

SPUREN IM STAUB



SPUREN IM STAUB

Ein GRUPPENABENTEUER FÜR 3 – 5 HELDEN

VON SEBASTIAN BÜCHNER

MIT DANK AN STEFAN, CHRISTIAN UND DIE BEIDEN JANS FÜRS STAUBSCHLUCKEN

UND AN INGO, NINA UND KATJA FÜR KORREKTUREN UND MANCHEN GUTEN RATSLAG

Bei der Erstellung der Texte kamen keine KI-Programme zur Anwendung.

Sämtliche enthaltenen Illustrationen sind entweder gemeinfrei (s.u.) und wurden teilweise durch ein KI-Programm verändert oder wurden vollständig mittels eines KI-Programms kreiert.

Titelbild: Arthur in the Gruesome Glen (Henry Clarence Whaite), S. 2: Mountain Landscape (Lambert Doomer), S. 4: The Fallen Knight (Thomas Miles Richardson), S. 6: Ravelers with carts and a wagon on a country road (Jan Brueghel), S. 9: Waldpartie bei Lofer (Thomas Ender), S. 11: Rundganggöpel, Spille (Georg Agricola), S. 13: View of Oylo Farm (Johann Christian Dahl), S. 15: Hut in the Forest (Ivan Shishkin), S. 20: Werkzeug (Georg Agricola), S. 22: Grubenbewetterung mittels eines Blasebalgs (Georg Agricola), S. 23: Eine Almwirtschaft (August Wilhelm Leu), S. 29: Schloss Sandegg (Matthäus Merian), S. 36: Elijah in the Desert (Washington Allston), S. 37: Near Aceldama (James McBey), S. 52: Blick in die Schweizer Alpen (Alexei Kondratyevich Savrasov)



INHALT

VORWORT	3
HINTERGRUND	3
WAS BISHER GESCHAH	4
DAS ABENTEUER IN KÜRZE	5
AUSWAHL DER HELDEN	6
PROLOG – DER WEG IN DIE DRACHENPFORTE	7
KAPITEL I – WOHN ES STREBT	9
EIFRIG-FROMME WÄCHTER	9
AM RANDE DER WÜSTENEI	10
ANGRIFF DES MONSTERS	14
VERFOLGUNG IN DIE ROTE SICHEL	17
PICKELBRUCH	20
ENDSPURT	23
ÄUG' IN ÄUG' MIT DEM MONSTER	24
ZWISCHENSPIEL – WAS NUN?	28
RAPPORT BEI DER VÖGTIN	29
KAPITEL II – WOHER ES KAM	33
ÖDNIS	34
IN DIE DRACHENSTEINE	38
GOBLINS!	39
DIE SCHATZKAMMER DER ÄL'HANI	42
LOHN DER MÜHE	53
ANHÄNGE	54

VORWORT

„Eine Mumie taucht in Deinem Lehn auf und sorgt für Zerstörung und Chaos.“ So oder so ähnlich lautete das Ergebnis der Würfelorgie 2023 für das Örtchen Kressing, einem kleinen, direkt am Rande der unheimlichen Weidener Wüstenei gelegenen und erst vor kurzem neubesiedelten, Rittergut. Die Würfelorgie, ein liebgewonnenes Ritual bei den alljährlichen Weidener Kaminstübchen in der Tradition guter alter Zufallstabellen, soll den Briefspielern (unverbindliche) Anregungen und Aufhänger für neue Geschichten bieten. Für mich war es die erste. Eine Mumie also, in Weiden, na klar. Irgendwie aber auch ganz cool und zu schade, es einfach abzutun. Eine Idee reifte und gab Anlass zu umfangreichen Recherchen. Das Ergebnis liegt jetzt in Form dieses Abenteuers vor. Und darin sollen die Helden in eine, für die jüngere Vergangenheit Aventuriens zwar ausgesprochen wichtige, doch seither nur äußerst spärlich bespielte Gegend Weidens geführt werden: Die Baronie Ingerimms Steg in der Grafschaft Sichelwacht.

Das Abenteuer bedient sich der Regeln der Edition 4.1 von Das Schwarze Auge. Es ist mit ein paar Anpassungen aber auch leicht mit anderen Editionen spielbar. An vielen Stellen wurde bei erforderlichen Talent- oder Eigenschaftsproben auf die Nennung konkreter Modifikatoren verzichtet. Stattdessen sind die jeweiligen Umstände geschildert, an denen Du als Meisterperson Dich orientieren kannst. Tatsächlich sind in der Handlung des Abenteuers nur zwei Kämpfe vorgesehen, hin und wieder wird jedoch auf mögliche Wildnisbegegnungen hingewiesen, die Du, den Vorlieben Deiner Gruppe entsprechend, einstreuen kannst. Die Werte dieser Gegner können den Regelbüchern und Spielhilfen entnommen werden. Darüber hinaus sei Dir die Webseite des Weidener Briefspiels zur Vertiefung des Hintergrundes anempfohlen: Herzogtum-Weiden.net

Ich wünsche viel Spaß in der Drachenpforte.
Sebastian Büchner

HINTERGRUND

„Geh, Bolko! Du musst gehen! Jetzt!“
Stoßweise kamen die Worte über blutige Lippen. In dem düsteren Zwielflicht, das durch den schmalen instabilen Durchbruch in all dem Geröll drang, war zu erahnen, wie schwer es dem verwundeten Ritter fallen musste, sich überhaupt noch auf den Beinen zu halten. Ein letzter stummer Gruß - Abschied und Auftrag zugleich - und endlich zwängte sich sein jüngerer Ordensbruder widerwillig und mit Tränen in den Augen ins Freie, ließ ihn alleine zurück. Nicht wirklich alleine jedoch. Hinter sich, in der Dunkelheit, hörte er das bedrohliche Stampfen, das sie bis hierher verfolgt hatte. Es wurde lauter, kam näher, zielstrebig und unaufhaltsam. Stöhnend rammte der Ritter sein Schwert unter Aufbietung aller verbliebenen Kraftreserven in eine Lücke zwischen zwei der Felsbrocken, die sich über dem engen Zugang verkeilt hatten. Entschlossen rüttelte er an der Klinge, stieß tiefer in den Spalt und hebelte, bis er mit grimmiger Zufriedenheit spürte, wie sich das Gestein löste und ins Rutschen geriet. Das letzte was er wahrnahm, war das Getöse der Gerölllawine, dem Rauschen von nahenden Schwingen gleich.

Es scheint tatsächlich so, dass wir die richtige Stelle gefunden haben. Endlich! All die Mühsal zahlt sich nun doch aus. Die Beschreibungen auf der Tontafel sind eindeutig und passen haargenau zu den Gegebenheiten, die wir hier vorgefunden haben. Natürlich nur, wenn ich bei der Übersetzung keinen Fehler gemacht habe, wie Vanjuscha nicht müde wird anzumerken. Langsam bin ich ihre Nörgelei wirklich leid. Atrax hingegen ist voller Tatendrang. Er ist sich sicher, dass wir das Geröll, das den Zugang versperrt, mit den uns zur Verfügung stehenden Mitteln in zwei oder drei Tagen beseitigen können. Und dann, so Hesinde es will, steht uns nichts mehr im Wege. (Auszug aus dem Notizbuch des Festumer Gelehrten Borislav Lukjantschuk)

Was bisher geschah ...

... vor sehr langer Zeit:

Schon weit bevor die Legionen des Jel-Horas mit der Zerstörung Ysi-elahs, der letzten freien Stadt der Alhanier, im Jahre 300 v. BF das Königreich Ysilien unterwarfen, errichteten dessen vorausschauende Bewohner an unzugänglichen Orten ihres zerfallenden Reiches, auf dem Gebiet des heutigen Tobriens, verborgene mit magischen Fallen und Wächtern versehene Schatzkammern. Ihre Reichtümer und insbesondere ihr geheimes okkultes Wissen sollten so vor den vorrückenden Bosparanern in Sicherheit gebracht und für nachfolgende Generationen erhalten werden. Mit der letztendlichen Vertreibung der Alhanier und dem Untergang ihrer Kultur jedoch, fielen viele dieser Stätten dem Vergessen anheim.

... vor langer Zeit:

Gut sechseinhalb Jahrhunderte später, im Jahr 337 BF, kam es in Weiden zur Schlacht im Drachenspalt, bei der ein bornisches Heer der Theaterritter in einen Hinterhalt gelockt und durch priesterkaiserliche Truppen unter Praioslob von Selem vernichtend geschlagen wurde. Nur wenige Ordensleute überlebten das Massaker und die anschließende Verfolgung durch Sonnenlegion und Bannstrahler. Ein kleiner Trupp Rondrianer aber entkam den Häschern und schlug sich bis in die Drachensteine durch, wo er sich allerdings immer wieder Angriffen der dort ansässigen Goblins ausgesetzt sah und nach und nach weiter dezimiert wurde. Durch Zufall – oder wie sie zunächst glaubten durch die Führung ihrer Göttin - stießen die drei letzten Ritter auf einen durch einen Steinschlag freigelegten Zugang zu einem Höhlensystem, in das die Goblins sie wundersamerweise nicht verfolgten. Im Licht ihrer improvisierten Fackeln fanden sie sich jäh inmitten einer Ansammlung von altertümlichen Artefakten, wertvollen Edelsteinen, goldenem Schmuck und rätselhaften Ritualgegenständen wieder, denn es handelte sich um eben eine jener vergessenen Schatzkammern, die die Alhanier zum Schutz vor den Bosparanern angelegt hatten. Einer von ihnen, ein junger Ritter namens Bolko von Niederau, entdeckte

inmitten der Schätze eine Waffe, ein archaisches reich verziertes Krummschwert, und nahm sie, da er in den zurückliegenden Kämpfen seine eigenen Klingen eingebüßt hatte, nichtsahnend an sich. Dadurch aber erweckte er zwei der magischen Hüter dieses Ortes zu untotem Leben: mächtige und unerbittliche Wächtermumien. In ihrem angeschlagenen Zustand hatten die Theaterritter den Kreaturen kaum etwas entgegenzusetzen, schafften es aber noch, zumindest eine von ihnen niederzustrecken, bevor sie sich zurückziehen mussten. Ein Kamerad Bolkos wurde dabei jedoch ebenfalls erschlagen, während der andere so schwer verletzt wurde, dass an einen weiteren Marsch durch das Gebirge kaum zu denken war. Um aber wenigstens Bolko die Flucht zu ermöglichen, opferte dieser Ritter sich kurz vor seinem Ende, indem er mit letzter Kraft einen weiteren Steinschlag auslöste, der den Zugang zur Höhle erneut versperrte und die wütende Mumie dort einschloss. Bolko gelangte als einziger Überlebender ins Freie und nach einer entbehrungsreichen Reise schließlich zurück ins Bornland, wo er den baldigen Untergang des Theaterordens miterleben musste. Wenig später schloss er sich mit weiteren versprengten Rondragläubigen seinem Ordensbruder



Heleon Ankrashar von Gareth an, der 343 BF nördlich des Neunaugensees die Siedlung Donnerbach gründete. Die alhanische Klinge leistete Bolko noch bis ins hohe Alter gute Dienste und wurde nach seinem Tod dem Donnerbacher Tempelschatz in den Kavernen unterhalb des Heiligtums hinzugefügt. Niemand ahnte, dass einige hundert Meilen entfernt, tief in den Drachensteinen, in der Finsternis einer verschütteten Höhle, untote Augen nach Nordwesten blickten – lauernd, geduldig, entschlossen.

... vor nicht ganz so langer Zeit:

Viele Erkenntnisse zur vergangenen alhanischen Kultur wurden erst kürzlich wieder zutage gefördert als in Tobrien einige Glücksritter auf die seit Jahrhunderten verborgene Gruft der legendären Hexenkönigin Hashandru III. stießen, einem mit Fallen und Rätseln gespickten Gewölbe, das mannigfaltige Gefahren, aber auch wundersame Entdeckungen für die Abenteurer bereithielt (zu Erleben im offiziellen Abenteuer „Gefangen in der Gruft der Königin“ von Jeanette Marsteller). Der Fund sprach sich schnell herum und schon bald darauf wurden zahlreiche der dort schlummernden Geheimnisse und Schätze durch eifrige Forscher und gierige Plünderer dem Dunkeln entrissen. Einem Gelehrten aus Festum fiel auf diese Weise eine alte mit kryptischen Schriftzeichen versehene Tontafel in die Hände. Ihm gelang es, den Text zu entschlüsseln und so Hinweise auf eine geheime alhanische Schatzkammer in den Drachensteinen zu erlangen. Kurzerhand rüstete er eine kleine Expedition aus und fand schließlich im Frühling 1044 BF tatsächlich genau jene Höhle, auf die bereits die versprengten Theaterritter knapp 700 Jahre zuvor gestoßen waren. Der Gelehrte und seine Begleiter legten den verschütteten Zugang frei und wagten sich hinein. Doch statt der erhofften Geheimnisse und Schätze fanden sie hier nur einen schnellen und gewaltsamen Tod. Denn die Wächtermumie harnte dort noch immer aus. Kaum hatte sie die erschrockenen Eindringlinge erschlagen, verließ die Kreatur die Düsternis ihres nun wieder geöffneten Kerkers und machte sich unbeirrt auf den Weg nach Nordwesten. Der

Schatz, für deren Schutz die Mumie erschaffen worden und mit dem sie noch immer auf magische Weise verbunden war, musste wieder vervollständigt werden. Nichts und niemand würde sie davon abhalten, dem Befehl ihrer schon vor langer Zeit verstorbenen Schöpfer zu gehorchen.

Das Abenteuer in Kürze

Der tumbe Verstand der Mumie kennt nur ein Ziel, nämlich das geplünderte alhanische Schwert zu finden, zu bergen und wieder dem Schatz zuzuführen, zu dessen Schutz sie geschaffen wurde. Unwiderstehlich zieht es die Kreatur daher in Richtung Donnerbach. In direkter Linie nach Nordwesten durchquert sie zunächst die Drachensteine und anschließend die Wüstenei, reist dabei aber nur in der Nacht, da sie sich tagsüber notgedrungen vor den für sie schädlichen Strahlen des Praiosmals verbergen muss.

Zu Beginn des Abenteuers, im Frühling des Jahres 1044 BF, halten sich die Helden in der kleinen abgelegenen Siedlung Kressing inmitten der Drachenpforte in der Baronie Ingerimms Steg auf. Kurz nach ihrer Ankunft durchquert nun die Mumie dieses Gebiet auf ihrem Weg und dringt am frühen Morgen, auf der Suche nach Schutz vor der Sonne, in eine Hütte abseits des Dorfes ein, wobei der einzige Bewohner fast zu Tode kommt. Als der Vorfall erst spät am Abend entdeckt wird, ist die Mumie bereits wieder verschwunden, so dass der Hergang zunächst Rätsel aufgibt. Die Spuren des Überfalls deuten aber darauf hin, dass es sich bei dem Angreifer um eine übernatürliche, womöglich niederhöllische, Kreatur gehandelt haben könnte, wofür auch die Nähe zur Wüstenei spricht. Auf Bitten des Gutsherrn nehmen die Helden gemeinsam mit seiner Tochter die Verfolgung des unbekannten Wesens auf und können es letztlich in den Ausläufern der Roten Sichel stellen und vernichten. Sie erkennen, um was es sich gehandelt hat und können anhand der Überreste außerdem auf die alhanische Herkunft der Mumie schließen. Im Auftrag der Vögtin von Ingerimms Steg sollen die Helden im Folgenden den Ursprung



der Mumie erforschen. Augenscheinlich kam das Wesen nämlich direkt aus der Wüstenei, was unvermeidlich die Praoiskirche auf den Plan ruft und der ganzen Angelegenheit eine brisante politische Ebene hinzufügt. In Begleitung einer Bannstrahlerin durchqueren die Helden daraufhin die Ödnis und gelangen bis in die dahinter liegenden Drachensteine. Die Spuren führen sie weiter in das Gebirge, wo sie schließlich nach einer Begegnung mit einem besorgten Goblinstamm auf den freigelegten Eingang zu der alhanischen Schatzkammer und die Überreste eines Ausgrabungslagers stoßen. Kaum in das Höhlensystem vorgedrungen, werden die Helden dort eingeschlossen und müssen sich zahlreichen Rätseln und Gefahren stellen, um wieder ins Freie zu gelangen.

Auswahl der Helden

Vorrangig sind Helden gefragt, die sich in der Wildnis auskennen und über ein gewisses kämpferisches Talent verfügen. Daneben sind Gelehrte oder Forscher von Nutzen, wobei es klassische Stubenhocker schwer haben dürften, und zumindest ein Heilkundiger sollte Bestandteil der Gruppe sein. Helden, die erkennbar magiebegabt sind, wird in diesem Teil von Weiden grundsätzlich mit Misstrauen begegnet, solange sie ihre Lauterkeit nicht vollends unter Beweis gestellt haben. Solche, die ihre zauberischen Fähigkeiten geheim halten, später aber enttarnt werden, haben es natürlich ungleich schwerer. Ansonsten wäre zumindest ein Adliger oder Geweihter der Zwölfgötter von Vorteil. Exoten hingegen haben in der Drachenpforte nichts zu suchen. Das Abenteuer ist für eher niedrigstufige Helden konzipiert, kann aber mit ein paar Anpassungen auch mit erfahreneren Helden gespielt werden

PROLOG – DER WEG IN DIE DRACHENPFORTE

In der Tat gibt es wenig, was eine Heldengruppe an einen so abgelegenen und kargen Ort wie Kressing verschlagen könnte. Geleitschutz für einen kleinen Pilgerzug aus dem zentralen Mittelreich aber wäre eine denkbare Möglichkeit. Falls es in Deiner Gruppe also nicht doch einen anderen plausiblen Grund dafür gibt, sich dorthin aufzumachen, sei Dir daher folgender Vorschlag ans Herz gelegt:

Da seine Gemahlin während ihrer ersten Schwangerschaft schwer erkrankte, betete der wohlhabende und sonst eher Phex zugeneigte garethische Kaufherr Nazir Seffelgruber voller Inbrunst zu Peraine und versprach, Ihr zu Ehren eine Pilgerreise zu finanzieren, wenn doch nur Frau und Kind die Niederkunft letztlich lebend überstünden. Die Göttin erhörte sein Flehen und schenkte ihm alsbald eine gesundete Gattin und ein properes Töchterlein. Zutiefst dankbar sammelte er einen Götterlauf später eine Gruppe Gleichgesinnter um sich, den gefährvollen Weg ins entfernte Weiden anzutreten. Denn dort, so hatten es ihm die Geweihten des Gareth Tempels berichtet, liege die unheilige Wüstenei und das Oberhaupt der Perainekirche, Leatmon Phraisop der Jüngere, habe vor einiger Zeit dazu aufgerufen, diese Ödnis wieder zu begrünen. Als Ziel seiner Reise erkor Nazir nach einigen weiteren Erkundigungen das kleine Kressing direkt am Rand der Wüstenei, das erst vor kurzem wieder neubesiedelt worden war. Zum Schutz seiner Pilgerschar und des mit gesegneten Setzlingen beladenen Fuhrwerks benötigte er zudem eine Eskorte götterfürchtiger Recken und da - Du ahnst es - kommen Deine Helden ins Spiel.

Die Gruppe kann direkt in Gareth – zum Beispiel über einen Aushang - angeheuert worden sein, vielleicht aber auch erst irgendwo auf dem Weg nach Norden, entweder gemeinsam oder, falls die Helden sich noch nicht kennen, einzeln. Die Reise wäre dann eine Möglichkeit die Gruppe

zusammenzuführen und erste Gefahren gemeinsam erleben zu lassen. Falls der Dienst an Peraine nicht Lohn genug für die Helden sein sollte, wird ihnen Nazir neben freier Verköstigung eine moderate Bezahlung anbieten.

Der Pilgerzug besteht aus folgenden Personen, die Du nach Belieben weiter ergänzen und ausschmücken kannst:

Nazir Seffelgruber (32 Jahre, Locken, verbindliches Lächeln, untersetzt): Initiator und Finanzier des Pilgerzugs. Wohlhabender garethischer Kaufherr. Fühlt sich Peraine zutiefst verpflichtet, auch wenn die phexische Herangehensweise an die Sache (Pilgerreise im Tausch für die Gesundheit von Frau und Kind) andere Gläubige irritieren könnte. Geschickter Verhandler mit einnehmender Persönlichkeit.

Lothur Sirrensteen (38 Jahre, Halbglatze, hager, zupackend): Peraine-Akuloth und kompetenter Gärtner. Folgt Nazir aus tiefempfundener Frömmigkeit. Etwas eigenbrötlerisch und zuweilen unwirsch. Fühlt sich vor allem für das Wohl der Setzlinge verantwortlich.

Nita (31 Jahre, dicke Zöpfe, kräftig gebaut) und **Helrand Trappenzwing** (30 Jahre, dünnes Haar, schlaksig): Paar aus Gareth, das schon lange erfolglos einen Kinderwunsch hegt und sich durch die Pilgerreise die Gunst der Göttin erhofft. Stammen beide aus gut situierten Handwerkerfamilien. Zum ersten Mal auf einer solch langen Reise.

Menzel Riedbuchs (69 Jahre, ergrauter Haarkranz, Augengläser, gebeugte Haltung): Ein in die Jahre gekommener Medicus, der mit der Reise Peraine für ihren Beistand in den vergangenen Jahren danken will. Seinen Mitmenschen zugewandt. Ein wacher Geist, altersbedingt aber etwas hinfällig.

Promesa Küferhilfe (25 Jahre, langes braunes Haar, hübsch): Eine ehemalige Hure aus dem Garether Südquartier. Hat, nach einer überstandenen Siche, zu Peraine gefunden und sucht jetzt den richtigen Weg, der Göttin zu dienen. Großflächige vernarbte Male auf ihrem Körper, Überreste ihrer Krankheit, schmälern ihr ansonsten ansprechendes Äußeres. Ehemals eine wahre Gossenschnauze, wirkt sie nun im Angesicht der allgemeinen Frömmerei verunsichert und hält sich eher am Rande der Gruppe.

Tibraid Linsenmeier (27 Jahre, blonde kurze Haare, breitschultrig, wild gestikulierend, wenn er redet): draufgängerischer Sohn eines Freibauern aus Garethien, der sich trotz aller Traditionen nicht als Nachfolger seines Vaters sieht. Wurde von diesem auf die Reise geschickt, um ihm die Abenteuerlust auszutreiben und gleichzeitig ein Verständnis für die Gaben der Göttin zu erlangen.

Die Ausgestaltung der Anreise sei ansonsten Dir überlassen.

Informationen am Wegesrand

Auf ihrer Reise nach Kressing können die Helden natürlich vielfältige Informationen über ihr Ziel in Erfahrung bringen. Gasthäuser, Tempel, Marktplätze oder Adelssitze sollten dazu genug Möglichkeit bieten. Auch die Pilger verfügen über einiges Wissen.

Folgende Informationen können Sie den Helden nach ihrem Ermessen anbieten:

- Die unheilige Wüstenei entstand 1015 BF im Zuge der Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad. Dort gedeiht seither nichts. Es gibt nur Staub und kein Leben. Außerdem birgt das Gebiet mannigfaltige Gefahren: Geister, Irrlichter, Staubfallen, Sandstürme und dergleichen mehr.
- Das ganze Gebiet wurde in der Folge abgeriegelt und von Bannstrahlern, Draconitern und Magiern genau untersucht.

- Die Ödnis nimmt einen Großteil von Ingerimms Steg und Uhdenwald ein. Beide Baronien leiden sehr darunter. Das Leben dort ist sehr entbehrungsreich.
- Die Praioskirche wacht weiterhin streng über dieses Gebiet. Die Wüstenei darf mittlerweile zwar wieder durchquert werden, aber nur in Begleitung von Bannstrahlern.
- Inzwischen wurde der Sieben-Baronien-Weg fertig gestellt, eine gut ausgebaute Herzogenstraße, die die Wüstenei im Westen und Norden umgeht und durch die Ausläufer der Roten Sichel bis ins Bornland führt. Er ersetzt den mitten durch die Ödnis führenden Goblinpfad.
- Inmitten der Wüstenei, in dem verlassenen Ort Dragenfeldt, steht ein Tsatempel, der wundersamerweise von dem allgegenwärtigen Verfall verschont blieb. Seit einigen Jahren wird der Tempel außerdem wieder von einer eremitischen Geweihten betreut. Der Ort gilt der Tsakirche als heilig.
- 1029 BF hat Leatmon Phraisop der Jüngere, das Oberhaupt der Perainekirche, die Gläubigen dazu aufgerufen, die Ränder der Wüstenei wieder zu begrünen. Seitdem ist ein Baumgürtel darum entstanden und die Zustände scheinen sich tatsächlich langsam zu bessern. Ein Zeichen der Hoffnung.
- Die Wüstenei ist ein Pilgerort für Peraine- und Tsagläubige.
- 1042 BF wurde der kleine verlassene Ort Kressing am westlichen Rand der Wüstenei auf Betreiben der Vögtin und mit Unterstützung des Grafen neu belehnt und wieder besiedelt.
- Dies hat zeitweise zu Spannungen zwischen der Vögtin und der Praioskirche geführt, da sich Kressing eigentlich innerhalb des Bannradius befindet, der noch immer von den Praioanern kontrolliert wird.

