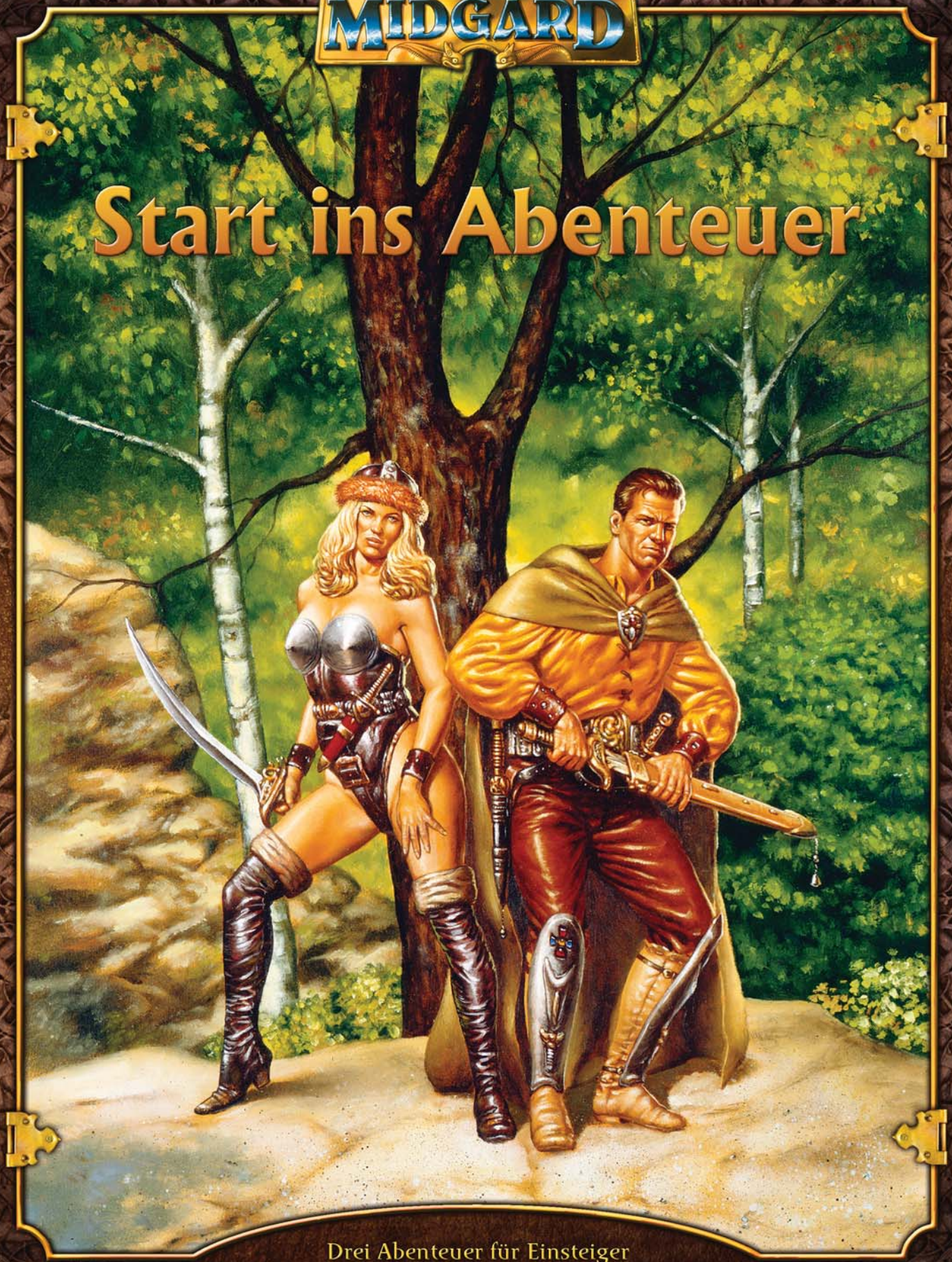
MIDGARD

Start ins Abenteuer



Drei Abenteuer für Einsteiger
sowie eine Stadtbeschreibung

Das Abenteuer *„Das Hügelgrab bei Clydach“* erschien ursprünglich unter dem Titel *„Das Hügelgrab bei Caetharlach“*. Die oberirdischen Teile und das kulturelle Beiwerk wie Ornamente und Grabbeigaben sind von vorzeitlichen Hügelgräbern wie z.B. Newgrange inspiriert worden. Weitere Anregungen lieferte auch der Inhalt skythischer Fürstengräber.

Impressum

Herausgeber und Verlag: Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
http://www.midgard-online.de ◆ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2013, 2014-2016 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg

Autoren: Jürgen E. Franke, Elsa Franke
Lektorat: Peter Kathe, Christiane Ulrich
Titelbild: Werner Öckl, Design: Ulf Lehmann
Illustrationen, Karten und Zierleiste: Ulf Lehmann
5. Regeledition; PDF V 5.2.1

Inhaltsverzeichnis

Jürgen E. Franke

Die Kinder des Ogers 5

Der Beginn des Abenteuers 5
In der Höhle des Bären 6
Ein halbtoter Zwerg 8
Ein neuer Auftrag 9
Die verfallene Festung 10
Alarm in Norrenshold 18
Der Rückweg 19
Meilensteine 20

Elsa Franke

Das Hügelgrab bei Clydach 21

„Holt mir die Mondsichel aus dem Hügelgrab!“ 21
Die Geschichte des Hügelgrabes 22
Der Grabhügel 23
Im Hügelgrab 25
Zwei Anmerkungen zum Schluss 35
Nachspiel 36
Meilensteine 36

Dirk Richter

Blutmond 38

Im Zeichen des Blutmondes 39
Ein Fluch aus alten Tagen 41
Erkundigungen im Umland 44
Dem Übel auf der Spur 49
Die Aktivitäten der Übeltäter 51
Das alte Hünengrab 52
Der Nebelzacken 56
Unter dem Blutmond 61
Anhang 62

Jürgen E. Franke

Die Stadt Thame 69

Städte im Rollenspiel 69
Die Umgebung von Thame 70
Bevölkerung und Sprache von Thame 70
Umgebungskarte 71
Macht und Recht in Thame 72
Die Götter von Thame 73
Der Stadtplan 73
Die Gebäude auf dem Stadtplan 73
Karte der Stadt 75
Wichtige Personen 79

Vorwort

Über dieses Buch

Dieses Buch enthält zwei Abenteuer für den Beginn einer MIDGARD-Rollenspielkampagne, die sich mit ausführlichen Erklärungen besonders an neue Spielleiter wenden. Beide Abenteuer spielen in der weiteren Umgebung der Stadt Thame, die im Anhang beschrieben wird. In dieser Ansiedlung können die Spielerfiguren nach Abschluss eines Abenteuers ihre Beute verkaufen, sich ausruhen oder neue Fertigkeiten lernen und einen höheren Grad erreichen, wenn sie genügend Erfahrung gesammelt haben.

Die Abenteuer eignen sich für 4-6 Figuren unterschiedlicher Abenteurertypen vom Grad 1. Zur Gruppe sollte wenigstens ein Kämpfer, ersatzweise auch ein Priester als Streiter, ein Abenteurer mit Heilfähigkeiten (Druide, Priester als Beschützer, Schamane) und eine Spielfigur, die *Spurensuche* gelernt hat, gehören. Nützlich sind auch ein Hexer oder Magier und ein Abenteurer, der *Schlösser öffnen* und *Fallenmechanik* kann.

Das erste Abenteuer, *Die Kinder des Ogers,* ist ein besonders kurzes und einfaches Abenteuer, mit dem die Spieler mit MIDGARD vertraut gemacht werden können. Es lässt sich an einem Nachmittag oder Abend spielen, selbst wenn die Teilnehmer vorher noch nie ein Rollenspiel gespielt haben. In diesem Abenteuer lernen die Spielerfiguren auch schon den Auftraggeber für das sich anschließende Abenteuer kennen.

Das zweite Abenteuer, *Das Hügelgrab bei Clydach,* stellt schon größere Anforderungen an Spieler und Spielleiter und ist auch umfangreicher. Man sollte mit 6-8 Stunden reiner Spielzeit rechnen, die man aber problemlos auf zwei Tage verteilen kann.

Das dritte Abenteuer, *Blutmond,* ist ein Abenteuer für Spieler, die schon ein wenig Erfahrung mit Rollenspielen gesammelt haben. Die Spieler müssen einiges an Eigeninitiative entwickeln. Wenigstens ein Teil der Spielerfiguren hat einen gemeinsamen Hintergrund, d.h. sie kennen sich von früher.

Die Kinder des Ogers

Der Text des Abenteuers enthält alle notwendigen Informationen, doch solltest du als Spielleiter vorher alles in Ruhe durchlesen und die eine oder andere Regel nachschlagen, wenn du das anschließende Spiel flüssig leiten willst. Es schadet auch nichts, wenn du dir Notizen machst. Im Idealfall bist du mit dem Material so vertraut, als ob du das Abenteuer selbst entworfen hättest. Bist du dagegen kein Spielleiter, sondern **Spieler,** solltest du spätestens an dieser Stelle zu lesen aufhören, wenn du dir nicht den Spaß am Mitspielen verderben willst. Die folgenden Informationen soll deine Abenteurerfigur erst im Laufe des Spiels entdecken.

Die umrahmten Teile des Textes kannst du als Spielleiter den Spielern weitgehend unverändert vorlesen, wenn die Abenteurer die entsprechende Stelle im Spiel erreicht haben. Du kannst sie aber auch umformulieren. Hier stehen die Informationen, die man auf einen Blick sieht, noch bevor etwas Wesentliches passiert. Im Anschluss an den Rahmentext folgen die Informationen, die vorerst nur du als Spielleiter kennst und die die Spieler nur erhalten, wenn sich ihre Figuren näher mit dem Ort beschäftigen. Ob sie gewisse Dinge überhaupt erfahren, hängt von ihrer Vorgehensweise ab. In diesem ersten Abenteuer findest du auch Hinweise, was du als Spielleiter wann zu tun hast. Bei späteren Abenteuern ist das nicht mehr nötig, da du ja dann schon selbst erfahren hast, wie ein Rollenspiel abläuft. Zum Schluss jedes Abschnitts findest dudie Spieldaten der Nichtspielerfiguren, mit denen die Abenteurer sich auseinandersetzen müssen.

Manchmal musst du **geheime** Erfolgs- oder Widerstandswürfe für die Abenteurer würfeln, von denen die Spieler nichts merken sollen. Wenn du sie dann nach den Fertigkeitswerten fragst, fällt das natürlich auf. Daher machst du dir am besten vor Spielbeginn eine Liste mit den folgenden Angaben für jede Spielerfigur:

- Intelligenz und Zaubertalent für geheime Prüfwürfe, ob der Abenteurer sich an etwas erinnert oder ob er einen magischen Einfluss spürt;
- die beiden Resistenzwerte für geheime Erfolgs- und Widerstandswürfe gegen Zauberei;
- Fertigkeitswerte der Entdeckungsfertigkeiten *Fallen entdecken, Spurensuche* und *Wahrnehmung* und aller Wissensfertigkeiten, die die Figur gelernt hat, für geheime Erfolgswürfe, ob dem Abenteurer etwas auffällt.

Der Beginn des Abenteuers

Die Geschichte dieses Abenteuers geht davon aus, dass die Spielerfiguren sich schon ein paar Tage lang kennen und einen Auftrag als Begleitschutz eines Händlers angenommen haben. Diese Aufgabe haben sie gerade erfolgreich hinter sich gebracht und dabei etwas Geld verdient, ohne dass etwas Aufregendes passiert wäre. So wird das Problem umgegangen, wie sich die einander fremden Abenteurer kennenlernen und warum sie einander vertrauen sollten. Stellen die Spieler sofort oder später Fragen, wann und wie ihre Figuren sich begegnet sind, so sage ihnen, dass jeder der Abenteurer seinen besonderen Grund hatte, seine Heimat zu verlassen und sein Glück in der Stadt Thame im wilden Grenzland Albas zu suchen. Dort haben die Spielerfiguren nach einer Gelegenheit gesucht, etwas Geld zu verdienen, denn schließlich müssen sie ja von etwas leben. Da kam ihnen der Aufruf des Händlers Philas gerade recht, der fähige Leute als Begleiter bei einer Reise zur Grenze suchte. Unabhängig voneinander haben die Spielerfiguren sich um diesen Job bemüht, und sie sind alle angeheuert worden. Auf der Reise haben sie sich näher kennengelernt und gemerkt, dass sie ganz gut miteinander auskommen.

Nachdem sich jeder Spieler eine Figur ausgewürfelt und sein Datenblatt vor sich liegen hat, gib den Spielern noch Gelegenheit, Fragen zu den Regeln und vor allem zu den Angaben auf den Datenblättern zu stellen. Wenn alle sich mit ihren Abenteurern und deren Fähigkeiten vertraut gemacht haben, teile ihnen mit, dass die Abenteurer sich auf einer Reise befinden und sich dafür ausgerüstet haben. Sie besitzen zusätzlich zur ihrer Startausrüstung die folgenden Gegenstände:

- 3 Wasserschläuche (je 5 l Fassungsvermögen),
- 1 Seil (20 m),
- 10 Fackeln,
- 1 Laterne und 4 l Lampenöl,
- außerdem pro Person 3 Tagesrationen Verpflegung.

Teile die Ausrüstung einigermaßen gleichmäßig auf die Spielerfiguren auf. Die Spieler tragen die Gegenstände auf ihren Datenblättern ein. Dann beginnt das eigentliche Abenteuer, indem du den folgenden Text vorliest.

Es ist Frühsommer, und ihr befindet euch im Norden des Königreichs Alba auf dem Kontinent Vesternesse. Vor drei Tagen habt ihr das Angebot des Händlers Philas Oikoneon angenommen, ihn auf einer Reise zur Grenze zwischen Alba und dem Nachbarland Clanngadarn zu begleiten und dabei ihn und seine Waren zu beschützen.

Ihr seid in der nordalbischen Stadt Thame aufgebrochen und dem Lauf des kleinen Fluss Amber gefolgt. Bis auf störrische Maultiere und das unermüdliche Geplapper eures Auftraggebers hat nichts die angenehme Reise gestört. Ihr fragt euch schon, ob die Geschichten, die ihr daheim über das wilde Grenzland gehört habt, nicht völlig übertrieben waren. Von wegen räuberische Barbaren, mörderische Orc-Horden, grimmige Bären oder gar menschenfressende Oger, feuerspeiende Drachen und Flüche schleudernde Druiden! Das Wildeste, das ihr bisher in der kargen Hügellandschaft gesehen habt, waren Kaninchen.

Jetzt seid ihr am Ziel und steht mit Philas und seinen Maultieren am Ufer des Loch Graene, einem schmalen tiefen See, in den der Amber mündet und der hier die Grenze zwischen Alba und Clanngadarn bildet. Gerade ist ein breiter Kahn angekommen, auf dem der Händler über den See setzen wird. Er wird von barbarischen Stammeskriegern gerudert, die von jetzt an den Schutz des Handelszugs übernehmen. Sie sehen ja schon wild aus, diese Twyneddin, mit ihren schwellenden Muskeln, ihren Tätowierungen und ihren steif vom Kopf abstehenden Haarmähnen. Aber keiner von ihnen trägt den Schädel eines Feindes am Gürtel, und sie scheinen auch im Großen und Ganzen umgänglich zu sein. Philas begrüßt sie jedenfalls als alte Bekannte und hat offensichtlich keine Angst vor ihnen. Er zahlt jedem von euch den vereinbarten Lohn von **50 Goldstücken** und verabschiedet sich wortreich. Euch bleibt nichts anderes übrig, als euch langsam wieder auf den Rückweg nach Thame zu machen.

Die Sonne geht in etwa drei Stunden unter. Ihr habt also noch genug Zeit, ein Stück des Heimweges hinter euch zu bringen. Allerdings sind dunkle Wolken aufgezogen, und es sieht ganz nach einem drohenden Wolkenbruch aus. Etwa eine halbe Stunde, bevor ihr das Seeufer erreicht habt, habt ihr nur ein kurzes Stück von der Straße entfernt eine Höhle gesehen, wo ihr euch unterstellen und übernachten könnt. Wollt ihr zu dieser Höhle gehen, oder lieber das Tageslicht ausnutzen, um noch ein paar Meilen hinter euch zu bringen?

Warte jetzt, wofür sich die Spieler entscheiden. Vermutlich müssen sie erst ausdiskutieren, was die richtige Vorgehensweise ist. Entschließen sich die Spieler, in der Höhle zu übernachten, so fahre mit dem Abschnitt *»In der Höhle des Bären«* fort. Wollen die Spieler lieber weiterziehen, erhalten sie noch eine zweite Chance. Lies ihnen den folgenden Text vor.

Ihr seid jetzt eine halbe Stunde unterwegs, und inzwischen gießt es in Strömen. Rechts muss jetzt irgendwo die Höhle sein, aber vor lauter Regen könnt ihr sie nicht sehen. Versucht ihr, die Höhle zu finden und euch unterzustellen, oder zieht ihr weiter?

Wollen die Spieler jetzt doch lieber ins Trockene, so finden ihre Figuren die Höhle nach kurzer Suche - weiter bei *»In der Höhle des Bären«*. Stapfen sie dagegen stur durch den Regen, dann lass sie und lies den folgenden Text vor.

Nach einer weiteren Stunde ist es so dunkel, dass ihr noch nicht einmal mehr die Straße erkennt. Es bleibt euch nichts anderes übrig, als am Wegesrand zu übernachten. An ein Feuer ist nicht zu denken, da es weiter stark regnet, und an Schlaf auch nicht, da ihr kein einigermaßen trockenes Plätzchen findet. Wenigstens braucht ihr euch nicht streiten, wer zuerst Wache hält. Am nächsten Morgen hört der Regen auf. Ihr seid aber durchnässt und übermüdet, so dass jeder erst einmal die Hälfte seiner Ausdauerpunkte (abgerundet) verliert.

Nachdem die Spieler auf ihrem Datenblatt ihren neuen AP-Stand eingetragen haben, kann die Gruppe weiter Richtung Thame ziehen. Überspring den Abschnitt *»In der Höhle des Bären«* und fahre mit der Szene *»Ein halbtoter Zwerg«* fort.

Als Spielleiter kannst du zwar versuchen, deine Gruppe zu den Orten zu steuern, wo etwas passiert, aber wenn sie unbedingt woanders hinlaufen wollen, dann zwing sie nicht, auch wenn dadurch eine Szene, die du mit viel Mühe vorbereitet hast, nicht gespielt wird. Du kannst sie ja später in ein anderes Abenteuer einbauen, so dass die Arbeit nicht umsonst war.

In der Höhle des Bären

Der Höhleneingang ist etwa 5 m breit und hoch. Dahinter kommt ihr in einen großen Raum (etwa 8 m × 15 m),



dessen Decke bis zu 8 m hoch ist. Abgesehen davon, dass es etwas merkwürdig riecht, sieht es ganz gemütlich aus. Jetzt fehlt nur noch ein Lagerfeuer, aber leider werdet ihr draußen kaum trockenes Holz finden.

Kann einer der Abenteurer *Naturkunde,* fordere den Spieler auf, einen Erfolgswurf für diese Fertigkeit zu machen. Hat er Glück, so sage ihm, dass seine Figur daran denkt, dass unter Büschen oder überhängenden Felsen noch trockenes Holz zu finden ist. Es regnet noch nicht lange genug, dass das Wasser durch dichtes Laub bis zum Boden hin durchgedrungen ist. Die Abenteurer können noch genug Holz für ein Lagerfeuer sammeln.

Kann eine der Spielerfiguren *Tierkunde,* so lass den Spieler einen **EW:Tierkunde** würfeln. Gelingt der Wurf, so merkt er, dass der Geruch in der Höhle ihn an ein Raubtier erinnert. Beherrschen mehrere Abenteurer *Tierkunde,* so hat jeder eine Chance, sich diese Information zu erwürfeln.

Frage die Spieler jetzt, was sie machen wollen. Es wäre zum Beispiel sinnvoll, die Höhle genau zu untersuchen. Wenn die Abenteurer auf diese Idee kommen, würfele für jeden an der Suche Beteiligten **verdeckt** einen Erfolgswurf für *Spurensuche,* denn die Spieler können ja nicht wissen, ob es etwas zu finden gibt. Gelingt einer der Würfe, stößt der Abenteurer auf ein **Fellbüschel,** das mit einem gelungenen EW:Tierkunde als Bärenfell identifiziert werden kann.

Die Abenteurer können sich jetzt in der Höhle einrichten, eventuell ein Feuer anzünden und etwas essen. Frage die Spieler, welcher Abenteurer sich wo niederlässt. Du kannst die Position auf einem Blatt Papier skizzieren oder mit irgendwelchen Spielsteinen auf dem Tisch nachstellen. Wenn ihr Spaß am Rollenspiel findet, ist es besonders reizvoll, wenn sich die Spieler passende Miniaturen aus Zinn oder Kunststoff für ihre Abenteurer zulegen, mit denen dann immer die Marschordnung oder die Kampfaufstellung nachgestellt werden kann. Im Fachhandel gibt es eine reiche Auswahl an Miniaturkämpfern und -zauberern. Vielleicht haben die Abenteurer ja eine Wache am Höhleneingang aufgestellt? Die merkt dann natürlich als erste, was auf die Gruppe zukommt.

Nachdem ihr etwa eine Stunde in der Höhle ausgeruht habt und es draußen schon fast finster ist, taucht aus der Dunkelheit plötzlich ein großer Schatten auf. Es ist ein nasser Bär, der offensichtlich nicht glücklich darüber ist, dass jemand seinen Schlafplatz besetzt. Er richtet sich auf die Hinterbeine auf, brummt wütend und nähert sich bedrohlich.

Die Spieler müssen nun ihren ersten Kampf bestehen. Haben sie keine Wache aufgestellt, sind sie **überrascht** *(Der Kodex,* S. 61), als der Bär plötzlich am Höhleneingang auftaucht und dann auch gleich zum Angriff auf den nächsten Abenteurer übergeht. Eine Wache am Höhleneingang entdeckt den Bär rechtzeitig, so dass die **Bestimmung der Initiative** *(Der Kodex,* S. 59f) darüber entscheidet, wer zuerst handeln darf. Dafür ist die Wache auch Ziel des Bärenangriffs. Jetzt wird der Kampf wie im *Kodex* (s. 69ff) beschrieben abgewickelt. Hat der Bär keine AP mehr oder nur noch 6 LP und weniger, so flieht er aus der Höhle. Die Abenteurer, die mit ihm kämpfen, können ihm dann einen letzten Hieb in den Rücken verpassen. Wenn sie ihm wirklich folgen wollen, verlieren sie ihn allerdings schnell in der stockfinsteren Nacht. Haben die Abenteurer übrigens ein **Lagerfeuer** entfacht, so kann einer von ihnen einen brennenden Ast herausziehen und den Bären, der Angst vor Feuer hat, auf Abstand halten. Setzen seine Gefährten dem Tier dann mit Zaubersprüchen und Geschossen zu, verliert es schnell die Lust am Kampf und sucht das Weite.

Junger Bär (Bär, Grad 4, Gf 12)
12 LP, 32 AP - LR - St 80, Gw 40, In t50, B 24
Angriff: 2×Tatze+8 (je 1W6–1), im Handgemenge Biss+12 (1W6+2); Raufen+6 (1W6–1) - Abwehr+13, Resistenz+12/14

Frage die Abenteuer jetzt wieder, was sie machen. Eventuell müssen Wunden mit *Erster Hilfe* und Magie versorgt werden. Anschließend kehrt Nachtruhe ein. Frage nach, ob Wachen aufgestellt werden und wer wann auf seinen Schlaf verzichtet. Das wirkt sich eventuell auf die AP aus, die die einzelnen Spielerfiguren bis zum Morgen zurückerhalten *(Der Kodex,* S. 68).

Ein halbtoter Zwerg

Am nächsten Morgen brechen die Abenteurer hoffentlich erholt wieder auf. Fordere die Spieler auf, eine Marschordnung festzulegen, damit ein für alle Mal feststeht, wer vorne geht und auftauchenden Gefahren die Stirn bietet. Solange die Spieler nichts anderes sagen, gilt diese Aufstellung für den Rest des Spielabends.

> Ihr seid seit etwa einer Stunde wieder unterwegs. Zum Glück hat es kurz vor Morgengrauen aufgehört zu regnen, und jetzt reißt sogar die Wolkendecke auf. Während ihr gutgelaunt dahinschreitet, hört ihr auf einmal aus den Büschen am Wegesrand ein Stöhnen. Was macht ihr?

Vermutlich schauen die Abenteurer vorsichtig nach. Dabei stoßen sie auf die folgende Szene.

> Unter einem Busch liegt ein erbärmlich aussehender Zwerg. Er ist grün und blau geschlagen, sein Plattenpanzer ist überall verbeult, sein Haar ist am Hinterkopf von Blut durchtränkt, und sein Bart, der Stolz jeden Zwergenmannes, ist offensichtlich mit einer schartigen Klinge halb abgesäbelt, halb abgerissen worden.

In seiner jetzigen Verfassung ist der halbtote Zwerg (0 LP, 0 AP) nicht ansprechbar. Die Abenteurer können ihn durchsuchen, finden aber nichts von Bedeutung. Anscheinend wurde er auch ausgeraubt. Bevor die Spielerfiguren mehr Informationen erhalten, müssen sie den Zwerg erst mit *Erster Hilfe* oder mit *Heilen von Wunden* versorgen. Der Abenteurer, der als erster auf diese Idee kommt, und jeder Abenteurer, der sich an der Heilung des Zwerges beteiligt, erhält dafür **5 Erfahrungspunkte**. Teile das den Spielern jetzt noch nicht mit, sondern vermerke es für die Endabrechnung auf einem dafür reservierten Zettel. Hier kannst du dir auch andere Notizen über besondere Leistungen von Spielerfiguren machen. Anschließend berichtet der Zwerg seinen Rettern das folgende - du schlüpfst jetzt als Spielleiter in seine Rolle.

> „Mein Name ist Baldur Gnomenfreund. Ich bin ein Bote des Zwergenkönigs von Dvarnaut in den Pengannion-Bergen. Ich sollte unseren Brüdern im Artross-Gebirge eine wichtige und eilige Nachricht überbringen. Ich habe den kurzen direkten Weg gewählt, statt den Handelsstraßen der Langbeiner zu folgen. Bis hierhin ging auch alles gut, aber so kurz vor dem Ziel bin ich wohl unvorsichtig geworden. Statt mir gestern abend einen sicheren Platz zum Schlafen zu suchen, wollte ich mein Zelt gleich hier noch schnell vor dem Regen aufbauen. Wenigstens habe ich in Rüstung geschlafen. Das hat mir wohl das Leben gerettet, als im Morgengrauen plötzlich das Zelt über mir zusammenbrach und dann von außen kräftige Hiebe darauf niederprasselten. Ich konnte noch meine Axt packen und mich irgendwie aus dem Zelt herauswinden, doch war ich schon ziemlich geschwächt. Sonst wäre der Oger, der draußen über mir aufragte, kein Problem für mich gewesen. Halb benommen schwang ich meine Axt gegen ihn und übersah dabei den zweiten Gegner, wahrscheinlich noch einer dieser Unholde, der seine Keule von hinten auf meinen Helm niederkrachen ließ. Das gab mir den Rest. Ich muss wohl eine Zeit lang bewusstlos gewesen sein. Als ich wieder zu mir kam, waren die Bestien gerade dabei, meine Sachen zusammenzuraffen. Als einer von ihnen mit einem großen Messer auf mich zukam, sah ich mich schon im Magen eines Ogers enden. Anscheinend hatten sie aber keinen Appetit auf einen zähen alten Zwerg. Komischerweise schnitt der Kerl mir nicht die Kehle durch, sondern nur meinen Bart ab. Eine Schande ist das! Na, im Gegensatz zum Kopf wächst der Bart wenigstens wieder nach. Dann ließen die Oger mich für tot liegen und trollten sich davon.“

An mehr kann Baldur sich im Moment nicht erinnern. Er kann nicht laufen, da ein Bein und auch mehrere andere Knochen gebrochen sind. Er bittet die Abenteurer, ihn nach Thame in den **Zwergenhof** zu bringen, da er so am schnellsten in die Obhut von Zwergenpriestern kommt, die vielleicht etwas mehr für seine Verletzungen tun können. Falls die Spieler nicht von alleine darauf kommen, schlägt er vor, eine Trage aus Ästen und Zweigen zu bauen, auf der er transportiert werden kann. Im Notfall bietet er den Abenteurern auch eine Belohnung, wenn sie ihn nicht aus reiner Zwergenfreundlichkeit mitnehmen wollen. Während der ganzen

Unterhaltung spielen Sie als Spielleiter die Rolle Baldurs. Er ist ein erfahrener Zwergenkrieger (Grad 6), der gegenwärtig nur ein Ziel hat: so schnell wie möglich zu anderen Zwergen gebracht zu werden, damit diese sich um die geraubte Botschaft kümmern können.

Da Baldur während dieses Abenteuers nicht mehr zum Einsatz kommen kann, brauchst du keine Spieldaten für ihn. Wenn du ihn in einem späteren Abenteurer, das du dann selbst entworfen hast, einsetzen willst, kannst du seine Spielwerte selbst festlegen (s. *Der Kodex,* S. 196). Für die Spieler ist es immer schön, Bekannten aus früheren Abenteurern zu begegnen, seien es Freunde wie Baldur, auf deren Hilfe man zählen kann, oder Feinde, die einem einst entwischt sind.

Es kann übrigens sein, dass die Spieler den Ogern gleich folgen wollen. Lass es sie ruhig versuchen. Wem ein **EW:Spurensuche** mit einem Zuschlag von **+4** wegen des nassen Bodens gelingt, der kann die Spur aufnehmen. Er sieht Abdrücke von großen Füßen, von nicht ganz so großen Füßen und von den Hufen des Maultiers, das Baldur dabei gehabt hat. Folgen die Abenteurer der Spur, die nach Südwesten führt, ist nach einer Stunde ein weiterer **EW:Spurensuche** nötig, diesmal ohne Zuschläge, da der Boden jetzt ziemlich felsig geworden ist. Scheitert der Erfolgswurf, verlieren die Abenteurer die Spur und müssen unverrichteter Dinge umkehren. Gelingen ihnen anschließend noch **4 EW:Spurensuche**, dann finden sie nach insgesamt 5 Stunden Marsch tatsächlich den Schlupfwinkel der Unholde, die Baldur überfallen haben. Du kannst dann mit dem Spiel bei *»Die verfallene Festung«* weitermachen. Es ist aber eher unwahrscheinlich, dass Spielerfiguren vom 1. Grad so viele Erfolgswürfe hintereinander schaffen.

Ein neuer Auftrag

Die Rückreise nach Thame verläuft ohne weiteren Zwischenfall. Am nördlichen Stadttor fragt ihr nach dem Weg zum Zwergenhof. Das große Gelände ist nicht zu verfehlen, und ihr lasst Baldur dort in der Obhut der heilkundigen Priesterin Ismelda, die der Zwergengöttin Lishadi dient, zurück. Sie lässt sich von euch einen Ort nennen, wo sie euch erreichen kann, denn sie nimmt an, dass der Meister des Zwergenhofes Glarn Rabenbart sich noch persönlich bei euch bedanken will. Ihr nennt die Kneipe *Der einbeinige Kobold,* einen bekannten Treff für Abenteurer, wo ihr eure Abende verbringt, wenn ihr nichts Besseres zu tun habt.

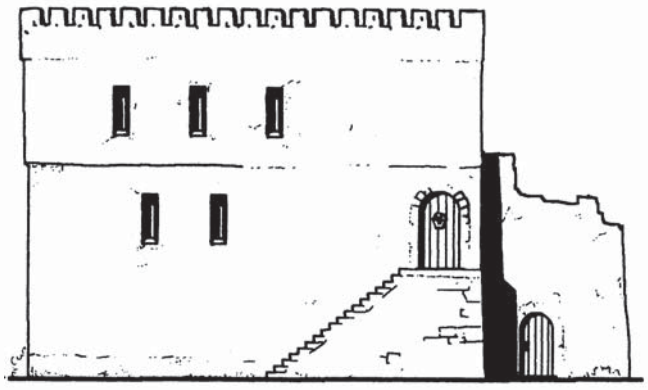
Noch am gleichen Abend überbringt euch ein Straßenjunge die Bitte, sofort zum Zwergenhof zu kommen. Dort angekommen, werdet ihr zu Meister Glarn, einem reich gekleideten Zwerg mit einem eindrucksvollen schwarzen Bart, gebracht. Er überreicht jedem von euch einen Beutel mit **20 Gold-** und **100 Silbermünzen** als kleine Anerkennung, dass ihr Baldur nach Thame gebracht habt. Dann fragt er euch mit ernstem Gesicht, ob ihr bereit seid, in seinem Auftrag die Unholde aufzuspüren, die den Boten aus Dvarnaut überfallen haben, und ihm vor allem die Nachricht des Zwergenkönigs der Pengannion-Berge zu bringen. Sie befindet sich in den Satteltaschen, die zusammen mit Baldurs Maultier und seinem übrigen Besitz geraubt worden sind.

Meister Glarn bietet von sich aus eine Belohnung von **insgesamt 200 Goldstücken** für die Botschaft an. Er ist aber bereit, sie bis zu **400 Goldstücken** zu erhöhen, wenn die Spieler nicht zufrieden sind. Feilschen um den Lohn gehört zum Rollenspiel, und Zwerge versuchen zu sparen, wo sie nur können. Fragen die Spieler, warum gerade sie losziehen sollen, erklärt ihnen der Zwerg, dass die Stadtwache von Thame nur in der allernächsten Umgebung der Stadt aktiv wird und es zu lange dauern würde, Truppen aus Gimil-dum zu holen. Die Angelegenheit ist dringend, denn wer weiß, wie lange die räuberischen Unholde noch in der Nähe bleiben. Natürlich könnte Glarn die Ordenskrieger von Thame um Hilfe bitten, aber er weiß nicht, was in der Botschaft steht, und er würde es daher nicht gerne sehen, wenn sie in die Hände der menschlichen Obrigkeit fällt. Dies sagt er den Abenteurern allerdings nicht. Nur, wenn ein Zwerg unter ihnen ist, nimmt er ihn zur Seite und bittet ihn, dafür zu sorgen, dass seine menschlichen Gefährten nichts vom Inhalt des Briefes erfahren.

Haben die Abenteurer den Auftrag angenommen, ist Glarn Rabenbart bereit, ihnen mitzuteilen, an was sich der Bote Baldur inzwischen noch erinnern konnte und was er selbst herausgefunden hat. Wichtig sind vor allem die drei folgenden Informationen.

1. Die beiden Unholde haben seltsamerweise Albisch miteinander gesprochen. Es ist daher nicht sicher, ob beide Oger waren. Baldur hat ja nur einen deutlich gesehen.
2. Baldur hat mitbekommen, dass die Räuber „zurück zur alten Motte“ aufbrechen wollten. Damit muss eine Hochmotte gemeint gewesen sein, eine einfache Art von albischer Burg. Glarn Rabenbart hat nachgeforscht und nur eine einzige von den Menschen aufgegebene Festung in der Umgebung des Überfalls gefunden: die seit mehr

Ansicht von Süden



als 50 Jahren verlassene **Burg Norrenshold**, wo sich die Unholde vermutlich eingenistet haben. Er kann den Abenteurern eine genaue Wegbeschreibung mitgeben.

3. Die Tatsache, dass der Oger Baldurs Bart abgeschnitten und mitgenommen hat, hat böse Erinnerungen an ein fürchterliches Monster geweckt, dass vor Jahren die Gegend unsicher gemacht hat: der **Oger von Thame**.

Glarn Rabenbart bittet die Abenteurer, gleich am nächsten Morgen aufzubrechen und vorsichtig zu sein. Damit sie für alles gewappnet sind, schenkt er ihnen **drei Heiltränke**, die einem Verwundeten je 1W6 LP und AP zurückgeben. Die Spieler können ihren Auftraggeber noch ausfragen, aber er kann ihnen außer einer generellen Beschreibung von Ogern (s. das *Bestiarium* im *Kodex)* oder einer Hochmotte (s. *Die verfallene Festung)* nichts mehr sagen, was ihnen noch bei ihrem Auftrag helfen könnte.

Der Oger von Thame war ein ausgesprochen großes und hässliches Exemplar seiner Art. Er hauste in den Vorbergen des Artross über Thame und überfiel regelmäßig Reisende zwischen der Stadt und der Zwergenfeste Gimil-dum. Er trug einen Kittel aus den Bärten von 20 Zwergen, die er eigenhändig erschlagen hatte. Dank einer schwarzen Hexe aus dem Wald von Tureliand, der der Unhold gelegentlich zu Diensten war, verlieh das Gewand ihm zusätzliche Riesenkräfte, wenn er im Kampf zu unterliegen drohte. Dies half ihm allerdings nichts gegen den albischen Recken Beornwulf MacBeorn, der den Oger vor nunmehr 14 Jahren erschlug. Was aus dem Kittel geworden ist, weiß niemand.

Bevor die Spieler losziehen, haben sie noch Gelegenheit, weitere Ausrüstungsgegenstände zu kaufen. Als Spielleiter solltest du sie darauf aufmerksam machen. Geld genug haben sie ja: allein 80 GS pro Kopf von Philas Oikoneon und Glarn Rabenbart. Die anschließende Anreise zur alten Burg Norrenshold verläuft ohne Zwischenfälle, damit die Spielerfiguren frisch und ausgeruht am Schauplatz ihres ersten Abenteuers ankommen.

Die verfallene Festung

Burg Norrenshold ist auf der Karte der Umgebung von Thame eingezeichnet (s. S. 39). Um diesen Ort zu erreichen, nehmen die Abenteurer die ihnen bereits bekannte kleine Straße Richtung Loch Graene, von der ein kaum noch erkennbarer, mit Büschen überwachsener Weg abzweigt. Nach dreieinhalb Tagesreisen stehen sie auf einem Pass und sehen aus Richtung Süden auf die Burgruine herab. Dabei bietet sich ihnen das folgende Bild.

Ihr blickt von der Passhöhe in ein kleines Hochtal herab, durch das sich der Weg, den ihr gekommen seid, schlängelt. Etwa in der Mitte erhebt sich ein kleiner, von einem tiefen Graben umgebener Hügel, dessen Flanken offensichtlich bearbeitet worden sind, um sie steiler und nur unter großen Schwierigkeiten begehbar zu machen. Auf dem Hügel stehen die Überreste von Burg Norrenshold, zu der eine Rampe mit breiten Stufen hochführt. Die Festung ist eine der hier im Grenzland üblichen Hochmotten und besteht aus nicht viel mehr als einem massiven Steinhaus auf der Hügelkuppe. Es war von Holzpalisaden umgeben, von denen aber nur noch wenige Reste zu sehen sind. Wie ihr von eurem erhöhten Standpunkt aus erkennen könnt, ist das Flachdach des Festungshauses teilweise eingestürzt. Von den Wirtschaftsgebäuden, die zur Burg gehörten, sind am Fuß des Hügels nur noch einige Mauerreste zu erkennen. Vermutlich waren dies die üblichen, zu einer solchen Festung gehörenden Häuser: Stallungen, Scheunen, Schmiede, Wohnräume für die Waffenknechte und das Gesinde. Das Tal und die Ruine liegen ruhig da. Außer einem am Himmel kreisenden Adler rührt sich nichts.

Du kannst den Spielern jetzt die Außenansicht der Hochmotte hier auf S. 10 zeigen, wie sie sie von ihrem Standpunkt aus sehen. Vermutlich fragen die Spieler, ob sie sich ungesehen an das Festungshaus heranschleichen können. Du kannst ihnen dann mitteilen, dass dies für die Gruppe als Ganzes prak-

tisch unmöglich ist, wenn jemand ab und zu aus den Fenstern von Norrenshold schaut. Der Talboden ist nur mit Gras und Heidekraut bewachsen. Außer ein paar Ginsterbüschen und größeren Felsbrocken und den Mauerresten nahe am Hügel gibt es keine Deckung. Ein einzelner **Kundschafter**, der die Kunst des *Tarnens* beherrscht, hätte vielleicht eine Chance, unbemerkt heranzukommen, wenn eventuelle Beobachter nicht allzu aufmerksam sind. Versucht es eine der Spielerfiguren, so würfel verdeckt **3 EW:Tarnen** für ihn auf dem Hinweg und ebenso viele auf dem Rückweg. Es spielt keine Rolle, ob die Würfe gelingen, da keine der Personen in der Burg aus dem Fenster schaut, aber das können die Spieler ja nicht wissen. Du teilst ihnen nur mit, dass der Kundschafter vermutlich ungesehen bis zur Burg und wieder zurück kommt, da nichts passiert. Er kann seinen Kameraden dann schon früher berichten, wie das Festungshaus genau von außen aussieht.

Im Normalfall können die Abenteurer nur abwarten, bis es dämmert, und sich dann leise an die Burgruine heran arbeiten. Auf Licht sollten sie besser verzichten, bis sie direkt vor dem Festungshaus stehen, denn eine Fackel oder Laterne, die sich über den Talgrund bewegt, wäre von Norrenshold aus nicht zu übersehen.

Das Festungshaus

> Auf der Hügelkuppe erhebt sich das befestigte Haus bis in etwa 9 m Höhe. Die Mauern bestehen aus groben Feldsteinen. Eine Tür zu ebener Erde führt in einen etwa 5 m hohen Anbau, dessen Dach offensichtlich eingestürzt ist. Der Haupteingang befindet sich in 3 m Höhe und wird über eine steinerne Außentreppe erreicht. Als Fensteröffnungen dienen ca. 1,20 m hohe, 20 cm breite Schießscharten.

Jetzt sind die Spieler gefordert. Sie müssen sich entscheiden, wie ihre Abenteurer bei der Erkundung der Burgruine vorgehen wollen. Sie können es mit der seitlichen Tür versuchen (s. Raum **12**), oder sie können die Treppe zum Haupteingang emporsteigen (s. Raum **1**). Vielleicht will ein wagemutiger Kletterer auch die Wand hochklettern und seinen Kameraden ein Seil zuwerfen, damit die Gruppe über das beschädigte Dach eindringen kann (s. Raum **1**). Durch die Fenster kann sich bestenfalls ein kleiner und schlanker Abenteurer ohne Rüstung hindurchwinden; man kann hier aber einen Blick ins Innere werfen.

Auf den folgenden Seiten findest du Pläne des Abenteuerschauplatzes, in denen jeder Raum nummeriert ist. Im Text findest du unter der entsprechenden Nummer die Beschreibung des Raumes: im Kasten die sofort sichtbaren Dinge, die du den Spielern beim Betreten des Raums vorlesen kannst, und anschließend die Informationen, die die Figuren erst bei einer genauen Untersuchung herausfinden. Auf den Plänen kannst du genau verfolgen, wo sich die Abenteurergruppe gerade befindet.

Solange die Abenteurer keinen Lärm verursachen, werden die beiden Unholde in der Burgruine, der Halboger Tigg in Raum **10** und seine Mutter Edris in Raum **13**, nicht aufmerksam. Tigg schläft den Schlaf des Ungerechten. Edris ist in dem fensterlosen Erdgeschoss von Norrenshold zugange und hört wegen der dicken Mauern nicht, was draußen vor sich geht. Wenn aber ein Abenteurer beim Klettern abstürzt und dabei aufschreit, dann werden die Gegner **alarmiert**. Wie du in diesem Fall in der Rolle der beiden Unholde reagieren kannst, findest du im Anschluss an die Beschreibung der Örtlichkeiten.

1: Treppe, Tür und Mauer

> Eine steinerne Außentreppe führt 3 m hoch zu einer eisenbeschlagenen Eichentür. Die Tür ist schlicht, aber offensichtlich sehr stabil. Einziger Zierrat ist ein eiserner Rabenkopf mit einem beweglichen Ring im Schnabel, der gleichzeitig als Türklopfer und als Türgriff dient.

Die massive Tür ist verschlossen. Einen Schlüssel trägt die Hexe Edris an ihrem Gürtel (s. Raum **13**). Einen zweiten hat ihre Tochter Dagna, die gegenwärtig die Umgebung erkundet. Mit viel Mühe könnten die Abenteurer die Tür einschlagen, aber das würde ohne den Zauber *Stille* sehr viel Lärm verursachen. Unauffälliger ist es, das einfache Schloss mit einem Dietrich zu öffnen; dazu muss nur ein **EW+4:Schlösser öffnen** gelingen. Jeder Abenteurer - auch Nichtspieler-Begleiter - darf es einmal versuchen. Hat einer von ihnen Erfolg, so geht es weiter mit Raum **2**.

Wollen die Spieler lieber über das Dach einsteigen, so muss einer von ihnen die Mauer hochklettern. Vom Türpodest aus müssen ihm dafür **2 EW:Klettern** gelingen; vom Boden aus braucht er 3 Erfolgswürfe. Gelingt es ihm so, die Burgzinnen zu erreichen, kann er ein Seil befestigen. Der Rest der Gruppe kann ihm dann problemlos (ohne Erfolgswürfe) folgen, und es geht weiter mit Raum **11**.

2: Vorraum

Tritt man durch die Tür ein, sieht man zur rechten Hand ein Wappen in die Wand gemeißelt, das einen sitzenden Raben mit einem Schlüssel in den Klauen zeigt. Von den Farben, mit denen es bemalt war, ist fast nichts mehr zu sehen. Zu beiden Seiten des Wappens stecken niedergebrannte Fackeln in vogelklauenförmigen Metallfassungen. Ein niedriger Durchgang führt nach links, während dem Eingang gegenüber eine Tür einen Spalt breit offen steht.

Der Durchgang führt in eine **Nische (a)**, an deren Wänden Haken angebracht sind. An ihnen hängen noch ein verrostetes Langschwert, eine alte eisenverstärkte Lederkappe und ein noch brauchbarer kleiner Eichenschild mit Bronzerand, der nur leicht Grünspan angesetzt. Hier wurden einst die Waffen von Gästen aufbewahrt, da es in Alba als unhöflich gilt, bei Empfängen und Gastmählern mehr als einen Dolch oder ein kurzes Schwert zu tragen. Nehmen die Spielerfiguren den Schild mit, können sie ihn selbst benutzen oder in Thame für **6 GS** verkaufen.

