

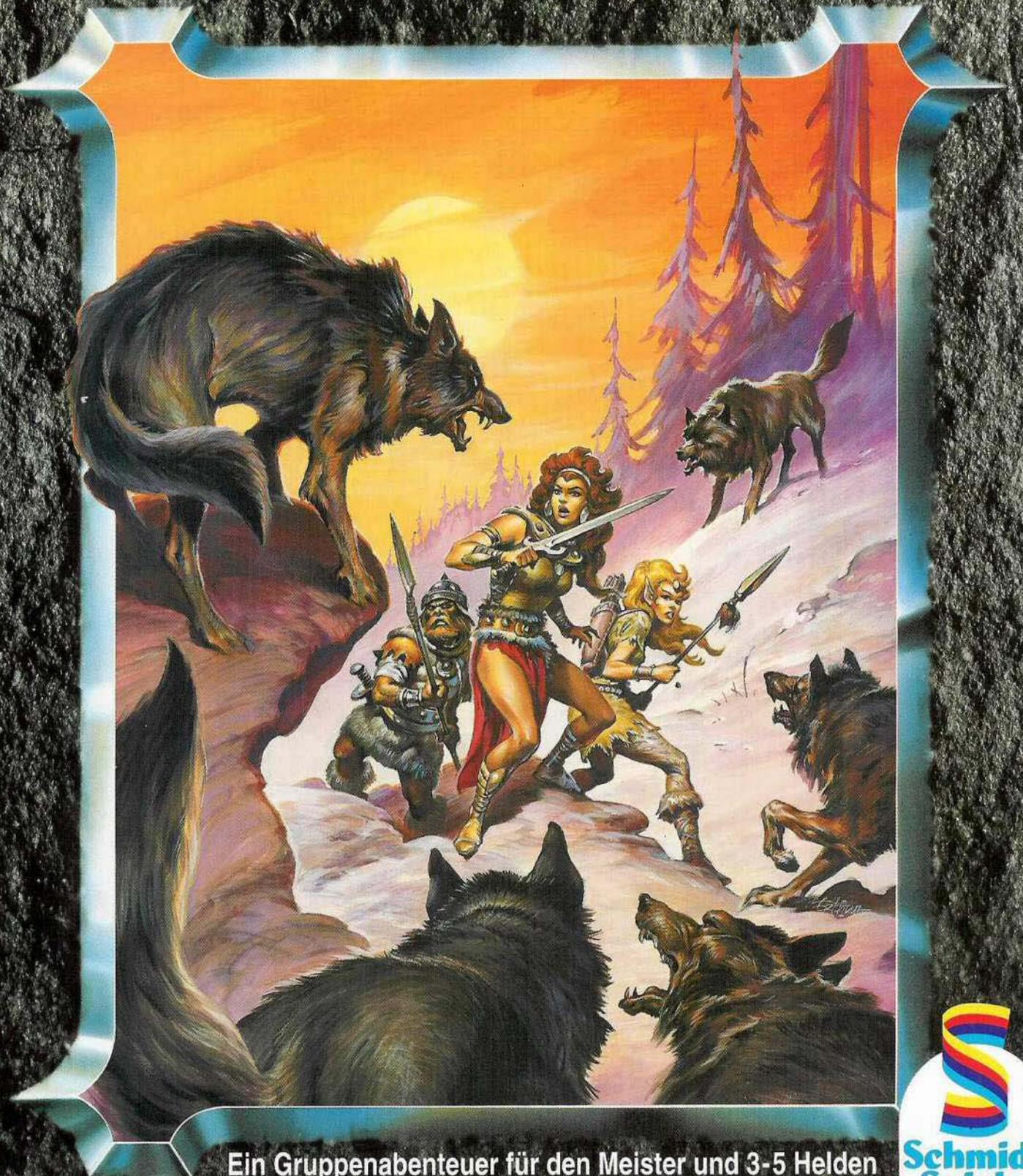
ERFAHRUNGSTUFEN

9-14

ABENTEUER
61

Das Schwarze Auge

IN LISKAS FÄNGEN



Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden



Gruppen-Abenteuer

In Liskas Fängen

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Michaela Sommer, die farbige Landkarte von Ina Kramer
und die Planzeichnungen vom Autor.

©1995 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH. Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ertugrul Edirne
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

In Liskas Fängen

von
Ralf Hlawatsch

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 9-14
für den Meister und 3-5 Helden
ab 14 Jahren



Inhalt

In Liskas Fängen	5
Ein Wort an den Meister	5
Zur Spielleitung	6
Erster Teil: dem Nordstern entgegen	8
Wichtige Personen	9
Im "Ufergraben" zu Riva	11
Reisevorbereitungen	12
Auf geht's!	13
Zweiter Teil: an den Ufern des Skagalli	24
Dritter Teil: in Liskas Fängen	34
Eine Wolfsgeschichte	34
Das Abenteuer geht weiter	35
Viertel Teil: Ulgozol	40
Anhang: über das Nivesenland	43
Geros Tagebuch	47

In Liskas Fängen

Ein Wort an den Meister

Lieber Leser, der vorliegende Band, „In Liskas Fängen“, richtet sich vornehmlich an den erfahrenen Spielleiter, denn Reiseabenteuer wie dieses gehören nun einmal zur schwierigeren Kategorie, unter anderem deshalb, weil sich die Geschehnisse stets auf wenige Punkte konzentrieren, zwischen denen viele Meilen Landstraße liegen, auf denen kaum etwas passiert. Trotzdem können Sie Ihre Gruppe nicht von einem Handlungsort zum nächsten hetzen. Vielmehr müssen Sie den Spielern die Illusion einer weiten Reise verschaffen, ohne dabei Langeweile aufkommen zu lassen. Andererseits ist die Gruppe in ihren Handlungsmöglichkeiten kaum eingeschränkt; sie kann immer vom vorgeesehenen Weg abweichen und völlig unerwartet reagieren. Um eine solchen Situation zu „meistern“, ist einiges Erzähl- und Improvisationstalent vonnöten. Außerdem können wir aus Platz-

gründen Landschaften, Städte und Dörfer nicht so ausführlich beschreiben, wie es wünschenswert wäre. Sie müssen sich deshalb sehr gut vorbereiten, aus verschiedenen Quellen recherchieren und vieles aus dem Stegreif gestalten, um den Landstrich, den die Helden bereisen, mit echtem Leben zu erfüllen.

... bis Boron sie in Gnade zu sich nimmt (Meisterinformationen)

Gewiß hundert Jahre ist es her, daß Sari Riweis ihr armseliges Leben aushauchte, ein Leben, das in einer prächtigen Kaufmannsvilla begann und unter Umständen endete, die bei ihrer Geburt niemand prophezeit hätte. Ihrem Vater, dem reichen Händler



Darbin Riwens, war sie nie eine Freude, zu flatterhaft war ihr Wesen und zu sehr war sie Trunk und Spiel verfallen. Es stimmt kaum verwunderlich, daß der alte Herr sein Vermögen ihrem Bruder Torben vermachte. Sari hingegen bekam nur vom Kusliker Rad das Loch.

Torben war seiner Schwester gegenüber milder gestimmt als sein Vater. Er ließ sie weiterhin auf seinem Anwesen wohnen, und es ging ihr nicht schlecht. Sie hatte sogar einen Leibdiener zu ihrer Verfügung, Gero, der ihr treu ergeben war. Nur Gold fürs Glücksspiel bekam sie nicht, und sie würde auch nie an das Familienvermögen herankommen, solange ihr Bruder und seine Gemahlin lebten. So verfiel Sari schon bald auf einen üblen Plan: Sie drang des nachts in das Gemach ihres Bruders ein und erstach seine junge Gattin. Den blutigen Dolch legte sie in seine Hand.

Ihre Rechnung ging auf. Torben wurde verhaftet und ob der erdrückenden Indizien zum Tode verurteilt. An einem regnerischen Boronsmorgen tat der Scharfrichter vor den Augen Hundertter schaulustiger Rivaner seine blutige Pflicht.

Doch dann geschah das Unfaßbare. Als der Henker Torbens Haupt an den Haaren aus dem Korb zog, um es der Menge zu präsentieren, öffnete der Kopf Augen und Mund. Mit einem Schwall von Blut drangen, dumpf, aber klar vernehmlich, beklemmende Worte über die fahlen Lippen: „Du wirst hängen, Sari, noch bevor die Frisundrose blüht!“ Ein Aufschrei ging durch die entsetzte Menge, und Sari gefror das Blut in den Adern. Voller Angst raffte sie alle Schätze zusammen, verkaufte Haus, Hof und Geschäft und machte sich zusammen mit ihrem Geliebten Haldan und dem Diener Gero auf die Flucht.

Da das Wetter (für den Boronmond) noch erstaunlich mild war, fand sich ein Kapitän, der vor dem Wintereinbruch noch eine letzte Fahrt nach Paavi wagen wollte. Sari, Haldan und Gero schifften sich ein. Von der Hafenstadt Paavi aus sollte es dann per Wagen oder Schlitten nach Sewerien gehen. Sollte, denn plötzlicher schwerer Eisgang zwang das Schiff in der Mündung des Ceamon zu ankern. Für gutes Gold fand sich jedoch ein norbardischer Kaufmann, der die drei Gefährten mitsamt ihrer Habe auf seinem Flußkahn mitnahm. Es war eine schwierige Fahrt, denn der Ceamon war bis auf eine schmale Fahrrinne zugefrozen. Trotzdem gelangte man sicher bis nach Koskjuk. Dort kauften sich die drei Reit- und Packpferde. Unwissend, was eine Reise durch den tiefen Schnee bedeutet, machten sie sich so

rasch wie möglich auf den Weg. Doch der Winter ist ein grimmiger Reisegefährte. Unter der dicken, weißen Pracht war kaum eine Straße zu erkennen, und es dauerte nicht lange, bis sich das Kleeblatt im Schneesturm hoffnungslos verirrt. Kälte und Hunger setzten Sari, ihren Gefährten und den Tieren zu. Nach wenigen Tagen starben die ersten Pferde. Doch die drei wollten nicht eine Unze ihres Schatzes zurücklassen. Lieber beluden sie die verbliebenen Reittiere und stapften selber zu Fuß durch den tiefen Schnee. Ihre Kräfte schwanden. Bald waren die drei Gefährten dem Tode nahe, und es war pures Glück, daß sie, bevor sie erfroren, von einigen Nivesen gefunden wurden. In den Jurten der Hirten erholten sie sich rasch, und kaum, daß sie wieder auf den Beinen waren, wollten sie schon weiterziehen. Mit einigen schwer beladenen Karenen und einem nivesischen Führer, der sie bis zu den Ufern des Born geleiten sollte, machten sie sich auf den Weg. So zogen sie weiter gen Süden, doch eines Morgens, als sie erwachten, war ihr Führer tot - ermordet.

Sari und ihre Begleiter wanderten allein weiter; sie hatten ihre Not mit den Karenen und kamen mehr schlecht als recht voran. Bald hatten sie wieder nichts mehr zu essen, und sie erreichten gerade die Quelle des Amper, als Haldan vor Hunger und Erschöpfung starb.

Zum ersten Mal in ihrem Leben zeigte Sari, daß in ihrem Herzen nicht nur Habgier wohnte. Sie war über den Verlust des Liebsten so traurig und verbittert, daß sie ihren Schatz an Ort und Stelle liegen ließ und schwor, fortan als Bettlerin zu leben, wenn Firun sie nur aus seinen eisigen Klauen entließe. Tatsächlich schlug sie sich bis Notmark durch. Dort fristete sie einige Zeit ein armseliges Dasein in den schmutzigen Gassen, bis sie eines Morgens neben der Leiche eines jungen Goldschmieds erwachte. Noch bevor sich Sari den Schlaf aus den Augen gerieben und verstanden hatte, was überhaupt geschehen war, ward sie schon von den Bütteln gepackt. Jene verhafteten die Frau und führten sie noch am gleichen Tage dem Gericht vor. Sari gestand das Verbrechen nicht. Wie sollte sie auch, *diesen* Mord hatte sie schließlich nicht begangen. Aber sie machte auch nicht den geringsten Versuch einer Verteidigung.

So beendete der Richter die kurze Verhandlung mit den Worten: „Die Bettlerin Sari soll so lange am Halse aufgehängt werden, bis daß Boron sie in Gnade zu sich nimmt.“

Noch bevor es wieder Frühling wurde, setzte der Henkersstrick dem Leben der Sari Riwens ein Ende.

Zur Spielleitung

Sicherlich haben Sie schon richtig geschlossen, daß sich das Abenteuer um Sari Riwens Schatz, der irgendwo zwischen Riva und Notmark herumliegen muß, dreht. Und diesen Schatz können die Helden wirklich finden, das ist versprochen. Doch zugegeben, einen kleinen Haken hat die Sache schon ...

Wenn die Helden das Abenteuer bestehen, sind sie unvorstellbar reich. Das ist aber eine denkbar schlechte Voraussetzung für die Fortsetzung eines typischen Abenteuerlebens, denn warum sollte ein steinreicher Bürger weiterhin sein Leben aufs Spiel setzen? Falls die Gruppe den Schatz tatsächlich hebt, dann

können die wackeren Recken sich getrost aufs Altenteil zurückziehen und der Jugend den Vortritt lassen.

Tatsächlich mag der eine oder andere Spieler Ihrer Runde dieses Abenteuer zum Anlaß nehmen, einen Helden, den er seit langem spielt und an dem er das Interesse zu verlieren beginnt, zur Ruhe zu setzen: Nun hat der Held endlich die Gelegenheit, eine Krieger- oder Magierschule zu eröffnen und fürderhin ein friedvolleres Leben zu führen - ein schönes, stimmiges Ende für eine aventurische Abenteuer-Laufbahn.

Falls Ihre Helden aber noch keineswegs an den Ruhestand

denken, bietet Ihnen als Meister der Schatzfund einen Ausgangspunkt für eine Fülle von Abenteuern: Der Goldtransport steckt bereits voller Gefahren; der Schatz muß am Zielort sicher gelagert und vor Dieben geschützt werden; die Burg, die die Helden von dem Gold erstehen, wurde zuvor bereits an einen Schwarzmagier verkauft; die Helden kaufen sich eine eigene Schivone und brechen auf in ferne Länder ... Sie sehen, hier eröffnet sich ein weites Feld für Abenteuer der besonderen Art.

An dieser Stelle erwartet Sie nicht die sonst übliche Zusammenfassung des Abenteuers. Statt dessen finden Sie eine kurze Inhaltsangabe vor jedem Kapitel. Die Geschichte gliedert sich insgesamt in vier Teile, die mit etwas Vorbereitung auch separat spielbar sind. Dabei geht es in den Teilen 1, 2 und 4 direkt um die Schatzsuche, wobei Ihre Recken Saris Spur anhand eines Tagebuchs und einer Schatzkarte von Gero verfolgen. Teil 3 ist ein kurzes Zwischenspiel, in dem die Himmelswölfe höchstselbst den Helden an den Kragen wollen.

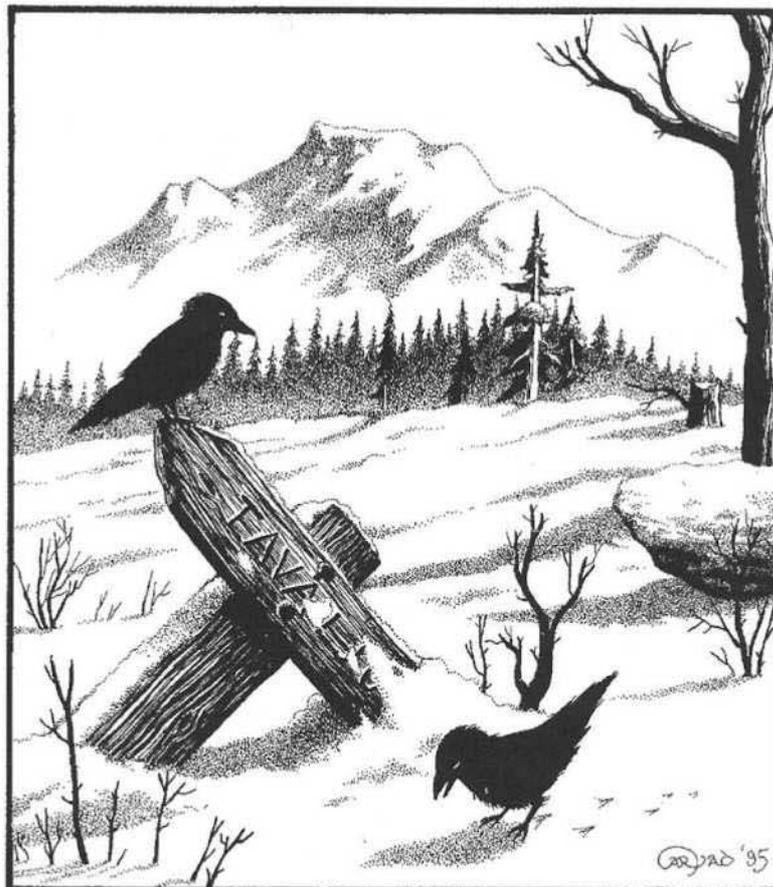
Die *Allgemeinen Informationen* sind so abgefaßt, daß sie den Spielern direkt vorgelesen werden können. Dennoch müssen Sie die Texte vorher jeweils kurz überprüfen - es mag ja sein, daß sich die Voraussetzungen für eine bestimmte Szene inzwischen ver-

ändert haben: Helden, die beim Betreten einer Kneipe prinzipiell einen IGNIFAXIUS vorausschicken, erwarten natürlich eine andere Schenkenbeschreibung als die von uns vorgegebene ... Wie Sie sicher schon bemerkt haben, liegt dem Heft eine Farbkarte bei (nives. Namen in Klammern), die Sie auch Ihren Spielern aushändigen können. Zwar gibt es in Aventurien keine derart genauen Karten, doch wir sind der Meinung, daß den *Spielern* diese kleine Hilfe nicht schaden kann - sie sollten sich aber stets klar darüber sein, daß den *Helden* kein solches Hilfsmittel zur Verfügung steht.

Der Norden ist so dünn besiedelt, daß hier selbst winzige Handelsposten in der Einöde eine wichtige Bedeutung für das Leben haben. Deshalb finden Sie nicht nur Dörfer ab einer bestimmten Größe auf der Karte, sondern auch andere feste Ansiedlungen, und seien sie noch so klein (dabei wollen wir allerdings keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben).

Am Ende des Heftes finden Sie einige Dinge, die Sie den Spielern ebenfalls im Verlauf des Abenteuers aushändigen können, nämlich Geros Tagebuch und die Schatzkarte, die der Diener angefertigt hat.

Doch damit genug der langen Vorrede. Uns bleibt noch, Ihnen viel Spaß beim Lesen und Spielen zu wünschen.



Erster Teil: dem Nordstern entgegen

Meisterinformationen:

Folgendes hat sich seit Saris Tod zugetragen: Der treue Diener Gero geleitete seine Herrin nach Notmark, faßte aber den Plan, sich eines Tages den Schatz zu holen. Deshalb fertigte er während der Reise ausführliche Aufzeichnungen über das Versteck an. In der Stadt fand Gero zunächst als Diener Brot und Obdach. Hier hatte er Zeit und Muße, seine Expedition zu planen und auszurüsten. Bevor er sie jedoch antreten konnte, raffte ihn ein Fieber dahin. Die Aufzeichnungen und Karten versteckte Gero im Haus seines Dienstherrn. Hier lagerten sie hundert Jahre, bis die Diebin Fina sie zufällig bei einem Einbruch fand. Der Zahn der Zeit hatte kräftig an den Pergamenten genagt, Wasser war in ihr Versteck eingedrungen und hatte sie teilweise unleserlich gemacht. Die junge Frau studierte dennoch sorgsam die Aufzeichnungen, und natürlich wollte sie selber den Schatz finden. Immerhin ist Saris Geschichte in Notmark bekannt, nur wußte bisher niemand, wo das Gold zu suchen sei.

Allerdings kam Fina dabei der Kopfgeldjäger Jannik in die Quere. Da auf die Diebin ein hübsches Sümmlchen ausgesetzt war, verfolgte er sie durch den Norden bis nach Riva. Es gelang ihm sogar, sie zu fassen. Dabei fielen auch Geros Tagebuch und die Schatzkarte in seine Hände. Nun war Fina nicht mehr die einzige, die von dem Schatz wußte ...

Fina ergriff die erste Gelegenheit zur Flucht, wobei sie auch die Aufzeichnungen wieder an sich nehmen konnte. In der Hoffnung, untertauchen zu können, reiste die Diebin durch die nördliche Einöde bis nach Riva. Sie ahnte nicht, daß die Häscher ihr auch hierher gefolgt sind.

In der Stadt trifft Fina nun unerwartet wieder auf die Kopfgeldjäger. Die Diebin flieht in das Gasthaus, in dem auch die Helden abgestiegen sind, und sucht hier Zuflucht. In dieser ausweglosen Situation fleht sie Ihre Kämpen um Schutz an und bietet dafür einen Teil des Schatzes, womit wir mitten im Abenteuer wären ...

Auf Seite 5 finden Sie (als Meister haben Sie's natürlich mal wieder besser als Ihre Spieler) eine Karte mit Saris Reiseroute. Der Heldengruppe stehen hingegen nur Geros Tagebuch und eine Karte des Verstecks zur Verfügung (siehe Handouts). In ersterem beschreibt der Diener Dörfer und markante Landschaften. Anhand dieser Aufzeichnungen läßt sich Saris Irrfahrt durch den Norden nachvollziehen. Die Helden müssen einfach die gleiche Route wählen und sich unterwegs immer wieder nach den beschriebenen Landmarken erkundigen. Dazu ist keine allzu große Geistesleistung nötig, aber das Abenteuer soll auch nicht im Rätsellösen, sondern in einer spannenden, atmosphärisch dichten Nordlandreise bestehen. Die Erkundigungen können die Helden während einiger der

unvermeidbaren Begegnungen (Sie finden einen Hinweis an der entsprechenden Stelle) oder während Zufallsbegegnungen einziehen. (Hier müssen Sie ein wenig improvisieren. Was für Volk im Nordland unterwegs ist, steht im Anhang zu lesen.) Die Schatzkarte hilft den Helden erst in der unmittelbaren Umgebung des Hortes weiter. Sie skizziert das Quellgebiet des Amper, paßt aber ebensogut auf hundert weitere Orte zwischen Riva und Notmark.

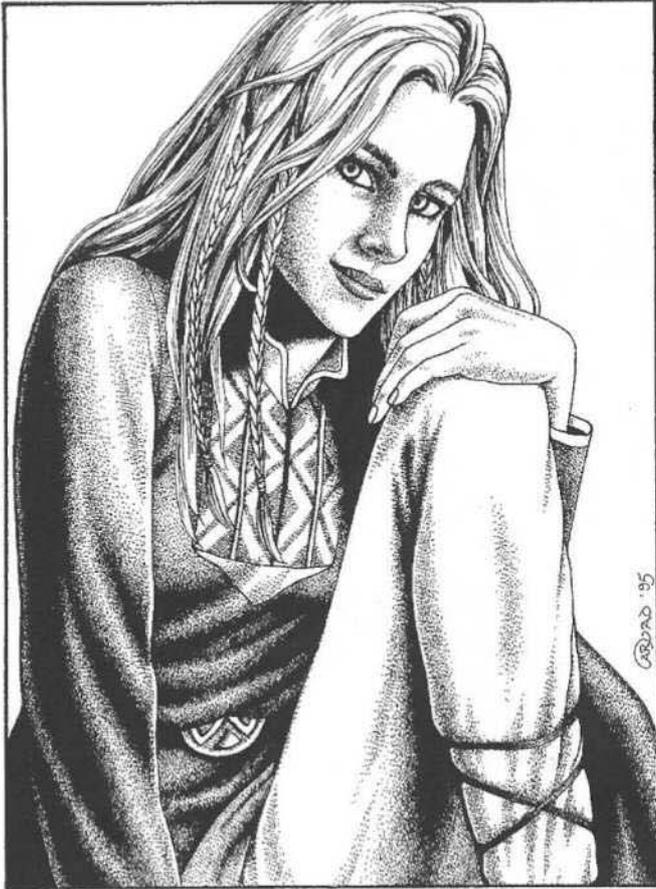
Das erste Kapitel führt die Helden von Riva aus gen Norden bis zum Dörfchen Uta. Dabei sind ihnen die Kopfgeldjäger auf den Fersen. Das allerdings bereitet nicht nur Ihren Recken, sondern auch Ihnen als Meister einige Schwierigkeiten. Eine Verfolgungsjagd stellt hohe Ansprüche an die Spielleitung und setzt einiges Improvisationstalent voraus, da der Ablauf der Ereignisse wie bei kaum einem anderen Szenario vom Verhalten der Spieler abhängt. Es ist leicht einzusehen, daß eine langsame, unvorsichtige Gruppe sehr leicht von ihren Verfolgern eingeholt wird, während gewitzte Helden ihren Häschern kaum eine Chance lassen. Von daher können wir Ihnen nur eine mögliche Variante der Geschichte liefern, sie soll Ihnen fürderhin als Leitfaden dienen: Die Helden sorgen dafür, daß Jannik und seine Schergen noch eine Weile in Riva aufgehalten werden. Unterdessen können sie einen gehörigen Vorsprung herausholen. Janniks Plan ist denkbar einfach: Er will Ihre Gruppe so rasch wie möglich einholen, gefangennehmen und unter Umständen Boron überantworten. Aus seinem Studium des Tagebuchs weiß er, daß Ihre Recken über Uta reisen werden. Sollte es ihm nicht gelingen, die Gruppe bis Tavaljuk zu erreichen, wird er von dort aus den direkten Weg durch die Wildnis bis zum Dörfchen Uta in der Jonsu-Ebene nehmen. Dort hat er Freunde und hofft, den Helden eine Falle stellen zu können. So sollte im Idealfall auch das Abenteuer verlaufen, d. h., daß die Helden bis Uta weitestgehend unbehelligt bleiben.

Möglichkeiten, die Reisegeschwindigkeit der Helden und der Verfolger zu beeinflussen, haben Sie ja genug: Verwundung, Krankheit, ein lahmes Pferd, das Wetter, um nur einige Beispiele zu nennen.

Einen weiteren Punkt möchten wir Ihnen ans Herz legen: Sollte es zu Kämpfen zwischen den Helden und ihren Verfolgern kommen, dann schonen Sie bitte die Kopfgeldjäger. Diese sind wichtige Meisterpersonen und sollten nicht vorzeitig aus dem Leben scheiden. Einer oder zwei von ihnen mögen vielleicht in Borons Hallen eingehen, aber bitte nicht alle. Den Elfen Lamiadon und Jannik selbst sollten Sie dabei als Ihre besonderen „Schützlinge“ ansehen. Es gibt ja genügend Möglichkeiten, einen Kampf einigermaßen unblutig zu beenden.

Wichtige Personen (Meisterinformationen)

Fina



Fina ist eine Diebin, auf deren Kopf im Bornland ein nettes Sümmchen ausgesetzt ist. Ihre leicht schräggestellten, dunkelbraunen Augen verleihen ihrem hübschen Äußeren etwas Exotisches und verraten zudem, daß ein guter Teil Nivesenblut in ihren Adern fließt.

Sie müssen Fina einen guten Teil des Abenteuers als Meisterperson führen. Die junge Frau möchte mit den Helden zusammen den Schatz heben und teilen - na ja, letzteres vielleicht nicht unbedingt. Sie schließt sich Ihren Recken zwar an, weil sie sich Schutz vor Jannik verspricht, wird aber später keine Skrupel haben, ihre Beschützer übers Ohr zu hauen ...

Kleidung: mausgraue Hose, dunkelblaue Tunika und ebensolcher Mantel, weiche Halbschuhe

Finas Werte:

MU: 13	AG: 3	ST: 6	Geb: 25 Tra. 1 v.H.
KL: 11	HA: 2	MR: 4	Größe: 1,67
IN: 10	RA: 3	LE: 53	Haarfarbe: rotblond
CH: 14	TA: 6	AU: 63	Augenfarbe: braun
FF: 14	NG: 7	AE/KE: 0	
GE: 12	GG: 8	AT/PA: 13/10 (schw. Dolch)	
KK: 10	JZ: 3	RS: 1	

Herausragende Talente: Schlösser Knacken: 10, Taschendiebstahl: 10

Jannik und seine Leute

Jannik Olkow

Der einäugige Jannik ist der Anführer der Kopfgeldjäger, die hinter Fina und dem Schatz her sind. Er arbeitet sehr erfolgreich und ist berüchtigt dafür, daß er die Worte „tot oder lebendig“ stets zu Ungunsten der Delinquenten auslegt. Jannik ist zwar ein skrupelloser Bursche, aber kein Gesetzloser. Da die Helden offensichtlich mit Fina gemeinsame Sache machen, wird er sie auch für lichtscheues Gesindel halten und dementsprechend behandeln.

Kleidung: dunkelblaue Bauschhose, weißes Hemd, rote Schärpe, teure Schnallenschuhe, dunkelblauer Umhang (in Städten), bzw. blaue Wollhose, braune Tunika, Reitstiefel und dunkelgrauer Mantel (auf Reisen)

Janniks Werte:

MU: 15	AG: 2	ST: 12	Geb: 5 Pra. 19 v.H.
KL: 13	HA: 5	MR: 9	Größe: 1,82
IN: 15	RA: 3	LE: 76	Haarfarbe: schwarz
CH: 12	TA: 1	AU: 91	Augenfarbe: braun
FF: 13	NG: 6	AE/KE: 0	
GE: 15	GG: 8	AT/PA: 16/13 (Schwert)	
KK: 15	JZ: 5	RS: 3	

Herausragende Talente: Gassenwissen: 12, Kriegskunst: 10, Reiten: 10, Menschenkenntnis: 10, Sprachen: Atak, Garethi, ein wenig Nivesisch, Norbardisch

Ruukjok

Der Nivese ist Janniks rechte Hand. Einen zuverlässigeren Führer durch die Wildnis kann man sich auch kaum wünschen. Nicht die geringste Spur entgeht Ruukjoks Augen, und sein Scharfsinn läßt ihn stets aus jeder Fährte die richtigen Schlüsse ziehen.

Kleidung: leichtes Schuhwerk, ledernes Hemd, braune Wollhose, bei kaltem Wetter eine Decke um die Schultern

Ruukjoks Werte:

MU: 13	AG: 2	ST: 12	Geb: 20 Per. 17 v.H.
KL: 15	HA: 3	MR: 9	Größe: 1,80
IN: 14	RA: 5	LE: 75	Haarfarbe: feuerrot
CH: 9	TA: 5	AU: 90	Augenfarbe: grün
FF: 12	NG: 6	AE/KE: 0	
GE: 14	GG: 6	AT/PA: 15/12 (Speer)	
KK: 15	JZ: 2	RS: 1	

Herausragende Talente: Fährtsuche: 12, Fallenstellen: 13, Pflanzenkunde: 10, Schleichen: 10, Orientierung: 10, Tierkunde: 11, Wettervorhersage: 9, Wildnisleben: 12, Gefahreninstinkt: 10, Sinnesschärfe: 10, Sprachen: fließend Nivesisch, Bornisch, Norbardisch und Thorwalsch



Jannik, Ruukjok, Irinja, Lamiadon

Irinja Tuljow

Irinja ist eine typische „Sewerskja“, wie man im Bornland sagt. Sie ist sehr groß gewachsen, von kräftigem, muskulösem Körperbau und besitzt ausgeprägte Wangenknochen. Irinja stammt aus dem bornischen Hochadel, hat aber ihren Namen und alle ihre Ansprüche schon vor Jahren - nach einem hitzigen Streit mit ihrem Vater - abgelegt. Sie hat mit ihrer Vergangenheit abgeschlossen und spricht nicht über ihre Herkunft.

Von Jannik und ihren anderen Gefährten wird sie als gute Kämpferin und talentierte Heilerin geschätzt.