KAPITEL I – WOHIN ES STREBT

Eifrig-fromme Wächter

Zum Vorlesen:

Knapp zwei Stunden ist es jetzt her, dass ihr den gut ausgebauten Sieben-Baronien-Weg verlassen habt. Seitdem kämpft Ihr Euch über die Huckelpiste des Goblinpfades nach Osten vorwärts. Das Ziel Eurer Reise kann jetzt nicht mehr weit sein, da taucht vor Euch zwischen den Bäumen des Altenforsts ein Turm auf, trutzig und dunkel, an der Spitze eine träge im Wind wehende weiße Fahne mit Goldrand. Bald darauf öffnet sich der Wald zu einer gerodeten Lichtung und gibt den Blick vollständig auf das hochaufragende Gemäuer und eine umlaufende wehrhafte Palisade frei. Und kaum, dass Ihr in Sichtweite seid, erschallt ein langgezogener Hornstoß von der Turmspitze. Offenbar seid Ihr entdeckt worden.

Das eigentliche Abenteuer beginnt bereits einige Meilen westlich von Kressing. Kurz hinter der Abzweigung vom Sieben-Baronien-Weg nämlich, direkt am Goblinpfad, erhebt sich, schützend und mahnend zugleich, ein Turm der heiligen Inquisition. Und auch, wenn die hier diensthabenden Bannstrahler, welche im Auftrag der Praioskirche den Weg in die Wüstenei überwachen, das Anliegen der Pilger durchaus gutheißen, bedeutet das nicht, dass sie in ihrer Aufmerksamkeit auch nur einen Deut nachlassen.

Die gründliche Befragung sämtlicher Mitglieder des Zuges (einschließlich der Helden selbstverständlich) durch den Vorsteher des Postens **Sigprandt Gnitzenheimer** (45 Jahre, Ordensritter, Halbglatze, auffällige Narbe im Gesicht, ruhige Stimme, stechender Blick, bedacht) und seine Stellvertreterin **Dorntrud von Wellendamm**



(29 Jahre, Ordensknappin, groß, strenger Dutt, sauertöpfisch, herablassend, siehe Seite 33), wird in jedem Fall lang genug andauern, dass eine Übernachtung als Gäste der Geißler unumgänglich wird. Magiebegabte und zwielichtig wirkende Charaktere können sich darauf einstellen, hierbei ordentlich durch die Mangel gedreht zu werden, was zwar unangenehm, aber letztlich folgenlos verlaufen sollte. Die von einer Palisade umgebene Anlage besteht neben dem namensgebenden Turm - einem alles überragenden schmucklosen dunkel dräuenden Gemäuer - aus einem Stall, dem Gesinde- und Gästehaus sowie einer kleinen reliefüberzogenen Praioskapelle mit einem hübschen runden Buntglasfenster über dem zweiflügeligen Eingang. Neben fünf vollwertigen Bannstrahlern sind hier noch einmal die gleiche Anzahl an Waffenknechten sowie eine Handvoll einfacher Ordensdiener stationiert. Der Umgang mit den Durchreisenden ist zwar von großer Ernsthaftigkeit geprägt, aber nicht unfreundlich. Dies hier ist eine der wenigen Stützpunkte des Ordens vom Bannstrahl Praois' in Weiden (im gesamten Herzogtum verrichten nicht mehr als ein Dutzend Ordensritter ihren Dienst) und seine hiesigen Vertreter sind sehr darauf bedacht, die ihnen gestellte Aufgabe gewissenhaft zu erfüllen.

Früh am nächsten Morgen werden die Pilger dann dazu angehalten, gemeinsam mit den im Hof angetretenen Ordensleuten beim ersten Sonnenstrahl „Das Lied zum Lob des Herrn Praios“ zu intonieren (siehe Praios-Vademecum, S. 21, zur Melodie von „Morning has broken“ von Cat Stevens), gefolgt vom „Gebet um innere Stärke“ (siehe Praios-Vademecum, S. 18). Erst nachdem diesem täglichen Ritual Genüge getan worden ist, steht es ihnen endlich frei, den Rest des Weges nach Kressing anzutreten – allerdings nur in Begleitung einer Eskorte, nämlich der schweigsamen Dorntrud von Wellendamm und eines Waffenknechts.

Auf Abwegen

Sollten die Helden auf die Idee kommen, die Gastfreundschaft der Bannstrahler nicht in Anspruch zu nehmen indem sie den Inquisitionsturm weiträumig umgehen, so ist das zwar grundsätzlich möglich (zumindest, wenn sie nicht Teil des Pilgerzuges sind), könnte im weiteren Verlauf des Abenteuers allerdings ungemütliche Fragen aufwerfen. Sich der Überprüfung durch den Orden zu entziehen stellt de facto einen nicht unerheblichen Rechtsbruch gegen herzogliche und kirchliche Edikte dar. Diese Information solltest Du den Helden im Vorfeld tunlichst zukommen lassen.

Am Rande der Wüstenei

Zum Vorlesen:

Der Weg jenseits des Inquisitionsturms ist weiterhin in einem schlechten Zustand und zusätzlich erschwert morgendlicher Bodennebel Euer Vorankommen. Abgesehen davon macht sich langsam die Nähe zur Wüstenei bemerkbar. Das Gelände verändert sich mit jeder zurückgelegten Meile – zunächst fast unmerklich, bald aber unübersehbar. Der Wald lichtet sich und das Gehölz wirkt niedriger, weniger üppig. Es fehlen die knorrigen Baumriesen, die hohen alten Tannen und das ausgreifende Blätterdach betagter Laubbäume, die den Altenforst bisher ausgemacht hatten. Außerdem ist der Boden zunehmend mit kahlen Stellen übersät, wo statt Gräsern und Wildblumen nur etwas Moos und pilzartiges Geflecht die karge Erde bedecken. Dennoch mutet die Landschaft nicht gänzlich niederdrückend an. Denn der Bewuchs, den es gibt, scheint gesund und aufstrebend, leuchtend grün und trotzig. Das hinterlässt bei Euch einen zwiespältigen Eindruck, eine seltsame Mischung aus Trostlosigkeit und hoffnungsvollem Neuanfang.

Die schweigsame Dorntrud führt die Helden (und Pilger) entlang des Goblinpfades in gemächlichem Tempo ungefähr fünf Meilen nach Osten. Nach gut zwei Stunden stoßen sie schließlich auf die Überreste eines größeren Gebäudes, dessen einstiger Zweck nicht mehr zu erkennen ist. Ein Karrenweg zweigt hier ab und führt hangaufwärts nach Norden. Und am Ende dieses Weges liegt, auf einer größeren Freifläche mitten im Wald, das Ziel der Reise: Kressing. Kaum ist der Dorfrand erreicht, verabschieden sich die beiden Bannstrahler knapp und wenden ihre Pferde.

Zum Vorlesen:

Das Gut Kressing besteht anscheinend in erster Linie aus einem großen Vierkanthof mit einem wuchtigen Rundturm an einer der Ecken, der offensichtlich bereits an vielen Stellen ausgebessert wurde, aber dennoch einen durchaus wehrhaften Eindruck macht. Das Tor steht weit offen und im Innenhof wird gerade ein Fuhrwerk angespannt. Vor dem Wehrgehöft sind vier robuste Holzgebäude angeordnet, die - im Gegensatz zum Gutshaus – anscheinend erst vor nicht allzu langer Zeit errichtet wurden. Einige kleinere Areale drumherum sind mit Zäunen oder Feldsteinmauern eingefriedet und dienen wohl als Gärten oder Auslaufflächen für einige Ziegen und Schweine. Ein paar kleinere Schuppen und Ställe vervollständigen den Kern der Siedlung. Daneben erhebt sich im Westen, direkt am Waldrand, ein eigentümliches kegelförmiges Gebäude mit einem länglichen Anbau, vor dem einige Baumstämme gestapelt sind. Von dort dringen hin und wieder metallisches Klappern und geschäftige Rufe an eure Ohren. Auf der entgegengesetzten Dorfseite etwas abseits ist außerdem noch ein einzelnes niedriges Dach zwischen den Bäumen zu erkennen.

Bei dem Gebäude am Waldrand handelt es sich um ein Sägewerk noch aus der Zeit vor Entstehen der Wüstenei, das mittlerweile wieder instandgesetzt wurde und die Haupteinnahmequelle des Dorfes bildet. Angetrieben wird das Gewerk, aufgrund eines fehlenden fließenden Gewässers, durch einen

sogenannten Ochsenmöpel, einer speziellen, in der Sichelwacht aber nicht ungewöhnlichen Technik, die in dem charakteristischen kegelförmigen Turm untergebracht ist.



Der Sichel Göpel, Abbildung aus dem Buch der Schlange ihrer Gnaden Immrike Moosweiher, Kapitel: „Gar hülfreich Aparathuren der Sichellande. Wie sie gehn und was sie tuhn.“

Bei dem einzelnen im Wald gelegenen Bau hingegen handelt es sich um einen Firunschrein, der erst vor kurzem wieder eingeseget wurde. Er besteht aus einem uralten moosbewachsenen flachen Findling mit kaum noch zu erkennenden eingemeißelten Darstellungen primitiv anmutender Jagdszenen, der durch ein neu errichtetes vielfach mit Schnitzereien verziertes Walmdach beschirmt wird. In Kressing leben zurzeit dreißig Personen, darunter fünf Kinder. Gut zwei Drittel von ihnen sind ehemalige Soldaten der Reichsarmee mit ihren Familien - Veteranen, der Drachenpforter Garde, die an der Seite ihres einstigen Hauptmanns Coran ui Branghain, viele Schlachten für das Kaiserreich geschlagen haben und ihm schließlich in der Hoffnung auf ein besseres Leben hierhin gefolgt sind. Den Helden werden schnell die ungewöhnlich vielen Versehrten und Vernarbten unter den älteren Dörflern

auffallen. Es herrscht allgemein ein recht kameradschaftlicher Umgang miteinander, der sowohl den Lehnsherrn selbst, als auch das knappe Dutzend Leibeigener einschließt, die darüber hinaus von der Vögtin in Kressing angesiedelt wurden. Besuchern gegenüber ist man grundsätzlich aufgeschlossen und gastfreundlich eingestellt, auch wenn die rauen Umgangsformen der rüstigen Haudegen durchaus gewöhnungsbedürftig sein können. Offensichtlich magisch begabte oder schwer bewaffnete Reisende begegnet man allerdings zunächst eher reserviert, zumindest bis man von deren lauterer Motiven überzeugt ist. Pilger der Peraine und Tsa sind in jedem Fall sehr willkommen, sind darunter doch häufig solche Personen, die in der Heilkunst bewandert oder pflanzenkundig sind – also über Fähigkeiten verfügen, die an einem so abgelegenen Ort dringend benötigt werden.

Entsprechend groß ist das Hallo, wenn die Helden mit dem Pilgerzug in Kressing eintreffen (aber auch eine einzelne Abenteurergruppe wird freundlich empfangen). Die Bewohner lassen sogleich alles stehen und liegen, umringen die Neuankömmlinge, begrüßen sie herzlich und bestürmen sie mit Fragen. Erst ein energischer Ruf der Dorfvorsteherin Fenia Prutz beendet das Gewusel. Im Kasernenhofen bringt sie schnell Ordnung in die Sache und sorgt dafür, dass die Ankunft einigermaßen gesittet abläuft. Und auch der Gutsherr Coran ui Branghain lässt es sich nicht nehmen, die Gäste persönlich zu begrüßen. Mit einem freundlichen Lächeln reicht er jedem der Besucher ungeachtet von Stand und äußerlicher Erscheinung die Hand und versichert ihm seine Hochachtung, die gefährliche Reise im Namen der Götter auf sich genommen zu haben. Darüber hinaus wird er scheinbar weitgereiste Helden baldigst zu einem Gespräch bitten und sich über die aktuellen Geschehnisse jenseits der Sichelwacht berichten lassen.

Die Pilger werden schließlich für einen angemessenen Obolus im größten der Holzgebäude einquartiert, dem von der Familie Prutz unterhaltenen Gemeinschaftshaus des Dorfes, das auch als

Eine Lektion in Etikette

In Aventurien herrschen, außer bei barbarischen Kulturen, strenge Regeln zum Umgang mit Personen von Stand. Das gilt natürlich auch für Weiden, selbst wenn der hiesige Menschenschlag in südlicheren Gefilden mitunter schon den barbarischen Kulturen zugerechnet werden mag. Das heißt, die Helden sollten tunlichst auf die korrekte Ansprache achten, wenn sie nicht Gefahr laufen wollen, sich den Zorn eines Adligen zuzuziehen oder kurzum ebenfalls als Angehörige einer barbarischen Kultur betrachtet zu werden. Eine einfache Probe auf das Talent **Etikette** sollte im Zweifel Klarheit schaffen.

Adel

Adlige ohne Titel: Edle Dame / Edler Herr
Dienende Ritter: Hohe Dame / Hoher Herr
Junker, Edle, Ritter: Euer Wohlgeboren
Baron, Freiherr, Vogt: Euer Hochgeboren
Graf: Euer Hochwohlgeboren
Herzogin: Eure Hoheit

Kirche

Akoluth (z.B. Ordensritter) : Euer Ehren
Geweiheter: Euer Gnaden
Tempelvorsteher: Euer Hochwürden
Ordensvorsteher: Euer Exzellenz

Schänke, Herberge und Schnapsbrennerei dient (früher oder später werden die Helden sich fragen, warum der hier produzierte „Prutzer Rachenputzer“ nicht im Wehrheimer Index aufgeführt ist - sehr weit vorne und dick unterstrichen). Das Fuhrwerk mit den wertvollen Setzlingen hingegen wird sicher vor Wind und Wetter im Gutshof untergestellt. Sollten sich Adlige oder Geweihte der Zwölfgötter unter den Helden befinden, so wird Coran darauf bestehen, sie im Gutshaus als seine persönlichen Gäste zu bewirten. In beiden Fällen ist die Unterbringung jedoch eher rustikal.

Den Rest des Tages können die Helden sich einrichten und ausruhen. Es steht ihnen frei, die Gegend ein wenig zu erkunden – nur das Betreten der Wüstenei ist ausdrücklich untersagt - und Bekanntschaft mit den Kressingern zu schließen. Insbesondere die

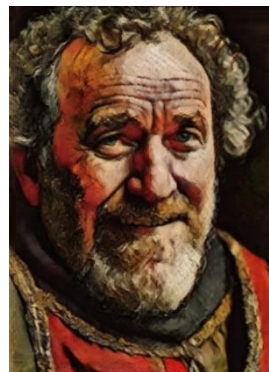
Kinder des Dorfes werden den Helden dabei bei jeder Gelegenheit auflauern und sie, nachdem sie ihre anfängliche Scheu abgelegt haben, hemmungslos über ihre Abenteuer, Ausrüstung, mutmaßlichen Zauberfertigkeiten und alles Mögliche andere ausfragen. Die Veteranen unter den Kressingern hingegen werden sich nicht besonders beeindruckt von den Erzählungen der Helden zeigen, auch wenn sie wirkliche Großtaten jovial zu würdigen wissen. Dafür haben die alten Eisenfresser, die sowohl in den beiden letzten Orkkriegen als auch während der borbaradianischen Invasion (einschließlich der Schlacht auf den vallusanischen Weiden und der dritten Dämonenschlacht) gefochten haben, einfach selbst zu viel erlebt. Im Gegenteil werden sie ihrerseits gerne und ausführlich so einiges an Soldatenbosparano von sich geben, wobei ihre Stimmung immer schwermütiger wird, je später der Abend wird:

„Vier Schwarzpelze hatte ich da hintereinander auf meiner Pike aufgespießt, so wahr ich hier sitze! Vier! Konnte den Schaft kaum noch halten. Und wie wurde ich dafür belohnt? Ne Woche Latrinendienst hats mir eingebracht. Vom Weibel Bullinger, dem alten Schinder. Weil ich meine Waffe im Gefecht nicht ordnungsgemäß einsatzbereit gehalten habe. Glaubt man das? Bullinger, dieser miese Erbsenzähler. ... Trotzdem, wie es ihn dann an der Pforte dahingerafft hat, das hatter nicht verdient. ... Bei den Göttern, das hat keiner.“



Einige Kressinger

Coran ui Branghain, fürsorglicher Gutsherr,



59 Jahre, Albernier, ehemaliger Offizier, Ritter (ehrenhalber), fähiger Verwalter, ergraute Locken und Vollbart, untersetzt, offen, freundlich, bodenständig, ohne Standesdünkel, Pragmatiker, zuweilen etwas stur

Elfwid ni Branghain, Corans Tochter, Kriegerin (Baliho), 22 Jahre, Halbwaise, sehnige Statur, lange braune Locken, Sommersprossen, ernst, diszipliniert, nachdenklich (siehe Seite 18)

Thorolf Pfannenstieg, Haushofmeister, langjähriger Weibel Corans, 61 Jahre, hinkend, dürr, fast kahl, manchmal etwas wunderlich, hat Angst vor Hunden

Falber Auhöfer, Soldatenweise, Schützling Corans, 17 Jahre, schlaksig, braune Haare, redet viel, wenn er aufgeregt ist, tollpatschig, als Waldläufer überraschenderweise äußerst geschickt

Fenia Prutz, Veteranin, Witwe, Dorfvorsteherin, 53 Jahre, schlank, blond, trotz einer großflächigen Narbe im Gesicht attraktiv, resolut, kaltschnäuzig, begeisterte Schnapsbrennerin

Jann Prutz, Sohn Fenias, 25 Jahre, rotblonde Haare, etwas schüchtern, begabter Schnitzer

Gernlind Prutz, Janns Gefährtin, 27 Jahre, dunkelblonde Haare, zupackend, herzlich

Orla Prutz, Tochter von Jann und Gernlind, 5 Jahre, rotblonde Haare, quirlig, liebenswert

Ulfert Dürnthaler, Veteran, 50 Jahre, fleischige Statur, Halbglatze, langes Resthaar zu einem Zopf gebunden, Armstumpf, sympathisches Großmaul, zwielichtig, Oberhaupt der zahlenmäßig größten Familie in Kressing

Bartha Heubüller, Veteranin, 48 Jahre, kurze graue Haare, vernarbtes Gesicht, meisterliche Armbrustschützin, ehrliche Haut, zuweilen etwas brüsk

Julenka Schischko, Gefährtin Barthas, 40 Jahre, strubbeliges braunes Haar, ehemalige bornische Leibeigene, erfahrene Fuhrfrau, Pferdeflüsterin, untersetzt, schweigsam, vom Kautabak braune Zähne

Wilfing Steinbichler, Veteran, 52 Jahre, Waldarbeiter, groß, hagere Statur, grauenvoll entstellt (linke Gesichtshälfte wulstig verwachsen, klumpige Ohrmuschel, leere Augenhöhle, zerfressene Lippen) krächzige Stimme, Eigenbrötler, etwas unheimlich, aber gutmütig

Wenn Du möchtest, kannst Du die Helden Kressing und seine Bewohner noch ein oder zwei Tage kennenlernen lassen. Es gibt sicherlich das ein oder andere, bei dem sie ihre Talente sinnvoll einbringen können: Elfwid ist immer auf der Suche nach einem kompetenten Partner für einen Übungskampf, das Sägewerk kann eine Inspektion durch einen technisch begabten Helden durchaus gut gebrauchen und eine akrobatische Vorführung oder Gesangsdarbietung wird Klein und Groß begeistern. Einem Geweihten werden sich zudem zahlreiche Möglichkeiten zur Predigt und Seelsorge bieten und ein Heilkundiger kann sich um so manches Gebrechen kümmern. Sollten die Helden zusammen mit den Pilgern angereist sein, wird außerdem zeitnah eine geeignete Stelle für die Setzlinge gesucht. Hierbei sind natürlich pflanzenkundige Helden gefragt. Coran wird sie dazu an Wilfing Steinbichler verweisen, der etwa fünf Meilen weiter östlich zusammen mit seinem Hund Tarko in einer kleinen Hütte haust und dort die von ständigen Staubverwehungen bedrohten Neupflanzungen direkt am Rand der Wüstenei umsorgt. Gleichzeitig warnt er sie vor dem Äußeren des Veteranen, das dieser als einziger Überlebender seiner Rotte einem Angriff mit Sorduläpfeln während der dritten Dämonenschlacht zu verdanken hat.

Angriff des Monsters

Sobald es Dir passend erscheint, nehmen die Geschehnisse mit der Ankunft der Mumie dann ihren Lauf. Lass einen der Helden spät am Abend – etwa auf dem Rückweg zu seiner Unterkunft oder im Rahmen einer letzten Wachrunde - auf ein klägliches Winseln aufmerksam werden, das ihn zu einem schwer verletzten Bornländer-Mischling führt, der in einem Gebüsch am Dorfrand liegt. Sollten die Helden Wilfing Steinbichler und seinen Hund Tarko noch nicht kennengelernt haben, dann werden hinzugerufene Dörfler das Tier sofort erkennen.

Der Hund weist eine tiefe und breite Wunde an seiner Seite auf. Mit gelungenen Proben auf **Tierkunde** und **Heilkunde Wunden** kann die immer noch blutende Verletzung erstversorgt und das Tier zunächst vor dem Tod bewahrt werden. Ohne magische Hilfe, wird es aber wahrscheinlich eines seiner Hinterläufe verlieren. Eine nähere Untersuchung (eine weitere Probe auf **Heilkunde Wunden**) ergibt, dass die Wunde durch einen einzigen unheimlich wuchtigen Schlag mit einem scharfkantigen Gegenstand verursacht worden sein muss. Durch eine erleichterte Probe auf **Fährtsuchen** kann schnell die blutige Spur des Hundes gefunden werden, der sich offenbar mit letzter Kraft aus östlicher Richtung bis hierhergeschleppt hat.

Tarkos unerwartetes Auftauchen und vor allem sein Zustand versetzen die Kressinger in höchste Alarmbereitschaft. Rasch machen Mutmaßungen über einen bevorstehenden Angriff auf die Siedlung die Runde. Die Sorge um Wilfing ist allen ins Gesicht geschrieben. Doch trotz aller Aufregung reagieren die Kressinger schnell und mit soldatischer Disziplin. Auf Corans knappe Order hin, bringen sich die Dörfler (und gegebenenfalls auch die Pilger) mit ihren Tieren sofort im Wehrgehöft in Sicherheit. Dann wählt der alte Ritter eine Handvoll seiner Leute aus, die sich bewaffnen und ihn zu Wilfings Hütte begleiten sollen. Dabei wendet er sich auch an die Helden: „Ich kann Euch nichts befehlen, aber ich brauche jetzt jeden Schwertarm und jeden findigen Kopf.“

Neben Coran und den Helden machen sich noch seine Tochter Elfwid, die Veteranin Bartha Heubüller mit gespannter Armbrust und zwei junge kräftige Burschen (Jann Prutz, Alrik Dürnthaler) mit auf den Weg. Die gut fünf Meilen bis zur Hütte durch den dunklen Wald legen sie fußläufig, in aller Eile, aber wachsam zurück.

Nach einer knappen Stunde erreicht die Gruppe ihr Ziel. Die Hütte liegt einsam im Mondschein da. Nichts regt sich. Unweit des Gebäudes kann man auf dem Boden den reglosen Körper eines Menschen ausmachen. Coran bedeutet den Helden und seinen Leuten, das Gelände zu sichern.