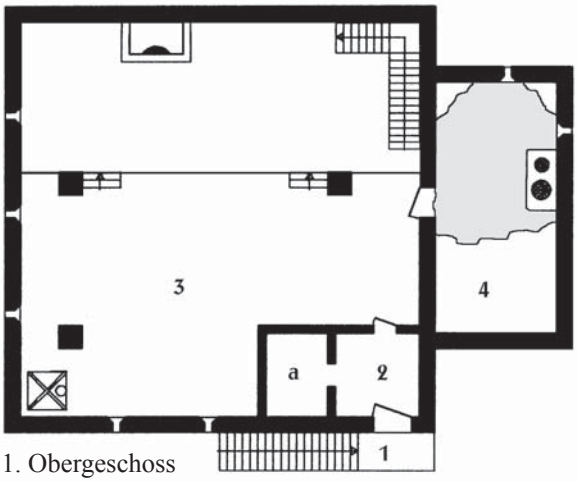
3: Große Halle

Die stabilen Langtische und Holzbänke dieser 4 m hohen Halle, deren Decke von schmucklosen Steinsäulen und Holzverstrebungen gehalten wird, sehen für ihr Alter noch stabil aus. In Halterungen an den Wänden und Säulen stecken noch alte Fackeln. Der hintere Teil des Raumes hat einen etwa 50 cm höheren Boden. Dort befindet sich auch ein großer Kamin, über dem das bereits aus dem Vorraum bekannte Wappen des Raben mit dem Schlüssel eingemeißelt ist. Eine Tür führt nach Osten, eine Holztreppe nach oben.

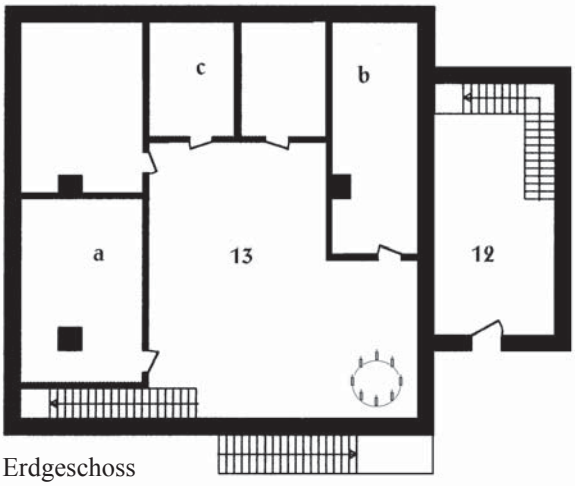
Vorhänge, Teppiche, Wappenschilde und anderer Wandschmuck, den man in einer solchen Halle erwarten sollte, und die wertvollen verzierten Tische und Stühle für den Burgherrn und seine hochgestellten Gäste sind wohl bei der Räumung der Festung mitgenommen worden. Dafür ist der Boden der Halle mit Essensresten, zerbrochenem Geschirr und anderem Unrat bedeckt, die alle neueren Datums zu sein scheinen. Auf einem der Tische liegt noch eine halbrohe Rinderkeule, die nur zum Teil verzehrt worden ist. Daneben stehen zwei schöne, aber verbeulte Silberkelche mit angetrockneten Weinresten.



2. Obergeschoss



1. Obergeschoss



Erdgeschoss

Die Silberkelche haben einen Wert von zusammen **50 GS**. Untersuchen die Abenteurer den Raum genauer, so finden sie in der Südwestecke eine **Falltür**. In den Ecken und an der Decke der Halle sind Staubfäden und Spinnenweben zuhauf zu sehen. Dort ist der Fußboden mit einer dicken Staubschicht bedeckt, in der zahllose **Fußabdrücke** zu sehen sind. Gelingt einem Abenteurer ein **EW:Spurensuche**, so stellt er fest, dass hier mindestens drei verschiedene Personen herumgelaufen sind: eine mit kleinen, eine mit ziemlich großen und eine mit unnatürlich großen Füßen.

Neben dem Kamin stapelt sich Feuerholz. In ihm ist aus Eisenstangen eine primitive Kochstelle eingerichtet worden. Ein eiserner Kessel mit den kalten Resten eines Eintopfes hängt über der Asche, und mit Spießen kann man hier auch einen Braten zubereiten.

Gehen die Abenteurer die **Treppe** hoch, geht es weiter mit Raum **5**. Die **Falltür** lässt sich leicht am Griff anheben und gibt dann den Zugang zu einer Treppe nach unten frei (s. Raum **13**). Direkt hinter der **Tür in der Ostwand** ist der Boden eingestürzt; wer hier unvorsichtig hineinläuft, ohne den dahinterliegenden Raum **4** genau auszuleuchten, fällt 3 m tief in Raum **12** (1W6+2 schwerer Sturzschaden), wenn ihm ein **PW:Gewandtheit** misslingt. Vorsichtige Naturen erblicken durch die Tür Raum **4** und den darunter liegenden Raum **12**.

4: Küche

> Das Dach dieses Raums, der zu dem Anbau an den Festungsturm gehört, ist eingestürzt, und auch der nördliche Teil des Holzfußbodens ist nicht mehr vorhanden. Es scheint sich um eine Küche gehandelt zu haben, denn an der Ostwand hängt ein gemauerter Herd in der Luft, auf dem noch ein einsamer gusseiserner Topf steht. Der übriggebliebene Boden ist mit dem Schutt des Daches bedeckt.

Durch das Loch im Boden können die Spielerfiguren in Raum **12** hinunterschauen. Mit einem weiten Schritt entlang der Mauer kann ein Abenteurer von Raum **3** aus durch die Tür auf den Bodenrest gelangen, wenn ihm ein **PW:Gewandtheit** gelingt. Stattdessen kann er auch springen und muss dann ein **EW+4:Geländelauf** würfeln. Misslingt der Wurf, fällt er 2 m tief auf den Schuttberg in Raum **12** (1W6 schwerer Sturzschaden). Nimmt sich jemand 20 min Zeit und durchstöbert die Überreste des Daches, so findet er außer zerbrochenem Geschirr und verrosteten Küchengeräten in einer Ecke zwei versiegelte Tongefäße. In ihnen befindet sich erstklassiger, inzwischen 60 Jahre alter albischer Whisky, für den Kenner in Thame zusammen **100 GS** zahlen.

5: Gang

> Von dem Gang, dessen Boden mit Staub bedeckt ist, führen mehrere Türen nach beiden Seiten. In Wandhaltern stecken noch alte Fackelreste. Eine Treppe führt weiter nach oben.

Im Staub sind wieder zahlreiche Fußabdrücke zu sehen. Gelingt einem Abenteurer ein **EW:Spurensuche**, so bemerkt er, dass die Spuren fast alle ans Ende des Ganges zur Tür von Raum **10** führen. Von hier aus können die Abenteurer die Räume **6-10** betreten: die Türen sind alle unverschlossen. Über die Treppe gelangen sie nach oben auf das zum Teil eingestürzte Flachdach **11**.

6: Kleiderkammer

> Angesichts der immer noch hier stehenden Gestelle und der Wandhaken scheint dies eine Kleider- oder auch Rüstkammer gewesen zu sein. An einem der Haken hängt noch eine einsame albische Kilttasche aus Leder. Ein Teil des Daches über der Westhälfte des Raumes ist eingestürzt.

Das Leder der Kilttasche ist morsch. Sie enthält nur eine Handvoll Kupferstücke (**8 KS**).

7: Kammer

> Das Dach über diesem Raum ist weitgehend eingestürzt. Ein Alkoven, dessen Klapptüren offenstehen, hat einst Platz für zwei Schläfer geboten. Auf einen kleinen Tisch steht noch eine gesprungene Waschschüssel.

Hier war einst ein Dienstbotenpaar untergebracht. Untersuchen die Abenteurer den Alkoven (**A**) genau, so finden sie in der hintersten Ecke unter vertrockneten Strohresten einen

kleinen Lederbeutel mit einem verzierten Kupferarmband (Wert **5 GS**) und albischen Münzen (**6 GS**, **25 SS, 42 KS**).

8: Gästezimmer

Das Dach des Raumes ist völlig eingestürzt. Unter dem Schutt erkennt man noch einen kleinen Tisch, zwei Stühle und ein breites niedriges Bett.

In diesem ehemaligen Gästezimmer befindet sich nichts von Wert.

9: Bad

Ein großer Holzzuber auf einem 70 cm hohen Steinsockel nimmt die Hälfte des Raums ein. Zwei Schemel stehen herum; auf einem wurde offensichtlich vor langer Zeit ein Holztablett mit zwei Bierkrügen abgestellt und dann vergessen.

Der Holzzuber ist mit einer trüben Flüssigkeit gefüllt. Wer davon kostet, bemerkt einen stark salzigen Geschmack. Wenn man kräftig in der Brühe herumrührt, dann taucht auf einmal an der Oberfläche eine abgetrennte menschliche Hand auf. Der Abenteurer, der hier zu neugierig war, muss einen **PW:Willenskraft** schaffen, um nicht vor Schreck laut aufzuschreien, was den Oger im Nachbarraum wecken würde. Wer wirklich genau nachschauen will, findet noch mehr menschliche Körperteile, die Edris hier in Salzlake eingelegt hat, um sie haltbar zu machen. Sie stammen zum Teil aus Gräbern, zum Teil von Hingerichteten, zum Teil von Opfern ihres Sohnes. Die Hexe braucht sie zur Ausübung ihrer schwarzmagischen Künste. Eine der Hände trägt einen Goldring (Wert **20 GS**).

10: Wohnraum der Familie

Horchen die Abenteurer an der Tür dieses Raumes, so hören sie von innen ein lautes **Schnarchen**.

Gegenüber der Tür befindet sich ein großer Kamin. Neben ihm und an der Ostwand führen verzierte Doppeltüren zu Wandschränken oder Alkoven; darunter ist jeweils ein sitzender Rabe in die Wand gemeißelt. Vom Mobiliar ist nur noch ein schwerer, langer Tisch übriggeblieben, der in diesem Raum zusammengebaut wurde und nicht durch die Tür passt. Auf dem Boden schnarcht ein riesiger, ungeschlachter Kerl auf einem Haufen Stroh und Felle. Neben ihm liegen ein Weinschlauch, ein riesiges Schlachtbeil und ein Schild auf dem Boden.

Die Abenteurer sind auf einen der beiden Unholde, die Baldur Gnomenfreund überfallen haben, gestoßen: **Tigg**, der Halboger. Wenn sie den Raum in Ruhe durchsuchen wollen, müssen sie ihn erst unschädlich machen.

Eine Möglichkeit besteht darin, den Halboger in einen magischen *Schlummer* zu versetzen. Fällt Tigg dem Zauber zum Opfer, so schläft er fester als vorher. Die Abenteurer können ihm seine Waffen wegnehmen, sich leise im Raum bewegen und auch leise miteinander reden, ohne dass er wach wird.

Verzaubern die Abenteurer den Halboger nicht, so könnten die Spieler dennoch auf die Idee kommen, ihn zu **entwaffnen**. Tigg ist eine halbwilde Kreatur und erwacht instinktiv, wenn er eine Gefahr spürt. Die Spielerfiguren können ihm daher nur sein Beil nehmen, wenn einem von ihnen ein **EW+4:Schleichen** gelingt, oder wenn er beherzt in den Raum stürzt und sich die Waffe mit einen **PW:Geschicklichkeit** schnappt. Im zweiten Fall wird der Halboger zwar wach, greift aber vergeblich nach seinem Beil.

Versucht ein Abenteurer, der erfolgreich herangeschlichen ist, sich an dem Schlafenden selbst zu schaffen zu machen, um ihn zu fesseln oder gar zu meucheln, wird der Halboger automatisch wach - sogar dann, wenn er vorher magisch in besonders tiefen Schlummer versetzt worden ist. Tigg braucht eine Runde, um richtig wach zu werden, eine zweite Runde, um - eventuell vergeblich - nach seinem Beil und seinem Schild zu greifen, und eine dritte Runde, um aufzustehen. In dieser Zeit können die Abenteurer auf ihn einschlagen, und er wehrt ihre Hiebe nur ab, ohne selbst angreifen zu können. Ab der vierten Runde ist er aber kampfbereit.

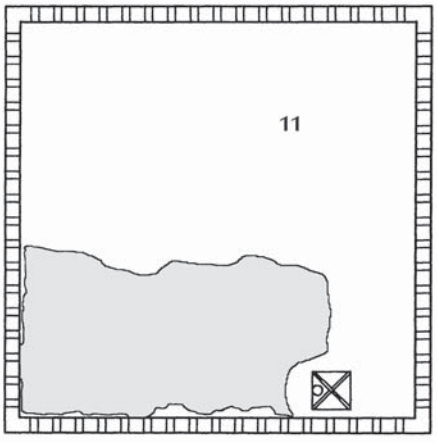
Tigg, der Halboger (Menschenähnlicher, Grad 4)
14 LP, 26 AP - LR - St 100, Gw 60, In 19, B 24
Angriff: Schlachtbeil+8 (1W6+7) oder Faust+8 (1W6), großer Schild+2; Raufen+8 (1W6) - Abwehr+13 (+15 mit Schild), Resistenz+12/14

Die Abenteurer werden Tigg vermutlich für einen Oger halten. In der Hitze des Gefechts fällt ihnen bestimmt nicht auf,

dass er mit seinen 2,20 m deutlich kleiner und auch nicht so massiv gebaut wie ein echter Oger ist. Dank seiner großen Stärke braucht Tigg für das Schlachtbeil nur eine Hand und kann mit der anderen den Schild führen. Er kämpft, bis er nur noch 6 LP oder weniger besitzt. Dann ergibt er sich seinen Gegnern. Ist Tigg außer Gefecht gesetzt, können die Spielerfiguren in Ruhe den Raum durchsuchen:

Der Raum diente wohl ursprünglich der Familie des Burgherrn als Wohn- und Schlafraum. In einem großen Kamin konnte ein Feuer entfacht werden. Mit Schnitzereien von Fabeltieren verzierte, halb geöffnete Doppelläden öffnen sich zu zwei Alkoven (**A**), in denen jeweils zwei Leute schlafen konnten. Jetzt sind die Liegeflächen bis auf ein paar uralte Strohreste leer. An den Wänden sind mehrere eiserne Rabenköpfe eingelassen; die hervorstehenden Schnäbel dienten wohl als Kleiderhaken.

Links neben dem größeren Alkoven befindet sich ein kleiner **Geheimraum**. Die Abenteurer werden auf ihn aufmerksam, wenn sie ausdrücklich nach geheimen Kammern oder Wandfächern suchen und einem von ihnen ein **EW:Spurensuche** gelingt. Sie merken, dass die Wand neben dem Alkoven etwas hohl klingt und außerdem der Innenraum des Alkovens verdächtig klein ist. An der Wand hängt einer der eisernen Rabenköpfe, dessen Schnabel beweglich ist. Dreht man ihn einmal um seine Achse nach links, so hört man ein deutliches Klicken. Die Geheimtür **G** kann dann am Schnabel leicht nach vorne gezogen und dann nach rechts zur Seite geschoben werden. Der Raum dahinter, in dem die ursprünglichen Burgbewohner ihre Schätze verborgen hatten, ist allerdings ausgeräumt worden, als die Burg aufgegeben wurde. In der Eile wurde ein feines Goldkettchen (im Wert von **40 GS**) übersehen, das auf den Boden gefallen und mit einer dünnen Staubschicht bedeckt ist. Die Abenteurer finden es, wenn sie die auf den ersten Blick leere Kammer genau absuchen.



Plattform

11: Plattform

Die Plattform des Festungshauses ist von einer 1,30 m hohen Brüstung mit Zinnen umgeben. In der Südostecke führt eine Treppe nach unten. Das südwestliche Drittel des Bodens ist eingestürzt.

Durch die Öffnung kann man sich in die Räume **6-8** hinunterlassen. Man kann auch die Treppe zum Gang **5** hinabsteigen.

12: Vorratsraum

Von außerhalb der Burg können die Abenteurer die zu ebener Erde liegende Tür problemlos öffnen. Sie hat kein Schloss. Von innen kann man sie zwar verriegeln, aber diese Mühe hat sich niemand gemacht.

In der Nordwand des Raums sieht man einen bis zu 1 m hohen Schutthaufen. Hier sind die Decke und auch das Dach des darüber liegenden Raumes eingestürzt, so dass man den Himmel sieht. Im vorderen, noch überdachten Teil des Raumes ist ein **Maultier** vor einem Haufen Heu angebunden. Zerschlagene Fässer, alte Sackreste und staubbedeckte Regale und Kisten deuten darauf hin, dass dies einst ein Lagerraum war - vermutlich mit Lebensmitteln für die Küche.

Das Maultier wurde dem Zwergenboten Baldur zusammen mit seinen anderen Besitztümern geraubt. Er würde sich freuen, seinen treuen Gefährten zurückzubekommen, und dafür **50 GS** Belohnung zahlen. Tierhändler geben nur die Hälfte. Sonst enthält der Raum nichts Interessantes. Alle brauchbaren Lebensmittel wurden bei der Räumung der Burg mitgenommen. Steigen die Abenteurer auf den Schutthaufen im hinteren Teil des Raums, können sie einen Teil von Raum **4** sehen, unter anderem den Herd an der Wand und die Tür nach Raum **3**. Mit einem **EW:Klettern** kann ein Abenteurer zu dieser unverschlossenen Tür hochsteigen und auf diesem Weg in das eigentliche Festungshaus eindringen. Mit Seilen können ihm seine Gefährten dann gefahrlos folgen.

13: Lagerräume und Verlies

Nachdem die Abenteurer die Falltür im Boden von Raum **3** geöffnet haben, sehen sie eine Treppe, die nach unten in das von außen nicht zugängliche Erdgeschoss des Festungshauses führt. Sie endet in einem Raum, der von Fackeln **erleuchtet** ist. Haben die Abenteurer die Falltür vorsichtig aufgemacht, so ist die Hexe **Edris** nicht vorgewarnt. Mit einem **EW:Schleichen** kann eine Spielerfigur unbemerkt die Treppe hinuntergehen und in den Raum spähen. Hört Edris, dass jemand kommt, so nimmt sie erst an, dass es sich um Dagna handelt, die von ihrem Ausflug zurückkehrt. Die Abenteurer können die Hexe dann überraschen, wenn sie nicht zu lange zögern.

Die Treppe endet in einem großen, von Fackeln an den Wänden erleuchteten Raum, dessen Boden aus blanker festgestampfter Erde besteht. Verschiedene Türen, von denen zwei offen sind, führen in kleinere Nebenräume. In der Mitte des Raumes stehen eine Sitzbank und ein stabiler Tisch, auf dem sich allerlei seltsame Gefäße und Geräte stapeln. Eine alte Frau, auf deren Schulter ein merkwürdiger Vogel sitzt, schärft gerade ein Messer mit einem Wetzstein. In der äußersten Ecke des Raumes brennen acht kreisförmig in den Boden gesteckte Kerzen.



Der „komische Vogel“ ist der **dämonische Vertraute** der Hexe. Aus der Nähe sieht er wie ein gerupftes Huhn mit ledrigen Fledermausschwingen und einem bösartigen kleinen Affengesicht aus. Können die Abenteurer die Hexe nicht überraschen, so schickt sie ihnen den Vertrauten entgegen, der versucht, die vorderste Spielerfigur am Treppenabsatz in einen Kampf zu verwickeln, so dass Edris ungestört aus dem Hintergrund zaubern kann. Der kleine Dämon hat messerscharfe Klauen und ist ein ausgesprochen geschickter Flieger. Wer gegen ihn kämpft, muss daher 6 von seinem EW:Angriff abziehen. Außerdem ist er an große Kälte gewohnt und daher immun gegen den *Eisigen Nebel,* den die Hexe als erstes auf den Treppenabsatz zaubern wird.

Edris, die Schwarze Hexe (Hexe, Grad 5)
11 LP, 24 AP - OR - St 42, Gw 69, In 78, B 24
Angriff: Dolch+7 (1W6); Raufen+5 (1W6–3) - Abwehr+13, Resistenz+16/16
Zaubern+16: *Angst* (**2 AP** je Wesen, Aug), *Eisiger Nebel* (**2 AP** je m², 10 sec), *Macht über die Sinne* (**1-5 AP**, 10 sec), *Macht über Menschen* (**3 AP** je Grad, 20 sec), *Macht über Unbelebtes* (**2 AP**, Aug), *Schlaf* (**4** je Wesen, 10 sec), *Sehen in Dunkelheit* (**2 AP**, 1 min), *Unsichtbarkeit* (**4 AP**, 10 sec)

Als Hilfestellung stehen hinter jedem Spruch der AP-Verbrauch und die Zauberdauer (Aug=Augenblick). Die Hexe beherrscht noch mehr Zauber, die sie aber in diesem Abenteuer nicht nutzen kann.

Dämonischer Vertrauter (Dämon, Grad 1)
6 LP, 6 AP - OR - St 20, Gw 110, In 40, B 48
Angriff: Klauen+7 (1W6+1); Raufen+6 (1W6–1) - Abwehr+15, Resistenz+13/13
Bes.: –6 auf gegnerische EW:Angriff

Stirbt der Vertraute, erleidet die Hexe einen **Schock**, verliert 3W6 AP und kann mehr als eine Stunde lang nicht mehr zaubern. In diesem Fall und auch wenn sie keine AP mehr hat, ergibt Edris sich den Abenteurern sofort. Lebt ihr Vertrauter dann noch, so versucht er, ins Obergeschoss und dann durch ein Fenster nach draußen zu fliehen.

Wird die Hexe überrascht, gibt sie sich als Gefangene des Unholds aus, um dann insgeheim ihre magischen Kräfte einzusetzen, wenn die Abenteurer an nichts Böses mehr denken. Zum Beispiel könnte sie sich unsichtbar machen, um dann zu entkommen. Allerdings ist ihre Geschichte nicht sehr glaubhaft, da sie am Gürtel ihres Gewands einen **Schlüsselbund**

mit vier Schlüsseln trägt, von denen einer zur Eingangstür (s. Raum **1**) passt. Ein weiterer Schlüssel öffnet die Zelle **c**, und spätestens der dort festgesetzte Druide wird die Abenteurer über die wahre Natur ihrer Gefangenen aufklären. Zwei weitere Schlüssel passen zu keinem Schloss in diesem Abenteuer.

Nachdem die Abenteurer die Hexe besiegt haben, können sie sich im Raum umsehen. Das Erdgeschoss diente früher gleichzeitig als Lagerraum und als Verlies, und genauso verwendet auch Edris diese Räumlichkeiten. Außerdem arbeitet sie hier an schwarzmagischen Experimenten, mit denen sie ihrem Mentor, dem Dämonenfürsten Samiel, zu dienen hofft.

Die Gerätschaften und Materialien auf dem **Tisch** dienen offensichtlich magischen oder alchimistischen Zwecken, aber auch die Zauberer unter den Spielerfiguren haben keine Ahnung, was genau die Hexe damit anfangen wollte. Immerhin erkennen sie in dem Durcheinander einen Bergkristall (Wert **20 GS**) und ein Säckchen mit Lotosblütenstaub (**10 GS**), die Edris als Reservematerial für ihre Zaubersprüche *Eisiger Nebel* und *Schlaf* bereit hält, sowie andere magische Rohstoffe und Geräte, die in Thame zusammen **50 GS** einbringen. Auffällig ist auch eine Art von haariger **Schürze**, die bei genauem Hinsehen aus fünf zusammengeknüpften Zwergenbärten besteht. Edris plante, mit Hilfe ihres dämonischen Herrn ein zweites Gewand in der Art des Kittels des Ogers von Thame herzustellen, damit ihre beiden Kinder entsprechend magisch gestärkt sind. Es fehlen aber noch eine Reihe von Zwergenbärten, bevor sie ihr Vorhaben in die Tat umsetzen kann.

Untersuchen die Abenteurer den **Kerzenkreis** in der Raumecke, so stellen sie fest, dass in den Boden ein Kreis, ein achtzackiger Stern und zahlreiche magische Symbole geritzt und mit farbigen Pulvern markiert sind. Die Kerzen stecken an den Spitzen des Sterns. Mit einem erfolgreichen **EW:Zauberkunde** erkennt ein Abenteurer einen Beschwörungskreis, mit dem einem finsteren Dämon der Weg nach *Midgard* geöffnet werden kann.

Die **Türen** zu den beiden Räumen ohne Markierung stehen offen; sie sind völlig leer. Die Türen zu den Räumen **a** und **b** sind zu, aber unverschlossen. Die Tür nach **c** ist verschlossen; der Schlüssel hängt am Gürtel der Hexe.

13a-c: Nebenräume des Verlieses

In **Lagerraum a** stützt eine von insgesamt drei Steinsäulen die Decke des Erdgeschosses. Im hinteren Teil des Raumes stapeln sich Fässer und Säcke mit Mehl, Hafer, gedörrtem Obst, gepökeltem Fleisch, saurem Wein und schalem Bier. Von der Decke hängt eine frisch erlegte Bergziege ohne Kopf zum Ausbluten. Edris und ihre Kinder benutzen diesen Raum als Speisekammer für zusammengeraubte Vorräte.

In **Lagerraum b** befindet sich der nicht essbare Teil des Raubgutes, dass Tigg und seine Schwester erbeutet haben. Hier finden die Abenteurer einen Haufen Handelsware, wie sie Trödler mit sich führen, eine Sammlung der verschiedensten Waffen, Kleidungsstücke, Decken und anderes mehr. Unter anderem entdecken die Spielerfiguren auch Baldurs Satteltaschen. Die Hexe hat sie kurz durchsucht und dann außer dem Geld alles wieder hineingestopft. Hier findet sich schließlich auch ein mit Zwergenrunen beschriebenes Pergament: die gesuchte **Botschaft** des Zwergenkönigs des Pengannion. Untersuchen die Abenteurer den **Boden** des Raums gründlich und gelingt einem von ihnen ein **EW:Spurensuche** oder ein **EW:Wahrnehmung**, so fällt ihnen eine Stelle neben der Säule auf, wo vor kurzem gegraben worden ist. Der Boden ist hier etwas lockerer als sonst. Graben die Abenteurer nach, so finden sie ein Tongefäß, in dem Edris Geld und kleinere Wertgegenstände verbirgt - auch vor ihren eigenen Kindern. Insgesamt enthält der Topf Münzen, Halbedelsteine, Ringe und Broschen im Wert von **250 GS**.

Die **Zelle c** ist bis auf ein einfaches Strohlager leer, von dem den Abenteurern ein alter, gebrechlicher **Mann** in einer bodenlangen Kutte müde entgegenblickt. Er ist mit Stricken an Händen und Füßen gefesselt und zudem geknebelt. Befreien die Spielerfiguren ihn, so redet er auf Twyneddisch aufgeregt auf sie ein. Kann keiner der Abenteurer diese Sprache, so kann er sich auch in der Comentang, der gemeinsamen Handelssprache des Kontinents, mit ihnen unterhalten. Von ihm erfahren sie einiges über die Gegner, mit denen sie es zu tun hatten. Du kannst den Spielern die nötigen Informationen kurz und bündig wie im folgenden Kasten geben. Du kannst das Ganze aber auch ausschmücken und in der Rolle des Druiden in der Ich-Form erzählen.

> Der Gefangene stellt sich euch als **Gwyddon ap An** vor. Er ist ein twyneddischer Druide, einer der zauberkundigen Männer, die im nördlichen Nachbarland Clanngadarn großen Einfluss haben. Er erzählt euch lang und breit, warum er hier gefangen ist und wer seine Peiniger und eure Gegner sind. Kurz gesagt erfahrt ihr dabei folgendes:
>
> Die alte Frau heißt Edris und war in Alba als „die Hexe vom Dreadfen“ bekannt und berüchtigt. Sie hat in ei-

nem besonders düsteren, sumpfigen Teils des Waldes von Tureliand etwa 3 Tagesreisen östlich von Thame ihr Unwesen getrieben. Vor mehr als zehn Jahren hat sie ihr Revier verlassen und sich in die abgelegene Ruine Norrenshold geflüchtet. Hier dient sie weiter ihrem dämonischen Mentor Samiel, dem Grünen Jäger, mit dessen Hilfe sie einst dem gefürchteten Oger von Thame seinen Kittel aus Zwergenbärten angefertigt hat. Mit diesem Artefakt wurde der Unhold noch schlimmer und gefährlicher als seine anderen menschenfressenden Artgenossen. Zum Glück fand sich ja ein Held, der ihn trotzdem im Kampf überwinden und erschlagen konnte.

Das alles ist längst in die Geschichten der albischen Barden eingegangen. Was aber nicht bekannt ist: die Hexe und der Oger hatten zwei Kinder, einen Sohn namens Tigg, der selbst fast wie ein Oger aussieht, und eine Tochter namens Dagna, die zwar hochgewachsen und kräftig ist, aber als Menschenfrau durchgehen kann. In der Abgeschiedenheit von Norrenshold zog Edris ihre Brut groß. Nachdem die beiden Kinder des Ogers jetzt erwachsen sind, sinnen sie gemeinsam mit ihrer Mutter auf Rache für den Tod ihres Vaters. Bis jetzt haben sie nur kleinere Überfälle auf einsame Reisende gewagt. Anscheinend arbeitet die Hexe noch an etwas, was ihre Kinder stärken soll. Vielleicht will sie einen neuen Kittel aus Zwergenbärten schaffen.

Der Druide ist der Hexe und ihren Kindern in die Hände gefallen, als er die Gegend auf der Suche nach einem alten Hügelgrab durchstreifte. Edris erkannte seine Zauberkraft, und daher brachten sie ihn wohl nicht auf der Stelle um. Die Hexe versucht, ihn zu zwingen, ihr bei ihren magischen Experimenten zu helfen. Bisher konnte er ihrem Druck aber widerstehen. Während seiner Gefangenschaft hat sie sich oft vor ihm gebrüstet, welche schreckliche Rache sie an den Menschen und Zwergen Albas nehmen wird und welche Belohnungen sie sich dafür von ihrem dämonischen Meister erträumt.

Gwyddon ist euch äußerst dankbar für seine Befreiung, und er würde euch gerne angemessen belohnen. Er wohnt noch eine Zeit lang im Gasthaus *Apfelquelle* in dem kleinen Ort Clydach westlich von Loch Graene. Der Druide fordert euch auf, ihn dort zu besuchen, sobald es eure Zeit erlaubt.

Natürlich können die Abenteurer den Druiden auch gleich nach Clydach begleiten. Erinnere sie aber daran, dass sie vorher noch einen Auftrag zu erledigen haben: die Botschaft des Zwergenkönigs nach Thame zu bringen! Eventuell haben sie auch noch Edris oder Tigg gefangengenommen, und die beiden wären in Thame sicherer aufgehoben als in einem kleinen Dorf jenseits der Grenze Albas.

Alarm in Norrenshold

Wird die Hexe Edris vorzeitig auf die Abenteurer aufmerksam, weil sie vor oder im Festungshaus größeren Lärm verursachen, verlässt sie den Raum **13** und sieht vorsichtig nach. Sobald sie die Eindringlinge entdeckt, weckt sie ihren Sohn in Raum **10**. Wenn es nicht anders geht, macht sie sich unsichtbar, um an den Spielerfiguren vorbeizukommen. Je nachdem, wo die Abenteurer sich gerade befinden, verschanzen sich die Hexe und ihr Sohn im Erdgeschoss (Raum **13**), im Gang des Obergeschosses (Raum **5**) oder gleich in Raum **10**. Der Halboger baut sich dann so am Treppenende oder an der Tür auf, dass ihn nur eine Spielerfigur im Nahkampf angreifen kann und keiner an ihm vorbeikommt. Edris bleibt in seinem Rücken in Sicherheit und setzt ihre Zauber gegen die Abenteuer ein. Wenn sie merkt, dass auch die Spielerfiguren Magie benutzen, lässt sie ihren Vertrauten über die Köpfe Tiggs und seines direkten Gegners hinwegfliegen und die Zauberer der Spielergruppe angreifen, so dass sie ihre eigenen Sprüche nicht einsetzen können.

Dieser Kampf wird viel härter für die Abenteurer, da sie die Gegner nicht mehr überraschen und einzeln überwinden können. Mach die Spieler darauf aufmerksam, dass ihre Figuren auch fliehen können! Edris und Tigg werden sie nicht aus dem Festungshaus heraus verfolgen. Die Hexe wird stattdessen mit ihrem Sohn die wichtigsten Dinge und vor allem alle Wertgegenstände aus Raum **13** und den Nebenräumen zusammenpacken und sich im Dunkel der Nacht davonstehlen. Den Rest einschließlich des gefangenen Druiden lässt sie einfach zurück. Sie wird dann ein paar Tage lang in einer Höhle in der Nähe kampieren, um sicher zu gehen, dass die Abenteurer nicht mit Verstärkung zurückkommen, bevor sie mit ihren Kindern Norrenshold endgültig ausräumt und sich einen neuen Schlupfwinkel sucht. Die Spielerfiguren haben also genügend Gelegenheit, in der jetzt leeren Burgruine nach der Botschaft des Zwergenkönigs zu suchen und sie auch zu finden.

Die Schwester kommt

Wie du inzwischen weißt, haben die Hexe Edris und der Oger von Thame zwei Kinder. Bisher ist aber nur der Sohn,

der Halboger Tigg, aufgetaucht. Wo steckt dann die Tochter, die Halbogris Dagna? Schon vor der Ankunft der Abenteurer im Tal von Norrenshold hat sie die Burgruine für einen längeren Streifzug verlassen. Dagna ist 1,88 m groß und von kräftiger, knochiger Gestalt, kann sich aber problemlos als Mensch ausgeben. Außerdem hat sie im Gegensatz zu ihrem Bruder die Intelligenz von der Mutter geerbt.

Der Kittel des Ogers von Thame (ABW **3**)

Der Kittel, den der Oger von Thame aus den Bärten von 20 eigenhändig erschlagenen Zwergen zusammengenäht hat, kann von normal großen Menschen als eine Art bis zu den Knien reichendes Cape getragen werden. Wenn der Träger im Kampf LP verliert, setzt der Zauber des Gewands automatisch ein und verleiht ihm für 10 min die **Stärke eines Riesen**: der Schadensbonus steigt auf **+8** und die Stärke auf **130**. Er kann dann auch wie ein Riese mit Felsbrocken und anderen schweren Gegenständen um sich werfen. Da er die große Kraft nicht gewohnt ist, sinkt allerdings seine Gewandtheit für die Wirkungsdauer um **–20**. Zwerge erkennen sofort, aus was der Kittel besteht. Zwergenfreunde des Trägers werden energisch darauf drängen, dass der Kittel nach Gimil-dum gebracht und dort ehrenvoll bestattet wird, während fremde Zwerge vor Empörung in Wut geraten und eventuell sofort angreifen.

Ob die Halbogris in diesem Abenteuer auftritt, bleibt dir als Spielleiter überlassen. Wenn die Spieler große Schwierigkeiten haben, Tigg und Edris zu überwinden, und ihre Figuren bereits angeschlagen sind, verzichtest du besser darauf. Wenn die Abenteurer aber Tigg unschädlich gemacht haben, ohne auch nur einen Kratzer bekommen zu haben, und sich gerade daran machen, Edris zu überwältigen, ist ein guter Zeitpunkt für einen Überraschungsangriff von hinten gekommen. Deine Aufgabe als Spielleiter ist es, für eine spannende Geschichte zu sorgen. Haben die Abenteurer Glück gehabt und ist bisher alles gut gegangen, so kannst du ihnen das Leben mit zusätzlichen Gegnern schwer machen. Umgekehrt kannst du in einem Abenteuer auch spontan auf ein paar eingeplante Kämpfe verzichten, wenn deine Spieler Pech beim Würfeln gehabt haben und die Abenteurer alle erschöpft oder sogar schwer verwundet sind. Nur, wenn die Spielerfiguren durch eigene Dummheit oder Sturheit in eine verzweifelte Lage geraten sind, solltest du keine Gnade walten lassen. Schließlich soll das Spiel eine Herausforderung bleiben.

Dagna kommt dann zufällig gerade im richtigen Moment nach Hause. Da sie einen Schlüssel für die Eingangstür hat, kann sie Norrenshold jederzeit betreten. Wenn die Spieler die Ruine bereits abgesucht haben, sind sie garantiert überrascht, wenn eine neue Gegnerin in ihrem Rücken auftaucht. Dagna hat allerdings einen ausgesprochen starken Selbsterhaltungstrieb und ist intelligent genug, rechtzeitig den Rückzug anzutreten, wenn es schlecht für sie aussieht. Sie flieht bereits, wenn ihre AP-Zahl auf 6 oder weniger sinkt. Da sie zu Fuß schneller als die meisten Abenteurer ist, dürfte es ihr gelingen, zu entkommen. Die Spielerfiguren haben sich dann eine Feindin geschaffen, die bestimmt später versucht, sich zu rächen. Sie ist eine ideale Gegnerin für die Abenteurer in einer späteren Geschichte, die du selbst entwerfen kannst.

Dagna, die Halbogris (Menschenähnliche, Grad 5)
16 LP, 26 AP - LR - St 95, Gw 85, In 79, B 30
Angriff: Langschwert+11 (1W6+4), Dolch+9 (1W6+2), kleiner Schild+3; Raufen+9 (1W6–1) - Abwehr+14 (+17 mit Schild), Resistenz+12/15
Geländelauf+15, Schleichen+12, Tarnen+12

Dagna sieht für die Abenteurer wie eine hochgewachsene Kriegerin aus Clanngadarn aus. Sie trägt über ihrem Lederharnisch einen hüftlangen Umhang aus einem seltsamen Fell. Dies ist der berühmte, aus den Bärten erschlagener Zwerge gefertigte *Kittel des Ogers von Thame* (s. unten), den Edris nach dem Tod des Ogers zur Seite geschafft hat. Sobald Dagna im Kampf Lebenspunkte verliert, verleiht ihr das Gewand für 10 min die Stärke eines Riesen; gleichzeitig sinkt ihre Gewandtheit aber auf 65. Ihre Kampfwerte sind dann:
Angriff: Langschwert+11 (1W6+9), Dolch+9 (1W6+7) , kleiner Schild+3; Raufen+8 (1W6+4) - Abwehr+13 (+16 mit Schild),

Der Rückweg

Nachdem die Abenteurer die Botschaft des Zwergenkönigs gefunden und den Druiden Gwyddon ap An befreit haben, haben sie ihre Aufgabe erfüllt. Gwyddon geht nach Clydach, während die Spielerfiguren vermutlich nach Thame zurückkehren. Dort wartet bereits Meister Glarn mit der versprochenen Belohnung auf sie. Für die Informationen über die Hexe Edris und ihre Kinder, die die Abenteurer von dem Druiden erfahren haben, gibt er jeder Spielerfigur noch als Anerkennung für ihre Leistung einen breiten, kunstvoll geschmiedeten **Armreif** aus Silber. Sie können diesen Schmuck für je 30 GS verkaufen oder als Andenken an ihr erstes Abenteuer behalten. Zwerge aus Thame und Gimil-dum erkennen den Träger eines solchen Armreifs als Freund ihres Volkes und verhalten sich entsprechend.

Normalerweise verläuft der Rückweg von Norrenshold nach Thame ereignislos. Wenn die Abenteurer allerdings Edris oder Tigg oder gar beide als Gefangene mit sich führen, dann müssen sie noch mit nächtlichen Befreiungsversuchen rechnen. Frage die Spieler wieder, wie sie die Nachtwachen organisieren, damit due weißt, welcher Abenteurer wach ist, wenn ein Befreiungsversuch startet. Du hast die folgenden Möglichkeiten:

1. Der dämonische **Vertraute** der Hexe - so er entkommen konnte - fliegt im Dunkeln leise heran und schneidet die Fesseln von Edris und Tigg mit seinen messerscharfen Klauen durch. Dazu braucht er 10 min. Der kleine Dämon beherrscht für diesen Zweck *Schleichen*+12 und *Tarnen+12.* Als Spielleiter würfelst du für ihn einen **EW:Schleichen**, ob seine Annäherung gehört wird, und je einen **EW:Tarnen** pro Gefangenem, ob er beim Durchschneiden der Fesseln gesehen wird. Sind die Fesseln aller Gefangenen gelöst, erheben sie sich plötzlich und schlagen sich in die Büsche. Die Wache dürfte überrascht sein, und bevor die Abenteurer etwas unternehmen können, sind die Unholde in der Dunkelheit verschwunden.

2. **Dagna** versucht, ihre Mutter und ihren Bruder zu befreien. Ähnlich wie beim Vertrauten entscheidet ein **EW:Schleichen** und je ein **EW:Tarnen** pro gefangener Person, ob ihr das unbemerkt gelingt. Während der kleine Dämon aber sofort flieht, wenn er entdeckt wird, um es eventuell in der nächsten Nacht noch einmal zu probieren, stürzt sich Dagna sofort auf die Wache. Die anderen Abenteurer müssen erst einmal wach genug werden, um einzugreifen. Gelingt es der Halbogris, die Wache innerhalb von zwei Runden auszuschalten, so kann sie schnell noch die Fesseln der Gefangenen durchtrennen und mit ihnen fliehen. Leistet der Abenteurer länger Widerstand, zieht sich Dagna in die dunkle Umgebung zurück. Sie unternimmt dann keinen zweiten Befreiungsversuch während des Rückwegs, da sie weiß, dass die Spielerfiguren jetzt gewarnt sind, sondern sie versucht erst in Thame wieder, ihre Mutter und ihren Bruder zu retten. Damit haben die Abenteurer aber nichts mehr zu tun.

3. Wenn die Abenteurer Edris nicht geknebelt haben, kann sie noch alle Wortzauber einsetzen, unter anderem *Macht über Menschen.* Sie versucht dann in einer Nacht, den Wache stehenden Abenteurer zu **verzaubern** und ihn dazu zu bringen, ihre Fesseln zu lösen. Sie sucht sich dafür einen Krieger oder Glücksritter aus, der einen wenig intelligenten Eindruck macht, da sie weiß, dass solche Personen ihrem Zauber nur eine geringe Resistenz entgegenzusetzen haben.

Gelingt es den Abenteurern, die Hexe und den Halboger nach Thame zu bringen, können sie die Gefangenen der Obrigkeit, d.h. dem Stadtvogt oder einem seiner beiden Vertreter, übergeben. Gehen sie erst zum Zwergenhof, nimmt Meister Glarn Rabenbart die beiden Gefangenen gern in Gewahrsam. Schließlich war der Oger von Thame ein Erzfeind der albischen Zwerge.

Meilensteine

Die eigentliche Aufgabe der Spielerfiguren ist es, die **Botschaft** des Zwergenkönigs der Pengannion-Berge zu finden und sie zu Meister Glarn zurückzubringen. Hierfür verdienen sie sich **30 EP je Person**, wenn du die im *Kodex* (S. 148) beschriebene pauschale Erfahrungsvergabe bevorzugst.

Vor und während der Auseinandersetzung mit den Kindern des Ogers haben die Abenteurer noch mehr Gelegenheiten, sich auszuzeichnen. Sie erhalten auch für das Erreichen der folgenden Meilensteine Erfahrung:

- **5 EP je Person**, wenn sie in der Höhle übernachten und den Bär erlegen oder in die Flucht schlagen.
- **5 EP je Person**, wenn sie Baldur Gnomenfreund sicher nach Thame bringen.
- **5 EP je Person**, wenn die Abenteurer den Halboger Tigg überwinden.
- **5 EP je Person**, wenn sie die Hexe Edris besiegen.
- **5 (10) EP je Person**, wenn es der Gruppe gelingt, Tigg oder Edris (bzw. beide) lebend nach Thame zu bringen.
- **5 EP je Person**, wenn es zum Kampf mit der Halbogris Dagna kommt und die Abenteurer sie in die Flucht schlagen.
- **10 EP je Person** für die Befreiung des Druiden Gwyddon.

Zusätzlich erhalten die Spieler noch EP für die Zeit, die sie im Spiel verbracht haben *(Der Kodex,* S. 149).

Das Hügelgrab bei Clydach

Nachdem die Spielerfiguren den Auftrag Meister Glarn Rabenbarts erfüllt haben, können sie sich ein paar Tage in Thame erholen, Wunden auskurieren und ihre Ausrüstung ergänzen. Zu Beginn der nächsten Spielsitzung kannst du sie daran erinnern, dass Gwyddon ap An die Gruppe eingeladen hat, ihn in Clydach zu besuchen. Da eine Belohnung winkt, sollten sie die Reise besser nicht zu lange aufschieben, denn der Druide wollte ja nur noch ein paar Wochen im Grenzland bleiben.

Das Dorf Clydach liegt im Hügelland nördlich des Artrossgebirges an der kleinen Handelsstraße, die Thame mit dem Süden Clanngadarns verbindet. Hier gibt es ein geräumiges **Gasthaus**, in dem Händler und andere Reisende gern Rast machen und in dem der Druide Gwyddon die Abenteurer sehnlichst erwartet. Den größten Teil des Weges kennen die Spielerfiguren, denn sie haben ja schon den chryseischen Händler Philas bis zum Loch Graene begleitet. Sie können aber nicht damit rechnen, dass sie am Seeufer mit einem Boot abgeholt werden. Es gibt allerdings eine **Fähre**, die einmal täglich kurz nach Mittag den See überquert. Dies kostet 1 GS pro Person und 2 GS pro Last- oder Reittier. Die Abenteurer können aber auch den beschwerlichen Pfad nehmen, der dem steilen Seeufer auf der Süd- und Westseite folgt und nach einem nicht ganz ungefährlichen Tagesmarsch nördlich des Sees wieder auf die Handelsstraße stößt. Vom Nordufer des Loch Graene aus erreichen sie Clydach dann nach einem weiteren Tag.

Für die Reise nach Clydach sind keine besonderen Ereignisse vorgesehen. Du kannst sie also mit wenigen Worten abhandeln. Wenn du für etwas Aufregung sorgen willst, kannst du deine Spieler zum Aufwärmen mit einer der gewöhnlichen Gefahren der Wildnis konfrontieren, z.B. mit ein paar hungrigen Wölfen oder mit einer kleinen Schar heruntergekommener und schlecht bewaffneter Räuber (Menschen vom Grad 1 mit Keulen und Speeren, die bestenfalls Lederrüstung tragen). Die Spieldaten findest du im Bestiarium des *Kodex*. Damit eine solche Zufallsbegegnung nicht zu gefährlich wird, kannst du dich an eine bewährte Faustregel halten, mit der du die Zahl der Wölfe oder Räuber festlegen kannst: die zusammengezählten Grade aller Gegner sollte höchstens 4/5 der Gradsumme aller Spielerfiguren betragen. Das entspricht also 2 Wölfen oder 4 Räubern bei einer Gruppe von 5 Abenteurern vom Grad 1. Wenn die Abenteurer überrascht werden, zum Beispiel während des Nachtlagers, solltest du die Zahl der Angreifer noch weiter verringern.

„Holt mir die Mondsichel aus dem Hügelgrab!“

Endlich liegt Clydach vor euch, eine typische Siedlung der twyneddischen Barbaren in den Randgebieten Clanngadarns. Das Dorf ist von einem Ringwall aus Erde und Palisaden umgeben, der durch ein großes, doppelflügeliges Holztor unterbrochen wird. Im Innern des geschützten Bereichs drängen sich reetgedeckte Lehm- und Fachwerkhütten und Viehpferche. Sie werden von dem Broch des örtlichen Stammesführers überragt, einem dreistöckigen, runden Steinturm mit drei halbrunden, niedrigeren Anbauten. Durch seine Größe fällt euch auch sofort das zweistöckige Gasthaus *Apfelquelle* auf, dessen Erdgeschoss in Stein gemauert ist.

