

AVENTURIEN

VIER DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 - 5 ERFAHRENE HELDEN

WETTERLEUCHTEN

NR. 167
ERFAHREN

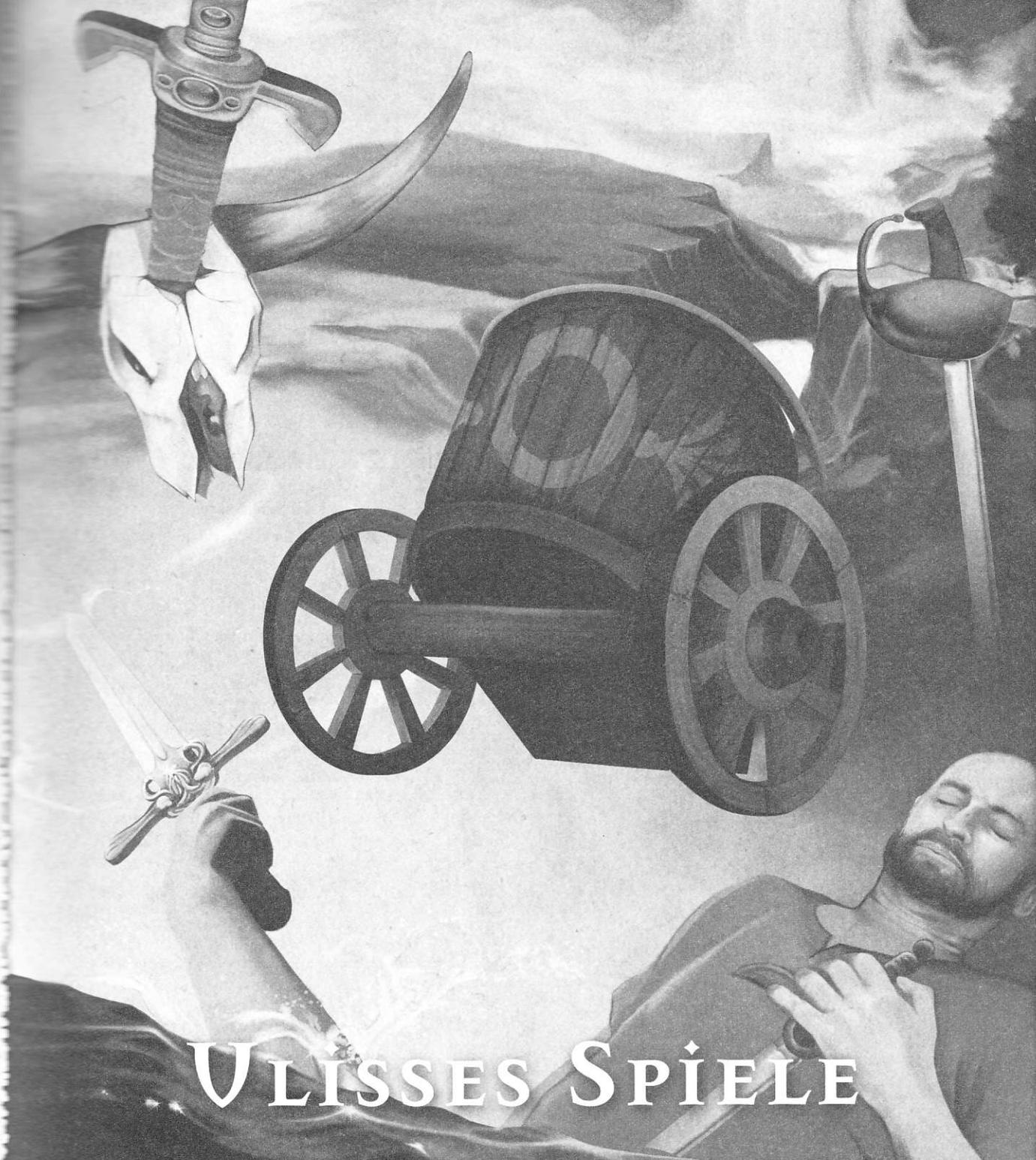


Das Schwarze Auge

13064

Das Schwarze Auge

WETTERLEUCHTEN



ULISSES SPIELE

AVENTURIEN

ULRICH KIESOW GEWIDMET.

DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



Gesamtredaktion

Florian Dop-Schaven,
Thomas Römer

Lektorat

Ulisses Spiele

Coverbild

Kathrin Wulfers

Umschlaggestaltung und graphische Konzeption

Ralf Berszuck

Satz

Christian Lonsing

Innenillustrationen und Karten

Caryad, Daniel Jödemann,
Jochen Fortmann, Martin Kleingräber,
Michael Pietzer, Mia Steingräber,
Kathrin Wulfers

Copyright © 2008 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGEN in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte

ISBN: 978-3-940424-57-0

Das Schwarze Auge

WETTERLEUCHTEN

DER WEG ZUM DOPPELSTURM

EINE ABENTEUERANTHOLOGIE FÜR 3 BIS 5 HELDEN

REDAKTION: MICHAEL MASBERG, DANIEL SIMON RICHTER

AUTOREN/AUTORINNEN:

PATRICK FRITZ, CHRIS GOSSE, TILO HÖRTER, MICHAEL MASBERG,
KATJA REINWALD UND DANIEL SIMON RICHTER

MIT DANK AN FLORIAN DOP-SCHAUEN, TOM FIPP, TOBIAS
HAMELMANN UND ULI 'URISCHAR' KLEIHNHOF

İNHALT

VORWORT	5	AM STROM DER FEINDE	35
DAS 76. DOPPELSTURMREPPEN	5	DIE MACHT DES BLUTES	38
STROM DER FEINDE	6	APPÄNGE	41
EINLEITUNG UND HINTERGRUND	6	DRAMATIS PERSONAE	41
PRÄLUDIUM	6	DIE ARLANRITTER	42
MEISTERWERKZEUGE	8	DIE SENNE DES PORDEPS	43
SCHATTENTÄLER	9	DER SCHWARZE LÖWE VON CHABABIEN	45
FLUCH DEM PRINZEN	9	FÜR DEN MEISTER	45
DER HALL DES DOPPERS	12	DAS ABENTEUER BEGINNT	45
DIE TRÄUME DER BERGE	15	DER ABSCHLUSS	50
DIE GEBURT DER SCHATTEN	17	BLUTSPFAD	50
GEISTERWACHT	21	DER HINTERGRUND	50
DER ORDEP DER WAHRUNG	21	DAS ABENTEUER	51
DIE BESTIE VON SILFVRPİNGEN	24	EIN TRÄUM VON EHRE	55
DER KÖNİG İM PORDEP	29	EINLEITUNG UND HINTERGRUND	55
DIE ELFEN VON MANDELİHR	34	DAS SZEPARİO	56
SCHWURBUND	35	DRAMATIS PERSONAE	62



VORWORT

Das Jahr 2008 steht unter dem Stern des Donnersturm-Rennens. Im Vorfeld des Abenteuers **Donner und Sturm** von Tom Finn und Tobias Hamelmann, das eben dieses 76. Donnersturmrennen thematisiert, haben die Alveraniare, die offiziellen Meister des Schwarzen Auges, eine groß angelegte Abenteueroffensive gestartet, die das Donnersturmrennen einleitet. Eine Auswahl dieser vorbereitenden Abenteuer wurde nun aufbereitet – das Ergebnis halten Sie in den Händen. Mit den Abenteuern dieser Anthologie können Sie Ihre Spieler eingehend auf das Donnersturmrennen vorbereiten, sie lassen sich aber auch unabhängig davon spielen. Diese Anthologie entführt Sie in eine von rondrianischem Geist durchdrungene Welt und in unterschiedliche Regionen Aventuriens. Im Norden des Mittelreiches, im Herzogtum Weiden und dem benachbarten Dominium Donnerbach

DAS 76. DONNERSTURMRENNEN

25 Jahre sind seit dem letzten Donnersturmrennen vergangen. Im Jahre 1031 BF werden wieder die wagemutigsten Streitwagenfahrer Aventuriens antreten, den himmlischen Donnersturm und unsterblichen Ruhm für sich zu gewinnen. Stets ist es Brauch gewesen, dass der Gewinner des letzten Rennens das nächste ausrichtet. Dieses Mal übernimmt die Rondra-Kirche selbst die Ausrichtung. Auf den Ruf der Erhabenen *Ayla Armalion von Schattengrund* haben sich zwölf Städte als Startstadt beworben: Arivor, Baburin, Baliho, Brig-Lo, Donnerbach, Festum, Gareth, Neetha, Perricum, Rethis, Vallusa und Winhall. Doch noch ist die Entscheidung nicht gefallen. Die vorliegenden Abenteuer **Strom der Feinde**, **Der Schwarze Löwe von Chababien**, **Blutspfad** und **Ein Traum von Ehre** skizzieren den *Weg zum Donnersturm*, der letztlich in den Abenteuerband **Donner und Sturm** münden wird. Im Vorfeld des Rennens werden viele Städte als Startort abgelehnt werden, ehe im Rondra 1031 BF das Schwert der Schwerter auf dem Donnersturmfeld zu Baburin die Entscheidung verkündet. Mit den vorliegenden Abenteuern können Sie Ihre Helden auf das Rennen vorbereiten.



gilt es, ein uraltes Übel zu bezwingen. In Chababien muss das Rätsel eines Tempelschatzraubes gelöst werden. Im Königreich Almada bekommen es die Helden mit seltsamen Kultisten zu tun. Und schließlich müssen sie im Königreich Albernia einem alten Geweihten der Rondra beistehen.

Im Namen der Alveraniare, der Autoren und Autorinnen von **Donner und Sturm** und der Abenteuer des vorliegenden Bandes wünschen wir Ihnen viel Vergnügen bei der Lektüre und Vorbereitung und natürlich spannende Spielabende mit **Wetterleuchten**.

Oberhausen, im Juli 2008

Michael Masberg und Daniel Simon Richter

HINWEISE UND VERWEISE

Das vorliegende Abenteuer folgt dem gewohnten Aufbau: Zu Beginn finden Sie eine Einführung in die Hintergründe und eine Zusammenfassung der Handlung. Im Anhang finden Sie die wichtigsten Personen beschrieben. Übersichtliche Kästen im Text beinhalten weiterführende Informationen oder gehen auf spezielle Situationen ein. Am Ende des Bandes finden Sie Handouts und Karten als Kopiervorlage.

Zur Hervorhebung von Talentproben wird eine *Kursivsetzung* verwendet, auch Eigennamen sind bei ihrem ersten Auftreten kursiv gesetzt. VERSALIEN kennzeichnen Zauber, KAPITÄLCHEN Liturgien.

Wo für Meisterpersonen keine Werte angegeben sind, passen Sie diese bitte den Gepflogenheiten Ihrer Spielrunde an.

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote, Ausgabe Nr. xxx
Donnersturm	Abenteuer Das große Donnersturm-Rennen*
Fluss	Regionalspielhilfe Am Großen Fluss
Götter	Regelwerk Wege der Götter
Helden	Regelwerk Wege der Helden
Herz	Regionalspielhilfe Herz des Reiches
Liber	Regelwerk Liber Cantiones Deluxe
Licht	Regionalspielhilfe Aus Licht und Traum
Märchenwälder	Abenteureranthologie Märchenwälder, Zauberflüsse
Ritterburgen	Spielhilfe Ritterburgen & Spelunken
Schild	Regionalspielhilfe Schild des Reiches
Schwert	Regelwerk Wege des Schwerts
Stäbe	Regelwerk Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
Steinzeichen	Abenteureranthologie Steinzeichen
Zauberei	Regelwerk Wege der Zauberei
ZooBotanica	Regelwerk Zoo-Botanica Aventurica
Zorn	Abenteuer Erben des Zorns

*) Auch wenn in dieser Publikation häufiger auf das (vergriffene) Abenteuer **Das Große Donnersturm-Rennen** verwiesen wird, ist dessen Kenntnis nicht notwendig. Es sind vielmehr nostalgische Hinweise auf Personen und Orte, die beim letzten Donnersturmrennen eine Rolle spielten und denen die Helden wieder begegnen können.

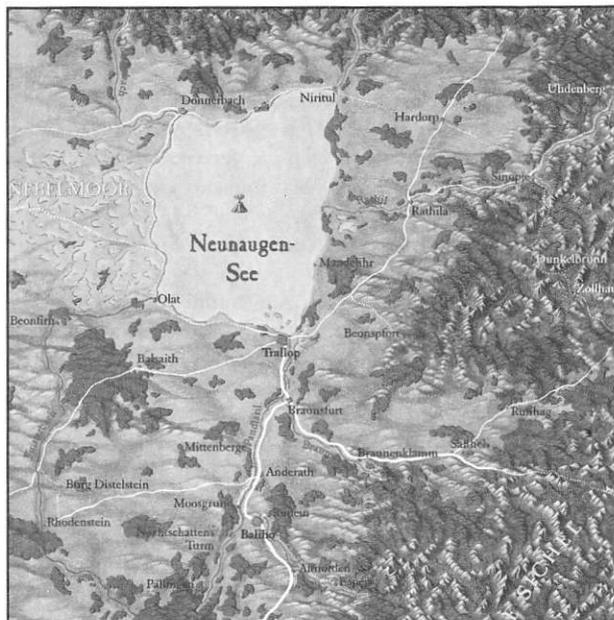
STROM DER FEINDE

von Michael Masberg und Daniel Simon Richter
mit Beiträgen von Katja Reinwald

mit Dank an Benny-Kim Wendler für seine Ideen zu Rathila und den dazugehörigen Stadtplan, Simone Gründken und Jan Michael Ullmann für ihre tapferen Ritter sowie Niels Gaul für seine Texte aus der Weidener Herzogenrolle und die Gruppe Reifrock für das Lied 'Der König im Norden'

Außerdem danken wir unseren Testspielern auf der FeenCon 2008 für Anregungen, Lob und viel Spaß am Spieltisch: Jan Alfter, Zacharias Fögen, Nicole Dengler, Stefan Fuller, Simone Gründken, Nikolai Hoch, Axel Junker, Anushka Madushan Kodaliyanage, Tim Laschinsky, Fabian Lohmann, Alexander Müller, Julia Rasek, Angelika Richter, Benita Richter, Jan Richter, Elmar Röser, Timothy 'der Späte' Scheller, Matthias Schramm, Karsten Wiegens und Ute Zimmermann

»Ist unser Mut bereit, so ist es alles.«
—William Shakespeare, König Heinrich V.



EINLEITUNG UND HINTERGRUND

PRÄLUDIUM

In den Kavernen hinter dem Donnerfall, Anfang 1025 BF

Der tosende Donner wurde zu einem fernen Rauschen und verschwand dann vollständig. Aldare war tief in sich versunken. Plötzlich öffnete sich eine Pforte in ihrem Geist. Die Fürst-Erzgeweihte sah einen Ritter im grünen Wappenrock mit dem streitenden Bären Weidens und eine Geweihte der Göttin. Sie standen Seite an Seite in einem zäh fließenden Fluss aus Blut. Obwohl beide um Jahre älter waren als jetzt, erkannte Aldare in dem Ritter Prinz Arlan und in der Frau ihre eigene Tochter Thalia.

„Nun wird die Wehr erneuert“, sprach Arlan.

„Und die Schatten vertrieben“, ergänzte Thalia.

Da kehrte der Donner zurück und Aldare fand sich wieder in den heiligen Kavernen von Donnerbach.

Vor anderthalb Jahrtausenden verbündete sich der alte Schrecken Yol-Ana, der 'Pfad des Verderbens', mit einem gefallen Feenwesen, dem König der Schattenwölfe, um das mystische Auenherz zu verschlingen und die Wälder von Vana zu verderben. So wollte Yol-Ana ihre ewige Feindin, die Hohe Fee Pandlaril, vernichten und die Schrecken des Neunaugensees sollten sich erheben. Doch mit Hilfe von Isegrein dem Wanderer, König zu Baliho, und den Elfen von Donnerbach gelang es, die Schatten zu bannen. Seit jenen Tagen muss der Bann alle dreizehn Generationen erneuert werden. Zweimal ist dies bereits geschehen, doch das Wissen darum ist hinter dem Schleier der Vergangenheit verborgen. Es ist an den Helden, gemeinsam mit Prinz Arlan von Löwenhaupt und Prinzessin Thalia von Donnerbach, den Schwurträgern der Gegenwart, die Geheimnisse zu entschlüsseln und den Bann zu erneuern. Die nachfolgenden Texte wollen Sie, werter Meister, in die Vergangenheit Weidens entführen und die Hintergründe des Abenteuers vor Ihnen ausbreiten.

EIN BLICK HINTER YMRAS SCHLEIER

DER ERSTE SCHWURBUND (451 v.BF)

»II. Isegrein der Wanderer von Bosparan (460–444 v.BF)

Er wurde im Götterlaufe 479 geboren und starb viele Jahre später. Er war der älteste Sohn Isegreins des Alten, nach dessen Tode er den Thron bestieg. Seine Liebe galt den Wäldern und Weiden und auch dem scheuen Elbenvolke, und darum wurde er der Wanderer genannt. Er schickte viele Reiter in alle Lande, rief ungezählte Leute aus den mittäglichen Grafschaften in sein Königreich und trieb eigenhändig Pflöcke dort in den sumpfigen Grund, wo sich einmal die Mauern seiner Stadt erheben sollten. Er war der erste und letzte König zu Baliho, der aus eigenem Willen den Kaisern zu Bosparan Ritter zum Heerbanne schickte. Als die Gesandten Kaiser Yarums in Baliho anlangten und der Gesandte forderte, dass er, der König aus dem alten Geschlechte, vor ihm knien solle, machte er sich auf in die weiten Wälder und ward nicht mehr gesehen.«

—aus der Schrift der Herzöge, zusammengetragen vom Heiligen Orden zur Wahrung, verwahrt zu Rhodenstein



Die Hohe Fee Pandlaril

Bevor die dunkelsten Täler des Sala Mandra den Schattenwolfkönig und seine Meute in diese Welt gebären konnten, handelte Pandlaril, um das Auenherz zu schützen. Ein Bund, besiegelt mit dem Blut des Feindes und der Völker, die an den Auen ihrer Flüsse lebten, sollte eine Grenze entstehen lassen, die der Schrecken nicht überwinden konnte.

Bereits an *Isegrein den Alten* (543–460 v.BF) übergab sie den Zweihänder *Windsturm* und begründete so eine Gemeinschaft, die mit dem heutigen Rittertum vergleichbar ist (AB 87). Als die Fee spürte, dass die Zeit gekommen war, in der Yol-Anas Pläne zu reifen begannen, wandte sie sich an die Elfen, die in den Kavernen hinter dem *Gôrothir* (Isdira: 'Donnerbachfall') lebten und der zerstörerischen Kraft des *zerzas* nahe standen. Die Sippe der *Sang'raôr* (Asdharia: 'Blutlöwen') hörte ihren Ruf und entsandte den Kämpfer *Oiodarell*.

In den südlichen Auen traf *Oiodarell* auf den ersten (und letzten) König von *Baliho*, *Isegrein den Wanderer* (479–444 v.BF, König ab 460 v.BF). Gemeinsam reisten sie in den Norden, um sich dem König der Schattenwölfe zu stellen. In den Fluten eines Flusses, den die Elfen fortan *Rathil* (Isdira: 'Strom der Feinde') nannten, kam es zum entscheidenden Kampf: *Isegrein* schlug der Bestie mit *Windsturm* schreckliche Wunden, aber auch er und sein Schwurpartner *Oiodarell* gaben ihr Blut den Fluten. So wurde der Schwurbund *Arasangra* (Asdharia: 'das Blut den Feinden') das erste Mal geschlossen und der Schattenwolfkönig wieder in seine finstere Welt verbannt.

Isegrein prägte auch den *Isdira*-Ausdruck des Schwurbundes, *Nurdra'wa rathgya* ('Lebensfluss wehrt die Feinde'). Er gründete an der Stelle des Bundes die Grenzsiedlung *Radilapis cruentus* (Bosparano: 'blutgetränkter Grenzstein auf festem Grund'), die "fürderhin und auf alle Zeiten" der nördlichste Punkt seines Königreiches sein sollte. 444 v.BF verlangte der ferne Kaiser *Yarum-Horas*, dass *Isegrein* die Königskrone niederlege, vor seinem Gesandten das Knie beuge und als Herzog die Lehnseide schwöre. Daraufhin verschwand *Isegrein* in die Wälder und der kaiserliche Gesandte *Eudo von Bethana* wurde der erste Herzog von *Baliho*.

DER ZWEITE SCHWURBUND (17 v. BF)

»XII. *Galdur der Weise von Horasia* (31 v.BF–2 BF)

*Er wurde geboren im Jahre 59 zur vieltürmigen Stadt Bosparan und trug die Krone vom Götterlaufe 31 an bis zum zweiten Jahre nach dem Falle des Alten Kaiserreiches. Er ritt nach Mitternacht im Gefolge des Kaisers Murak-Horas, der zur Stadt Trallop den Elfenkönig Asralion Sommertau, dem er viel schuldete, zu treffen gedachte. Dorten erhob ihn der Kaiser, weil ihm viel Geschick zueigen war im Umgange mit dem Alten Volke, zum Herzog übers ganze Weidenland. Seinen Trallopern war *Galdur* ein guter und gerechter Herzog, denn er befahl die tapferen Rundhelm-Reiter auszuheben, um das Reich und seine Schöne Kaiserin *Hela-Horas* aber scherte er sich fürder keinen Deut. Im Götterlaufe 17, in demselben Jahre, als der Feuerschlot im Neunaugensee zum zweiten Male rauchte, ehelichte er die liebliche Auenmaid *Filyina Haselglanz* und rief viele Alfen an seinen Hof. Es war ein einziges Lachen und Singen dorten. Als im Jahre 2 nach dem Falle die Herzogenzwillinge des neuen Kaisers *Raul* auf der Burg eintrafen, die zuvor Reiter seiner Wache gewesen waren, da tat er ihnen kund, wie alles am trefflichsten zu tun sei, als dann wünschte er ihnen den Segen der neuen Zwölfe, schnürte sein Säckel und zog mit seinem Weibe in die Salamandersteine.«*

—aus der Schrift der Herzöge, zusammengetragen vom Heiligen Orden zur Wahrung, verwahrt zu Rhodenstein

Zwölf Generationen hielt die Macht des Bundes und im kurzlebigen Geschlecht der Menschen gerieten die Ereignisse am Strom der Feinde in Vergessenheit. Yol-Ana jedoch wartete auf den Zeitpunkt, da der Bund schwach genug sei, um erneut dem Schattenwolfkönig in diese Welt zu helfen und einen neuen Angriff auf das Auenherz zu wagen.

Abermals wandte sich *Pandlaril* an die *Sang'raôr*. Und ein weiteres Mal zog *Oiodarell*, der mittlerweile den Beinamen 'Schwurträger' trug, aus, um die Menschen aufzusuchen. In den mitnächtlichen Landen des bosparanischen Kaiserreiches hatte sich in den letzten viereinhalb Jahrhunderten vieles verändert. Der erste Orkensturm unter *Nargazz Blutfaust* und die Dunklen Zeiten hatten das Land verheert,

doch *Murak-Horas* und der Elfenkönig *Asralion Sommertau* hatten die Schwarzpelze vertreiben können. Nun regierte Herzog *Galdur der Weise von Horasia* (59 v.BF–2 BF, Herzog ab 31 v.BF) über das Land. Gemeinsam zogen *Galdur* und *Oiodarell* zu der Grenzwacht *Radilapis cruentus*, um sich dort auf den Angriff des Schattenwolfkönigs vorzubereiten. *Galdur* ließ das von *Isegrein* errichtete Kastell *Finisrath* zu einer Feste ausbauen und lernte in dieser Zeit auch die Auelfe *Filyina Haselglanz* aus *Mandelih* kennen, die er später ehelichte.

Ein zweites Mal konnten *Bär* und *Löwe* den Bund gegen den Wolf erneuern und für weitere zwölf Generationen *Yol-Anas* finsternen Plan unterbinden. *Galdur* herrschte noch bis zwei Jahre nach *Bosparans* Fall über das Herzogtum *Baliho*, bis Kaiser *Raul* von *Gareth* die Zwillinge *Thordenin* und *Thordenan von Salthel* als Herrscher einsetzte.

DER WANDEL DER WELT (UM 343 BF)

Als die Priesterkaiser im Mittelreich die *Rondra-Gläubigen* verfolgten, führte der Geweihte *Heleon Ankhrahar von Gareth*, geleitet durch göttliche Visionen, seine Gefährten zum *Donnerbach*, um in den dortigen Kavernen eine sichere Zuflucht für die Verfolgten zu gründen. Bald kam es zu erbitterten Auseinandersetzungen mit den ansässigen Elfen, vor allem mit den *Sang'raôr*. *Oiodarell*, der die Menschen kannte wie kein zweiter Elf des Nordens, wusste um den Wandel der Welt und dass es an der Zeit war, seine Aufgabe an das jüngere Geschlecht weiterzugeben. Die Neuankömmlinge trugen die blutrote Löwin auf ihrer Kleidung, für *Oiodarell* das Zeichen ihrer Bestimmung. Doch zuerst galt es, die Menschen zu prüfen. Als die Elfen anerkennen konnten, dass die *Rondrianer* dem *zerza* auf ihre Art dienten, akzeptierten sie sie am *Donnerbachfall* und lehrten sie, wie sie in dem wilden Land überleben konnten.

Oiodarell selbst teilte dem Heiligen *Heleon* seine neue Aufgabe mit, ehe er sich mit seiner Sippe aus der Welt zurückzog und den Weg ins *Sala Mandra* wählte.

DER DRITTE SCHWURBUND (572 BF)

»XXXIII. *Emmeran von Weiden* (562–596 BF)

*Er war der Urenkel der Herzogin Selinde von Weidenau und folgte dem gemeuchelten Herzog Herdan auf den Bärenthron. Weithin galt er als Feenholder, der tagein, tagaus auf dem himmelhohen Wachturme der Bärenburg zu stehen und über den Pandlarin zu blicken pflegte. Häufig wanderte er an den Gestaden des Sees und in die Auen des Flusses und zum Tempel des Launischen hinab, wo er dem geheimnisvollen Lied des Sees lauschte. Er pflanzte die Weide im Vorwerk, deren Schössling er von einer seiner langen Wanderungen an den Ufern des Pandlarin mitgebracht hatte. Im Götterlaufe 572 fielen dunkle Schatten von Norden her und der Feuerschlot im Pandlarin begann zu bebem. Da stellten sich der Herzog und sein Bruder, der Meister der Orkenwehr, den Schatten an der Grenzwacht *Rathila* und bezwangen sie, wobei Meister *Rondradan* zu Tode kam. Nach einer geheimnisvollen Schlacht voll Zauberei in der Nähe der alten Königsstadt verfiel der Herzog in tiefes Schweigen und starb ausgezehrt vier Jahre hernach.«*

—aus der Schrift der Herzöge, zusammengetragen vom Heiligen Orden zur Wahrung, verwahrt zu Rhodenstein

Nach der Herrschaft der Herzoginwahrer setzte *Rohal der Weise* ein neues Herzogenhaus ein und erhob die albernische Baronin *Selinde von Weidenau* (431–494 BF) zur Herrscherin über die mitnächtlichen Lande. Als ihr Enkel *Herdan von Weidenau* (488–562 BF) gemeuchelt wurde, folgte ihm sein Neffe *Emmeran von Weiden* (525–596 BF) als Herzog nach. Er galt als Feenfreund und war als Nachfahre *Galdurs* der nächste Schwurträger. Sein Schwurpartner war der Fürst-Erzgeweihte *Curathan Donnerhall von Donnerbach*.

Yolana, das finstere Hexenweib aus der Schwarzen Sichel und Erbin des verderblichen Pfades, rief dieses Mal weitere finstre Kräfte zum Pakt, um den Angriff ihres Verbündeten, des Schattenwolfkönigs, zu

stärken. Um die Schwurpartner zu schützen, warf sich *Rondradan Li-rondriyan von Weiden*, der Meister des Bundes der Senne Orkenwehr und Bruder des Herzogs, an der Grenzwacht Rathila mit seinen Getreuen den anstürmenden Feinden entgegen und ließ dabei sein Leben. Emmeran und Curathan jedoch konnten *Windsturm* in den Leib des Schattenwolfkönigs versenken und den Bund erneuern. Herzog Emmeran herrschte bis 596 BF. Er starb vier Jahre nach der *Nebelschlacht von Auen* in den Magierkriegen an den Folgen einer geheimnisvollen Verletzung.

Seit dieser Zeit haben wieder zwölf Generationen gelebt und sind gestorben. Vieles ist in Vergessenheit geraten, doch das Böse weiß um die verstrichene Zeit und ist bereit, sich abermals zu erheben.

EIN BLICK IN FAFA'S BUCH

»LII. Arlan von Löwenhaupt

Er wurde geboren im Jahre 1016 BF als Knabe von lockigem Güldenhaar und blauen Äugelein. Der Prinz ist von edlem Mute, er fürchtet nichts und ging im Jahre 1025 BF zur Knappenschaft nach Donnerbach, in die Obhut der Sennmeisterin des Nordens, Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach, wo er sich trefflich schlägt.»

—aus der Schrift der Herzöge, zusammengetragen vom Heiligen Orden zur Wahrung, verwahrt zu Rhodenstein

»Höre gut zu: Flüsse verändern sich, doch der Fels hat ewig Bestand. Pandlarils Macht wird immer schwächer, doch Yolana schreitet unbeirrt ihren Weg. Dreimal konnte sie mir das Herz von Vana verwehren, doch dieses Mal wird mein aus grausigen Träumen geborener Verbündeter es verschlingen. Das Blut von Bär und Löwe, ha! Was nicht bluten kann, wird Arasangra nicht stärken.«

—das Hexenweib Yolana von den Rotwassern zu ihrer Schülerin Sapharia Schlangengrund, Winter 1030 BF

MEISTERWERKZEUGE

Das Abenteuer spielt im Dominium Donnerbach und im Herzogtum Weiden im Ingerimm des Jahres 1030 BF. Es folgt keiner starren Zeitplanung, so dass Sie das Eintreten der einzelnen Ereignisse an das Vorgehen Ihrer Heldengruppe anpassen können. Sollten die Helden andere Wege als die hier beschriebenen beschreiten wollen, so gönnen Sie ihnen die Erfolge, solange es Ihnen plausibel erscheint. Andererseits haben Sie durch die begleitenden Meisterpersonen die Möglichkeit, Einfluss auf die Entscheidungen der Helden zu nehmen, sollten diese vom Weg abkommen.

DIE HELDEN

In diesem Abenteuer sollten Sie von allzu exotischen Charakteren absehen. Die Menschen im Norden sind ein bodenständiger Schlag und genauso ist ihr Umgang mit Fremden: Orks und Goblins würden kurzerhand von den Weidenern erschlagen, sollten sie ihrer habhaft werden, Achaz hingegen schlicht Panik auslösen. Da sich das Abenteuer zudem an Recken mit aufrechter Gesinnung richtet, sind Paktierer oder freigeistige Schwarzmagier ebenfalls ungeeignet.

Zwerge und Elfen sind hingegen ohne Probleme spielbar, wenngleich die 'Spitzohren' mit unverhohlenem Aberglauben betrachtet werden, wohingegen Angroschim ein gewohnter Anblick sind. Helden aus Nord- oder Mittellaventurien fügen sich gut in die Kultur, während ein Horasier mit 'barbarischen Sitten' und (freundlichem) Spott zu kämpfen haben wird. Ansonsten empfiehlt sich eine ausgewogene Heldengruppe, da *Strom der Feinde* Herausforderungen an alle Kategorien von Professionen stellt. Gelehrte und Historiker werden viel Recherchearbeit leisten müssen und mit Geheimnissen aus der Vergangenheit belohnt. Die Reisen durch ertümliche, unerschlossene

Yolana weiß, dass die Gelegenheit für eine Verhinderung des Schwurbundes günstig ist, da sich der im Neunaugensee schlummernde Teil-leib des Omegatherions rührt und die Kräfte ihrer Erzfeindin Pandlaril bindet (siehe Kasten auf Seite 22). Und sie kennt auch die beiden Personen, die in den Fluten des Rathil ihr Blut geben müssen: *Thalia Ljosvaqi von Donnerbach*, Tochter der amtierenden Fürst-Erzgeweihten Aldare VIII., und *Arlan von Löwenhaupt*, Prinz von Weiden. In dem 14-jährigen Knappen sieht sie ein leichtes Opfer. In einem überraschenden Angriff will sie ihn mit einem Fluch belegen, der es ihm unmöglich machen soll, sich dem Schattenwolfkönig zu stellen.

Die Helden werden Zeugen des Angriffs, können die Verfluchung Arlans aber nicht verhindern. Arlans Schwertmutter *Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach* wird mittels der archaischen Liturgie KETA AJABAN KUD'A (Ur-Tulamidyä: 'Wundersames Teilen des Martyriums') den Fluch auf sich nehmen. Die Helden müssen nun zusammen mit Arlan die Hintergründe des Angriffes erforschen und kommen so dem fast vergessenen Schwur auf die Spur. Ihre Reise führt sie von Donnerbach in die Salamandersteine, wo sie Aldares Tochter (und Arlans Schwurpartnerin) Thalia finden müssen und das erste Mal dem Schattenwolfkönig begegnen. Zwar können sie die Bestie zurückschlagen, doch damit erkaufen sie sich nur ein wenig Zeit.

Während Thalia und Arlan beginnen, im Norden eine Wehr gegen die nahende Bedrohung zu errichten, bereisen die Helden das Herzogtum Weiden, um mehr über den Schwurbund zu erfahren. Ihr Weg führt sie nach Rhodenstein und Baliho. Im Bärwald müssen sie der *Silberitterin*, Pandlarils Heroldin, beistehen und einen Schattenwolf besiegen, ehe der Geist von Isegrein dem Wanderer erscheint und sie über ihre Aufgabe unterrichtet. Nachdem die Helden in Trallop aus den Händen der Ifirnsmaid *Walbirg von Löwenhaupt* den Zweihänder *Windsturm* empfangen haben, eilen sie nach Rathila, um dort Seite an Seite mit Arlan und Thalia die Entscheidungsschlacht gegen den Schattenwolfkönig und seine Verbündeten auszutragen.

Gebiete erfordern wildniskundige Helden, und auf Recken, die sich eines starken Schwertarms rühmen, warten große Kämpfe.

Auch Zauberkundige können hilfreich sein, sind aber nicht zwingend erforderlich. Durch den kulturellen Hintergrund der Regionen erscheinen Hexen und Druiden besonders geeignet, aber auch einem aufrechten Magier wird man nach kurzer Skepsis anständig begegnen.

LEKTÜRE

Die Kenntnis der Regionalspielhilfe *Schild des Reiches* ist für das Leiten des Abenteuers unabdingbar. Sie ergänzt die hier dargestellten Beschreibungen von Land und Leuten und vermittelt einen lebhaften Einblick in die Kultur des nördlichen Mittelreiches. Zur Ausgestaltung von Flora und Fauna empfiehlt sich die Spielhilfe *Zoo-Botanica Aventurica*. Abgesehen vom Regelwerk ist die Kenntnis weiterer Publikationen nicht zwingend erforderlich.

VORBEREITENDES

Es gibt bereits eine Reihe von Publikationen, in denen die Helden die mitnächtlichen Lande kennen lernen und sich dort einen Namen machen konnten. Auf folgende Abenteuer sei besonders hingewiesen, da hier Personen auftauchen, die auch in *Strom der Feinde* eine Rolle spielen:

- Im Abenteuer *Schatten der Ahnen* (Anthologie *Steinzeichen*) sind die Helden in Donnerbach unterwegs und lernen Thalia kennen. Das Abenteuer *Das Erbe des Aikar* aus der gleichen Anthologie führt die Helden ins Nebelmoor. Sie lernen Norre Rothbrandt von Bjaldorn kennen und können einen Blick auf die Graue Wacht (das vermeintliche Grab Isegreins) erhaschen.

- Das Abenteuer **Falkenherz** aus der Anthologie **Märchenwälder, Zauberflüsse** behandelt einen alten Konflikt zwischen der Fee Pandlaril und der Hexe Yolana.
- Alle drei Abenteuer spielen zu Beginn bis Herbst des Jahres 1030 und lassen sich mit **Strom der Feinde** zu einer lockeren Kampagne verbinden.
- Drei Szenarien im **Aventurischen Boten** führen ebenfalls nach Weiden: **Die Geißel des Nordens (AB 104)** behandelt den letzten Orkensturm. Die Helden können eine Vielzahl von Personen treffen und ein Lied Pandlarils erlernen, das ihnen eine relativ gefahrlose Überquerung des Neunaugensees ermöglicht. Die Hexe Sapharia Schlangengrund, hier eine Schülerin Yolanas, steht in **Die Rache des Schwarzen Marschalls (AB 109)** mit den Schwarzpelzen im Bund. Zudem retten die Helden die spätere Burggräfin Ardariel Nordfalk. Und in **Des Königs letzte Reise (AB 110)** kommen die Helden mit den Geweihten Donnerbachs in Kontakt und können das Wirken der Fee Pandlaril erleben.

Es ist nicht zwingend notwendig, dass die Helden diese Abenteuer im Vorfeld erlebt haben; im Folgenden wird auch nicht davon ausgegangen. Sollten die genannten Meisterpersonen für die Helden jedoch alte Bekannte sein, müssen Sie die Begegnungen entsprechend anpassen.

GLOSSAR

Im Abenteuer werden Ihnen immer wieder Begriffe begegnen, die die Menschen im Norden für bestimmte Orte verwenden oder die den alten elfischen Sprachen entstammen. Damit Sie nicht die Übersicht verlieren, soll Ihnen diese Liste als Nachschlagewerk dienen:

Arasangra	Asdharia-Bezeichnung für den Schwurbund (wörtlich etwa: 'Blut den Feinden')
Gôrothir	der Donnerbachfall (Isdira)
Largrath / Largra umbrarum	Schattenwolf (Isdira / Kunstwort aus Isdira und Bosparano)
Nurdra'wa rathgya	von Isegrein dem Wanderer geprägte Bezeichnung für den Schwurbund (Isdira: 'Lebensfluss wehrt die Feinde')
Pandlaril	der Auenfluss (Isdira: 'unheimlicher Strom zwischen Wald und Gras'); auch der Name einer Hohen Fee
Pandlarin	der Neunaugensee (Isdira: 'unheimliches Gewässer der Auen')
Radilapis cruentus	historischer Name von Rathila (Bosparano: 'blutgetränkter Grenzstein auf festem Grund')
Rathil	Grenzfluss im Norden Weidens (Isdira: 'Strom der Feinde')
Sang'raoð	elfische Sippe, die einst am Donnerbach lebte (Asdharia: 'Blutlöwen')
Silfûrn	der Bärnwald (Isdira)
Var-Vaydha	elfischer Name für Isegrein den Wanderer (Isdira: 'Behüter Weidens')

SCHATTENTÄLER

In welchem die Helden einen Prinzen retten, einer Prinzessin folgen und alte Wälder finstere Schatten gebären.

FLUCH DEM PRINZEN

»Lernt eine Lektion: Wie gut Euer Plan auch sein mag, den Kontakt mit der Wirklichkeit wird er selten überstehen.«

—*Staatsmarschall Polnor Sirensteen, Vinsalt, 1021 BF*

Das Abenteuer beginnt Ende Ingerimm 1030 BF. Donnerbach bietet mit seinem Rondra-Heiligtum, der Magierakademie und den elfischen Sippen viele Anreize für eine Heldengruppe, die Stadt aufzusuchen. Vielleicht begleiten die Helden auch einen Wagenzug durch die Ebene von Hardorp und über den Pfad von Niritul nach Donnerbach. Passen Sie die Gründe Ihrer Spielrunde an.

Etwa 20 Meilen östlich von Donnerbach reichen die Wälder bis an das Ufer des Pandlarin. An diesem Tag befindet sich eine hohe Gesellschaft aus Donnerbach auf einem Ausritt: Die Fürst-Erzgeweihte Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach, ihr Schwertsohn Arlan von Löwenhaupt (siehe Seite 41) sowie eine Bedeckung von drei Arlanrittern unter der Führung von *Fartgard Meiler von Eichenbach* (eine Beschreibung der Arlanritterschaft finden Sie auf Seite 42) befinden sich auf dem Weg zu einer alten Kultstätte an den Hängen der Berge. Kurz nachdem die fünf eine Rast beendet haben, schlägt Yolana zu: Während ein PANDAEMONIUM und ein beschworener *Azzitai (Zauberei 209)* die Meisterin des Bundes und die Ritter in Bedrängnis bringen, verflucht Yolana den Prinzen Arlan mit einem GRANIT UND MARMOR, den sie mit dämonischer Hilfe verstärkt.

DER ANGRIFF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit ihr Niritul verlassen habt, sind das unheimliche Gewässer zu eurer Linken und die ertümlichen Berge der Salamandersteine zu eurer Rechten eure steten Begleiter. Ihr folgt einer Straße, die

mal Bohlenweg, mal Bruchsteinpfad, mal Schlamm piste ist, und hofft, am Abend die Stadt zu erreichen. Ein Wald umfängt euch mit grünen Armen. Der Frühling lässt die Triebe sprießen und Blütenstaub tanzt durch das Sonnenlicht, das in schmalen Streifen durch das Blätterdach fällt.

Plötzlich stören Rufe und unangenehme Gerüche die Idylle: "Für Rondra und Weiden!", ruft eine Stimme. Eine andere stimmt einen Choral an: "Dir zu Ehren kämpf' und streit' ich ..."

Dazwischen mischen sich dissonante Töne und unmenschliche Schreie. Ihr hört ein Knistern wie von hundert Feuern, Schwefelgestank breitet sich aus. Über allem tönt ein schrilles Lachen.

Wenn die Helden den Geräuschen folgen, gelangen sie auf eine Lichtung nördlich der Straße, auf der sich ihnen ein schreckliches Bild bietet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Säurepfützen verätzen die Pflanzen auf der Lichtung, Gift tropfende Dornenranken peitschen um sich und bizarre Steinkralen brechen aus dem Boden hervor. Durch das dämonische Chaos schreitet ein leuchtend roter, aufrecht gehender Molch, der von züngelnden Flammen umgeben ist und eine Krone aus drei weiß glühenden Hörnern trägt.

Drei Ritter und eine Geweihte der Rondra halten gegen die Schrecken stand. Die Ritter tragen Grün und Weiß im Geviert und auf ihrer Brust den weißen streitenden Bären. Die Priesterin – sie zählt bestimmt über fünfzig Winter und trägt ihr braungraues Haar offen – trägt unter ihrem weißen Wappenrock ein altertümliches, bronziertes Kettenhemd. Sie ist es, die den Choral singt.

Durch die dämonischen Schrecken von den Rittern getrennt, entdeckt ihr einen vierzehnjährigen Knaben mit blondem Knappenschnitt. Sein grüner Wappenrock zeigt ein Löwenhaupt. Wie von unsichtbarer Faust niedergestreckt geht er zu Boden. Über ihm kreist in der Luft ein garstiges, altes Hexenweib auf ihrem Besen. "Es ist vollbracht!", kreischt sie. "Die dreizehnte Generation wird Arasangra nicht erneuern!"

Bei der Hexe handelt es sich um *Yolana von den Rotwassern* (siehe Seite 42). Ihr Fluch hat Arlan, den blonden Knappen, getroffen. Sie wird sich in keine Kämpfe verwickeln lassen, sondern lachend davonfliegen. Sollte ein Held über die Möglichkeit verfügen, ihr zu folgen, können Sie einen rasanten Luftkampf inszenieren, bei dem Yolana jedoch entkommen wird. Sollten die Helden nicht helfend eingreifen, drohen Aldare und die Arlanritter dem Azzitai und dem PANDAEMONIUM zu unterliegen.

Azzitai der Brandstifter, dreiehörnter Diener Agrimoths

Feuerpranken: INI 10+1W6 AT 12 PA 8 TP 1W6+3 DK HN
Hörner: INI 10+1W6 AT 5 PA 8 TP 1W6+7 DK N
LeP 100* RS 2 WS – GS 8 MR 13 GW 16

Besondere Kampfregeln:

- 3 Aktionen pro KR (max. ein Angriff mit den Hörnern)
- Pariert der Azzitai, wird die Waffe des Angreifers so heiß, dass dieser 1W6 SP erleidet (Waffen mit hölzernem Schaft gehen dabei bei 6 auf 1W6 in Flammen auf).
- In der Nähe zum Dämon herrscht enorme Hitze:
 DK H: 1W6 SP/KR und Verlust von 1 Punkt RS pro KR
 DK N: 1 SP/KR und 1 Punkt RS alle 2 KR
 DK S: 1 SP/2 KR und 1 Punkt RS alle 4 KR

Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Verbrennen für 1W6 KR), Immunität (Feuer, Stich), Verwundbarkeit (Wasser)

* Je nach Kampfkraft der Heldengruppe kann die Lebensenergie des Dämons durch die Angriffe der Ritter bereits gesenkt sein.

Pandaemonium

Die Zaubervariante Yolanas ist durch ihren Pakt mit Agrimoth geprägt: Säurepfützen, Dornenranken und Steinklauen setzen den Helden zu.

Größe: 30 Rechtschritt

Krallen (8 pro Rechtschritt): AT 7 TP 1W6 LeP 10 RS 2 WS –
Ranken (4 pro Rechtschritt): AT 7 TP 1W6+2 LeP 10 RS 2 WS –
Säurepfützen (1 pro Rechtschritt): AT 7 TP 2W6

Besondere Eigenschaften: Verwundbarkeit (geweihte Waffen)

KAMPF DEN DÄMONEN

- Mit einem REVERSALIS [INVOCATIO MAIOR] (26 AsP) lässt sich der Azzitai bannen. Die zweite Probe ist hierbei um 15 Punkte

EIN LEBEN FÜR DEN PRINZEN

Sollte sich in Ihrer Runde ein ritterlicher Charakter befinden, der sich Weiden verbunden fühlt (oder im Laufe der Handlung eine solche Verbundenheit entwickeln könnte), hält das Abenteuer eine besondere Ehre für ihn bereit: Sie haben die Möglichkeit, ihn am Ende zum Arlanritter zu erheben (siehe Seite 41). Da die Ritterschaft auf fünf Mitglieder begrenzt ist, können Sie im Kampf gegen Yolanas Dämonen einen Arlanritter das Leben aushauchen lassen, so dass dieser Platz später für einen Helden frei ist. Sollten Sie sich gegen diese Option entscheiden, wird Farlgard von den auf Seite 43 beschriebenen Rittern *May Silberstein* und *Jann von Eichenstein* unterstützt.

WAPPENKUNDE

Die anwesenden Streiter tragen unterschiedliche Wappen, die hier kurz beschrieben sein sollen.



- **Haus Löwenhaupt (Arlan):** silbern und grün gespalten, auf beiden Seiten ein Löwenhaupt in gekonterten Farben (*Heraldik*-Probe mit Modifikation nach Herkunft: –7 für Weidener bis +3 für Horasier)
- **Arlanritterschaft:** auf grünem Schild ein silberner Bär mit erhobenem Schwert unter der silbernen Herzogenkrone (*Heraldik*-Probe mit Modifikation nach Herkunft: –7 für Weidener bis +5 für Horasier)
- **Schwertbund (Aldare):** neben der roten Löwin auf Weiß, die jeder Zwölfgöttergläubige erkennt, trägt sie ein Löwinnhaupt aus Gold als Fibel und *Donnerhall*, das Weiheswerts der Senne Nord. *Götter/Kulte*-Probe +2: Beides zeichnet sie als Meisterin des Bundes aus.

erschwert, die Kenntnis des *Wahren Namens* oder ein Bannschwert (Probe–2) können helfen.

- Alternativ können auch ein DESTRUCTIBO (**Liber 66**; Probe +13, 13+LeP/2 AsP, 1/20 davon permanent; erfordert *Berührung!*) oder ein PENTAGRAMMA (**Liber 205**; Probe +13, bei Kenntnis des *Wahren Namens* nur +7–Qualität/2, 17 AsP) den Dämon bannen.
- Die Liturgien EXORZISMUS (**Götter 255**; Probe +13, Grad IV für Ingerimm-Geweihte, sonst Grad V) und ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL (**Götter 261**) vernichten den Azzitai ebenfalls.
- AGRIMOTHBANN (**Liber 63**) oder BESCHWÖRUNG VEREITELN (**Liber 43**; jeweils Probe +11, 11 AsP) können gezielt zur Bannung des PANDAEMONIUMs eingesetzt werden.

DER HEXENFLUCH

Yolana hat Arlan mit einer besonders mächtigen Variante des GRANIT UND MARMOR (**Liber 99**) verflucht. (Regeltechnisch hat der Zauber eine Wirkung von 25 ZfP*, aufgewertet durch die Schwarze Gabe *Dämonische Hilfe*; siehe *Zauberei 242*.) Pro SR fallen Arlans GE, FF, KO und KK um jeweils 13 Punkte, so dass der Prinz binnen weniger Minuten vollständig zur Statue versteinert ist (und dies ohne ein Eingreifen auch für 25 Wochen bliebe). Zuerst werden die Helden nichts gegen den Fluch unternehmen können. Das liegt in seiner Macht begründet (siehe *Den Fluch brechen*, Seite 11), vor allem aber in der folgensweren Entscheidung Aldares.

Die konservative Fürst-Erzgeweihte zählt innerhalb der Rondra-Kirche zu den Honoren (**Götter 48**), deren oberstes Gesetz die Ehre ist. Daraus leiten sich ihre folgenden Handlungen ab: Als Schwertmutter hat Aldare versagt, ihren Schützling vor dem Fluch zu bewahren. Um ihrer Schande zu begegnen und ihre Ehre wieder herzustellen, wird sie den Fluch auf sich nehmen. (Sollten die Helden protestieren und auf ihre Zauberfähigkeiten beharren, wird Aldare ihnen entgegen: "Ich danke Euch für Euren Beistand, aber dies ist meine und nicht Eure Entscheidung. Ich weiß, was auf mich wartet und wessen ich mich schuldig gemacht habe." Aldare diskutiert nicht und hat das in ihrer Autorität als Metropolitin auch nicht nötig.)

DER AUFTRAG DER FÜRSTIN

Bevor Aldare den Fluch auf sich nimmt, wird sie die Helden bitten, Arlan zu helfen, die Hintergründe des Angriffs zu ergründen. Sie kennt Yolana als eine große Bedrohung für die hiesigen Lande und

kann Wissenslücken der Helden füllen (siehe Seite 42). Die Worte der Hexe ("Die dreizehnte Generation wird Arasangra nicht erneuern!") machen Aldare stutzig. Sie wird den Helden von ihrer Vision erzählen, die sie vor fünf Jahren hatte (siehe eingangs auf Seite 6): "Arlan ist ein großes Schicksal bestimmt. Ich dachte nicht, dass diese Aufgabe ihn so früh ereilen würde. Helft ihm, seine Bestimmung zu ergünden, und steht ihm in dieser schweren Stunde bei." Wenn die Helden der Bitte nachkommen, wird ihr Schicksal fortan mit dem des Prinzen verknüpft sein.

DAS TEILEN DES MARTYRIUMS

Aldare durchkreuzt die Pläne Yolanas und verschafft Arlan und den Helden so einen immensen Vorteil. Die Sennmeisterin des Nordens verkörpert die mystische Seite der Kirche. Als einzige Geweihte beherrscht sie die urtulamidische Liturgie KETA AJABAN KUD'A (siehe Kasten). Im Gebet versunken (bei der andere Geweihte oder Gläubige sie unterstützen können), nimmt sie Yolanas Fluch von Arlan und überträgt ihn auf sich selbst. In dem Maße, wie das Leben in Arlans Körper zurückkehrt, versteinert die Metropolitin, bis sie als in Demut kniende Statue verharrt.

Variante: Eigentlich wirkt Aldare die Liturgie direkt vor Ort, mit vernünftigen Argumenten lässt sie sich aber überzeugen, bis Donnerbach damit zu warten. Dort weist sie ihre Geweihten an, die Helden zu unterstützen, was sonst später Arlan im Namen seiner Schwertmutter tut.

DER FLUCH BRECHEN

- Durch die Schwarze Gabe *Dämonische Hilfe* konnte Yolana dem GRANIT UND MARMOR eine Stärke von 25 ZiP* verleihen.
- AGRIMOTHBANN (da dämonische Variante; Liber 63; 15 AsP) und VERWANDLUNG BEENDEN (Liber 270; 16 AsP) sind um 31 Punkte erschwert. Wirkt der Fluchbrecher vorher einen ANALYS (+2, wenn der Zauberde keine Hexe ist) sind die Zauber pro 3 ZiP* um 1 Punkt erleichtert.
- Für Liturgien gelten die in **Götter 240** getroffenen Aussagen: Eine bannende Liturgie muss mindestens 25 LkP* erreichen, um die Wirkung des Fluches aufzuheben. Eine Ausnahme stellen hierbei die Liturgien ARCANUM INTERDICTUM und PRAIOS MAGIEBANN (**Götter 258f.**) dar.

DIE ÜBERSETZUNG VON ARASANGRA

Das von Yolana benutzte Wort "Arasangra" kann mit einer *Sprachkunde*-Probe +8 oder Kenntnis des Asdharia als Vokabel aus dem Alt-Elfischen identifiziert werden. Die Übersetzung ist ohne profunde Kenntnisse des Asdharia schwer bis kaum möglich: Die Silbe 'sangr' für 'Blut' ist eine seltene Variante in der Ursprache. Mit einem TaW von mindestens 6 lässt sich 'aras' übersetzen ('den Feinden', von 'ras', 'die Feinde'; im Isdira wurde daraus die Silbe 'rath', die sich auch in Rathil, 'Feindesstrom' findet). Für die korrekte Übersetzung von 'sangr' ist ein TaW von 14 notwendig – den kaum ein Mensch und auch nur wenige Elfen erreicht haben dürften.

ERKENNTNISSE DER HELDEN

- Yolanas Angriff galt gezielt Kronprinz Arlan von Löwenhaupt. Da die Hexe nicht ahnt, dass Aldare den Fluch auf sich genommen hat, besitzt die Gruppe ihr gegenüber einen Vorteil.
- Die Helden können vermuten, dass Arlan Teil eines Ereignisses ist, das alle dreizehn Generationen eintritt und Arasangra genannt wird: "Die dreizehnte Generation wird Arasangra nicht erneuern!" Eventuell wissen sie um den urelfischen Ursprung des Wortes und können es gegebenenfalls (zu Teilen) übersetzen.
- Aldare hatte vor einigen Jahren eine Vision, die Arlan und ihre Tochter Thalia in einem Strom aus Blut stehend zeigte.