- Bei der Person vor der Hütte handelt es sich um Wilfing Steinbichler. Anscheinend ist er tot. Dass er noch atmet, kann nur mit einer gelungenen Probe auf **Sinnenschärfe** festgestellt werden. Sollten die Helden Wilfing noch nicht kennen, werden sie sich möglicherweise über die schlimmen

Entstellungen des Mannes erschrecken und erst auf den zweiten Blick merken, dass sie nichts mit seinem jetzigen halbtoten Zustand zu tun haben. Auf seinem Oberkörper klaffen mehrere schwere Wunden, ähnlich der seines Hundes. Überall ist Blut. Dass er noch lebt grenzt an ein Wunder (spieltechnisch verfügt Wilfing über gerade noch einen LP). Durch eine oberflächliche Untersuchung (Probe auf **Heilkunde Wunden**) kann festgestellt werden, was zu tun ist. Um ihn zumindest von der Schwelle des Todes zu holen sind zwei weitere gelungene Proben auf **Heilkunde Wunden**, ein **Balsam** (mindestens 10 AsP), ein potenter Heiltrank oder eine Kombination von alldem nötig. Als Reaktion auf seine Behandlung wird Wilfing plötzlich die Augen aufreißen, den behandelnden Helden ruckartig zu sich heranziehen und ihm heiser das Wort „Niederhölle“ ins Ohr raunen. Dann erschlafft er wieder und sinkt in



eine tiefe Bewusstlosigkeit aus der er vorerst auch nicht wieder erweckt werden kann.

- Neben dem Mann liegt eine Holzfälleraxt. Schaft und Klinge weisen einige frische tiefe Scharten auf. Blut ist nicht daran zu finden.
- Die Tür zur Hütte steht offen. Darin ist bis auf die wenigen persönlichen Habseligkeiten Wilfings nichts von Interesse zu finden.
- Eine Spurensuche (erfolgreiche Probe auf **Fährtsensuchen**) lässt die Helden einige seltsame Abdrücke finden. Anscheinend ist eine zweibeinige Kreatur aus Richtung Südosten (der Wüstenei) kommend mit stampfenden Schritten bei der Hütte aufgetaucht. Dort wo Wilfing liegt hat offensichtlich ein Kampf stattgefunden. Die Spur führt dann weiter zum Eingang der Hütte und entfernt sich schließlich wieder in Richtung Nordwesten. Dort verliert sich die Spur im dunklen Wald. Eine nähere Untersuchung der Spuren (erneute erschwerte Probe auf **Fährtsensuchen**) liefert folgende Erkenntnisse: Die Tiefe der Eindrücke und die Schrittweite weisen auf einen kräftigen erwachsenen Menschen hin. Das Wesen trug offensichtlich keine Schuhe oder Stiefel. Gleichzeitig entspricht die Spur aber auch nicht der eines nackten Fußes, einer Pfote oder Klaue. Vielmehr sind die Eindrücke eigentümlich weich und dabei im Verhältnis zur Länge eher schmal.
- Des Arkanen kundige Helden (gelungene Probe auf **Magiekunde**) erkennen, dass die gefunden Spuren für einen Dämonen eher untypisch sind, da die Umgebung von der chaotischen Essenz einer niederhöllischen Kreatur unberührt geblieben ist.
- Ein **Odem** oder **Analys** fördert keine Erkenntnisse zu Tage.

Was ist geschehen?

Kurz vor Morgengrauen wurde Wilfing vom Bellen und Knurren seines Hundes aus dem Schlaf gerissen. Er ergriff seine Axt und trat vor die Hütte, wo er sich der alhanischen Mumie gegenüber sah, die soeben seinen treuen Tarko mit einem brutalen Hieb ihres Krummsäbels von sich geschleudert hatte. Unerschrocken griff der Veteran an und schaffte es tatsächlich, ein paar gutplatzierte Treffer gegen die Kreatur zu landen, verursachte dadurch jedoch kaum Schaden. Stattdessen ging er selbst kurz darauf schwer verletzt zu Boden und die Mumie stieg über seinen zerschlagenen Körper hinweg um sich für den Rest des Tages in seiner Hütte einzunisten. Bevor die Bewusstlosigkeit Wilfing jedoch vollständig umfing, schaffte er es noch, den gleichfalls verwundeten Tarko loszuschicken um Hilfe zu holen.

Sind die Untersuchungen des Geländes und die Versorgung des Verletzten abgeschlossen, drängt Coran zur Eile. Wilfing wird vorsichtig auf einen Handkarren geladen, dann geht es zurück nach Kressing. Die beängstigenden Feststellungen bei der Hütte sorgen dafür, dass die Geräusche des nächtlichen Altenforts auf dem Rückweg sehr viel bedrohlicher anmuten als zuvor. In den tiefen Schatten des Waldes scheinen lauernde Blicke die dahineilenden Menschen zu verfolgen und aus den Augenwinkeln betrachtet wirkt es fast so, als ob die klauengleich verzweigten Äste der Bäume versuchen würden, nach ihnen zu greifen. Nicht nur die Kressinger sehen sich immer wieder gehetzt um.

Wieder in der Sicherheit des Gutshofes angelangt, versammelt Coran seine erfahrensten Leute und die Helden zum Kriegsrat. Der Schrecken ist allen deutlich anzusehen. Nacheinander holt der ehemalige Offizier sich die einzelnen Standpunkte ein. Folgende Stimmen werden dabei laut:

„Was auch immer das war, kann nicht von dieser Welt sein. Wilfing hat's ja selbst gesagt – ‚Niederhöllen‘ - und der muss es wissen. Und was sonst könnte den zähen Mistkerl so zugerichtet haben. Der ist doch härter als jede Wehrheimer Kinderfrau. Mögen die Götter uns beistehen, dass nicht noch mehr Biester aus der Wüstenei herauskommen.“
(Bartha Heubüller)

„Wir müssen dem Ding schnellstens hinterher und ihm den Garaus machen. Nicht auszudenken, was es noch anrichten könnte. Unsere Pflicht gegenüber der Donnernden lässt uns gar keine andere Wahl.“
(Elfwid ni Branghain)

„Wir sollten die Geißler zu Hilfe holen. Die kennen sich mit Dämonen und sowas schließlich aus und haben dem Viech sicher mehr entgegenzusetzen als wir.“
(Fenja Prutz)

„Erstmal sollten wir uns hier verbarrikadieren. Vorräte sind genug da. Wird vielleicht n bisschen kuschelig, ist aber das Sicherste. Und beten hilft bestimmt auch.“
(Thorolf Pfannenstieg)

Auch die Helden werden nach ihrer Meinung gefragt. Insbesondere können sie hier die Ergebnisse ihrer Untersuchungen nochmal präsentieren und gegebenenfalls mit ihrer Expertise unterfüttern.

Nach einer kurzen Bedenkzeit, verkündet Coran seinen Entschluss:
„Zunächst verlässt keiner die Mauern des Gutshofs. Die Bannstrahler werden informiert, aber erst, wenn ich sicher bin, dass das Ding nicht mehr in der Nähe ist. Bis dahin schicke ich niemanden los.“

Dem sich anbahnenden Widerspruch seiner Tochter zuvorkommend ergänzt er:
„Elfwid, du wirst morgen früh zu Wilfings Hütte zurückkehren und die Spur der Kreatur aufnehmen. Wir müssen wissen, um was sich dabei handelt und es aufhalten. Da stimme ich dir zu. Aber du gehst nicht alleine.“

Sollten die Helden zuvor nicht schon von sich aus Elfwid zugestimmt haben, wird Coran nun an sie herantreten und sie ein weiteres Mal um Hilfe bitten. Von seinen eigenen Leuten kann er niemanden entbehren, da er sie zum Schutz des Gutshofes benötigt und sie für eine solche Aufgabe entweder zu alt und hinfällig oder zu jung und unerfahren sind. Eine konkrete Belohnung kann er den Helden allerdings nicht in Aussicht stellen, wird aber auf die Dankbarkeit der Vögtin verweisen, wenn sie auf eine monetäre Zuwendung bestehen sollten.

Verfolgung in die Rote Sichel

Die Spur der Mumie ist im Licht des nächsten Morgens im weichen Waldboden nahe von Wilfings Hütte vorerst gut wiederzufinden. Sie führt geradewegs nach Nordwesten. Es geht stetig hangaufwärts und nach und nach wird es außerdem immer steiler. Einen Pfad oder zumindest Wegmarken gibt es hier nicht - es geht quer durch die Wildnis. Je weiter sich die Gruppe von der Wüstenei entfernt, desto dichter und lebendiger wird der Altenforst zunächst. Da der Untergrund aber schließlich auch zunehmend felsiger wird, wird der Wald bald wieder lichter und weicht kleinen verstreuten Baumgruppen und Sträuchern. Das erleichtert zwar das Vorankommen etwas, macht es gleichzeitig jedoch auch schwieriger, die Fährte der Mumie auf dem steinigen Boden nicht aus den Augen zu verlieren. Um der Spur der Mumie zu folgen, sind in regelmäßigen Abständen Proben auf **Fährtensuchen** erforderlich, die je nach Beschaffenheit des Untergrunds erleichtert oder erschwert werden können **Orientierungsproben** ermöglichen es darüber hinaus, die grundsätzliche Marschrichtung der Mumie zu bestimmen und im Falle des Verlusts der Spur, diese wiederzufinden. Wollen sich mehrere Helden orientieren, würfele verdeckt und biete den Spielern dann gegebenenfalls die unterschiedlichen Ergebnisse an („Held A sagt, da geht's lang. Held B ist jedoch der Meinung dort ist es richtig“).

Elfwid ni Branghain von Nimerfro

Als Abgängerin der Balihoer Kriegerakademie und Mitglied der herzoglichen Rundhelme – einer Verpflichtung von der sie zurzeit freigestellt ist – ist die junge Frau daran gewöhnt, Verantwortung zu übernehmen und Entscheidungen zu treffen, wenn es darauf ankommt. Gleichzeitig wuchs sie in einem Umfeld auf, in dem Erfahrung und Kompetenz im Zweifel immer mehr zählten, als Rang oder Namen. Insofern wird sie nicht zögern, in angespannten Situationen das Kommando zu übernehmen, ist sich aber auch nicht zu schade, die Fähigkeiten anderer anzuerkennen. Helden also, die sich als die besseren Kundschafter, Bergsteiger oder Anführer herausstellen, ordnet sie sich ohne viel Gewese unter. Anfänglich noch etwas zurückhaltend, entpuppt sie sich bald als verlässliche und zugewandte Kameradin. Abgesehen davon ist Elfwid eine leidenschaftliche Anhängerin Rondras, die Verstöße gegen deren Gebote nicht tolerieren wird, wobei sie durch ihren Vater und seine Spießgesellen mittlerweile durchaus einen eher pragmatischen Zugang zu ihrem Glauben gefunden hat. Den Namen der Familie ihrer verstorbenen Mutter, ein Junkergeschlecht aus dem Baliho'schen, darf sie zwar nutzen, tut dies aber nur selten, da ihr Vater mit eben jenen Nimerfros noch nicht wieder im Reinen ist (es ist eben alles nicht so einfach).



MU 13 KL 12 IN 12 CH 11 FF 10 GE 13 KO 13 KK 13

Vor-, Nachteile: Eisern, Vorurteile Orks, Prinzipientreue 10, Aberglaube 5

Schwert: INI 10+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+4 DK N

Jagdspieß: INI 9+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+6 DK S

LP 32 AuP 33 RS 4 (Kettenhemd) BE 3 MR 4

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Schildkampf I, Wuchtschlag

Ausgewählte Talente: Athletik 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Schleichen 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 4, Menschenkenntnis 4, Etikette 4, Fährtensuchen 6, Orientierung 6, Wildnisleben 6, Fesseln 4, Götter/Kulte 4, Sagen/Legenden 6, Kriegskunst 6, Heilkunde Wunden 6

Mit gelungenen Proben auf **Kartographie** (und den dazu passenden Utensilien) kann die Route zudem dokumentiert werden, einschließlich auffälliger Geländemarken und Entfernungen, was später Hinweise auf Ziel und Ausgangspunkt der Kreatur liefern kann, aber natürlich auch Zeit kostet.

Verlange außerdem Proben auf **Wildnisleben**, um zu erkennen, welcher Untergrund für das Vorankommen sicher bzw. der günstigste ist. Hier reicht es, wenn einem einzelnen Helden, der vorausgeht, die Probe gelingt. Falls auch hier mehrere Gruppenmitglieder bestimmen wollen, wo es lang geht, halte es wie bei den Orientierungsproben. Konsequenzen für die falsche Wahl könnten hier beispielsweise sein, dass die Helden sich auf einer rutschigen Geröllpiste wiederfinden, sich durch dichtes Dornengestrüpp schlagen müssen oder mit den Füßen in einen Kaninchenbau brechen.

Um schwierige Strecken und Hindernisse möglichst zügig zu überwinden, sind Proben auf **Athletik** und **Klettern** nötig, die je nach Art des Geländes und der mitgeführten Ausrüstung (Seile, Kletterhaken, Buschmesser u.ä.) unterschiedlich stark erschwert oder erleichtert werden können. Folgen von nicht gelungenen Proben sind in der Regel Stürze und dadurch leichte bis mittelschwere Verletzungen. **Waldkundige** Helden finden sich hier natürlich besser zurecht, was bei allen genannten Talentproben berücksichtigt werden sollte. Zu beachten ist, dass die ganze Gruppe nur so schnell vorankommt, wie ihr langsamstes Mitglied, zumindest wenn die Helden sich nicht trennen wollen. Einzelne Gruppenmitgliedern können bei Athletik- oder Kletterproben natürlich von ihren Gefährten unterstützt werden, was aber wiederum zu Verzögerungen führen kann.

Während der Verfolgung können die Helden anhand der Spurenlage feststellen, dass die Kreatur ...

- ... konsequent in nordwestlicher Richtung marschiert und unbeirrt auch sehr unwegsames Gelände durchquert, das ein Wanderer (oder Held) normalerweise umgehen würde.
- ... offensichtlich nicht rastet und sich kontinuierlich vorwärtsbewegt.
- ... wohl über sehr hohe körperliche Kraft verfügt und sich mit roher Gewalt zum Beispiel Pfade durch dichtes Unterholz bahnt, wobei sie sogar junge Bäume entwurzelt. Auch schroffe Hänge scheint sie mühelos zu meistern.
- ... nur von der direkten Route abweicht, wenn unüberwindliche Hindernisse, wie ein Abgrund oder eine steile Felswand, vor ihr liegen. Anschließend schwenkt sie jedoch sofort wieder auf die ursprüngliche Strecke ein.

Um was genau es sich bei ihrem Gegner handelt, sollte den Helden aber bis auf weiteres ein Rätsel bleiben. Da die Mumie von magischen Kräften zusammengehalten wird, bleiben - wenn sie beispielsweise durch dichtes Gestrüpp zieht - auch keinerlei zerfetzten Reste ihrer Leinenbindung oder ähnliches zurück, was weitere Rückschlüsse auf die wahre Natur der Kreatur zulassen würde.

Gib den Helden (und Spielern) das Gefühl von Dringlichkeit. Da es keinen Weg durch die Wildnis gibt, kommt die Gruppe trotz aller Bemühungen nicht wirklich zügig voran. Gangbare Pfade durch das Gelände müssen erst einmal auskundschaftet werden und enden dann mitunter unerwartet vor einem unüberwindlichen Hindernis. Gleichzeitig geht die Fährte der Mumie auf felsigem Grund regelmäßig verloren und muss erst zeitraubend wieder gefunden werden. Da die Helden außerdem kaum abschätzen können, wie groß der Abstand zu der Kreatur vor ihnen tatsächlich ist und sie nicht wissen, ob sie nicht vielleicht schon hinter dem nächsten Felsvorsprung lauert, ist darüber hinaus ein gehöriges Maß an Vorsicht geboten. Sollten

die Helden, vom Jagdfieber gepackt, zu übereilt vorgehen und dadurch in ihrer Wachsamkeit nachlassen, lass es ruhig zu einem überraschenden Zusammentreffen mit einem wütenden Schwarzbären kommen. Mumie hin oder her, die Drachenpforte ist auch so gefährlich genug. Um dies zu unterstreichen (und den Druck ein wenig zu erhöhen), kannst Du nach eigenem Gutdünken weitere bedrohliche Begegnungen einstreuen: ein hartnäckig attackierender Sturmfalke, der sein Nestgelege beschützt, eine angriffslustige Rotte Wildschweine, eine Waldspinne in deren Netz sich ein Held verfängt und ähnliches. Das Wetter sollte im Übrigen kein Problem darstellen. Es ist durchgehend sonnig, trocken und einigermaßen windstill.

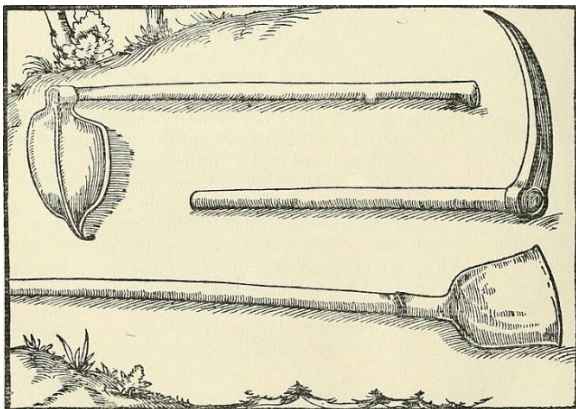
Am späten Nachmittag gelangen die Helden von Süden kommend dann einigermaßen abgekämpft nach etwa zehn Meilen Luftlinie auf den Sieben-Baronien-Weg. Von hier aus hat die Gruppe einen guten Blick auf die Wüstenei und bekommt das erste Mal einen Eindruck vom schrecklichen Ausmaß der Ödnis. Soweit der Blick nach Osten reicht, ist der gesamte Taleinschnitt zwischen Roter Sichel und Drachensteinen von einem trostlosen grauen Leichentuch bedeckt. Auf der gepflasterten Straße ist die Spur der Mumie zunächst nicht mehr auszumachen, am

Vogelfrei

Fliegende Helden (Hexe auf Besen, ein mit Adlerschwinge verwandelter Elf u.a.) können das Gelände natürlich aus der Luft auskundschaften, wenn sie ihre Fähigkeiten vor Elfwid denn offenbaren wollen. Das kann bei der Orientierung und der Auswahl des günstigsten Weges enorm helfen, die Spuren der Mumie sind aber aus luftiger Höhe nicht zu erkennen. Natürlich kann die Gruppe so auch vor lauernden Gefahren am Boden gewarnt werden, wenn das Blätterdach nicht zu dicht ist. Sollte es dadurch für die Helden zu glatt laufen, kannst Du sie mit ebenfalls fliegenden Gegnern konfrontieren - ein verärgerter Adler, ein lästiger Meckerdrache oder eine wahnsinnige Harpyie wären hier Möglichkeiten, allzu agile Helden zu bremsen.

gegenüberliegenden Wegesrand jedoch schnell wiederzufinden. Das Gelände wird hier nun deutlich zerklüfteter und der Baumbewuchs nimmt nochmal deutlich ab. Elfwid weiß zu berichten, dass einige Meilen weiter westlich ein steiniger Karrenweg vom Sieben-Baronien-Weg abzweigt, der zu einer Eisenmine namens Pickelbruch führt. Sie selbst sei aber noch nie dort gewesen. Folgen die Helden weiter der Spur, so müssen sie sich nun zwischen schroffen Hügeln, steilen Felsformationen und Geröllfeldern hindurch bergaufwärts kämpfen. Die obigen Proben werden moderat schwieriger (mit Ausnahme der Orientierungsproben), wobei nun **Gebirgskundige** Helden bevorteilt werden sollten.

Am Abend erreicht die Gruppe schließlich nach weiteren fünf Meilen die Eisenmine Pickelbruch mit dem dazugehörigen Bergarbeiterlager. Je nachdem, wie gut die Helden vorangekommen sind, kommen sie entweder mit Einbruch der Abenddämmerung an (und haben damit die Mumie nur knapp verpasst) oder etwa eine Stunde später, kurz bevor die Dunkelheit sich vollkommen ausgebreitet hat. Der Zeitpunkt hat auf jeden Fall Auswirkungen auf die Situation vor Ort. Sollte die Gruppe sich extrem verspäten, wird Elfwid vorschlagen, sich rechtzeitig zu dem Weg nach Pickelbruch durchzuschlagen, um die Nacht nicht unter freiem Himmel verbringen zu müssen.



Pickelbruch

Zum Vorlesen:

Zwischen den Felsen erkennt Ihr im Abendrot voraus einige klapprige Holzbauten. Als Ihr näher kommt, macht Ihr außerdem ein dunkel klaffendes Loch in der Bergflanke aus, das durch Balken abgestützt und mit einem Vordach versehen worden ist. Hier und da stehen Gerätschaften herum. Alles ist ruhig, kein Lichtschein dringt aus den Hütten, kein Laut ist zu hören, nur das Krächzen eines Krähenvogels dringt aus der Ferne an Eure Ohren.

Pickelbruch ist eine von drei kleinen, mäßig ergiebigen, Eisenminen auf dem Gebiet von Ingerimms Steg, die jeweils von einem halben bis zu einem knappen Dutzend Bergleuten betrieben werden. Die Mumie, die dort den Tag über in einem dunklen Stollen abgewartet hat, hat die Anlage bei Eintreffen der Helden bereits wieder verlassen.

Die Helden können folgendes feststellen:

- Auf der Freifläche (1) können die Spuren der Mumie entdeckt werden, die zunächst zum Eingang der Mine und von dort zum nordwestlichen Rand der Anlage führen um dort zwischen den Felsen zu verschwinden.
- Bei der einfachen Hütte (2) handelt es sich offensichtlich um das Quartier der Arbeiter. Es finden sich eine Kochstelle, Vorräte, acht Schlafplätze, Kleidung und ein paar persönliche Gegenstände. In einem kleinen Anbau ist die Grubenausrüstung untergebracht. Insgesamt nichts von Interesse.
- In dem überdachten Erzlager (3) wird das gewonnene Eisenerz bis zur Abholung aufbewahrt. Die stufenförmige Anordnung der Anlage ermöglicht das leichte Beladen von Fuhrwerken zum Abtransport.
- In dem Schuppen (4) sind Bretter und Holzbohlen zur Absicherung der Stollen gelagert.
- Der Eingang (5) zur Mine ist überdacht. Dort ist ein großer, mit Muskelkraft angetriebener, Blasebalg installiert.

- Der leicht abfallende Stollen (6) liegt im Dunkeln. In regelmäßigen Abständen aufgehängte Öllampen sind erloschen. Im Staub sind mehrere Spuren auf dem Boden zu erkennen, die meisten von genagelten Stiefeln, aber auch die der Mumie. Nahe dem Eingang liegt ein toter Bergarbeiter mit den charakteristischen schweren Hieb- und Schnittverletzungen. Offensichtlich schleppte er sich tödlich verwundet auf allen Vieren ins Innere, kam aber nicht weit. Weiter hinten sind zwei weitere übel zugerichtete Leichen zu finden. Neben ihnen liegen zwei Spitzhacken, eine davon zerbrochen. Die Spuren im Staub deuten auf einen Kampf hin.
- In den beiden engen und niedrigen Stollen (7) ist nichts von Interesse zu entdecken. Das Erzvorkommen hier wurde bereits komplett abgebaut.

- Über dem Schachtmund **(8)** ist eine kurbelbetriebene Seilwinde errichtet, mit der ein Förderkorb in den senkrechten Schacht abgelassen und wieder hochgezogen werden kann. Der Korb bietet Platz für eine Person und befindet sich befüllt mit Ausrüstung auf etwa der Mitte der Schachthöhe. Das Metallrohr für die Luftzufuhr führt in die Tiefe. Eine einzelne Grubenlore steht neben der Öffnung des Schachts.
- Am unteren Ende des Förderschachts **(9)** in etwa 10 Schritt Tiefe können fünf weitere Bergleute gefunden werden. Je nach Zeitpunkt der Ankunft der Helden sind alle von ihnen entweder nur bewusstlos oder bis zu vier von ihnen bereits aufgrund des Luftmangels erstickt. Alle Lampen sind mittlerweile erloschen.
- In dem tiefer in den Berg führenden Stollen **(10)** ist neben einer Grubenlore und Werkzeug nichts von Interesse zu finden.





*Buch der Schlange ihrer Gnaden Immrike
Moosweiher, Kapitel: „Gar hülfreich Aparathuren
der Sichellande. Wie sie gehn und was sie tuhn.“*

Was ist geschehen?