Kleidung: lederne Hose, weiße Bluse, pelzbesetzte Lederweste, roter Wollmantel, Ledertiefel

Irinjas Werte:

MU: 14	AG: 4	ST: 11	Geb: 2. Tra. 5 v.H.
KL: 12	HA: 4	MR: 1	Größe: 1,89
IN: 12	RA: 4	LE: 68	Haarfarbe: flachsblond
CH: 13	TA: 4	AU: 84	Augenfarbe: blau
FF: 15	NG: 5	AE/KE: 0	
GE: 14	GG: 6	AT/PA: 15/12 (Speer)	
KK: 16	JZ: 4	RS: 3	

Herausragende Talente: Heilkunde Wunden: 11, Heilkunde Gift: 10, Heilkunde Krankheiten: 10, Etikette: 10, Stimmen Imitieren: 11, Sprachen: Garethi, Nivesisch, Norbardisch

Lamiadon Schneekind

Der wortkarge Lamiadon ist groß, schlank, und seine Bewegungen sind von ganz besonderer Anmut. Sein fein geschwungener Mund und seine großen, grünen Augen mit den bernsteinfarbenen Sprenkeln verleihen seinem Antlitz eine geradezu askergleiche* Schönheit.

Kleidung: Kapuzenmantel aus Firunsbärenpelz, Lederhose, Pelztiefel, wattiertes Hemd

(*Anmerkung: „Askergleich“ ist ein bornisches Modewort und von der sprichwörtlichen Schönheit des Asker Grafen abgeleitet. Es bedeutet so viel wie unbeschreiblich gutaussehend.)

Lamiadons Werte:

MU: 12	AG: 2	ST: 11	Geb: ?
KL: 13	HA: 4	MR: 12	Größe: 1,83
IN: 14	RA: 5	LE: 56	Haarfarbe: weißblond
CH: 16	TA: 4	AU: 67	Augenfarbe: grün
FF: 13	NG: 7	AE/KE: 56	
GE: 15	GG: 3	AT/PA: 16/12 (Speer)	
KK: 11	JZ: 4	RS: 1	

Herausragende Talente: Holzbearbeitung: 10, Sich Verstecken: 11, Sinnesschärfe: 12, Sprachen: Isdira, Garethi, Nivesisch
Wichtige Zauberei: IN DEIN TRACHTEN: 10, BANNBALADIN: 11, BLITZ DICH FIND: 11, FULMINICTUS: 10

Aki Harsgeron

Der gebürtige Thorwaler ist von eher schlichtem Gemüt, aber ein guter Kämpfer. Er ist der Mann fürs Grobe, macht seine Arbeit und hat inzwischen gelernt, das Maul zu halten, wenn er nicht gefragt ist. Dabei ist der braunhaarige Hüne eine imposante Erscheinung, die einem Gegner durchaus Furcht einjagen kann. Seine Arme sind dick wie anderer Leute Oberschenkel, seine Brust ist behaart wie ein Bornbär.

Kleidung: Lederstiefel, braune Leinenhose, weißes Hemd (weit aufgeknöpft), dunkelbrauner Umhang

Akis Werte:

MU: 13 **AG:** 8 **ST:** 12 **Geb:** 16. Ron. 12 v.H.
KL: 8 **HA:** 4 **MR:** -5 **Größe:** 2,02
IN: 10 **RA:** 4 **LE:** 80 **Haarfarbe:** braun
CH: 12 **TA:** 5 **AU:** 98 **Augenfarbe:** grau
FF: 10 **NG:** 4 **AE/KE:** 0
GE: 15 **GG:** 7 **AT/PA:** 17/13 (Skraja)
KK: 18 **JZ:** 5 **RS:** 1

Herausragende Talente: Boote Fahren: 12, Zechen: 13, Sprachen: Garethi, Thorwalsch, ein wenig Nivesisch

Kunhag, Sohn des Kirgam

Kunhag ist ein Zwerg in den besten Jahren. Seine Kameraden erzählen von ihm, daß er mit seiner Armbrust einer Fliege auf

hundert Schritt das rechte Auge ausschießt. Kunhag reitet (was für Zwerge eher untypisch ist) ein kleines, struppiges Paavipony. Kleidung: braune Wolltunika und ebensolche Hose, mit Eisenplättchen besetztes, ärmelloses Lederwams, Stiefel. Oft auch Kettenhemd und Helm.

Kunhags Werte:

MU: 13 **AG:** 3 **ST:** 10 **Geb:** 10. Fir. 83 v.H.
KL: 12 **HA:** 6 **MR:** 6 **Größe:** 1,31
IN: 12 **RA:** 1 **LE:** 75 **Haarfarbe:** hellbraun
CH: 10 **TA:** 2 **AU:** 90 **Augenfarbe:** braun
FF: 15 **NG:** 5 **AE/KE:** 0
GE: 13 **GG:** 8 **AT/PA:** 15/12 (Felsspalter)
KK: 15 **JZ:** 4 **RS:** 4

Herausragende Talente: Reiten(!): 10, Sprachen: Zwergisch, Garethi, Norbardisch

Arombolosch

Der nivesische Steppenhund gehört ebenso zu Kunhag wies dessen Schatten. Er ist zum Fährtsuchen abgerichtet.

Aromboloschs Werte:

MU: 16 **NG:** 3 **LE:** 19 TP: W+2
GE: 16 **HA:** 4 **RS:** 1
KK: 10 **RA:** 3 **AT/PA:** 12/4

Im „Ufergraben“ zu Riva

Meisterinformationen:

Das Abenteuer beginnt in Riva, gelegen an den Ufern des Kvill, nur eine Meile von dessen Mündung entfernt. Als Unterkunft für Ihre Helden schlagen wir die Herberge „Am Ufergraben“ vor, ein gutes Haus der mittleren Preisklasse in der Nähe des Orkrather Tores. Riva selbst zählt eher zu den kleineren Städten, ist aber hier im dünn besiedelten Norden eine echte Metropole. Am Hafen kann man Waren aus aller Herren Länder (aber teils zu atemberaubenden Preisen) erstehen. Alle wichtigen Zünfte sind in der Stadt vertreten, und falls Ihre Truppe nicht so etwas Exotisches wie einen mohischen Schrumpfkopfpräparator sucht, wird sie sicher fündig.

Für die Eröffnungsszene des Abenteuers gehen wir davon aus, daß sich Ihre Helden bereits schlafen gelegt haben, wenn die Geschichte ihren Anfang nimmt. Allerdings haben sie schon vorher Gelegenheit, einen Blick auf Fina und ihre Verfolger zu werfen:

Fina hatte geglaubt, Jannik und seinen Schergen endgültig entkommen zu sein. Sie können sich den Schrecken der jungen Diebin vorstellen, als sie mitten in Riva plötzlich über ihre Häscher stolpert. Gedankenschnell flieht sie in das erstbeste Gasthaus, eben in den „Ufergraben“. Hier huscht sie schnurstracks durch die Schankstube und eilt die Treppe zu den Gästezimmern hinauf. Wenige Augenblicke später betritt

Jannik mit seinen Kumpanen die Schenke. Da Fina nirgends zu sehen ist, bestellen sie Getränke und warten ab. Das Haus zu durchsuchen oder sonstwelchen Ärger zu machen, können sich die Kopfgeldjäger nicht leisten, und außerdem muß die Diebin ja irgendwann wieder herauskommen.

(Sie sollten den Helden weder Finas noch Janniks Auftauchen im Schankraum als besonders auffällig schildern. Hier herrscht ein ständiges Kommen und Gehen, und es ist nicht ungewöhnlich, wenn eine Reisende direkt auf ihr Zimmer geht oder ein paar Söldlinge auf ein Bier einkehren.)

Die Diebin denkt jedoch gar nicht daran, den Häschern in die offenen Arme zu laufen. Vielmehr möchte sie sich in einem der Gästezimmer verstecken. Die primitiven Türschlösser sind dabei keine Herausforderung für ihre geschickten Finger, sie verschließt die Tür sogar wieder von innen. Natürlich sucht sie sich ausgerechnet ein Zimmer aus, das unsere Helden mit Beschlag belegt haben. Sie versteckt sich unter einem Bett, wartet ab und fühlt sich leidlich sicher ...

Allgemeine Informationen:

„... Haaaaaa - tshi!“

Ein lautes Niesen weckt euch auf. Kaum, daß ihr die Augen aufgerissen habt, niest es ein zweites Mal. Das war niemand von euch! Außerdem sind ein Schaben und unterdrücktes Schnaufen zu hören - die Geräusche kommen unter einem Bett hervor!

Nachdem ihr die Diebin aus ihrem Versteck gezerrt habt, klopfst sie sich den Staub von den Kleidern und blickt verzagt in die Runde: „Bitte, liebe Fremde, ich bin nicht das, was ihr meint. Ich habe nichts gestohlen, bitte, durchsucht mich. Ich werde verfolgt und wollte mich hier verstecken. Hört mich an.“

Meisterinformationen:

Tja, hätte der Wirt öfter unter den Betten gekehrt, wäre Fina dieses kleine Mißgeschick wohl nicht passiert. Obwohl es der Diebin in den Fingern juckte, unterließ sie es tunlichst, irgend etwas einzusacken. Für den Fall, daß sie entdeckt wird, wollte sie ihre Lage nicht zusätzlich verschlimmern.

Fina spielt jetzt die Unschuld vom Lande, jammert wie ein Almadaner am Zinstag und erzählt völlig aufgelöst von ihren bösen Verfolgern. Dabei bietet sie den Helden einen Teil des Schatzes dafür an, daß sie ihr Schutz gewähren. Welcher wackere Recke wird da nicht weich?

Allgemeine Informationen:

„Bitte schickt mich nicht fort“, fleht die junge Frau, „ich kann Euch reich machen, reicher als Ihr es Euch vorstellen könnt, wenn Ihr mir helft. Ich werde verfolgt und floh in dieses Gast-

haus. Die Burschen, die hinter mir her sind, kamen nach. Sie sind wahrscheinlich unten im Schankraum. Sie wollen mir ans Leben, denn ich weiß von einem sagenhaften Schatz. Wenn Ihr mir helft, sollt Ihr Euren Teil davon bekommen. Bitte!“

Meisterinformationen:

Die Motive für Finas Verhalten haben wir schon oben erläutert. Sie können von einem Magier mit den entsprechenden Befragungs-Sprüchen auch teilweise aufgedeckt werden, was das zukünftige Verhalten Ihrer Kämpen der Diebin gegenüber beeinflussen dürfte. Ob die Helden sie deshalb Jannik und damit dem sicheren Tod ausliefern, steht allerdings auf einem anderen Blatt.

Als Beweis für ihre lauterer Absichten zeigt die Diebin den Helden Schatzkarte und Tagebuch. (Beides finden Sie im Anhang. Möglicherweise fertigen sich die Helden eine Kopie an.) Daß irgend jemand schon vor unseren Recken den Schatz gefunden hat, ist - wie sich die Helden selber ausrechnen können - sehr unwahrscheinlich. Im dünn besiedelten aventurischen Norden kann man durchaus einen Haufen Gold irgendwo hinkippen und darauf hoffen, daß die nächsten hundert Jahre niemand vorbeikommt.

Reisevorbereitungen

Meisterinformationen:

Zunächst gilt es zu klären, ob man auf dem Land- oder Seeweg reisen möchte. Ersteres halten wir für günstiger, da die Helden Reit- und Packpferde mitnehmen sollten. Das ist bei einer Seefahrt nicht möglich, da keines der großen Handelsschiffe in der Ceamonbucht ankert. Wenn die Helden übers Meer fahren wollen, müssen sie sich ein Fischerboot mieten, das sie nach Keamonmund bringt. Die eigenen Reittiere müssen solange in Riva untergestellt werden. Dafür spart man allerdings auch ein oder zwei Reisetage.

Allgemeine Informationen:

So sitzt ihr dann morgens am Frühstückstisch, unausgeschlafen, aber guter Dinge. Viel hat es in der Nacht zu klären und zu besprechen gegeben, und eure neue Begleiterin Fina hat eine Unmenge von Fragen über sich ergehen lassen müssen, schien aber in allen Punkten die Wahrheit zu sagen.

Hastig verzehrt ihr euer Frühstück und begeben euch in die Stadt, um noch rasch ein paar Besorgungen zu machen, bevor die große Schatzsuche beginnt.

Meisterinformationen:

Für die Waren können Sie in Riva die üblichen Listenpreise berechnen. Ausnahme: Güter aus dem tiefen Süden sind 50 - 80 Prozent teurer. Ihre Gruppe sollte die Chance, sich auszurüsten, nutzen. Zwar gibt es in fast jedem Dorf ein Handelshaus, doch beschränkt sich dessen Angebot auf die Bedürfnisse der Waldläufer. Man bekommt vielleicht einen Hanfstrick, eiserne Pfeilspitzen, Pfeifenkraut oder Branntwein, nicht hingegen Schwerter, Armbrustbolzen, Federkiel oder Papier.

Wenn Gero in seinem Tagebuch nicht übertreibt, sind zum Abtransport des Goldes Lasttiere vonnöten. Diese kann man bei der Hufschmiedin Jisila Bardenberg mieten. Sie kann den Helden acht gesunde, kräftige Warunker zum Preise von 2 Silbertalern pro Tag zur Verfügung stellen, allerdings nur, wenn die Helden ein entsprechendes Pfand zurücklassen (etwa 50 Dukaten pro Tier). Sollte Ihre Gruppe das Pfandgeld nicht aufbringen können, gibt die Schmiedin ihnen drei Pferdeknechte - kräftige Burschen - mit auf den Weg, die jeweils zusätzlich mit drei Silbertalern pro Tag zu entlohnen sind. Zum Abtransport des Schatzes werden zwei Tiere benötigt.

Falls die Helden sich in Riva noch nicht um die Tiere kümmern möchten, haben sie in Gordask zum letzten Mal Gelegenheit dazu.

Auf ihrem Weg durch die Stadt haben die Recken noch eine unangenehme Begegnung ...

Allgemeine Informationen:

Ihr schlendert gerade durch eine schmale Gasse, als euch drei Gestalten den Weg versperren. Ihre Gesichter verheißen nichts Gutes. Einer der drei, wie es scheint der Wortführer, ist fast zwei Schritt groß, hat schwarzes Haar, trägt rechts eine Augenklappe und ist stutzerhaft gekleidet. Seine Begleiter sind ein Nivese und ein Elf. Alle drei führen gute Eisen mit sich. Einauge richtet das Wort an euch.

„Verzeiht, edle Herrschaften“, höhnt er, „mich deucht, ihr habt da einen schönen Batzen Pferdemit am Stüfel. Paßt auf, daß ihr darauf nicht ausgleitet.“

Er blickt dabei zu Fina hinüber. Die junge Frau wird kreide-

bleich und versucht, sich hinter euch zu verstecken. Ihr hört Schritte von hinten. Dort schneiden euch jetzt eine kräftige Frau, ein blonder Hüne und ein Zwerg den Rückzug ab. Auch diese drei sind gut bewaffnet.

„Nun, laßt mich deutlicher werden. Ich will die Frau. Sie ist eine Diebin, und ich werde sie ihrer Strafe zuführen. Gebt sie raus, und wir vergessen unsere Begegnung.“

Meisterinformationen:

Wir wollen doch hoffen, daß sich die Helden weigern, Fina auszuliefern. Jannik wird sie in diesem Fall zunächst gehen lassen. Ihm ist nicht daran gelegen, sich durch einen Kampf auf offener Straße Ärger mit den Bütteln einzuhandeln. Immerhin liegt in Riva weder gegen die Helden noch gegen Fina etwas vor. Doch selbst wenn Jannik die Wachen davon überzeugen könnte, daß Ihre Gruppe nichts anderes als Gesindel ist, würde dies eine mehrtägige, unangenehme Untersuchung nach sich ziehen. Nachher würden Fina und die Helden womöglich noch in Riva abgeurteilt, und Jannik würde mangels einer ausgesetzten Prämie leer ausgehen.

Natürlich kann eine überaus praiosgläubige Heldengruppe Fina auch einfach ihren Häschern übergeben. Das wäre zwar eine häßliche Wendung der Geschichte, aber durchaus denkbar. In diesem Fall wird Jannik Fina fortschaffen lassen und dann die Truppe weiterhin verfolgen. Auch er sucht nach dem Schatz und duldet keine Konkurrenz ...

Allgemeine Informationen:

(Die Helden schicken sich an, Fina mit blanker Waffe zu verteidigen.)

„Aber, aber“, entgegnet Einauge, ohne selbst zum Schwert zu greifen. „Wir sind hier in Riva. Da wollen wir nicht aufeinander eindreschen und die Büttel wie einen Schwarm Festumer Hornfliegen aufscheuchen. Wenn ihr die kleine Phexbuhle nicht rausrücken mögt, dann behaltet sie immerhin. Aber ich warne euch: Wir sehen uns wieder, und das bestimmt unter für euch sehr ungünstigen Umständen. Irinja, Aki, laßt sie gehen.“

Meisterinformationen:

Tja, da haben wir den Schlamassel. Jannik und seine Schergen sehen nicht aus, als sei mit ihnen gut Kirschen essen. Doch wie es scheint, ist die Gruppe innerhalb der Stadt zunächst sicher. Aber was kommt dann?

Das naheliegendste Problem für die Helden ist, einen möglichst großen Vorsprung herauszuholen. Wir möchten dazu einige wirkungsvolle Methoden vorschlagen:

1. Für ein paar Silbertaler und nette Worte sind die Wachen bereit, Jannik am Tor ein wenig aufzuhalten, was Ihren Kämpfen etwa eine halbe Stunde Vorsprung einbringt. Natürlich sollten die Helden sich eine gute Begründung einfallen lassen. (Es geht um einen Wettritt, ein kleiner Scherz etc.)

2. Die Helden beschuldigen Jannik und seine Leute, Diebesgut oder Schmuggelware mit sich zu führen. Die folgende Durchsuchung dauert etwa zwei Stunden. Mit fünfzigprozentiger Wahrscheinlichkeit (11-20 auf W20) bestehen die Wachen darauf, daß die Helden dabei anwesend sind.

3. Für einen netten Abend mit allem Drum und Dran sind einige Offiziere der Wache gerne bereit, Jannik und seinen Leuten eine Nacht Vollpension in der Hafenbastion zu spendieren.

4. Der gefährlichste, aber wirkungsvollste Weg: Die Helden entwenden einem reichen Bürger die Geldbörse oder ein Schmuckstück (Taschendiebstahl +4) und schmuggeln es in Janniks Gepäck. Anschließend zeigen sie den Diebstahl und die vermeintlichen Täter bei der Torwache an. Die Kopfgeldjäger gastieren in der „Trutzburg“ an der nördlichen Stadtmauer. Am besten gelangt man über den Innenhof und durch die Fenster in die Zimmer. (Klettern +2, Schlösser knacken +4, um die Fensterläden zu öffnen, Schleichen +5, um dem schlafenden Jannik das Diebesgut ins Gepäck zu stecken). Dieser Zug bringt etwa drei Tage Vorsprung, danach konnten Jannik und seine Leute ihre Hälse wieder aus der Schlinge ziehen. Mit fünfzigprozentiger Wahrscheinlichkeit (11-20 auf W20) müssen die Helden selber noch einen Tag in der Stadt bleiben, da die Büttel Fragen an sie als Zeugen haben.

Auf geht's!

Der Seeweg (Meisterinformationen)

Die Helden werden keinen großen Segler finden, der sie bis Keamonmund mitnimmt. Die meisten Schiffe gehen von Riva aus in Richtung Paavi und nehmen einen nördlichen Kurs, der sie westlich an der Insel Leskritan vorbeiführt. So bleibt der Gruppe nur übrig, ihre Tiere zu versilbern und ein kleines Fischerboot zu mieten. Das kostet etwa ein Goldstück pro Kopf und Tag, die Rückfahrt wird dabei auch berechnet. Mit einer Feilschen-Probe +5 läßt sich der Preis um 10 - 20 Prozent drücken. Die Hälfte des vereinbarten Fahrpreises möchte der Fischer gerne vorher sehen.

Das Boot verläßt Riva am frühen Morgen und erreicht eine Bucht, etwa 30 Meilen westlich von Trasic, bei Sonnenuntergang. Hier wird übernachtet. Am nächsten Tag geht es weiter,

abends erreicht man die Oblomonmündung. Schließlich trifft das Boot gegen Mittag des dritten Reisetages in Tavaljuk ein. Selbstverständlich können die Helden sich an jeder beliebigen Stelle an Land absetzen lassen und die Reise zu Fuß fortsetzen. Sie können die Reise durch eine Begegnung mit einem Meeresungeheuer würzen, die *Kreaturen des Schwarzen Auges* bieten da reichhaltige Anregungen. Es gibt aber auch manch andere Möglichkeiten, die Fahrt nicht zu eintönig zu gestalten. Ein Beispiel: Die Fischerin Asena lebt selbstverständlich nach dem alten Seefahrerwahrpruch: Kein Schnaps, bevor nicht die Sonne über dem Mastkorb steht. Nur hat das kleine Fischerboot leider keinen solchen, und von dem Vorschuß hat sie reichlich „Proviant“ gekauft. So hängt sie schon am Vormittag sturzbetrunken über der Ruderpinne, und die Helden müssen sehen, wie sie zurechtkommen (und das ohne zu

kentern). Bisweilen gibt die gute Frau noch einige Ratschläge: „reffffen, ihr Llandratten... wennbeipailos dierotesonne immeerver hicks versihinkt...“

Natürlich hat Asena das Boot so weit aufs offene Meer hinausmanövriert, daß kein Land mehr zu sehen ist. Nun kann Ihre Gruppe getrost abwarten, bis die Fischerin ihren Rausch ausgeschlafen hat, was einige Zeit dauert (ohne Magieanwendung zwölf Stunden). Oder die Helden stellen selbst ihr nautisches Geschick unter Beweis.

Zunächst ist eine Orientierungsprobe nötig. Gelingt diese, wissen die Helden zumindest, in welche Richtung sie fahren müssen. Beim Steuern eines Segelboots kommt es auf das Zusammenspiel von Segel und Ruder an. Zwei Helden bedienen dabei die Segel und einer die Pinne. Dazu müssen die Spieler Proben auf Boote Fahren ablegen. Der Aufschlag richtet sich nach der Windrichtung und wird mit W6 bestimmt. Eine sechs bedeutet ungünstigen Wind (von vorne), während bei einer eins eine gute Brise von schräg hinten bläst. Alle vier Stunden ändert sich die Windrichtung. Mißlingt eine der Proben, verlängert sich die Fahrt um einen halben Tag, bei einem Patzer (zweimal zwanzig) kentert das Boot. Die Ausrüstung der Gruppe ist dann verloren.

Der Landweg (Meisterinformationen)

Ein paar Worte zur Reisegeschwindigkeit: Niemand kann sich morgens aufs Pferd setzen und dann zwölf Stunden in einem Stück durchgaloppieren. Das hält kein Tier - und sei es auch noch so edel - durch. Auch die Rechnung, daß ein Fußgänger 7 Meilen in der Stunde schafft, was bei zwölf Stunden Marschierens 84 Meilen macht, geht nicht auf. Wenn es um Leben und Tod geht, kann man solch einen Gewaltmarsch zwar schaffen, aber danach ist man erschöpft (AU: 0) und braucht mehrere Tage der Erholung. Die Wegstrecke, die ein trainierter aventurischer Kämpfe täglich mehrere Tage lang hintereinander zurücklegen kann, liegt bei etwa 30 - 45 Meilen. Zu Pferd schafft man vielleicht 60 - 70 Meilen (bei schlechten Wegverhältnissen ist man aber auch beritten nicht schneller als ein Fußgänger). Daran sind Ihre Helden und auch die Kopfgeldjäger gebunden.

Das Reisen in Aventuriens Norden gestaltet sich anders als im Mittelreich. Was dortzulande ein besserer Karrenweg ist, nennt sich hier schon eine echte Straße. Oft genug muß man sich aber quer durch die Wildnis schlagen. Die Landschaft ist wunderschön, aber wenig abwechslungsreich, was die Orientierung nicht gerade erleichtert. Wenn die Helden sich querfeldein bewegen, können Sie als Meister eine oder mehrere Orientierungsproben verlangen. Bei Mißlingen wird die korrekte Richtung nicht eingehalten, und die Gruppe landet dort, wo sie eigentlich gar nicht hinwollte.

Allgemeine Informationen:

Eine frische Seebrise weht euch entgegen, als ihr Riva durch das Orkrather Tor verläßt. Auf der gut befestigten Straße kommt ihr rasch voran, doch euch kann es gar nicht schnell genug gehen.

Ihr konntet euch zwar einen Vorsprung vor euren Verfolgern erarbeiten, dennoch blickt ihr euch immer wieder um, ob nicht bereits eine Staubwolke am Horizont zu sehen ist ...

Meisterinformationen:

Orkrath heißt das nächste Dorf, das die Helden erreichen. Es liegt nur zwei Meilen von Riva entfernt und ist genau das, was man hierzulande als Vorort bezeichnen würde. Die Höfe gehören zumeist reichen Bauern, die ihre Feldfrüchte teuer in der Stadt verkaufen können. Neben diesen Bauernhäusern und einigen Villen betuchter Kaufleute steht in Orkrath noch ein winziger Hesindeschrein, weshalb der Schulze Gorbrecht sein Dorf auch stolz „Kuslik des Nordens“ nennt. Die Macht in diesem Nest hat die Orkrather Wehr, ein Verein von Saufrüdern und -schwestern, der jedes Jahr am 15. Ingerimm die erfolgreiche Verteidigung des Dorfes gegen eine Goblinbande sehr valpogefällig feiert. In Orkrath leben nur „anständige Leut“, die mit umherziehenden Fremdlingen wie Ihren Helden nichts zu tun haben wollen. Alle Bitten um Hilfe werden geflissentlich überhört, und Ihre Gruppe sollte machen, daß sie von hier fortkommt.

Allgemeine Informationen:

Gerade habt ihr das Dorf Orkrath hinter euch gelassen. Die Straße ist jetzt deutlich schlechter, jedoch festgetreten und gut passierbar. Von den Verfolgern fehlt glücklicherweise noch jede Spur. Dennoch ist weiterhin Eile geboten, denn ihr wißt nicht mit Sicherheit, wie lange sich eure Widersacher in Riva aufgehalten haben ...

Das Land rechts des Weges ist leicht gewellt und mit dichtem Buschwerk bestanden. Vereinzelt seht ihr Gruppen zerzauster Boronbirken, die recht unheimlich erscheinen, wenn sich ihr Laub nach dem ersten Schnee dunkelbraun, fast schwarz, färbt.

Meisterinformationen:

Die Helden begegnen unterwegs nur einem oder zwei Wandernern, vor denen sich Ihre Gruppe möglicherweise verbergen möchte. (Sinnesschärfe +6, um die Reisenden zuerst zu entdecken, Sich Verstecken +4) Ansonsten verstreicht der erste Reisetag ohne besondere Ereignisse, und die Helden erreichen am Abend das Dörfchen Ulva.

Das klügste wäre es, außerhalb der Ortschaft zu übernachten, denn auch wenn die Dunkelheit keine Spurensuche mehr zuläßt, wird Jannik bis nach Ulva reiten, um sich hier nach den Helden zu erkundigen. Es ist aber auch durchaus möglich, daß sich Ihre Gruppe inzwischen wieder sicher fühlt und ein Dach über dem Kopf nicht missen möchte. Stellvertretend für alle Fälle, in denen die Gruppe in einem Dorf von ihren Verfolgern eingeholt wird, haben wir dies einmal für Sie „durchgespielt“ ...

Allgemeine Informationen:

Es dämmt schon, als ihr das kleine Dorf Ulva erreicht, ein winziges Fischernest irgendwo am Nordmeer. Aus der einzigen Schenke am Ort, die keinen Namen zu tragen scheint, weht euch der verführerische Duft eines fetten Eintopfs entgegen.

Die Gaststube, die ihr betretet, ist sehr einfach eingerichtet: Einige grobe Tische und Bänke sind das ganze Mobiliar. Aber der Eintopf schmeckt vorzüglich, und der Wirt versteht es offensichtlich, ein gutes Bier zu brauen. Nur die Frage nach einem Nachtlager macht ihn etwas verlegen.

„Es kommen so wenig Reisende hier durch. Ich habe da zwar noch eine Kammer, da steht auch ein Bett drinnen, und ich könnte noch Strohsäcke nach oben schaffen. Aber das ist nichts für so weitgereiste Herrschaften ...“

Entscheidet ihr euch dennoch für diese einfache Unterkunft, so ist der Wirt offensichtlich froh, euch dienen zu können, und verlangt für euch alle zusammen einschließlich des Essens zwei Silberstücke.

Meisterinformationen:

Gegen Mitternacht erreicht Jannik mit seinen Schergen das Dorf. Gelingt einem Helden eine Sinnesschärfeprobe+3, wird er vom Hufschlag geweckt.

Im Prinzip können die Helden jetzt versuchen zu fliehen oder mit Jannik kämpfen, um ihn ein für allemal loszuwerden. Ersteres ist aus Ihrer Sicht als Meister natürlich vorzuziehen. Sie können diese Flucht sehr spannend gestalten, indem Sie geschickt Schleichen- und Versteckenproben einsetzen. Lassen Sie doch einfach die Kopfgeldjäger beinahe über die Helden in ihrem Schlupfwinkel stolpern. Flicht Ihre Gruppe, oder verhält sie sich eiskalt und ruhig, bis die Gefahr vorüber ist? Eine Selbstbeherrschungsprobe ist hier angebracht.

Für taktische Überlegungen seitens der Spieler können Sie leicht selbst einen Dorfplan entwerfen. In der Mitte des Ortes finden sich besagte Schenke und vielleicht noch ein Efferd- oder Peraineschrein. Drum herum gruppieren sich einige Bauernhöfe und Fischerhütten.

Wenn die Helden hier und jetzt ihren Strauß mit Jannik ausfechten wollen, können sie dies versuchen. Jannik weiß aufgrund seiner langjährigen Erfahrung allerdings durchaus, wie er einer solchen Situation Herr werden kann und dabei möglichst wenig Federn läßt: Er versucht, die Dorfbewohner auf seine Seite zu ziehen (z. B., indem er die Helden der Hexerei und Schwarzmagie bezichtigt). Da hilft dann nur noch eiligste Flucht.

Allgemeine Informationen:

Es ist noch dunkel, als ihr wieder aufbrecht. Direkt hinter Ulva biegt der Weg nach Nordosten ab, so daß ihr euch vom Meer entfernt. Es verspricht ein drückend heißer Tag zu werden. Schon die Morgensonne läßt euch schwitzen wie die Selemferkel. Mit Praios' höchstem Stand wird die Hitze fast unerträglich. Keine Seebrise spendet euch Kühlung, und Zeit zum Rasten habt ihr nicht. So laßt ihr nur ab und zu die Pferde an einem Bach saufen und gönnt euch selbst einen Schlag Wasser ins Gesicht. Danach geht es sofort weiter. Mückenschwärme surren um eure Köpfe, Jijiku - Jijiku schreit ab und zu ein einsamer Vogel. Sonst ist alles still. Es scheint, als hätten alle Tiere im Schatten Zuflucht gesucht.

Erst als ihr am Abend in die Nähe des Dörfchens Trasic kommt, läßt die Hitze nach. Ihr seid erschöpft und müde, die schweißnasse Kleidung klebt an eurer Haut. Selbst wenn der Namenlose höchstselbst hinter euch her wäre, ihr könntet jetzt nicht mehr weiter ...

Meisterinformationen:

Wahrscheinlich werden die Helden nicht im Dorf übernachten, sondern ein Versteck im Wald oder Busch vorziehen.

Trasic selbst ist etwas größer als Ulva. Nivesische Jäger schlagen hier gerne ihre Beute los. So gibt es hier einen kleinen Laden, in dem man alles kaufen kann, was man für die Jagd und das Leben in der Wildnis braucht. Bezahlt wird mit blanker Münze oder in Naturalien (Pelze, seltene Kräuter etc.).

