielleicht ein wenig mehr über die eigentliche Aufgabe und Forschung des Herrn Beorn Handal erfahren kann. Auf den ersten Blick ist nicht abzusehen was in dem Buch steht und dafür sollte ja auch später noch Zeit sein. Rodan wird das Buch an sich nehmen wollen um es genauer zu studieren und das ist sicher auch das Beste. Schließlich ist er zum einen der Forscher und zum anderen der Geldgeber der Expedition. Also wird es leichtfallen die Helden davon zu überzeugen ihm das Buch zu überlassen. Eine weitere interessante Information finden die Helden in der zweiten Schublade des Tisches. Hier finden Sie in einem Wust von Pergamenten und Dokumenten einen relativ aktuellen Brief. Datieren sie den Brief nach eigenem Ermessen da ich nun beim besten Willen nicht weiß wann Ihre Gruppe von Gareth aus aufgebrochen ist. Inhaltlich enthält der Brief folgendes:

Sehr verehrtes Fräulein Verel,

zunächst möchte ich Euch zu Eurer guten Arbeit in den letzten Tagen, Wochen und Monaten gratulieren. Wir, die sieben Hüter des Bundes des gelben Auges sind sehr zufrieden mit Euch und den Euren

und möchten dies mit der kleinen finanziellen Zulage zum Ausdruck bringen. Diese erhaltet Ihr natürlich nebst Eures üblichen Soldes. Gebt Euren Männern ein Fest auf das auch sie weiterhin so treu und loyal zu Euch, und damit auch zu uns, stehen wie sie es bisher getan haben und laßt auch sie wissen wie zufrieden wir mit Ihnen sind. Nun aber zum Geschäft. Sicher erinnert Ihr Euch noch an Euren letzten Auftrag im Mittelreich. Es ging dabei darum den Forscher Beorn Handal davon abzuhalten weiterhin seine Nase in dieses verfluchte Tagebuch zu stecken und somit seine Neugierigen Augen von uns zu nehmen. Zu unserer vollsten Zufriedenheit habt Ihr diesen Auftrag erfüllt, auch wenn dies etwas überschwenglich geschah. Niemand wollte das der alte Mann stirbt, aber das war nun mal ein Problem auf der Verständigungsebene zwischen uns und letztlich nicht Eure Schuld. Darüber hatten wir aber auch schon gesprochen. Wir richten uns heute an Euch weil es wieder einmal ein Problem in Gareth gibt und zwar auf einem Gebiet das genau in Eure Zuständigkeit fällt. Wie uns zu Ohren gekommen ist hat der Sohn des von Euch eliminierten Forschers am Sterbebett den Auftrag erhalten die Forschungen seines Vaters fortzuführen. Dies hat sich der junge Rodan, Ihr kennt ihn ja persönlich aus Eurer Dienstzeit bei seinem Vater, sehr zu Herzen genommen und wenn unsere Informationen richtig sind ist er gerade dabei eine Expedition zusammen zu stellen die ihm bei seiner Aufgabe helfen soll. Leider hat er sich zur Unterstützung nicht an die üblichen Stellen gewandt sondern sich im freien Abenteuer - Gewerbe Hilfe gesucht was Eure Aufgabe ungleich schwerer macht. Wir haben bisher kaum Informationen über die Gruppe die Rodan um sich gescharrt hat, hoffen aber bei den üblichen Handelsschiffen auf Neuigkeiten zu stoßen. Ich möchte Euch

bitte zum Festland zu reisen und Augen und Ohren offen zu halten. Wenn Ihr die Lage abschätzen könnt und das Risiko akzeptabel ist möchten wir Euch bitten ein weiteres Mal Überzeugungsarbeit zu leisten um den Wunsch der Handals, nach Maraskan zu reisen, ein für alle mal aus ihren Köpfen zu verbannen. Vielleicht besteht diesmal ja die Möglichkeit das ganze ohne Todesfälle über die Bühne zu bringen. Jagt Ihnen einen gehörigen Schrecken ein. Das sollte genügen. Aber ich will Euch generell wie immer freie Hand lassen bei Euren Aufträgen denn der Erfolg gibt Euch bislang absolut recht und wie wir alle wissen heiligt der Zweck einfach die Mittel . Nehmt den vorangestellten Vorschlag also als Gedankenanstoß, nicht als Kritik. Laßt von Euch hören wenn Eure Sache erledigt ist. Sicher werden wir dann die nächste finanzielle Würdigung auf den Weg bringen.

Hochachtungsvoll

T. A.

Hüter des Bundes des gelben Auges

Meisterinformationen:

Das ist doch sicherlich mal eine interessante Sache für die Helden. Sicherlich werden sie sie jetzt mit Unmengen an Fragen überhäufen. Wer ist T.A.? Hat schon jemand was von diesem Bund gehört? Ist da ein Absender drauf? Und so weiter. Nun, die Antwort auf all diese Fragen lautet nein. Bisher ist nichts über diesen Bund bekannt. Selbst Überlebende die eventuell aus dem Gemetzel übrig geblieben sind wissen nicht wirklich wo Ihre Lohn- und Brotgeber sitzen. Die meisten hier wurden von Fräulein Sonja angeheuert und haben auch von Ihr den Sold bekommen. Wenn man so clever gewesen ist Sonja am Leben zu lassen kann man von Ihr erfahren das der Bund des gelben Auges ein uralter maraskanischer Geheimbund ist. Sie haben sieben Zentralen die über ganz Maraskan verstreut sind. Wo genau all diese

Orte sind weiß sie nicht. Sie kennt auch nur einen der Hüter der Ihr all die Aufträge gegeben hat. Der Mann heißt Thermon Alagusa. Sie haben sich fast immer postalisch auseinander gesetzt. Nur einmal hat man sich getroffen und da konnte sie den Mann nicht erkennen weil er sich im Dunkeln verborgen hielt. Treffpunkt war eine alte Ruine im Dschungel. Sie glaubt das sie sie wiederfinden könnte wenn die Helden ihr die Gelegenheit geben würden danach zu Suchen.

Geben sie die Informationen nur zögernd raus. Es soll deutlich werden das Sonja um ihr Leben bangt wenn sie all das preisgibt. Also immer schön langsam. Die Geschichte mit der Ruine ist ebenfalls wahr. Allerdings ist es gelogen das Sonja selbige wiederfinden würde. Wenn die Helden ihr gestatten die Ruine zu suchen wird sie, egal wie gut die Helden sie verschnüren ausreißen und nicht mehr wiederzufinden sein. Sollte Sonja in dieser Szene sterben ist das auch nicht so schlimm. Die Frage ist nur wie es jetzt weiter gehen soll. Rodan wird auf alle Fälle darauf bestehen nach Tuzak zu reisen. Man hat ja jetzt zwei Schiffe. Leider reicht die Besatzung nicht aus um beide Schiffe zu besetzen und seetüchtig zu machen. Allerdings gäbe es die Möglichkeit das eine Schiff zu schleppen. Man müßte so lediglich einen Steuermann auf das Schiff setzen das geschleppt wird. Die Möglichkeit einen der Schoner zu verkaufen besteht sicherlich. Allerdings ist kein guter Preis mehr dafür zu erzielen und Sie sollten so verbleiben das man das Schiff veräußern wird wenn die Aufgabe erledigt ist. So ein Schiffsverkauf dauert seine Zeit. Rodan entscheidet, die Schiffe erst mal im Hafen von Tuzak zu lassen.

Das zweite HQ

(I)

Nach einer weiteren ereignislosen Schiffsreise von der kleinen Insel hin zum großen Hafen von Tuzak seid Ihr nun endlich an Eurer zweiten Etappen

angekommen. Der Hafen von Tuzak ist beeindruckend. Schiffe aus aller Herrenländer löschen Ihre Ladung. Ebenso Facettenreich ist das Volk das sich hier herumtreibt. Mohas, Bornländer, Tulamiden und Novadis, Thorwaler und Mittelreicher gehen hier ihrem täglichen Geschäft nach. (L) Eure Schiffe machen im Hafen fest und Rodan bedankt sich bei der Mannschaft. Er überläßt eines der Schiffe dem neuen Kapitän Mateo. Dieser hat ob dieser Großzügigkeit ebenso wie der Rest der Mannschaft Tränen in den Augen. Schnell wird ein Krug Wein besorgt um dem Schiff einen neuen Namen zu geben. Mateo wirft den Krug an den Bug des Schiffes und beginnt zu sprechen. "Bei Efferd und den Seinen taufe ich dieses Schiff auf den einzigen Namen den es verdient hat. Möge es uns in Zukunft sicher über die Meere dieser Welt tragen und erfolgreich Sturm und Tier aus dem Wege gehen. Hiermit taufe ich dieses Schiff auf den Namen "Björklund". Der kleine Boto bricht in Tränen aus. Ihr alle seid tief bewegt ob dieser Situation. Aber es ist wirklich ein passender Name für das Schiff und eine gute Sache um den Namen des ehemaligen Kapitäns in Erinnerung zu halten. Rodan reißt Euch aus Eurer Lethargie. "Kommt nun meine Freunde. Es wird Zeit. Wir müssen zu meinem Vetter. Er wird sicher schon auf unsere Ankunft warten. Ich habe ihm kurz vor unserer Abreise einen Brief geschrieben um unsere Abreise bekannt zu geben. Er wird sich sicher schon Sorgen machen."

Rodan spricht mit Mateo und sagt das man später wiederkommen würde um die Sachen von Bord zu holen. Dies stellt kein Problem dar. So macht Ihr Euch erschöpft von den Strapazen der letzten Tage und Wochen auf den Weg zu Rodans Vetter, Lobris Rommedahl. Auch er führt ein kleines Gasthaus mit einigen Betten. "Zum Abendstern" heißt die kleine, aber feine, Taverne die ganz im

Stil einer antiken Hafenschenke gehalten ist. Schwere Balken halten die Decke und überall finden sich kleine antike Schätze der Seefahrt. Erhellte wird der Raum von alten Schiffslampen die an den Stützbalken im Raum befestigt sind. Sie werfen bei Nacht ein gemütliches, flackerndes, weiches Licht. An jedem zweiten Abend treten auf einer kleinen Bühne im hinteren Teil des Schankraumes Schausteller auf, die die Menge mit Musik und Tanz belustigen. Lobris ist stolz auf das was er sich hier geschaffen hat. Er ist seinerzeit aus dem Mittelreich ausgebrochen in der Hoffnung hier ein neues Leben anzufangen nachdem sein Weib und seine Kinder bei einem Unfall ums Leben gekommen sind. Sie verbrannten im Haus seiner Eltern. Bis heute ist ihm nicht bekannt warum in dem Haus Feuer ausbrach und er denkt nur noch an manchen Tagen zurück an diese schlimme Zeit. Hier in Tuzak hat er sich was Neues aufgebaut und mittlerweile hat er auch eine neue Frau gefunden die sich rührend um ihn kümmert, ob der schweren Zeit die Ihr Mann durchgemacht hat. Lobris ist ein recht hoch gewachsener Mann mit braunen kurzen Haaren. Er ist in den letzten Jahren etwas auseinander gegangen ob der täglichen Arbeit in der Schenke. Seine Arme sind mit Brandnarben überzogen. Ein trauriges Andenken an den schweren Unfall. Er hatte versucht seine Familie aus dem brennenden Haus zu holen. Dabei krachte ihm ein brennender Dachbalken auf die Unterarme. Nur unter großen Schmerzen konnte er sich selbst aus dem Flammeninferno retten. Die Götter hatten offensichtlich noch keine Verwendung für ihn, was ihn damals mehr quälte als es heute noch der Fall ist. Mit einem erleichternden Lächeln begrüßt er seinen Vetter:

"Rodan, den Göttern sei Dank. Ich hatte

mir schon Sorgen gemacht. Ihr seid schon bestimmt eine Woche überfällig und ich hatte schon befürchtet das Efferd Euch zu sich geholt hätte. Gleichsam passierten seltsam Dinge längst bevor ich Nachricht von Euch erhielt. Eine Frau fragte vor einigen Monaten nach Euch. Sie hat sich nicht vorgestellt und war so schnell wieder verschwunden wie sie auftauchte. Ich habe mir darüber keinerlei Gedanken gemacht, aber im Nachhinein habe ich mir doch einige Gedanken gemacht. Wie dem auch sei. Ich habe alles vorbereitet und Eure Räumlichkeiten so eingerichtet wie Ihr es mir beschrieben habt.“

Rodan wirkt erleichtert und umarmt seinen Vetter herzlich. Anschließend stellt er jeden von Euch persönlich vor, natürlich nicht ohne jedesmal ausdrücklich zu betonen wie sehr Ihr ihm geholfen habt. Lobris ist erfreut Eure Bekanntschaft zu machen und geheißt Euch nun erstmal Eure müden Knochen zur Ruhe zu legen. In etwa einer Stunde wird das Abendessen fertig sein. Danach könnt Ihr endlich mal wieder eine Nacht auf festem Land, in einem weichen Bett nächtigen.