KETA AJABAN KUD'A – WUNDERSAMES TEILEN DES MARTYRIUMS IV / P / SPEZIELL

Herkunft: Rondra (Donnerbach)

Reichweite: Sicht, bei höheren Graden Berührung

Ritualdauer: Gebet, bei höheren Graden länger

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester vergießt sein Blut, um den Willen zum Leidensbund zu bekräftigen. Zeitgleich stimmt er das Stoßgebet an: "In Rondras Namen kämpfen wir Seit' an Seit', stehen Rücken an Rücken, teilen Ehre und Ruhm, wie Leid und Schmerzen, so sei es!" (Aldare ergänzt: "Herrin, siehe meine Schande und meinen Willen zur Buße! Nimm die Verfehlung von meinen Schultern und lade den Fluch auf sie, damit der Prinz in deinem Namen seine Bestimmung erfüllen kann!")

Auswirkung: Die Liturgie ist urtulamidischen Ursprungs, während der Verfolgung des Rondra-Glaubens unter den Priesterkaisern jedoch nahezu in Vergessenheit geraten. Aldare hat sie in alten Schriften entdeckt, die in den Kavernen Donnerbachs verwahrt werden, und mühevoll rekonstruiert.

In seiner schwächsten Form (**Grad IV**) als Stoßgebet kann die Geweihte einmalig die Hälfte des Schadens (maximal LkP* +5 Punkte) übernehmen, den ein Kampfgefährte oder vertrauter Mensch (etwa durch einen Schwerthieb) erleidet. Es gibt aber auch mächtigere Varianten:

Grad V: Die Liturgie schafft für die Dauer eines Kampfes einen *Leidensbund* zwischen zwei Kämpfern, so dass erlittener Schaden zu gleichen Teilen auf beide verteilt wird. (Vergleichbar mit dem gleichnamigen Kristallomanten-Zauber, siehe LC 165.)

Grad VI: Im GROSSEN MARTYRIUM übernimmt der Geweihte das Leiden des anderen vollständig auf sich. Sei es eine Vergiftung, eine Krankheit, ein Fluch oder gar der Tod: Der Geweihte bringt das Opfer, damit der andere sein Schicksal vor den Götter erfüllen kann.

Wirkungsdauer: Je nach gewirktem Grad tritt die Wirkung in einem Zeitraum von 1 KR bis 1 SR ein.

Anmerkung: KETA AJABAN KUD'A ist das Ergebnis göttlicher Inspiration und mühevoller Rekonstruktion (siehe **Götter 247**). Sie ist ein Beispiel dafür, dass das Schaffen neuer Liturgien möglich (aber selten) ist – und momentan einzig Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach bekannt.

ZUR DARSTELLUNG ARLANS

In diesem Abenteuer ist Prinz Arlan von Löwenhaupt der Begleiter der Helden. Um ihn richtig darzustellen, so dass Helden wie Spieler eine Bindung zu dem Knappen entwickeln, sind einige Punkte zu bedenken:

Arlan ist kein nervtötendes Kind, sondern ein Heranwachsender an der Schwelle zum Mannesalter. Zudem ist er ein Prinz und künftiger Herzog – allerdings ist er auch ein Weidener und damit von bodenständiger Natur. Auf Standesdünkel verzichtet er gerne, möchte aber ernst genommen werden: Wenn die Helden Entscheidungen über seinen Kopf hinweg fällen, kann er sie seine adlige Abstammung spüren lassen. Dabei wirkt er eher stolz als arrogant. Beziehen die Helden ihn in ihre Überlegungen mit ein und hören sich seine Meinung an, wird er ihnen ein umgänglicher Freund.



Arlan ist zudem alles andere als hilflos. In der Grenzprovinz sind schon Heranwachsende daran gewöhnt, ihr Leben und das ihrer Lieben zu verteidigen, zudem lernt er das Waffenhandwerk bei einer Metropolitin der Rondra-Kirche. Dennoch ist er ein Knappe und seine Fertigkeiten sind noch nicht ausgereift. Er stellt sich allen Herausforderungen entschlossen und notfalls mit zusammengebissenen Zähnen. Vor allem wenn sich unter den Helden bekannte Recken befinden oder sie ihn durch ihre Taten beeindruckt, will er ihnen nicht nachstehen.

Gewissenhaft versucht er alle Lehren über Ritterlichkeit umzusetzen, aber noch darf er Fehler machen und lässt sich auch belehren. Und natürlich ist er ein Junge mit vielen Vorbildern und Träumen von großen Abenteuern. Zu seinen Vorbildern zählen sein Großvater Waldemar der Bär, der Heldenkönig Brin von Gareth und der Streiter des

Reiches Avon Nordfalk, aber auch gegenwärtige Helden wie Melcher Dragentodt oder Kaiserin Rohaja von Gareth, die Hoffnungsträgerin des Reiches.

Zitate

- "Wusstet Ihr, dass Brin kaum die Schwertleite erfahren hatte, als er schon am Donnersturmrennen teilnahm?"
- "Einverstanden, diese Finte zeigt Ihr mir noch, dann beenden wir die Lektion. Und anschließend erzählt Ihr mir, wie Ihr den Drachen erschlagen habt."
- "Ich mag ein Knappe sein, aber ich bin nicht *Euer* Knappe."
- "Wie sagte Großvater immer: Die einfachsten Lösungen sind die besten!"
- "Ich bin ein Löwenhaupt, ich habe keine Angst!"

DER HALL DES DONNERS

»Es zürmt das Wasser dem scharfen Felsen und findet donnernd seinen Weg.

Sein ist der Abgrund und der ew'ge Hammer, der atemlos ans Herz der Erde schlägt.«

—Horeon Hagelschlag von Lohenberg, Der Donnerbachfall, 897 BF

Mit der Ankunft in Donnerbach beginnt das eigentliche Abenteuer für die Helden. Es gilt herauszufinden, was Yolana zu ihrem Angriff bewogen hat. Dabei lüften die Helden ein wenig den Schleier, der über dem alten Mysterium liegt.

DIE STADT DONNERBACH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon Meilen, bevor ihr Donnerbach erreicht, liegt ein dumpfes Dröhnen in der Luft, das auch in der Stadt allgegenwärtig ist: das Echo des Donnerbachfalls im Norden.

Der Anblick der Fürstenstadt und Wallfahrtsstätte, eingerahmt durch den unheimlichen Neunaugensee und die magischen Elfenwälder der Salamandersteine, nimmt sich bescheiden aus – und ist voller Widersprüche. Im Schatten der Fürstenfeste auf dem Heleonsberg leben Handwerker, Heilmagier, Elfen und Rondrianer in trauter Eintracht zusammen. Während die Häuser der Menschen im Erdgeschoss aus Bruchstein und im Obergeschoss aus Holz gefertigt sind, haben die Auelfen ihre Flussbauten im sumpfigen Uferbereich des Neunaugensees errichtet.

Weitere Beschreibungen der Stadt finden Sie in den Spielhilfen **Schild des Reiches 47–50** und **Aus Licht und Traum 101–102** sowie im Abenteuerband **Steinzeichen** (ab Seite 36).

DIE RESIDENZ DER FÜRSTIN

Arlan und seine Ritter führen die Helden mit der versteinerten Aldare zur **Residenz Donnerhall** (1), einer trutzigen, aus Holz auf einem Steinsockel errichteten Motte auf dem Heleonsberg oberhalb des Donnerbachfalls. Das Schicksal Aldares löst unter den Rondrianern tiefe Bestürzung aus, zumal ihre Tochter und Erbin Thalia vor einigen Tagen in die Salamandersteine aufgebrochen ist (wie die Helden hier erfahren können). Der alternde Geweihte *Thundra Alsvinnur von Rathilstein* (geboren 953 BF, 1,84 Schritt, besonnen und gelehrt, ehemaliger Kampfgefährte des Schwertkönigs; siehe **Donnersturm 43**) wird die Fürstin und Metropolitin vertreten und sagt den Helden jegliche Unterstützung zu.

Donnerbach für den eiligen Leser

Einwohner: 2.000 (25 % Auelfen, 5 % Waldelfen)

Wappen: auf Rot ein silberner Wellenfahl, darüber eine Mauerkrone

Herrschaft / Politik: rondrianische Theokratie unter der Fürst-Erzgeweihten Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach

Garnison: etwa 2 Dutzend Rondra-Geweihte, etwa 5 Dutzend Novizen und Waffengefolge

Tempel: Rondra, Hesinde, Travia

Wichtige Gasthöfe / Schenken: 'Liebliche Melodei' (Q5/P6/S10), 'Donnerfall' (Q2/P3/S22), Hotel 'Donnerfall' (Q7/P8/S18), 'Am Bach' (Q6/P5/S8)

Besonderheiten: Rondra-Heiligtum und Orakel, Magierakademie 'Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung' (gildenlos), Anconiten-Kloster, Draconiter-Hort, enges Zusammenleben von Menschen und Elfen

Stimmung in der Stadt: trotz des Völkergemisches und der rondrianischen Pilger friedlich

DER BEFEHL DES PRINZEN

Arlan ruft die Helden und seine Ritter zu sich. Zurzeit befinden sich in Donnerbach drei Mitglieder der fünfköpfigen Arlanritterschaft: eben jene, die die Helden schon bei dem Überfall kennen gelernt haben. Ein weiterer weilt gerade mit Herzogin Walpurga, der Mutter des Prinzen, am tobrischen Hof zu Perainefurten, der fünfte wurde mit wichtigem Auftrag nach Greifenfurt entsandt.

Die nachfolgende Szene dient dazu zu zeigen, dass in Arlan bereits ein zukünftiger Herzog steckt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Arlan steht vor euch und seinen Rittern, mit Kettenhemd und Schwert angetan. Entschlossen reckt er das Kinn vor und mustert jeden einzelnen. Dann wendet er sich an die drei Arlanritter: "Meine geschworenen Ritter, durch Euren Schwur seid Ihr verpflichtet, dass sich stets zwei von Euch in meiner Nähe befinden. Davon entbinde ich Euch."

Farlgard nickt wissend und ehe die anderen beiden Ritter protestieren können, unterbindet Arlan ihre Worte mit einer entschiedenen Geste. Als er aber die Sorgen in den Augen der Ritter sieht, schwindet seine Entschlossenheit ein wenig. "Ich weiß, bis zu meiner Mündigkeit seid Ihr einzig dem Wort meiner Hohen Mutter Gehorsam schuldig. Aber ich kann meine Familie jetzt nicht ohne Schutz lassen, und wem soll ich sie anvertrauen, wenn nicht

Euch? Ihr, Frau Farlgard, werdet in Donnerbach verbleiben und über das Wohl meiner Schwertmutter wachen. Und Ihr zwei reitet auf dem schnellsten Weg nach Trallop. Wenn das alte Hexenweib hinter mir her ist, stellt es vielleicht auch meiner Schwester nach. Und wenn Ihr dort seid, erzählt Tante Gwynna, was hier passiert ist."

"Wer aber schützt Euch, wenn wir fort sind, Prinz?"

Arlan strahlt euch an. "Diese Recken hier, wer denn sonst?"

PACHFORSCHUNGEN IN DONNERBACH

»Der alte Löwe ist müde und wird dem jungen Tier weichen.«

—Oiodarell Schwurträger aus der Sippe der Blutlöwen, am Donnerbachfall, 343 BF

Wie stets warten Dutzende Pilger aus allen Ländern am Fuß des Aufstiegs zum Rondra-Heiligtum. Der Weg über den durch Geröll und Gischt tückischen Grund ist gefährlich und bereits eine erste Prüfung, ehe die Helden durch den Wasserfall treten müssen, um in den Tempel zu gelangen.

In den Archiven steht der alternde Geweihte *Laranko Hewalkar von Festum* (kahlköpfig mit Rauschbart, belesen, aber trotzdem bodenständig; **Steinzeichen 37**) den Helden zur Verfügung. Mit seiner Hilfe lassen sich folgende Erkenntnisse gewinnen:

- Es ist ein guter Ansatz, in der Blutlinie Arlans nachzuforschen, allerdings ist die Abfolge der Weidener Herzöge in Donnerbach nicht vollständig dokumentiert (das ist die Aufgabe des Rhodensteins). Arlan kann zwar artig alle Herrscher der Weidener Lande aufzählen, aber da in einer Generation durchaus mehrere Leute die Bärenkrone trugen, ist dieser Weg nicht einfach.
- Nach ausführlicher Recherche unter der Anleitung von Laranko (15 Zeiteinheiten, abzüglich der aufsummierten TaP* einer *Lesen/Schreiben*-Proben aller suchenden Helden) finden die Helden in den Chroniken einen Eintrag aus dem Jahr 572 BF:

»Am 15. Firun zog Seine Eminenz, der Fürst-Erzgeweihte *Curathan Donnerhall von Donnerbach*, mit seinen Getreuen an der Seite von Herzog *Emmeran von Weiden* aus, um die Wehr den Feinden zu erneuern. Er folgte der Weisung *Sankt Heleons* und kehrte siegreich, doch bekümmert zurück, denn sein Bruder im Glauben, *Rondradan Lirondiyon von Weiden*, Meister des Bundes der *Orkenwehr* und des Herzogs Bruder, hatte in der Schlacht sein Leben gegeben.«

- Sankt Heleon ist natürlich Heleon Ankrashar von Gareth, der die Heiligen Kavernen entdeckte und das Dominium Donnerbach begründete. Als Heiliger verfügt er über ein eigenes Kapitel im *Rondrarium*, das *Buch Heleon*. Die Helden selbst werden keine Einsicht in die hier verwahrte, umfangreichere Fassung erhalten, Laranko wird aber für sie nach entsprechenden Passagen suchen. Er findet schließlich dieses Zitat:

»Oiodarell Schwurträger, der Älteste der Alben, trat vor *Sankt Heleon* und sprach: "Wir haben auf euch gewartet, doch wir mussten sicher sein, dass ihr der Aufgabe gewachsen seid, die ihr erben werdet. Nun lassen wir die Waffen ruhen. Mit dem donnernden Bach übergeben wir euch auch die Wehr den Feinden, die zu erneuern ist, wenn die Träume der Wälder den König der Schatten gebären und seine hungrige Meute auströmt, das silberne Herz der Auen zu verschlingen."«

DOPPER UND STURM I: DONNERBACH

Donnerbach ist eine der zwölf Städte, die sich als Startort des 76. Donnersturmrennens beworben haben. Bereits beim letzten Rennen führte die Route durch Donnerbach (**Donnersturm 43**). Als Zentrum der rondrianischen Senne Nord und Standort eines Rondra-Heiligtums gilt die Bewerbung als durchaus aussichtsreich. Zudem will Aldare mit der Austragung des Rennens den Blick auf die Feinde im Norden schärfen, die nicht vergessen werden dürfen.

In Donnerbach fiebert man der Entscheidung entgegen und erfreut sich am freundschaftlichen Wettstreit mit dem benachbarten Baliho. Die Rondrianer werden deswegen auch tunlichst darauf achten, dass kein Wort von Aldares Zustand bekannt wird, denn dies könnte als Zeichen gedeutet werden, dass Rondra dem Norden ihre Gnade entzogen hat.

- In beiden Quellen stoßen die Helden auf den Begriff der 'Wehr den Feinden'. Dahinter verbirgt sich tatsächlich der Schwurbund, den die Elfen Arasangra nannten. Die pragmatischen Rondrianer wählten einen weniger poetischen Begriff.
- "Das silberne Herz der Auen" sollte Helden stutzig machen, die sich in Weidens Sagenwelt auskennen (*Sagen/Legenden (Weiden)*-Probe +4) oder das Abenteuer **Falkenherz** (aus der Anthologie **Märchenwälder**) erlebt haben. Tatsächlich ist hier das *Auenherz* gemeint, das mystische Heim der Fee Pandlaril (**Schild 173**).

TEMPEL DER HESINDE UND DRACONITER-HORT

Der kleine Hesinde-Tempel (3) beherbergt auch den hiesigen Dracniter-Hort, nachdem das eigentliche Ordenshaus bei dem Angriff der Schwarzpelze 1026 BF niedergebrannt und danach nicht wieder aufgebaut wurde. Der Hohe Lehrmeister *Abelmir Freistätter* (ein selbstherrlicher, etwas bäuerlicher, älterer Mann) erforscht die 'Götter' der Elfen, während Präzeptor *Giausar Dembrowsko* (geboren 983 BF, ein bebrillter, aufgeschlossener Norbarde) Relikte goblinischer Kulte und elfisches Zauberwerk sammelt, zusätzlich aber auch für den Orden Wacht über das Omegatherion im Neunaugensee hält.

- Die Hesindianer können Arasangra nur unvollständig übersetzen, vor allem mit den Endsilben '-sangra' haben sie Schwierigkeiten. Sie können die Helden aber an den uralten Elfen *Oluwindar Nebeltänzer* verweisen.
- Abelmir gewährt den Helden Zugang zu allen Schriften über die Elfen. Wenn die Helden sich die Zeit nehmen (10 Zeiteinheiten, gesenkt um die aufsummierten TaP* der *Lesen/Schreiben*-Proben aller beteiligten Helden), stoßen sie auf eine Notiz aus der Gründerzeit Donnerbachs. Hier wird eine Elfensippe mit dem Eigennamen Sang'raör erwähnt. In einem Kommentar übersetzte ein Vorgänger Abelmirs den Namen (völlig falsch) mit 'Löwensänger'. Zwar ähnelt die Silbe 'raör' dem 'rao' aus dem Isdira (etwa in *rao'ra*, Silberlöwe), die Vorsilbe 'sang' ist im Isdira aber nicht bekannt. Denkbar wäre, dass die Sippe ihren Namen in Asdharia geführt hat. Abelmir regt an, dass man die Lösung für Arasangra finden könnte, wenn man mehr über diese Sippe herausfindet.

DIE ZAUBERSCHULE

Das gildenlose Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach (**Zauberei 271, Schild 49**) ist außerhalb von Donnerbach in einigen schlichten Holzhäusern innerhalb eines Ulmenhains untergebracht. Die ungewöhnliche Zauberschule, an der auch viele Elfen lehren, geht auf Rohal den Weisen zurück. Es herrscht eine harmonische Atmosphäre des respektvollen Austausches.

Spektabilität *Virily's Eibon* (ein jugendlich wirkender Elf mit offen getragenen, weißem Haar und tiefgründigen grauen Augen; **Schild 145**) war bis 1025 BF der Erste Kaiserliche Hofmagier zu Gareth,

ehe er sich nach Donnerbach zurückzog, um seine elfischen Wurzeln zu ergründen. Der charismatische Zauberer gibt sich weltmännisch und hilft den Helden gerne weiter. Er kann sie auch an *Alwadirion Morgentauglanz* und Oluvindar Nebeltänzer verweisen, die beide in Elbenfeld wohnen (siehe nachfolgender Abschnitt).

- An der Akademie kann Arasangra korrekt mit 'Blut den Feinden' übersetzt werden, weitere Erkenntnisse sind aber nicht zu gewinnen.

DIE ELFEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nebelschwaden ziehen vom See durch die Au und hängen dicht über dem Boden. Das hohe Schilf zittert leicht im Wind und zwischen den Büschen erahnt ihr die ersten Pfahlbauten der Elfen. Ihr macht einen Schritt in die Au hinein, da gibt der Grund mit einem schmatzenden Geräusch nach. Hastig ziehst du, [Held], deinen Fuß zurück. Offensichtlich sind die unzähligen Wasserpfützen weitaus weniger harmlos, als sie auf den ersten Blick wirken.

Im Süden Donnerbachs, in den sumpfigen Auen am Ufer des Neunaugensees, liegt der 'Stadtteil' *Elbenfeld*. Hier leben in Pfahlbauten zwischen hohem Schilf und lichten Hainen die Auelfen der Stadt. Die wichtigen Ansprechpartner für die Helden sind der meisterliche Zauberer Alwadirion Morgentauglanz (den sie auch an der Akademie antreffen können) und der uralte, charismatische Oluvindar Nebeltänzer. Letzteren finden die Helden in einem kleinen Hain, wo er in der Mitte weiterer Elfen hockt und mit diesen im *dshisandra* musiziert. Hierbei scheinen alle Elfen 'munter drauf los' zu spielen, tauschen tatsächlich jedoch ihre Eindrücke und Empfindungen aus (siehe auch **Licht 55**).

- Alwadirion kann das Wort Arasangra übersetzen ('Blut den Feinden'). Nach den Sang'raðr gefragt, verweist er die Helden an Oluvindar.
- Tatsächlich erinnert sich Oluvindar an die Sang'raðr: "Sie lebten als erste hinter dem donnernden Wasser des *gôrothir* (Donnerbachfall) und vertrieben die Rothaare aus den Kavernen. *Zerza* (Zerstörung, Vernichtung, Ende) war in ihnen wie in keiner zweiten Sippe. In eurer Zunge würde man ihren Namen 'Blutlöwen' nennen, aber es ist mehr als das. Als die Menschen kamen, prüften sie diese und übertrugen ihre Wacht und Pflichten auf sie. Sie sind schon lange aus der Welt in die Träume der Berge verschwunden." Oluvindar kennt ein Lied, das von den Sang'raðr erzählt, und wird es den Helden auf seiner Flöte vorspielen.

DAS LIED DER BLUTLÖWEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Lied beginnt mit unbeschwerten Tönen. Sie tanzen umher wie Schmetterlinge auf einer Frühlingswiese. Erst spät hört ihr die bedrohlichen Untertöne heraus, die sich in das neckische Spiel gemischt haben und sich immer mehr in den Vordergrund drängen. Sie klingen nach unstillbarer Wut, werden schriller und dissonanter – und doch hört ihr gleichzeitig eine tiefe Traurigkeit aus dem Lied heraus.

Die Musik wird bestimmter, ihr spürt die Entschlossenheit derer, von denen es erzählt. Oluvindars Finger bewegen sich mit großer Geschwindigkeit über die Löcher der Flöte, das Spiel kommt wieder in Fluss. Immer wenn ihr glaubt, das Lied kippe jeden Moment in das treibende Marschlied eines Heeres, verändert sich die Melodie und plätschert dahin wie ein träge fließender Fluss. Dann wächst in euch die Hoffnung auf Frieden, doch im gleichen Augenblick kehren die dissonanten Töne zurück. So wiegt das



Lied hin und her, immer schneller wechselnd, wie in der Hektik einer Schlacht. Dann, auf seinem Höhepunkt ... endet es. Es folgen einige Augenblicke der Stille, die euch noch mehr gefangen nehmen als der Rest des Liedes. Als ihr die Stille kaum mehr aushaltet, spielt Oluvindar ein paar letzte Töne, die weniger wie ein Ende als wie ein Anfang klingen.

Die Melodie beschreibt das erst schleichende, dann gewalttätige Eindringen des Schattenwolfkönigs in die Welt, ehe es von dem Kampf der Elfen und ihrer Verbündeten am Rathil erzählt. Die Stille kurz vor Schluss steht sowohl für das Ende der Kämpfe als auch die (erneute) Bannung des Schattenwolfkönigs. Das Ende des Liedes weist darauf hin, dass es eines Tages wieder neu beginnen wird. Oluvindar wird das Lied selbst nicht interpretieren, wohl aber den Erklärungen und Eindrücken der Helden lauschen.

DIE SPUR IN DIE BERGE

Aus den gewonnenen Erkenntnissen, dem Angriff Yolanas und der Vision Aldares sollte sich für die Helden folgendes Bild zusammensetzen: Vor 450 Jahren hat der damalige Herzog Emmeran von Weiden zusammen mit dem Fürst-Erzgeweihten Curathan Donnerhall von Donnerbach eine finstere Bedrohung aufgehalten. Sie erneuerten etwas, dass die Rondrianer 'Wehr den Feinden' nennen, eine Aufgabe, die sie von den Elfen übernommen hatten. Dies scheint Arasangra zu sein, das 'Blut den Feinden', von dem Yolana sprach.

Es scheint wieder an der Zeit, die Wehr den Feinden zu erneuern, auch wenn die Helden noch nicht wissen, was sich genau dahinter verbirgt. Neben Arlan ist dafür noch eine weitere Person von großer

Bedeutung: Aldares Tochter Thalia Ljosvaki von Donnerbach. Der Prinz drängt seine Gefährten, die Reise in die Salamandersteine anzutreten, um Thalia zu suchen – und zu warnen, denn es steht zu befürchten, dass Yolana auch sie beseitigen will.

ERKENNTNISSE DER HELDEN

- Aransangra bedeutet 'Blut den Feinden'.
- Herzog Emmeran von Weiden und der Fürst-Erzgeweihte Curation von Donnerhall von Donnerbach haben 572 BF eine so genannte

te 'Wehr den Feinden' gegen eine finstere Bedrohung erneuert. Dabei scheint es sich um Aransangra zu handeln.

- Die Bedrohung könnte dem Auenherz und damit der Fee Pandlaril gelten.
- An Arlan und der Donnerbacher Erbin Thalia scheint es zu sein, die Wehr zu erneuern.
- Thalia befindet sich auf einer Reise in die Salamandersteine.

DIE TRÄUME DER BERGE

»Die Lieder im sala mandra sind älter, als ein sterblicher Geist es fassen könnte. Sie bringen deine Seele zum Klingen und zwingen dich, in dich hineinzuhören. Du wirst dir dabei begegnen, wie du es nie wolltest, und als ein anderer die Berge verlassen.«

—Keideran Labharion der Schüler, reisender Philosoph und Magier, nach seiner ersten Reise in die Salamandersteine, 1023 BF

Die Helden folgen der Spur von Thalia in die Salamandersteine. Dabei bereisen sie einen der zauberhaftesten Orte Aventuriens und müssen sich gegen einen unheimlichen Jäger verteidigen.

THALIAS QUESTE

Zusammen mit seiner Weihe empfängt ein Rondra-Geweihter zugleich sein Namensschwert, dessen Namen sowohl für den Menschen als auch für die Waffe steht. Den Schwertnamen erfährt der Geweihte in tiefer Meditation und unmittelbarer Nähe zu seiner Göttin. Thalia von Donnerbach, der Erbin des Fürstentums, wurde der Name Hjör'Ljosvaki ('Schwert der Lichtwache') verliehen, abgekürzt mit Ljosvaki. Seit ihrer Weihe versucht die junge und aufgeschlossene Geweihte, den Hintergrund ihres Schwertnamens und damit ihre Bestimmung zu ergründen. Unlängst entdeckte sie in den Archiven des Tempels folgende Quelle aus dem Jahr 717 BF:

In den Traumwäldern der Alben trat Mew Gondikhir von Rodebrannt dem rotzottligen Blitzweib Naimarrguun entgegen, deren Axt die Wolken spaltete und die Erde erschütterte. Nach seinem Sieg errichtete er zu Ehren der Sturmherrin eine Heilige Stätte im Schatten des Stachelrückens, geschützt durch das Tor zur Lichtwache.

Thalia möchte nun diesen Ort aufsuchen und hat sich dafür in die Salamandersteine begeben. Die Helden können von diesem Hintergrund in Donnerbach erfahren (etwa durch Laranko) und Einsicht in den Text erhalten. Der Stachelrücken, vermutlich eine Gebirgsformation, ist der Anhaltspunkt, mit dem sie sich auf Thalias Spur begeben können. Wenn die Helden sich nicht alleine in das fremde Gebirge begeben wollen, können sie die einäugige Waldelfe *Lairyana Feuerauge* (Licht 102) als Fährtensucherin und Führerin anwerben.

IN DIE SALAMANDERSTEINE

Die Salamandersteine sind ein Ort, an dem sich Dere, die Lichtwelt und Madayas Träume berühren. Die Grenzen zwischen den Welten sind fließend und so ist dies nicht nur ein von Waldelfen bewohntes Gebirge, die sich vor den vordringenden Menschen in die Abgeschiedenheit zurückgezogen haben, sondern ein Ort der Zauber und Mysterien.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr macht euch auf den Weg in eine Welt, die nie den Menschen gehörte und die ihnen zu Gänze wohl auf immer verwehrt sein wird. Kaum seid ihr in die Schatten der stillen Tannenwälder getreten, verschwindet in euch jegliches Gefühl für das, was ihr Zivilisation nennt.

Der Anstieg am Hang einer Hügelkette entlang ist mühsam, doch der Anblick, der sich euch bietet, als die Bäume hier und da zur Seite treten, ist atemberaubend: Tiefe, wildwüchsige Schluchten trennen die Hügel, zwischen den lautlosen Wäldern macht ihr grüne Bergwiesen aus und irgendwo glitzern einsame Seen im Licht der Sonne. Ein Königsadler kreist am Himmel und auf einem Vorsprung hält erhaben ein Gebirgsbock Wacht.

Ihr atmet den Odem des Sala Mandra, und die würzige Luft des Frühlings kitzelt in euren Nasen.

In dieser unberührten Welt ist auch Thalia unterwegs. Und noch jemand anderes treibt hier sein Unwesen, auch wenn die Helden das noch nicht ahnen können: Yolanas Schülerin *Sapharia Schlangengrund* (siehe Seite 19) bereitet im Auftrag ihrer Meisterin die Ankunft des Schattenwolfkönigs vor.

Bedenken Sie bei der Ausgestaltung der Reise bitte, dass die Helden mit einem Heranwachsenden durch die Wildnis reisen. Arlan wird schneller erschöpft sein als die Helden, sich dies aber nicht anmerken lassen wollen.

BEGEGGNUNGEN IN DEN AUSLÄUFERN DER SALAMANDERSTEINE

- Ein Köhler: "Einmal habe ich einen Bergkamm in der Ferne gesehen, auf dessen Rücken Felsen standen wie bei einem Igel. Es hat aber keinen Sinn, Euch den Weg dorthin zu beschreiben, Herrin. Dort oben geht man nie zweimal den gleichen Weg. Wenn die träumenden Wälder wollen, dass Ihr ans Ziel gelangt, werden sie selbst Euch führen."
- Eine Waldbäuerin: "Fragt nicht die Holden nach dem Weg, von denen bekommt ihr keinen nützlichen Rat."
- Ein Ritter in seiner Motte (**Ritterburgen 23**): "Hier endet die Welt der Menschen und ich rate Euch, nicht weiter zu ziehen. Dort beginnt das Albenland und ihre Träume werden Euch um Schlaf und Verstand bringen!"

BEGEGGNUNGEN IN DEN ELFENWÄLDERN

- Eine Lichtung voll schmackhafter Pilze lockt einen Helden auf Nahrungssuche. Gerade will er den ersten Pilz pflücken, doch dieser windet sich unter seinen Händen und fängt mit quäkender Stimme an zu protestieren. Auch die anderen Pilzlinge heben die Hüte und setzen zum Protest an.
- Am Ufer eines Bergsees ist ein Einhorn in ein stummes Gespräch mit einer blauhaarigen Nymphe vertieft, deren Mund unangenehm an ein Haifischmaul erinnert.

- Eine Wildkatze scheint die Helden zu begleiten und zu beobachten. Ist Lairyana bei den Helden, wird sie einen anderen Weg einschlagen und das Territorium einer hier lebenden Waldelfensippe respektieren. Dringen die Helden alleine weiter in das Gebiet vor, werden die Elfen einen Pfeil zur Warnung schießen und später (auch magisch) angreifen. Diese Sippe scheint keinen Kontakt mit Menschen pflegen zu wollen, was nahe legt, dass Thalia diesen Weg auch nicht gegangen ist.
- Unvorbereitet verändert der Wald seine Gestalt. Dies geht so weit, dass die Helden zwei Stunden durch einen Wald laufen und er sich ihnen wechselnd in den Kleidern aller vier Jahreszeiten präsentiert.

SPITZSCHNAUZ AUF DER FLUCHT

Laut um Hilfe rufend springt plötzlich ein Fuchs aus dem Unterholz und einem Helden ans Bein. Der Fuchs geht aufrecht, hat die Größe eines Kindes, trägt einen Jägerhut, ein dunkelrotes Wams und einen Gürtel mit allerlei Nützlichem. Natürlich handelt es sich hierbei nicht um einen echten Fuchs, sondern um den Biestinger *Spitzschnauz*. Er ist auf der Flucht vor einem Schattenwolf (siehe nächsten Abschnitt) und will den Helden nicht mehr von der Seite weichen.

Er erzählt von einem "zähnestarrenden Schattenmaul", das mit "giftgelben Augen nach hilflosen Feen jagt, um sie zu fressen". Spitzschnauz selbst ist nur knapp einem Angriff entkommen. Genauer kann er den Jäger nicht beschreiben: "Ich wollte ihn mir nicht genauer anschauen – weder von außen noch von innen."

In den verzauberten Wäldern kann Spitzschnauz den Helden ein hilfreicher und lustiger Begleiter sein, bei Begegnungen mit dem Schattenwolf wird er sich aber immer ein Versteck suchen. Er kann sich auch zu einem beliebigen Zeitpunkt entschließen, den Helden alles Gute zu wünschen und zu verschwinden.

DER UNHEIMLICHE JÄGER

Um nach Dere zu gelangen, muss der Schattenwolfkönig große Kräfte aufbringen und wird dabei von Yolanas Schülerin Sapharia unterstützt. Damit der Übergang nicht gestört wird, hat der König bereits Teile seines Rudels in die Dritte Sphäre geschickt. Einer dieser Schattenwölfe hat sich auf den Weg nach Weiden gemacht, um die Silberritterin, Paladinin Pandlarils, zu töten (siehe Seite 27). Einem zweiten werden die Helden in den Tälern der Salamandersteine begegnen.

In dieser Welt erscheint ein Schattenwolf in der Gestalt einer schattenschwarzen Bestie von der Größe eines Kalbes. Tatsächlich scheint er nicht nur schwarz zu sein, sondern jegliches Licht gierig in sich aufzusaugen. Einzig die gelben Wolfsaugen und die scharfen Zähne sind deutlich zu erkennen.

Das Feenwesen ist durch profane Waffen nur eingeschränkt zu verletzen, reagiert aber empfindlich auf Sonnenlicht, so dass es vorrangig nachts und in der Dämmerung agiert. Die relevanten Spielwerte finden Sie auf Seite 38.

WOLFSSPUREN

Bevor die Helden dem Schattenwolf begegnen, werden sie auf seine Spuren stoßen, da er durch die Salamandersteine streift, um für Ablenkung zu sorgen und allzu neugierige Beobachter zu beseitigen.

- Einer der Helden macht zufällig einen grausigen Fund. Was erst wie ein abgebissener Finger aussieht, entpuppt sich als ein winziges Ärmchen: Das ist alles, was von einer Blütenfee übrig geblieben ist, die der Schattenwolf erlegt hat.
- Nachts fährt das schreckliche Geheul des Wolfes den Helden in die Glieder. Es erinnert an Wolfsgeheul, ist jedoch viel dissonanter und unheimlicher. Dann fällt die absolute Stille auf, als würde der Wald schweigen, um nicht auf sich aufmerksam zu machen.

- Die Helden finden den frischen Kadaver eines Gebirgsbockes, offensichtlich von einem riesigen Tier gerissen. Ein kundiger Held (*Tierkunde*-Probe +6) kann aus den Bissspuren auf einen riesigen Wolf schließen. Obwohl der Kadaver nur wenige Stunden alt ist, finden sich keine Spuren eines anderen Tieres.

DIE ERSTE BEGEGNUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Blätterdach lässt das Licht des Praiosauges zu einem grünen Zwieliht zerfasern. Plötzlich nehmt ihr eine Bewegung rechts von euch war. Wachsam versucht ihr, einen Blick auf das zu erhaschen, was sich dort geregt hat.

Doch da ist nichts. Eure Phantasie muss euch zu Kopf gestiegen sein, wenig verwunderlich bei dem Zauber, der euch umgibt. Ihr blickt wieder nach vorne. Dort steht plötzlich, wie aus dem Nichts, eine schattenschwarze Kreatur. Wölfische Augen blitzen euch gelb funkelnd an. Ein grollendes Knurren ist mehr zu spüren als zu hören. Und dann seht ihr die gebleckten Lefzen.

Ihr greift nach den Waffen, doch die Kreatur ist bereits verschwunden.

Der Schattenwolf weiß nichts von Arlans Bedeutung, aber er hat in der Heldengruppe eine interessante Beute entdeckt. Seinem grausamen Wesen entsprechend will er mit ihnen spielen – und ähnelt hier eher einer Katze als einem Wolf. Er hat sich seiner Beute gezeigt und ist mittels *Ausweichen in den Limbus* wieder verschwunden. In der nächsten Zeit wird er immer wieder auf sich aufmerksam machen, aber (noch) nicht zuschlagen. Die Furcht, die er dabei sät, reicht ihm vorerst völlig aus.

Eine ODEM ARCANUM-Probe –3 (**Liber 197**) nach dem Verschwinden des Wolfes zeigt an der Stelle, wo er stand, sich verflüchtigende Magie. Ab 7 ZfP* ist eine eigentümliche Fremdartigkeit der Magie zu erkennen. (Wer schon einmal Feenmagie analysiert hat, erkennt Ähnlichkeiten.) Ein ANALYS +5 (**Liber 22**) kann aufschlussreicher sein: Die Magie weist das Merkmal *Limbus* auf und ist feischen Ursprungs. Bei mindestens 3 ZfP* entdeckt der Zauberrnde 'unreine' Spuren. Ab 8 ZfP* besteht Gewissheit: Der Wolf ist in den Limbus übergetreten.

Vergleichbare Erkenntnisse können auch die Liturgien SICHT AUF MADDAS WELT (**Götter 269**) und BLICK DER WEBERIN (**Götter 270**) bringen.

DER SEE DER VERZWEIFLUNG

Der Abend dämmt, als die Helden nach einem mühsamen Aufstieg ein Plateau erreichen. Einen zerklüfteten Berg im Rücken blicken sie über die Schönheit der Salamandersteine. Ein Dutzend Schritt unter ihnen liegt ein dunkler, spiegelglatter Bergsee. Von ihrem Punkt aus können sie einen Bergrücken ausmachen, auf dem sich mehre Menhire erheben: der Stachelrücken, den auch Thalia sucht.

Während die Helden noch darüber diskutieren, ob dies das Ziel ihrer und Thalias Reise sein könnte, nehmen mehrere Ereignisse ihren Lauf: Über die Felsen schleicht sich der Schattenwolf an, wird dabei aber von einem Hippogriff (**ZBA 109**) entdeckt, der schon seit einiger Zeit nach dem Störenfried Ausschau hält. Kurz bevor der Schattenwolf sich auf die Helden stürzen kann, greift das Fabelwesen an.

Die Helden hören zunächst über sich einen Raubvogelschrei und sehen, als sie die Köpfe heben, einen Hippogriff aus der Luft herabstürzen. Über ihre Häupter hinweg scheint er sich gegen die Felswand zu werfen. Geröll regnet auf die Helden nieder (*Ausweichen*, sonst 1W6+2 SP). Kurz darauf stürzt der Hippogriff, im Kampf mit dem Schattenwolf verkeilt, auf das Plateau.

Die Helden werden vermutlich ausweichen wollen und ihre Waffen ziehen. Das sollte ihnen auch gelingen. Als das geflügelte Pferd und

sein kalbsgroßer Gegner jedoch donnernd aufschlagen, erwischt ein Flügelschlag Prinz Arlan.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Hippogriff schlägt mit seinem Flügeln aus und trifft dabei Arlan. Der Prinz wird im Bogen über den Rand der Plattform geschleudert. Es ist euch, als würde Satinav seine Fahrt verlangsamten. Ihr seht den Prinzen durch die Luft fliegen, das Schwert gleitet ihm aus der Hand.

Schaut ein Held über den Rand des Plateaus, sieht er, wie Arlan mit rudern Armen in den Bergsee fällt. Er verschwindet im Wasser – und im nächsten Moment liegt der Bergsee wieder still und glatt da, keine Wellen kräuseln sich auf seiner Oberfläche. Da Arlan nicht wieder auftaucht, wird wohl zumindest ein Held ihm in das Nass nachspringen. Die anderen Helden können dem Hippogriff im Kampf gegen den Schattenwolf beistehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du in das Nass eintauchst, hast du das Gefühl, der See würde dich verschlucken. Augenblicklich umfängt dich Finsternis, als hätte es die Welt außerhalb des Sees nie gegeben, und ein Sog zieht dich in die Tiefe. Lautlos gleitest du durch das Schwarz. Ein fernes Geisterleuchten erregt deine Aufmerksamkeit. Wie aus unendlicher Ferne kommt etwas rasend schnell auf dich zu, um unmittelbar vor dir zu stoppen. Es ist Prinz Arlan, der Körper steif, Haut und Lippen bläulich wie bei einer Winterleiche, das Haar farblos. Wie im Schlummer schwebt er vor dir, dann reißt er plötzlich die Augen auf.

Ein Taumel erfasst dich, Bilder schlagen schmerzhaft in deinen Geist wie Bolzen in einen Körper. Du siehst brennende Festungen und Schwarzpelze, die zwischen lodernden Feuern blutige Riten abhalten. Ein modernder Stier frisst den Kadaver eines Einhorns. Die Herzogenstadt Trallop erhebt sich vor einem finsternen Neunaugensee. Schwarze Wolken hängen über dem Pandlarin, erhellt durch den roten Schein eines feuerspuckenden Berges. Ein zum Mann gereifter Arlan, mit langem, offenem Haar und vollem Bart entzündet im Hof der Bärenburg einen Scheiterhaufen für eine gefallene Ritterin. Er nimmt Abschied von seiner Mutter.

Ein beißender Wind vertreibt die Bilderflut. Du stehst auf dem Dach des Löwenturms, unter dir die Bärenburg und Trallop. Rund um die Stadt lagern die gesichtslosen Feinde. Im Norden ist der Himmel über dem Pandlarin unverändert unheilsschwanger. Herzog Arlan teilt mit dir den Blick über Land und See. Er wirkt müde und kraftlos, voller Trauer und Verzweiflung. „Über zehn Jahre“, beginnt er mit rauer Stimme, „hielt Seneschalk Grifo der Junge Trallop gegen die verblendeten Ritter der Priesterkaiser – und wurde von seinen eigenen Getreuen verraten, weil sie Angst hatten. Wie soll ich Mut in den Herzen meiner Ritter entfachen, wenn ich mich selbst fürchte? Meine Hand zögert, nach Windsturm zu greifen. Meine Füße weigern sich, mich zu meinem Schicksal zu tragen. Was soll ich tun?“

Der See der Verzweiflung zeigt keine zukünftigen Zeiten, sondern erschafft eine mögliche, jedoch niederschmetternde Wirklichkeit. Wer sich dieser Verzweiflung hingibt, wird wie jemand, der den Kampf gegen das Wasser aufgibt, auf den Grund des Sees sinken und ertrinken. Der Arlan, dem der Held begegnet, sieht älter aus, benimmt sich wie ein Erwachsener und glaubt an die ihm gezeigte Realität. Er hat aber die Seele eines Heranwachsenden, der sich in einer Situation wieder findet, die selbst gestandene Männer verzweifeln lassen würde: Er ist der Herzog eines Landes im Krieg gegen einen übermächtigen Feind, Hoffnungsträger der überlebenden Menschen und befindet sich kurz vor einer gewaltigen Entscheidungsschlacht vor den Toren seiner Stadt. Diese fürchtet er, doch wenn er zögert und sich in die andauernde Belagerung zurückzieht, ahnt er Verrat und Angst innerhalb der Mauern. Es ist an dem Helden, Arlan Mut zu geben, sich einem ungewissen Schicksal zu stellen. Wenn Sie die Situation verschärfen wollen, lassen Sie Arlan folgenden, niederschmetternden Satz fallen: „Der Aikar hat mich gefordert.“

Wenn der Held in Arlan den Mut der Weidener entfacht, der seinen Großvater Waldemar gegen den Kriegsdämonen Karmoth ziehen ließ, greift er nach *Windsturm* mit den Worten: „Genau genommen ist der Aikar auch nur ein Ork.“

Ist die Verzweiflung überwunden, gelangen beide zurück in die wirkliche Welt und prustend an die Oberfläche des Sees. Die Erfahrungen in dem See wird Arlan mit sich tragen. Sie werden ihn für die Herausforderungen stärken, die auf ihn warten.

DIE GEBURT DER SCHATTEN

»Das sind bloß Schatten, fürchte dich nicht, mein Kind.«
—eine Mutter zu ihrem ängstlichen Sohn

Am Ende ihrer Reise durch die Salamandersteine werden die Gefährten schließlich die Lichtwache finden – und auch Thalia, die die Hilfe der Helden braucht. Im Finale des Kapitels erleben die Helden, wie der Schattenwolfkönig nach Aventurien gelangt, können aber auch einen ersten Sieg gegen ihn erzielen, der ihnen Zeit für weitere Nachforschungen geben wird.

DIE LICHTWACHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr blickt in ein bewaldetes Tal, über dem der Stachelrücken thront. Der Pfad zu euren Füßen führt hinab in das Tal zu einem roten Portal und von dort weiter zu einer Lichtung in der Mitte des Tals, in der sich ein einzelner Baum erhebt.

Der hölzerne Torbogen ist mit rondragefälligen Motiven verziert, in deren Zentrum ein Rondra-Geweihter im Kampf mit einer Goblin-

Schamanin steht, die eine Blitze schleudernde Axt in den Händen hält. Das Holz des Portals wurde mit roter Farbe gestrichen, die aber bereits an vielen Stellen abblättert. Hinter dem Tor führt ein Pfad durch den Wald zu der Lichtung. Der einzelne Baum ist eine große Eiche, die nicht so alt ist wie die Eiche von Baliho, aber sicherlich schon einige Jahrhunderte des Weltenlaufes gesehen hat.

Eine AURAPRÜFUNG (Götter 258) zeigt, dass die Lichtung heiliger Boden ist, einer mächtigen Gottheit geweiht. Es kommt dem Geweihten vor, als gleiche der vertraute Schimmer der Göttlichkeit Sonnenlicht, das sich auf blanken Klingen spiegelt. (Tatsächlich ist der Ort der Rondra geweiht.) Während die Helden sich noch umschaun und das schlichte Lager Thalias entdecken, kehrt die Rondra-Geweihte von einer erfolglosen Jagd zurück. Eine ausführliche Beschreibung Thalias finden Sie auf Seite 41. Sie trägt einen Wappenrock, ein halblanges bronziertes Kettenhemd, helle Lederhosen und Stiefel. Im Waffengehänge steckt ihr Schwert *Hjör'Ljosvaqi*, zudem hat sie einen elfischen Langbogen geschultert und trägt einen Speer bei sich. Der pelzverbrämte Kapuzenumhang ist mit dem Kriegswappen der Nordsenne bestickt.

Sie erkennt Arlan und lässt sich von ihm und den Helden berichten, was geschehen ist. Dann erzählt sie von einem Besucher in der ersten Nacht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ich betete unter der Eiche der Lichtwache, als ein Besucher auf die Lichtung trat. Ein Waldelf, aber er hatte etwas Altes an sich und ... Vertrautes. Er grüßte mich freundlich und distanziert, wie es ihre Art ist. Er sprach davon, dass das *zerza* uns vereine. Dass dieser Ort vom *zerza* durchdrungen sei. Dann ließ er sich nieder und spielte ein Lied. Es war wie ein Gebet. Später saßen wir zusammen am Feuer. Sein Isdira hatte einen fremden Klang und ich verstand nicht alle seine Worte.”

Thalia deutet auf die Eiche. “Er erzählte von diesem Baum, der älter sei, als es scheine, denn Zeit spiele hier eine andere Rolle. Der Vater seiner Mutter habe ihn hier gepflanzt, zur Begrüßung eines menschlichen Freundes.” Die Geweihte betrachtet das Weiheswort in ihrem Schoß. “Dann erzählte er Seltsames und ich weiß nicht, ob ich den Sinn wirklich verstanden habe. Er nannte mich die ‘Erbin der Gemeinschaft’ – so etwas in der Art – und sagte, er freue sich, mich zu treffen. Sein Großvater habe an meine Ahnen die Wacht übergeben. Wenn ich es richtig verstanden habe, war das einer der letzten Besuche des Elfen (bei der Göttin: Ich kenne nicht einmal seinen Namen!) bei der Eiche. Er wirkte irgendwie beruhigt, mich zu sehen, als wäre damit alles geklärt.

Bevor er ging, sagte er noch, dass ‘die Träume den Schattenkönig’ gebären würden, und deutete dabei auf den Stachelrücken dort oben. Mehr erklärte er mir nicht, bevor er ging. So als müsste ich alles wissen. Oder als ginge es ihn nichts mehr an.”



Thalia Ljosvaki von Donnerbach

Der Elf, der Thalia besuchte, ist tatsächlich einer der letzten Sang'ra'or gewesen, die noch in dieser Welt verblieben sind. Thalias Erscheinen, der “Erbin des Schwurs” (dies sagte er tatsächlich), ist für ihn das Zeichen, dass die Menschen nicht vergessen haben. Bei dem Menschenfreund, den sein Großvater Oiodarell begrüßte, handelte es sich um Herzog Galdur den Weisen, der seinen Lebensabend in den Salamandersteinen verbrachte.

RITUALSPUREN

Thalia kann zudem noch weitere Informationen geben:

- Vor ein paar Nächten erklang vom Stachelrücken ein schreckliches, mehrstimmiges Geheul und grüne Geisterlichter tanzten über den Felspitzen. (In dieser Nacht sind die ersten Schattenwölfe in die Welt gekommen.) Am folgenden Tag hat Thalia den Gipfel erklimmt, fand aber keine Spuren.
- In den letzten beiden Tagen sah Thalia mehrfach eine Hexe über das Tal fliegen. Sie konnte aber nicht herausfinden, wohin sie unterwegs war. (Die recht junge, schwarzhaarige Hexe Sapharia Schlangengrund, Yolanas Schülerin, reist auf dem Luftweg zum Stachelrücken, um dort ihre Rituale vorzubereiten.)

DER STACHELRÜCKEN

Der Aufstieg auf den Stachelrücken dauert etwas über einen halben Tag. Ein Klettern im Dunkeln ist wegen der scharfen Kanten und dem teils brüchigen Gestein nur guten Kletterern zu empfehlen. Richten Sie es so ein, dass das Finale in der Dunkelheit stattfinden kann. Dazu können Sie zu ein paar spannungsfördernden Tricks greifen:

- Mit zwei oder drei Kletterszenen an schwierigen Stellen, die Einfallreichtum und Geschick fördern, verdeutlichen Sie den Spielern die Schwierigkeit des Aufstieges.

- Durch den zerklüfteten Bergkamm streifen Schattenwölfe, die Feen oder neugierige Wanderer jagen. Die Helden werden durch Angriffe einzelner Feenwölfe erkennen, dass sie auf dem richtigen Weg sind, gleichzeitig aber Zeit verlieren, weil sie sich einen Kampf liefern oder sich verstecken müssen. Wenn die Sonne untergeht, machen sich die Schattenwölfe auf den Weg nach oben, um die Ankunft ihres Königs zu erwarten.

- Fliegende Helden werden oben auf dem Stachelrücken nichts entdecken. Die Schattenwölfe streifen umher und Sapharia erscheint erst am Abend. Sollte die gesamte Gruppe auf magischem Wege schnell nach oben gelangen, können Sie sie mit der Sichtung eines Schattenwolves ablenken und bis sie zum Abend auf seiner Fährte über den Stachelrücken irren lassen.

Auf dem lang gezogenen Bergrücken stehen mehrere Dutzend Felsnadeln wie ein steinerner Wald aus Sumus Leib hervor. Einige von ihnen tragen eine verwirrende, mäandrende Ornamentik als Schmuck. Eine magische Analyse zeigt, dass der Ort von feischer Magie durchdrungen ist, die sich in einzelnen Felsnadeln konzentriert. Zauber mit dem Merkmal *Limbus* lassen sich hier um 7 Punkte leichter wirken.

Tatsächlich ist die Grenze zur Anderswelt an dieser Stelle besonders leicht zu überschreiten. An dieser Stelle will der Schattenwolfkönig Aventurien betreten. Sapharia wird zudem ein Ritual wirken, um Yolanas Verbündetem den Übergang zu erleichtern.

AUFTRITT EINES KÖNIGS

Nachfolgend finden Sie alle wichtigen Bausteine, mit denen Sie das Finale dieses Kapitels gestalten können. Sehen Sie sie als Richtlinien, die Sie an Ihre Helden anpassen können. Bis jetzt hatten sie nur mit einzelnen Schattenwölfen zu tun (die für sich schon eine Bedrohung sind), nun müssen sie sich einem Feind stellen, auf den sie nicht vorbereitet sind. Gewissermaßen dienen diese Szenen als Vorgeschmack auf das Finale des Abenteuers.

ЕСКРУПКҖ

- Sapharia wird es gelingen, das Tor zu öffnen. Die Aktionen der Helden können aber Einfluss darauf haben, wie lange der Schattenwolfkönig braucht, um den Übergang zu bewältigen.
- Das Abenteuer sieht eigentlich vor, dass Sapharia fliehen kann, um den Helden im Finale wieder zu begegnen. Sie müssen sie aber nicht unter allen Umständen entkommen lassen. Wenn es den Helden glaubhaft gelingt, die Hexe bereits an dieser Stelle zu töten, dann lassen Sie sie gewähren.
- Durch Arlans und ihr eigenes Blut wird es Thalia am Ende zufällig gelingen, einen Bann gegen den Schattenwolfkönig zu sprechen, so dass die Gefährten entkommen können. Auch das ist ein wichtiger Hinweis auf das Finale.

ДИЕ ШАТТЕНВӨЛФЕ

Vor allem durch ihre Fähigkeit, kurzfristig im *Limbus* zu verschwinden und in unmittelbarer Nähe wieder aufzutauchen, sind die Schattenwölfe als Gegner nicht zu unterschätzen. Das unübersichtliche Gelände mit den vielen Felsnadeln erschwert den Kampf zusätzlich. Die finsternen Feenwesen werden versuchen, die Helden zu behindern, wo sie können, und sie in harte Einzelkämpfe zu binden. Die Spielwerte finden Sie auf Seite 38, die Anzahl der kämpfenden Schattenwölfe sollten Sie der Kampfkraft Ihrer Gruppe anpassen.