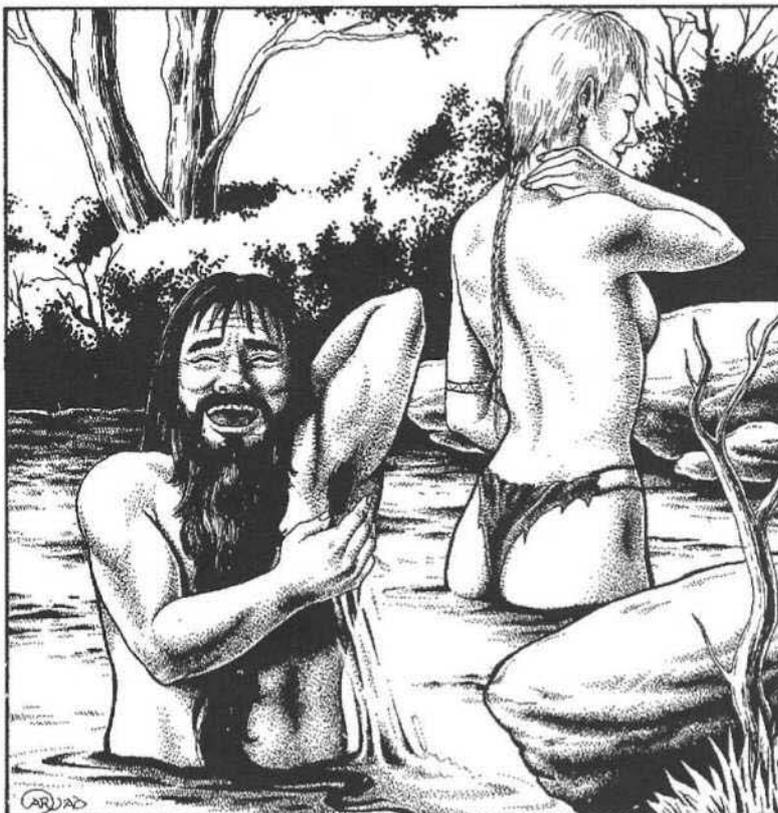
Der zweite Reisetag verläuft, genau wie der erste, ohne besondere Ereignisse.

Allgemeine Informationen:

Auch heute scheint es wieder sehr heiß zu werden. So entfährt dem einen oder anderen von euch schon einmal ein lästerlicher Fluch über Praios' Kraft.

Abends schlägt ihr ein einsames Lager mitten in einem Lärchenwald auf. Der jetzt einsetzende Regen kommt euch wie ein Geschenk der Götter vor. Einerseits bringt er euch Erfrischung, andererseits verwischt er eure Spuren.

Am nächsten Morgen empfängt euch dann eine angenehme Kühle, und ihr trabt munter voran. Die Landschaft hat sich seit Riva nicht verändert. Es ist sehr schön, das Land der Nivesen: eine schier endlose Steppe aus fast hüfthohem Gras, unterbrochen von kleinen Birken- und Fichtenwäldchen. Muntere Bäche und liebliche Teiche laden zum Verweilen und Baden ein.



Meisterinformationen:

Am Nachmittag erreichen die Helden das Dorf Tavaljuk, etwa fünfzehn Meilen landeinwärts am Oblomondelta gelegen. Tavaljuk ist so groß wie Trasic. Auch hier gibt es einen Handelsposten, wo sich die Helden mit Ausrüstung versehen können.

Das Dorf selbst liegt südlich des Flusses, den man auf einer Brücke überschreiten konnte. Ein Unwetter vor einigen Wochen hat das Bauwerk allerdings zerstört, weshalb Fina vorschlägt, den Fluß weiter abwärts zu überqueren. Sie weiß noch von ihrer Flucht nach Riva, daß die einzelnen Arme sehr flach sind und sich nur träge dahinwälzen. Was sie dabei nicht bedenkt, ist, daß der Weg durchs Delta während der aufsteigenden Flut sehr gefährlich sein kann.

Allgemeine Informationen:

Ihr startt auf die Widerlager, die als einziges von der Brücke übriggeblieben sind. Floß bauen, schwimmen, fluchen, das sind die Gedanken, die euch jetzt durch den Kopf gehen. Da hat Fina eine Idee.

„Wir reiten weiter flußabwärts. Der Strom teilt sich in mehrere Arme, die sehr flach sind und keine starke Strömung haben. Ich bin auf meiner Flucht hier durchgekommen.“

Meisterinformationen:

Man hat sich für die Brücke eine möglichst schmale Stelle ausgesucht (trotzdem zu breit für einen SOLIDIRID), d. h., daß hier der Fluß einigermaßen tief und die Strömung stark ist. An dieser Stelle kann man den Oblomon unmöglich mit den Pferden überqueren, und selbst ein guter Schwimmer käme nur sicher an der anderen Seite an, wenn ihn keine Kleidung oder womöglich Ausrüstung behindert. Andererseits hat ja Fina schon eine Lösung für das Problem genannt, und es gibt eigentlich keinen Grund, weshalb die Helden ihrem Vorschlag nicht Folge leisten sollten.

Was Ihre Gruppe nicht weiß: Fina hat zu früherer Zeit Glück gehabt und einen günstigen Weg gefunden, an den sie sich jetzt aber nicht mehr genau erinnern kann. Trotzdem ist sie sich ihrer Sache sicher und führt die Helden sehr selbstbewußt.

Allgemeine Informationen:

Gesagt, getan. Ihr wendet euch linkerhand flußabwärts. Nach etwa zehn Meilen findet ihr eine Stelle, an der ihr den Flußarm überqueren könnt. Die Umgebung mutet phantastisch und gespenstisch zugleich an. Aus dem Wasser ragen abgestorbene Bäume, schwarz und drohend. Ein leichter Nebel liegt in der Luft und läßt eure Kleider klamm und feucht werden.

Unzählige Inseln, kleine Seen und Flußarme liegen vor euch. Die üppige Vegetation erinnert ein wenig an die Mangrovenwälder, die man viel weiter südlich findet. Zunächst kommt ihr gut voran, doch der zähe Schlick unter euren Füßen verlangsamt euer Tempo zusehends. Als ihr schätzungsweise die Hälfte des Weges durch das Delta zurückgelegt habt, beginnt es zu dämmern.

Meisterinformationen:

Mit einer gelungenen Sinnesschärfeprobe können die Helden feststellen, daß das Wasser in den Flußarmen zunächst stillsteht und dann seine Fließrichtung landeinwärts ändert.

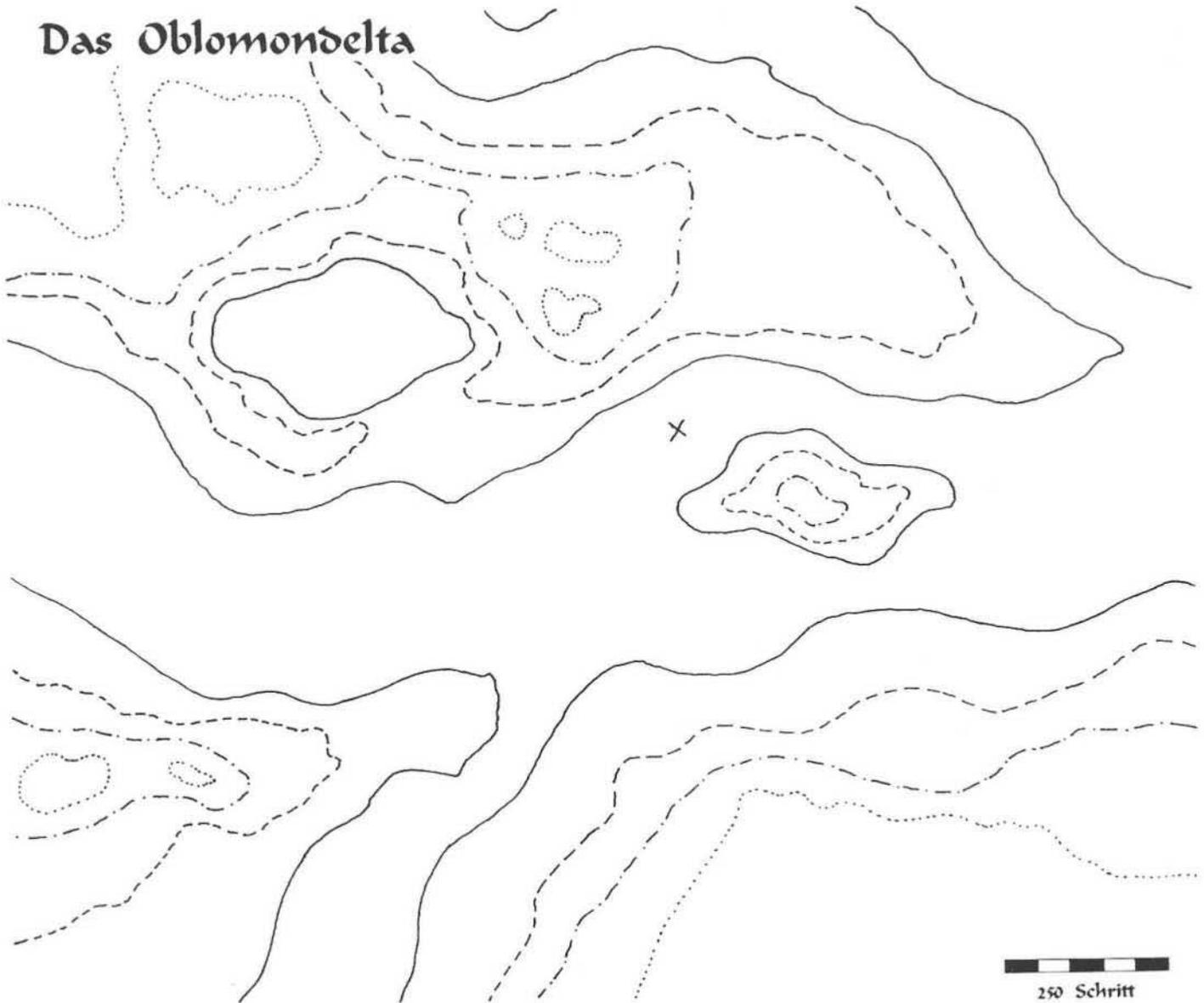
Helden, die an der Küste aufgewachsen sind, können sich darauf einen Reim machen: Die aufsteigende Flut drückt das Flußwasser vom Meer her wieder landeinwärts. Der Wasserspiegel steigt rasch, und den Helden dürfte bald klar werden, in welcher Gefahr sie sich befinden. Das Delta vollends zu durchqueren, bevor das Hochwasser eingetreten ist, ist unmöglich. Die Helden schaffen jetzt vielleicht noch einige hundert Schritt pro Stunde, dabei sinken sie oft bis zu den Knien in den zähen, klebrigen Schlick ein. Die einzige Rettung besteht darin, sich auf eine möglichst hohe Insel zu flüchten und dort zu warten, bis das Wasser wieder abfließt. Wie es das Schicksal so will, ist heute auch noch Vollmond. Liskas Kinder wollen sich für den an ihnen begangenen Frevel rächen und lassen die Flut besonders hoch steigen. Hinzu kommt, daß ein scharfer Seewind zusätzlich Wasser ins Delta drückt und die Abendkühle dichten Nebel mit sich bringt.

Auf Seite 17 findet sich eine Karte des Deltagebiets. Die Gruppe steht etwa in der Mitte des Plans im Wasser (mit einem X markiert). Die einzelnen Linien sind die Hochwassermarken (jeweils etwa zwei Schritt hoch). Die durchgezogenen Linien geben den Niedrigwasserstand an. Nach einer halben Stunde steht das Wasser etwa an der gestrichelten Linien, nach einer weiteren an der Strichpunktlinie und wieder eine Viertelstunde später an der gepunkteten. In einer Viertelstunde können die Helden etwa hundert Schritte zurücklegen. Die Sichtweite beträgt zehn Schritt. Die Helden sollten Sinnesschärfeproben ablegen, die Sie als Meister verdeckt würfeln. Für jeden Bonuspunkt, um den die Probe gelingt, kann ein Held fünf Schritte weiter sehen und Umrisse von Inseln und Bäumen ausmachen. Deutlich kann man allerdings nichts erkennen, und der wallende Nebel hüllt rasch wieder ein, was er eben noch für kurze Zeit preisgegeben hat. Den Helden sollte klar sein, daß alles, was sie sehen, ebensogut eine Sinnestäuschung sein kann.

Reiten ist nicht mehr möglich. Die Tiere sind sehr ängstlich, müssen geführt und von Zeit zu Zeit durch eine Charismaprobe +3 beruhigt werden. Mißlingt diese, reißt sich das Pferd los oder weigert sich weiterzugehen. Eine weitere Probe +7 kann die Situation noch retten. Schlägt diese jedoch fehl, muß sich der betreffende Held entscheiden, ob er sich selbst oder sein Tier in Sicherheit bringen will ...

Aufgrund des Nebels müssen die Helden alle zwanzig Schritt eine Orientierungsprobe ablegen, um die Richtung halten zu können. In der gleichen Zeit ist eine Kraftprobe +2 nötig, da das Fortkommen inzwischen sehr schwer geworden ist. Mißlingt diese, muß der Held entweder 300 Unzen seiner Ausrüstung oder sein Pferd zurücklassen. Außerdem verliert er fünfzehn Punkte seiner Ausdauer. Nimmt ein Kämpfe seinem Kameraden eine Traglast oder ein Reittier ab, wird seine Probe um zwei Punkte je 300 hundert Unzen bzw. je Pferd erschwert.

Das Oblomondelta



Sollte es den Helden nicht gelingen, eine Insel zu erreichen, die vom Hochwasser nicht völlig überschwemmt wird, können sie sich vielleicht auf einen Baum retten. Ihre Tiere müssen sie dann allerdings aufgeben. Ist auch kein Baum in der Nähe, hilft nur noch schwimmen. Ausrüstung und Reittier sind dann verloren (Probe +4, bei Mißlingen ertrinkt der Held, wenn ihm niemand zu Hilfe kommt).

Allgemeine Informationen:

Den Göttern sei Dank, ihr habt es geschafft! Mit triefnassen Kleidern sitzt ihr auf einer kleinen Insel. Euch ist kalt, und ihr seid völlig erschöpft, doch das Wasser scheint nicht mehr zu steigen. Zeit zum Ausruhen? Nein, wohl nicht ...

Gespensisch und langsam gibt der Nebel ein paar Lichtpunkte preis, die lautlos übers Wasser gleiten. Ihr könnt nicht ausmachen, ob sie weit entfernt oder nahe an euch vorüberziehen. Nirgends ist ein Geräusch zu hören - außer eurem eigenen Atem und dem leisen Plätschern und Gurgeln des Wassers ...

Meisterinformationen:

Naheliegender ist es, jetzt an Irrlichter zu denken. Weit gefehlt: Es handelt sich um die Laternen der Schildkrötenjäger, die während der Flut mit ihren Booten die Arme des Oblomon befahren. Das Hochwasser treibt die Saphirschildkröten zu Tausenden aus ihren unterirdischen Verstecken. Als Landtiere können sie sich zwar eine geraume Weile über Wasser halten, sind aber im nassen Element nicht eben flink. Vom Boot aus kann man sie leicht einsammeln. Ihr Fleisch ist sehr wohlschmeckend und hält sich getrocknet über eine lange Zeit. Aus dem harten Panzer lassen sich Werkzeuge und Schmuckstücke herstellen.

Etwa zwei Stunden nach Mitternacht ist wieder Niedrigwasser. Wir nehmen aber an, daß die Helden nicht noch in der Dunkelheit aufbrechen, sondern lieber den Morgen abwarten. Wie es die Gezeiten aber so an sich haben, steigt derweil das Wasser und steht nach Sonnenaufgang wieder so hoch wie am Vorabend. Erst am Mittag kann man gefahrlos aufbrechen.

Von den eventuell verlorengegangenen Ausdauerpunkten regenerieren sich zehn pro Stunde. Für Astral- und Lebensenergie gibt es während der Nacht aufgrund der widrigen Umstände nur die halbe Regeneration.

Allgemeine Informationen:

Endlich, die Sonne steht schon hoch am Himmel, könnt ihr aufbrechen. Fina ist etwas kleinlaut und vermeidet tunlichst, jemandem von euch ins Gesicht zu schauen.

Ihr macht euch auf den Weg. Nach einer Stunde habt ihr endlich das Oblomondelta durchquert und damit wieder festen Boden unter den Füßen.

Meisterinformationen:

Möglicherweise möchte Ihre Gruppe jetzt den direkten Weg nach Uta einschlagen. Er führt in nordöstlicher Richtung quer durch die Wildnis. Für diese Strecke braucht Ihre Gruppe etwa vier bis fünf Tage. Jagdbares Wild gibt es zur Genüge, und die Reise verläuft weitgehend ereignislos.

Jannik wird die Helden auf alle Fälle überholen. Er kennt die Gegend weitaus besser, was ihm natürlich einen Zeitvorteil verschafft.

Allgemeine Informationen:

Gegen Abend findet ihr einen geeigneten Rastplatz inmitten eines Birkenhains. Die Nacht ist kühl und unbehaglich, so daß ihr schon fast froh seid, am Morgen wieder aufbrechen zu dürfen.

So reitet ihr weiter gen Norden, bis ihr am Nachmittag Keamonmund erreicht.

Meisterinformationen:

In Keamonmund (oder Caamajuk, wie die Nivesen sagen) endet die Straße. Das Dorf ist recht groß (etwa 300 Seelen), hat zwei Schenken („Nachtwind“ und „Firunshail“) sowie ein Bordell („Rote Rahja“). Am Flußufer - direkt neben der Anlegestelle - befindet sich die obligatorische Handelsstation, diesmal gehört sie Stoorrebrandt höchstselbst.

Es gibt gute Gründe für die Helden, im Dorf einzukehren. Sicherlich müssen sie ihre Ausrüstung vervollständigen, Kleidung und Decken haben in letzter Zeit auch sehr gelitten, und eine warme Mahlzeit wäre auch nicht verkehrt. Der „Nachtwind“ und das „Firunshail“ sind typische Nordlandschenken. Hier gibt es starkes Bier und feurigen Schnaps. Das Publikum besteht weitgehend aus Jägern, abenteuerlich aussehenden Frauen und Männern, die alle paar Monde hier aufkreuzen, sich zuerst mit Starkbier volllaufen lassen und anschließend mit falschem Premer den Rest geben. Danach wanken sie aus der Schenke hinaus in Richtung Fluß, bringen hier und da den Göttern ein Speiseopfer dar und suchen sich einen gemütlichen Busch, um ihren Rausch auszuschlafen. Dieses Ritual vollzieht sich hier Abend für Abend.

Die zweite Möglichkeit, sich zu amüsieren, bietet die „Rote Rahja“. Junge Burschen und Mädchen sind bemüht, den Gästen größtmögliche Freuden zu bereiten. Allerdings versteht man hier etwas anderes darunter als der verwöhnte

Großstädter. Man ist auf Jäger und Waldläufer eingerichtet, die mondelang in der Wildnis ihr einsames Leben fristen. Diese Leute wollen eigentlich nichts als eine prompte und rasche Befriedigung ihrer Rahjagelüste, und die bekommen sie hier auch. Dafür ist es aber billig ...

Was für die Helden am wichtigsten ist: Von Keamonmund kann man mit einem Boot bis nach Koskjuk fahren. Der Ceamon ist ein sehr ruhiger Fluß. Klobige, breite Segler mit geringem Tiefgang meistern hier jede Untiefe. Der Fahrpreis ist nicht allzu hoch, die Schiffer sind froh, wenn sie eine Rückfracht nach Koskjuk haben. Die Miete für einen Kahn, der etwa drei Pferde nebst zugehörigen Helden aufnehmen kann, beträgt drei Goldstücke für die ganze Strecke.

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Morgen findet ihr euch schon früh an der Anlegestelle ein. Gildelind, die Eignerin der beiden Schiffe, die euch nach Koskjuk bringen sollen, ist - wie es scheint - schon lange bei der Arbeit. Die Boote sind breite, flache Segler, die wahrscheinlich wirklich, wie die Kapitänin behauptet, noch auf einem nassen Lappen fahren können.

Widerwillig lassen sich die Pferde über den Steg an Bord führen. Dort festgebunden, wiehern sie ängstlich und starren voller Mißtrauen auf das Wasser. Ihr sucht euch derweil ein bequemes Plätzchen am Bug. Nach einer Weile legt ihr ab, und langsam entschwindet das Dorf Keamonmund am Horizont. Die geruh-same Fahrt lädt dazu ein, etwas zu schlafen, Praios' Strahlen zu genießen, die Weiden am Ufer zu zählen und einfach an nichts zu denken. Sobald es dämmt, läßt die Kapitänin am Ufer anlegen. Menschen und Tiere werden von Bord gebracht, und ein Nachtlager wird aufgeschlagen.

Meisterinformationen:

Die Nacht verläuft ohne Ereignisse. Die Kapitänin und die insgesamt sechs Matrosen halten sich etwas abseits von den Helden. Mißtrauen erscheint ihnen angebracht.

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Morgen setzt ihr eure Fahrt fort. Es ereignet sich nichts Besonderes, bis euch am Nachmittag ein Fluch der Kapitänin aus den Träumen reißt.

„Ja ist der denn den Noioniten entsprungen? Zieh rüber zum Ufer, bei den Zwölfen, zieh rüber!“

Ein Stück stromaufwärts könnt ihr ein Floß sehen. Der Flößer hat offensichtlich Schwierigkeiten mit seiner Fuhre und hält geradewegs auf euer Schiff zu. Ein Zusammenstoß scheint unvermeidbar ...

Ein Knirschen, ein kurzer, harter Stoß, und euer Kahn liegt schräg im Wasser. Der Kapitänin entfährt noch ein Fluch, bevor es sie von den Beinen reißt und über Bord schleudert.

Meisterinformationen:

Die Helden müssen eine Gewandtheitsprobe +3 ablegen, um nicht selbst zu stürzen und sich dabei W6 Schadenspunkte zuzuziehen.

Die Kapitänin indes treibt bewußtlos im Wasser, genau zwi-



In Koskjuk können die Helden Packpferde kaufen. Ein gesundes, kräftiges Paavipony kostet etwa 25 Dukaten und kann eine Last von 2000 Unzen tragen. Will man ein Pferd mieten, kostet das einen Silbertaler pro Tag und ein Pfand im Gegenwert des Tieres.

Allgemeine Informationen:

Kurz vor Sonnenaufgang reißt euch der erste Hahnenschrei aus dem Schlummer. Ein vorsichtiger Blick aus dem Fenster: Nichts deutet darauf hin, daß eure Verfolger während der Nacht hier angekommen sind. So wascht ihr euch rasch, nehmt ein Frühstück ein und sattelt die Pferde. Euer Weg führt durch dichten Nadelwald, dessen Rand ihr erst zur Abenddämmerung erreicht: Zeit für ein Nachtlager.

Nach einem erholsamen Schlaf brecht ihr wieder auf. Das Land ringsumher ist flach wie ein Unauer Fladenbrot. Kurzes Karengras und abertausend bunte Blumen bedecken den Boden.

schen zwei Baumstämmen, die sich unaufhaltsam aufeinander zu bewegen und die Frau unweigerlich zerquetschen werden, wenn niemand zur Hilfe eilt. Die Matrosen sind momentan am Heck des Schiffes beschäftigt, so daß wohl einer der Helden eingreifen muß. Ein beherzter Sprung, eine gelungene Schwimmprobe+2, um den leblosen Körper zu ergreifen, und eine Kraftprobe, um ihn an Bord zu hieven, sind hier nötig. Der Schwimmer muß noch eine zweite Kraftprobe+2 ablegen, um sich selbst rechtzeitig hochziehen zu können. Bei Mißlingen klemmt er selbst zwischen den Stämmen fest, zieht sich 2W20 SP zu und kann sich nicht selbst aus seiner Lage befreien.

Allgemeine Informationen:

Rasch kommt Gildelind wieder zu sich. Nach ein paar knappen Dankesworten betrachtet sie den Schaden. Zum Glück wurde der Kahn nicht ernsthaft im Mitleidenschaft gezogen, so daß ihr die Fahrt bald wieder fortsetzen könnt. Der Flößer entschuldigt sich zwar hundertmal, doch die Kapitänin hat für ihn nur den Rat übrig, sein Holz demnächst auf seinem Buckel nach Keamonmund zu schleppen.

Als es dunkel wird, erreicht ihr schließlich Koskjuk.

Meisterinformationen:

Koskjuk liegt an den beiden Quellflüssen des Ceamon, weshalb sich das Dorf zu einem (verhältnismäßig) wichtigen Umschlagplatz entwickelt hat. Die etwa 200 Einwohner leben von der Jagd, der Holzfällerei, einem spärlichen Landbau und natürlich der Karenzucht. Wie auch schon in Keamonmund gibt es auch hier den üblichen Ausrüstungsladen.

Nur die etwa drei Schritt hohen Holzpfähle, die im Abstand von einer halben Meile im Boden stecken und so die Straße markieren, deuten darauf hin, daß bisweilen Menschen diese weite Ebene durchqueren.

Hier weht ständig ein scharfer Wind, weit und breit gibt es weder Baum noch Strauch. Nicht ein Wölkchen trübt den blauen Himmel. Es heißt jedoch, daß dies nicht immer so ist. „Im Jonsu fallen Liskas Tränen“, sagen die Nivesen, und ihr habt eher Glück, mit trockener Haut hier durchzukommen.

Wie ein roter Feuerball versinkt schließlich Praios' Schild weit vor euch am Horizont. Gegen sein Licht könnt ihr in der Ferne die Hütten Utas ausmachen.

Meisterinformationen:

Um die nächste Begegnung mit Jannik angemessen gestalten zu können, sollten Sie dafür sorgen, daß die Helden ins Dorf reiten, möglicherweise weil eines der Pferde lahmt und dringend beschlagen werden muß.

Wie bereits gesagt, hat der Kopfgeldjäger vor, die Recken hier abzufangen. Er lagert mit seinen Leuten schon seit einiger Zeit versteckt im kleinen Wäldchen nördlich des Dorfes.

Jannik baut darauf, daß sich die Gruppe inzwischen sicher fühlt - immerhin ist man sich seit Riva nicht mehr begegnet - und im Gasthaus Drei Orken absteigt. Die Wirtin, Oka Hermgerd, ist eine alte Freundin des Kopfgeldjägers und hilft ihm gerne. Sie mischt den Helden ein Schlafpulverchen in die Getränke. Sollten Ihre wackeren Recken jetzt anmerken, daß sie Schutzamulette gegen Gifte haben, können Sie damit argumentieren, daß das Schlafmittel gar kein ernstzunehmendes Gift sei. Und wie war das überhaupt, als Ihre wackeren

Kämpfen letztens wie die sewerischen Fürsten gesoffen haben? Oder nehmen sie vor jedem Kneipenbesuch ihre Schutzbringer ab?

Sollte Janniks Rechnung nicht aufgehen, wird er die Helden im Kampf stellen - und Sie sollten als Meister dafür sorgen, daß er siegt.

Allgemeine Informationen:

Obwohl das Dorf recht klein ist, gibt es hier eine Schenke, „Drei Orken“, und direkt daneben eine Schmiede. Eine ungefähr vierzigjährige, kräftige Frau bearbeitet mit dem Hammer ein glühendes Stück Eisen, während ein Jüngling den Blasebalg bedient. Ihr müßt euch schon lautstark bemerkbar machen, bis die Frau von ihrer Arbeit aufblickt. Sie streicht sich eine blonde Strähne aus der schweißnassen Stirn und schaut euch fragend an.

Meisterinformationen:

Bei der Frau handelt es sich um Oka Hermgerd. Sie ist natürlich bereit, den Helden zu helfen. Sie unternimmt überhaupt alles, um das Vertrauen Ihrer Gruppe zu gewinnen. Wie ihr das gelingen könnte, wissen Sie besser als wir. In unserer Version erzählt sie den Helden, daß Jannik schon hier war und nach ihnen gefragt habe ...

Allgemeine Informationen:

„Das wäre geschafft“, meint die Schmiedin, „gönnt dem Roß am besten eine Nacht Ruhe, morgen ist es dann wieder frisch und munter. Macht zwei Silber für das Eisen ... Aber sagt, werdet ihr nicht gesucht?“

Ihr könnt kaum verhindern, daß ihr beim letzten Satz zusammenzuckt. Doch Oka - so hat sich die Schmiedin bereits vorgestellt - fährt fort: „Keine Angst, ich habe euch nicht verraten. Ich weiß, wer hinter euch her ist. Jeder hier kennt dieses Gesindel. Abscheuliche Burschen. Mit denen will hier niemand etwas zu schaffen haben. Hab' erzählt, ihr wäret gestern hier gewesen und nach Nordosten geritten.“

Meisterinformationen:

Oka bietet den Helden auf unaufdringliche Weise Übernachtung, Speise und Trank in ihrer Schenke an. Geben Sie der Gruppe ruhig noch Gelegenheit, ein paar Fragen zu Geros Tagebuch zu stellen. Die Schmiedin antwortet bereitwillig. Sie kennt das Johonkuhun (Bärenwasser, ein kleiner See südlich von Uta), und das Dorf Nija, in dessen Nähe der einzige Borontempel weit und breit steht.

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet die kleine Gaststube. Das schlichte Mobiliar besteht nur aus einigen Tischen und Bänken. Oka eilt nach hinten und kommt bald mit einem Krüglein nebst Bechern zurück: „Ist leider kein echtes Premer, aber schmeckt nicht übel.“

Meisterinformationen:

Während Ihre Gruppe ißt und trinkt, läuft Okas Sohn in den Wald, um Jannik zu benachrichtigen.

Allgemeine Informationen:

Ihr redet und trinkt und trinkt und redet. Die Augenlider werden euch langsam schwer. Ein bequemes Lager wäre jetzt das Rechte.

Meisterinformationen:

Daß die bleierne Müdigkeit nicht am Schnaps allein liegt, dürfte den Helden schnell klarwerden. Zaubern ist in diesem Zustand nicht mehr möglich.

Allgemeine Informationen:

„So sieht man sich wieder“, dringt eine Stimme aus weiter, weiter Ferne an eure Ohren. Wer spricht da? Irgendwie kommt euch der Klang der Worte seltsam vertraut vor. Ihr blinzelt. In der Tür steht ein Mann. Ihr könnt ihn nicht klar erkennen, immer wieder verschwimmen Farben und Formen vor euren Augen.

Langsam und gemessenen Schrittes kommt der Mann näher. Er ist nicht allein, sondern hat drei, nein, sieben, nein fünf Begleiter bei sich.

„Sagte ich nicht, daß ihr bis ans Ende der Welt laufen könntet und ich euch doch kriegen würde?“ sagt der Mann mit unangenehm dröhnender Stimme. Jetzt erkennt ihr auch den Burschen, der zu euch spricht. Es ist der einäugige Schurke, den ihr schon in Riva getroffen habt und der eurer Freundin Fina ans Leder will.

Meisterinformationen:

Ob des Schrecks klärt sich der Geist Ihrer Kämpen wieder ein wenig. Sie können jetzt zu den Waffen greifen, haben aber um 5 Punkte verminderte Attacke- und Paraderwerte. Jede Kampf- runde sinken diese um einen weiteren Punkt, bis die Helden völlig wehrlos sind. Zaubern ist mangels Konzentration nicht möglich.

So dürfte der Kampf rasch beendet sein, und wenn die Helden erwachen, finden sie sich im Stall wieder (siehe Kartenteil). Sie sind in der südöstlichen Ecke an einen Pfosten gebunden.

Allgemeine Informationen:

Eine Zwergenmine, dem Geräusch nach ist es eine Zwergenmine. Oder ein Wespenstock. Es könnte auch ein Wasserfall sein, ja, ein Wasserfall, und direkt dahinter hört ihr eine Mühle klappern ...

Es dauert eine Weile, bis ihr begreift, daß sich das Lärmen nur in euren Köpfen abspielt. Lediglich das Rauschen stammt vom Regen und das hölzerne Klappern und Brausen vom Sturm.

Um euch herum ist es völlig dunkel. Ihr hört unruhiges Wiehern. Pferdehufe stampfen im weichen Stroh. Für einen Augenblick ist alles hell, danach erfüllt ein durchdringendes Krachen die Luft. Offensichtlich tobt draußen Rondras Zorn.

Bewegen könnt ihr euch kaum. Ihr seid allesamt an einen Pfosten gefesselt. Wie leicht habt ihr euch übertölpeln lassen, und jetzt sitzt ihr in der Patsche! Wenn es wenigstens trocken wäre, aber von oben tropft unaufhörlich Efferds Element auf euch herab. Zuerst nur wenig, doch dann ergießt es sich in zwei, drei fingerdicken Strahlen auf eure Köpfe. Es dauert nicht lange, und ihr sitzt in einer Pfütze.