Als ihr die Gaststube betretet, seht ihr gleich den Druiden Gwyddon, der euch erfreut zuwinkt. Er sitzt auf einem Stuhl und hat sein linkes Bein auf einem Schemel hochgelegt. Offensichtlich hat er einen Unfall gehabt, denn das Bein ist geschient und dick mit Verbänden umwickelt. Gwyddon lässt erst einmal eine Runde des ausgezeichneten Apfelweins auftischen und bestellt eine warme Mahlzeit für alle. Dann kommt er ohne Umschweife auf einen Auftrag zu sprechen, den er für euch hat:

„Es geht um ein großes Hügelgrab, das sechs Wegstunden von Clydach entfernt in der Wildnis liegt. Ich habe diesen Ort mehrmals aufgesucht und erkundet. Bei meinem letzten Ausflug vor drei Tagen bin ich in ein Kaninchenloch getreten und habe mir den Fuß gebrochen. Zum Glück hat sich Maldwyn, der Wirt der *Apfelquelle,* Sorgen gemacht, weil ich zu lange ausgeblieben bin, und zwei seiner Knechte nach mir suchen lassen. So ist mir eine einsame Nacht im Freien oder Schlimmeres erspart geblieben.“

Als nächstes erzählt der Druide den Abenteurern zuerst die allgemein bekannten Tatsachen über das Hügelgrab. Du

kannst hier den Spielern den Abschnitt *»Die Geschichte des Hügelgrabs«* vorlesen oder den Inhalt mit eigenen Worten wiedergeben. Anschließend fährt Gwyddon fort:

„Das ist alles in die Sagen meines Volkes eingegangen und zumindest allen Druiden und Barden bekannt. Ich bin aber vor einigen Jahren am Rand eines abgelegenen Bergpfads auf einen alten Ogam-Stein gestoßen, einen Stein mit druidischen Schriftzeichen. Der Inschrift konnte ich entnehmen, dass auch der Cryffni-Druide Tydain Tad Awen seine letzte Ruhe im Hügelgrab gefunden hat. Dies weiß heutzutage offenbar niemand mehr. Ich nehme an, dass auch die Mondsichel, deren Spuren sich um die Zeit des Niedergangs der Cryffni im Nebel der Geschichte verloren hat, sich im Hügelgrab an der Seite ihres Besitzers befindet. Es wäre von großer Bedeutung für alle Druiden Vesternesses, diesen heiligen Gegenstand zu bergen.

Durch meinen Unfall kann ich selbst nicht in das Hügelgrab eindringen und nach der Mondsichel suchen. Das Unternehmen duldet jedoch keinen Aufschub, da man nur zu einem bestimmten Zeitpunkt in das Grab eindringen kann, der nur Eingeweihten wie mir bekannt ist. In der kommenden Nacht wird der Fflam Serenyr, ein jede Generation nur einmal auftauchender Komet, zum ersten Mal am nächtlichen Himmel stehen. Nur innerhalb weniger Minuten vor und nach der Mitte der **dritten Nacht** nach dem Auftauchen des Kometen lässt sich die Pforte des Grabes von außen öffnen. Von innen lässt sich der Eingang dagegen jedes Jahr einmal öffnen, und zwar am Tag der Sommersonnenwende, wenn die aufgehende Sonne durch einen im bestimmten Winkel angebrachten Schacht die Zentralkammer des Grabes erhellt. Die Cryffni glaubten, dass an dem Tag, wo die Sonne die größte Kraft hat, dereinst auch ihre Toten auferstehen und ihre Gräber verlassen würden. Zwischen dem Zeitpunkt des möglichen Eindringens in das Hügelgrab und dem Tag der Sommersonnenwende vergehen **vier volle Tage**, in denen sich die Grabespforte weder von innen noch von außen öffnen lässt!“

Gwyddon sucht verzweifelt nach Leuten, die die Toten und die vielleicht zu deren Schutz angebrachten Fallen nicht fürchten, damit die zu seinen Lebzeiten einmalige Gelegenheit, die heilige Mondsichel aus dem Grab herauszuholen, nicht ungenutzt verstreicht. Die Abenteurer, die ihren Mut bei seiner Befreiung aus den Händen der Kinder des Ogers bereits bewiesen haben, kommen ihm da wie gerufen. Er bittet sie, den Auftrag für ihn zu erledigen, und deutet an, dass die Cryffni ihren Toten wertvolle Grabbeigaben mitzugeben pflegten. Mit Ausnahme der Mondsichel soll alles, was sie im Grab finden, ihnen gehören, denn es lebt schon lange niemand mehr, der einen rechtmäßigen Anspruch auf diese Schätze hätte.

Als Belohnung für seine Befreiung schenkt der Druide jeder Spielerfigur zwei nach würzigen Kräutern schmeckende *Krafttrünke,* die je **1W6 AP** zurückgeben, und außerdem **30 GS**. Nehmen sie seinen Auftrag an, so übergibt er ihnen außerdem die Ausrüstung, die er bereits für sich selbst zum Eindringen in das Hügelgrab gekauft hatte: 10 Fackeln, 1 Laterne, 20 Amphoren Lampenöl, 3 Amphoren Zauberöl (s. *Das Arkanum,* S. 177) und 2 Seile zu je 20 m.

Gwyddon empfiehlt den Abenteurern, früh am nächsten Morgen aufzubrechen. So hätten sie noch fast zwei Tage zur Erkundung des Hügelgrabes von außen und insbesondere des Eingangs. Schließlich könnte es auch dort Sicherungen geben. Folgen die Spieler Gwyddons Rat, so stehen ihre Figuren um die Mittagszeit des folgenden Tages vor dem Hügelgrab, und das eigentliche Abenteuer kann beginnen.

Die Geschichte des Hügelgrabes

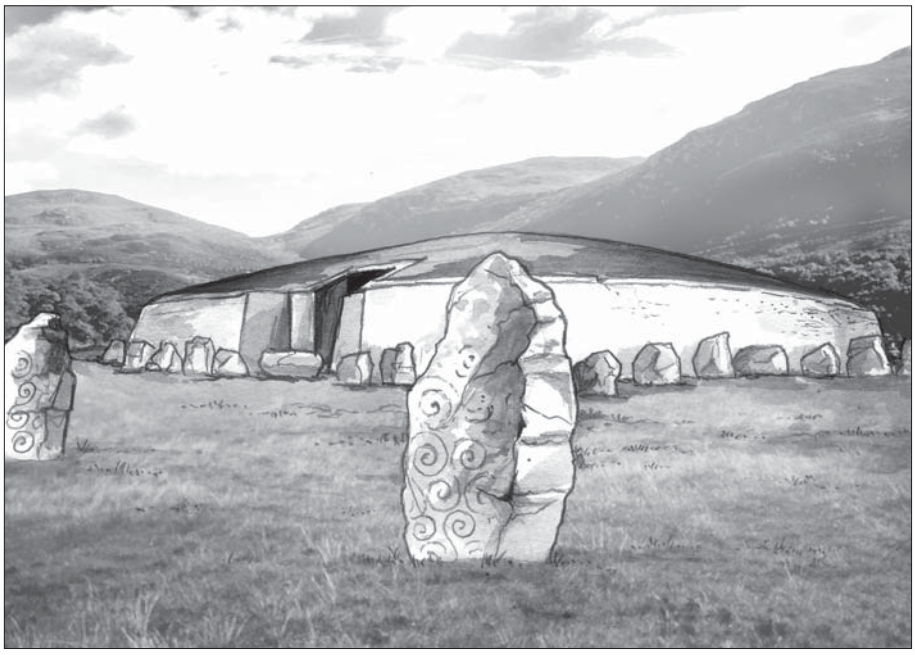
Vor langer Zeit lebte die Sippe der Cryffni in den Gwinel-Bergen, durch die heute die Grenze zwischen Alba und Clanngadarn verläuft. Unter ihrem Fürsten Hu Gadarn, der sie von Sieg zu Sieg über ihre Feinde führte, erlebten die Cryffni ihre ruhmreichste Zeit. Doch mit Hu Gadarns Ende begann auch der Niedergang seines Volkes.

Während der Fürst und seine beiden erwachsenen Söhne nach Einbringen der Ernte einen der üblichen Raubzüge in das Gebiet einer benachbarten Sippe anführten, missbrauchte Ceredig, der Hexenmeister und Herr der Celyddin, das Gastrecht in Hu Gadarns Heim und entführte dessen Frau. Als der Fürst der Cryffni beutebeladen zurückkehrte, war es zu spät im Jahr, um eine Streitmacht über die verschneiten Pässe zu führen und die Geraubte zurückzuholen.

Ceredig nutzte den Winter, der dieses Mal das Land lange im eisigen Griff hielt, als wollte er die Pläne des Zauberkundigen unterstützen. Er schmiedete Päkte mit alten Feinden der Cryffni, denen die Gelegenheit günstig erschien, sich für erlittene Niederlagen an Hu Gadarn zu rächen. Das von Ceredig für die Zeit der Auseinandersetzung vorhergesagte Erscheinen des Kometen Fflam Serenyr, der seit jeher große Ereignisse und Veränderungen angekündigt hatte, erschien ihnen als gutes Omen.

Kaum hatte die Frühlingssonne den Schnee bis auf wenige Reste vertrieben, sammelte Hu Gadarn seine Getreuen um sich. Das lange, in dumpfem Zorn verbrachte Warten und seine Geringschätzung der Krieger der Celyddin ließ ihn die gewohnte Vorsicht vergessen, und er nahm sich nicht die Zeit, auf das Eintreffen von Verbündeten zu warten, wie Ceredig es vorausgesehen hatte.

Unweit der Stelle, wo heute das Dorf Clydach liegt, traf Hu Gadarn auf die Heerschar seiner Feinde, die seinen eigenen Kriegern an Zahl weit überlegen war. Dennoch war der Fürst zuversichtlich, was die für den nächsten Tag vereinbarte Schlacht betraf, kannte er doch die Kampfeskraft seiner Getreuen. Der Fflam Serenyr stand zum zweiten Mal am Himmel, als Ceredig den Männern der Cryffni mit dunklen Träumen den Schlaf raubte.



Am nächsten Morgen begann die Schlacht, die als *Kometenschlacht* in die Sagen der Twyneddin einging, denn in jeder nächtlichen Kampfpause stand der Fflam Serenyr am Himmel. Tapfer und unermüdlich kämpften die Cryffni, doch konnten sie keine Entscheidung herbeiführen und erlitten hohe Verluste, da Ceredigs Zauberkraft den Arm ihrer Feinde stärkte. Der zweite Tag der Schlacht verlief ebenso, und die Toten ließen sich so wenig zählen wie die Blumen auf einer Frühlingswiese. Zu groß war Ceredigs Macht und die Zahl der Feinde, als dass Hu Gadarn noch auf den Sieg hätte hoffen können. In der Nacht traf jedoch der Druide Tydain Tad Awen ein, der Bruder und Berater des Fürsten der Cryffni. Er war den Kriegern der Sippe nachgeeilt, und er brachte die heilige Mondsichel.

Als das kleine Häuflein der Cryffni bei Tagesanbruch wieder die Waffen erhob, wurden sie von neuem Mut erfasst, denn Tydain Tad Awen wob seine eigenen magischen Netze, in deren Gewebe sich Ceredig verfing und an seinen eigenen finsteren Zaubern zugrunde ging. Bei Sonnenuntergang hatten die Cryffni den Sieg errungen, doch sie hatten einen hohen Preis gezahlt. Hu Gadarn und seine beiden Söhne waren tot, und die Herdtruppen des Fürsten waren ihrem Schwur treu geblieben, ihr Leben für ihren Herrn zu geben.

Unter der Führung ihres Druiden errichteten die Überlebenden der Cryffni-Sippe ein riesiges Hügelgrab für ihren Fürsten und die Toten der Schlacht. In dieser Grabstätte wurde auch Hu Gadarns Frau beigesetzt, die nur kurze Zeit später vor Kummer starb.

Das einsam gelegene große Hügelgrab ist heute das einzige Zeichen, das von den Cryffni kündet, denn schon wenige Jahre nach Hu Gadarns letztem Kampf endet ihre überlieferte Geschichte, und sie gingen von den Verlusten der Schlacht geschwächt in benachbarten Sippen auf.

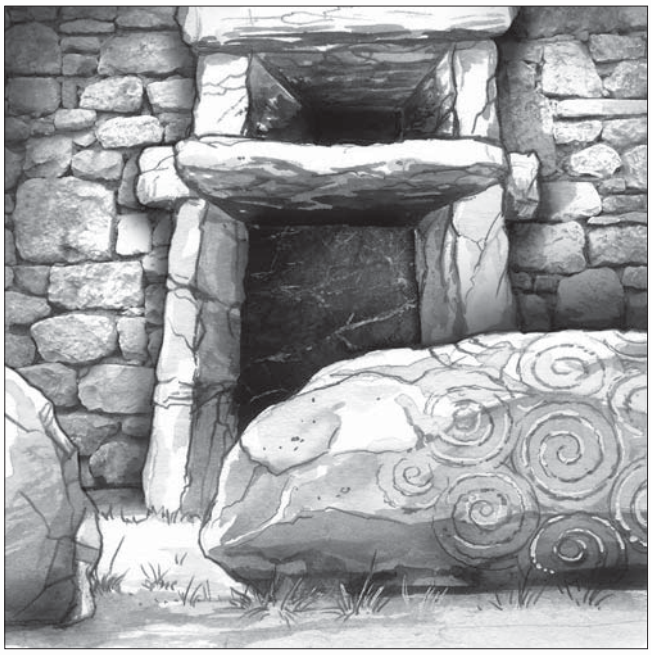
Der Grabhügel

Sechs Wegstunden von der Ortschaft Clydach entfernt stoßt ihr in einem einsamen Hochtal, wo selbst die wilden Bergziegen selten hinfinden, auf den Grabhügel der Cryffni-Sippe. Das mächtige Monument, das den festen Glauben seiner Erbauer an ein Leben nach dem Tod deutlich macht, ist auf einem kleinen busch- und baumlosen Hügel errichtet, von dem aus man einen weiten Blick über das Tal hat.

Der Grabhügel hat einen Durchmesser von 33 m und erreicht an seiner höchsten Stelle eine Höhe von 10 m. Während das flach ansteigende kuppelförmige Dach mit Gras bewachsen ist, wurde die 6 m hohe Außenwand mit

kopfgroßen weißen Steinen besetzt. Am Eingang des Grabes weicht die Außenmauer 3 m nach innen. Der 1 m breite und 2 m hohe Eingang wird von einer schwarzen Marmorplatte verschlossen, über der eine 30 cm dicke Steinplatte ein 150 cm großes vorstehendes Dach bildet. Über dieser Steinplatte befindet sich ein 1 m² großer Schacht, der sich in das Innere des Grabhügels erstreckt und sich dabei immer mehr verjüngt.

In einem Abstand von 2 m zur Außenwand umsäumen 33 Felsbrocken den Grabhügel, zwischen denen jeweils ein etwa 50 cm großer Zwischenraum vorhanden ist. Der Felsbrocken, der direkt vor dem Eingang liegt, ist besonders groß und mit Spiralen und Sonnen verziert, die tief in den Stein eingeritzt sind und die die Reise der Seele durch den Tod zur Ruhe und zur Wiedergeburt symbolisieren.



Die den Grabhügel umringenden Felsbrocken haben jeweils eine Länge von rund 3 m, sind etwa halb so hoch und 1 m dick. Sie wiegen rund 8-9 Tonnen, d.h. keiner der Steine kann mit den einfachen Mitteln der Gruppe bewegt werden. Der verzierte, vor dem Eingang liegende Felsbrocken hat eine Länge von 4 m und ist etwa 2 m hoch und breit. Er ist mit einem dauerhaften magischen **Siegel** versehen, in dem der Spruch *Zauberschlaf* gebunden ist. Es wirkt auf alle Lebewesen, die sich dem Stein auf **2 m** nähern. Wenn ihnen ein **EW–4:Resistenz gegen Körpermagie** nicht gelingt, den du als Spielleiter für jede betroffene Spielerfigur **geheim** würfelst, sinken sie - aus für ihre Gefährten zunächst unersichtlichen Gründen - langsam zu Boden. Sie schlafen **1W6 Stunden** lang und können während dieser Zeit nur durch den Spruch *Bannen von Zauberwerk* aufgeweckt werden. Befinden sie sich nach Ablauf dieser Zeitspanne noch immer im Wirkungsbereich des Steines, so steht ihnen nach dem Aufwachen erneut ein EW–4:Resistenz zu. Misslingt er wieder, so schlafen sie erneut für 1W6 Stunden ein usw. Der Stein ist magisch geschützt und kann weder beschädigt noch zerstört werden.

Auch der Grabhügel selbst ist magisch abgesichert. Jeweils in einer Entfernung von 1 m zur Außenwand oder Decke und bis in eine Tiefe von 20 m befindet sich eine undurchdringliche Barriere, die von Abenteurern niedrigen Grades mit keinem der ihnen zur Verfügung stehenden Mittel überwunden werden kann und die nur den Eingang und den Schacht über dem Eingang ausspart.

Die schwarze **Marmorplatte** am Eingang des Grabhügels lässt sich bei Erscheinen des Kometen Fflam Serenyr leicht öffnen. Drückt man in der dritten Nacht nach dem Auftauchen des Kometen um Mitternacht (genauer: 7 Minuten vor bis 7 Minuten nach Mitternacht) auf den linken Teil der Marmorplatte, so dreht sich diese um eine mittlere senkrechte Achse und gibt den Eingang in die Begräbnisstätte frei. Die Tür kann nicht offen gehalten werden. Sie schließt sich 7 Minuten nach Mitternacht automatisch, was etwa **30 sec** dauert. Während dieser Zeit können noch alle Abenteurer den Grabhügel betreten oder ihn wieder verlassen. Wurde versucht, die Tür mittels Seilen, Nägeln, Türkeilen o. ä. offen zu halten oder zu verklemmen, so zerfallen diese Gegenstände zu Staub.

Die Tür lässt sich von innen durch Druck auf die rechte Hälfte der Marmorplatte wieder öffnen. Dies ist jedoch nur zur Zeit der Sommersonnenwende möglich, und zwar gerade dann, wenn die aufgehende Sonne ihre Strahlen durch den über der Tür befindlichen Schacht in die Zentralkammer des Grabhügels schickt. Das Licht der Sonne fällt etwa 7 Minuten lang in die Zentralkammer.

Der über der Tür beginnende **Luftschacht** verjüngt sich zum Innern des Grabhügels hin immer mehr, bis er nach 4 m nur noch 40 cm × 40 cm groß ist und ohne Verschluss endet. Die Höhe bis zum Boden des Eingangspfades beträgt 3,60 m. In der Decke des Schachtes stecken vergiftete Dornen, die jedoch mit erfolgreichem Einsatz von *Fallen entdecken*, *Spurensuche*, *Wahrnehmung* oder eingehender Untersuchung von den Abenteurern entdeckt werden können. Werden die Dornen nicht flachgeklopft oder auf andere Weise unwirk-

sam gemacht oder werden sie gar nicht bemerkt, so verletzen sich durch den Schacht robbende Personen automatisch und verlieren **3W6 LP und AP** durch Gift, wenn ihr **PW:Gift** misslingt. Auch wenn der Prüfwurf glückt, kostet das Gift den Verletzen noch 1W6 LP und AP an. Der Schacht kann aufgrund seiner Enge nur ohne Rüstung passiert werden.

Im Hügelgrab

Sämtliche **Türen** im Hügelgrab klemmen, da sie seit vielen Jahrhunderten nicht mehr benutzt worden sind. Ein Abenteurer kann eine solche Tür nur öffnen, wenn ihm ein **PW+60:Stärke** gelingt. Eine einmal geöffnete Tür klemmt anschließend nicht mehr. Die Abenteurer können wiederholt versuchen, eine Tür zu öffnen, so dass sie über kurz oder lang Erfolg haben werden. Bei einigen Türen löst aber jeder Öffnungsversuch eine Falle aus.

Fallen und Geheimtüren

Mehrere Fallen sollen im Hügelgrab unerbetene Eindringlinge unschädlich machen, und Geheimtüren und Geheimfächer verbergen Wichtiges vor ihren Augen. Für dieses Abenteuer ist es daher wichtig, sich die Regeln zum Entdecken solcher Vorrichtungen und ihrem Entschärfen und Betätigen anzuschauen (s. *Der Kodex,* S. 109f und S. 128).

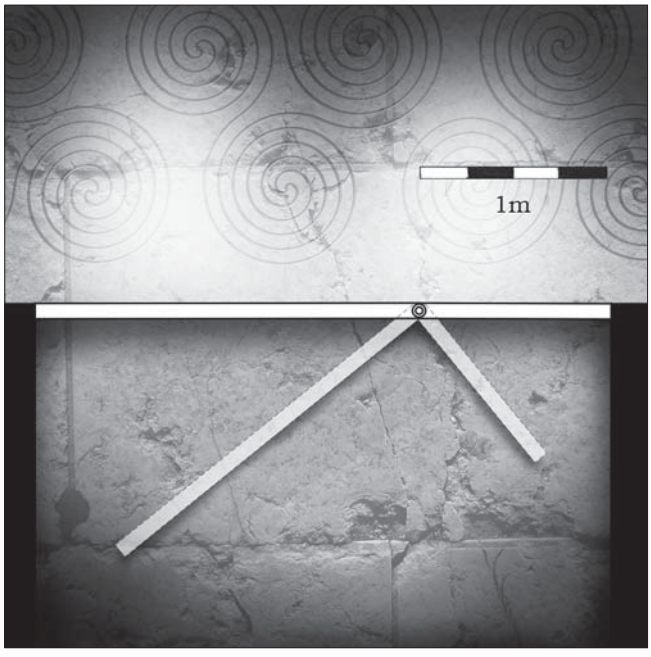
Fallen kann man mit *Fallen entdecken* und Geheimtüren mit *Spurensuche* **entdecken**, wenn man ausdrücklich nach ihnen sucht. Diese Möglichkeit haben auch Spielerfiguren, die diese Fertigkeiten nur ungelernt beherrschen. Für jeden suchenden Spieler würfelt der Spielleiter einmal verdeckt. Außerdem besteht die Möglichkeit, dass Abenteurer eine Falle oder Geheimtür automatisch im Vorübergehen entdecken (s. *Der Kodex,* S. 55). Hierfür kann neben *Fallen entdecken* bzw. *Spurensuche* auch *Wahrnehmung* eingesetzt werden; der Spielleiter würfelt einen geheimen EW–8 für die Fertigkeit mit dem höheren Fertigkeitswert, sobald der Abenteurer sich der Vorrichtung nähert. Es gibt auch geheime Vorrichtungen, die man ohne Würfeln entdecken kann, wenn man an der richtigen Stelle genau nachschaut. Dies wird dann in der Raumbeschreibung erwähnt.

Zum **Entschärfen** von Fallen und **Betätigen** von Geheimmechanismen wird die Fertigkeit *Fallenmechanik* eingesetzt. Es gibt aber auch Geheimtüren, die sich ohne Würfeln öffnen, wenn die Abenteurer etwas Bestimmtes tun. Wenn die Spieler nicht auf die richtige Idee kommen, kann der Spielleiter immer noch würfeln lassen, um ihnen eine weitere Chance zu geben.

1: Der Eingangspfad

> Der 1 m breite Pfad wird von mehr oder weniger glatten, dicken Steinplatten gesäumt, in deren Oberflächen Spiralen und Sonnen eingeritzt sind. In einer Höhe von 4 m erstreckt sich die erdige Decke. Der Boden ist mit 50 cm großen quadratischen Steinplatten exakt ausgelegt. Nach insgesamt 11 m mündet der Gang in die Zentralkammer des Grabhügels.

8 m hinter der Eingangstür in den Grabhügel beginnt eine 3 m lange **Fallgrube** (s. Markierung), die Abenteurer mit *Fallen entdecken* oder *Wahrnehmung* rechtzeitig bemerken können. Die Bodenplatten sind aus einer 2 m × 50 cm und einer 1 m × 50 cm großen Platte gefertigt, die an einer Querachse sitzen. Die Platten sehen so aus, als bestünden sie aus mehreren Platten der üblichen Größe. Stehen auf dem **2 m** langen Stück **zwei** Personen (oder ein Gewicht von 120 kg) oder stehen auf dem **2 m** langen Stück **und** auf dem **1 m** langen Stück je **eine** Person (oder ein Gewicht von je 60 kg), so klappen beide Platten nach unten und befördern die auf der Kippe stehenden Gefährten in eine 3 m tiefe Grube (**1W6+2 LP und AP** Sturzschaden). Die Kippe klappt anschließend in ihre Ausgangsstellung zurück. Ein Abenteurer am Wippenende, dessen Spieler geistesgegenwärtig ist und sein Vorha-



ben dem Spielleiter mitteilt, kann rechtzeitig von der Kippe zu springen. Dazu muss ihm aber ein **PW–25:Gewandtheit** gelingen.

In der Grube liegen 6 Skelette, die von einer dicken Staubschicht bedeckt sind. Ihre Kleidung ist teilweise verrottet, Rüstungsteile und Waffen sind unbrauchbar. Eine eingehende Suche, die in der 5 m langen und 1 m breiten Grube etwa 10 Minuten dauert, bringt eine goldene Brosche in Form eines sich in den Schwanz beißenden Salamanders (**60 GS**) und ein Lederbeutelchen (mit **3** Edelsteinen im Wert von je **50 GS**) zum Vorschein.

2: Die Zentralkammer

Die Decke der Zentralkammer, die sich in einer Höhe von etwa 7 m erstreckt, ist mit rechteckigen Steinplatten ausgekleidet, die in einem hellen Rot eingefärbt wurden. Die Wände sind mit großen schwarzen Marmorplatten ausgekleidet, der Fußboden mit weißen Marmorplatten. In der Mitte der Zentralkammer liegt eine 1,20 m^2 große, 30 cm dicke quadratische weiße Marmorplatte. Auf ihr steht eine tönerne Schale, die mit einer dunklen Substanz gefüllt ist.

Von der Zentralkammer aus führen sternförmig 7 weitere Gänge weg. Jeweils zwischen den Gängen steht ein Skelett, also an jeder Wandseite zwei. Die Skelette halten in ihrer rechten Hand, die sie bis zur Hüfte erhoben haben, ein Schwert.

Das auf der Marmorplatte stehende tönerne Gefäß kann auch aus der Entfernung durch ein Geschoss (Schleuderkugel, Armbrustbolzen, Pfeil, o. ä.) zerbrochen werden. Es ist mit Asche gefüllt. Wird die Asche ausgeschüttet oder durchwühlt, so findet man einen kleinen Stab aus einem unbekannten Metall. Der **Stab** hat einen dreieckigen Querschnitt, eine Länge von 10 cm und weist an seinem einen Ende ein 2 mm großes Loch auf (vgl. Raum **13**).

Die **Marmorplatte**, die etwa 300 kg wiegt, kann von **2** Abenteurern durchschnittlicher Stärke gemeinsam (oder von einem Abenteurer mit Mindeststärke 96 allein) zur Seite geschoben werden. Darunter wird ein 80 cm × 80 cm großer Schacht frei, der 6 m in die Tiefe führt und dessen Wände völlig glatt sind. Wird die Marmorplatte verschoben, so erwachen die **4 Skelette** an der Nord- und der Südwand zum Leben und greifen die Abenteurer an. Wurden den Skeletten von den Abenteurern vorher die Waffen entwendet, so kämpfen sie mit ihren Klauenhänden.

4 Skelette (Untote, Grad 1)
6 LP, ∞ AP - KR - St 60, Gw 40, In t20, B 18
Angriff: Langschwert+4 (1W6+1) oder Klaue+4 (1W6); Raufen+5 (1W6–3) - Abwehr+11, Resistenz+10/12

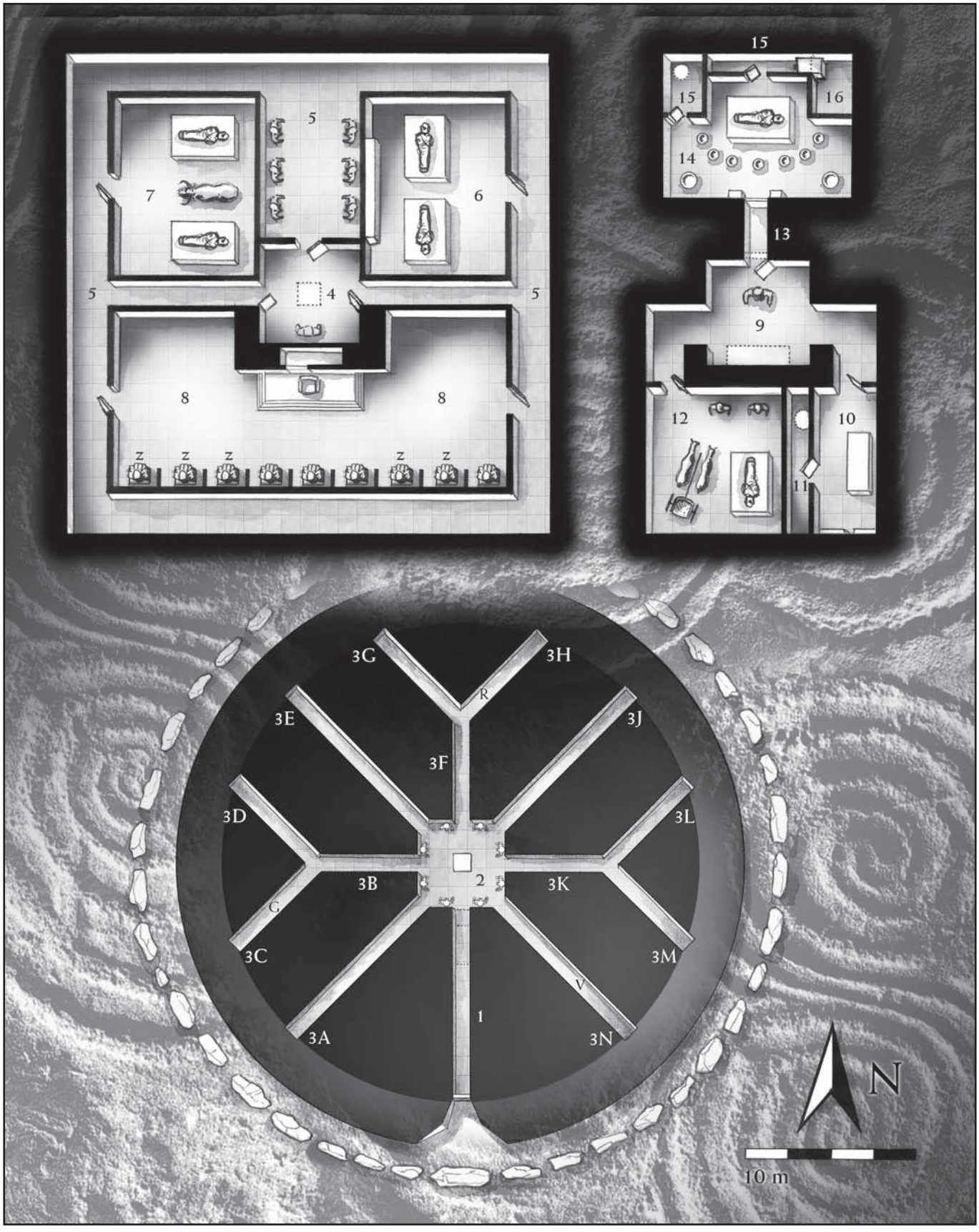
3: Die Grabgänge

Die Gänge gleichen dem Eingangspfad (Raum **1**). In den Gangwänden wurden hier aber in drei verschiedenen Höhen flache Nischen angelegt. In ihnen wurden die gefallenen Krieger und Kriegerinnen der Kometenschlacht liegend beigesetzt. Von den Toten sind nur noch Skelette übriggeblieben, die von einer Schicht aus Staub und verrotteten Kleidungsstücken bedeckt sind. Nur selten findet man verblichene Fetzen einstiger Kleidung; Rüstungsteile und Waffen sind - falls überhaupt noch vorhanden - stark verrostet und nicht mehr benutzbar.

In den geradlinig verlaufenden Grabgängen wurden jeweils 30 Tote bestattet, in den Y-förmig verlaufenden Gängen jeweils 54 Tote. Es ist nicht ersichtlich, ob und wo der gefallene Fürst, seine Frau und seine beiden Söhne hier beigesetzt wurden.

Eine **flüchtige** Suche nach Wertgegenständen dauert in den geradlinig verlaufenden Gängen jeweils 45 Minuten, in den Y-förmig verlaufenden Gängen jeweils 80 Minuten. Jeder suchende Abenteurer darf für jeden im Gang vorhandenen Gegenstand einen **EW+4:Spurensuche** würfeln, auch wenn er die Fertigkeit nur ungelernt beherrscht. Werden die Überreste der Gefallenen **gründlich** durchsucht oder suchen die Abenteurer nach Schlüsseln oder ähnlichen kleinen Dingen, so dauert dies entsprechend länger: in den geraden Gängen jeweils 90 Minuten und in den Y-förmig verlaufenden Gängen jeweils 160 Minuten. Dann darf jeder suchende Abenteurer für jeden Gegenstand einen **EW+8:Spurensuche** würfeln.

Sucht jeder Abenteurer an jeder Stelle der Grabgänge (Decken und Wände, incl. Nischen) und des Eingangspfades nach **Geheimtüren**, so dauert dies ohne Ruhepausen 15 Stunden. Da es keine Geheimtüren gibt, können die Abenteurer auch keine finden. Als Spielleiter würfelst du aber dennoch verdeckte Erfolgswürfe, denn die Spieler können ja nicht wissen, ob ihre Suche von vorneherein aussichtlos war oder ob die Abenteurer nur etwas übersehen haben.


15
15
16
14
13
9
12
10
11
5
7
6
4
8
8
3G
3H
R
3E
3J
3F
3D
3L
3B
3K
2
G
3C
3M
V
1
3A
3N
N
10 m

In den Grabnischen sind bei den Toten folgende Wertgegenstände zu finden:

Gangstück	Gangseite	Nische	Wertgegenstand	Wert
A	rechts	unten	Halskette	**70 GS**
A	rechts	mitte	Ring	**40 GS**
D	links	unten	Haarspange	**30 GS**
F	links	oben	Armreif	**80 GS**
H	links	mitte	Gürtel	**40 GS**
H	links	oben	Halskette	**50 GS**
I	rechts	unten	Brosche	**60 GS**
I	links	unten	Silberdolch	**50 GS**
K	links	oben	Ohrring	**30 GS**
L	links	oben	Ring	**50 GS**
M	rechts	unten	Gürtelschnalle	**60 GS**
N	links	oben	Edelstein	**90 GS**



Die Grabnischen dienen auch einigen Tieren, die durch den Luftschacht in den Grabhügel gelangt sind, als Unterschlupf. Im Gangstück C hat eine **Kreuzotter** ein Ruhelager gefunden, in Gangstück H hat ein **Rattenpaar** sein Nest gebaut und in Gangstück N schlafen **4 Vampirfledermäuse**. Die Fledermäuse werden durch den Lichtschein aufgeweckt und greifen dann die Gefährten an. Die Schlange und das Rattenpaar greifen nur an, wenn die entsprechenden Nischen untersucht werden.

Gangstück	Gangseite	Nische	Kreatur
C	rechts	mitte	Kreuzotter
H	rechts	unten	2 Ratten
N	Decke	-	4 Vampirfledermäuse

Kreuzotter (Schlange, Grad 1)
2 LP, 4 AP - OR - St 10, Gw 100, In t40, B 12
Angriff: Biss+7 (1 Schadenspunkt & 2W6-Gift); Raufen+6 (1W3–2) - Abwehr+13, Resistenz+10/12

2 Riesenratten (Nagetiere, Grad 0)
6 LP, 3 AP - OR - St 10, Gw 60, In t40, B 18
Angriff: Biss+6 (1W6–2); Raufen+3 (1W3–2) - Abwehr+10, Resistenz+10/10

4 Vampirfledermäuse (Fledermäuse, Grad 0)
3 LP, 4 AP - OR - St 5, Gw 90, In t40, B 2/48
Angriff: Biss+6 (1W6–2; nach schwerem Treffer 1 LP pro Runde); Raufen+4 (1W6–5) - Abwehr+11, Resistenz+10/12
Bes.: Gegner erhalten **–4** auf ihre EW:Angriff, solange sie fliegen

4: Die Halle des Wächters

Der Schacht endet 4 m über dem Boden in der Deckenmitte eines 5 m × 5 m großen Raumes. Die Wände sind mit farbigen Zeichnungen der Kometenschlacht geschmückt. Als immer wiederkehrendes Motiv ist ein älterer bärtiger Krieger dargestellt, der in ein kurzes Kettenhemd gekleidet ist und mit einer Streitaxt seine Feinde in großer Zahl erschlägt. Im südlichen Teil des Raumes steht auf einem Steinsockel die 2,50 m hohe steinerne Statue eines Mannes, der mit kurzem Kettenhemd und Umhang bekleidet ist. Der bärtige Krieger zeigt einen wilden Gesichtsausdruck. Auf seinem Rücken trägt er einen Schild und in seinen Händen hält er eine große Streitaxt. Bei der Steinstatue handelt sich offensichtlich um den gleichen Krieger, der als wiederkehrendes Motiv auf den Wänden des Raumes dargestellt ist.

Die Eichentüren im Norden, Westen und Osten haben in ihrer Mitte einen Knauf aus Bergkristall (je **30 GS**). Unter dem Knauf befindet sich ein primitiv aussehendes Schlüsselloch.

Die Türen dieses Raumes sind verschlossen, können aber mit *Schlösser öffnen* geöffnet werden. Versuchen die Gefährten stattdessen, eine der Türen mit Gewalt (Einschlagen, Eintreten usw.), Feuer oder Magie auf zu bekommen, materialisiert in der Halle ein **Spuk**. Das Geisterwesen hat einen gorillaartigen Körper und einen hyänenähnlichen Kopf. Sobald es nach **60 Sekunden** vollständig materialisiert ist, greift es die Abenteurer an; dann kann es auch mit normalen Waffen bekämpft werden. Um seinen Hals trägt der Spuk an einem metallenen Band einen **magischen Schlüssel**, mit dem sich alle drei Türen öffnen lassen.

Spuk (Geisterwesen, Grad 10)
* LP, 39 AP - LR - St 100, Gw 40, In t80, B 18
Angriff: Klaue+9 (1W6+1); Raufen+7 (1W6–1) - Abwehr+14, Resistenz+14/14
Bes.: vor Materialisierung nur mit magischen Waffen zu verletzen

5: Der Gang der Fackelträgerinnen

Die Wände des Ganges sind in Hüfthöhe mit breiten geometrischen Mustern verziert, über denen sich Spiralen und Rautenmuster bis zur Decke hin erstrecken. Auf dem Boden ziehen sich entlang der Außenwände 50 cm breite Vertiefungen hin. Im Gangstück hinter der Nord-

tür stehen auf beiden Seiten drei steinerne Statuen von Frauen. Alle halten in ihrer linken Hand eine echte Fackel, die unbenutzt ist und ausgewechselt werden kann.

In den Vertiefungen entlang der Außenwände hat sich früher Lampenöl befunden, das in der Zwischenzeit verdunstet ist. Übriggeblieben ist ein dünner, pechartiger Überzug, der wie Lampenöl angezündet werden kann. Die gesamte Substanz brennt etwa drei Stunden lang.

6: Die Totenkammer der Fürstensöhne

Die Eichentür, die in diesen Raum führt, wird von einem Türknauf in Form eines Widderkopfes geschmückt, in dessen Maul sich ein eiserner Ziehring befindet. Die Tür geht zum Gang hin auf.

Die Tür ist mit einer **Speerfalle** versehen. Bei jedem Versuch, die Tür zu öffnen, wird ein Speer abgefeuert, der automatisch den die Tür Öffnenden trifft und ihm schweren Schaden (**1W6–1 LP und AP**) zufügt. Die Falle verfügt über insgesamt **8 Speere**, die jeweils von einer anderen Stelle aus abgeschossen werden. Die Speere treffen den Bereich direkt vor der Tür in einem Umkreis von 2 m. Die Tür lässt sich gefahrlos öffnen, wenn man zum Beispiel ein Seil durch den eisernen Ziehring führt und aus sicherer Entfernung an ihm zieht.

Die Wände des Raumes sind in Brusthöhe mit farbigen Bildern verziert, die wiederholt einen Krieger zu Pferd zeigen, der mit seinem Hund einen Hirsch jagt. An der Westwand befindet sich ein hölzernes Regal. Auf diesem liegen 9 Totenschädel, 5 bronzene Eberstatuetten und 8 bronzene Statuetten von Hirschen. Unter dem Regal steht eine Kiste ohne Schloss.

In der Mitte des Raumes wurden zwei steinerne Blöcke aufgestellt und mit grünen Tüchern abgedeckt. Auf den Blöcken liegen die guterhaltenen Leichen zweier junger Männer, beide in kurze Kettenhemden gekleidet und mit rotbraunen Umhängen versehen. Die Umhänge tragen am Saum ein geometrisches Muster in goldgelber Farbe. Beide Krieger halten in der linken Hand einen hölzernen Schild, in der rechten Hand ein Schwert. In den Schwertgriff des Kriegers auf dem nördlichen Steinquader ist ein großer Rubin (**200 GS**) eingelassen, der Schwertgriff des Kriegers auf dem südlichen Steinblock ist in Form eines Menschen mit dünnem Leib gearbeitet. Rechts neben dem nördlichen Steinblock liegt ein großer toter Hund, den erhobenen Kopf der Tür zugewandt. Links neben dem zweiten Steinquader sitzt auf einem Stab mit Querstange ein toter Falke mit ausgebreiteten Flügeln.

In der **Kiste** unter dem Regal liegen 2 Wurfspeere, 7 faustgroße Bälle aus Stein, 3 kleine steinerne Hämmer, 4 steinerne Frauenfiguren, 3 hölzerne Bärenstatuetten, 6 bronzene Eberstatuetten, 2 bronzene Hirschstatuetten und eine silberne Schale (**100 GS**).

Das **Schwert** auf dem südlichen Steinblock ist ein magisches Schwert*(0/+1), dessen magischer Schadensbonus nur im Kampf gegen Untote und Geister berücksichtigt wird. Der Hund und der Falke sind mit dünnen Holzstückchen, Heu und Wolle ausgestopft.

7: Die Totenkammer des Fürstenpaares

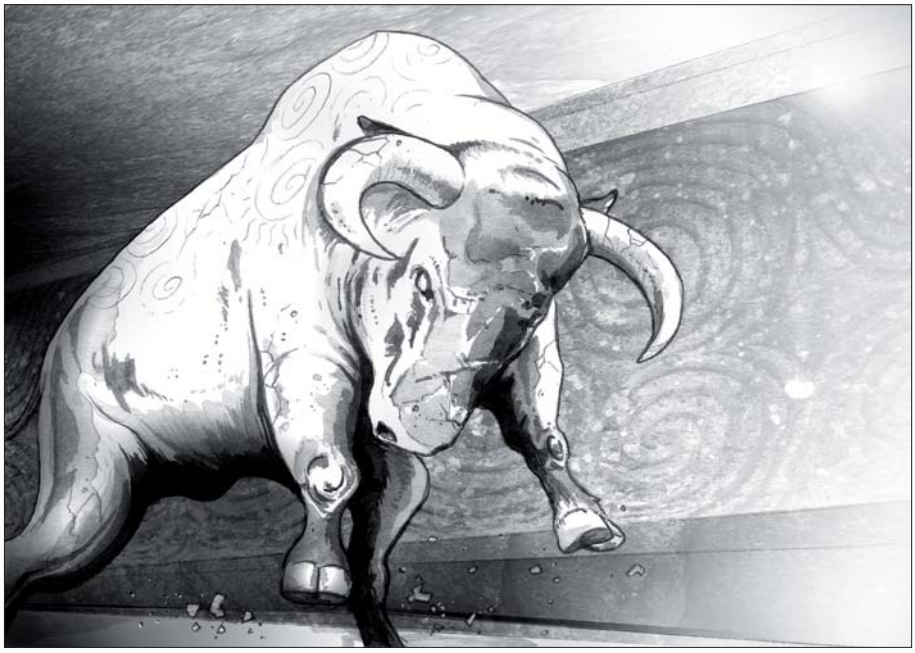
Die Eichentür, die in diesen Raum führt, wird von einem Türknauf in Form eines Bullenschädels geschmückt, durch dessen Nase ein eiserner Ziehring führt. Die Tür geht zum Gang hin auf. Die Wände des Raumes sind in Brusthöhe mit farbigen Bildern von Bullen, dem Zeichen der Macht, verziert.

An der Ostwand des Raumes stehen zwei Steinblöcke. Beide sind mit weißen Leinentüchern abgedeckt. Links von den beiden Steinblöcken steht jeweils eine kleine Holzkiste (20 cm × 50 cm × 30 cm); die Kiste vor dem südlicheren Steinquader hat ein Schloss. Zwischen beiden Blöcken steht die 2 m hohe Steinstatue eines großen Bullen.

Auf dem nördlichen Steinblock ruht die gut erhaltene Leiche einer Frau. Ihr bodenlanges, faltenreiches Gewand ist von hellblauer Farbe mit eingewebten weißen Spiralen. Das Gewand wird von einer kostbaren Gewandspange (**200 GS**) zusammengehalten. Das schulterlange braune Haar der Frau wird von einem breiten silbernen Stirnband geschmückt, in das Edelsteine eingesetzt sind (**400 GS**). Auf dem anderen Steinblock ruht die ebenfalls gut erhaltene Leiche eines Kriegers. Er trägt ein zerfetztes Kettenhemd und ist in einen weißen

Umhang mit hellblauen Spiralen gehüllt. Der Schädel der Leiche ist zertrümmert, der Bart noch von Blut verklebt. Der Tote trägt am linken Oberarm einen mit Edelsteinen verzierten Goldreif (**400 GS**), in seinen beiden Händen hält er eine große Streitaxt. Neben dem Krieger liegt ein zerbeulter Helm mit 2 Bullenhörnern.

Wird eine der Leichen oder irgendein Gegenstand im Raum berührt oder bewegt, so erwacht die Statue zum Leben, und der **Bulle** greift die Abenteurer an. Er kann die Totenkammer nicht verlassen. Fliehen die Abenteurer aus dem Raum, so kehrt der Bulle an seinen Standort zurück und versteinert wieder. Der Vorgang der Ent- bzw. Versteinerung dauert nur 1 Sekunde.



Bulle (Rind, Grad 4)
16 LP, 24 AP - TR - St 90, Gw 50, In t40, B 36
Angriff: Horn+9 (1W6+1); Raufen+7 (1W6–1) - Abwehr+13, Resistenz+12/14

Die **Holzkiste** vor dem nördlichen Steinblock ist mit einer **Falle** versehen; der Auslösemechanismus ist mit den Scharnieren des Deckels verbunden. Wird die Falle nicht entdeckt und entschärft, so wird sie beim Öffnen des Deckels ausgelöst. Es kommt dann zu einer grellen Lichtexplosion, die alle Personen im Raum (sofern sie der Kiste nicht gerade den Rücken zukehren - der Spielleiter sollte über die Aktivitäten aller Spielfiguren zu diesem Zeitpunkt informiert sein) für **20 Minuten blendet**. In der Kiste befindet sich eine kleine Harfe (40 cm hoch), 5 faustgroße Steinbälle, 4 kleine Steinhämmer, 5 knöcherne Nadeln mit pilzförmigen Köpfen und ein Lederbeutel (Münzen im Wert von **75 GS** und 4 Juwelen im Wert von **80 GS, 140 GS, 180 GS** und **200 GS**).