DIE HEXE

Die schlanke Hexe Sapharia Schlangengrund ist eine Seherin von Heute und Morgen (**Zauberei 312**) und gehörte früher zu dem Zirkel von *Raxan Krähenschwinge* (**Herz 174**) im Reichsforst. In visionären Träumen glaubte sie in einem aus der Erde geborenen Stier den Bruder Satuaris und Beschützer Sumus zu erkennen. Seitdem sucht sie nach Wegen, diesen Stier zu entfesseln. So unterstützte sie den in einem untoten Stierleib gefangenen Schamanen *Urgashak* (**Herz 174**) bei der Befreiung des Schwarzen Marschalls *Sadrak Whasso* (**Die Rache des Schwarzen Marschalls** in **AB 109**).

Später wandte sie sich von ihrem Zirkel ab und kehrte nach Weiden zurück. Immer wieder träumte sie von einem Stier und ihre Träume führten sie schließlich zu Yolana, die sie als Schülerin aufnahm. Für Yolana hilft sie nun dem Schattenwolfkönig nach Aventurien.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf den Säulen beginnen sich windende Zeichen grünlich zu leuchten. Dazwischen steht eine junge Hexe mit langen schwarzen Locken. Sie hält einen geschnitzten Dolch in der Hand, von dem eine zähe Flüssigkeit tropft. Ihre Worte sind ein eigentümlicher Singsang, ähnlich der Sprache der Elfen – und doch anders.

Sie stößt den Dolch vor sich in die Erde. Grüne Blitze zucken umher und in der Luft beginnt sich eine leuchtende Kugel zu bilden. "Ich, Sapharia, grüße dich, Verschlinger der Auen. Komme zu uns und vollbringe dein Werk!"

Der Dolch ist aus dem Holz eines im Norden unbekanntes *Baum der Reisenden* (**ZBA 200**) geschnitzt. Wenn es einem Helden gelingt, ihn aus dem Boden zu reißen, wird das Portal dadurch geschwächt, bricht aber nicht zusammen. Wird der Dolch zerbrochen (dazu ist eine KK-Probe +3 nötig), verliert er seine Funktion als Fokus, was eine weitere Schwächung bedeutet. Der Übergang für den Schattenwolfkönig wird durch beide Aktionen schwieriger (und auch anstrengender – eine solche gelungene Aktion kann zusätzlich erklären, warum der Feenkönig bis zu seinem Angriff auf Rathila neue Kraft schöpfen muss).

Sapharia schützt sich mit einem **HEXENKNOTEN** (8 ZfP*, **Lib 115**) und wird später ihre Zauber und Flüche gegen die Helden schleudern. Im Kampf wird sie durch ihren stummen Raben *Kiwok* unterstützt.

Sapharia Schlangengrund

Geboren: 997 BF

Größe: 1,72 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: meisterliche Hexe, kompetente Prophetin

Beschreibung: schlank, schwarze Locken

Herausragende Eigenschaften: IN 16, CH 15; Gut Aussehend; Arroganz 9, Rachsucht 7

Hexenbesen: INI 10+1W6 AT 11 PA 16 TP 1W6+1 DK NS

Dolch: INI 10+1W6 AT 13 PA 14 TP 1W6+1 DK N

LeP 29 AuP 28 AsP 37 WS 6 RS 1 GS 8 MR 5

Herausragende Talente: Magiekunde, Malen/Zeichnen, Schleissen, Sinnen-schärfe, Sternkunde, Überzeugen; Gabe Prophezeien

Herausragende Zauber: Blick in die Gedanken, Hexengalle, Hexenknoten, Krähenruf, Madas Spiegel, Schleier der Unwissenheit, Verständigung stören, weitere verbreitete Hexenzauber

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 12); Kenntnis der Flüche Ängste mehren, Hagelschlag, Hexenschuss und Unfruchtbarkeit, Ritualkenntnis (Hexenmagie) 10

Wenn sie zu unterliegen droht und sich sicher ist, dass ihr eigentlicher Auftrag erledigt ist, wird Sapharia versuchen zu fliehen.

Kiwok, der Rabe

Schnabel: INI 8+1W6 AT 3/12* PA 2/8* TP 1W6+1 DK H

LeP 8 RS 1 WS 4 GS 1/13* AuP 40 AsP 10 MR 4

*) am Boden / fliegend

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)

DIE HELDEN HABEN SAPHARIA BEREITS GETÖTET

Es ist möglich, dass die Helden Sapharia bereits in dem Abenteuer **Die Rache des Schwarzen Marschalls** getötet haben. In diesem Fall greifen Sie auf die Hexe *Kunn Schattenfeder* zurück, die eine ähnliche Biographie aufweist wie Sapharia.

DER SCHATTENKÖNIG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Zischen dringt aus dem Herzen der leuchtenden Kugel und knisternd verlöschen die Blitze. In der Mitte des Leuchtens wird ein verzehrender Schatten geboren, der das Licht verschlingt. Er verändert seine Form, wächst an bis zur Größe eines Ochsens. Das Licht erlischt und zwischen den Felsnadeln erahnt ihr den Schatten eines gewaltigen Wolfes. Plötzlich leuchten in der Finsternis zwei rotglühende Wolfsaugen auf.

"Ich bin der König der Schatten, der Verschlinger der Auen, der, dessen Namen niemand zu nennen wagt." Die raue, herrschaftliche Stimme erklingt aus dem Nichts. "Ich bin da."

Der Schattenwolfkönig ist in seiner Welt ein grausamer Herrscher, der niemanden zu fürchten hat. Er ist stolz und unnachgiebig. Dass er bereits dreimal scheiterte, zum Auenherz zu gelangen, schürt nur seinen Zorn.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die roten Augen des Königs der Schattenwölfe ruhen auf Thalia und Arlan. "Wir sehen uns früh dieses Mal", erklingt wieder die körperlose Stimme in euren Köpfen. "Doch ihr seid nicht gewappnet. Euer Tod wird mein erster Sieg sein."

Der Schattenwolfkönig ist ein mächtiges Feenwesen. Zwar ist er durch seine Reise zwischen den Welten geschwächt, aber immer noch ein Gegner, der kaum zu besiegen ist. Die Helden, erschöpft durch die Kämpfe mit seinem Rudel, sollten bald erkennen, dass nur eine Flucht sie retten kann. Die Spielwerte der Bestie finden Sie auf Seite 39.

● Profane Waffen können den Schattenwolfkönig gar nicht verletzen, sie gleiten einfach durch ihn durch. Während geweihte Waffen halbierte TP anrichten, verursachen nur magische Waffen vollen Schaden.

● Der Schattenwolfkönig wird den Kampf nicht schnell entscheiden wollen – dazu ist er zu stolz und zu grausam. Lieber labt er sich an der Furcht, die er sät, als in wenigen Augenblicken zu gewinnen.

● Die auf Seite 40 genannten Zauber sind eine Annäherung an die finstere Feenmagie des Schattenwolfkönigs. Er wirkt keine Spruchzauberei, sondern setzt die Magie viel intuitiver und seinem Wesen entsprechend ein. Die Wirkung kann durchaus in Dauer und Intensität von den bekannten Formeln abweichen. Zum Beispiel ist es ihm möglich, den Schatten eines Gegners einem **ECLIPTIFACTUS** gleich zu erheben und für sich kämpfen zu lassen.

Wenn Ihre Helden sehr stark sind, können weitere Schattenwölfe ihren König begleitet haben und mit ihm auftauchen. Sollte der Schattenwolfkönig für die Helden allerdings eine (zu) tödliche Gefahr darstellen, können Sie seine Werte abschwächen und dies mit dem kräftezehrenden Übergang nach Aventurien erklären.

SPIELERFRUST UND HELDENTAT

Um es deutlich zu sagen: Die Helden können den Schattenwolfkönig zu diesem Zeitpunkt nicht bezwingen. Die Härte des Kampfes soll den Helden die Gefährlichkeit des Feindes deutlich machen, aber auch, dass sie sich hier bestenfalls verteidigen können. Erst die **kleine Wehr** (siehe unten) wird es den Gefährten ermöglichen, zu fliehen.

Dies birgt die Gefahr einer gewissen Frustration, denn tatsächlich sind die Helden ihrem Gegner hier zwingend unterlegen. Diese Szene ist schwierig, denn natürlich soll sie nicht die Spieler demotivieren, während die Meisterpersonen den Tag retten. Vielmehr verhält es sich so, dass Thalia und Arlan als gleichberechtigte Gefährten der Helden agieren und ihren Beitrag leisten. Sicher hat Thalia hier ihre große Szene, im weiteren Verlauf des Abenteuers werden die Schlüsselszenen jedoch den Helden gehören.

Um einer möglichen Frustration der Spieler entgegenzuwirken, sollten Sie den Helden in diesem Kampf ebenfalls große Auftritte verschaffen: Sie sind es, die Sapharia in die Flucht schlagen (oder töten), ihre Taten sind es, die Arlans Leben retten. So fügt sich Thalias nachfolgende Szene in die großen Taten der Gemeinschaft ein.

DIE KLEINE WEHR

Die Kämpfe streben ihrem Höhepunkt entgegen, als der Schattenwolfkönig die Reihen der Helden durchbricht und auf Arlan zustürzt. Der Prinz versucht vergeblich, sich zu wehren, als sich die Zähne der Bestie in seinen linken Arm graben und ihn in die Höhe reißen. Nur wenn keiner der Helden eingreifen kann, wird Thalia die erste sein, die sich auf das Feenwesen stürzt. Unter den Angriffen lässt der Schattenwolfkönig seine Beute fallen. Während er sich den Helden stellt, zieht Thalia den verletzten Arlan hinter einen Felsendom, die linke Hand auf die blutende Wunde gepresst.

Wenn die Helden nicht selbst die Aussichtslosigkeit des Kampfes erkennen, wird Thalia zum geordneten Rückzug drängen. Dabei gibt sie Arlan an einen der Helden weiter und stürmt vor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Thalia stellt sich zwischen zwei Felsnadeln, ihr Schwert *Hjör'Losvaki* in der Rechten.

"Du willst mein Blut, Bestie?", ruft sie und zieht die Aufmerksamkeit des Feenwolves auf sich. "Ich gebe mein Blut nur Rondra, zum Zeichen des Bundes." Während sie spricht, zieht sie die Schwertschneide über ihre linke Handfläche. Dunkle Tropfen fallen zu Boden. "Mein Blut, mein Stand. Wage den Kampf und weiche zurück in die Schatten!"

Der Schattenwolfkönig verharrt und ebenso sein Rudel. Gespenstische Stille legt sich über den Kampfplatz. Thalias Schwert scheint zu dampfen, als Nebel aufkommt, der zwischen den Felsnadeln hervorkriecht. Jetzt erglüht *Hjör'Losvaki* in einem schwachen Schimmer, der sich im Nebel gespenstisch spiegelt.

Der riesige Schatten antwortet mit einem tiefen Knurren, das in euren Knochen nachklingt. "Dieses Schwert ist stark, aber nicht stark genug." Ein kalter Odem kriecht über eure Haut. "Für den Augenblick beuge ich mich dem Bann, doch ich habe Zeit, die euch mit jeder Stunde verrinnt. Ich werde warten."

Die Schattenwölfe verschmelzen mit der Dunkelheit. Als letztes verglimmen die leuchtenden Augen.

Ohne es zu wissen, hat Thalia etwas gewirkt, das dem Arasangra sehr nahe kommt. Durch Arlans Armwunde hatte sie sein Blut an der linken Hand. Als sie ihr eigenes Blut opferte, vermischten sich an ihrem Schwert ihr Opfer mit dem Blut des Prinzen. Zudem kam die Waffe

im Kampf vorher mit der Essenz des Schattenwolfkönigs in Berührung. Drei der wichtigen Komponenten waren erfüllt, nur stimmten weder der Ort (Rathila) noch die Waffe (Windsturm). Pandlarils Bann ist jedoch mächtig genug, um den Schattenwolfkönig temporär zu bannen: Er muss sich zurückziehen und die Gefährten ziehen lassen. Sein Angriff auf Weiden verzögert sich dadurch entscheidend.

Die Helden werden über das Geschehene sicher spekulieren wollen. Die wichtigen Details sind in den Beschreibungen versteckt, Sie sollten die Helden aber zu diesem Zeitpunkt nicht mit der Nase auf die richtigen Schlussfolgerungen stoßen. Thalia sieht in dem Erlebten eine Gnade Rondras.

Vielleicht analysiert ein Held magisch die Situation. Ein ODEM -5 zeigt stark wirkende Magie (und damit kein göttliches Wirken). Ab 7 ZiP* erkennt er zudem Spuren von Blutmagie, ansonsten lässt sie sich aber schwer katalogisieren. Am ehesten scheint sie mit der Feenmagie verwandt zu sein, weist aber spezielle Eigenheiten auf. (Sollte ein Held bereits die Gelegenheit gehabt haben, das Wirken Pandlarils analysieren zu können, erkennt er hier ihre 'Handschrift' wieder.)

ARLANS VERLETZUNG

Die Wunde an Arlans linken Arm ist tief und es hätte nicht viel gefehlt, dann wäre der Arm verloren gewesen (*regeltechnisch*: drei Wunden). Arlan wird von dieser Begegnung bleibende Narben zurückbehalten, aber nicht stark behindert werden. Sollten die Helden nicht helfen (können), ist das Bangen größer und am Ende sind es 'nur' Narben, die bleiben. Helfen sie, verhindern sie das Schlimmste und es bleiben 'bloß' Narben.

Ein BALSAM +6 (Liber 37, 21 AsP) schließt alle Wunden, der HEXENSPEICHEL (Liber 117) stoppt Blutungen und verhindert eine Entzündung der Wunde. Auch ein WUNDESEGEN (Götter 278) ist hilfreich. Auf profanem Weg ist die *Heilkunde Wunden*-Probe um 12 Punkte erschwert (Schwert 37).

DIE WEHR DES NORDENS

Die Gefährten sollten das Gefühl haben, einen knappen Sieg erstritten zu haben, doch noch fehlt ihnen offenbar entscheidendes Wissen, um den Schattenwolfkönig zu bannen, wie es einst Herzog Emmeran und Fürst Curathan taten. Immerhin kennen sie ihren Feind und haben eine Ahnung von seinem Ziel (die Auen in Weiden).

Thalia und der genesende Arlan drängen zur Eile: Es ist ungewiss, wie viel Zeit bleibt, um sich auf den eigentlichen Angriff vorzubereiten. Noch auf dem Weg in die Niederungen fassen beide den Entschluss, mit den Rittern Donnerbachs und weiteren Verbündeten eine Wehr aufzustellen, um der Bestie zu begegnen, sollte sie sich auf den Weg aus den Bergen machen.

Arlan beauftragt die Helden, nach Weiden zu reisen, um dort neue Erkenntnisse zu gewinnen. Er selbst bleibt bei Thalia, um diese 'Wehr des Nordens' zu formen. Sicherlich wird es den Helden schwer fallen, den Prinzen zurückzulassen, aber er weist sie auf die Dringlichkeit hin. Zudem nützt er der Wehr mehr, wenn er im Norden in Weidens Namen spricht, als wenn er mit den Helden umherzieht.

Von alleine wird Arlan nicht auf die Idee kommen, den Helden ein Dokument auszustellen, das belegt, dass sie in seinem Namen reiten, allerdings ein solches Schreiben auf Bitten der Helden selbstverständlich verfassen. Das Schriftstück kann den Helden im nächsten Kapitel den Zugang zu Burg Rauharsch in Baliho oder zur Bärenburg in Trallop erleichtern. Wenn Ihre Helden einen Geleitbrief von Arlan erhalten, dann passen Sie die betreffenden Szenen diesem Umstand an.

Nach Rücksprache mit den Helden werden Arlan und Thalia entscheiden, ihre Wehr bei Rathila zu formieren, denn auf seinen Weg nach Weiden wird der Schattenwolfkönig mit seinem Rudel die Ebene von Hardorp passieren müssen.



ERKENNTNISSE DER HELDEN

- Die Helden kennen nun die finstere Bedrohung: ein Feenkönig in Gestalt eines riesigen Schattenwolfes. Vielleicht ahnen sie schon, dass er nach dem Auenherz jagt.
- Die Gefährten konnten den Schattenwolfkönig aufhalten, haben aber nur ein wenig Zeit gewonnen. Nun gilt es, weitere Erkenntnisse zu erlangen.

- Diese lassen sich in Weiden gewinnen. Der rondrianische Orden der Wahrung zu Rhodenstein mit seinen umfangreichen Archiven oder die Bibliothek von Baliho dürften die aussichtsreichsten Anlaufstellen sein.

GEISTERWACHT

Worin die Helden einer Ritterin gegen eine Bestie bestehen, einen alten König treffen und viele Persönlichkeiten kennen lernen.

Dieses Kapitel ist offener gestaltet als das erste, die Helden müssen nicht die hier vorgeschlagene Abfolge der Schauplätze verfolgen. Um mehr über die Vergangenheit Weidens zu erfahren, gibt es zwei wichtige Orte: den Rhodenstein, Sitz des rondrianischen Ordens der Wahrung

(Götter 52, Schild 56), der eine Chronik über die Region und mit der *Schrift der Herzöge* auch über die Herrscher des Landes führt, und die alte Königsstadt Baliho mit ihrer gräflichen Bibliothek. Arlan und Thalia empfehlen den Helden vor allem den Rhodenstein.

DER ORDNEN DER WAHRUNG

»Es finden sich allerlei Schriften, die von unseren Altvorderen überliefert sind. Das sind schriftliche Überbleibsel – wie der Gelehrte spricht –, neben den Sängen der Spielfrauen und -männer und den Schlössern unserer alten Herzöge und Grafen.«

—Norre von Bjaldorn, *Burgsäss des Rhodensteins*, 1016 BF

Prinzipiell gibt es drei Wege für die Helden, um nach Weiden zu gelangen. Die Fahrt über den Neunaugensee ist sicherlich der hei-

kelste, denn in den Tiefen des Sees lauern die Neunaugen, die jedes Schiff zu versenken in der Lage sind. Außerdem regt sich im See das Omegatherion (siehe Kasten *Pandlaril und der See*), was dazu führt, dass auch Helden, die das Lied Pandlarils erlernt haben (siehe *Die Geißel des Nordens*, AB 104), um eine sichere Überfahrt erleben zu können, feststellen müssen, dass die Fee dieses Mal ihren Ruf nicht erhört. Ebenso wenig ist es den Geweihten Donnerbachs möglich, mit dem Alicorn die Elfenbarke zu rufen, die ihnen Zugang nach Celeän

ermöglicht (siehe **Des Königs letzte Reise**, AB 110 und Schild 177). Auch der Weg durch das Nebelmoor ist relativ gefährlich, aber für eine erfahrene Heldengruppe durchaus machbar. Eindeutig ist der Weg auf der Herzogenstraße über Rathila der sicherste, wenn auch der längste.

Die erste Station der Helden im Herzogtum dürfte der Rhodenstein sein (**Schild 55f.**), denn hier wird die umfangreichste Sammlung von Aufzeichnungen über die Geschichte Weidens verwahrt, zusammengetragen von den Kriegschronisten des Heiligen Ordens zur Wahrung. Dabei haben die Rhodensteiner sich nicht gescheut, die vielen Lieder und Sagen niederzulegen, die Adlige, Bardinnen oder das einfache Volk verbreitet haben.

Sollten die Helden vorher in Trallop Station machen wollen, um der Herzogin Walpurga zu berichten, so müssen sie feststellen, dass Weidens Herrscherin momentan bei ihrem Gemahl in Perainefurten weilt. Greifen Sie in diesem Fall auf die Informationen aus dem Abschnitt **Die Feste der Herzogin** auf Seite 32 zurück, um diesen Besuch der Helden in Trallop zu improvisieren. Von Trallop aus sind es auf der Alten Straße durch waldreiches Ackerland über Balsait und dann am Ufer des Finsterbachs entlang gute 150 Meilen zum Rhodenstein.

WETTERLEUCHTEN

Auf dem Weg nach Süden sollten Sie an geeigneter Stelle den nachfolgenden Vorlesetext unterbringen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nur eine dünne Wolkendecke trübt das Licht des Tages. Von der Kuppe eines Hügels könnt ihr den Pandlarin erblicken. Der See liegt still da, doch diese Stille hat etwas Trügerisches, Lauerndes an sich. Unwillkürlich durchzieht euch ein Frösteln.

Plötzlich kommt Wind auf und schwillt an. Ihr seht, wie die Wolken über dem See sich zusammenziehen und dunkel färben. Das Wasser peitscht auf und in den finsternen Wolken tanzen dunkle Lichter. Aus dem Nichts scheint ein Sturm über dem Zentrum des unheilvollen Gewässers zu toben.

Noch aus dem Altgaretischen stammt das Wort *“Weterleich”*, der Tanz des Wetters, und so nennt man in Weiden den Widerschein der Blitze. Der unnatürliche Sturm spiegelt das Aufbäumen der Bestie im See wieder, die sich gegen die Bannzauber Pandlarils wehrt (siehe nebenstehenden Kasten).

DAS GEDÄCHTNIS WEIDENS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich, der Rhodenstein. Die mächtige Feste erhebt sich stolz auf ihrer Felszinne über dem schnell fließenden Finsterbach und der Schimmer der warmen Sonne liegt auf den Dächern, Zinnen und Türmen. Gut sind die wehenden Banner des Ordens zur Wahrung und des Schwertbundes an den hohen Wehren auszumachen, die der stete Augrimmer knallen lässt. Das Dorf am Fuße der alten Burg drängt sich an den Felsenberg und ordnet sich rund um den Dorfplatz an, auf dem sich beeindruckend die der Rondra heilige Flammende Eiche erhebt.

Das Gros der gut zwei Dutzend Häuser ist aus Holz errichtet, nur die wenigsten bestehen aus Stein, wie die kleine **Zoll- und Zehntstelle** neben den steinernen Fundamenten der Brückenruine über den Finsterbach, über der das Banner der Grafschaft Bärwalde weht. Die wichtigsten Gebäude des Dorfes sind das **Gasthaus Zum Steinernen**

PANDLARIL UND DER SEE

Seit Urzeiten wacht die Hohe Fee Pandlaril, nach zwölfgöttlicher Glaubenslehre eine mächtige Dienerin Efferds, über den Neunaugensee, den geheimnisumwitterten Pandlarin. Nacht für Nacht webt sie durch ihren Gesang mächtige Bannzauber. Diese Zauber hindern die Kreatur, die im See schlafen soll, daran, zu erwachen, die Fee zu vernichten und ganz Weiden zu verschlingen.

Tatsächlich handelt es sich bei dem ‘Neunaugenseemonster’ um einen Teilleib des Omegatherions, der Vielleibigen Bestie des Namenlosen (**Götter 9**). Die äonenlange Wacht hat Pandlaril geschwächt, die Frevler Herzog Bernhelms, der den Efferd-Tempel Trallops niederbrennen ließ, die Umtriebe namenloser Kultisten (siehe Heyne-Roman **Aus dunkler Tiefe**) und die Sphärenerschütterungen des Krieges gegen Borbarad haben ihr ebenfalls stark zugesetzt. Seit einigen Monden regt sich das Omegatherion besonders stark, als spüre es nahende, große Ereignisse. Mit aller Kraft wirft es sich gegen die magischen Fesseln Pandlarils und bindet die Aufmerksamkeit der Fee. Im Umfeld des Pandlarin kommt es zu unheimlichen Wetterphänomenen, Geistererscheinungen und Angriffen von daimoniden Kreaturen (siehe auch Seite 43).

Dies begünstigt die Pläne Yolanas, die ihre Feindin so schwach vorfindet wie seit Jahrhunderten nicht mehr. Für die Helden hat das zur Konsequenz, dass sie nicht auf die Hilfe Pandlarils zugreifen können, selbst wenn sie die Fee aus anderen Abenteuern kennen oder sich unter ihnen gar ein ‘Ritter des Alten Weges’ (**AB 87**) befindet. Alle Versuche der Kontaktaufnahme scheitern. Als Antwort trägt der Wind das Echo eines fernen Liedes an das Ohr des Helden. Der Klang ist unheilsschwanger und düster und der Held bekommt eine Ahnung von dem gewaltigen Kampf, den Pandlaril im Augenblick kämpft.

Im Zusammenhang kann sich den Helden die Brisanz ihrer Queste enthüllen: Sollten sie scheitern und der Schattenwolfkönig das Auenherz verschlingen, würde nichts mehr die Kreatur im See davon abhalten, sich zu erheben und Weiden zu verschlingen.

Rhodenstein für den eiligen Leser:

Einwohner: etwa 300

Herrschaft: Edler Hargörd Pratos von Rhodenstein

Verteidigung: 2 Ritter des Edlen, 1 Dorfbüttel, 50 Ordensleute des Rhodensteins

Tempel: Travia, **Rondra** (auf Burg Rhodenstein), Efferd-Schrein (am Finsterbach), Hesinde-Schrein (auf Burg Rhodenstein)

Wichtige Gasthöfe: Gasthaus ‘Zum Steinernen Löwen’ (Q7/P6/S12)

Löwen, der **Travia-Tempel** mit dem Wohnhaus des alten Geweihten sowie die **Wassermühle** am Finsterbach, von der es heißt, in ihr spuke es in Vollmondnächten. Die größten Gebäude des Dorfes sind allerdings die Höfe der Freibauern.

Die Helden werden ohne weiteres auf dem Rhodenstein eingelassen. Vielleicht haben einige von ihnen bereits Bekannte unter den Geweihten, so zum Beispiel Burgsass **Norre Rothbrandt von Bjaldorn** (den sie aus dem Abenteuer **Das Erbe des Aikar** aus der Anthologie **Steinzeichen** kennen könnten) oder sogar **Brin Lirondiyan von Rhodenstein**, den Abtmarschall des Ordens zur Wahrung selbst (siehe **Schild 148**). Wenn sie sich gezielt nach dem Bund und der Verbindung des Herzogs Emmeran und des Fürst-Erzgeweihten Curathan erkundigen, werden sie in den **Grünen Saal** geführt, den ersten der Bibliotheksräume.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Raum ist ganz in Grüntönen gehalten und muss einer der repräsentativsten der ganzen Burg sein. Die Schränke, Kisten und Regale, die vor allem geographische Werke über das Herzogtum Weiden enthalten, sind kostbar verziert, zwischen ihnen stehen mehrere Sessel – ungewöhnliche Möbel für eine Weidener Burg.

Gerade hat ein Novize euch eine kleine Erfrischung gereicht, da tritt eine schlanke und hochgewachsene Frau ein. Feines Silber durchzieht die zu einem strengen Pferdeschwanz gebundenen, dunkelbraunen Haare der Anfangsfünfzigerin, ihre dunklen Augen funkeln im Licht der Feuerschalen und vertragen zusammen mit dem fein geschnittenen Gesicht und dem dunklen Teint die tulamidische Herkunft der Geweihten. Sie trägt einen langen Wappenrock aus edelstem Damast, unter dem ein Ringelpanzer aus Zwergenstahl blitzt. Ihr schwerer Samtumhang wird von einer Fibel mit den gekreuzten Schwertern einer Rittfrau gehalten und trägt auf der linken Schulter das Wappen der Wahrer. An ihrem kostbar verzierten Gürtel hängt neben den Lederrollen, die Pergament und Schreibzeug enthalten, ein schlankes Schwert in einer silberverzierten Scheide mit edlen Intarsien aus rotem Holz.

„Die mächtigen Götter in Alveran zum Grusse, die sturmbringende Löwin Rondra ihnen voran. Ich bin Sariya Fulminar von Donnerbach, Tresslerin des Ordens zur Wahrung, und es scheint, als wäre es an mir, der mir die Bibliotheken des Rhodensteins unterstehen, Euch zu helfen. So sprecht, wie kann der Orden der Wahrung Euch zu Hand gehen?“

Sariya zeichnet sich durch all jene Eigenschaften aus, die einer Rondrianerin gut zu Gesichte stehen: stolz und ehrenhaft, manchmal aufbrausend, aber den Hilfebedürftigen gegenüber milde, streng zu ihren Novizen und respektvoll im Umgang mit ihren Mitbrüdern und -schwestern. Sie ist eine gestrenge Hüterin der Bibliotheken des Rhodensteins. Hier lässt sie sich von niemandem ins Handwerk pfeuschen und schreckt auch nicht davor zurück, sich den Anweisungen des Erzkanzlers zu widersetzen. Sie führt ein strenges Regiment, in dem ihre Leidenschaft zuweilen ihren Blick trübt. Wenn es um die Beschädigung ihrer geliebten Bücher geht, fragt sie selten nach dem Schuldigen, sondern bestraft mit großzügiger, aber nicht immer treffsicherer Hand.

● Die Helden können Einsicht in die *Schrift der Herzöge* erhalten. (Die vollständige Schrift als Handout für die Spieler finden Sie zum kostenlosen Download unter www.dasschwarzeauge.de.) Suchen sie nach Herzog Emmeran von Weiden, finden sie die auf Seite 7 zitierte Textstelle. Außerdem können sie erfahren, dass auf Emmeran die traditionell guten Beziehungen zwischen dem Herzogtum und dem Dominium zurückgehen.



● Nach eingehender Recherche (20 Zeiteinheiten abzüglich der aufsummierten TaP* der Lesen/Schreiben-Proben aller suchenden Helden) lässt sich die Kopie eines Dokumentes von der Hand Herzog Galdurs finden, das er dem Kaiser Murak-Horas 17 v. BF nach Bosparan sandte:

»Dem Wunsch und Willen des Heiligen Horas folgend, erneuerten Wir, Galdur von Horasia, VIII. Herzog zu Baliho, zu Radilapis cruentus den Bund mit den Alben, wie es schon der alte König im Norden getan. Zudem wollen Wir Unseren Kaiser unterrichten, dass Wir vor der Götter Augen mit der Auenmaid Filyina Haselglanz den Bund der Ehe geschlossen haben.«

● In der *Schrift der Herzöge* finden die Helden auch einen Eintrag zu Galdur dem Weisen (siehe Seite 7). Mit Hilfe Sariyas lässt sich bestimmen, dass Galdur vermutlich dreizehn Generationen vor Emmeran gelebt hat. Der „alte König im Norden“ ist natürlich Isegrein der Wanderer, erster und letzter König Balihos (siehe Seite 6).

● Wo sich ein Ort namens 'Radilapis cruentus' befindet, dessen bosparanischer Name 'blutgetränkter Grenzstein auf festem Grund' bedeutet, ist nicht bekannt, allerdings taucht der Name in Abschriften alter

Briefe auf, die König Isegrein zu Baliho verfasste. (Tatsächlich ist es der von Isegrein benutzte Name eines Kastells,

das er an der Grenze an der Stelle des heutigen Rathila errichtet hat. Wenn er nach Bosparan schrieb, benutzte er allein diesen Namen und dem schloss Galdur sich an.)

● In der umfangreichen Sagensammlung finden sich auch viele Hinweise auf das Auenherz, den griffigsten jedoch kann Sariya den Helden geben: „Das Auenherz, so wird erzählt, sei das spirituelle Herz Weidens. Jener Ort, der die größte Nähe zur Fee Pandlaril innehat und von dem aus das ganze Land seine Lebensgeister bezieht. Fällt das Auenherz, so sagt die Legende, so fällt das Herzogtum. »Beginnt im Binnenmeere / die Kreatur sich zu erwehren / müssten fallen Weiden und Deren. / Zu des Rattenkindes Ehren / beide Sklaven wären.« So sagt es ein altes Pergament unbekannter Herkunft, das wir in unseren Archiven verwahren.“

● Auch einen Hinweis, wo die Helden weitersuchen können, kann Sariya ihnen geben. „Wir haben gehört, dass sich eine silberne Ritterin an der Fallinger Linde niedergelassen hat, die vom Volke auch 'Sendbotin der Fee' genannt wird. Dort fordert sie vorbeiziehende Ritter zur Tjost, und wer sie besiegt, der könne ein Ritter des Alten Weges werden, der Fee und Land verbunden ist. Wenn also jemand mehr über dieses ganze Wirken weiß, dann jene Silberritterin.“ Auch wenn man aus der Stimme der Geweihten hört, dass sie diese Feenbotin offenbar nicht recht schätzt, kann sie den Helden erklären, wo die Fallinger Linde (Schild 62f) zu finden ist: Sie erhebt sich in einem Hain unweit der Reichsstraße II in der Baronie Menzheim.

● Ein weiterer Anlaufpunkt kann der Rondra-Tempel Lohenharsch zu Baliho sein, denn dort ruhen die Sennmeister der Orkenwehr, und Sariya ist sich sicher, dass Herzog Emmerans Bruder, Rondradan von Weiden, dort ebenfalls beigesetzt ist.

DIE BESTIE VON SILFURNINGEN

»Wir begannen zu fürchten, dass niemand uns von der schrecklichen Bestie befreien würde. Doch in der größten Not sandte uns der König im Norden seine erwählten Recken.«

—seit dem Sommer 1030 BF häufig gehörter Ausspruch der Alten an den Säumen des Bärnwalds

Wenn die Helden die Silberritterin aufsuchen wollen, dann bietet es sich an, vom Rhodenstein über den Alten Weg nach Anderath zu reisen und dann über die Reichstraße II nach Süden. Das Land um die Reichsstadt ist für Weidener Verhältnisse dicht besiedelt und man wandert zwischen wogenden Kornfeldern, fruchtbaren Äckern oder weiten Viehweiden einher. Vielleicht widerfährt den Helden auch das unvergessliche Erlebnis, in eine der hunderthörnigen Viehherden zu geraten. Es vergeht kaum eine Meile, ohne dass man einen Weiler, ein Gasthaus oder wenigstens einen Hof am Rande der Straße erblicken könnte.

Die Landschaft der Stadtmark wird durch sanfte Hügel geprägt, die von saftigem Grün bedeckt sind, und vom Rauschen des Pandlaril, der im Westen das Land begrenzt und ihm seine Fruchtbarkeit schenkt. Im Süden gibt es viele Haine und Waldstücke, Teile des Bärnwaldes und der alten Wälder von Vana, die gerodet wurden, um den Rinderherden Platz zu schaffen.

DIE BITTE EINES RINDERBARONS

»Ein Leben ohne Freude ist wie eine weite Reise ohne Gasthaus.«

—Leon Rukaris, Oberst der Beiluncker Reiter, Gareth, 1012 BF

IM FÜLLHORN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Reise geht gut voran, aber jetzt scheint es Zeit für eine Rast zu sein. Und dafür bietet sich der Weggasthof an, der eben in Sicht gekommen ist. Etliche Fuhrwerke und Karren stehen davor, was dafür spricht, dass Güte und Preise stimmen. Die Türe zur Schankstube steht weit offen und die Wirtin hat ihre Knechte angewiesen, lange Tische und Bänke in die warme Sonne zu stellen.

Ihr findet Platz an einem Tisch, an dem ein anscheinend wohlhabender Händler sitzt. Seine Kleidung ist zweckmäßig, aber teuer und repräsentativ. Allein das Wurfseil an seinem Gürtel und der abgegriffene Langdolch wirken etwas deplatziert.

Der Mann mag etwa vierzig Sommer zählen, sein Gesicht ist wettergegerbt und eine Narbe ziert seine rechte Wange. Sein volles Haar, das schon von Silber durchschossen ist, wird von einer Sendelbinde verdeckt. Nach einer unverfänglichen Begrüßung ("Die guten Götter zum Gruße, Travienssagen. Weitgereist?") stellt er sich als *Angilbert Dreifurten* vor, wohlhabender Rinderzüchter. Für einen Rinderbaron (er wird sich im Übrigen niemals selbst so bezeichnen), wie sie in der Grafschaft Baliho häufig und oftmals reicher und einflussreicher als die alteingesessenen Adligen sind, scheint er ein patenter Kerl zu sein, der den Helden eine Runde Bier spendiert. Nach einer Weile, in der Helden mit guter *Menschenkenntnis* bemerken können, dass Angilbert offensichtlich von etwas belastet wird, beginnt er zu erzählen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Wisst ihr, mich bedrückt da etwas und ihr scheint mir vom rechten Schlag zu sein, um mir zu helfen. Ich komme aus Silfurningen, einem kleinen Dorf in den Ausläufern des Bärnwaldes. Da habe ich meine Herden, denn das Gras zwischen den Waldzügen ist besonders saftig und das Fleisch der Rinder bekommt davon einen würzigen Geschmack. Einerlei, seit kurzer Zeit sucht uns eine schreckliche Bestie heim. Sie versetzt die Herden in Panik

und hat schon ein Dutzend Rinder auf dem Gewissen. Und nun hat sie sogar Menschen angefallen. Die kleine Walaprecht, die hat es in den letzten Tagen den Arm gekostet. Völlig verwirrt ist die Kleine seitdem. Erzählt, dass es ein riesiger Wolf gewesen sei, kalbsgroß und von tiefem Schwarz und mit funkelnden gelben Augen, das sagt sie immer wieder. Und meine Leute können das Biest nicht stellen. Sagt an, wollt nicht ihr mir helfen, die Bestie zu bezwingen? Ich zahle gutes Gold dafür."

Die Helden sollten bereits aus der Erzählung schließen können, dass es sich bei der Bestie nur um einen Schattenwolf handeln kann. Das allein sollte für sie schon Grund genug sein einzugreifen und zu ergründen, was die Kreatur hier treibt.

Nach wohlmeinenden, aber auch hart geführten Verhandlungen bietet er den Helden eine Belohnung von 5 Dukaten (auch pro Kopf) für ihre Hilfe und verspricht, dazu die Kosten für eventuelle Auslagen zu erstatten (wobei er vor allem Kost und Logis meint). Das Dorf Silfurningen liegt etwa einen halben Tagesmarsch vom *Füllhorn* entfernt Richtung Südwesten und Angilbert drängt auf einen raschen Aufbruch, um den Ort noch vor Einbruch der Nacht zu erreichen.

ZUM ORTE DES GESCHEHENS

Die Reise nach Silfurningen führt wiederum durch eine sanfte Hügellandschaft wiegender grüner Weiden und erst im letzten Teil tauchen vermehrt kleine Haine auf, die teilweise von urtümlichen alten Bäumen beherrscht werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Das sind die letzten Reste der alten Elfenwälder", weiß Angilbert zu erzählen. "Denn einstmals waren die Auen hier von undurchdringlichen Wäldern eingerahmt, in denen die Elfen unangefochten herrschten. Der größte Rest jener Wälder, die auch den Namen Vana tragen, ist heute der Bärnwald oder – wie wir sagen – der Silfürn, in dessen Ausläufern mein Zuhause liegt. Die Elfen sind schon lange weitergezogen, seit die Siedler anfangen, die Bäume zu roden, um Weizen und Roggen anzubauen und die Rinder grasen zu lassen." Angilbert lächelt in Erinnerungen versunken. "Doch erst vor kurzem ist eine elfische Schönheit aufgetaucht, um die Menschen immer wieder daran zu erinnern, dass der Tralloppe Vertrag ihnen das Recht auf den Wald zuspricht. Angeblich hat der Baron von Perainenstein sie sogar zu seiner Forstmeisterin erhoben. Pah, als hätte man so was seit den Tagen der Herzogenzwillinge gehört, hah. Elidiriel soll ihr Name sein."

Hier erhalten die Helden zum ersten Mal Kenntnis von *Elidiriel Frühlingserwachen* (siehe Seite 28 und **Schild 149**), die ihnen im Verlauf des Abenteuers wichtige Informationen geben kann.

DAS DORF SILFURNINGEN

Silfurningen für den eiligen Leser:

Einwohner: etwa 100

Herrschaft: Dorfälteste Fiya Dreifurten

Tempel: Peraine (mit Schreinen für Firun und Rahja)

Wichtige Gasthöfe: Gasthof 'Zum grünen Baum' (Q6/P5/S8)

Besonderheiten: Der 'Elfenbaum' ist eine alte Linde, die durch elfisches Zauberverwirken noch heute mit den fühlenden Wäldern von Vana weiter im Süden verbunden ist und um die es immer wieder seltsame Vorkommnisse gibt. In ihrem Stamm wohnt seit kurzem eine kecke Dryade, die sich einen Spaß daraus macht, junge Burshen durch anzügliche Bemerkungen zu necken.

Silfurninge liegt in den Ausläufern des Bärnwaldes (auf Isdira 'Silfürn') und seine Einwohner leben von der Jagd auf Niederwild, von Holzeinschlag und Köhlerei sowie von Ackerbau und Viehzucht. Die Dorfälteste ist *Fiya Dreifurten*, die Großmutter Angilberts, eine greise und fast blinde Waidfrau mit stetig glimmender, langstieliger Pfeife. Sie kümmert sich seit Jahren starrsinnig um die Belange der Leute und scheut sich nicht, auch den Weg nach Baliho auf sich zu nehmen, um dem Landvogt Angrist Bärenstein von Baliho die Stirn zu bieten.

Das Dorf besteht aus knapp zwei Dutzend Holz- und Fachwerkhäusern mit tief gezogenen Dächern. Der Dorfplatz wird von einer Linde beherrscht, die ein letztes Überbleibsel der riesigen Wälder von Vana ist. Der Baum trägt zur Zeit feuergelbe Blätter wie im Herbst, wenn der so genannte Elfensommer die Szenerie mit dem Galalaub (Isdira *gala*: golden, Farbwald, Herbst) in feurige Farben taucht. Die Dörfler können den Helden berichten, dass der Baum über Nacht die Farbe seines Laubes wechselte, und zwar in genau jener Nacht, als zum ersten Mal die Bestie erschien. Ebenfalls am Dorfplatz gibt es einen kleinen Tempel, der Peraine geweiht ist, und den Gasthof *Zum grünen Baum*, in dem Angilbert die Helden unterbringt. Der Schlafsaal ist sauber und die Kastenbetten mit Leinen bezogen, das Stroh frisch aufgeschüttelt. Als Gäste des Rinderbarons und Enkels der Dorfältesten werden die Helden im Dorf freundlich aufgenommen und auch in der gastfreien Stube, in der es verlockend nach einem reichhaltigen Eintopf duftet, herzlich empfangen.

Ein Abend im Grünen Baum

Das Gasthaus *Zum grünen Baum* ist ohne Zweifel das Herz des Dorfes. Als Vorlage für den Grünen Baum kann das *Wirtshaus Zum Stachel* (Ritterburgen 89) dienen. Der *Grüne Baum* ist ein zweistöckiges Haus, dessen Erdgeschoss im Fachwerkstil und dessen obere Etage aus Holz gebaut wurde. Über seiner Tür hängt ein grün gestrichenes, hölzernes Schild in Form einer mächtigen Linde.

Abends finden sich in der großen Schankstube viele der Dorfbewohner ein, um zu trinken und zu plauschen. Wenn die Helden sich im Schankraum niederlassen, treten schnell einige der übrigen Gäste an ihren Tisch und beginnen unaufdringliche (aber erkennbar neugierige) Gespräche, denn so weitgereiste Leute hat man schon lange nicht zu Gast gehabt. Und nachdem man sich etwas besser kennen gelernt hat und auch einige Runden Bier ausgegeben wurden, wird den Helden die Geschichte der Bestie von Silfurninge erzählt, die das Dorf seit gut einer Woche drangsalirt. Der Waldläufer *Linnart* war der erste, der die Bestie sah, als er auf der Pirsch war und sein Nachtlager im Bärnwald aufgeschlagen hatte. Er berichtet den Helden vom ersten Auftauchen der Bestie.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Das Madamal hatte sich hoch erhoben und tauchte die dunkle Nacht in silbriges Licht, als urplötzlich ein schauriges Geheul erklang, das mir einen kalten Schauer über den Rücken trieb. Wolfsgeheul war es, da war ich sicher, doch so mächtig, wie ich es zuvor noch nie vernommen hatte. Ich zog ein brennendes Scheit aus dem Feuer, denn der Wolf fürchtet das Feuer. Doch das Heulen kam immer näher und dann wurde es zu einem spürbaren Hecheln. Und dann war das Biest wie aus dem Nichts heran, so nah, dass ich seinen fauligen Atem spüren konnte.

Ein riesiger pechschwarzer Wolf, mit einem Kopf so groß wie der eines Kalbes. Das Licht meiner Fackel wurde von gefletschten Zähnen voller Geifer reflektiert – das übrige Licht meines brennenden Scheits von seinem merkwürdigen Leib schier verschluckt. Diese Bestie kann selbst einen Gewappneten mit einem Biss töten, da bin ich sicher.

Die Kreatur machte einen Schritt zurück, schnaubte unwillig und hob dann witternd die Schnauze. Ihr Körper schien seltsam unförmig in diesem Moment, dann blitzten die gelben Augen hämisch auf und der Wolf fletschte die Zähne. Er sprang auf mich

zu und erreichte mich nie, denn da war er verschwunden – ebenso plötzlich, wie er aufgetaucht war."

Zögern Sie nicht, den Bericht des Waldläufers weiter auszuschnüffeln und auch andere Dorfbewohner Schaugeschichten über die Bestie oder Schauermärchen über Wölfe im Allgemeinen zum Besten geben zu lassen. Linnarts Erzählung (die so wirkt, als habe er zu heftig dem Balihoer Bärenzod zugesprochen) sollte die Helden sofort an die Begegnung auf dem Stachelrücken erinnern.

Weitere denkbare Szenen in den Erzählungen:

- Die Alte *Fiya* erzählt mit Grabesstimme folgende Geschichte: "Das ist ein Zeichen großen Übels, das uns heimsuchen wird, das mit dem Herbstlaub, meine ich. So war es schon immer. Wisst ihr, als die herzengute Frouwe *Yolina* – Eidmutter erhalte sie – eines Sommers in den *Pandlarilauen* durch einen lichten Birkenhain ritt, da sah sie plötzlich, wie mit einem Male ein heftiger Wind die Baumkronen schüttelte und alle Birken ihre Blätter abwarfen, bis sie kahl um sie standen. Ein einzelnes Blatt aber, altersbraun und welk, schwebte direkt in ihren Schoß hinab. Es war dies just der Tag der Schlacht auf den *Vallusanischen Weiden*, eben jener dreimal verfluchte Tag, an dem unser wackrer Herzog *Waldemar* – die Donnergleiche erhöhe ihn – auf dem Felde blieb. Es stehen uns die guten Götter bei, wenn nun auch unsere Linde so anfängt."
- Ein *Kuhbursche* berichtet, dass die Bestie in der Morgendämmerung auf einer Weide die ihm anvertrauten Rinder auseinandergetrieben habe. Die etwa kalbsgroße Kreatur habe sich so schnell bewegt, dass er sie gar nicht richtig wahrnehmen könne, und als er mit seinem Viehsporn heran war, hatte sich die Bestie bereits hinter den Waldessaum zurückgezogen.
- Die Jägersleute berichten davon, dass seit dieser Zeit auch vermehrt die *Wolfsrudel* des Waldes aktiv geworden sind, und präsentieren Schaugeschichten über Wölfe im Allgemeinen und über eine große *Waldwölfin* im Speziellen, die nunmehr Opfer fordere, um die Jäger unbehelligt zu lassen.
- Die Waldläufer, die Angilbert ausgesandt hatte, die Bestie zu fangen, erzählen, dass sie eine Grube präpariert hatten, mit spitzen Pflocken und mit Laub abgedeckt, mit einem Kalb als Köder. In der Nacht sei das Laubdach eingestürzt, und als sie sofort mit Fackeln an die Grube eilten, fanden sie nur das aufgespießte Kalb vor. Von der Bestie gab es keine Spur.
- Die Geweihte *Henya Biesenfold*, die Vorsteherin des *Peraine-Tempels* (fröhliche, schlanke Mittvierzigerin, die blonden Haare zu kunstvollen Schneckengeflochten), legt den Helden nahe, sich mit der jungen *Walaprecht* zu unterhalten, denn diese sei neben *Linnart* der Bestie so nahe gekommen wie keiner sonst. Allerdings hat der Angriff des Untiers sie den linken Arm gekostet, weswegen man sie nur vorsichtig befragen sollte.

Walaprecht erzählt

Walaprecht ist ein sommersprossiges Mädchen von zehn Jahren, deren braune Haare zu vier Zöpfen geflochten sind und deren ebenfalls braune Augen feurig glänzen. *Henya*, die sich um Walaprecht kümmert und ihre Wunde pflegt, bringt die Helden am nächsten Morgen zu dem Mädchen, das blass und verstört in seinem Bett sitzt. Sein linker Arm fehlt bis zur Schulter.

Sollte ein Held auf die Idee kommen, dem Mädchen mittels Zauberei oder einer Liturgie helfen zu wollen, ist dieser Versuch leider zum Scheitern verurteilt: Die Verletzung ist älter als einen Tag, so dass sowohl die Anwendung des *BALSAM* (*Liber* 37) wie auch die des *WUNDSEGENS* (*Götter* 278) ohne Folgen bleiben. Die Geweihte *Henya* hat bereits einen *HEILUNGSSEGEN* (*Götter* 253) gewirkt, so dass das Mädchen auf dem Weg der Besserung ist.

Es braucht einfühlsame Helden, um Walaprecht zu befragen. Kenntnisse in *Menschenkenntnis* und *Heilkunde Seele* können hier extrem hilfreich sein. Nach und nach können die Helden dann jedoch Folgendes aus dem Mädchen herausholen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich war beim Beerensuchen im Wald, unten im Süden, wo es zur Fallinger Linde geht. Da sind die Walderdbeeren am größten und am schmackhaftesten. Gerade hatte ich einen schönen Kreis aus Feenkäppchen entdeckt und wollte schauen, ob dort tatsächlich Blütenjungfern im Madaschein tanzen, wie meine Muhme mir immer erzählt, da spürte ich heißen Atem im Nacken und hörte ein tiefes Geifern. Und bevor ich mich versah, da spürte ich ein Reißen an meinem linken Arm und einen fürchterlichen Schmerz. Lichtlos war das Wesen, riesig und seine Augen wölflisch gelb. Wieder schnupperte es an mir und öffnete sein schreckliches Maul mit den scharfen Zähnen. Doch dann sah ich ein silbriges Licht. Ein Licht wie den Schein der Mada in einer wolkenlosen Winternacht. Ein geisterhafter Mann stand dort und ich hörte seine Stimme wie den Augrimmer von Norden her, wie er der Bestie befahl, von hinnen zu schleichen, noch wäre der Bund nicht erloschen. Und die Bestie trollte sich tatsächlich weiter nach Süden. Und der Geist trat an mich heran, blickte aus hoheitsvollen Augen auf mich herab. Eine Krone zierte sein Haupt, obwohl er nur mit einfacher Jagdkleidung angetan war. Und dann verschwamm alles, ich erinnere mich nur noch, dass Herdan mich gefunden haben muss, denn in seinen Armen wachte ich auf, als er mich nach Hause trug.“

Hintergrund: Der Schattenwolf durchstreift die Region auf der Suche nach der Silberritterin und sucht dabei alle Orte auf, in denen er die Präsenz der Fee Pandlaril wittert. Der Kreis aus Feenkäppchen, von dem Walaprecht erzählte, und die kleine Quelle, die nur unweit davon sprudelt, sind tatsächlich vom Wesen Pandlarils durchdrungen und eine Nymphe aus Pandlarils Gefolge lebt in der Quelle, versteckte sich aber tief am Grund, als der Schattenwolf auftauchte.

Das finstre Feenwesen fiel Walaprecht an, weil sie eine *Feenfreundin* (Helden 250f.) ist und er in dem Kind ebenfalls die Nähe der Fee spürte – als er jedoch erkannte, dass es sich dabei nicht um die Silberritterin handelte, ließ er von ihr ab. Die Nymphe der kleinen Quelle rettete dem Mädchen das Leben, nachdem der Schattenwolf weitergezogen war und sie sich wieder an die Oberfläche wagte, in dem sie die Blutung der Verletzung stillte (was ein gelungener ANALYS mit 8 ZiP* auch jetzt noch zu Tage bringen kann).

DER GEISTERHAFTER WANDERER

»Der heilige Isegrein begründete dereinst jene raue Nordprovinz, die wir heute Weiden nennen und die dem Grimmigen ebenso gut gefällt wie das tobrische Land. Der meisterliche Waldläufer bezwang als erster Mensch den Hängenden Gletscher und zahlreiche Berggipfel und verließ später seinen Thron, um nur mehr in der Wildnis zu leben. Denn er wollte lernen, was diese zu lehren hätte, wollte hart und entbehrungsreich leben, auf dass alles, was nicht Leben war, in die Flucht geschlagen würde. Er wird vor allem von Wildnisreisenden als Vorbild angerufen.«

—Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung, in der *Perval-Ausgabe* aus dem Besitz des tobrischen Herzogs Bernfried von Ehrenstein, 933 BF

Die meisten Silfurninger tun das Erscheinen des Geistes in Walaprechts Erzählung als Hirngespinnst der Kleinen ab, denn der Jäger Herdan sah die Erscheinung nicht, als er Walaprecht fand – und fand natürlich auch keine Spuren von ihr. Sie glauben vielmehr, dass Walaprechts schwere Verletzung und der damit verbundene Schrecken und die Schmerzen das Mädchen halluzinieren ließen. Allein die Alten flüstern ehrfurchtsvoll davon, dass „der König im Norden“ zurückge-

EIN PAAR WORTE ZUM SPIEL MIT ISEGREINS GEIST

Isegrein der Wanderer ist eine mythische Figur und genau so sollten Sie den Geist auch darstellen. Er ist ein kraftvoller Herrscher, dessen Art näher an der eines Firun-Geweihten liegt als an der Hoffart eines heutigen Herrschers. Die Stimme des Geistes ist hoheitsvoll und hinterlässt das Gefühl von Gänsehaut wie der Augrimmer, der kalte Wind aus dem Norden. Das Blitzen in seinen Augen hat etwas Wölflisches.

Es ist weitgehend Ihrer Ausgestaltung und den Vorlieben Ihrer Spielrunde überlassen, wie Sie mit dem Geist umgehen. Vielleicht reizt Sie das erwartungsfrohe Funkeln in den Augen der hutzeligen Greisin, die am Kaminfeuer flüstert, dass nun endlich die Zeiten besser würden, da der König im Norden heimkehre, oder das stolze Lächeln des zahnlosen Alten, der sich in seiner Treue belohnt fühlt. Oder Ihre Runde mag lieber eine Gruselgeschichte, die sich in der Angst auf den Zügen des Viehburschen zeigen könnte, den der Geist erschreckte, weil sein Verhalten wenig firungefällig ist. Selbstverständlich kann man beide Varianten auch kombinieren. Sorgen Sie auf jeden Fall dafür, dass den Spielern klar wird, dass der Geist keinesfalls eine einfache gefesselte Seele ist, sondern weitaus mächtiger – und unterstreichen Sie Isegreins Würde und Majestät.