Meisterinformationen

Die Helden haben hier den ersten großen Abschnitt geschafft und sind mehr oder weniger unversehrt auf Maraskan angekommen. Das Abendessen das sie heute im Hause Rommedahl genießen ist köstlich und es bietet sich endlich die Gelegenheit den Dreck und das Blut der vergangenen Tage und Wochen von den Händen zu waschen. Auch besteht die Möglichkeit in den nächsten Tagen in der Stadt einkaufen zu gehen. In Tuzak findet sich eigentlich alles was das Herz begehrt. Besonders zu erwähnen sind die Schmiede aus Maraskan, die aus dem gehärteten Maraskanstahl wahre Meisterwerke zu schmieden verstehen, was allerdings auch seinen Preis hat. Alles in allem haben die Helden etwa eine Woche Zeit bis die Reise weiter gehen

wird. Rodan ist die meiste Zeit mit dem Studium des Tagebuches beschäftigt und eigentlich nur selten anzutreffen. In dieser Zeit können die Helden die Ausrüstungsgegenstände vom Schiff holen und ein wenig entspannen. Mateo bietet Ihnen an ein paar mal mit hinaus zu fahren. Auf diesen Schiffsreisen bietet sich die Möglichkeit eine Menge über das Segeln und die Navigation nach den Sternen zu lernen. Jeder Held der an den Reisen teil nimmt erhält drei Praxispunkte auf diese Fertigkeiten. Die Grundfertigkeiten Segeln und Orientieren an den Sternen beherrschen sie in jedem Fall im Anschluss. Generell trifft man sich Abends wieder in der Schenke um gemeinsam das Abendessen zu sich zu nehmen. Es wird viel gelacht und Lobris lauscht mit Staunen den Geschichten die die Helden zum Besten geben können. Nach etwa einer Woche geht es dann wie folgt weiter!

(A)

Nicht weiter sicher verborgen

Eine Woche ist nun vergangen seid Ihr im Hafen von Tuzak festgemacht habt und das Leben zeigt sich von der besten Seite. Euch gefällt es in Tuzak und Ihr genießt die ruhige Zeit. Rodan ist vertieft in das Tagebuch um wichtige Informationen heraus zu filtern die einen Hinweis darauf geben wie es nun weitergehen soll. Der Dschungel des Umlandes ist riesig und gefährlich und es will gut bedacht sein wenn man ihn betritt. Viel hat Rodan noch nicht preis gegeben von dem was er aus dem Buch erfahren hat und so seid Ihr Abend für Abend gespannt darauf ob er endlich sein Schweigen brechen wird um Euch zu sagen wohin Euch der Weg führen wird. Heute abend scheint es soweit zu sein. Rodan wirkt aufgeregt und er hat ungewöhnlich gute Laune. Es scheint als sei eine große Last von ihm abgefallen. Aber wie es so seine Art ist

spannt er Euch noch bis nach dem Essen auf die Folter. Mit einem genießerischen Lächeln schiebt er langsam Bissen für Bissen in seinen Mund um ihn mit einem ordentlichen Schluck Wein hinunterzuspülen. Irgend etwas scheint mit ihm nicht zu stimmen. So gute Laune hatte er schon seit Eurer Abreise in Gareth nicht mehr.

Meisterinformationen

Auf alle Fragen der Helden bezüglich der Laune wird Rodan nichts antworten abgesehen von einem verschmitzten "Nach dem Essen meine Freunde..." Darauf hin lächelt er wieder und ißt weiter. Rodan hat in dem Tagebuch einen Anhaltspunkt gefunden wo man nach dem versteckten Ort im Dschungel suchen soll und diese Tatsache läßt sein Herz im Leibe hüpfen. Er wähnt sich am Ziel seiner Reise und ist sicher das alles zu einem guten Ende kommen wird, auch wenn er noch nicht wirklich weiß was der Hinweis bedeutet. Daher also die gelöste Stimmung. Nach dem Essen steht er vom Tisch auf und beginnt zu sprechen.

Meine Freunde, es wird Euch sicher interessieren das ich im Verlaufe des heutigen Tages endlich einen Anhaltspunkt gefunden habe, wo wir unsere Suche fortführen können. In dem Tagebuch ist eine Arte Rätsel verfaßt. Wenn wir das lösen dann werden wir den Ort finden den wir suchen. Allerdings müssen wir uns das Ganze noch genau überlegen. Der Verfasser des Tagebuches war der Dichtkunst sehr angetan, was allerdings nicht auf Gegenseitigkeit beruht. Immer wieder hat er seine Beschreibungen in Versen verfaßt und sie so verschlüsselt. Das ganze wirkt als wolle ein Mann in Vollrüstung schwimmen. Dieses eine spezielle Gedicht scheint mir den Ort zu beschreiben zu dem er reisen will. Ich werde es Euch vortragen.

Zwei Vögel flogen einst, zu Praios über Deren,
der eine schwarz der andere weiß, die Götter zu belehren.

Der eine flog von Brabak los und machte Halt in Keft,
der andere zog aus Leskart los, und tankt in Riva Kräfte.

Auf des Kaisers Krone nun, die Götter solln's bezeugen,
dort trafen sich die beiden keck, die Köpfchen zu verbeugen.

Der Kaiser schickte Jäger aus, die Vögel zu erlegen,
die Vögel trennten sich zur Flucht - wie verwegen.

Der schwarze ging in einem Strich nach Jergan zu verschwinden,
der Weiße weilte nur noch kurz, um sich nach Sinoda zu winden.

Die Jäger folgten ihnen leicht die Pfeile auf dem Bogen
der Kaiser fühlte sich zutiefst, in seiner Ehr betrogen.

Die beiden Vögel flogen flugs schwarzweiß einand entgegen,
Des Jägers Weg aus Anchopal spät kreuzte Ihre Wege,

erschoß sie glatt mit einem Pfeil, sie stürzten ins Gehege,
wo sie der Jäger liegend fand, dort lag im Busch ein andres Land

das er zuvor noch nie erblickt und auch nie nicht mehr wieder fand.

Er starb nach seinem Weg nach Haus,
in Boran geht die Saga aus.

Also der beste Lyriker war dieser Mann wirklich nicht. Das ergibt für mich keinen Sinn. Aber vielleicht fällt Euch ja etwas ein.

Meisterinformationen

Ok, ok, das Gedicht ist völliger Schund, aber mir ist bis jetzt noch nix besseres eingefallen also verkneifen Sie sich bitte das Lachen und etwaige Kritik über Versmaß und ähnliche lyrische Mittel. Das Ganze soll ja schließlich

nur Mittel zum Zweck sein. Wichtig ist doch nur das unsere Helden jetzt einen Anhaltspunkt bekommen haben wo sie nach dem suchen sollen was sie zu finden wünschen. Wenn man eine Karte zur Hand nimmt und die Wege der Vögel und der Jäger einzeichnet wird sich früher oder später ein Schnittpunkt auf der Insel Maraskan ergeben. Wenn ich nicht völlig daneben liege ist dieser ein wenig nördlich der Roabmündung. Wie Sie treffend erkannt haben ist dieser Schnittpunkt mitten in der Maraskankette und sie vermuten richtig. Die nächsten Tage wird viel durch Dschungel gelaufen und geklettert, bis die Helden im Dschungel auf weitere Hinweise und schließlich auf ein verborgenes Plateau stoßen. Parallelen zu Fernsehserien und Büchern sind, nur nebenbei bemerkt, völlig zufällig. Wie die Helden das Plateau genau entdecken ist in dem späteren Abschnitt zu lesen. Jetzt wollen wir erstmal zeigen warum dieses Kapitel einen solch unpassenden Namen trägt. ☺

Ihr seid völlig in Gedanken ob dieses literarischen Ergusses. Irgendwie wißt Ihr noch nicht so recht was Ihr damit anfangen sollt. Da wird Euch plötzlich etwas klar. Es ist totenstill geworden in der Schenke. Da schießt Euch ein Gedanke durch den Kopf. "Welcher Dämon hat uns nur geritten unsere Fortschritte in einer voll besetzten Schenke zu besprechen?" Ihr mustert Eure Umgebung und seht das Euch in der Tat alle anstarren. Schnell merkt Ihr das die meisten Leute hier dies wohl aus Belustigung tun. Sie lachen über Rodan hinter vorgehaltener Hand, applaudieren höhnisch und beginnen bald wieder sich Ihrem Bier, Essen oder Würfelspiel zu widmen. Lediglich eine Gruppe Männer in der hinteren Ecke des Raumes stiert Euch weiter an bis sich schließlich einer der Männer erhebt und auf Rodan zugeht. Er schaut sich in der Runde um und beginnt zu sprechen:

"Herr Handal, wir sollten uns unterhalten. Nur gut das die tumpen Menschen hier in der Schenke nicht wissen was Ihr da gerade vorgetragen habt. Ihr solltet ein wenig umsichtiger sein. Kommt bitte mit uns." Die anderen Männer stehen von Ihrem Tisch auf und verlassen die Schenke.

Meisterinformationen

Wahrscheinlich haben die Helden sie schon ein Dutzend mal unterbrochen um Rodan das Leben zu retten oder sonst etwas zu tun und das ist hier auch gut so. Die Männer vom Nebentisch führen nichts gutes im Schilde. Sie sind scharf auf das Tagebuch und versuchen Rodan oder die ganze Gruppe aus der Schenke zu locken. Auf die Frage danach wer die Männer seien werden sie folgendes Antworten.

"Mein Name tut hier nichts zur Sache und ich werde Euch hier in der Öffentlichkeit sicherlich nicht erzählen was meine Absichten sind. Dafür ist das ganze zu heikel. Also kommt bitte mit und Ihr werdet eine Antwort auf all Eure Fragen finden. Ihr werdet Eures Vaters letzten Willen erfüllen." Darauf hin schreitet er zur Tür und wartet ab ob jemand kommt.

Meisterinformationen

Der Mann wartet an der Eingangstür kurz ab ob Rodan und die Gruppe mitkommen. Wenn dies nach einiger Zeit nicht der Fall sein wird kommt er noch einmal zurück an den Tisch.

Er setzt sich und beginnt zu flüstern.

"Was ist das Problem werte Herren. Ich versuche Euch zu helfen falls Ihr es nicht bemerkt haben solltet. Ihr habt es mit dem Bund zu tun und ich kenne die Leute die nach Eurem Leben trachten. Also was hockt Ihr hier noch rum? Entweder Ihr traut mir oder Ihr laßt es bleiben. Dann allerdings werdet Ihr nie finden wonach Ihr trachtet. Wißt Ihr überhaupt was Ihr

sucht? Ich hab langsam den Eindruck Ihr wißt wirklich nicht um was es geht. Also, ich werde jetzt diesen Ort verlassen und hoffe inständig das Ihr, Herr Handal, mit mir kommt. Was die anderen machen ist deren Sache.“

Der Mann steht ein weiteres mal auf und verläßt den Schankraum.

(K) im Falle eines Kampfes

Meisterinformationen

Jetzt kommt es wieder darauf an was die Helden und Rodan entscheiden. Folgen sie dem Mann nicht, so wird es einen nächtlichen Überfall auf die Schenke geben. Man versucht Rodan das Tagebuch zu entwenden. Und unter Umständen kommt es zu einem Kampf. Fünf vermummte Gestalten sind zu besiegen. Wenn man die Vermummung nachher löst erkennt man die Männer vom Nebentisch wieder. Sie alle sagen keinen Ton darüber wer sie geschickt hat, selbst wenn man sie bis zum Tode foltert.

Gehen die Helden jedoch mit so wird sie der fremde Mann aus der Stadt führen und am Rande des Dschungels inne halten. Er steigt von seinem Pferd ab und sagt den Helden das es hier sicher wäre. Anschließend versucht er ein wenig herauszufinden wie weit die Helden sind und was sie bereits über Ihre Queste wissen. Fragen von Seiten der Helden versucht er auszuweichen. Wenn ihm das ganze zu heikel wird stößt er einen surrenden Pfiff aus und seine Kumpanen treten aus dem Wald heraus. Ein Kampf entbrennt. Danach verfährt wie oben. Diese Leute wollten lediglich das Tagebuch an sich nehmen.

Die Helden sollten nach diesem kleinen Intermezzo gewarnt sein und sich bewußt darüber sein das Ihre Anwesenheit auf Maraskan also wahrgenommen wurde. Ab jetzt ist also wieder Vorsicht angebracht.

Die grüne Hölle

Am nächsten Morgen trifft Ihr alle in Eurem Besprechungsraum ein. Die Stimmung war schon mal besser und Ihr schaut Euch an. Wie soll es nun weiter gehen? Rodan ergreift das Wort:

“Nun Freunde, wir sind leichtsinnig geworden und hätten dafür gestern beinahe bezahlen müssen. Ich habe keine Ahnung wie diese Leute erfahren konnten dass wir hier sind und was unser Ziel ist, aber offensichtlich hat dieser Bund seine Augen überall. Ich befürchte wir sind hier nicht weiter sicher und ich möchte meinen Vetter nicht noch tiefer in unsere Angelegenheiten hineinziehen als das ohne hin schon passiert ist. Ich habe mich dazu entschieden so schnell wie nur irgend möglich in den Dschungel aufzubrechen. Hier sind einfach zu viele Menschen, zu viele Augen die uns beobachten. Also wird unsere Aufgabe heute sein dieses verfluchte Gedicht zu entschlüsseln und Vorräte und Utensilien zu kaufen und spätestens morgen in aller frühe in den Urwald aufzubrechen. Besser noch heute. Irgendwelche Vorschläge?“

Meisterinformationen

Rodan meint es ernst und wird sich von seiner Meinung auch nicht mehr abbringen lassen. Er legt den Helden das Rätsel vor das es jetzt zu lösen gilt wenn das nicht schon geschehen ist. Anschließend geht es in die Stadt um Ausrüstung zu kaufen. Hier haben die Helden freie Hand. Sie sollten alles bedenken was in der Wildnis von Nöten ist und auch einfache Dinge wie Decken und Zelte nicht vergessen. Es sollte berücksichtigt werden dass der Dschungel für Lasttiere zu unwegsam ist. Das bedeutet dass die Helden den ganzen Kram selber tragen müssen wenn sie keine Träger anheuern oder ohne hin bei sich haben. Wenn alles eingekauft und das Ziel klar ist

geht es los. Das Talent sich an den Sternen zu orientieren hilft hier übrigens, auch wenn das Dschungeldach dicht ist kann man immer wieder auf Lichtungen einen klaren Blick auf die Gestirne werfen.

