



# Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an [webmaster@borbarad-projekt.de](mailto:webmaster@borbarad-projekt.de) oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

## Alptraum ohne Ende – Meistertipps und Vorlesetexte

[ Adrian Breul © 2003 | [adbreul@aol.com](mailto:adbreul@aol.com) | 14-07-03 ]

### Vorspiel

Diesen Traum hat ein Efferdgeweihter gehabt, er kann für andere Geweihte leicht abgewandelt werden (Tier etc.).

Du bist auf dem Meer, in einem Boot. Um dich herum tummeln sich die Delphine, vor dir liegt eine Insel mit einer schwarzen und einer roten Bergkette, wie Sicheln ziehen sie sich über die Insel. Du beobachtest Fischer bei ihrer efferdgefälligen Arbeit. Plötzlich steigt eine schwarze Wolke aus einem Berg. Asche regnet auf Strand und Meer herab, Steine sprudeln hervor und treffen Mensch und Tier. Aus dem Vulkan steigt Feuer auf, schwarz und rot mischen sich Asche und Feuer in der Luft, der Himmel färbt sich in schwarze und rote Wolken. Die Menschen am Strand werden von Steinen erschlagen und von Lawa überflutet. Auch die Delphine um dich werden von den riesigen Felsbrocken getroffen, sie bluten. Das Meer um dich herum färbt sich schwarz von Asche und rot von Blut, das Land hinter dir ebenso. Du bist allein.

### Die Anreise

Diese kann anhand des Vorlesetextes improvisierend gestaltet werden, die wichtigsten Bemerkungen finden sich im Abenteuer selbst. In die kitschigen Schilderungen des Sommers sollten zwischendurch, aber nur am Rande, die PRAios-Geweihten und Bannstrahler eingeflochten werden. Zur musikalischen Untermalung eignen sich sehr gut seichte, ein wenig sentimentale Melodien.

Des Abends, etwa eine halbe Stunde vor dem nächsten Dorf, könnt ihr sehen, wie die untergehende Sonne die grünen Hügel in ihrem Licht erstrahlen lässt. Selbst die Bauern, die auf den Feldern ihrer Arbeit nachgehen singen. Nur wenige Schritte vor euch reist ein Barde, der das Lied »Bald ist RAHjas Mond gekommen« anstimmt. (Musik aufdrehen). Selbst der PRAiot, der in einer Kutsche an euch vorbeifährt lässt ein freundliches »PRAios zum Grüße!« hören und ihr seht wie Hirten ihre, von Fliegen umschwirrten, Viehherden in den Sonnenuntergang treiben. Auf einem Hügel sitzt ein junges Paar, schaut zur untergehenden PRAios-Scheibe und umarmt sich leidenschaftlich. Der Barde hat das Lied »Für Tihlja« angestimmt, in dem er seine Angebetete besingt...

Die Wirte in den Dörfern haben Tische vor den Schankstuben aufgestellt und ihr sitzt noch lange in der warmen Nacht und betrachtet die untergehende Sonne. Junge Liebespaare schlendern an euch vorbei und auch die Bauern, die den ganzen Tag gearbeitet haben, kehren zu einem Bier in die Schenke ein.

In der Nacht hat ein kurzer Sommerregen eingesetzt und ihr riecht den würzigen Waldboden als ihr eure Reise fortsetzt, des Mittags in einem kleinen Dorf bieten einige Fernhändler Waren aus exotischen Ländern an – Wein aus dem Yaquirtal, tulamidische Herrenschminke, gar etwas Seide aus Al’Anfa – und als ihr weiterreist seid ihr rasch in Begleitung einer kleinen Gauklertruppe, die auf dem Weg ins Tobrische ist. Ein südländischer Feuerschlucker – lange schwarze Haare, freier muskulöser Oberkörper – zeigt euch seine Kunst, doch auch ein paar Tänzerinnen aus Almada – schlank, braungebrannt und nur in durchsichtige Seide gehüllt – schauen euch mit großen Augen an und lauschen euren Geschichten. In schnellem Schritt marschieren einige Ritter des Ordens Bannstrahl PRAios an euch vorbei in den Sonnenuntergang.