Die Arbeitstage in den Eisenminen der Roten Sichel sind lang und so begann das mühselige Tagwerk für die acht Bergleute von Pickelbruch wie üblich bereits deutlich vor Sonnenaufgang. Fünf von ihnen fuhren in den Schacht ein, wo sie sich daran machten, das Eisenerz aus dem Gestein zu hacken, während die übrigen drei oben blieben, um im Wechsel Seilwinde sowie Lore zu bedienen und mit dem Blasebalg für Frischluft in der Tiefe zu sorgen. Auf der Suche nach Schutz vor dem aufgehenden Praiosmal tauchte nun in der Morgendämmerung die Mumie im Lager auf. Der Arbeiter am Blasebalg war der erste, der der Kreatur zum Opfer fiel. Schwer verletzt konnte er sich zwar noch in den Stollen schleppen, brach dort aber nach wenigen Schritten tot zusammen. Alarmiert durch die Schreie ihres Kameraden, bewaffneten sich die anderen beiden Bergleute, die sich gerade an der Seilwinde abrackerten, mit Spitzhacken und traten der Mumie entgegen. Schnell war klar, dass sie der schrecklichen Kreatur nichts entgegen zu setzen hatten, doch an ein Entkommen war in der Enge des Stollens nicht zu denken. Während die Mumie nach dem Gemetzel den Tag in der Dunkelheit der Mine abwartete, waren die restlichen Arbeiter ahnungslos in der Tiefe gefangen und aufgrund fehlender Luftzufuhr gnadenlos dem Erstickungstod ausgeliefert.

Es ist nun an den Helden anhand der Spurenlage herauszufinden, was in Pickelbruch geschehen ist und schließlich die noch lebenden Bergleute aus dem Schacht zu retten. Dazu ist es dringend geboten, den Blasebalg wieder in Betrieb zu nehmen. Gelungene Proben auf **Bergbau** oder **Mechanik** helfen dabei, dies zu erkennen. Anschließend können die bewusstlosen Arbeiter einzeln mit dem Förderkorb aus der Tiefe geholt und mit der Grubenlore ins Freie gebracht werden. Das Arbeiten am Blasebalg (alleine) und an der Seilwinde (grundsätzlich zu zweit, alleine entsprechend erschwert) erfordert mehrere gelungene **KK-Proben**. Helden mit **Raumangst** sind in dieser Umgebung natürlich entsprechend benachteiligt. Nach einer angemessenen Versorgung (gelungene Talentprobe auf **Heilkunde Gift**), können die Überlebenden befragt werden, was aber nicht viele Erkenntnisse liefern wird. Irgendwann sei einfach die Luft stickig geworden und die Kumpel oben hätten nicht auf ihre Rufe reagiert. Aufgrund des im Schacht feststehenden Förderkorbs hätten sie nicht hinausklettern können.

Erwähnenswert ist, dass, trotz des stattgefundenen Kampfes im Stollen, wieder kein Blut der Kreatur gefunden werden kann, weder an den Spitzhacken noch auf dem Boden. Außerdem können die Helden aufgrund ihrer Beobachtungen mittlerweile darauf schließen, dass das Wesen offensichtlich dem Licht der Sonne ausweicht und die Tage im Dunkeln verbringt.

Die Erkundung der Mine sowie die Rettung und Versorgung der Bergleute wird einen Großteil der Nacht in Anspruch nehmen. Wollen die Helden die Verfolgung der Mumie bei Tagesanbruch wieder aufnehmen (worauf Elfwid drängen wird), werden sie kaum Schlaf bekommen und damit auch nur eingeschränkt regenerieren können. Gegebenenfalls sind durch diese Erschöpfung auch die kommenden Proben an diesem Tag erschwert.

Endspurt

Die Fährte der Mumie führt die Helden nun tiefer in die Rote Sichel. Die Bergleute wissen zu berichten, dass kurz hinter dem Bergbaulager die Grenze zur Nachbarbaronie Zollhaus liegt.

Hier geht es weiter entlang einer zerklüfteten nordwestlich verlaufenden Hügelskette mit immer wieder zu überwindenden Höhenunterschieden, insgesamt nochmal etwa zehn Meilen. Die bisherigen Regeln zur Verfolgung durch die Wildnis gelten weiterhin, nur, dass der Marsch durch das Vorgebirge ohne Weg und Steg einmal mehr mühsamer wird (und damit die erforderlichen **Athletik-** und **Klettern**proben nochmal erschwert werden). Zusätzliche Ausrüstung, die das Vorankommen erleichtert, kann die Gruppe jedoch nötigenfalls in Pickelbruch requirieren. Außerdem sind die Spuren in der felsigen Umgebung nur noch punktuell zu finden, so dass die **Orientierungs**proben wichtiger werden, um den richtigen Kurs nicht zu verlieren. Die gute Nachricht ist, dass auch die Mumie in diesem unwegsamen Gelände

deutlich langsamer vorankam, was den Helden die Möglichkeit bietet, aufzuholen. Eine breite Felsspalte beispielsweise, die die Mumie hinab- und wieder hinaufklettern musste, können die Helden mittels Seils und Wurfhaken sehr viel schneller überwinden. An anderer Stelle rutschte die Mumie bei der Überwindung eines Geröllhangs offensichtlich in die Tiefe und musste erst wieder zeitraubend hinaufsteigen, während die Helden sich aneinandergebunden gegenseitig sichern und so das Hindernis entsprechend zügiger überwinden können. Gib den Spielern das Gefühl, dass sich der Vorsprung der Mumie dank der Fähigkeiten ihrer Helden trotz der zusätzlichen Strapazen deutlich verringert. Am späten Nachmittag oder frühen Abend dann (je nachdem wie die Helden sich geschlagen haben) öffnet sich das Gelände schließlich zu einer hochgelegenen grünen Alm, auf der einige Ziegen und Schafe friedlich grasen. Die Spuren der Mumie führen hier wieder deutlich zu erkennen zu einem einsam gelegenen Bergbauernhof.



Aug' in Aug' mit dem Monster

Zum Vorlesen:

Aus der Entfernung liegt der Hof, der sich neben einem kleinen Bachlauf befindet und lediglich aus einer Wohnhütte, einem niedrigen Stall und einer Scheune besteht, vollständig ruhig da. Nichts bewegt sich, keine Geräusche sind zu hören, kein Rauch steigt aus dem Schornstein. Die Szenerie wäre fast schon friedlich zu nennen, läge vor der Hütte nicht der reglose Körper eines Menschen in einer Blutlache. Die Tür ins Innere der Hütte wurde scheinbar aufgebrochen und steht offen. Vom Hof aus führt ein Trampelpfad Richtung Westen bergabwärts.

Der kleine Hof ist das bescheidene Zuhause der Familie Neuenthaler sowie einer überschaubaren Herde von Schafen und Ziegen. Die Bergbauern stellen hier Käse her und verkaufen daneben hin und wieder die Wolle und das Fleisch ihrer Tiere nach Zollhaus. Die Helden können nun den Hof und die Umgebung erkunden. Je nachdem wie sie vorgehen, können sie folgende Feststellungen treffen:

- Die Spur der Mumie führt zum Eingang der Hütte.
- Die am Boden liegende Frau vor der Hütte ist tot. Sie weist die bereits bekannten brutalen Verletzungen auf. Daneben liegt eine zerbrochene Heugabel.
- Der Stall steht offen, sein Inneres ist leer.
- Das Tor der Scheune ist geschlossen. Darin befindet sich bis auf einen kleinen Karren und etwas Werkzeug nichts von Interesse.
- Der vordere Arbeits- und Wohnraum der Hütte liegt im Halbdunkel, da die Läden der wenigen kleinen Fenster und die Tür geöffnet sind.
- Im Inneren liegt ein Mann still in einer Ecke, atmet aber offensichtlich noch.
- Der hintere fensterlose Teil der Hütte (Lager/Vorratskammer) ist durch eine Bretterwand abgetrennt, nicht einsehbar und liegt im Dunkeln.

Was ist geschehen?

Alrike Neuenthaler war in der Morgendämmerung gerade dabei gewesen, die Herde aus dem Stall zu holen und auf die Wiesen zu treiben, als sie ein schreckliches Monster entdeckte, das geradewegs auf das Wohnhaus der Familie zuhielt. Die tapfere Frau stieß einen Warnruf aus und stellte sich der Kreatur mit nichts anderem als einer Heugabel bewaffnet in den Weg. Nach einem kurzen ungleichen Kampf wurde sie niedergestreckt. Ihr alarmierter Mann Holder schaffte es gerade noch ihre zwei Töchter Hadrun (12 Jahre) und Alwen (14 Jahre) auf dem Dachboden zu verbergen, die Leiter hochzuschieben und die Luke zu schließen, bevor die Mumie durch die Tür brach und auch ihn niederschlug. Seitdem harren die beiden Mädchen verstört und mucksmäuschenstill auf dem Dachboden aus, derweil ihr Vater zwar noch am Leben, aber schwer verletzt und kaum noch bei Bewusstsein im Wohnraum liegt. Die Mumie hat sich mittlerweile in den hinteren dunklen Teil der Hütte zurückgezogen.

Der Kampf gegen die Mumie

Betreten die Helden die Hütte und verhalten sich leise (erfolgreiche Probe auf **Schleichen**) können sie den Bauern oberflächlich untersuchen und erkennen, dass er dringender Behandlung bedarf (erfolgreiche Probe auf **Heilkunde Wunden**). Verursachen sie jedoch ein Geräusch - dazu gehört auch ein schmerzhaftes Aufstöhnen des Verletzten - oder betreten gar den abgetrennten dunklen Bereich, wird die Mumie hervorkommen und sie sofort angreifen. Lassen sie die Kreatur gegebenenfalls unvermittelt mit roher Gewalt durch die Bretterwand brechen und ohne innezuhalten mit wuchtigen Hieben auf die Helden losgehen.



Für den weiteren Ablauf ist folgendes zu beachten:

- Die Helden können jetzt endlich erkennen, womit sie es zu tun haben. Fordern sie Proben auf **MU** und **Totenangst**, um zu prüfen ob die Helden uneingeschränkt handlungsfähig bleiben (Schreckgestalt).
- Eine gelungene Probe auf **Magiekunde** verschafft den Helden, je nach Erfolg, Erkenntnisse über die Stärken (Hohe Kraft und Widerstandsfähigkeit) und Schwächen (Sonnenlicht und Feuer) der Mumie.
- Eine ordentlich erschwerte Probe auf **Geschichtswissen**, kann im Erfolgsfall einen Hinweis auf den alhanischen Ursprung der Ausrüstung der Mumie liefern (siehe grauer Kasten).
- Ein erfolgreich gewirkter **Analys** gibt Auskunft über die Tradition hinter dem Beschwörungszauber (große Ähnlichkeit mit den Ritualen norbardischer Zibiljas, jedoch deutlich anspruchsvoller und ausgereifter, in Verbindung mit einer Beschwörungskomponente).
- Profane Waffen richten gegen die Mumie nur die Hälfte des Schadens an.
- Ein einzelner Treffer von 10 SP sorgt dafür, dass die Mumie ein Körperteil verliert, der eigenständig weiterkämpft (s.u.). Abermals ist eine **MU**-Probe fällig.

- Die Mumie wird die Hütte nicht verlassen, solange die Sonne noch scheint. Der halbdunkle vordere Bereich der Hütte ist für sie zwar unangenehm, hat aber keine weiteren negativen Auswirkungen.
- Der Bauer muss aus der Hütte gebracht werden, wenn er gerettet werden soll, was sich bei einem laufenden Nahkampf in der Enge durchaus problematisch darstellen kann. Ziehen die Helden sich zurück, ohne ihn zu bergen, wird er sehr wahrscheinlich bald seinen Verletzungen erliegen oder kurzerhand durch die Mumie getötet.
- Bevor er ganz in die Bewusstlosigkeit sinkt, kann er den Helden mit letzter Kraft zuflüstern: „Kinder ... oben“.
- Sollten die Helden die Mumie von außerhalb der Hütte mit Fernkampfswaffen angreifen, so zieht sie sich nach dem ersten Treffer wieder in den dunklen Bereich hinter der Wand zurück und ist dort nicht erreichbar.
- Im Nahkampf können aufgrund der Enge der Hütte, je nach Kampfstil, nur zwei oder drei Helden gleichzeitig effektiv gegen die Mumie antreten.
- Die Mumie selbst kämpft schweigend, brutal und ohne viel Finesse. Sie attackiert immer den Helden, dem sie gerade zugewandt ist.
- Der (äußerst effektive) Einsatz von Feuer ist mit einem sehr hohen Risiko verbunden, da dadurch die Gefahr besteht, die Hütte in Brand zu setzen und dabei die auf dem Dachboden gefangenen Kinder zu töten.
- Der Dachboden (Schlafkamer der Familie) ist nur durch eine Dachluke im Inneren zu erreichen. Die dazugehörige Trittleiter hat der Bauer hochgeschoben, bevor er die Luke verschloss. Der Dachboden verfügt über keine weiteren Zugänge und nur sehr kleine Fensteröffnungen, durch die auch ein Kind sich nicht hindurchquetschen könnte. Die verängstigten Mädchen reagieren nicht auf Rufe der Helden. Im Falle eines ausbrechenden Feuers werden sie allerdings um Hilfe rufen.
- Bei Einbruch der Dunkelheit wird die Mumie die Hütte verlassen und ungeachtet der Umstände ihren Weg fortsetzen. Dabei greift sie jeden an, der ihr in die Quere kommt.
- Beim Verlust des letzten Lebenspunktes, fällt die Mumie ohne einen Laut in sich zusammen. Ihre Überreste verwandeln sich binnen weniger Augenblicke zu Staub. Alles was übrig bleibt sind ihre archaisch anmutende Rüstung, ihr säbelartiges Schwert und ein bronzenener Stirnreif mit schlangenartigen Verzierungen.

Wächtermumie

RS 6 LeP 45 WS 10 MR 15

Krummschwert: DK N

INI 14+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+12

Hände: DK H

INI 14+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W+5

SF: Ausfall, Wuchtschlag, Niederwerfen (Jeder bewaffnete Nahkampfangriff ist automatisch ein Niederwerfen-Manöver)

Eigenschaften: Belebte Gliedmaßen, Schreckgestalt I, Resistenz profane Waffen, Verwundbarkeit Feuer, Erhöhtes Infektionsrisiko I

Abgeschlagener Kopf, Biss

DK S RS 3 LeP 6 WS - MR 8

INI 3+1W6 AT 8 PA 0 TP 1W+2

SF: Schreckgestalt I

Abgeschlagener Arm, Ringen

DK H RS 0 LeP 6 WS - MR 7

INI 3+1W6 AT 12 PA 6 TP 1W6 (A)

SF: Schreckgestalt I

Abgeschlagene Hand, Ringen

DK H RS 0 LeP 4 WS - MR 6

AT 11 PA 4 TP 1W6 (A)

SF: Schreckgestalt I

Sollten die Helden nicht von sich aus darauf kommen, wird Elfwid darauf bestehen, den verletzten Bauern aus der Hütte zu bergen und natürlich für die Sicherheit der Kinder zu sorgen. Dass der Mumie überdies hier und jetzt ein Ende bereitet werden muss, ist für sie selbstverständlich und nicht verhandelbar. Den Kampf gegen die Mumie geht sie an, wie es sich für eine Balihoer Kriegerin geziemt: geradlinig, ohne Rücksicht auf das eigene Leben und mit einem Stoßgebet an die Leuin auf den Lippen. Dementsprechend wird sie

wahrscheinlich zunächst ordentlich Schaden austeilen, sich aber bald verletzt und kampfunfähig zurückziehen und gezwungenermaßen den Helden das Feld überlassen.

Ist die Mumie schließlich besiegt, kann der Bauer in Ruhe versorgt und die Kinder vom Dachboden geholt werden. Auch die Helden können ihre Wunden lecken. Außerdem muss jemand die traurige Aufgabe übernehmen, die erschlagene Bäuerin zu begraben.

Geschichtlicher Hintergrund der Al'Hani

- 1671 v. BF: Die tulamidischen Stämme der Beni Nurbad und der Al'Hani fliehen aufgrund einer göttlichen Vision Hesindes aus ihrer Heimat vor den Magiermogulen nach Norden. Beide Stämme vermischen sich in der Folgezeit. Einige Sippen lassen sich in den Trollzacken und dem heutigen Gjalskerland nieder. Aus ihnen entwickeln sich später die Barbarenvölker der Trollzacker und Gjalskerländer.
- 1572 v. BF: Die Al'Hani gründen die Stadt Bey-el-Unukh (später Beilunk genannt) und damit das Sultanat Alhanien. In den folgenden Jahrzehnten werden die Städte War-Hunk (Warunk), Ysil'elah (Ysilia) und Al'Zul (Altzoll) errichtet.
- 868 v. BF: Das Königinnenreich Alhanien wird ausgerufen. Es umfasst das Gebiet des heutigen Tobriens.
- 811 v. BF: Ausbruch des Krieges mit dem Bosparanischen Reich.
- 301 v. BF: Die Bosparaner erobern mit Ysil'elah die letzte freie alhanische Stadt und vertreiben die Alhanier über die Misa nach Norden in die Wildnis.
- 25 v. BF: Die Alhanier gründen die Stadt Starnika im heutigen Sewerien.
- 51 BF: Bündnis mit den Goblins unter ihrer Schamanin Kunga Suula. Im Gegensatz zu Elfen und Nivesen können die Alhanier im Bornland bleiben.
- 298 BF: Im Laufe der Vertreibung der Goblins wird Starnika durch die Ritter des Theaterordens erobert und in Norburg umbenannt. Die Alhanier werden abermals vertrieben. Aus ihnen entwickelt sich in der Folge das fahrende Volk der Norbarden.



Sonstiges

- Hauptgottheiten der Alhanier waren Heshinja (Hesinde) und Mocoscha
- Die Alhanier bezeichneten sich selbst als ‚Die Glücklichen‘
- Die Königinnen der Alhanier waren mächtige Zauberpriesterinnen
- Sie verfügten mit ihren Zaubersymbolen über eine eigene Spielart der Magie
- Die ausschließlich männlichen Mitglieder der Kriegerkaste nannten sich Nurbardi

ZWISCHENSPIEL – WAS NUN

Nach einer angemessenen Verschnaufpause wird Elfwid mit den Helden das weitere Vorgehen besprechen wollen. Da der Bergbauernhof auf dem Gebiet der Baronie Zollhaus liegt, muss der Baron Seyfrid von Dälckenstein umgehend über das Geschehen informiert werden. Sobald der Bauer Neuenthaler wieder einigermaßen genesen ist, kann er berichten, dass die nächstgelegene größere Siedlung der Ort Mühlental ist, wohin von hier aus auch der Trampelpfad führt. Wenn der dortige Schulze erst einmal benachrichtigt sei, könne der sicher alles weitere veranlassen.

Außerdem erklärt Elfwid, dass auch Affra von Fluck, die Vögtin von Ingerimms Steg, schleunigst über den Vorfall in Kenntnis gesetzt werden müsse. Sie bittet die Helden daher darum, sie als Zeugen zur Burg Drölenhorst zu begleiten, wo sie außerdem die Rüstung, das Schwert und den Stirnreif der Mumie übergeben will. Schließlich, so die junge Kriegerin, habe die unheilige Kreatur in Ingerimms Steg deutlich mehr Schaden angerichtet als in Zollhaus (was sie allerdings nicht laut vor dem frisch verwitweten Bauern und seinen Kindern ausspricht) und aufgehalten worden sei sie überdies durch „uns“ Ingerimms Steger (was die Helden wohl kurzerhand miteinschließt).

Eine gelungene Probe auf **Menschenkenntnis** lässt die Vermutung zu, dass Elfwid offenbar sehr daran gelegen ist, ihre Verdienste bei der Obrigkeit zu Gehör zu bringen. Zu erahnen ist aber auch, dass dieser Wunsch weniger einer vermeintlichen Geltungssucht entspringt, sondern eher ihrem Bedürfnis, ihren Vater gut dastehen zu lassen und generell die Vögtin gegenüber den Kressingern positiv zu stimmen.

Haben die Helden sich ausreichend erholt, können sie gemeinsam mit Elfwid dem Trampelpfad talwärts folgen, wo sie schließlich den von Feldern und Äckern

umgebenen Weiler Mühlental (90 bäuerliche Einwohner) erreichen. Von dort geht es weiter auf der Alten Passstraße und dann südwärts bis zum Sieben-Baronien-Weg, der sich schon wieder auf dem Gebiet von Ingerimms Steg befindet. An der Kreuzung gibt es eine kleine Schutzhütte, in der einigermaßen bequem die Nacht verbracht werden kann, bevor es weiter Richtung Osten geht. Hier begegnet die Gruppe einer bemitleidenswerten Kolonne von zehn an den Füßen zusammengeketteten Sträflingen, die, bewacht von einer siebenköpfigen Rotte der Sichelgarde, auf dem Weg in die Baronie Drachenstein ist, um dort fällige Straßenreparaturen und Aufräumarbeiten zu erledigen. Die Soldaten unter der resoluten Weibelin Windhöfer führen dazu ein Fuhrwerk mit Werkzeug und Baumaterial mit sich und werden von dem nervösen Baumeister Köhlerbuchs begleitet.

Es steht den Helden frei, den Zug am nächsten Morgen zu begleiten oder auf der gut ausgebauten Herzogenstraße vorauszuweichen. Nach der ganzen Kraxelei durch die Wildnis ist das unbeschwerte Ausschreiten hier jedenfalls eine reine Wohltat.

Kurz vor ihrem Ziel kommt die Gruppe schließlich durch das recht schmucke Neu-Dragenfeld, den Hauptort der Baronie. An der vorgelagerten Brücke über den Orlbach kassiert ein Büttel normalerweise den Wegzoll, den Elfwid als Angehörige der Ingerimms Steger Herrschaft (und ihre Begleitung) nicht zahlen muss. In dem von einer Palisade umgebenen einhundert-Seelennest (ein Gasthaus, eine Schenke, ein Krämer/Ausrüster, Tsatempel, Traviashrein, diverse Handwerker) können die Helden dann erstmals wieder beschädigte oder verbrauchte Ausrüstung ersetzen und eine anständige Mahlzeit genießen. Sollte sich ein Held bei dem Kampf gegen die Mumie mit Paralyse oder der Schlafkrankheit infiziert haben, ist der Tsatempel mit Sicherheit die richtige Anlaufstelle. Trotz aller Bedürfnisse wird Elfwid jedoch zur Eile drängen.

~~Aug' in Aug' mit dem Monster Teil 2~~

Zum Rapport bei der Vögtin

Zum Vorlesen:

Nicht weit hinter Neu-Dragensfeld kommt dann Burg Drölenhorst in Sicht, der Sitz der Ingerimms Steger Barone. Die Festung thront eindrucksvoll in gut einhundert Schritt Höhe auf einem einzelnstehenden schroffen Felsen – ein wahrer Augenöffner – und ist vom Sieben-Baronien-Weg aus über einen breit angelegten Pfad zu erreichen. Je näher Ihr kommt, desto mehr Einzelheiten können Ihr erkennen: prächtig anzuschauende Türme mit hübschen Erkern, hohe mit Zinnen gespickte Mauern, kunstvoll verzierte Dachgiebel und vielerlei schmückendes Beiwerk mehr. Lediglich die höchsten Stockwerke bestehen aus Fachwerk, der Rest ist aus solidem Stein errichtet. Den einzigen Zugang bildet eine Brücke, die über eine steile Klamm hinweg führt und die ihrerseits durch trutzige Vorwerke gesichert ist.