(S)

Ihr seid bereit. Alles was zur Erfüllung Eurer Aufgabe von Nöten ist habt Ihr in Eurem Gepäck und so steht Ihr vor der riesigen großen grünen Wand aus Lianen, Bäumen, Kraut und Strauch. Mit Hilfe von Macheten und Schwertern verschafft Ihr Euch Zugang ins Dickicht. Es wird dunkel, die dichten Bäume verschlingen einen Großteil von Praios Kraft und die Luft ist feucht. Euch drückt es den Schweiß aus den Poren und die schwere Luft schnürt Euch die Kehlen zu. Zusammen legt Ihr Eure Marschrichtung fest und zu Eurer Freude gibt es einen kleinen Trampelpfad der genau in dieser Richtung verläuft. So stapft Ihr los. Der Weg ist weit und es warten einige Strapazen auf Euch. Immer wieder nehmt Ihr einen Schluck aus Eurem Wasservorrat oder eßt eine Kleinigkeit. So geht Ihr Stund um Stund und kontrolliert derweil immer mal wieder ob Ihr noch in die richtige Richtung lauft. Langsam wird es Abend und Ihr findet eine geeignete Stelle zum rasten.

Meisterinformationen

Na dann mal los. Hier muß nun erstmal ein Lager aufgeschlagen werden. Schließlich will man hoffentlich nicht im Freien schlafen. Dafür gibt es hier einfach viel zu viel Krabbelzeug. Also lassen Sie die Helden mal schön beschreiben wie sie ihre Lagerstelle einrichten wollen. Ob mit Zelt oder ob sie aus Segeltuch ein Dach spannen und ein anderes als Bodenplane nutzen, all das bleibt wie immer den Helden überlassen. Holz findet man genug so dass es kein Thema sein dürfte ein schönes Feuer zu schüren. Mit der Jagd sieht es hier hingegen ein wenig finsterner aus. Zum einen haben die Helden nicht wirklich eine Ahnung was hier

genießbar ist und was nicht, und zum anderen bedarf es sicher auch einiger Überwindung Dinge wie gekochtes Affenhirn oder Schlangenschwänze in richtiger Richtung durch die Speiseröhre zu bekommen. Also sollte man sich auf die hoffentlich vorhandenen Vorräte stürzen. Ganz in der Nähe findet sich aber zur Not auch ein kleiner Flußlauf mit Süßwasser in dem Angler ihr Glück sicher versuchen können. Auch können hier die Trinkschläuche wieder gefüllt werden. Machen sie der Gruppe deutlich das deren Wasserverbrauch deutlich höher ist als zunächst angenommen. Des Nachts werden die Helden vermutlich Wachen einteilen, was sicherlich Sinn macht. So unbeobachtet wie man sich das erhofft sind die Helden leider nicht, denn der Bund streckt schon wieder seine Finger aus. Eine Gruppe gut geschulter Buschleute verfolgt die Gruppe durch den Wald und wird sich immer wieder einiger Dinge aus dem Lager bemächtigen oder kleine Fallen vorbereiten, die den Helden das Weiterkommen erschweren werden. In dieser ersten Nacht allerdings passiert nichts. Beschreiben sie wie schwer es den Wachen in dieser feuchtwarmen Umgebung fällt ihre Sinne beisammen zu halten. Mann schwitzt 24 Stunden am Tag und braucht Unmengen an Wasser um einen ordentlichen Ausgleich des Wasserverlustes zu gewährleisten. Morgens in aller Herrgottsfrühe geht es dann weiter.

Ihr habt alle kaum schlafen können. Das warme Klima macht Euch schwer zu schaffen und ihr habt jede Sekunde das Gefühl trinken zu müssen. Hinzu kommen die Moskitos, die um Euch herum schwirren wie Fliegen um den Dung. Andauernd schlägt ihr einige von ihnen auf Eurer Haut kaputt, worauf hin große Blutflecken zurück bleiben. Bei Tage wird es so brutal heiß und drückend das Euch die Rucksäcke wie Blei vorkommen. Jeder Schritt kostet Kraft während der Weg immer mehr eins wird mit dem Grünen

Urwald. Immer häufiger müßt Ihr Eure Schwerter ziehen und dicke Ranken zurückschlagen um überhaupt weiter zu kommen. An diesem zweiten Tag bezweifelt Ihr das es eine gute Idee gewesen ist so unvorbereitet in diese grüne Hölle einzudringen. Ihr hättet vielleicht doch einen Führer anheuern sollen. Ihr habt gemeinsam mit Rodan immer mehr Mühe die Richtung beizubehalten und seid Euch nicht mehr wirklich sicher ob Ihr noch auf dem rechten Weg seid. Gegen Abend erreicht Ihr erneut eine Stelle an der Ihr rasten könnt. “Wollen wir rasten oder weiter gehen? Wie ist es um Euch bestellt?”

Meisterinformationen

Streuen sie eine Probe auf Konstitution ein um herauszufinden wie fit die Helden noch sind. Bei mißlungener Probe will der Held um nichts in der Welt heute noch weiter. Rasten wird zur Pflicht. Ansonsten folgen die Helden dem Pfad bis kurz vor Sonnenuntergang um dann einen geeigneten Rastplatz zu nutzen.

Erneut errichtet Ihr ein Lager und macht Euch bereit die Nacht zu verbringen. Plötzlich hört Ihr Rodan fluchen.

“Verflucht und zugenäht, wo sind denn Feuerstein und Zunder? Das kann doch nicht sein. Wer hat das letzt Feuer gemacht?”

Meisterinformationen

Sie vermuten richtig. Das Zeug ist weg. Kein Feuer an diesem Abend, es sei denn die Helden haben eine Idee wie man Feuer machen könnte ohne Feuerstein und Zunder. Hören sie sich die Vorschläge an und schauen sie mit Hilfe einiger Würfelproben ob das ganze gelingt. Ansonsten gibt es kein Feuer und damit eine sehr düstere Nacht für die wachenden Helden. Gleichsam ist das ganze natürlich auch ziemlich gefährlich da das Feuer die wilden Tiere nicht weiter fernhalten kann. Diese wittern natürlich die

Vorräte und haben Hunger. Mit 20%iger Chance werden die Helden von einem wilden Tier angegriffen. Von welchem überlasse ich mal Ihnen. Nehmen sie einen Tiger oder Panther oder von mir aus auch eine Riesenschlange oder was Ihnen gerade so einfällt. Fest steht das die Helden einen erschwerten Angriff haben da es dunkel ist. Lediglich Rassen die von Natur aus im Dunkeln besser sehen können wie Elfen und Zwerge können mit normalen Werten attackieren.

Am nächsten Morgen geht es dann mehr oder weniger unverletzt weiter. In der Nacht konnten die Helden sich nur zur Hälfte regenerieren weil sie nicht wirklich durchschlafen können.

Ihr seid wie gerädert und sucht Euer Zeug zusammen. Ihr schwitzt nach wie vor und ihr zweifelt daran dass Ihr heute noch einmal eine solch große Strecke zurücklegen könnt wie in den vergangenen Tagen. Der Weg steigt mittlerweile stärker an, was Euch zu der Vermutung kommen läßt das Ihr die ersten Ausläufer des Gebirges erreicht habt. Ihr schultert Eure Rucksäcke und wollt gerade los, als Rodan an Euch heran tritt und zu flüstern beginnt.

“Ich glaube wir sind nicht allein. Es fehlen zwei Wasserschläuche und ein Teil des Pökelfleisches. Irgendwas stimmt hier nicht. Jedesmal wenn wir morgens wach werden fehlt ein Teil der Ausrüstung. Gestern Feuerstein und Zunder und heute die Schläuche. Außerdem ist eine der Zeltplanen zerschnitten. Heute Nacht habe ich es hier und da in der Nähe rascheln hören. Es könnten Tiere gewesen sein, aber ich glaube mittlerweile dass uns jemand folgt. Das kann kein Zufall sein das die wichtigsten Reiseutensilien entweder verschwinden oder zerstört werden. Wir sollten sehr umsichtig vorgehen. Wenn uns noch mehr abhanden kommt werden wir alle hier sterben. Nehmt nur noch Wasser und Essen wenn

es gar nicht anders geht. Seid sparsam, dann schaffen wir es. Macht Euch schon mal Gedanken wie wir unsere Sachen heute Abend sicher unterbringen können.“

Mit diesen Worten wendet er sich ab. Er hat Euch während des gesamten Gesprächs nicht angeschaut um zu vermeiden das eventuelle Verfolger bemerken das sie entdeckt wurden. Nun lotet er die Richtung aus und setzt sich an die Spitze der Gruppe. Er wandert entschieden langsamer und vorsichtiger als in den letzten Tagen. Stunden vergehen und es wird Nachmittag.

Meisterinformationen

Bitte eine Probe auf Sinnesschärfe oder Wahrnehmung oder Intelligenz von jedem. Gelingt eine so erkennt der Held eine hauchdünne Schnur die über den Weg gespannt ist. Teilen sie ihm dies verdeckt mit. Wenn er nicht sofort reagiert löst Rodan die Falle aus und wird von einem Pfeil am Arm getroffen. Mehr geschieht nicht. Der Pfeil war mit einem leichten Gift versetzt das Rodan für den Rest des Tages und die komplette Nacht wie in Trance erscheinen läßt. Er ist ansprechbar, allerdings nicht in der Lage sich weiter zu bewegen. Die Gruppe wird dadurch zur Rast gezwungen. Der Übliche Tand fällt an. Aufstellen der Zelte, mittlerweile sind zwei kaputt, und wieder Feuer machen. Wenn es beim letzten Mal geklappt hat ist das ganze keine weitere Probe wert. Ansonsten sollen sie es ruhig noch mal versuchen. Schadet ja nix. Ob die Helden es nun geregelt bekommen ein Feuer zu schüren oder nicht, in der Nacht können Sie der mittleren Wache, sofern es eine gibt, folgendes beschreiben:

Rund um das Lager ist es still und Beklommenheit macht sich breit. Die drückende Hitze und das feuchte Klima vernebeln die Sinne. Immer wieder glaubt ihr tief im Urwald Lichter tanzen zu sehen. Aufsteigende Nebelschwaden

spielen Euren Sinnen Streiche und erscheinen in den unterschiedlichsten Formen. Drachen, Orks und ähnliche Gebilde manifestieren sich vor Euren Augen, und obwohl Euer Verstand Euch ganz klar sagt das diese Wesen sich sicherlich nicht in dieser Gegend Aventuriens aufhalten, zuckt Ihr dennoch immer wieder zusammen und habt den Alarmschrei schon auf den Lippen. Dann reißt Ihr Euch noch mal zusammen und bemerkt den Irrtum. Ihr wascht Euch die Augen mit ein wenig lauwarmem Wasser aus um die Gespenster zu verjagen und als Ihr aufschaut seht Ihr erneut Gestalten in den Nebeln. Sie tragen große Kopfschmucke und Speere und bewegen sich anscheinend langsam auf Euch zu. Seltsam, bisher habt Ihr immer nur eine Gestalt im Nebel ausmachen können. Diesmal sind es sieben und sie alle sehen sich wirklich ähnlich. Zu spät begreift Ihr. Diesmal sind die Gestalten Wirklichkeit.

Meisterinformationen

Jetzt wird es ernst. Die Kultisten meinen es ernst und kämpfen bis zum Tod. Keine Moralproben oder Ähnliches. Bedenken sie das Rodan nicht kämpfen kann. Er ist noch immer paralysiert, wäre im Kampf aber wahrscheinlich eh keine große Hilfe. Er hat andere Stärken. Sollten die Helden den Kampf gewinnen, wovon ich jetzt einfach mal ausgehe haben sie für den Rest der Dschungelreise erstmal Ruhe, da sie ihre Verfolger gerade zerlegt haben. Sollten sie nicht alle um die Ecke gebracht haben besteht eine Möglichkeit von den Überlebenden durch ein wenig Überzeugungsarbeit herauszubekommen wo sich das Zentrum des Bundes befindet. Wahrscheinlich muß man ein wenig Gewalt anwenden. Nach genügen Überredungsversuchen wird ein Überlebender zustimmen die Gruppe bis zum Eingang vom Plateau zu bringen. Anschließend will er dass man ihn frei läßt. Ob die Helden das tun liegt bei ihnen. Sie

könnten ihn auch sicherheitshalber zu Boron schicken. Der folgende Weg ist ereignislos und es dauert noch etwa zwei Tagesmärsche bis man zu einem Höhleneingang geführt wird. In den zwei Nächten passiert nichts Aufregendes so dass die Helden sich vollständig regenerieren können. Das werden sie auch sicherlich gut brauchen können. Am Eingang der Höhle wird der Moha sichtlich nervös und wird sich schnell verabschieden wollen. Wie schon gesagt soll es den Helden überlassen bleiben was sie mit dem Kerl tun.