Regeltechnisch handelt es sich bei dem geisterhaften Wanderer um einen sehr mächtigen, ungebundenen Ahnengeist. Es ist denkbar, dass ein zauberkundiger Held auf die Idee kommt, ihn mittels eines GEISTERBANNES (Liber 97) auszutreiben. Eine solche Probe ist um 12 Punkte erschwert. Eine permanente Bannung des Geistes ist unmöglich und er wird innerhalb von 2 Stunden erneut erscheinen. Ein Boron-Geweihter, der einen Exorzismus mittels des BANNFLUCHS DES HEILIGEN KHALID (Götter 266) versucht, muss hingegen erkennen, dass Boron offensichtlich der Meinung ist, der Geist Isegreins habe in der Dritten Sphäre noch eine Aufgabe zu erfüllen.

kehrt sei und somit bessere Zeiten kommen würden, wie es seit alters her prophezeit sei. Einem findigen Helden jedoch, der Walaprecht einfühlsam bittet, sich genau an die Situation zu erinnern, und dabei einen BLICK IN DIE GEDANKEN (Liber 47) spricht, kann es gelingen, einen Blick auf den Geist zu erhaschen.

Bei dem geisterhaften Wanderer handelt es sich um niemand geringeren als *Isegrein den Wanderer*, den legendären König von Baliho, der seiner Krone entsagte, um in die Wälder zu gehen (wie sein firunheiliger Vater vor ihm, auf den sich obenstehendes Zitat bezieht). Doch Isegrein der Wanderer ist nicht nur einfach in die Wälder gegangen, wie die Annalen Weidens berichten. Noch heute streift sein Geist ab und an durch die Lande, die er beherrschte und die er so liebte. Auch wenn es ein Grabmal gibt, das den Ort bezeichnet, an dem Isegrein beigesetzt worden sein soll, die so genannte *Graue Wacht* (Steinzeichen 14f.), weiß niemand zu sagen, wo Isegrein starb oder wo sein Leichnam wirklich ruht. So halten sich die Legenden über die Rückkehr des Königs im Norden als Hoffnungsschimmer hartnäckig bei der einfachen Bevölkerung. Jedes Dorf in den Auwäldern und an den Ufern des Pandlaril hat seine eigene Form der Legende und seine eigene Beschreibung des alten Königs.

Dieses Mal erscheint Isegrein der Wanderer, um sein Land zu schützen. In der Ifirnsmaid Walbirg hat er die perfekte Verbündete, um dem jungen Arlan von seinem Schicksal im Strom des Rathil zu unterrichten und ihm den Zweihänder *Windsturm* zu überbringen.

ES GEHT AUF DIE JAGD

Die Bestie von Silfurningen ist nichts anderes als der Schattenwolf, den Yolana von den Rotwassern entsandt hat, um die Silberritterin

DER BÄRNWALD

Vor langer Zeit waren die Grafschaften Bärwalde und Baliho fast zur Gänze von dichten Gehölzen bestanden. Als die bosparanischen Siedler immer weiter west- und nordwärts in die Wälder hineinzogen, trafen sie auf die Elfen, die jene Wälder schlicht als Vana bezeichneten. Die Siedler fingen an, sich das Land untertan zu machen, und bald wuchsen Gras und Korn, wo zuvor Baum und Busch gestanden hatten. Schließlich hatten die Mittelreicher den Norden der Grafschaft gewonnen, nur noch der Süden gehörte dem urtümlichen Bärnwald. So ist es noch heute.

Die Elfen erzählen, dass der ewige Sommer ging, als die Menschen kamen, und das Herbstlaub immer wieder von der Bedrohung kündete, die nunmehr über dem Land liegt. In der Tat zeigt das Herbstlaub Vanas Bedrohungen an, denn in seinem Zentrum an der Quelle des Pandlaril liegt das *Auenherz*, das Heim der Fee Pandlaril (Schild 173).

auszuspähen und zu überwinden. Yolana weiß sehr genau, dass diese Sendboten der Fee Pandlaril ihre Pläne durchkreuzen könnte, wenn es ihr gelänge, in Pandlarils Namen die Ritter des Alten Weges zu versammeln. Jedoch ist auch die Silberritterin derzeit durch Pandlarils Kampf gegen das Omegatherion (siehe Kasten auf Seite 22) geschwächt, und als es dem Schattenwolf schließlich gelingt, ihre Spur aufzunehmen, kann er sie an der Fallinger Linde zu einem Kampf stellen (siehe unten).

Alle Hinweise und Spuren, die die Helden sammeln konnten, deuten darauf hin, dass die Bestie den dichten oder tiefen Wald sucht und das Tageslicht meidet. Die Aussagen der Dörfler legen nahe, dass sie sich südlich von Silfurningen aufhält oder möglicherweise nach Menzheim weitergezogen ist. Lassen Sie die Helden selbst planen, wie sie die Bestie zu stellen gedenken. Zwei Möglichkeiten liegen auf der Hand: Entweder die Helden gehen auf die Hatz oder sie legen sich auf die Lauer. In letzterem Fall können Sie zum Beispiel dafür sorgen, dass den Helden eine kapitale Waldwölfin in die Falle geht, nicht jedoch die nachtschwarze Bestie. Gerade bei der Herstellung von Fallen können die Jäger des Ortes den Helden natürlich mit Rat und Tat zur Seite stehen. Dabei könnte es für die Helden irritierend sein, wenn die Jäger die Waldwölfin schleunigst freilassen und darüber hinaus mit einer 'Entschädigung' versehen, weil sie keine Auseinandersetzung mit den intelligenten Tieren wünschen. Solche Szenen können Sie nach Belieben einstreuen und ausbauen.

Sollten Ihre Helden direkt zur Fallinger Linde ziehen wollen, können Sie sie gleich zum Kampf zwischen dem Schattenwolf und der Silberritterin führen.

JAGDSZENEN

Für den Fall, dass Sie und Ihre Helden die Jagd ein wenig ausgestalten wollen, seien Ihnen hier zwei Szenen für eventuelle Begegnungen an die Hand gegeben.

- Auf der Hutweide entdecken die Helden ein halbes Dutzend Rinderkadaver, wohl von einem einzelnen großen Tier gerissen (*Tierkunde* oder *Wildnisleben*). Bei 6 TaP* lässt es sich als großer Wolf identifizieren. In der Nähe finden sie auch den Leichnam des Viehburschen und den zerrissenen Kadaver seines Hundes. Eine Analyse der Szenerie kann ähnliche Erkenntnisse liefern wie auf Seite 16.

- An anderer Stelle finden die Helden eine von einem Prankenhieb entwurzelte junge Linde. Zwischen den abgenagten Wurzeln liegen die Überreste eines Wurzelbodes, die braunen Gliedmaße abgerissen, der kleine Kopf gespalten. Eine magische Analyse zeigt eine direkte Verbindung zwischen dem jungen Baum des Wurzelbodes und der Fallinger Linde.
- Nach dieser Szene böte es sich an, den Helden einmal die Bestie von Silfurningen zu präsentieren, damit auch letzte Zweifel ausgeräumt sind. Allerdings sollten die Helden auch jetzt kaum mehr als einen flüchtigen Blick auf die Kreatur erhaschen, bevor diese erneut verschwindet – diesmal zur Fallinger Linde.

DIE SILBERRITTERIN

Wenn es irgend geht, sollten Sie diese Szene zeitlich so legen, dass die Helden die Lichtung der Fallinger Linde erst nach Einbruch der Dämmerung betreten, damit der Schattenwolf seine ganzen Kräfte einsetzen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr gelangt auf eine große Lichtung, in deren Mitte sich ein uralter Baum erhebt: eine große, wunderschön gewachsene Linde, ähnlich der, die sich auf dem Dorfplatz von Silfurningen erhebt. Doch diese hier steht in voller Blüte und strotzt vor Kraft.

Dann hört ihr einen Schrei und eure Aufmerksamkeit fällt auf einen schrecklichen Kampf. Eine Ritterin mit silberner Rüstung und fein ziselierem Topfhelm liegt am Boden. Der weiße Wappenrock ist blutverschmiert, das Schwert liegt neben ihr und ihr rechter Arm ist seltsam verdreht. Vor der Ritterin steht zähnefletschend und unnatürlich tief grollend eine wolfartige Kreatur: die Bestie von Silfurningen.

Es ist ein Schattenwolf, kalbsgroß und schattenschwarz. Immer wieder scheinen seine Konturen zu verwischen, als bestünde er tatsächlich aus Schatten. Allein die gelben Augen, die so voller Bosheit blitzen, und die geiferglänzenden Zähne verändern sich nicht und wirken überaus bedrohlich. Erinnerungen an den Stachelrücken steigen in euch auf. Mit einem markerschütternden



Heulen, unwölfisch hoch, quittiert die Bestie euer Eintreffen. Mit überlegener Langsamkeit dreht sie sich zu euch um und bleckt die Lefzen, hebt spöttisch-herausfordernd den Kopf in eure Richtung.

An dieser Stelle drängt die siegestrunke Bestie den Helden einen Kampf auf, da sie sich gerade an ihrem Erfolg über die Silberritterin berauscht. Liefern Sie den Helden eine abwechslungsreiche Auseinandersetzung, in der Sie die beiden Hauptvorteile des Schattenwolves ausnutzen: die Fähigkeit, seine Form in begrenztem Maße verändern zu können und damit schon einmal Trefferpunkte zu reduzieren oder Attacken zu erschweren, und die Fähigkeit, in den Limbus auszuweichen. Damit kann der Schattenwolf ganzen Attacken ausweichen oder sich selbst hinter die Helden bringen, was ihm eventuell sogar unparierbare Angriffe ermöglicht. Die Werte des Schattenwolves finden Sie auf Seite 38. Besiegen die Helden die Bestie, wovon im Folgenden ausgegangen wird, so zerfließt ihr Körper langsam in die nächtlichen Schatten, ähnlich wie Frühdunst sich im Sonnenlicht und leichten Wind auflöst.

Die Silberritterin ist lebensbedrohlich verletzt (drei Wunden am rechten Arm und zwei weitere am Torso). Damit hat Yolana Erfolg bei ihrem Vorhaben, die Feenbotin auszuschalten. Ein kundiger Heilmagier vermag die Blutungen zu stillen und die Knochen im völlig zertrümmerten Arm der Frau zu richten (Zauberprobe des BALSAM um +10 erschwert; Liber 37), eine komplette Heilung der Wunden kostet 40 AsP. Ein auf Grad III aufgestufter WUNDESEGEN (Götter 278) heilt die Ritterin ebenfalls vollständig.

Jetzt sollte den Helden auch das Turnierzelt auffallen, das etwas abseits auf der Lichtung steht. Es ist strahlend weiß und über seinem Eingang hängt ein weißer Schild mit einer blauen Träne darauf. Vor seinem Eingang spenden zwei Feuerschalen Licht. In diesem Zelt wohnt die Ritterin, wenn sie sich an der Fallinger Linde aufhält, und es enthält alles, was eine Ritterin im täglichen Leben braucht.

ELIDIRIEL FRÜHLINGSERWACHEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich hört ihr ein Rascheln. Am Rande der Lichtung steht eine schlanke Elfe, die gerade die Hand sinken lässt, mit der sie die Zweige geschüttelt hat, um auf sich aufmerksam zu machen. Langsam und geschmeidig tritt sie auf euch zu, gewappnet mit einer eng sitzenden Lederrüstung mit floraler Ornamentik und einer leicht geschwungenen Fechtwaffe an ihrer Seite. Glattes, kastanienfarbenes Haar umfängt ein sommersprossiges Gesicht, in das Sonne und Wind scharfe Falten gegraben haben und in dem moosgrüne Augen ungebrochene Vitalität versprühen.

“*Bha’salasdralya*. Seid mir begrüßt, die ihr die Schatten überwunden habt. Schnell wie der Wind müsst ihr gewesen sein, denn auch wir kamen so flink uns unsere Füße trugen, als wir den Hilferuf der Botin hörten.”

Die Elfe ist niemand anderes als *Elidiriell Frühlingserwachen* (Schild 149) aus der Sippe Mond-über-den-Seen, deren Mitglieder den Menschen Weidens seit Isegreins Tagen Freunde und Mahner gewesen sind. Elidiriell versucht, den elfischen Einfluss unter den Menschen wieder auf ein Maß anwachsen zu lassen, wie es zu Zeiten der elfischen Hofmeister in der Bärenburg üblich war. Sie ist Flur- und Forstaufseherin der Baronie Perainenstein am Südrand Weidens, als solche aber herrscht sie unbeschränkt über die weiten Ebenen und lichten Haine von Vana abseits der menschlichen Ortschaften, auch jenseits der Grenzen, die das Raulsche Reich heute gezogen hat. Kurz vergewissert sie sich, dass die Silberritterin am Leben ist, und sorgt gegebenenfalls mit einem BALSAM dafür, dass es so bleibt.

ZUR DARSTELLUNG DER SILBERITTERIN

Bei der Darstellung der schwer verwundeten Silberritterin sind einige Punkte zu beachten: Zunächst einmal ist sie eine direkte Sendbotin der Fee. Normalerweise dient sie als Prüfstein, ob ein Ritter würdig ist, den Alten Weg zu beschreiten, also ein so genannter Ritter des Alten Weges zu werden (weitere Informationen dazu finden Sie im AB 87 und im Abenteuer *Falkenherz* in der Anthologie *Märchenwälder, Zauberflüsse*). Bisher ist so gut wie nichts über diese Frau bekannt. Stets tritt sie in reinweißem Wappenrock mit einer einzigen blauen Träne darauf in Erscheinung, gewappnet mit silbernem Kettenhemd und fein verziertem silbernen Plattenzeug. Nur die Ritter, die sie in der Tjost besiegt haben, durften ihr Gesicht sehen, das sie stets in einem silbernen Topfhelm verbirgt, der feine Ziselierungen aufweist und von einem feinen weißen Schleier gekrönt wird. Nehmen die Helden ihr den Helm ab, blicken sie in das von braunen Locken umrahmte Gesicht einer blauäugigen Fremden. (Das Geheimnis, wer die Ritterin ist, wird auch in diesem Abenteuer nicht gelüftet.)

Falls noch nicht geschehen, bittet sie die Helden, die Feenbotin in ihr Bett im Turnierzelt zu bringen. Schließlich wendet sie sich ihnen zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ich muss euch danken, dass ihr das Leben der Botin gerettet habt, denn sie ist eine starke Verbündete. Doch eure Aufgabe ist damit noch nicht erfüllt – etwas müsst ihr noch tun, denn *Var-Vaydha* (Isdira: ‘der Behüter Weidens’) geht um. Und *vana* steht in *gala* (Isdira: ‘die Auwälder stehen im Herbstlaub’), was ganz unzweifelhaft von einer Bedrohung kündigt.”

Elidiriell ist die Person, die die Helden auf die eigentliche Spur Isegreins bringen soll. Sie offenbart ihnen, dass sie dem Geist des Wandersers folgen müssen, denn die Fallinger Linde, die “seinerzeit spross, als der Wanderer zum ersten Mal seine Schritte nach Vana lenkte”, stünde derzeit nur in vollem Saft, weil er zurückgekehrt sei. Dabei bezeichnet sie Isegrein durchgehend als “*Var-Vaydha*”.

Sie berichtet, dass auch alle anderen ‘fühlenden Bäume der Wälder’ durch ihr feuriges Laubwerk vor einer fürchterlichen Bedrohung Vanas und des Auenherzens warnen. Damit gibt Elidiriell den ersten konkreten Hinweis auf die Identität des Geistes und auf das, was die Helden zu tun haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Unter unseren Legendensängern geht die Weise, dass *Var-Vaydha* und *Oiodarell* Schwurträger vom *Górothir* an einem geheimen Ort einen Bund schlossen, um den Schutz des Auenherzens zu gewährleisten. Nun ist die Zeit gekommen, sich dieses Bundes zu erinnern und jenen Ort aufzusuchen. Der Geist des Wandersers weiß, wo dieser Ort zu finden ist. Und da *Oiodarell* ins Licht gegangen ist, kennen vielleicht nur noch die ältesten Legendensänger der Sturm- und Sippe diesen Ort. In unseren Weisen ist er hingegen vergessen.”

Elidiriell rät, den Geist zu suchen, um ihm die Frage nach der Bedrohung stellen zu können. Zwei Orte kann sie nennen, an denen es sich zu suchen lohnt, denn hier weiß sie von einer Verbindung von Menschen und Elfen, die Isegrein seinerseits sehr geschätzt hat.

● “Wo *Filyina* Haselglanz die Eiche pflanzte und *Furdra* erschlagen wurde.” Elidiriell weiß nicht, dass der so beschriebene Ort heute *Baliho* heißt, wohin Isegreins Geist tatsächlich als nächstes unterwegs ist. Denn immerhin ist dies seine Stadt. Einzelheiten zu *Filyina* und *Furdra* finden Sie auf Seite 29 und 30.

- "Wo sich der Baum des Feyenholden, die Namensgeberin, erhebt."

Damit ist Trallop gemeint und die Alte Weide im Vorwerk der Bärenburg, was als zweite Station für die Helden wichtig wird. Sollten die Helden nach Oiodarell fragen, so kann ihnen Elidiriel nur ausweichend antworten, jedoch erklären, dass Gôrothir das Isdira-Wort für den Donnerbachfall in Donnerbach ist. Sollten sich die Helden nach der Sturmtanz-Sippe erkundigen, dann erzählt sie, dass sie in den Auen von Pandlaril und Pandlarin lebt.

DER KÖNIG IM PORDEN

»Ich beuge mein Knie nur vor dem Land, dem ich diene, nicht vor Euch, die Ihr nicht wisst, was Ihr verlangt.«

—Isegrein der Wanderer, König von Baliho, zu Eudo von Bethana, dem Gesandten Yarum-Horas', 444 v.BF

Einem Geist zu folgen ist ein schwieriges Unterfangen. Daher ist es gut, dass Isegrein der Wanderer auch in seiner körperlosen Form seinem Beinamen alle Ehre macht und ganz wie ein Sterblicher gen Norden wandert. Die Helden können so in fast jedem Dorf auf Zeugen stoßen, die den Geist gesehen und entweder erkannt haben (und dann als mythische Heilsgestalt verehren) oder die er erschreckt hat (und die davon sehr verängstigt sind).

Lenken Sie die Helden durch solche Zeugenaussagen auf die Spur nach Baliho. Wir wollen Ihnen an dieser Stelle keine genauen Begegnungen vorgeben, sorgen Sie dafür, dass die Stimmung zwischen düster und mythisch pendelt und die Helden das Gefühl haben, einer leibhaftigen Legende auf der Spur zu sein.

DIE STADT BALIHO

Von den grünen Wiesen und fruchtbaren Äckern der lieblichen Menzheimer Au umgeben, liegt die alte Königsstadt Baliho am Rotwasser unweit des Pandlaril. Die Gründung Balihos geht auf Isegrein den Alten zurück, der 526 v.BF hier seine Feste errichtete. Über Jahrhunderte ist Baliho Hauptstadt Weidens gewesen, ehe es diese Würde an Trallop abtreten musste.

Das heutige Baliho ist vor allem das Zentrum der Weidener Vieh- und Pferdezucht: Neben den Balihoer Gelben hat auch die Zucht der Nordmähen und Tralloper Riesen die Stadt reich gemacht. Berühmt wurde Baliho aber auch durch den Balihoer Bärenod (einen starken Roggenschnaps) und das Bräubier. Die Stadt zeigt dem Reisenden zwei sehr unterschiedliche Gesichter: im Norden die stolze, traditionsreiche und fest ummauerte Grafenstadt, die Heimat des Weidener Rittertums; im Süden die planlos wuchernde Südstadt (herablassend 'Ochsenviertel' genannt), die den größten Teil der Fläche Balihos ausmacht.

Inmitten der brausenden und strudelnden Fluten des Rotwassers, die um vielerlei moosgrünes Gestein und schwarzes Geröll wirbeln, steht hoch droben auf einer grauen Felsnadel die ehemalige Königsfeste und heutige Grafenburg Rauharsch. Weitere Informationen über Baliho finden sich in **Schild 76–77**.

Prinzipiell eignen sich von vorneherein aber zwei Orte, um mit den Nachforschungen zu beginnen, die beide in der Grafenstadt liegen: die *Gräfliche Bibliothek der Klugen Undra* und die *Grafenburg Rauharsch*. Auch ein Besuch im bedeutenden Rondra-Tempel *Lohenharsch*, der die Grablege der Sennmeister der Orkenwehr ist, könnte hilfreich sein. Sie können das Spiel in der Stadt völlig frei gestalten, allein die Szene auf der Grafenfeste (siehe unten) ist unverzichtbar.

IN DER BIBLIOTHEK

Die Halbbrüder *Answin* und *Gerberod Stock* betreuen die in einem altertümlichen Backsteinbau untergebrachte Bibliothek, die auf Her-

ERKENNTNISSE DER HELDEN

- Bei dem Geist handelt es sich um Isegrein den Wanderer.
- Das Herbstlaub der Wälder von Vana zeigt, dass Weiden (oder genauer: das Auenherz) bedroht wird.
- An einem unbekanntem Ort schloss Isegrein einen Bund mit den Elfen.
- Der Geist Isegreins oder die auelfische Sturmtanz-Sippe wissen noch heute, wo dieser Ort liegt.
- Baliho und Trallop sind Orte, an denen Isegreins Geist wahrscheinlich demnächst erscheinen wird.

Die Reichsstadt Baliho für den eiligen Leser

Einwohner: 3.500 (davon 800 in der Grafenstadt)

Wappen: auf rotem Grund zwei silberne Wagenräder

Herrschaft: Burggräfin Ardariel Nordfalk von Moosgrund (die in Bezug auf die Stadt Baliho der Kaiserin direkt verpflichtet ist), vertreten durch Stadtmeister Angrist Bärenstein von Baliho

Garnisonen: 10 Ritter der Au samt deren Gefolge und 20 Grenzzreiter auf Burg Rauharsch, 20 Stadtwachen der Reichsstadt Baliho, 1 Banner Grünröcke

Tempel: Phex, Rondra, Rahja, Travia, Praios, Efferd (Schrein)

Besonderheiten: Kriegerschule 'Schwert und Schild' (**Helden 104**) in einer Wasserburg nördlich der Stadt, tausendjährige Eiche (die als Galgen dient und auf der Kraftlinie 'Hexenband' steht), Unterteilung in Grafenstadt und Südstadt, mehrere einflussreiche Gilden

Wichtige Gasthöfe / Schenken: 'Silbertaler' (Vichtreiberkneipe, nicht ungefährlich, Q3/P4/S10), 'Kaiserstolz und Orkentod' (Q5/P5/S12), Spielhaus 'Nordstern' (Q8/P9), Hotel 'Pandlaril' (Q8/P8/S22)

Stimmung in der Stadt: im Ochsenviertel häufige Streitigkeiten unter Kuhburschen und den rivalisierenden Rinderbaronen; der Dolch sitzt locker und weithin herrscht Faustrecht. Die Grafenstadt hat sich hingegen einen ritterlichen Stolz bewahrt.

zogin Undra zurückgeht. Die Steckenpferde der beiden Bibliothekare sind Familiengeschichte und Heraldik, aber in dem umfangreichen Schatz an Weidener Sagen, der in der Bibliothek gehütet wird, können die Helden tatsächlich fündig werden (dazu werden etwa 12 Zeiteinheiten benötigt, die um die TaP* der *Lesen/Schreiben*-Proben gesenkt werden dürfen).

- Filyina Haselganz war die Gemahlin des weisen Herzogs Galdur, die der Sage nach die Tausendjährige Eiche von Baliho pflanzte.

DOPPER UND STURM II: BALIHO

Bereits 1006 BF lag die Reichsstadt auf der Route Donnersturmrennens (**Donnersturm 48**). Die rondrianischen Tugenden sind in Baliho fest verwurzelt, zum einen gilt die Stadt als Wiege des konservativen Rittertums und zum anderen sind im Tempel Lohenharsch viele der Meister des Bundes der aufgehobenen Senne Orkenwehr beigesetzt. Darüber hinaus ist das Wagenfahren in der Stadt sehr beliebt und lange stand das Streitwagenfahren sogar auf dem Lehrplan der Akademie *Schwert und Schild*. Überall, vor allem aber in der traditionsreichen Grafenstadt, hängen kleine Wimpel, die vor Weiß ein rotes Rad zeigen – in Anlehnung an das Wappen der Grafschaft – und man hört allerorten, dass sich die Gespräche um das Rennen oder die neuesten Wagen drehen. Auch in Baliho erfreut man sich am freundschaftlichen Wettstreit mit Donnerbach und fiebert der Entscheidung über den Startort entgegen.

Ein selten gesungenes Lied erzählt, dass sie dies zum Gedenken daran tat, dass ihr Gatte ein altes Bündnis mit den Elfen erneuerte, den einst "König Isegrein, der zweite seines Namens" begründet hatte.

- Furdra war der Legende nach ein dreiköpfiger Flussdrache, der im Rotwasser hauste und von Isegrein dem Alten erschlagen wurde.
- Isegreins Thron steht noch heute im Rittersaal der Grafenfestung und bleibt verwaist, weil sich die Grafen Balihos nicht erdreisten, den Königsthron zu besteigen. Vielmehr haben sie einen kleineren Thron danebengestellt, von dem aus sie Recht sprechen.
- Die Helden können hier auch erfahren, dass der Pandlaril hier bei Baliho beginnt und zwei Quellflüsse hat: das Rotwasser (auch 'La'aha' genannt) und das Grünwasser ('Awadir'). Das kann ihnen die Suche nach der *Sturmtanz*-Sippe erleichtern, die ja an den Auen von Pandlaril und Pandlarin leben soll und somit erst ab Baliho in Richtung des Neunaugensees zu finden sein muss.

IM RONDRA-TEMPEL

Lohenharsch liegt ebenfalls innerhalb den Mauern der Grafenstadt. Die recht neue Halle mit hellgrauen Mauern, die mit umlaufenden, roten Löwinen verziert sind, erhebt sich über den Ruinen ihres altherwürdigen Vorgängers. Im Zentrum der hohen und runden Tempelhalle steht ein Glutbecken, über dem eine weißmarmorne Rondra-Gruppe thront. Die Hochgeweihte, *Alinja Leuenklinge von Norburg*, eine einäugige und unterkühlt wirkende Bornländerin mit braunen Haaren, lässt die Helden ohne weiteres in die alten Katakomben führen, wo sich die Grabplatten der Sennemeister befinden, die in Weiden als bedeutendes Pilgerziel gelten.

Tatsächlich ruht hier auch der Bruder Herzog Emmerans, dessen Grabplatte ihn im vollen Ornat seines Standes zeigt. Zwei Inschriften finden sich hier: *Rondradan von Weiden, Xlter Meister der Orkenwehr, Prinz zu Weiden. Würde an die Tafel der Göttin befohlen am 11. Tsa 572 BF in der Schlacht von Schatten und Eis.* Die zweite ist kleiner und lautet: *Unser Bruder Rondradan gab sein Leben für Rondra und uns. Sein Opfer ermöglicht uns, Wehr dem Feind zu sein. Gelobt sei die Sturmherrin.*

Die zweite Widmung hat Herzog Emmeran anfertigen lassen, um seinen Bruder im Tode zu ehren. Alinja kann den Helden erklären, dass die *Schlacht von Schatten und Eis* legendenumwoben ist und man bis heute nicht weiß, wo genau sie geschlagen wurde. Allerdings ist davon auszugehen, dass sie irgendwo im Norden an den Grenzen des Herzogtums stattfand.

AUF BURG RÄUHARSCH

»Wenn Isegreins Thron nicht mehr einsam und leer und die Knechte stehen in schimmernden Reihen Spalier für den König, ein endloses Heer, dann kehre ich wieder, dann komme ich heim.«
—aus dem Bundeslied von Fioriel
Schnee-auf-den-Bergen, 131 BF

Die alte Königsfestung ist für ihre hochragende, wahrhaft beeindruckende Ritterhalle berühmt und wegen des schon weit über 600 Götterläufe alten Zwölfgötterschaubilds an den Wänden der Burgkapelle. Vom Bergfried der Burg hat man einen herrlichen Ausblick auf die Windungen des Pandlaril und die Menzheimer Au.

Jeder adlige oder geweihte Held kann ohne weiteres auf Burg Rauharsch vorsprechen, Gemeine müssen bis

zum nächsten Tag warten. Glücklicherweise hält die Burggräfin *Ardariel Nordfalk von Moosgrund* dann nämlich Hof, spricht Recht und empfängt die Balihoer. Auch die Helden können so auf eine Audienz bei der jungen Frau hoffen. Richten Sie es so ein, dass die Helden zunächst lange warten müssen, denn Frau Nordfalk hat viel zu entscheiden und muss sich gegen ihre starrköpfigen Vasallen durchsetzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lange habt ihr warten müssen, doch nun endlich öffnet ein Ritter der Au die Tür und ihr tretet in die altherwürdige Grafenhalle zu Baliho, die durch den legendären Thron Isegreins beherrscht wird. Heute ruhen sogar die Pandlarilstränen darauf, die Krone der Grafen Balihos, in deren Namen die junge Nordfalk Recht spricht – vielfach funkelnd bricht sich das Licht in den zahlreichen Aquamarinen der Krone. Die Burggräfin steht neben ihrem eigenen Sessel und entlässt gerade den letzten Bittsteller, offenbar einen Rittersmann, so dass ihr Gelegenheit habt, Ardariel eingehend zu betrachten. Sie trägt ihre roten Haare fest zu einem langen, lederumwickelten Zopf geflochten. Die junge Frau ist mit einer geschwärtzten Gareth Plate gerüstet, deren Schultergeschübe mit rondrianischer Symbolik verziert sind. Darüber trägt sie einen weißen Wappenrock aus Silberdamast mit ihrem persönlichen Wappen. An ihrem Sessel lehnt ein mächtiger Zweihänder.

Hinter der Burggräfin steht eine junge Geweihte Rondras an einem Fenster und blickt versunken auf den Pandlaril, sie trägt das silberne Löwinenhaupt einer Tempelvorsteherin.

Der Ritter schreitet mit einem knappen Nicken an euch vorbei, so dass der Blick der Burggräfin auf euch fällt. Doch den registriert ihr kaum, denn das Strahlen der Pandlarilstränen ist einem Leuchten

gewichen, das dem des Madamals in einer wolkenlosen Nacht gleicht. In silbrigem Schein sitzt eine erhabene Gestalt auf dem Thron des Königs. Ein charismatischer Mann mit verwegendem Gesicht, hochgewachsen und in einfache Jagdkleidung gewandert. Auch ohne die Krone auf seinem Haupt ist seine königliche Abstammung sofort zu sehen.

Erst die erstaunten Blicke der Helden wenden die Aufmerksamkeit der Burggräfin und der Schwertschwester zum Thron. Wie Ihre Helden reagieren, bleibt eben diesen überlassen, Burggräfin Ardariel jedenfalls ergreift in einer fließenden Bewegung den Zweihänder, der auf ihrem Thron ruht. Deutlich zeigen sich zunächst Misstrauen und Ablehnung in ihrem Gesicht. Ihre Waffe hat sie kampfbereit erhoben. Die Schwertschwester, *Samia Erzwind von Rommily*, hat ebenfalls ihren Rondrakamm zur Hand und beschirmt argwöhnisch den Rücken ihrer Gefährtin.

Es ist an den Helden, den beiden klarzumachen, mit wem sie es zu tun haben. Dann jedoch lässt sich Ardariel ansatzlos auf das Knie fallen und streckt den Zweihänder dem König



entgegen, in der angemessenen Würdigung des Ranges des ungewöhnlichen Gastes, während Samia sich einige Schritte zurückzieht und ehrerbietig das Haupt senkt.

Gestalten Sie die Szene so, dass die Helden sofort mit den beiden jungen Frauen ins Gespräch kommen. Sobald Ardariel klar wird, wer vor ihr steht, weist sie ihre Knappin an, jeden aus dem Saal zu schicken – bis auf ihre Vertraute Samia und die Helden. Das nun folgende Zwiegespräch zwischen dem Geist und den Helden ist keine einfache Szene. Die Begegnung mit Isegrein ist mystisch-verklärt, geprägt durch die apokryphen Andeutungen aus der Vergangenheit und den kryptischen Prophezeiungen des Königs. Ardariel und Samia lauschen den Worten Isegreins voller Zuneigung und mit großem Respekt. Falls es Ihnen notwendig erscheint, stoßen Sie die Helden ruhig darauf, dass sie gerade eigentlich nicht weniger als der "Rückkehr des Königs" beiwohnen, wenn Sie dieses Zitat verzeihen wollen.

Es wäre der Situation äußerst unangemessen, wenn die Helden den Geist einfach mit ihren Fragen bestürmten. Die jähzornige Burggräfin und die traditionalistische Rondra-Prätorin reagieren auf eine solche Taktlosigkeit aufbrausend (siehe dazu auch weiter unten).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Lange habe ich an der Grauen Wacht geruht, bis mich das Beben weckte. Und lange wanderte ich, um zu verstehen. Das alte Übel hat sich erhoben und ich zog aus, alles zu bereiten. Denn der Bund muss auf dem Grenzwerder an der Grenze gefestigt werden, wie es die Generationen nach mir bereits zweimal taten. Und ihr", er wirft euch einen mahnenden Blick zu, "ihr sollt die Werkzeuge sein, die dies in dieser Generation zur Vollendung bringen. Erneut ist es an der Zeit, dass das Opfer von Löwe, Bär und Wolf erbracht wird. Der Bär und die Löwin eilen schon herbei, allein fehlt ihnen der Wind, der sie sonst sturmesgleich umfängt. Es ist an euch, diesen Windsturm zu überbringen, um das Werk vollenden zu können. Der *largra umbrarum* heult sonst schon bald seinen Sieg über die Ebene."

Hier folgen einige Erklärungen zu den Aussprüchen des Geistes, die Sie verwenden können. Bedenken Sie jedoch, dass Isegrein sich nicht die Mühe macht, den Sinn hinter seinen Sätzen zu erklären.

- *Nurdra'wa rathgya* kann von jedem, der Isdira spricht, als 'Lebensfluss wehrt die Feinde' übersetzt werden. Der Begriff *largra umbrarum* ist jedoch ein Sprachgemisch aus Isdira und Bosparano: *largra* ist ein elfischer Begriff für Wolf, *umbrarum* bedeutet im Bosparano Schatten, so dass sich das Wort 'Schattenwolf' ergibt.
- Nach dem Grenzwerder befragt (Werder ist ein alter Ausdruck für eine Insel, gemeint ist also eine Insel an der Grenze), erklärt Isegrein, dieser Ort trage auch den Namen *Radilapis cruentus* (bosp. 'blutgetränkter Grenzstein auf festem Grund') und er habe seinerzeit dort das Kastell *Finisrath* errichtet ('Grenzinsel', ein bosparanisch-altgarethisches Kunstwort). Isegrein hat tatsächlich keine Vorstellung von dem Ort Rathila, der unter diesem Namen erst weit nach seiner Zeit gegründet wurde.
- Das Opfer, das "von Löwe, Bär und Wolf erbracht wird", steht dafür, wie der Schwurbund zu erneuern ist, und verrät vor allem, dass auch das Blut des Königs der Schattenwölfe bei dieser Gelegenheit vergossen werden muss.
- "Der Bär und die Löwin eilen schon herbei" bezieht sich auf Arlan und Thalia, die bereits unterwegs sind.
- Windsturm ist der Name des alten Zweihänders, den Isegrein der Alte von der Fee Pandlaril erhalten hat. Diese Waffe ist ein essentieller Teil des Rituals, mit dem der Bund besiegelt wird. Er stellt quasi die Verbindung zum Auenherz dar, denn er ist vom Wesen der Fee durchdrungen.
- Das Gespräch endet damit, dass der Geist kurz die Schulter der Burggräfin berührt und sich zu den Helden umwendet. "Wir werden uns unter der alten Weide treffen!" Damit meint er den Herz-

ARDARIEL NORDFALK VON MOOSGRUND UND SAMIA ERZWIND VON ROMMILYS



Ardariel Nordfalk von Moosgrund

Burggräfin Ardariel (Schild 147) ist hochgewachsen (1,86 Schritt) und von kampfgeohnter Statur. Sie ist geradlinig, zu Zeiten aufbrausend und jähzornig, dabei aber überaus neugierig. Hervorstechend ist jedoch ihr tiefer Rondra-Glaube, sie lebt streng nach den Geboten ihrer Göttin und führt allzeit ihren geweihten Zweihänder *Sturmruf* mit sich.

Die Schwertschwester Samia ist ebenfalls hochgewachsen (1,84 Schritt) und von athletischer Statur. Ihr schwarzes Haar trägt sie kinnlang und dicke Strähnen fallen ihr meist ungebündelt in die strahlend blauen Augen. Die junge Geweihte ist ausnehmend hübsch (Vorteil *Gut Aussehend*), begegnet dieser Einschätzung aber üblicherweise mit einer gewissen Gleichgültigkeit, nur um sich plötzlich – völlig überraschend – ihrer weiblichen Reize zu erinnern, die sie dann gekonnt für ihre Zwecke einsetzt. Seit sie ihre Liebe und ihr Herz jedoch Ardariel Nordfalk von Moosgrund geschenkt hat, ist sie darin eher zurückhaltend. Samia ist ihrem geistlichen Stand entsprechend gewandt: Über einem stahlblanken, halblangen Kettenhemd und Plattenzeug trägt sie den Wappenrock der Kirche. Ihr Namensschwert *Ramlih'isha* ('Erzwind', ein anderthalbhändiger Rondrakamm) hängt stets an ihrer Seite.

baum der Bärenburg, denn just dort wird *Windsturm* als Insignium der Weidener Herzöge verwahrt. Dann wird seine Gestalt durchscheinender, um schließlich ganz zu verschwinden.

Die Helden können sich nun mit der Burggräfin und Samia austauschen. Die junge Rondra-Prätorin hat erst vor kurzem in den alten Chroniken ihres Tempels, der sich auf der anderen Flussseite in Moosgrund erhebt, etwas über einen ähnlichen Bund gelesen. Auch Herzog Emmeran schloss offenbar einen Bund, die so genannte Wehr den Feinden. Allerdings schloss er diesen Bund mit den Rondra-Geweihten zu Donnerbach, den Erben Heleons, da ist sich Samia sicher (und die Helden wissen das bereits durch ihre Recherche in Donnerbach und auf dem Rhodenstein).

Fragen die Helden nach der Auelfen-Sippe der *Sturmtänzer*, so kann Ardariel ihnen sagen, dass in ihrer Heimatbaronie auf der anderen Flussseite früher einige dieser Elfen lebten. Die meisten von ihnen seien jedoch an das Ostufer des Neunaugensees gezogen, um ihre Ruhe zu finden. Sie weiß aus Erzählungen, dass diese Sippe den Kontakt mit Menschen meidet und kaum zu finden ist, wenn sie sich nicht von selbst offenbart.

Sollten die Helden gegenüber Isegrein oder Ardariel die guten Manieren oder rechte Ehrerbietung vergessen, zögern Sie nicht, die Burggräfin ein Machtwort sprechen zu lassen. So kann sie ihren Zweihänder auf einen der massiven Tische niedersausen lassen, auf dass den Helden der Schreck in die Glieder fährt, und den Betreffenden anbrüllen: "Was fällt dir ein, Kerl? Der König des Nordens hat dich erwählt, ob es dir gefällt oder nicht. Ich werde das respektieren – aber dann wachse gefälligst auch über dich und dein begrenztes Herz hinaus. Zögere nicht, sondern tue, was dir bestimmt ist!"

"ES WAR EIN KÖNIG IM NORÐEN"

Die Reise nach Trallop, die erneut über die Reichsstraße II verläuft, ist verhältnismäßig sicher. Zögern Sie aber keinesfalls, die Reise nach

Ihren Vorstellungen und den Wünschen Ihrer Spieler auszuschmücken. Entweder in Baliho, Trallop oder am Wegesrand kommt es zu einer Begegnung mit dem Barden *Falber Falkenherz* (31 Jahre, 1,90, hellbraune Haare, grüne Augen, gut aussehend), den die Helden vielleicht aus dem Abenteuer *Falkenherz* (Anthologie *Märchenwälder, Zauberflüsse*) kennen. Der melancholische Falber wurde 791 BF geboren und verlor sein Herz an die Fee Pandlaril. Ein Fluch Yolanas sperrte ihn in einen Stein, bis einige Abenteurer ihn kürzlich befreiten, doch eine garstige Laune der Hexe verwehrt ihm den Kontakt mit der Fee.

Er ist ein brillanter Barde in einer ihm fremden Zeit, der Aventurien neu kennen lernt. Sein heimliches Streben richtet sich gegen Yolana, um eines Tages ihre Zaubermacht zu brechen. Wenn er die Helden kennt, wird er die alten Freunde entsprechend begrüßen, ansonsten können die Helden von ihm und seinen Liedern hören. Als er lebte, lag der letzte Schwurbund erst 200 Jahre zurück, und er kennt viele Lieder, die heute in Vergessenheit geraten sind. Wenn die Helden ihn fragen, trägt er ihnen mit wohlklingender Stimme das Lied vom *König im Norden* vor.

»Es war ein König im Norden, / war stolz, gewaltig und reich. / Ihm gleich ist keiner geworden / und nie wird einer ihm gleich.

Und als es galt zu sterben, / er saß am tiefen Meer. / Es schlichen herbei seine Erben, / der Wolf, die Eule, der Bär.

Da sprach er zur weisen Eule: / "Dir lass ich Forst und Wald. / Kein Jagdherr wird dich stören / im luftigen Aufenthalt."

Und weiter sprach er zum Bären: / "Ich lasse sonder Zahl / dir Burgen und Städte, verteile / sie an deine Kinder zumal."

Und sprach er zum Wolfe desgleichen: / "Dir lass ich ein finstres Feld. / Mit Schatten und aber Schatten, / für deine Gier nun bestellt."

Und wie er solches gesprochen, / so streckte er sich aus zur Ruh' – / ein Sturm ist angebrochen, / der deckt mit Winden ihn zu.

Es war ein König im Norden.«

Das Lied, das vermutlich auf Aldifreid zurückgeht, in seinem Ursprung aber viel älter ist, erzählt von Isegrein dem Wanderer, dem König im Norden. Die Eule ist die Eulenkönigin Oropheia, die heute noch in den Wäldern Weidens lebt (*Schild 173*). In dem Lied steht sie aber auch für die naturverbundenen Völker, während der Bär die Herrschaft der Herzöge und ihrer Erben symbolisiert. Für die Helden am interessantesten ist die Zeile über den Wolf, den der König bannte.

DIE FESTE DER HERZOGIN

Die Ereignisse in Trallop bleiben völlig Ihrer Ausgestaltung überlassen, so dass Sie gezielt auf die Vorlieben (und eventuellen Bekanntschaften) Ihrer Gruppe eingehen können. Alle relevanten Informationen über Weidens Hauptstadt finden Sie in *Schild 72ff*.

Schon an der Beflagung ist zu erkennen, dass die Herzogin Walpurga momentan nicht auf der Bärenburg zu finden ist (und es ist leicht herauszufinden, dass sie momentan bei ihrem Gemahl Bernfried von Tobrien in Perainefurten weilt).

Wieder stellt sich die Frage, wenn niemand von Stand oder Priester der Zwölfe unter ihnen ist, wie die Helden in die Burg gelangen können. Die eleganteste Möglichkeit, die sich bietet, ist es, die Altherzogin *Yolina* aufzusuchen, die in ihrer Eigenschaft als Herzgute Mutter der Therbüniten häufig in der Stadt verkehrt und auch mit dem einfachen Volk gut steht. Wenn die Helden ihr berichten, dass die Wälder Vanas im Herbstlaub stehen, wird sie ihnen sofort ein offenes Ohr schenken, denn sie weiß, dass dann Weiden Gefahr droht, und wird die Helden mit in die Bärenburg nehmen. *Yolina* ist eine ernste und zuweilen trübsinnige Anfangsiebzigigerin, die das leise Lautenspiel liebt und den Ordensleuten unseres guten Vaters Therbün, den hilfreichen Spitalmeistern der Zwölfgöttlichen Lande, allerlei aufopfer-

Trallop für den eiligen Leser

Einwohner: knapp 6.000

Wappen: auf Blau ein silbernes Zinnenschildhaupt, belegt mit einem Neunauge in Silber

Herrschaft: Herzogin Walpurga, vertreten durch den Stadtmeister Tannfried von Binsböckel

Garnisonen: 30 'Scharwächter' (Stadtwatchen), 10 Nacht-, 10 Brücken- und 20 Torwachen, 1 Banner 'Grünröcke' (Bärenburg, Alte Veste), 40 Rittleute vom 'Orden des Donners', 20 'Ritter des Bären' mitsamt Gefolge (Bärenburg), 1 Schwadron 'Rundhelme' (Bärenburg)

Tempel: Phex, Praios, Rondra, Travia, Boron, Firun, Peraine, Rahja, zerstörter Efferd-Tempel

Wichtige Schenken: 'Bärenschenke' (Q6/P8), 'Bei Gorge' (Q6/P5), 'Heller und Kreuzer' (Q5/P6), 'Kaiserstolz und Orkentod' (Q4/P4), 'Kreuzergrab' (Q1/P2), 'Norderwacht' (Q8/P9)

Wichtige Herbergen: Therbüniten- (Q5/P4/S45) und Badilakaner-Kloster (Q3/P4/S60)

Besonderheiten: 'Eisige Stelen'

Stimmung in der Stadt: unterschiedlich in den baulich separaten Stadtteilen. Neutraltrallop: resigniert; Niedernufern: drückend-gefährlich; Hohenufern: geschäftig; Altentrallop: selbstbewusst. In der ganzen Stadt Misstrauen gegenüber Fremden, was sich im Fehlen von normalen Herbergen ausdrückt. Vorbehalte gegenüber Zauberkundigen.

rungsvolle Hilfe zuteil werden lässt. Ihre immer noch blonden Haare trägt sie in einem losen Zopf und ihre nussbraunen Augen strahlen fürsorgliche Wärme aus.

Andernfalls könnte der erste Ansprechpartner der Helden der Haus- und Hofmeister der Bärenburg, *Eberwulf von Weißenstein*, sein. Der dunkelblonde Mittdreißiger, der das geschliffene Wort, feinen Witz und subtile Schmeicheleien mehr noch als schöne Frauen schätzt, bringt gerade geistreichen Gästen und Bittstellern am Herzogenhof besonderes Wohlwollen entgegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr das Alte Vorwerk betretet, in dem sich auch die Alte Weide erhebt, von der Elidiriell gesprochen hatte, seht ihr, dass unter der mächtigen, dicht und weit ausladenden Krone des alten Baumes ein reichverzierter Stuhl steht. Darauf sitzt ein junges Mädchen mit silberblonden Haaren und reinweißer Jagdkleidung, das gerade glockenhell auflacht und einem mächtigen Hund den riesigen Kopf krault. Vor ihr stehen zwei Ritter mit grün-weiß geviertem Wappenrock, die offenbar verwundet sind, aber bei eurer Annäherung die Hände argwöhnisch an die Schwertgriffe legen. Bei eurem Herantreten erkennt ihr sie als jene Ritter, die Arlan nach Trallop sandte, um seine Schwester zu schützen.

Das Mädchen blickt euch aus bernsteinfarbenen Augen an, es ist ein durchdringender Blick – dann lacht sie wieder. "Lasst das. Diese hier sind Erwählte, das kann ich spüren." Erneut blickt das Mädchen euch an. Ohne Zweifel handelt es sich um Walbirg von Löwenhaupt, die Ifirnsmaid. Freudige Neugier liegt in ihrem Blick. "Ich habe euch bereits erwartet, Oheim Isegrein hat euch angekündigt – warum habt ihr so lange gebraucht, hm?"

In der Tat ist Walbirg bereits im Bilde, was Isegrein den Helden aufgetragen hat, und weiß, dass sie kommen, um Windsturm zu holen. Allerdings wird sie abwarten, bis die Helden direkt nach dem Zweihänder fragen und ihr gute Gründe geben, warum sie gerade ihnen diesen Talisman übergeben sollte.

Sorgen Sie dafür, dass es zu einiger Interaktion zwischen den Helden sowie Alt-Herzogin *Yolina* und Walbirg kommt, zum Beispiel durch gezieltes Nachfragen der beiden, so dass die Helden nicht das Ge-

fühl erhalten, hier nichts bewegen zu können. Tatsächlich hat Walbirg den Zweihänder der Weidener Herzöge bereits aus der Rüstkammer der Bärenburg holen lassen, die ehrfurchtgebietende Waffe lehnt am Stamm der Alten Weide. Auf der anderen Seite wird die Ifirnsmaid es den Helden nicht einfach machen, Informationen zu gewinnen, denn sie begreift die Reise der Helden nach Rathila als eine Art Queste, innerhalb derer sich die Helden (und damit Weiden) als würdig erweisen müssen.



Bei den Rittern handelt es sich um jene Arlanritter, die Arlan nach Yolanas Angriff nach Trallop schickte, damit sie seine Schwester beschützen, und die die Helden somit bereits kennen. Sie können also die Geschichte der Helden vom Attentat auf den Prinzen, Yolanas Drohung und Aldares Opfer bestätigen. Bei der Verabschiedung befiehlt Walbirg den beiden Rittern, die Helden zu begleiten, und sie gibt ihnen dabei folgende Nachricht für ihren Bruder mit: "Geliebter Bruder! Früher oder später wirst du einsehen müssen, dass du mich nicht beschützen kannst – und auch gar nicht sollst. Mein Leben liegt in den Händen der Schwanengleichen – so ist es mir bestimmt. Wie es dir bestimmt ist, unter der Segenshuld der Donnergleichen zu streiten und zu siegen."

Die Arlanritter können zu Gefährten der Helden werden, vor allem sollten Sie sie einsetzen, wenn Ihre Helden auf die Idee kommen könnten, Windsturm einfach für sich zu behalten oder irgendwo zu versetzen.

DAS SCHWERT DER HERZÖGE

Mit einem eindringlichen Blick überreicht Walbirg schließlich einem der Helden (vorzugsweise einem Ritter oder Rondra-Geweihten) das Talismanschwert des Herzogtums. Wählen Sie den Träger Windsturms gut aus, es ist eine der höchsten Ehren für einen Ritter, diesen Zweihänder zu führen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Ifirnsmaid braucht beide Hände, um dir den mächtigen Zweihänder zu reichen. "Gib gut auf Windsturm Acht, dann gibt er auch gut auf dich Acht. Und bedenke allezeit, während du ihn trägst, wie du handelst. Erwähne dich stets an diese Worte: 'Mit Rondra, Maß und Mut!'"

Schwer wiegt die alte Klinge in deiner Hand. Du vermagst nicht zu sagen, ob es das Gewicht des Stahls ist oder das der Geschichte von beinahe eintausend Jahren. Deine Hand schließt sich um das Heft, das von Kämpfen wie Nasildir von Trallop, Waldemar der Bär und Walpurga von Löwenhaupt in unzähligen Schlachten geführt wurde.

Ein Schauer kriecht über deinen Rücken, als du daran denkst. Weit entfernt vermeinst du das Rollen von Donner und das Toben des Rondrikans zu vernehmen. Fast undenkbar, dass eine Schlacht verloren gehen könnte, in der ein Feldherr dieses Schwert führt – hinter sich die geschlossenen Reihen der Weidener Ritterschaft mit blitzendem Stahl und farbenprächtigen Wimpeln. Du beginnst zu ahnen, welche Macht dieser Waffe innewohnt.

DER ZWEIHÄNDER WINDSTURM

Das Zweihandschwert Windsturm ist seit der Zeit des ersten Seneschalks *Giselwulf von Weiden* mit der Herrschaft über das Weidener

Land verbunden. Lange Zeit wurde sein Alter auf 800 Jahre geschätzt, doch die Offenbarung der Fee Pandlaril im Jahr 1023 BF brachte ans Licht, dass sie selbst einst das Schwert an Isegrein des Alten übergab und damit das Rittertum in Weiden begründete (AB 87). Windsturm, das von keiner Menschenhand geschmiedet wurde, weil damit seit 526 v.BF in der Dritten Sphäre.

Als Herzog *Miron der Jüngling* 251 v.BF in einer Schlacht gegen die Schwarzpelze fiel, barg Graf *Nasildir von Trallop* den Zweihänder von dem Schlachtfeld. Er ließ die Klinge der Kriegsgöttin Rondra weihen (und schwächte so unwissentlich Pandlarils Wacht). Es ist kaum bekannt, dass er dieses Schwert führte, als er 247 v.BF *Nargazz Blutfaust* erschlug. Seine Nachfahrin Gräfin *Gylda von Trallop* übergab Windsturm 51 v.BF schließlich an *Angfold von Fürstenhort*, den Kaiserlichen Marschall Weidens. Über diesen gelangte es in die Hände von *Galdur dem Weisen*, der der neue Herzog von Baliho wurde und mit der Waffe den Schwurbund erneuern konnte. Herzog *Waldemar der Bär* ließ Windsturm zugunsten seiner treuen Ochsenherde in Weiden zurück, als er in den Krieg nach Tobrien zog und in der Schlacht auf den Vallusianischen Weiden gegen die Kriegsdämon Karmoth fiel. So blieb es seiner Erbin erhalten.

Windsturm entspricht dem Urbild eines Zweihänders. Die Klinge ist relativ breit und zweischneidig, der Griff ist lang und die gesamte Waffe recht vorderlastig.

Der Zweihänder 'Windsturm' (Talent Zweihänder)

TP	TK/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	WM	DK
2W6+6	12/3	180	155	-	0	0/0	NS

Anmerkungen: Die Waffe ist der Rondra geweiht und dennoch hat sich das Erbe der Fee in einem feinen magischen Schleier erhalten, der der Klinge innewohnt. Ein Schlag des Zweihänders kann mit Fechtwaffen und Dolchen nicht pariert werden.