Nach einer Weile hört ihr ein Knarren, danach sind Schritte zu vernehmen. Ein Licht blendet euch. Es braucht seine Zeit, bis sich eure Augen an den grellen Schein gewöhnt haben, dann erkennt ihr euren Gast: Einauge. In seiner Hand hält er das Tagebuch.

„Werte Herrschaften“, - die Rede des Schwarzbärtigen trieft vor Hohn - „sitzt ihr bequem? Ich hatte eine Menge Ärger wegen euch, in Riva, ihr wißt schon. So etwas schätze ich gar nicht. Aber gutmütig wie ich bin, lasse ich euch das Leben - vorerst. Ich möchte mich mit euch über etwas unterhalten ...“

Ein gleißendes Licht, tausendmal heller als Praios' Antlitz, ein Knall, wie ihr noch keinen gehört habt. Danach ein Geräusch, als ob jemand Sand auf ein Pergament streute. Eure Muskeln verkrampfen sich, es ist, als ob ihr von tausend Nadeln gestochen würdet. Einauge wird von einem Balken an der Schulter getroffen und zurückgeschleudert, das Tagebuch landet zu euren Füßen auf dem Boden. Der Kopfgeldjäger ist sofort wieder auf den Beinen. Gehetzt sieht er sich nach allen Seiten um und stürzt dann schreckerfüllt ins Freie. Ihr seid allein, aber dennoch in keiner beneidenswerten Lage: Helle Flammen lodern aus dem Strohhaufen direkt neben euch. Es dauert nicht länger als ein Augenzwinkern, und ihr seid vom Feuer eingeschlossen.

Meisterinformationen:

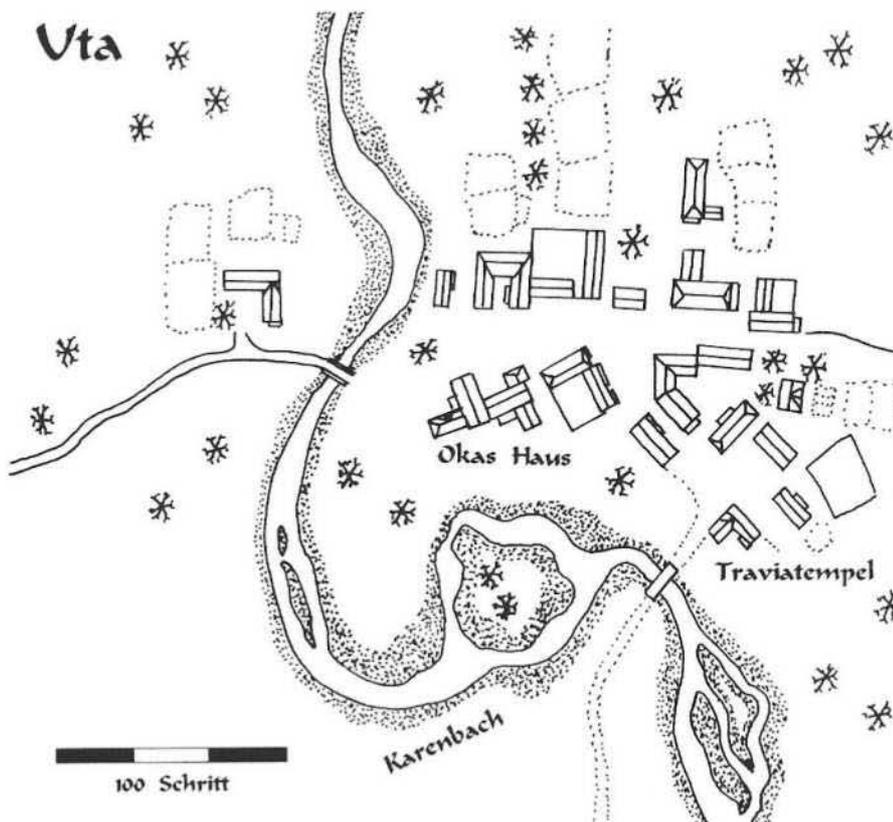
Ein Blitz ist in den Stall eingeschlagen und hat ihn in Brand gesetzt. Die Pfützen, die überall im Stall auf dem Boden stehen, verhindern eine zu rasche Ausbreitung des Feuers. So haben die Helden noch etwas Zeit, sich ihrer Fesseln zu

entledigen. Dazu ist eine Fesseln/Entfesseln-Probe+4 nötig. Mißlingt diese, nimmt der betroffene Held W6 Punkte Schaden durch das Feuer. Danach erhöht sich der Aufschlag für die Probe um einen Punkt usw.. Gelingt es einem Helden, sich zu befreien, kann er versuchen, einem Kameraden die Bande zu lösen (Probe-4). Oder er kann das Tagebuch retten, das zu verbrennen droht.

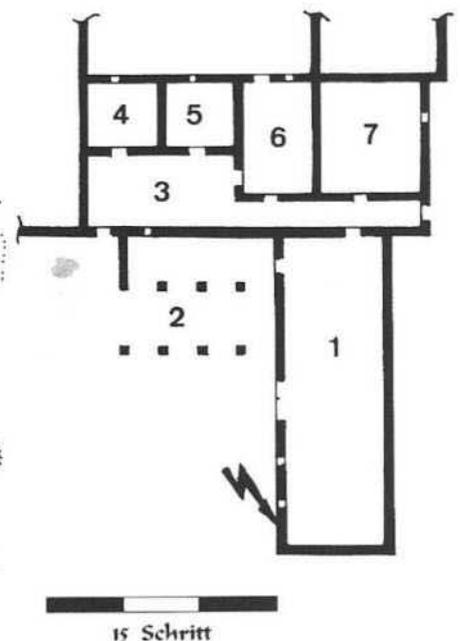
Als Fluchtweg bleibt nur ein beherzter Sprung durch die Flammenwand (Mutprobe+3 und eine Gewandtheitsprobe+4). Mißlingt die Mutprobe, weigert sich der Held zu springen und zieht sich W6 Punkte Schaden zu. Anschließend kann er die Probe mit einem um zwei Punkte erhöhten Aufschlag wiederholen. Mißlingt die Gewandtheitsprobe, ist der Held zwar durch die Flammen hindurch, zieht sich aber weitere 2W6 Schadenspunkte zu.

Vor dem Stall ist von Jannik und seiner Truppe nichts zu sehen. Offenbar haben sie allesamt das Weite gesucht. Frommen Helden bleibt ein kurzer Moment für ein Stoßgebet zu Rondra (schließlich war es ihr göttlicher Donnerschlag, der den Helden die Freiheit schenkte), dann sollten auch sie sich in Bewegung setzen, denn man kann nie wissen, wann Janniks Haufen seinen ersten Schrecken überwunden hat und wieder auf der Bildfläche erscheint.

Wenn der eine oder andere Held sein Pferd mitnehmen möchte, kann er das versuchen. Allerdings braucht es schon eine Reitprobe+6, um sich auf dem wild bockenden Tier zu halten. Nimmt man noch einen Kameraden mit auf den Pferderücken, erhöht sich der Aufschlag auf 8.



Okas Gasthaus



Was nun?

Meisterinformationen:

Die einfachste Möglichkeit für die Helden ist, sich schnurstracks aus dem Staub zu machen. In diesem Falle können sie aber neben dem nackten Leben nur noch die Pferde (ohne Sättel) retten. Die Gruppe wurde zwar nicht allzu gründlich durchsucht (wenn ein Held z. B. Geld sehr gut am Körper versteckt hatte, wurde es nicht gefunden), Waffen hat man ihnen aber mit Sicherheit nicht gelassen.

Für den Fall, daß die Helden ihre Ausrüstung mitnehmen wollen, müssen sie in Okas Haus eindringen. Eine kurze Beschreibung der Räumlichkeiten:

1. Stall: mehrere Boxen und Stände an der Ostwand, Strohaufen in der südlichen Hälfte
2. Schmiede: viel Werkzeug, Amboß, Hammer und Esse, nichts Besonderes
3. Gaststube: einfach eingerichtet
4. Okas Schlafraum: Lager, Tisch, zwei Schemel, Truhe Schrank, ein wenig Gold im Strohsack
5. Schlafraum von Okas Sohn: keine Besonderheiten
6. Küche und Vorratsraum: keine Besonderheiten
7. Schlafsaal: Vierzehn Nachtlager aus Strohsäcken und Decken, in einer Ecke liegt die Habe der Helden. Auch Janniks Leute haben ihr Gepäck hier abgelegt.

Vielleicht bitten die Helden auch im örtlichen Traviatempel um Asyl. Der alte, aber rüstige und resolute Geweihte Damian Trivialieb von Potzen wird es ihnen gewähren. Nach zähen Verhandlungen wird sich Jannik darauf einlassen, sich mit seinen Leuten eine halbe Tagesreise vom Dorf zurückzuziehen. Dies schwört er bei Praios und Travia und hält es auch ein.

Gerettet!

Allgemeine Informationen:

Es regnet immer noch wie aus Eimern, und ihr seid naß bis auf die Knochen. Doch das Unwetter hat auch sein Gutes: Es wird eure Spuren vollständig tilgen. So reitet ihr scharfen Süden und erreicht schließlich einen kleinen See - höchste Zeit, euch selbst und den Tieren eine kurze Rast zu gönnen. Ihr steigt also ab und laßt die guten Rösser, die euch so brav aus der Gefahr herausgetragen hatten, ein wenig grasen und saufen.

Das Gewässer, an dem ihr euch befindet, ist nahezu kreisrund und hat einen Durchmesser von etwa 400 Schritt. Ein kleiner Bach mündet im Norden, das Westufer wird von einem steilen Felsen flankiert. Fichten und Kiefern krallen sich in den kargen Stein, der Fels ist von Bartmoosen und Schlinggewächsen überwuchert. Einen Abfluß scheint der See nicht zu haben.

Meisterinformationen:

Der See ist das Bärenwasser oder Johonkuhun, wie die Nivesen sagen. Sollten sich die Helden ein wenig umschaun,

entdecken sie im Felsen eine Höhle, in die der See abfließt. Das Loch wird von Schlingpflanzen verdeckt und ist nur aus allernächster Nähe auszumachen.

Falls Ihre Kämpen nicht von selbst auf die Öffnung stoßen, können sie ein großes Stück Treibholz beobachten, das, von einer Strömung getrieben, im Felsen zu verschwinden scheint. Da eine Höhle Schutz vor Regen und gleichzeitig ein gutes Versteck bedeutet, dürfte dies für die Gruppe eine interessante Entdeckung sein. Ansonsten kommt es am Bärenwasser nicht zu besonderen Ereignissen, der Ort ist nur als Rastplatz vorgesehen.

Allgemeine Informationen:

Vorsichtig betretet ihr die Höhle. Linkerhand fließt der Bach ins undurchdringliche Dunkel, rechts findet sich ein etwa ein Schritt breiter Sims.

Meisterinformationen:

Der Tunnel führt nach etwa siebzig Schritt wieder ins Freie, und zwar in einen lieblichen Talkessel. Hier gibt es Gras für die Pferde, und man kann ungestört für mehrere Tage untertauchen und sich so den Verfolgern entziehen.

Allgemeine Informationen:

Der Tunnel endet nach etwa siebzig Schritt und führt in einen Talkessel. Der Bach fließt in engen Windungen durch den grasbestandenen Grund. Ein Blitz erhellt die Szenerie, so daß ihr an der Südwand einige größere und kleinere Höhlen ausmachen könnt, die euch vorher wegen der schlechten Sicht verborgen geblieben sind. Der Bach scheint auf der gegenüberliegenden Seite wieder im Fels zu verschwinden.

Meisterinformationen:

Vor Urzeiten sprudelte hier eine warme Quelle vulkanischen Ursprungs. Sie sorgte stets für ein mildes Klima, auch im Winter. Doch seit diesen Tagen ist Ingerimms Esse längst erkaltet.

Einige Nivesen, die dieses Tal durch Zufall entdeckten, ließen sich hier nieder. Sie bauten die natürlichen Felslöcher zu behaglichen Wohnhöhlen aus, deren Fenster- und Türöffnungen die Helden eben im Blitzschein sehen konnten. Über das, was die Menschen schließlich dazu bewog, wieder fortzuziehen, kann man nur mutmaßen. Vielleicht wurde die Sippe zu groß, als daß der Talkessel sie noch ernähren konnte. Diese Geschichte spielte sich vor etlichen Jahren ab, und heute künden noch nicht einmal mehr Legenden vom Tal am Bärenwasser.

Die Helden können sich in den Höhlen häuslich einrichten. Die Gefahr einer Entdeckung durch die Verfolger ist sehr gering, man muß schon mit der Nase auf den Abfluß des Sees gestoßen werden, um das Tal zu entdecken. Daß ein Kopfgeldjäger den Felsen erklimmt und so zufällig über dessen Rand in den Talkessel späht, ist auch eher unwahrscheinlich: Der Aufstieg ist sehr steil und gefährlich, und um kurz Ausschau zu halten, genügt in dieser offenen Landschaft ein freistehender Baum.

Allgemeine Informationen:

Offensichtlich sind die Löcher im Fels Tür- und Fensteröffnungen von Wohnhöhlen, die Menschen irgendwann vor langer Zeit hier angelegt haben.

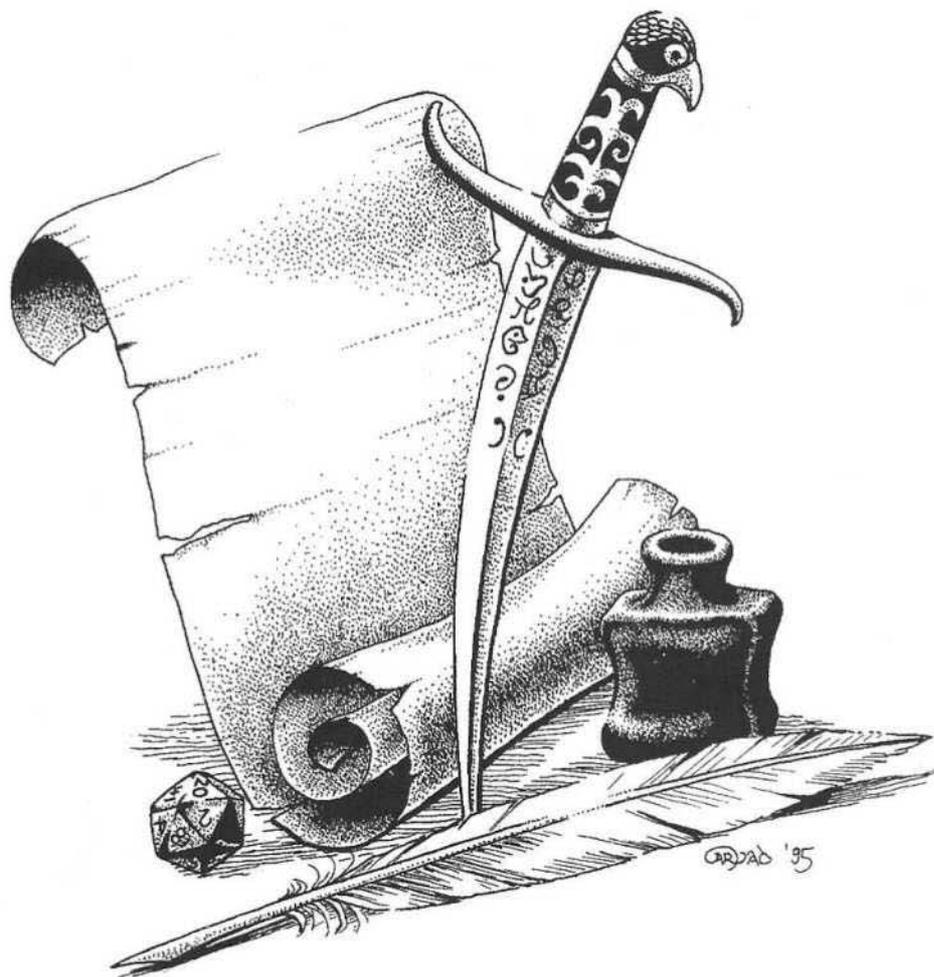
An den Höhlenwänden befinden sich Malereien, die zwar im Laufe der Jahre verblaßt, aber noch gut zu erkennen sind. Sie zeigen verschiedene Motive, vor allem aber Karenherden, Jagdszenen und immer wieder Wölfe.

Meisterinformationen:

Die Wohnhöhlen bestehen jeweils aus nur einem Raum, dessen Abmessungen bei etwa 3 x 5 Schritt liegen. Es scheint sich dabei um natürliche Felslöcher zu handeln, die mit recht

geringem Aufwand „ausgebaut“ wurden. Das Mobiliar ist, sofern es überhaupt vorhanden war, längst spurlos verrottet. Falls sich der eine oder andere Held als Archäologe betätigen möchte, mag er in einer staubigen Ecke eine steinerne Messerklinge oder Pfeilspitze finden. Ansonsten sind die Höhlen völlig leer, bieten aber eine hervorragende Unterkunft.

Damit wären wir am Ende des ersten Teils angelangt. Falls die Helden während der Rast einen Blick in Geros Tagebuch werfen, stellen sie fest, daß Jannik (Anzahl der Helden x 100) Abenteuerpunkte als Lesezeichen zwischen die Seiten gelegt hat. Diese sollten Ihre Kämpen gerecht aufteilen und rasch mit Koscher Knochenkaltleim auf ihre Heldenbögen pappen.



Zweiter Teil: an den Ufern des Skagalli

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Nachdem die Helden glücklich ihren Häschern entkommen sind, geht die Schatzsuche weiter. Laut Tagebuch führt der Weg von nun an in Richtung Süden, und zwar über Nija, Gordask und Kysira bis zum Hergerdshof, einer verlassenen Wechselstation, die etwa auf halbem Wege zwischen Firunshag und Leikinen gelegen ist.

Unterwegs trifft die Gruppe auf den alten Magier Mermodion, den ein ganz besonderer Grund in diese götterverlassene Gegend führt: Bei einem „Zauberunfall“ wurde der Otterdämon Ghur auf unsere Welt gerufen. Mermodion gelang es, die finstere Kreatur, die bevorzugt die Nivesenlande heimsucht, in eine kleine Mindoriumstatuette zu bannen. Mit diesem brisanten Gepäck ist er nun ebenfalls unterwegs zum Hergerdshof, wo eine Pforte in den Limbus existiert. Dort will Mermodion die dämonische und aller überlieferten Magie unbekannte Wesenheit mit Hilfe seines langjährigen Freundes und Nivesenschamanen Nujuk wieder zurück in die ihr angestammte Sphäre schicken.

Leider stirbt der alte Zauberer, bevor er seine wichtige Mission erfüllen kann, und somit haben die Helden den Dämonen am Hals. (Einige von ihnen werden möglicherweise in Ghurs Bann gezogen, wodurch sich ganz neue Handlungsabläufe ergeben können. Näheres dazu später.) Im Hergerdshof kommt es schließlich zu einer zünftigen Dämonenaustreibung (bei der der Schamane Nujuk behilflich ist). Allerdings wird das Ritual gestört: Genau im unpassendsten Moment tauchen die Kopfgeldjäger wieder auf. Die Helden haben nun die schwierige Aufgabe, sich ihrer Haut zu erwehren und gleichzeitig Ghur dorthin zurückzuschleudern, wo er herkommt.

Allgemeine Informationen:

Seit eurer Flucht aus Uta haben sich die Verfolger nicht mehr blicken lassen. Auch der Regen hat inzwischen nachgelassen, und ihr kommt gut voran.

Meisterinformationen:

Ziel der Helden sollte es nun sein, möglichst viel Land zwischen sich und die Kopfgeldjäger zu bringen. Diese können - aufgrund des nächtlichen Unwetters - die Fährte nur sehr schwer wieder aufnehmen. So können die Recken durchaus eine Weile rasten, um ihre Kleider zu trocknen.

Ein Hinweis zur weiteren Reise: Die Helden können sich in den Dörfern nach den Örtlichkeiten, die in Geros Tagebuch beschrieben sind, erkundigen. Sie erhalten immer Hinweise darauf, wo die nächste „Landmarke“ zu finden ist. Sollte dies nicht ausreichen, ist Ihre Gruppe auf „Zufallsbegegnungen“ angewiesen, die Sie als Meister einflechten sollten, die wir aber aus Platzgründen nicht näher beschreiben wollen. Näheres finden Sie im Anhang. Das Bärenwasser hat Ihre Gruppe

bereits erreicht. Zwischen hier und Nija treffen die Helden zunächst auf Mermodion, womit das Abenteuer seinen Anfang nimmt.

Allgemeine Informationen:

Inmitten eines kleinen Waldstücks habt ihr auf einer Lichtung einen guten Lagerplatz gefunden. Ein munteres Bächlein versorgt euch mit Wasser, und die umstehenden Bäume und Büsche bieten Schutz vor dem Wind. So macht ihr es euch gerade gemütlich, als ein alter Mann mit einem Esel euren Lagerplatz betritt.

„Firunsheil“, grüßt der Alte, der euch offensichtlich für Jäger hält, freundlich. „Ist's erlaubt, daß ich mich zu euch geselle?“ Ohne lange auf eure Antwort zu warten, nimmt der Greis sein Gepäck vom Rücken des altersschwachen Grautiers. Danach setzt er sich - seine Glieder sind ein wenig steif - mit einer umständlichen Bewegung zu euch. „Ich heiße Mermodion“, stellt sich euer Gast vor.

Meisterinformationen:

Mermodion war Absolvent und Lehrer der Bannakademie zu Fasar (möglicherweise entdecken die Helden das Gildensiegel in seiner Handfläche). Er befaßte sich hauptsächlich mit dem Schutz vor Beschwörungen und Besessenheit. Vor einigen Jahren war er den Akademiebetrieb leid und beschloß, in den Norden zu gehen. Er ließ sich in der Nähe von Kela nieder, um sich seinen Forschungen - der Erkundung tiergestaltiger Dämonischer - zu widmen.

Über sein wahres Vorhaben erzählt Mermodion nichts; er läßt lediglich durchblicken, daß er auf dem Weg zum Hergerdshof ist, wo er seinen alten Freund Nujuk treffen werde, mit dem er etwas Wichtiges zu regeln habe.

Den Helden fällt auf, daß Mermodion ein kleines Ebenholzkästchen mit sich führt, das er wie seinen Augapfel hütet. Über den Inhalt gibt der Greis keine Auskunft. Das Kästchen enthält die Mindoriumstatuette, die derzeit als Ghurs Gefängnis dient.

In der Nacht entschläft Mermodion friedlich, was die Helden erst am nächsten Morgen bemerken werden.

Hinweis: Möglicherweise geht Ihre Gruppe dem Greis aus Vorsichtsgründen aus dem Weg. In diesem Fall wird wahrscheinlich einer der Helden Mermodion zumindest heimlich beobachten. Der Alte läßt sich zur Rast nieder, führt einige Selbstgespräche, die Andeutungen auf das Ziel seiner Reise beinhalten. Auch daß Mermodions besonderes Augenmerk dem kleinen Ebenholzkästchen gilt, fällt auf. Am nächsten Morgen finden die Helden dann die Leiche des Zauberers.

Allgemeine Informationen:

Praios blinzelt durchs Blätterdach, und für euch ist es nun an der Zeit aufzustehen. Noch müde reibt ihr eure Augen, doch schließ-

lich rollt ihr euch aus euren Decken und erhebt euch. Lediglich euer Gast scheint noch nicht wach zu sein. So sehr man ihn auch rüttelt, er rührt sich nicht. Sein Leib ist kalt und steif ...

Meisterinformationen:

Mermodion ist eines natürlichen Todes gestorben. Kein Anzeichen zeugt von Krankheit oder gar Gewaltanwendung. Die Helden können den Leichnam an Ort und Stelle bestatten oder nach Nija zum Boronanger bringen (ein Hinweis darauf findet sich im Tagebuch).

Interessant ist für die Helden sicher eine Durchsuchung von Mermodions Gepäck. Neben verschiedenen persönlichen Dingen und einem Beutel mit 14 D, 12 ST, 3 H und 4 KR finden sich dort:

Mermodions Zauberbuch

Der alte Zauberer schrieb die hieb- und stichfesten Ergebnisse seiner Forschungen in einem schweren Folianten nieder; er verwandte dabei Zhayad, eine Sprache, die von Beschwörungsmagiern gerne benutzt wird. Das Zauberbuch ist ein dicker Wälzer mit einem ledernen Einband, auf dem arkane Symbole aufgeprägt sind. Die Beschläge aus Messing und ein Schloß verhindern, daß Unbefugte das Buch lesen. Den Schlüssel trug der Zauberer an einer Kette um den Hals.

Es bedarf schon eines versierten Dämonologen, um den Sinn der Texte zu verstehen. (Talentwert Magiekunde 12 oder mehr, Kenntnis des Zhayad) Jeder Held, der die obige Voraus-

setzungen erfüllt, hat, auch wenn er selbst nicht zaubern kann, drei Steigerungswürfe auf das Talent Magiekunde frei. Den Wert des Buches kann man getrost auf 150 D schätzen.

Über den Dämon Ghur, einen Viergehörnten, verrät das Buch, daß er möglicherweise nivesisch-menschlichen Ursprungs sei und vielerlei Gestalt annehmen könne. Neben einer recht häufig vorkommenden Erscheinungsform - welche das ist, hat Mermodion vergessen zu erwähnen, vielleicht war ihm die Beschreibung auch zu banal - wählte Ghur gern die Form einer fingerlangen Pferdebremse, die vier Stacheln auf dem haarigen Rücken trägt.

Das Buch gibt keinen Hinweis darauf, daß Mermodion Ghur gefangen und in der Statue gebannt hat; offenbar hatte der alte Magier wenig Lust, Dinge aufzuschreiben, die ihm ohnehin bekannt waren. Erst wenn die Helden die Statuette entdeckt und genauestens analysiert haben, werden sie einen vagen Bezug zwischen der Beschreibung in dem Buch und der offenkundig magiedurchdrungenen Statuette herstellen können - aber dann ist es möglicherweise schon fast zu spät.

Das Ebenholzkästchen

Es enthält eine Mindoriumstatuette, in der zur Zeit der Otterdämon Ghur haust. Es würde uns sehr wundern, wenn die Helden nicht versuchen würden, sich diesen brisanten Inhalt anzuschauen. Dabei laufen sie allerdings Gefahr, in Ghurs Bann gezogen zu werden, doch dazu später ...

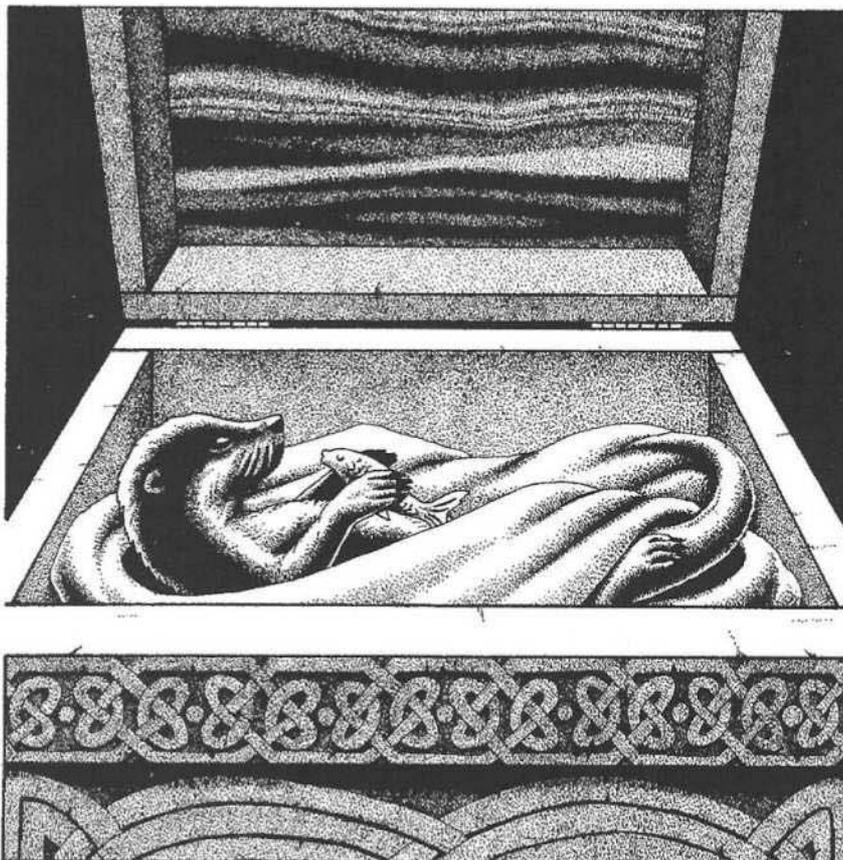
Allgemeine Informationen:

Neugierig betrachtet ihr das schwarze, vielleicht einen halben Spann große Kästchen. Ihr öffnet den einfachen Verschluss und erblickt eine von kundiger Hand gearbeitete Statuette aus einem seltsamen Metall, das in allen Regenbogenfarben schillert. Das kleine Standbild zeigt einen Otter, der offenbar auf dem Rücken liegend im Wasser treibt und einen Fisch in den Pfoten hält.

Meisterinformationen:

Mermodions Schüler versuchte sich - gegen die Weisung seines Lehrers - auf eigene Faust an Beschwörungsformeln. Statt eines „harmlosen“ Zant erschien aber Ghur. Mermodion gelang es mit letzter Kraft, den Viergehörnten in die Mindoriumstatuette zu bannen. Der Schüler jedoch wird nie mehr eine Möglichkeit erhalten, sich über die Verbote des Meisters hinwegzusetzen. Da Mermodion die äußerste Fremdartigkeit seines Gefangenen erkannte, beschloß er, sich für Ghurs Vertreibung der Hilfe eines erfahrenen nivesischen Schamanen zu versichern.

In der Statuette harrt nun der Dämon, der mit seiner Lage höchst unzufrieden ist. Seine Hoffnung ist, daß er einige unbe-



darfte Menschen in seinen Bann ziehen kann, die ihn dann später, wenn er die volle Kontrolle über ihre Körper gewonnen hat, freilassen, auf daß er noch ein wenig auf der Welt wüten kann und anschließend mit den Seelen der Besessenen in die Siebte Sphäre fährt.

Die Helden sind im Begriff, Ghur diesen Gefallen zu erweisen. Wenn Sie die obenstehenden *Allgemeinen Informationen* vorgelesen haben, ist es bereits zu spät. Der Dämon hat längst seine Krallen nach den Kämpfen ausgestreckt, die ersten Auswirkungen zeigen sich schon in der nächsten Nacht. Aber zunächst geht unsere Geschichte weiter, als wäre nichts geschehen.

Zerschlägt man die Statuette, ist Ghur augenblicklich frei. Was mit den Helden dann passiert, überlassen wir Ihrer Meistergnade.

(Mindorium ist sehr spröde, und mit einiger Gewaltanwendung kann man die Statuette zum Splintern bringen. Es reicht aber nicht aus, sie nur versehentlich fallen zu lassen.)

Allgemeine Informationen:

Das kleine Dörfchen Nija ist euer nächstes Ziel, wie ihr erfahren habt. Am späten Nachmittag erreicht ihr den Boronanger des kleinen Ortes. Bis zum Dorf selber sind es noch wenige Meilen.

Meisterinformationen:

Auf dem geweihten Boronanger werden die Toten der benachbarten Höfe und Dörfer bestattet. Selbst aus Uta werden die Leichname in einem zweitägigen Trauerzug hierhergebracht. Sollte das im Winter nicht möglich sein, werden die Toten in der Scheune eingefroren, bis der Schnee im Frühjahr den Weg wieder freigibt.

Erwartungsgemäß ist die alte Borongeweihte Kelrana wenig redselig, aber natürlich erklärt sie sich bereit, Mermodions Leichnam zur letzten Ruhe zu betten.

Allgemeine Informationen:

Nach vielleicht fünf Meilen erreicht ihr das Dörfchen Nija. Es besteht nur aus wenigen Häusern, hat aber den obligatorischen Handelsposten und eine Schenke, die „Drei Elche“ heißt. Das Haus macht einen einladenden Eindruck. Eine Rast, einen heißen Eintopf und ein paar Bier habt ihr euch redlich verdient.