Die **Kiste** vor dem Steinblock des Fürsten ist mit einem normalen Schloss versehen, das mit der Fertigkeit *Schlösser öffnen* geöffnet werden kann. In der Kiste befinden sich auf **100 GS** liegend 3 menschliche Totenschädel und ein kleines Fläschchen mit einer klaren Flüssigkeit (und der Aufschrift »Unsichtbarkeit« in twyneddischer Sprache). Unter den Goldmünzen liegen ein silberner Dolch (**50 GS**) und ein 10 cm langer, dreieckiger **Metallstab** mit einem 2 mm großen Loch an einem Ende (vgl. Raum **13**).

Die **Streitaxt** des Fürsten ist magisch*(+1/+1).

8: Der Saal der Ehrengarde

Die Eichentüren, die in diesen Raum führen, werden von einem Türknauf in Form eines Bärenschädels geschmückt, in deren Maul ein eiserner Ziehring befestigt ist. Die Türen gehen beide zum Gang hin auf.

Ein Zug an dem Ziehring der **östlichen Tür** setzt einen **Fallenmechanismus** in Gang, der den Boden des Ganges auf dem im Lageplan markierten Bereich geräuschlos nach unten klappen lässt. Abenteurer am Fallenrand haben die Möglichkeit, geistesgegenwärtig in Sicherheit zu springen. Die Spieler müssen diese Aktion dem Spielleiter mitteilen und einen **PW–25:Gewandtheit** schaffen. Andernfalls stürzen sie in eine 4 m tiefe Grube (Sturzschaden: **2W6 LP und AP**), deren Wände völlig glatt und extrem schlüpfrig sind. Die Grube schließt sich nach sechs Stunden wieder durch einen Mechanismus, der den Spielerfiguren nicht zugänglich ist. Vom Saal aus lässt sich die Osttür öffnen, ohne dass die Falle ausgelöst wird.

Die Wände des Raumes sind mit farbigen Bildern geschmückt, die Schlachtszenen darstellen. Auffallend oft

ist wieder ein bärtiger Krieger in Kettenhemd dargestellt, der einen gehörnten Helm trägt und seine Gegner in großer Zahl mit seiner Streitaxt niedermäht. Der hervortretende mittlere Teil der Nordwand zeigt eine Szene, in der mehrere Krieger einem älteren Kämpen mit gehörntem Helm, Schild und Streitaxt huldigen. Die Personen dieser Darstellung wurden überlebensgroß (Größe der Personen etwa 2,80 m) abgebildet. Der Boden des Saales ist mit 5 modrigen Bärenfellen ausgelegt.

An der Südwand befinden sich 9 Nischen, die durch hüfthohe Steinwände voneinander abgegrenzt sind. In den Nischen sitzen auf steinernen Quadern die toten Männer der Ehrengarde. Die Körper sind noch einigermaßen gut erhalten, lediglich von den Männern in der vierten und der sechsten Nische sind nur noch Skelette vorhanden. Die Kleidungsreste der Toten zeugen von einst wertvoller Kleidung. Jeder Tote hält in seinen Händen ein Schwert, das auf seinen Knien ruht.

Betreten Abenteurer den Saal der Ehrengarde, so werden einige der Toten lebendig. Bei den Leichnamen in der ersten, zweiten, dritten, siebten und achten Nische handelt es sich um **Zombies**. Bis sie voll aktionsfähig sind und die Abenteurer angreifen, vergehen **2 Minuten**. Während dieser Zeit haben Abenteurer eine Chance, mit der Fertigkeit *Wahrnehmung* die langsamen Bewegungen der erwachenden Zombies zu bemerken. Werden die Untoten von den Abenteurern untersucht, so bemerken sie die Bewegungen automatisch. Die 5 Zombies kämpfen bis zu ihrer völligen Zerstörung und folgen den Abenteurern auf diesem Stockwerk der Grabanlage überall hin. Verlassen die Abenteurer vor Ablauf von 2 Minuten den Saal wieder, so werden die Zombies nicht gänzlich aktiviert, sondern kehren wieder in ihre Ruhestellung zurück.

5 Zombies (Untote, Grad 2)
9 LP, ∞ AP - TR - St 90, Gw 30, In t20, B 18
Angriff: Klaue+5 (1W6+1); Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+12, Resistenz+11/13

An der Nordwand erhebt sich ein Podest, zu dem drei Stufen hinaufführen. Auf dem Podest steht ein bequemer hölzerner Stuhl mit Arm- und Rückenlehnen, der mit einem Bärenfell ausgelegt ist. In ihm sitzt ein Skelett in Kettenrüstung. Neben ihm steht auf einem 50 cm hohen eisernen Gestell eine leere bronzene Feuerschale und ein kleiner Holztisch. Auf dem Holztisch liegt ein kostbarer Pokal mit einem Fassungsvermögen von einem Liter Flüssigkeit. Der Pokal ist aus Silber gefertigt und mit Juwelen besetzt (1000 GS). Er ist leer. Neben ihm liegt ein **Knochenwürfel** von 1 cm Kantenlänge.

Wird das Skelett auf dem Podest genauer untersucht, so entdeckt man eine Schnur um seinen Hals. An der Schnur hängt, durch das Kettenhemd verborgen, ein dreieckiger, 10 cm langer **Metallstab**. Die Schnur führt durch ein 2 mm großes Loch an einem Ende des Stabes (vgl. Raum **13**). Abenteurer mit der Fertigkeit *Wahrnehmung* haben eine Chance, die Schnur automatisch und ohne Untersuchung des Skelettes zu bemerken.

Der große Schild im Bild des älteren Kämpen an der Nordwand des Saales ist eine **Geheimtür**. Diese Geheimtür ist äußerst leicht zu entdecken, wenn man mit einem Gegenstand gegen die Wand schlägt; der betreffende Abenteurer erhält dann einen Zuschlag von **+8** auf seinen **EW:Spurensuche**. Die Geheimtür lässt sich durch Druck und gleichzeitigem Schub nach links öffnen. Hinter ihr wird ein 3 m × 1 m breiter Schacht frei, der in die Tiefe führt. Mit Ausnahme der südlichen Schachtwand sind die Wände glatt und aus rauem Material. Die Südwand hat extrem viele Griffmöglichkeiten, und Abenteurer mit der Fertigkeit *Klettern* können leicht an ihr herabklettern. Sie erhalten dabei einen Zuschlag von **+2** auf ihren Erfolgswurf. Der Schacht führt 6 m in die Tiefe.

9: Die Halle des letzten Schlüssels

Der Schacht endet 4 m über dem Boden in der Decke eines Raumes. Die Wände sind mit weißen Marmorplatten verkleidet, der Fußboden besteht aus schwarzen Marmorplatten. Im Norden steht die 3 m hohe Steinstatue eines bärtigen Druiden mit langem Haupthaar. Über einem bodenlangen Gewand trägt er einen bis zur Wade reichenden Umhang. Die linke Hand der Steinstatue ist geöffnet und dem Betrachter entgegengestreckt. In der erhobenen rechten Hand hält er einen dreieckigen Stab aus einem unbekannten Metall. Der **Stab** ist 10 cm lang und hat an seinem einen Ende ein 2 mm großes Loch.

Im Norden, direkt hinter der Statue des Druiden, befindet sich eine Buchentür. Im Südwesten und Südosten der Halle sind zwei weitere Türen. Sie sind ebenfalls aus Buchenholz gearbeitet. Alle Türen öffnen sich zur Halle hin.

Abenteurer, die die Steinstatue des Druiden näher in Augenschein nehmen, bemerken in der linken Handfläche eine

Vertiefung in Form eines Quadrates von 1 cm Kantenlänge. Legt man den knöchernen Würfel aus dem Saal der Ehrengarde (Raum **8**) in die Vertiefung, so schließt sich die Hand um ihn; die rechte Hand der Statue senkt sich nun, öffnet sich und gibt so den dreieckigen **Metallstab** frei (vgl. Raum **13**).

Die **Tür im Norden** ist mit einem **Fallenmechanismus** versehen. Wird sie geöffnet, so wird aus der Decke direkt über der Tür ein **Wurfspeer** abgeschossen, der einen vor der Tür stehenden Abenteurer wie ein Kämpfer mit **Wurfspeer+10** trifft (**1W6–1** Schaden). Die Tür ist nur eine **Scheintür**. Hinter ihr ist blanker Felsen zu sehen. In der Felsoberfläche befindet sich aber noch eine **Geheimtür**, die äußerst leicht zu finden ist, wenn jemand ausdrücklich an dieser Stelle sucht (**EW+8:Spurensuche**). Einmal gefunden, lässt sich die Geheimtür durch Druck einfach öffnen.

10: Der Einbalsamierungsraum

Auf dem großen Holztisch an der Ostwand liegen noch mehrere Stücke einer breiten Leinenbandage, ein Knochen sowie 4 verschlossene Tiegel. Links neben dem Tisch steht ein mit verschmutztem Wasser gefüllter Tonbottich (Höhe 1 m, Durchmesser 1 m). An der Südwand stehen zwei große Regale. Das rechte ist überladen mit alten Töpfen, Tiegeln und Döschen. Auf dem linken Regal liegen 5 hölzerne Schatullen, 5 menschliche Schädel mit kurzgeschnittenem Haupthaar, 3 menschliche Oberschenkelknochen und eine einbalsamierte Hand. Außerdem findet man dort die Skelette von 2 Wieseln, 4 Mardern und 4 Kleinvögeln.

Abenteurer, die *Tierkunde* beherrschen, können den Knochen auf dem Holztisch als den Oberschenkelknochen eines Bären identifizieren. Die 4 Tiegel auf dem Tisch enthalten verschiedene pflanzliche Öle.

Die 5 hölzernen Schatullen auf dem linken Regal enthalten undefinierbare vertrocknete Kräuter. Die Behältnisse auf dem rechten Regal enthalten Öle, tierische Fette und Parfüme. Bei einer eingehenden Suche besteht pro suchendem Abenteurer eine Chance von **30%**, dass er zwei Keramikdöschen (Aufschrift »Heilung« in Twyneddisch) findet. Trägt man die Salben dieser Döschen auf eine Wunde auf, so schließt sich diese, und der Verwundete erhält **1W6 LP und AP** zurück. Der Inhalt der Döschen reicht für 3 Behandlungen aus.

In der Mitte der Westwand befindet sich eine **Geheimtür**. Sie lässt sich durch Druck einfach öffnen.

11: Der geheime Gang

Der Gang ist völlig leer. Der Fußboden ist mit großflächigen Steinplatten ausgelegt. Die Luft riecht abgestanden und muffig.

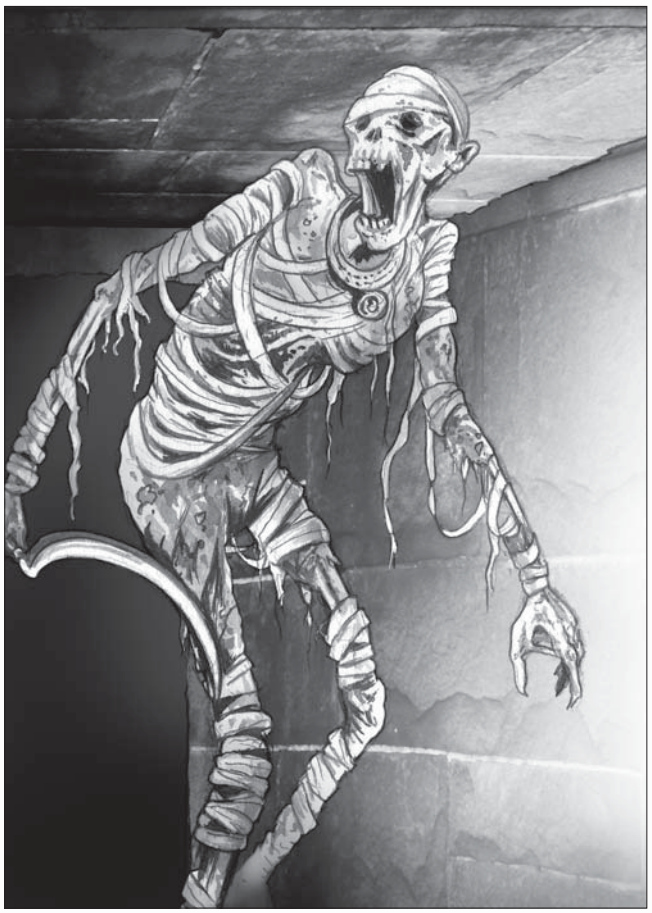
Wird der Boden des Ganges untersucht, so finden die Abenteurer unter einer **lockeren Steinplatte** eine Treppe nach unten. Die Stufen führen 4 m in die Tiefe. Von dort verläuft ein nur 50 cm hoher Kriechgang etwa 18 m nach Nordnordwest. An seinem Ende führt eine Treppe in die Höhe und endet unter einer hölzernen Falltür in der Kammer des toten Wolfes (Raum **15**).

12: Die falsche Totenkammer

Die Wände dieses Raumes sind mit scharlachroten feinen Tüchern verhängt, in die goldfarbene geometrische Muster gewebt wurden. Die Decke besteht aus 1 m² großen Goldplatten. Der Boden ist mit schwarzem Marmor ausgelegt. Im Norden stehen zwei Statuen aus Speckstein. Die eine Statue stellt eine Nymphe dar, eine junge Frau, die ein knappes Gewand aus Blättern und geflochtenen Gräsern trägt und eine Harfe in der Hand hält. Die andere Statue ist ein Satyr, ein Mann mit dem Unterleib eines Ziegenbockes, der auf einer Panflöte spielt.

Im südwestlichen Teil des Raumes steht das eiserne Modell eines Kampfwagens, der von 2 Pferden gezogen wird. Das gesamte Gebilde hat eine Länge von ungefähr 2,50 m. Auf dem Kampfwagen stehen 5 Goldschalen. Neben dem Modell des Kampfwagens steht ein offener Sarkophag, der mit erlesenen purpurfarbenen Tüchern ausgeschmückt ist. Vor dem Sarkophag steht eine große hölzerne Truhe (120 cm × 70 cm × 70 cm), die ein Schloss besitzt.

Die Goldplatten der Decke können mit Hilfe eines Dolches oder eines ähnlichen Werkzeuges von dem felsigen Untergrund abgelöst werden. Insgesamt sind 49 Platten vorhanden, alle 2 mm dick. Eine Goldplatte (400 GS) wiegt 40 kg. Bei den Goldplatten handelt es sich jedoch um **Feengold**, was mit dem Zauberspruch *Erkennen von Zauberei* aufgedeckt werden kann. Feengold verwandelt sich unter Tageslicht in getrocknetes Laub und Rindenstückchen zurück. Gelingt es den Abenteurern, bei einem Händler oder einer anderen reichen Person das Feengold gegen Münzen oder



Waren einzutauschen, so bleibt dies nicht ohne Folgen für sie. Der Betrogene wird auf jeden Fall auf Wiedergutmachung seines Schadens bestehen.

Die 5 Goldschalen (je 200 GS) auf dem Kampfwagen sind jeweils mit 100 Goldmünzen gefüllt. Schalen und Münzen bestehen ebenfalls aus **Feengold**.

Abenteurer mit der Fertigkeit *Schlösser öffnen* können versuchen, das Schloss der **hölzernen Truhe** zu öffnen. In der Truhe, die an beiden Seiten Tragegriffe besitzt, sind 500 Goldmünzen. Auch diese Münzen bestehen aus **Feengold**. Wird die Truhe ausgeräumt und genauer untersucht, so fällt die außergewöhnliche Dicke des Truhenbodens auf. Er enthält ein **Geheimfach**, das sich durch Druck auf die linke Wandseite in Höhe des Bodens öffnet. Im Inneren des Geheimfaches liegt ein dünnwandiges Keramikgefäß, das das Geheimfach völlig ausfüllt. Wird der Öffnungsmechanismus des Geheimfaches betätigt, so öffnet sich gleichzeitig mit ihm das Keramikgefäß. Es enthält ein **Lähmungsgas**, das augenblicklich den Raum um die Truhe in einem 1 m-Radius ausfüllt. Das Lähmungsgas breitet sich **6 Runden** lang mit einer Geschwindigkeit von 1 m pro Runde nach allen Seiten hin aus. Nach 3 Minuten verliert es seine Wirkung. Abenteurer, die in das Gas hineingeraten und denen ein **PW:Gift** misslingt, können sich einen Tag lang nicht bewegen. Wird der Boden der Truhe eingeschlagen (zum Beispiel weil sich das Schloss der Truhe nicht öffnen lässt oder der Öffnungsmechanismus des Geheimfaches nicht gefunden wird), so zerbricht dabei automatisch das Keramikgefäß und setzt das Lähmungsgas frei. Das Keramikgefäß kann auch bei rauer Behandlung der Truhe (Anschlagen an die Schachtwand beim Transport und ähnlichem) zerbrechen.

In dem **Sarkophag** liegt eine **Mumie**, die in ihrer rechten Hand eine goldene Sichel mit einfachem Holzgriff (**100 GS**) hält. Diese Sichel besteht **nicht** aus Feengold. Wird das Schloss der hölzernen Truhe geöffnet, die Truhe gewaltsam aufgebrochen, die Truhe aus dem Raum entfernt oder die goldene Sichel aus der Hand der Mumie genommen, so erwacht diese zum Leben und greift an. Sie verfolgt die Abenteurer auch außerhalb dieses Raumes auf dem gesamten Stockwerk der Grabanlage. Die Mumie kehrt erst nach 24 Stunden wieder in ihren Sarkophag zurück. Die untote Kreatur wendet sich zuerst gegen bewegliche Gegner. Sind diese alle getötet oder aus dem Stockwerk geflohen, geht sie auch gegen schwer verwundete und kampfunfähige sowie gegen gelähmte Gegner vor.

Mumie (Untoter, Grad 6, Gf 15)
41 LP, ∞ AP - TR - St 110, Gw 30, In 20, B 12
Angriff: Hieb+9 (2W6+1); Raufen+7 (1W6+2) - Abwehr+14, Resistenz+13/15
Bes.: feuerempfindlich; EW:Resistenz gegen *Namenloses Grauen*

13: Der kleine Gang

> Der kleine, nur 3 m lange Gang endet vor einer Metalltür. Sie besitzt weder einen Knauf oder Griff noch sonst einen sichtbaren Öffnungsmechanismus. In Augenhöhe befinden sich 4 dreieckige Löcher in der Metallwand. Unter den Löchern, die in einer Reihe nebeneinander angebracht sind, wurde eine Schrift angebracht.

Die Schrift auf der Tür wurde in twyneddischer Sprache abgefasst. Die Worte lauten »Benutze die Schlüssel«. Werden die 4 dreieckigen Schlüssel (aus den Räumen **2**, **7**, **8** und **9**) in die Löcher gesteckt (wobei es gleichgültig ist, ob mit dem durchlöcherten oder dem anderen Ende voran), so wird die Metalltür erst durchscheinend und verschwindet dann nach 4 Minuten völlig. Die Tür bleibt 9 Stunden verschwunden und materialisiert dann innerhalb von 20 Sekunden wieder an ih-

rem alten Platz. Die dreieckigen Metallstäbe bleiben unauffindbar. Wurden jedoch Abgüsse von ihnen angefertigt, so ist ein erneutes Öffnen der Metalltür möglich.

14: Die Totenkammer des Druiden

Die Wände des Raumes sind mit Steinplatten von 70 cm² Größe ausgekleidet, die bemalt sind. Die Bilder zeigen in Kniehöhe Schnecken, Kröten und springende Frösche. In Hüfthöhe sind heulende Wölfe dargestellt und in Kopfhöhe fliegende Vögel. Die Bildstreifen werden jeweils durch einen Farbstreifen voneinander getrennt. Die gesamte Nordwand ist mit einem weiteren Bildstreifen über dem der Vögel versehen, der reliefartig einen zunächst zunehmenden und dann wieder abnehmenden Mond darstellt. In der Mitte der Nordwand befindet sich der Vollmond in Form einer großen silbernen Scheibe (**300 GS**). Der Boden ist mit weißem Marmor ausgelegt.

Direkt rechts und links neben dem Eingang steht ein 50 cm hoher hölzerner Sockel mit einem Totenschädel darauf. In der südwestlichen und der südöstlichen Ecke der Totenkammer steht eine Messingschale, in denen mehrere vertrocknete Mistelzweige liegen.

Um einen in der Raummitte stehenden Steinblock sind auf dem Boden halbkreisförmig 7 Schalen aus Messing aufgestellt. Auf dem Block, der mit einem weißen Wolltuch abgedeckt ist, liegt die guterhaltene Leiche eines bärtigen Mannes. Sein langes dunkelbraunes Haupthaar wird von einem einfachen Stoffband zusammengehalten. Bekleidet ist die Leiche nur mit einem ledernen Lendenschurz und ebensolchen Sandalen. In der linken Hand hält der Tote eine silberne Sichel mit einfachem Holzgriff (**70 GS**). Um ihn herum liegen Mistelzweige, links neben ihm steht ein schmuckloser hölzerner Kelch. Das steinerne Totenlager des Mannes ist mit Wolfsköpfen verziert. An der westlichen und der östlichen Seite ist jeweils nur ein Wolfskopf dargestellt; beide haben in ihrem Maul einen beweglichen Eisenring.

Nimmt man die silberne Scheibe des Vollmondes von der Wand, so wird dahinter eine 50 cm durchmessende runde Eisentür mit einem Schlüsselloch sichtbar. Die Tür lässt sich nur mit dem entsprechenden Schlüssel öffnen, der in der Truhe im Inneren des Steinblocks liegt.

In den 7 Messingschalen, die um den Steinblock herum aufgestellt wurden, liegen **je 40 GS**. Bei der silbernen Sichel in der Hand des Druiden handelt es sich um die gesuchte **Mondsichel**. Der hölzerne **Kelch** enthält eine weiße Flüssigkeit. Trinkt man davon, so erhält ein Verwundeter **1W6 LP und AP** zurück. Der Kelch enthält 2 Schlucke.

Zieht man an dem Eisenring im Wolfsmaul an der westlichen Seite des Steinblocks, so öffnet sich eine **Geheimtür** zur Kammer des toten Wolfes (Raum **15**) hin. Die Geheimtür kann auf die übliche Weise gefunden werden, öffnet sich jedoch nur auf die eben beschriebene Weise.

Untersuchen die Abenteurer den Wolfskopf an der östlichen Seite des Steinblocks, so können sie ein **Geheimfach** entdecken. Es lässt sich durch Zug am Eisenring öffnen, vorausgesetzt, dass zwei Gefährten gemeinsam (oder eine Spielerfigur mit Mindeststärke 96 allein) den Versuch machen. In dem Geheimfach liegt ein Kästchen aus Holz, das einen silbernen **Schlüssel** (**5 GS**) enthält. Mit diesem Schlüssel lässt sich die eiserne Tür hinter der Vollmondscheibe an der Nordwand öffnen. Die Tür führt in die Schatzkammer (Raum **16**).

15: Die Kammer des toten Wolfes

Im nordwestlichen Teil des Raumes ist eine hölzerne Falltür im Boden. Der südliche Raumteil ist mit einem dickgewebten wollenen Tuch bedeckt, auf dem ein toter Wolf liegt. Den Kopf hat er auf die Vorderpfoten gelegt. Neben ihm steht eine silberne Schale (**50 GS**) mit einem toten Kaninchen und zwei toten Kleinvögeln darauf.

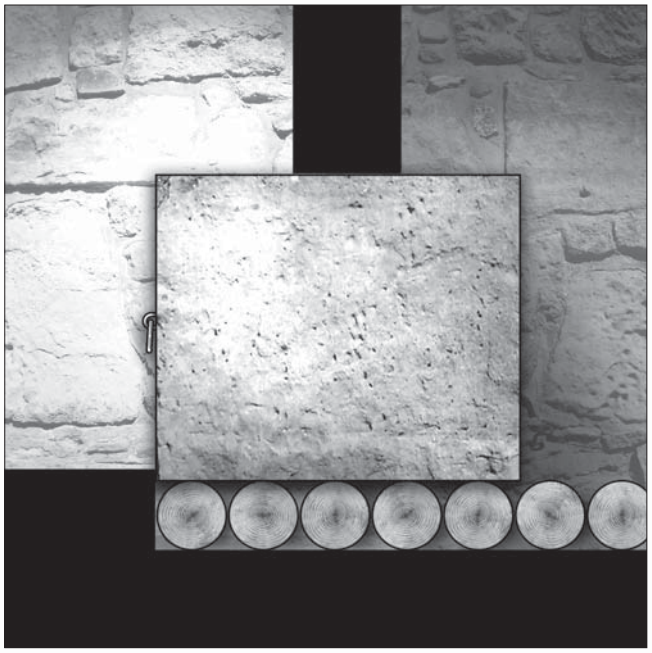
Die Abenteurer finden unter der **Falltür** eine 4 m nach unten führende Treppe. Von ihrem Ende aus verläuft ein Gang etwa 18 m in südsüdöstlicher Richtung. Da der Gang eine Höhe von 50 cm hat, können die Abenteurer ihn nur kriechend passieren. An seinem Ende führt eine Treppe in die Höhe und endet unter einer großflächigen, locker aufliegenden Steinplatte in dem geheimen Gang (Raum **11**). Von dort führt eine Geheimtür in der Ostwand, die sich bei einer Suche wie üblich finden und durch Druck einfach öffnen lässt, in den Einbalsamierungsraum (Raum **10**).

16: Die Schatzkammer

Der 1 m breite und 5 m lange Gang ist bis auf einen Vogelkäfig aus Weidenästen leer. Der Käfig, in dem ein

ausgestopfter Star sitzt, steht auf einem Stein (je 1 m hoch und breit), an dessen Front ein beweglicher Eisenring angebracht wurde.

Untersuchen die Abenteurer den **Steinblock** genauer, so bemerken sie, dass er nicht an der Ostwand endet, sondern durch sie hindurchgeht. Auch sitzt der Steinblock nicht auf dem Fußboden auf sondern ist ein Stück in ihn eingelassen. Spielerfiguren können mit der Fertigkeit *Wahrnehmung* auch automatisch auf diese Gegebenheiten aufmerksam werden.



Der Steinblock kann nicht nach Westen gezogen werden. Drücken jedoch 2 Gefährten (mit Mindeststärke von zusammen 160) gegen ihn, so bewegt er sich auf unterliegenden Holzrollen nach Osten. Auf diese Weise wird ein 1 m² großer Eingang in der Ostwand frei, der in den verborgenen Teil des Raumes führt. Der Steinblock kann durch Zug an dem eisernen Ring wieder in seine ursprüngliche Stellung gebracht werden.

In dem verborgenen Teil der Schatzkammer stehen 3 hölzerne Truhen mit Eisenbeschlägen. Eine der Truhen hat ein Schloss. Es kann von Abenteurern mit der Fertigkeit *Schlösser öffnen* geöffnet werden. In der Truhe befinden sich Gold- und Silbermünzen im Wert von **400 GS** sowie Schmuckgegenstände (Gewandspangen, Ohrringe, Ketten, Broschen, Armreife, Gürtel, Ringe, Spangen usw.) mit einem Gesamtwert von ebenfalls **400 GS**.

Wird der Deckel der zweiten Truhe geöffnet, so verletzt sich der betreffende Abenteurer automatisch an einem dort angebrachten, vergifteten Dorn (**1W6-Gift**). Vorsichtige Abenteurer, die erst genau hinschauen, haben die Möglichkeit, den Giftdorn mit *Spurensuche* oder *Wahrnehmung* zu entdecken. Die Truhe enthält ein Paar lederne Stulpenhandschuhe, ein Paar gefütterte Stiefel, eine Hose, einen warmen Mantel mit Pelzbesatz und einen Umhang. Der Umhang ist von grüner Farbe und mit silberfarbenen Sternsymbolen bestickt. Er verleiht Druiden, die ihn tragen, einen Zuschlag von **+1** auf **EW:Zaubern**.

Die dritte Truhe ist mit trockenem Laub angefüllt. Unter dem Laub findet man einen Messingzylinder mit Schraubverschluss. Er enthält eine Spruchrolle mit dem Zauber *Zauberschlüssel*. Außerdem sind 4 Glasfläschchen in der Truhe, wovon zwei keine Aufschrift tragen: ein *Trunk der Beschleunigung* und ein *Krafttrunk* (+3W6 AP). Die beiden übrigen Fläschchen tragen in Twyneddisch die Aufschrift »Heilung« und »Narretei«: ein *Heiltrunk* (+1W6 LP und AP) und ein *Liebestrank*. Wird der Boden der Truhe eingeschlagen, so besteht eine Chance von **70%** pro Fläschchen, dass es zerstört wird. Wird die Truhe umgekippt, zerbrechen alle Fläschchen.

Zwei Anmerkungen zum Schluss

Um ihr Ziel in Raum **14** zu erreichen, müssen die Abenteurer mehrere **Geheimtüren** passieren, von denen sie einige nur mit *Spurensuche* finden können. Suchen alle Spielerfiguren an den richtigen Stellen und entdecken sie den geheimen Durchgang durch schieres Würfelpech dennoch nicht, darfst du als Spielleiter **mogeln**, da das Abenteuer sonst nicht weitergeht. Die Erfolgswürfe werden ja verdeckt von dir gewürfelt, so dass du in einem solchen Ausnahmefall einfach so tun kannst, als ob der Wurf für die letzte Spielerfigur geklappt hätte. Normalerweise solltest auch du dich an die Regeln halten, aber noch vor der Regeltreue kommt der Spielspaß. Später kannst du deinen Spielern durchaus zumuten, dass sie einmal ein Abenteuer nicht erfolgreich bestehen, aber gerade an den ersten Spielabenden sollten die Spielerfiguren nicht an schlechten Würfelergebnissen scheitern, wenn sie sonst alles richtig gemacht haben.

Etwas anders sieht es aus, wenn eine unwichtige Geheimtür nicht gefunden wird. Wäre zum Beispiel die Tür zur Schatzkammer (Raum **16**) geheim, so macht es nichts aus, wenn die Spieler sie nicht finden. Ihr Hauptziel, die Mondsichel zu bekommen, haben sie ja erreicht, und dass ihnen ein paar

Schätze durch Würfelpech bei den EW:Spurensuche entgangen sind, brauchst du ihnen ja nicht zu erzählen.

Im Hügelgrab stoßen die Abenteurer auf einige Texte in **twyneddischer Sprache**. Es ist zwar nicht unbedingt nötig, aber doch hilfreich, wenn sie sie entziffern können. Beherrscht keine der Spielerfiguren diese Sprache, so hast du als Spielleiter zwei Möglichkeiten: Du kannst die Gruppe von einer Nichtspielerfigur begleiten lassen, die diese Sprache lesen kann. Du kannst aber auch die Ähnlichkeit zwischen dem Twyneddischen und der Comentang, der von allen Abenteurern beherrschten Gemeinsprache des Kontinents Vesternesse, ausnutzen und festlegen, dass die Kenntnis der Comentang ausreicht, um den Sinn der Texte zu erfassen. Eventuell kannst du auch einen EW:Schreiben verlangen.

Nachspiel

Haben die Abenteurer das Hügelgrab wieder verlassen, so werden sie vermutlich nach Clydach zurückkehren und Gwyddon die Mondsichel übergeben. Er ist auch bereit, ihnen den magischen Umhang aus Raum **16** abzukaufen, wenn sie selbst damit nichts anfangen können. Er zahlt ihnen dafür eine zusätzliche Belohnung von **300 GS**. Die Dankbarkeit des Druiden ist ihnen gewiss, und wenn sie ihm bei einem späteren Abenteuer zufällig wiederbegegnen oder ihn gezielt aufsuchen, weil sie die Hilfe eines Druiden brauchen, so wird er sie gerne unterstützen.

Sollten die Spieler aber beschließen, die Mondsichel zu behalten, um sie selbst anzuwenden oder andernorts für einen hohen Preis zu verkaufen, kannst du als Spielleiter folgende Informationen ausnutzen, und die Spieler werden schrittweise die Vergeblichkeit ihres Tuns einsehen.

Die **Mondsichel** ist zwar ein magisches Artefakt, kann aber nur von ausgesprochen erfahrenen Druiden benutzt werden, die mindestens den Grad 21 erreicht haben. Alle Versuche der Abenteurer, die Wirkungsweise der Sichel zu entdecken, sind daher zum Scheitern verurteilt. Sie finden frühestens in der nächsten Großstadt jemanden, der ihnen weitere Informationen liefern könnte bzw. bereit wäre, mehr als den reinen Materialwert für die Sichel zu zahlen. In Thame gibt es jedenfalls niemanden, der sich so gut mit druidischen Lehren und ihren Zauberkünsten auskennt.

Bevor es soweit kommt, greift jedoch Gwyddon wieder ein. Mit denen ihm eigenen Fähigkeiten hat er dafür gesorgt, dass tagsüber ein Star und nachts eine Eule den Eingang zum Hügelgrab im Auge behalten hat. Diese Vögel, die Gwyddon kontrolliert und mit denen er sich in beschränktem Maß unterhalten kann, folgen den Abenteurern, sobald sie das Hügelgrab verlassen. Versuchen die Gefährten, Gwyddon die Mondsichel zu unterschlagen, so weiß er sie jederzeit zu finden! Etwa zwei Wochen, nachdem die Abenteurer nach Clydach hätten zurückkehren sollen, taucht Gwyddon unerwartet bei ihnen auf, und zwar in Begleitung von 12 kräftigen Anhängern seines Glaubens. Der Druide wird seine Freude bekunden, dass die Abenteurer die Mondsichel gefunden haben, und so tun, als wäre nichts gewesen und die Übergabe an diesem Ort und zu dieser Zeit vereinbart worden. Vermutlich werden die Spieler nun einlenken; du solltest ihnen klarmachen, dass Gwyddon nicht senil ist oder Angst vor ihnen zu haben scheint, sondern dass er ihnen einen eleganten Ausweg bietet, um nicht seine Macht und die Knüppel seiner Gefolgsleute gegen sie anwenden zu müssen.

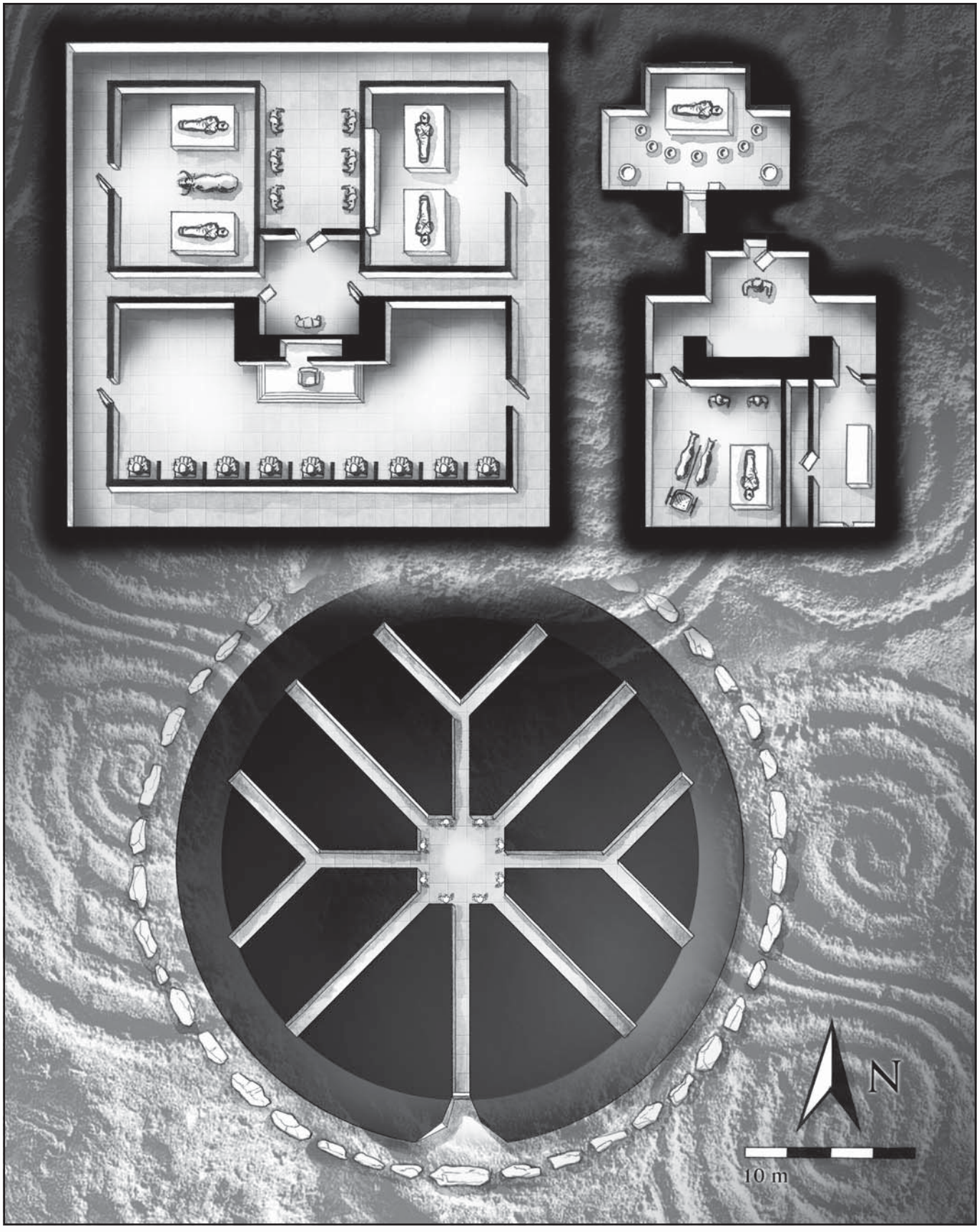
Gwyddon (Druide, Grad 3)
15 LP, 19 AP - LR - St 60, Gw 85, In 80, B 24
Angriff: Keule+7 (1W6); Raufen+7 (1W6–3) - Abwehr+13, Resistenz+14/14
Zaubern+13: *Bärenwut, Fesselbann, Macht über belebte Natur, Schlaf*
Gwyddon beherrscht auch noch einige weitere Dweomerzauber, die aber bei einer eventuellen Auseinandersetzung keine Rolle spielen.

Gwyddons Gefolgsleute (Grad 2)
13 LP, 15 AP - LR - St 70, Gw 70, In 50, B 24
Angriff: Keule+6 (1W6+1), Dolch+6 (1W6+1), Bogen+6 (1W6); Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+12, Resistenz+12/13

Meilensteine

In diesem Abenteuer geht es allein darum die **Mondsichel** zu bergen, und wenn die Abenteurer dieses Spielziel erreicht haben, verdienen sie bei pauschaler EP-Vergabe **60 EP je Person**. Zusätzlich **20 EP je Person** erhalten die Abenteurer, wenn sie mit der Mumie kämpfen und sie überwinden.

Bei individueller EP-Vergabe erhalten die Abenteurer für die Erledigung von Gwyddons Auftrag nur **30 EP** je Person. Das Hügelgrab bietet durch unvermeidbare Kämpfe genügend andere Gelegenheiten, sich EP zu verdienen.


N
10 m

Blutmond

Blutmond ist ein Einstiegsabenteuer für einen Spielleiter und vier bis sechs Spieler von Grad 1, die schon ein wenig Erfahrung mit Rollenspielen gesammelt haben. Wenigstens ein Teil der Spielerfiguren hat einen gemeinsamen Hintergrund, so dass sie sich von früher her kennen (s. *»Einstieg in das Abenteuer«*).

Spielleitern und Spielern, die noch keine Erfahrung mit Rollenspielen haben, empfehlen wir den Einstieg mit den beiden Abenteuern *Die Kinder des Ogers* und *Das Hügelgrab bei Clydach.* Sie eignen sich zum Kennenlernen der wesentlichen Regeln, ohne dass die Spieler - im Gegensatz zu *Blutmond* - schon einiges an Eigeninitiative entwickeln müssen. Im Anschluss an diese beiden Einstiegsabenteuer sollten die Abenteurer Grad 2 erreicht haben. Das hindert sie aber nicht daran, anschließend *Blutmond* zu spielen.

Die Abenteurer müssen in der Gegend von Faileston einen finsteren Plan aufdecken und vereiteln und dabei alte Stätten und Ruinen mit ihren Geheimnissen erforschen. Teils heftige Auseinandersetzungen mit ihren Gegner werden ihnen alles abverlangen. Wenn ein Zauberer *Bannen von Zauberwerk* oder *Austreibung des Bösen* beherrscht, ist das nützlich.

Blutmond zeigt, wie ein einfach gehaltener Handlungsrahmen für zwei oder drei Rollenspielabende aussehen kann. Die eigentliche Geschichte entwickelt sich aber erst aus den Vorgaben dieses Textes, den Entscheidungen der Spieler für ihre Abenteurer und dem Wechselspiel aus den Spielregeln und den im Würfeln steckenden Zufall.

Abenteueraufbau

Zu Beginn eine Warnung: Die folgenden Informationen sind für die Augen des Spielleiters bestimmt! Als Spieler kannst du die Abenteuerbeschreibung nach dem Spielen lesen, aber auf keinen Fall vorher, wenn du dir und den anderen nicht den Spielspaß verderben willst.

Im Text sind manche Passagen eingerahmt. Runde Rahmen enthalten einfach ein paar Zusatzinformationen. Eckige Rahmen markieren dagegen Texte, die der Spielleiter den Spielern als Einleitung einer Szene vorlesen oder in eigenen Worten wiedergeben kann. Sie beinhalten die Hinweise, welche die Spielerfiguren auf Anhieb bekommen, wenn sie einen neuen Schauplatz betreten.

Das Abenteuer *Blutmond* hat verschiedene Teile:

- diese Einleitung, in der der Hintergrund der Handlung entwickelt wird;
- *»Ein Fluch aus alten Tagen«* mit dem Einstieg in das Abenteuer;
- *»Erkundigungen im Umland«* mit wichtigen Orten, die die Abenteurer aufsuchen können, und Informationen, die sie dort erhalten;
- *»Dem Übel auf der Spur«* mit weiteren Aufträgen;
- *»Das alte Hünengrab«* und *»Der Nebelzacken«,* zwei Ruinenanlagen, in denen sich die Übeltäter verbergen;
- *»Unter dem Blutmond«* mit dem Abschluss der Geschichte.

Daran schließen sich Anhänge mit zum Beispiel wichtigen Nichtspielerfiguren und Kreaturen oder besonderen magischen Artefakten an.

Kurzfassung des Abenteuers

Die Abenteurer folgen dem Ruf ihres alten Lehrmeisters Brion und treffen in Faileston zusammen. Hier, in den rauen albischen Nordmarken, müssen sie die verhängnisvollen Folgen einer alten Liebschaft unter dem Fluch der Lykanthropie aufdecken und die bösartigen, von langer Hand vorbereiteten Pläne der Unheilsmaid des Nebelzackens verhindern. Diese untote Kreatur will sich die besonderen Kräfte der nahenden Blutmondnacht zu Nutze machen, um Tod und Vernichtung über das Dorf Faileston und das Kloster Craenhold zu bringen; genau jene Orte also, welche für die Abenteurer aufgrund ihrer gemeinsamen Hintergrundgeschichte Heimat sind.

Im Lauf der Handlung können die Abenteurer den Umtrieben der Wolfsmannen, und der Lamia Moiradris auf die Schliche kommen, indem sie einerseits Aufträge erledigen, andererseits auf eigene Faust Nachforschungen anstellen. Schritt für Schritt offenbaren sich die verhängnisvollen Folgen der einstigen Liebschaft zwischen dem alten Mönch und der Kräuterhexe - mit schwerwiegenden Auswirkungen für den gemeinsamen Sohn Dernhard, das Dorf Faileston und das Kloster Craenhold!

Nachdem sie genügend Hinweise gesammelt haben, müssen sich die Abenteurer den Machenschaften der Unheilsmaid entgegenstellen. Dazu müssen sie Geheimnisse des alten Hü-

nengrabes und des Nebelzackens ergründen, sonst werden die Schrecken der Blutmondnacht wie Donnerhall über das Tal hereinbrechen.

Im Zeichen des Blutmondes

Scheinbar sichere Klostermauern bergen ihre Geheimnisse, und ein einstiger Lehrer kann einen dunklen Punkt in seiner Vergangenheit haben: Alles begann vor mehr als dreißig Jahren mit der Liebschaft zwischen dem jungen Mönch **Brion** und der hübschen Kräuterfrau von Faileston **Flemlind**, die tatsächlich eine Hexe war. Wie es geendet hätte, wenn nicht **Moiradris**, Flemlinds gerade erst zur Frau erblühte Hexenschülerin, sich voller Sehnsucht nach dem klugen Mönch verzehrt hätte, wissen nicht einmal die albischen Götter. So aber trafen der Fluch der Lykanthropie und die Folgen eines Selbstmords aufeinander und wirken bis heute nach.

Flemlind ist eine „Wolfsgezeichnete“ und gehört zu einer uralten Blutlinie von Menschen, die den Keim der Lykanthropie in sich tragen und ihn vererben. Die meisten merken davon ihr Leben lang nichts, aber bei einigen schlägt der Fluch mit der Pubertät zu. Sie werden zu **Werwölfen** (s. *Der Kodex,* S. 194), die sich unter emotionalem Stress oder in den Strahlen des Vollmonds in reißende Bestien verwandeln. Ihnen ist ein Leben am Rande der Gesellschaft beschieden, in steter Angst vor Entdeckung. Einige von ihnen führen ein Wanderleben, andere suchen Zuflucht in dünn besiedelten Gegenden, aber auch dort müssen sie auf der Hut vor den Häschern der albischen Kirgh sein, die Jagd auf derart gefährliche Kreaturen machen.

Flemlind ist eine solche Werwölfin, weiß aber durch jahrelanges Training, ihre dunkle Gabe im Griff zu halten. Dabei half ihr auch ihre Ausbildung zur Hexe, während der sie eine machtvolle Rezeptur, einen **Wolfsbanntrank**, kennen lernte. Damit kann Flemlind selbst in Vollmondnächten die ihr innewohnende Bestie im Zaume halten. Es gelang ihr schließlich, in den wenig besiedelten Nordmarken Albas im Dunstkreis des neu gegründeten Dorfes Faileston unterzuschlüpfen, auch dank der Fürsprache des jungen Mönchs Brion, dessen Herz sie wie im Fluge gewinnen konnte.