Noch während die Helden mit Walbirg reden, kommt der alte *Pagol von Löwenhaupt* (Schild 146), der Vogt von Altentrалlop, angepölkert, um die beiden Ritter nach dem Wohlergehen der Frau Farlgard, der ersten Arlanritterin und seiner Verlobten, zu befragen. Erst nachdem die Ritter ihm versichern, dass es ihr gut gehe und sie – auf des Prinzen Arlan Wunsch hin – bei Frau Aldare Wacht hielte, beruhigt sich der Alte etwas und blickt dann die Helden skeptisch an. Der alte, untersetzte Ritter trägt eine Narbe auf der rechten Seite des Gesichts, vom Unterkiefer bis zur Augenbraue. Sein rechtes Auge fehlt, so dass er eine Augenklappe tragen muss. Pagol hat graue, kurz geschorene Haare und einen festen Blick, der meist grimmig wirkt. Er trägt voller Stolz den Wappenrock der Löwenhaupts und ist der älteste, männliche Teil der Familie. Sein linkes Auge funkelt in hellem Blau, als er Windsturm in der Hand des Helden sieht, und seine Hand fährt an das Heft seines Streitkolbens, bis Yolina dem Recken die Hand auf den Arm legt und ihn beruhigt.

DIE LETZTEN ANTWORTEN

Eine wichtige Frage bleibt noch zu klären, denn noch muss der Ort herausgefunden werden, an dem der Bund ursprünglich geschlossen wurde. Pagol von Löwenhaupt kennt den Namen Finisrath, denn die Burg seines alten Freundes Thordenin von Weißenstein, des Barons von Fuchshag, trägt diesen Namen. Er hat aber noch nie etwas von "Radix ... Radislaus ... Schnick-Schnack!" gehört, womit er Radilapis cruentus meint. Auch von einer Insel im Rathil weiß er nichts, allenfalls von kleinen Sandbänken.

Wenn die Helden aber den Namen der Elfensippe, also Sturmtanz, erwähnen, überwölkt sich sein Auge. "Elfenvolk, wie? Hm, dann rate ich euch, nach Mandelühr zu gehen. Das ist die Burg von meinem Junker Roderich, guter Mann das und ein erstklassiger Streitwagen-

fahrer. Wenn ihr mit den Spitzohren reden wollt, dann ist das ein guter Platz, denn ich weiß, dass dort welche dieser Traumtänzer zu finden sind. Und wenn irgendwer weiß, was es mit dieser Insel auf sich hat, dann die Elfen da."

ERKEPPTNISSE DER HELDEN

- Die Helden haben Windsturm.
- Der Bund wurde auf einer Insel geschlossen, die vermutlich Radilapis cruentus heißt.

DIE ELFEN VON MANDELIHR

»Kommt ein Elf und grüßt er dich, dann sei wachsam, hüte dich. Halt' dein Kind und halt' dein Huhn, bring ihm Salz und Zucker nun. Frag' um Rat und lache nicht, weißt doch nicht, wie wahr er spricht.«
—bekannter Sinnspruch unter den Weidener Bauern

Die Reise nach Mandelühr dauert gut einen Tag und führt durch die Baronie Altentrallop, die sich süd-östlich an die Stadt anschließt und sich nach Norden am See entlang zieht. Das Land des Wehrvogts Pagol von Löwenhaupt ist reiches Kulturland, dessen Bauern großen Anteil an der Versorgung der Stadt haben.

Im ersten Teil führt der Weg über einen Knüppeldamm durch sumpfiges Gelände, in dem überall große Seen glänzen. Über dem Neunaugensee hängt eine dunkle Wolkendecke und man kann den Regen sehen, der über dem großen Gewässer niedergeht. Wind kräuselt die bleigraue Oberfläche. Torfstecher gehen hier ihrem Tagwerk nach und Geschichten von Irrlichtern und Sumpfrantzen sind überall zu hören. Erst am Weiler Trallopfornten führt der Weg wieder auf festes Gelände und weite Felder säumen nun den Weg. Im Dorf Alfwalden zweigt der Weg nach Mandelühr ab, führt an einem dichten und urwüchsigen Wald entlang direkt zur Feste und dem dazugehörigen Dorf.

DIE SCHRECKEN DES NEUNAUGENSEES

Wenn Sie Ihre Helden mit den Schrecken des Neunaugensees in Berührung bringen wollen, so bieten sich die Neunaugen an, die in der letzten Zeit schon mehrfach die Fischer des Junkers Roderich von Krudenburg angegriffen haben. Tatsächlich handelt es sich bei den Neunaugen vor Mandelühr um Daimonide (ZBA 78), die während der letzten hundert Götterläufe in den Tiefen des Sees gelebt haben. Warum sie aus den Tiefen an die Oberfläche kamen, ist ungeklärt, allerdings machen sie die östlichen Uferregionen des Sees in zunehmender Zahl bis in den späten Sommer unsicher.

Daimonide Neunaugen

Aussehen: große, wurmartige Fische mit kurzen Flossen und einem runden, mit vielen kleinen Sägezähnen gespickten Maul sowie schwarzen Schlieren auf dem grauen Körper

Größe: bis zu 2 Schritt lang, bis zu 15 Finger Durchmesser

Biss: INI 13+1W6 AT 16 PA 5 TP 1W6+6 DK H

LeP 35 **RS** 1 **WS** 7 **MR** 4

Besonderheiten: können nur von magischen und geweihten Waffen verletzt werden; gegen Schadenszauber wirkt die MR als RS, gegen Zauber der Merkmale Form, Eigenschaften, Herrschaft und Einfluss wird sie verdoppelt.

DIE CROK-FESTE MANDELIHR

Mandelühr ist eine elegante, aber nichtsdestotrotz äußerst wehrhafte Wasserburg mit hellen Mauern. Die schmale, felsige Landzunge, auf der sie errichtet wurde, reicht weit in den Neunaugensee hinein. Als Cron-Feste ist Mandelühr ein direktes herzogliches Allod und schon

- Der Bund ist bisher dreimal erneuert worden, jeweils genau nach 12 Generationen.
- Es muss ein dreiteiliges Opfer dargebracht werden, jeweils ein Teil von Bär, Löwe und Wolf, wobei der Bär mit Weiden und der Löwe vermutlich mit Donnerbach gleichgesetzt werden kann.
- Die Spur führt nach Mandelühr, wo angeblich Elfen der Sturm- und Sippe leben.

die elfischen Hofmeister zogen sich gerne hierher zurück. Vermutlich erhebt sich die Burg über elfischen Ruinen, wobei heute nicht mehr klar ist, ob es sich dabei um ein auelfisches Pfahldorf oder womöglich sogar um hochelfische Überbleibsel aus der Zeit der legendären Stadt Mandalya handelt.

Fakt ist, dass es überall in der Feste Alkoven und florale Motive gibt, die auf diese elfische Vergangenheit hinweisen, und in den Kavernen unter der Feste, die zum Pandlarin hin offen sind, sogar alte elfische Barken gefunden wurden. Der Herzbaum der Feste ist eine schlanke, aber uralte Blutulme, die sich im weitläufigen Zwinger erhebt, und schon die fein geschwungene Form ihres Stammes lässt erahnen, dass sie von elfischen Gärtnern gepflanzt wurde.

Der jetzige Kastellan, der die Burg als Burgvogt für Herzogin Walpurga verwaltet, ist der Junker Roderich von Krudenburg, ein weithin bekannter Streitwagenfahrer und Vertrauter von Pagol von Löwenhaupt. Seit 1025 BF ist auf der Burg ein Halbbanner Grünröcke untergebracht, aus dessen Reihen auch die Grenzgardisten Rathilas stammen.

DAS WEITERE VORGEHEN

Junker Roderich empfängt die Helden wortreich und gastfreundlich, aber selbstverständlich sind die gesuchten Elfen der Sturm- und Sippe nicht auf der Feste selbst zu finden. Roderich ist ein typischer Weidener, hochgewachsen und rau, aber herzlich. Der Mittvierziger hat schwarze Haare, die ihm bis auf die Schulter fallen, dunkle Augen und ist unrasiert. Über einem knielangen Kettenhemd trägt er einen dunklen Wappenrock. Er weiß zu berichten, dass inmitten des Waldes, der sich westlich der Feste und nördlich des Weilers Alfwalden erstreckt, Elfen in einem gut versteckten Dorf leben. Die einfachen Leute nennen den Wald schlicht Albenwald, aber Junker Roderich erklärt, dass er eigentlich Lawaralîr heiße (Isdira: Wald der Wellengischt). Seine Ausläufer erstrecken sich bis an den Pandlarin und der Meinung Roderichs nach bleibt den Helden kaum eine andere Möglichkeit, als in den Wald zu ziehen und dort darauf zu hoffen, dass die Elfen sie finden werden.

Wenn Sie oder Ihre Gruppe es bevorzugen, so können Sie den Helden aber auch einen Führer aus Mandelühr an die Hand geben, um diese Episode ein wenig abzukürzen, oder wenn die Spieler darauf bestehen, nicht ohne einen Ortskundigen aufzubrechen. Die kleine Linje (ein schwächliches, etwa 14-jähriges Mädchen mit einem aschblonden Pferdeschwanz, das häufig Botengänge für den Junker erledigt) böte sich da an oder der greise halbfelfische Schnitzer Olin (hagerer Mitsiebziger mit halblangem, dichtem grauen Haar, dessen knotige Hände noch erstaunlich agil sind und der stets unverschämt grinst), dessen Vater aus der Sturm- und Sippe stammte.

IN DEN LAWARALÎR

»Wo Elfensippen hausen unter uralten Blauweiden oder im Firunsschilf, da sind die Äpfel und Birnen runder und röter und die alten Wälder bieten ganzjahrs eine große Pracht an Wild.«

—Frinja von Bjaldorn, 1016 BF

Der Wald, in den die Helden nun ziehen, ist urtümlich. Schon gut ein Dutzend Meter hinter dem Waldessaum umfängt das Rauschen und Knarren der Bäume die Helden vollständig, kein Weg ist zu erkennen und das Unterholz erschreckend dicht.

Machen Sie den Helden klar, dass es nicht ratsam ist, diesen Wald auf einem Pferd zu erkunden. Der Boden ist uneben, teilweise liegen riesige Felsblöcke im Weg. Das Licht hat einen bläulichen Ton, weil es durch die Nadeln der Kiefern fällt. In sumpfigen Niederungen finden sich schlanke Birken und allein die weißen Büschel des Sumpfgrases zeigen, dass man bestimmte freie Flächen besser nicht betritt.

Wir wollen an dieser Stelle keine Vorgaben machen, was Ihre Helden auf der Suche nach den Elfen erleben, ob sie eine Rotte von Schwarzkitteln aufstöbern oder einer von ihnen in ein Sumpfloch gerät. Vielmehr sei auf das Kapitel **Die Wildnis** in **Schild 16** verwiesen, um den Aufenthalt im Wald auszugestalten, und natürlich auf die **Zoo-Botanica**.

Lassen Sie die Helden ruhig ein wenig durch diesen Urwald ziehen, und leiten Sie erst, wenn sich Langeweile breitzumachen droht oder sie eine gute Idee haben, die folgende Szene ein.

ELFEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Sanya bha, telora.” Ihr wendet euch um und erkennt auf dem mächtigen Felsblock neben euch einen hochgewachsenen Elfen mit langen schwarzen Haaren. Er trägt eine fein verzierte Lederrüstung, zwei elegante Klingen hängen an seiner Seite. In den Händen hält er einen Bogen, und ein Pfeil liegt auf der Sehne. Das Blitzen in seinen bernsteinfarbenen Augen erinnert an das Funkeln in den Augen eines Wolfes angesichts seiner Beute. Ihr vermögt nicht zu sagen, ob er gleich den Bogen spannen wird oder wartend auf dem Felsen stehen bleibt, auf dem er wie aus dem Nichts erschienen ist.

“Was führt euch hierher, was wollt ihr?” Wieder müsst ihr die Köpfe wenden. Auf der anderen Seite steht eine schlanke Elfe, sie jedoch trägt reichverzierte Bauschkleidung und hält einen schlanken Speer in den Händen. Ihr glattes schwarzes Haar schimmert blau und ihre Augen blitzen wie zwei Amethyste.

Die Helden haben die Sturmtanz-Sippe gefunden, oder besser: Die Elfen haben die Helden gefunden. Der Mann ist *Ananthariel Verdirbten-Schwarzpelz*, ein weithin gerühmter Kämpfer der Sippe, und die Frau *Aressia Hört-die-Lieder-der-Ferne*, eine noch vergleichsweise junge Legendensängerin.

Wie genau das Zusammentreffen mit den beiden Elfen verläuft, hängt nun von der Reaktion der Helden ab. Sie können entscheiden, ob Ananthariel und Aressia die Helden in das Dorf der Sippe führen oder sie nur anbieten, ein gemeinsames Lager für die Nacht zu errichten, um sich mit ihnen zu unterhalten. In ersterem Fall können Sie *Teleris und Felerians Refugium* aus **Ritterburgen 172 ff.** als Vorlage für die Baumhäuser der Elfen verwenden, auch wenn die Sturmtanz-Sippe dem Auvolk angehört.

Ananthariel und Aressia können den Helden bei der Beantwortung der letzten Fragen helfen. Denn tatsächlich hüten die Legendensänger der Sturmtanz-Sippe in ihrem Sippenlied die Informationen, die die Helden nun benötigen. Wenn die Helden den Elfen die Bestie beschreiben, spuckt Ananthariel aus und zischt ein abfälliges “Largarth!”. Er, der seit über 200 Jahren auf dem Dererund weilt, hat tatsächlich von diesen Kreaturen gehört. Und Aressia kann nun vom König der Schattenwölfe erzählen. Daraus sollten die Helden den Rückschluss ziehen können, dass Isegreins Aussage sich nur auf diesen Schattenwolfkönig beziehen kann, das also dessen Blut ebenso fließen muss wie das der Schwurpartner. Ebenso kann die Legendensängerin den Helden erzählen, dass es tatsächlich eine Insel vor Rathila gab, an der Stelle, an der sich heute die von den Menschen Wolfshaupt genannte Untiefe befindet.

ERKENNTNISSE DER HELDEN

- Mit “Wolf” in Isegreins Aussage ist ein ganz konkreter Feind gemeint, dessen Blut geopfert werden muss, ein düstres Feenwesen aus den Salamandersteinen, das die Sturmtanz-Sippe *Largrath* nennt, Schattenwolf.
- Finisrath bezeichnet einen ganz konkreten Ort, eine ehemalige Flussinsel vor Rathila.

SCHWURBUND

Worin die Helden und ihre Gefährten sich wappnen und dem Bösen begegnen.

AM STROM DER FEINDE

*„Tapfere Männer und Frauen im Land
streiten kühn, das Schwert zur Hand,
Kampfgefährten zur Seite,
reite, Weidener, reite!“
—aus dem Lied Reite, Weidener, reite!*

Auf ihrem Weg nach Rathila erfahren die Helden von unheimlichen Kreaturen, die in der Ebene von Hardorp ihr Unwesen treiben: Es sind einzelne Schattenwölfe, die als Kundschafter ausgesandt wurden. Die Helden hören aber auch, dass “der junge Prinz” über den Fluss gesetzt habe, um sich der finsternen Wesen anzunehmen.

DIE STADT RATHILA

Nachdem Isegrein der Wanderer 451 v.BF in den Fluten des Rathils zusammen mit dem Elfen Oiodarell Schwurträger von der Sippe der Blutlöwen den Schwurbund *Nurdra’wa rathgya* schloss, gründete er an eben jener Stelle die Siedlung Radilapis cruentus, die fortan über

Rathila für den eiligen Leser

Einwohner: 400

Herrschaft: Baron Thordenin von Weißenstein zu Fuchshag

Garnison: 2 Ritter des Barons, 11 Grünröcke in Rathila, 4 Grünröcke in Grenzweiler, 1 Büttel in Buarsweiler

Tempel: Efferd, Peraine, Praios-Schrein, Ronda-Kapelle

Besonderheiten: Das Herdfeuerfeld vor dem Südtor bietet dem Reisenden Platz, der Rathila nach Sonnenuntergang erreicht und die Stadttore verschlossen vorfindet.

Wichtige Gasthöfe / Schenken: Gasthaus ‘Am Birkenplatz’ (P6/Q6/S18), Schänken ‘Zur humpelnden Henne’ (am Hafen; P2/Q4), ‘Zum fetten Ochsen’ (P4/Q6), ‘Fährmanns Rast’ (in Grenzweiler; P6/Q4/S6) und ‘Bauerntrog’ (in Buarsweiler; P2/Q2)

Stimmung in der Stadt: In Rathila geht es beschaulich zu, man ist sich dabei jedoch stets möglicher Gefahren aus Norden und Osten bewusst.



den 'Strom der Feinde' wachen sollte. Wenig weiß man heute noch über die schicksalhaften Geisterschlachten gegen die Schattenwölfe, die hier zu Isegreins Zeiten und in den Jahren 17 v.BF und 572 BF geschlagen wurden, so, als lege sich jedes Mal mit der Zeit ein Schleier des Vergessens über die Ereignisse, die über Wohl und Wehe des Landes entscheiden.

Die heutige Stadt Rathila ist die letzte Befestigung des Herzogtums Weiden vor dem freien Land des Nordens. Die wehrhafte Siedlung sieht ihre Feinde in den Raubrittern und Rotpelzen jenseits des Flusses oder aus den Bergen im Osten. Jetzt ist jedoch die Zeit, dass sich Rathila an seine ursprüngliche Aufgabe erinnert.

IN DER STADT

Über die Stadt und die Fluten des Rathils wacht die **Feste Finisrath (1)**, die in ihrer heutigen Form von Herzog Galdur dem Weisen errichtet wurde und sich an der Stelle erhebt, an der Isegrein ein Kastell errichten ließ. Im Burghof stehen drei Haselbüsche, die Galdurs Gemahlin Filyina Haselglanz pflanzte, während sich auf dem Platz vor der Feste eine Schwarzerle erhebt. Der Knappe der Göttin *Rurik Arvakur von Rhodenstein* (groß und kräftig, das lange dunkelbraune Haar zum Pferdeschwanz gebändigt, gepflegter Vollbart; gewappnet mit bronziertem Kettenhemd und Plattenzeug) vom Orden der Wahrung, der zugleich Baron Thordenins Hofkaplan ist, unterhält auf Burg Finisrath eine Rondra-Kapelle.

Nördlich der Feste liegt der dem Launischen geweihte **Tempel Efferdswehr (2)**, einer der ältesten erhaltenen Sakralbauten Weidens und einst Schwestertempel des niedergebrannten Gotteshauses zu Trallop. Die Menschen Rathilas beten hier für ein sicheres Übersetzen über den Fluss und reichen Fischfang. Im Tempel steht auch eine Statue der nur hier verehrten Efferdtochter *Panrathiël*, die als zornige Frau mit elfischen Zügen dargestellt ist und deren Zorn, etwa zur Schneeschmelze, besänftigt werden muss, wenn die Fluten des Rathil bedrohlich anschwellen. Ganz in der Nähe befindet sich auch der **Flusshafen (3)** mit der Fährstation, an der Reisende über den Fluss setzen können. Vorrangig legen hier die Boote der Flussfischer an. Wichtigster Tempel der Stadt ist das **Haus der Goldenen Felder (4)**,

in dem Peraine als Feld- und Fruchtbarkeitsgöttin verehrt wird. Viele Rathiler sehen in ihr die Gemahlin Efferds. Vor dem Tempel liegt der **Marktplatz (5)**, auf dem einmal in der Woche fahrende Händler ihre Waren feilbieten. An jeder der vier Ecken des kleinen Platzes befindet sich eine prächtige Birke.

Neben allerlei Handwerkern verfügt Rathila über zwei Schänken und ein Gasthaus. Die **Hafenschänke Zur humpelnden Henne (6, P2/Q4)** wird von *Egil Lakesson* geführt, dessen thorsalische Wurzeln auch den hier herrschenden rauen Umgangston mit sich bringen. Den Besucher erwarten phantastische Erzählungen über Sichtungen des 'Neunaugengeheuers' ebenso wie Kneipenschlägereien, bei denen der Wirt gerne mitmischt. Viel beschaulicher geht es in der **Taverne Zum fetten Ochsen (7, P4/Q6)** zu, die sich in einem prächtigen Gebäude in der Nähe des Südtors befindet und mit einer hervorragenden Küche aufwartet.

Direkt am Marktplatz liegt das **Gasthaus Am Birkenplatz (8, P6/Q6/S18)**, ein sauberes Haus, dessen Gastwirt *Travin Okdam* sich durch überschwängliche Freundlichkeit ausgezeichnet. Sollte das Gasthaus überfüllt sein oder der Reisende nach Einbruch der Dunkelheit Rathila erreichen, wenn die Stadttore verschlossen sind, findet das müde Haupt auf dem **Herdfeuerfeld (9)**, einem Zeltplatz vor dem Südtor, einen Ort für die Nacht.

Erwähnenswert ist noch die **Mühle (10)** am Fluss. Der Müller *Gillard* wird abergläubisch gemieden und ist als fauler Mehldieb verschrien, da er von dem Zehnten des Scheffels lebt. Tatsächlich ist der zynische Außenseiter ein äußerst belesener Mann, der sich auch auf die Heilkunst versteht.

Befestigungen

Rathila und die Fährstation Grenzweiler am Nordufer des Flusses sind von einem palisadengekrönten Wall umgeben. Nur der Hafen sowie das Südufer werden durch ein gemauertes Befestigungswerk aus bosparanischer Zeit geschützt. Diese Mauern sind die Reste eines Grenzwalls, der ursprünglich die gesamte Nordgrenze schützen sollte, doch dieses Vorhaben wurde nie verwirklicht.

In der Stadt befindet sich am Hafen die **Garnison (11)**, in der stets

elf der fünfzehn Grünröcke stationiert sind, während die restlichen vier in der **Kleinen Garnison (12)** am Nordufer Wache halten. Hier befindet sich auch ein kleiner **Schrein des Praios**.

GRENZWEILER

Rund um die Fährstation am Nordufer, wo der Weg nach Uhdenberg und in die Ebene von Hardorp beginnt, hat sich eine kleine, befestigte Ortschaft gebildet, die die Rathiler Grenzweiler nennen. In einem soliden Fachwerkhaus ist das Fährhaus untergebracht. Hier findet der Reisende einen kleinen Schlafsaal und die **Schänke Fährmanns Rast (13, P6/Q4/S6)**.

BVARSWEILER

Das einzig nennenswerte Gebäude in dem kleinen Dorf ist die **Schänke Bauerntrog (14, P2/Q2)**. Wirt *Pagol Ruttel* verlor nach einer schweren Verletzung sein rechtes Bein und konnte der Feldarbeit nicht mehr nachgehen. Er wandelte darauf hin seinen Hof in eine spärliche Kneipe um, die bei den Bauern des Umlandes jedoch sehr beliebt ist.

DAS WOLFSHAUPT

Im Fluss, nördlich des Efferd-Tempels, befindet sich eine tückische Stelle, die im Volksmund 'Wolfshaupt' (15) genannt wird. Knapp unter der Wasseroberfläche liegt eine Untiefe, auf der man im Sommer schenkeltief im Wasser stehen kann. Diese Untiefe ist weder sehr groß noch übermäßig gefährlich. Schiffer jedoch, die sie nicht kennen, können dort leicht mit ihren Booten aufsetzen.

Einst erhob sich hier eine kleine Insel, die im Lauf der Zeit immer mehr unter die Wasseroberfläche gesunken ist. Diese Stelle ist der Ort des Arasangras, an dem sich das Blut von Bär, Löwe und Wolf mit den Fluten des Rathil vermischen müssen.

WIEDERSEHEN MIT ARLAN

Prinz Arlan hält sich mit Thalia und der gemeinsamen Schar (siehe Kasten **Die Wehr des Nordens**) auf der Feste Finisrath (1) auf, wo es sich Baron *Thordenin von Weißenstein* (schlanker Mittfünfziger, weißes Haar und Vollbart, lebenslustig) nicht nehmen lässt, seinen künftigen Lehnsherrn im Rittersaal zu bewirten. Er lässt eigens einen Bock schlachten, damit man sich vor der Schlacht rundergefallig stärken könne, und es wird reichlich Bier und Brannt ausgeschenkt. Zwei reisende Barden sorgen für Lautenspiel und Sang in der kleinen Halle, während auf dem Bergfried in der Nacht gleich vier Türmer Wacht halten, um sofort alle zu warnen, sollte es zu einem Angriff kommen. Arlan empfängt die Helden wie alte Freunde, es zeigt sich aber auch deutlich die Erleichterung in seinen Zügen. Der Anblick Windsturms überrascht ihn und er drängt die Helden, ihre Geschichte zu erzählen. Mit seinen und Thalias Nachfragen haben Sie die Möglichkeit, das Wissen der Spieler zu überprüfen und notfalls zu ergänzen. Wenn Arlan von seiner Bestimmung erfährt, Windsturm zu führen, ist er sichtlich ergriffen. Später hält er mit den Helden sowie Thalia und Thordenin Kriegsrat, bei dem das Wort der Helden großes Gewicht hat.

VORBEREITUNGEN

Die Helden wissen, dass Thalia und Arlan in den Fluten des Rathil ihr Blut mit Windsturm opfern müssen, ehe die so geweihte Klinge den Schattenwolfkönig verletzen muss. Es ist die Aufgabe der Helden, sowohl die Stadt zu verteidigen, als auch den Feind hinzuhalten und später seine Reihen zu durchbrechen.

Neben Baron Thordenin selbst und seinen zwei Rittern stehen dafür die 15 Grünröcke und der dickliche Büttel *Garog* aus Buarsweiler zur Verfügung, zudem gibt es noch etliche wackere Weidener, die es verstehen, mit der Waffe umzugehen. Einige von ihnen sind mit dem Bogen recht versiert und können auf der Mauer Position beziehen, während es sich empfiehlt, die Verteidigung auf Grenzweiler und

DIE WEHR DES NORDENS

Thalia und Arlan haben mit ihrer Schar eine Wehr geformt, die durch die Verteidiger Rathilas, Streiter aus Weiden und die Helden ergänzt wird. Bald prägen die Kämpfer für sich selbst den Namen *Wehr des Nordens* und zeigen so ihre Verbundenheit mit dem Herzogtum Weiden und dem Dominium Donnerbach. Die Überlebenden der Schlacht werden sich auch weiterhin zur Wehr des Nordens zählen und eine verschworene Gemeinschaft bilden.

Die Wehr des Nordens besteht aus:

- den zwei Arlanrittern, die die Helden aus Trallop begleitet haben und die diese schon aus der Eröffnung des Abenteuers kennen,
- einer Lanze (10 Kämpfer) herzoglicher Rundhelme, die aus Trallop auf Veranlassung von Pagol von Löwenhaupt in Bewegung gesetzt wurde,
- drei Rittern des Tralloper Wehrvogts (samt Waffengefolge), darunter auch der Junker *Roderich von Krudenburg* mit seinem von Tralloper Riesen gezogenen Streitwagen,
- zwei Rittern der Au (samt Waffengefolge) und vier Grenzreiter (leichte Reiterei), die Burggräfin Ardariel den Helden hinterher sandte,
- vier Geweihten des Ordens zur Wahrung, die Tresslerin Sariya nach Trallop schickte,
- sechs Rondra-Geweihten aus Donnerbach,
- sechs Rittern aus dem Dominium Donnerbach, angeführt von *Rodegar von Rüsterbach (Steinzeichen 44)*,
- einem Halbbanner Grünröcke (aus Mandelilhr und der Grenz-wacht Rathila),
- zwei Rittern des Barons Thordenin zu Fuchshag und
- dem Büttel *Garog* aus Buarsweiler.

Damit streiten gut 80 Kämpfer an der Seite des Prinzen und der Helden.

das nördliche Ufer zu konzentrieren. Zu diesen Kämpfern in Rathila kommen die Getreuen, die Thalia und Arlan im Norden um sich sammeln konnten (siehe Kasten **Die Wehr des Nordens**).

Ein paar Helden sollten auch bei Thalia und Arlan bleiben, um sie notfalls zu verteidigen und später in die Schlacht zu geleiten. Einer dieser Helden wird zudem Windsturm führen (siehe Seite 38).

LETZTE ERKENNTNISSE IN RATHILA

Da Rathila bereits dreimal in anderthalb Jahrtausenden Schauplatz des Schwurbundes gewesen ist, ist es nahe liegend, in der Stadt nach weiteren Spuren zu suchen. Tatsächlich können die Helden fündig werden:

- Die Feste Finisrath wurde von Herzog Galdur dem Weisen errichtet. In der Rondra-Kapelle findet sich eine Gedenktafel zu Ehren des gefallenen Prinzen und Meisters des Bundes Rondradan von Weiden, die verkündet: *Auf kalten Grund fiel am 11. Tsa 572 BF Seine Eminenz Rondradan von Weiden, Xlter Meister des Bundes der Orkenwehr und Prinz zu Weiden, in der Schlacht von Schatten und Eis. Sein Leben für Rondra, sein Opfer für die Wehr den Feinden!*
- Wird die Stadtmauer genauer in Anschein genommen, lässt sich in dem Mauersegment nördlich des Flusshafens (3) ein verwittertes Ornament entdecken. Es zeigt in der Mitte eine geschlängelte Linie (den Fluss Rathil), links davon ein Wolfswesen und rechts zwei Krieger, deren Wappen nicht mehr zu erkennen sind. Zwischen beiden Kriegern ist ein Zweihänder (Windsturm) abgebildet.
- Interessant dürfte auch die Erkenntnis im Efferd-Tempel sein, dass die zornige Efferd-Tochter Panrathiël alljährlich mit Blutopfern von Tieren im Fluss besänftigt wird.

Mit diesen Erkenntnissen sollten die Helden letztendlich wissen, dass sie am richtigen Ort sind.

DIE MACHT DES BLUTES

»Es ist Rondras Gnade, die uns im Kampf erhält. Und wie sie uns Schild in der Schlacht ist, müssen wir denen Schild sein, die uns an-befohlen sind. So preisen wir die Göttin – und nur so erfüllen wir unsere Pflicht.«

—*Samia Erzwind von Rommilys, Schwertschwester des Moosgrunder Rondra-Tempels Lewinstolz*

Ihrem Wesen entsprechend werden die Schattenwölfe in der Nacht ihren Angriff beginnen. Je näher der Zeitpunkt zur Schlacht rückt, desto mehr häufen sich die Zeichen für die Helden:

- Immer häufiger kommt es zu Sichtungen von Schattenwölfen am nördlichen Ufer. Nachts ist ihr unheilvolles Geheul zu hören.
- Hexen aus Yolanas Zirkel, vor allem Sapharia, kundschaften am Himmel die Verteidigung der Stadt aus.
- Sowohl Thalia als auch Arlan werden von einer seltsamen Unruhe erfüllt. Beide spüren, dass der Zeitpunkt der Entscheidung näher rückt, und suchen immer häufiger die Nähe zueinander.

NACHT ÜBER RATHILA

In der entscheidenden Nacht scheint das Geheul der Schattenwölfe die gesamte Ebene von Hardorp nördlich des Flusses zu erfüllen. Thalia und Arlan ziehen sich zum Gebet in die Rondra-Kapelle zurück. Helden, die gemeinsam mit den beiden beten wollen, sind willkommen. Auf dem Weg von der Feste zum Fluss verharrt Arlan vor dem alten Efferd-Tempel. Nach kurzem Zögern betritt er das Gotteshaus und kniet vor der Statue Panrathiëls nieder. "Wache über uns, Herrin", betet er. "So wie ich dereinst über dein Land wachen werde."

Danach geht es mit einem kleinen Boot zum Wolfshaupt (15), der Untiefe im Fluss. Hier warten Thalia und Arlan mit einigen Helden an ihrer Seite auf die Ankunft des Feindes, während die anderen Hel-den die Verteidigung der Stadt übernehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit Stunden frisst sich das schreckliche Geheul in eure Seelen, als es mit einem Mal verstummt. Stille und Dunkelheit liegen über der Ebene. Die Ritter und Rundhelme an eurer Seite werden nervös und auch in euch macht sich die Gewissheit um das nahende Unheil breit. Da erklingt am Nachthimmel über euch ein gehäs-siges Lachen. Das alte Hexenweib Yolana kreist auf ihrem Besen über dem Fluss.

"Wie ich sehe, habt ihr die Kinderlein zusammen", ruft sie euch zu. "Aber seid euch eines Sieges nicht zu gewiss. Ich werde nicht noch einmal zwölf Generationen warten. Weiden wird fallen und Pandlaril vergehen!"

Wie unheilvolle Sterne glühen im Dunkel der Ebene rote und gelbe Augenpaare auf. Es müssen Dutzende sein.

"Wage es doch, Hexe", erklingt eine dünne Stimme vom Fluss. Sie gehört Arlan. "Ich bin vielleicht nur ein Knappe, aber ein Lö-wenhaupt, und ehe der Tag anbricht, haben wir dir den warzigen Hintern versohlt!"

Da setzt das Geheul der Wölfe wieder ein.

DIE SCHLACHT DER SCHATTEN

Der Ablauf der Schlacht ist entscheidend abhängig von den Aktionen der Helden, die auch im Vorfeld die Planung übernommen haben. Daher wird an dieser Stelle nur auf die Angriffe der Gegner eingegan-gen und die wichtigsten Szenen geschildert, mit denen Sie die Kämpfe ausschmücken können.

DER KÖNIG UND SEIN RÜDEL

Obwohl der Schattenwolfkönig (neben Yolana) sicherlich der gefäh-richteste Gegner ist, wird er sich erst einmal zurückhalten – bereits drei-mal kostete ihn seine ungestüme Wut den Sieg. Seine Schattenwölfe werden versuchen, zum Fluss durchzubrechen, um Thalia und Arlan zu töten oder die Verteidiger in Kämpfe zu verwickeln, damit die He-xen zur Tat schreiten können. Besonders ihre Fähigkeit, im Limbus zu verschwinden und 1W6 KR später in kurzer Entfernung (etwa im Rücken der Verteidiger) wieder aufzutauchen, sollte die Helden be-schäftigt halten.

Schattenwolf

Biss: INI 15+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+7 DK HN
LeP 45 **RS** 3 **WS** – **GS** 12 **AuP** unendlich **MR** 6

Besondere Kampfregele: 3 Aktionen pro KR (davon 2 Attacken), Gezielter Angriff / Verbeißen, Sprung / Niederwerfen

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (spezialisiert auf Feen und Feenfreunde), Formlosigkeit I, Lichtempfindlich, Regeneration I, Resistenz gegen profane Angriffe, Schattensprung (siehe Ausweichen in den Limbus), Schreckgestalt (Geheul), Verwundbarkeit (direktes Sonnenlicht)

HEXENWERK

Neben Yolana greifen drei weitere Hexen ihres Zirkels in die Schlacht ein, darunter auch Sapharia (wenn sie nicht vorher den Tod fand). Die Hexen setzen auf ihre Überlegenheit in der Luft und greifen auf ihre Zauber und Flüche zurück. Fliegende Helden können sich span-nende Luftkämpfe mit den Töchtern Satuaris liefern, Magiekundige müssen vor allem den Flüchen entgegenwirken, denn alle Hexen au-ßer Yolana unternehmen immer wieder wagemutige Manöver, um für das Zaubern Kontakt zum Boden zu haben.

Als Werte für die Hexen können Sie sich an den Werten Sapharias orientieren (siehe Seite 19).

- Als Vereinfachung können die RkP* der Flüche ausgewürfelt werden. Spricht Yolana den Fluch, können die RkP* um weitere 1W6+3 Punkte erhöht werden.
- Mit einem ÄNGSTE MEHREN (**Zauberei 118**; 10 AsP) will eine Hexe bei einem Opfer *Angst vor Wölfen* erzeugen. Misslingt die Gegenprobe (MU+1W6+3), erhält das Opfer die entsprechende *Schlechte Eigenschaft* in einer Höhe von 15 Punkten.
- Mit dem Fluch BEUTE! (**Zauberei 119**; 13 AsP; Gegenprobe: IN+1W6+3) hetzt eine Hexe wahlweise Insekten oder Ratten (**Zoo-Botanica 155**) auf ihr Opfer.
- Der HEXENSCHUSS (**Zauberei 119**; 9 AsP; Gegenprobe: KO+1W6+3) kann sich sowohl gegen Kämpfer (Verfluchung des Rückens: GE, KO und KK je -6) als auch Zauberer (Verfluchung des Kopfes: MU, KL und IN je -6, Zauberproben+1W6+3) rich-ten.
- Der Fluch ZUNGE LÄHMEN (**Zauberei 121**; 12 AsP; Gegenpro-be: KO+1W6+3) ist besonders effektiv, wenn der Zauberer eine Formel aussprechen muss (Zauberproben +7).
- Der HAGELSCHLAG (**Zauberei 119**) ist in der Schlacht verhee-rend und wird später von Yolana eingesetzt.
- Eine Hexe mit HEXENKRALLEN (**Liber 116**) wird versuchen, aus dem Sturzflug heraus einzelne Personen anzugreifen.
- Jede Ordnung gerät durcheinander, als eine Hexe einen mit RA-DAU (**Liber 215**) verzauberten Stecken zwischen die Verteidiger wirft (2 Attacken pro KR, INI 12+1W6, AT 12, TP 1W6+2(+1/5 KR), DK N).
- Als weitere Unterstützung greift der Krähenschwarm ein, den Yola-na mittels KRÄHENRUF (**Liber 146**) gerufen hat. Hierbei handelt es sich um 24 Nebelkrähen, die in den Kampf eingreifen.

Krähenschwarm (24 Tiere)

INI 12+1W6 AT 8 PA 0 SP 1W6

LeP 5 AuP 40 RS 0 GS 13

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+6), Gezielter Angriff (SP statt TP)

WINDSTURMS WEIHE

»Erneut ist es an der Zeit, dass das Opfer von Löwe, Bär und Wolf erbracht wird.«

Als die Schlacht beginnt, machen sich Thalia und Arlan bereit, ihr Werk zu beginnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Arlan blickt mit bleicher Miene auf die heranstürmenden Schatten. Dann schaut er bang zu euch und Thalia.

(Reaktionen der Helden)

Arlans Blick festigt sich. "Für Rondra, für Weiden", murmelt er. "Für Mutter!" Er umfasst Windsturm mit beiden Händen und taumelt unter dem Gewicht des Zweihänders ein wenig nach hinten. Doch er fängt sich und drückt die Spitze des Schwertes in den Grund des Wolfshauptes. Feierlich legen Thalia und er ihre Hände auf den Knauf der uralten Waffe.

"Herr Firun, grimmer Bär", beginnt der Prinz. "Du gabst dieses Land meinen Ahnen."

"Herrin Rondra, zornige Löwin", fährt Thalia fort. "Du gibst uns Mut und Zuversicht und stählst unsere Stirn gegen die Schatten."

"Und Pandlaril, Hohe Herrin", ergreift Arlan wieder das Wort, als sei ihm etwas im letzten Augenblick eingefallen. "Du gabst uns Windsturm, dir zu dienen."

Gemeinsam vollenden sie ihren Schwur. "Der Strom der Feinde soll an dieser Stelle versiegen. Löwin und Bär stehen vereint. Weiße, Schatten, aus dieser Welt." Beide ritzen ihren Unterarm an der Schneide des Schwertes und ihr Blut fließt an Windsturm entlang in das Wasser des Rathil. "Unser Blut, die Wehr den Feinden zu erneuern! Das Blut des Feindes, den Bann zu besiegen!"

Kaum ist der Schwur gesprochen, beginnt Dampf von Windsturm aufzusteigen, ohne dass die Klinge sich erhitzt. Kurz darauf kriecht Nebel aus dem Fluss und über die Auen. Im Dunst fängt der Zweihänder an, sanft zu leuchten. Das Bild erinnert sehr an die Ereignisse auf dem Stachelrücken (siehe Seite 18).

Nach der Weihe scheint Arlan sehr geschwächt. Tatsächlich zehrt das Opfer sehr an ihm, der viel jünger ist als alle anderen, die Arasangra wirkten. Auch Thalia fühlt einen leichten Schwindel, ist aber noch bereit, in die Schlacht zu ziehen. Arlan jedoch wird Windsturm an einen geeigneten Helden weitergeben, da er nicht in der Lage ist, den Zweihänder zu führen. Die Aufgabe ist eindeutig: Windsturm muss nun das Blut des Schattenwolfkönigs trinken und die Klinge anschließend in die Fluten des Rathil getaucht werden.

DER WEG DURCH DIE SCHLACHT

Der Träger Windsturms muss ans Ufer übersetzen und sich mit Hilfe seiner Gefährten einen Weg zum Schattenwolfkönig bahnen. Das Rudel des Königs stellt dabei weniger ein Problem dar. Windsturm (die Spielwerte finden Sie auf Seite 33) wirkt nun *verletzend* gegen die einfachen Schattenwölfe, zudem weichen die Feenwesen vor der Klinge zurück. Jetzt gehen Yolana und ihre Hexen in die Offensive.

- Yolana wirkt einen HAGELSCHLAG (Zauberei 119): Die faustgroßen Hagelkörner sollen das Vorankommen des Schwerträgers



unterbinden. Würfeln Sie für jeden Helden dreimal mit dem 1W20. Jeder Wurf, der 7 oder höher zeigt, gilt als Treffer (1W6+5 TP). Ist der getroffene Held beritten, muss er eine *Reiten*-Probe +SP ablegen, um nicht vom Pferd zu stürzen.

- Ein HEXENKNOTEN (Liber 115) schafft eine 30 Schritt breite Barriere, die nur von Personen überwunden werden kann, deren Magieresistenz höher als 15 ist.
- Als Variante kann auch ein PANDAEMONIUM (Liber 199) dienen, mit dem die Helden am Anfang des Abenteuers schon zu tun hatten (siehe Seite 10).
- Sapharia (oder eine andere Hexe) wird versuchen, Windsturm im Sturzflug zu erbeuten oder sie dem Helden mit einem MOTO-RICUS (Liber 181) aus der Hand zu reißen (vergleichende Probe der Körperkraft des Helden gegen 12). Gelingt ihr dies, muss es vorrangiges Ziel der Helden sein, das Schwert zurückzuerlangen.

DAS ENDE DER SCHATTEN

Am Ende steht der Kampf gegen den Schattenwolfkönig. Hierbei gilt es, dem finsternen Feenwesen eine spürbare Wunde zu schlagen (regelttechnisch muss der Treffer mindestens 10 SP anrichten) und Windsturm anschließend zum Rathil zu bringen.

Der Schattenwolfkönig

Biss: INI 15+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+8 DK HN

LeP 100 RS 4 WS - GS 11 AuP unendlich MR 13

Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen pro KR (davon 2 Attacken), Gezielter Angriff / Verbeißen, Großer Gegner, Sprung (6) / Niederwerfen (7)

Besondere Eigenschaften: Astralsinn, Ausweichen in den Limbus, Formlosigkeit II, Geisteranfänger, Geisterpanzer, Immunität gegen profane Waffen, Lebenssinn,

Lichtscheu, Regeneration II, Resistenz gegen geweihte Waffen, Schreckgestalt I (Geheil), Verwundbarkeit (direktes Sonnenlicht)

Wichtige Zauber: Aeolitus 7, Ängste mehren 10, Böser Blick 12, Dunkelheit 13, Ecliptifactus 11, Horriphobus 11, Schwarzer Schrecken 8

Der Schattenwolfkönig setzt in dem Kampf alle Möglichkeiten ein, über die er verfügt. Dabei konzentriert er sich auf den Träger Windsturms, versucht ihn zu verzaubern, in DUNKELHEIT zu stürzen, zu entwaffnen (mit *gezielten Bissen* gegen die Arme) und von dem Schwert zu trennen. Geben Sie anderen Helden (und Thalia) die Möglichkeit, dem Träger Windsturms beizustehen, so dass sie schließlich gemeinsam die Bestie bezwingen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tief taucht die Klinge der Herzöge in den Schattenleib der Bestie ein. Du spürst, wie der Zweihänder die dunkle Essenz des Feenwesens in sich aufnimmt. Das Blut von Bär, Löwin und Wolf vereinen sich. Nun muss das Schwert in die Fluten des Rathil getaucht werden, um den Bann zu vollenden. In deinen Kopf drängen sich die Gedanken des Schattenwolfkönigs. "Lauf", raunt seine Stimme in deinem Kopf, "wenn du glaubst, schnell genug zu sein."

Nun folgt eine mörderische Hatz. Der Schattenwolfkönig weiß, dass seine Pläne enden, sobald ein blutgetränkter Windsturm den Rathil erreicht. Er setzt alles daran, genau das zu verhindern – und weiß Yolana an seiner Seite, die ihre gesamte verbleibende Zauber Macht einsetzen wird, um die Vollendung des Rituals zu unterbinden. Inszenieren Sie eine dramatische Verfolgung, in dem der Held, der Windsturm trägt, ebenso alles geben muss wie seine Gefährten, die ihn auf dem Weg decken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der dampfende Stahl Windsturms taucht in das Wasser ein. Für einen qualvollen Moment steht die Zeit still. Dann werden die Nebel dichter und der König der Schattenwölfe stößt einen durchdringenden Schrei aus, es klingt weniger wie ein Wolf, sondern mehr wie ein sterbendes Pferd. In dem Körper, der alles Licht verschluckt, entsteht ein Netz von rotglühenden Adern, die bald den ganzen Leib durchziehen.

Das Wesen wirft den gewaltigen Kopf herum, den Rachen weit aufgerissen. Seine Stimme dringt in deine Gedanken. "Nächstes Mal."

Dann kriecht der Nebel an ihm hoch, bedeckt den ganzen Körper, bis die Bestie im Dunst verschwindet. Die anderen Schattenwölfe heulen auf. Der Nebel fällt in sich zusammen, ihr König ist verschwunden, verschlungen von Pandlarils Odem. Die Schatten lösen sich auf.

Während die Helden erschöpft ihren Sieg auskosten können, verharrt Yolana über ihren Köpfen in der Luft. Sie wirkt noch älter als sonst und der unheimliche Nimbus, der sie sonst umgibt, scheint mit den Schattenwölfen verschwunden. Die Hexe ist geschlagen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Yolana deutet auf Arlan. "Heute musst du meine Flüche nicht mehr fürchten, Prinz. Aber es wird der Tag kommen, an dem du die Bärenkrone auf deinem blonden Haupt trägst, und Yolana von den Rotwassern schwört dir, dass sie deine Herrschaft mit Leid und Plagen überziehen wird!"

In diesem Augenblick trägt der Wind einen zarten und doch bestimmten Gesang von Westen her, von dort, wo irgendwo in der Nacht der Pandlarin ruht.

"Ach, hör doch auf zu singen!", faucht Yolana und fliegt in die Dunkelheit davon.

AUSKLANG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alle sind erschöpft, aber auch erleichtert. Arlan reicht Thalia die Hand. "Wir gaben heute unser Blut und ich wünsche, dass dieser Bund Bestand hat. Sind Donnerbach und Weiden vereint, trotzen sie jedem Feind!"

Thalia muss über die Freude des Prinzen lächeln. "Das hast du wohl gesprochen."

Arlan erwidert das Lächeln. "Und der Bund soll abermals mit Blut besiegelt werden."

"Aber Prinz", entgegnet Thalia. "Weder schenkten mir die Götter bereits Kinder noch den geeigneten Mann, welche zu zeugen."

"Warte ab, bis ich zum Ritter geschlagen bin!" Erst ein paar Herzschläge später scheint Arlan zu begreifen, was er gesagt hat und läuft knallrot an.

Thalia lacht und schließt Arlan in die Arme. "Wir werden sehen, Prinz, wir werden sehen ..."

Nachdem alle Wunden versorgt und die müden Glieder ausgeruht sind, gibt Baron Thordenin am folgenden Abend ein Fest in den Hallen seiner Burg. Arlan lobt die Tapferkeit des Barons und seiner Kämpfer, vor allem aber bedankt sich der Prinz bei den Helden, die er zu seinen "tapferen Freunden auf Lebenszeit" ernannt.

Bald darauf gilt es, Windsturm zurück nach Trallop zu bringen. In dieser Zeit kehrt auch Herzogin Walpurga von Löwenhaupt (Schild 145) von ihrer Reise nach Tobrien zurück. Sie wird sich die Ereignisse von Arlan, Thalia und den Helden berichten lassen. Sollten die Helden nicht über die Möglichkeiten verfügen, Aldare von dem Fluch zu befreien (die sonst aufgrund der Macht des Zaubers 25 Wochen ver-

DONNER UND STURM III: DIE ENTSCHEIDUNG

Neben den Helden weilen noch andere Gäste in Donnerbach: In der Gesellschaft der jungen Schwertschwester Samia (siehe Seite 31) und der tulamidischen Tresslerin Sariya (siehe Seite 23) vom *Orden der Wahrung* ist auch die einäugige Prätörin Alinja (siehe Seite 30) aus Baliho nach Donnerbach gereist. Offenbar haben die Geweihten lange beraten und es ist an den Helden, als erste zu hören, was nur wenig später an die Löwenburg zu Perricum und an den *Aventurischen Boten* geschickt wird:

»Weise ist, wer die Zeichen erkennt, und gut beraten, wer sich in Demut übt angesichts der Gnade der donnernden Leuin, der unbesiegt Herrin Rondra.

In Eintracht und eingedenk der Segenshuld der Sturmherrin haben Wir, Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach und Alinja Leuenklinge von Norburg, im Einklang mit Ihrer Hochwohlgeboren Ardariel, der Burggräfin von Baliho, erkannt, dass unsere Städte keinesfalls den Donnersturm beherbergen können, ohne ihm den Glanz zu nehmen. Donner allein erfüllt die Sennestadt und Sturm die Königsstadt des Nordens. Die Beanspruchung jeglichen weiteren Ruhmes erscheint uns unangemessen, und daher fordern Donnerbach und Baliho ihre Lose zurück.

Mit Donnerhall und Windsturm gesegnet wünschen wir allen weiteren Städten Glück und Rondras Segen für ihre Kandidatur – und sind zur Gänze zufrieden mit dem, was die Göttin uns aufgetragen hat: Wehr den Feinden zu sein.«

Wenn Sie es wünschen, können Ihre Helden diejenigen sein, die diese Botschaft aus Donnerbach nach Perricum bringen und dort dem Schwert der Schwerter überreichen.

steinert bliebe), wird sich die Herzogin mit *Gwynna der Hex'* (Schild 148) beraten, die daraufhin nach Donnerbach fliegt.

Sollte sich ein geeigneter Held in der Gruppe befinden und Sie einen Arlanritter am Anfang des Abenteuers sein Leben haben aushauchen lassen, legt die Herzogin der Ritterschaft nahe, diesen Helden in ihre Mitte aufzunehmen. Die Arlanritter kommen diesem Wunsch nach, sodass der Held fortan Mitglied der persönlichen Ritterschaft des Prinzen ist. (Alle Informationen zu den Arlanrittern finden Sie im **Anhang** auf Seite 42.) Sollte sich der Träger Windsturms in allen Dingen ritterlich gezeigt haben, dann können Sie diesem Kämpfen den Ehrentitel 'Ritter der Weidener Lande' verleihen. Dieser Titel stellt die unterste Stufe der mittelreichischen Adelshierarchie dar (**Herz 28**), ist aber nicht mit einem Gut verbunden. Alle Helden jedoch erhalten aus der Hand der Herzogin Gunstbänder des Hauses Löwenhaupt (kleine Wimpel in grün-weiß mit dem Wappen der Familie drauf), die den SO der Helden in Weiden um 2 Punkte erhöhen.

Zu aller Letzt geleiten die Helden Arlan und Thalia zurück nach Donnerbach. Hier wartet unter Umständen schon die Fürst-Erzgeweihte Aldare auf sie, die durch die lange Versteinierung noch ein

wenig geschwächt ist. Auch sie findet lobende Worte für die Taten der Helden. Wenn ein rondragläubiger Held dies wünscht, schlägt die Meisterin des Bundes ihn mit dem Schwert Donnerhall zum Löwenritter (**Götter 47**). Er erhält eine Halskette aus polierten Silberscheiben mit Gravur von Löwinnen- und Luchskopf, zudem darf er die *SF Aholuth* erwerben. Des Weiteren wird Aldare anregen, dass der Rhodenstein ein Buch über die Feindeswehr zu Rathila beginnt, in dem detailliert die Geschichte festgehalten wird und in dem selbstverständlich auch die Helden gebührend erwähnt werden.

LOHN DER ABENTEUER

Jeder Held hat sich **650 Abenteuerpunkte** verdient, dazu kommen *Spezielle Erfahrungen* in *Geschichtswissen*, *Götter/Kulte*, *Sagen/Legenden*, *Sprachkunde*, *Wildnisleben* sowie in einem besonders geforderten Kampftalent oder Zauber. Weitere *Spezielle Erfahrungen* konnten gegebenenfalls in *Lesen/Schreiben*, *Magiekunde* und *Sprachen Kennen* (etwa Asdharia, Bosparano oder Isdira) gemacht werden.

ANHÄNGE

DRAMATIS PERSONAE

GEFÄHRTE UND VERBÜNDETE

ARLAN VON LÖWENHAUPT, ERBPRINZ VON WEIDEN UND PRINZ VON TÖBRJEN

»Potztausend, das Kerlchen langt ja zu!«

—Waldemar der Bär, Herzog von Weiden, am Kinderbett seines Enkels Arlan, 1016 BF

Arlan ist das älteste Kind von Herzogin Walpurga und ihrem ersten Gemahl Dietrad von Ehrenstein. Er vereint in sich die Ernsthaftigkeit seiner Mutter und die Lebenslust seines 1020 BF gefallenen Vaters. Immer mehr reift er zu einem nachdenklichen, stolzen und bodenständigen Mann heran, der bereit ist, den hohen Erwartungen zu begegnen, die man in ihn als Erben des Herzogtums Weiden stellt. Seit 1025 BF ist der blondgelockte und blauäugige Arlan der Knappe der Fürst-Erzgeweihten Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach.

In diesem Abenteuer ist er mehr als nur der Schützling der Helden. Er ist ihr Gefährte auf einer phantastischen Reise, an deren Ende eine schicksalsträchtige Aufgabe auf ihn wartet: die erste Bewährung für den zukünftigen Herzog.