Rätsel in der Finsternis

(D)

Eine große dunkle Öffnung, die halb von wilden Lianen überwuchert ist klafft vor Euren Augen. Zur Rechten und zur Linken der Höhle stehen zwei übermann große Steinstatuen die eine seltsame Lebensform darstellen. Halb Mensch halb Echse. Das Ganze ist so gut vermischt das man nicht direkt einordnen könnte welche Bestandteile des Körpers zu welcher Rasse gehören. Dennoch erkennt man gut beide Einflüsse. Die Gestalten sind in Roben gehüllt und nicht bewaffnet. Sie tragen nichts in den Händen wie es von menschlichen Skulpturen bekannt ist sondern stehen einfach nur da und blicken verklärt in die Ferne. Ihre Gesichter sind fein gezeichnet und ein Ausdruck von Güte liegt in Ihren Augen. Alles in allem ein sehr beruhigendes Bild. Die Gebilde haben unter dem Zahn der Zeit gelitten und sehen arg verwittert aus. Hier und da sind sie von Moos bewachsen oder es sind Teile heraus gebrochen. Sie müssen unschätzbar alt sein. In der Höhle ist es stockfinster. Bis vier Schritt könnt Ihr in die tiefen der Gewölbe schauen, danach verschlingt die Finsternis alles was sich noch dort befindet.

Meisterinformationen

Sicherlich wäre es hier extrem ratsam Fackeln oder Lampen zu entzünden. Ansonsten wird es kaum möglich sein einen Weg durch die Höhle zu finden. Wie die Helden sich hier Licht verschaffen bleibt allein Ihnen überlassen. Zur Not können sie einige Fackeln selber bauen oder sonst was. Vielleicht ist ja auch ein magisch begabter Held dabei der ein wenig Licht ins Dunkel zaubern kann.

Der Eingang der Höhle ist kreisrund und hat einen Durchmesser von etwa zwei Schritt. Ein wenig mulmig wird Euch schon als Ihr die Höhle betretet. Der Schein der Fackeln spiegelt zuckende Schatten am Gestein wieder und immer wieder erschreckt Ihr, ob der Gestalten die sich dort zeigen. Aber es sind ja nur Schatten. Also kein Grund zur Beunruhigung. Der Weg weitet sich im inneren des Felsens etwas aus und man kann bequem mit vier ausgewachsenen Kerlen in einer Reihe stehen. Die Decke des Stollens wird ebenfalls immer weiter und erreicht eine Höhe von gut zehn Schritt. Immer wieder hört Ihr das Gekreische von Fledermäusen die sich in Scharen von der Decke lösen und wild umher flattern um irgendwann im Licht hinter Euch oder in der Dunkelheit vor Euch zu verschwinden. Immer wieder ist der Pfad gesäumt von steinernen Statuen, dieser seltsamen und anmutigen Mischwesen, wie sie bereits vor der Höhle zu finden waren. Mal haben sie die Arme verschränkt vor dem Brustkorb, mal sind sie weit geöffnet um Fremde willkommen zu heißen. So geht Ihr noch ungefähr eine halbe Stunde, bis die Luft um Euch herum beginnt drückender zu werden. Das schwüle Klima verstärkt sich noch, was Eurer Meinung nach und auch Rodans Meinung nach ungewöhnlich ist für eine Höhle dieser Größe. Eigentlich sollte es kühler werden da keine direkte

Sonneneinstrahlung den Boden trifft. Aber der Boden ist mehr als warm, und auch die Wände strahlen eine enorme Hitze aus. Ein wenig beunruhigt geht Ihr weiter um eine leichte Biegung während der Weg stetig leicht ansteigt. Als Ihr um die Biegung herum seid seht Ihr in der Ferne etwas silbern blitzen und Funkeln.

Meisterinformationen

Was die Helden dort erblicken ist ein silbernes Tor das die komplette Breite des Weges verdeckt. Hier werden die Helden vor ein Rätsel gestellt, denn nur wer intelligent genug ist darf zu diesem Volk vordringen. Ich hoffe das Rätsel gefällt besser als das Gedicht. ☺ Mal schauen was mir einfällt. Aber erstmal weiter im Text. Lassen Sie die Helden hier vorgehen wie sie wollen. Erstmal werden sie sicher vorsichtig sein. Wenn sie in Sichtweite des Tores sind machen sie wie folgt weiter.

Ihr schreitet weiter auf den silbernen Schimmer zu den Ihr aus der Ferne im Fackelschein gesehen habt und beim näher kommen wird Euch deutlich was da so schimmerte. Ein riesiges Tor aus silbernen Gitterstäben versperrt den Weg. Es ist komplett aus Silber gearbeitet und äußerst schicklich verziert mit rankenden silbernen Blättern und Blüten die sich um die Stäbe schlängeln. Auch Weinreben sind hier zu sehen und andere Pflanzen. Mittig des Tores stehen sieben steinerne Statuetten, drei auf der rechten und vier auf der linken Seite Spalier. Ihr werdet das Gefühl nicht los das sie Euch aus lebendigen Augen anfunkeln. Und tatsächlich. Je näher Ihr kommt desto mehr drehen sie Ihre steinernen Häupter um Euch keines Wegs aus den Augen zu verlieren. Sie ähneln den Statuen aus dem vorderen Teil der Höhle, sind jedoch etwas kleiner und stehen in Augenhöhe.

Meisterinformationen

Nun wollen wir erstmal abwarten was

unsere Gruppe vorhat. Sicherlich ist es die schlechteste Idee ein Schwert zu ziehen und auf die Statuen einzuschlagen. Sollten die Helden dies tun so schildern sie wie ein heller Blitz von der Decke hinab in die Stelle schlägt wo die Waffe des Helden den Stein berührt. Die Waffe des Helden wird zerstört und die Statue richtet den Blick stur gerade aus, weg von den Helden. Sie verschränkt die Arme vor der Brust und wird fortan regungslos verharren. Das Ganze Ding mit den Statuen verläuft wie eine Art Abstimmung. Bei jeder Statue müssen die Helden ein Rätsel lösen, mal schwerer und mal leichter. Dabei bleibt Ihnen stets nur eine Antwortmöglichkeit. Ist die Antwort korrekt so weitet die Statue die Arme zur Begrüßung aus wie vorher bereits gesehen. Ist die Antwort falsch passiert das gleiche wie beim Angriff auf eine der Figuren. Die Helden sollten es tunlichst hin bekommen die Mehrheit der Rätsel zu lösen, ansonsten ist kein Einlaß zum Plateau zu bekommen. Die Rätsel beginnen wenn die Helden bis auf ein oder zwei Schritt an die Figuren herangekommen sind. Die erste Figur beginnt dann zu sprechen:

Die Vordere der Figuren hebt das Haupt ein wenig. Mustert jeden von Euch von oben bis unten und erhebt dann eine in sich hallende Stimme an Euch:

“Willkommen in den Hallen der Weisheit, gleichermaßen Zugang zu unserem geliebten Land. Es ist lange her das Menschen es bis hier gebracht haben. Aber sagt was Euer Begehrt ist und wir Wächter werden beraten und entscheiden was mit Euch zu tun ist.“

Meisterinformationen

Dann mal los verehrte Gruppe. Was wollt Ihr hier überhaupt? Die Wächter interessieren sich eigentlich nur nebensächlich für die Motive der Helden. Sie wollen lediglich herausfinden ob die Helden die Wahrheit sagen oder Ihnen eine Lüge

auftischen. Erzählen die Helden von der Geschichte des Vaters von Rodan so wird der 1. Wächter weiter sprechen:

“Nun, ich sehe Eure Motive sind ehrlicher Natur. Somit habt Ihr meinen Segen um dieses Tor zu durchschreiten. Es stehen Euch sechs weitere Prüfungen bevor um endgültig passieren zu können. Wenn Ihr die Hälfte der Prüfungen besteht wird sich dieses Tor öffnen und Ihr seid würdig unser Plateau zu betreten und in unseren Landen ein neues Leben zu beginnen. Wie ich schon sagte sollt Ihr meinen Segen haben.“ Er breitet die Arme aus als wolle er Euch willkommen heißen und im Kreise der Seinen zu begrüßen.

Meisterinformationen

Es dürfte klar sein das die Statue bei einer Lüge die Arme verschränkt, den Helden aber dennoch erklärt wie sie auf das Plateau gelangen können. Allerdings erst nachdem die wahren Beweggründe preisgegeben wurden. Egal welche Möglichkeit nun passiert ist, direkt im Anschluß wendet sich die zweite Figur der Gruppe zu und beginnt zu sprechen.

Mit der gleichen Stimme wie auch schon der erste Wächter beginnt die Statue zu sprechen:

“RELIGION - es gibt auf dieser Welt vieles das nicht durch die Geschehnisse von Menschen, Elfen, Zwergen oder ähnlichem geleitet wird. Auf Deren gibt es Götter die von Zeit zu Zeit in den Lauf der Welt eingreifen. Wer dies bedenkt ist Reich an Wissen. Sagt mir nun wie die wahren Götter auf dieser Welt heißen? Wie sind Ihre Namen?“

Auch leicht, der Gute will die einzelnen Namen der Zwölf hören, als da wären: Praios, Rondra, Effert, Boron, Hesinde, Tsa, Firun, Phex, Travia, Peraine, Ingrim, Rahja.

Wenn die Helden dazu nicht allzu lange brauchen wird auch er die Arme öffnen und die Dritte Figur beginnt mit der selben Stimme zu sprechen.

“WISSENSCHAFT - Mal kalt wie Eis, mal heiß und weich, kaum zu brechen und doch zu formen. Es ist die Grundlage für den Fortschritt der Welt, in Krieg und Frieden gleichsam begehrt. Es hat viele Farben und Werte. Was ist das? Bedenkt das Ihr nur eine Antwort habt.“

Der Gute wird sich mit der Antwort Stahl oder Metall zufrieden geben und sich auf die Seite der Gruppe schlagen wenn die Antwort korrekt gegeben wird. Weiter geht es mit Nummer 4.

“KRIEG - Besteht einen fairen Zweikampf gegen Euren Spiegel und Ihr sollt meine Stimme haben.“

Schreiben Sie sich die Attacke und Parawert auf und schildern Sie wie im Rücken der Gruppe genaue Abbilder der Gruppe entstehen die sich lediglich durch die Farbe Ihrer Kleidung von den Helden unterscheiden. Anschließend hat sich jeder mit seinem Spiegelbild zu beschäftigen. Würfeln Sie den Kampf ganz normal aus und schauen sie welche Seite am Ende mehr direkte Siege davon getragen hat. Greift jemand wen anders als seinen Spiegel an werden die Spiegel verschwinden und der Kampf ist verloren da es sich um einen fairen Kampf handeln soll. Wahlweise könne Sie auch eine Warnung aussprechen bevor die Spiegel verschwinden und das Rätsel verloren ist. Wenn der Kampf vorbei ist werden die Helden von der Figur geheilt oder wiederbelebt. Sterben wird hier auf lange Sicht niemand. Wenn ein Held allerdings erstmal tot ist dann schildern sie dies auch ruhig so. Lassen sie ihn in dem Glauben bis der Kampf entschieden ist. Erst dann erlösen sie ihn durch die Wiederbelebung. Geht der Kampf

unentschieden aus so geht der Punkt an die Helden. Wir wollen ja mal nicht so sein. ☺

“GESCHICK - Einer der Euren wird mir eine Aufgabe lösen um mir zu zeigen das Eure Geschicklichkeit der der Bewohner des Plateaus würdig ist. Wer möchte diese Aufgabe lösen?”

Hier ist es nun ein wenig schwierig eine einheitliche Aufgabe zu finden. Ich werde an dieser Stelle ein Holzpuzzle auf den Tisch bringen das der Held live zusammensetzen muß nachdem er einmal gesehen hat wie es gemacht wird. Wenn jetzt nicht jeder ein solches Rätsel in seinem Besitz hat kann er sich entweder eins kaufen, die Dinger sind echt nicht sooo teuer oder aber er muß sich eine eigene Aufgabe ausdenken die er dem Helden stellt. Sorry. ☺ Geben sie dem Helden angemessen Zeit das Ganze zu meistern. Ich denke 5 Minuten sollten ausreichen. Es ist durchaus erlaubt das die Gruppe dem Helden hilft, allerdings ist er der Einzige der das Rätsel berühren darf. Sollte jemand anders die Bauteile anfassen wird das Rätsel verschwinden und die Aufgabe ist verloren. Dann weiter zur Nummer fünf.

“WEISHEIT - Es gibt einen auf dieser Erde der nichts mehr haßt als die schwarze Magie. Er ist ein guter Freund unseres Volkes und ein Weiser Mann. Übersetzt bedeutet sein Name “Schatten Rohals” und er lebt in seinem weißen Turm aus Glas in der Nähe des Amboschgebirges. Die Spitze des Turms soll den Himmel berühren, so heißt es. Von wem spreche ich?”