Meisterinformationen:

Natürlich ist die Wirtschaft bestens geeignet, sich nach dem weiteren Weg zu erkundigen, zum Beispiel nach den Ruinen. Der Schankbursche weiß, daß diese etwa einen halben Tagesritt flußabwärts liegen. Allerdings sei es dort nicht ganz geheuer, raunt er euch zu. Niemand kann aber etwas über unheimliche Vorkommnisse erzählen, da sich keiner der Anwesenden in die Ruinen wagt. Aber daß es dort spukt, darüber sind sich alle einig.

Wahrscheinlich werden die Helden die Nacht hier verbringen. Sollten die Helden das Kästchen geöffnet und die Mindoriumstatuette betrachtet haben, zeigt sich jetzt Ghurs Einfluß.

Von Dämonen besessen (Meisterinformationen)

In der Nacht beginnt Ghurs Einfluß auf Ihre Recken. Jene müssen eine Probe-2 auf ihre Magieresistenz ablegen; mißlingt diese, dürfen sie sich zu den Opfern des Dämonen zählen. Die Probe könnte auch schwieriger ausfallen, denn Ghur ist in der Mindoriumstatuette nur unvollkommen gefangen. Es war dem alten Magier nie ganz gelungen, seinen Gefangenen völlig von der Umgebung zu isolieren.

Deshalb können Sie die Probe auch nach eigenem Ermessen gestalten und dabei berücksichtigen, daß es am reizvollsten ist, wenn nur ein Teil der Gruppe, etwa die Hälfte, von Ghur besessen ist.

Der Dämon schickt jedem Helden einen Traum, in dem Ihr Recke genau das sehen soll - so plant es der Dämon -, was er sich immer vom Leben erhofft hat.

Da Ghur aber die Menschen im allgemeinen wenig kennt, ist seine Phantasie begrenzt. So werden die meisten Helden von gewaltigen Karenherden träumen, oder sie werden sich selbst auf ungeheuer erfolgreichen Jagden erleben, an deren Ende sie vor einem Berg von getöteten Tieren stehen. Ein schöner Nivesenjüngling (eine schöne Nivesin) wird ihnen hold sein, und sie werden sich selbst von einer großen Kinderschar umgeben sehen. Kurzum: Die Träume, die die Helden eigentlich in Ghurs Bann schlagen sollten, werden sie in erster Linie irritieren. Dennoch befinden sich jene Helden, die die o.g. Probe nicht schaffen, bereits in den Krallen des Otterdämons, und seine Macht wird täglich größer. Fina wird übrigens automatisch ein Opfer Ghurs. Von Ghur Besessene haben eine magische Aura, die mittels ODEM ARCANUM wahrgenommen werden kann. Ein ANALÜS ARCANSTRUKTUR liefert zwar keine genaue Erklärung, läßt jedoch auf finstere, dämonische Magie schließen.

Wer mit Dämonen handelt

Zur Zeit hat Ghur noch keine richtige Kontrolle über die Besessenen erlangt - diese ergibt sich erst mit fortschreitender Besessenheit. Sie können als Meister den entsprechenden Spielern also keine „Befehle“ erteilen. Jetzt kann der Dämon noch mittels Zauberei vertrieben werden, ohne daß sein Opfer bleibenden Schaden nimmt. Im Laufe der Zeit wird Ghur jedoch die Seelen der Opfer restlos aus ihren Körpern verdrängen. Dann ist der Besessene für immer verloren.

Ghur, der vermutlich zum Gefolge des Erzdämon Zholvar gehört, verändert das innere Wesen des Besessenen, indem er versucht, dessen geheime Wünsche zu erraten. Der Einfluß des Dämonen ist dabei auf geistige Eigenschaften wesentlich stärker als auf körperliche. Mut, Klugheit, Intuition und Charisma können um bis zu 3 Punkte steigen, Gewandtheit, Körperkraft und Fingerfertigkeit nur um 1 Punkt. Welche Eigenschaften Sie bei Ihren Helden anheben und um wieviel, müssen Sie nach Ihrer Einschätzung des Spielerhelden entscheiden. Talente dürfen Sie dabei auch nicht vergessen. Sie können diese um bis zu 5 Punkte steigern.

Nun zu den dramatischen, nachteiligen Veränderungen der Heldenpersönlichkeit: Die Goldgier schnell auf 18. Raumangst, Jähzorn und Neugier steigen um jeweils 6 Punkte (2 Punkte pro Tag), Totenangst und Aberglaube um insgesamt 2 Punkte.

Verraten Sie dem Helden nichts von seiner Besessenheit, sondern teilen Sie ihm nur auf einem Zettel mit, wie sich seine Werte verändern. Auch diejenigen Kämpfen, die dem Dämonen widerstanden haben, müssen vorübergehende, kleine Änderungen der Talente und Eigenschaften über sich ergehen lassen, denn schließlich kann niemand behaupten, daß ihn der seltsame „Traum“ gar nicht berührt habe. So bekommt jeder Spieler einen der geheimnisvollen Meisterzettel, was beim Spielen eines Besessenen den Eindruck erweckt, daß der ganzen Gruppe wohl dasselbe widerfahren ist.

Durch die veränderten guten und (vor allem) schlechten Eigenschaften wird sich der Held, der sich mit Ghur eingelassen hat, (hoffentlich) anders verhalten als vorher. Er wird eine gute Portion Arroganz und Gier an den Tag legen, aber auch von verschiedenen Ängsten geschüttelt sein - eben wie ein Besessener. Und genau wie ein solcher weiß er gar nicht, was ihm widerfahren ist ...

Mittels Heilkunde Seele läßt sich die Besessenheit nur schwer erkennen. Man wird eher auf einige Krankheiten schließen, deren Symptome der Besessene zeigt. Um auf den wahren Grund zu stoßen, bedarf es schon einer Probe +12.

Wie geht die Geschichte weiter?

Natürlich können sich aus der Besessenheit ganz entscheidende Wendungen für den weiteren Verlauf des Abenteuers ergeben. Zumindest gibt es einigen Unfrieden in der Heldengruppe. Möglich ist aber auch, daß sich die Besessenen - von dämonischer Gier getrieben - mit Geros Tagebuch auf und davon machen. (Entweder überwältigen sie ihre Kameraden, oder sie machen sich heimlich bei Nacht und Nebel aus dem Staub.) Hier zwei Vorschläge, wie in diesem Falle weiterzumeistern ist:

1. Sie teilen Ihre Runde auf in Besessene und Nichtbesessene und leiten jede Gruppe für sich, möglicherweise in getrennten Räumen oder an verschiedenen Abenden. Dabei sollten Sie darauf achten, daß die Besessenen zusammenbleiben, denn sonst brauchen Sie schon eine 6 1/2-Zimmer-Wohnung.
2. Sie führen die Besessenen als Meisterpersonen und spielen nur mit ihren „normalen“ Kameraden weiter. Spieler, die jetzt ihren Helden an Sie abtreten mußten, bekommen als Ersatz eine Meisterperson (z. B. Ihren eigenen Helden oder einen guten Bekannten der Gruppe). Diese Methode eignet sich nur, wenn ein oder höchstens zwei Helden zu Ghurs Opfern wurden.

Auf jeden Fall treffen die beiden Gruppen im Hergerdshof wieder aufeinander - und auf die Kopfgeldjäger.

Wie wird man Ghur wieder los? Natürlich durch einen REVERSALIS HEPTAGON. Allerdings gehören Beschwörungen zur Ritualmagie, und so bedarf es noch einiger Zutaten. Da Ghur ein durch und durch ungewöhnlicher Dämon ist, sind auch die Hilfsmittel für seine Vertreibung teilweise von ausgefallener Art, so daß ein akademisch vorgebildeter Magier Ihrer Heldengruppe wenig Chancen zu einem erfolgreichen Ritual hat. Ihrer Gruppe ist aber Nujuk, der schon erwähnte Schamane, behilflich. Allerdings hat die Sache einen winzigen Haken ... Doch davon wollen wir jetzt noch nichts verraten. Zunächst geht es weiter.

Allgemeine Informationen:

Also wieder auf die Pferde und weiter! Gegen Mittag kommt ein Wind auf, der mit Einbruch der Dämmerung zu einem starken Sturm anschwillt. Es regnet zwar nicht, doch die kalte Luft schneidet euch ins Fleisch, und wenn ihr miteinander reden wollt, müßt ihr schon brüllen, um das Brausen des Windes zu übertönen. So erreicht ihr schließlich die Ruinen, von denen ihr im Tagebuch gelesen habt.

Die Anlage besteht aus zwei halbverfallenen Häusern, die aber einen guten Windschutz bieten. Offensichtlich ist das Anwesen seit sehr, sehr langer Zeit verlassen.

Meisterinformationen:

Ursprünglich war dies einmal ein Bauernhof, vor etwa hundertfünfzig Jahren spielte sich hier aber eine Tragödie ab: Die Bäuerin litt an der Schwarzen Wut, einer heimtückischen Krankheit, die, neben anderen Symptomen, im Spätstadium auch zur Raserei führt. In einem solchen Tobsuchtsanfall erschlug die Frau ihre Familie und den Knecht. Die Seelen der Toten fanden keine Ruhe und spuken seitdem jede Vollmondnacht in den alten Gemäuern. Unserer „Zeitrechnung“ nach müßten die Helden die Ruinen eigentlich zur Mittagszeit passieren. Sollte Ihre Gruppe aber hier nächtigen, dann können Sie ja eine kleine Gruseleinlage inszenieren.

Ansonsten verläuft die Reise ohne Ereignisse durch Tundra und Taiga bis nach Gordask, das die Helden wohl am nächsten Abend erreichen dürften.

Allgemeine Informationen:

Es dämmt bereits, als ihr eine Ortschaft erreicht - Zeit, sich um ein Nachtlager zu kümmern.

Meisterinformationen:

Das Dorf heißt Gordask und liegt an der Mündung des Skagalli in den Oblomon. Es zählt etwa dreihundertfünfzig Einwohner, die von einer spärlichen Landwirtschaft, der Jagd sowie der Flußfischerei leben, hat einen kleinen Flußhafen, zwei Schenken („Zum Greifen“, „Blauer Oblomon“) und eine Handelsstation, die im Besitz der Norbardensippe Jannlekow ist. In Gordask haben die Helden zum letzten Mal die Möglichkeit, Packpferde zu erstehen. Die Konditionen sind die gleichen wie in Koskjuk.

Der Wolfsstein (siehe Tagebuch) ist in Gordask bekannt. Die

Helden können in Erfahrung bringen, daß er in einem Wäldchen etwa 30 Meilen südlich steht, in der Nähe der Quelle des Gangu, des kleinen Flusses, der südlich von Gordask in den Oblomon mündet.

Allgemeine Informationen:

Im Morgengrauen laßt ihr das Dorf Gordask hinter euch. Der Weg führt euch genau nach Süden. Die Pferde geben ihr Bestes, und so habt ihr am Abend das kleine Wäldchen erreicht, in dem der Wolfsstein liegen soll.

Meisterinformationen:

Der Wolfsstein ist ein etwa schrittgroßer Felsen, der die Gestalt eines stehenden Wolfes erahnen läßt. Die Nivesen suchen diesen Ort immer dann auf, wenn sie mit den Waldwölfen in Verhandlungen treten wollen. In der Regel bringen sie einige Karene als Gaben mit, die die „Gespräche“ mit den Rudelführern durchaus einfacher gestalten können. Die Nivesen, die an langen Winterabenden viel Zeit zum Sagen erzählen und -erfinden haben, kennen eine Unzahl solcher Orte (Wolfsbaum, Wolfsbusch, Wolfssee ...). Deshalb bekommen die Helden auch keine befriedigende Auskunft, wenn sie schon in Koskjuk nach dem „berühmten Wolfsstein“ fragen. Der Wolfsstein liegt inmitten eines kleinen Wäldchens und ist eigentlich leicht zu finden. Wenn die Helden dieses Heiligtum aufsuchen, treffen sie auf eine Nivesensippe, die gerade einem Waldwölfen ein Karen schenkt. Es scheint, als würde sich ein uralter Nivese mit dem kräftigen Leitwolf unterhalten - in einer Sprache, die hauptsächlich aus Knurrlauten besteht. Ob diese allerdings nur aus der Wolfskehle stammen oder auch vom Alten „gesprochen“ werden, ist nicht deutlich zu erkennen.

Zeigen sich die Helden, bricht die „Unterhaltung“ sofort ab. Wie sich die Wölfe nun verhalten, hängt ganz davon ab, wo sich die Statuette mit Ghur befindet. Haben die Helden diese nicht dabei, schnappen sich die Wölfe das Karen und ziehen sich sofort in den Tannicht zurück. Sollte sich die Statuette im Gepäck der Helden befinden, dann werden die Wölfe Ihre Kämpen wütend anknurren und sich dann aus dem Staub machen. Ist unter den Helden ein Besessener, wird dieser von den Wölfen angegriffen. (Die Tiere haben gespürt, daß hier sehr unheilige Magie am Werke ist, sei es durch eine Eingebung, die ihnen die Himmelswölfe geschenkt haben, oder durch jenes feine Gespür, das sie auch vor Naturkatastrophen warnt. Deshalb greifen die Wölfe auch dann an, wenn die Helden die Szenerie zuerst aus dem Verborgenen beobachten.) Kein Wolf kämpft bis zum Tode. Sinkt seine LE etwa auf die Hälfte, flieht er.

Werte der Waldwölfe (Anzahl 3W6):

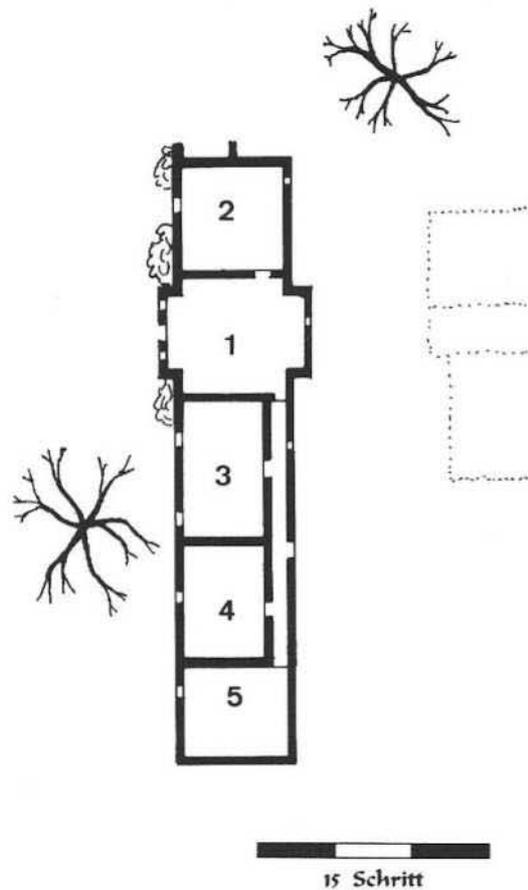
LE 25; AT/PA 10/6; RS 3; TP W6+3

Wie dem auch sei, die Nivesen sind verärgert. Immerhin dürfen sie jetzt sehen, wie sie wieder mit den Wölfen ins Gespräch kommen. Trotzdem werden sie den Helden bereitwillig Auskunft geben. Eines haben die Nomaden nämlich

verstanden: Daß Ihre Kämpen wohl jenen aufdringlichen, starrköpfigen Südländern angehören, die man am schnellsten wieder loswird, indem man ihren Wünschen entspricht ... Wenigstens können die Helden in Erfahrung bringen, daß mit dem einsamen Handelsposten im Tagebuch nur Kysira gemeint sein kann und daß der Schamane Nujuk, der es ganz besonders gut mit den Geistern kann (dabei wedelt der Nivese einmal mit der Handfläche vor seinem Gesicht hin und her), etwa 30 Meilen südlich davon lebt.

Die weitere Reise führt quer durch die Wildnis nach Kysira und verläuft weitgehend ereignislos (von Zufallsbegegnungen nach Meisterermessen einmal abgesehen).

Kysira



Allgemeine Informationen:

Das Land hat sich von der Steppe allmählich zu dichtem Wald gewandelt. Am frühen Abend erreicht ihr eine größere Lichtung, auf deren Mitte ein einzelnes Haus steht. Das Gebäude ist recht groß, ganz aus Holz erbaut und ähnelt einem Thorwaler Langhaus. Es ist sehr gepflegt und scheint auch bewohnt zu sein.

Dennoch sind nirgendwo Menschen zu sehen oder Stimmen zu hören.

Meisterinformationen:

Bei dem Haus handelt es sich um das auf der Farbkarte verzeichnete „Dorf“ Kysira: ein einsamer Handelsposten mitten in der Wildnis, benannt nach seiner Besitzerin. (Das Haus findet auch Erwähnung in Geros Tagebuch.) Die vierzigjährige Kysira lebt seit ihrer Geburt hier. Ihr Gemahl, mit dem sie vier Kinder hat, starb vor drei Jahren.

Kurz vor der Ankunft der Helden wurde der Handelsposten von Räubern heimgesucht. Ihre Kämpen werden sich im Haus wahrscheinlich umsehen und die Bewohner suchen. Schon beim Eintreten bemerken sie an dem allgemeinen Durcheinander, daß hier offensichtlich ein Überfall stattgefunden hat. Während sich die Helden noch die einzelnen Räume näher anschauen, kommt ein Trupp Jäger an, der auf ein paar Feuer bei Kysira einkehren möchte. Die Situation ist höchst mißverständlich ...

Raum 1 - Allgemeine Informationen:

Ihr betretet eine Schankstube. Die Einrichtung ist von einfacher Machart; ein paar Schemel, Bänke und grobe Tische, von denen jedoch einige umgeworfen oder beschädigt auf dem Boden liegen. Linkerhand hängt über einer Feuerstelle ein Kessel, in dem ein Eintopf brodelt. In der linken Wand findet sich eine halboffene Tür, in der rechten eine geschlossene.

Raum 2 - Allgemeine Informationen:

Offenbar handelt es sich um ein Warenlager. Ihr findet Säcke mit Mehl und Korn, Trockenfleisch, Bögen, Pfeile, Messer, Seile und allerlei andere Dinge. Ursprünglich waren sie wohl einmal säuberlich auf dem Boden aufgestapelt oder in Regalen sortiert, jetzt liegen sie wild verstreut auf der Erde.

An der Nordwand steht ein Tisch, auf ihm eine Waage. Daneben finden sich die Überreste eines Holzkästchens. Zwei Silbertaler liegen auf dem Boden herum.

Meisterinformationen:

Wenn sich die Helden im Warenlager aufhalten, treffen die Jäger ein.

Raum 3 - Allgemeine Informationen:

Der Schlafraum der Herberge. Auf dem Boden liegen zwölf Strohsäcke und einige Decken. Gepäck findet ihr keines, offensichtlich wohnt zur Zeit kein Gast hier.

Raum 4 - Allgemeine Informationen:

Das vierte Zimmer ist offensichtlich ein Wohn- und Schlafraum. Eingerichtet ist es mit einem bequemen Sessel, der aber sicherlich schon einmal bessere Tage gesehen hat. An der Wand steht ein Doppelbett, von dem wohl nur eine Hälfte benutzt wurde. Des weiteren finden sich noch ein Schrank, ein Tisch und zwei Stühle.

Meisterinformationen:

Kysiras Schlafzimmer, keine Besonderheiten

Raum 5 - Allgemeine Informationen:

Die Einrichtung des Zimmers ist sehr einfach: zwei Etagenbetten, vier Truhen und ein Tisch mit vier Schemeln.

Endlich habt ihr aber die Bewohner des Hauses gefunden. Sie liegen vor euch auf dem Boden: eine vierzigjährige, rothaarige Frau sowie zwei Knaben und zwei Mädchen im Alter von zwölf bis sechzehn Jahren. Alle fünf sind geknebelt und gefesselt, so daß sie sich nicht rühren können.

Meisterinformationen:

Schlafraum der Kinder

Die Jäger

Allgemeine Informationen:

Als ihr euch gerade umschaut, betreten vier Frauen und ein Mann das Zimmer. Die erste trägt eine schenkellange, lederne Tunika, lederne Beinkleider und weiche Stiefel. Sie stützt sich lässig auf ihren mit bunten Federn verzierten Speer. Die nächste ist mit einer Pelzweste nivesischer Art sowie einer Leinenhose bekleidet. Auf dem Kopf trägt sie einen breitrempigen Vinsalter Federhut, den irgendeine Laune des Schicksals hierhin verschlagen hat. Die dritte Frau ist klein und rund wie ein Faß. Ihr Langbogen überragt sie fast um Haupteslänge. Sie lehnt sich neben der Tür an die Wand, spielt mit ihrer Fellmütze und grinst euch an. Die vierte ist sicherlich über zwei Schritt groß und muß den Kopf einziehen, wenn sie durch die Tür tritt. Auch sie trägt eine lederne, mit Fransen verzierte Tunika sowie viel zu kurze Wollhosen, die vor fünfundzwanzig Jahren in Gareth einmal Mode waren. Auf ihrer Schulter sitzt ein zahmes Eichhörnchen. Als letzter betritt der Mann die Szenerie. Er trägt ein einfaches Leinenhemd, schenkelhohe Lederstiefel und lederne Beinlinge. Auch er baut sich vor euch auf. Eine Weile lang herrscht Schweigen, dann geht die große Frau langsam auf euch zu. „Ei, ei, Bornfrettchen beim Nestraub.“

Meisterinformationen:

Jetzt gibt's Keile! Die Jäger haben bei ihrer Ankunft natürlich bemerkt, daß hier irgend etwas nicht stimmt. So haben sie sich hereingeschlichen, die Helden bemerkt und ihre Schlüsse gezogen. (Wenn die Helden eine Wache vor der Hütte postiert haben, wurde diese von den Jägern lautlos außer Gefecht gesetzt.)

Der Raum ist zu eng, um mit Schwertern zu fechten. Also wird es wohl eine zünftige Schlägerei geben. Höchstens Dolche können noch eingesetzt werden.

Werte der Jäger:

MU 14; LE 50; RS 1; AT/PA 14/13 (Dolch W+1/Raufen)

Wahrscheinlich prügelt man sich, bis eine Partei endlich gewonnen hat. Erst wenn Kysira und ihre Kinder gefunden wurden, wird sich das Mißverständnis aufklären. Natürlich entschuldigen sich die Jäger und laden Ihre Helden zu einem Umtrunk ein.

Kysira und die Jäger kennen den Hergerdshof und auch den

Schamanen Nujuk. Der Hof, der vor etwa dreißig Jahren aufgegeben wurde, liegt dreißig Meilen weiter im Süden. Nujuks Hütte findet sich ganz in der Nähe des Anwesens.

Allgemeine Informationen:

Rasch besteigt ihr wieder die Pferde und reitet weiter. Der Weg führt euch immer tiefer in den Wald. Kurz vor Einbruch der Dämmerung erreicht ihr eine vielleicht eine Meile durchmessende kreisrunde Lichtung. Das Gras am Boden ist verdorrt. In der Mitte könnt ihr ein von einer Mauer umgebenes Gebäude erkennen, am Rand, unweit der Stelle, an der ihr aus dem Wald tretet, steht eine Hütte. Rauch kräuselt sich aus dem Schornstein.

Meisterinformationen:

Bei dem Gebäude in der Mitte der Lichtung handelt es sich um den Hergerdshof. Ursprünglich beherbergten die Mauern eine Wechselstation, die an einer alten Straße, die von Leikinen aus über Firunshag nach Gerasim und weiter ins Bornland führte, lag. Wegen des morastigen Untergrundes war der Weg nach der Schneeschmelze und nach starken Regenfällen oft unpassierbar, so daß viele Reisende erwogen, den Umweg über Kysira und Kirma zu nehmen. Die Wechselstation, ohnehin für ihren Zweck überdimensioniert, wurde aufgegeben. Den letzten Ausschlag dafür gab die Pforte in den Limbus, die sich hier vor dreißig Jahren aufgetan hatte und Wesenheiten aus der siebten Sphäre den Zugang zu Dere gewährte.

Nähert man sich dem Hof, dann weicht das verdorrte Gras schließlich blankem Stein. Dem aufmerksamen Betrachter (Sinnesschärfe +2) fällt auf, daß hier im Inneren des Hofes nicht das geringste Anzeichen für irgendeine Form von Leben zu finden ist - kein Moos zwischen den Ritzen, kein Vogelkot auf den Pflastersteinen. Schuld an alldem ist die Pforte. Sie ruft sehr starke astrale Störungen hervor, die kein Lebewesen auf Dauer ertragen kann. Tiere werden vor dieser Gefahr sofort gewarnt, die Pferde der Helden weigern sich, sich den Mauern auf mehr als 250 Schritt zu nähern. Menschen, die sich lange Zeit innerhalb der Gemäuer aufhalten, werden krank und gehen nach einem Siechtum, das vielleicht Monate, vielleicht aber auch nur Tage dauert, zu Boron. Die Pforte ist vom Inneren des Hofes aus am Himmel als wabernder, grauer Nebel zu sehen, der blitzschnell auftaucht, ebenso rasch wieder verschwindet und stetig seine Form ändert.

Alle Gebäude sind verlassen, die Möbel und andere Habseligkeiten der Bewohner wurden mitgenommen.

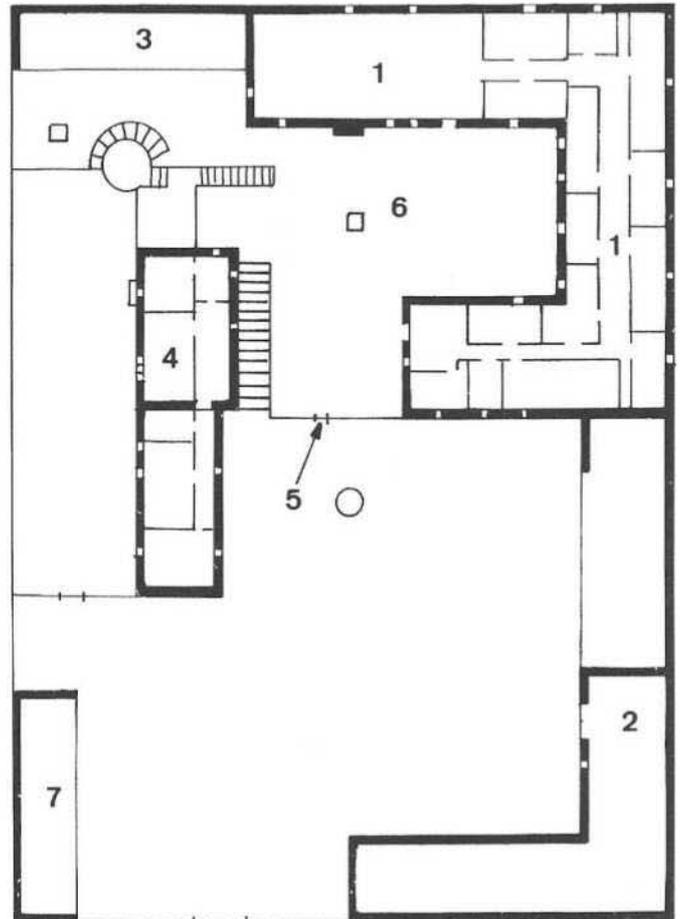
Auf Seite 31 finden Sie eine Draufsichtszeichnung des Hofes, die Sie den Helden aushändigen sollten. Der Übersichtsplan auf dieser Seite zeigt Ihnen nochmals die Anordnung der Gebäude. Die Aufteilung in einzelne Räume wurde dabei ebenfalls eingezeichnet.

- 1. Herberge: eine große Gaststube, mehrere kleine Gästezimmer
- 2. Stall
- 3. Holzschuppen
- 4. Wohnhaus des Wirtes und der Angestellten

5. Lagerkeller; die Decke wird von Säulen getragen. Passiert man die großen Kellertore und durchquert das Gewölbe, so gelangt man über die beiden Falltüren in den erhöhten Hof vor der Herberge.

6. Hof vor der Herberge; zwei steinerne Bänke, zwei Falltüren führen in den Keller. Über eine Wendeltreppe gelangt man in den Hof des Wohnhauses, eine weitere Treppe führt in den Vorhof, wo auch der Stall zu finden ist.

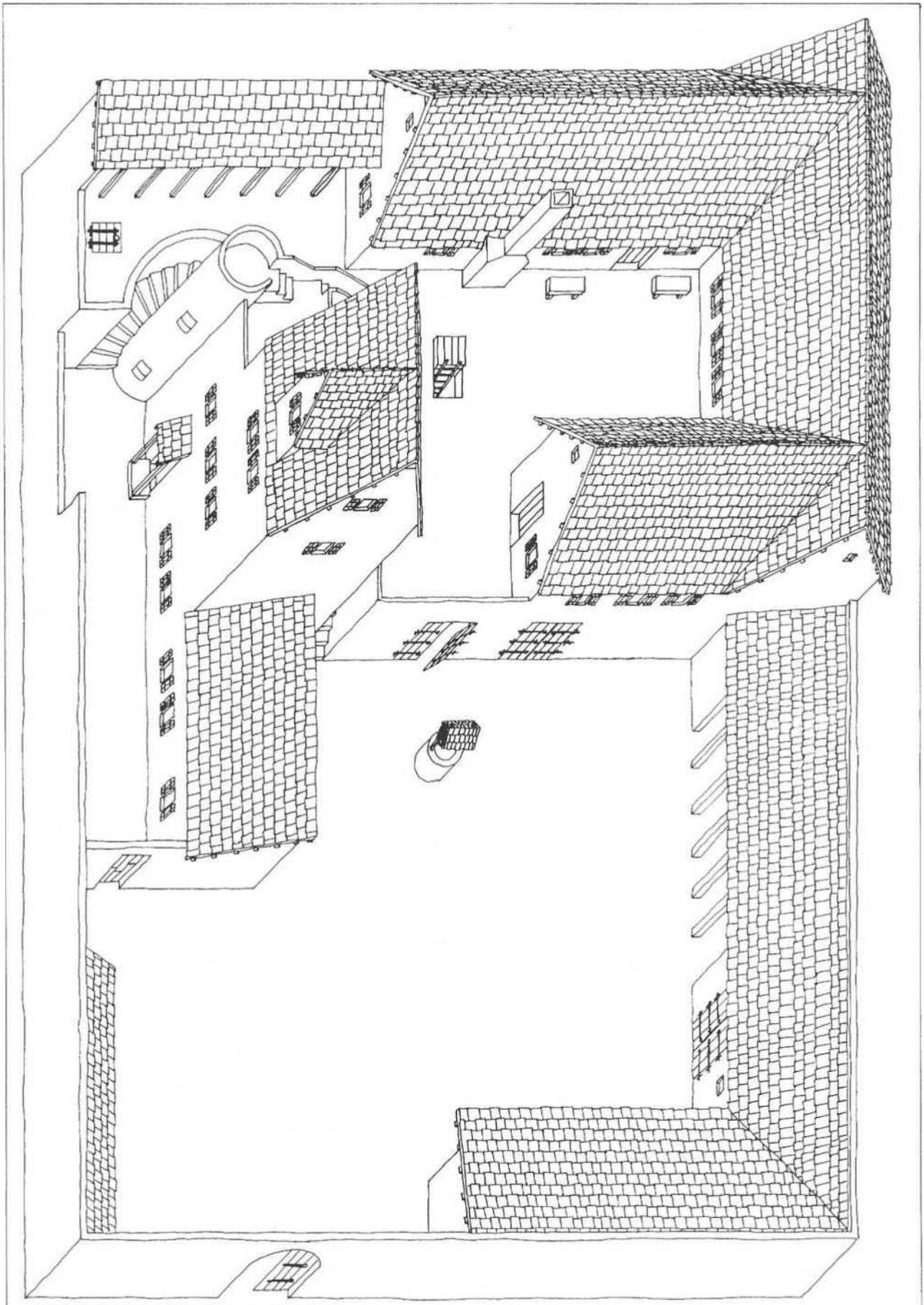
7. Unterstand für Wagen



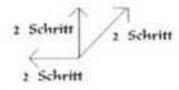
In der kleinen Hütte lebt - Sie haben es sich schon gedacht - der Schamane Nujuk. Er ist eine Art Wächter der Pforte, die er mit seinem Freund Mermodion entdeckte. Seither mußte Nujuk immer wieder einmal Kreaturen, die nicht hierhin gehören, den Zugang zu unserer Welt verwehren. Ein große Verantwortung lastet auf seinen Schultern. Diese und der häufige Anblick furchtbarer Dämonen haben den Schamanen langsam in den Wahn getrieben.