Geboren: 1016 BF **Größe:** 1,72 Schritt

Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** blau

Kurzcharakteristik: nachdenklicher und stolzer Knappe, angehender Ritter

Herausragende Eigenschaften: MU, KK; Adliges Erbe, Vom Schicksal begünstigt; Autoritätsgläubig, Prinzipientreue (Ritterkodex), Verpflichtungen

Besonderheiten: In Arlans Herz lebt der Geist des alten Recken Thordenan von Weißenbrück fort, der 1025 BF sein Leben für den Prinzen gab und ihm ein Ratgeber ist, wie auch Herzogin Walpurga Rat bei ihrem verstorbenen Vater holt.

THALIA LJOSVAKI VON DOPPERBACH, ERBPRINZESSIN VON DOPPERBACH, KJARRIN DER GÖTTIN

Thalia ist hoch gewachsen, recht kräftig und seit ihrer Kindheit unverkennbar in den Waffenfertigkeiten geschult. Die junge Frau tritt meist betont rondrianisch auf, reagiert aber eher abwartend und besonnen, solange sie nicht gereizt wird. Dann jedoch ist sie aufbrausend und ungeduldig. Sie verlangt sich selbst und ihrem Umfeld stets viel ab und packt oftmals energisch mit an, wenn es ihr nicht schnell genug geht.

Sie teilt nicht den zeitweise vorherrschenden Pessimismus ihrer Mutter, wohl aber ihre ernsthafte und nachdenkliche Art. Thalia begegnet Gegenwart und Zukunft recht offen, auch wenn sie zu den konservativen Honoraren ihrer Kirche zählt. Im Grunde ihres Herzens ist sie sehr neugierig und freundlich gesinnt. Gerade mit Glaubensgenossen schließt sie schnell und innig Freundschaft.

Die junge Geweihte liebt es, die Wälder ihrer Heimat mit einem Elfenbogen in der Hand zu durchstreifen, und sie setzt die Fernkampfwaffe – wie es in der Senne des Nordens durchaus üblich ist – auch im Kampf ein, wenn dies in aller Offenheit geschieht und der Feind überlegen ist. Gegen Menschen verwendet sie ihren Bogen jedoch nie.

Geboren: 1002 BF **Größe:** 1,85 Schritt

Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** sturmgrau

Kurzcharakteristik: kompetente Rondra-Geweihte und Wildniskundige

Herausragende Eigenschaften: MU, KL, GE, KK; Akademische Ausbildung (Krieger), Geweiht; Jähzorn, Moralkodex (Rondra), Verpflichtungen

Wichtige Sonderfertigkeiten: etliche Kampf-SF im Schwertkampf, dazu Ortskenntnis und Waldkundig; Liturgien der Rondra-Kirche bis Grad III

Herausragende Talente: Athletik, Bogen, Götter/Kulte (Rondra), Orientierung, Schwerter, Wildnisleben, Wurfspeere, Zweihandschwerter/-säbel

ΑΠΑΓΟΝΙΣΤΕΡ

YOLANA VON DEN ROTWASSERN, EIN HEXENWEIB

Einer der finstersten Schrecken Weidens ist das Hexenweib Yolana von den Rotwassern. Niemand vermag etwas Gutes über sie zu sagen und man schreibt ihr allerlei Gräueltaten zu. Jedes Kind kann Schreckensgeschichten über sie erzählen, und wenn sie auch mitunter abergläubisch übertrieben sind, so treffen sie im Kern doch zu: Yolana besitzt ein schwarzes Herz.

Von ihrer Ruine an der Quelle des Rotwassers aus versucht sie, Verderben über das Land zu bringen und ihrer Erzfeindin, der Fee Pandlaril, zu schaden. Zu ihren Plänen zählt auch der Pakt mit dem Schattenwolfkönig, der darauf zielt, das Auenherz (Schild 143) zu vernichten. Yolanas Geheimnis ist, dass sich hinter der Hexe, die seit Jahrhunderten durch die Geschichte Weidens spukt, nicht eine einzelne Person verbirgt, sondern eine von einem unheilvollen Fluch überschattete Abfolge von Hexen, die ihre schwarze Kunst und ihren Namen an die jeweilige Erbin weitergeben. *Yol-Ana* ist ein Zustand, ein beschränkter Lebensweg in die Finsternis, der nicht zurückführt. Jede Hexe Yolana nimmt sich eine Schülerin, die fortan den Namen Raxia (aus dem Isdira 'Ra-Xia': Gegnerin/Antagonistin des Tages) trägt. Wenn Ra-Xia ihre Mutter und Meisterin Yol-Ana nach deren Tod beerbt, wendet sie sich ebenfalls dem finsternen Lebenspfad zu und wird zur neuen Yol-Ana.



In der Gegenwart ist der ewige Kreislauf durchbrochen worden: *Raxia vom Schwarzen Fluss* hat sich gegen ihre Mutter gewandt und ist ihr eine erbitterte Gegnerin geworden. Sie lebt heute unter dem Schutz der Eulenkönigin *Oropheia*, um ihrem Schicksal zu entkommen. Vor kurzem hat sich Yolana eine neue Schülerin erwählt, die Hexe *Sapharia Schlangengrund*.

Geboren: 11. Ingerimm 964 BF

Größe: 1,61 Schritt

Haarfarbe: eisgrau

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: brillante Hexe und Dämonologin

Herausragende Eigenschaften: MU, IN, CH; Grausamkeit, Raumangst, Unansehnlich

Herausragende Talente: Fliegen, Kochen (Tränke), Lehren, Magiekunde, Musizieren, Sich Verkleiden, Tierkunde, Pflanzenkunde, Sternkunde, Überreden (Lügen)

Herausragende Zauber: die meisten Hexensprüche (darunter auch seltene) meisterlich bis brillant, alle bekannten Flüche

Besonderheiten: Yolana hat einen Pakt mit dem Erzdämonen Agrimoth geschlossen.

DER KÖNIG DER SCHATTENWÖLFE

In der Feenwelt, aus der er stammt, herrscht der Schattenwolfkönig uneingeschränkt über einen finsternen Wald, in dem er und sein Rudel unerbittliche Jagd auf andere Wesen machen, seien es Feen oder Weltenwanderer, die sich dorthin verirrt haben. Es gibt eine Verbindung zwischen ihm und der Hohen Fee Pandlaril, von der nur die beiden (und vielleicht Yol-Ana) wissen: Einst war der Wolf von anderer Gestalt und diente der Fee, bis er sich gegen seine Herrin wandte und von ihr verbannt wurde.

Sein Pakt mit Yol-Ana währt nun schon anderthalb Jahrtausende und immer wieder hat sich die Hexe in der Vergangenheit Teilen seines Rudels bedient (*Märchenwälder* 79), doch durch Pandlarils Fluch und dem Bann Arasangras öffnet sich für ihn nur alle zwölf Generationen der Weg nach Aventurien, um Rache an seiner alten Herrin zu nehmen.

DIE ARLANRITTER

Im Jahr 1025 BF, als es galt, in einem Turnier den Schwertvater oder die Schwertmutter für Prinz Arlan zu ermitteln, versuchte der Geist von Herzog *Bernhelm dem Blutigen von Weiden* den Prinzen zu okkupieren (AB 96). Bernhelm hatte in den Jahren 601–650 BF über Weiden geherrscht. Er ließ seine drei Frauen ermorden und soll seinen eigenen Sohn und Erben mit bloßen Händen erwürgt haben. Den größten Frevel beging er mit der Ermordung des mutigen Efferd-Geweihten *Wilperich von Hohenweiden*, den er in seinem eigenen Tempel verbrennen ließ. Zu rastlosem Dasein verdammt, spukte der Geist des blutigen Herzog 370 Jahre umher, bis er versuchte, Arlan zu manipulieren und zu einer jüngeren Ausgabe seiner selbst zu machen. Dazu vergiftete er langsam den Geist des Prinzen und niemand bemerkte die Veränderungen – bis auf die Fee Pandlaril.



Die Zerstörung des Efferd-Tempels hatte sie stark geschwächt und sie ahnte, dass eine neue blutige Regentschaft das Land (und sie) weiter schwächen und in den Untergang reißen würde.

Pandlaril offenbarte sich der Herzogin, die entschloss zu handeln. Während in Trallop das Turnier ausgetragen wurde, drangen einige Wagemutige mit Hilfe eines Traumelixiers, das Gwynna die Hexe gebraut hatte, in den Geist Arlans ein und befreiten ihn von dem Einfluss Bernhelms. Die fünf wurden für ihre Tat zu Rittern des neu gegründeten Ordens der Weidener Ritterschaft erhoben, kurz Arlanritter, um dem Prinzen auch weiterhin zur Seite zu stehen.

May Silberstein und Jann von Eichenstein, zwei Arlanritter

AUFGABEN UND PFLICHTEN

Die vordringlichste Aufgabe der Ritterschaft besteht in Schirm und Schutz des Prinzen und zukünftigen Herzogs Arlan. Dieser Aufgabe ist alles andere untergeordnet und die Arlanritter legen alle anderen weltlichen Würden, Verpflichtungen und Ansprüche nieder, wenn sie der Gemeinschaft beitreten.

WAPPEN UND GEWÄNDUNG

Jeder Arlanritter trägt ein Kettenhemd und seine persönliche Waffe. Der Wappenrock ist weiß und grün im Geviert, das Wappen auf der Brust zeigt auf grünem Schild im Seitenprofil den streitenden, silbernen Bären mit erhobenem Schwert unter der Herzogskrone.

MITGLIEDER

Die Ritterschaft besteht stets aus fünf Frauen oder Männern – "nicht mehr und nicht darunter", wie die Weidener sagen. Nur durch den

DIE SENNE DES NORDENS

Die Rondra-Kirche unterteilt sich in sechs so genannte Sennen, die jede einem Meister des Bundes unterstehen (**Götter 47**). Die Meistlerin des Bundes der Senne des Nordens ist die Fürst-Erzgeweihte Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach. Sie steht einer Senne vor, in der sich viele unterschiedliche Kulturen vereinen.

DER GLAUBE DES NORDENS

Der Kampf um das Überleben ist den Siedlern des Nordens allgegenwärtig und der Glaube an Rondra durchzieht alle Schichten, vermischt sich mit Tugenden des Grimmen Jägers und nicht selten auch mit den Ansichten der Elfenvölker.

DAS GÖTTINNENBILD

Rondra wird im Norden als Göttin des Kampfes wie auch als Herrin über Blitz, Donner und Sturm verehrt. Zusätzlich ist das Göttingenbild von elfischen Einflüssen durchdrungen. Das macht sich vor allem in den vielen Darstellungen von Luchsen in Liturgie und Abbild bemerkbar. Es waren die Elfen, die in der löwengestaltigen Rondra und dem Auftreten ihrer menschlichen Diener die zerstörerische Kraft des *zerza* spürten, und über die Jahrhunderte haben auch die Menschen Verbindungen und Ähnlichkeiten zu Zerzal erkannt und in ihr Göttingenbild aufgenommen. Hinzu kommt, dass Löwen im Norden selten sind; ihr Auftreten ist ein Ereignis von hoher spiritueller Bedeutung. Luchse hingegen sind den Menschen vertraut und dem Abbild der Löwin nahezu gleichgestellt.

DER DIENST AN DER GÖTTIN

Kämpfe, die allein der Selbstprüfung dienen, kennt der nördliche Rondra-Geweihte nicht. Er verachtet sie, denn wenn er sich heute schwächt, ist er morgen ein leichtes Opfer für seine Gegner. Der Dienst an der Göttin ist so von tiefer Ernsthaftigkeit geprägt. Nicht umsonst bringt die nördliche Senne zumeist Traditionalisten und Honoren hervor, in deren Augen sich Toleranz zu oft als Schwäche erwiesen hat.

Der Ernsthaftigkeit im Glauben zum Trotz sind die Geweihten durchaus **leidenschaftlich**, wenn es um Angelegenheiten geht, die ihnen am Herzen liegen. Viele sind passionierte Jäger, wobei die Jagd mit einem strengen Ehrenkodex geregelt ist, in dem sich die elfische Sicht widerspiegelt: Man nimmt niemals mehr, als man braucht, man ehrt die Beute, und eine Beute, die ihrem Jäger zweimal entkommt, verdient Achtung und das Leben.

Tod kann ein Mitglied ausscheiden und ein neues aufgenommen werden, das die Verbliebenen in ihre Mitte erwählen.

- Als Wortführerin der Ritterschaft fungiert *Farlgard Meiler von Eichenbach* (geboren 993 BF, 1,90 Schritt, langes schwarzes Haar, einäugig, lacht selten), die fast ständig bei Arlan weilt. Vor ihrer Ritterschaft war sie die gräfliche Meierin von Espen (**Rückkehr der Finsternis**, Seiten 103 und 119).
- *Jann von Eichenstein* (geboren 990 BF, 1,90 Schritt, blonde Haare und Bart, kräftig) diente schon unter Waldemar dem Bären als junger Soldat und wurde für seine Verdienste um Arlan zum Ritter erhoben. Wie der verstorbene Herzog verlässt sich der 'Felsen' im Kampf auf seine Ochsenherde.
- Die ehemalige Balihöer Kriegerin *May Silberstein* (geboren 999 BF, 1,80 Schritt, blonde Haare) ist auch eine *Ritterin des Alten Weges* und als solche der Fee Pandlaril ebenfalls verpflichtet. Sie führt das geweihte Breitschwert *Tutalion*.
- Die anderen beiden Mitglieder der Ritterschaft werden offiziell nicht benannt. Sie können von Ihnen frei gesetzt werden und können explizit auch von Spielerhelden besetzt werden.

Das **Zwiesgespräch** mit seiner Göttin sucht der Geweihte oft an einsamen Stellen, die zu erreichen ihm einiges abverlangt. Er wendet sich seiner Andacht in Stille und Würde zu oder kleidet sie in wohl bemessene Schwerttänze, die ihn in der Wildnis jedoch nie so erschöpfen, dass er hinterher ein hilfloses Opfer wäre.

Neben der Jagd schätzen die Geweihten insbesondere die **Sangeskunst** und viele Priester kleiden eigene Erlebnisse in Lieder. Nach langen Reisen stimmen sie voller Inbrunst alte Heldenepen und Denkgelbete für ihre Gastgeber an, denn im Norden wird ein gebagter Sänger und Dichter fast ebenso geschätzt wie ein guter Kämpfer.

DAS BLUTOPFER

Blut ist das Bundeszeichen des Rondra-Glaubens und als solches erfährt es im Norden eine mystische Verehrung. Es wird niemals leichtfertig geopfert und ist kein selbstverständlicher Teil der Liturgie. Opfert ein Geweihter Blut, dann um seinem Gebet eine besondere Bedeutung zu verleihen. Sich durch Hingabe von Eigenblut aber soweit zu schwächen, dass man die Besinnung verliert, ist im Norden verpönt. Opfertiere sind hingegen überaus beliebt. Im Ringkampf bezwungene Luchse, erlegte Reh- oder Gebirgsböcke und anderes Wild werden in Fell, Blut, Fleisch und Knochen bis auf den letzten Teil liturgisch verwendet, wie man es sonst eher aus der Kirche des Firun kennt.

HEILIGENKULT

Heilige und legendäre Helden sind wichtige Bestandteile des religiösen Lebens im Norden. Sie werden nur überaus selten als entrückte Wesen begriffen, sondern als Mittler zwischen den Göttern und den Menschen verstanden. Bei kleineren Problemen und Bitten wendet man sich eher an einen Heiligen und bittet um Unterstützung oder Unterweisung, als Rondra oder ihre Alveraniare direkt anzusprechen. Der Heilige *Heleon* ist Schutzheiliger der gesamten Senne und wird insbesondere im Kampf gegen übermächtige Feinde und Verrat angerufen. Die Heilige *Thalionmel*, obgleich aus der Alten Senne stammend, erfreut sich höchster Verehrung und wird vor allem im Hinblick auf den Freiheitskampf gegenüber den Orks um Unterstützung gebeten.

In Weiden hat sich der Name *Avon Nordfalks* schon unmittelbar nach seinem Tod in die Gebete seiner Landsleute und vieler anderer geschlichen. Gleiches gilt natürlich für den nach wie vor verehrten Herzog *Waldemar von Löwenhaupt*.

DER SCHWARZE LÖWE VON CHABABIEN

von Chris Gosse
mit Dank an die Spieler des Abenteuers auf der Nordcon 2008

Das Abenteuer im Überblick

Stichworte zum Abenteuer: Die Suche nach einer verschwundenen Thalionmel-Statuette führt die Helden durch Chababien.

Ort und Zeit: Neetha und Chababien, Ende 1030 BF

Helden: Einsteiger bis Erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch

FÜR DEN MEISTER

WAS VOR DEM ABENTEUER GESCHAH

Die Familie *di Rojas* besitzt ein Landgut in dem kleinen chababischen Örtchen Dolmen. Der Ahnherr der Familie, *Salvo di Rojas*, stiftete vor über 100 Jahren dem Nachbardorf *Honâk* einen Rondra-Tempel, nachdem er ein Gefecht mit novadischen Räufern nur dank seiner Waffenknechte überlebte, die aus jenem Ort stammten.

Avunira di Rojas, die Mutter des heutigen Herrn von Dolmen, lebte viele Jahre als Witwe alleine auf dem Landgut, nachdem ihr Ehemann kurz nach der Geburt des einzigen Kindes von Räufern ermordet worden war. Ihren Sohn, *Lisandro di Rojas*, schickte sie im Alter von 12 Jahren nach Methumis, wo er bei einem Handelsherrn in die Lehre ging. *Avunira* haderte mit den Göttern und wandte sich schließlich dem Kult des Namenlosen zu. Sie begann mit der Schaffung frevelhafter Kunstwerke, mit denen sie die Machtlosigkeit der Götter zum Ausdruck bringen wollte. Vor zwei Jahren verschwand sie spurlos in der Nacht.

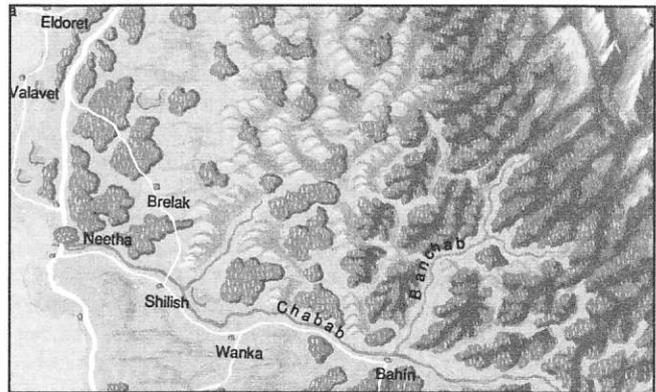
Lisandro kehrte aus Methumis zurück und trat sein Erbe an. In Unkenntnis über die frevelhaften Taten seiner Mutter schenkte er eine von ihr gefertigte Thalionmel-Statue dem Tempel zu *Honâk*. Damit zog das Namenlose in den Tempel ein. Im Laufe der Zeit wurde die örtliche Geweihte *Vescalía* misstrauisch und versuchte in Meditationen den Grund für ihre Sorge herauszufinden. Dabei geriet sie in **NAMENLOSE ZWEIFEL (Götter 290)**, doch sie bemerkte rechtzeitig, welche Macht von ihr Besitz ergreifen wollte. Vor wenigen Tagen sah sie schließlich keine andere Wahl, als mitten in der Nacht den Tempel zu verlassen und die Statue mitzunehmen. An dieser Stelle beginnt das Abenteuer.

DAS ABENTEUER BEGİNNT

ІП ПЕЕТНА

Die Helden werden in Neetha auf einen Aushang aufmerksam, den Lisandro di Rojas in Auftrag gegeben hat. Darin sucht er wackere Streiter, um ein schändliches Verbrechen zu sühnen.

Das Stadthaus der Familie Rojas ist in Neetha bekannt. Dort angekommen, werden die Helden zunächst von dem Diener *Porecco* empfangen (um die 50, hager, Stirnglatze, die verbliebenen grauen Haare sorgsam gekämmt). Er trägt dunkle Beinkleider, eine schlichte weiße Bluse und eine schwarze Weste mit silbernen Knöpfen und notiert sich Namen und Tätigkeiten der Helden sowie mögliche Referenzen. Er ist überfreundlich, aber bestimmt und notiert sich auch mögliche Schwächen in der Etikette. Am Abend, so *Porecco*, werde ein Bote die Helden zu Herrn Lisandro rufen.



VERLAUF DES ABENTEUERS

Die Helden werden von Lisandro di Rojas in Neetha angeworben. Er hat gehört, dass jemand in den Rondra-Tempel zu *Honâk* eingebrochen sei und eine wertvolle Statue geraubt habe. Auch die Schwertschwester sei verschwunden. Lisandro befürchtet, ein finsterner Novadi-Räuber, der sich der *Schwarze Löwe von Chababien* nennt, könne hierfür verantwortlich sein.

Die Helden reisen nach *Honâk*, können dort Zeugen befragen und den Tatort untersuchen. Zwar haben alle vom Schwarzen Löwen gehört, doch es gibt keine konkrete Spur, dass er hinter dieser Tat steckt. Dafür können die Helden Gerüchte von der 'alten Hexe', wie *Avunira di Rojas* von den Bauern genannt wurde, aufspüren.

Die Helden haben nun mehrere Spuren, denen sie nachgehen können. Sie können in Dolmen das Geheimnis um *Avunira di Rojas* aufdecken, sie können auch weiter in die Berge, in den Ort *Saladuk*, reisen, wo der Schwarze Löwe die Unterstützung der Bauern genießt, oder sie können die Gegend absuchen, Reisende befragen und so auf die Spur der Geweihten *Vescalía* stoßen.

Vescalía ist fortgeritten, um die Statue zu zerstören, doch von Zeit zu Zeit ergreifen die Namenlosen Zweifel Besitz von ihr und veranlassen sie wieder umzukehren. Daher streift sie seit einiger Zeit auf Irrwegen durch die wilde Berglandschaft. Ohne die Hilfe der Helden wird *Vescalía* es nicht schaffen, den Vulkanschlott des *Dämonenmauls* zu erreichen und die Statue dort hineinzuworfen, doch in einem wachen Moment kann sie den Helden von ihrem Vorhaben berichten, so dass diese die Mission ausführen.

ДОПЕР УВД СТУРМ ІV: ПЕЕТНА

Die Weiße Wacht, wie Neetha auch genannt wird, putzt sich derzeit heraus. An vielen Häusern stehen hölzerne Gerüste, Dächer werden gedeckt und der weiße Putz der Häuser wird erneuert. Arbeiter pflastern Straßen und bessern die Hafenkai aus. Die Grund für diese Betriebsamkeit ist die Bewerbung der Stadt für das Donnersturmrennen. Man will alten Glanz nach Neetha holen und die Wirren der Thronfolgekrieg, die das Horasreich in den letzten Jahren erschüttert hatten, vergessen machen.

BEI LISANDRO DI ROJANAS

Am Abend ist ein Bankett angerichtet. Die Helden werden von Po-recco eingeladen und auf die Veranda geführt, wo *Lisandro di Rojas* (knapp 30, blass, gefurchte Stirn, dunkle, glatte Haare, leicht untersetzt) sie begrüßt. Im Hintergrund brät bereits ein Spanferkel, eine lange Tafel mit weißer, gestärkter Tischdecke und silbernen Trinkpokalen ist für das kommende Festmahl gedeckt. Zu trinken gibt es den eigenen Wein (ein kräftiger, recht herber Rotwein).

Während des Essens betreibt Lisandro leichte Konversation. Er ist ein eloquenter Gesprächspartner und hat sich gut vorbereitet. So fragt er die Helden nach ihrem bisherigen Lebensweg und erzählt auch von sich: seine Ausbildung in Methumis, die Familiengeschäfte, die er nach dem Tod seiner Mutter übernommen hat, die Weinberge und Ölpflanzungen in Dolmen. Erst wenn das Geschirr abgetragen ist, kommt Lisandro auf das Geschäftliche zu sprechen. Er kann den Helden folgende Informationen geben:

- Der Rondra-Tempel von Honâk, dem Lisandro aus familiären Gründen verbunden ist, wurde überfallen. Dabei wurde eine Statue geraubt.
- Die Statue ist aus Obsidian und stellt die Heilige Thalionmel dar, die mit einem Löwen ringt. Sie stammt aus dem Nachlass seiner Mutter. Lisandro hat sie nach ihrem Tod dem Tempel vermacht.
- Der Überfall wurde vor vier Tagen am Morgen entdeckt und muss in der Nacht davor stattgefunden haben.
- Lisandro wurde von dem Fuhrmann *Albio Nogesa* benachrichtigt, der am Morgen der Entdeckung in Honâk gewesen ist und sich ohne Umwege nach Neetha begeben hat. Derzeit befördert er Waren Richtung Dröl und kann deswegen leider nicht befragt werden.
- Die Dorfbewohner beschuldigen einen Novadi des Raubes, der als 'Schwarzer Löwe von Chababien' in der Region gefürchtet ist.
- Lisandro zahlt jedem Helden eine Belohnung von 10 Dukaten und kommt für ihre Unkosten auf.

Lisandro weiß alles nur aus zweiter Hand. Als Albio am Abend bei Lisandro eintraf und ihm von dem Raub berichtete, ließ Lisandro umgehend die Handzettel drucken und am nächsten Tag verteilen.

DER WEG NACH HONÂK

Die Reise führt die Helden von Neetha ostwärts am Nordufer des Chabab entlang. Kurz hinter Eskenderun zweigt der Weg nach Nordosten ab und führt nach Honâk. Dies sind insgesamt rund 65 Meilen, eine Reitergruppe schafft dies ohne Probleme in zwei Tagen.

Die Landschaft am Chabab ist geprägt durch den Fluss und viel Landwirtschaft. Sobald es in das chababische Hinterland geht, wird die Natur karger und trockener. Durch Bewässerungskanäle bringen die Bauern Wasser auf die Felder und Berghänge, es gibt viele Olivenhaine und Weinberge.

SPURENSUCHE IN HONÂK

Das Dorf Honâk (150 Einwohner, Rondra-Tempel, Gasthof *Zur Reblaus*) liegt von Hügeln umsäumt in einem kleinen Tal.

Die meisten Häuser sind in einfacher Lehmbauweise errichtet und ihre Bewohner arbeiten in den umliegenden Weinbergen.

DER RONDRATEMPEL

Das Gebäude hat einen rechteckigen Grundriss mit der Eingangspforte an der Stirnseite. Links und rechts des Portals, zu dem eine breite Stufe hinaufführt, stehen kunstvoll geschnitzte Holzsäulen in schmalen Nischen im Mauerwerk. Auffällig ist, dass das Portal des Tempels geschlossen ist, denn im Kriegszustand (und in diesem befindet sich der Schwertbund seit vielen Jahren) stehen die Rondra-Tempel offen. (Tatsächlich wurde der hiesige Tempel vom Tempeldiener Focco geschlossen.) Das Frontportal ist aber nur ge-, nicht verschlossen.

Gehen die Helden um das Gebäude herum, so finden sie an der rechten Seite einen leeren Stall, an der linken Außenseite eine weitere, verschlossene Tür. Es gibt kaum Fenster, nur schmale Ritzen im Gemäuer, die von innen mit hölzernen Läden verschlossen sind. Durch seine Bauweise ist der Tempel wehrhaft und gut zu verteidigen.

Im Inneren Tempel ist es dunkel. Der Tempelraum selbst hat keine Fenster, aber an den Wänden sind Fackeln befestigt. Neben dem Hauptaltar gibt es eine Tür, durch die man in den Wohntrakt kommt. Hier gibt es eine Küche, einen Schriftenraum mit kleiner Hausbibliothek und eine abgeschlossene Kammer.

Bei einer Untersuchung des Gebäudes können die Helden folgende Entdeckungen machen:

- Der Tempelraum ist aufgeräumt. Auf dem Seitenaltar der Thalionmel findet sich ein offensichtlich leerer Platz, an dem die Statue gestanden haben muss. Die Kerzen auf dem Altar sind frisch und noch unbenutzt.
- Das Rondra-Gemälde lehnt hinter dem Hauptaltar auf dem Boden an der Wand und der Rahmen ist gebrochen. Die vordersten zwei Kniebänke sind zersplittert.
- In der Küche finden die Helden zerbrochene und verbogene Kerzen, die jemand dort beiseite gelegt hat.
- Die abgeschlossene Kammer (*Schlösser Knacken* +4) enthält eine Waffenkammer, in der auch wichtige Ritualgegenstände sowie die gefüllte Tempelkasse aufbewahrt werden.



- Die Tür des Schlafzimmers ist geschlossen und klemmt. Den Helden bietet sich ein chaotischer Anblick: Möbel sind umgeworfen, das Bett zerwühlt, die Schranktür zerschlagen. Es sieht nicht nach einer Durchsuchung aus, sondern eher nach einem Kampf. Blutspuren am Schrank und an der Tür untermauern diesen Verdacht.
- Es finden sich keine Spuren eines gewaltsamen Eindringens von außen.

Von der Rondra-Geweihten Vescalia gibt es keine Spur. Nachfragen im Ort ergeben, dass sie seit der fraglichen Nacht verschwunden ist und vermutlich ebenfalls von den Räubern verschleppt wurde. Den Helden wird nahe gelegt, mit dem Tempeldiener Focco zu sprechen.

Focco, der Tempeldiener

Eigentlich arbeitete Focco Meniuch (über 50, klein und sehnig, graues, volles Haar, grauer Oberlippenbart, sonnengebräunt) im Weinberg. Doch weil Vescalia jemanden suchte, der ihr bei den Zeremonien half, vor Festtagen den Tempel schmücken und sich um den Tempel kümmern würde, wenn sie unterwegs wäre, hat sie Focco als Tempeldiener angestellt. Inzwischen hat er den Rang eines *Löwenritters*, eines Akoluthen, inne. Die Helden können ihn im Weinberg suchen oder warten, bis er abends nach Hause kommt.

Focco hat einige Jahre in der Armee gedient und ist ein ruhiger Typ, der nur schwer aus der Fassung zu bringen ist. Gegenüber Höhergestellten zeichnet er sich durch aufmerksamen Gehorsam aus, gegenüber anderen tritt er selbstbewusst auf.

Focco erklärt, dass er morgens den Tempel verwüstet vorgefunden hat. Der Tempelraum sah aus, als ob dort ein heftiger Kampf getobt habe. Es fanden sich blutige Schuhabdrücke und mehrere Blutspritzer. Die Altäre waren leer geräumt, achtlos haben die Kämpfenden die Gegenstände zu Boden geworfen. Das Gemälde war von der Wand gefallen. Auch Arbeits- und Schlafzimmer sahen ähnlich aus. Da er nicht in den privaten Dingen der Geweihten herumwühlen wollte, hat er das Schlafzimmer so gelassen, aber die Bücher und Unterlagen im Arbeitsraum sorgfältig ins Regal zurückgeräumt. Auch den Tempelraum hat er wieder hergerichtet, denn er wollte den Ort der Göttin nicht so lassen. Die Geweihte Vescalia war verschwunden, hat auch keine Nachricht hinterlassen. Ihr Pferd fehlte, ebenso ihre Rüstung und ihr Rondrakamm.

DER GASTHOF ZUR REBLAUS

Der Gasthof ist ein zweistöckiges Gebäude, dessen unteres Stockwerk aus schweren Steinen errichtet ist. Ein Stall steht als Nebengebäude hinter dem Gasthof, daran angeschlossen ist auch der Waschkraum und der Abort. Betrieben wird der Gasthof von der Familie *Rizio*. Die Wirtin *Almina* sorgt für die Gäste, während ihr Mann *Romano* kocht und dem örtlichen Schlachter zur Hand geht. Außerdem gibt es die drei Kinder *Jesanco* (14), *Fidia* (12) und *Borecaro* (7), die Stallmagd *Fatima* und die Küchengehilfin *Shandara*.

Sie alle können schildern, was schon Focco und der Fuhrmann Albio berichteten. Allerdings gibt es einige weitere Informationen.

- Wenn die Wirtsleute hören, in wessen Auftrag die Helden hier sind, so geben sie Nettigkeiten über Herrn Lisandro von sich. Nach einer *Menschenkenntnis*-Probe +4 sind sich die Helden jedoch sicher, dass sie irgendetwas verschweigen.
- Auf Nachfrage erklärt Almina, dass Lisandros Mutter nicht sehr wohlgeglitten war, besonders ihr Mann Romano würde sich immer noch sehr aufregen, wenn die Rede auf die alte Witwe kommt. Sie möchte nicht weiter darüber sprechen, denn schließlich ist Avunira di Rojasans seit zwei Jahren tot. Und über Tote redet man nicht schlecht.
- Sprechen die Helden mit Romano, so fängt dieser an, wüste Beschimpfungen abzugeben. Er bezeichnet Avunira di Rojasans als "alte Hexe": Sie soll mit bösen Mächten im Bunde gestanden und fast das Dorf zugrunde gewirtschaftet haben. Wegen ihr gab es Missernten, einige Unglücke und viele verschwundene Kinder.

- Die Magd Fatima weiß zu berichten, dass die hiesigen Vogelfänger keine Spuren eines Räuberlagers im Umkreis der Stadt gesehen haben. Sie glaubt daher, dass es nicht der Schwarze Löwe von Chababien mit seinen Leuten war, der den Tempel überfallen habe.
- Fatima kann den Helden erklären, wo die Vogelfänger sich derzeit aufhalten.

Schließlich können die Helden weitere Dorfbewohner befragen. Auch von ihnen erhalten sie aufschlussreiche Antworten:

- Niemand hat Räuber in der Nähe des Dorfes gesehen, weder am Tag vor dem Raub noch danach. Auch gab es keine Hinweise auf ein Lager oder einen Rastplatz.
- Avunira di Rojasans wird allgemein als 'alte Hexe' bezeichnet.
- Der Schwarze Löwe von Chababien ist ein gefürchteter Novadi-Räuber, der seinen Rückzugsort tief in den Bergen hat und vorzugsweise diejenigen Dörfer überfällt, die mehrheitlich an die Zwölfgötter glauben. In Saladuk oder noch weiter Richtung Osten, wo es viele Rastullah-Gläubige gibt, erhält er einige Unterstützung in der Bevölkerung.

Den Helden eröffnen sich drei Möglichkeiten: Sie können in Dolmen den Vorwürfen gegen Avunira nachgehen, in Saladuk nach dem Schwarzen Löwen suchen oder sich auf die Spurensuche im Umland machen.

SPURENSUCHE IN DOLMEN

Die Helden werden vielleicht in den Ort Dolmen (170 Einwohner, Rahja-Schrein) reisen wollen, um die Vorwürfe gegen Avunira di Rojasans zu klären. Der Ort ist etwa eine Tagesreise von Honák entfernt und wird vom Landgut der Familie di Rojasans beherrscht, das auf einem Hügel über dem Dorf thront.

DAS LANDGUT

Auf dem Landgut werden die Trauben der umliegenden Hänge zu Wein verarbeitet. Da Lisandro di Rojasans das letzte Mitglied der Familie ist, lebt derzeit nur das Personal auf dem Landgut. Wenn die Helden sich hier einfinden, werden sie vom Gutsverwalter *Jeppo Colbari* (60, verkümmert alter Mann in abgewetzten Kleidern, starker Pfeifenraucher, heisere Stimme) empfangen. Er ist misstrauisch gegenüber Fremden und gefällt sich in der Rolle als Herr über das Landgut. Kommt das Gespräch auf die verstorbene Avunira di Rojasans, so schlägt Jeppo ein Schutzzeichen der Götter. Abergläubisch wie er ist, will er nur ungern über die Geschehnisse sprechen. Nur hinter vorgehaltener Hand erzählt er, wie es in jener Zeit zugeht, als die Witwe Herrin des Landgutes war. Einige andere Bedienstete sind möglicherweise offener. Die Helden können Folgendes erfahren:

- Nach dem Tod ihres Mannes haderte Avunira mit den Göttern. Sie ging nur noch selten zum Gottesdienst, nicht einmal an Feiertagen. Die Tempelspenden ließ sie von den Bediensteten überbringen.
- Sie zog sich sehr zurück und ließ sich selten im Dorf blicken. Aber sie schrieb einigen Unbekannten Briefe und manchmal kam ein Herr oder eine Dame zu Besuch. Dann bekamen die Bediensteten frei, damit die Herrschaften alleine waren.
- Mit der Zeit begann Avunira mit der Bildhauerei, sammelte Bücher und schloss sich ein.
- Sie wurde immer kauziger und düsterer. In den wenigen Gesprächen, die sie mit den Bediensteten führte, vertrat sie sehr eigenartige Positionen, besonders zum Thema Götterfurcht und Glauben.
- Vor zwei Jahren in einer stürmischen Nacht gellten die Schreie der Alten durch das Landgut. Erst als sie nach mehreren Stunden verstummt, wagten es die Bediensteten, in ihre Gemächer zu gehen und nachzuschauen. Die Räume waren verwüstet, große Mengen Blut klebten an den Wänden und Möbeln, waren in die Teppiche gesickert – aber den Leichnam Avuniras fand man nie.

- An ihrer statt wurde ein leerer Sarg ohne zwölfgöttliche Rituale in der Familiengruft beigesetzt.
- Nach ihrem Tod kam ihr Sohn Lisandro aus Methumis erstmals wieder auf das Landgut. Er arrangierte alles Notwendige und beschenkte den Rondra-Tempel mit einer Obsidian-Statue der Heiligen Thalionmel.

Nach einiger Überzeugungsarbeit ist Jeppo bereit, die Helden in die Gemächer der Witwe zu führen, die noch heute unbenutzt sind. Die Räumlichkeiten wurden vernagelt, Lisandro bewohnt andere Räume. In der Eingangshalle ist das Porträt Avuniras mit einem weißen Laken verhängt. Unter den Augen des Gutsverwalters können die Helden die Räume durchsuchen:

- Avunira hat mehrere Skulpturen erschaffen. Diese zeigen meist Heilige im Angesicht der Gefahr. Ansonsten gibt es keine Götterabbilder in den Räumlichkeiten. Eine *Götter/Kulte*-Probe +7 verrät, dass die Skulpturen nicht den gängigen Darstellungen entsprechen, sondern die Heiligen in ein zwiespältiges Licht rücken.
- Eine Analyse der Skulpturen offenbart kein Wirken von Magie. Besitzt einer der Helden den Nachteil *Medium*, fühlt er sich in ihrer Nähe unwohl.
- Wenn die Helden nach Geheimfächern suchen, können sie nach einer *Sinnenschärfe*-Probe +7 (*Herausragender Tastsinn* hilft) bei dem Holzpaneel neben dem Kamin fündig werden. In der verborgenen Nische findet sich ein Dutzend gefalteter Briefe: theologische Diskussionen mit deutlich ketzerischem Einschlag. Mit einer langen Stange und etwas Fingerfertigkeit können die Helden ein zerfleddertes Buch aus einer Mauerspalte hinter diesem Fach hervorziehen: *Die 13 Lobpreisungen des Namenlosen* (**Zauberei 88**).

Hintergrund: Im Wahn wurde Avunira quasi entrückt. Die Leere der Sphären zerriss ihre Seele und die Seelensplitter führen in die verschiedenen Skulpturen ein.

Lose Fäden: Wenn die Helden die Herkunft der Briefe analysieren wollen, um weitere Verschwörer des Namenlosen zu enttarnen, so bietet sich Ihnen hier die Möglichkeit eines Anschlussabenteuers. Andernfalls sind es nur Kult-Namen, die nichts über ihren jeweiligen Träger verraten.

DIE SUCHE NACH DEM SCHWARZEN LÖWEN

Wenn die Helden den Mutmaßungen der Dorfbewohner Glauben schenken, werden sie sich möglicherweise auf die Suche nach dem gefürchteten Novadi-Räuber machen. Dafür müssen sie sich weiter Richtung Hochgebirge wenden: Der Ort Saladuk soll ein guter Ort sein, um auf seine Spur zu kommen.

Saladuk ist anderthalb Tagesreisen von Honâk entfernt, der Weg führt weiter die Berge hinauf. Die Landschaft wird immer trockener und felsiger. Von Dolmen gibt es keine direkte Straße, den Helden steht ein beschwerlicher Marsch über kleine Wirtschaftswege bevor.

SALADUK

Saladuk liegt schon weit in den Bergen, hier wird vor allem die Zucht von Ziegen und Schafen betrieben, die genügsam an den kargen Hängen grasen. Die Lehmhäuser sind tulamidisch geprägt, und der Ort wird von der großen Karawanserei dominiert. In diesem Treffpunkt und Umschlagplatz für alle möglichen Waren aus den umliegenden Tälern herrscht reges Treiben. Vor allem aber sieht man Alte, die den Tag über im Schatten sitzen, Tabak rauchen und das Treiben an sich vorbeiziehen lassen. Viele von ihnen sind Novadis.

Fragen die Helden in Saladuk nach dem Schwarzen Löwen von Chababien, verstummen die Gespräche. Man gibt ihnen nur widerwillig Antwort und nur mit einer *Überreden*-Probe +3 gelingt es, überhaupt irgendwelche Aussagen aus den Bewohnern Saladuks herauszukitzeln: Der Schwarze Löwe mag es gar nicht gern, wenn

sich Fremde nach ihm erkundigen, und er wird bald erfahren, dass die Helden nach ihm suchen. Mit ihm sollte man sich besser nicht anlegen und er hat viele Männer.

Aufmerksame Helden (*Sinnenschärfe*-Probe +4, wenn sie gezielt die Menschen beobachten) können beobachten, wie einer der Einheimischen nach dem Gespräch mit den Helden einem etwa zehnjährigen Jungen ein Zeichen gibt und dieser Junge daraufhin eilig das Dorf verlässt. Die Helden können ihn gefangen nehmen, aber die Dorfbewohner wird dies sicherlich nicht erfreuen. Nach einer Befragung gibt der Junge zu, dass er in die Berge im Osten wollte, um dort den auf der Lauer liegenden Leuten des Schwarzen Löwen von den Helden zu erzählen.

BEIM SCHWARZEN LÖWEN VON CHABABIEN

Der Räuberhauptmann befindet sich in den Bergen östlich von Saladuk und hat einige Späher ausgesandt, die ihm Bericht erstatten sollen, wenn sich Soldaten oder Söldner nähern. Über diese Späher erhält er auch Kunde aus Saladuk, entweder von dem Jungen oder weil die Helden sich selbst auf den Weg machen.

Der Schwarze Löwe zieht es vor, den Helden auszuweichen. Doch je aggressiver die Helden selbst zu Werke gehen, desto eher schlägt der Schwarze Löwe zurück. Wenn sie seine Späher gefangen nehmen und foltern oder töten, wenn sie die Menschen in Saladuk unter Druck setzen und Gewalt anwenden, dann wird es sich der Schwarze Löwe nicht nehmen lassen, den Helden einen Hinterhalt zu stellen. Soweit sollten es die Helden nicht kommen lassen, denn der Schwarze Löwe kann rund 15 Gefolgsleute zusammentrommeln, die den Helden zuerst mit Bögen aus dem Hinterhalt zusetzen, ehe sie in den Nahkampf gehen. Sind die Helden deutlich überlegen, werden die Räuber fliehen.

Novadi-Räuber

Khunchomer: INI 9+1W6	AT 15	PA 13	TP 1W6+4	DK N
Ringen: INI 9+1W6	AT 14	PA 13	TP(A) 1W6	DK H
Kurzbogen: INI 9+1W6	FK 19		TP 1W6+4	
LeP 33	AuP 35	WS 7	RS 2	MR 4 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Waffenlos: Unauer Schule, Wuchtschlag

Der Schwarze Löwe selbst bleibt im Hintergrund und kommandiert seine Gefolgsleute. Er beherrscht *Kriegskunst* mit einem Wert von 15 und wendet das Manöver *Taktik* an, um die INI der im Nahkampf verstrickten Räuber zu verbessern (**Schwert 80**). Sollte er zum Kampf gezwungen werden, erhöhen Sie seine Kampfwerte gegenüber den gewöhnlichen Räubern. Er trägt zudem eine bessere Rüstung (RS 4) und hat rund 1.500 AP mehr für seine Kampf-Sonderfertigkeiten ausgeben können.

DER SCHWARZE LÖWE VON CHABABIEN

Erscheinungsbild: ein großer, kräftiger Mann, der die 40 schon überschritten hat. Er trägt sein Gesicht stets durch das novadische Kopftuch, die *Keffiya*, verhüllt, so dass nur die kohlschwarzen Augen zu sehen sind. Seine Körpersprache weist ihn als erfahrenen Kämpfer aus. Rüstung und Waffen sind von guter Qualität.

Charakterisierung: Es ist schwer, den Schwarzen Löwen einzuschätzen, da er sein Gesicht verbirgt. Er wirkt nicht nur äußerlich unnahbar, es ist auch sein beherrschender Wesenszug. Nie gibt er mehr über sich preis als unbedingt nötig. Er wirkt selbstgefällig und sieht sich im Recht: Für ihn ist es moralisch rechtens, die Zwölfgöttergläubigen zu berauben und sie in die Sklaverei in die Wüste zu schicken.

Sollten die Helden mit dem Schwarzen Löwen und seinen Leuten verhandeln, können sie ein paar interessante Informationen gewinnen:

- Der Schwarze Löwe fühlt sich geschmeichelt, dass man ihm den Tempelraub in Honák zutraut, allerdings hat er damit (leider) nichts zu tun.
- In den letzten Tagen war niemand von seinen Leuten in der Nähe von Honák.
- Einer seiner Späher hat die Rondra-Geweihte vor zwei, drei Tagen im Gebirge südlich von Saladuk gesehen. Sie war alleine mit ihrem Pferd und sah sehr mitgenommen aus.
- Keiner der Späher des Schwarzen Löwen ist bereit, die Helden dorthin zu führen, wo die Geweihte zuletzt gesehen wurde.

Lose Fäden: Der Schwarze Löwe treibt in Chababien weiterhin sein Unwesen. Besonders wenn die Helden sich mit ihm angelegt haben, dreht sich die Spirale der Gewalt weiter. Die Helden können versuchen, ihn zu fangen oder zu vertreiben, damit die Dorfbewohner nicht mehr in Angst leben müssen.

AUF DER FÄHRTE DER GEWEIHTEN

Die Schwertschwester Vescalia Dendilion von Neetha ritt in der Nacht des angeblichen Tempelraubes mit der Thalionmel-Statue panisch ins unwegsame Bergland Richtung Osten, um den Gegenstand dort in den Schlot eines Vulkans zu werfen. Doch ihre Zweifel hinderten sie an der Durchführung ihres Vorhabens: Sie kehrte um und kämpft seitdem mit ihren inneren Dämonen.

Entweder haben die Helden vom Schwarzen Löwen erfahren, dass die Geweihte irgendwo in den Bergen zu finden ist, oder sie suchen die Vogelfänger auf, die eine ähnliche Beobachtung gemacht haben. Auch wenn die Helden auf eigene Faust nach Spuren der Räuber suchen, können sie wichtige, verwertbare Hinweise erhalten.

BEI DEN VOGELFÄNGERN UND HIRTEN

Im kargen Hügelland gibt es nur wenige Verdienstmöglichkeiten. Hirten und Vogelfänger sind die einzigen, die sich tagelang in der Wildnis aufhalten. Die Helden können diese Leute aufsuchen und befragen. Dabei hören sie von einem einzelnen Reiter, den die Befragten ein paar Mal in den letzten Tagen aus der Ferne beobachtet haben. Dieser Reiter war offenbar orientierungslos, denn er wurde mal in diesem, mal in jenem Tal gesehen und hatte kein klares Ziel. Die Person könnte wohl weiblich gewesen sein, sie trug helle, vermutlich weiße Kleider. Die Befragten können den Helden nur die grobe Himmelsrichtung vorgeben.

FÄHRTEPLESEN

Es ist unmöglich, auf dem steinigen Bogen die alte Spur eines einzelnen Reiters zu finden; die Helden müssten schon wahrhaft elfische Sinne besitzen (*Fährtensuchen*-Probe +20; *Meisterhandwerk*, herausragende Sinne sowie ADLERAUGE (Liber 15) oder EINS MIT DER NATUR (Liber 76) sind daher vermutlich unerlässlich). Eine Alternative ist die Verwendung eines Schweißhundes, sofern einer der Helden ein solches Tier besitzt. Geben die Helden dem Hund die Kleider Vescalias aus dem Tempel oder die Pferdebürste aus dem Stall zu riechen, kann er die Fährte aufnehmen.

DIE SPUR DER GEWEIHTEN

Vescalia gerät zunehmend in Wahn und hinterlässt einige sichtbare Spuren. Folgende Hinweise können die Helden finden:

- In einem Dornestrüpp hängt ein großer Fetzen eines ehemals weißen Gewandes. Der Stoff und die Verarbeitung deuten darauf hin (*Schneidern*-Probe +3), dass es sich hierbei durchaus um einen Rest eines rondrianischen Wappenrockes handeln könnte.
- In der Landschaft finden die Helden eine abgerissene Schnalle, die mit sehr viel Kraft verbogen wurde. Eine nähere Untersuchung der

Umgebung fördert einen verzierten Waffengurt mit Rückenscheide und Waffe zutage, der im Unterholz liegt. Bei der edlen Klinge handelt es sich um den Rondrakamm Vescalias. Die Schnalle war ein Teil des Waffengurts, der aussieht, als habe man ihn mit Gewalt von seinem Träger gerissen. Die Helden finden allerdings keine Hinweise auf einen Kampf, die Waffe selbst ist unbefleckt. Eine AURAPRÜFUNG (Götter 258) lässt zudem erkennen, dass sie geweiht ist.

- Kurz bevor die Helden Vescalia selbst finden, entdecken sie in einem Tal ein herrenloses Pferd, das verschreckt versucht, vor den Helden zu flüchten (hier sind *Abrichten*- oder erschwerte *Reiten*-Proben erforderlich, um das Tier einzufangen). Das Fell des Pferdes, das das Brandzeichen eines rondrianischen Gestütes trägt, ist mit Staub, verkrusteter Erde und Kletten verdeckt. Das Pferd wurde längere Zeit geritten und nicht gepflegt. Es ist gesattelt, aber vom Reiter fehlt jegliche Spur.
- Schließlich können die Helden die Spuren einer menschlichen Person entdecken, die sich schleppend fortbewegt hat, teilweise auf allen Vieren. Außerdem sind einige Blutflecken zu finden. Wenig später können die Helden Vescalia finden. Sie ist völlig entkräftet, dreckig und hat einige verschorfte Wunden, unter anderem am Kopf.

VESCALIA DENDILION VON NEETHA

Erscheinungsbild: Die wohl früher eindrucksvolle und kräftige Frau ist sehr verwahrlost. Sie wirkt entkräftet, spricht leise und stockend und ihre Augen sind glasig. Die dunkelblonden Haare sind dreck- und blutverkrustet, die Hände und Füße aufgeschürft und blutig.

Charakterisierung: Es ist kaum zu erkennen, wann Vescalia wache Momente hat und wann der Wahnsinn aus ihr spricht, denn ihre vom Namenlosen beeinflusste Seite kündigt sich nicht an und wird immer geschickter darin, sich zu tarnen.

Um die Aussagen Vescalias einschätzen zu können, müssen die Helden in fraglichen Situationen *Menschenkenntnis*-Proben ablegen, die um 4 bis 13 Punkte erschwert sind. In wachen Momenten berichtet sie den Helden, wie sie bei der Untersuchung der Statue in Versuchung geführt wurde und dagegen angekämpft hat. Sie selbst hat den Tempel verwüstet und floh schließlich. Vescalia will die Statue in den Schlot des Dämonenmaul genannten Vulkans werfen, doch es gelang ihr nicht, das Vorhaben auszuführen. Sie hat mehrfach versucht die Statue zu vergraben, aber sie musste sie immer wieder an sich bringen. Niedergeschmettert berichtet Vescalia den Helden außerdem, dass die "bösen Gedanken" sie stets verhöhnten, weil durch diese namenlosen Ränkespiele Neetha bei der Kür des Startortes des Donnersturmrennens nicht gewinnen wird. Vescalia ist ratlos, woher die Stimmen von der Entscheidung wissen können, die noch gar nicht gefallen ist.

DIE STATUE DES NAMENLOSEN

Die etwa anderthalb Spann hohe Statue 'Thalionmel kämpft mit dem Löwen' ist eine kunstvolle Arbeit aus schwarz glänzendem Obsidian. Dargestellt wird ein Ringkampf, bei dem die körperlich unterlegene Thalionmel sich der gewaltigen Reißzähne des Löwen erwehren muss. Es ist ein ungleicher Kampf – einer, der aller Wahrscheinlichkeit zugunsten der Löwin ausgeht. Bei näherer Betrachtung ist die Ausweglosigkeit Thalionmels beängstigend.

Auch wenn die Helden vielleicht die Befürchtung haben, die Statue könne auch ihre Sinne beeinträchtigen – die Sorgen sind unbegründet, denn die Gefahr besteht erst bei einer genauen Analyse (genauer einer VISIONSSUCHE, Götter 258). Solange diese Liturgie nicht in der Nähe der Statue gewirkt wird, können die Helden sie ohne Gefahr mit sich führen.

Versuche, die Statue zu zerstören, sind nicht von Erfolg gekrönt. Sie bleibt selbst dann intakt, wenn man sie heftig zu Boden schleudert,

mit Axt- oder Hammerschlägen traktiert oder sie aus großer Höhe hinunterwirft. All dies hat Vescalia versucht und deswegen kam sie (in einem wachen Moment) auf die Idee, sie in den unzugänglichen Vulkanschlott des Dämonenmauls zu werfen.

DER WEG ZUM VULKAN

Das Dämonenmaul, wie der Vulkan wegen seiner üblen Dämpfe genannt wird, befindet sich auf der Westseite der Hohen Eternen. Für die Helden ist es höchstens eine Tagesreise, allerdings ist der Aufstieg zum Vulkan recht beschwerlich.

Der Hang des Dämonenmauls ist von Geröll und erkalteter Lava bedeckt, Vegetation ist hier keine zu finden. Ohne Kletterausrüstung müssen die Helden eine mehrstündige Kletterpartie zum Rand des Kraters absolvieren (*Klettern*-Probe +6). Oben gibt es ein weiteres Problem: die Luft. Durch die Schwefeldämpfe kommen die Helden kaum zu Atem und drohen, ohnmächtig zu werden. Daher müssen sie versuchen, möglichst lange die Luft anzuhalten, um ihr Werk zu vollenden.