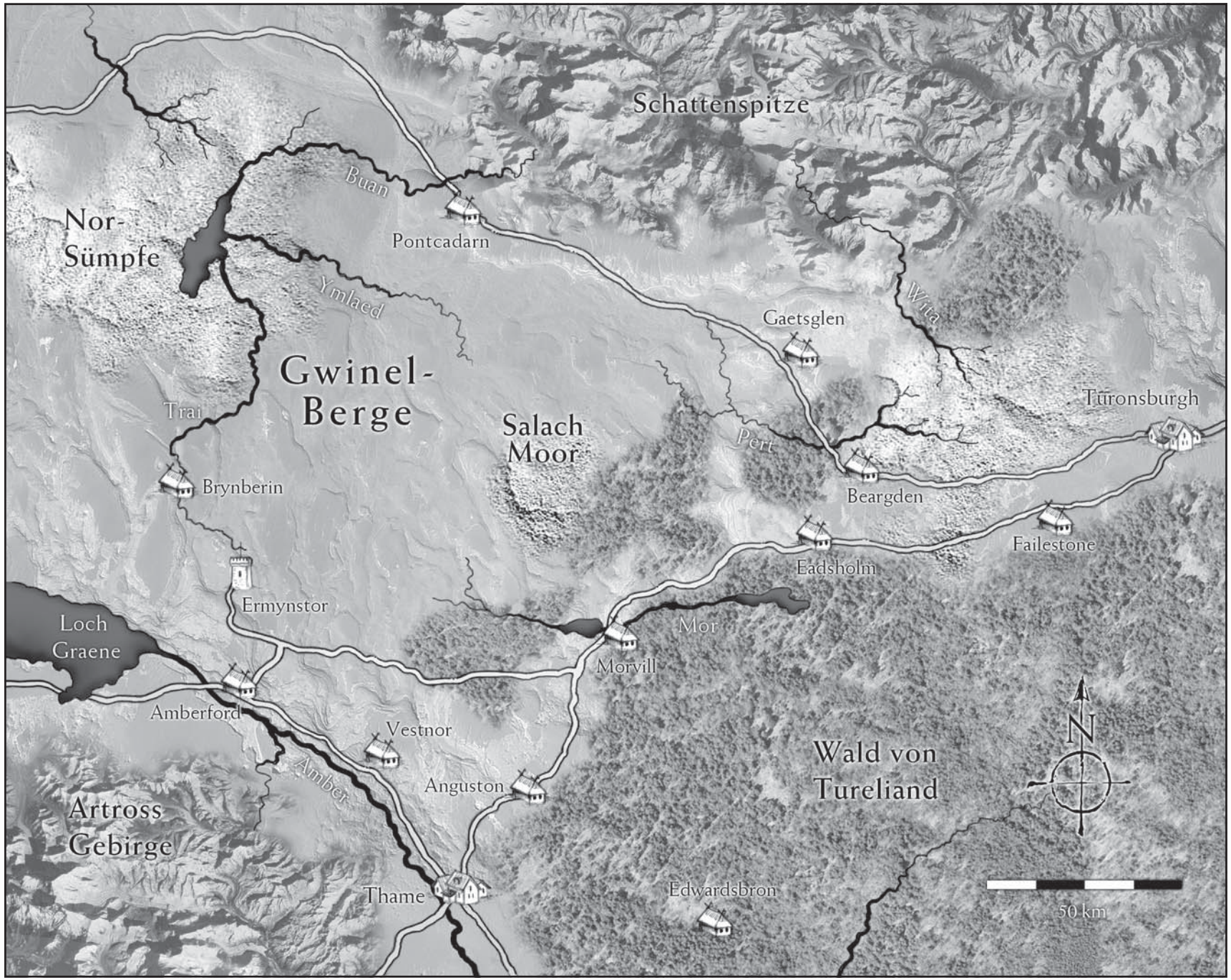
Flemlind ließ sich in einem Haus abseits der eigentlichen Siedlung nieder und erwarb sich mit ihrem Wissen über Heil- und Kräuterkunde schnell das Ansehen der Dörfler, vor allem der Frauen unter ihnen. Schon bald nahm sie die junge Moiradris als Schülerin an, sandte sie aber am Tag vor Vollmond immer nach Hause, um nach ihren Eltern und Geschwistern zu sehen. Die abgelegene Lage des Hexenhauses gewährte Flemlind nicht nur zusätzlichen Schutz vor Entdeckung ihrer Werwolfnatur, sondern sie trug auch dazu bei, die sich entwickelnde Beziehung zu Brion zu verbergen, denn dem jungen Mann reichte die reine Seelenfreundschaft zur attraktiven Kräuterkundigen auf Dauer nicht aus.

Allein Moiradris bekam etwas von dem verbotenen Verhältnis mit, aber da hatte sie sich selbst schon unsterblich in den gut aussehenden jungen Mönch verliebt, der ihre Herrin regelmäßig aufsuchte und auch für sie immer ein freundliches Wort übrig hatte. Daher verriet sie das Liebespaar nicht, denn dadurch hätte sie ihren Angebeteten endgültig verloren. Regelmäßige Versuche, den Mönch auch für sich zu gewinnen, wurden zwar immer wieder zurückgewiesen, aber sie gab die Hoffnung nicht auf.

> Im Gegensatz zu albischen Priestern und Priesterinnen, bei denen Eheschließung nicht nur erlaubt, sondern sogar erwünscht ist, gelten für das klösterliche Leben der Mönche und Nonnen strengere Regeln. Sie geloben, ihr Leben ganz dem Dienst an den Göttern zu widmen. Dazu müssen Keuschheit, Reinlichkeit und strenge Fastengebote eingehalten werden. Alle vier Stunden - auch nachts - ist je ein Gebet an jeden der Götter der Dheis Albi zu sprechen, was bis zu einer Stunde dauern kann. Mönche, die gegen das Gebot der Keuschheit verstoßen, werden zur Buße für viele Jahre in ihren Klosterzellen eingesperrt, fern aller Mitmenschen mit Ausnahme einiger weniger älterer Klosterbrüder.

Schließlich kam es zu einem schicksalhaften Zwischenfall, oder war es die Strafe der Götter? Flemlind und ihr Geliebter nutzten die Abwesenheit von Moiradris in einer Blutmondnacht zu einer leidenschaftlichen Begegnung. Im Rausch der Sinne packte Brion die Hexe, um sie in die laue Frühlingsnacht - und in das Licht des vollen Mondes - zu tragen. Damit hatte Flemlind nicht gerechnet, die Wolfsbestie brach allen Schutzvorkehrungen zum Trotz hervor, und im Taumel der Leidenschaft biss die Hexe den Mönch in die Schulter und riss ihm mit den zu Klauen gewordenen Händen die Haut in Fetzen vom Rücken, bevor sie dank ihrer starken Willenskraft die Kontrolle zurückgewann. Der fürchterlich zugerichtete Brion verlor das Bewusstsein, ohne überhaupt mitbekommen zu haben, was sich ereignet hatte.

Flemlind erzählte allen, sie hätte Schreie gehört und sei mit einer Fackel auf die Suche nach der Ursache gegangen. Da-


Schattenspitze
Buan
Nor-
Sümpfe
Pontcadarn
Ymlaed
Wita
Gaetsglen
Gwinel-
Berge
Trai
Salach
Moor
Pert
Türonsburgh
Brynberin
Beargden
Failestone
Eadsholm
Ermynstor
Loch
Graene
Mor
Morvill
Amberford
Vestnor
Amber
Anguston
Wald von
Tureliand
Artross
Gebirge
Thame
Edwardsbron
N
50 km

bei hätte sie Brion gefunden, der von einem riesigen Wolf, vielleicht gar von einem der berüchtigten Dunkelwölfe, angefallen wurde. Sie konnte die Bestie mit dem Feuer vertreiben und den schwer verwundeten Mönch zu ihrer nahegelegenen Hütte schleppen. Da Brion nicht transportfähig war und da selbst die Mönche des Klosters die Heilkünste Flemlinds zu schätzen wussten, fand niemand etwas dabei, dass sie sich zusammen mit Moiradris um den schwer Verwundeten kümmerte und ihn gesund pflegte.

Während Brions viele Tage andauernden Bettlägerigkeit entbrannte das Feuer der Liebe in Moiradris umso heißer, und in ihrer jugendlichen Verblendung wähnte sie ihre Gefühle erwidert, verwechselte aber die ehrliche Dankbarkeit des Mönchs für ihre hingebungsvolle Pflege mit echter Zuneigung. Damit war dem zweiten Streich des Schicksals der Weg bereitet. Als der wieder genesene Brion deutlich zeigte, dass seine Liebe zu ihrer Lehrherrin immer noch bestand hatte, und als er Moiradris endgültig zurückwies, bereitete das Mädchen in ihrer Verzweifung seinem jungen Leben ein Ende: Die Unglückliche stürzte sich vom **Nebelzacken** hinab in den Tod. Doch die Mächte des Schicksals hatten immer noch kein Erbarmen. Moiradris war keine Ruhe vergönnt, sondern die Selbstmörderin wurde zu einer **Lamia**, einer Untoten, die Männern das Verderben bringt. Gebunden ist sie an den Nebelzacken. Angetrieben wird sie von dem Zwang, das zerstören zu müssen, was sie begehrt. In den zurückliegenden drei Jahrzehnten ist die Lamia als „Unheilsmaid des Nebelzackens“ mit ihrer die Lebenskraft verzehrenden Fähigkeit zum „Todeskuss“ in die Schauergeschichten der Nordmarken eingegangen.

Aber auch auf Flemlind und Brion warteten weitere Schicksalsschläge. Flemlinds Angriff hatte Brion mit dem Makel der Lykanthropie befleckt, und beim nächsten Vollmond schlug der Fluch zu. Der junge Mönch wurde zur reißenden Bestie und tötete in seiner ersten Nacht als Werwolf eine bedauernswerte Köhlerfamilie. Am nächsten Morgen wurde Brion seines blutigen nächtlichen Treibens gewahr. Flemlind konnte ihn zwar noch überreden, die Leichen der Köhler einfach im Wald zu verscharren, doch seine Liebe zu ihr wandelte sich in Abscheu und Entsetzen. Beide gingen fortan getrennte Wege: Sie als Kräuterfrau und Wehmutter des Dorfes Faileston, er als Lehrmeister im Kloster Craenhold.

Eine Verbindung zwischen den beiden gibt es indes bis heute. Sie haben mit **Dernhard** einen gemeinsamen Sohn, der wenige Monate nach der Trennung das Licht *Midgards* erblickte. Im Dorf sorgte dies für einen Skandal und einiges Rätselraten, da Flemlind sich standhaft weigerte, den Vater zu benennen. Mit den Jahren wuchs aber Gras über die Sache. Brion konnte sich natürlich denken, dass er Dernhards Vater war, doch Flemlind mied ihn, und seiner Stellung als Mönch hätte ein zu großes Interesse an dem Kind nur geschadet. Mit der Pubertät kam bei Dernhard aber die von der Mutter geerbte Lykanthropie zum Ausbruch, und Flemlind suchte jetzt Kontakt zu Brion, damit er dabei hilft, den gemeinsamen Sohn vor der Enttarnung als Werwolf zu beschützen. Dank Flemlinds Wolfsbanntränken und dank der Unterstützung durch seinen Vater ist das bis heute gelungen. Doch jetzt steht ein Blutmond bevor - und das Spiel kann beginnen.

Ein Fluch aus alten Tagen

Etwa eine Tagesreise von der Stadt Turonsburgh entfernt liegt entlang des Königswegs nach Thame das Kloster Craenhold. So mancher Handwerker und einige Bauern haben sich um das erst vor wenigen Jahrzehnten gegründete Kloster angesiedelt und die Dorfgemeinschaft Faileston im Schatten des großen Waldes von Tureliand begründet. Die Handelszüge auf dem Königsweg sind das Lebenselixier der Dorfgemeinschaft. Doch riesige Wölfe und andere Schrecken aus den Tiefen des dunklen Tureliand belauern die Dörfler von Süden her, von Norden bedrohen sie abscheuliche Kreaturen, verborgen hinter den Nebelschleiern aus dem nahen Moor. Die Bewohner von Faileston trotzten bisher diesen Widrigkeiten der albischen Nordmarken. All das sind beredte Zeugnisse ihres Überlebenswillens und ein deutliches Zeichen für die Macht des Heiligen Yorrick, Schutzpatron von Kloster Craenhold. Erst durch ihn haben es die Bewohner von Faileston unter der Anleitung der Mönche nicht nur geschafft, einen Festhalt am Rande der Wildnis zu begründen, sondern konnten ihn sogar über die Jahrzehnte beständig ausbauen.

Einstieg in das Abenteuer

Die meisten Abenteurer haben einen gemeinsamen Hintergrund: Sie sind mit dem Kloster Craenhold verbunden, sei es, weil sie im Waisenhaus des Klosters großgezogen wurden oder weil sie wie die meisten Jugendlichen aus der Umgebung die Klosterschule besuchten. Sie kennen sich aus dieser Zeit, bevor sie zur weiteren Ausbildung in die Fremde gezogen sind. Nun ist die Zeit der Rückkehr an die Stätten ihrer Jugend gekommen. Der Ruf ihres alten Lehrmeisters, Bruder Brion, der ihnen einst zum väterlichen Freund ge-

worden war, hat sie alle wieder „nach Hause“ kommen lassen, und einige haben Freunde mitgebracht.

Es gibt eine Reihe von Abenteurertypen, für die sich der gemeinsame Hintergrund nicht eignet, insbesondere Druiden, Schamanen, Barbaren und alle nichtmenschlichen Spielerfiguren. Außerdem mag es den einen oder anderen Spieler geben, der zwar einen passenden Abenteurertyp wählt, der sich aber nicht mit Alba als Heimatland abfinden möchte. Alle diese Abenteurer haben sich in der Fremde mit einem der ehemaligen Craenholdschüler angefreundet. Dadurch kennen sich zwar nicht alle Spielerfiguren, aber es gibt ausreichend Bekanntschaften untereinander, dass sie sich von Anfang an vertrauen können. Der Einstieg ins Abenteuer funktioniert aber nur, wenn wenigstens einer der Spieler mitmacht und eine Kindheit in Craenhold in die Lebensgeschichte seiner Spielerfigur einbaut.

An der Einstiegsszene in der Klosterschänke nehmen nur die Spielerfiguren teil, die aus Faileston und Umgebung stammen. Brion dürfte die überraschenden Enthüllungen kaum machen, wenn Fremde am Tisch sitzen. Die Spieler der restlichen Abenteurer dürfen aber ruhig zuhören; man kann davon ausgehen, dass ihre Freunde sie anschließend informieren, um auf ihre Hilfe zählen zu können.

Nach Jahren in der Fremde seid ihr wieder in eurer Heimat. Mitten im Frühling, zwei Tage vor einer seltenen und gefürchteten Blutmondnacht, befindet ihr euch in einem Hinterzimmer der *Klosterschänke* in Faileston. Reichlich Getränke und Speisen sind auf einem Tisch angerichtet. Freudig begrüßt euch euer alter Lehrmeister Brion:

„Schön, euch wieder zu sehen. Wirklich, das freut mein altes Herz sehr! Doch so gerne ich euch eine kurzweilige Zeit voll Wiedersehensfreude in der bekanntermaßen guten Klosterschänke bereiten möchte, der Anlass unser Zusammenkunft ist wichtig - für mich und für eure Heimat. Vorweg möchte ich sagen, dass ihr mir in guter Erinnerung geblieben seid und ich jedem einzelnen von euch vertraue! Schon früher ließ sich erahnen, über welche Fähigkeiten ihr als Erwachsene verfügen würdet. Wenn ich euch nun so anschaue, kann ich nur sagen, wie Recht ich hatte, euch zurück nach Faileston zu bitten. Nun möchte ich nicht weiter um den heißen Brei reden oder euch warme Worte wie Honig ums Maul schmieren.“ - An dieser Stelle holt Brion tief Luft, bevor er voller Ernsthaftigkeit in der Stimme weiterspricht:

„Ich brauche *eure* Hilfe! Ich habe ein dunkles Geheimnis, wie man so schön sagt. Weder kann ich mich allein dem drohenden Unheil entgegenstellen, noch mich einfach so dem Abt anvertrauen. Das ist übrigens seit wenigen Monden euer einstiger Lehrer Regnald! So, wie sich das jetzt darstellt, wäre das unweigerlich mein Ende. Ihr werdet auch gleich verstehen, warum das so ist. Um es kurz zu machen, ich bin ein *Werwolf*!“ - Brion macht eine bedeutungsschwangere Pause, bevor er fortfährt:

„Mein Schicksal ist ein Fluch eigener Taten. Die Götter wissen wohl, warum sie mich mit diesem Makel belegt haben. Uns Mönchen ist ein keuscher Lebenswandel vorgeschrieben, doch als ich noch so jung war, wie ihr es heute seid, hielt ich es damit anders. Flemlind wurde mir zum Verhängnis. Ja, unsere Flemlind, die Kräuterhexe von Faileston! Unser unschickliches Treiben erfüllte die Augen der Götter mit Zorn. Vor genau dreißig Jahren straften sie uns in einer Blutmondnacht für unsere Lendenlust. Flemlind wurde plötzlich zur Bestie und tötete mich beinahe, wie sie mir später gestand. Wenigstens pflegten sie und die unglückselige Moiradris mich wieder gesund. Fortan mied ich dieses Hexenweib. Doch der Fluch dieser Tat wirkt bis heute nach.

Habt ihr euch jemals gefragt, warum ich nicht in den Klostermauern nächtige, sondern meine Zelle im alten Wachturm habe? Das hat seinen guten Grund. Jeden Vollmond, während die anderen den Ljosdag feiern, muss ich mich drunten im Gewölbe des Turm selbst in Ketten legen, damit ich nicht als Werwolf Tod und Verderben über die Leute bringe - und nun steht übermorgen ein Blutmond bevor. Ihr müsst wissen, in einer solchen unheiligen Nacht verfallen Werwölfe in einen Blutrausch! Auch die, die sich sonst zu beherrschen wissen! Ich weiß nur einen Ausweg. - Nein, ich will euch nicht bitten, mir den Tod zu schenken, obschon auch das eine Lösung wäre. Vielmehr müsst ihr mir bis übermorgen, allerspätestens zum Aufgang des Blutmondes, einen Wolfsbanntrank verschaffen. Seid ihr bereit, mir in dieser Sache beizustehen?“

1. Auftrag: Beschafft mir einen Wolfsbanntrank!

Und was nun? Sicherlich folgen eine ganze Reihe von Fragen, die Brion nach bestem Wissen zu beantworten sucht. Im Verlaufe des Gesprächs wendet sich Brion nochmals mit großer Eindringlichkeit an die Abenteurer:

„Auf eine Sache muss ich euch noch hinweisen. Ich bin nicht der einzige Werwolf in Faileston! Dass **Flemlind** eine solche Kreatur sein muss, darauf seid ihr bestimmt schon gekommen. Aber es gibt noch ein weiteres Wer-

wesen im Tal. Es ist die Frucht meiner Buhlschaft, mein Sohn **Dernhard**, der nun im dreißigsten Lebensjahr steht. Er lebt zurückgezogen vom Rest des Dorfes am Rande des Waldes, wie ihr vielleicht noch wisst. Als geborener Wildbube ist er ein Meister des Waldes. Wir haben kein gutes Verhältnis, doch vor Jahren konnte ich ihm eine Anstellung im Kloster verschaffen. Seitdem ist er unser Jagdmeister und verrichtet als solcher seine Arbeit ausgezeichnet. Nun, auch Dernhard könnte eure Hilfe gebrauchen, denn er hat vor kurzem mit seiner Mutter Flemlind gebrochen; warum, ist mir nicht bekannt. Ich weiß nicht, ob er einen Wolfsbanntrank besitzt. Daher wäre es gut, wenn ihr in der Blutmondnacht nicht nur über mich, sondern auch über meinen Sohn wacht. Flemlind wird sich selbst zu schützen wissen und nur selbst schützen wollen; so ist dieses dickschädlige Weib nun einmal!“

Der alte Mönch braucht tatkräftige Unterstützung. Dazu hat er die Abenteurer gebeten, ihm einen Wolfsbanntrank zu verschaffen, damit er sich und seinen Sohn vor dem schrecklichen *Blutrausch* (s. Kasten S. 74) in der bevorstehenden Blutmondnacht schützen kann.

Sicher werden die Spielerfiguren etwas über **Wolfsbanntränke** wissen wollen. Brion weiß, dass Flemlind über derartige Tränke verfügt hat. Ob das heute noch der Fall ist oder ob sie gar die Rezeptur eines solch machtvollen Trankes besitzt und in der Lage ist, solche Tränke zu brauen, darüber kann er nur mutmaßen. Aufgrund ihrer besonderen Vorgeschichte reden beide nicht mehr miteinander, wenn es sich irgendwie vermeiden lässt - zwei waschechte albische Dickschädel eben.

Brion wird sich weigern (vorerst), selbst mit Flemlind Kontakt aufzunehmen. Gerade wegen der - aus Sicht Brions von den Göttern verfluchten Beziehung - ist in dieser Hinsicht nichts zu erwarten (was sich aber im Verlauf der Geschichte noch durch das Dazutun der Abenteurer ändern kann). Zu **Flemlinds und Brions** gemeinsamer Vergangenheit liefert die Hintergrundgeschichte *»Im Zeichen des Blutmondes«* Hinweise, wobei auf den Blickwinkel des Mönches zu achten ist.

Fragen nach der „**unglückseligen Moiradris**“ beantwortet er so: *„Ja, auch die Schülerin Flemlinds wurde indirekt zum Opfer meiner Begierden. Aus Eifersucht konnte sie die Liebe zwischen Flemlind und mir nicht ertragen. Das unglückliche Mädchen hat sich schließlich am Nebelzacken in den Tod gestürzt. Auch für diese Untat fühle ich mich verantwortlich.“* Brion weiß nichts davon, dass Moiradris als Untote weiter existiert und Rachepläne schmiedet; allenfalls mag er so etwas nach momentanem Kenntnisstand erahnen.

Kommen Fragen zu **Werwölfen** auf, steht im Anhang und im *Kodex* (S. 194) das nötige Hintergrundwissen bereit. Diese Informationen besitzen die Abenteurer, wenn einem von ihnen ein verdeckt durchgeführter **EW:Zauberkunde** gelingt. Sie können auch alles von Flemhild erfahren, wenn sie ihr Vertrauen erringen. Brion besitzt nur den Teil dieses Wissens, der sein persönliches Schicksal betrifft. Bei Fragen zu den Besonderheiten eines **Blutmondes** führt Brion

Zeittafel

vor gut 50 Jahren
Gründung des Kloster Craenhold und des Dorfes Faileston.

vor gut 30 Jahren
Der Mönch Brion und die Kräuterhexe Flemlind beginnen ihre verbotene Liebschaft.

Blutmond vor 30 Jahren
Beim Liebesspiel verletzt die zur Bestie gewordene Flemlind Brion schwer und macht ihn ungewollt zum Werwolf.

in der Zeit danach
Aus Verzweiflung stürzt sich die unglücklich verliebte Moiradris vom Nebelzacken in den Tod und wird zu einer Lamia. So mancher unvorsichtige Mann wurde seitdem Opfer ihres Todeskusses.

vor knapp einem Jahr
Die Lamia entdeckt das unheilvolle Artefakt Wulfesmaegen. Ihre Liebhaber macht sie fortan zu Wolfsmannen und begründet insgeheim einen Wolfskult mit dem alten Hünengrab als Kultstätte.

vor drei Monden
Der Lamia gelingt es, Dernhard zu verführen, ihn in ihren Bann zu ziehen und zu einem Wolfsmannen zu machen.

Tag x–2
Zusammenkunft zwischen den Abenteurern und Brion am Abend, zwei Nächte vor dem Blutmond.

Tag x–1
Die Dörfler Bran, Dernhard, Helbran, Ingrimm und Mutwill gelten als vermisst.

Tag x
Über Faileston werden tagsüber immer mehr Nebelkrähen gesichtet. Mit der beginnenden Blutmondnacht zieht ein unheimlicher Nebel vom Moor her auf das Dorf Faileston zu. Der Plan der Lamia strebt seinem Höhepunkt zu.

aus: *„Genau alle dreißig Jahre im Frühling gibt es einen Vollmond, der kupferrot am Himmel steht. Warum das so ist, wissen nur die Götter. Doch ein Blutmond verstärkt allerlei unheiliges Zauberwerk und versetzt uns Werwölfe, solange der Mond am Himmel steht, in einen heillosen Blutrausch, die der Wut eines Berserkers ähnelt.“* Abenteurer mit *Zauberkunde* kann bei gelungenem Erfolgswurf dieses Wissen auch ohne entsprechende Frage zugespielt werden.

Fragen die Spieler nach **Orten** wie dem Nebelzacken, dem Kloster, dem Wohnort der Hexe oder der Hütte des Jagdmeisters, liefern die Kurzbeschreibungen der Orte in *»Das Tal von Faileston«* erste Anhaltspunkte. Wird nach den von Brion erwähnten **Personen** gefragt, können die dafür nötigen Informationen im Anhang bei den Beschreibungen der wichtigen Nichtspielerfiguren gefunden werden. Bitte dabei immer nur das vermitteln, was der Mönch oder die Abenteurer, die hier aufgewachsen sind, aus ihrer Perspektive her wissen können.

Sind die ganzen Fragen geklärt, speist der Mönch mit seinen alten Schülern. Danach zieht er sich zu fortgeschrittener Stunde auf sein Zimmer in der *Klosterschänke* zurück, das er für diese Nacht angemietet hat. Ab dem nächsten Tag ist er wieder im Wachturm, der Turmruine im Schatten des Klosters anzutreffen, falls die Abenteurer ihn sprechen wollen.

Wenn die Abenteurer ihrem alten Lehrer beistehen, kommt Brion für ihre Kost und Logis in der *Klosterschänke* auf. Belohnungen in barer Münze kann der Mönch nicht bieten; verdutzt wird er fragen, ob die Chance auf Abenteuer nicht Anreiz genug sei. Allerdings stellt er den Abenteurern eine kostenfreie Ausbildung und Training im Kloster in Aussicht, wenn es gelingt, ihm einen Wolfsbanntrank zu beschaffen.

Als Spielleiter fällt einem die Rolle zu, die vorhandenen Informationen über Dorf, Umland und die übernatürlichen Kreaturen mit den jeweiligen Vorhaben der Abenteurer in Einklang zu bringen. Hilfreich kann dir dabei der Abschnitt *»Was getan werden kann«* sein, in dem auf mögliche Interaktionen in der Klosterschänke, im Dorf und im Kloster sowie mit Flemlind eingegangen wird.

Es ist durchaus möglich, dass die Abenteurer nicht bereit sind, Brion zu helfen, ankündigen, ihn beim Abt Regnald anzuschwärzen oder gar mit Waffengewalt gegen ihn vorgehen möchten. In einer solchen Stresssituation fallen bei dem alten Mönch alle Schranken. Binnen Sekunden verwandelt er sich vor den Augen der Spielerfiguren in einen Werwolf. Dabei will er den Abenteurern nicht schaden oder sie bekämpfen. Vielmehr ist Flucht mit einem beherzten Sprung durch die Schweinshaut des Fensters im Hinterzimmer sein Ansinnen. Er verschwindet dann im wahrsten Sinne des Wortes aus diesem Abenteuer ins Dunkel der Nacht. Die Spieler haben aber dennoch genügend Informationen, um dem Werwolf-Treiben und den anderen Verwicklungen in Faileston auf den Grund zu gehen. Auch so kann sich die ganze Geschichte, wenn auch aus einer ganz eigenen Perspektive, entfalten.

Erkundigungen im Umland

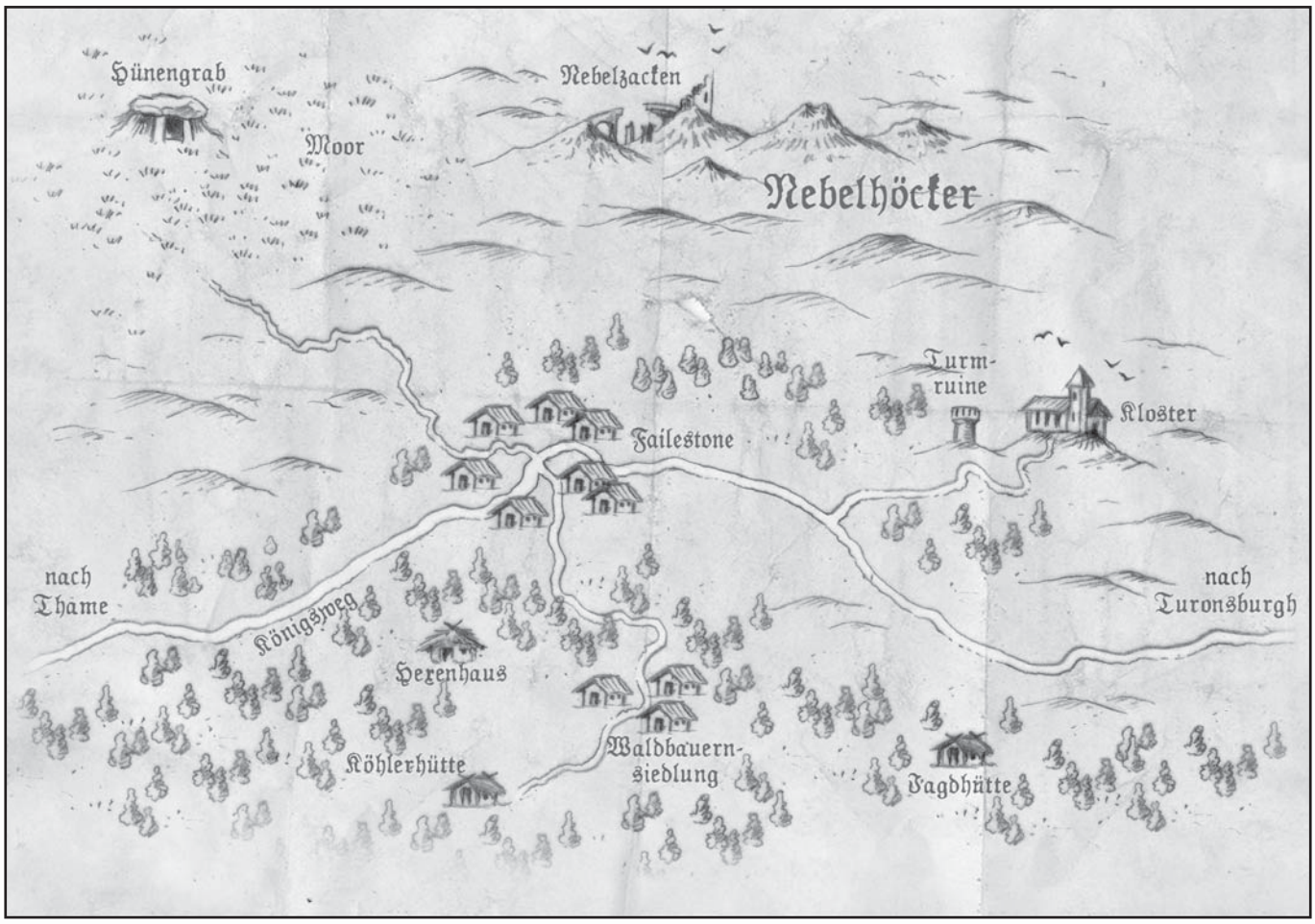
Das Tal von Faileston

Einige Orte spielen in *Blutmond* eine wesentliche Rolle. Sie sind auf der Übersichtskarte verzeichnet und werden nun kurz vorgestellt.

Die Übersichtskarte kann den Spielern zu Beginn als Handout ausgehändigt werden. Einige Spielerfiguren sind im Kloster aufgewachsen. Sie kennen sich im Umland aus und wissen, wie die jeweiligen Orte auf der Karte zu erreichen sind. Den Abenteurern sind natürlich nicht die Umtriebe der Lamia Moiradris und die damit zusammenhängenden Verwicklungen um die Wulfsmaen geläufig. Deren finsteren Absichten, die in dieser Kurzbeschreibung neben anderen, nicht so offenkundigen Dingen als **Geheimwissen** gekennzeichnet sind, müssen sie erst noch aufdecken. Je nach Bedarf können die anderen, eher allgemein gehaltenen Informationen im Spielverlauf erfahren werden, ganz so, wie es zum Fortgang der Spielhandlung passt.

Dorf Faileston

Faileston liegt in einem Tal, durch das die wichtigsten Verkehrsader der Nordmarken, der Königsweg zwischen Thame und Twineward, führt. Das Dorf und seine 200 Bewohner, von denen die meisten von den ursprünglichen twyneddischen Bewohnern oder von Zuwanderern aus dem Clan MacTuron abstammen, untersteht keinem ortsansässigen Clanadligen, sondern dem Abt des Klosters, da die Siedlung mit Unterstützung der Mönche gegründet wurde. Wie viele Siedlungen in den Nordmarken leben die Bewohner Failestons vom Anbau von Hafer, Roggen und Gerste, von der Schafszucht sowie von der Leinen- und Wollproduktion. Der Boden in den hiesigen Lagen ist nicht sonderlich gut. Den Dörflern bleibt so, nach Abzug des Eigenbedarfs und der Abgaben an das Kloster Craenhold, kein großer Überschuss zum Verkauf. Doch der Flachsanbau und die Leinenweberei sowie der Handel mit Fellen und Holzkohle, gewonnen aus dem nahen Wald von Tureliand, und das Stechen von Torf, das mühsam dem Moor im Norden abgerungen wird, bringen zumindest etwas Wohlstand.



Ein beliebter Treffpunkt ist die *Klosterschänke* am Dorfanger. Die Schänke ist ein gutes und vor allem sauberes Gasthaus mit erstaunlich leckerem Essen. Wie der Name ahnen lässt, wird die Schänke von den Mönchen des nahen Klosters betrieben. In der Schankstube lassen sich die geschäftstüchtigen Mönche aber nicht sehen, es sei denn als Gäste, denn sie wissen, dass sich Bier, Apfelwein, Whisky und Speisen besser durch ansehnliche Schankmaiden an die Gäste bringen lassen. In der *Klosterschänke* ist fast ständig die Dorfsprecherin **Helmsbeth** anzutreffen, die von der Dorfgemeinschaft gewählte Vertreterin für Verhandlungen mit dem Kloster, welche die Schänke als „Amtsstube“ nutzt.

Suchen die Abenteurer nach jemandem, der sich besonders gut mit den Sagen und Legenden der Gegend auskennt, schickt man sie zur alten **Culwen**. Wenn die Frauen sich in der Spinnstube versammeln, sorgt sie mit ihren Geschichten dafür, dass die Arbeit schnell von der Hand geht, und sie teilt dieses Wissen auch gern mit freundlichen Abenteurern:

- Die *Schauermär der Unheilsmaid vom Nebelzacken* erzählt von einer verführerischen Frau, die so manchen unvorsichtigen Jüngling des Nachts in den Nebel gelockt und schließlich durch ihren Todeskuss zu Tode gebracht hat. Diese für die Handlung wichtige Geschichte können die Abenteurer auch in der *Klosterschänke* (s. unten) hören.
- Die *Geschichte vom grässlichen Pflanzenmann* erzählt von einem bösen Naturgeist, der sich einen Körper aus Blättern, Zweigen und anderen Pflanzenteilen schafft und Waldfrevler erwürgt.
- Die *Schwarze Annis* ist eine menschenfressende Ogerhexe, die in ganz Nordalba bekannt ist und auch schon in der Umgebung von Faileston ihr Unwesen getrieben hat. Culwen erzählt mit grimmiger Befriedigung, wie ein verfressenes und eingebildetes Mönchlein aus dem Kloster sein Ende auf dem Bratspieß des Ungeheuers gefunden hat.
- Die *Rotkappensage* erzählt von einem Oger, der in den Büschen lauert und einsame Wanderer im Wald überfällt. Er trägt eine magische Kappe, die er in das Blut seiner Opfer taucht und die ihm übernatürliche Fähigkeiten verleiht.
- Die *Sage von der lebensfeindlichen Totenbeschwörerin* erzählt von einer finsteren Zauberin, die in einem Turm auf

dem Nebelzacken hauste und ein Heer von Untoten schuf, bis die Hochdruiden von Clanngadarn gemeinsam einen verheerenden Blitz aus heiterem Himmel beschworen, der den Turm, die Zauberin und ihre grässlichen Kreaturen vernichtete.

Culwen stammt von den Twyneddin ab, die schon vor der Eroberung der Nordmarken hier siedelten. Als junges Mädchen nahm sie noch an den Kulthandlungen zu Ehren der Erdmutter Henwen im alten **Hünengrab** teil (s. *»Die Geschichte des Hünengrabs«).* Sie weiß daher von der verborgenen Kultstätte und kennt auch den geheimen Zugang, allerdings nicht den verborgenen Öffnungsmechanismus. Bevor Culwen mit diesem Wissen herausrückt, müssen sich die Abenteurer allerdings ins Zeug legen (EW:Beredsamkeit, EW:Verhören, PW:persönliche Ausstrahlung), um ihr Vertrauen zu gewinnen. Twyneddin haben es leichter (+4 auf EW, −20 auf PW), während die Alte auf keinen Fall etwas verrät, wenn sich Druiden, Priester oder Ordenskrieger in Hörweite befinden.

Geheimwissen: Der pockennarbige Torfstecher **Ingrim** und der verwöhnte Händlersohn **Bran** gehören beide zu den Wulfsmaen.

Kloster Craenhold

Eine gute halbe Wegstunde entfernt von Faileston liegt erhaben auf einer Anhöhe das Kloster Craenhold, das mit seinen massiven Mauern auch als Festung und als Zuflucht für die Dorfbewohner im Falle von Angriffen dient. Beständig umschwirren Krähen den Hügel. Das Kloster des heiligen Yorrick lebt von den Abgaben Failestons und den Zöllen, die Abt **Regnald** von Handelsreisenden auf dem Königsweg erheben darf. Im Klostergarten und im Umland gedeihen viele Obstbäume. Aus den Äpfeln stellen die Mönche einen hervorragenden Apfelwein her, der nicht nur in den Städten Twineward und Thame gern getrunken wird. Auch die Obstbrände sind weithin bekannt. Das Kloster verfügt über beträchtliche Geldmittel und kann innerhalb der Klostermauern eine Klosterschule, ein Waisenhaus und ein Spital unterhalten. Weiterhin besitzt Craenhold eine große Schafherde von fast 200 Tieren, die in den Hügeln weiden.

Turmruine

Einen guten Katapultwurf außerhalb der Klostermauern liegt auf einem Felsvorsprung am Weg nach Faileston die Ruine eines alten Wachturms der Twyneddin, der von den Mönchen so weit in Stand gesetzt wurde, dass hier von einer provisorischen Plattform aus einer der Laienbrüder das Umland im Blick halten kann. Der Wachturm ist dem alten, aber immer noch wehrhaften Mönch **Brion** unterstellt, der hier seine Zelle hat. Im Gewölbe des Turmes unterhält er eine kleine Alchimistenwerkstatt und ein Kräuterlager.

Hexenhaus

Abseits des Dorfes hat die Wehmutter und Kräuterfrau **Flemlind** ihr Heim. Einerseits wird sie von den Dörflern gemieden, doch andererseits, wenn es ihnen oder den Tieren irgendwo zwackt, es um Liebesangelegenheiten geht oder eine Leibesfrucht ans Licht der Welt zu holen ist, dann besinnt man sich der alten Frau, die tatsächlich auch eine echte Hexe ist, aber im Einklang mit ihrer Umgebung lebt und den Bewohnern nichts Schlimmes will. Die Hütte ist vollgestopft mit getrockneten Kräutern, Tierteilen und anderen Dingen aus Moor und Wald.

Geheimwissen: Das Haus ist eines der wenigen unterkellerten Gebäude Failestons. In diesem Gewölbe hat die Alte eine eigene Zauberwerkstatt, in der sie auch ihre **Wolfsbanntränke** braut.

Jagdhütte

In den Ausläufern des Waldes von Tureliand, die dicht bis an Faileston heranreichen, befindet sich die Hütte des Jagdmeisters von Kloster Craenhold. Der Jäger **Dernhard**, der Sohn Flemlinds (und Brions, was aber außer den Beteiligten niemand sicher weiß), hat hier sein Quartier. Vor der Hütte finden sich auf Holzgestellen Felle und frisch gehäutetes Wild.

Geheimwissen: Von seiner Mutter hat Dernhard die Anlage zur Lykanthropie geerbt, und sie kam auch bei ihm mit der Pubertät zum Ausbruch. Als Werwolf hält er sich bewusst abseits der Menschensiedlung. Dernhard ist die jüngste Eroberung der Lamia; er hat seither den Kontakt zu seiner Mutter abgebrochen. Dernhard ist fester Bestandteil der Unheilspläne der Untoten.

Waldbauernsiedlung

Eine gute halbe Wegstunde abseits des Dorfes hin zum Wald von Tureliand liegt die Waldbauernsiedlung. Hier leben sowohl die vom Kloster abhängigen Forstarbeiter als auch die freien Waldbauern Failestons. Dazu zählt auch die alte Zeid-

lerin **Lessa**, die im Wald von wilden und halbwilden Bienen Honig sammelt.

Geheimwissen: Lessas buckliger 19-jährige Sohn **Helbran** ist einer der Wulfsmaen.

Köhlerhütte

Von der Waldbauernsiedlung führt ein Pfad in den Wald hinein. Nach einer guten Wegstunde gelangt ein Wanderer zur Köhlerhütte. Hier betreibt **Mutwill** seine Köhlerei. In der näheren Umgebung hat der junge Mann verschiedene Kohlenmeiler zur Holzkohlegewinnung angelegt.

Geheimwissen: Der eigenbrötlerische Mutwill ist einer der Wulfsmaen.

Altes Hünengrab

Gut zwei Wegstunden von Faileston entfernt stößt man am Rand des Moors, wo selbst der Flug des Falken selten hinführt, auf ein altes Hünengrab als Zeugnis längst vergessener Tage. Es war schon alt, als noch Stammeskrieger der Twyneddin mit ihren Druiden über die Nordmarken herrschten. Das Grab wird von den Dorfbewohnern Failestons gemieden und gilt allgemein als Ort, an dem es spuken soll.

Geheimwissen: Die Lamia benutzt das Grab als **Versammlungsstätte der Wulfsmaen**, welche die Untote kultisch verehren, von ihr aber nur für ihre zerstörerischen Zwecke missbraucht werden. Das Grab wird im Detail unter *»Das alte Hünengrab«* beschrieben. Bis vor etwa 40 Jahren diente die Anlage dem twyneddischen Geheimkult der Erdgöttin Henwen als Versammlungsstätte. Von den Henwen-Verehrern lebt nur noch die alte Culwen.

Nebelzacken

Der Nebelzacken ist ein besonderer Felsen im Hügelland nördlich von Faileston. Der Zacken ist ein ungewöhnlich geformter Felsen, der sich vom Nachbarhügel einem Finger gleich abspreizt. Wie weite Teile der Hügel ist der Zacken auf unwirtliche Weise stets von Nebelschwaden umhüllt - daher rührt auch der Name *Nebelzacken* für die Felsformation; die ganzen Hügel sind in Dorf und Kloster nur als *Nebelhöcker* bekannt. Die Nebelhöcker trennen das Moor und das Tal von Faileston voneinander.

Auf dem ungewöhnlichen Felszacken steht eine Ruine, die wie ein verfaulter Zahnstumpf aus dem Gestein emporragt. Einst war der Zacken über eine Steinbrücke mit dem Nachbarhügel verbunden, die aber schon seit Menschengedenken eingestürzt ist. Man sagt, der Zacken ziehe von alters her Selbstmörder an, die sich vom moosbewachsenen Brückenabsatz hinab in den Tod stürzen. Unten, zu Füßen des Zackens, soll es um einen trüben Tümpel, der in der Gegend „der Pfuhl“ genannt wird, nur so vor Tier- und Menschenskeletten wimmeln. Die Nebelhöcker sind mit allerlei Spukgeschichten verbunden, von der die *Schauermär der Unheilsmaid vom Nebelzacken*, die schon so manchen Jüngling mit ihrem Todeskuss den Tod gebracht haben soll, die jüngste und bekannteste ist.

Geheimwissen: Der Nebelzacken mit seinen Kavernen und Höhlen ist die gut gesicherte **Ruhestätte der Lamia Moiradris**, die sich hier einst selbst vom Zacken in den Tod stürzte und so zur Untoten wurde. Der Zacken bietet allerlei übernatürlichen Geschöpfen unter der Knute der Lamia Unterschlupf. Die ganze Felsformation wird im Detail unter *»Der Nebelzacken«* beschrieben.

Was getan werden kann

Im Rahmen einer Abenteuerbeschreibung ist es unmöglich, alle möglichen Handlungen der Abenteurer abzudecken. Im Folgenden wird auf das eingegangen, was sie wahrscheinlich machen werden. Dabei fallen immer wieder Äußerungen, die den Spielern weiter helfen können. Die Informationen sind in drei Gruppen aufgeteilt: *Gerücht* kennzeichnet belanglosen Tratsch, der nichts mit der Wahrheit zu tun haben muss. Solche Gerüchte liefern etwas Lokalkolorit. *Wahr* gibt an, dass eine Aussage tatsächlich stimmt; sie führt ein stückweit das soziale Leben im Tal vor Augen. *Hinweis* ist eine wahre Information, die hilfreich für das Abenteuer ist. Vereinzelt sind an *Hinweise* noch neue Aufträge geknüpft, auf die im Abschnitt *»Mehr Aufträge«* eingegangen wird.

Mögliche Interaktionen in der Klosterschänke

Die Abenteurer können sich mit Personal und Gästen unterhalten.

- *Hinweis:* Personal und mehrere Gäste, unter anderem auch Brion und andere Mönche, können die ***Schauermär der Unheilsmaid vom Nebelzacken*** erzählen (s. Dorf Faileston), spätestens wenn man sie über den Nebelzacken befragt.

- *Hinweis:* Ein ziemlich angetrunkener Gast schwört Stein und Bein, er habe den pockennarbigen Torfstecher **Ingrimm** neulich im Dämmerlicht in einem Wolfsumhang in Richtung Moor huschen sehen - kurz vor Einbruch der Dunkelheit und dann auch noch ganz in der Nähe des alten Hünengrabs! Was der da bloß wollte …. Dabei weiß doch jeder, dass es da spukt (Verborgener **Auftrag**: *Wulfsmaen auf der Spur).*
- *Wahr:* Viele Bauern und Handwerker fürchten sich vor der bevorstehenden **Blutmondnacht**. Sie raten dem Abenteurer, in dieser Nacht auf jeden Fall in der sicheren *Klosterschänke* zu bleiben.
- *Wahr:* Ein Handelsreisender beschwert sich lauthals über die mangelnde **Sicherheit** entlang des Königswegs im Einflussbereich des Klosters. Er macht hierfür den neuen Abt Regnald verantwortlich, der einfach zu viele Mönche für den Neubau des Tempels zu Thame abgestellt habe. Seiner Meinung nach habe sich der Abt, der noch zu Grün hinter den Ohren sei, von den Tempelherren in Thame über den Tisch ziehen lassen - das alles zu Lasten der Sicherheit der Handelsreisenden.
- *Gerücht:* Die Kirgh wird schon bald ein Auge auf Faileston werfen. Die alte **Flemlind** treibt es einfach zu arg mit ihrer Hexerei, und schon bald könne man sie in einem Feuerhäuschen schmoren sehen - so meint ein Gast.
- *Wahr:* Sprechen die Abenteurer die Dorfsprecherin **Helmsbeth** an, die immer abends in der Schänke zugegen ist, beklagt sie sich über die, nun, etwas ungeschickte Amtsführung des neuen Abtes - sofern sie den Abenteurer von früher wiedererkennt (mit 50% der Fall). Sonst wünscht sie dem „Fremden" einen schönen Aufenthalt und bittet ihn, sie nicht weiter bei „ihrer Arbeit" zu stören. Danach nimmt sie einen tiefen Schluck Apfelwein aus ihrem Tonbecher.