Abends gesellt ihr euch noch lange zu den Gauklern und auch einige Kaufleute setzen sich mit dem Wein des Vorjahres zu euch und geben ihn zu den letzten Sonnenstrahlen des Tages großzügig an euch.

Die Mädchen aus Almada (Alina, Rhianna und Saya, Rhianna und Saya sind Zwillinge) setzten sich zu euch und rücken je später der Abend fortschreitet immer näher...

Die Weiterreise am nächsten Tag tretet ihr erst am Mittag an und stoßt auf Kutschen der PRAioskirche, die rasch an euch vorbeifahren. Leider habt ihr euch an einer Weggabelung von den Gauklern getrennt, doch einer der Weinhändler nimmt euch auf seinem Fuhrwagen mit und überlässt auch euch eine Amphore. Ihr lasst also – auf dem Wagen sitzend – die Beine baumeln und blickt auf die weiten Weiden und die Herden der gefleckten Bornländer Bunten. Dem Händler schließt sich eine Thorwaler Skaldin an (Sleika) – eine Frau von sicherlich 1,80 Schritt, mit tätowierten muskulösen Armen, aber zartem Blondhaar in dem die Sonne spielt und mit einer kristallklaren, aber melancholischen Stimme singt sie Lieder ihrer Otta. Neben dem guten Weidener Bier lasst ihr euch am Abend auch etwas vom Premer Feuer der Skaldin schmecken, einige Bannstrahler die auch hier eingekehrt sind betrachten euch mißtrauisch, doch ihr sitzt noch lange da und erzählt euch Geschichten. Die Bannstrahler sind wohl noch vor Sonnenaufgang weitergereist und vormittags, als ihr euch mit Skaldin, aber ohne Händler reisefertig macht, marschiert noch ein PRAiosgeweihter mit zwei Novizen im Eilschritt an euch vorbei. Ein junger Weidener Barde namens Barl (klein, glattrasiert, mittellange, blonde Haare, Schöngest) lässt Sleika sein Lied für gelungen befinden. Nachdem ihr an einem Abend voller Lieder den Sonnenuntergang über den saftigen grünen Hügeln bewundert habt, reist ihr zur Sommersonne des nächsten Tages gen Baliho...

So und ähnlich kann die Anreise durchgespielt werden, die beklemmenden Gefühle kann man den (HELDEN) gut mit kleinen Zettelchen mitteilen, so stört man nicht die Schilderung, sie sollten von der Stimmung gefangen werden.

### **Die Warenschau**

Am Abend des 22. Ingerimm, einem Markttag und dem letzten Tag der Warenschau, erreicht ihr Baliho. Direkt an der Reichstraße – vor der Stadtmauer der letzten großen Stadt, die ihr seit Wehrheim erblickt – ist die Festwiese der Warenschau. Sie ist wohl schon vor-

bei – denn die Bühnen sind schon teilweise abgebaut und einige Händler räumen bereits ihre Stände ab. Doch noch immer ist die Festwiese von geschmückten Zelten, Wagen und Buden bedeckt. Rechts neben dem Stadttor haben einige Kleinkrämer noch ihre Waren ausliegen, links von euch sind »Norholts Kuriositätenkabinett« in einem blauen Zelt und »Allerlei Nützliches – Meister Retos Waren« neben anderen Kuriositätenhändlern in einem Karre angeordnet. An der Stadtmauer haben noch zwei einfache Buden – große Bierauschänke geöffnet und auch der Geruch von Kuchen und Süßspeisen aus dem Zelt einiger Zuckerbäcker steigt euch in die Nase. Hie und da haben auch einige Wahrsager ihre dunklen Zelte – meist durch das Symbole eines Auges oder einer Kristallkugel gekennzeichnet – aufgeschlagen und aus einem kleinen braunen Zelt vor euch dringen Schmerzensschreie, es ist das Zelt des »Zahnreißers Alrik«.