Die Helden können erahnen (gelungene Probe auf **Baukunst**), wie anspruchsvoll der Bau eines solchen Trumms in dieser abgelegenen Gegend gewesen sein musste, zumal der Sieben-Baronien-Weg zu diesem Zeitpunkt noch nicht existiert haben dürfte. Elfwid kann bestätigen, dass die Dimensionen der Burg vollkommen unverhältnismäßig sind und den damaligen Baron und Erbauer nicht nur seine kompletten finanziellen Mittel (und die der Baronie) gekostet hat, sondern schließlich auch sein Lehn. Fachkundige Helden (gelungene Probe auf **Kriegskunst**) können innerhalb der Mauern überdies erkennen, dass die Burg tatsächlich weit weniger wehrhaft ist als sie im ersten Moment wirkt. So gibt es kaum gut zu verteidigende Engpässe oder Zwinger und die zahlreichen übergroßen Fensteröffnungen und dekorativen Vorsprünge bieten zudem zahlreiche vermeidbare Angriffspunkte. Außerdem scheinen viele Bereiche der Burg, deren



Inneres ebenfalls mit zahlreichen Fresken und Schnörkeln versehen ist, leer zu stehen. Offenbar wurde sie für weitaus mehr Bewohner konzipiert als nun darin wohnen und sie letztlich auch verteidigen können. Am Tor wird die Gruppe von einer etwas begriffsstutzigen Wache nach ihrem Begehr gefragt und nach etwas hin und her schließlich durch den Kastellan **Theobald von Triggensfels** (25 Jahre, Ritter, schneie Erscheinung, eloquent, zugewandt) in Empfang genommen. Elfwid scheint den Mann einigermaßen gut zu kennen und so fällt die Begrüßung durchaus herzlich aus. Nachdem er sich ihr Anliegen angehört hat, bringt Theobald die Helden in – zumindest für Sichelwacher Verhältnisse – geradezu luxuriös zu nennende Gastgemächer unter und organisiert für sie überdies ein heißes Bad. Anschließend führt er sie in den ebenfalls unverhältnismäßig großen Thronsaal, wo sie der derzeitigen Herrscherin von Ingerimms Steg vorgeführt werden. Elfwid wird den Helden zuvor erklärt haben, dass der rechtmäßige Baron Geron von Drölenhorst derzeit noch am Saltheler Grafen Hof seine Knappenschaft absolviert und sein Lehn daher durch eine vom Grafen bestellte Vögtin verwaltet wird. Und die ist durchaus eine Erscheinung. Auf dem imposanten hochlehnigen und vielfach verzierten Thron aus edlem Gestein sitzt eine kaum weniger imposante Frau von schwer zu schätzendem Alter: **Affra von Fluck** (breite untersetzte Figur, fülliges Gesicht, kurze graue drahtige Haare, stechender Blick, selbstbewusst, kompetent, direkt, unausstehlich). Mit kalten Augen und einem abschätzigen Zug um die Mundwinkel mustert die Vögtin die Neuankömmlinge, während ihr Kastellan die Besucher wortgewandt vorstellt. Nachdem er geendet hat, gibt sie ein schnalzendes Geräusch von sich. Dann schnarrt sie: „Ja ja, das Fräulein Branghain aus Kressing. Ich weiß. Und sie hat ein paar wackere Gefährten mitgebracht. Willkommen. Die Zwölfe zum Gruße.“ Dann lehnt sie sich mit ihrem üppigen

Oberkörper ein Stück nach vorne und ihr Blick wird nochmal eindringlicher. „Zur Sache: Was geht da vor in meiner Baronie?“

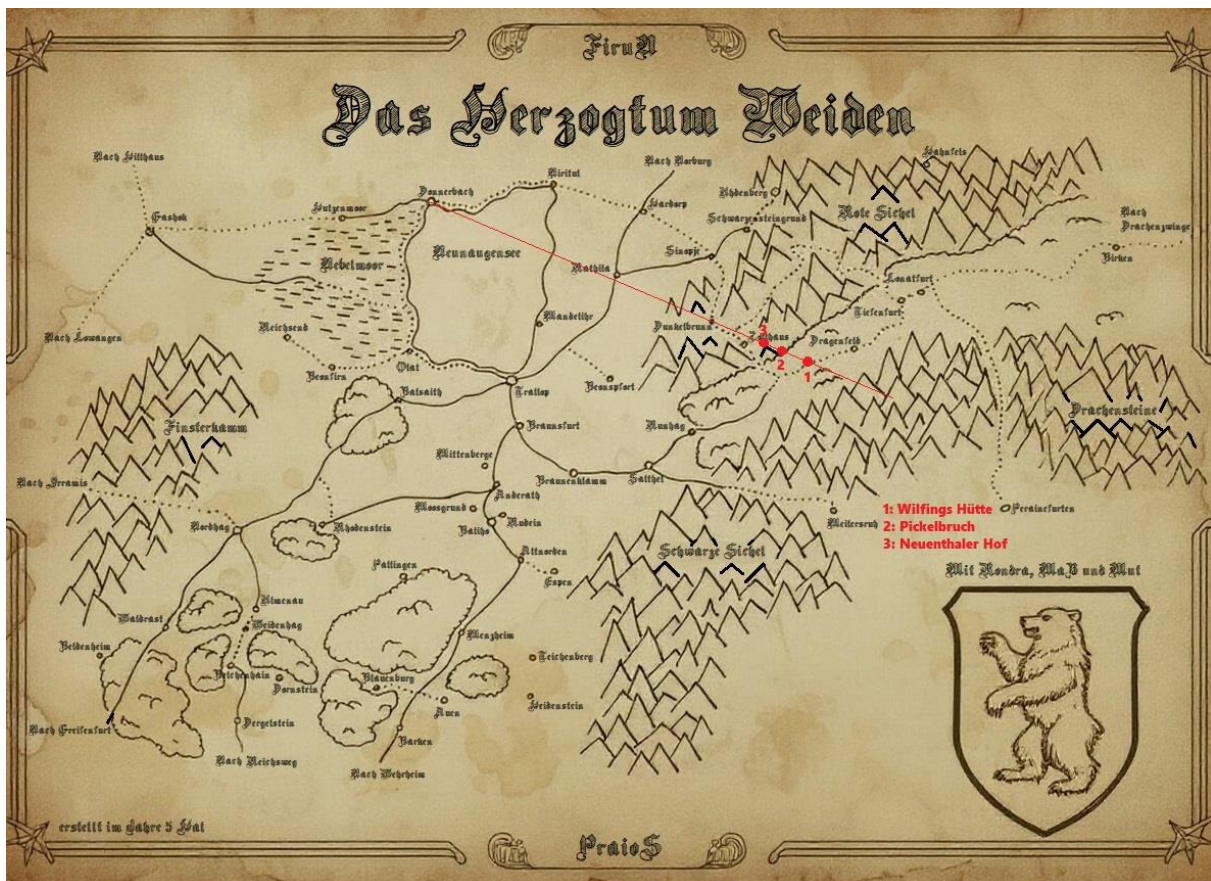
Nun ist es an Elfwid und den Helden, der Vögtin das Geschehene zu schildern. Sie hört dabei größtenteils stumm zu, lässt nur hin und wieder ein bestätigendes Brummen hören und gibt zwischendurch einem neben dem Thron stehenden Schreiber einen Wink, dieses oder jenes zu notieren. Jedes Mal aber, wenn es für ihren Geschmack zu ausschweifend wird, wird sie den entsprechenden Helden kurzerhand unterbrechen und den Bericht auf das Wesentliche zurückführen („Herr Krieger, ich habe verstanden, dass Ihr Euch tapfer geschlagen und der Donnernden Ehre gemacht habt. So viel dazu. Was habt Ihr zur Sache beizutragen, gelehrte Dame?“).

Insbesondere ist für Affra natürlich der Überfall auf Pickelbruch von Interesse. Wobei nicht ersichtlich ist, ob es ihr dabei vorrangig um den Verlust an Menschenleben oder den vorläufigen Ausfall der Erzförderung geht. Aber auch die Frage, woher die Mumie denn überhaupt gekommen sein mag, scheint für sie sehr wichtig zu sein. Insbesondere, ob sie ihren Ursprung tatsächlich irgendwo in der Wüstenei haben könnte. Hier können die Helden ihre Erkenntnisse zur mutmaßlichen Marschroute der Mumie einbringen. Helden, die an der Stelle etwas zur alhanischen Herkunft der Kreatur beitragen können, etwa indem sie deren geborgene Ausstattung geschichtlich richtig einordnen oder die magische Tradition hinter der Beschwörung erkannt haben, können sich sogar ein ungewöhnliches Lob der Vögtin verdienen: eine hochgezogene Braue und ein Nicken. Am Ende wird die Vögtin den Helden beiläufig ihren Dank aussprechen und jedem von ihnen fünf Dukaten für ihre Umstände auszahlen lassen.

Die Herkunft der Mumie wird allerdings etwas später in erweiterter Runde noch tiefergehend erörtert werden. Nach einer kleinen Stärkung ruft Affra ihren Burghauptmann **Radulf von Kleiendorn** (45 Jahre alt, Ritter, nominell Junker von Reß, bornischer Dialekt, längeres strähniges graumeliertes Haar, erfahren, ruhig, freundlich, melancholischer Blick) sowie ihre Hofdame **Torgunn von Ascheraden** (Gattin Radulfs, 32 Jahre alt, hochgewachsen, ansonsten unauffällige Erscheinung, blass, zurückhaltend, belesen, klug) hinzu, um zusammen mit Theobald, Elfwid und den Helden das Thema nochmal näher zu besprechen. Falls die Helden nichts zur alhanischen Herkunft der Mumie besteuern konnten, wird Torgunn, die einen Teil ihrer Ausbildung im Festumer Hesindendorf absolvierte, nach einem Blick auf die Verzierungen von Stirnreif und Rüstung eine entsprechende Vermutung äußern. Außerdem

Kann sie aus den Archiven der Burg ein paar Landkarten der Baronie, der Grafschaft und des gesamten Herzogtums aus verschiedenen Epochen und von sehr unterschiedlicher Qualität präsentieren anhand derer die Helden in der Lage sein sollten, die von der Mumie überwundene Strecke zu markieren - gegebenenfalls indem sie sie mit eigenhändig gefertigtem Kartenmaterial abgleichen. Stell den Spielern dazu die beiden Handout-Karten (aus der Zeit vor Entstehung der Wüstenei) aus dem Anhang zur Verfügung. Wenn die Helden Wilfings Hütte, Pickelbruch und den Neuenthaler Hof akkurat einzeichnen (mögliche Proben auf **Orientierung, Kartografie, Malen/Zeichnen und Rechnen**), kann ermittelt werden, dass die Route der Mumie in gerader Linie weiter, nahe an der Stadt Zollhaus vorbei, durch Dunkelbrunn hindurch bis nach Donnerbach und womöglich noch weitergeführt hätte. Du kannst die

Route der Mumie (Handout im Anhang)



Spieler auch selbst ein wenig mit Lineal und Bleistift probieren lassen. An dieser Stelle kann gerne über das mutmaßliche Ziel der Mumie spekuliert werden. Darüber hinaus steht fest, wenn man die Linie in entgegengesetzter Richtung verlängert, dass die Kreatur in der Tat sehr wahrscheinlich direkt aus der Wüstenei kam. Diese Erkenntnisse lässt Affra leise fluchen - der erste Gefühlsausbruch, den die Helden bei ihr erleben. Theobald erklärt daraufhin, dass die Geißler diese Tatsache sicher dazu verwenden werden, die angeblich noch immer große und

unberechenbare Gefahr, die von der Ödnis ausgeht, an höherer Stelle vorzubringen und dadurch die Neubesiedlungsbestrebungen für die Gegend zu hintertreiben. Als erstes würde damit natürlich Kressing auf dem Prüfstand stehen. Um derartige Absichten gleich im Keim zu ersticken, müsse man also unbedingt herausbekommen, ob der Ursprungsort der Mumie wirklich in der Wüstenei liege oder ob sie nicht doch von ganz woanders herkommt, ergänzt Affra lauernd. Spätestens jetzt wenden sich alle Augenpaare den Helden zu.

Wegpunkte der Mumie, Sieben-Baronien-Weg, Wüstenei



KAPITEL II – WOHER ES KAM

Affra bietet jedem Helden fünfzehn Dukaten (davon fünf im Voraus), wenn sie die Aufgabe übernehmen, die Herkunft der Mumie zu erforschen und im Idealfall Beweise dafür heranschaffen, dass deren Herkunft nicht in der Wüstenei liegt. Zudem dürfen sie ihre Ausrüstung im (sehr übersichtlichen) Arsenal der Burg ergänzen und erhalten ausreichend Proviant für eine Woche. Diese Bezahlung ist in Augen der Vögtin absolut angemessen und nicht verhandelbar. Ein geschickter Feilscher unter den Helden (erschwerter Probe auf **Überreden**) kann ihr höchstens das vage Versprechen auf einen Bonus abringen, wenn der Auftrag zu ihrer Zufriedenheit ausgeführt wurde. Sie gibt der Gruppe außerdem ein gesiegeltes Schreiben mit, in dem sie die Bannstrahler über den Grund der Expedition in die Wüstenei informiert und um eine entsprechende Eskorte bittet. Darüber hinaus

stellt sie Elfwid und den Helden Reitpferde für den Weg zum Inquisitionsturm beziehungsweise nach Kressing zur Verfügung.

Sollten die Helden nicht von selber darauf kommen, schlägt Togunn vor, dass sie sich mithilfe der Landkarten eine eigene Karte anfertigen, auf dem die wichtigsten Orte und Wege der Baronie eingezeichnet sind und die die Route der Mumie abbildet (Probe auf **Malen/Zeichnen** um zu ermitteln wie akkurat, diese Karte sein wird).

Ein guter Reiter ohne schweres Gepäck kann die Strecke von Drölenhorst bis zum Inquisitionsturm durchaus innerhalb eines Tages schaffen. Alle anderen sind gut beraten, abermals die Schutzhütte am Abzweig nach Zollhaus für eine Übernachtung in Anspruch zu nehmen.

Dorntrud von Wellendamm

Die Bannstrahlerin ist eine fähige und willensstarke Kämpferin wider Frevelei und Verderbtheit, die – bei aller unverbrüchlichen Loyalität – mit dem, vergleichsweise moderaten, Auftreten ihres Vorgesetzten Sieghard nicht immer einverstanden ist. Durch eigene leidvolle Erfahrungen ist sie mit den Umständen in der Wüstenei wohlvertraut und kennt die dort lauenden Gefahren sehr gut. Ihre zwischenmenschlichen Fähigkeiten hingegen lassen durchaus zu wünschen übrig. Sie lässt gegenüber den Helden keinen Zweifel an ihrem Führungsanspruch aufkommen. Tatsächlich fühlt sie sich den meisten Menschen in Bezug auf Rechtschaffenheit und Götterfurcht überlegen und gibt sich auch keine Mühe, das zu verbergen.



MU 14 KL 12 IN 13 CH 10 FF 12 GE 13 KO 14 KK 14

Vor-, Nachteile: Moralkodex 12, Arroganz, Vorurteile (Zauberer), Schnelle Heilung

Schwert: INI 12+1W6 AT 15 PA 15 TP 1W6+4 DK N

LP 35 AuP 37 RS 5 (Kettenhemd+Kettenhaube) **BE 4 MR 5**

Sonderfertigkeiten: Formation, Schildkampf I, Wuchtschlag, Meisterparade, Geländekunde Wüstenei

Ausgewählte Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 8, Menschenkenntnis 7, Orientierung 7, Wildnisleben 5, Götter/Kulte 7, Magiekunde 7, Kriegskunst 5

In jedem Fall wurde Ordensritter Siegrandt Gnitzenheimer bei der Rückkehr der Helden bereits durch Coran ui Branghain über den Vorfall informiert. Erwartungsgemäß hat er seine Bannstrahler daraufhin in höchste Alarmbereitschaft versetzt, befürchtet er doch, dass aus der Wüstenei erneut großes Unheil droht. Dem Bericht der Helden lauscht er überaus aufmerksam, ebenso wie er den Brief der Vögtin sehr genau studiert. Nach einigen skeptischen Nachfragen und einer kurzen Bedenkzeit stimmt er dem Vorhaben jedoch zu und teilt der Gruppe abermals Dorntrud von Wellendamm als Begleiterin zu. Unmittelbar vor dem Aufbruch der Gruppe wird er außerdem einen Gottesdienst durchführen und den Segen des Götterfürsten für die Unternehmung erbitten. Außerdem lässt er die Helden schwören, dass sie sich innerhalb der Wüstenei den Weisungen Dorntruds beugen werden. Elfwid wird die Gruppe übrigens schweren Herzens nicht begleiten, da ihr Vater ihren Schwertarm in dieser unsicheren Zeit zum Schutz der Siedlung nicht missen will.

Die Helden können nun letzte Vorbereitungen treffen, bei denen Dorntrud von Wellendamm sie beraten kann. Da es in der Wüstenei keine Bäume gibt, müssen sie Wohl oder Übel einen kleinen Vorrat an Brennholz mitschleppen. Dasselbe gilt für trinkbares Wasser. Dafür kann man sich den Transport eines Zeltes getrost sparen, da der Untergrund in der Wüstenei – entweder Staub oder Fels – die Spannnägel kaum halten wird und der Staubwind ohnehin durch jeden Spalt dringt. Dorntrud wird außerdem darauf bestehen, keine Pferde mitzuführen, da ungewiss ist, was die Gruppe jenseits jeglicher Wegmarkierungen und gesegneter Schutzzonen in der Wüstenei erwartet. Und die Tiere sich dort sich selbst zu überlassen, käme einem Todesurteil gleich.

Am Rande der Wüstenei



Ödnis

Die Spur der Mumie kann nahe der Hütte vom alten Wilfing wieder aufgenommen und von dort tatsächlich bis zum Rand der Wüstenei zurückverfolgt werden. Schnell verliert sie sich dort aber, da die laueste Brise hier binnen kürzester Zeit jeden Abdruck auf dem staubigen Untergrund verweht. Von nun an müssen die Helden sich auf ihren Orientierungssinn verlassen, was innerhalb der Gleichförmigkeit der Einöde nicht einfach ist. Dorntud führt jedoch einen Südweiser mit sich, der entsprechende Orientierungs-Proben deutlich erleichtert.

Helden mit **Platzangst** oder **Aberglaube** haben mit dieser Umgebung besonders zu kämpfen und benötigen gegebenenfalls den Zuspruch einfühlsamer Gefährten (**Heilkunde Seele, Überzeugen**).

Fordere wieder regelmäßige **Orientierungsproben**, zur Bestimmung der Richtung, aus der die Mumie vermutlich kam (Südosten).

Übernachtung in der Wüstenei

Innerhalb der Wüstenei ist ein einigermaßen erholsamer Schlaf abseits der mit gesegneten Stelen versehenen Rastplätze am alten Goblinpfad kaum möglich. Die Ruhesuchenden werden nicht nur vom beständig weiter pfeifenden Wind belästigt, der ihnen Staub ins Gesicht und unter die Kleidung bläst (ein wenig Abhilfe mag hier ein Lager im Windschatten eines großen Felsens und eines Mauerrestes bieten), sie werden auch von düsteren Albträumen und plötzlichen Beklemmungszuständen geplagt. Das Licht einer Laterne reicht kaum weiter als fünf Schritt, während am Horizont immer wieder geisterhaftes Leuchten zu sehen ist. Zudem hallt dann und wann irgendwo in der Ferne ein unmenschlicher Schrei durch die Ebene, der die Schlafenden mit schreckgeweiteten Augen hochfahren lässt. Spieltechnisch bedeutet dies, dass die nächtliche Regeneration hier um die Hälfte reduziert ist.

Zum Vorlesen:

Nachdem Ihr das Gebiet der Wüstenei betreten habt, weicht das hier ohnehin eher spärliche Grün des Altenforsts sehr schnell immer mehr einem toten Grau, das bald alles um Euch herum beherrscht. Lediglich einige felsige Erhebungen durchbrechen hier und da die Eintönigkeit, vermögen es aber auch nicht, die allgegenwärtige Trostlosigkeit zu mindern. Davon, dass sich die Natur das Land nach und nach zurückerobert, wie alle behaupten, merkt man hier kaum etwas. Außerdem ist kein Laut zu hören - kein Vogelgezwitscher, kein Plätschern von Wasser, kein Geraschel im Unterholz. Selbst die Geräusche, die Ihr verursacht, klingen seltsam gedämpft. Nur der Wind, der ungehindert durch die kahlen Niederungen fegt, sorgt für ein ständiges nervtötendes an- und abschwellendes Pfeifen. Außerdem verweht er den pulvrigen Staub in die Luft, bläst ihn in alle Ritzen und trübt die

Sicht mitunter auf weniger als einhundert Schritt. Bald verschwinden die Gipfel der Roten Sichel im Norden – treue Begleiter der letzten Tage - hinter einem geisterhaften Grauschleier. Selbst das Praiosmal am Himmel ist meist nur noch als blasses unförmiges Gebilde zu erkennen. Je weiter Ihr in die Öde vordringt, desto stärker beschleicht euch ein Gefühl der Zeitlosigkeit und des Verlorenseins. Irgendwann stellt Ihr Euch die Frage, ob ihr überhaupt noch auf Dere wandelt oder ohne es zu merken in eine düstere endlose Nebenwelt geraten seid – und das obwohl Ihr euch laut der Karte tatsächlich eher im Randbereich der Wüstenei bewegt. Eure Führerin hingegen scheint das alles nicht zu beeindruckern. Stoisch stapft die Bannstrahlerin voran, bleibt nur dann und wann kurz stehen, um sich zu orientieren oder Euch einen prüfend-mahnenden Blick zuzuwerfen.

Du kannst die Helden in der Wüstenei nach Belieben mit folgenden Situationen konfrontieren:

Staubwirbel: Von einem Moment auf den anderen steigert sich das Heulen des Windes und in unmittelbarer Nähe der Gruppe bilden sich aus dem Nichts bis zu drei Schritt hohe Staubwirbel in der Luft, die wild durcheinander kreiseln. Um den Gebilden auszuweichen sind erfolgreiche Proben auf **GE** und **IN** erforderlich. Gerät einer der Helden in den Sog eines der Wirbel, wird ihm für einige Kampfrunden die Atemluft entzogen, da sich Mund und Nase mit Staub füllen. Gelingt es ihm nicht, sich zu lösen (Proben auf **GE** und **KK**) erleidet er 1W3 SP. Insgesamt hat ein solcher Held bis zu drei Versuche, sich aus dem Wirkungsbereich eines Wirbels zu befreien und erleidet bei jedem Fehlschlag entsprechende SP. Dann verschwindet das Phänomen so schnell wie es gekommen ist. Abgesehen davon, dass die Betroffenen nun gänzlich mit Staub bedeckt sind, ist es außerdem möglich, dass der Wind nach Deiner Maßgabe kleinere Ausrüstungsgegenstände (Halskette, Schnapsfläschchen, Kräuterbeutel, Geldbörse) mit sich gerissen hat und unauffindbar in der Umgebung verstreut hat.

Staubkind (Geistererscheinung): In etwa fünfzig Schritt Entfernung entdecken die Helden mitten in der Weite ein kleines einsam dastehendes Kind, das sie flehentlich anblickt. Das arme Ding ist über und über mit Staub bedeckt. Gedämpft ist ein Schluchzen zu hören. Wenden die Helden sich nicht sofort ab, müssen sie eine Probe auf **KL** bestehen, um dem vermeintlich hilflosen Kind nicht zur Rettung zu eilen. Gelingt einem Helden die Probe nicht, läuft er allen Warnrufen zum Trotz dem Kind entgegen, erreicht es aber nie. Stets vergrößert sich der Abstand wieder und der Held wird immer tiefer in die Wüstenei gelockt. Gestatten sie jedes Mal, wenn das Kind sich dem Zugriff des Helden entzieht, eine weitere **KL**-Probe sowie eine **Selbstbeherrschung**sprobe, deren Bestehen ihn von dem Bann befreit. Dorntrud und die anderen Helden können den Betroffenen natürlich auch mit Gewalt an seinem Vorhaben hindern, wogegen der sich

jedoch mit aller Kraft wehren wird. Erst wenn sich das Kind nach einigen Kampfrunden mit einem Seufzen in Staub verwandelt und verweht, fällt der Bann von ihm ab.

Staubsenke: Verlässt ein Held den Pfad, den Dorntrud vorgibt – etwa weil er einem Staubwirbel ausweichen muss, verlorengegangene Ausrüstung sucht, dem Bann eines Staubkindes erlegen ist oder schlicht aus Torheit – sackt er ohne Vorwarnung plötzlich bis zur Hüfte in den pulvrigen Untergrund ab und sinkt stetig tiefer. Nur mit einer erheblich erschwerten Probe auf **Körperbeherrschung** kann er sich aus eigener Kraft befreien. Sonst ist es an seinen Gefährten, ihn schnellstens mittels eines Seils, einer Menschenkette oder Magie vor dem Erstickungstod zu retten.

Am Abend, nach etwa 20 Meilen, sind in einiger Entfernung dann die Ruinen eines ehemals wohl recht großen Gemäuers zu erkennen, offensichtlich die eines einstigen Gutshofs, dem in Kressing nicht unähnlich. Ziehen die Helden ihre Karte zu Rate, können sie folgern, dass es sich dabei sehr wahrscheinlich um die Überreste eines Ortes namens Triggensfels handelt. Die Ruine ist die einzige Auffälligkeit, die sich am Rande der Route finden lässt. Es bietet sich also an, diese zu untersuchen und gegebenenfalls die Nacht dort zu verbringen. Sollten die Helden sich dagegen entscheiden und stattdessen die vorgegebene Richtung weiterverfolgen, gelangen sie bald darauf an einen, träge dahinfließenden, Fluss, der ihnen den Weg abschneidet: das Kleewasser. Das Wasser ist durch den Staub schlierig und ungenießbar, das Ufer schlammig. Die Strömung ist zwar nicht sehr stark, aber Tiefe und Breite des Gewässers erlauben es nicht, dieses zu durchwaten. Das gegenüberliegende Ufer bietet keine Möglichkeit zur Verankerung eines Wurfhakens oder einer Seilschlinge. Aufgrund fehlender Bäume kann auch kein Floß gebaut werden. Eine genaue Absuche der Uferböschung lässt die Helden aber überraschenderweise flüchtige Spuren von Leben finden: vereinzelt grüngräuliche algenartige Flechten, die sich tapfer an das wenige Felsgestein klammern, das hier und da

bis ins Wasser ragt. Immerhin: ein kleiner Funken Hoffnung inmitten all der Ödnis.