Auskünfte von Dörflern

Ganz allgemein kann man den üblichen Tratsch und andere üble Nachreden aus Motiven wie Nachbarschaftstreitigkeiten, Neid und Missgunst hören. Alles nur Gerüchte?

- *Hinweis:* Im Tal von Faileston sind in den letzten Monden immer mehr **Nebelkrähen** zu beobachten. Und das, obwohl das Tal doch eher für seine vielen Falken bekannt sei. Krähen könne man sonst eher in den Hügeln beim Kloster antreffen, und Nebelkrähen kennt man sonst nur aus den Nebelhöckern mit dem Nebelzacken als Zentrum.
- *Gerücht:* In der Waldbauernsiedlung lässt sich in Erfahrung bringen, dass seit einiger Zeit beunruhigend viele **Wölfe** im Wald gesichtet werden - und das so nah am Dorf. Es wird geunkt, in den Tiefen des Tureliand würden sich schauerliche Kreaturen regen.
- *Hinweis:* Ebendort: In der Nähe der Köhlerhütte hat man vor ein paar Tagen, notdürftig unter einem Busch versteckt, einen toten **Wolf** gefunden - ganz ohne Kopf und komplett gehäutet! Der Wolf ist noch nicht lange tot gewesen. Jagdmeister Dernhard hat das aber nur als „harmlos" abgetan, und der Köhler Mutwill hat mit den Schultern gezuckt (verborgener **Auftrag**: *Wulfsmaen auf der Spur).*

Was man im Kloster so hören kann

Die Mönche sind nicht so geschwätzig wie die Dörfler. Ihr Verhalten hängt davon ab, ob Abenteurer als frühere Schüler wiedererkannt werden (was zu 75% der Fall ist):

- *Wahr* (wiedererkannt): Der Mönch grummelt über die ungeschickte **Amtsführung** des neuen Abts Regnald. Der Adelssprössling aus dem Clan Turon habe dem Kloster zwar viel Geld eingebracht, doch seine fragwürdigen Entscheidungen dürften bald annähernd so viele Kosten verursachen.
- *Wahr* (fremd): Der Mönch wünscht dem „Fremden" den **Segen** der Götter und einen guten Aufenthalt im Tal. Möge er allem Unheil aus dem Wege gehen.

Wird der Abt aufgesucht, hängt alles davon ab, ob Regnald den Abenteurer als früheren Schüler mag (mit 30%), er ihm egal ist (mit 50% - oder wenn er ihn gar nicht kennt) oder er ihn nicht leiden kann (mit 20%):

- *Wahr* (mögen): Regnald ist sichtlich erfreut, seinen alten Lieblingsschüler wieder zu sehen. Im Verlaufe des Gesprächs sichert der von Erinnerungen an gemeinsame alte Zeiten sichtlich bewegte Abt dem Abenteurer einen **Gefallen** zu, den er als Abt auch durchsetzen könne, jetzt, wo er hier das Sagen habe… (der Abt wird einmal seine Hoheitsgewalt zu Gunsten der Gruppe spielen lassen, sollten sie irgendwie in Schwierigkeiten geraten).
- *Wahr* (egal): Der Abt beschwert sich über seine „engstirnigen" Mönche, die nicht bereit wären, neue Wege einzuschlagen, sondern immer nur die altgewohnten Pfade einschlagen wollen, so wie man es halt immer schon gemacht habe. Am schlimmsten sei dieser Brion, der sich wie der eigentliche Abt des Klosters … Doch dann unterbricht er seine **Wuttirade**, besinnt sich eines Besseren und wünscht dem Abenteurer den Segen der Götter.
- *Wahr* (nicht leiden): Regnald warnt den **„Missetäter"**, wie

er den Abenteurer nennt, dass er sich jetzt als Erwachsener an die Regeln zu halten habe. Würde er sich hier im Umland auch nur eine Kleinigkeit zu Schulden kommen lassen, dann würde er als Abt ihn mindestens in Ketten legen lassen - auf unbefristete Zeit!

Der Kräuterhexe auf den Zahn fühlen

Flemlind liegt das Wohl des Dorfes und seiner Bewohner am Herzen. Wenn die Abenteurer nicht gleich mit der Tür ins Haus fallen, ist sie zur Zusammenarbeit bereit.

- *Wahr:* Fragen zu ihrer **Liebschaft** mit Brion werden wahrheitsgemäß beantwortet.
- *Hinweis:* Wenn Flemlind die Abenteurer nicht als Vertreter der Kirgh ansieht (keine offensichtlichen Priester oder Ordenskrieger in der Gruppe), gibt sie auf Nachfrage rund heraus zu, selbst ein **Werwolf** zu sein; eine geborene Wölfin, wie sie sich ausdrückt. Und ja, (mittlerweile) wisse sie ob der Gefahr des Blutmondes und könne sich davor schützen: *„Unter dem Blutmond im Gewölbe meines Hauses selbst an die Kette gelegt und durch einen Hexentrick ruhig gestellt“* (damit meint sie einen Wolfsbanntrank), *„so sieht es aus.“* Kirgh-Vertreter müssen ihr diese Geheimnisse dagegen erst mit sozialen Fertigkeiten wie *Beredsamkeit* oder *Verhören* entlocken.

Auf **Wolfsbanntränke** angesprochen, hört sie sich an, was die Abenteurer zu sagen haben. Dann lächelt sie und fordert folgende Gegenleistungen von den Abenteurern ein:

- *Wahr:* Für einen oder zwei Wolfsbanntränke will sie einen **Nachtmarder** erlegt haben; seit Frühlingsbeginn treibt wenigstens ein balzlustiges Pärchen im Tal sein Unwesen (**Auftrag**: *Nachtmarderjagd).*
- *Wahr:* Auch die Rezeptur für einen Wolfsbanntrank kann Flemlind liefern. Dafür will sie aber ein **Amulett** aus Silber zurück haben, das man ihr unlängst aus einem ihrer Verstecke gestohlen hat. Gestaltet ist es wie ein kinderfaustgroßer Wolfskopf mit kleinen Rubinen in den Augenhöhlen. Auf das Versteck angesprochen, lächelt Flemlind sehr lange. *„Verstecke an ganz alltäglichen Orten, an denen sich viele Leute aufhalten, sind normalerweise die sichersten“*, antwortet sie dann. *„Das Wolfskopfamulett war jahrelang auf dem Dorfanger unter der ältesten der drei Linden vergraben und zudem durch einen Zaubertrick verborgen. Ich kann spüren, dass es sich noch im Tal befindet, doch wo genau, wird vor mir verborgen. Bringt mir mein Amulett zurück, und ihr bekommt von mir die gewünschte Rezeptur. Bringt ihr mir auch den Dieb, so wird euch Flemlind einen Wunsch erfüllen“*, wieder lächelt sie, *„doch das mag sich als schwierig erweisen“*. Weiterführende Fragen zum Amulett werden von der Hexe einfach weggelächelt. (**Auftrag:** *Bringt mir mein Amulett)*
- *Wahr:* Auf ihren **Sohn** angesprochen, hört Flemlind auf zu lächeln. *„Dernhard muss bloß zu mir zu kommen, und er wird von mir alles bekommen, was er braucht. Mehr verlange ich gar nicht. Indes wird das nicht geschehen.“* Dann lächelt sie wieder. *„Vielleicht könnt ihr das ändern, aber das wird sich zeigen.“* (versteckter **Auftrag:** *Holt meinen Sohn herbei)*
- *Hinweis:* Kommt das Gespräch auf ihre Hexenschülerin **Moiradris**, lächelt Flemlind ebenfalls nicht mehr. Vielmehr erzählt sie die *Schauermär der Unheilsmaid vom Nebelzacken* (s. unter *»Mögliche Interaktionen in der Klosterschänke«*). Danach antwortet sie auf alle diesbezüglichen Fragen **nur** mit einem Lächeln.

Auf der Suche nach dem Jagdmeister

Dieser Ansatz führt zunächst ins Leere. Dernhard ist nicht mehr in seiner Jagdhütte anzutreffen. In der Hütte wirkt alles so, als ob das Nötigste zusammengerafft und die Hütte dann verlassen wurde. Dernhard ist bis zum Blutmond tagsüber im Wald von Tureliand unterwegs, nachts befindet er sich im Nebelzacken und teilt mit der Lamia das Lager.

Dem Übel auf der Spur

Im ersten Teil von *Blutmond* wurden die Abenteurer von Brion beauftragt, ihm einen Wolfsbanntrank zu verschaffen und sowohl ihn als auch seinen Sohn Dernhard, der auch ein Werwolf ist, in der bevorstehenden Blutmondnacht zu beschützen (vgl. *»Ein Fluch aus alten Tagen«*). In Sachen Wolfsbanntrank läuft alles auf einen Begegnung mit der Kräuterhexe Flemlind hinaus. Die Alte ist bereit, den Abenteurern zu helfen, wenn jene ihrerseits ein paar Aufträge für sie erledigen (vgl. *»Was getan werden kann«*).

Auftrag: Nachtmarderjagd

Die Spielerfiguren sollen für Flemlind mindestens einen Nachtmarder erlegen. Sie gibt ihnen noch auf den Weg, unbedingt darauf zu achten, den Hinterleib der Tiere nicht zu

beschädigen und sie sofort zu ihr zu bringen. Sonst wären sie nutzlos. Die Nachtmarderjagd ist in jedem Falle zeitaufwendig und dauert gut und gerne 1W6+1 Stunden.

Frühjahr ist für die einzelgängerischen Nachtmarder Paarungszeit. Sie sind dann unvorsichtiger und lassen sich leichter aufstöbern. Selbst im Tal von Faileston kann man ein Pärchen ausfindig machen. Natürlich können die Abenteurer auch im Wald, wo die Tiere häufiger vorkommen, auf die Jagd gehen. Mit einem **EW:Spurensuche** kann man auf Spuren eines dieser Tiere stoßen und ihnen dann mit einem zweiten **EW:Spurensuche** zum Schlafplatz folgen. Gelingt einem Abenteurer ein **EW:Tierkunde**, weiß er, wo am ehesten Nachtmarder zu finden sind. Dann erhalten die Spielerfiguren einen Zuschlag von **+4** auf den ersten Erfolgswurf für *Spurensuche.*

Nachtmarder verbringen den Tag schlafend in Baumhöhlen oder in aufgegebenen großen Vogelnestern. Sie werden in der Abenddämmerung aktiv, fressen die Reste von Beute, die sie vorher erlegt haben, und erkunden dann ihr Revier. In der Mitte der Nacht legen sie oft eine Ruhepause unter einem Busch ein. Ihre Hauptjagdzeit ist sind die Stunden vor und während der Morgendämmerung, wenn die meisten anderen Tiere schlafen. Abenteurer besitzen diese Informationen, wenn ihnen ein **EW:Tierkunde** gelingt.

Am einfachsten ist es, einen Nachtmarder tagsüber aufzustöbern. Um ihn an seinem Schlafplatz zu stellen, muss einer der Abenteurer einen **EW:Schleichen** schaffen. Alternativ könnten die Abenteurer am unbesetzten Schlafplatz auf die Rückkehr warten (**EW:Tarnen**, um nicht gesehen zu werden) oder dort eine Falle stellen (ein **EW:Überleben** pro Tag, ob das Tier in die Falle geht).

Im Hinterleib haben Nachtmarder eine Drüse, dessen Sekret jeglichen Geruch neutralisieren kann. Vor der Jagd „putzt" sich ein Marder mit diesem Sekret, so dass er seinen Eigengeruch verliert und auch für Beutetiere mit feiner Nase nicht zu wittern ist *(Tierkunde).* Das Sekret ist sehr begehrt, da es Bestandteil verschiedener Tinkturen, Mixturen oder Tränke ist *(Alchimie),* unter anderem auch des Wolfsbanntrankes. Das Sekret kann einem lebenden oder frisch getöteten Tier durch leichten Druck auf die Drüse am Hinterleib entnommen werden.

Nachtmarder (Marderartiger, Grad 2, Gf 9)
12 LP, 18 AP - TR - St 60, Gw 90, In t50, B 24
Angriff: Biss+9 (1W6); im Handgemenge zusätzlich Klauen+9 (1W6); Raufen+8 (1W6–2) - Abwehr+14, Resistenz+11/13
Bes.: *Meucheln+10, Schleichen+20, Tarnen+20*

Auftrag: Bringt mir mein Amulett

Auf dem Dorfanger sind keinerlei Hinweise mehr zu finden, und niemand hat etwas von einem Diebstahl bemerkt. Das Amulett befindet sich in den Händen der Lamia Moiradris, die den Diebstahl selbst ausgeführt hat. Die Abenteurer müssen in den Nebelzacken eindringen und Moiradris das Amulett mit List oder mit Gewalt abnehmen. Gelingt das erst in der Blutmondnacht, ist Flemlinds Gegenleistung, die Rezeptur eines Wolfsbanntrankes, ohne Gegenwert für Brion. Mehr zum Amulett **Wulfesmaegen** findet sich im Anhang.



Auftrag: Holt meinen Sohn herbei

Diese Aufgabe ist inhaltlich mit der Bitte Brions, sich auch des Sohnes anzunehmen, verknüpft. Dernhard steht im Banne der Lamia und hat unter magischen Zwang mit seinem bisherigen Leben gebrochen. In seiner Hütte kann man ihn nicht mehr antreffen (vgl. dazu weiter unten *»Die Aktivitäten der Übeltäter«).* Letztlich läuft dieser Auftrag darauf hinaus, den Einfluss der Lamia auf Dernhard zu brechen.

Verborgener Auftrag: Den Wulfsmaen auf der Spur

Neben Flemlinds Aufträgen können die Abenteurer noch zwei anderen Hinweisen nachgehen, wenn der Spielleiter sie in Gespräche mit Nichtspielerfiguren einfließen lässt.

In der *Klosterschänke* kann man vom seltsamen Verhalten des pockennarbigen Torfstechers **Ingrimm** erfahren. In der Umgebung seiner Behausung können die Abenteurer bei sorgfältiger Suche Spuren finden, die zum Moor und dann den Seitenpfad hin zum alten Hünengrab hinauf führen.

Im Dorf hört man von einer ungewöhnlichen Begebenheit in der Nähe der Hütte des Köhlers **Mutwill**. Suchen die Abenteurer seine Behausung auf, fällt sofort auf, dass er ein erhebliches Zeichentalent hat. Er hat mit Kohlestücken auf Häuten, Rinden und auch auf den Wänden seiner Hütte Skizzen angefertigt. Ein wiederkehrendes Motiv ist ein Wolfskopf (s. Illustration, die der Spielleiter den Spielern zeigen kann).

Ingrimm und Mutwill sind übrigens verschwunden. Wie auch die anderen Wulfsmaen (Bran und Helbran) haben sie um den Tag x–2 aufgrund des Rufes der Lamia ihre Behausungen verlassen und bereiten gemeinsam die Blutmondnacht vor. Was die Übeltäter im Einzelnen unternehmen, darüber informiert der Abschnitt *»Die Aktivitäten der Übeltäter«* weiter unten.

Verborgener Auftrag: Vermisst!

Im Zusammenhang mit dem Verschwinden von Ingrimm und Mutwill bleibt noch anzumerken, dass ab **Tag x–1** im Tal von Faileston ein **Gerücht** die Runde macht - es ist das Tagesgespräch und kommt über kurz oder lang auch den Abenteurern zu Ohren:

> Der Kaufmannslehrling Bran, der Jagdmeister Dernhard, der Torfstecher Ingrimm, der Zeidler Helbran und der Köhler Mutwill werden vermisst. Ihre Wohnstätten sind verlassen, und seit einem Tag hat sie niemand mehr gesehen.

Die Abenteurer können auch mit Hilfe dieses Gerüchts anfangen, den Übeln im Tal von Faileston nachzuspüren. Forschen sie nach den Vermissten, können sie die weiter oben unter *Holt meinen Sohn zurück* (Dernhard) und unter *Wulfsmaen auf der Spur* (Ingrimm und Mutwill) genannten Hinweise in Erfahrung bringen. Damit beginnen sie, den Wulfsmaen langsam aber sicher auf die Schliche zu kommen. Unklar sind bisher noch die Vermisstenfälle des Kaufmannslehrlings Bran und des Zeidlers Helbran.

Über **Bran** weiß seine (neugierige wie aufmerksame) kleinen Schwester Sibeta zu erzählen, dass er eine Liebschaft hat und sich in den letzten Monden immer mal wieder nachts davon gestohlen habe. Sie weiß sogar den Name seiner Liebsten, Moira, denn ihr Bruder hätte ihn öfters vor sich hingeflüstert, wenn er sich unbeobachtet gefühlt hat (die Lamia gibt sich ihren „Liebsten“ gegenüber gern mit ihrem Kosenamen, Moira, aus.). Einmal hat die Schwester sogar beobachtet, wie Bran sich eine „Felldecke“ übergezogen hat und dann als Wolf in Richtung zum alten Grab, wo Kinder nicht hin dürfen, davon getrottet ist. Sie hat davon bis heute noch schlechte Träume (die Kleine hat im Zwielicht lediglich beobachtet, wie sich Bran einen Wolfskopffellumhang umgeschlungen hat, und ihn danach fälschlich für einen Wolf gehalten).

Der alten Zeidlerin Lessa und Mutter des buckligen 19-jährigen **Helbran** schwant nichts Gutes. Sie ist seit der Geburt ihres armen Jungen davon überzeugt, dass der „Höcker ihres Unglücksbuben“ ein schlechtes Omen sei, und der „Zacken“ ihm einst zum Schicksal werden wird. Mehr ist aus der guten Frau nicht herauszubringen. (Die Vorahnungen der Frau trügen nicht. Mit „Zacken“ meint sie den Nebelzacken, der ihrem buckligen Jungen tatsächlich zum Verhängnis werden könnte).

Die Aktivitäten der Übeltäter

Die **Lamia** plant in der Blutmondnacht von Tag x, die in Blutrausch befindlichen Werwölfe Flemlind und Brion aus ihren selbstgewählten Gefängnisse frei zu setzen und genauso wie den von Raserei erfüllten Dernhard auf die Dörfler loszulassen. Währenddessen bringen die Wulfsmaen im Schutze des Nebels ihres Nebelkrähenschwarms Tod und Verderben über Faileston und Craenhold. Vorher müssen die ihr treu und fanatisch ergeben Wulfsmaen noch eine Reihe von Aufgaben erledigen. Dazu tauchen sie ausnahmslos am Tag x–2 unter, um den Angriff in der Blutmondnacht (Tag x) vorzubereiten.

Der Berserker **Grod** dient der Lamia im Nebelzacken als Leibwächter. Als stärkster Kämpfer ist der Schutz der Herrin seine ureigene Aufgabe. Außer in der Blutmondnacht verlässt er den Zacken nicht.

Der Jagdmeister **Dernhard** befindet sich ab Tag x–2 nachts im Nebelzacken. Tagsüber ist er im Wald unterwegs, um für die Wulfsmaen zu jagen oder für die Lamia besondere Tiere und Kräuter zu beschaffen. Die Gefährten stoßen also ent-

weder im Nebelzacken auf ihn, oder sie treffen ihn mit einer Chance von **10%** pro Tag zufällig im Wald.

Bis in die Nacht hinein ist **Mutwill** ab Tag x–2 in den Wäldern aufgrund seiner Kenntnisse als Pfeil- und Bogenmacher mit dem Anfertigen von Brandpfeilen beschäftigt. Auch stellt er drei Bögen her. Als Ausgleich dafür geht er ab und zu auf Jagd; als leidenschaftlicher Tierquäler schießt er die Tiere nur an, um ihnen dann noch bei lebendigem Leib das Fell abzuziehen. In den Wäldern können die Abenteurer mit einer Chance von **10%** pro Tag auf ihn treffen. Mit der Dämmerung zieht er sich in den Versammlungsraum der Mannen im Hünengrab zurück.

Die Geschichte des Hünengrabs

Die Nordmarken, zu denen die Gegend um Faileston gehört, sind erst seit wenigen Generationen ein Teil von Alba. Vorher lebten hier twyneddische Stammeskrieger weitgehend unabhängig vom Hochkönig von Clanngadarn im fernen Darncaer. Ihre Nachkommen sind jetzt albische Untertanen und haben den Glauben der Eroberer angenommen. In der Umgebung stößt man aber immer noch auf alte Kultstätten der Twyneddin, zu denen auch das Hünengrab gehört.

Ursprünglich war die Anlage die Grabstätte eines Stammeshäuptlings und seiner Nachkommen, die vor vielen Jahrhunderten lebten. Nachdem die Familie ausgestorben war, blieb das Grab lange Zeit unversehrt, bis sich Anhänger der Erdgöttin Henwen seiner annahmen. Henwen ist in Clanngadarn bis heute eine von vielen Gottheiten, die neben den vom Hochkönig und den Druiden bevorzugten Göttern des twyneddischen Staatskults verehrt werden - meist insgeheim, um Problemen mit der Obrigkeit aus dem Weg zu gehen. Das Hünengrab wurde zu einer Kultstätte der Erdgöttin ausgebaut, nachdem die Knochen der Verstorbenen sorgfältig zur Seite geräumt waren, um die Totenruhe nicht zu stören. Auch nach der Eroberung des Gebiets durch Alba versammelten sich hier noch Anhänger Henwens, aber der Bau des Klosters und das Wirtschaften der Mönche führten der Bevölkerung die Überlegenheit der albischen Götter vor Augen, und so fanden sich mit der Zeit immer weniger Gläubige hier ein. Heute weiß nur noch die alte Culwen über das ehemalige Erdheiligtum Bescheid, und von ihr erfuhr Moiradris von dem Ort, als sie noch unter den Lebenden weilte.

Helbran, **Ingrimm** und **Bran** sind als Späher im Tal aktiv. Dabei überwachen sie das Hexenhaus, das Kloster samt Brions Wachturm und den Königsweg in Richtung Turonsburgh. Die drei wechseln sich alle paar Stunden an den Überwachungsorten ab, so dass jeder von ihnen im Tageslauf jeden Ort für ein paar Stunden im Blick zu halten hat. Die drei Ortskundigen bewegen sich abseits der üblichen Pfade und Wege und verharren sonst an den Beobachtungspunkten so unauffällig wie möglich. Des Nachts halten sie sich in der Versammlungshalle im alten Hünengrab zum Essen und Schlafen auf. Tagsüber können die Abenteurer an den genannten Orten mit einer Chance von **10%** pro Tag einen der Späher der Wulfsmaen entdecken. Um wen es sich dabei handelt, bestimmt ein Wurf mit **1W6**: **1-2**: Helbran, **3-4**: Ingrimm und **5-6**: Bran.

Suchen die Abenteurer gezielt nach den fünf Vermissten, verdoppelt sich die Chance auf eine Begegnung mit einem der Fünf.

Zur Abenddämmerung an **Tag x** versammeln sich alle Wulfsmaen vor dem Hünengrab, wo auch die Lamia mit ihrem anderen Gefolge zu ihnen stößt. Weitere Details liefert der Abschnitt *»Angriffsplan der Lamia«*.

Die Spieldaten der Lamia Moiradris, von Dernhard und den anderen Wulfsmaen sowie ihre grundlegenden Verhaltensmuster finden sich im Anhang.

Das alte Hünengrab

Der Weg, dem ihr von Faileston aus Richtung Nordwesten gefolgt seid, endet am Rand des Moores. Flache Gruben künden vom Fleiß der Torfstecher. Zu beiden Seiten erheben sich niedrige Hügel, die die Umgebung des Dorfes vom Moor trennen. Auf einem von ihnen, dessen Seiten um mehr als 30 m steil zum Moor hin abfallen, erhebt sich das Hünengrab, von dem ihr gehört habt. Von hier unten sieht man nur eine längliche Erhebung, deren überstehendes Dach aus einer riesigen Steinplatte zu bestehen scheint.

Die Abenteurer können querfeldein zum Hünengrab laufen. Mit *Wahrnehmung* kann ihnen auch ein unscheinbarer alter Pfad auffallen, der auf der linken Seite vom Hauptweg abzweigt. Bei erfolgreichem Einsatz von *Spurensuche* stellen

die Abenteurer fest, dass der Pfad in letzter Zeit benutzt worden ist.

Das Hünengrab steht etwa 20 m von der Kante entfernt, wo die baumlose Hügelkuppe fast senkrecht zum Moor hin abfällt. Von diesem Aussichtspunkt kann man weit ins Moor hineinschauen.

Die Grabanlage besteht aus massiven, 1-2 m breiten senkrechten Steinplatten, die einen rechteckigen Raum begrenzen. Auf ihnen ruht eine riesige Steinplatte als Dach, die nach allen Seiten etwa einen halben Meter übersteht. Bis auf einen Teil der nach Süden zeigenden Querseite, wo sich der Zugang befindet, sind die Wandplatten aber von außen mit Erde verkleidet und nicht sichtbar.

> Am Hünengrab angekommen, seht ihr einen etwa 16 m langen und 6 m breiten Erdhügel, auf dem eine riesige Steinplatte ruht. Die Erdwände sind dicht mit Gräsern und Kräutern bewachsen. Nur in der nach Süden zeigenden Schmalseite fehlt die Erde teilweise. Hier wird das Steindach von zwei Stützsteinen und einer 2 m breiten senkrechten Steinplatte getragen.

Um ihr Heiligtum zu sichern, haben die Wulfsmaen im Abstand von etwa 1 m vom Eingang zwei **Fallgruben** (**F**) angelegt. Man kann sie vermeiden, wenn man sich dem Eingang der Wand entlang von der linken Seite her nähert. Die Gruben sind mit straff gespannten Stoffbahnen bedeckt, auf denen eine dünne Erdschicht liegt. Laub, Zweige und kleine Steine und sogar das eine oder andere flache Kraut, das die Gefolgsleute der Lamia eingepflanzt haben, sollen einen natürlichen Eindruck vermitteln. Die Abenteurer können durch Einsatz von *Fallen entdecken* oder auch *Pflanzenkunde* (die Kräuter auf der Grube sind halb vertrocknet im Gegensatz zu den Pflanzen der näheren Umgebung) auf die Falle aufmerksam werden. Wer in eine der 3 m tiefen Gruben fällt, erleidet **1W6+2** Sturzschaden. Außerdem wird er von **1W3−1** der in den Boden gerammten und zugespitzten Pflöcke aufgespießt; jeder Pfahl richtet nochmals **1W6** schweren Schaden an.

Die 2 m breite grauschwarze Granitplatte an der Südseite des Hünengrabs ist der **Eingang** ins Innere. Durch Druck auf die linke Seite dreht sich die ganze Platte um eine verborgene Mittelachse; aufmerksame Abenteurer können durch *Spurensuche* entsprechende Schleifspuren am Boden bemerken. Die Tür ist allerdings durch einen Eisendorn, der sich von unten in die Steinplatte bohrt, verriegelt. Der Geheimmechanismus zum Öffnen verbirgt sich unter einem flachen Kieselstein (**K**), der direkt vor der rechten Türhälfte scheinbar zufällig im Erdboden steckt. Drückt man auf diesen Stein, so sinkt der Dorn in den Boden und gibt die Tür frei. Durch einen Federmechanismus hebt er sich langsam wieder, so dass der Eingang nach 10 min wieder verschlossen ist. Auf der Innenseite der Tür steckt im Boden ebenfalls ein Kieselstein, mit dem der Öffnungsmechanismus betätigt werden kann. Der Geheimmechanismus kann durch Einsatz von *Spurensuche* entdeckt werden.

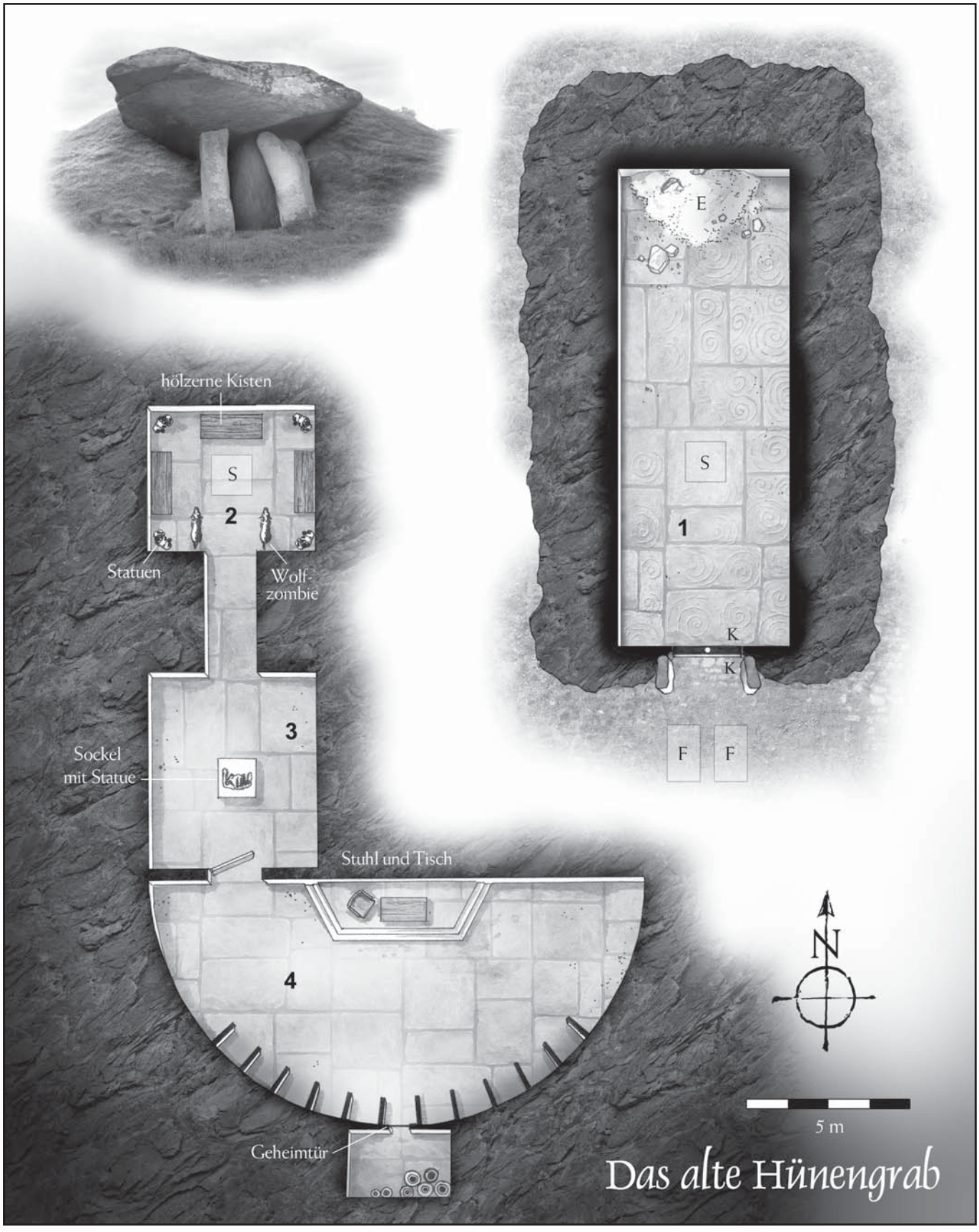
Natürlich können die Abenteurer auch auf den Öffnungsmechanismus aufmerksam werden, wenn sie einen Wulfsmaen beim Betreten des Grabes beobachten, was zum Beispiel mit Einbruch der Dämmerung an Tag x–2 der Fall sein könnte. Dann treffen kurz hintereinander Bran, Helbraen, Ingrimm und auch Mutwill hier ein.

Die Steintür schließt nicht überall bündig mit dem Felsendach ab. In der Mitte bleibt ein handkantenbreiter Spalt offen, durch den bei Tag etwas Licht ins Grabinnere fällt. Durch diese Öffnung kann die Lamia in Nebelgestalt das Grab betreten, ohne die Tür zu benutzen.

H1: Das Grabesinnere

Vom Eingang aus geht es über zwei Stufen etwas in die Tiefe, so dass der Innenraum des Hünengrabs etwa 2,40 m hoch ist. Die Abenteurer sehen einen einzigen, weitgehend leeren Raum von 4 m Breite und 14 m Länge. Der Boden ist mit Steinplatten ausgelegt, in die Spiralmuster gehauen worden sind. An den Wänden sind in 50 cm und 1,50 m Höhe etwa 60 cm breite Holzbohlen befestigt, auf denen einst die Leichen gebettet waren, die aber jetzt leer sind. In 2 m Höhe sind die Felsplatten, die die Wände bilden, mit einem Zierband aus Spiralmustern verziert. Vor der dem Eingang gegenüber liegenden Schmalseite ist ein großer Erdhügel (**E**).

Als die Anhänger der Erdgöttin Henwen das alte Grab in Besitz nahmen, sammelten sie die Überreste der Toten und stapelten sie im hinteren Teil der Grabkammer. Dann erwiesen sie den Verstorbenen die letzte Ehre, indem sie alles mit Erde bedeckten. Durchsuchen die Abenteurer den **Erdhügel**, stoßen sie auf Knochen, verrottete Kleidungsstücke sowie Tonscherben, Rüstungsteile und Waffen, die stark verrostet und nicht mehr zu gebrauchen sind. Mit *Heilkunde* oder *Erster Hilfe* kann man feststellen, dass die Knochen mehrere Jahrhunderte alt sind und von rund zwei Dutzend Männern und Frauen stammen. Auffällige wertvolle Grabbeigaben haben bereits die Henwen-Verehrer an sich genommen, um damit das Heiligtum ihrer Gottheit auszuschmücken. Wenn die Abenteurer die Erde und die Überreste der Verstorbenen sorgfältig durchsuchen, besteht jedoch immer noch eine


hölzerne Kisten
S
2
Statuen
Wolf-
zombie
3
Sockel
mit Statue
Stuhl und Tisch
4
Geheimtür
E
S
1
K
K
F
F
N
5 m
Das alte Hünengrab

Chance von **50%** je Stunde, dass sie einen kleinen Wertgegenstand (dünne Kette, Haarspange, Ring, Bruchstücke einer silbernen Trinkhornverzierung, …) im Wert von je **1W20 GS** finden. Sie können höchstens 6 Schmuckstücke erbeuten.

Auf einer der **Holzbohlen** an den Wänden liegt der stabile Stiel einer Schaufel, der am unteren Ende keilartig zurechtgeschnitzt worden ist. Er ist so dicht an die Wand geschoben, dass er nicht auf den ersten Blick auffällt. Die Wulfsmaen benutzen ihn, um eine lockere Steinplatte aufzuhebeln, unter der sich ein **geheimer Schacht** (**S**) nach unten verbirgt. Der enge runde Schacht misst etwa 80 cm im Durchmesser. In seiner Wand sind zwei Haken eingelassen, an der eine Strickleiter befestigt ist. Befinden sich Wulfsmaen in der Kultstätte, so liegt die Steinplatte neben dem offenen Schacht.

H2: Das Tiefgrab

Die Strickleiter endet in einem kleinen Raum, dessen Wände, Decke und Boden aus fest gepackter Erde bestehen. An den Wänden und an der Decke des Raums sind Reste einer weißen Bemalung mit Spiralmustern zu erkennen. An drei Wänden hängt jeweils ein großes Holzbrett, auf dem ein schwarzer Wolfskopf und eine orangerote Scheibe gemalt sind. Darunter liegen etwa 1,80 m lange schmale und offene Holzkästen. Links und rechts der Gangöffnung in der Südwand stehen zwei ausgestopfte Wölfe Spalier. In den vier Raumecken sind grobschlächtige, etwa 1,20 m hohe Statuen zu sehen, deren Aussehen weitgehend von Wolfskopffellumhängen verborgen wird.

In diesem Raum waren einst der Stammeshäuptling, der das Hünengrab anlegen ließ, und seine beiden Nachfolger beigesetzt. Ihre Skelette wurden von den Henwen-Verehrern nach oben geschafft und mit den sterblichen Überresten ihrer rangniederen Verwandten im Erdhügel (**E**) beigesetzt. Dort landeten auch alle Grabbeigaben, die keinen besonderen Wert mehr darstellten. Von der ursprünglichen Verwendung des Raumes zeugen nur noch die drei Holzkästen, in denen die Toten lagen. Die Henwen-Anhänger und später die Wulfsmaen schmückten den Raum aus, um auf das Betreten der Kultstätte einzustimmen. Schaut man unter den Fellen nach, erkennt man, dass die Statuen stark stilisiert eine nackte Frau mit üppigen Formen zeigen. Mit einem **EW:Landeskunde** (Clanngadarn) kann man feststellen, dass es sich um die übliche Darstellung der Erdgöttin Henwen handelt.

Gelingt Spielerfiguren mit angeborenem *Sechsten Sinn* ein **EW:Wahrnehmung**, spüren sie eine Gefahr, die in diesem Raum lauert. Die beiden toten **Wölfe** dienen nicht nur zur Verzierung, sondern sind untote Kreaturen. Sie haben den Befehl, jeden anzugreifen, der den Gang betritt und keinen Wolfskopffellmantel trägt. Außerdem werden sie aktiv, wenn sich jemand an ihnen zu schaffen machen will.

Wolfzombie (Untoter, Grad 2)
9 LP, ∞ AP - TR - St 90, Gw 30, In: t20, B 18
Angriff: Biss+7 (1W6); Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+12, Resistenz+11/13

H3: Halle des Wächters

Der Gang aus **2** endet in der Nordwand eines Raumes, aus dem auf der gegenüberliegenden Seite eine Tür herausführt. Wände und Decke sind mit Lehm verputzt, während der Boden aus festgestampfter Erde besteht. An den beiden Seitenwänden hängen zwei alte Wandteppiche, auf denen Wölfe und bärtige Stammeskrieger in Wolfskopffellumhängen gemeinsam gegen Menschen, Tiere und sagenhafte Bestien kämpfen. Die Augäpfel der Krieger sind auffällig schwarz. In der Raummitte steht auf einem Sockel die hünenhafte **Kalksteinstatue** eines Mannes, der ein echtes Kettenhemd und darüber einen Wolfskopffellumhang trägt und in den Händen eine Streitaxt hält. In den Augenhöhlen stecken schwarze Kieselsteine oder Perlen. In der Nordostecke liegen Bruchstücke einer alten Statue aus einem erdbraunen Gestein.

Die Wandteppiche verbergen ältere Wandmalereien, die den Machtbereich der Erdmutter Henwen als Fruchtbarkeitsgöttin darstellen: von Aussaat und Ernte über kopulierende Tiere und Menschen bis zu Geburten. Untersucht man die Bruchstücke in der Ecke genauer, so kann man erkennen, dass es sich um eine ähnliche, aber größere Frauenstatue wie im Vorraum **2** gehandelt hat.

Die massive, mit Quer- und Diagonalbalken verstärkte Eichentür im Süden hat in ihrer Mitte einen Knauf aus Bergkristall (im Wert von **30 GS**). Darunter befindet sich ein einfach aussehendes Schlüsselloch. Abenteurer mit der Fertigkeit *Schlösser öffnen* haben eine Chance, die Tür aufzubekommen. Natürlich kann die Tür auch mit roher Gewalt eingeschlagen werden. Aber: Sobald sich jemand, der keinen Wolfskopffellumhang trägt, an der Tür zu schaffen macht, ruft das den **Todeswächter** auf dem Sockel auf den Plan; er braucht allerdings 10 sec, bis er vollends erwacht ist und die Abenteurer angreifen kann. Um seinen Hals trägt er eine metallene Kette mit einem Schlüssel, mit dem sich die Tür öffnen lässt. Den Schlüssel gibt der Todeswächter natürlich nicht freiwillig heraus!

Todeswächter (Untoter, Grad 8)
20 LP, ∞ AP - KR - St 100, Gw 50, In t50, B 24
Angriff: Streitaxt+10 (1W6+5) oder Hand+8 (1W6); Raufen+7 (1W6+1) - Abwehr+13, Resistenz+12/14

Dieser Todeswächter war einst der erste Wulfsmaen und dient nun der Lamia über den Tod hinaus als Beschützer der Kulträume. Da er kein erfahrener Krieger war, hat er im Tode nicht die volle Kampfstärke. Haut, Haare und Kleidung sind mit Ausnahme der Augen, der Rüstung, des Umhangs und der Axt mit weißer Kreide gefärbt, so dass er auf den ersten Blick wie eine Statue wirkt. Er ist ein seelenloser untoter Kämpfer, der niemals ruht und dessen schwarze Perlenaugen, die das Licht in sich aufzusaugen scheinen, unentwegt nach Widersachern Ausschau halten. Der untote Wächter ist jederzeit bereit, seine Existenz für die Sache der Lamia zu opfern, und stellt sich ohne Zögern jeder Gefahr. Aufgrund seiner übermenschlichen Stärke wird er nicht durch seine Rüstung behindert. Solange der Todeswächter nicht vernichtet ist, wird er, soweit es ihm möglich ist, nicht ruhen, seinen Widersachern zu folgen - auch über das Hünengrab hinaus!

Befinden sich Wulfsmaen in der Kulthalle, haben sie den Schlüssel an sich genommen. Die Tür ist dann nicht verschlossen, sondern kann durch Drehen des Knaufs geöffnet werden. Laute Kampfgeräusche in der Halle des Wächters sind auch im angrenzenden Raum **4** zu hören. Ob und wann schlafende Wulfsmaen dadurch geweckt werden, entscheidet der Spielleiter.

H4: Kulthalle der Wulfsmaen

Die Wände dieses Raums sind fast völlig mit Wolfsfellen bedeckt. Der ganze Boden des Raumes ist mit Schafsfellen ausgelegt. In der halbkreisförmigen Südwand befinden sich elf Nischen, die durch niedrige Steinwände voneinander abgegrenzt sind. Sie sind leer bis auf mit Lehm verputzte Erdquader zum Sitzen, auf denen jeweils ein Wolfsfell liegt.

An der Nordwand erhebt sich ein Podest, zu dem drei Stufen hinaufführen. Oben steht ein bequemer hölzerner Stuhl mit Arm- und Rückenlehnen, der mit einem riesigen weißen Wolfsfell ausgelegt ist. Rechts des Stuhles befindet sich ein kleiner Holztisch. Darauf ruht ein gut 60 cm hoher Pokal mit einem Fassungsvermögen für gut 1 Liter Flüssigkeit. Der Pokal ist aus Zinn gefertigt und mit kostbaren Juwelen besetzt (**400 GS**).

Unter den Wolfsfellen sind die Wände wie in Raum **3** mit Fruchtbarkeitsszenen des Henwen-Kults bemalt. Heute dient der Raum den Wulfsmaen und der Lamia als kultische Versammlungshalle. Aus dem Pokal kredenzt die Lamia ihren Getreuen bei Bedarf den Trank, der sie in *Blutrausch* (vgl. Seite 74) versetzt. Nach Einbruch der Dunkelheit schlafen hier die Wulfsmaen Bran, Helbraen und Ingrimm.

In der Rückwand der mittleren der elf Nischen ist ein **Geheimmechanismus** verborgen, der relativ leicht zu entdecken ist. Drückt man auf eine getarnte Platte, hört man ein Klicken, und ein Teil der Wand verschiebt sich um 5 cm nach hinten. Durch Druck und gleichzeitigem Schub nach links lässt sich diese **Geheimtür** dann leicht öffnen. Dahinter liegt eine gut 6 m^2 große Vorratskammer mit alchimistischen Zutaten. Allerlei getrocknete Kräuter und vertrocknetes Getier baumelt von der Decke herab. Auf dem Boden stehen ein kleines Wasserfass und Tonflaschen mit Wein, Öl, Essig und anderen Flüssigkeiten. Auf einem Wandbrett befindet sich Alchimistenwerkzeug wie kleine Messer, Zangen, Spatel, Mörser und Glasgefäße (in Gesamtwert von **100 GS**). Hier mischt die Lamia einfache Gifte und auch die Trünke, die sie ihren Getreuen frisch zubereitet kredenzt.

Der Nebelzacken

Der Nebelzacken ist eine durch eine Schlucht vom Rest eines Hügelgrates getrennte Felsspitze, auf der eine uralte Turmruine steht. Die Überreste stammen von einem der *Türme der Winde*, einer Reihe von Grenzbefestigungen aus der Zeit, als das heutige Alba zum valianischen Imperium gehörte. Die Einheimischen, gleich ob twyneddische Alteingesessene oder albische Zuwanderer, wissen davon nichts. Fragt man sie nach dem Ursprung der Ruine, bekommt man ein Achselzucken oder die *Sage von der lebensfeindlichen Totenbeschwörerin* (s. oben) als Antwort. Alle sind sich aber einig, dass es sich um einen verrufenen und gefährlichen Ort handelt.

Krähen im Nebel

Der Nebelzacken in den Nebelhöckern ist wirklich ein unheimlicher Ort. Aufgrund des Nebels hallt hier jedes Geräusch eigentümlich wieder, vereinzelt ist die Sichtweite nicht mehr als 3 m. Der Nebel um den Zacken ist nicht natürlichen Ursprunges (*Naturkunde* oder *Zauberkunde*), sondern einem stattlichen Schwarm **Nebelkrähen** geschuldet, die alle am Zacken geschlüpft sind. Die Vögel sind hier allge-

genwärtig, wobei sie eher durch ihr Krächzen auffallen und weniger im Nebel gesehen werden können.

Nebelkrähe (Rabenvogel, Grad 0)
6 LP, 4 AP - OR - St 10, Gw 70, In t60, B 3/72
Angriff: Schnabel+6 (1W6–3), im Flug Klauen+6 (1W6–3); Raufen+4 (1W3–2) - Abwehr+12, Resistenz+10/10
»Zaubern+15«: *Nebel wecken*

Die Nebelkrähen stehen im Banne der Lamia und werden für ihre Zwecke eingespannt. So beobachten sie im Auftrage der Untoten das Tal von Faileston und die angrenzende Hügelkette. Die Vögel greifen Menschen und größere Tiere nur an, wenn sie sich bedroht fühlen oder wenn sie unter der direkten Kontrolle der Lamia stehen, sind dann aber furchtlose Kämpfer.

Hinein in den Zacken

Es gibt **drei Einstiege** in den Zacken, die alle ihre Tücken haben.

Durch den Pfuhl

> Der Pfuhl ist ein durchgängig mit grün-braunen schleimigen Algen durchzogener Tümpel, dessen Oberfläche sich vereinzelt kräuselt. Er liegt zu Füßen des Zackens in der Schlucht, über die einst die jetzt nur noch in Teilen vorhandene Brücke führte. Rund um den Pfuhl sind einige moosbewachsene Skelette auszumachen.