Gemeint ist der legendäre Magier Rohezal von dem einige behaupten es sei Rohal selbst. Also mal sehen ob der Gruppe das bekannt ist. Wenn nicht gibt's keine Punkte in dieser Runde und die Statue spielt den Beleidigten.

“NATUR - Westlich des Höhleneingangs steht ein alter vertrockneter Baum der sein Leben bald verwirkt hat wenn ihm nicht geholfen wird. Das Problem ist vor Ort und ohne fremde Hilfe zu lösen. Befreit den Baum von seinem Leiden und ihr werdet auch meine Stimme haben. Geht nun. Bringt mit was Ihr findet.”

Die Gruppe wird nun also die Höhle Richtung Westen verlassen um zu dem alten Baum zu gelangen. Er ist riesen groß und beinahe völlig verdorrt. Bei genauerer Untersuchung des Baumes findet man in den Büschen die Dicht um den Stamm am Boden gewachsen sind eine kupferne Stange die durch die Rinde des Baumes ins Innere getrieben wurde. Um selbige zu entfernen benötigt es eine gelungene Kraftprobe von wenigstens der Hälfte der Helden. Anschließend können die Helden zurückkehren.

Ihr betretet erneut, die kupferne Stange in den Händen, die Hallen der Weisheit. Wieder macht sich Beklemmung breit, je näher Ihr den steinernen Wächtern kommt. Erwartungsvoll ist der letzte Wächter Euch zugewandt. Als Ihr Nahe genug seit beginnt er zu sprechen:

“Ein kupferner Bolzen war des Baumes Sorge. Nun, da er entfernt wurde wird er wieder blühen und Leben. Ihr habt die Aufgaben zur Zufriedenheit der steinernen Wächter erledigt und habt Euch somit das Recht erworben das Plateau zu betreten. Wandelt stets auf den Pfaden der Tugend und kommt nicht vom rechten Wege ab. Zeigt zu aller Zeit das Ihr würdig seit und nicht von Habgier zerfressen. Dann werden sowohl die Götter als auch die Wächter mit Euch sein. Mögen die Götter allzeit Eure Schritte und Euer Denken lenken. Gehabt Euch nun wohl. Willkommen in der neuen Welt.“

Mit diesen Worten beginnen die Silbernen

Gitterstäbe sich in Bewegung zu setzen. Immer im Wechsel gleitet eine Stange nach oben um in der Decke zu verschwinden und eine Stange nach unten um schließlich im Boden zu versinken. Der Weg ist nun auf der vollen Breite freigegeben und Ihr könnt das Plateau betreten.

Der Stollen führt noch einige hundert Schritt weiter durch die Dunkelheit bis man schließlich hinter einer Biegung den Schein des Tageslichts erkennen kann.

(F)

Auch die letzten Meter des von Statuen gesäumten Pfades, die übrigens alle die Arme zur Begrüßung ausgeweitet haben, legt Ihr ohne Schwierigkeiten zurück und dann eröffnet sich Euch ein unglaublicher Anblick. Ihr steht auf dem Rand eines Talkessels ca. 300 Schritt über dem Boden des Eigentlichen Tals und habt einen wunderbaren Blick über die Umgebung. Das ganze Tal mißt sowohl in der Länge als auch in der Breite bestimmt 500 Schritt und ist Kreisförmig angelegt. Fast sieht es aus wie ein riesiger erkalteter Vulkankrater der allerdings mit der Zeit von üppiger Vegetation bewachsen ist. Hier und da steigen einige Geisire auf oder brodeln ein paar heiße Quellen. Rund um das Tal erhebt sich eine Bergkette steil in den Himmel. Es scheint als sei der Weg den Ihr genommen habt tatsächlich der einzige ins Tal. Selbst die besten Kletterer könnten diese glatten grauen Ungetüme nicht erklimmen. Der Rand des Tals besteht aus einem dichten Mischwald, wie er sonst im Mittelreich zu sehen ist. Vielleicht Spuren der ersten Siedler hier die Ihre heimischen Pflanzen gesäht haben als sie erstmals hier eintrafen. Aber das muß Dekaden zurück liegen. An der Euch gegenüberliegenden Seite der Felswand rauscht ein großer Wasserfall in einen See der mit klarem Wasser gefüllt ist. Ein großes Feld von weiß strahlenden Seerosen bedeckt gut ein Viertel des Sees. Das Zentrum des Tals

wird von einer großen Lichtung beherrscht auf der riesige verfallene Ruinen stehen. Der Baustil wirkt auf Euch völlig unbekannt. Sehr kantig und pompös. Ein schmaler Pfad führt von hier aus in den tiefer liegenden Wald. Vögel zwitschern und der Duft von Blumen liegt in der Luft. Die Sonne steht hoch am Firmament, obwohl es Eurem Dafürhalten nach mittlerweile Nacht sein sollte. Als sei die Zeit verschoben und Ihr Euch in einer eigenen Welt befinden würdet, die mit dem hektischen Treiben und der Bindung an die Zeit und Termine dort draußen nichts gemein hat. Hier kann man sich durchaus heimisch fühlen. Nur seid Ihr allem Anschein nach völlig allein. Rodan steht neben Euch und hat Tränen in den Augen. "Das ist es also wofür mein Vater gestorben ist." Er sinkt auf die Knie und beginnt ein stilles Gebet bevor er Euch anhält dem Pfad Richtung Talkessel zu folgen. "Mal sehen was es hier zu finden gibt."

Rodan muß sich sichtlich am Riemen reißen während er Schritt für Schritt den letzten Willen seines Vaters erfüllt. Ein wirklich ergreifendes Schauspiel.

Meisterinformationen:

Tatsächlich ist dieser kleine Pfad der einzige Weg in die Tiefen des Tals. Wenn einer der Helden vorab wissen möchte was für Bauwerke dort unten zu sehen sind sagen sie ihm das er 5 große verfallene Gebäude erkennen kann die im Kreis angeordnet sind. Leider ist es den Helden nicht möglich auf Grund der Architektur den Sinn und Zweck der Hallen zu ergründen. Dafür müssen sie schon genauere Untersuchungen anstellen. Aber das wird ja nun bald folgen. Auf dem Weg hinab ins Tal sind keine Zeichen menschlichen Lebens erkennbar und auch wenn man an den Ruinen ankommt gibt es nichts was auf Leben hindeuten könnte. Ein geschickter Spurenleser könnte jedoch zu dem Schluß kommen das hier vor nicht all zu langer Zeit eine Gruppe Menschen

hergelaufen sein muß. Die genaue Anzahl kann er nicht sagen. Er schätzt so 10 bis zwölf. Die Spuren sind ca. einen Tag alt und führen zu einem der großen tempelartigen Gebäude. Sie führen hinein, aber nicht wieder heraus.

Das verlassene Tal

Meisterinformationen:

Die Ausmaße des Tals und die Vegetation wurden ja bereits geschildert. Allerdings müssen wir noch ein wenig was zu den Gebäuden sagen die hier im Kreis um einen alten Brunnen aufgestellt sind. Also los:

1) Der Brunnen

In der Mitte der Lichtung befindet sich ein riesiger Brunnen der sicher drei bis vier Schritt im Durchmesser mißt. Ein flaches Dach wurde über ihm errichtet und an der Nordseite befindet sich eine in den Stein gearbeitete Kurbel aus Bronze, daneben ein bronzener Hebel. Bedient man diese kommt aus den Tiefen des Brunnens nach einiger Zeit eine Plattform auf der ein Bottich befestigt wurde der ca. 50 Liter Wasser faßt. Dreht man den Mechanismus bis zum Ende beginnt der Bottich sich zu einer Seite zu neigen um das Wasser über einen Ausguß über die Brunnen Mauer zu ergießen. Ein Hebel neben der Kurbel läßt den Bottich wesentlich schneller in die Tiefe schnellen als es mit der Kurbel machbar wäre. Der Brunnen ist insgesamt ca. 30 Schritt tief. Der Wasserspiegel befindet sich in etwa 20 Schritt tiefe. Ansonsten ist hier nichts zu finden. Keine Gänge, keine Höhlen, lediglich ca. 3000 Kupferstücke die am Boden des Brunnens funkeln. Ein Wunschbrunnen halt. Sollte ein Held die Idee haben ebenfalls ein Kupferstück in

den Brunnen zu werfen so lassen sie sich seinen Wunsch notieren und nehmen sie ihn zu ihren Akten. Zu 20 Prozent erfüllen sie ihm diesen Wunsch am Ende des Abenteuers. Natürlich nur wenn es etwas ist das machbar und im Rahmen ist.

2) Die Versammlungshalle

Links vom Brunnen befindet sich die Ruine einer alten Versammlungshalle wie es scheint. Am hinteren Ende der Halle befindet sich ein steinernes Rednerpult das mittig im Raum angebracht ist. Um dort hin zu gelangen geht man durch einen etwa drei Schritt breiten Gang der von zwei Tribünen gesäumt wird auf denen sicherlich 200 Leute Platz finden könnten. An der Decke und an den Wänden sind irgendwelche Malereien angebracht gewesen. Ihr könnt die Köpfe der Echsenwesen erkennen, aber leider den Zusammenhang der Zeichnungen nicht verstehen. Der Zahn der Zeit hat sein Übriges getan. Auch in diesem Raum findet sich nichts. Keine Gänge, keine versteckten Türen.

3) Die Kultstelle (...das Gebäude in das die Spuren führen...)

Tatsächlich ist dies das einzige Gebäude das noch eine Tür hat. Sie ist satte fünf Schritt hoch und drei Schritt breit und besteht vollständig aus Bronze. Sie hängt noch so gerade in den Angeln das man meinen könnte die Baumeister hätten den Ort des Geschehens gerade erst verlassen. Trotz des enormen Gewichtes das sie haben muß läßt sie sich ohne großen Kraftaufwand fast lautlos öffnen. Hinter der Tür öffnet sich einem eine Große Kuppel, obwohl das Gebäude von außen Betrachtet eigentlich ein spitzes Dach haben müßte. Auch scheint Euch der Raum wesentlich Größer als es die Ausmaße der Außenmauern errahnen lassen. Der Raum selbst ist kreisrund.

Sieben Säulen stützen die Kuppel die mit wunderschöner Deckenmalerei verziert ist. Vor jeder der Säulen steht ein bronzener throngleicher Sessel in dessen Rückenlehne und Sitzfläche samtene Kissen eingelassen sind. Am Kopf der Rückenlehne sind in wunderschön geschwungenen Linien Namen eingearbeitet. Holgath von Beilunk, Melina Grandusa, Veron Belasal, Thermon Alagusa, Beranjo Salasa, Fera Gela, Samano Madaska. Dies sind die Namen der sieben Hüter des Bundes des gelben Auges, wie Sie sicherlich schon korrekt vermutet haben. Einmal im Monat treffen sich die hohen Herren und Damen an dieser alten Kultstätte um über Machenschaften und die verschiedensten Dinge zu debattieren und zu entscheiden. Es bleibt zu vermuten das entweder kürzlich eine Solche Debatte abgehalten wurde oder in nächster Zeit abgehalten wird wenn man sich an die Fußspuren vor dem Tempel erinnert. Derzeit ist allerdings niemand in diesen Hallen anzutreffen. Ganz verlassen wirkt der Platz jedoch nicht, da an den Säulen und Wänden befestigte Fackeln und Öllampen entzündet sind und ein unwirkliches Licht in der Halle verbreiten, sodass jeder Anwesende lange zuckende Schatten an die Wände und auf den Boden wirft. Die Wände sind mit erstaunlich gut erhaltenen Wandteppichen geschmückt. An der Wand die dem Eingang gegenüber liegt stehen vier große Regale die in die Rundung der Wand eingepaßt sind. Sie stehen voll mit Büchern. Bei genauerer Betrachtung der Bücher wird auffallen das sich der Großteil der Bücher mit Dingen des alltäglichen Lebens beschäftigt. Es gibt Kochbücher, Bücher über das Bauen von Häusern, über Architektur und Medizin, Kräuter und Tränke. Die Kunst des Waffenschmiedens, Ackerbau und, und und. Wenn die Helden längere Zeit

stöbern sollten finden sie auch einige Bücher die wahrscheinlich hier im Tal verfaßt wurden. Eines davon beschäftigt sich mit der Anatomie der Echsenwesen, jener Bewohner die diese Lande wohl mal bewohnt haben müssen. Besonders interessant wird es wenn einem der Helden eine Probe auf Wahrnehmung gelingt. Dann wird ihm nämlich auffallen das dieses Buch "Die Kreuzung von Mensch und Echse" von einem Herrn Penda Handal verfaßt wurde. Rodan selbst meint diesen Namen noch nie gehört zu haben, tatsächlich jedoch ist es ein Vorfahre von Rodan und gleichzeitig auch der Verfasser des Tagebuchs aus dem Rodans Vater einige Seiten erstanden hatte. Mehr zu der Person des Penda Handals aber später. Warten Sie als Meister einen Moment ab in dem sich alle Helden mit einer Sache beschäftigen. Mit der Durchsuchung der Bücherregale vielleicht um dann wie Folgt einzusetzen:

(G)

Vertieft in Eure Forschungen werdet Ihr plötzlich von einer Stimme aus Eurer Konzentration gerissen. "Also hat der Erbe es doch geschafft sich seinen Weg hierher zu bahnen. Trotz aller Bemühungen genau das zu verhindern."