Die Wiese westlich der Reichsstraße wird von einem reisigen grün-weißen Festzelt, das mit den Wappen Weidens (silberner, grimmer Bär auf grünem Schilde, gehalten von Greif und Löwe, dahinter ein Weidenbaum, darauf der Herzogskrone) und Balihos (zwei silberne Wagenräder auf rot, darüber eine Mauerkrone) geschmückt ist. Davor kauern schläfrig einige Marktwachen auf einer Bank.

Sicherlich habt ihr schon imposantere Warenschauen und Feste gesehen, aber so viel Vieh wie hier – immerhin haben sich hinter den Zelten die Viehhändler postiert wohl noch nicht. Und immerhin ist auch noch die Bühne einer Gauklertruppe aufgebaut, eben absolvieren ein Junge und ein Mädchen – wohl noch keine zehn Götterläufe alt – eine Jongliernummer.

Die (HELDEN) können noch ein paar, unwichtige, Ausrüstungsgegenstände bei den Krämern auf der Festwiese erwerben und eine Wahrsagerin (Selinde: sehr alt, schrullig, faltig, dunkel-mysteriös, Modell: Märchenhexe) kann einem (HELD) (dem künftigen ersten Gezeichneten) die Karten legen.

Selindes Gesicht ist tief im Schatten der dunklen Kapuze verborgen, betörende Düfte steigen dir aus den verschiedensten Ecken des Zeltes in die Nase. Deine Lider werden schwer, du kannst ihre knochige, mit Altersflecken bedeckte Hand nurmehr verschwommen erkennen, als sie die erste Karte aus dem Stapel zieht. In der Mitte des alten Tisches wird sie abgelegt: »Hier bist du, du bist...der Erzdämon (schlucken) – große Macht umgibt dich – um dich herum sind (nacheinander legt sie vier Karten um die mittlere herum, ein kleines Rad): der Magier des Eises, der König des Eises, der Ritter des Eises und die Erd-Zwei. Das Leben in seiner Schwächsten Form, darum die Macht des Eises, Tod und Stillstand und in der Mitte bist du – ist der Erzdämon – dafür verantwortlich...

Erklärung: Die Karten sehen den (HELDEN) schon als Träger des Rubinauges, doch das ist noch mit Liscom verbunden, daher wird unser (HELD) als Erzdämon dargestellt. Die drei mächtigen Eiskarten stehen für Stillstand und Zeit, die Erd-Zwei steht für sehr schwaches Leben. die Karten zeigen also wie das Leben (Erde) von der Zeit (Eis) erdrückt wird und das Rubinauge ist verantwortlich.

Ihr betretet das große Festzelt und vor euch ist eine verwaiste Tanzfläche, zu eurer Rechten bereiten sich auf einer Empore einige Musiker auf den Abend vor, zu eurer Linken sitzen auf einer zweiten Empore wohlhabende Herrschaften, adlige Herren und Damen, darunter auch Avon von Moosgrund – der das letzte Kaiserturnier in Gareth gewonnen hat – und die Geweihtenschaft (von den Dienern des PHEx abgesehen) in ihrer Festkleidung. Hinter der Tanzfläche sitzen an langen Tischen, auf langen Bänken ein paar hundert Gäste, und es kommen immer neue hinzu. Alle Anwesenden haben ihr Praiostagsgewand angelegt. Die Brauergilde hat einen Ausschank aufgestellt, an dem debattierende Viehtreiber stehen. Immer wieder seht ihr, in der Menge verteilt, grimmig dreinblickende Gestalten

(hauptsächlich Männer) in einfachen weißen Roben, die Gäste beobachten oder sich hin und wieder tuschelnd zu Grüppchen zusammenfindend.

Die Musiker beginnen zu spielen und die Tanzfläche füllt sich rasch als zum Klopphenauer aufgerufen wird. Immer wieder werdet ihr bewundern von der Festgesellschaft angeblickt.