Die Knochen stammen von Menschen und Tieren (*Tier-* und *Naturkunde*). Dort, wo der Felsen des Zackens aus dem Pfuhl emporsteigt, kann mit *Wahrnehmung* oder nach erfolgter *Spurensuche* eine Öffnung an der Stelle entdeckt werden, wo der Zacken den Tümpel begrenzt - der Pfuhl reicht in das Innere des Felsens hinein. Der Pfuhl ist erstaunlich tief (gut 5 m bis zum Grund). Will man in den Zacken hinein, muss ein **EW:Schwimmen** gelingen, damit man unter dem Felsen hindurch schwimmen und den Teil des Tümpels (**1**) erreichen kann, der im Zacken liegt.

Außen am Pfuhl lauert aber eine Gefahr für die Gefährten. Wenn den Geschichten Glauben geschenkt wird, ist dieser Ort ein Ort des Todes, an dem einige Menschen sich auf die Felsen hinuntergestürzt haben - daher auch die moosbewachsenen Skelette. Die Tierskelette stammen von den unglücklichen Tieren, die auf der Jagd an den glitschigen Felsen des Zackens abgestürzt und hier unten oft qualvoll verendet sind. So hat sich irgendwann an diesem Ort der Qual ein kollektives Grauen manifestiert - ein **Spuk**. Dieses Geisterwesen spürt die Anwesenheit der Abenteurer, und wenn sie den Pfuhl durchschwimmen oder mehr als 30 min in der Nähe bleiben, beginnt es, sich als klauenbewehrte, alptraumhafte Gestalt am Rande des Gewässers zu materialisieren. Der Spuk trachtet den Abenteurer nach dem Leben und verfolgt sie auch durch das Wasser hinein in die Höhle des Pfuhls (**1**) im Zacken, jedoch nicht den Kletterschacht hinauf zur Fledermaushöhle.

Spuk (Geisterwesen Grad 10)
* LP, 42 AP - LR - St 100, Gw 40, In t80, B 18
Angriff: Klaue+9 (1W6+1); Raufen+7 (1W6–1) - Abwehr+14 , Resistenz+14/14
Bes.: während des Materialisierens nur mit magischen Waffen zu verletzen

Kletterpartie zur Fledermaushöhle

Der Zacken bietet auch eine Heimstätte für Fledermäuse. Die Tiere leben in Höhlen im Innern des Felsens. Wenn die Nebelschwaden einen kurzen Blick ermöglichen, kann man eine große Höhlenöffnung in gut 12 m Höhe erkennen (*Wahrnehmung*). Diese Stelle kann mit einer kurzen Kletterpartie (drei **EW:Klettern**) erreicht werden. Die Felsöffnung führt in die Fledermaushöhlen (**2**).

Wenn die Abenteurer bei ihrer Kletterpartie besonders laut sind, stören sie mit einer Chance von **20%** einen **Fledermausschwarm** von gut 50 Tieren auf, der aus der Felsenöffnung fliegt und die Kletterer umschwärmt. Dies behindert alle Kletterbemühungen erheblich (**–4** auf EW:Klettern). Aufgrund ihres Ultraschallsonars werden die Fledermäuse durch den Nebel in der Gegend nicht behindert. Die feuerempfindlichen Wesen können durch offenes Feuer wie Fackeln oder Feuermagie eingeschüchtert (*Tierkunde*) und zum Rückzug bewogen werden. Allerdings muss der Schwarm mindestens zwei Runden lang ununterbrochen durch Feuer bedroht sein, damit dies geschieht. Den Fledermäusen kann man auch in den Fledermaushöhlen (**2**) begegnen.

Fledermausschwarm (Grad 6)
24 LP, 24 AP - OR - St *, Gw 90, In t10, B 48
Angriff: keiner - Abwehr+0, Resistenz+10/10
Bes.: Ultraschallsonar; feuerempfindlich; Abenteurer im Schwarm erhalten einen Abzug von –4 auf alle Erfolgswürfe

Ein beherzter Sprung

Über den Nachbarhügel, der nach einer halbstündigen Tour erstiegen werden kann, ist der Zacken ebenfalls zu erreichen. Vereinzelt ist auf dem Hügel ein uralter gepflasterter Weg, der aber häufig von Pflanzen überwachsen ist, auszumachen. Der Weg endet an den Resten einer steinernen Brücke, die sich einst vom Hügel hinüber zum Zacken spannte.

In ihrer Mitte ist die Brücke eingestürzt. Zwischen den beiden Brückenabsätzen klafft eine gut 5 m breite Lücke, die mit Anlauf durch einen beherzten Sprung in den Nebel überwunden werden kann (**EW–2:Geländelauf**). Das Tückische des Ganzen ist, dass das andere Ende aufgrund des Nebels, der hier besonders dicht ist, nur erahnt, aber nicht klar erkannt werden kann. Daher ist die zu überwindende Strecke kaum abzuschätzen. Anseilen bewahrt einen Springer vor einem Absturz in die Tiefe, deren Ausmaß natürlich ebenfalls im Nebel nicht einmal erahnt werden kann (es geht gut 15 m hinab). Scheitert der Erfolgswurf für *Geländelauf,* schlägt er aber hart gegen die Felswand, bevor er zur Ruhe kommt und hochgezogen werden kann. Dies schadet ihm wie ein Sprung aus 2 m Höhe (*Der Kodex,* S. 61f). Gelingt der Sprung, können die Abenteurer Seile spannen und sich daran hinüberhangeln. Dazu muss ihnen ein **PW:Gewandtheit** gelingen. Sind sie angeseilt, gehen sie dabei kein Risiko ein.

Die Spieler können natürlich auch auf die Idee kommen, einen der vereinzelten Bäume auf dem Hügel zu fällen und ihn als improvisierte Brücke über die Lücke legen. Der Spielleiter sollte sinnvolle Ideen der Spieler honorieren und ihnen den Erfolg gönnen.

Einmal auf der anderen Seite der Brücke angelangt, erreichen die Abenteurer durch den offenen Torbogen am Ende des Brückenabsatzes den Bereich der Kavernen (**3**).

Das Innere des Zackens

Das Innere des Nebelzackens ist sehr unterschiedlich aufgebaut. Die beiden unteren Ebenen bestehen aus Höhlen natürlichen Ursprungs, die durch einen Kletterschacht miteinander verbunden sind. Von den Höhlen der Fledermäuse führt eine vor Jahrhunderten von den Erschaffern in den Fels getriebene Treppe hinauf in die künstlich aus dem Gestein herausgehauenen Kavernen, die in etwa auf der Höhe des Brückenabsatzes liegen. Die Kavernen sind ihrerseits durch eine Wendeltreppe mit dem darüber liegenden Gewölbe in der Spitze des Zackens verbunden. Von dort aus geht es schließlich auf den Zacken hinauf, wo die verfallene Ruine eines einstigen Wachturmes aus dem Nebel ragt.

In den beiden unteren Bereichen ist es feucht und glitschig. Die künstlich geschaffenen, höher gelegenen Bereiche sind dagegen trocken. Auf beinahe alles hat sich dort eine Schicht aus feinem Schutt und Staub gelegt. Nein, das Innere des Zackens ist kein heimeliger Ort. Es ist die Ruhestatt einer Untoten, die bereits als „Unheilsmaid des Nebelzackens“ in die Sagenwelt der Nordmarken eingegangen ist. Insgesamt lässt der Zacken sich in fünf Ebenen (von unten nach oben) unterteilen.

N1: Höhle des Pfuhls

Die unregelmäßige Höhle ist ein unwirtlicher Ort; der Boden wird weitgehend vom Ausläufer des Pfuhls bedeckt. Durch die Öffnung (1. Einstieg) dringt nur wenig Tageslicht. Ein glitschiger Bereich außerhalb des Wassers lädt nicht gerade zum Verweilen ein. Es ist allerdings ein Luftzug nach oben zu verspüren. Die Abenteurer könnten sich daher veranlasst sehen, nach einem Ausgang zu suchen. *Spurensuche* offenbart einen nach oben führenden Schacht, durch den es sich hinauf klettern lässt (zwei **EW:Klettern**). Der Schacht führt nach oben in die Höhlen der Fledermäuse (**2**).

N2: Höhlen der Fledermäuse

Von den Höhlen geht es durch eine Felsöffnung nach draußen (2. Einstieg). Die Höhlen sind die Heimstatt eines Fledermausschwarms (s. oben). Darunter befinden sich auch ein paar **Vampirfledermäuse**. Der Boden ist mit den Ausscheidungen der nachtaktiven Tiere bedeckt. Ein die Sinne betäubender Gestank nach Ammoniak erfüllt die Luft. Fühlen sich die Fledermäuse gestört, fliegen sie los und umschwärmen die Abenteurer. Dabei kann sich die eine oder andere Vampirfledermaus unter ihre harmlosen Artgenossen mischen und überraschend angreifen.

Vampirfledermaus (Fledermaus, Grad 0)
4 LP, 4 AP - OR - St 5, Gw 90, In t40, B 2/48
Angriff: Biss+6 (1W6–2, nach schwerem Treffer 1 LP pro Runde); Raufen+4 (1W6–5) - Abwehr+11, Resistenz+10/12
Bes.: Ultraschallsonar; Gegner erhalten –4 auf ihren EW:Angriff

Die von Menschenhand erschaffene, grob behauene Treppe nach oben ist recht einfach zu finden. Sie fällt allein schon


Der Nebelzacken
1
2
3
4
5
nach 3
nach 2
N
10 m

deswegen auf, weil sie das einzige nicht naturbelassene Objekt aus Stein in dieser Ebene ist.

N3: Die Kavernen

Die Kavernen bestehen drei Räumen, die durch kurze Gangstücke miteinander verbunden sind. Die Türen sind alle über die Jahrhunderte verrottet; heute sieht man nur noch dick mit Rost bedeckte Türangeln. Über den mit kleinteiligem Geröll bedeckten Treppenraum geht es hinab nach **2**. Ein etwa 4 m langer, knapp 1,50 m breiter Gang führt vom Treppenraum in den Torraum, der von halbverrotteten Holzbalken, Schutt und Geröll bedeckt ist. Erschreckend ist hier der nicht zu übersehene Wächter des Torraumes: eine an eine etwa 6 m lange Kette aus dicken Metallgliedern gelegte **Wolfs-Todesbestie**, die sobald sie die Abenteurer wittern bzw. sehen kann, sich unter beunruhigendem, schon von weitem zu hörendem Rasseln der Kette zum Angriff bereit macht.

Wolfs-Todesbestie (Untoter, Grad 3)
12 LP, ∞ AP - TR - St 90, Gw 60, In t50, B 30
Angriff: Biss+8 (1W6); Raufen+7 (1W6–3) - Abwehr+14, Resistenz+13/15

Die Todesbestie soll die Kavernen im Nebelzacken bewachen und greift alle Eindringlinge an. Ausgenommen sind nur die Lamia als ihre Schöpferin und Träger der **Wolfskopffellumhänge**. Für ihre Aufgabe ist die Bestie an eine schwere Eisenkette gelegt worden, die so lang ist, dass die Bestie alle Bereiche vom Torbogen der eingestürzten Brücke bis zum Gang in den nördlichen Raum mit der Wendeltreppe erreichen kann (s. Markierung auf dem Lageplan).

Vom Torraum gelangt man durch einen Torbogen, an dem nur noch Holzreste eines einstigen Tores baumeln, zum Brückenabsatz nach draußen in die Nebel des Zackens und damit zum 3. Einstieg.

Vom Torraum führt ein 1,50 m breiter und 4 m langer Gang ab, der in einem Raum mit einer Wendeltreppe nach oben endet. Abenteurer, denen ein **EW:Wahrnehmung** (Hören) gelingt, können auf der Treppe von weiter oben aus das Prasseln brennenden Holzes hören. Je höher man den Windungen der Treppe folgt, desto heller wird es. Die Treppe verbindet nicht nur die Kavernen mit dem Ruinengewölbe, sondern windet sich noch weiter nach oben, bis sie außerhalb des Felsen in der Ruine des Turmes (**5**) auf dem Zacken endet.



N4: Das Ruinengewölbe

Das Ruinengewölbe ist noch heute ein riesiger hallenartiger Raum mit einer von Rundwölbungen überzogenen Decke in 4 m Höhe. Das etwa 6 m × 10 m großen Gewölbes ist übersät mit den Resten von einst hier eingelagerten Geräten und Behältern, die so verfallen oder verrostet sind, dass man nicht mehr erkennen kann, um was es sich einst handelte.

Inmitten des Raumes hat es sich an einem Lagerfeuer ein riesiger, grobschlächtiger Mann bequem gemacht. Rund um die Feuerstelle ist es wohnlich eingerichtet. Mehrere Felldecken, ein Bettlager, ein Längstisch und sieben Schemel finden sich hier. Der riesenhafte Mann ist in Leder gerüstet. Griffbereit neben ihm liegt ein Schlachtbeil. Ob der Leibwächter der Lamia, **Grod**, die Abenteurer bemerkt hat, hängt davon ab, wie geschickt die Gefährten bisher vorgegangen sind. Sind sie unbemerkt an der Wolfs-Todesbestie vorbeigekommen und waren auch auf der Wendeltreppe leise, können sie den Berserker überraschen. Ihnen bietet sich dann die oben geschilderte, beinahe friedlich anmutende Szenerie. Andernfalls dürfte Grod alarmiert sein. Er erwartet die Gefährten bereits oben an der Wendeltreppe und begrüßt sie mit seinem Schlachtbeil.

Grod, der Berserker (Grad 4, Gf 15)
14 LP, 26 AP - LR - St 100, Gw 60, B 24
Angriff: Schlachtbeil+8 (1W6+7) oder Faust+8 (1W6); Raufen+8 (1W6) - Abwehr+13, Resistenz+12/14
Berserkergang+14

Die Ruhestatt der Lamia ist verborgen. An der westlichen Wand ist in 2 m Höhe ein **Eisenring** angebracht, von dem eine Kette fast bis auf den Boden herabhängt. Auf den ersten Blick könnte man meinen, dass hier Gefangene oder Wachhunde wie die Wolfs-Todesbestie angebunden werden. In Wahrheit handelt es sich aber um den Öffnungsmechanismus einer **Geheimtür**. Zieht man mit einer Mindeststärke von zusammen **120** die Kette nach unten (zwei Personen können gleichzeitig ziehen), versinkt die Wand ein Stück im Boden, bis in 1 m Höhe eine je 1 m breite und hohe Öffnung entstanden ist, durch die man in den dahinterliegenden Raum steigen kann. Um die Tür wieder zu schließen, reicht es, den Eisenring nach oben zu drücken, was wegen eines Gegengewichts leicht geht. Von der anderen Seite her wird die Tür auf dieselbe Weise geöffnet und geschlossen; auch dort befinden sich Eisenring und Kette.

Die Lamia selbst braucht den geheimen Öffnungsmechanismus nicht zu betätigen, da sie in ihrer Nebelgestalt einen handbreiten **Belüftungsschlitz** benutzen kann, der sich über der Geheimtür an der Wand direkt unter der Decke befindet.

Der Schlitz ist von unten kaum zu sehen (nur beim erfolgreichen Einsatz von *Spurensuche* oder *Wahrnehmung).*

Der verborgene Raum ist eine Schatzkammer, doch über dem Gold liegt ein dunstiger **Nebelschleier** - die Lamia in Nebelgestalt. Moiradris versucht einen einzelnen Eindringling mit *Macht über Menschen* zu überwältigen. Sieht sie sich mehreren Abenteurern gegenüber, nimmt sie ihre reizvolle Frauengestalt an und versucht vorgeblich zu verhandeln, um dann in einem günstigen Augenblick Hilfe zu holen (Todesbestie, Grod, Dernhard). Haben die Abenteurer ihre Helfer bereits überwunden und sieht sie auch sonst keine Chance, weiteres Unheil zu stiften, sucht die Lamia in ihrer Nebelgestalt das Weite.

In alten Goldmünzen (valianische Orobor aus der Zeit des Seemeisterreichs vor rund 1000 Jahren) lassen sich gut und gerne **600 GS** vom Boden zusammenklauben.

Weiterhin befinden sich im Raum drei **Truhen** aus mit Eisen beschlagenem Eichenholz, die alle unverschlossen sind. In ihnen bewahrt die Lamia wichtige Dinge auf. In der **ersten** Truhe befinden sich Schmuckstücke (Gewandspangen, Ohrringe, Ketten, Broschen, Armreife, Gürtel, Ringe, Spangen usw.) aus verschiedensten Edelmetallen in einem Wert von **800 GS**. Ganz oben auf dem Schmuck liegt auch das von Flemlind gesuchte Wolfskopfamulett **Wulfesmaegen**, das die Lamia nur trägt, wenn sie ihre Ruhestätte verlässt. Sonst verwahrt sie es in der Truhe.

In der **zweiten** Truhe findet sich feinste Frauenkleidung von bester Machart. Darunter auch ein Paar Stulpenhandschuhe, gefütterte Stiefel, ein mit Pelz und Perlen besticktes Kleid, ein warmer Kapuzenmantel mit Pelzbesatz und ein Umhang mit einer wertvollen Goldschließe. Die Kleidung hat zusammen einen Wert von **500 GS**.

Die **dritte** Truhe ist oben mit einer Schicht aus trockenem Laub angefüllt. Darunter finden sich zwei Messingzylinder mit Schraubverschluss. In den Zylindern befinden sich die Spruchrollen: *Tiersprache* (Vögel) und *Eisiger Nebel*. Weiterhin lassen sich verschiedene Phiolen finden (mit Beschriftungen in Albisch): *Allheilung, Bannen von Gift* und 2 × *Wolfsbanntrank.* Es handelt sich um entsprechende Zaubertränke.

N5: Ruine auf dem Zacken

Auf dem Zacken liegt die nach oben hin offene Ruine eines Turmes ohne weitere Stockwerke oder einer Plattform. Lediglich im Sockel, wo auch die Wendeltreppe aus dem Zacken endet, ist der ummauerte Bereich mit einer Zeltplane überspannt und schützt eine Schlafstelle. Wenn er nicht der Lamia zu Diensten sein muss, schläft hier Dernhard nachts ab Tag x–2. Weiterhin finden sich hier die kärglichen Besitztümer des Jagdmeisters (Schuhe, Kleidung sowie ein Beutel mit **72 GS**) in einem Sack. Waffen und Ausrüstung trägt Dernhard bei sich.

Unter dem Blutmond

Angriffsplan der Lamia

Planung …: Moiradris sind aus ihrer Zeit als Hexenschülerin Flemlinds die Stärken und Schwächen der Werwölfe bekannt. Wer im Tal von Faileston ein Werwolf ist, weiß sie. Der Jagdmeister Dernhard steht in ihrem Bann und wird, wenn dies vorher die Abenteurer nicht zu verhindern wussten, ihrer Sache dienen.

In der Blutmondnacht will die Lamia die beiden anderen Werwölfe, Brion und Flemlind, aus ihren selbstgewählten Fesseln in der Turmruine bzw. dem Hexenhaus frei setzen. Beide Werwesen können unter einem Blutmond das Verwandeln in einen Werwolf nicht unterbinden, und sie befinden sich zudem noch im *Blutrausch*, wenn sie keinen Wolfsbanntrank zu sich genommen haben. Selbst den Schutz dieses Trankes kann die Lamia zunichte machen. Mit Hilfe des Amuletts **Wulfesmaegen** kann sie Werwölfe unter ihren Bann bringen und den *Blutrausch* allen Vorkehrungen zum Trotz wecken. Läuft alles nach Plan, wird Flemlind in Faileston und Brion im Kloster für Unheil und Entsetzen sorgen, während der Werwolf Dernhard den Tod in die Waldbauernsiedlung bringen darf.

Der zweite Teil des Plans stützt sich auf den Schwarm Nebelkrähen unter Kontrolle der Lamia und natürlich auf die Wulfsmaen. Im Schutze der Nebelschwaden sollen sie aus Richtung Moor kommend, erst im Dorf und später dann im Kloster für Unheil und Verderben sorgen. Die Wulfsmaen werden dabei Brandpfeile einsetzen und versuchen, Dorf und Kloster in Brand zu stecken.

… und Durchführung: Mit Einbruch der Dämmerung sammeln sich die Lamia, die Wulfsmaen und die Nebelkrähen unter dem Blutmond am Hünengrab. Von dort ziehen sie ins Tal, was eine gute Stunde dauert. Danach wird sich die La-

mia erst Flemlind im Hexenhaus annehmen; dies dauert eine gute halbe Stunde. Danach zieht sie zur Turmruine weiter, um auch Brion frei zu setzen, was insgesamt nochmals eine Stunde in Anspruch nimmt. Gleichzeitig wütet der Werwolf Dernhard bereits in der Waldbauernsiedlung, während die Wulfsmaen - bis auf den Berserker Grod, der als ihr Leibwächter immer mit Moiradris zieht - unweit Failestons auf die Lamia und die Nebelkrähen warten, um dann aus der Deckung des Nebels heraus Brandpfeile auf das Dorf und später auf das Kloster niederregnen zu lassen.

Planänderung: Wenn der Lamia im Vorfeld dank der Aktivitäten der Abenteurer aufgefallen ist, dass sie mit ernsthaftem Widerstand rechnen muss, mobilisiert sie ihren gesamten Kräfte. Der Berserker Grod wird dann zusätzlich die **Wolfs-Todesbestie** aus dem Nebelzacken mit sich führen - an die Kette gelegt, um sie bei Bedarf auf Gegner hetzen zu können. Dem **Todeswächter** aus dem Hünengrab hat die Lamia in diesem Falle befohlen, bereits vorzeitig über Faileston herzufallen, während sie noch die Werwölfe frei zu setzen sucht. Sie hofft dadurch, die Aufmerksamkeit ihrer Gegner auf das Dorf zu lenken, um selbst ungestört ihren Plan in die Tat umsetzen zu können.

Wie ein Dorf verteidigt werden kann

Wenn es den Abenteurern gelingt, der Lamia noch vor dem eigentlichen Blutmond den Garaus zu machen, kommt es natürlich nicht zum Ereignis „Unheilsnebel über Faileston“. Weiterhin gilt natürlich: Jede Kreatur der Lamia, die im Vorfeld ausgeschaltet wurde, kann die Untote in der Blutmondnacht nicht mehr einsetzen. Gleiches gilt auch für jeden Wulfsmaen, der im Vorfeld neutralisiert werden konnte.

Sind nur noch drei Wulfsmaen oder weniger frei und wurde entweder die Wolfs-Todesbestie oder der Todeswächter ausgeschaltet, lässt die Lamia den zweiten Teil ihres Planes fallen. Sie wird dann „nur“ noch versuchen, die Werwölfe frei zu setzen; in diesem Falle wird sie aber den Todeswächter und die Todesbestie zu ihrem eigenen Schutz mit sich führen.

Weiterhin können die Abenteurer versuchen, Widerstand gegen das Vorhaben der Lamia zu organisieren. Für Faileston ist hier die Dorfsprecherin Helmsbeth der Schlüssel, für das Kloster ist es Abt Regnald. Das Dorf kann in der Kürze der Zeit eine **Miliz** aus fünf mit Lederrüstung, Helm, Schild und Stoßspeer gerüsteten Krieger aufstellen - gute Bogenschützen indes nicht; sie stehen alle auf Seiten der Lamia. Das Kloster hat das Gros seiner Wachen zur Begleitung der Mönche nach Thame geschickt. Der verbliebene Rest patrouilliert entweder entlang des Königsweges (und ist damit aus dem Spiel) oder bewacht nachts das Kloster (je zwei Wachen bei Wachwechseln im Verlaufe der Nacht nach je vier Stunden). Daher kann das Kloster nicht mehr als fünf **Wachen** in die Waagschale werfen.

Der Spielbarkeit halber wird sich eines einfachen Systems bedient, bei dem die Taten der Abenteurer für sich sprechen und die Verantwortlichen überzeugen. Jeder erfolgreich erledigter Auftrag im Tal, jeder erlegte Untote (Wolfszombie, Todesbestie und Todeswächter), lässt das Ansehen der Gruppe bei der Dorfsprecherin und dem Abt um einen Punkt steigen. Sobald bei beiden Personen ein im Folgenden angegebener Schwellenwert erreicht ist, werden die entsprechenden Kämpfer in der Blutmondnacht einsatzbereit sein, also fünf Krieger der Dorfmiliz und fünf Wachen aus dem Kloster. Dorfsprecherin Helmsbeth startet beim Wert **0**, Abt Regnald hingegen bei **–2**. In beiden Fällen muss als Schwellenwert **+4** erreicht werden.

Auch der Einfachheit halber kann eine der mobilisierten Truppen die Bemühungen der Wulfsmaen im Dorf bzw. Kloster komplett neutralisieren (so kommt es zu keinem Brandpfeileinsatz) und den Werwolf Dernhard erlegen. Die Abenteurer müssen sich dann nur noch um die Lamia und eventuell um die Werwölfe Flemlind und Brion kümmern.

Anhang

Wichtige Nichtspielerfiguren

Brion als Mönch ist im Rahmen des Abenteuers nicht ausgearbeitet. Gelangt er in seiner momentanen Lage in eine Stresssituation, verwandelt er sich freiwillig in einen Werwolf mit den entsprechenden Fähigkeiten und verhält sich so, wie in *»Ein Fluch aus alten Tagen«* beschrieben.

Dernhard MacRathgar (Waldläufer, Grad 3)
13 LP, 21 AP - KR - St 75, Gw 60, In 52, B 20
Angriff: Langbogen+10 (1W6+1), Langschwert+6 (1W6+3); Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+12, Resistenz+11/13
Geländelauf+15, Pflanzenkunde+8, Scharfschießen+8 (Langbogen), *Tierkunde+8, Überleben+10 (Wald)*

Dernhard als Werwolf (Werwesen, Grad 3, Gf 9)
16 LP, 27 AP - LR - St 90, Gw 60, In 30, B 30
Angriff: Biss+8 (1W6+2); Raufen+7 (1W6–1) - Abwehr+12, Resistenz+15/17
Robustheit+9, Sechster Sinn+6
Bes.: nur mit magischen Waffen oder versilberten Waffen zu verletzen

Der Jagdmeister ist ein verschlossener Zeitgenosse. Solange er im Banne der Lamia steht, wird er zu den Gegenspielern der Abenteurer im Tal von Faileston gehören. Wird der Bann der Lamia gebrochen, ist Dernhard schnell vom Ansinnen der Spielerfiguren zu überzeugen und wird in ihrem Sinne handeln. Dernhard kann sich in einen Werwolf mit obigen Fähigkeiten verwandeln.



Flemlind NiRathgar (Hexe) **Gr 6**
Volk, gleichgültig - mittelgroß (165 cm), schlank - 56 Jahre

St 57, Gs 96, Gw 56, Ko 55, In 100, Zt 90
Au 67, pA 62, Wk 85 - B 24
14 LP, 31 AP - TR - SchB+2, AnB+2

Angriff: Dolch+12 (1W6+1); Raufen+5 (1W6–2) - Abwehr+13, Resistenz+17/15

Alchimie+12, Erste Hilfe+10, Heilkunde+12, Lesen von Zauberschrift+12, Pflanzenkunde+14, Tierkunde+8, Überleben+11 (Wald), Zauberkunde+8 - Sprechen/Schreiben: Albisch+16/+16, Twyneddisch +14/+14, Comentang +14/+14

Zaubern+16: *Angst, Bannen von Licht, Bannen von Zauberwerk, Blendwerk, Böser Blick, Dämonische Zaubermacht, Dinge verbergen, Dinge wiederfinden, Heranholen, Person wiederfinden, Schlaf, Schlummer, Schmerzen, Sehen in Dunkelheit, Stille, Tiersprache* (Vögel), *Unsichtbarkeit, Verdorren, Verwirren, Zauberauge*

Flemlind ist ein Dickschädel und eine recht kauzige, zuweilen mysteriös vor sich hin lächelnde Alte. Ihr liegt das Wohl des Dorfes und seiner Bewohner am Herzen. Wenn die Abenteurer nicht gleich mit der Tür ins Haus fallen, ist sie zur Zusammenarbeit bereit. Flemlind kann sich in einen Werwolf verwandeln; Daten s. unten.

Sonstige Bewohner

Dorfbewohner (Grad 0)
10 LP, 4 AP - OR - St 50, Gw 50, In 50, B 24
Angriff: Knüppel+4 (1W6–2), Beil+4 (1W6–1) oder andere improvisierte Waffen; Raufen+5 (1W6–4) - Abwehr+10, Resistenz+10/10

Miliz (Grad 1)
12 LP, 10 AP - LR - St 60, Gw 60, In 50, B 24 - SchB+1
Angriff: Stoßspeer+7 (1W6+1), Dolch+5 (1W6), großer Schild+1; Raufen+6 (1W6–3) - Abwehr+11, Resistenz+11/12

Mönch (Grad 0)
10 LP, 4 AP - OR - St 50, Gw 50, In 60, B 24
Angriff: Knüppel+4 (1W6–2); Raufen+5 (1W6–4) - Abwehr+10, Resitenz+10/10

Klosterwache (Grad 2)
13 LP, 15 AP - KR - St 75, Gw 60, In 50, B 20 - SchB+2
Angriff: Streitaxt+5 (1W6+3), Dolch+5 (1W6+1), Stoßspeer+6 (1W6+2), großer Schild+1; Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+12, Resistenz+12/13
Reiten+16, Reiterkampf+10

Die Werwölfe

Das Leiden der Lykanthropie geht auf die Liebe eines übernatürlichen Wesens zu einer moravischen Schamanin zurück. In ihren Nachkommen verbindet sich wölfisches und menschliches Erbe. Die meisten von ihnen sind normale Menschen, aber bei einigen bricht mit der Pubertät das bestialische Erbe hervor, und sie werden zu Werwölfen. Die meisten Angehörigen dieser magischen Blutlinie leben auch heute noch in Moravod.

Überlebende eines Werwolfsangriffs können sich über die Wunden, die ihnen Zähne und Klauen zugefügt haben, mit der Lykanthropie anstecken (s. *Der Kodex,* S. 195). Sie vererben ihr Leiden aber nicht an ihre Kinder, sondern können nur mit Zähnen und Klauen neue Werwölfe hervorbringen. Auf diese Weise entstehen heutzutage die meisten Werwölfe, und dieses Schicksal hat auch Brion ereilt.

Flemlind, ihr Sohn Dernhard und ihr Onkel und Mentor Corwin MacRathgar (s. *»Amulett Wulfesmaegen«)* gehören aber zu der alten Blutlinie, in der die Lykanthropie vererbt wird. Dieser Familienfluch geht auf ihren Ahnen Morag MacRath-

gar zurück, der vor einigen Jahrhunderten als junger Mann Moravod besuchte und von dort seine Frau mitbrachte, die ihm viele Kinder schenkte.

Werwolf (Werwesen, Grad 3, Gf 9)
16 LP, 27 AP - LR - St 90, Gw 60, In 30, B 30
Angriff: Biss+8 (1W6+2); Raufen+7 (1W6–1) - Abwehr+12, Resistenz+15/17
Robustheit+9, Sechster Sinn+6
Bes.: nur mit magischen Waffen oder versilberten Waffen zu verletzen

Blutrausch

Unter dem Einfluss eines Blutmondes oder unter der unheilvollen Macht des Amuletts **Wulfesmaegen** verfällt jeder Werwolf in einen *Blutrausch.* Er wird auf jeden Fall zu einer reißenden Bestie; der PW:Willenskraft (s. *Der Kodex,* S. 194) entfällt. Der Wolfsbanntrank kann zwar der Wirkung des Blutmonds begegnen, ist aber gegen das Amulett machtlos.

Die Lamia und die Wulfsmaen

Moiradris (Untote, Grad 6)
25 LP, ∞ AP - OR - St 95, Gw 70, In 60, B 24/36
Angriff: Hieb+9 (1W6–2); gegen im Handgemenge festgehaltene Opfer Kuss (3 LP & AP pro Runde); Raufen+8 (1W6) - Abwehr+13, Resistenz+16/16
Bes.: nur mit magischen Waffen oder Feuer zu verletzen; fliegt als Nebelschleier oder Wolke mit B36
»Zaubern+15«: *Erscheinungen* (auf sich selbst), *Macht über Menschen* (–5 auf WW:Resistenz bei männlichen Opfern), *Verwandlung* (sich selbst in Dunstschleier, Nebel, Wolke)

Moiradris ist wie alle Lamien erfüllt von dem Drang, das zerstören zu müssen, was sie begehrt oder sich ersehnt. Über kurz oder lang bedeutet das die Vernichtung ihrer jeweiligen Liebhaber und auch ihrer Heimat, d.h. von Dorf und Kloster und allen Einwohnern. Dieses Verhalten ist zwanghaft und das eigentlich Fremdartige an einer solchen Untoten. Ansonsten geht die Lamia zur Erlangung ihrer Ziele rational vor: Sie nutzt die ihr zur Verfügung stehenden Ressourcen wie Kenntnisse über Heilkunst, Kräuter, Pflanzen, Tiere, Alchimie und Zauberei, die sie noch zu Lebzeiten erlernt hat,

Lamia (Untote, Grad 6)

LP 5W6+5	**AP** ∞	**OR**	
St 95	Gw 70	In 60	B24/36
Abwehr+13	Resistenz+16/16		

Angriff: Hieb+9 (1W6–2), gegen im Handgemenge festgehaltene Opfer Kuss (3 LP & AP pro Runde) - Raufen+8 (1W6)

Bes.: nur mit magischen Waffen oder Feuer zu verletzen; fliegt als Nebelschleier oder Wolke mit B36

»Zaubern+15«: *Erscheinungen* (auf sich selbst), *Macht über Menschen* (–5 auf WW:Resistenz bei männlichen Opfern), *Verwandlung* (sich selbst in Dunstschleier, Nebel, Wolke)

Lamien ziehen tagsüber als dunstige Nebelschleier oder glitzernde Wolken umher. Körperliche Gestalt nehmen sie erst nach Sonnenuntergang an, können sich aber ähnlich wie Vampire nach Belieben in ihre nebulöse Form zurückverwandeln. In ihrer materiellen Gestalt treten sie wie schöne junge Frauen auf, in deren von rabenschwarzem Haar umrahmten elfenbeinfarbenen Gesichtern große Augen leuchten. Sie tragen lange Gewänder über zierlichen Körpern, deren Umrisse sich unter dem dünnen Stoff abzeichnen. Dies sind jedoch nur *Erscheinungen* (wie der gleichnamige Zauber - s. *Das Arkanum).* Der tatsächliche untote Leib einer Lamia gleicht einer verrotteten Frauenleiche mit grinsendem Totenschädel. Im Gegensatz zu den verwandten Vampiren ist ihr untoter Leib endgültig zerstört, wenn ihre Lebenspunkte auf 0 sinken.

Lamien suchen die Nähe von Männern, die sie als Liebhaberinnen bezaubern. Ihr Kuss wurde von Dichtern und Barden als hauchfeine Berührung honigsüßer Lippen beschrieben, die den Körper unter eisigen Schauern erstarren lässt. Wenn die Lamia glaubt, den Gefährten zu verlieren, saugt sie ihm mit ihren Küssen seine Lebenskraft aus. Meist kommt es dazu, wenn dieser ihre wahre Natur erkennt. Wegen ihres Dranges, das zerstören zu müssen, was sie lieben, werden Lamien als verfluchte Seelen von Selbstmörderinnen angesehen. Sie sind eigentlich nicht von Natur aus böse, sondern einfach nur lebensgefährlich fremdartig, weil sie zur Welt des Todes gehören. Lyakon (s. *Das Arkanum,* S. 43) ist zwar ihr Herr. Sie werden aber so stark von menschlicher Zuneigung angezogen, dass sie sich manchmal vom Einfluss des Vampirdämons befreien können.

genauso wie machtvolles Zauberwerk wie das Artefakt **Wulfesmaegen**.

Ebenso kann sie die Nebelkrähen einsetzen, die ihr Dank ihrer Hexenmacht zu Diensten sind - *Binden des Vertrauten* auf das Leittier des Nebelkrähenschwarmes war und ist ihr Schlüssel zur Macht über die Nebelkrähen des Zackens! Die Nebelkrähen sind ihre Augen und Ohren am Zacken und über dem Tal.

Mit Hilfe des Amuletts **Wulfesmaegen** war es möglich, die Moiradris als Lamia bereits hörigen Männer zu Wolfsmannen zu formen. Unter dem Einfluss des Artefaktes verehren sie Moiradris mit Fanatismus als „höheres Wesen".

Als Zeichen ihrer Gemeinschaft gab die Lamina den Männern den stolzen Namen *Wulfsmaen*, d.h. Wolfsmannen, in Anlehnung an den albischen Begriff *Clansmaen* für freie, in Ehre stehende Angehörige eines Clans.

Als Zeichen der „Gemeinschaft des Wolfes" dienen die **Wolfskopffellumhänge**, die sie mit den Kräften des Artefaktes mit Zaubermacht erfüllte und die ihre Mannen nun vor der Wolfs-Todesbestie im Nebelzacken und dem Todeswächter im Hünengrab schützen. Ohne die Umhänge würden die Untoten die Mannen attackieren - wie jedes andere Lebewesen auch.

Wulfsmaen (Grad 2)
12 LP, 10 AP - OR - St 55, Gw 65, In 50, B 24
Angriff: Dolch+6 (1W6), Stoßspeer+6 (1W6+1), Bogen+6 (1W6); Raufen+6 (1W6–3) - Abwehr+12, Resistenz+11/13

Unter Zwang trachten alle Wulfsmaen, die Lamia zu schützen und ihre Gegenspieler zu bekämpfen. Bei allen Wulfsmaen, die unter dem Bann der Lamia stehen, kann der magisch vom Amulett **Wulfesmaegen** verstärkte Zwang durch *Austreibung des Bösen* oder *Bannen von Zauberwerk* gegen **Zaubern+20** gebrochen werden.

Können die Abenteurer einen Wulfsmaen fangen, muss zunächst der Bann der Lamia gebrochen werden. Dernhard ist dann Argumenten zugänglich und wird im Sinne der Abenteurer handeln. Die anderen der Wulfsmaen versuchen zu 50:50 entweder die Flucht zu ergreifen oder sind so eingeschüchtert, dass sie die Pläne der Lamia preisgeben und sich alles von der Seele reden:

- Dabei wissen sie, was die Lamia für den Blutmond genau vor hat (s. dazu *»Angriffsplan der Lamia«*).
- Sie kennen die anderen Wulfsmaen, die sie natürlich alle benennen können.
- Was im alten Hünengrab gemacht wird, und wozu der Nebelzacken dient, das wissen sie natürlich auch.
- Weiterhin weisen sie darauf hin, dass man an beiden Orten tunlichst einen Wolfskopffellumhang trägt. Warum - weil es ihnen Moiradris eindringlich befohlen habe.
- Das wahre Wesen von Moiradris ist ihnen unbekannt. Keiner der Wulfsmaen weiß, dass er einer Lamia treu ergeben war!

Besondere Schätze

Amulett Wulfesmaegen
Aura: *finster*

Das Wolfskopfamulett wurde von Flemlinds Onkel und Lehrmeister Corwin MacRathgar, der ebenfalls ein Werwolf und Hexenmeister war, mit Unterstützung seines Mentors geschaffen. Corwin war in finstere Machenschaften verwickelt, die vor gut vierzig Jahren aufgedeckt wurden, und die Kirgh bereitete dem Treiben des Werwolfhexenmeisters in den Nordmarken ein Ende. Seine junge Schülerin Flemlind konnte Corwins Untergang entkommen und nach Faileston fliehen - aber das ist eine andere Geschichte …

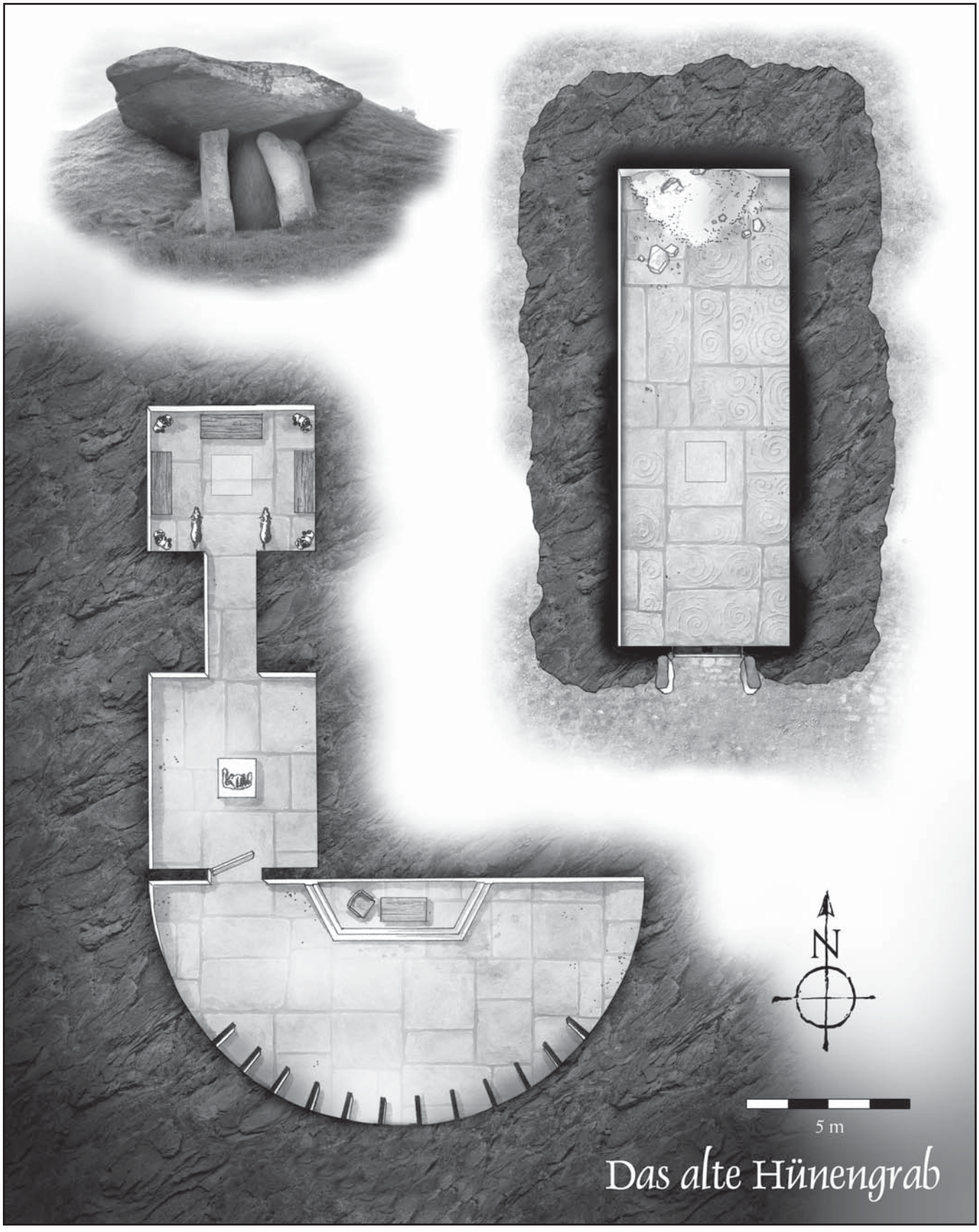
Das Amulett ist aus reinem Silber, das an vielen Stellen schwarz angelaufen ist. In den Augenhöhlen glimmen zwei Rubine unheilvoll wie unter einer inneren Glut. **Wulfesmaegen** schützt den Träger vor Wölfen, Werwölfen und magischen Wesen, die mit Wölfen in Verbindung stehen; sie meiden ihn und greifen nicht an. Das Amulett gewährt ihm weiterhin Macht über diese Kreaturen, so dass er sie, wenn er ihnen von Angesicht zu Angesicht gegenübertritt und ihm ein **EW:Zaubern** (mit Fertigkeitswert **+20**) gelingt, in seinen Bann bringen kann. Diesen Zwang können die Wesen nicht von alleine abschütteln, solange er nicht durch Magie oder durch einen Willensakt des Trägers aufgehoben wird. Der Amulettträger kann bei Werwölfen unter Bann den *Blutrausch* wecken, in den sie sonst nur unter einem der seltenen Blutmonde verfallen.

Wulfesmaegen ermöglicht es außerdem dem Anwender, die Schutzfunktion des Amuletts auf Gegenstände wie z.B. die **Wolfskopffellumhänge** zu übertragen. So war es der Lamia möglich, ihre Wulfsmaen vor der Todesbestie und dem Todeswächter, einem ehemaligen Wulfsmaen, wie auch vor Wölfen und Werwölfen zu schützen.

Wolfskopffellumhang
Aura: *finster*

Ein Wolfskopffellumhang setzt sich aus dem Kopf eines Wolfes und dem daran anhängenden Wolfsfell zusammen. In den Wolfskopf ist ein Lederhelm eingearbeitet, der das Tragen des Umhanges erleichtert. Den Wulfsmaen dienen die Umhänge als kultisches Ehrenzeichen. Sie sind außerdem von der Macht des Amuletts **Wulfesmaegen** erfüllt und schützen ihre Träger zum einen vor Wölfen und Werwölfen, die sie nicht angreifen, zum anderen vor der Todesbestie und dem Todeswächter im Dienste der Lamia.





Das alte Hünengrab


Der Nebelzacken
1
2
3
4
5
nach 3
nach 2
N
10 m

Die Stadt Thame

Auch der zäheste Abenteurer braucht ab und zu Ruhe und Erholung und einen Ort, wo er sein hart verdientes Gold ausgeben kann. Schließlich setzt er sich den Gefahren der Wildnis aus, um sich die besten Waffen, neue Zauberbücher und vor allem ein bisschen Spaß leisten zu können. Die Stadt Thame unweit der Nordgrenze des Königreichs Alba bietet ihm all dies und noch viel mehr.



Städte im Rollenspiel

Die Stadt Thame wird euren Spielerfiguren eine erste Heimat auf der Welt *Midgard* sein. Die beiden zusammenhängenden Abenteuer dieses Bands beginnen dort, und auch das Abenteuer *Blutmond* spielt in der weiteren Umgebung der Stadt. Vielleicht beschließen die Spieler sogar, dass ihre Figuren sich in Thame niederlassen und von dort aus in immer weiteren Reisen die Welt erkunden. Die überschaubare Stadt eignet sich hierfür gut. In der Nähe gibt es wilde Landschaften, in denen Barbaren, Orcs, finstere Hexer und andere Unholde jeder Fürstenmacht spotten und die genügend Raum für die ersten Abenteuer eurer Spielergruppe bieten. Thame liegt aber auch an einem wichtigen Handelsweg, über den man leicht die Häfen im Süden des Königreichs und von dort aus aller Herren Länder erreicht.