DER ABSCHLUSS

Haben die Helden die Statue zerstört, können sie zurückkehren. Vescalia bedarf ihrer Hilfe, um den Versuchungen des Namenlosen erfolgreich widerstehen zu können. Die beste Lösung ist sicherlich, sie in den Rondra-Tempel nach Neetha bringen, wo sich mehrere Glaubensbrüder und -schwestern um sie kümmern können.

Lisandro di Rojas ist bestürzt, wenn die Helden ihm von den Geschehnissen berichten. Er wird die Hilfe der Kirchen in Anspruch nehmen, um sich mit dem Vermächtnis seiner unseligen Mutter auseinanderzusetzen. Haben die Helden Lisandro im Verdacht, ebenfalls Anhänger des Namenlosen zu sein, so bestätigen sich ihre Sorgen nicht. Sie erhalten die versprochene Belohnung.

Dazu bedarf es einer Probe auf *Selbstbeherrschung*. Bei 7 TaP* ist das optimale Ergebnis erzielt. Erzielt ein Held nur 4 TaP*, wird ihm schwindelig, beim Abstieg ist die *Klettern*-Probe um weitere 2 Punkte erschwert. Erzielt er nur 1 TaP*, atmet er zu früh ein und erreicht den Kratertrand nicht. Mislingt die Probe, so erleidet der Held eine kurzzeitige Schwäche und stürzt. Es könnte passieren, dass der Held langsam den Hang hinabrutscht oder auf der Innenseite des Kraters hinfällt, allerdings können andere Helden ihm helfen.

Der Wurf der Statue in den Vulkan muss nicht durch eine Probe bestätigt werden. Die Statue versinkt in der grauen Schlackemasse des Vulkans und mit dem Platzen einer dicken Blase verschwindet sie komplett. Die Gefahr ist gebannt.

Lose Fäden: Vescalia wird sich schweren Prüfungen unterziehen müssen, um sich von den Versuchungen des Namenlosen zu befreien und ihre Seele zu läutern. Vielleicht bieten sich die Helden freiwillig an, sie auf einer dieser Questen zu begleiten.

Einen Rückschlag erhalten die Bemühungen Neethas um das Donnersturmrennen. Einige Zeit nach Rückkehr der Helden erreicht ein Bote des Schwertes der Schwerter Neetha und verkündet im örtlichen Tempel, dass die Stadt nicht Startort des Rennens werden wird. Die Göttin habe sich dagegen entschieden.

Die Helden haben sich **250 Abenteuerpunkte** verdient, dazu *Spezielle Erfahrungen* nach Wahl des Spielleiters. Vergeben Sie sie so, dass die Tätigkeiten und der Lösungsweg der Helden angemessen gewürdigt werden.

BLUTSPFAD

von Patrick Fritz

mit Dank an Tom Finn, Tobias Hamelmann, Mark Kessler, Susanne Müller und Niklas Reinke

Das Abenteuer im Überblick

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden kämpfen in einer Parallelwelt gegen einen Stierkult.

Ort und Zeit: Brig-Lo (Königreich Almada), Phex 1030 BF

Helden: Einsteiger bis erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch

DER HINTERGRUND

Stellvertretend für die Roten Räte, den Beraterstab des Schwertes der Schwerter (*Götter 47*), macht sich der Hohe Herold des Schwertbundes, *Rondred Donnerklinge von Salzsteige* (siehe Seite 52) auf den Weg, um den berühmten Pilgerort auf seine Eignung als Startstadt zu prüfen. Er hat im Vorfeld einen Boten ausgesandt, der dem Administrador (almadanisch: 'Verwalter') des Ortes, *Mahalla Ibrasha*, und der Domna *Gerone vom Berg* sein Kommen ankündigen soll. Beide waren seinerzeit von der Nennung ihres Ortes als mögliche Startstadt überrascht, doch wollen sie trotz des Aufwandes ihr Bestes geben, damit Brig-Lo das Rennen macht, und haben auch ihre eigenen Ziele damit verbunden.



Donnerklinges Bote erreicht Brig-Lo jedoch nie, da er in die Hände eines Stierkultes um den Bullengott Ras'Ragh gerät, der sich vor einigen Monaten in der Nähe des Pilgerortes niedergelassen hat. Die Kultisten um den thaluischen Priester *Dhajam ibn Hakân* und den Ferkina-Schamanen *Tshariq* haben einen alten Kultkeller entdeckt, der während der Dunklen Zeiten um 300 v.BF entstand und unter der Herrschaft der Emire in Vergessenheit geriet. Heute befindet er sich unter einem der Grabmale, die das Schlachtfeld der Zweiten Dämonenschlacht säumen. Dhajam sieht die einmalige Möglichkeit, der

DONNER UND STURM V: BRIG-LO

Bei Brig-Lo wurde im Jahr von Bosparans Fall die Zweite Dämonenschlacht geschlagen. Der Legende nach fochten die Götter Rondra, Praios, Efferd und Ingerimm selbst auf Seiten der Sterblichen. Nun eifert der Pilgerort um die Ehre, den Start des 76. Donnersturmrennens auszurichten. Doch nicht nur das kleine Dorf möchte von der erwarteten Aufmerksamkeit profitieren, es gibt auch politische Beweggründe: Baronin *Gerone vom Berg* möchte auf die Kämpfe im Yaquirbruch aufmerksam machen, in die sie als Kriegsherrin verwickelt ist (**Herz 149**). Außerdem hofft sie, mit rondrianischem Segen die Schande von ihrer Familie zu waschen, die ihr Vater, der Reichsverräter *Leomar vom Berg*, darauf gelegt hat. Kaiser *Selindian Hal von Gareth* und seine Berater hingegen wollen das Rennen zu einem Politikum im Streit der Kaiserkrone des Raulschen Reiches machen.

Kriegsgöttin Rondra und ihrem Kult einen herben Schlag zu versetzen: Er will Donnerklinge gefangen nehmen und ihn zu Ehren seines Stiergottes opfern.

Am Abend, an dem Rondred Donnerklinge in Brig-Lo eintreffen soll, findet eine Versammlung der Kultisten statt, in deren Verlauf ein erwählter Kämpfer gekürt und 'geweiht' werden soll. Diesen Streiter soll Tsharik mit der Macht der Bluteister (**Zauberei 172**) stärken. Die Kultisten ahnen jedoch nicht, dass ihre Kultstätte auf einer wichtigen kontinentalen Kraftlinie liegt, Eingeweihten als *Strick des Schwarzen Mannes* bekannt, die von Kuslik über Brig-Lo, die Dämonenbrache und Yol-Ghurmak bis zur Dämonenzitadelle verläuft. Diese Kraftli-

nie ist seit Jahren enormen Schwankungen unterworfen. (Der Hintergrund dieser Schwankungen ist nicht Gegenstand dieses Abenteuers, wird aber in der **Drachenchronik** eine Rolle spielen.) Das Zusammenspiel der unberechenbaren Kraftlinie (samt den unvorhersehbaren Nebenwirkungen ihrer Fluktuation) mit dem Blutrival des Schamanen bewirkt, dass ein instabiler Übergang zu einer Parallelwelt (**Zauberei 363**) entsteht, in der die Dunklen Zeiten nie endeten und die zwölfgöttlichen Kirchen von urtulamidischen Stierkulten bezwungen wurden. Tsharik vergeht bei dem Ritual, doch seine Seelenkraft bewirkt, dass Dhajam und seine Kultisten den Veränderungen nicht unterworfen sind. Dhajam findet sich plötzlich in einer Welt wieder, die exakt seinen Vorstellungen und Wünschen entspricht. Wenige Augenblicke, bevor sich der Weltenwandel vollzieht, erreichen die Helden zusammen mit Rondred Donnerklinge Brig-Lo. In der Gemeinschaft des Hochgeweihten sind sie den Veränderungen ebenfalls nicht unterworfen, finden sich aber plötzlich in einer für sie lebensfeindlichen Welt wieder. Während die Helden nun versuchen müssen, die Weltenverschiebung zu entwirren, will Dhajam nach wie vor Rondreds habhaft werden: Die Opferung des Geweihten soll die Parallelwelt Wirklichkeit werden lassen.

Lektüre

Unerslässlich für die Ausgestaltung des Szenarios ist die Kenntnis der Regionalspielhilfe **Herz des Reiches**. Mit dieser sollte es Ihnen möglich sein, die besondere Atmosphäre Almadas darzustellen, aus der sich ein besonderer Reiz für das Spiel ergibt. Darüber hinaus können Sie auch auf das Abenteuer **Erben des Zorns** zurückgreifen, in dem sich weitere Hinweise zur Darstellung der Region und zu Brig-Lo finden.

DAS ABENTEUER

STIERJAGD

Die Helden sind im Phex-Mond des Jahres 1030 BF im Königreich Almada unterwegs und wandern auf dem berühmten *Yaquirstieg*, einer der ältesten Magistralen (Bosparano: 'Hauptverkehrswege') Aventuriens. Es ist früher Abend und der nächste Ort, Brig-Lo, die berühmte Wallfahrtsstätte der Zweiten Dämonenschlacht, nur noch wenige Meilen entfernt.

Unvermittelt stolpern sie in eine blutige Szenerie: Ein Geweihter der Rondra befindet sich im Kampf mit zwei dem Blutausch verfallenen Ferkinas. Der Geweihte, es handelt sich hierbei um Rondred Donnerklinge von Salzsteige (siehe Seite 52), schwingt in stürmischer Wut ein reich verziertes Langschwert, die *Donnerklinge*. Neben langem Kettenhemd, Plattenzeug und Panzerhandschuhen trägt er einen blutroten Wappenrock und Umhang. Über dem Herzen prangt als Wappen ein goldenes Schwert in einem Kranz aus elf goldenen Kugeln, gekrönt vom goldenen Löwinnenhaupt. (**Götter/Kulte +5**, kein Probenzuschlag bei Spezialisierung auf Rondra: Das Wappen gehört dem *Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor* zu *Salzsteige*; siehe **Götter 52**.) Der Hohe Herold des Schwertbundes wird sich in dem Kampf nur helfen lassen, wenn sich ein einzelner Held bereit erklärt, sich dem zweiten Berserker zu stellen und ehrenhaft gegen ihn zu kämpfen. Er weist die Helden gegebenenfalls mit rauer Stimme zurecht.

Stierkultist

Dolch: INI 9+1W6	AT 18*	PA 7*	TP 1W+4*	DK N	
LeP 30	AuP 35	WS 7	RS 1	MR 4	GS 7

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

*) Die Kultisten haben ein Mittel zu sich genommen, dass in seiner Wirkung einem Berserkerelixier (**Stäbe 97**) der Stufe D ähnelt.

In der Nähe der Kampfes wird den Helden früher oder später eine verletzte Bäuerin auffallen, deren Gestalt ein wenig an ein Pökelfass erinnert. Sie ist verwirrt und verängstigt und für einfühlsame Hilfe durch die Helden dankbar. *Misha Zaragona*, so ihr Name, stammt aus Brig-Lo und stammelt ohne Zusammenhang von blutigen Opferungen und Gestalten mit nackten Oberkörpern und Stiermasken, denen sie entkommen, die sie aber nicht abschütteln konnte. Es sind ihre Verfolger, gegen die Rondred streitet und die bis zum Tode kämpfen werden.

Nach dem Kampf stellt sich Rondred vor und dankt dem Helden, der ihm beigesprungen ist, und jenen, die sich um Misha gekümmert haben. Da er sich ohnehin auf den Weg nach Brig-Lo befindet, hält er es für das Beste, die Bäuerin dorthin zu geleiten, und bittet die Helden, sich ihm anzuschließen.

Eine Suche nach möglichen Spuren bleibt erfolglos, da es die letzten Tage nicht geregnet hat und der lehmige Boden steinhart geworden ist. Die wenigen Spuren, die zu erkennen sind, weisen grob in Richtung der alten Walstatt der Zweiten Dämonenschlacht und damit auch nach Brig-Lo, wobei das Schlachtfeld etwa zwei Meilen vom Dorf entfernt liegt.

Auf dem weiteren Weg kann Misha den Helden Folgendes berichten:

- Sie bewirtschaftet in Brig-Lo einen kleinen Hof. Voller Stolz erzählt sie von ihrer *Mirhiban*, die ob ihrer unerkannten magischen Begabung im Dorf lange Jahre als Ausgestoßene galt. Dann aber wurde sie vom berühmten Magister *Salandrión Finkenfarn* (**Licht 106**) entdeckt, erhielt eine Ausbildung zur Analysemagierin in Punin und brach vor 7 Jahren mit der horasischen *Lamea-Expedition* ins Güldenland auf (**Reise zum Horizont 83**).
- Kurz vor Sonnenuntergang wollte Misha den Heimweg vom Feld antreten, als man ihr hinterrücks einen Sack über den Kopf stülpte und sie bewusstlos schlug.
- Als sie wieder zu sich kam, war sie gefesselt und befand sich in einem dunklen Keller. Bei Fackelschein und in einem seltsamen

RONDRED DOPPERKLINGE VON SALZSTEIGE, HOHER HEROLD DES SCHWERTBUNDES

Der Hohe Herold des Schwertbundes (geboren 983 BF, 1,95 Schritt, rotbraunes Haar und Bart, von erstem Silber durchzogen, grüne Augen) ist ein Mann deutlicher Worte und daran gewöhnt, Anweisungen zu erteilen. Berühmt für seine sprichwörtliche Reizbarkeit, sagt man ihm nach, dass er schon kleinsten Fehlritten mit dem aufbrausenden Zorn Famerlors begegnen würde. Tatsächlich ist der meisterliche Geweihte und erfahrene Heerführer einer der standhaftesten Verteidiger der Rondra-Kirche, der keinen Fleck auf ihrer blitzenden Brünne duldet. Als Veteran zahlreicher Schlachten kennt er die Bedeutung von Pflichterfüllung und Opferbereitschaft nur zu genau. Diese Bürde erfüllt ihn bisweilen mit Schwermut, besonders dann, wenn er an die vielen Geweihten seines Ordens denkt, die an seiner Seite fielen.

Sein Aufstieg in der Kirche begann 1010 BF, mitten im Zweiten Orkkrieg, mit der Gründung des rondrianischen Ordens vom Heiligen Blute (Götter 52), dessen Hochmeister er war. Nach den hohen Verlusten in der Dritten Dämonenschlacht wurde die Gemeinschaft wieder aufgelöst, den wenigen verbleibenden Mitgliedern ist es jedoch gestattet, auch weiterhin die Ordensinsignien zu tragen.

Kräuterrauch opferten Menschen mit Stiermasken und nackten Oberkörpern einen Stier auf einem schwarzen Altar. Der Wortführer, den sie unter seiner Maske nicht genau erkennen konnte, sprach davon, dass "der Erwählte von Ras'Ragh in rasendem Zorn den Ort verteidigen werde, der nun in die Hände der Wahrhaft Starken zurück gefallen sei."

- Es gelang ihr, ihre Fesseln an einem hervorstehenden, spitzen Mauerstein zu durchtrennen, als die Kultisten sie und acht weitere Gefangene holen wollten – offenbar, um auch sie zu opfern. Plötzlich brach Trubel unter den Kultisten aus und Mischa gelang es in wirrer Panik zu fliehen, während die Bewacher zu einem anderen Raum eilten. Hier verlässt das Erinnerungsvermögen die Bäuerin. Es setzt erst wieder ein, kurz bevor sie auf Rondred und die Helden traf, so dass sie keine Angaben über Aussehen und Lage der Kultstätte machen kann. Tatsächlich entstand der Trubel durch den Boten Donnerklinges, der sich ein letztes Mal gegen die Kultisten stellte. Von ihm weiß Mischa jedoch nicht.

IN BRIG-LO

Brig-Lo ist ein kleiner Ort aus einfachen Lehm- und Holzhäusern, der zwischen den beiden Mündungsarmen der Brigella in den Yaquir liegt. Zwei steinerne Brücken führen den Yaquirstieg durch den Ort und auf der westlichen davon, unter der momentan das meiste Wasser der launischen Brigella fließt, erhebt ein Zöllner Brückenzoll in Höhe von einem Heller pro Person und für jedes Tier, das größer ist als eine Katze.

Eine Beschreibung von Brig-Lo finden Sie in der Spielhilfe **Herz des Reiches** auf den Seiten 147–148 und eine weitergehende (mitsamt Karte der Ortschaft) im Abenteuer **Erben des Zorns** auf den Seiten 30–35. Sollten die Helden dieses Abenteuer erlebt haben, lassen Sie sie hier alte Bekannte wiedertreffen, etwa den Muchacho (almadanisch: 'draufgängerischer Junge') *Almades Manzarres*, einen typischen Almadaner und guten Säbelfechter. Zu Beginn sollen die Helden noch das bekannte Brig-Lo kennen lernen, ehe der Weltenwandel einsetzt. Dabei können Sie folgende Szenen verwenden:

- Der Vorfall um die Bäuerin Misha gelangt an die Ohren der örtlichen Machthaber. Der Administrador *Mahalla Ibrasha* (ein fülliger Mahner des Sittenverfalls) ist deutlich überfordert und beauftragt die Helden mit weiteren Ermittlungen. Mit erhobenen Zeigefinger macht er sie darauf aufmerksam, dass Grabräuber in der Region traditionell bei lebendigem Leibe begraben werden und dass den Kultisten die gleiche Strafe droht, wenn man ihrer habhaft wird.

Donnerklinge stammt aus dem Windhag und hat den aventurischen Kontinent auf der Suche nach Herausforderungen bereist und dabei viele Helden kennen gelernt. So ist er der Schwertvater der Balihoer Burggräfin *Ardariel Nordfalk* (siehe Seite 31). Das Zusammentreffen mit Abenteurern weckt in ihm bisweilen eine nostalgische Leidenschaft für die Reize seines alten Fahrtenlebens fernab der großen Kirchenpolitik.

Zitate:

»Der Weg zum Frieden führt über das Schlachtfeld.«

»Wir Ritter Rondras haben den Zeitpunkt unseres Untergangs im Angesicht der ewigen Kriegsherrin besiegelt. Wenn euch diese Wahrheit bei jedem Atemzug bewusst ist und ihr versteht, dass der kommende Praoislauf von eurem heutigen Dasein noch nichts weiß, erst dann begreift ihr das Gewicht und die Bedeutung jeder eurer Handlungen als ein Streiter Rondras.«

»Die Herrin wählt, wie es ihr gefällt, und Mythrael trägt ihren Willen in diese Welt. Und für euch bin ich der Mythrael des Schwerts der Schwerter, haben wir uns da verstanden?«

Brig-Lo für den eiligen Leser

Einwohner: 400 (davon einige Dutzend Rastullah-Anbeter und ca. drei Dutzend Elfen und Halbelfen)

Wappen: auf Schwarz ein roter Löwe

Herrschaft / Politik: Verwalter Mahalla Ibrasha im Namen der Baronin Gerone vom Berg

Garnisonen: 1 Halbschwadron Ragather Schlachtreiter im Kavalleriefort, etwa ein Dutzend Soldaten der Baronin

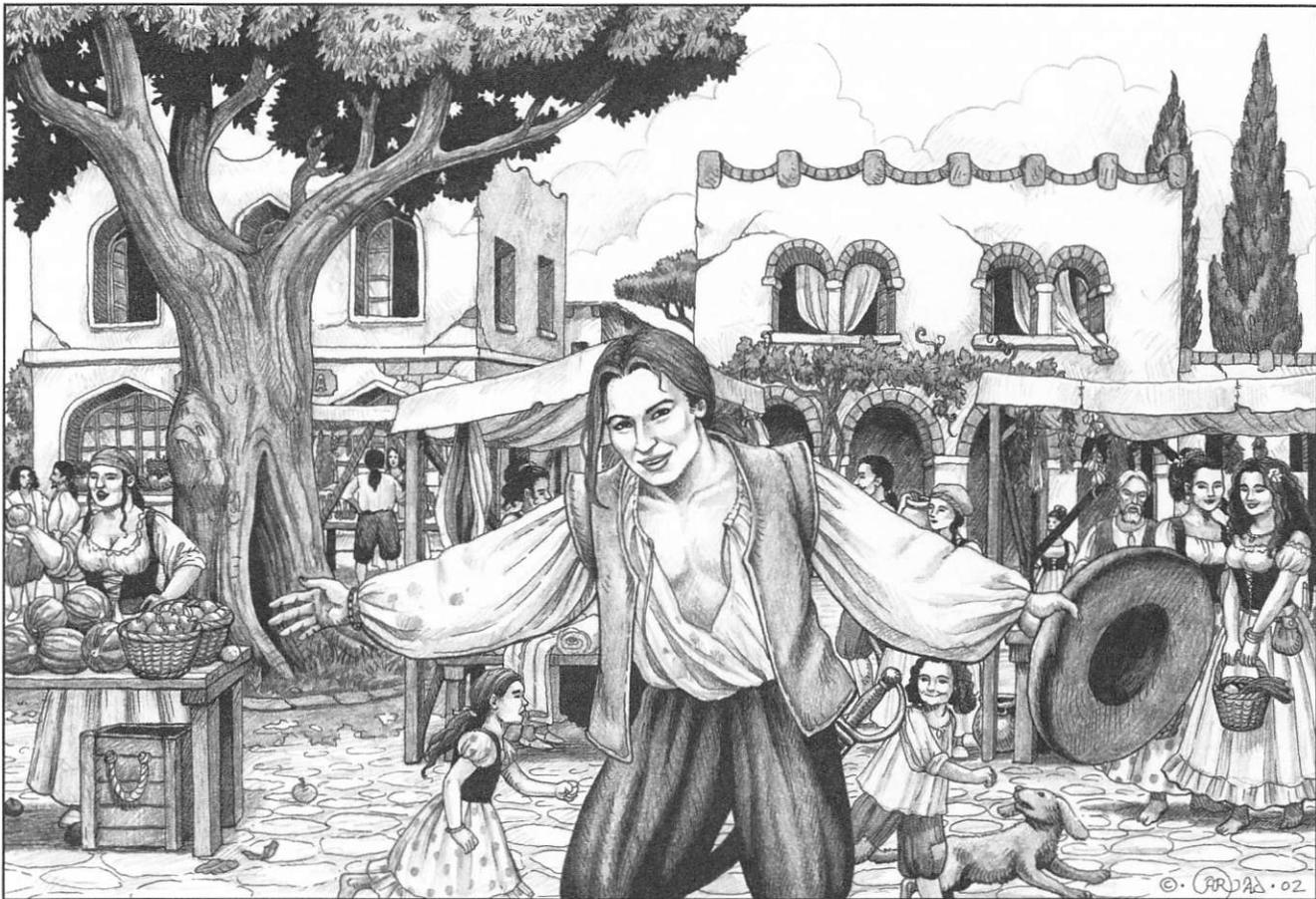
Tempel: Boron, Tsa-Schrein, Bethaus des Rastullah

Wichtige Gasthöfe / Schenken: Herberge 'Sieg von Brig-Lo' (Q5/P8/S25 – P6 außerhalb der 'Pilgersaison'), Gasthaus 'Kaiser Selindian' (Q3/P4/S10), Schenke 'Hela, Hela, wir kommen!' (Q2/P3), Taverne 'Amhallwind' (Q4/P6)

Besonderheiten: Schlachtfeld der Zweiten Dämonenschlacht, Vierertempel, Gestüt 'Diamant', Übergang zum unruhigen Yaquirbruch

Stimmung in der Stadt: Die Brig-Loer leben seit jeher gut von Pilgern und dem Ruhm des Schlachtfeldes. Streitigkeiten zwischen einzelnen Kulturen kristallisieren sich oft an dieser historischen Stätte.

- Rondreds Ankunft sorgt für große Aufregung, denn augenscheinlich wusste man nichts von seiner Anreise. Während sich die sichtlich von dem hohen Besuch überraschte *Gerone vom Berg* (geboren 1001 BF, rotblonde Haare, trägt ausschließlich knöchellange Hosen wegen einer langen Narbe am linken Unterschenkel; Tochter des Reichsverrätters Leomar vom Berg) gemeinsam mit dem Hochgeweihten wundert, wieso dessen Bote den Ort nicht erreicht hat, läuft Mahalla aufgeregt umher und versucht, dem Geweihten so schnell wie möglich alles Recht zu machen und den Ort im besten rondrianischen Licht dastehen zu lassen – was ihm durchaus nicht immer gelingt.
- Die Stimmung in den Tabernas (almadanisch: 'Schenken') Brig-Lo ist an diesem Abend recht ausgelassen, da man dem morgigen Ereignis entgegenfiebert: der *Toreroquesta* (**Herz 127, Zorn 39**). Bei diesem Wettkampf beweisen junge Brig-Loer ihren Mut, indem sie sich von wilden Stieren durch die Ortschaft treiben lassen, wobei es gilt, möglichst viele unterwegs platzierte Weidenkränze aufzulesen. Es gibt Kränze in drei unterschiedlichen Farben, deren Auflösen jeweils unterschiedlich viele Punkte einbringt. Wie viele Kränze versteckt sind, ist im Vorfeld nicht bekannt. Jede Familia stellt einen Kandidaten für den Wettkampf, der mehr eine Frage der Ehre eines Hauses denn des persönlichen Ruhmes darstellt.



● *Dulcineo Manzarres* (belebt, riecht stets entweder nach Essen oder nach Schwefel) ist der Bruder von *Almadez* und ein gelernter Alchemist, der erst vor wenigen Jahren in das Dorf zurückgekehrt ist. Seine Mutter *Elea*, die Wirtin der Herberge *Sieg von Brig-Lo*, und seine Schwester *Etilina* ziehen ihn mit seinem Spitznamen 'Dulcipulci' auf. Die Helden können ihn im Streit mit einem Kunden sehen, der sich über die geringe Wirkung eines alchemistischen Tranks beschwert, den er von *Dulcineo* gekauft hat. *Dulcineo* kann sich das nicht erklären, hat aber bemerkt, dass in letzter Zeit die Wirkungen seiner Tränke teilweise dramatisch schwanken. Dies ist der erste Hinweis auf die Veränderungen der Kraftlinie, die durch- aus weitreichende Folgen hat.

WELTENWANDEL

Während die Helden sich mit *Rondred* beratschlagen, holt sie der Weltenwandel ein. Es ist nur ein kurzer Augenblick, verbunden mit dem Gefühl einer Gänsehaut. Ausschließlich Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* oder einer besonders ausgeprägten Intuition (mindestens 15) erahnen ihn wenige Augenblicke vorher. Wenn sie jedoch in ein Gespräch vertieft sind, entgehen ihnen die Veränderungen vielleicht zunächst. Dann jedoch verlangt ein Auftritt ihre Aufmerksamkeit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Tür fliegt auf und *Almadez Manzarres* betritt den Raum. Etwas an ihm ist anders. Er wirkt wilder, seine Augen sind blutunterlaufen, um seine Schultern liegt ein Stierfellumhang. In der einen Hand hält er einen blutigen Säbel und in der anderen ... den Kopf von *Mahalla Ibrascha*.

"Der Don ist tot!", ruft er und reißt den blutigen Kopf wild in die Höhe. "Nun herrsche ich. Und die *Toreroquesta* beginnt noch heute Nacht!"

EINE INSTABILE WELT

Aus dem Wechselspiel zwischen der fluktuierenden Kraftlinie, der gewirkten Blut- und Beschwörungsmagie sowie dem Opfer des rondrageweihten Boten öffnet sich ein instabiler Übergang in eine Parallelwelt, die der bekannten Welt nahe liegt. In dieser wurden die Kirchen des zwölfgöttlichen Pantheons während der Dunklen Zeiten von einer Gemeinschaft bezwungen, die ein göttliches Paar von schwarzem Stier und roter Kuh, *Ras'Ragh* (Kampf, Potenz, Viehherden) und *Adschaja* (Hingabe, Fruchtbarkeit, Ackerbau) anbetet. Dieses Götterpaar ist demjenigen sehr ähnlich, das die Stämme im thalasischen Bergland (*Götter 148* und *179*) verehren. Doch der Weltenwandel ist nicht stabil. Willkürlich wechseln in *Brig-Lo* die Realitäten und nur jene, die zum Zeitpunkt, als das Chaos beginnt, eine große Schicksalskraft in sich tragen (der *Ferkina*-Schamane und der Hochgeweihte *Rondred*) oder mit dieser verbunden sind (die Kultisten um *Dhjam* sowie die Helden und *Misha*) bleiben, wie sie sind – und werden zwischen den Welten hin- und hergerissen.

ZWEI BRIG-LOS

Von jedem *Brig-Loer* gibt es von nun an zwei Versionen, doch kann man stets nur eine treffen, je nach dem, welche Realität gerade vorherrscht. Hierzu einige Anregungen zum Spiel mit den zwei Welten:

- Frauen gelten wenig, Männer können nach Belieben über sie verfügen.
- *Dulcineo Manzarres* führt die Herberge *Sieg von Brig-Lo*, während seine Mutter *Elea* (eigentlich eine lebenslustige, hervorragende Köchin) und Schwester *Etilina* (*Almadaner* Dorfschönheit) in der Küche schufteten und für männliche Gäste als Vergnügungsobjekte herhalten.
- Sein Bruder *Almadez* hat gerade den *Don* (hiermit ist tatsächlich der Titel 'Baron' gemeint) *Ibrascha* auf dessen *Residencia* (*almanisch*: 'Anwesen') getötet und gemäß dem Recht des Stärkeren seinen Platz eingenommen. *Gerone* hat er zur Zweitfrau erwähnt.

Noch in dieser Nacht lässt er zur Feier seines Herrschaftsantrittes die eigentlich für den folgenden Tag geplante Toreroquesta stattfinden.

- Der Boron-Tempel wurde zu einem Ruheraum umfunktioniert, wo sich die Männer nach den anstrengenden Vergnügungen zu Ehren Adschajas erholen können. Das Rastullah-Bethaus wird nur noch von Ferkinas besucht.
- Überall finden sich Stierhörner und Stierschädel an Haustüren oder über Fensterstürzen; eine große Stierstatue erhebt sich auf dem Platz direkt vor der Herberge *Sieg von Brig-Lo*.
- Die kleine Kultstätte ist in der Parallelwelt eine beeindruckende Erscheinung und entspricht einer kolossalen Anlage aus Stein- und Pfahlbauten.

WAS TUN?

Die Helden sollten auf die Idee kommen, dass es einen Zusammenhang zwischen den von der Bäuerin Misha geschilderten Ereignissen und dem Realitätswechsel gibt. Zu theologischen Aspekten kann ihnen Rondred Donnerklinge helfen, der natürlich durch seine aufbrausende Art und seinen rondrianischen Eifer am deutlichsten zeigt, dass er nicht in diese Welt gehört. Die Helden sind gut beraten, ihn zu einer gemäßigten Herangehensweise zu bringen, oder aber sie könnten recht bald die Notwendigkeit sehen, ihn aus misslichen Situationen zu befreien.

Magische Untersuchungen von ausgewiesenen Experten unter den Helden können je nach Meisterentscheid die folgenden Informationen oder nur Teile davon ergeben:

- Brig-Lo liegt auf einem Nodix, einem Schnittpunkt von magischen Kraftlinien. Dabei handelt es sich unter anderem um eine lokale Kraftlinie (**Zorn 40**) und eine mächtige Kontinentallinie (**Zauberrei 367** und das Abenteuer **Schlacht in den Wolken**, Seite 17). Ein ODEM +6 oder einer **Sinnenschürfe**-Probe +8 nach einem gezauberten OCULUS zeigt eine breite, ausgefranste, leicht pulsierende Kraftlinie, die ungewöhnlich stark leuchtet, aber in ihrer Intensität fluktuiert. Die Probenerschwernisse werden bei Kenntnis der SF **Kraftlinienmagie I** um 5 Punkte erleichtert, mit **Kraftlinienmagie II** fallen sie ganz weg. Die Linie ist Kennern als *Strick des Schwarzen Mannes* bekannt und verläuft von Kuslik bis zur Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert. Die Linie der Macht erleichtert das Wirken von Beherrschungen und Beeinflussungen und hat schon viele Kaiser, Verräter und Rachsüchtige gesehen.
- Tore zu Parallelwelten entstehen normalerweise nicht einfach so und schon gar nicht mit geringem Aufwand. Zudem ist der stete Weltenwandel ein weiteres Rätsel. Es muss einen Fokus geben, der die beiden möglichen Realitäten zusammenhält wie das Scharnier einer Schwingtür. Astrale Blicke zeigen magische Strahlen, die sich auf das Schlachtfeld fokussieren (und sich dort im Altar des Stiergottes bündeln). Dies legt die Theorie nahe, dass das Chaos endet, wenn dieses 'Scharnier' zerschlagen wird.

Natürlich reagiert auch die Gegenpartei auf die Geschehnisse. Dhajams Zwillingbruder Erkhaban, ein Fasarer Beherrschungsmagier, sitzt zum Zeitpunkt des Weltenwechsels in der Schankstube. Später macht er sich in Richtung des Schlachtfeldes und des Kultkellers auf, um seinem Bruder von Rondreds Ankunft zu berichten.

Spielen Sie dabei damit, dass zwar weder Dhajam noch Erkhaban einen dunklen Doppelgänger haben, aber als eineiige Zwillinge den Helden durchaus so vorkommen könnten. Über Erkhaban können Sie eine Spur legen, der die Helden auch ohne magische Fähigkeiten bis zum Kultkeller folgen können. Dhajam schickt zudem einen weiteren Kultisten aus, um zu prüfen, was in Brig-Lo geschieht. Falls es den Helden gelingen sollte, Erkhaban zu fangen, ist er es, der Dhajam die Kunde bringt, der daraufhin den durch Tsharik gestärkten Streiter in den Ort schickt, um Donnerklinge zu fangen (verwenden Sie für ihn die Werte der Ferkina-Berserker auf Seite 51). Erkhaban unterstützt den Streiter dabei, sollten die Helden ihn nicht gefangen haben.

Erkhaban ibn Hakan

MU 12 KL 16 IN 12 CH 13 FF 12 GE 11 KO 9 KK 10
 Stab: INI 9+1W6 AT 11 PA 12 TP 1W6+1 DK NS
 LeP 26 AuP 28 AsP 36 RS 1 WS 5 MR 7 GS 6

Wichtige Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Merkmalskenntnis (Einfluss, Herrschaft), Regeneration I, Verbotene Pforten, Stabzauber Flammenschwert (RkW 8), Apport

Besondere Talente: Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Magiekunde

Wichtige Zauberfertigkeiten: Analys, Fulminictus, Horriphobus, Imperavi, Magischer Raub, Paralysis, Respondami, Widerwille

TOREROQUESTA

Während die Helden erste Ermittlungen anstellen, beginnt in der Parallelwelt das Stierrennen, das hier deutlich düstere Bedeutung hat als das freudige Volksfest der Almadaner – und damit auch die Hatz der Kultisten auf Donnerklinge. Vorrangiges Ziel der Helden sollte es sein, dass es nicht zur Gefangennahme Rondreds kommt, während sie versuchen, durch die Stierhatz zum Schlachtfeld zu gelangen. Verlangen Sie den Helden immer wieder *Athletik-*, *Körperbeherrschungs-* und andere geeignete Talentproben ab, um ihnen eine spannende Hatz zu liefern.

Yaquirtaler Mondstier

Stoß: INI 9+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+3 DK H
 Trampeln: INI 9+1W6 AT 9 PA 8 TP 3W6 DK H
 LeP 60 RS 2 WS 8 GS 9 AuP 40 MR 0/8 GW 12

Besondere Kampffregeln: Überrennen (7, 2W6+2), Niederwerfen (6, Stoß), Trampeln, Großer Gegner

DAS SCHLACHTFELD

Zahlreiche Monumente, Gedenkstätten und Grabmäler rings um das Schlachtfeld erinnern an die hochgestellten Sieger und die Gefallenen der Zweiten Dämonenschlacht, die hier tobte. Zu dieser Jahreszeit breitet sich zwischen den teils windschiefen, teils verfallenen Grabanlagen bereits ein üppiges Blütenmeer aus, das nur da und dort von einigen unheimlichen kahlen Flecken durchsetzt ist.

In der Parallelwelt befindet sich an der Stelle des kleinen Nasuleums (eine aventurische Form des Grabmals), das den Eingang zu dem geheimen Kultplatz beherbergt, ein prachtvoller Tempel zu Ehren von Ras'Ragh. Almadanische Reiter verrichten hier ihren Tempeldienst, so dass es am einfachsten ist, wenn die Helden im vertrauten Brig-Lo an die entsprechende Stelle gehen und in das Grabmal eindringen (wo sie einen geopferten Stier, auf dem Altar den Leichnam des Rondra-Boten und daneben die geopfert Gefangenen vorfinden), um dann nach dem Weltenwechsel im Keller des Stiertempels vor dem geheimen Altar zu stehen, den es zu zerstören gilt.

Wechseln Sie beim Finale ständig zwischen den Welten, denn die Kraftlinie kann ihr vorübergehendes hohes Energieniveau nicht mehr lange halten. Im vertrauten Brig-Lo haben es die Helden mit Dhajam und vier Kultisten zu tun, unterstützt von zwei mumifizierten Minotauren, die durch die magischen Energien zum Leben erwachen, während in der anderen Welt weitere Kämpfer zur Unterstützung hinzu eilen können.

Dhajam ibn Hakan

Säbel: INI 8+1W6 AT 17 PA 14 TP 1W6+4 DK N
 LeP 35 AuP 41 WS 7 RS 5 MR 5 GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Linkhand, Meisterparade, Schildkampf I, Wuchtschlag

Stierkultist

Dolch: INI 9+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+1 DK N
LeP 30 AuP 35 WS 7 RS 1 MR 4 GS 6
Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Untote Minotauren

Keule: INI 10+1W6 AT 7 PA 7 TP 1W6+12 DK HN
Faust: INI 10+1W6 AT 7 PA 7 TP(A) 1W6+5 DK H
Kopfstoß: INI 10+1W6 AT 6 PA 7 TP 1W6+9 DK H
LeP 35 RS 2 WS 8 GS 5 AuP 45 MR 3
GW 12

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff / Niederwerfen (2),
Kopfstoß, Niederwerfen, Wuchtschlag

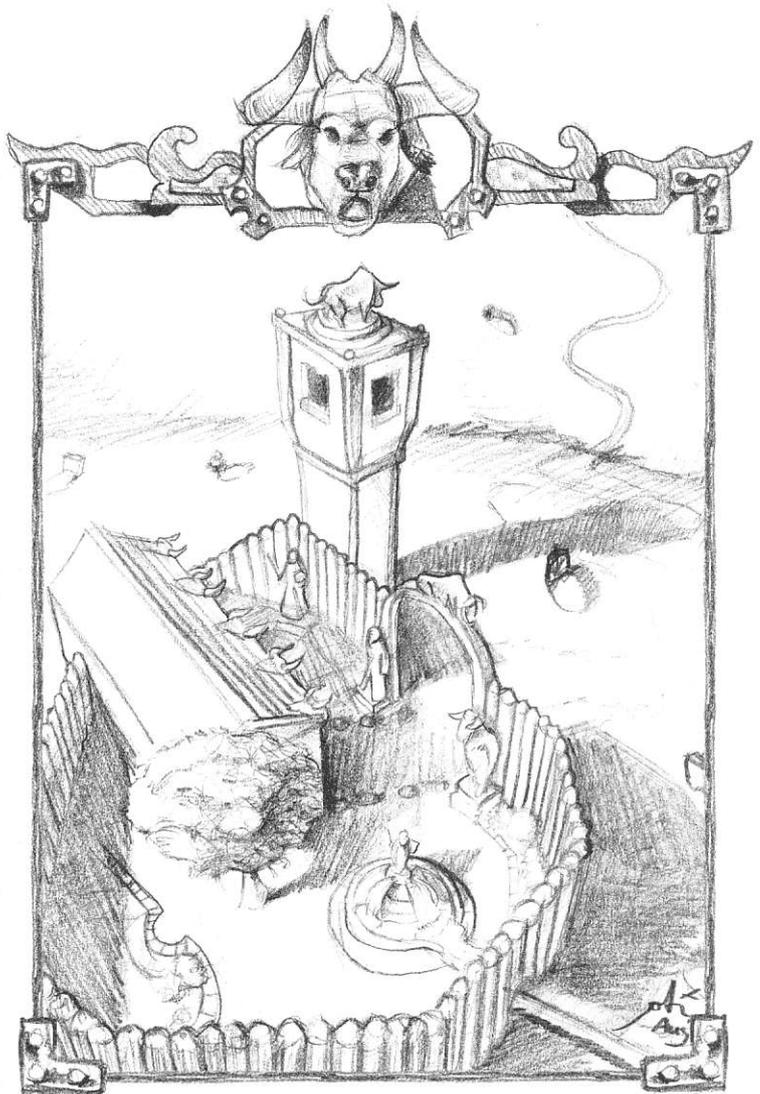
Besondere Eigenschaften: Resistenz gegen profane Waffen,
Schreckgestalt I, Verwundbarkeit durch Feuer

Mit der Zerstörung des Altars endet die Überlappung der Welten. Sollten sich die Helden zu diesem Zeitpunkt in der Parallelwelt aufhalten, bleibt ihnen nur eine kurze Frist, um durch die astralen Strömungen des zerbrechenden Weltensfokus in ihre Welt zurückzugelangen.

AUSKLANG

Rondred Donnerklinge ist alles andere als erfreut über die Vorgänge und reist mit seinen Eindrücken nach Perricum. Nach seinem geharnischten Bericht nimmt der Schwertbund Abstand von der Idee, Brig-Lo weiterhin als mögliche Startstadt für das Donnersturmrennen zu nominieren.

In den nächsten Tagen und Wochen macht die Geschichte um die Anomalie die Runde und zieht Gelehrte und Magier an, die eingehende Feldforschungen betreiben, aber letztendlich feststellen, dass das Weltentor wohl zufällig entstanden ist und solche (griffig von einem Puniner Studiosus nach einigen Gläsern Wein) 'Blutpfade' genannten Übergänge nicht reproduzierbar sind. Zudem keimt in ihnen die Erkenntnis, dass die Kraftlinie zumindest in diesem Abschnitt deutlich an Kraft verloren hat, wenn man sie mit den Beobachtungen vergleicht, die vor mehreren Jahren gemacht wurden.



Die Helden erhalten **250 Abenteuerpunkte**. *Spezielle Erfahrungen* konnten die Helden in folgenden Talenten erwerben: *Athletik* (Torreroquesta), *Überreden* und *Sich Verkleiden* (Versteckspiel), *Geschichtswissen*, *Sagen/Legenden* und/oder *Götter/Kulte* sowie in *Magiekunde*.

Ein Traum von Ehre

von Tilo Hörter

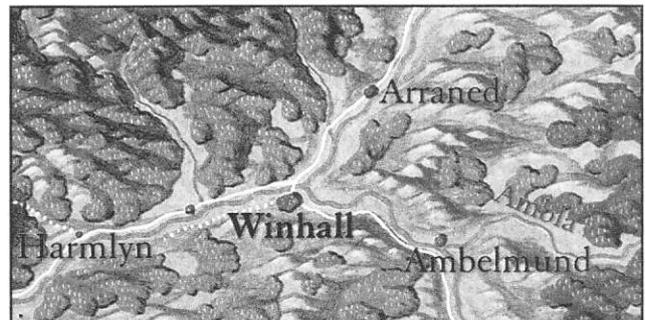
Das Abenteuer im Überblick

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden müssen einem Rondra-Geweihten beistehen, der in seinen eigenen Träumen gefangen ist.

Ort und Zeit: Winhall (Königreich Albernien), Boron 1030 BF

Helden: erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch



Einleitung und Hintergrund

Ein Traum von Ehre spielt in der albernischen Stadt Winhall. Die Bewerbung um die Startstadt steht in diesem Szenario eher im Hintergrund. Vielmehr geht es darum, den Helden begreiflich zu machen, was es bedeutet, von rondrianischer Gesinnung, mehr noch, ein Geweihter der Sturmherrin zu sein, und wie man sich entsprechend des rigiden Ehrenkodex verhält.

FEENPLÄPE

Seit einigen Jahren versucht das Feenwesen *Kardragh*, auch bekannt als der *Rote Wurm* (Fluss 193), seine Kräfte auf Dere zu fokussieren und Einfluss auf den Farindelwald zu gewinnen. Die Konsequenzen seiner Bemühungen sind dabei nicht abzusehen.

Auf seiner Reise nach Winhall streift Connar Rhonwyn von Weidenau, Legat der Rondra-Kirche, auch durch die Wälder seiner Heimat, die er schon lange nicht mehr gesehen hat. Dabei weckt er das Interesse der Fee *Myriel*, die das Gespräch mit ihm sucht. Seine ritterliche Gesinnung lässt in ihr den Plan reifen, ihn für sich zu gewinnen: Ein solcher Kämpfer mag sich eines Tages als nützlich erweisen. So erscheint sie ihm ein zweites Mal in der Gestalt einer Ritterin und fordert ihn zum Duell. Connar unterliegt und aus einer Feenlaune heraus offenbart sich ihm Myriel als heilige Erscheinung, die sein Leben fordert. Der verwirrte Conner willigt ein – und schließt so einen Feenpakt (**Fluss 208**) mit Myriel, die fortan über sein Leben (und auch den Zeitpunkt seines Todes) bestimmen wird.

Selbst Myriel ahnt nicht, was sie dadurch noch bewirkt: Zum einen lenkt sie das Interesse des Roten Wyrms auf Connar, der diesen besonderen 'Feenstreiter' für seine Zwecke nutzen will. Connar ist über Myriel mit der Fee Farindel, der Erzfeindin des Roten Wyrms, verbunden und besitzt über seine Weihe ein hohes Maß an Seelenkraft. Dadurch wird Connar für den Roten Wurm zu einem äußerst potenten Opfer für einen Sikaryan-Raub, über den er letztlich Zugang nach Dere erreichen will (vergleiche dazu **Aus der Asche 71**). Zum anderen sät Myriels Tun in Connar den Keim des Zweifels, der dem Roten Wurm eine Hintertür für seinen Plan eröffnet. Kardragh entscheidet eine seiner Verbündeten, die Druidin *Gilia Rothair*, um Connars Zweifel zu nähren. Mittels mächtiger Traummagie soll Gilia den Rondrianer korrumpieren und so den Sikaryan-Raub im Geheimen zu einem ganzen Erfolg führen. Dieser Auftrag kommt der Druidin gelegen, hegt sie selbst noch einen alten Hass gegen Connar.

RONDRAS PFADE – DAS SZENARIO IM ÜBERBLICK

Die Helden kommen nach Winhall und erfahren dort, dass der von Perricum entsandte Legat der Rondra-Kirche augenscheinlich erkrankt ist. Der alte Ritter der Göttin wurde bewusstlos in den Ruinen des Rondra-Tempels aufgefunden und sofort in den Boron-Tempel gebracht. Dort liegt er im Schlaf und ist in Alpträumen gefangen. Die Helden werden in den Boron-Tempel gerufen und dort vom Tempelvorsteher, Bruder *Nercis*, mit Nachforschungen beauftragt, da dieser

DAS SZENARIO

EINSTIEG

Die Helden sind im Königreich Albernias unterwegs und gelangen auf ihrem Weg schließlich in die Stadt Winhall. Am Südufer des Tommel, nur unweit der Nablamündung, liegt die Stadt umgeben von dichten Wäldern und verstreuten kleinen Bauernhöfe inmitten ihrer Felder. Am Nordufer des Tommel beginnt das Königreich Nostria, im Süden der Stadt der geheimnisvolle und gefürchtete Farindelwald, von dem es heißt, dass er fest in der Hand der Feen sei.

Der Weg durch diesen Wald sollte für die Helden kurz angerissen werden und ihnen verdeutlichen, dass der Wald ihnen nicht wohlgesinnt ist. Die Helden haben auf dem Weg das Gefühl, dass das Knarzen der Bäume und Peitschen der Blätter sie weiterrückt, so dass sie froh sind, endlich Winhall zu erreichen.

Die Stadt war der Stammsitz der Conchobairs. Hier lebte und herrschte der Schwertkönig Raidri Conchobair. Unter seiner Ägide wurde mit dem Bau eines Rondra-Tempels begonnen, der nach seinem Tod als *Tempel des Schwertkönigs* geweiht wurde und sich an der Nordseite des Kaiser-Menzel-Platzes befindet. Nachdem die Streitmacht der Tochter des Schwertkönigs, Rhianna, von Orks unter dem Kommando von Sadrak Whasso vernichtend geschlagen wurde, konnten die Schwarzpelze am 1. Hesinde 1026 BF den gefrorenen Tommel überqueren und Winhall erobern. Der lange Tommelstrand,

selbst ratlos ist. Wenn sich die Helden in dieser Nacht zu Ruhe begeben, werden sie von Blütenfeen vor eine mysteriöse Herrin gebracht, die ihnen gebietet, dem Traum des "Kriegers der Löwin" ein Ende zu bereiten, auf dass dieser erwache. In seiner Traumwelt müssen sie Connar in seinem Kampf gegen Gilia beistehen. Diese bezieht einen beträchtlichen Teil ihrer Macht aus den Ängsten Connars, weswegen sie seinen Traum dahingehend beeinflusst, dass er unmittelbar vor dem Überfall der Orks auf Winhall stattfindet. Diesen hat Connar selbst nicht miterlebt, eine Tatsache, die schwer auf seiner Seele lastet und die er als regelrechtes Versagen empfindet.

Im Finale erleben die Helden den Sturm der Orks mit, wie er im Hesinde 1026 BF stattfand und in dessen Verlauf die Stadt verwüstet wurde. Allerdings können sie dafür Sorge tragen, dass der Tempel Rondras nicht niedergebrannt wird, dies beendet Connars Traum.

Lektüre und Vorbereitendes

Die Kenntnis der Regionalspielhilfe **Am Großen Fluss** ist für die Ausgestaltung des Szenarios unabdingbar. Sie ist die Grundlage der hier nur grob angerissenen Beschreibungen von Land und Leuten und vermittelt lebhaft, wie es um das westliche Mittelreich bestellt ist. Des Weiteren finden Sie in dieser Spielhilfe alle relevanten Informationen über Feen und Feenwelten. Ebenso wichtig ist es, das Kapitel **Tödliche Träume** in **Zauberei 69ff.** zu kennen, denn genau um solche dreht sich das Szenario. Für die weitere Ausgestaltung können einige Quellen hilfreich sein, die die Situation in Winhall näher beleuchten:

- Im dem (vergriffenen) Abenteuer **Der Wolf von Winhall** müssen die Helden das Treiben eines Werwolfs aufdecken und lernen vor allem den Boron-Tempel und Bruder Nercis kennen.
- Das Abenteuer **Aus der Asche**, zweiter Teil der Kampagne *Das Jahr des Feuers*, erzählt im Kapitel *Krieg am Großen Fluss* (Seiten 62–79) von dem Unabhängigkeitskrieg Albernias und den Umtrieben des Roten Wyrms. Die Helden gelangen dabei auch nach Winhall.
- Die erste Ausgabe des Fanzines **Beleman** enthält Hintergrundtexte und ein Abenteuer, die sich um den Sturm der Orks auf Winhall drehen und als Vorlage für einige der Traumsequenzen geeignet sind. (Die genannte Ausgabe ist kostenlos in Internet unter: http://www.fanwerk.de/nostria/beleman/download/beleman_1.pdf zu finden.)

Winhall für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 1.000

Wappen: auf Silber ein schwarzer Rabe mit ausgebreiteten Schwingen über einer schwarzen Stadtmauer

Herrschaft / Politik: Stadt mit eigener Verwaltung, Stadtvögtin Saravil Herxen ist aber direkt Graf Bragon Fenwasian unterstellt.

Garnisonen: 1 Banner 'Albernische Axtschwinger', 30 'Winhaller Tommelgardisten'

Tempel: Praios-, **Boron-**, Firun- und Peraine-Tempel, Rondra-Schrein auf Burg Conchobair

Wichtige Gasthöfe: Herberge 'Grenzwacht' (Q6/P5/S25), Taverne 'Tommelufer' (Q2/P2, Fischerkneipe), Taverne 'Der Baron' (Q3/P5, Handwerkertreff), Freudenhaus 'Rahjaschoß' (Q4/P7)

Besonderheiten: Kriegerschule 'Rondras Schwertkunst'

Stimmung in der Stadt: wehrhafte Stadt am Rande Albernias, wieder erstarkende Feenverehrung

entlang dessen sich Winhall erstreckt, gestattete es den Orks, an den Mauern vorbei in die Stadt einzumarschieren, die von der Flussseite her ohne bauliche Wehr war. Die Stadt wurde geplündert, beinahe ein Viertel der Bevölkerung kam dabei ums Leben. Auch der Rondra-

DOPPEL UND STURM VI: WINHALL

Winhall war beim letzten Donnersturmrennen Start- und Zielort, denn hier lebte der vormalige Besitzer des göttlichen Streitwagens, der legendäre Schwertkönig Raidri Conchobair (**Donnersturm 22**). Gerade weil man so unbändig stolz auf den Schwertkönig ist, hat Graf *Bragon Fenwasian (Fluss 168)* entschieden, ein Los abzugeben. Nach all dem Leid, das der Orkensturm und der albernische Unabhängigkeitskrieg mit sich brachten, freut sich die Bevölkerung der Stadt sehr darüber, in einem Atemzug mit den anderen Bewerberstädten genannt zu werden, und hofft auf einen Zuschlag, der – so die allgemeine Meinung – allen hier nur Hoffnung (und das nötige Kleingeld für Wiederaufbau und das Leben an sich) bringen könne.

Tempel ging an diesem Tag in Flammen auf. Seitdem hegen die Winhaller einen an Hass grenzenden Groll gegen die Anergaster, die die Orks unbehelligt durch ihr Land nach Albemia ziehen ließen. Die Zollbrücke nach Nostria ist inzwischen wieder aufgebaut und auch die Mauern werden wieder instand gesetzt. Der Rondra-Tempel jedoch wurde bislang nur aufgeräumt, aber nicht wieder errichtet oder gar geweiht. Seit jener Zeit haben die Winhaller stets Axt oder Dolch zur Hand, um sich jederzeit verteidigen zu können. Viele Winhaller schwanken zwischen dem Glauben an die Zwölfe und einer altüberlieferten Feenverehrung – oder vermischen beides. Graf *Bragon Fenwasian* selbst wird mit den Feen in Verbindung gebracht, von denen es heißt, dass sie gerne in Kämpfe (und wahrscheinlich auch in sonstige Geschehnisse) eingriffen.