Die einzige Möglichkeit, den Fluss in der Nähe zu überqueren, befindet sich tatsächlich bei der Ruine von Triggensfels, wo eine steinige Furt ans andere Ufer führt. Früher oder später wird sich die Gruppe also dort einfinden.

Unheimlich pfeift der Wind durch die abgeschliffenen steinernen Überreste des Gutshauses. Alle Gebäudeteile, die einmal aus Holz, Lehm oder gar Metall errichtet wurden, sind vor langer Zeit schon zerfallen. Im Inneren der Ruine gibt es absolut nichts zu finden außer verstreut liegende Mauerbrocken und einige wenige unter Staubschichten verborgene Buntglassplitter. Die einzige Ausnahme bildet der Treppenzugang zu einem Keller, welcher zwar ebenfalls nicht vom allgegenwärtigen grauen Staub verschont geblieben ist - stellenweise bildet er hier sogar Anhäufungen bis zu Hüfthöhe -, allerdings in den hinteren Winkeln weit weniger dem ständigen Wind ausgesetzt ist, als an der Oberfläche. Und so lassen sich in dem fensterlosen Untergeschoss im Licht einer Laterne oder Fackel tatsächlich noch einige der charakteristischen Fußindrücke der Mumie finden, das erste Anzeichen, dass die Gruppe auf dem richtigen Weg ist.



Glauben und Gewissheiten

Dorntrud von Wellendamm zieht aus dem Vorhandensein der Spuren allerdings ganz eigene Schlüsse. Nach kurzem Überlegen wird sie verkünden, dass damit der Herkunftsort der Mumie ganz offensichtlich gefunden worden sei. Die Befürchtungen ihres Ordens hätten sich damit eindeutig bestätigt: In der Wüstenei würden weiterhin schreckliche Gefahren lauern. Wer weiß, was hier noch verborgen sei und nur auf sein Erwachen warte? Der wahrscheinlichen Erklärung, dass die Kreatur in Triggensfels vermutlich nur den Fluss überquerte und dann den Tag im Keller abwartete, verschließt sie sich eisern. Auch die Fragen, wie eine althanische Mumie im Untergeschoss eines Weidener Ritterguts ihren Ursprung haben soll und warum sie bisher nicht entdeckt wurde, wo die Wüstenei einst doch gründlich untersucht wurde, bringen die Ordensfrau nicht von ihrer Überlegung ab. Auf solche Argumente wird sie lediglich mit einem Schnauben und dem Verweis auf die offenbar dunkle Vergangenheit von so manchem Ingerimms Steger Adelshaus reagieren. Jetzt offenbare sich das ganze Ausmaß der Ketzerei, was ja zum feinen Hofstaat der Vögtin passe.

Sollten die Helden an dieser Stelle irritiert nachfragen, wird Dorntrud ihnen erklären, dass der damalige Junker von Ascheraden, Herr eines Guts nahe Dragenfeld, seinerzeit an der Entstehung der Wüstenei eine erhebliche Mitschuld getragen habe. Genauer dazu wisse sie auch nicht, der Gotteslästerer sei aber bald darauf dem reinigenden Feuer der Inquisition überantwortet und seine Familie ins Bornland verbannt worden. Mittlerweile treibe sich die jüngste Tochter Torgunn allerdings wieder auf Drölenhorst herum. Um die Schandtaten ihres Vaters zu sühnen, wie sie sagt. Dazu passe jetzt durchaus, dass eine andere Familie, eben die Triggensfelder, womöglich hier auf ihrem Rittergut ebenfalls schwarze Magie praktiziert habe. Da müsse sich der saubere Kastellan der Vögtin sicher bald einige ungemütliche Fragen gefallen lassen. Die Abscheu in der Stimme der Bannstrahlerin ist unüberhörbar und die Helden müssen erkennen, dass Dorntrud von dieser Sicht der Dinge felsenfest überzeugt ist.

Sie verkündet außerdem, dass sie ihren Auftrag damit als erledigt betrachtet. Schnellstmöglich wolle sie zum nächstgelegenen Rand der Wüstenei marschieren und von dort dann zum Inquisitionsturm zurückkehren, um ihren Vorgesetzten über die neuen Erkenntnisse zu informieren. Mit etwas gutem Zureden (Probe auf **Überzeugen**) und einem Appell an ihr Verantwortungs-bewusstsein, wird sich die Bannstrahlerin allerdings zähneknirschend dazu bringen lassen, die Helden noch über das Kleewasser und entlang der mutmaßlichen Route der Mumie weiter durch die Wüstenei zu führen. Bis zum Rand der Ödnis bedeutet das noch etwa fünfzehn Meilen Wegstrecke. Dort, am Fuße der Drachensteine, aber wird sie sich nach einem letzten gemeinsamen Nachtlager von ihnen trennen und den Rückweg alleine antreten.

Die Sünden des Vaters

Der Vater der Drölenhorster Hofdame Torgunn, Junker Kunrad von Ascheraden, war seinerzeit tatsächlich Anhänger der borbaradianischen Lehre. Er war es, der dem Schwarzmagier Liskom von Fasar damals in Vertretung des abwesenden Barons die Nutzung von Turm Dragentodt gestattete, wo die Seele des Bethaniers mittels eines schrecklichen Rituals nach Dere zurückgeholt wurde - zum Preis eines ganzen Landstrichs. Kunrad wurde bald darauf jedoch überführt und gerichtet, seine (unschuldige) Familie ins Bornland verbannt. Die einzigen noch lebenden Familienangehörigen sind der Rotenforster Rondrageweihete Arleon Ynglingar von Firunen sowie seine kleine Schwester Torgunn, die mittlerweile den Drölenhorster Burghauptmann Radulf von Kleiendorn geehelicht hat. Beide sind bestrebt, die Schuld ihres Vaters zu sühnen und die Familienehre irgendwann wiederherzustellen.

Die Familie Triggensfels, deren letzter Nachkomme Theobald inzwischen als Kastellan auf Burg Drölenhorst dient, hat mit derlei Umtrieben oder der Schaffung einer Mumie übrigens, entgegen der Vermutung Dorntruds, nichts zu schaffen.

In die Drachensteine

Die Spur der Mumie kann mit etwas Zeit und Mühe am äußeren Rand der Wüstenei tatsächlich wiederentdeckt werden. Sie verläuft zuverlässig entlang der errechneten Linie nach Südosten und direkt hinein in die bewaldeten Ausläufer der Drachensteine. Leider endet auch die Karte der Helden an dieser Stelle. Außerdem haben sie mittlerweile nicht nur das Gebiet von Ingerimms Steg verlassen, sondern sogar das Herzogtum Weiden. Sie befinden sich inzwischen in der dünn besiedelten tobrischen Baronie Rumpenfels.

Handhabe den weiteren Marsch ähnlich wie schon die Verfolgung der Mumie in der Roten Sichel, nur ohne den Zeitdruck. Allerdings gibt es auch hier keine Wege oder Markierungen und jederzeit kann es zu Zusammentreffen mit Wildtieren kommen (Berglöwe, Gebirgsbock). Zunächst geht es etwa zehn Meilen durch einen stetig ansteigenden und sich verjüngenden Taleinschnitt, in dem man der Spur verhältnismäßig einfach folgen kann. An dessen Ende müssen die Helden einen einigermaßen steilen Bergsattel erklimmen. Dahinter liegt dann ein breites langgezogenes grob in Nordsüd-Richtung verlaufendes Tal mit nur wenig Bewuchs. Der dem Bergsattel gegenüberliegende Gebirgszug ist die eindrucksvollste und abweisendste Anhöhe, die die Helden bis jetzt erblickt haben (mit Ausnahme der Vögtin von Ingerimms Steg vielleicht). Und genau dorthin führt sie ihr Weg. Haben sie den Abstieg in und die knapp fünf Meilen quer durch das Tal überwunden, stehen sie im Schatten zweier hochaufragender schroffer Gipfel. Auf den ersten Blick sieht es so aus, als ob der Anstieg von hier an deutlich steiler und gefährlicher werden wird. Daher gilt es nun, über das weitere Handeln zu beraten und einen günstigen Steig hinauf auszukundschaften. Mache deutlich, dass ein überstürztes Vorgehen leicht tödlich enden kann, vor allem wenn die Helden nicht über die erforderliche Ausrüstung verfügen.

Goblins!

Wozu auch immer die Helden sich im weiteren Verlauf entscheiden, am Fuß des Berges kommt es alsbald zu einer unerwarteten Begegnung, denn ihre Anwesenheit im Gebirge ist nicht unbemerkt geblieben. Ihre Durchquerung des Tales wurde aus der Höhe schon seit einer ganzen Weile aufmerksam verfolgt.

Gestatte den Helden eine erschwerte Probe auf **Sinnenschärfe** und (falls vorhanden) **Gefahreninstinkt**. Im Erfolgsfall nehmen sie in der Nähe ein verdächtiges Geräusch oder gar eine huschende Bemerkung zwischen den Felsen wahr, beziehungsweise ahnen, dass ihnen unmittelbares Ungemach droht. Dann hat die Gruppe kurz Zeit, Vorbereitungen zur Verteidigung treffen. Ansonsten wird sie von dem Folgenden überrascht.

Zum Vorlesen:

Ihr hört einen kehligen Ruf und plötzlich erwacht das zerklüftete Gelände um Euch herum zu rotpelzigem Leben. Auf und zwischen den umliegenden Felsen erheben sich gleichzeitig etwa zwanzig Goblins. Und dem Augenschein nach handelt es sich nicht um jene zerlumpten Hungerleider, die sich sonst allerorten zu verzweifelte Räuberbanden zusammenschließen, sondern um erfahrene Stammeskrieger, entschlossen dreinblickend, zähnefletschend und schwer bewaffnet. Seltsamerweise jedoch gehen sie mit ihren Speeren und Keulen nicht sofort zum Angriff über, sondern verharren zunächst lauernd auf ihren Positionen.

Eine einfache Probe auf **Kriegskunst** macht klar, dass die erhöhten Stellungen der Goblins einen deutlichen Vorteil für sie darstellen und die Helden von dort aus leicht mit einem tödlichen Speerhagel eingedeckt werden können. Gleichzeitig deutet aber das Zögern der Rotpelze darauf hin, dass sie es wohl nicht unbedingt auf ein solches Massaker abgesehen haben. Da die Gruppe umzingelt ist, ist außerdem an eine Flucht nicht zu denken.

Es kommt nun auf die Reaktion der Helden an, wie sich die Situation entwickelt. Wurden sie von dem Hinterhalt überrascht, so sind sie kaum zu einer sinnvollen Verteidigung in der Lage. Sind sie hingegen vorbereitet, mögen sie es vielleicht auf einen Kampf ankommen lassen, auch wenn er ziemlich aussichtslos scheint. Entscheiden sich die Helden tatsächlich zum Angriff, so werden sie sich einem gnadenlosen Bewurf von einem guten Dutzend Wurfspeeren ausgesetzt sehen, der außerdem gezielt auf die augenscheinlich gefährlichsten Gegner niedergehen wird. In dem folgenden Nahkampf wird sich außerdem der Kriegshäuptling der Goblins einschalten, der durchaus eine Herausforderung auch für begabte Kämpfer darstellt. Sollte es dazu kommen, werden sich die Helden, selbst wenn sie diese Auseinandersetzung für sich entscheiden sollten, im weiteren Verlauf immer wieder Attacken aus dem Hinterhalt ausgesetzt sehen (inklusive ausgelösten Steinschlägen), zumindest solange sie tiefer in die Drachensteine vordringen.

Erfahrener Goblinskrieger

RS 3 LeP 27 WS 6 MR 3

Speer: DK S

INI 12+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W+5

Keule: DK N

INI 12+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W+2

Wurfspeer: FK 12 TP 1W6+3

RW (5/10/15/25/40) TP+ (+1/0/0/-1/-2)

SF: Ausweichen (11), Gezielter Stich, Finte, Wuchtschlag

Kriegshäuptling Uurkal

RS 4 LeP 34 WS 7 MR 6

Streitaxt: DK N

INI 15+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W+4

SF: Ausweichen (15), Wuchtschlag, Sturmangriff

Im Folgenden wird allerdings davon ausgegangen, dass auch die Helden vorerst abwarten und sich nicht aggressiv verhalten. In diesem Fall wird nach einigen angespannten Augenblicken des gegenseitigen Belauerns ein ungewöhnlich kräftiger und mit einer Streitaxt bewaffneter Rotpelz in einer Lederrüstung hinter einem der Felsen hervorkommen, die Gruppe kurz misstrauisch beäugen und dann den Weg für eine offensichtlich recht junge Goblinfrau frei machen, die eine Knochenkeule in der Armbeuge hält und vorsichtig auf die Helden zutritt. Bei der Frau handelt es sich anscheinend um eine Schamanin. Sie zeigt auf sich selbst und stellt sich als Aarga vor. Dann deutet sie auf die Helden und erklärt in krächzendem Garethi: „*Waffen geben! Ihr mitkommen!*“ Da sie die Sprache nicht wirklich beherrscht, sondern letztlich nur etwas auswendig Gelerntes von sich gibt, kann sie auf Fragen der Helden nicht antworten, sondern wird lediglich diesen einen Satz wiederholen. Sollte ein Held oder eine Heldin goblinisch sprechen, verhält es sich anders. Sichtlich erfreut, verstanden zu werden, wird Aarga wortreich erläutern, dass sie vor den Suulak nichts zu befürchten hätten. Ihre Stammesführerin wolle nur mit ihnen sprechen, aber da sie die Helden nicht kenne, müssten sie vorher zunächst ihre Waffen abgeben. Durch eine gelungene Probe auf **Überreden** (natürlich nur auf goblinisch) kann man Aarga dazu bringen, den Helden ihre Waffen zu lassen, was von dem kräftigen Goblin an ihrer Seite offensichtlich nur zähneknirschend akzeptiert wird.

Aarga ist die Schülerin und designierte Nachfolgerin der Anführerin des Stammes der Lungai Narai Daargn und damit sehr wichtig für die Goblins. Trotz ihres jungen Alters wird ihren Befehlen ohne Widerspruch gefolgt. Der vernarbte Kämpfer neben ihr ist Uurkal, der Kriegshäuptling des Stammes. Er wird die Helden nicht aus den Augen lassen und Aarga im Falle einer vermeintlichen Bedrohung bis aufs Blut verteidigen. Wie auch immer, schließlich werden die Rotpelze die Helden in ihre Mitte nehmen und eben jenen Berg hinaufeskortieren, der ohnehin ihr Ziel gewesen ist. Durch die Führung der Goblins stellt sich der Aufstieg auf verborgenen

Pfaden weit weniger anspruchsvoll dar als befürchtet. Aarga treibt die Helden durch Gesten mehrfach zur Eile an und es fällt auf, dass die Goblins immer wieder besorgt zum Himmel blicken (wir befinden uns in den DRACHENsteinen). Nach etwa einer halben Stunde jedoch geht es in eine schattige Klamm zwischen den beiden Gipfeln, die bald darauf in ein verzweigtes und unübersichtliches Netz enger Schluchten mündet. Um hier nicht die **Orientierung** zu verlieren sind erschwerte Proben auf das entsprechende Talent nötig. Grundsätzlich geht es wohl in westliche Richtung. Eine weitere halbe Stunde später erreicht die Gruppe den schmalen Eingang zu einer Höhle, kaum mehr als ein Spalt im Gestein, vor dem zwei weitere Stammeskrieger Wache halten. Die Helden werden hineingeführt und finden sich in einer kleinen Grotte wieder, in deren Mitte sie von einer sehr faltigen und graupelzigen Schamanin erwartet werden, die sie forschend, aber nicht unfreundlich mustert. Auf ihrem Schoß streichelt sie eine von der Zeit dunkelbraun gefärbte Knochenkeule. Sie stellt sich in holprigem, aber verständlichem, Garethi als Sakuuska vor und bittet die Gruppe, neben sich auf einigen großflächig ausgelegten Fellen Platz zu nehmen. Auch Aarga setzt sich, während sich Uurkal und ein paar weitere Krieger in der Nähe aufstellen.

Zunächst wird Sakuuska die Helden nach dem Grund ihres Aufenthalts in den Drachensteinen fragen. Antworten sie wahrheitsgemäß, kommt die alte Schamanin schnell auf ihr Anliegen zu sprechen. Ansonsten wird zu noch etwas weiter nachbohren, um sich ein Bild vom Charakter der Helden zu machen. Schließlich aber berichtet sie folgendes:

„Vor nicht lange Zeit, andere Menscheng in Gebiet von Lungai Naira Daargn kommen. Fangen an in Berg graben wie Wühlschrate. Böses in Berg. Berg verboten für Suulak. Menscheng finden Loch. Gehen rein und nicht wieder raus. Aber wenn Nacht, Böses kommen raus und gehen weg. Ganz weg aus Gebirge. Aber Loch in Berg bleiben und mehr Böses da. Ihr auch Menscheng. Ihr gehen in Berg! Ihr Böses wegmachen! Suulak wieder Frieden.“

Damit ist eigentlich alles gesagt. Auf Rückfragen kann Sakuuska den Helden „das Böse“ durchaus beschreiben, da sie es durch ihre Krieger bis zum Rand der Drachensteine beobachten ließ. Und wie erwartet handelte es sich ganz offenbar um die Mumie. Falls die Helden wissen wollen, warum die Goblins nicht selbst in den Berg gehen, um das Böse dort zu vernichten, antwortet sie entschieden: *„Menschens haben Böses befreit. Das Aufgabe von Menschens, nicht von Suulak. Berg verboten für Suulak“*

Sakuska überreicht den Helden zwei kleine Tontiegel und erklärt, dass es sich um gute Medizin handele (Heiltränke zu jeweils 1W6+8 LeP). Außerdem bietet sie ihnen eine Halskette bestehend aus drei Wildschwein-hauern an einer Lederschnur an, welche ein mächtiger Schutz gegen das Böse sei (Wirkungsweise: wehrt bis 10 SP eines magischen Angriffs vom Träger ab, 3 Anwendungen). Darüber hinaus können sie von den Goblins bei Bedarf noch einige Streifen Dörrfleisch sowie ein paar Portionen Nüsse und getrocknete Beeren als Ergänzung ihrer Vorräte erhalten. Wenn sich die Helden noch etwas ausruhen wollen, so wird ihnen dies gestattet. Früher oder später aber werden sie zum ‚Loch im Berg‘ gebracht, das eine knappe Stunde durch unwegsames Gelände entfernt liegt.

Es ist im Übrigen möglich, dass die Helden den Eingang zur Schatzkammer auch ohne die Hilfe der Goblins finden, etwa weil sie es zum Kampf haben kommen lassen. Die Suche wird dann nur etwas länger dauern und, wie gesagt, durch ständige Angriffe der Rotpelze erschwert.

Zum Vorlesen:

Über den Pass zu dem Euch Aarga und Uurkal brachten, bevor sie sich mit bangen Blicken von Euch verabschiedet haben, gelangt ihr bald zu einer Scharte in der Flanke des Berges, die sich tief in den Felsen frisst bis sie sich schließlich zu einem kleinen Kessel öffnet, deren Seiten sich steil und hoch über Euch erheben. Zwischen einigen spärlichen Sträuchern entdeckt Ihr hier die Überreste zweier Zelte und einer Feuerstelle sowie einiges an verstreut herum liegender Ausrüstung. An einem der Ränder des Kessels türmt sich außerdem ein Haufen Granitbrocken von verschiedenster Form und Größe in die Höhe, wohl das Ergebnis eines schon vor längerer Zeit abgegangenen Steinschlags. Irgendjemand jedoch hat offenbar erst vor kurzem mühselig einen Teil des losen Gesteins fortgeräumt und dadurch einen engen verwinkelten Zugang geschaffen, der zum Teil provisorisch mit Holzkeilen gesichert wurde. Es scheint, als wärt Ihr am Ziel Eurer Suche angelangt, dem Ursprung der Mumie.

Die Helden haben das Lager des eifrigen Festumer Gelehrten gefunden, der auf der Suche nach alhanischen Geheimnissen hier sein Ende fand. Mit einer gelungenen Probe auf **Fährtsensuchen** kann tatsächlich die Spur der Mumie entdeckt werden, die aus dem Höhleneingang heraus zu der Kluft führt, durch die die Helden hierher gelangt sind. Außerdem sind die Spuren einiger Wildtiere zu finden (Höhlenbär, Marder, Wolfsratten, Bergadler), die offenbar auf der Suche nach Nahrung das Lager verwüstet haben. An brauchbarer Ausrüstung ist hier noch folgendes vorhanden: eine leichte Armbrust (leicht beschädigt, erfolgreiche Probe auf **Mechanik** oder **Bogenbau** zur Reparatur erforderlich), ein Köcher mit 10 Bolzen, ein Speer, ein Hanfseil (20 Schritt), zwei feste Lederseile (jeweils 5 Schritt), eine Flasche Lampenöl, acht Wachsackeln, ein Feuerstein, ein Stemmeisen, eine Spitzhacke, ein Beil, ein Hammer, 20 Kletterhaken, etwas Kochgeschirr und ein paar weitere Gegenstände des täglichen Gebrauchs nach Deinem Gutdünken. Alles andere ist Opfer von Wind und Wetter oder neugieriger Tiere geworden.

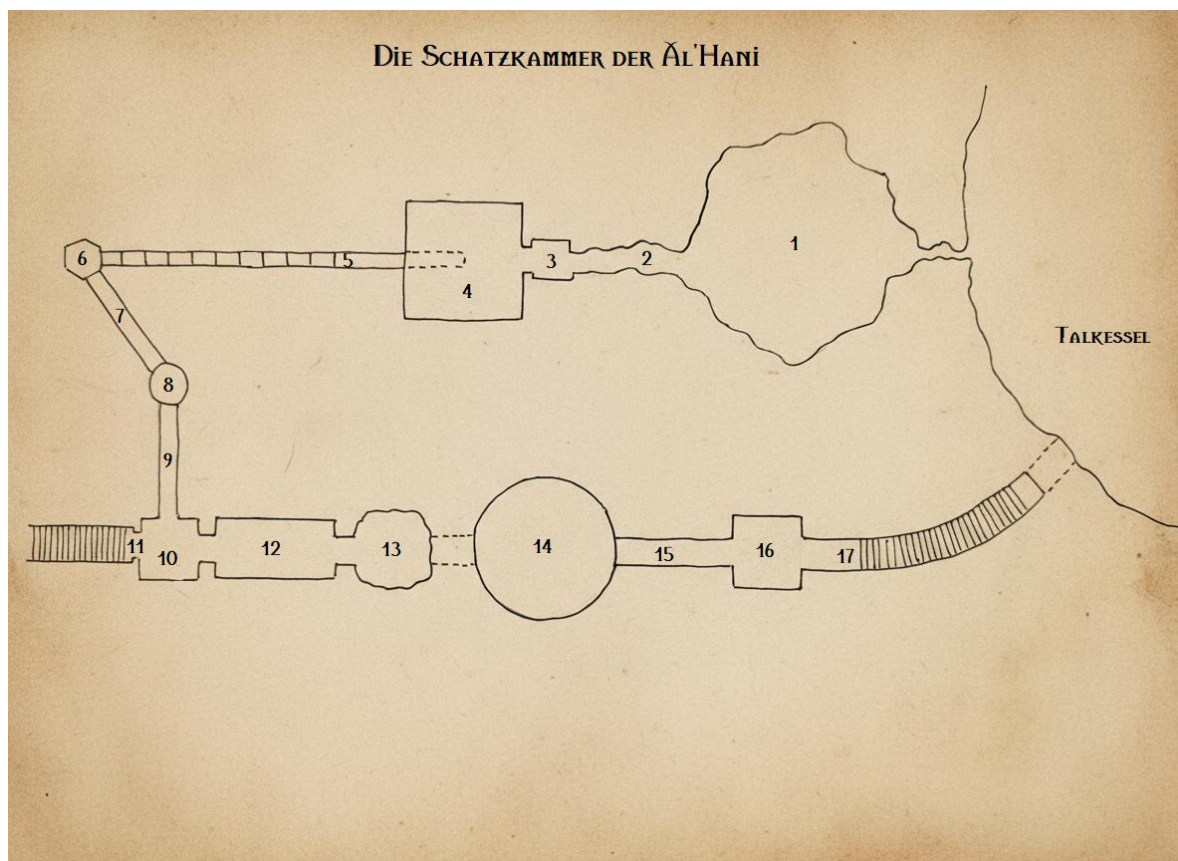
Die Schatzkammer der Al'Hani

Zum Schutz vor den Bosparanern wurde hier mithilfe eines Erz-Dschinns von alhanischen Zauberpriesterinnen aus einem natürlichen Höhlensystem ein Hort für Gold und Wissen geschaffen, der späteren Generationen von Nutzen sein sollte. Zur Sicherheit und um jene zu prüfen, die den Al'Hani dereinst nachfolgten würden, wurden verschiedene magische, durch Zaubersigillen ausgelöste, Fallen und Rätsel eingebaut, zu deren Überwindung Gemeinschaftssinn, Klugheit, Aufmerksamkeit, Gelehrigkeit, Geschick, Stärke und Entschlossenheit erforderlich sein sollten. Ursprünglich war der Eingang zu der Anlage auf magische Weise verborgen, doch durch einen erosionsbedingten Steinschlag wurde diese Sicherung vor langer Zeit zerstört und ein Zugang freigelegt, durch den später ein Trupp Theateritter hineingelangte. Die Granitwände der Anlage sind grundsätzlich ebenmäßig und weisen keinerlei Anzeichen von Bearbeitung auf (verhält es sich anders, wird das explizit erwähnt). Außerdem ist alles dort von einer

dicken Staubschicht überzogen. Helden mit **RA** sollten hin und wieder mit ihrer Angst konfrontiert werden. Das gesamte Gewölbe ist ein geschlossenes System ohne Luftzufuhr von außen. Somit müssen die Helden einigermaßen zügig weiter vordringen, da die Atemluft in den jeweiligen Kammern nach einiger Zeit zunehmend stickig wird. Außerdem sollten die Helden mit ihren Lichtquellen haushalten.