Ihr dreht Euch erschrocken um und Euer Blick fällt auf den Beratungszirkel hinter Euch. Die Sessel sind nicht weiter leer. In jedem sitzt ein in edle Roben gekleideter Mensch. Fünf Männer und zwei Frauen. Zwei Echsenwesen flankieren den Ausgang des Tempels. Sie halten mächtige Krummklingen an einem etwa schritthohen Stab in den Händen und wirken äußerst lebendig. Aus gelben Augen mustern sie das Geschehen.

Der äußerlich Älteste erhebt sich aus seinem Stuhl und spricht weiter.

"Erlaubt das ich mich vorstelle. Mein Name ist Thermon Alagusa, meines Zeichens Ältester des Rates der Hüter des Bundes des gelben Auges und Fortführer einer fast drei Jahrhunderte alten Tradition die sich mit der Geheimhaltung dieses Ortes und seiner Bewohner beschäftigt. Über Generationen konnten unsere Vorfahren und letztlich nun auch wir aus den reichen Schätzen dieses Ortes leben und uns in der Welt da draußen ein sehr angenehmes Leben ermöglichen ohne dafür hart zu arbeiten. Wir nahmen es stets als Vermächtnis und taten alles um nichts an der Tatsache zu ändern, das nur eine Hand voll Menschen davon profitieren konnten. Nur so konnte die Geheimhaltung gewährleistet und der Fortbestand gesichert werden. Ihr fragt Euch nun sicher was es mit den Echsenwesen und all dem auf sich hat. Nun, ich will es Euch erzählen. Vor knapp 300 Jahren kam der Handelsreisende und Forscher Pental Handal nach Maraskan um sich ein neues Leben zu ermöglichen. Er versuchte sich in Tuzak und Jergan an den verschiedensten Geschäftsideen und Unternehmungen und fand letztlich seine Berufung in der Forschung. Er beobachtete die Natur und die Artenvielfalt sowie die Entwicklung verschiedener Volksgruppen und Stämme in den umliegenden Regenwäldern. Eines Tages dann kam ihm der Gedanke einen Versuch durchzuführen. Er wollte es wagen eine Frau menschlichen Blutes mit einem Echsenmann zu kreuzen um so eine Mischrasse zu erschaffen die ihm hörig sein könnte und ihm einiges an Arbeiten abnehmen könnte. Sicherlich hätte er sich auch einfach irgendwelche Arbeiter zu diesem Zwecke nehmen könne, aber damit

war sein Forschungsdrang nicht gestillt und zudem verfügte Pental ob seiner gescheiterten Geschäfte nicht mehr über die nötigen finanziellen Mittel. An allen Instituten an denen er angefragt hatte ihm bei seinem Vorhaben zu helfen stieß er auf taube Ohren, so suchte er sich in zwielichtigen Bereichen Helfer, die alle Samt die Vorfahren des Rates bildeten. Ein weiteres Problem ergab sich als man bereit war die erste Kreuzung vorzunehmen. Man brauchte einen Ort der Abgeschnitten von der Außenwelt war. In Tuzak selbst oder sonst wo wäre ein solcher Versuch kaum durchführbar gewesen, insbesondere nicht weil man an verschiedensten Stellen bereits um Hilfe gebeten hatte und dort vielmehr auf Zorn als auf Hilfsbereitschaft gestoßen war. Also unternahmen die ersten Ratsmitglieder Reisen ins Inland der Insel und stießen letztlich auf diesen Talkessel der wie geschaffen war für die eigene Zivilisation. Der Boden war fruchtbar und das Klima äußerst akzeptabel. Es gab genug Wasser, Vegetation und Tiere um es hier zu versuchen. So geschah es also das Pental und seine Schergen ein Dutzend Frauen ihrer Freiheit beraubten und drei Echsenwesen fangen ließen. Woher man damals diese Geschöpfe hatte ist nicht überliefert. Auch fehlt in den Aufzeichnungen die Art und Weise wie die Kreuzung beider Rassen von statten ging. Wir wissen heute jedoch das von den zwölf Frauen lediglich vier die Strapazen überlebt haben und ein gesundes Mischlingskind zur Welt brachten. Zwei männliche und zwei weibliche Exemplare. Sie gediehen prächtigst und waren in Ihren Eigenschaften mit der Stärke der Echsen und dem Verstand der Menschen gesegnet, allerdings fehlte

ihnen leider die Gabe des eigenständigen Denkens und so waren sie, wie Pental es sich erhofft hatte absolut hörige Wesen. Man brachte ihnen verschiedene Arbeitsabläufe bei und merkte das sie sehr gute und schnell lernende Schüler waren. Sie verständigten sich in der menschlichen Sprache und als einige Jahre vergangen waren versuchte man Nachwuchs zu erzeugen. Auch dies klappte und so wuchs die Zivilisation schnell an. Die Geschlechtsreife war bei den Kreaturen offensichtlich bereits nach sieben Jahren erreicht sodass selbst Pental, der bei seiner Ankunft auf Maraskan gute 22 Lenze zählte schnell von den Arbeiten seiner Kinder finanziellen Profit ziehen konnte. Eines Tages ergab es sich nun das bei Bergarbeiten hier im Tal die Arbeiter auf eine Diamantader stießen. Um Geld, Reichtum und Wohlstand brauchte sich keiner der Ratsmitglieder mehr Sorgen machen. Da das Leben hier im Tal allerdings nicht so spannend war und man mit dem Geld hier nichts anfangen konnte beschloss man das Tal mit einem magischen Mechanismus zu verschließen und nur noch einmal im Monat zusammen zu treffen um weitere Schritte zu besprechen. Das Geheimnis wurde von Generation zu Generation weiter getragen und lediglich die Mitglieder der Ratsfamilien wußten um die Quelle des Reichtums. Einzig Pental, der keine Familie hier auf Maraskan hatte blieb Zeit seines Lebens im Tal und starb schließlich eines Tages. Sein Platz wurde nie wieder besetzt da man keinen lebenden Nachfahren ausmachen konnte und es eigentlich auch nicht wirklich wollte. Wenn man einen Kuchen verteilen muß ist es für jeden einzelnen besser je weniger Leute davon essen wollen. Das keine

ehrenhaften Leute im Rat saßen dürfte klar sein. Als nun Euer Vater vor einiger Zeit in den Besitz des Tagebuches seines Ahnen gelangte wurde uns klar das wir etwas unternehmen mußten um seinen Forschungsdrang zu Zügeln. Wir wollten die letzten verbleibenden Reichtümer keinesfalls Teilen, denn die Zivilisation hier geht dem Ende zu. Es war nach einiger Zeit nicht mehr gelungen weiter Nachwuchs zu erzeugen und so sind die beiden Exemplare dort hinten an der Tür die letzten beiden lebenden. leider beides Weibchen. Der Rat hat beschlossen nur noch so lange hier zusammen zu kommen bis die beiden gestorben sind. Den größten Teil der Diamanten haben wir bereits aus dem Tal gebracht und die Quelle neigt sich ebenfalls dem Ende zu. Wir haben vor langer Zeit aufgehört die Gebäude hier in Stand zu halten und weiter unnötig Gold und Material zu verschwenden um die letzten Erbstücke, wenn man es so nennen will, von Pental Handal in der Außenwelt unter uns aufzuteilen und dann jeder unserer eigenen Wege zu gehen. In maximal einem Jahr wird der ganze Spuk hier vorbei sein und niemand wird jemals erfahren was hier passiert ist da niemand mehr lebt der es erzählen könnte. Die Söldner um das Fräulein Sonja scheren sich einen Dreck darum woher das Geld kommt das Ihre Mägen und Beutel füllt und sie werden eine fürstliche Abfindung erhalten. Wir, die letzten Mitglieder des Rates werden unser Geheimnis ebenfalls mit ins Grab nehmen. Unsere Erben werden nie erfahren was hier in den Tiefen des Dschungels verborgen gewesen ist. Der Eingang wird sich, wenn der letzte von uns zu Boron gegangen ist zerstören, da die Existenz der Barriere an unsere

Leben gebunden ist. Ihr seht also, wir haben für alles gesorgt. Fragt sich nur was jetzt mit Euch passiert. Ihr habt sicher Verständnis dafür das wir Euch nicht lebendigen Fußes hier heraus lassen können. Ebenso wenig liegt es in unserem Interesse den Nachfahren des Herrn Pental Handal an unserem Reichtum teilhaben zu lassen. Es tut mir Leid. Aber Ihr werdet diese Tal nicht lebendig verlassen."

(Enter)

Der Ratsführer führt eine schnelle Handbewegung aus und keiner von Euch kann sich mehr rühren. Eure Waffen fallen zu Boden und Euch beschleicht ein Gefühl von Hilflosigkeit. Was wird nun mit Euch geschehen? Hilflos müßt Ihr zusehen wie sich die Rratsmitglieder gemächlich aus dem Tempel entfernen. Die beiden Echsenmenschen bleiben und schließen das schwere Bronzetur von Innen. Ihr seid allein mit diesen Kreaturen die weiterhin den Ausgang bewachen. Mit dem Moment wo sich die große Pforte schließt könnt Ihr Euch wieder bewegen.

(K) wenn Kampf

Meisterinformationen

Nach dem langen Vortrag sollten wir unseren Helden erstmal ein wenig Zeit geben das Ganze sacken zu lassen. Ich hoffe mal sie konnten alles Vortragen ohne ständig unterbrochen zu werden. Auf der anderen Seite können Sie sich sonst ja einfach den Inhalt des Gespräches verinnerlichen und den Helden das Ganze in einer Art Dialog darlegen, was Rollenspieltechnisch natürlich wesentlich schöner wäre. Wenn die Helden sich vor dem Ende zu Kampfhandlungen hinreißen lassen wollen können sie den Zauber auch ruhig schon vorher spinnen. Wichtig ist das sie

wissen was überhaupt passiert.

Nun wollen wir mal zusammenfassen, denn die Flucht aus dem Tal ist ja nicht ganz einfach. Ich habe vor die Helden nun in einem gestückelten Showdown mit den einzelnen Ratsmitgliedern zu konfrontieren, wobei man tunlichst vermeiden sollte alle hier innerhalb des Tals zu töten, es sei denn man hätte vor den Rest seines Lebens hier zu verbringen. Planmäßig sollen die letzten drei Ratsmitglieder erst am Eingang zum Tal gestellt werden. Nun sind wir aber ersteinmal in dem Tempel mit zwei Echsenmenschen. Die lieben sind recht groß und kräftig gebaut und zwar nicht die cleversten, aber keineswegs dumm. Man könnte sogar einem Kampf aus dem Weg gehen wenn die Helden auf die Idee kommen Rodan als einen Nachfahren Ihres Schöpfers darzustellen. Die Tierchen werden ein wenig unsicher agieren und einen Beweis fordern. Sie sind der Sprache der Menschen im übrigen recht gut mächtig. Wenn sich die Helden nun noch an das von Pental Handal verfaßte Buch erinnern werden sie hier eine Portraitzeichnung des Schriftstellers im hinteren Teil auf der Innenseite des Einbandes finden die Enthüllt das Pental und Rodan glatt als Zwillinge durchgehen könnten worüber Rodan natürlich mächtig erstaunt und ergriffen zugleich ist. Alles was er von dem Ratsführer in Erfahrung gebracht hat war ein bisschen zu viel für ihn und so ringt er mit Tränen ob der Ungerechtigkeit die den Frauen damals und all den Menschen und auch Echsen in der Zwischenzeit angetan wurden. Die Gruppe muß ihn mehr oder weniger hinter sich herschleifen um dem Rat schnell folgen zu können. Sollte es zu einem Kampf kommen sind die Echsen keinesfalls zu unterschätzen, auch wenn sie nur zu zweit sind. Es sind zähe Biester die sich auf den Umgang mit Ihren Waffen durchaus ordentlich

verstehen und wesentlich kräftiger sind als es ein normaler Mensch ist. Vorsicht ist also geboten. Hier ist es leicht zu sterben und auch ziemlich endgültig wenn es passiert. Welchen Weg die Helden nun auch wählen mögen, an den Wächtern müssen sie vorbei. Das Tor wird nicht zu öffnen sein bis die beiden ausgeschaltet sind, oder aber selbst die Pforte öffnen. Danach geht es an die Verfolgung. Die Ratsmitglieder sind selbstverständlich nicht auf dem direkten Weg aus dem Tal geflohen. Dazu bestand ja auch kein Anlaß. Also wird man sie in den restlichen Gebäuden, oder aber auch am Brunnen draußen wohl aufstöbern können. Ein geschickter Spurenleser wird leicht in der Lage sein zu sagen wohin sich die hohen Herren davon gemacht haben. Wenn es nun zum Kampf mit dem Rat kommen sollte, so sollten sich die Helden darüber im Klaren sein das es sich um sehr erfahrene Magier und Kämpfer handelt. Wenn die Gruppe nicht aufpasst ist es wahrscheinlich ein sehr ungleicher Kampf. Sorgen sie als Meister dafür das die Frustration nicht zu groß wird. Auf alle Fälle sollten sie dafür sorgen das die zwei Obersten des Rates, Beranja Salasa und Thermon Alagusa erst am Ausgang des Tals gestellt werden. Am besten sie geben den Helden schon früh in diesem Kampf den Hinweis das sich die Beiden davon stehlen. Am Eingang des Tals machen Sie dann wie folgt weiter:

(H)

Allgemeine Informationen

Ihr hastet den Weg zur Höhle hinauf durch die Ihr dieses Tal betreten habt. Im Sand sind deutlich die Spuren der beiden Flüchtigen zu erkennen. Ihr beeilt Euch Ihnen zu folgen in der Hoffnung das sie sich nicht bereits in die Wirren des Dschungels geschlagen haben. Ihr betretet die Höhle und

vernehmt ein unterschwelliges Murmeln zweier Stimmen. Das müssen sie sein. Ihr biegt um die letzte Ecke vor dem metallernen Tor und da hocken die beiden einander zugewandt am Boden die Hände vor die Gesichter geschlagen in eine Art Trance gefallen. Unter Euren Füßen beginnt der Boden zu vibrieren und ein lautes grummeln erfüllt die Luft, welche nun beginnt um die beiden Ratsmitglieder zu rotieren. Eile ist geboten. Anscheinend wollen die Deiden den Eingang zum Tal bereits jetzt verschließen.