Nujuks Hütte besteht nur aus einem Raum. An der Decke hängen einige Kräuter, die nur ein Magier mit entsprechender Spezialisierung als solche erkennt, wie man sie zur Beschwörungsmagie braucht.

Der Schamane zählt etwa sechzig Jahre, was für Nivesen eigentlich kein Alter ist. (Man sagt diesem Volk eine gewisse Langlebigkeit nach - das mag an der gesunden Karenmilch und der frischen Nordlandluft liegen, möglicherweise aber auch nur daran, daß es bei den Nordlandnomaden keine



Der Hergerdshof



Geburtsurkunden gibt. „Er starb im nivesischen Alter von ...“, ist jedenfalls eine im Mittelreich durchaus gebräuchliche Redewendung.) Trotzdem wirkt Nujuk, als wäre er bereits über achtzig. Seine Gestalt ist gebeugt, seine Haut faltig, beides liegt am ungesunden Einfluß der Pforte, in deren Nähe er sich aufhält. Allerdings hat Nujuk noch volles Haar, das ihm, schlohweiß, bis zum Gürtel reicht. Gekleidet ist er in pelzverbrämtem Leder.

Wenn die Helden hier eintreffen, hat Nujuk gerade einen seiner seltenen wachen Momente. Schildern Ihre Kämpen die Vorfälle der letzten Tage und die seltsame Veränderung ihrer Kameraden, zieht der Schamane die richtigen Schlüsse: Er weiß mit Sicherheit, daß hier Ghur am Werk ist. Auch kennt er Mermodions Statuette nur zu gut.

Die Dämonenaustreibung (Meisterinformationen)

Nujuk beschließt, Ghur sofort in die siebte Sphäre zurückzuführen - das lange Warten auf günstigere Sternkonstellationen ist zu riskant. Für das Ritual benötigt er:

- Zauberkreide: vorhanden
- einen Edelstein: Den müssen schon die Helden opfern. Falls kein Edelstein zur Hand ist, tut's auch etwas anderes Wertvolles (eine Schmuckwaffe, notfalls(!) Goldmünzen).
- Kerzen aus mit Krötenruß schwarz gefärbtem Wachs: vorhanden
- einen skelettierten Otterschwanz: muß - nach Maßgabe des Meisters - noch erjagt werden
- eine mit Firunsbärenfett getränkte Wollschnur, die später als brennendes Zeichen ausgelegt wird: vorhanden
- allerlei unappetitliche Zutaten für eine Paste: vorhanden.

Wir sind der Meinung, daß die Helden unbedingt Nujuks Hilfe brauchen, um Ghur loszuwerden - es sei denn, Ihr Gruppenmagier ist Hobbydämologe und will das Risiko eines zweimaligen REVERSALIS HEPTAGON +8 auf sich nehmen. Es weiß eben kaum jemand so gut Bescheid wie der Schamane, wie man diese spezielle dämonische Kreatur behandelt. Die Helden sollen Nujuk natürlich bei der Vorbereitung des Rituals helfen.

1. Zunächst müssen sie mit der Zauberkreide ein Heptagramm auf den Boden zeichnen (in der Ecke, wo der Stall an den Lagerkeller grenzt, Durchmesser etwa drei Schritt, Probe Malen/Zeichnen +4).
2. Um dieses Heptagramm legen sie mit Hilfe der Bärenfett-schnur einen Kreis aus.
3. Die Kerzen, die jeweils mit verschiedenen Symbolen versehen sind, werden nach Anweisung Nujuks außerhalb des Kreises an die Ecken des Heptagramms gestellt.
4. Nujuk packt die Statuette aus und stellt sie in die Mitte des Heptagramms. Dort bestreicht er sie mit der Paste, die er angerührt hat, während die Helden die anderen Vorbereitungen getroffen haben. Von nun an gibt es kein Zurück mehr - das Ritual muß durchgeführt werden, oder Ghur kommt frei.

Nujuk verläßt das Heptagramm. Magische Entladungen, sichtbar als bläuliche Blitze, umgeben die Statuette. Diese scheint auf dreifache Größe anzuschwellen und sich zu verformen.

5. Der Dämon manifestiert sich im Heptagramm als schwarze, undurchdringliche Wolke. Sie hat eine nahezu menschliche Gestalt mit einem runden Otterkopf. Ghur versucht, aus dem Bannkreis auszubrechen.

6. Der Schamane gibt den Helden weitere Anweisungen: bestimmte Kräuter und Ingredienzen in den Kreis zu streuen, die Positionen der Kerzen zu vertauschen, Gesänge anzustimmen usw.. Der Geist des Schamanen hat, wie bereits gesagt, im Laufe der Jahre aber sehr gelitten. Deshalb versinkt Nujuk während des Rituals zeitweise in tiefe Lethargie und starr ausdruckslos vor sich hin (natürlich zum erstenmal, wenn die Statuette bereits im Heptagramm steht und alles zu spät ist - Ghurs Ausbruchsversuche wirken während der geistigen Abwesenheit des Schamanen noch viel bedrohlicher). Nujuk ist nicht ansprechbar, er kann aber mittels einer Probe Heilkunde Seele (Aufschlag +2 - +7, je nach Situation) aus seinen Träumen wieder in die Wirklichkeit zurückgeholt werden. Es versteht sich von selbst, daß diese „Aussetzer“ in den unpassendsten Momenten auftreten.

Das Finale des zweiten Teils (Meisterinformationen)

Wie nun das Finale abläuft, hängt ganz davon ab, wie sich die Geschichte bis hierhin entwickelt hat. Gehen wir zunächst davon aus, daß sich Ihre Gruppe in „Besessene“ und „Nicht-besessene“ aufgespalten hat. In diesem Fall erreichen die Besessenen zuerst den Hergerdshof. Als nächstes kommen die Nichtbesessenen hier an. Diese müssen ihre Kameraden überwältigen, die Statuette an sich bringen und Nujuk aufsuchen. Der Schamane wird dann mit der Austreibung beginnen. Inzwischen ist es dunkel, und ein dichter Nebel liegt über dem Land. Jetzt kommen auch die Kopfgeldjäger am Hof an. Sie überwältigen eine von den Helden möglicherweise aufgestellte Pferdewache und schleichen zum Gebäude. Es sollte ihnen gelingen, unbemerkt einzudringen oder sich zumindest zu nähern. Immerhin sind einige Helden mit den Vorbereitungen des Rituals beschäftigt, Nebel und Dunkelheit geben zudem eine gute Deckung. Der eigentliche Angriff der Kopfgeldjäger erfolgt zu Beginn der Austreibung, und zwar erst, wenn diese nicht mehr abzubrechen ist. Ihre Helden müssen nun den Schamanen unterstützen, ihn aber auch beschützen, um die Durchführung des Rituals zu ermöglichen. Anhand der Draufsichtszeichnung können Helden wie auch Meisterpersonen ihr taktisches Geschick unter Beweis stellen. Was für eine Rolle jetzt die Besessenen spielen, hängt von Ihren Spielern ab.

Sollte sich niemand Ghur hingeeben haben, läuft die Geschichte ähnlich ab - mit dem Unterschied, daß sich natürlich die Helden nicht untereinander bekämpfen.

Möglicherweise haben die Helden aber auch die Statuette an dem Ort, an dem Mermodion starb, zurückgelassen. Dann

liegt mitten in der Tundra eine - Sie gestatten uns den unaventurischen Ausdruck - Zeitbombe, die Ihnen Stoff für weitere Abenteuer liefert.

Aus dramaturgischen Gründen halten wir es für angebracht, daß Fina während des Finales den Weg alles Irdischen geht. Möglicherweise fällt sie im Kampf, vielleicht rennt sie aber auch voller Panik in den Schutzkreis, in dem sich Ghur gerade manifestiert. (Seien Sie nicht zu hart zu der Diebin - sie wird aus dem Kreis geschleudert und dabei tödlich verletzt. Der Dämon sollte sie nicht als Sklavin mitnehmen.)

Die Austreibung (und damit auch der Kampf) endet mit einer gewaltigen Entladung arkaner Energien, die bei allen Anwesenden eine W6 Stunden dauernde Bewußtlosigkeit sowie 1W6 SP hervorruft. Alle Besessenen verlieren ihre Erinnerung an die letzten W3+1 Monate, die Nichtbesessenen können sich an die letzten W6+1 Wochen nicht recht erinnern. Die Kopfgeldjäger wissen - sofern sie noch leben - gar nicht genau, was sie hier eigentlich beabsichtigten. Ach ja, da war die Diebin, aber die ist jetzt tot. Die Erinnerung an den Schatz fehlt ihnen auch. So ziehen sie friedlich von dannen. Wenn ihnen der Gedanke an das viele Gold wieder kommt, sind Ihre Helden über alle Berge. Apropos Helden: Sie brauchen keine Angst zu haben, daß Ihre Gruppe jetzt das Ziel des Abenteuers vergessen hat. Sie hat ja noch Geros Aufzeichnungen, die natürlich das Gedächtnis rasch wieder auffrischen. Mit der Zeit kehrt bei den Nichtbesessenen (innerhalb einer Woche) die vollständige Erinnerung zurück. Die Besessenen hingegen können sich nur noch an das erinnern, was ihnen erzählt wird. (Pfu! Wer wird denn das ausnutzen?!)

Allgemeine Informationen:

Ihr seid gerade wieder aufgebrochen, als ihr einen einsamen Wanderer trefft. Es ist ein hübscher, rotblonder Jüngling von vielleicht achtzehn Jahren. Er ist ganz in nivesischer Tracht gekleidet: eine lederne, mit Pelzbesatz und bunten Holzperlen verzierte Tunika, lederne Schnürhosen und Fellschuhe. Auf dem Rücken trägt er einen Kurzbogen nebst Köcher und Pfeilen. Der junge Mann lächelt euch an und grüßt sehr freundlich. Dann blickt er auf eure Verbände und Wunden. Er kramt in seiner Tasche herum und bietet euch mit einem Kauderwelsch aus Nivesisch und Garethi einige Kräuter an.

Meisterinformationen:

Die Heilkräuter lindern Schmerzen, verhüten Wundbrand und ähnliches. Das drückt sich zwar nicht in zurückgewonnenen Lebenspunkten aus, ist aber eine zumindest nette Geste. Der junge Nivese stellt sich als Minkio vor. In seiner naiven, aber freundlichen, offenen Art erzählt er den Helden, daß er in Gerasim war, um seiner Braut ein Geschenk zur Herkju, zur Verlobung, zu kaufen. Voller Stolz präsentiert er den Helden ein hübsches, silbernes Diadem. Minkio lädt die Gruppe zu dem Fest ein. Sein Stamm lagert nur wenige Meilen weiter westwärts.

Es gibt keinen Grund für die Helden, dieses freundliche Angebot abzulehnen. Außerdem können ihnen die Nivesen vielleicht bei der Suche weiterhelfen.

Allgemeine Informationen:

Minkios Fröhlichkeit ist ansteckend. Er schwärmt euch von seiner Braut vor, die die schönste Blume der Steppe sei, berichtet von den Leckereien, die es auf dem Fest geben wird, und hat für jeden von euch ein freundliches Wort über. Nur hin und wieder verdüstert sich seine Miene, und einmal sagt er: „Wenn nur dieser Krieg endlich vorüber wäre, und wir unser Fest auch endlich feiern könnten!“

Meisterinformationen:

Auf Nachfrage der Helden ergibt sich, daß es sich bei diesem „Krieg“ um die Auseinandersetzung zwischen den Lieska-Li - so heißt Minkios Stamm - und einem großen Wolfsrudel handelt. Die Lieska-Li lebten früher mit den Wölfen in Freundschaft, aber seit einigen Monaten kommt es immer wieder zu Kämpfen - und auch zu Toten auf beiden Seiten. Von den Dingen, die in der Vorgeschichte zum nächsten Kapitel beschrieben sind, kennt Minkio nur einen Teil. Entscheiden Sie selbst, welche Informationen Sie den Helden schon jetzt - durch Minkios Mund - zukommen lassen wollen. Auf jeden Fall weiß Minkio nichts vom Verschwinden des Häuptlingssohns, das die Feindseligkeiten neuerlich geschürt hat, denn der Jüngling ist erst vor wenigen Tagen von den Lieska-Li fortgelaufen.

Allgemeine Informationen:

So wandert ihr in lange Gespräche vertieft durch den Wald, bis ihr zur Mittagszeit das Nivesenlager erreicht. Es besteht aus etwa fünfundzwanzig Hütten, die allesamt aus Holz und Fellen erbaut sind.

Die Begrüßung durch Minkios Stamm ist sehr herzlich. Alle wollen euch die Hände schütteln oder auf die Schulter klopfen, und viele stecken euch sogar kleine Geschenke zu.

Meisterinformationen:

Die nivesische Gastfreundschaft ist ein heiliges Gut, und dieser Brauch wird auch dann nicht durchbrochen, wenn der Stamm gerade von einer Katastrophe heimgesucht wurde. Die Helden können aber sehr schnell erleben, daß es den Lieska-Li einige Mühe bereitet, die freundlichen Gastgeber zu spielen. Eigentlich steht den Nivesen der Sinn vor allem nach Rache. Sie bereiten sich darauf vor, ihren „Krieg“ gegen die Wölfe zu führen, und unsere Helden stecken bald mitten drin in einem Rachefeldzug, der auf einer Kette von Unglücksfällen und Mißverständnissen beruht, aber deshalb nicht weniger blutrünstig verlaufen wird, wenn die Helden nicht das Schicksal von Wölfen und Menschen in ihre Hände nehmen.

Und damit sind sie schon mitten im nächsten Kapitel, nämlich in „Liskas Fängen“. Wenn Sie, verehrter Meister, diesen Abschnitt lieber zu einem späteren Zeitpunkt separat spielen möchten, dann gönnen Sie den Helden einfach ein fröhliches Verlobungsfest mit viel nivesischem Honiggebäck und vergorener Karenmilch. So oder so stoßen die Helden, bevor das nächste Kapitel beginnt, im Wald auf ein Rudel von 300 wildlebenden Abenteuerpunkten, das sich leicht mit einer GE-Probe -21 einfangen, aufteilen und in die Rucksäcke packen läßt.

Dritter Teil: in Liskas Fängen

Eine Wolfsgeschichte (Meisterinformationen)

Über Nivesen und Wölfe erzählt man sich vielerlei Geschichten. Hier ist eine von ihnen - sie spielt beim Stamm der Lieska-Li:

Vor etlichen Jahren herrschte im Land der Lieska-Li ein außergewöhnlich harter Winter, und der Stamm hatte viele Tiere aus der Herde schlachten müssen. Zu viele Tiere ... Nach langem Zögern machte sich der Jäger Neajo auf, um „Fleisch aus dem Wald zu holen“. Er ging nicht leichten Herzens, denn er brach den Vertrag, den die Lieska-Li für diesen Winter mit den Wölfen vom Rudel der „Reifpelze“ geschlossen hatten: Die Wölfe würden einen ganzen Winter lang die Karene der Lieska-Li in Frieden lassen - dafür würden die Nivesen die Jagdgründe des Rudels in diesem Winter schonen. Doch Neajo, der junge Jäger, hatte im Stillen entschieden, daß die Wölfe ein falsches Spiel mit den Menschen getrieben hatten: Die Reifpelze hatten den Lieska-Li nicht gesagt, *wie* hart dieser Winter werden würde. Hätten die Nivesen nämlich gewußt, was auf sie zukam, sie hätten sich nicht auf den Handel eingelassen. Die Wölfe aber hatten ganz gewiß geahnt, wie alles sich entwickeln würde - schließlich waren sie gerissen, und man durfte getrost annehmen, daß sie in die Zukunft schauen konnten. Das waren Neajos trotzige Gedanken, während er durch den Schnee stapfte. Und er schien Glück zu haben bei seinem frevelhaften Tun: In den Hügeln unweit des Nuran Riva spürte er einen schneeweißen Ifirnschirsch mit einem prächtigen Geweih auf. Natürlich wäre Neajo das zarte Fleisch eines weiblichen Tieres lieber gewesen, doch im Winter muß man nehmen, was man kriegen kann. So verfolgte er den Hirsch über einige Meilen und trieb ihn schließlich in eine felsige Talenge. Die Flucht war dem Tier verbaut, und so stellte es sich zum letzten Kampf. Der Hirsch senkte den mächtigen Schädel und stürmte los. Neajo schoß, doch sein Pfeil ging fehl. Dem Jäger blieb weniger Zeit als ein Augenzwinkern, da wurde er auch schon von den Stangen in die Luft gehoben und etliche Schritte weit fortgeschleudert. Ein furchtbarer Schmerz durchzog sein Bein vom Knie bis zur Hüfte. Die spitzen Geweihenden hatten eine klaffende Wunde gerissen. Neajo versuchte aufzustehen, doch sein Bein gab nach. Es würde ihn nicht mehr zurück ins Dorf tragen zu Doalin, seiner jungen Frau, und dem kleinen Joalu, einem Waisen, den Neajo und Doalin als Sohn angenommen hatten ...

So tat Neajo, wie es ihm sein Vater für eine so ausweglose Situation geraten hat: Er schloß die Augen und versuchte einzuschlafen. Das würde ihm den Weg in die *Grünen Ebenen* erleichtern, wo er nie mehr Hunger, Schmerz und Kälte leiden müßte.

Als Neajo schließlich erwachte, konnte er das ewige Gras der Grünen Ebenen nirgends entdecken. Sein Rücken fror erbärmlich, aber sein Bein brannte nicht mehr, und an seinen

Bauch und Oberkörper geschmiegt, lag eine mächtige Wölfin mit reifgrauem Pelz. „Du hast mir das Leben gerettet“, sagte Neajo. „Ich weiß“, erwiderte die Wölfin mit der Stimme einer Menschenfrau, denn sie war eines jener heiligen Wesen, die beides in einem Körper sind: Wolf und Mensch.

Dann packte die Wölfin, Garra hieß sie, Neajo mit ihren Fängen und schleppte ihn in eine trockene Höhle. Hier versorgte sie weiterhin des Jägers Wunde mit ihrem heilsamen Speichel, fütterte ihn mit vorgekauften Fleischbrocken, wärmte sein Lager und scheuchte mit Knurren, Bellen oder einigen Bissen jeden Wolf fort, der dem Menschen zu nahe kam. So erholte sich der junge Jäger rasch, und als der Frühling kam und er wieder zu seinem Stamm zurückkehrte, war er so gesund und kräftig wie vor jenem Schicksalstag.

Die reifgraue Garra aber trug ein Kind in ihrem Leib. Und dieses Kind war ein heiliges Wesen wie seine Mutter, wenn auch sein Körper nach der Art des Vaters geriet. Wolf und Mensch lebten in dem Kind, aber als es auf die Welt kam, hatte es den haarlosen, roten Körper eines kleinen Menschenmädchens. Garra nannte es Neajani.

Jahre gingen ins Land. Neajos Sohn wuchs zu einem prächtigen jungen Mann heran, und er selbst war inzwischen zum Häuptling seines Stammes erkoren worden. Als solcher führte er im letzten Winter die Jagd an. Firuns Grimm regierte das Land wieder mit unerbittlicher Härte, und selbst am Ende des Perainmonds lag der Schnee immer noch mehr als einen Schritt hoch. Hunger und Not herrschten in den Hütten. So zog Neajo mit einer Handvoll geschickter Jäger aus, um Nahrung zu holen und seinen Stamm vor dem Untergang zu retten. Sie waren noch nicht weit gegangen, als sie auf ein Rudel Wölfe trafen, das drei Rehe gerissen hatte. „Du darfst ihnen die Beute nicht stehlen“, dachte Neajo, „sie haben dich gerettet.“ Doch dann erinnerte er sich an die Mütter, die ihre Kinder nicht mehr stillen konnten, weil sie selber kraftlos und halb verhungert waren. Sein Stamm brauchte das Fleisch, und wenn es hier weniger Wölfe gäbe, wäre für ihn mehr Wild übrig. So stand Neajos Entschluß fest.

Wie Blitze führen die Jäger unter die Wölfe, ihre Speere trafen schnell und tödlich. Nach wenigen Augenblicken war der Schnee rot vom Blut der erschlagenen Tiere. Nur wenige konnten fliehen. Unter den waidwunden Wölfen war ein mächtiges, altes Weibchen, dessen Fell war schütter und von der Farbe frisch gefallenen Reifs an einem Boronmorgen. „Neajo, was tust du?“ fragte die sterbende Wölfin. „Du erzürnst die Götter!“ Dann schloß sie für immer die bernsteingelben Augen.

Neajo hatte sein Volk gerettet, aber niemand hat ihn seit jenem Tage mehr lachen gesehen.

Es war wieder Frühling, als Joalu, Neajos siebzehnjähriger

Adoptivsohn, allein durch die Wälder der Wölfe streifte. Eigentlich hätte er nicht allein in dieser Gegend unterwegs sein dürfen, denn seit einiger Zeit herrschte Krieg zwischen den Lieska-Li und den Wölfen, aber Joalu war ein mutiger Junge, und er scherte sich wenig um die bangen Ratschläge der „alten Leute“. Und sein Mut sollte sich lohnen, denn er begegnete einem wunderschönen Mädchen. Die Fremde - sie mochte ein wenig jünger als Joalu sein - trug einen dicken Zopf, der ihr fast bis zu den Kniekehlen reichte, und ein kurzes Hemdchen, aus zähen, grünen Farnwedeln geflochten. Bei ihrem Rudel trug die junge Frau den Namen „Taubenci“, weil sie ein Fell hatte, das glatt wie eine Eierschale war. Ihre Mutter, die noch eine andere Sprache beherrschte als die des Rudels, hatte das Mädchen bisweilen bei einem anderen Namen gerufen, aber die Mutter war schon seit vielen Jahren verschwunden. Dem nivesischen Jäger jedenfalls erschien das Mädchen taub und stumm, denn was immer Joalu zu ihr sagte, sie starrte ihn nur aus großen Augen an und schien nicht einmal zu wissen, wie man lächelt. Statt dessen wedelte sie verhalten mit ihrem runden Po - ein seltsames Gebaren! Schließlich aber wandte sie sich ab und lief davon, nicht aufrecht, wie es die Menschen tun, sondern auf allen Vieren und so schnell wie der Wind.

Am nächsten Tag kehrte Joalu in aller Frühe zu der Lichtung zurück, wo er der Fremden begegnet war. Sie wartete schon auf ihn. Sie gestattete es ihm, sich neben ihr niederzulassen und ihr

den Kopf zu kraulen, und schon nach kurzer Weile begann sie ihm zaghaft die flaumbewachsenen Wangen zu lecken. Als Joalu zum dritten Mal in den Wald ging, brachte er feinsten Honigkuchen mit, seine Geliebte erwiderte seine Gabe, indem sie ihm ein frisch gerissenes Rehkitz zu Füßen legte.

Am vierten Tag kam die Fremde nicht, aber vier Wölfe lauerten in einem Versteck, und sie hätten Joalu in Stücke gerissen, wenn er nicht - aus zahlreichen Wunden blutend - mit letzter Kraft auf eine Birke geklettert wäre. Erst am Nachmittag erschienen ein paar Krieger aus Joalus Stamm und befreiten ihn aus seiner Lage. Ein Mensch und drei Wölfe kamen an diesem Tag zu Tode. Am nächsten Tag rissen die Reifgrauen zwei Jäger, die sich zu tief in den Wald gewagt hatten. Zwischen den Lieska-Li und den Reifgrauen war ein offener Krieg entbrannt, ein Krieg, der nun schon etliche Monde währt und immer noch andauert, als unsere Helden das Land der Lieska-Li und der Reifgrauen betreten. Die Lage ist seit ein paar Tagen so ernst wie noch nie, denn Joalu, der Häuptlingssohn, ist plötzlich verschwunden, und die Nivesen vermuten eine neue Untat der Wölfe ...

Sie können ja nicht wissen, daß auch die Wölfe ein Tier aus dem Rudel vermissen: ein prächtiges Weibchen mit einem eierschalenglatten Fell, die Tochter der legendären Garra. Für ihr Verschwinden können nur die verräterischen, heimtückischen Menschen verantwortlich sein!

Das Abenteuer geht weiter (Meisterinformationen)

Geros Tagebuch führt die Helden zu Neajos Nivesenstamm. Hier haben die Kämpen ein Erlebnis, das ihnen bis ans Ende ihrer Tage in Erinnerung bleiben wird, denn ihnen erscheint ein atemberaubendes Wesen: die göttliche Liska, Tochter des Himmelswolfes Gorfang! Liska ist unzufrieden mit ihren beiden Völkern, den Wölfen und den Nivesen, und so beauftragt sie die (ihrer Meinung nach - niemand sagt, die aventurischen Götter seien unfehlbar) einzigen verständigen Wesen weit und breit, das geflohene Paar zu suchen und zur Rückkehr zu bewegen, damit es Menschen und Wölfen durch seine Liebe den Frieden wiederbringe.

Es ist dies ein Auftrag, dem die Heldengruppe sich nur schwer entziehen kann, denn wenn er auch höflich vorgebracht wird, gelassen und mit wohlgesetzten Worten, so stammt er doch von einem Wesen, dem Widerspruch völlig fremd ist und dessen göttlicher Rachen mit göttlichen Fängen bewehrt ist ...

Spezielle Informationen:

Im Lager der Lieska-Li herrscht eine gedrückte Stimmung, die sich den Helden, auch wenn sie nie zuvor Kontakt zu Nivesen hatten, recht bald mitteilt. Insbesondere das Verhalten des Häuptlings Neajo ist geprägt von tiefer Bitterkeit. Er verfällt oft in stundenlanges Schweigen, nur hin und wieder durchbrochen von Selbstanklagen („Was ist das für ein Häuptling, der sein Volk in den Untergang führt?“) und düsteren, wie im Rausch



gemurmelt Prophezeiungen („Das sollen die Reifpelze bezahlen! Wenn schon die Götter nicht nur mich, sondern auch die meinen strafen wollen, dann werden wir kämpfen, bis unser letzter Tropfen Blut die Erde trinkt ...“).

Meisterinformationen:

Es sollte den Helden nicht schwerfallen, in wenigen Gesprächen mit den Lieska-Li den Grund für den Zustand des Häuptlings herauszufinden. Was sie zusätzlich in Erfahrung bringen, ist, daß die Nivesen mit ihren Vorbereitungen für den Rachefeldzug abgeschlossen haben und sich am Morgen des übernächsten Tages, eine Stunde vor Sonnenaufgang, aufmachen werden, um in dem letzten, grausigen Gemetzel zwischen Mensch und Reifpelz ihr Leben zu geben. Es bedarf keiner Zauberei, um zu erkennen, daß hier Vergeltungssucht und Blutdurst herrschen, und der Häuptling wird alle Versuche der Helden, auch nur vermittelnd einzulenken, mit Verständnislosigkeit oder, falls die Helden sich besondere Mühe geben, mit offener Feindseligkeit beantworten.

In dieser ausweglosen Situation erscheint den Helden am

Morgen des darauffolgenden Tages die göttliche Liska. Achten Sie bitte bei der Begegnung mit dem Himmelswolf darauf, daß kein Nivese in der Nähe ist!

Allgemeine Informationen:

Auf einem Wildpfad, der euch entgegenläuft, entdeckt ihr eine zierlich gebaute graue Wölfin, die in lässigem Trab auf euch zukommt. Das Tier scheint keinerlei Furcht zu verspüren.

Meisterinformationen:

Auf die Wölfin abgeschossene Pfeile dringen tief in das Fell der Wölfin ein, bringen sie aber nicht zum Stehen. Zauber haben keine erkennbare Wirkung.

Allgemeine Informationen:

Die Wölfin bleibt etwa 3 Schritte vor euch stehen und schüttelt mit den Worten „das reicht“ alle Pfeile und andere Geschosse aus ihrem Fell. Dann sagt sie: „Hört mir zu!“ und erzählt euch die folgende Geschichte (gemeint ist jene, die diesem Kapitel vorangestellt ist).



Meisterinformationen:

Liska ist eine Göttin. Menschen begegnen nicht oft einem solchen Wesen. Als Wolfsgöttin ist Liska ein Teil des Landes der Nivesen und seiner Natur. Das heißt, sie mag in ihrer Umgebung aufgehen, ohne daß einem Menschen zunächst etwas Ungewöhnliches auffällt. In diesem Fall stehen die Helden also vor einer Wölfin, die sprechen kann, das ist bestaunenswert, aber nicht unbedingt erschütternd. Die Helden mögen zunächst gelassen bleiben. Nun dauert die Begegnung jedoch eine gewisse Zeitlang an. Ohne es zu wollen, verströmt Liska hierbei ihre göttliche Präsenz, eine Ausstrahlung, die, wenn sie länger anhält, für Sterbliche zunehmend schwerer zu ertragen ist.

Während Sie als Meister also die Geschichte von den Reifpelzen und den Lieska-Li erzählen, flechten Sie zunehmend beunruhigender werdende Beschreibungen des Zustands ein, in dem die Helden sich befinden:

„Eure Augen beginnen zu tränen. Es fällt euch schwer, die Wölfin im Blick zu behalten.

Eine Last - wie ein schwerer Arm - legt sich auf eure Schultern. Das Atmen wird mit jedem Zug schwieriger.

Die Wölfin scheint plötzlich vor einer tiefen Sonne zu stehen. Nur wenn ihr die Augen zu schmalen Schlitzern schließt, könnt ihr ihre Umrisse noch wahrnehmen.

Die fremde Stimme dröhnt in euren Ohren und bringt eure Trommelfelle zum Klirren. Schmerzen rasen durch eure Schädel.

Die Last auf euren Schultern drückt euch auf die Knie.

Da sich euer Brustkorb nicht mehr dehnen läßt, hört ihr auf zu atmen.

All das, was mit euren Körpern geschieht, nehmt ihr nur ganz am Rande wahr, denn euer gesamtes Denken wird von der Stimme der Wölfin ausgefüllt. Darum verspürt ihr auch keine Furcht, als ihr feststellt, daß ihr nicht mehr atmen könnt.“

Allgemeine Informationen:

Die Wölfin beendet ihre lange Rede mit den Worten: „Ihr seid nicht Reifpelz noch Lieska-Li, und ihr seid klug und friedfertig! Findet Joalu und sein Lieb', schützt sie vor Gefahren und allen Angriffen und bringt sie zu ihren Völkern zurück. Sorgt, daß sie Gehör finden und daß das alte Band zwischen Wolf und Mensch neu geknüpft wird. Und spaltet euch bei all dem, was ihr tut, denn schon am Morgen des nächsten Tages wird es zu einem Blutvergießen kommen, das weder Mensch noch Reifpelz überleben werden! Das bedenkt und - lebt wohl!“

Ihr könnt nicht beobachten, wie die Wölfin sich entfernt, denn so erschöpft, als wäret ihr 10 Meilen in höchstem Tempo gerannt, kippt ihr, verzweifelt nach Atem ringend, vornüber. Eine halbe Stunde verstreicht, bevor der erste von euch sich (nach einer gelungenen Kraftprobe) wieder erheben kann.

Als ihr euch ein wenig erholt habt, entdeckt ihr eine Fährte, die ihr zuvor nicht bemerkt hattet, die Spur zweier Menschen. Sie führt nach Süden in die Tenjos, ein Gewirr aus Fels und Stein. Hohe Türme ragen auf, tiefe Schluchten scheinen bis in die Niederhöhlen hinabzureichen.

Meisterinformationen:

Den Fluchtweg haben wir für Sie auf Seite 38 skizziert. Allerdings konnten wir in dem recht groben Maßstab nicht jedes Detail einzeichnen. So kann die Karte nur einen ungefähren Eindruck der Landschaft wiedergeben.