Eingangshöhle (1)

- Die Naturhöhle aus Granitgestein ist annähernd rund und hat einen Durchmesser von etwa 20 Schritt. Am Eingang türmt sich loses Geröll. Auf der gegenüberliegenden Seite führt ein Tunnel (2) tiefer in den Berg.
- Auf dem staubigen Boden sind zahlreiche Spuren auszumachen, hauptsächlich die von verschiedenen Wildtieren, aber auch Stiefelabdrücke und die Spuren der Mumie.



- Am Eingang zum Tunnel liegen außerdem die verhältnismäßig frischen Leichen eines männlichen Menschen und eines Zwergs. Sie bieten ein grauenhaftes Bild, da sie offenkundig stark durch Wildtiere angefressen wurden (**Heilkunde Wunden**: beide sind seit etwa zwei bis drei Wochen tot, trotz des Tierfraßes sind noch die charakteristischen tödlichen schweren Wunden zu erkennen, die offensichtlich durch die Mumie verursacht wurden). Neben den Leichen liegen eine zwergische Axt (Sehenschneider), ein einfaches Haumesser und eine Öllampe. Außerdem können bei ihnen ein schwerer Dolch und ein Jagdmesser gefunden werden.
- Unmittelbar neben dem freigeräumten Zugang liegt ein halb von Felsbrocken bedecktes menschliches Skelett, das in die Überreste eines Kettenhemdes gehüllt ist. Unter den Steinen befindet

sich zudem ein stark verrostetes und zerbrochenes Langschwert. Auf dem Knauf sind noch die Reste eines Wappenbildes zu erkennen, das einen silbernen schreitenden Löwen auf Rot zeigt (Probe auf **Heraldik, Geschichte** oder **Götter/Kulte**: es handelt sich um das Wappen des untergegangenen Theaterordens, siehe grauer Kasten).

- Möglicherweise kann hier noch einer der oben genannten Aasfresser angetroffen werden, der zunächst vertrieben werden muss.

Tunnel (2)

Der jeweils etwa zwei Schritt breite und hohe natürliche Gang führt leicht abwärts und hat eine Länge von etwa 10 Schritt. Auf halber Strecke liegt die Leiche einer menschlichen Frau. Sie befindet sich im selben Zustand, wie die beiden Toten in der Eingangshöhle. Neben ihr liegt ein Kurzschwert.

Geschichtlicher Hintergrund des Theaterordens

- 3 BF: Gründung des Heiligen Ordens Unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor (kurz Theaterorden). Ziel ist der Kampf gegen die Goblins im Lieblichen Feld.
- 177 BF: Mit der blutroten Bulle von Mendena erhält der Theaterorden von Kaiser Gerbald I. von Gareth das zu großen Teilen von Goblins beherrschte Land zwischen Born und Walsach. Es folgt die Gründung der Marschallslande am Born zur Befriedung und Urbarmachung des Landes.
- 243 BF: Der Theaterorden zerschlägt mit dem Sieg in der Schlacht von Wjassuula das Goblinreich der Kunga Suula.
- 336 BF: Der letzte Hochmeister des Ordens Bogumil von Arivor wird von den Priesterkaisern im Gründungstheater auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Marschall Anshag von Glodenhof ruft daraufhin in Festum einen heiligen Krieg gegen das Kaiserreich aus.
- 337 BF: Ein Heer des Theaterordens zieht aus dem Bornland gen Gareth. In Ostweiden wird es bei der Schlacht im Drachenspalt durch die Sonnenlegion vernichtet, die Überlebenden auf dem Rückweg durch Goblins niedergemacht. Kurz darauf fällt die letzte Bastion des Ordens in Leufurten (heute Firunen).



Sonstiges

- Der Orden soll Phasen der Dekadenz durchgemacht und sich dabei deutlich von den Werten Rondras entfernt haben. Auch Gerüchte über die Verehrung von Drachen und Dämonen halten sich hartnäckig.
- Noch heute ist es verbrieftes Recht, dass nur Nachfahren der Theaterritter ein Stimmrecht in der bornischen Adelsversammlung haben.

Raum (3)

Der Raum misst drei auf drei Schritt und verfügt über zwei sich gegenüberliegende Zugänge. Der Boden liegt etwa einen Spann tiefer als die beiden Öffnungen. Anders als der Eingangsbereich und der hierherführende Gang sind Boden, Wände, und Decke fugenlos glatt (**Baukunst, Steinmetz** oder **Bergbau**: es können keinerlei Spuren von Bearbeitung festgestellt werden, **Sinnenschärfe** erschwert: Nur an den Rändern der Decke befindet sich eine sehr feine umlaufende Fuge).

Schatzkammer (4)

- Die quadratisch angelegte Kammer (10 auf 10 Schritt) ist so ebenmäßig beschaffen, wie die vorgelagerte Kammer.
- Direkt neben dem Eingang liegt die Leiche eines weiteren männlichen Menschen, die ebenso schlimm zugerichtet ist, wie die zuvor entdeckten. Bei dem Toten kann ein Dolch, eine zerschlagene Öllampe, ein Kohlestift und ein kleines abgegriffenes Notizbuch gefunden werden. In dem Buch ist eine sehr detaillierte Wegbeschreibung durch das Gebirge enthalten, von Tobrien aus bis hierher. Daneben hat der Autor die Fortschritte der Expedition niedergeschrieben und mit persönlichen Anmerkungen versehen, die mal frustriert, mal euphorisch klingen.
- Dem Eingang gegenüber ist ein beeindruckendes, fast die gesamte Wand ausfüllendes, Mosaik angebracht. Das kunstvoll gestaltete Bild zeigt ein großes verschnörkeltes Portal, das in paradiesisch anmutende Gefilde führt. Flankiert wird dieses Tor rechts und links von zwei grimmig dreinblickenden Kriegerern, die mit Rüstungen und Säbeln ausgestattet sind, die frappierend denen ähneln, die die Helden bei der Mumie gefunden hatten.
- Vor dieser Wand ist ein überwältigender Schatz angehäuft: Amulette, Armreifen und Diademe aus Gold, silberne Pokale und Schalen, Edelsteine verschiedener Art und Größe, Perlen und vieles mehr sind hier sorgsam angeordnet und von

einer dicken Schicht Staub überzogen. Einem aufmerksamen Betrachter mag inmitten all des Prunks eine wunderschön verzierte Schwertscheide auf einem Waffengestell auffallen, die offenbar für eine breite gekrümmte Klinge vorgesehen ist, jedoch nichts enthält. Die dazugehörige Waffe ist nirgends aufzufinden.

- In der Mitte des Raums stehen drei schmucklose Sarkophage nebeneinander. Die äußeren beiden sind geöffnet und leer, die steinernen Deckplatten liegen jeweils zerbrochen daneben auf dem Boden.
- In einer Ecke des Raumes kann außerdem ein weiteres Skelett in einem verrotteten Kettenhemd gefunden werden. Die Knochenhand ist noch immer um den Griff eines Langschwerts geschlossen, das durch den Zahn der Zeit zwar ebenfalls gelitten hat, aber offenbar noch zu gebrauchen ist. Auch diese Waffe weist das Wappen der Theaterritter auf.
- Unmittelbar neben dem Skelett liegen eine archaische Rüstung, ein Säbel und ein Stirnreif, alles mit einer grünen Patina überzogen, aber erkennbar dieselbe Ausstattung wie bei der bereits bezwungenen Mumie.

Die Kammer beherbergt lediglich den profanen Teil des alhanischen Schatzes. Er ist durchaus von einigem Wert, diente aber vorrangig dazu, mögliche Plünderer zu täuschen und sie davon abzuhalten, weiter nach dem wahren Hort zu suchen. Für den Schutz wurden durch die Alhanier zwei Wächtermumien hinterlassen, die aber mittlerweile keine Gefahr mehr darstellen. Somit spricht eigentlich nichts dagegen, dass die Helden sich an den Kostbarkeiten bedienen, was Du den Spielern aber nicht explizit sagen sollten, immerhin ist einer der Sarkophage ja noch geschlossen. Helden mit **GG** sollten hier allerdings durchaus in Versuchung geführt werden. Nach Deinem Ermessen können einzelne Stücke auch mit einem Fluch belegt sein, der sich sodann auf den entsprechenden Helden überträgt. Tatsächlich gibt das Mosaik einen Hinweis auf

den Weg zum wirklichen Schatz: Das darauf abgebildete Tor befindet sich auf der Höhe des noch geschlossenen Sarkophags, während die Positionen der zwei Krieger jener der beiden geöffneten entsprechen. Die Deckplatte des mittleren Sarkophags kann mit gleichzeitigen **KK**-Proben mehrerer Helden heruntergeschoben werden, wobei insgesamt 10 Eigenschaftspunkte übrigbleiben müssen. In dem Moment in dem die die Öffnung freigelegt ist, dringt ein knochenerschütternder Knall vom Eingang her in die Kammer, gefolgt von einer Wolke aufgewirbelten Staubs. In dem vorgelagerten Raum (3) wurde ein Mechanismus ausgelöst, der einen quaderschweren Steinblock passgenau herunterfallen ließ und nun den Rückweg versperrt. Der Sarkophag hingegen ist leer und hat keinen Boden. Stattdessen führt eine steile Stiege hinab in die Dunkelheit. In fünf Schritt Tiefe erwartet die Helden ein enger Gang (6).

Das Schwert des Theaterritters

Die Waffe ist der Ronda geweiht, was später noch wichtig werden kann. Mache deutlich, dass es in einem sehr viel besseren Zustand ist als die verrostete zerbrochene Klinge des toten Ritters in der Eingangshöhle. Mit einer gelungenen Probe auf **Waffenschmied** oder **Grobschmied** kann festgestellt werden, dass es sich außerdem in einer besseren Verfassung befindet als nach der langen Zeit möglich sein sollte (Werte eines Langschwertes mit TP-1 und BF+3).

Gang der Zahlen (5)

Die Breite des zwei Schritt hohen Gangs beträgt nur einen Schritt. Er hat eine Gesamtlänge von 30 Schritt. Der hintere Abschnitt ist in 10 Felder (je 2 auf 1 Schritt) unterteilt. Nähern sich die Helden, glüht auf jedem Feld eine Sigille auf. Daraufhin krachen in unregelmäßiger und auf den ersten Blick nicht nachvollziehbarer Folge nacheinander Steinquader mit Wucht von der Decke auf die Felder nieder und schießen nach einem kurzen Augenblick anschließend wieder in die Höhe. Die Quader lassen sich nicht blockieren. Gerät ein Held darunter, bedeutet das seinen Tod. Sollte ein Held einfach draufloslaufen, würfele

jedes Mal, wenn er ein Feld passiert mit einem W10. Wird die Zahl des entsprechenden Feldes geworfen, stirbt er. Ein **Axxeleratus** würde die Chancen, von einem Quader erwischt zu werden, immerhin noch halbieren. Die klügere Variante wäre es jedoch, die Abfolge der Quader zu beobachten und daraus auf eine mögliche berechenbare Sequenz zu schließen. Um sich die Abfolge zu merken und auszuwerten, ist es erforderlich, sie niederzuschreiben (und sei es mit dem Finger auf dem staubigen Boden).

Die Reihenfolge, die die Helden beobachten, lautet:

10,1,1,2,3,5,8,3,1,4,5,9,4,3,7,10,7,7,4,1,5,6,1,7,8,5,3,8,1,9,10,9,9,8,7,5,2,7,9,6,5,1,6,7,3,10,3,3,6,9,5,4,9,3,2,5,7,2,9,1,10,1,1,2,3 usw.

Die nächste Zahl ergibt sich immer aus der Addition der beiden vorherigen Zahlen. Dabei werden Ergebnisse über 10 jeweils um 10 reduziert. Ein Ergebnis von 13 entspricht also einer 3.

Ab dem gekennzeichneten grauen Bereich wiederholt sich die Sequenz. Nenne den Spielern aber zunächst ruhig nur die ersten zwanzig Zahlen, damit sie die Systematik hinter der Abfolge selbst herausfinden müssen, anstatt sich einfach nur zu merken ab wann sie sich wiederholt. Nach einer längeren Beobachtung ist aber auch dies möglich.

Haben die Helden (bzw. die Spieler) das Prinzip verstanden, können sie anhand dieser Erkenntnis zuverlässig vorhersagen, auf welches Feld der nächste Quader krachen wird und somit ihren Weg durch den Gang entsprechend zeitlich einteilen. Auf einem Feld ist jeweils nur für zwei Personen gleichzeitig Platz. Um es spannender zu machen, kannst Du pro Lauf eine Probe auf **Rechnen** verlangen, um zu prüfen, ob die Helden sich im Stress nicht vertun. Ein Held, der nicht rechnen kann, muss sich hierbei auf seine Gefährten und deren Kommandos verlassen. Ist der letzte Held am Ende der Felder angekommen, verlöschen die Sigillen wieder und der Gang kommt zur Ruhe. Am Ende des Gangs führt ein offener Durchgang in eine Kammer (6)

Kammer des Honigs (6)

- Der sechseckige Raum hat einen Durchmesser von vier Schritt, eine Höhe von drei Schritt und ist bis auf eine der Wände komplett mit unzähligen etwa handtellergroßen sechseckigen Fliesen vertäfelt.
- Zwischen den ansonsten schmucklosen Fliesen befinden sich sechs Fliesen in scheinbar willkürlicher Anordnung, die mit unterschiedlichen Abbildungen versehen sind. Diese Fliesen lassen sich mittels eines spitzen Gegenstandes und einer gelungenen **FF**-Probe von der Wand lösen. Von der Rückseite jeder dieser Fliesen geht eine Rundstange ab, die in einem Loch in der jeweiligen Wand steckt. Die Stangen sind alle einen knappen Halbfinger durchmessend, jedoch von unterschiedlicher Länge (zwischen einem halben und einem ganzen Spann)
- In der Mitte des Raums befindet sich ein Steinsockel auf dem ein hübsch verzierter bauchiger versiegelter Tontopf mit einem Volumen von etwa einem Maß (1 Liter) steht. Darin befindet sich stark kristallisierter Honig. Der von Mokoscha gesegnete Honig hat bei Einnahme eine heilende Wirkung (pro Portion 1W6 LP) und verstärkt bei äußerer Anwendung die Wundheilung (pro Portion zusätzliche 2W6 LeP Regeneration). Der Topf enthält 5 Portionen.
- In der nicht vertäfelten Wand befinden sich auf Augenhöhe sechs nebeneinander angeordnete Rundlöcher mit einem Durchmesser von etwa einem Halbfinger (1 cm).
- Die Decke der Kammer ist vollständig mit Bernstein verkleidet. Mit einer gelungenen Probe auf **Sinnenschärfe** kann entdeckt werden, dass in dem Material scheinbar zahllose Insekten eingeschlossen sind.

Um den Ausgang aus diesem Raum zu öffnen, müssen die Stangen der sechs bebilderten Fliesen in der richtigen Reihenfolge, die sehr vereinfacht den Herstellungsprozess von Honig zeigt (Blume, Biene, Bienenstock,



Waben, Schleudern, Honigtopf), in die Löcher der freien Wand gesteckt werden. Sobald aber die erste Fliese von der Wand gelöst wird, krachen die Steinquader im herführenden Gang (6) allesamt herunter und versperren den Rückweg. Außerdem beginnen in diesem Moment Bienen aus dem Bernstein an der Decke zu „tropfen“, erst eine, dann fünf, zwanzig, hundert und immer mehr. Die kleinen Tiere fallen zunächst zu Boden, schütteln jedoch binnen weniger Momente ihre Benommenheit ab und erheben sich in die Luft. Bald füllt ein stetig lauter werdendes Summen den Raum. Die Helden haben nun nicht mehr viel Zeit, die restlichen Fliesen von den Wänden zu lösen und in der korrekten Reihenfolge an der freien Wand anzubringen, denn der größer werdende Bienenschwarm beginnt, sie wütend anzugreifen. Am Anfang können die Stiche vereinzelter Bienen noch ignoriert werden, doch schon bald werden es mehr. Je länger die Helden benötigen, die Lösung zu finden, desto heftiger werden die Attacken der Bienen. Verteile nach Deinem Ermessen Schadenspunkte, die sich langsam steigern (von einem halben SP pro KR bis zu 5 SP pro KR). Sich gegen den Schwarm zu wehren ist übrigens nicht wirklich effektiv, ebenso wenig wie ihm auszuweichen. Die einzige Möglichkeit, sich etwas Freiraum zu verschaffen, besteht darin, die Bienen mit einer brennenden Fackel einigermaßen auf Abstand zu halten. Sind die Fliesen schließlich richtig angebracht, leuchtet eine Sigille auf der Wand auf, woraufhin sie nach oben fährt und den Weg in einen weiteren Gang (7) freigibt.

Kopiere die Abbildungen der Fliesen im Anhang, und legen Sie sie den Spielern ausgeschnitten vor, damit sie die richtige Reihenfolge ausknobeln können.

Gang (7)

Der abwärtsführende Gang ist jeweils zwei Schritt breit und hoch und 10 Schritt lang. Am Ende führt ein offener Durchgang in einen weiteren Raum (8). Hier gibt es nichts Besonderes. Allerdings sollten die Helden sich beeilen, ihn zu durchqueren, da der Bienenschwarm sie verfolgen wird.

Kamer der gewundenen Schlange (8)

- Der Raum ist kreisrund, hat einen Durchmesser von drei Schritt und eine Höhe von etwa zehn Schritt.
- Neben dem Eingang befindet sich eine kleine Nische mit einem Hebel. Wird der Hebel gezogen, verschließt sich der Zugang durch eine heruntersausende Steinplatte in der Wand (und schließt die Bienen aus).
- Dem Eingang gegenüberliegend befindet sich offenbar ein verschlossener Ausgang, zumindest deuten die Fugen in der Steinwand das an. Daneben befindet sich ebenfalls eine Nische mit einem Hebel.
- In die gekrümmte Wand sind umlaufende Rinnen mit einer Höhe und Tiefe von einem halben Spann eingelassen. Der Abstand zwischen den Rinnen beträgt etwa zwei Finger. Aufmerksame Helden können feststellen, dass es sich tatsächlich nicht um mehrere, übereinander angeordnete, Rinnen handelt, sondern um eine einzelne, die spiralförmig an der Wand nach oben läuft.
- **Sinnenschärfe**-Probe: Zwischen der Wand und dem Boden befindet sich ein schmaler Spalt von etwa einem halben Finger. Offensichtlich ist der Boden in die Rinne eingelassen.

Der mutmaßliche Ausgang ist tatsächlich nicht vorhanden. Er dient lediglich dazu, die Falle auszulösen. Wird der dortige Hebel nämlich gezogen (was nur möglich ist, wenn der Eingang geschlossen wurde), leuchtet an der Decke eine Sigille auf, die gleich darauf beginnt, sich zu drehen. Die Decke des Raums besteht aus einer runden Steinplatte, die in die umlaufende Rinne eingelegt ist. Durch die Drehung bewegt sie sich nach unten, was die Helden nach ein paar Augenblicken registrieren werden. Was die Helden nun schleunigst herausfinden müssen, ist, dass auch der Boden aus einer solchen Platte besteht, die mittels Körperkraft in Rotation versetzt werden kann, so dass sie sich ebenfalls nach unten bewegt – nur deutlich langsamer. Dazu müssen die Helden in die Ausbuchtung der Rinne greifen und sich mit den Füßen gegen den Boden stemmen, um ihn in die entsprechende Richtung zu drücken. Damit sich die Platte einmal komplett dreht, sind kombinierte Proben auf **KK** erforderlich. Bei der ersten Probe müssen insgesamt 15 Eigenschaftspunkte übrigbleiben, da zunächst die Trägheit überwunden werden muss, bei den folgenden Proben jeweils 12 Punkte. Währenddessen kommt die Decke immer näher. Eine Möglichkeit, die Proben zu erleichtern, wäre es, Kletterhaken in den Boden zu schlagen, um einen stabileren Widerstand zu haben, gegen den die Helden mit den Füßen drücken können. Hierdurch würden sich die erforderlichen Punkte um jeweils 5 reduzieren. Schon nach der ersten kompletten Umrundung der Bodenplatte kann der obere Rand einer Öffnung in der Wand festgestellt werden. Nach drei Umrundungen ist die Öffnung groß genug, dass ein (leichtgerüsteter) Mensch sich hindurchquetschen kann. Dahinter liegt ein weiterer Gang (9). Gestalten Sie die Szene gerne so, dass in dem Moment, als sich der letzte Held gerade durch Öffnung geschoben hat, die Steindecke knirschend und malend auf den Boden trifft und diese damit verschließt.

Gang (9)

Der abwärtsführende Gang ist jeweils zwei Schritt breit und hoch und 10 Schritt lang. Am Ende führt ein offener Durchgang in einen weiteren Raum (10). Hier gibt es nichts Besonderes.

Kammer der Entscheidungen (10)

Der quadratische Raum misst fünf auf fünf Schritt und hat eine Höhe von drei Schritt. An zwei sich gegenüberliegenden Wänden gibt es jeweils einen offenen Durchgang (zu 11 und 12). An der dem Eingang gegenüberliegenden Wand ist ein Mosaik angebracht. Darauf sind vier Figuren auf einer Brücke zu sehen, die einen Abgrund überspannt. Über jeder der Figuren ist jeweils ein Stundenglas abgebildet:

1. Ein junger laufender Mann in einer einfachen Tunika. Das Stundenglas ist zu einem Zwölftel abgelaufen.
2. Ein marschierender gerüsteter Krieger, ähnlich denen auf dem Mosaik in der Schatzkammer. Das Stundenglas ist zu einem Sechstel abgelaufen.
3. Eine erhaben einherschreitende Frau in prächtiger Aufmachung. Das Stundenglas ist zu einem Drittel abgelaufen
4. Ein vorwärts schlurfender auf einen Stab gestützter alter Mann in einer Kutte mit einem Buch unter dem Arm. Das Stundenglas ist zu fünf Zwölfteln abgelaufen.

Die Bilder haben keine Bedeutung für diesen Raum, sondern geben einen Hinweis für das Rätsel in Raum 13.