Die (HELDEN) lernen sich hier unter Umständen kennen, wahrscheinlich dadurch, dass sie sich die interessantesten Geschichten erzählen können. Die übrigen Gäste hören gespannt zu, geben vielleicht auch mal ein Bier aus und bieten einem saufstigen (HELDEN) ein Wetttrinken an. Zur Auflockerung kann es auch zu einer Prügelei kommen, weil ein Gast – betrunken – am Bierausschank für Unfrieden sorgt. (kann sich keinen Krug mehr leisten und will »nur noch 'nen kleinen Schluck«). Außerhalb des Zeltes kann es auch zu einem »Spuckwettbewerb« kommen. Tabak oder ähnliches werden aus einiger Entfernung in einen Napf gespuckt. (Regeln: Ist über den Fernkampfwert abzuwickeln, »Spucken« gilt als Spezialtalent, dass bei Weidenern und Schelmen (anderen nach Gutdünken) aktiviert ist, Andere müssen wohl oder übel auf den Basiswert ausweichen.)

Am Abend kann die Gruppe in einer mittelprächtigen Herberge einkehren (Q5-6/P7-8). Namen: »Torkelnder Bär«, »Zum vollen Krug«...s.u. (natürlich – wie immer – mit Bierbrot und Knoblauch auf den Tischen)

### **Baliho**

Am nächsten Tag werden zum ersten Mal »dicke Kartoffeln« serviert (Mittagessen). Als weiteres reguläres Ereignis bietet sich »der Vollstrecker« an. Außerdem sollten die Viehtreiber beschrieben werden, auch ein paar Kühe in Süderstadt selbst sind sicher zu beobachten. Die Gruppe wird am Abend Lares im Nordstern treffen und kann sich am Tag noch in Baliho rumtreiben. In der Südstadt stinkt es, die Wege sind kniehoch mit Schlamm und Unrat bedeckt, fast alle Häuser sind hölzern und man kann sich auf dünnen Holzstegen an ihnen vorbeibewegen, ohne in den Schlamm zu treten. Nur die breite Straße, die durch die Stadttore auf die Reichsstraße führt ist gepflastert und einigermaßen sauber. Hin- und wieder sitzen Kriegsheimkehrer am Wegesrand, die um milde Gaben betteln. Baliho ist für seine Lederwaren berühmt, die auch überall angeboten werden.

Grafenstadt: In die Burg (1) werden die (HELDEN) nur eingelassen wenn sich unter ihnen ein echter Adliger oder ein Geweihter des PRAios oder der RONdra befindet. Der Verwalter (klein, Glatze, schmierig) hat keine Zeit für die (HELDEN), aber was sollten sie auch in der Burg. Avon ist schon nach der Feier ins Orkgebiet aufgebrochen, darum kann er sie auch nicht empfangen. Bei großem Druck werden sie zum Landvogt Angrist von Baliho (anscheinend ein Rittersmann ohn Fehl und Tadel: Werheimer Bürstenhaarschnitt, Kaiser Alrik Bart, groß, kein großer Redner) geführt, der ihnen auch eine Art Empfehlungsschreiben ausstellen kann. Der RONdratempel (2), nach dem Orkensturm erbaut, ist ein prächtiges Wehrgebäude, mit einer großen RONdra-Statue und einem großen steinernen Altar. Die Geweihte, Irme-gund Malthuser (groß, vernarbt), eine Veteranin aus dem Orkensturm, widmet sich mit Inbrunst ihrer Aufgabe und nimmt jeden Besucher ins Gebet. Zum PRAiostempel (3) werden die (HELDEN) nicht vorge-lassen, können aber die Kutschen entdecken (Sinnesschärfe +5, siehe AoE S.22). Die Markthalle ist sicher imposant anzusehen, doch hauptsächlich auf die Belange der »Viehstadt« ausgerichtet, man ist aber – mit Verweisen auf die Räuberbarone und Orks – dem Waffenhandel gegenüber nicht abgeneigt. In der Bibliothek (5) finden sich (fast) nur Weidener Standardwerke (s. u. und AoE S.23f). Die Bewohner der Grafenstadt sind arrogant, reich und blicken auf »Andere« herab.