IN DER 'GRENZWACHT'

Die einzige Möglichkeit für die Helden, in Winhall ein Dach über dem Kopf zu bekommen, stellt die Herberge *Grenzwacht* dar, die von der resoluten, aber freundlichen *Ginaya Arkenfels* bewirtschaftet wird. In der Herberge sind außer den Helden nur wenige andere Gäste zu treffen, zumeist einige Winhaller und wenige Fremde.

Zwei Informationen sind für den Verlauf des Szenarios wichtig:

- Ein Legat des Schwertbundes ist vor kurzem aus Perricum eingetroffen, um die Eignung der Stadt zu prüfen. Der alte Ritter der Göttin, *Connar Rhonwyn von Weidenau*, ist ein gebürtiger Winhaller und das schürte allenthalben die Hoffnung, dass man nicht mit einem abschlägigen Votum der Kirche für die Bewerbung rechnen müsse.
- Jedoch hat das Alter offenbar Tribut von dem Geweihten gefordert oder eine geheimnisvolle Krankheit ihn niedergestreckt. Man glaubt zu wissen, dass Connar sich zum Sterben in den Boron-Tempel zurückgezogen habe. Nun hofft man auf den Beistand Rondras oder der Feen, damit der alte Geweihte nicht vor seiner Zeit abgerufen wird.

Verpacken Sie diese Informationen in allerlei Geschichten aus der letzten Zeit, vor allem aus dem Unabhängigkeitskrieg, Feenmärchen und in Berichte über die Gräueltaten des Orkensturms. Besonders letzteres wird im Finale wichtig. Orientieren Sie sich hierbei an den Beschreibungen aus der Geschichte, die sich in **Fluss 23ff.** finden, oder nutzen Sie Szenen aus **Aus der Asche** ab Seite 62.



IN DEN STILLEN HALLEN DES RABEN

Während sich die Helden in der Herberge aufhalten und erste Gespräche führen, tritt ein kahlgeschorener, schweigsamer Tempeldiener des Boron an sie heran. Mit bewegungsloser Mine legt er eine Schriftrolle auf den Tisch, dreht sich um und verlässt die Grenzwacht wortlos. In dem Schreiben bittet Bruder Nercis, der Prätor des Winhaller Boron-Tempels, die Helden zu sich, weil er einen delikaten Auftrag für sie habe.

DAS WETTER ALS SPIEGEL DER GESCHEHNISSE

Wenn das Szenario beginnt, beschreiben Sie das Wetter als herbstlich-neblig, mit drückender, feuchtkühler Luft. Dieses drückende Wetter entlädt sich am Abend in einem mächtigen Gewitter. Heftiger Regen bricht über die Stadt herein, der in einen regelrechten Hagelsturm übergeht und die Winhaller in ihre Häuser treibt. Auch die Helden sollte er nach ihrem Besuch im Boron-Tempel und der Ruine des Tempels des Schwertkönigs flugs in die Herberge eilen lassen.

Das Wetter spiegelt die Auseinandersetzungen wider, die sich im Hintergrund des Szenarios ereignen. Der Bruch wird noch viel größer, wenn die Helden Connars Traumwelt betreten, denn dort herrscht klirrende Kälte: Es ist der Winter, der die Orks nach Winhall brachte.

Der Boron-Tempel mit dem Gräberfeld befindet sich innerhalb der Mauern Winhalls im Süden der Stadt. Der beeindruckende Bau mit einem acht Schritt hohem Säulenvorbau, dessen Mauern fast fugenlos aus schwarzen Basalt gefügt sind, und dem bronzenen Doppelportal, auf dessen Torflügeln zwei Schritt hohe Obsidianrabengraben prangen, ist das Wahrzeichen der Stadt. Der Tempelsaal ist in bläuliches Zwielicht und tiefe Stille gehüllt. Der hohe, kahle Raum wird von einer Rabenstatue mit weit ausladenden Flügeln beherrscht, hinter der das bläulich schimmernde Licht seinen Ursprung hat. Davor ist auf einem Steinblock ein Mensch aufgebahrt. Zwei Gestalten in dunklen Roben (Bruder Nercis und Schwester *Marvila*) halten neben ihm Wacht. Der alte Bruder Nercis ist nicht mehr ganz so schweigsam wie in jungen Jahren, hat jedoch wegen mangelnder Praxis eine raue Stimme und brüske Redeweise. Er zeigt den Helden den aufgebahrten Connar, im vollen Ornat seines Standes, mit seinem Namensschwert *Rhonwyn*, einem Rondrakamm, auf der Brust wie bei einem Königskatafalk.

Bruder Nercis ist ratlos, denn in seinem Tempel beherrscht niemand die entscheidenden Liturgien, um Connar zu wecken oder in seine Träume zu blicken. Er kann nur berichten, dass man den Rondrianer in den Ruinen des Rondra-Tempels auffand und sofort hierher brachte. Da Nercis aber weiß, wie groß die Hoffnung ist, die die Winhaller in Connar setzen, bittet er die Helden, Ermittlungen anzustellen. Wenn die Helden Connars Lider heben, entdecken sie, dass seine Augen (auch das erblindete) blutunterlaufen und die Äderchen purpurrot sind. (Ein Hinweis auf Gilas Traumpulver und die abgeschwächte Form der Roten Seuche (siehe **Aus der Asche 71**), die in seinem Inneren wüten.)

RABENWILLE UND ZAUBERWIRKEN

Boron-Liturgien

Grundsätzlich gilt für Liturgien des Boron (oder artverwandte des Nandus, der Rahja oder des Aves), dass sie nur dazu genutzt werden können, um einen Einblick in das Träumen zu erhalten (solange die Helden sich in der realen Welt mit dem schlafenden Körper Connars beschäftigen). Beenden können diese Liturgien das Alpträumen nicht: Boron wünscht den Kampf gegen den Traumversucher und dessen Bestrafung. Beides kann nur in der Alptraumwelt selbst erreicht werden.

- Die Liturgie BISHDARIELS AUGEN (Götter 266) kann in Grad IV benutzt werden, um in Connars Traum einzudringen. In diesem Fall startet das eigentliche Abenteuer auf Initiative der Helden. Die Herrin (siehe Seite 58) kann und wird ihnen bei dieser Traumreise dennoch erscheinen.
- Nach Entscheidung des Meisters können die Liturgien RUF IN BORONS ARME und SCHLAF DES GESEGNETEN (Götter 268) die Realitätsdichte des Traumes senken oder auch keine Auswirkungen haben, da Connar bereits in seinem Traum gefangen ist.

Magie

Ein findiger Zauberkundiger kann mittels analytischer Hellsichtsmagie (einem ANALYS oder OCULUS) herausfinden, dass ein dünner, kräftig leuchtender Faden von Zauberei, der von weither kommt, im Mund des Geweihten verschwindet. Bleiben bei den entscheidenden Proben genügend Punkte übrig, so kann er eine chaotische Verständigungsmagie erkennen, die feisch anmutet, aber auch andere Züge hat (nämlich druidische). Die TRAUMGESTALT-Variante kann er jedoch nur erkennen, wenn er bereits einen Haindruiden oder eine Fee diesen Zauber hat wirken sehen. Sollte der Zauberer auf die Idee kommen, dass Connar in einem Traum gefangen gehalten wird, und versuchen, einen VERSTÄNDIGUNG STÖREN zu wirken, um diesen zu beenden, muss er feststellen, dass der Zauberschnur ihm erst ausweicht und danach sogar beginnt, nach ihm selbst zu greifen.

Die Variante der TRAUMGESTALT, die Gilia durch den Roten Wyrm erlernt hat (und die sie durch eine alchemistische Droge verstärkte), beinhaltet ein feisches Äquivalent zum PROTECTIONIS (Liber 213). Lassen Sie den Zauberkundigen ruhig versuchen den Zauber zu brechen, gelingen sollte es ihm nicht, und wenn klar wird, dass er sich selbst in Gefahr begibt, ebenfalls in der Alptraumwelt enden.

Empathische Hellsichtsmagie (SENSIBAR und BLICK IN DIE GEDANKEN) liefert Eindrücke zu und aus Connars Träumen, die sich zunächst recht harmlos ausnehmen. Zum Zauber TRAUMGESTALT gilt das zu BISHDARIELS AUGEN Gesagte.

EHRENVOLLE RUINEN – DER TEMPEL DES SCHWERTKÖNIGS

Das einfache Gebäude ist ein typischer Tempel mit Langschiff. Seine Wände sind rußgeschwärzt, einige Säulen geborsten und das Dach teilweise eingestürzt. Der Schutt, der nach der Zerstörung hier lag, wurde feinsäuberlich weggeräumt. Wie zu Kriegszeiten im Schwertbund üblich, stehen die Torflügel offen und man kann in eine kleine Vorhalle blicken, die sich zum Haupttempelraum öffnet. Hinter diesem liegen einige einfache Räume für die Geweihten und Novizen, die Küche, ein Abort und das Amtszimmer des Prätoran. Unter der Küche befindet sich ein kleiner Keller.

Im Hauptraum bilden Säulen, von denen einige umgestürzt sind, eine optische Achse, die den Blick auf einen gesprungenen Altarstein und ein dahinter liegendes Steinpodest lenkt. Auf letzterem stand ursprünglich eine hölzerne Statue der Rondra, die ein Raub der Flammen geworden ist. An den Innenwänden sieht man noch vereinzelte

Reste von rundergefalligen Wandbildern und Motiven aus dem Leben des Schwertkönigs Raidri Conchobair.

Bei einer genauen Suche und einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +8 können die Helden am Altar Spuren eines eigenartigen purpurroten Pulvers entdecken. Die Liturgie INGALFS ALCHIMIE (Götter 269) oder eine ALLEGORISCHE ANALYSE +8 (Zauberei 115) können es den Helden ermöglichen, diese wenigen Reste zu analysieren und Gilias Traumpulver darin zu erkennen. Ein ODEM +16 offenbart, dass sich vor etwas über einem Tag ein Zauberkundiger in diesem Raum aufgehalten hat.

Hintergrund: In der Tat hat sich Connar, von seinen Zweifeln bedrängt, vor dem Altar niedergelassen, um eine Vision Rondras zu erleben. In diesem ohnehin anfälligen Zustand näherte sich Gilia ihm und verstreute das Traumpulver über ihn, so dass er in tiefen Schlaf fiel und ihrer Traummagie gegenüber wehrlos wurde.

RUHE SÄFFT AUF BISHDARIELS SCHWINGEN – BEGINN DES TRAUMES

Nachdem das Gewitter die Helden wieder in die Herberge getrieben hat und sie vermutlich noch überlegen, wie sie weiter vorgehen sollen, bricht die Nacht herein. In dem Moment, in dem sich die Helden zur Ruhe begeben, beginnen die Traumszenen des Szenarios. Sie sollten den Übergang in Farindels Traumwelt so darstellen, dass er für die Spieler unbemerkt vonstatten geht.

Grundsätzlich gilt für das Spiel in Connars Alptraum, dass Sie Ihren Spielern kaum Zeit für Rast oder Diskussionen lassen sollten, sondern dafür sorgen, dass die Traumszenen schnell hintereinander abfolgen oder teilweise sogar ineinander übergehen. Trennen Sie die einzelnen Sequenzen höchstens durch einige wirre Eindrücke von Farben, Licht und Musik.

DIE HERRIN FARINDEL

Sobald die Helden schlafen, schickt die Fee *Farindel* (Fluss 193) ihre Boten aus, um sie zu sich zu holen. Sie erschafft dazu eine Traumwelt für die schlafenden Helden. Den Helden erscheinen plötzlich kleine Blütenfeen in kompletter Livree, die ihnen eilig gebieten: "Nun eilt schnell zur Herrin, sie hat gerufen und wartet nicht gern."

Die Feen öffnen eine Türe mitten in der Luft und drängen die Helden einzutreten. Widerspruch akzeptieren die Blütenfeen nicht und sie können beim Vortreiben der Helden recht eigensinnig sein. Auf der anderen Seite des Durchgangs liegt ein Saal, dessen Wände aus riesigen, dunklen Bäumen bestehen und der von Zwielflicht erfüllt ist. Am Ende der Halle erwartet die Helden eine strahlende weibliche Gestalt in weiten, in einem kaum spürbaren Windhauch wallenden Gewändern, voller Schönheit und Anmut, deren Augen von einem unsagbaren Alter künden. Diese Augen mustern die Helden völlig leidenschaftslos. Die Stimme der Frau scheint von überall her zu kommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ich habe euch gerufen, damit ihr mir einen Dienst erweist. Ich gebiete euch, dem Traum des Löwenkriegers ein Ende zu bereiten, auf dass dieser erwache und nicht zu Tode komme, wie es der Plan meines Widersachers ist. Über das Leben und Sterben des Löwenreiters zu entscheiden, obliegt zur Gänze meiner Schwertmaid. So habe ich es ihr versprochen und so wird es geschehen. Ihr werdet also seinen Traum teilen, um diesen zu beenden."

Farindel duldet keinen Widerspruch – ohnehin könnten die Helden sich nicht wehren, da sie hier *passive Träumer* sind. Die Szene endet, als Farindel sie mit einer herrschaftlichen Geste entlässt und die livrierten Blütenfeen den Helden ein Fenster öffnen, das sich zwischen zwei Baumstämmen gebildet hat. Dieses Fenster markiert den

Übergang in die von Gilia erschaffende Alptraumwelt des Rondra-Geweihten Connar.

EHRE UND STÄRKE – ΗΙΠΕΙΠ ΙΝ ΔΙΕ WELT ΡΗΟΠWYNS

Treten die Helden durch das geöffnete Fenster, gelangen sie auf eine kleine, reifbedeckte Lichtung in den Tiefen eines urtümlichen Waldes, auf der eine kleine Holzhütte mit gemauertem Kamin steht. Es ist so kalt hier, dass der Atem kondensiert. Mit einem glockenhellen Lachen erscheint eine zierliche, märchenhaft schöne Frau mit grünem Haar, das an Gefieder erinnert. Auch an anderen Stellen ihres Körpers sowie um die Augen hat sie einen grünlichen Flaum ähnlich dem eines Vogels.

Bei der Frau handelt es sich um Myriel, jene Fee, von der Farindel als "meine Schwertmaid" sprach. Sie hat ihre friedliche Gestalt angenommen, zeichnet sich aber durch außerordentliche Arroganz aus. Sie erklärt den Helden herablassend, was sie mittlerweile über die Welt weiß, in der Connar (den sie Rhonwyn nennt) gefangen ist.

- Die Hütte ist ein Abbild des Geburtsortes des Geweihten. Die Helden erschienen hier, weil es um ihn geht.
- Seit ihrer letzten Begegnung hat sich Connar deutlich verändert. Sein Wesen ist düsterer geworden (was Myriel nicht gefällt).
- Auch die Traumwelt hat sich seit Myriels Ankunft verändert. Wo vorher Ritterlichkeit und Aufrichtigkeit am meisten zählten, ist sie rau und blutig geworden.
- Immer, wenn sie versucht hat einzugreifen, hat sich der Sinn Con-

nars weiter verdunkelt. Dies ließ in ihr den Entschluss reifen, ihre Herrin um Hilfe zu bitten und Menschen die Sache regeln zu lassen, da "nur die offenbar mit Menschen umzugehen verstehen". In der Tat hat Myriels Eindringen in den Traum Connar mehr geschadet als genützt. Denn die Fee kann die Konzepte, die hinter dem Reglement der Rondra-Geweihten stehen, nur rudimentär begreifen. So spielt sie unwissentlich Gilia in die Hände.

Findigen Helden kann bereits jetzt das Kernproblem bewusst werden. Alleine die Anwesenheit der Fee und ihre Angewohnheit, ihre Gestalt im Traum zu ändern und sich der Zauberei zu bedienen, schwächen den rondrianischen Ton des Traums und damit auch Connar selbst. Wenn kein traumerfahrenen Held in Ihrer Runde vorhanden sein sollten, können Sie Ihren Spielern an dieser Stelle auch einige Hinweise auf die Struktur von Träumen zukommen lassen. So sollten Sie etwa die Fragen klären: Was ist ein Traum? Was ist ein Träumer und was kann man in Träumen tun? (Greifen Sie zur Ausgestaltung von Myriels Antworten dazu bitte auf die Informationen im Abschnitt *Wach' ich oder träum' ich?* auf Seite 60 zurück.) Myriel kann den Helden ebenfalls offenbaren, dass Connar von einem Traumverursacher in seinen Träumen gefangen gehalten wird. Dabei sollte den Helden klar werden, dass dieser überwunden werden muss, damit der Traum beendet werden und der Träumer wieder erwachen kann.

Die Szene endet damit, dass Myriel abrupt aufhört und dann in einem plötzlichen Windhauch verschwindet.

ΡΗΟΠWYNS WELT

Die Helden agieren im Folgenden im Traum Connar Rhonwyn von Weidenaus. Daher ist es wichtig zu verstehen, dass diese Welt vom Ehrenkodex eines Geweihten der Rondra geprägt ist – oder besser sein sollte. Rondrianisch in allen Belangen sollte der Traum sein: ehrenvoll, ritterlich, gefährlich und kämpferisch. Ein Zweikampf ist die ehrenvolle Art, einen Zwist zu entscheiden. Angriffe aus dem Hinterhalt (oder ähnliches) sind beinahe unmöglich: Entweder gehen sie von vorneherein fehl oder werden durch die Natur des Traumes verhindert. Das kann sich zum Beispiel in stürmischen Windböen ausdrücken, die Armbrustbolzen ihr Ziel verfehlen lassen, oder gar in Blitzschlägen aus heiterem Himmel, die heimtückische Angriffe vereiteln. Connar redet in dieser Welt von sich nur als Rhonwyn (so wie es unter den Geweihten Rondras durchaus üblich ist, sich nur mit dem Schwertnamen anzureden). Doch Myriels Anwesenheit und das Wirken Gilias haben den Traum schon vor dem Eintreffen der Helden korrumpiert. Damit können die Helden sich weitgehend wie gewohnt verhalten – Ziel des Szenarios ist, dass sie begreifen, dass allein ihr rondragefälliges Handeln Connar retten kann.

KAMPF, VERANTWORTUNG, OPFER – DIE RONDRIANISCHE WELTSICHT

»Vom ersten Ringen an, da der Ewige Los die Riesin Sumu überwand, ist der Kampf das Weltengeschied.«

—Buch Rondra, *Erstes Buch, Urschrift im Sholachi al'Murutu al'Gorno, dem Dreitempel der Rondra zu Baburin*

Kampf, so erklärt es der rondrianische Glaubensgrundsatz, ist das alles bestimmende Element des Lebens. Rondra birgt in sich und ihren Prinzipien die Macht, um über die Finsternis zu triumphieren. Ein Mensch, der sich Rondra zur obersten Gottheit erwählt – und nicht allein ihre geweihten Diener –, ist sich bewusst, dass er für nichts Geringeres als das Licht kämpft. Die aufrechte Kriegerin erhebt sich durch ihre Schwertkunst über den schwachen Krämer, der dank ihres Schutzes seiner Profession nachgehen kann. Der stolze Ritter, geschützt durch seinen kostbaren Panzer, ist der Wall,

an dem sich die Gefahr bricht, ehe sie die ihm anvertrauten Bauern hinwegspült. Rondrianer nehmen den steten Kampf an und akzeptieren damit nicht nur, dass sie zu Kämpfern geboren wurden, sondern zugleich ihre Verantwortung, die Schwachen zu schützen – und sei es um den Preis des eigenen Lebens.

Sie folgen auf diesem Weg dem strengen Kodex der Ehre, den die Göttin ihnen aufgibt. Nicht allein die Fähigkeit, die Waffe in einem Kampf zu führen, erhebt den Rondrianer über das 'Geziefen der Finsternis'. Vielmehr unterscheiden ihn die Regeln, denen er sich unterwirft und mit denen er sich beschränkt, von seinen Gegnern. Die Ehre – sei es die persönliche, die der Familie, die eines Freundes oder die der Göttin – hat neben der Unverletzlichkeit der Seele und noch vor dem persönlichen Wohl den höchsten Stellenwert im Weltgefüge eines Rondrianers. Er begreift die Ehre als Gradmesser seines Wertes vor sich selbst, vor der Göttin, aber auch innerhalb der Gesellschaft. Andererseits ist Ehre ein Gut, das untrennbar mit dem Wunsch verbunden ist, es nicht nur zu erhalten, sondern stetig zu mehren. Ein ehrenvoller Recke, dessen Auftreten ohne Fehl ist, genießt hohe Achtung und ist ein gutes Beispiel für die Tugenden seines Standes. Der Wunsch, die eigene Ehre zu mehren, gebiert auch den Drang, sich Herausforderungen jeder Art zu stellen, sei die Lage noch so aussichtslos. Rondrianer glauben daran, dass es für fast jede Situation eine Lösung gibt. Die Herausforderung und zugleich die Schwierigkeit ist es, diese Lösung zu finden. Sich gar nicht erst auf die Suche danach zu begeben, also aufzugeben, wäre unehrenhaft. Ein heroischer Tod, bei dem das Leben für einen höheren Zweck gegeben wird, ist ein Opfer, das hervorragend ins Weltbild eines Rondrianers passt. Ein fulminanter Schlusspunkt, der im Geiste Rondras gesetzt werden kann, dem eigenen Verantwortungsgefühl genügt, den Kräften des Lichts zu einem Sieg verhilft und als würdiger Tod Ehre und Namen des Recken unsterblich macht, ist der Lohn, den Rondrianer sich vom Leben erhoffen. Denn obwohl Demut und Gottesfurcht zu den Tugenden des Rondrianers gehören, sind sie, in Bezug auf die eigenen Taten und das Vermächtnis, das darin anlegt wird, durchaus hochmütig. Es ist der Ruhm, der Rondrianer lockt, erworben durch Heldenmut und Ehrenhaftigkeit.

EINE WELT IM WANDEL

Für das Abenteuer ist es essentiell, dass Sie darstellen, wie sich die rondrianische Welt von Connars Traum verändert. Der Traum wird immer düsterer und brachialer, bis er nur noch wenig mit der Idealvorstellung eines Rondrianers gemein hat; zu diesem Zeitpunkt gleicht er eher der Vorstellung eines Orks.

Die im Regelwerk erwähnte Probe auf *Heilkunde Seele*, die es Helden ermöglicht, Träume nach ihren Vorstellungen zu verändern, sollte in diesem Szenario explizit ausgespielt werden. Verhalten die Helden sich rondrianisch, dann wendet sich der Traum (und auch Connar selbst) zum Guten; setzen sie jedoch wahllos Zauberei ein oder versuchen Meuchelei und Hinterlist, dann verstärkt sich Gilias Absicht und Connar versinkt noch mehr in seinen Zweifeln. Die Helden müssen begreifen, dass sie allein durch rondrianisches Handeln (Schutz der Wehrlosen, Selbstlosigkeit, Mut und Ehrenhaftigkeit im Kampf) viel für den Geweihten und gegen die Traumverursacherin Gilia ausrichten können.

WACH' ICH ODER TRÄUM' ICH? – TRÄUMGESTALTEN

Da die Helden sich in einem Traum wiederfinden, bestimmen ihre geistigen Eigenschaften die Fähigkeiten ihrer Traumkörper (siehe *Zauberei* 71). Um den Spielfluss nicht durch Rechnerei zu unterbrechen, empfiehlt es sich, als Meister in der Vorbereitung des Abenteurers bereits die Werte für die Traumgestalt der Helden zu ermitteln.

Rhonwyns Traum hat eine Realitätsdichte (RD) von 25 Punkten. In der Traumwelt erlittener Schaden wirkt sich zur Hälfte auf den realen Körper der Helden aus, Zauberkosten die vollen Punkte, sind dafür aber nicht erschwert. Gegen Connar gerichtete Zauberei sind nur schwer zu sprechen (Probe um die RD erschwert, fünffache Kosten). Beschwörungen zeigen in der Traumwelt keine Wirkung, Illusionen sind dafür sehr einfach zu wirken (Probe um 7 Punkte erleichtert).

Generell sei Ihnen das Kapitel *Tödliche Träume in Wege der Zauberei* (ab Seite 69) ans Herz gelegt, in dem die oben genannten Regeln vertieft werden.

WINHALL IM KRIEG

Bevor die Helden das erste Mal auf die Traumverursacherin treffen, sollten Sie einige Traumszenen ausspielen, in denen die Helden mit der momentanen Traumrealität konfrontiert werden. Stellen Sie in zwei oder drei Szenen dar, wie verzweifelt die Menschen in der Zeit kurz vor der Erstürmung Winhalls sind und wie sehr sie hoffen, dass die Anergaster sich den Orks entgegenstellen oder dass rechtzeitig Hilfe kommt. Daraus können Sie den Helden auch Connars Selbstzweifel erklären, denn er sieht sich in der Schuld, den Mensch hier nicht beigestanden zu haben. Im besten Fall begreifen die Helden schon jetzt, dass sie zugunsten der Winhaller in das Geschehen eingreifen müssen. Darüber hinaus können Sie auch im Traum das Wetter als erzählerisches Hilfsmittel nutzen (siehe Kasten auf Seite 57). Um die Szenen vor Winhalls Fall auszugestalten, können Sie auch auf die Quelltexte im *Beleman 1* zurückgreifen.

MIT HAVERN UND HAAREN

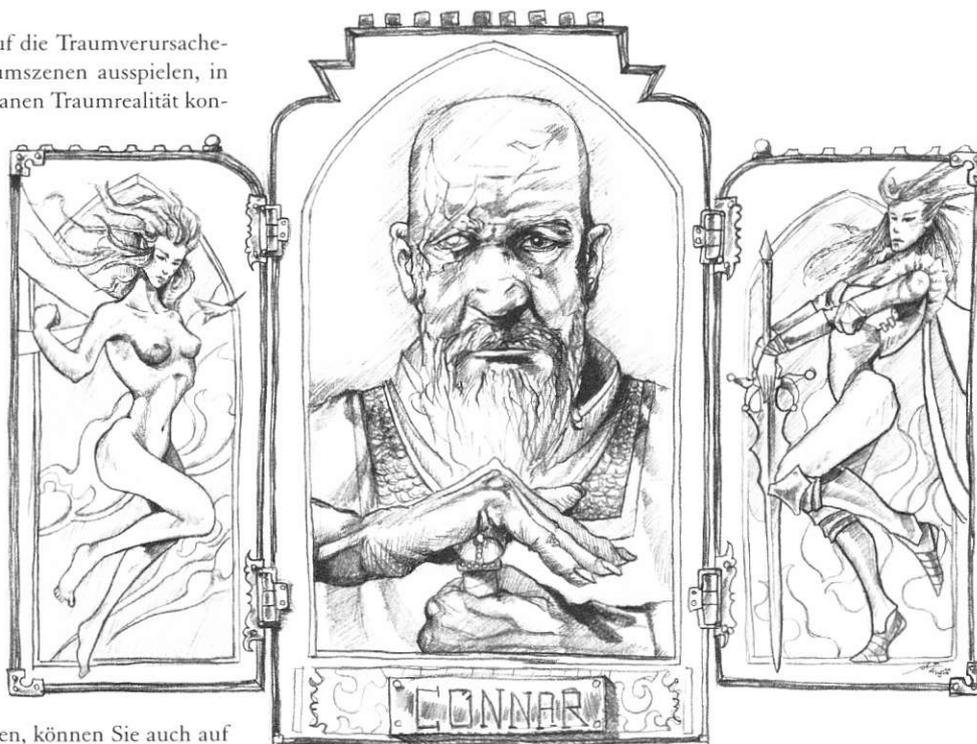
Die Szenerie wechselt und plötzlich finden sich die Helden in den Körpern von Schwarzpelzen wieder. Beschreiben Sie das Gefühl von Fell, Hauern und kräftigen Muskeln und auch das Fehlen menschlicher Skrupel. Ein Blick nach rechts und links zeigt den Helden, dass sie Teil einer orkischen Rotte sind, die unweit von Winhall einer kleinen Truppe Menschen auflauern. Die Helden blicken durch die Augen der erfahrenen Orkkrieger und fahren mit kehligen und lauten "Ai Kattach!"- (Orkisch: 'Keine Gefangenen!') und "Brazoragh!"-Rufen unter die hoffnungslos unterlegenen Menschen.

Diese Szene dient vor allem dazu, die Helden erkennen zu lassen, dass die Welt von Connars Traum sich wandelt, immer blutrünstiger wird, was den steigenden Zweifel des Geweihten widerspiegelt. Hier haben die Helden wenig Einflussmöglichkeit – bevor sie irgendetwas tun, was ihrem 'Orkseim' widerspricht, wechselt abrupt die Szenerie und die Helden finden sich in einer weiteren Szene wieder.

DER TRÄUMKONFLIKT

Gilias Ziel ist es, den alternden Geweihten dazu zu bringen, seinen rondrianischen Tugenden abzuschwören und sich in Blutrausch und Gemetzel zu verlieren. Sie geht davon aus, dass er sich dann gebrochen in seinem Traum verfangen wird und der Rote Wurm in Ruhe sein Sikaryan rauben kann. Ihre Aufgabe als Spielleiter ist es, in einigen Szenen darzustellen, wie Connar den Einflüssen Gilias erliegt. Die Helden müssen dem Geweihten beispringen, sodass er sich mit ihrer Hilfe von einem verzweifelten und blutrünstigen Wrack zu einem wahren und strahlenden Rondrianer wandeln kann.

- In der ersten Szene kämpft Gilia (in der Gestalt eines furchteinflößenden Okwach, dessen schwarzes Fell purpurn schimmert) gegen Myriel (dieses Mal in golddurchwirkter Rüstung und mit dem braunroten Gefiederhaar eines Adlers), wobei die Fee zu unterliegen droht. Wurzelwerk hält Rhonwyns Beine umschlungen, die einzige Waffe in seiner Reichweite ist eine Armbrust. Die Helden können ehrenhaft der unterlegenen Myriel helfen oder Rhonwyn befreien. Gilia, die von dem Erscheinen der Helden überrascht ist, wird nach einem kurzen Schlagabtausch verschwinden.



Gilia als Okwach

Gruufhai: INI 12+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+3 DK N
LeP 30 AuP 32 RS 13* WS 8 MR 32* GS 8

Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Biss, Gegenhalten, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

*) Der RS beträgt RD/2, die MR beträgt 7+RD. Sollte es den Helden gelungen sein, die RD zu senken, müssen Sie die Werte von Gilias Traumgestalt entsprechend anpassen.

- In der nächsten Szene beschließt ein finsterner Rhonwyn, die Winhaller als Schwertfutter für die Schwarzpelze zu verwenden, um dadurch einen taktischen Vorteil zu gewinnen.
- In der Gestalt eines Bürgers pakt Gilia Rhonwyn bei seiner Ehre (und bei seinen Zweifeln), um ihn so zu einem Angriff gegen einen Hilflosen zu provozieren, zum Beispiel einen orkischen Späher, der am Tommelufer abergerutscht ist und sich nun mit knapper Not an das Winhaller Ufer retten konnte.
- In einer stärkeren Variante hetzt sie die Winhaller auf, Rhonwyn wegen seiner Feigheit und Unfähigkeit zu verhöhnen. Die Helden müssen ihn in jeder dieser Szenen an seine Demut und Verantwortung gegenüber den Schutzbefohlenen und Wehrlosen gemahnen.
- Mit dem Vorbild und der Unterstützung der Helden reift Rhonwyn nach und nach wieder zu dem vorbildlichen Rondrianer, der er gewesen ist, und machen ihn so bereit für **Die letzte Wacht** (siehe unten).

DER ORKENSTURM AUF WINHALL

Während das Madamal rund und tief am Himmel steht, dringt vom Nordufer des Tommel unablässig das dumpfe Dröhnen orkischer Kriegstrommeln herüber. Die Temperatur fällt und bald sind erste Eisschollen zu erkennen. Der Fluss friert langsam zu und wird Winhall bald den Orks ausliefern. Sobald die Helden erkannt haben, dass es ihre Aufgabe ist, dem Traum seine rondrianische Gestalt zurückzugeben, beginnt der Angriff der Orks auf Winhall. Das vorrangige Ziel in der Abfolge dieser Szenen soll für die Helden vor allem darin liegen, dass sie die Verteidigung Winhalls und die Rettung seiner Bewohner organisieren. Gestalten Sie mehrere Szenen, in denen die Helden Gelegenheit haben, echten rondrianischen Mut zu zeigen. Im Folgenden finden Sie einige Vorschläge, die Sie nach eigenem Ermessen erweitern und ausbauen sollten – da Sie in einer Traumwelt agieren, müssen Sie die einzelnen Szenen nicht bis zum Letzten ausspielen. Gönnen Sie den Helden vielmehr Schlaglichter auf so viele Probleme, wie Sie ihnen zumuten wollen.

- Die Helden schenken der Bevölkerung Winhalls reinen Wein ein und treiben aktiv die Evakuierung derjenigen voran, die zu alt, zu jung oder zu schwach sind, um sich an einer Verteidigung der Stadt zu beteiligen.
- Den Verbleibenden muss in kurzer Zeit das Kriegshandwerk beigebracht werden.
- Die Helden können Spähgruppen organisieren oder selbst anführen, um festzustellen, wie weit die Orks noch entfernt sind.
- Eine Wacht am Tommel muss errichtet werden. Mit Hilfe der Winhaller Bürger gelingt es den Helden, einige Barrikaden aus Wagen, Fässer und Tischen zu errichten, die den Tommelstrand schützen.
- Die Helden eilen Bedrängten zur Hilfe, während die Orks bereits Winhall plündern.
- Die schiere Anwesenheit der Helden ermutigt eine Gruppe von verzagten Bürgern, die sich darauf tapfer wie Löwen den Orks entgegenstellen.
- Die letzten Flüchtlinge werden von den Helden hinter Winhalls Mauern geleitet.

Eine Stadt fällt

Beschreiben Sie, wie die Horden der Orks über den gefrorenen Fluss strömen und bald Kampfeslärm und erste Schreie erklingen. Diese Szene sollte möglichst martialisch dargestellt werden, blutig und finstern, damit die Helden tatsächlich strahlen. Alles ist bereit, die Wälle errichtet, die letzten Flüchtlinge entkommen – und nun ist es an ihnen, sich in die Schlacht zu werfen.

Wählen Sie Szenen aus, deren Vorbereitung Ihren Spielern am meisten Freude bereitet hat, etwa der Kampf an den Tommelbarrikaden oder das Führen einer Gruppe mit Speißen bewaffneter Bürger, die die Helden selbst ausgebildet haben. Sollten Sie Kämpfe ausspielen wollen, verwenden Sie für die orkischen Krieger die untenstehenden Werte, die im Vergleich zu den Khurkach des realen Aventuriers leicht reduziert sind. In Connars rondrianischem Traum sollen sich die Helden (allerdings nur, wenn sie sich tatsächlich an die Gebote der Göttin halten) in der Schlacht vorkommen wie Waldemar der Bär oder der Schwertkönig Raidri selbst.

Khurkach

Je rondrianischer die Helden streiten, desto schwächer werden ihre Gegner. Abhängig vom Verhalten der Helden können Sie die nachfolgenden Werte um bis zu 5 Punkte (LeP und AuP bis zu 10 Punkte) senken.

Arbach: INI 13+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W6+3 DK N

Wurfspeer: INI 8+1W6 FK 18 TP 1W6+4

LeP 35 AuP 40 RS 4 WS 7+2 MR 1 GS 5

Vorteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Zäher Hund

Nachteile: Aberglaube, Jähzorn

Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff

Die Letzte Wacht

Die Helden finden sich im Tempel des Schwertkönigs wieder, der noch gänzlich unversehrt ist. Vor dem Altar kniet Connar, die Hände der beeindruckenden Statue der Göttin entgegengestreckt, die von Feuerschalen erhellt wird. Dann erhebt er sich und fordert mit lodernen Augen die Helden eindringlich dazu auf, ihm bei der Verteidigung des Tempels beizustehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein schneller Blick durch die schießschartenartigen Fenster zeigt, dass der Tempel bereits von einer großen Rotte Orks bedrängt wird – es sind mehr als fünfzig. Connars Stimme, befehlsgewohnt und fast jugendlich, erfüllt die Halle: "Die Leuin blickt voll Wut auf die orkischen Verderber hinab. Ihre Weisung erfülle uns mit der grimmigen und ernsten Härte des Kampfes und mit ihrem Lobpreis. Hoch mit den Waffen, um derer willen, die sich nicht selbst schützen können, die sich auf uns verlassen. Wir brauchen keine andere Opfertgabe an diesem Tage, als uns selbst und unseren gerechten Kampf. Lohn soll uns die Tafel der Göttin sein. Hoch mit den Waffen, Rondra befohlen!"

Er senkt das Schwert in einer einladenden Geste.

Nach der Rede bricht Gilia in Form eines riesigen, in purpurne Flammen gehüllten Minotaurus das Tor auf, ihr folgen die Orks in den Tempel.

Gilia als Orklandminotaur

Keule: INI 12+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+3 DK N

Faust: INI 12+1W6 AT 15 PA 12 TP(A) 1W6+3 DK H

Kopfstöß: INI 12+1W6 PA 12 AT 12 TP 1W6+3 DK H

LeP 30 AuP 32 RS 13* WS 8 GS 8 MR 32*

Besondere Kampffregeln: Großer Gegner, Kopfstöß, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

*) Der RS beträgt RD/2, die MR beträgt 7+RD. Sollte es den Helden gelingen sein, die RD zu senken, müssen Sie die Werte von Gilias Traumgestalt entsprechend anpassen.

Aufgabe der Helden ist es nun, gemeinsam mit Connar den Feind zu besiegen und den Tempel zu verteidigen. Nur wenn das gelingt, kann der Traum beendet werden. Wenn die Helden explizit nach Rondras Geboten streiten, eventuell sogar einen Choral auf den Lippen führen, dann wandelt sich auch das Verhalten der Angreifer: Der Feuerkranz um Gilias Minotaurengestalt erlischt und die Orks stellen sich den Helden im Kampf einer gegen einen.

Gestalten Sie das Entbrennen eines epischen Kampfes, den Connar und die Helden schließlich für sich entscheiden. In genau dem Moment, als Gilia in ihrer Minotaurengestalt fällt, endet auch der Traum.

ERWACHEN

Endlich können die Helden wieder die Augen aufschlagen und erwachen in ihren Betten in der *Grenzwacht*. (Bedenken Sie, dass die Helden der Hälfte des in der Traumwelt erlittenen Schaden auch real erleiden.) Die herbstliche Morgensonne scheint golden zum Fenster herein, das heftige Gewitter ist vorbei.

Wenn sie zum Boron-Tempel gehen, finden sie auch Connar erwacht, der die Helden erkennt und sich bei ihnen bedankt. Er berät sich mit ihnen über das Erlebte und teilt ihnen seine Erkenntnis mit: Connar

sieht es als seine Aufgabe, den Winhaller Rondra-Tempel neu aufzubauen. Mittels GÖTTERLICHER VERSTÄNDIGUNG (Grad III; Götter 255) teilt er seinen Entschluss dem Schwert der Schwerter mit. Später erhält er Antwort aus Perricum: Es ist der Wunsch der Erhabenen, dass er sich dieser Aufgabe annimmt. Gleichzeitig erteilt sie aber auch der Bewerbung Winhalls für das Donnersturmrennen eine Absage: Erst der in seinem Andenken wieder aufgebaute Tempel des Schwertkönigs wird Rondras Wohlgefallen auf den Ort lenken.

Bei einem gemeinsamen Rundgang durch die Ruinen des Tempels landet im Altarraum ein kleiner, grüngefiederter Vogel. Aus der Brust des Vogels erklingt ein glockenhelles Lachen und Myriels Stimme: "Du bleibst mein, mein Ritter, solange ich es will!" Dann fliegt er fort.

Wenn die Helden oder Connar eine Suche nach der Druidin Gilia in den Tiefen des Roten Waldes anstrengen, dann bleibt allein Ihnen überlassen, ob sie ihre Hütte verlassen vorfinden oder die Druidin stellen und erschlagen können. Die Figur Gilias wird in künftigen Publikationen nicht wieder auftauchen. Womöglich wird sie in Ihrem Aventurien sogar eine größere Gegnerin des Grafen Fenwasian.

Die Helden haben sich **200 Abenteuerpunkte** ebenso verdient wie *Spezielle Erfahrungen* in den Talenten *Götter/Kulte*, *Heilkunde* *Seele* (alternativ: *Menschenkenntnis*) und *Überzeugen*. Wenn ein Held die Voraussetzungen erfüllt, darf er zudem die SF *Traumgänger* erlernen. Von Farindel und ihrem Gefolge haben die Helden keinen konkreten Dank zu erwarten: Sie haben gehandelt, wie die Fee es verlangte, und allein sie entscheidet, wann und wie sie ihnen die Hilfe vergilt (oder natürlich Sie als Meister).

DRAMATIS PERSONAE

CONNAR РНОРВУН VON WEIDENAU, RITTER DER GÖTTIN

Der gebürtige Winhaller empfing seine Weihe in dem uralten Tempel zu Weidenau (Fluss 69). Seine Heimat Winhall hat er seit vielen Jahren nicht mehr gesehen. Er kämpfte im zentralen Mittelreich gegen Oger, Orks und Borbaradianer und verbrachte die letzte Zeit in Perricum. Connar ist ein in Würde und Ehre gereifter Ritter der Göttin, dessen kahlen Schädel viele Narben zieren. Seit dem Schlag einer Ogerkeule gegen seinen Kopf ist das linke Auge erblindet. Er trägt das Ornat eines Erzpriesters und einen vollen, silbergrauen Bart.

Geboren: 968 BF **Größe:** 1,87 Schritt

Haarfarbe: kahl (silbergrauer Bart) **Augenfarbe:** braun (linkes Auge trüb)

Kurzcharakteristik: in Ehre gereifter, meisterlicher Rondra-Geweihter

Herausragende Eigenschaften: MU, KL; Altersresistenz*, Feenfreund; Einäugig, Selbstzweifel

*) Nach seinem Feenpakt mit Myriel wird Connar nicht mehr altern – bis zu dem Tag, an dem Rondra ihn abberuft oder die Fee seinen Tod beschließt.

Asche 69). Gilia folgt weiterhin seinen Pfaden und ist in den Roten Wäldern eine einflussreiche Verbündete Kardraghs.

Aus dem Pulver mutierter Pflanzen des Roten Waldes schuf sie in Kombination mit dem Zauber TRAUMGESTALT ein mächtiges Traumpulver, mit dem sie Connar vergiftete, um seine Träume zu manipulieren, den Plan des Roten Wyrms auszuführen und Rache für ihr gebrochenes Herz zu nehmen.

Geboren: 984 BF **Größe:** 1,68 Schritt

Haarfarbe: kupferrot **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: meisterliche Haindruidin mit finsterem Feenpakt

Herausragende Eigenschaften: IN, CH; Feenfreundin, Gutes Gedächtnis;

Herrschaft, Rachsicht, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

Herausragende Zauber: Böser Blick, Dunkelheit, Große Verwirrung, Traumgestalt, Visibili, Wand aus Dornen, Zorn der Elemente, Zunge lähmen

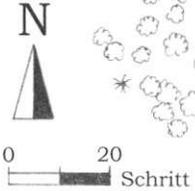
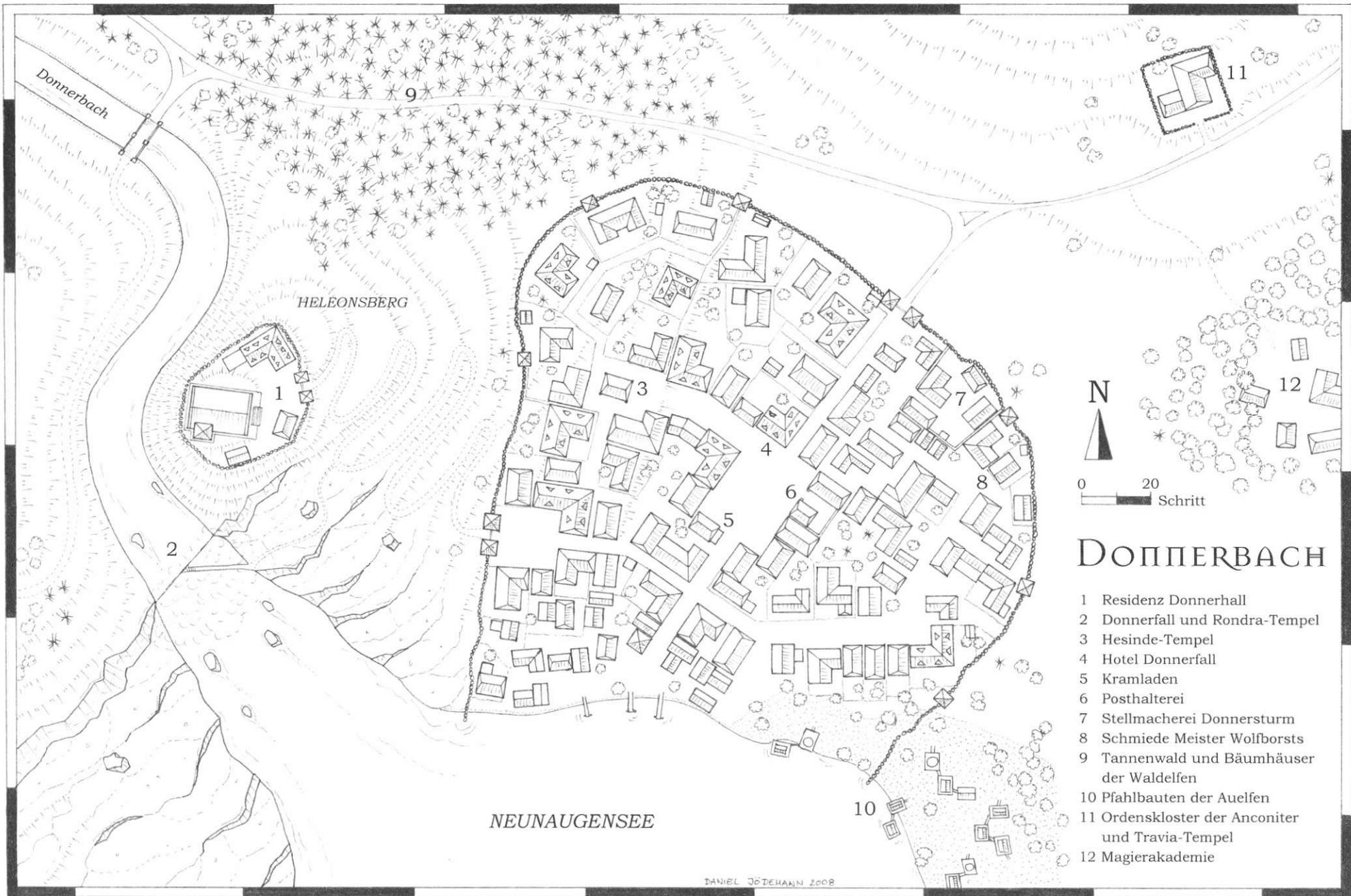
Besonderheiten: Gilia kann manche Zauber nach feeischer Art wirken, so dass die Wirkung leicht von den druidischen Entsprechungen abweichen kann oder andere Varianten möglich sind. Zudem beherrscht sie die SF Traumgängerin.

GILIA ROTHAIR, EINE DRUIDIN

Gilia stammt selbst aus der Umgebung Winhalls und wurde Schülerin der nostrischen Druidin Yandaha (*Der Wolf von Winhall*, Seite 11). Mit Connar verbindet sie eine kurzzeitige Liebschaft, die der Geweihte beendete und an die er sich kaum mehr erinnert. Gilia jedoch hat die Abweisung nicht vergessen. Später schloss sie sich dem Kreis des Haindruiden *Garnbald* an und wurde seine Schülerin. Garnbald hatte sich dem Roten Wurm verschrieben und er lehrte Gilia die Feenmagie, che er im aufflammenden Krieg am Großen Fluss fiel (*Aus der*

GILIAS TRAUMGESTALTEN

Die Helden werden in diesem Abenteuer Gilia nicht in ihrer eigentlichen Gestalt treffen, sondern nur in den von ihr gewählten Traumgestalten. Dabei zieht sich die purpurne Farbe ihres Herren, des Roten Wyrms, wie ein Motiv durch alle Erscheinungen, die sie annimmt.



DOPPERBACH

- 1 Residenz Donnerhall
- 2 Donnerfall und Rondra-Tempel
- 3 Hesinde-Tempel
- 4 Hotel Donnerfall
- 5 Kramladen
- 6 Posthaltere
- 7 Stellmacherei Donnersturm
- 8 Schmiede Meister Wolfborsts
- 9 Tannenwald und Bäumhäuser der Waldelfen
- 10 Pfahlbauten der Auelfen
- 11 Ordenskloster der Anconiter und Travia-Tempel
- 12 Magierakademie

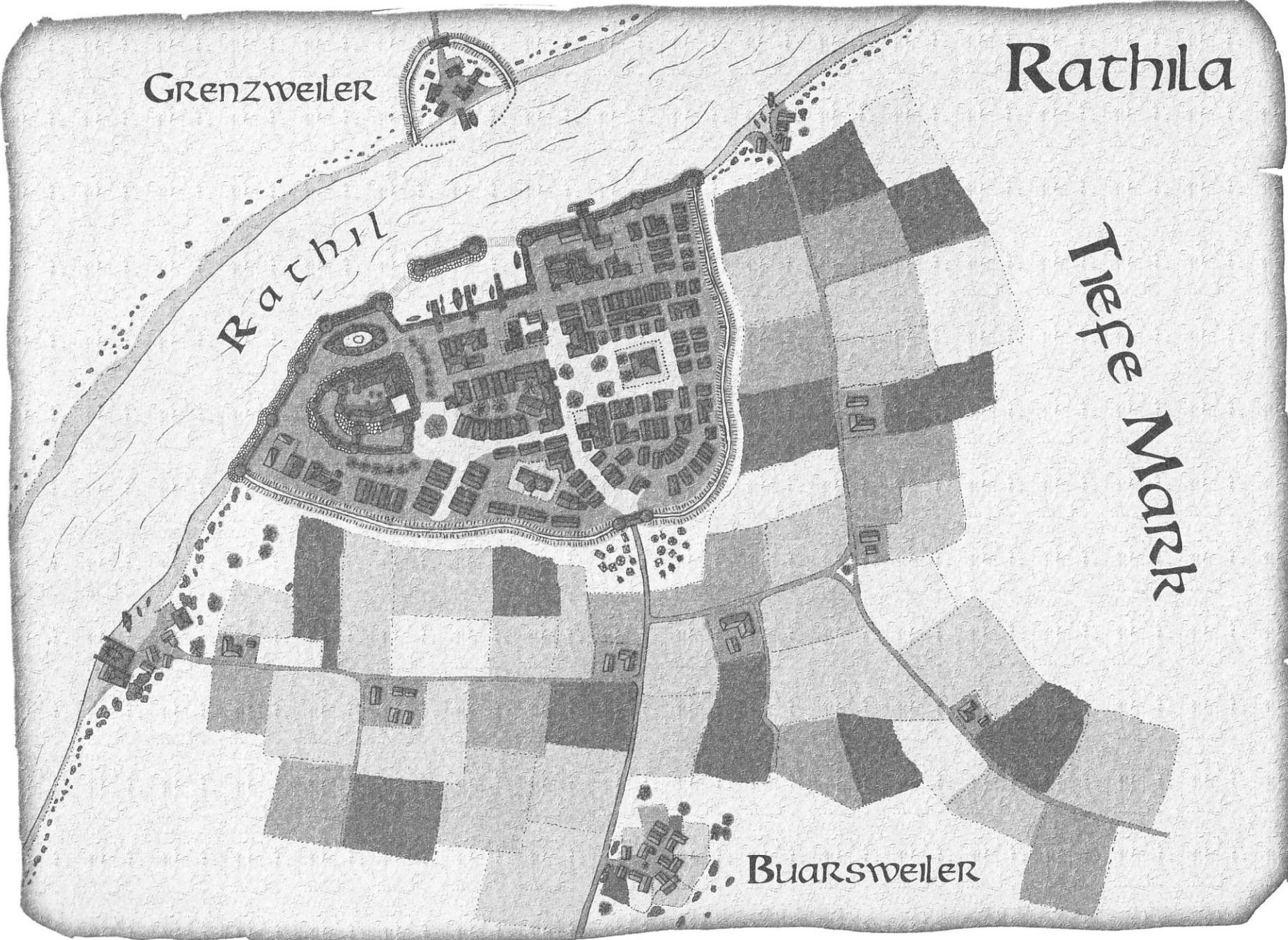
Grenzweiler

Rathila

Rathil

Tiefe Mark

Buarsweiler



AVENTURIEN®

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen Sie
verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie
Spionage-Aufträge im Land der bösen
Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist
gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

WEITERLEUCHTEN

REDAKTION: MICHAEL MASBERG UND DANIEL SIMON RICHTER

Zwölf Städte haben sich als Startpunkt für das legendäre Donnersturmrennen
beworben, darunter Donnerbach, Brig-Lo, Neetha und Winhall. Doch schon im
Vorfeld werden manche dieser Ortschaften in Geschehnisse verwickelt, die die
Gläubigen vermuten lassen, Rondra wolle ihre Eignung prüfen. In vier Abenteuern
können die Helden den *Weg zum Donnersturm* miterleben und tief in eine vom
rondrianischen Geist durchdrungene Welt eintauchen.

Im Norden des Mittelreichs muss ein uraltes Übel bezwungen werden, in Chababien
der Raub eines Tempelschatzes aufgeklärt werden. In Almada erzeugen Kultisten
eigenartige Phänomene, und in Albernia gilt es, einem alternden Rondra-Geweihten
beizustehen.

Zum Spielen dieser Abenteuersammlung benötigen Sie die Regelwerke zu Kampf, Magie und Götterwirken sowie die
Regionalspiel *Schild des Reiches*; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine
Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen. Kenntnis der Regionalspielhilfen *Herz des Reiches* und *Am Großen Fluss*
sowie der *Zoo-Botanica* wird empfohlen, ist aber nicht dringend erforderlich.

€ 11,00 [D] • CHF 20,50



9 783940 424570

ISBN 978-3-940424-57-0



www.ulisses-spiele.de

13064

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 167

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)

HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)

ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

KAMPF,
TALENTEINSATZ,
INTERAKTION

ORT UND ZEIT

WEIDEN, CHABABIEN,

ALMADA, ALBERNIA;

1031 BF