Was Ihre Gruppe aufhalten kann, lesen Sie im folgenden:

- Fährtsuche und falsche Fährten: Je nach Gelände liegen die Aufschläge zwischen +3 und +9, Joalu und Neajani haben sich Mühe gegeben, ihre Spur zu verwischen. Würfeln Sie die eine oder andere Probe verdeckt. Bei Mißlingen haben die Helden zwar eine Spur entdeckt, jedoch nicht die richtige. Sie können der falschen Fährte eine Weile folgen, um dann den idyllischen Anblick eines grasenden Rehrudels zu genießen ... Aber auch Fährtsuchen an sich kostet Zeit, pro Probe etwa eine halbe bis ganze Stunde.
- Marschtempo: Je schneller die Helden marschieren, um so längere Strecken können sie in einer bestimmten Zeit zurücklegen. Allerdings wird das Verfolgen einer Fährte dadurch erschwert. Gehen die Helden in den Dauerlauf über (den sie AU/2 in Minuten in dem schwierigen Gelände durchhalten), können Sie die Fährtsuchproben mit höheren Aufschlägen belegen.
- Angriff eines wilden Tieres: Der Kampf dauert sicher nicht lange, aber anschließend müssen die Wunden versorgt werden. Das dauert etwa eine Stunde für 10 zurückgewonnene LP.
- Schwieriges Gelände: Wahrscheinlich müssen die Helden klettern oder einen reißenden Fluß überqueren. Sich dabei anzuseilen, ist oft sinnvoll. Wieviel Zeit dabei verlorengeht, hängt von den Aktionen der Helden ab und liegt in Ihrem Ermessen.
- Sackgassen: Oftmals können die Helden die Spur nicht genau verfolgen, sondern nur vermuten, in welche Richtung sich Joalu und Neajani gewandt haben. Sehr leicht nimmt man da einen Weg, der plötzlich nicht mehr weiterführt.

Neben diesen mehr zufälligen Ereignissen gibt es notwendige Begebenheiten. Die Orte, an denen sie stattfinden, sind unter der entsprechenden Nummer auf der Karte zu finden.

1. Die Hängebrücke

Allgemeine Informationen:

Ihr steht vor einer Schlucht, über die sich eine Hängebrücke spannt. Das „Bauwerk“ besteht lediglich aus drei Seilen; über eines läuft man, zwei dienen als Geländer. Der Abgrund ist nicht sehr tief, vielleicht sieben Schritt. Aber unten tost ein reißender Fluß. Die Schlucht ist etwa zehn Schritt breit.

Meisterinformationen:

Die Helden stehen vor der einzigen Falle, die Joalu eventuellen Verfolgern gestellt hat. Der Häuptlingssohn hat die Seile angeschnitten. Nur ein sehr leicht gebauter Held, vielleicht

ein schlanker Elf oder ein kleinwüchsiger Moha, kann die Brücke überqueren. Wiegt der Kämpfe mehr als sechzig Stein, reißen die Seile, und er stürzt in den Fluß. Sein Leben kann er dann mit einer Schwimmprobe +9 retten. Bei Mißlingen wird er gegen einen Felsen geschleudert und nimmt 3W6 Punkte Schaden.

Die Helden müssen einen Weg finden, die Brücke mit eigenen Seilen zu reparieren. Dazu können sie natürlich einen leichteren Kameraden hinüberschicken oder zunächst in die Schlucht hinabsteigen (Klettern +4), über einige Felsen zur gegenüberliegenden Seite springen (Körperbeherrschung +6) und dort wieder hinaufklettern (Klettern +4).

2. Der Hagelsturm

Allgemeine Informationen:

Es ist still, sehr still. Kein Vogel zwitschert, und auch das Summen der zahlreichen Insekten ist verstummt. Langsam, aber sicher wird es dunkel. „Wir haben doch noch Zeit, es kann doch noch nicht Abend sein“, fährt es euch durch den Kopf. Auf einmal erhebt sich ein Brausen, als sei es ein Fanfarenstoß von tausend Posaunen. Ein eisiger Wind schneidet euch ins Fleisch, und Hagelkörner, groß wie Taubeneier, prasseln auf euch nieder.

Meisterinformationen:

Die Helden sind jetzt gut beraten, sich einen Unterschlupf zu suchen, ansonsten erleiden sie W6+3 SP. Fährtsuchen ist während des Sturms unmöglich. Um überhaupt die Richtung zu halten, muß schon eine Orientierungsprobe +7 gelingen. Eigentlich ist die Lage hoffnungslos, da der Sturm auch die letzte Spur der beiden Gesuchten vernichtet haben muß. Allerdings war dieses Unwetter nur auf ein sehr kleines Gebiet beschränkt. Wenn die Verzweiflung der Helden am größten ist, stoßen sie wieder auf eine Fährte, die der Sturm übriggelassen hat: einen Fetzen aus Joalus Tunika. Von da ab läuft die Suche wie gehabt weiter, vielleicht mit etwas erschwerten Proben.

3. Der Talkessel

Meisterinformationen:

Die Gesuchten rasten in einem Talkessel, als sich die Helden nähern. Sie bemerken die Verfolger und versuchen, eine Felswand zu erklimmen, um über ein angrenzendes, bewaldetes Hochplateau zu entkommen.

Allgemeine Informationen:

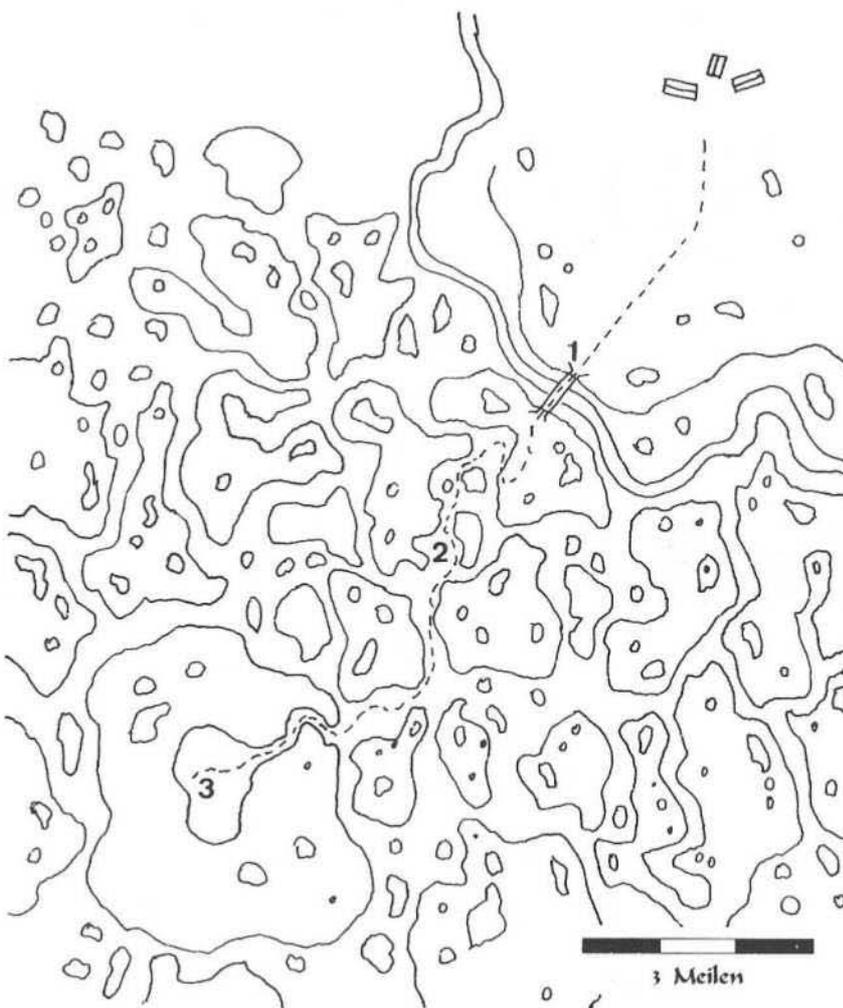
Die Spur führt in einen Talkessel. Sie ist offensichtlich frisch, und tatsächlich sieht ihr noch die rauchenden Überreste eines Lagerfeuers. Irgendwo hier müssen der Häuptlingssohn und Neajani stecken.

Meisterinformationen:

Joalu und Neajani haben derweil die etwa siebzig Schritt hohe Wand fast zur Hälfte erklommen. Wenn die Helden also nach oben schauen, können sie die Gesuchten entdecken.

Gelungene Sinnesschärfeproben +7 bringen weitere Erkenntnisse: Das junge Mädchen in dem seltsamen Flechtgewand aus Farnwedeln klettert wie eine Katze, aber der Junge hat sich offensichtlich verstiegen! Er steht auf einem winzigen Felsvorsprung, auf dem kaum seine Zehen Platz finden, klammert sich verzweifelt an den Fels und wagt es nicht, sich zu bewegen.

Nun sind die Kletterer unter den Helden gefragt. Es hat wenig Sinn, zu Joalu hinaufzubrüllen, daß man ihm nichts Böses will, und abzuwarten, bis er wieder herunterklettert. Zunächst muß sich ein



Held (besser 2) in seine Nähe begeben (Kletterprobe+5) und ihm in Ruhe erklären, was die Helden vorhaben und wie sich am Ende doch noch alles zum Guten wenden könnte. Dann muß mindestens ein Held das letzte, schwierige Stück bis zu Joalu überwinden (Kletterprobe+6) und ihn mit einem Seil sichern. Anschließend können Sie, um die Spannung zu steigern, weitere Kraft- und Kletterproben auswürfeln lassen, bis jedermann/frau wieder sicheren Boden unter den Füßen hat.

Nachdem die Helden und das Liebespaar die allgemeine Lage noch einmal ausführlich erörtert haben, kann der Rückmarsch zum Lager der Lieska-Li beginnen.

Ein glückliches Ende

Allgemeine Informationen:

Die Nivesen bereiten euch einen begeisterten Empfang. Sie hatten offenkundig nicht daran geglaubt, daß es noch eine Rettung für den jungen Joalu geben könnte. Selbstverständlich schenkt man euch unter diesen Umständen bereitwillig Gehör, und ihr könnt dem Stamm eure Sicht der Dinge darlegen.

Meisterinformationen:

Spielen Sie ein langes, intensives Gespräch der Helden mit den Nivesen durch, an dessen Ende die Einsicht der Lieska-Li stehen wird, daß sie bisweilen in Denken und Handeln den Reifpelzen Unrecht getan hatten. Man wird nun gern bereit sein, das Band zu den Wölfen zu erneuern, und was wäre besser geeignet, um diesem Bund einen sichtbaren Ausdruck zu verleihen als die Verbindung des Håuptlinnssohns Joalu mit Neajani, die ja ein Teil des Wolfsrudels ist, aber dennoch zu den Menschen gehört.

Neajo aber, der sich selbst an dem Krieg zwischen Wölfen und

Menschen die Schuld geben muß, verläßt noch in der gleichen Nacht den Stamm. Er nimmt nur wenige persönliche Dinge mit und wird nie mehr gesehen. Minkios Herkjufest soll später, wenn die Sippe einen neuen Håuptling hat, nachgeholt werden. Natürlich wird dann ein zweifaches Herkjufest gefeiert werden, eines, von dem die Lieska-Li noch in vielen Jahren schwärmen werden.

Bevor Ihre Helden in den letzten Teil des Abenteuers weiterziehen, vernehmen sie vom Himmel herab nochmals Liskas dröhnende, aber wohlklingende Stimme: „Das habt ihr brav getan! Ihr seid frei, euch zu wenden, wohin immer ihr ziehen wollt. Ach ja, hier habt ihr 250 Abenteuerpunkte, Menschlein. Teilt sie redlich und haltet sie fest, bevor ich's mir anders überlege ...“

Liskas Gnade

Im Ernst hören die Helden leider nie wieder etwas von der göttlichen Wölfin, dennoch wird sie fernerhin wohlwollend auf die Helden blicken, und dieses Wohlwollen teilt sich ganz von allein den meisten aventurischen Wölfen mit. Das heißt: Wenn sich die Helden in Zukunft einmal in Not befinden, werden alle in einem Umkreis von etwa 5 Meilen lebenden Wölfe ihnen zur Hilfe eilen. Gönnen Sie den Helden ein bis zweimal während ihrer restlichen Abenteurertage das besondere Erlebnis, daß - wenn alles verloren scheint - plötzlich ein zwanzigköpfiges Wolfsrudel aus dem Waldesdunkel bricht.

Wenn Sie der Aktion eine heitere Note verleihen wollen, können Sie auch eine Kneipenschlägerei inszenieren, die dann durch das Eingreifen der Wölfe zu Gunsten der Helden entschieden wird - ein Ereignis, an das die örtlichen Raufbolde noch lange zurückdenken werden: Es haben schon Leute aus geringerem Anlaß dem Alkohol für immer abgeschworen ...

Vierter Teil: Ulgozol

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Im letzten, kurzen Kapitel kommt es schließlich zum großen Finale. Minkio, der junge Nivese, den die Helden bereits kennengelernt haben, kennt die Gegend, die auf der Schatzkarte skizziert ist. Es handelt sich um die Quelle des Amper, zwei Tagesreisen südlich gelegen. Doch dort angekommen, gibt es kein Gold, dafür aber den Riesenlindwurm Ulgozol ...

Meisterinformationen:

Das Tagebuch gibt nichts mehr her, die Helden haben nur noch die Schatzkarte. Diese können sie den Nivesen zeigen. Zwar mangelt es den Nomaden an der abstrakten Vorstellung, Land auf ein Stück Papier zu bannen, doch wenn die Helden mit Holzstückchen und Steinen ein „Modell“ der Landschaft bauen, fällt bei ihren Gastgebern der Heller. Minkio gibt an, das Gebiet zu kennen. Zwei Fichten neben einer Boronsbirke sind sehr ungewöhnlich, da letztere kaum andere Gewächse neben sich duldet. Auch der Ausblick auf die Felstürme des Tenjo und der Stein, der an eine kniende Frau erinnert, kommen dem jungen Nivesen bekannt vor. Lediglich die Quelle liegt seiner Meinung nach nicht am richtigen Ort, sondern zu weit im Westen. Dennoch ist er sich sicher, daß es sich nur um die Amperquelle am Nordrand der Salamandersteine handeln kann.

Minkio stellt sich gern als Führer zur Verfügung. Um die Helden zu beruhigen: Am Schatz liegt dem jungen Hirten wenig, bestenfalls würde er sich noch ein Schmuckstück für seine Braut aussuchen. Ansonsten hat er keine Verwendung für das Gold. Es sind vielmehr die Abenteuerlust und die Dankbarkeit dafür, daß die Helden seinem Stamm den Frieden gebracht haben, die ihn treiben.

Allgemeine Informationen:

Minkio führt euch Richtung Süden. Wie ihr ja schon festgestellt habt, ist er mit seinem fröhlichen Wesen ein angenehmer Reisegefährte. Am ersten Tag eurer Reise durchquert ihr wieder dichten Wald. Das Gelände steigt leicht, aber stetig an. Abends lagert ihr am Fuß der Berge.

Früh am Morgen brecht ihr wieder auf. Der Weg wird steiler und steiniger, immer wieder ergibt sich ein neuer, wunderschöner Ausblick über die weiten Ebenen im Norden.

Vor euch liegt ein Tal, auf dessen saftigem Grund eine Herde seltsamer Tiere gras: Sie haben eine Schulterhöhe von mehreren Schritten, einen zotteligen Pelz, zwei lange Hörner im Gesicht und - zwei Schwänze! „Mam-mut“, flüstert der Nivese.

Minkio zieht es vor, einen großen Bogen um die Herde zu schlagen. Dabei hält er stets ein wachsames Auge auf die Tiere. Plötzlich steigt hinter einem Hügel jenseits der Herde ein riesenhafter Schatten auf. Die Tiere trompeten aufgeregt durcheinander, und plötzlich setzen sie sich in Bewegung, mit

einer Geschwindigkeit, die ihr ihren massigen Leibern nicht zugetraut hättet. Sie halten genau auf euch zu!

Meisterinformationen:

Der Lindwurm Ulgozol hat die Mammuts so erschreckt. Er ist ein alter, bössartiger Drache, der sich einen Spaß daraus macht, die Herde auf die Helden zuzutreiben, egal, wohin diese sich auch wenden mögen. Ihre Gruppe kann also kaum entkommen. Die einzige Chance der Kämpen besteht darin, rasch einen Baum zu erklimmen. Allerdings gibt es nur drei Bäume, die den durchgehenden Tieren trotzen könnten. Möchte ein Held einen Baum rasch genug erklettern, ist eine normale Kletterprobe vonnöten, bei zwei Helden pro Baum eine Kletterprobe +2, bei drei Helden eine Probe +4 usw.. Mißlingt einem Kämpen die Probe, behindert er seine Kameraden, so daß sie den Wurf auch wiederholen müssen. Die Proben können einmal wiederholt werden, dann haben die Mammuts die Gruppe erreicht. Der Baum kann einem Helden als Deckung dienen, die anderen müssen mittels einer Gewandtheitsprobe +2 den Tieren ausweichen. Mißlingt diese, zieht sich der Held W20 SP zu. Er muß nun eine Probe +4 ablegen usw.. Nach drei Proben hat die Herde den (hoffentlich noch lebenden) Helden passiert. Ganz schön hart, aber es geht ja auch um viel Gold.

Wahrscheinlich werden die Helden noch eine Weile unter dem Eindruck des Erlebnisses stehen, und womöglich müssen Wunden gepflegt werden. Danach geht es aber weiter.

Allgemeine Informationen:

Ihr durchquert noch einen Hochwald und seid dann am Ziel. Minkio hatte recht, alles ist hier so, wie auf der Karte verzeichnet. Fast alles zumindest, um der Wahrheit die Ehre zu geben, denn ... das Gold fehlt!

Meisterinformationen:

Ob der Freude, bald am Ziel zu sein, haben die Helden wahrscheinlich etwas außer acht gelassen: Wenn hier ein großer Haufen Gold herumliegt, warum hat Minkio ihn dann nicht gesehen? Der junge Nivese war nach eigenen Angaben doch schon einmal hier.

Nun, dafür gibt es eine Erklärung. Wie jeder weiß, läßt Firuns grimmiger Blick selbst fließendes Wasser zu Eis erstarren. Im damaligen Winter war der Amper bis zu der in der Schatzkarte eingetragenen Stelle zugefroren. Es handelt sich also nicht direkt um die Quelle, diese liegt fast eine Meile weiter östlich. Der Schatz wurde genau auf dem Eis abgeladen. Als es im Frühling taute, riß der Fluß das Gold mit sich und spülte es den 800 Schritten weiter westlich gelegenen Wasserfall hinunter. Dort liegt es heute noch, nach hundert Jahren, auf dem Grund eines Sees. (Eine Karte der Gegend finden Sie auf Seite 42.)

Mit einer gelungenen Sinnesschärfeprobe läßt sich noch die



eine oder andere Münze im Flußbett finden. Außerdem können Ihre Kämpen leicht mutmaßen, daß das Gold wohl wirklich genau über dem (zugefrorenen) Fluß abgeladen wurde, und somit die richtigen Schlüsse ziehen. Doch noch bevor sich die Recken auf die Suche machen, erscheint Ulgozol auf der Bildfläche.

Allgemeine Informationen:

Mit schreckgeweiteten Augen blickt Minkio gen Westen. Der winzige Punkt am Himmel, den ihr eben noch für einen Adler gehalten habt, wird rasch größer. Ein riesiges Ungeheuer nähert sich euch auf ledernen Schwingen. Sein grüngeschuppter Körper ist doppelt so groß wie ein Planwagen, sein Schwanz ist gut acht Schritt lang. Das Untier hat drei Häuse und drei Köpfe.

Meisterinformationen:

Es gibt keine Möglichkeit, sich hier wirkungsvoll zu verstecken. Außerdem hat der Lindwurm die Helden bereits entdeckt. Er landet unweit der Gruppe.

Allgemeine Informationen:

Die sechs Augen der drei Häupter mustern euch, Rauchschwaden kräuseln sich aus den Nüstern. Langsam und mit zischender Stimme fängt das Untier an zu reden: „Ihrrr wollt mein Gold? Jetzzzt hab ich euch. Ihrrr seid ein Ssspielzzeug, daßßß mirr noch fehlt.“

Meisterinformationen:

Ulgozol hat vor, die Helden in seine Höhle neben dem Wasserfall zu verschleppen. Sie sollen für ihn den Schatz vom Grund des Sees holen, denn feuerspeiende Drachen vertragen sich nicht mit Efferds Element. Entweder besiegen Ihre Recken den Lindwurm jetzt und hier oder nie, in seiner Höhle sind sie chancenlos (siehe „Die Lindwurmhöhle“). Falls den Helden rasch eine gute Idee kommt, mit der sie das Ungeheuer überlisten können, sollten Sie das gelten lassen. Ansonsten kommt es zum Kampf.

Ulgozols Werte:

MU 16; KL 14; CH 11; MR 15; AT/PA 16/10; RS 5, LE 180

Die Werte entsprechen denen eines „gewöhnlichen“ aventurischen Riesensindwurms. Wenn Ihre Gruppe etwas schwach auf der Brust ist, können Sie ja ein paar Attribute senken. Die Helden sollen sich das Gold aber schon richtig verdienen.

Die wirksamste Methode, einen Drachen zu töten, ist, seine drei Köpfe abzuschlagen. Dazu müssen jeweils 20 TP auf die Häuse erzielt werden. Ein Hals hat RS 4. Nach fünf KR ist ein abgeschlagener Kopf nachgewachsen.

Sollten die Helden als Sieger aus dem Kampf hervorgehen, können sie sich auf die Suche

nach dem Gold machen. Ein schmaler Klettersteig führt nahe beim Wasserfall hinunter zum See. Dort, in nicht allzugroßer Tiefe, liegt das, was die Helden so lange gesucht haben:

283 Kusliker Räder (2830 D), 3798 Dukaten, 2283 Silbertaler, Tafelsilber für 450 D, Goldpokale für etwa 220 D, Edelsteine für ca. 4500 D, sechs silberne Tintenfäßchen für jeweils 20 D, Gold- und Silberschmuck für rund 3500 D, beim Sturz beschädigte Pokale und Kelche u. ä. im Materialwert von etwa 1000 D, Prunkdolche für 800 D, Gewänder und kostbare Stoffe, die jedoch vom Zahn der Zeit zerfressen wurden und inzwischen wertlos sind ...

Der Schatz liegt allerdings unter einem Felssvorsprung und ist nur von der schwer zugänglichen Südostseite aus zu sehen. Um diese zu erreichen, muß eine Kletterprobe +5 gelingen.

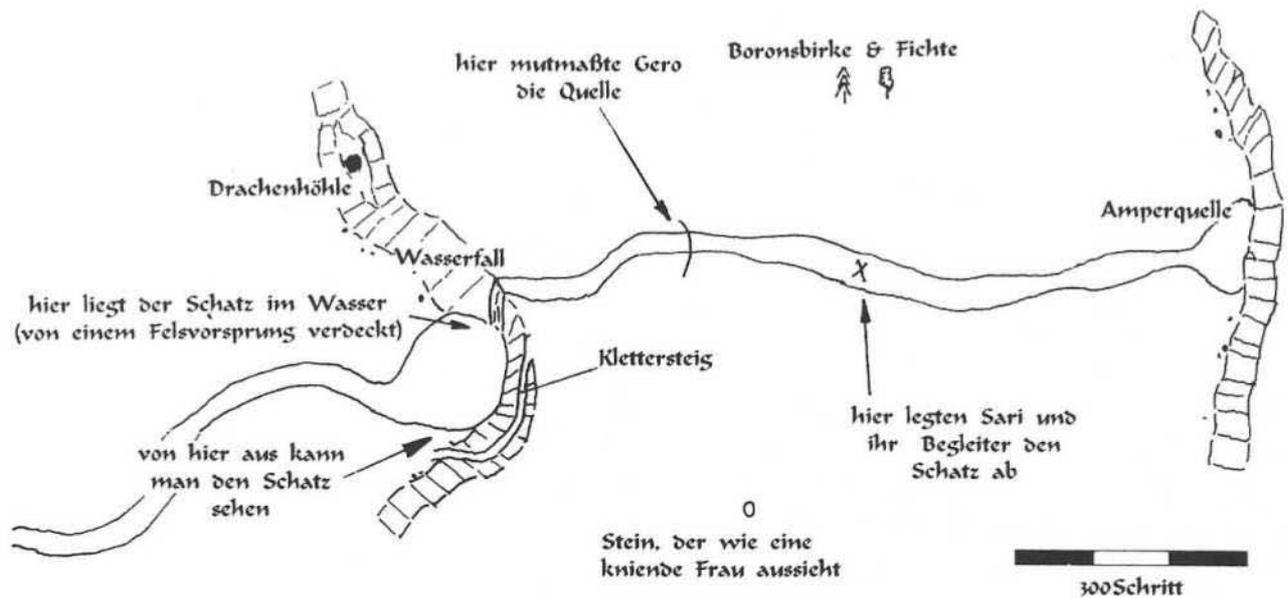
Allgemeine Informationen:

Der Anblick raubt euch den Atem: Aus dem klaren Wasser blinken euch mehr Dukaten, Taler und Geschmeide entgegen, als so mancher König je auf einem Haufen gesehen hat! Es dauert eine Weile, bis ihr eure Fassung wiedergewonnen habt. Dann aber jauchzt ihr und führt Freudentänze auf, die einer Sharizad alle Ehre machen würden.

Meisterinformationen:

Es sind schon einige Tauchgänge nötig, um alles an die Oberfläche zu befördern. Diese Prozedur können Sie ganz

Der Hort



nach Belieben entweder abkürzen oder auch ausspielen, denn auch hier kann es noch zu spannenden Situationen kommen. Ein Beispiel: Der Gruppenstreuner springt ins Wasser und rafft so viele Schätze zusammen, daß er damit nicht wieder auftauchen kann. In seinem Wahn (Goldgierprobe gelungen!) mag er aber auch nichts wieder ablegen, um es beim nächsten Tauchversuch an die Oberfläche zu befördern. Erst wenn der Held zu ertrinken droht, kommt er wieder zur Vernunft.

Anstalten zur Flucht machen, versperrt das Untier mit seinem massigen Körper den Ausgang und macht ihnen mittels Feueratem den Garaus. Deckung gibt es hier keine. Will der Drache ausfliegen, hindert er die Helden auf magische Weise (PARALÜ) an der Flucht. Sie können dieses Spielchen so lange treiben, wie Sie wollen.

Einen Hort gibt es hier, wie bereits gesagt, nicht. Nach einigem Suchen finden die Helden lediglich eine silberne Flöte im Werte von 15 D.

Die Lindwurmhöhle

Meisterinformationen:

Ulgozol lebt erst seit kurzer Zeit an der Amperquelle und hat noch keinen Hort angehäuft. Natürlich betrachtet er den Schatz auf dem Grund des Sees als sein Eigentum, denn das Gold, das er auf einem Rundflug zufällig mit seinen scharfen Drachenaugen entdeckte, war ja auch der Anlaß für ihn, sich ausgerechnet hier niederzulassen. Woher Ulgozol kommt, weiß niemand.

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet eine große Höhle mit ovalem Grundriß. Die auf dem Boden liegenden Tierknochen und der scharfe Geruch, der euch entgegenweht, deuten darauf hin, daß hier wohl der Lindwurm lebte.

Meisterinformationen:

Sollte es Ulgozol gelingen, die Helden hierhin zu verschleppen, sind sie ihm hilflos ausgeliefert. Wenn die Kämpen

Das ist das Ende! (des Abenteuers)

Nun, lieber Meister, Ihre Helden sind jetzt für aventurische Verhältnisse sehr reich, und das Aufteilen des gewaltigen Schatzes kann je nach Temperament Ihrer Gruppe zu hitzigen Diskussionen oder gar blutigen Kämpfen führen. Aber das ist eine andere Geschichte, genau wie der Abtransport des Goldes. Und damit wären wir am Ende angelangt!

...

Wie, nein?

...

Was wollt ihr denn noch?

...

Immer das Gemaule! Ihr habt den Schatz, gebt endlich Ruhe!

...

Natürlich, ihr denkt immer nur an das eine! Also gut. Jedem von euch plumpst aus heiterem Himmel ein Sack mit 250 Abenteuerpunkten auf den Dez und haut dabei 'ne mächtige Beule! ...

Und wann gibt's mal Meisterpunkte? Brummel ...!

Anhang: über das Nivesenland

Orte

Falls Ihre Helden „vom rechten Weg“ abkommen, finden Sie hier eine Kurzbeschreibung aller Orte auf der Karte, die nicht im Abenteuer genannt wurden.

Anaavi liegt am Oblomon. In dem winzigen Dorf hat noch niemand etwas von Sari und dem Schatz gehört.

Farlorn ist ein kleines Dorf an den Ufern des Blauen Sees. Hier leben etwa 120 Nivesen, hauptsächlich von Jagd und Fischfang. Die Geschichte von Sari und ihren Gefährten wurde durch Nomadenstämme bis hierher getragen, und selbst nach hundert Jahren erinnert man sich noch an die drei verrückten Städter, die mit Unmengen von Metall und bunten Steinen durch den verschneiten Norden hetzten, anstatt in ihrer warmen Jurte zu bleiben. Allerdings glaubt man zu wissen, daß sich alles weiter südwestlich abspielte.

Firunshag liegt an der Quelle des Lemon. Die etwa 220 Einwohner stammen von mittelländischen Siedlern ab, die sich hier vor etwa 400 Jahren niederließen. Wie der Name schon sagt, steht im Dorf ein (übrigens äußerst sehenswerter) Tempel des Jagd- und Wintergottes. Tatsächlich kamen Sari und Gero hier vorbei, allerdings nachdem die Kaufmannstochter ihren Geliebten und den Schatz verloren hatte. Man erinnert sich sogar noch an die beiden; immerhin grenzt es fast an ein Wunder, daß sich zwei unerfahrene Städter mitten im Winter von der Küste bis hierher durchschlagen konnten - für gewöhnlich findet man solche Reisenden erst nach der Schneeschmelze wieder ...

Gerasim ist ein gastfreundlicher Ort. Mit seinen 850 Einwohnern zählt er zu den größeren Städten im Elfen- und Nivesenland. Die Bewohner sind zur einen Hälfte Waldelfen und zur anderen Menschen und Halbelfen. Gerasim unterscheidet sich stark von den übrigen Städten Aventuriens, denn es stellt ein Gemisch aus waldelfischer und menschlicher Bauweise dar. Die Stadt wurde derart angelegt, daß beim Bau der Menschenhäuser kein Baum gefällt werden mußte. In der Mitte der Siedlung liegt eine Lichtung, der Platz der Verständigung, wo sich die Herberge „Waldesruh“ befindet. Hier kann man durchaus den einen oder anderen Elfen finden, der damals Sari und ihren Kumpanen persönlich begegnet ist.

Sie können als Meister den Helden also die Hilfe zuteil werden lassen, die Sie für angemessen halten. Allerdings sollte sich Ihre Gruppe eine gute Begründung dafür einfallen lassen, warum sie die Spur der Kaufmannstochter verfolgt. Die Elfen haben in den letzten zweitausend Jahren zu schlechte Erfahrungen mit der Habgier der Menschen gemacht, und sie werden sicherlich jede Unterstützung verweigern, wenn sie die Dukaten in den Augen der Helden glitzern sehen.

Kela ist ein winziges Dorf an der Mündung des Friesund. Etwa 80 Menschen und eine Handvoll Elfen (Mischlinge aus Au- und Firnelven) leben hier. Daß die Helden hier aufkreuzen, ist nicht unwahrscheinlich. Einmal hinter Uta falsch abgebogen, und schon ist's passiert. Allerdings hat die Truppe Glück im Unglück, denn in Kela lebt der alte Lanjo. Er zählt mehr als hundertzwanzig Winter und hat Sari als junger Mann selber in Uta gesehen. Sie soll von dort aus südlich weitergezogen sein.

Kirma ist ein winziges Nest an der Mündung des Lemon in den Oblomon. Von den vielleicht fünfzig Einwohnern weiß niemand etwas über Sari Riwens. Allerdings verweist man die Helden auf die Elfen in Gerasim, die ja bekanntlich länger leben als die Menschen.

Kvillquell ist momentan fast entvölkert, da der Riesenlindwurm Ulgozol in der Gegend sein Unwesen treibt. Die wenigen, die zurückblieben, haben andere Sorgen als sich um irgendwelche Schätze zu kümmern.