Alba bietet mit seiner frühmittelalterlichen Kultur auch den meisten Rollenspielern ein vertrautes Terrain, in dem sie sich ohne viel Quellenstudium zurechtfinden - im Gegensatz zu exotischeren Ecken der Welt *Midgard.* Wer sich für die Besonderheiten des Landes interessiert, die über das in der Weltbeschreibung des *Kodex* gebotene hinausgehen, findet weitere Informationen in dem Kulturenband *Alba - Für Clan und Krone!*

Wie jede Stadt in einer Rollenspielkampagne bietet Thame den Spielerfiguren zuerst einmal eine Gelegenheit, erbeutete Schätze zu Geld zu machen und einzukaufen. So vervollständigen sie ihre Ausrüstung und können sich im Lauf der Zeit auch Wünsche nach besonderen Waffen oder magischen Hilfsmitteln erfüllen. Einige einschlägige Läden werden in der Stadtbeschreibung erwähnt, aber natürlich kann der Spielleiter weitere einführen.

Mit der Zeit wollen die Spielerfiguren neue Fertigkeiten lernen. Dazu benötigen sie die Hilfe erfahrener Lehrmeister, Nichtspielerfiguren, die im Laufe der Zeit zu vertrauten Ratgebern oder gar Freunden werden können. In Thame gibt es einige von ihnen, vom Waffenmeister Wilfryd MacConuilh bis zum ehrwürdigen Abt Almerik. Sie geben dem Spielleiter auch eine ausgezeichnete Möglichkeit, die Spielerfiguren in neue Abenteuer zu verwickeln: Wer kann einem alten Freund und Lehrer schon die Bitte um einen kleinen Gefallen abschlagen?

Eine Stadt wie Thame bietet den Abenteurern neben Einkaufs- und Lernmöglichkeiten zahlreiche andere Möglichkeiten, dringend benötigte Hilfe zu finden. Die Tempel bieten Heilung von Wunden und Krankheiten und Schutz vor Flüchen, in der Magiergilde findet man Informationen über magische Artefakte, und Gelehrte stellen ihr Wissen gegen klingende Münze zur Verfügung. In den Kneipen der Stadt warten Nichtspielerfiguren, die eure Abenteurergruppe verstärken können, wenn dies nötig sein sollte.

Wie im ersten Szenario *Die Kinder des Ogers* ist eine Stadt wie Thame oft Ausgangspunkt für neue Abenteuer. Hier leben zahlreiche wichtige und wohlhabende Personen, die mehr als einmal Bedarf für die Dienste einer fähigen Abenteurertruppe haben und dafür in klingender Münze zahlen. Thame kann aber auch selbst zum Schauplatz von Abenteuern werden. Die Aufklärung eines Mordes, das Mitmischen in einer politische Intrige oder die Jagd nach einem Spion des Nachbarreichs bieten eine willkommene Abwechslung von den Kämpfen in der Wildnis. Für diese Art von Abenteuerszenarien sollten aber Spielleiter und Spieler erst etwas Erfahrung gesammelt haben, so dass wir hier nicht weiter darauf eingehen.

Die Abenteuerhandlungen, die die meiste Zeit am Spieltisch einnehmen, sind im „Leben“ der Spielerfiguren die wichtigen und aufregenden, aber eher kurze Episoden. Viel mehr Zeit verbringen sie zwischen der Erledigung von Aufträgen in Städten wie Thame. In der Spielrunde werden diese Erholungsphasen meist schnell abgehandelt. Mit den Hintergrundinformationen dieses Abschnitts der Spielleiter aber dafür sorgen, dass die Spieler ihre Einkäufe nicht in einem ungenannten Laden anhand der Preislisten tätigen, sondern dass sie mit Gillman um den Preis eines Wollmantels feil-

schen und anschließend von ihm mit den neuesten Gerüchten über die Vorgänge im Zwergenhof versorgt werden. Die Abenteurer schlafen nicht in irgendeinem Gasthof, sondern sie mieten sich für vier Wochen in *Romildas Herberge* ein, und in dieser Zeit bändelt die junge und hübsche Dienstmagd Heatrin mit dem attraktiven Glücksritter der Gruppe an. Wer wird dann der erste sein, der Nachforschungen nach ihrem Verbleib anstellt, wenn sie eines Tages von einem Besuch bei ihren Eltern auf einem Bauernhof der Umgebung nicht zurückkehrt? Auf diese Weise kann der Spielleiter die Welt *Midgard* mit mehr Leben erfüllen und auch bereits erste Hinweise für kommende Abenteuer streuen. Damit die Spieler sich schnell in Thame zurechtfinden, kann man den Stadtplan ausdrucken und ihn in den Ruhephasen auf den Tisch legen, damit sich jeder vorstellen kann, wo sich seine Figur gerade befindet.

Die Umgebung von Thame

Thame gehört zum **Weald**, dem rauen Norden des Königreichs Alba. Die Regenfälle sind hier seltener und unregelmäßiger als im Süden, dann oft aber wolkenbruchartig. Kalte Ost- und Nordostwinde wehen übers Land, die Winter sind kühl und schneereich. Im Norden der Stadt findet man die typische Landschaft des Weald: weite Hügel, die meist nur von karger Heide bedeckt sind, und Täler mit Mooren und tiefen Seen. Nur an einigen geschützten Stellen wird Ackerbau betrieben. Etwa drei Tagesreisen nördlich und nordwestlich von Thame stößt man auf die Grenzen Albas. Jenseits beginnt dem Namen nach das Land Clanngadarn, doch der Hochkönig im fernen Darncaer übt nur wenig Macht über die twyneddischen Barbaren aus, die im Grenzland leben und in unregelmäßigen Abständen in Alba einfallen, um alles zu rauben, was sie mitnehmen können. Eine Reihe von Grenzfestungen der Clans Conuilh und Rathgar sorgt dafür, dass ihnen das nur selten ungestraft gelingt.

Im Osten der Stadt beginnt der Wald von **Tureliand**, dessen Tiefen wildes Land sind, in das sich nur selten Menschen hineintrauen und in dem schwarze Hexen, Oger, Kobolde und andere Unholde dem arglosen Wanderer auflauern. In den lichten Randbereichen findet man aber zahlreiche Dörfer, deren Bewohner vom Ackerbau auf Rodungen, vom Wildreichtum des Waldes und von den Fischen der zahlreichen Bäche und Seen leben. Vereinzelte kleine Waldburgen der MacConuilhs, des herrschenden Clans der Gegend, tragen zusätzlich dazu bei, dass Waldbauern, Holzfäller, Köhler und Pelztierjäger sich hier vor den wilden Kreaturen des Waldes sicher fühlen.

Westlich von Thame erheben sich die Berge des **Artross** in den Himmel, eines großen Gebirgsstocks, dessen südlicher Teil das Reich der albischen Zwerge bildet. Ihr König Dvarin Doppelaxt ist gleichzeitig einer der wichtigsten und einflussreichsten Fürsten Albas und ein treuer Gefolgsmann des Königs. **Gimil-dum**, die Königsstadt der Zwerge, liegt nur eine Tagesreise westlich von Thame. Dort beginnt die berühmte Zwergenstraße, die über Thame und Dungarvan nach Wulfstead, einem Flusshafen am Tuarisc, führt. Über diese Straße, die von den Zwergen unterhalten wird, läuft der Handel des Zwergenvolkes mit dem Rest der Welt. Als erste Station auf dieser wichtigen Verkehrsverbindung profitiert Thame von dem Warenaustausch, in erster Linie von Getreide, Fleisch, Wein, Wolle und anderen Rohstoffen gegen Metalle und Produkte zwergischen Handwerkerfleißes. Viele menschliche Händler schließen ihre Geschäfte mit den Zwergen bereits hier ab, statt den mühsamen steilen Anstieg zu den Toren von Gimil-dum zu wagen.

Weiter im Norden beginnt die Wildnis. In den Nebelbergen, die den nördlichen und westlichen Teil des Artross bilden, haben sich Orc-Horden eingenistet, aber auch Trolle und sogar Riesen und Drachen machen diese Gegend unsicher.

Bevölkerung und Sprache von Thame

Thame ist mit seinen etwa 5000 Einwohnern eine für albische Verhältnisse mittelgroße Stadt. Die menschliche Bevölkerung gehört in der überwiegenden Mehrzahl zu den Albai, den Bewohnern Albas. Die Angehörigen dieser hellhäutigen Rasse sind hochgewachsen, grobknochig und von meist kräftiger Statur. Blaue oder grüne Augen und braune oder rote Haare trifft man am häufigsten an.

Neben den Albai haben sich zahlreiche Zwerge in der Stadt angesiedelt, die in einem eigenen Viertel leben. Die meisten von ihnen stammen aus den Zwergenstädten des nahen Artross-Gebirges und sind ebenfalls loyale Untertanen des albischen Königs.

Die Muttersprache der meisten Bewohner Thames ist Albisch. Händler und Handwerker und alle an der Verwaltung der Stadt beteiligten Personen beherrschen außerdem die Gemeinsprache *Comentang* in der auf dem Kontinent Vesternesse Geschäfte und andere alltägliche Dinge abgewickelt werden. Alle Zwerge beherrschen natürlich auch die Zwergensprache und -schrift, können sich mit ihren menschlichen Mitbürgern aber wenigstens in der Comentang, meist auch in Albisch verständigen.



1:	Thame	**6:**	Cardael	**10:**	Nibrost	**14:**	Brynberin
2:	Gimil-dum	**7:**	Azagrim	**11:**	Clydach	**15:**	Vestnor
3:	Wodding	**8:**	Reginsvid	**12:**	Burg Norrenshold	**16:**	Anguston
4:	Seanbell	**9:**	Nifelgar (= Tumunzahar)	**13:**	Amberford	**17:**	Morvill
5:	Dungarvon						

Macht und Recht in Thame

Thame ist keine Königsstadt, die direkt der albischen Krone untersteht, sondern gehört zum Fürstentum Conuilhnor. Im Laufe der Jahrhunderte hat sich die Stadt aber eine Reihe von Rechten erkämpft, so dass Fürst Donuilh MacConuilh nur noch wenige Vorrechte innerhalb der Stadtgrenzen besitzt. Unter anderem spricht er Hohes Recht über Verbrecher, denen der Tod droht. Außerdem muss er jedes Urteil bestätigen, das seine Lehensmänner oder Angehörige seines eigenen Clans Conuilh betrifft. Thame muss allerdings beträchtliche Abgaben an den Fürsten leisten, der damit nicht nur seine eigenen kostspieligen Bauvorhaben in Dungarvon bestreitet, sondern dafür auch in Notzeiten Truppen zur Verteidigung der Stadt und des Umlandes stellt.

Um die errungene weitgehende Unabhängigkeit von Fürsten und Clanoberen zu sichern, hat Thame zusammen mit Adhelstan, Tidford, Twineward und Wulfstead den **Städtebund des Weald** geschlossen. Das wehrhafte Bürgerheer der fünf Städte hat schon so manchen Angreifer das Fürchten gelehrt und sich in Kämpfen gegen machthungrige Adlige und räuberische Barbaren bewährt.

Die Geschäfte von Thame werden von dem sechsköpfigen **Stadtrat** bestimmt, der sich wie folgt zusammensetzt: je ein Vertreter der Handwerksgilde, der Magiergilde, des Fernhändlerringes, der Bewohner des Zwergenviertels und ein durch Abstimmung gewählter Vertreter aller anderen Bevölkerungsgruppen. Den Ratsvorsitz hat der jeweils für sechs Jahre gewählte Bürgermeister inne. Entscheidungen von grundsätzlicher Bedeutung trifft die Stadtversammlung, die jedem volljährigen, d.h. mindestens fünfzehnjährigen Mann offensteht, der seit wenigstens einem Jahr und einem Tag in Thame lebt. Von dieser jährlich zur Thurionstid, dem höchsten Feiertag des Gottes der Handwerker und Händler, und zusätzlich bei Bedarf zusammentretenden Versammlung wird unter anderem auch der Bürgermeister gewählt.

Zu den Männern der Stadt zählen nach albischem Recht in jeder Hinsicht auch alle Frauen, die sich für *eagrel* erklärt haben. Sie tauschen die Vorzüge und Nachteile, die sonst mit der Rolle der Frau in der albischen Gesellschaft verknüpft sind, unumkehrbar gegen die Rechte und Pflichten der Männer ein.

Für die Einhaltung des Stadtfriedens und für die Verteidigung der Stadt ist der **Stadtvogt** zuständig. Da Thame mit Ausnahme einer kleinen **Stadtwache** keine eigenen Truppen unterhalten darf, wird von allen volljährigen Männern erwartet, dass sie im Notfall die Stadt verteidigen, bis der Fürst von Conuilhnor Hilfe entsendet. Die Torwachen unterrichten alle Reisenden, die länger als drei Tage in der Stadt bleiben wollen, von dieser Pflicht. Männliche Bürger der Stadt müssen außerdem alle zwei Monate einen Tag lang Wache an den Stadttoren halten. Dies ermöglicht den regulären Angehörigen der Stadtwache, in den Straßen von Thame zu patrouillieren. Während ihres Dienstes tragen die wacheschiebenden Bürger ein schwarzes Stoffarmband mit aufgesticktem weißem Pfeil, das sie als befristete Angehörige der Stadtwache ausweist. Stadtfremde Kämpfer können sich leicht ein paar Silberlinge verdienen, indem sie anstelle jener Bürger Wache halten, die keine Lust haben, sich einen Tag an den Stadttoren herumzudrücken, statt ihren dringenden Geschäften nachzugehen. Das **Wappen** von Thame zeigt auf schwarzem Grund eine silberne Faust, die einen abgeknickten Pfeil hält.



Die **Strafen** für Vergehen und Bagatelldelikte, meist Geldbußen oder Schandstrafen wie Prangerstehen, legen der Stadtvogt oder seine Vertreter fest. Über Verbrechen oder von Gewohnheitstätern begangene Vergehen, die mit langjährigem Frondienst, lebenslanger Leibeigenschaft oder schweren körperlichen Strafen geahndet werden, entscheidet ein Gericht aus dem Bürgermeister und zwei weiteren Ratsmitgliedern. Hohes Recht, aufgrund dessen die Todesstrafe verhängt werden kann, spricht der Fürst persönlich, der zu diesem Zweck alle ein bis zwei Monate einen Gerichtstag in der Stadt hält. Dann werden auch Verbrechen verhandelt werden, die im Umland der Stadt begangen worden sind. Bei dieser Gelegenheit kann auch jeder, der mit einem Urteil des Stadtvogts oder des Stadtrates nicht einverstanden ist, sich direkt an den Herrn von Conuilhnor wenden, wenn es ihm gelingt, durch die Menge der Bittsteller bis zum Fürsten vorzudringen. Die Strafen in Thame neigen zur Härte, da die Gesellschaftsordnung in diesem rauen Grenzland nur überleben kann, wenn sie keinen größeren Belastungen ausgesetzt wird.

Mit Ausnahme albischer Adliger, der Stadtwache und fremdländischen Gästen von hohem Rang darf niemand innerhalb der Stadtmauern auf einem Pferd **reiten**. Nach Passieren der Stadttore müssen die Tiere am Zügel geführt werden. Mit Ausnahme desselben Personenkreises ist es auch verboten,

innerhalb der Stadt **Metallrüstungen** zu tragen oder **schwere Waffen** (Streitäxte, Zweihandwaffen oder ähnliches, Armbrüste) mit sich zu führen, wenn man sich nicht gerade auf dem Weg vom Stadttor zur Unterkunft oder umgekehrt befindet. Wird ein Fremder zum ersten Mal beim Verstoß gegen eines dieser Verbote ertappt, so belehrt ihn die Stadtwache freundlich über sein Vergehen und fordert eine geringfügige Geldstrafe (zwischen 5 SS und 5 GS, nach augenscheinlichem Wohlstand des Betreffenden). Wiederholte Verstöße führen zu schweren Strafen, die bis zur Beschlagnahmung von Pferd oder Waffen und Ausweisung aus der Stadt reichen. Der Stadtvogt und der Stadtrat können einzelne Personen vom Waffen- und Rüstungsverbot ausnehmen, wenn sie offiziell als Wachen für einen Bürger der Stadt tätig sind.

Die Götter von Thame

Die traditionellen Götter der Albai, die Dheis Albi, sind sechs Geschwister:

- **Dwyllan**, der Herr des Meeres und der Stürme,
- **Irindar**, der Blitzeschleuderer, der Schirmherr der Krieger,
- **Thurion**, der Gott der Schmiede und des Feuers,
- **Vana**, die Herrin der Erde und Beschützerin des Lebens,
- **Xan**, der Strahlende, der Gott der Sonne und des Rechts,
- **Ylathor**, der Dunkle, der Bringer des Todes.

Traditionell gebührt Xan der höchste Rang in der Götterschar, aber in Thame wird besonders Thurion als Fürsprecher der Handwerker und Händler und aller hart arbeitenden Menschen verehrt. Ihm erweisen auch die Zwerge unter der Bevölkerung Respekt, ohne ihn direkt anzubeten.

Der im Süden Albas verbreitete Mysterienkult um **Vraidos**, den Herrn der Träume und Meister der Illusionen, hat in Thame nur wenige Anhänger - am ehesten noch unter den menschlichen Mitgliedern der Magiergilde. Die Händler und Handwerker der Stadt halten nicht viel von Träumereien, Illusionen und mystischen Einsichten und verlassen sich lieber auf die handfesten Vorteile, die Opfer an die alten Götter mit sich bringen sollen.

Die Zwerge *Midgards* und damit auch Thames verehren den Schöpfergott **Mahal**, den Kriegsgott **Zornal Eisenhand**, die Bewahrerin und Erdgöttin **Lishadi** sowie den Schutzpatron der Schmiede **Torkin**, den Kunstfertigen. Die Priester der albischen Götter und die Zwergenpriester in Thame pflegen ein freundschaftliches Verhältnis. Sie teilen die Ansicht, dass es nur natürlich ist, dass die unterschiedlichen Rassen *Midgards* ihre eigenen Götter haben.

Der Stadtplan

Thame liegt in den Vorbergen des Artross und ist ursprünglich in den Winkel hineingebaut worden, den der kleine Gebirgsfluss *Amber* und einer seiner Zuflüsse, der nach einem berühmten Zwergenkrieger *Dvarinswasser* genannte Bach, bilden. Der Amber mündet eine Tagesreise weiter nördlich in einen kleinen Bergsee unweit der Nordgrenze Albas. Später wurde im Südosten das *Kloster des Heiligen Yorric zu Thame* gegründet und im Laufe der Zeit mit einer eigenen Mauer umgeben, die in die Stadtmauer übergeht. Der Haupteingang zum Klosterbezirk befindet sich im Südosten. Eine kleine, gerade mannsgroße Tür, die nachträglich in die Stadtmauer eingebaut wurde, bietet eine direkte Verbindung zwischen Stadt und Kloster. Vor rund hundert Jahren war Thame so gewachsen, dass ein ganzer neuer Stadtteil nördlich des Dvarinswassers eingegliedert und mit einer eigenen Stadtmauer gesichert wurde. Die alte Stadtmauer ließ man einfach stehen, und sie trennt heute noch Alt-Thame von der *Neustadt.*

Hinter dem Zeichen ⌘ findest du Hinweise, wie die betreffende Örtlichkeit im Rollenspiel eingesetzt werden kann und womit die Spielerfiguren während ihrer Stadtaufenthalte hier rechnen können.

Die Gebäude auf dem Stadtplan

1: Der **Tempel** der Dheis Albi, der albischen Götter, ist eines der ältesten Gebäude der Stadt. Aus massivem Felsgestein erbaut, wirkt er eher wie eine Festung als wie ein Ort der Anbetung. Und als Fluchtburg in der Anfangszeit der Siedlung, bevor noch eine Stadtmauer die Bürger von Thame schützte, diente die Anlage auch. Vorsteher der Priesterschar, die in rings um den Tempel liegenden Häusern wohnt, ist der Tempelherr **Sebert**, der sein Leben dem Dienst an den Göttern und insbesondere an Xan geweiht hat.

⌘ Lehrmeister für Priester; Informationen über Religion, Sagen und Mythen; Aufträge; Heilungen aller Art (gegen Spenden)

2: Seit zwölf Jahren entsteht an diesem Platz der neue Tempel, den die Bürger der Stadt als Zeichen ihres Reichtums finanzieren. Bis jetzt sind aber erst einige Mauern zu sehen, die kaum mehr als 2-3 m hoch sind. Bis zur Vollendung des Bauwerks werden wohl noch Jahrzehnte vergehen. Zahlreiche Handwerker von auswärts sind hier tätig. Die Menschen

unter ihnen leben in selbstgebauten Hütten vor den Toren der Neustadt, während die Zwerge im Zwergenviertel untergekommen sind.

⌘ Durch die Großbaustelle sind viele Fremde in der Stadt. Die Spielerfiguren fallen daher in Thame nicht auf.

3: Hier wohnt der **Gelehrte Phelim MacCairil**, der in Rechtsangelegenheiten, Geschichte, Sagen und Mythen Albas und der Nachbarländer bewandert ist. Er beherrscht auch mehrere Sprachen (nach Bedarf des Spielleiters) in Wort und Schrift.

⌘ Hintergrundinformationen; Übersetzungen

4: Im **Haus der Bürgerwehr** befindet sich eine gut ausgestattete Waffenkammer, aus der die Bürgermiliz von Thame in Kriegszeiten ausgestattet wird. Im Erdgeschoss befindet sich ein großer Saal, der als Treffpunkt für Wehrübungen, aber auch für andere Versammlungen der Bürger genutzt wird. Hier treffen sich auch einmal im Monat die Männer und Frauen der Handwerkergilde unter Leitung ihres Vorstehers, des Steinmetzes **Walden MacRathgar**. Im Obergeschoss befinden sich die Wohnungen des Stadtvogts **Kenrik MacRathgar** und seines ersten Stellvertreters, des Hilfsvogts **Wilfryd MacConuilh**. Kenrik ist Oberbefehlshaber der Stadtwache und der Bürgerwehr. Er fühlt sich nicht nur für die Sicherheit des eigentlichen Stadtgebietes, sondern auch der weiteren Umgebung verantwortlich, obwohl das eigentlich Sache des Fürsten ist. Der Stadtvogt sammelt Informationen aller Art, um rechtzeitig auf Gefahren für Thame aufmerksam zu werden. Er hat auch häufig Bedarf für ortsfremde Abenteurer, die inoffiziell Aufträge im Grenzland für ihn erledigen können, wo die offizielle Stadtwache nichts zu suchen hat. Der Hilfsvogt führt die Alltagsgeschäfte der Stadtwache und bildet als fähiger Waffenmeister die Bürger im Kampf aus. Wilfryd verdient sich auch gerne ein Zubrot, um die Waffenfertigkeiten von vertrauenswürdigen Abenteurern zu verbessern.

⌘ Aufträge; Informationen; Lehrmeister für Waffenfertigkeiten

5: Die MacConuilhs sind der herrschende Clan in der Umgebung Thames, und ihr Oberhaupt Laird Donuilh MacConuilh ist als Fürst von Conuilhnor gleichzeitig auch der Oberherr von Thame. Der Clan unterhält ein eigenes **Stadthaus**, ein größeres, ummauertes Anwesen, in dem ähnlich wie im Zwergenhof die Obrigkeit von Thame keinen Einfluss hat. Hier ist das Wort des Fürsten und in seiner Abwesenheit das Wort seiner Verwalterin **Fiona NiConuilh** Gesetz, die stets auf einige erfahrene Clankrieger zurückgreifen kann. Fiona ist Syress up Vanashold, d.h. Mitglied des Clanadels und Herrin über ein eigenes Landgut unweit von Thame, und außerdem die Milchschwester des Fürsten und Lairds - ihre Mutter war seine Amme. Sie ist eine der engsten Vertrauten von Donuilh MacConuilh.

⌘ Aufträge; Informationen

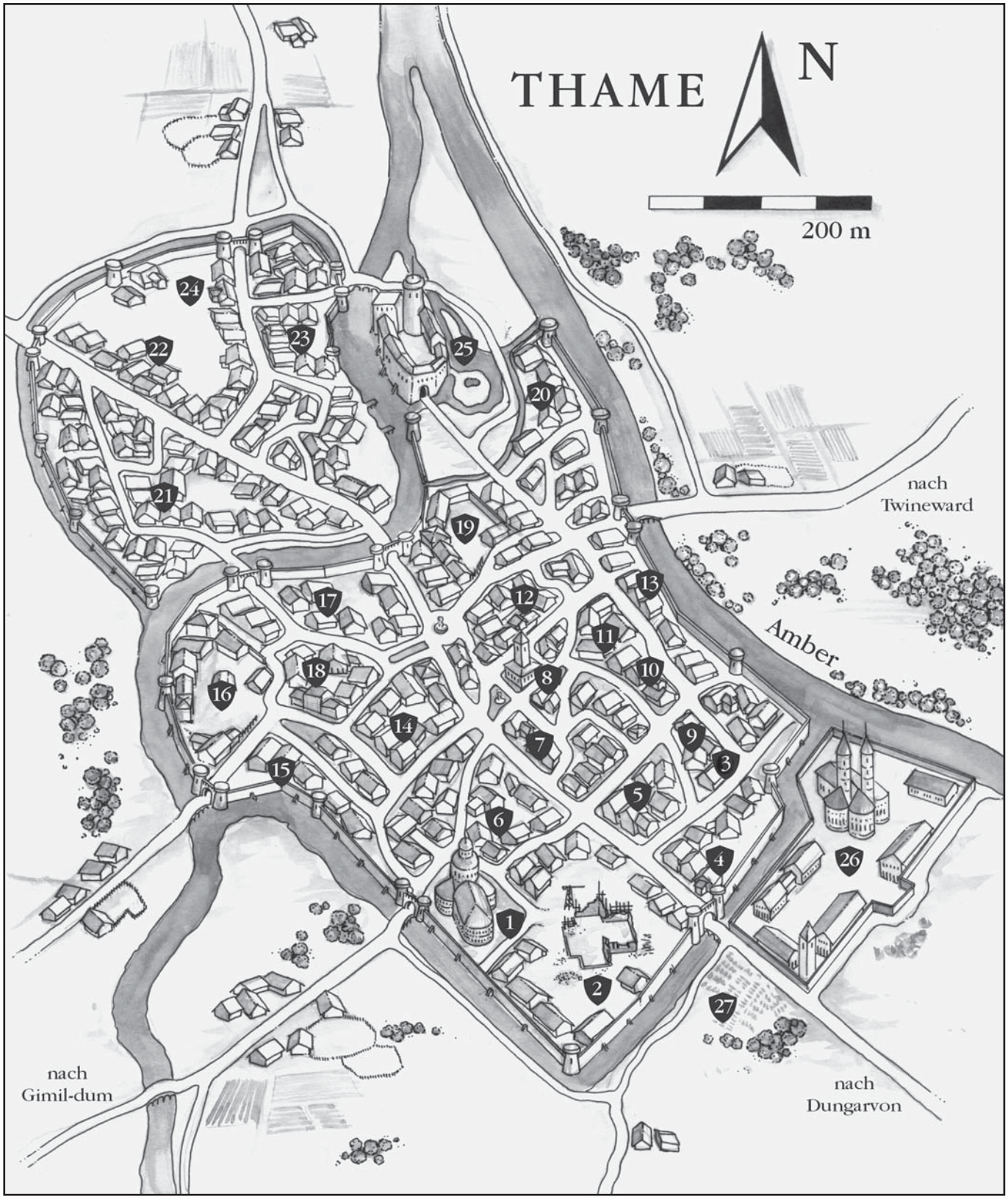
6: Romildas Herberge ist eine gutbürgerliche Gaststätte, und **Romilda NiConuilh** sorgt dafür, dass ihre Gäste sich wie „bei Muttern“ fühlen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Kneipen Thames schließt die Wirtschaft schon lange vor Mitternacht, denn „schließlich sollen die Gäste eine gesegnete Nachtruhe haben“.

⌘ Gute Unterkunft und Verpflegung; Informationen; Kontakte

Das Stadthaus

In den Städten sind die meisten Häuser schon allein aus Platzmangel mehrstöckig. Zumindest das Erdgeschoss ist in behauenen Steinen oder Ziegeln ausgeführt, die oberen Geschosse können aus Gewichts- oder Kostengründen in Holz oder Fachwerk gehalten sein. Häufig beherbergt das Erdgeschoss ein Gewerbe, die oberen Geschosse Wohn- und Vorratsräume. Dienstboten, Lehrlinge und Gesellen bewohnen das Dachgeschoss, und die gesamte Hausgemeinde ist oft erstaunlich groß. In den engen Gassen ragen die oberen Geschosse nicht selten in die Straße hinein, um so mehr Raum zu gewinnen. Die strikten städtischen Auflagen zur Vermeidung der gefürchteten Feuersbrünste schreiben Schornsteine vor. (Die neuartigen, gekachelten Öfen sind eine ersehnte Wohltat und der Stolz des gut gestellten albischen Haushaltes.) Darüber hinaus sind viele Häuser aus Brandschutzgründen mit Schieferschindeln gedeckt und mitunter auch verkleidet.

Wohlhabende Bürgerhäuser rühmen sich sogar Butzenscheiben und kunstvoll ausgeführter Inschriften und Verzierungen, denn man zeigt seinen Wohlstand gerne vor. Viele Häuser tragen einen, meist von ihren Schnitzereien oder sonstigen Auffälligkeiten abgeleiteten Namen. Handel- und Gewerbetreibende zeigen dies mit einem auffälligen Aushängeschild an, das auch Leseunkundigen schon von weitem zeigt, wo er das Gewünschte erwerben kann.


THAME
N
200 m
nach
Twineward
Amber
nach
Gimil-dum
nach
Dungarvon
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27

7: Schon das kunstvoll geschmiedete, versilberte Wirtshausschild zeigt, dass **Faust und Pfeil** das beste Gasthaus am Platz ist. Hier verkehren reiche Kaufleute und der wohlhabende Adel. Ohne entsprechende Kleidung wird man schon am Eingang von kräftigen Wachen höflich, aber bestimmt, abgewiesen. Abenteurer niedriger Grade sehen das Innere des Hauses höchstens, wenn sie von einem reichen Gönner eingeladen werden. Dafür können sie sich später etwas auf ihre Erfolge einbilden, wenn sie sich erst einmal die Übernachtung oder ein mehrgängiges Mahl im *Faust und Pfeil* leisten können.

⌘ Ausgezeichnete Unterkunft und Verpflegung; Informationen; Kontakte

8: Im **Rathaus** befinden sich die Räume der Stadtverwaltung, das Stadtarchiv, ein Gerichtssaal für kleinere Vergehen und die Amtsstube des Bürgermeisters **Ledwin MacAelfin**.

⌘ Stadtarchiv

9: Die Kräuterkammer von **Marwyn MacConuilh** ist einer der Läden rings um die Magiergilde, wo Zauberer die meisten Materialien erwerben können, die sie zum Ausüben ihrer Kunst brauchen. Hier kann man gegen gutes Geld auch so manches magische Mittelchen erwerben. Marwyn ist früher als Magier selbst auf Abenteuer ausgezogen und weiß so manches zu erzählen. Wenn Jungabenteurer genügend Geduld aufbringen, sich die alten Geschichten anzuhören, so gibt er ihnen den einen oder anderen wertvollen Tipp. Außerdem ist er auch bewandert in Tier- und Pflanzenkunde.

⌘ Zaubermaterialien, Zaubermittel; Hintergrundinformationen

10: Das **Gildenhaus der Magier** in Thame ist das Hauptquartier der *Gilde des Weißen Steins,* die für den ganzen Städtebund des Weald zuständig ist. Hier befindet sich auch die größte Bibliothek mit Büchern über Zauberei in ganz Nordalba - abgesehen von den Zwergenstädten. Der Gilde gehören auch eine Reihe von Zwergen an, die gleichzeitig Mitglied des *Runenkreises* von Gimil-dum sind, der für das Reich des Zwergenkönigs zuständigen Magiergilde. Die Gilde von Thame ist stark von den magischen Künsten der Zwerge beeinflusst, und in ihren Reihen befinden sich einige fähige Thaumaturgen, die magische Artefakte erschaffen und auch an zahlungskräftige Kunden verkaufen - ein Gewerbe, das mit für den Wohlstand der Stadt verantwortlich ist. Aus diesem Grund spielt das Gildenoberhaupt **Arlena NiConuilh** auch eine wichtige Rolle im Geschäftsleben und in der Politik von Thame. Zauberer auf der Durchreise können für einige Tage in den Gästezimmern des Gildenhauses unterkommen.

⌘ Bibliothek; Identifikation magischer Artefakte; Informationen über Zauberei; nützliche Zaubersprüche; Lehrmeister für Zauberer; Unterkunft für Zauberer auf der Durchreise

11: Im **Haus der Wunder** verkauft die Berggnomin und Thaumaturgin **Kelda Glitzerfels**, Waldurs (s. **18**) Nichte, Talismane, Amulette und andere einfache magische Artefakte. Sie hilft gegen eine Gebühr auch bei der Identifizierung von unbekanntem Zauberwerk, das Abenteurern in die Hände gefallen ist, und sie kauft Gegenstände an, mit denen diese nichts anfangen können.

⌘ An- und Verkauf von Zauberwerk; Identifizieren der Wirkung magischer Artefakte

12: Im **Wachquartier** sind die Stadtwachen untergebracht, die keine Familie in Thame haben. Hier lebt auch die zweite Stellvertreterin des Stadtvogtes, Nachtvogt **Linnet NiTuron**, die nach Einbruch der Dunkelheit für die Sicherheit in den Straßen von Thame verantwortlich ist. Sie ist eine zähe frühere Abenteurerin, die alle Schliche kennt und am meisten zur Aufklärung von Verbrechen in der Stadt beiträgt. Im Wachquartier befinden sich auch Aufenthaltsräume für die Stadtwachen, wenn sie sich von ihren Rundgängen ausruhen, und im Keller der **Kerker** der Stadt. Hier werden Trunkenbolde zur Ausnüchterung und Übeltäter bis zu ihrem Prozess eingesperrt.

⌘ Informationen; evtl. Hilfe bei Verbrechen

13: Der einbeinige Kobold ist eine Kneipe eher zweifelhaften Rufes, die sich dennoch besonderer Beliebtheit beim abenteuerlustigeren Teil der Bevölkerung von Thame erfreut. Der Wirt **Jarratt** schenkt preiswertes und dennoch trinkbares Bier aus, während man seine Weine und Whiskys besser erst versucht, wenn man nicht mehr nüchtern genug ist, um zu merken, was die Kehle herunterrinnt. Die Bänke und Tische sind besonders stabil, denn nur so überstehen sie die regelmäßigen Wirtshausschlägereien. In dieser Kneipe finden Abenteurer Gleichgesinnte und eventuell auch den einen oder anderen (Nichtspieler-) Gefährten für Aufträge, die spezielle Fähigkeiten erfordern, die die Spielerfiguren selbst nicht besitzen.

⌘ Nichtspieler-Gefährten; Informationen

Der einbeinige Kobold ist auch die Stammkneipe der **Grenzgänger**. Nach außen hin sind das Leute, die das Grenzland im Norden und das Artrossgebirge gut kennen, und die sich als Pfadfinder und Kundschafter anheuern lassen. Weniger bekannt ist, dass die Grenzgänger auch oft die Grenzen des Gesetzes überschreiten: ihr lockerer Bund, die *Grenzgänger-Gilde,* ist eine Tarnorganisation für Diebe und Schmuggler, deren geheimes Hauptquartier in einem ausgebauten Kellergewölbe unter der Altstadt von Thame liegt. Zu dieser Organisation gehören sogar einige Zwerge, mit deren Hilfe Waren aus Gimil-dum unter Umgehung der königlichen Zölle herausgeschmuggelt werden. Das Oberhaupt der Grenzgängergilde ist der **Gesichtslose**, der seinen Gefolgsleuten nur mit einer seidenen Gesichtsmaske entgegentritt, die allein die Augen freilässt. Nur seine drei Stellvertreter kennen seine wahre Identität und wissen, wie man mit ihm in Kontakt tritt. Der illegale Zweig der *Grenzgänger-Gilde* bietet den Mitgliedern Ausbildungsmöglichkeiten in weniger legalen Fertigkeiten. Bevor eine Spielerfigur Kontakt zu den Dieben Thames knüpfen und ihr Vertrauen erwerben kann, wird aber eine Zeit vergehen.

⌘ Hehlerdienste; Lernmöglichkeiten für Halbwelt- und Unterweltfertigkeiten

14: MacAelfins Badehaus ist ein beeindruckendes Anwesen, das müden Händlern und Abenteurern nach Wochen auf der Straße Entspannung aller Art bietet. Im Badehaus kann man in großen Bottichen den Staub oder Schlamm der albischen Straßen abwaschen und sich dabei an Speis- und Trank laben. Der Barbier **Otho** sorgt für den nötigen Haar- und Bartschnitt und zieht bei Bedarf auch faulende Zähne. Der Besitzer und Bader **Landis MacAelfin** ist auch ein fähiger Wundheiler, der Verletzungen behandelt und einfache und preiswerte Arzneimittel verkauft. Seine Frau **Winifred NiAelfin** betreibt in einem abgetrennten Teil ein Etablissement, in dem junge Frauen und Männer bereit stehen, sich mit Massagen und mehr um die Entspannung der Gäste zu kümmern. Dieser Teil des Badehauses wird auch gerne von Bürgern und Bürgerinnen Thames aufgesucht, die das nötige Kleingeld haben.

⌘ Möglichkeit zur Körperpflege; Wundheilungen; aktueller Klatsch

15: Der Eisenladen gehört dem Zwergenschmied **Hergrim** und seiner Frau **Arda**, die das Geschäft führt. Hergrim steht lieber mit seinen Gehilfen in der angrenzenden Schmiede am Amboss.

⌘ Grobschmiedearbeiten wie Ketten, Werkzeuge, Metalltöpfe, Hufeisen usw.

16: Der **Zwergenhof** ist der zentrale Punkt des Zwergenviertels von Thame. Die großzügige Anlage untersteht nach einem Abkommen zwischen dem Zwergenkönig und der Stadt allein seinem Vertreter, gegenwärtig dem Meister **Glarn Rabenbart**. Die Stadtwache darf das Gebiet des Zwergenhofes nur mit seiner Erlaubnis betreten. Der Zwergenhof bietet eine **Herberge** für durchreisende Zwerge, Zwischenlager für die Waren von Zwergenhändlern, einen **Schrein** der Zwergengötter und die Kneipe **Zum Hammer und Stein**, die Menschen ausschließlich in Begleitung von Zwergen und nur ausnahmsweise betreten dürfen. Hier können Zwerge in Ruhe ihr Bier trinken, ohne dem wohlmeinenden, auf Dauer aber dennoch lästigen Spott der „Langen“ über ihre Größe oder ihre Bärte ausgesetzt zu sein.

⌘ für Zwerge im Schrein Möglichkeiten wie im Tempel (**1**); Informationen über Zwerge und das Artross-Gebirge; Übersetzung von Zwergentexten; Aufträge

17: Borins Rüstkammer ist ein Laden für Waffen und Rüstungen, der von dem Zwerg **Borin Eisenhand** geführt wird.

⌘ Schwerter, Dolche, Äxte, Streitkolben, Kriegshämmer, Schilde, Metallrüstungen (auch magische zu sehr hohen Preisen) - alles ausgezeichnete Waren aus Zwergenschmieden

18: Im Laden **Glitzerfels-Gemmen** erhält man erlesenen Schmuck. Das Geschäft gehört der Berggnomenfamilie Glitzerfels aus Gimil-dum und wird derzeit von **Waldur Glitzerfels** geführt.

⌘ An- und Verkauf und Schätzen von Schmuck und Edelsteinen; Informationen über sagenhafte Schmuckstücke

19: Ähnlich wie der Zwergenhof (s. **16**), wenn auch etwas kleiner, ist der **Süderhof** ein Bereich, der den Bedürfnissen auswärtiger Händler gewidmet ist. Hier finden Händler aus den größeren Städten Südalbas und aus dem Nachbarland Chryseia preiswerte Unterkunft, Zwischenlager für ihre Waren und Hilfestellungen bei ihren Geschäften mit den Einheimischen. Gegenwärtig wird der Süderhof von Meister **Daryl MacAran** verwaltet, der gleichzeitig auch der Vorsteher des Fernhändlerringes von Thame und eine wichtige Person im Geschäftsleben der Stadt ist.

⌘ Aufträge; Informationen

20: Der staubige Zwerg ist ein preiswertes Gasthaus für anspruchslose und sparsame Kunden. Der Wirt **Fergus MacTuron**, ein typischer Albai aus dem Weald, erklärt den seltsamen Namen so: „Das Haus hieß einst *Zum fröhlichen Zwerg,* und das Wirtschaftsschild war bunt und glänzend und zeigte einen lachenden Zwerg. Der damalige Besitzer ließ Haus und Schild jahrzehntelang nicht renovieren, bis die Farbe abgeblättert und das Zwergenbild mit altem Staub bedeckt war. Damals bürgerte sich der neue Name *Zum staubigen Zwerg* ein. Ich habe alles beim Alten gelassen. Schließlich haben die Kunden sich daran gewöhnt, und für was unnötig Geld ausgeben?“

⌘ Preiswerte Unterkunft und Verpflegung; Informationen; Kontakte

21: Wealdmanns Wehr ist ein Laden für typische Waffen nordalbischer Clankämpfer. **Sheldon MacRathgar** versucht gar nicht erst, den Zwergenschmieden Konkurrenz zu machen. Er verkauft Waffen für Kampf und Jagd, die nur zum geringeren Teil aus Metallen bestehen. Sheldon ist ein ausgezeichneter Jäger und Waldläufer, der auch Anfänger ausbildet.

⌘ Speere, Kampfstäbe, Holzschilde (mit Metallverstärkungen) und vor allem Bögen und Armbrüste samt Pfeilen und Geschossen; Lernmöglichkeit für Freilandfertigkeiten

22: Bei **Ross und Esel** kann man Reit- und Tragtiere der in der Gegend üblichen Art erwerben: Pferde, die zähen Gebirgsponies, Esel und Maultiere. Teure Rennpferde und Schlachtrösser wird man bei **Royden MacCorin** vergeblich suchen, aber seine Tiere sind gesund und gepflegt. Royden unterhält auch einen Mietstall, der Tiere von Abenteurern in Pflege nimmt, während sie sich in der Stadt aufhalten.

⌘ Reit- und Tragtiere; Mietstall

23: Der billige Gillman ist ein Kramladen, in dem Abenteurer außer Waffen und Rüstungen fast alles bekommen, was sie auf ihren Reisen brauchen. **Gillman MacConuilh** wäre in seiner Jugend selbst gern auf Abenteuer ausgezogen, aber nach einem schweren Reitunfall kann er sich nur noch auf Krücken bewegen, da selbst der Versuch der Priester, ihn mit einem Wunder zu heilen, vergeblich war. Inzwischen nimmt er sein Schicksal als göttergegeben hin, brennt aber darauf, von seinen Kunden Berichte über ihre Reisen zu hören. Dadurch ist er selbst eine Art von Reiseexperte geworden, der über die waelischen Gletschergebiete ebenso bescheid weiß wie über die Wüsten Eschars. Er kann unerfahrenen Abenteurern manchen wertvollen Hinweis geben.

⌘ An- und Verkauf von Ausrüstungsgegenständen aller Art, Tipps für Reisen

24: Im **Lederhaus** verkauft **Angus MacRathgar** die Produkte der Gerber von Thame, die ihr anrüchiges Gewerbe südlich der Stadt am Ufer des Amber betreiben. Hier erhält man alles aus Leder: Taschen, Gürtel, Kleidung und Rüstungen, Sättel usw.

⌘ Lederwaren, insbesondere auch Rüstungen

25: Die **Ordensritterburg** von Thame wird von Kriegern des Sonnenordens unter dem Befehl des Ordensmeisters **Colbran de Soël** bemannt. Von dieser Festung aus schützen sie die Stadt und das Grenzland. Colbran ist ein Onkel des albischen Königs Beren MacBeorn und war ein einflussreiches Mitglied des Königsclans, bevor er sich den Ordenskriegern des Xan anschloss. Es wird allgemein angenommen, dass er im Norden nicht nur ein Auge auf die Barbaren jenseits der Grenze und auf die Unholde der Wildnis haben soll, sondern auch auf die Umtriebe der MacConuilhs und der benachbarten ebenfalls mächtigen MacRathgars.

⌘ Informationen; Aufträge; Lehrmeister für Waffenfertigkeiten

26: Das **Kloster des Heiligen Yorric zu Thame** beherbergt eine Reihe von Mönchen unter der Leitung von Abt **Almerik**, die wie ihr großes Leitbild, der Heilige Yorric, mitten im Leben stehen. Sie helfen ihren Mitbürgern mit Rat und Tat, unterhalten eine Klosterschule, in der viele Thamer ihre einfachen Kenntnisse im Schreiben und Rechnen erworben haben, und besitzen eine kleine Bibliothek mit religiösen, geschichtlichen und landeskundlichen Werken. Teil des Klosters ist ein Hospital, in dem einige kundige Mönche die Heilkunst ausüben. Priester können im Kloster für eine Zeit lang kostenlos unterkommen, wenn sie mit einer kargen Mönchszelle zufrieden sind.

⌘ Bibliothek; Behandlung von Krankheiten; Informationen; Lernmöglichkeiten für Wissensfertigkeiten; Lehrmeister für Priester; Unterkunft für Priester

27: Auf diesem Gelände liegt der **Friedhof** der Stadt.

Wichtige Personen

Almerik, Abt
Priester, Grad 20 ⌘ **26**

Arlena NiConuilh, Vorsteherin der Magiergilde
Magierin, Grad 28 ⌘ **10**

Colbran de Soël, Ordensmeister
Krieger, Grad 24 ⌘ **25**

Daryl MacAran, Meister des Süderhofes und des Fernhändlerringes
Händler, Grad 20 ⌘ **19**

Donuilh MacConuilh, Fürst und Laird
Krieger, Grad 28 ⌘ **Dungarvon**

Dvarin Doppelaxt, Zwergenkönig
Krieger, Grad 30 ⌘ **Gimil-dum**

Fiona NiConuilh, Syress up Vanashold, Herrin im Clanhaus
Kriegerin, Grad 15 ⌘ **5**

Der Gesichtslose, Herr der Grenzgänger-Gilde
Spitzbube, Grad 20 ⌘ **13**

Glarn Rabenbart, Meister des Zwergenhofes
Krieger, Grad 5 ⌘ **16**

Kenrik MacRathgar, Stadtvogt
Krieger, Grad 10 ⌘ **4**

Ledwin MacAelfin, Bürgermeister
Normaler Mensch, Grad 0 ⌘ **8**

Linnet NiTuron, Nachtvogt
Glücksritterin, Grad 12 ⌘ **12**

Sebert, Tempelherr und oberster Priester
Priester, Grad 24 ⌘ **1**

Walden MacRathgar, Vorsteher der Handwerkergilde
Normaler Mensch, Grad 0 ⌘ **4**

Wilfryd MacConuilh, Waffenmeister und Hilfsvogt
Krieger, Grad 15 ⌘ **4**