Meisterinformationen

Es ist in der Tat Eile geboten. Sollten die Helden, bevor sie tätig werden, in lange Diskussionen verfallen lassen sie ruhig schonmal Teile der Höhle hinter den Helden einstürzen. Sollte noch immer keine Reaktion folgen werden die Helden von einigen Trümmern getroffen um schließlich, bei weiterem Ausharren von einer Geröllhalde von der Decke erschlagen zu werden. Das ganze ist recht einfach zu verhindern. Man muß die Magier lediglich in ihrer Konzentration stören. Allerdings klappt dies nicht mit Fernkampfaffen, da diese in von dem Luftstrudel abgelenkt werden. Alle anderen Ideen sollten jedoch zum Erfolg führen. Die Magier brauchen nach der Anstrengung ein wenig um sich zu sammeln, verbergen sich allerdings für diese Zeit in einer blau schimmernden Kugel, welche nicht wirklich durchbrochen kann. Allerdings können die Magier aus dieser Kugel heraus auch keine Attacken ausführen. Sie dient lediglich dazu sich zu sammeln. Ein weiterer Vorteil für die Helden ist, das sich einer der beiden Magier seiner kompletten Astralenergie entledigt hat um den Schutzzauber aktiv zu halten. So haben sie es nachher lediglich mit einem Magier zu tun. Der andere wird mit seinem Magierstab kämpfen. Ich denke

jedoch wir sollten den Helden vor dem Kampf nochmal ein kleines unmoralische Angebot machen. ☺

Allgemeine Informationen

Ihr habt die Konzentration der Magier gestört, wurdet allerdings von einer kleinen Druckwelle etwa zwei Meter zurück in den Gang gedrückt. Um die beiden Ratsmitglieder bildet sich schnell eine bläulich schimmernde Kugel in der die beiden nun am Boden kauern und völlig erschöpft scheinen. Nach einiger Zeit erhebt sich Thermon Alagusa vom Boden und richtet das Wort an Euch.

”Nun, jetzt stehen wir hier. Am Eingang zur Quelle unseres Reichtums die gerade versiegt. Viel haben wir durchmachen müssen um diesen Standort über die Jahre geheim zu halten und sicherlich wandelten wir nicht immer auf tugendhaften Pfaden. Allerdings kann ich nicht sagen das mir auch nur eine Sekunde meines Lebens, oder auch nur eine Tat leid tun würde. Die Tatsache das ich und nicht zuletzt auch alle anderen stillschweigen bewahrt haben hat unsere Familien in den Reichtum geführt. Niemand wird je nachvollziehen können woher das Geld kam und letztlich wurde es ja auch ehrlich in der Welt da draußen verdient. Niemand fragt nach Dingen die für ihn nicht existieren. Aber was rede ich. Ich will Euch wissen lassen das ich müde bin zu kämpfen und daher mache ich Euch ein Angebot. Ihr habt fünf von uns anscheinend ausgeschaltet, sonst wäret Ihr wohl nicht aus dem Tal herausgekommen. Ich für meinen Teil, und ich denke ich spreche da auch im Namen von Herrn Salasa hier, hänge zu sehr an meinem Leben als das ich es hier beenden

möchte und so möchte ich euch ein Angebot machen. Wir werden gemeinsam in mein Haus nach Tuzak reisen und dort in Verhandlungen treten um ein, ich will es mal Schweigegeld nennen, zu vereinbaren. Wenn Ihr uns tötet bricht hier alles zusammen und Ihr bekommt nichts von dem Kuchen ab. Nun, was sagt Ihr?”

Meisterinformationen

An dieser Stelle gibt es nun zwei Möglichkeiten wie es weitergehen kann. Wenn die Helden sich nicht auf den Kuhhandel einlassen wollen werden sie wohl oder übel einer Konfrontation nicht aus dem Wege gehen können. Wenn der Kampf gegen die beiden Magier siegreich bestritten wurde passiert folgendes. Anschließend können sie die Helden dann zurück nach Tuzak lotsen, wo sie sich erstmal von den Reises Strapazen erholen sollten. Richten sie es so ein das die Vorräte wirklich so eben reichen. Die Helden werden völlig am Ende sein. Weiter geht es dann mit dem Abschnitt ”Das Ende aller Träume – Ein Abenteuer geht zuende”

Wenn die Helden sich auf Verhandlungen einlassen geht es folgender Maßen weiter:

Allgemeine Informationen

Ihr habt also eingewilligt und senkt Eure Waffen um zu Verhandlungen gemeinsam mit den Beiden Ratsmitgliedern nach Tuzak zu reisen. Ihr schultert Eure Bündel und wollt den beiden gerade zu verstehen geben das sie in Eurer Mitte wandern sollen als sich die Magier lächelnd ansehen.

”Meine lieben Freunde, wir haben uns gedacht auf eine etwas angenehmere Art und Weise zu reisen wie es üblich ist. Kommt und erfahrt die Vorteile der Magie. Damit macht Thermon eine schnelle Handbewegung und ein Balken aus Licht manifestiert sich vor Euren Augen der immer breiter wird und sich kreisförmig ausbreitet. Bei einem Durchmesser von gut zwei Schritt hört die Ausdehnung auf und das Licht verblaßt. Auf dem Boden bleiben kreisförmige Runen zurück die nun beginnen in sich in gleißendem Licht zu flackern. ”Ein Portal das uns in mein Haus bringen wird. Habt keine Furcht, Euch wird nichts passieren. Wollt Ihr vorgehen oder sollen wir vorgehen? Leider kann immer nur einer durch das Portal treten. Ein zweites Portal kann ich nicht zur gleichen Zeit öffnen. Außerdem muß man eine Sanduhr verstreichen lassen bevor der nächste durch das Portal geht.”

Meisterinformationen

Eine Frage die sicherlich für Diskussionsstoff sorgen wird, denn kann man diesem Magier wirklich trauen. Wenn die Helden mal genau nachdenken können sie diese Frage eigentlich nur verneinen. Schließlich war er bereit die anderen fünf Ratsmitglieder im Tal einzuschließen, da wird er sicherlich nicht mit den Menschen teilen die ihm der größte Dorn im Auge sind. Wenn die Helden entscheiden das Thermon als erster durch das Portal gehen soll wird sich dieses kurz bevor die Sanduhr abläuft schließen und man ist mit Herrn Salasa allein in der Höhle. Dieser hat keinen Schimmer wohin sich Alagusa davon gemacht hat und erklärt das dieses Portal praktisch zu jedem Ort in Aventurien führen könnte. Wo Alagusa wohnt weiß der Ärmste beim besten Willen nicht. Er hofft nun auf die Gnade

der Helden und bittet um sein Leben. Ob ihm die eben angesprochene Gnade zu Teil werden wird ist letztlich unwichtig. Sollten die Helden den Betrüger mitnehmen wollen wird dieser im Dschungel von einem Giftpfeil getroffen und stirbt.

Wenn allerdings erst die Helden gehen sollten besteht stets die Gefahr das Alagusa das Tor zu einem beliebigen Zeitpunkt schließen wird und die Gruppe damit trennt. Ich denke diese Gefahr wird die Gruppe nicht eingehen wollen. Wenn dem dennoch so sein sollte lassen sie die Gruppe in einer abgewrackten Hütte im Armenviertel von Tuzak ankommen wo sie dann leider vergebens auf Alagusa warten werden. Das Portal schließt sich kurz drauf.

Wahrscheinlich wird es also über kurz oder lang doch hier in der Höhle zum Kampf kommen. Im Anschluß daran wird es nun Zeit nach Tuzak zurück zu kehren. Es ist leider nicht mehr möglich das Tal zu betreten da der hintere Teil der Höhle völlig verschüttet wurde. So sollten sich unsere Helden nun traurig und erschöpft auf den Weg machen.

(J)

Das Ende aller Träume – Ein Abenteuer ist am Ende

Allgemeine Informationen

Nach weiteren drei Tagesmärschen erreicht Ihr endlich den Rand des Dschungels. Das dichte Grün das Euch die letzten Tage umhüllt hat und Euch den letzten Nerv geraubt hat weicht langsam Eurem stetigen Schritt und langsam wird der Untergrund wieder etwas fester. Völlig ausgetrocknet tretet Ihr durch eine letzte Wand aus Busch, Baum und Gestrüpp, bis Ihr

auf einer großen Wiese am Rand des Dschungels angekommen seit. Es ist später Nachmittag und ein frischer Wind bläst über das weite flache Land. Euch fröstelt es ein wenig ob eurer völlig verschwitzten Kleidung. Rodan bricht schließlich mit einem Stöhnen zusammen und streift seinen Rucksack ab. Er ist völlig entkräftet. Ihr hattet schon bei Eurem Aufbruch in der Höhle keinerlei Wasserreserven mehr und seht Euch nach einem erfrischenden Schluck. Wie fern Euch doch die Zeit vorkommt in der Ihr in Anmons Schenke gesessen habt und ein Becher Bier vor Euch thronte. "Laßt uns hier Lagern, Freunde. Ich kann keinen Schritt mehr gehen." Nachdem Rodan diese Worte gesprochen hat dreht er sich auf den Rücken und schließt die Augen. Zeit ein Lager herzurichten, auch wenn es schwer fällt.

Meisterinformationen

Die Helden dürften ob der Tatsache das es seit einiger Zeit kein Wasser mehr gibt ziemlich runter sein mit den Nerven und auch ziemlich erschöpft. Fragen Sie die Helden was sie tun wollen um das Lager behelfsmäßig einzurichten und. Streuen Sie bei Aktionen die Ihnen kraftraubend vorkommen einige, ruhig erschwerte, Proben auf Konstitution oder Körperkraft ein. Bei Mißlingen lassen sie eine Probe auf Selbstbeherrschung folgen um zu sehen ob der Held nicht ausrastet und nichts mehr versuchen wird weil er einfach nur noch müde und fertig ist. Er wird dann kein Holz mehr sammeln oder ähnliches. Sollten die Helden Wachen einteilen dürfte es schnell klar werden das es ein völlig sinnloses Unterfangen ist wach zu bleiben. Dafür ist die Erschöpfung einfach zu groß. Lassen sie die Helden in tiefen Schlaf fallen der am nächsten Mittag wie folgt beendet wird:

Ihr merkt das Gras unter Euren Rücken und in Eurem Gesicht. Ihr müsst lange geschlafen haben denn die warmen Strahlen der Mittagssonne scheinen Euch aufs Gesicht. Ihr hört die Vögel zwitschern und den Wind in den Baumwipfeln und Euren Magen der Euch schon seit Tagen ärgert. Die Pferde schnauben und scheinen schon wach zu sein und sich ein wenig die Beine zu vertreten. – Die Pferde???? Welche Pferde überhaupt??? Ihr öffnet die Augen und um Euch herum stehen einige Männer auf Pferden. Einige andere folgen. Ihr reibt Euch den Schlaf aus den Augen und zieht Eure Waffen. Ihr kämpft Euch auf die Füße, immer noch halb blind vom Licht der Praiosscheibe. Ein wenig orientierungslos versucht Ihr den Rücken eines Eurer Gefährten zu finden. Die Pferde stehen nun im Kreis um Euch herum und einer der Reiter steigt ab von seinem Pferd.

„Den Göttern sei Dank, wir haben Euch gefunden.“ Ich hatte mir Sorgen gemacht und so bin ich mit einigen Freunden aufgebrochen Euch zu suchen. Ihr seht schrecklich aus. Was ist bloß geschehen?“

Ihr könnt die Stimme noch nicht ganz einordnen, aber zum Glück kann Rodan es. Es ist sein Vetter, Lobris Rommedahl der mit einer Schar Reiter zu Eurem Glück hier aufgetaucht ist. Er weist seine Freunde an Euch das Gepäck abzunehmen und Euch zu trinken und zu Essen zu geben. Anschließend bringen sie das Lager auf Vordermann, schüren ein Feuer und richten Zelte ein in denen noch eine Nacht genächtigt werden wird um dann morgen in aller Frühe den Rückweg anzutreten der sicher eine knappe Tagesreise dauern wird weil man nur langsamer voran kommt. Ihr seid glücklich und

erleichtert das Ihr nun in Sicherheit seid.