Kvirasim (elfisch Quillyana) liegt am Zusammenfluß von Lonsor und Kvill. „Daß du in der Stadt bist, merkst du erst, wenn dir so'n Spitzohr von seinem Baumhaus aus auf'n Kopf pinkelt“, weiß ein erfahrener Fuhrknecht zu berichten. Damit ist eigentlich wirklich alles gesagt. Die etwa siebenhundertfünfzig Waldelfen, Auelfen und Halbelfen sind Fremden gegenüber sehr scheu und verschlossen. Sie schätzen die Segnungen menschlicher Zivilisation nur gering, so daß die Helden hier auf keinerlei Unterstützung stoßen dürften.

Lanan ist ein kleiner Handelsposten an der Quelle des Nuran Trasic. Drei Norbardenfamilien leben hier und verkaufen von eisernen Pfeilspitzen bis zu Branntwein alles, was man zur Jagd und zu dem Leben in der Wildnis braucht. Das Sippenoberhaupt Elkja Fjinko hat in Nija von Saris Geschichte gehört.

Leikinen liegt an der Quelle des Nuran Riva. Die Bevölkerung des fünfzig Seelen zählenden Dorfes lebt von der Jagd und kärglichem Ackerbau. Die Helden werden auf Neajos Nivesenstamm verwiesen, der seine Jurten zur Zeit etwa 40 Meilen weiter östlich aufgeschlagen hat.

Leskari nennt sich selber gerne Stadt, ist aber mit seinen etwa vierhundertfünfzig Einwohnern höchstens ein besseres Dorf. Schiffe auf der Route Paavi - Riva laufen die Siedlung gerne an, um frisches Wasser zu bunkern oder eine Ladung Pelze an Bord zu nehmen. Fünf altersschwache Büttel bilden den Arm des Gesetzes, und der selbsternannte Richter Darek ist bestechlich wie ein Kusliker Stadtrat. Hier gibt es keinen Hinweis auf Saris Reise. Die Helden sollten wieder zurück nach Keamonmund oder Koskjuk fahren.

Naujok ist ein winziges Dorf, bewohnt von etwa 60 seßhaften Nivesen. Hier weiß man allerhand, z. B. von Kela und dem Ifirnsbären, Rakjo, der den Riesenalk ritt, und dem verrückten Honuk, der eine lange Leiter baute, um Liskas tote Kinder aus dem Madamal zu holen. Nur von Sari Riweis hat man nie etwas gehört ...

Nysjunen ist genau das, was man landläufig als Kaff bezeichnet. Ein Dutzend Hütten, ein winziger Peraineschrein mit einem alternden Geweihten und einem Schulzen, der sich selber für den Kaiser hält. Saris Schicksal ist hier unbekannt.

Oblarasim ist ein Ort, den man eigentlich meiden sollte. Goldfunde im Oblomon haben die 600 Männer und Frauen zählende Bevölkerung fast in den Wahnsinn getrieben. Die Preise sind maßlos überhöht, der Dolch sitzt locker, und fast täglich gibt es blutige Auseinandersetzungen zwischen Elfen und Menschen. Wer hier von einem versteckten Schatz erzählt, kann sich leicht am nächsten Morgen in seinem eigenen Blut auf der schlammigen Hauptstraße wiederfinden.

Oblotin, von den Nivesen Oblotänen genannt, liegt am Oberlauf des Oblomon. Die etwa zweihundert Bewohner sind überwiegend mittelländischer oder bornischer Herkunft. Das Klima ist für die Nordlande erstaunlich mild, es blüht der Handel mit den Nivesen, und dem Wasser einer Quelle wird heilsame Wirkung bei einem peinlichen Lustleiden nachgesagt. Sie sehen, den Oblotinern geht es nicht schlecht. Nur von Sari haben sie nichts gehört, doch man verweist die Helden an die weisen Leute im nahen Gerasim.

Parju liegt an der Quelle des Lemon. Die sechzig Einwohner ernähren sich vom spärlichen Landbau. Sari ist hier unbekannt.

Varmur ist ein kleines Fischernest mit vielleicht hundert Seelen, überwiegend Thorwalern. Es führt keine Straße hierhin, am besten erreicht man es von der See her.

Uns ist völlig schleierhaft, wie sich die Helden hierhin verirren sollen. Tritt dieser interessante Fall dennoch ein, gibt es nur eine Lösung: Ab nach Riva, zur Strafe alles noch einmal von vorne.

Landschaft, Wetter und Flora

Nördlich von Ceamon und Oblomon erstreckt sich die aventurische Tundra, ein karges Steppenland, flach und eben wie ein Brett, abgesehen von wenigen Felsen und Findlingen. Vereinzelt finden sich Baumgruppen, doch zumeist besteht die Vegetation aus Krüppelkiefern, Busch und Gras. Trotzdem ist das Land von einer besonderen, herben Schönheit. Wenn der lange Winter, der oft von Ende Efferd bis Mitte Ingerimm dauert, vorüber ist, blüht die Tundra auf. Die Natur scheint förmlich bestrebt zu sein, alles, was sie an Farben zu bieten hat, während des kurzen Frühlings und Sommers zu präsentieren. Binnen einer Woche nach dem letzten Schnee verwandelt sich die Tundra in einen unendlichen, bunten Blumentepich. Auch einige

teure und wertvolle Kräuter, heilende und giftige, sind hier zu finden, so Gulmond, Thonnys, Ulmenwürger, Vierblatt, Wirselskraut sowie sehr vereinzelt auch die Schurinknolle und das Zwölflblatt.

Das Klima der Tundra ist sehr rauh. Der Winter dauert sieben bis acht Monde lang, ist äußerst schneereich und bitterkalt. Ein stetiger, eisiger Wind schneidet in jedes Stückchen unbedeckte Haut. Während des Sommers sind die Temperaturen meist angenehm, manchmal aber auch sehr heiß. Doch auch in der warmen Jahreszeit ist das Wetter sehr unberechenbar. Ronda schlägt mit Unwettern und Hagelstürmen erbarmungslos zu, und schon oft ist ein einsamer Wanderer mitten im Praiosmond erfroren.

Südlich der Tundra schließt sich die Taiga an, ein Gürtel aus dichten Tannen-, Fichten- und Birkenwäldern, der bis an die Salamandersteine reicht. Im Gegensatz zu den fast undurchdringlichen Laubwäldern südlicherer Gefilde ist die Taiga jedoch eher licht, und auch ohne Weg kommt der Reisende einigermaßen voran. Auch hier ist der Winter noch lang und hart, der Sommer jedoch meist trockener und wärmer als in der Tundra. An wertvollen Heil- und Giftkräutern finden sich hier etwa die gleichen Arten wie in der Tundra.

Nordlandreisende

Das Land zwischen Riva, Oblarasim, Leskari und Kvirasim ist sehr dünn besiedelt. Vereinzelt findet man kleine Dörfer, zumeist an Flußläufen oder Seen, manchmal stößt man auf ein Nivesenlager. Die meiste Zeit über wird man aber keiner Menschenseele begegnen.

So ergibt es sich von selbst, daß der Reisende nicht mit gut befestigten Straßen zu rechnen hat. In der nördlichen Steppe markieren oft nur Holzpfähle, die im Abstand von einer halben Meile in den Boden gerammt wurden, die Piste. Wege, die die Wälder durchqueren, sind oft holprig und uneben. Ein stabiler Wagen kann zwar auf ihnen entlang fahren, doch muß der Kutscher stets mit Überraschungen wie umgestürzten Bäumen oder weggespülten Brücken rechnen. Und wenn es einige Tage regnet, verwandelt sich die Straße in eine Schlammbahn, auf der es einfach kein Vorwärtskommen gibt. Wege, die nur selten benutzt werden, wachsen schließlich wieder zu und sind bald vom restlichen Wald nicht mehr zu unterscheiden.

Oft genug muß man sich mangels Straße quer durch die Wildnis schlagen, was schon einigen Orientierungssinn verlangt. So schön die nordische Landschaft sein mag, so weitläufig und wenig abwechslungsreich ist sie. Es gibt kaum Landmarken, die dem Reisenden die Richtung weisen, und man hat sich schneller verirrt als man denkt.

Trotzdem begegnet man auch hier, fernab der Zivilisation, Fremden, allerdings unterscheidet sich das Reisepublikum stark von dem der Reichsstraßen rund um Gareth:

- Goblins: Sie leben vereinzelt in Tundra und Taiga. Ihr Verhalten ist unberechenbar und reicht von unterwürfiger Bettelei bis zur Angriffslust.

- **Fahrende Händler:** Zumeist Norbarden ziehen mit einem Karren voller Waren durch die Nordlande. Sie machen gute Geschäfte mit den Nivesen und Jägern, die hier zu Hause sind. Das Warenangebot ist oft erstaunlich, und die Händler verstehen sich vortrefflich aufs Feilschen. Zudem schwatzen sie einem gerne Dinge auf, und man darf ihnen nicht böse sein, wenn man hinterher mit einem Wandspiegel, einem Brokatgewand und einer Zwercher Kesselpauke dasteht, obwohl man nur ein Klappmesser kaufen wollte ...
- **Jäger:** Diese wortkargen, abenteuerlich gekleideten Gestalten laufen einem bisweilen über den Weg. Höchst selten suchen sie allerdings Gesellschaft und sind nach einem kurzen „Firungsgruß“ - wenn sie sich überhaupt zu so einem Redeschwall hinreißen lassen - wieder verschwunden. Sollte man als Reisender in der Wildnis in die Bredouille geraten, kann man von einem Jäger durchaus Hilfe erwarten. Die mürri-schen Gesellen lieben es, einem Stadtmenschen, und das sind alle, die nicht mindestens 364 Tage im Jahr unter freiem Himmel schlafen, zu imponieren.
- **Nivesen:** Bisweilen stößt man auf eine Nivesensippe, die mit ihren Herden übers Land zieht. Die Nomaden sind für gewöhnlich sehr gastfreundlich und teilen das wenige, das sie besitzen, gerne mit Fremden. Natürlich wird erwartet, daß sich diese anständig zu benehmen wissen. Lediglich die Schamanen sind bisweilen etwas schwierig. Sie sind oft der Ansicht, daß Südländer in ihrem Land nichts verloren haben.
- **Abenteurer:** ein paar Verrückte, die durchs Land ziehen
- **Bauern:** Landvolk trifft man nur sehr selten, und wenn, dann in der Nähe größerer Städte wie Riva.

Natürlich trifft man noch auf andere Fremde, etwa lichtscheues Gesindel, das aus „Gesundheitsgründen“ die Stadt verlassen mußte, oder einen bornischen Kaufmann, der sich in einer Sänfte durch die Tundra zu Geschäften nach Riva tragen läßt. Solche Begegnungen sind aber höchst selten und sollten nur einmal während des Abenteuers vorkommen.

Jagd und Verpflegung

Möglicherweise kommen die Helden in die Verlegenheit, mitten in der Wildnis selbst für ihr leibliches Wohl sorgen zu müssen. Im Sommer, und das Abenteuer spielt in dieser Jahreszeit, gibt es genug Wild, und manchmal findet man auch Wurzeln und Beeren (jedoch meist zu wenig, um die komplette Gruppe zu sättigen). Auch Wasser stellt kein Problem dar, Bäche und Seen, aus denen man den Durst stillen kann, gibt es überall.

Als Jagdbeute kommen Hasen (2), Rehe (40), Hirsche (50), Elche (120), Auerochsen (180), und Wildschweine (35) in Betracht. (Die Zahl in Klammern gibt die Anzahl an Fleischportionen an, die ein erlegtes Tier liefert.) Weibliche Tiere sind bei den größeren Wildsorten vorzuziehen. Wer z. B. ein männliches Reh erjagt, der hat „einen Bock geschossen“. Sein Fleisch ist zäh, schmeckt nach Urin und ist deshalb oft ungenießbar. Eine einfache Jagdregel: Zunächst wird mit einer Fährten-suchen-Probe, die Sie je nach den Umständen erschweren kön-

nen, die Spur aufgenommen. Hat der Jäger das Wild aufgestöbert, kann er sich mit einer Schleichen-Probe auf hundert Schritt nähern. Jede weitere zehn Schritt muß wieder eine Probe abgelegt werden, und zwar mit einem Aufschlag von +1, +2 usw.. Der Jäger kann sich nach jeder Schleichprobe entscheiden, ob er sich weiter nähern oder schießen will. Schlägt eine Schleichprobe fehl, bemerkt das Wild die Gefahr und flieht. Die Schußwaffenprobe geht immer auf ein kleines Ziel (Blattschuß). Ein Treffer wird dabei als tödlich gewertet, auch wenn das Tier mehr LE hat, als der Jäger TP erzielt hat. Mißlingt der Schuß um drei oder weniger Punkte, hat der Jäger das Wild verwundet. Einige Tiere, beispielsweise der Auerochse, werden dann sehr angriffslustig.

Die Gebräuche der Nivesen

Die Nivesen sind ein nomadisierendes Hirtenvolk und leben vorwiegend von Karenzucht und Jagd. Ihre Ordnung ist denkbar einfach: Es gibt verschiedene Stämme, an deren Spitze ein Oberhäuptling, der Juttu, steht. Die Stämme wiederum gliedern sich in einzelne Sippen, die von Unterhäuptlingen, der Lahti, angeführt werden. Sippen bestehen aus mehreren Familien. Natürlich kennen die Nivesen auch alle bei uns gebräuchlichen Verwandtschaftsgrade, Familiennamen sind ihnen hingegen fremd. Wenn sich ein Nivese vorstellt, führt er meist auch den Namen seines Lahti an, benutzt dabei aber häufig das Wort Stamm anstatt Sippe („ich bin Einuk von Neajos Stamm“), da die Bindung zwischen Stamm und Sippe eher locker ist und sich der Nivese in erster Linie der Familie, den Freunden und dem Sippenführer gegenüber verpflichtet fühlt.

Lahti als auch Juttu können beiderlei Geschlechts sein. Ansonsten bestimmen die Männer üblicherweise über Jagd und Karenzucht, während die Frauen im Haushalt und in der Vorratshaltung das Sagen haben. So kommt es, daß im Sommer praktisch die Männer und im Winter die Frauen ihre Familien anführen. Allerdings ist diese Ordnung nicht sehr starr. Es kommt häufig vor, daß die Frauen auf Jagd gehen, während die Männer die Kinder hüten. Ein solcher Rollentausch wird von den anderen Sippenmitgliedern durchaus akzeptiert; er bleibt den persönlichen Vorlieben des einzelnen belassen und ist mit keinerlei Makel behaftet.

Eine besondere Stellung haben die Kaskju, die Schamanen. Sie halten die Verbindung zu den Geistern aufrecht, sind Berater ihrer Häuptlinge, und oft gilt das Wort eines alten, weisen Kaskju mehr als das des Sippenführers.

Es kommt vor, daß sich aus Streitigkeiten zwischen den Stämmen regelrechte Kriege entwickeln. Diese laufen aber eigentlich immer unblutig ab. Das Leben eines Menschen ist hier im rauhen Norden zu kostbar, als daß man es auf dem Schlachtfeld opfern würde. So kommt es auch, daß die Nivesen keine Strafe für Mord haben, da ein solcher praktisch nicht vorkommt. (Natürlich gibt es auch Morde unter den Nivesen. Sie sind nur sehr selten, und geschieht einmal ein derartiges Verbrechen, so leugnet der Täter den Mord eigentlich immer und schiebt die Schuld den wilden Tieren zu. In der Regel schenkt man ihm

Glauben, da man ihm eine solche Ungeheuerlichkeit wie das Töten eines Menschen nicht zutraut.)

Überhaupt ist das nivesische Recht sehr einfach: Wer etwas stiehlt, muß es zurückgeben, wer etwas zerstört, muß es ersetzen, wer jemanden beleidigt, muß sich entschuldigen. Die Gerichtsbarkeit liegt beim Lahti, sofern die Betroffenen aus einer Sippe stammen, und beim Juttu, wenn sie aus zwei Sippen des gleichen Stammes sind. Sollte ein Streit zwischen den Mitgliedern zweier Stämme entbrannt sein, haben beide Juttus über eine Lösung zu entscheiden. Da dies oft fehlschlägt, kommt es zu oben genannten Fehden.

Der Glaube an die Zwölfgötter ist den Nivesen fremd, und ihre eigene Religion ist schwer zu beschreiben. Eine zentrale Rolle spielen darin die Wölfe, die in der nivesischen Schöpfungsgeschichte einst - zu einer besseren Zeit - Brüder und Schwestern der Menschen waren. Doch die Gier der Menschen zerstörte dieses Bündnis. Noch heute gibt es Nivesen, die die Sprache der Wölfe sprechen und mit den Rudelführern Verhandlungen über Fleischtribut führen. Auch soll es vorkommen, daß sich Mensch und Wolf in Liebe verbinden. Ansonsten beten die Nivesen eine

Unzahl von Geistern an, deren Wohlwollen durch Gaben ständig neu gewonnen werden will. Eine wichtige Rolle in der nivesischen Schöpfungsgeschichte spielen die Himmelswölfe, vor allem Gorfang, Liska, Rotschweif und Reißgram. Diese göttlichen Kreaturen kamen nach dem Zerwürfnis zwischen Mensch und Wolf auf die Erde und wüteten einen Monat lang, wobei sie Meere, Berge und Seen schufen. Von dem alten Land, dem nivesischen Paradies, in dem es nur einen kurzen Winter und immer genug zu essen für alle gab, ließen sie nichts übrig. Ihre Toten verbrennen die Nomaden, damit die Seelen ungehindert ins Jenseits übergehen können.

Die Hütten der Nivesen, Jurten genannt, sind in Vollendung an das Nomadenleben angepaßt. Sie bestehen aus einem Grundgerüst aus dünnen Ästen, die in den Boden gerammt und mittels Lederriemen verbunden werden. Darüber legt man Karenfelle, die von innen festgezurt werden. Eventuell noch vorhandene Ritzen werden mit Gras abgedichtet. Die Jurte ist - dank ihrer flachen Bauweise - höchst widerstandsfähig gegen Stürme und speichert in ihrem Innenraum erstaunlich gut die Wärme der Feuerstätte.

Was da krecht und fleucht - Zufallsbegegnungen

Natürlich gibt es im Norden auch allerhand gefährliches Getier, das nichts anderes zu tun hat, als am Wegesrand Ihren Helden aufzulauern. Für alle Fälle haben wir Ihnen eine Zufallsbegegnungstabelle erstellt. Falls Sie näher auf die Eigenarten (Kampftaktiken) der einzelnen Tiere eingehen möchten, konsultieren Sie bitte die „Kreaturen des Schwarzen Auges“.

2W6	Zahl	Tier	LE	AT	PA	RS	TP	Bemerkungen
2	W3	Auerochse	40	11	7	2	W+6	angriffslustig
3	1	Luchs	35	11	6	1	W+5	lauert versteckt im Baum
4	1	Säbelzahniger	48	15	7	1	3W+2	greift einzelne Menschen an
5	2W6	Rauhwürfe	25	10	6	3	W+3	greifen bei Bedrohung an
6	W3	Waldspinne	18	9	0	1	W+1	nur im Wald
7	1	Schwarzbär	60	9	7	3	2W+1	2 AT pro KR
8	1	Schneedachs	22	8	6	2	W+2	recht beißwütig
9	1	Kvillotter	12	14	0	0	W+3	Gift, 3W6 KR lang 2 SP/KR
10	1	Schneelaurer	12	11	5	1	W+1	TP f. jeden verl. LP
11	1	Mammut	90	12	6	3	3W+4	altes Tier, nur Tundra
12	1	Scheinbasilisk	20	12	0	1	-	stinkendes Sekret, CH-4

Geros Tagebuch

3. Boron im Jahre 903

Meine Herrin Sari ist sehr aufgebracht. Sie sagt, sie habe noch wichtige Geschäfte zu erledigen, ich solle alles zusammenpacken, wir würden noch heute abend abreisen. Kurz darauf kamen einige Fuhrleute. Sie sackten alles ein, was von Wert war, und luden es auf einen Karren. Ich glaube, die haben sich auch selber bedient, aber die Herrin meint, das ginge schon in Ordnung. Wir liefen mit der Abendflut aus. Haldan, der Geliebte der Herrin, begleitet uns.

4. Boron im Jahre 903

Mit mäßigen Wind segeln wir gen Norden. Es ist zum Firnserbarmen kalt. Am Nachmittag beginnt es zu schneien. Die Mannschaft murrst. Eine Winterfahrt nach Parwi soll Unglück bringen.

5. Boron im Jahre 903

Die Ifim, erklärt mir der Kapitän, hat einen flachen Rumpf. Sollte sie vom Treibeis eingeschlossen werden, wird sie aus dem Wasser gehoben und schlägt nicht leck.

6. Boron im Jahre 903

Der Eisgang wird stärker, und ein heftiger Wind will uns Richtung Küste treiben. Der Kapitän kann gegensteuern, aber wir machen kaum noch Fahrt. Die Mannschaft murkelt, daß die Fahrt unter keinem guten Stern steht. Die Hexe an Bord - gemeint ist die Herrin - sei verflucht. Sie bringe Tod und Verderben. Ich widerspreche. Es kostet mich einen Zahn. Der Matrose wird ausgepeitscht. Ich nehme mir vor, nachts nicht zu schlafen.

7. Boron im Jahre 903

Die Herrin hat mir immer noch nicht erzählt, wo es hingehet. Ich mache mir Sorgen wegen der Mannschaft. Der Eisgang wird schlimmer. Der Kapitän meint, daß wir so nicht mehr weit kommen und geht in der Mündung des Ceanon vor Anker. Hier gibt es ein kleines Dorf namens Ceamjuk. Wir gehen von Bord, die Herrin meint, wir können nicht warten. Einige Zeit später hat sie einen Flußschiffer aufgetan.

8. Boron im Jahre 903

Noch in der Nacht haben wir alles auf den Kahn geladen, und am Morgen geht die Fahrt flußaufwärts.

11. Boron im Jahre 903

Es dunkelt schon, als wir in Kosjuk ankommen. Die Herrin mietet ein paar Ponys und einen Führer.

12. Boron im Jahre 903

Wir haben die kostbare Fracht auf die Tiere geladen.

18. Boron im Jahre 903

Nach vielen Mühen erreichen wir ein Dorf namens Uta. Die kleinen Pferde schlagen sich tapfer.

19. Boron im Jahre 903

Hier gibt es einen runden See, den die Nivesen Jhonkukun nennen.

22. Boron im Jahre 903

Mitten in der Einöde stoßen wir auf einen Borontempel. Ein gutes Zeichen in diesem götterverlassenen Landt

23. Boron im Jahre 903

Wir kommen durch den hohen Schnee nur langsam voran. Am Abend erreichen wir eine Ruine. Sie bietet uns wenigstens etwas Schutz vor dem kalten Sturm. Ich kann meine Füße kaum noch spüren. Um Mitternacht wache ich auf. Ich höre ein Heulen. Ist das wirklich der Wind?

25. Boron im Jahre 903

Heute haben wir ein Dorf an einem Fluß erreicht.

26. Boron im Jahre 903

Am Morgen stirbt ein Packpferd, ihm folgt ein weiteres am Nachmittag. Die Herrin befiehlt, das Gold auf die Reitpferde umzuladen. Wir selber sollen zu Fuß gehen. Ich glaube, sie ist von Hesinde verlassen.

28. Boron im Jahre 903

Wir haben uns hoffnungslos verirrt. Dichter Nebel macht es unmöglich, die Himmelsrichtung zu erkennen. Doch die Herrin treibt uns wie eine Besessene weiter voran.

30. Boron im Jahre 903

Seit vier Tagen irren wir nun durch die verschneite Einöde. Wir haben nichts mehr zu essen. Gegen den Durst pressen wir Wasser aus dem Schnee, nachts halten wir uns gegenseitig wach, um nicht zu erfrieren. Gültiger Herr Boron, das ist das Ende!

2. Hesinde im Jahre 903

Ich spüre meine Zehen nicht mehr.

4. Hesinde im Jahre 903

Kann mit meinen steifen Fingern kaum schreiben. Wir wurden gerettet. Am Wolfstein fanden uns Eingeborene und schleppten uns in ihr Lager. Sie gaben mir Schnaps, viel Schnaps. Als ich wieder erwachte, hatten sie meine Zehen abgeschnitten. Ihr Schamane meinte, es mußte sein, weil sich sonst der Brand über das ganze Bein ausgebreitet hätte. Ich frage mich, warum ich Sari als Diener die Treue geschworen habe. Aber es steht mir nicht an, an meiner Herrin zu zweifeln.

6. Hesinde im Jahre 903

Die Herrin drängt zum Aufbruch. Ich kann noch nicht wieder richtig laufen. Wir mieten einige dieser seltsamen Karene. Sie sollen unsere Lasten tragen, während wir auf den Pferden reiten. Ein Führer soll uns ins Bornische bringen.

10. Heiinde im Jahre 903

Wir übernachten in einem einsamen Handelsposten, nichts weiter als ein einzelnes Haus im weiten, weiten Schnee.

11. Heiinde im Jahre 903

Gegen Abend erreichen wir wieder eine Wechselstation. Der Nivese hat Streit mit einem Jäger - wegen ein paar Wolfspelzen.

12. Heiinde im Jahre 903

Der Nivese ist tot, der Jäger verschwunden. Keine Spur ist im Schnee zu sehen. Niemand will uns führen, sie meinen, das Wetter sei zu schlecht. Die Herrin befiehlt dennoch die Weiterreise.

13. Heiinde im Jahre 903

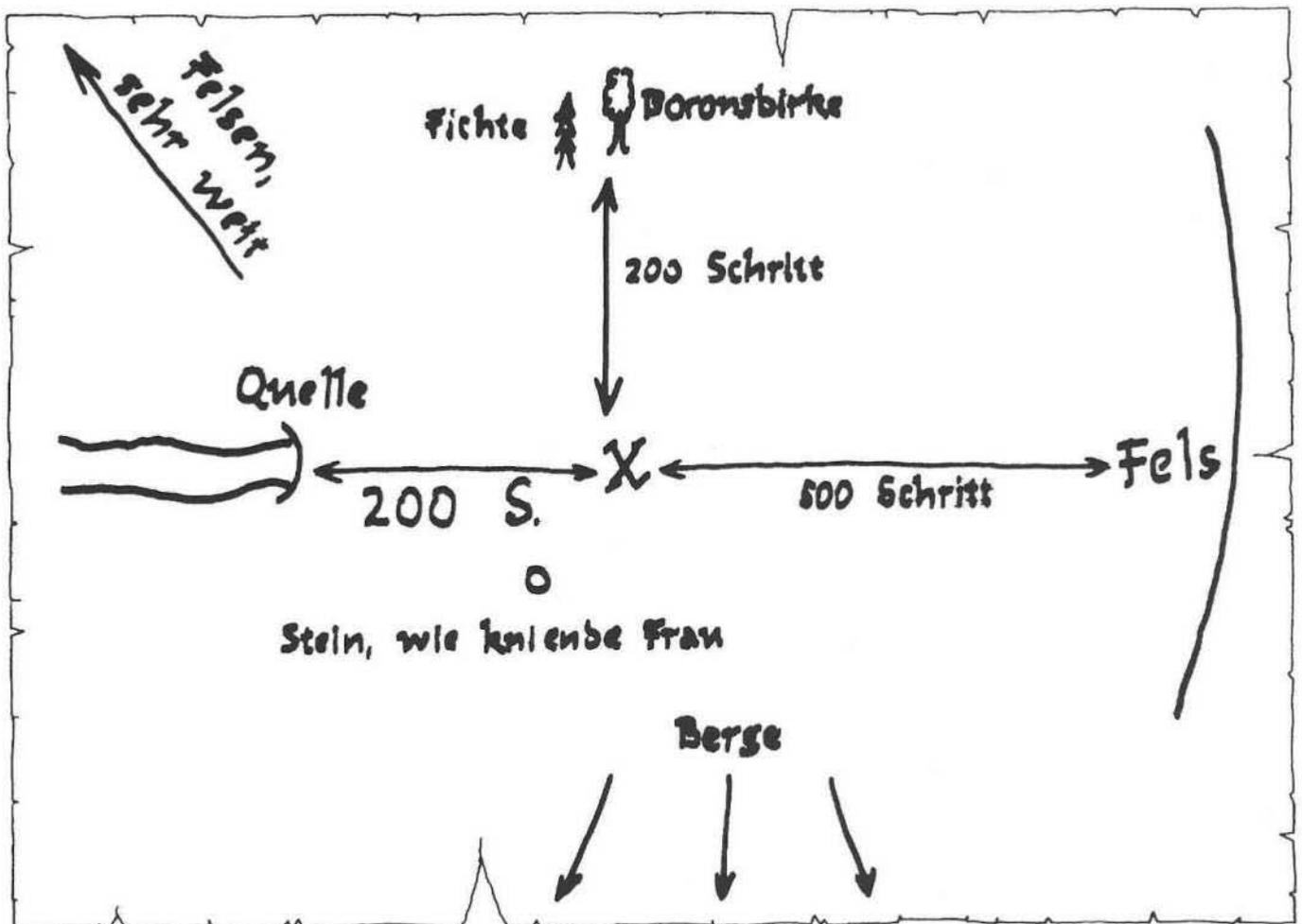
Wir ziehen gen Osten, glaube ich, oder Süden. Wieder haben wir uns verirrt.

18. Heiinde im Jahre 903

Im Morgenrauschen geht Haldan zu Boron. Die Herrin ist außer sich vor Trauer über den Verlust. Sie mag niemanden sehen, ich muß mich

verstecken. Ich höre sie beten. Nichts will sie von dem Gold mehr haben. Sie befiehlt mir, alles abzuladen und hier liegen zu lassen. Ich gehtröche, weiß selber nicht warum. Berge von Gold, mitten im Schnee. Aber ich hole es mir, so wahr mir die Götter helfen, ich hole es mir - irgendwann später.

(Für den Meister: Bis Uta ist der Weg klar vorgezeichnet. Das Johonkahun ist das Bärenwasser, der kleine See südlich von Uta, der auch auf der Karte verzeichnet ist. Als nächstes nennt Gero den Borontempel von Nija und die Ruinen am Skagalliufer. Das Dorf, das Sari und ihre Gefährten am 25. Boron erreichen, heißt Gordask. Der erwähnte Wolfstein liegt etwa dreißig Meilen südlich. Das einzelne Haus in der Wildnis ist der Handelsposten Kysira. Schlußendlich ist von einer Wechselstation die Rede, die nichts anderes als der heute verlassene Hergerdshof ist. Der eigentliche Hort des Schatzes wird nicht beschrieben. Die Helden haben aber die Karte zur Verfügung. Der skizzierte Ort kann von einigen Nivesen aus Neajos Stamm als Quelle des Amper identifiziert werden.)



Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

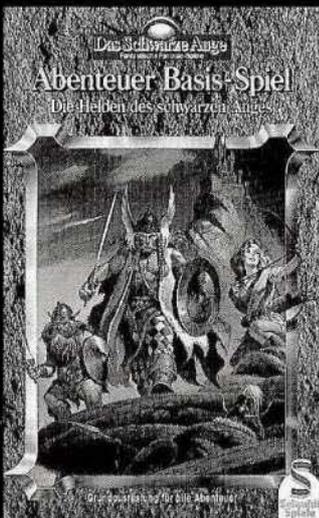
Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »Die Helden des Schwarzen Auges«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »Abenteuer-Büchern« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »Solo-Abenteuer«, die man allein spielen kann, und »Gruppen-Abenteuer«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuerpunkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Abenteuers »In Liskas Fängen«

Kein Held lebt auf die Dauer von guten Taten allein. Des Köhlers Töchterlein den Fängen der Entführer zu entreißen, zeugt zwar von Edelmut, aber die Heldenkasse bleibt leer. Irgendwann müssen einmal wieder frische Dukaten her! Da kommt die Kunde von einem Schatz am Oblomon wie gerufen. Unermeßlicher Reichtum liegt dort verborgen, unbewacht, und wartet nur darauf, von einer findigen Heldengruppe eingesackt zu werden. Also Leute, beschafft euch ein paar Packpferde - weil ihr so viel Gold gar nicht allein forttragen könnt -, und dann nichts wie los, hinein in die aventurische Taiga. Ihr müßt nur bedenken, daß dort oben andere Gesetze herrschen als bei euch daheim und daß andere Götter das Sagen haben, aber das soll euch nicht schrecken. Es wird schon schiefgehen, oder ...?

Dem Abenteuer liegt eine Farbkarte des Oblomon-Gebietes bei.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01878

© 1994, Schmidt 85386 Eching,
H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow

CE



4 002998 018780