Treppe der falschen Erlösung (11)

Unmittelbar hinter dem Durchgang führt eine zwei Schritt breite Treppe nach oben. Nach 30 Schritt ist ein Tor zu erkennen, hinter der ein blauer Himmel und Sonnenschein zu sehen sind. Steigt ein Held die Treppe unbedarft nach oben, so leuchtet nach 20 zurückgelegten Schritt eine Sigille auf der soeben betretenen Stufe auf und im selben Moment verschwindet das Tor am oberen Ende. Stattdessen saust unvermittelt ein Steinquader, der den gesamten Raum ausfüllt, von oben auf

den Helden zu. Ein Entkommen ist höchstens möglich, wenn der Held auf magische Weise beschleunigt ist. Ansonsten wird er unweigerlich zerquetscht. Erst am unteren Treppende wird der Steinquader krachend aufgehalten, da der Durchgang zu Raum 11 schmaler ist. Bei dem Ausgang am oberen Ende der Treppe handelt es sich um eine magische Illusion. Dies kann natürlich durch einen **Odem** oder **Analys** (oder auch einen einfachen Steinwurf) entdeckt werden. Ansonsten kann den Helden auch auffallen, dass blauer Himmel und Sonnenschein nicht dem Wetter entsprechen, das noch vor wenigen Stunden geherrscht hat. Außerdem ist die Luft in dem Gang genauso abgestanden, wie im Rest der Anlage (was bei einer solch großen Öffnung nicht der Fall sein dürfte). Teile den Spielern dies auf Nachfrage mit. Gestatte den Helden sonst **KL**-Proben, um diese Warnzeichen zu bemerken.

Kammer der letzten Wächter (12)

In der Mitte des drei Schritt hohen langgezogenen Raums (fünf auf zehn Schritt) stehen drei weitere Sarkophage. Am anderen Ende befindet sich ein offener Durchgang (zu Raum 13). Der Raum kann ohne weiteres durchquert werden. Er dient lediglich zur Prüfung der Entschlossenheit. Nur wenn die Helden einen der Sarkophage öffnen, erheben sich alle drei Mumien und greifen die Eindringlinge an.

Kammer des Hüters (13)

Im Gegensatz zu den vorherigen Räumen und Gängen bestehen Boden, Wände und Decke hier aus naturbelassenem Granitgestein. Der Raum misst etwa sechs auf sechs Schritt und ist auch ebenso hoch, ein Ausgang ist nicht zu erkennen. Hat der letzte Held die Kammer betreten, schließt sich der Eingang hinter ihm, indem sich der Fels einfach knirschend zusammenschiebt. Im selben Moment passiert außerdem folgendes:

Zum Vorlesen:

Aus dem Boden wächst rumpelnd eine vage humanoide Gestalt empor, die Euch um etwa einen halben Schritt überragt. Sie scheint aus mit silbrigen Flözen durchzogenen Gesteinsplatten zu bestehen und weist am oberen Ende etwas auf, das an einen klobigen Kopf mit Augen und einem Mund erinnert. An ihrer Seite baumeln unförmige Extremitäten, die in gewaltigen Schaufeln auslaufen und sie bewegt sich, indem sich der untere Teil des Leibs, der offenbar mit dem Boden verwachsen ist, wie eine Gerölllawine vorwärts schiebt. Nach einigen Augenblicken, in denen Euch das Wesen zu mustern scheint, vernehmt Ihr seine reibend-grollende Stimme, die erstaunlicherweise zu jedem von Euch zugleich in Eurer jeweiligen Muttersprache spricht: „SEID IHR DIE ERBEN?“

Bei dem Wesen handelt es sich um einen Erzdschinn. Und zwar um jenen, der vor Jahrhunderten durch die alhanischen Zauberpriesterinnen gerufen wurde und in ihrem Auftrag half, diese Anlage zu errichten. Seitdem wartet er hier geduldig, um seine letzte Aufgabe zu erfüllen. Es ist unerheblich, ob die Helden sich im weiteren Verlauf tatsächlich als ‚die Erben‘ ausgeben oder ob sie versuchen, zu erklären, was es mit ihrer Anwesenheit wirklich auf sich hat. Sie haben es bisher durch alle Prüfungen geschafft, was dem Dschinn genügt, um sie vorerst nicht kurzerhand plan in den Boden einzuarbeiten. Solange sie sich also nicht feindselig verhalten, wird er sie als würdig erachten, um sie schließlich vor ein letztes Rätsel zu stellen.

Auf Werte für den Hüter wurde an dieser Stelle verzichtet. Entscheiden sich die Helden dazu, einen Erzdschinn in einer vollkommen von Gestein umschlossenen Umgebung anzugreifen, so dürfte dies das Letzte gewesen sein, was sie tun. Auf der anderen Seite ist der Hüter ein sehr langmütiges Wesen und so mag er ihnen einmalig eine Chance zugestehen, sich eines Besseren zu besinnen und von ihrem irrsinnigen Tun abzulassen.

Zum Vorlesen:

Der Dschinn steht eine Weile bewegungslos da und scheint über Eure Worte nachzudenken. Dann hebt er wieder zu sprechen an: „EINST WURDE EINE GRUPPE VERZWEIFELTER GLÜCKLICHER VON EINER ARMEE DER RUCHLOSEN BOSPARANER VERFOLGT. ES WAREN EINE MÄCHTIGE ZAUBERPRIESTERIN, EIN STARKER NURBARDI, EIN WEISER GELEHRTER UND EIN FLINKER DIENER. NICHTS WENIGER ALS DER TOD DROHTE IHNEN. IN DER NACHT ERREICHTEN SIE EINE SCHLUCHT ÜBER DIE EINE WACKELIGE HÄNGEBRÜCKE FÜHRTE.“ An dieser Stelle hält der Dschinn kurz inne und gibt ein lautes klackerndes Geräusch von sich, das klingt als ob zwei Steinplatten rhythmisch aneinanderschlagen. Ihr braucht einen Moment, bevor Euch dämmert, dass es sich dabei wohl um ein Lachen handelt. Irgendetwas scheint das Wesen zu amüsieren. Dann bricht der verstörende Krach unvermittelt ab und der Dschinn fährt fort: „NUR ZWEI MENSCHEN GLEICHZEITIG TRUG DIE BRÜCKE UND WEIL ES DUNKEL WAR, MUSSTEN SIE DAFÜR AUSSERDEM EINE LAMPE MITNEHMEN. DOCH DAVON HATTEN DIE FLÜCHTIGEN NUR EINE EINZIGE UND DER FEIND WAR NICHT MEHR ALS EINE STUNDE ENTFERNT. SAGT MIR ALSO: WIE KAMEN ALLE FLÜCHTIGEN RECHTZEITIG AUF DIE ANDERE SEITE DER SCHLUCHT?“

Die Bilder in Raum 10 geben den entscheidenden Hinweis, wie lange jede der Personen für Überquerung der Hängebrücke benötigt. Übersetzt bedeutet das: Der Diener benötigt für den Weg 5 Minuten, der Nurbardi-Krieger 10 Minuten, Die Zauberpriesterin 20 Minuten und der Gelehrte 25 Minuten. Außerdem muss die Lampe jedes Mal immer wieder zurückgebracht werden, um den nächsten Flüchtigen die Überquerung zu ermöglichen. Insgesamt stehen nur 60 Minuten zur Verfügung.

Die Lösung lautet:

- Als erstes überqueren der Nurbardi und der Diener die Brücke (10 Minuten)
- Der Nurbardi kommt mit der Lampe zurück (10 Minuten)
- Die Zauberpriesterin und der Gelehrte überqueren die Brücke (25 Minuten)
- Der Diener kehrt mit der Lampe zurück (5 Minuten)
- Der Nurbardi und der Diener überqueren die Brücke (10 Minuten)
- Insgesamt 60 Minuten

Nennen die Helden dem Dschinn die richtige Lösung, bewegt er sich polternd zur Seite, während sich hinter ihm im Felsgestein eine Öffnung (zu Raum 14) bildet. Als die Helden hindurchtreten, hören Sie noch einmal die Stimme des Hüters: „DIE GABE DER SCHLANGE WIRD EUCH DEN WEG EBENEN.“ Sobald sie hindurch sind, schließt sich der Durchgang wieder.

Heiligtum (14)

- Der Raum ist kreisrund und hat eine gewölbte sechs Schritt hohe Decke. Der Durchmesser beträgt zwölf Schritt.
- Im Gegensatz zu den vorherigen Räumen ist hier kein Staub auf dem Boden und der Einrichtung zu finden.
- Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich ein mit einer Steinplatte verschlossener Durchgang (zu 16). In der Platte ist eine etwa einen Finger durchmessende Öffnung eingelassen.
- In der Mitte der Kammer erhebt sich eine drei Schritt hohe überaus kunstfertige Statue aus grünlichem Onyx, die eine schöne Frau mit geflochtenem Haar in einem fremdartigen Gewand zeigt. Ihr Halsreif ist mit schlangenhaften Verzierungen versehen, die denen auf den Stirnreifen der Mumien ähneln. Das Gesicht wirkt gütig und freundlich. In der Rechten hält sie ein geöffnetes Buch, in der Linken einen etwa Halbschritt langen schlichten Stab mit einigen Einkerbungen am oberen Ende (Durchmesser: ein Finger), den sie dem Betrachter darzubieten scheint. (**Götter/Kulte:** Darstellungsform und Material deutet darauf hin, dass es

sich um ein exotisches Abbild Hesindes handelt.)

- Zu Füßen der Statue steht eine große, schwere und schmucklose Kiste aus Blei. Sie ist geschlossen, lässt sich aber ohne weiteres öffnen. Darin befinden sich mehrere Dutzende zylindrische mit Wachs versiegelte Lederbehältnisse, die wiederum jeweils eine, eng mit unbekannten Schriftzeichen beschriebene, Pergamentrolle enthalten. Dank der Eigenschaften der Kiste sind die Schriftrollen in einem durchaus guten Zustand.

Bei der Kammer handelt es sich um der Hesinde geweihten Boden. Auf den Schriftrollen ist in altem Alaani weitreichendes und zum Teil verlorenes Wissen der Al'Hani festgehalten, vor allem solches von magischer Natur. Sie stellen den wahren Schatz dar, den diese Anlage behütet. Die Bleikiste ist zu schwer und unhandlich um mitgenommen zu werden. Die Schriftrollen müssen in den Rucksäcken verstaut oder mit einem Seil zu tragbaren Bündeln verschnürt werden. Der Stab mit den Einkerbungen kann der Statue problemlos aus der Hand genommen werden. Wird er mit den Einkerbungen voran ganz in die Öffnung in der Steinplatte des Durchgangs zu Raum 15 geschoben, so öffnet dieser sich indem die Platte nach oben fährt.

Gang (15)

Der Gang ist jeweils zwei Schritt breit und hoch und 10 Schritt lang. Am Ende führt ein offener Durchgang in einen weiteren Raum (16). Hier gibt es nichts Besonderes.

Kammer der letzten Prüfung (16)

Der Raum ist quadratisch, misst fünf auf fünf Schritt, ist ebenso hoch und bis auf einen in der Mitte stehenden versiegelten Tonkrug leer. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich ein offener Durchgang (zu 17). Betritt der erste Held die Kammer geschieht folgendes:

Zum Vorlesen:

Jäh leuchtet eine Sigille auf dem Tonkrug auf. Im nächsten Moment zerspringt das Gefäß und augenblicklich füllt schweflig-stinkender Rauch die ganze Kammer. Irgendetwas scheint sich darin zu materialisieren, etwas Großes und Agiles. Kurz erhascht Ihr einen Blick auf gelbranziges Fell, durchbrochen von narbigen violett schwärenden Striemen. Ein wütendes underisches Fauchen dringt an Eure Ohren und plötzlich peitscht ein verhornter Stachelschwanz durch die sich lichtenden Schwaden. Dann erkennt Ihr, was Euch gegenübersteht und den Weg versperrt. Blutrote seelenlose Augen starren aus drei Schritt Höhe auf Euch herab, ein riesiges Maul mit klingenartigen Säbelzähnen verzieht sich zu einem unmöglich breiten Grinsen und spannlange Krallen fahren ungeduldig über den Boden, wobei sie tiefe schwarzqualmende Risse im Granit hinterlassen. Bevor Ihr einen klaren Gedanken fassen könnt, greift der Dämon an.

Die Helden sehen sich dem letzten Hindernis gegenüber: Zant, dem vielzahnigen Maul, einem niederen Dämon aus dem Gefolge Belhalars. Die Kreatur der Niederhöhlen, die an einen pervertierten aufrechtgehenden Säbelzahniger erinnert, wurde von den Erbauern des Hortes vor Jahrhunderten in das Gefäß eingeschlossen und hier als finale Prüfung platziert. So sollte sichergestellt werden, dass diejenigen, die die Schriftrollen bergen, über ausreichend Macht und Stärke gebieten, dieses Wissen auch zu beschützen. Gleichzeitig bedeutet diese Begegnung aber auch das Ende der Anlage, denn der letzte Befehl des Hüters lautet, den Hort einzuebnen, sobald der Dämon aus seinem Gefängnis befreit wurde. Denn scheitern die Helden, muss der Zant dennoch vernichtet werden. Sollten sie hingegen obsiegen, so ist das Gewölbe nicht mehr nötig, da die Schriftrollen in zuverlässigen Händen sind. Der Dschinn wartet also noch ab, wie der Kampf gegen den Zant endet, bevor er das gesamte Höhlensystem einstürzen lässt.

Zant

RS 3 LeP 30 MR 12

INI 16+1W6 PA 8

Pranke: **DK N AT 15 TP 1W+4**

Biss: **DK HN AT 12 TP 2W+2**

Schwanz: **DK N AT 12 TP 1W+2**

SF: Niederwerfen, Anspringen

Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, max. einer pro Angriffsart, 1 Reaktion), der Schwanz kann nur gegen einen hinter dem Zant stehenden Gegner eingesetzt werden, großer Gegner

Eigenschaften: Folgeschaden (Säure, nur bei Biss), Raserei, Regeneration I, Schreckgestalt, Resistenz gegen profane Waffen, Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte

SF: Wuchtschlag, Niederwerfen, Gegenhalten

Bevor die Helden agieren können, wird eine **MU**-Probe fällig (Schreckgestalt). Bevorzugte Ziele des Dämons sind vor allem Geweihte der Zwölfgötter oder kampfschwache Gegner. Er kämpft grausam, hinterhältig und mitunter nahezu verspielt (wenn er die Oberhand hat). Zant zieht sich durchaus aus dem Kampf zurück, wenn er zu viel Schaden genommen hat, um zu regenerieren, nur um dann mit Raserei blitzschnell wieder zuzuschlagen. Sollte Ihre Heldengruppe deutlich erfahrener sein oder ausschließlich aus Rondrageweiheten bestehen, können Sie den Zant gerne durch einen Shruuf ersetzen, um die Herausforderung zu erhöhen.

Als effektive Waffe steht den Helden das geweihte Schwert des toten Theaterritters zur Verfügung (s. Seite 45), das doppelten Schaden gegen den Dämon verursacht (während der Schaden profaner Waffen halbiert wird). Außerdem wirkt Sakuuskas Halskette gegen die Angriffe des Zant und senkt den Schaden von insgesamt drei Treffern gegen den Träger um jeweils 10 SP. Eine weitere Möglichkeit, den Dämon zu schwächen besteht darin, ihn in das Heiligtum zu locken, auf dessen geweihten Boden er 1W6 SP pro KR erleidet. Er wird dies solange wie möglich vermeiden, seinem Blutdurst am Ende aber erliegen und sich auf seine Gegner stürzen, ohne auf sein eigenes Wohl zu

achten. Falls die Helden nicht um die Eigenschaften des Schwertes und des Heiligtums wissen, kannst Du die wütenden Reaktionen des Dämons auf beides plastisch beschreiben, um sie mit der Nase drauf zu stoßen. Wurde der Zant besiegt, vergeht er brüllend in einer Schwefelwolke. Lasse die Helden einmal kurz verschnaufen, bevor ein Beben durch den ganzen Raum geht und kurz darauf die ersten Steinbrocken von der Decke fallen. Bald zeigen sich vereinzelt Risse in den Wänden und hier und da beginnt der Boden einzubrechen. Die Helden sollten jetzt so schnell wie möglich zum Ausgang laufen. Lasse sie gerne noch zwei oder drei Proben auf **Athletik** ablegen, um über eine, sich plötzlich öffnende Bodenspalte zu springen oder einem herabstürzenden Felsbrocken auszuweichen. Letztlich sollte das aber höchstens kleinere Blessuren nach sich ziehen und keine entscheidenden Auswirkungen mehr haben.

Gang und Treppe (17)

Nach fünf Schritt endet der zwei Schritt hohe und breite Gang an einer hinaufführenden Treppe. Der Weg nach oben scheint sich ewig hinzuziehen, zumal das Beben immer mehr zunimmt. Schließlich endet er vor einer natürlichen Felswand.

Zum Vorlesen:

Verzweifelt sucht Ihr nach einem Öffnungsmechanismus während um Euch herum die Steinwände zittern und anfangen, zu bröckeln. Dann schiebt sich unvermittelt das Felsgestein vor Euch auseinander und gibt rumpelnd einen Weg frei, der ins Helle führt. Als Ihr durch die Öffnung eilt, vernehmt Ihr ein letztes Mal die dröhnende Stimme des Dschinns: „HÜTET DIE GABE DER SCHLANGE WOHL!“ Dann fällt der Ausgang hinter Euch in sich zusammen und Ihr findet Euch in dem kleinen Talkessel wieder, von dem aus Ihr vor einigen Stunden erst in den Untergrund aufgebrochen seid. Endlich wieder unter freiem Himmel, aber anscheinend noch immer nicht in Sicherheit, denn auch hier bricht alles auseinander. Mit Müh und Not gelangt Ihr zu dem Spalt in der Wand, durch den ihr ursprünglich hierher gelangt seid.

Die Gruppe schafft es letztlich gerade so durch die schmale Klamm wieder nach draußen auf den Pass und in Sicherheit. Das Beben ist selbst dort noch eine Weile zu spüren, bevor es endlich nachlässt und schließlich abebbt. Die Helden werden ganz in der Nähe von aufgeregten und dankbaren Goblins erwartet, die sie eilig vom Ort des Geschehens fort- und in ein nahegelegenes Höhlensystem führen, das wohl die Heimat des Stammes darstellt. Hier werden die Helden so gut es geht versorgt. Sakuuska und auch Aarga sind fähige Heilerinnen und werden sich mit kundigen Händen – und zum Teil ungewöhnlichen, aber wirkungsvollen Methoden - um die Verletzten kümmern. Je nachdem wieviel Ruhe die Helden benötigen, sind sie außerdem willkommen, noch ein paar Tage bei den Lingai Nurai Daargn zu verbringen, um sich zu erholen. Wenn sie wieder genesen sind, werden sie schließlich verabschiedet und erhalten neben ein paar Vorräten sogar noch einige Stammeskrieger als Eskorte mit, die sie bis zum Rand der Drachensteine begleiten.

Der Rest des Weges, um die Wüstenei herum, sollte ohne größere Zwischenfälle verlaufen.



LOHN DER MÜHEN

Die Großzügigkeit von Mutter Sau

Sakuuska wird einem der Helden zum Dank für die Hilfe ein besonderes Geschenk machen, und zwar demjenigen, den die Schamanin als Oberhaupt der Gruppe ausmacht – also nicht unbedingt den strahlenden Ritter oder kraftstrotzenden Thorwaler, sondern einen Charakter, der sich eher durch soziale Fähigkeiten, Einfühlungsvermögen und Offenheit auszeichnet. Im Zweifel wird sie eine Frau erwählen. Diese Person wird von der Alten während des Aufenthalts in der Stammeshöhle in einen abgeschiedenen Bereich gebeten, wo sie ihr bedeutet, den Oberkörper frei zu machen und sich auf den Rücken zu legen. Einem skeptischen Helden versichert Sakuuska händetätschelnd, dass es nichts zu befürchten gäbe und sie ihm nur etwas Gutes tun wolle. Und tatsächlich fällt daraufhin jedes Misstrauen von dem Helden ab und er folgt den Anweisungen. Die Schamanin stimmt sodann einen rauhen Singsang an, der den Helden in einen tranceartigen Zustand versetzt, und malt mit ihren runzligen Fingern ein etwa handtellergroßes krudes Wildschweinsymbol in rotbrauner Farbe auf dessen Brust. Nach wenigen Minuten ist das Ganze vorüber und bis auf ein leichtes vorübergehendes Kribbeln auf der Haut, hat das Ritual keine spürbaren Nebenwirkungen. Der Held wird in den nächsten Tagen allerdings feststellen, dass sich die Farbe nicht entfernen lässt. Weder Seife noch kräftiges Schrubben helfen. Durch einen **Analys** kann herausgefunden werden, dass es sich bei dem Bild um ein permanentes magisches Zeichen handelt, dessen Matrix die Merkmale Einfluss und Hellsicht aufweist. Seine Wirkung wird sich aber erst während einer späteren Begegnung mit fremden Suulak entfalten.



Das Zeichen der Sau

Jeder (Stammes-)Goblin, der des Symbols ansichtig wird, wird es zunächst als das erkennen, was es ist, nämlich die (seltene) Würdigung eines Verbündeten durch eine mächtige Schamanin. Gleichzeitig wirkt das Bild auf jeden goblinischen Gesprächspartner wie ein schwacher **Bannbaladin**, so dass er sich dem Träger grundsätzlich freundschaftlich verbunden fühlt und ihm vertraut. Die Bereitschaft des Goblins, dem Helden Hilfe zu leisten und sich dabei gegebenenfalls sogar selbst in Gefahr zu bringen, hängt von der Situation und der Überzeugungskraft des Helden ab, wobei Proben auf **CH** deutlich erleichtert sind. Außerdem ermöglicht das Zeichen eine grundlegende beiderseitige Kommunikation durch den intuitiven Austausch von bildhaften Gedanken und Wünschen (ähnlich dem **Blick in die Gedanken**). Dieser Effekt kann jedoch durch die Beteiligten jederzeit und ohne weiteres unterbunden werden kann.

Dankbarkeit und Dukaten

Zurück in Ingerimms Steg können die Helden die Schriftrollen und gegebenenfalls weitere Objekte (z.B. den angelaufenen Mumien-Stirnreif aus der Schatzkammer oder das Notizbuch des Festumer Gelehrten) vorlegen, die beweisen, dass die Mumie mitnichten aus der Wüstenei stammte und somit die These der Bannstrahler entkräften. Siegrandt Gnitzenheimer wird dies nach eingehender Prüfung auch ohne Widerspruch akzeptieren. Die Vögtin zeigt sich entsprechend erkenntlich und zahlt der Gruppe neben dem ausstehenden Lohn noch einen Bonus von insgesamt zehn Dukaten aus. Auch ihr Kastellan Theobald von Triggensfels ist erleichtert und dankbar, dass seine Familie durch die Anstrengungen der Helden vom Verdacht der Ketzerei losgesprochen wurde. Feierlich schwört er bei Praios und Rondra, tief in ihrer Schuld zu stehen, was in Weiden wahrlich kein Pappenstiel ist. Derweil sind Coran ui Branghain und seine Tochter Elfwid einfach nur froh, dass in ihrer Nachbarschaft in nächster Zukunft offenbar nicht mehr mit

der Ankunft weiterer Monster zu rechnen ist und versichern den Helden, dass sie in Kressing jederzeit gern gesehene Gäste sind. Abschließend muss noch geklärt werden, was mit den geborgenen alhanischen Schriftrollen geschehen soll, einem Wissensschatz von nicht abzusehender Bedeutung. Denn wie sich bald herausstellen soll, unterscheiden sich die Vorstellungen der Ingerimms Steger Honoratioren in dieser Sache ganz erheblich voneinander. Dazu jedoch mehr im Folgeabenteuer „Schlangengabe“.

Da war noch was

Die Helden haben sich 250 Abenteuerpunkte redlich verdient. Haben sie die Rätsel ohne allzu viele Hilfestellungen gelöst und sich selbständig die zurückliegenden Ereignisse erschlossen, verteile bis zu weitere 50 Punkte. Für gelungenes Rollenspiel kannst Du noch einmal bis zu 50 Punkte vergeben. Spezielle Erfahrungen sind für **Geschichtswissen**, **Magiekunde**, **Wildnisleben**, **Orientierung** und **Fährtsuchen** möglich.

ANHÄNGE



卷三



Will Exonerate, Will a Bunch of

Radio

1045 5 220000 001 1110522

Primo



1: Wilfings Hütte
2: Pickelbruch
3: Neuenthaler Hof

The end of the world

erstellte im Jahre 534