Am nächsten Morgen packen Lobris und der Rest der Gruppe die Sachen zusammen während Ihr Euch bei einem ausgedehnten Frühstück für den Weg nach Tuzak bereit macht. Kurz nach Sonnenaufgang geht es dann los. Die Männer überlassen Euch die Pferde und so habt Ihr eine angenehme Heimreise. Am frühen Abend trifft Ihr am Hause Lobris' ein. Rodan hat, soweit seine Kräfte es zuließen, auf dem Weg schon alles erklärt und erzählt was passiert war und Lobris und seine Freunde können die Geschichte kaum glauben. Nur schade das Ihr mit leeren Händen heimgekehrt seid. Aber das ist jetzt zweitrangig. Rodan bedeutet es sicher viel was er in den letzten Tagen und Wochen erlebt hat und er wird sicherlich nicht knauserig sein wenn es darum geht Euch zu bezahlen. In zwei Tagen werdet Ihr mit der „Björklund“ zurück ans Festland fahren und auf dem Heimweg könnt Ihr eure Kräfte auffrischen.

Meisterinformationen.

Lassen Sie die Zeit in Tuzak nicht mehr allzu lang werden. Ich denke die Helden wollen nur noch Geld sehen und gut ists. Wenn die Helden nach der Bezahlung fragen sagen sie Ihnen das sie im Hafen von Perricum ausgezahlt werden wenn sie wollen. Ansonsten freut sich Rodan natürlich wenn die Helden ihn noch nach Hause begleiten um in „Anmon's Ruh“ bei Wein, Weib und Gesang die erfolgreiche Operation zu begießen. Wie sie die Zeit weiter überbrücken bleibt Ihnen überlassen. Sicherlich wollen die Helden noch ein bisschen was einkaufen in der Stadt. Ihre Kleidung ist auf alle Fälle hin. Anschließend geht es dann auf der „Björklund“ weiter.

Ihr atmet ein wenig auf als Ihr Euren Fuß von der Erde Maraskans auf die Planken der „Björklund“ setzt. Mateo begrüßt Euch herzlich und man merkt die Dankbarkeit die er Rodan und auch Euch gegenüber empfindet. Das Schiff sieht aus wie aus dem Ei gepellt. Der Rumpf erstrahlt in einem frischen grün und in weißer, schnörkeliger Schrift sticht am Bug der Name des ehemaligen Kapitäns Björklund ins Auge. Die Takelage und Segelflächen wurden erneuert und das ganze Deck wurde blitzblank geschrubt. Man könnte behaupten das die Matrosen aus dem Schiff ein echtes Schmuckstück gemacht haben das nun stolz die Wellen und Winde der Meere durchschneiden kann. An Bord herrscht absolut kameradschaftlich Stimmung und eine Hierarchie ist kaum zu spüren. Jeder weiß was seine Aufgabe ist und erledigt diese auch ohne zu murren. So legt die „Björklund“ an diesem Morgen aus dem Hafen ab und Lobris, der mit seinen Freunden noch zum Kai gekommen ist winkt euch noch ein Weilchen nach bis auch er sich wieder an sein Tagewerk begibt.

Die „Björklund“ durchschneidet leise die Wellen nachdem sich die weißen Segel an den Masten mit Wind gefüllt haben und Ihr sitzt an Deck zusammen und reflektiert noch einmal das Geschehene. Oft genug habt Ihr Euch in den letzten Tagen die Frage gestellt warum Ihr diese ganzen Strapazen überhaupt auf Euch nehmt, habt auch drüber gesprochen, und dann, wenn Ihr eure jetzige Situation überdenkt und Rodans zufriedenen Gesichtsausdruck seht wisst Ihr es. Erfahrungen wie Ihr sie immer wieder macht kann man nur in einem Leben als Abenteurer machen. Mit all seinen Vor- und Nachteilen. Man strebt nach Ruhm und Reichtum und hofft das

eines Tages der alte Ohm am Feuer seinem Enkel Eure Geschichte erzählen wird und die Kinder an seinen Lippen hängen. Das ist wahrer Reichtum. Man lebt weiter über die Grenzen seines eigentlichen Lebens hinaus und wird so, so hofft Ihr, nie in Vergessenheit geraten. Zumindest in Rodans Familie dürfte das der Fall sein. Wenn Ihr ihn so anschaut dann könnt Ihr eine erstaunliche Entwicklung bei ihm bemerken. Er wirkt wesentlich ruhiger und ausgeglichener als zuvor. Er ist nicht weiter der zerstreute Professor sondern ein junger Mann der mit beiden Beinen im Leben steht. Ihm haben die Strapazen, so schlimm sie auch gewesen sind, anscheinend sehr gut getan.

Die Zeit an Bord der „Björklund“ vergeht wie im Fluge und im Nu seid Ihr in Perricum von wo aus Ihr binnen weniger Tage wieder daheim in Gareth im Gasthaus „Anmons Ruh.“ Anmon und seine Magd Hannah begrüßen Euch mit Freudentränen in den Augen. Besonders Hannah merkt man deutlich an wie froh sie ist Ihren Rodan wiederzusehen. Für einen Moment vergisst sie Ihre gute Erziehung und wirft sich ihrem liebsten um den Hals um ihm einen dicken Kuß auf den Mund zu drücken. Rodan erwidert diesen ohne sich groß zu schämen wie er es vielleicht noch bei Eurer Abreise getan hätte.

Nach einer Weile richtet er das Wort an Euch: „So Freunde,“ er umarmt jeden von Euch herzlichst, „lasst uns die sache am Abend zum Abschluß bringen. Rein formal meine ich natürlich. Ihr könnt so lange meine Gäste sein wie Ihr wollt. Ihr seid angenehme Zeitgenossen mit denen ich mich gern umgebe. Ich erwarte Euch hier im Gasthaus zu siebten Abendstund. Esst vorher nichts. Es

gibt ein Festmahl. Bis dahin habe ich noch einiges zu erledigen. Ruht Euch aus oder wascht und duscht Euch. Tut was Ihr tun müsst, aber seid pünktlich.“ Mit einem verschmitzten Grinsen wendet er sich ab und geht mit Hannah in Richtung seines Hauses. Anmon schaut den beiden glücklich lächelnd nach. „Ich lasse Eure Sachen auf Eure Zimmer bringen, oder nächtigt Ihr andernorts?“

Meisterinformationen

Was die Helden nun mit den restlichen Ihnen noch verbleibenden Stunden anfangen ist ihnen mal wieder überlassen. Am Abend ist das Gasthaus von innen nicht mehr wiederzuerkennen. Eine große Tafel steht in der Mitte des Schankraumes und niemand sonst befindet sich in der Gaststube. Anmaon hat den Laden am heutigen tage geschlossen und falls die Helden aus der Stadt kommen sehen sie ein Schild an der Tür das verkündet das am heutigen Abend eine geschlossene Gesellschaft hier feiert.

Als Ihr den Schankraum betretet schlägt es Euch die Sprache. Der ganze Raum ist in gemütliches Kerzenlicht getaucht und im Kamin in der Ecke brennt ein leise knisterndes Feuer. Die Luft ist erfüllt vom Duft frischen Gebräts und allerlei Köstlichkeiten. Gedeckt ist für (Anzahl der Helden x 2 + 4) Personen. Rodan sitzt bereits an seinem Platz vor der Tafel und hat einige Papiere vor sich, die er jedoch sofort wegräumt als er Euch erblickt. „Nehmt Platz Freunde. Heute Abend werden wir die Sorgen der letzten Tage vergessen machen. Ich habe noch ein wenig weibliche Begleitung eingeladen. Allessamt Freundinnen von Hannah und mir hier aus der Stadt damit

auch ein schönes Fest wird und Hannah sich nicht ganz so alleine fühlt unter uns Männern. Auch Anmons Frau wird anwesend sein. Aber vorher haben wir noch einiges zu klären. Ich muß Euch noch bezahlen. Ihr seid mir mittlerweile mehr als nur Freunde geworden und ich möchte ungern Schulden bei Euch zurücklassen. Also setzt euch.

Als Ihr Platz genommen habt Holt Rodan die Papiere wieder aus der Tasche. Ich habe hier Zahlungsbelege von der bank. Ich habe jedem von Euch 50 Dukaten auf Euer Konto eingezahlt als dank und Anerkennung für die letzten Wochen und Monate. Bei der Abrechnung der Expedition blieb meiner Meinung nach ein bischen zu wenig für jeden über und so habe ich noch ein bischen was drauf gelegt um Euch nicht zu beleidigen. Ich hoffe Ihr seid damit zufrieden. Wenn nicht dann sagt es bitte.

Rodan wartet kurz und schaut alle Helden geduldig an. Wenn jemand meint das es zu wenig Geld sei machen sie ihm klar wie viel 50 Dukaten in der Tat sind und wie lange er für diese Geld hätte arbeiten müssen.

Nun, ich denke dann können wir gleich mit der Feierlichkeit beginnen. Ich gehe mal die anderen holen.

Nach einer Weile kommt Rodan mit den übrigen Gästen herein und stellt Euch einander vor. Allesamt wirklich recht entzückende und liebreizende Damen, wie Hannah selbst es ist. Und so esst trinkt und lacht Ihr bis tief in die Nacht und früh in denMorgen wie Ihr es schon sehr sehr lange nicht getan habt. Euch ist klar das Ihr hier nie vor verschlossenen Türen stehen werdet und das Ihr einige gute Freunde hinzu gewonnen habt, und dessen könnt Ihr Euch auch sicher

sein.

Meisterinformationen

In wie weit sie den Abend noch ausspielen wollen bleibt Ihnen überlassen. Ober ob der ein oder andere noch ein nächtliches Abenteuer mit einer der Damen erlebt oder besoffen vom Tisch fällt. Alles kann, nichts muß. Das Abenteuer findet hier auf alle Fälle seinen Abschluß, was bedeutet das sie jedem Helden 600 allgemeine Erfahrungspunkte geben können. Besonders gelungenes Rollenspiel belohnen Sie nach Ihrem ermessen. Das wars.

Im Nachhinein...

Dann noch mal Grüße an alle die bis hier dabei geblieben sind. Ich hoffe Ihr hattet Spaß an dem Abenteuer und habt es bewerkstelligen können das keiner Eurer Spieler bei diesem weitreichenden Abenteuer (geographisch gesehen) in Borons Reich einkehren musste. Wie dem auch sei ist Euch sicherlich aufgefallen das einige Dinge die Im Vorwort erwähnt wurden nun doch nicht ganz so im Abenteuer widerspiegelt wurden wie man sich das vielleicht erhofft und nicht zuletzt auch ich mir das gewünscht hätte. Der wirtschaftliche Aspekt ist leider kaum eingebaut worden und somit ist es auch nicht zur Budgetplanung gekommen die ich gerne verwirklicht hätte, letztlich aber Glaube das der Spaß auch so nicht zu kurz kommt. Wenn sie wollen können sie ansonsten ja einfach einmal schnell für sich überschlagen wie hoch der Gesamtaufwand der jeweiligen Expedition denn wohl sein könnte und Ihrer Heldengruppe einfach ein Budget

setzen und schauen wie sie damit zurecht kommt. Nichts desto trotz können Sie ja mit den Arbeitsverträgen im Anhang arbeiten um einfach mal eine Neuerung in das Abenteuerleben Ihrer Heldengruppe zu bringen. Sicherlich fällt es nicht jedem leicht seine Unterschrift unter das Dokument zu setzen und das soll ja auch so sein.

Sicherlich ist Ihnen ebenfalls aufgefallen das in dem Gesamten Abenteuer keine Werte für NPC's auftauchen. Das hat einen ganz simplen Grund. Ich habe dieses Abenteuer für meine eigene Spielrunde verfasst und wir spielen nicht nach den Regeln der DAS – Reihe sondern benutzen das Midgard – System. Das hat zur Folge das ich mich in der Welt des Schwarzen Auges einigermaßen auskenne, jedoch keine Ahnung habe in welcher Gestalt die Werte für NPC aussehen. Ich hoffe das trübt Ihren Spaß an diesem Abenteuer nicht und ich denke das es für Sie sicherlich wesentlich einfacher ist ein paar Werte zusammen zu schustern als es für mich wäre. Ansonsten können sie sich ja einen der zahlreichen Char. – Editoren besorgen und ihn diese Aufgabe erledigen lassen. Ansonsten kann ich nur hoffen das Sie Freude an dem kleinen Ausflug nach Maraskan hatten. Für Leute die den RPG – Soundmixer bereits kennen und benutzen steht auf der Internetseite www.rpgsoundmixer.de die entsprechende Soundlibrary zum Abenteuer bereit. Mit Ihr zusammen dürfte es Ihnen ein leichtes sein Ihren Spielabend recht stimmungsvoll zu gestalten. Leuten die den Soundmixer noch nicht verwenden sei ein Besuch der Seite auf alle Fälle ans Herz gelegt damit sie sich dieses großartige Tool alsbald aneignen und Mitglied der Mixer – Community werden können. Es lohnt sich.

Nun aber genug der langen Worte. Ich wünsche viel Vergnügen und den Segen

der Zwölf.

Ihr
Nils Wulfert