Südstadt: Der PHEx-Tempel (9) ist offen zu erkennen, zwar nur ein normales Fachwerkhaus, aber eindeutig mit den Symbolen des Gottes geschmückt. Die Gruppe sollte nicht zu auffällig werden, weil die hartgesottenen Gardisten sonst schon zupacken, aber in Herbergen werden sie immer wieder zum einen

auf ihre Heldentaten angesprochen zum anderen vor den Räuberbaronen gewarnt. Außerdem können sie in Erfahrung bringen, dass die Stadt eigentlich von den Rinderbaronen beherrscht wird. Eine Schuldnerin, eine gewisse Marissa (klein, ärmlich, Modell: Magd), bittet die (HELDEN) außerdem Jobdan Boswitz, »dem zehn wahrhafte Barone Gold schulden«, einen Beutel mit Dukaten zu übergeben, am Abend im Nordstern. Die Balihofer erzählen auch gerne die Geschichte, wie Brin, der Reichsbehüter, dazu kam Graf von Baliho zu werden: Als Gräfin Praiodane Falkenstein – die Rabenmund-Buhle – verbannt wurde, galt der Weidener Brauch, dass, wer zur PRAiosstund das Stadttor durchschreite zum Grafen würde. Waldemar ernannte den »Ritter Unbekannt« zum Grafen, erst da wurde klar, dass es sich um Brin handelte. Im Nordstern treffen die (HELDEN) auf Lares, der ihnen – mürrisch – von den »dicken Kartoffeln« erzählt, außerdem können sie weitere Gäste kennenlernen. Außerdem lädt Mutter Linai die Gruppe für den nächsten Abend wieder in den Nordstern ein.

Am nächsten Tag können die Ereignisse »ein echter Ritter« und »eine Hinrichtung« stattfinden, außerdem bieten sich noch ein paar amüsante Szenen an: Eine Rauferei in einer Taverne, ein ausgekommenes Schwein in einer Metzgerei und vielleicht ein »Spuckwettbewerb« in einer Schenke (s.o.) Am nächsten Abend findet neben der Vision Mutter Linais noch die Begegnung mit R.C. Sapallyo statt, wenn die (HELDEN) noch in Stimmung sind, könnte auch einer amourösen Begegnung mit Falk (beispielsweise) nichts im Wege stehen. Nach der Besprechung im TRAvia-Tempel am folgenden Tag, findet noch das Ereignis »Haltet sie auf« statt, sonst ist die Gruppe wohl sehr von den Ermittlungen beansprucht.

### **Im Nordstern**

Nun soll es also in den Nordstern gehen, das luxuriöseste Spielhaus vor Ort. Es liegt im Nordosten der Stadt, nahe der Stadtmauer. Ihr geht zunächst auf der Hauptstraße, biegt dann aber auf eine mit Schlamm bedeckte Gasse ein und versucht euch auf den dünnen Holzstiegen an den Häusern zu halten. Schon aus einiger Entfernung könnt ihr die blaue Glaskuppel erkennen, wie sie bei vielen EFFerdttempeln üblich ist.

Ihr biegt auf eine weitere Straße ein, die auf einen kleineren sauberen Platz führt. Vor euch liegt das Spielhaus aus weißem Marmor. Mit den Messingverzierungen an den Fensterrahmen, den Fackelhaltern und der warmen Laterne über dem Eingang strahlt das Spielhaus eine ruhige Atmosphäre aus.

Auch die sicherlich vier Schritt hohe massive Tür und die Marmortreppe davor erinnern an einen Tempel. Vor der Tür halten zwei mit Hellebarden bewaffnete Krieger Wache und ein zwergenhafter Tulamide – in einer dunkelblauen Galauniform mit goldenen Schnallen, die einen Großadmiral gelb vor Neid werden ließe. Doch auch die kann seinen Buckel nicht verdecken und auch das hinkende Bein und das faltige Gesicht mit spärlichem Bart erinnern an einen Ausrufer einer Gauklertruppe. »Bei PHEX! Wollt ihr in den Nordstern so sagt wer ihr seid!«....

Während ihr wartet – und mit euch noch einige andere, könnt ihr beobachten wie einige Stutzer, eine TRAviageweihte samt Gefolge und eine schwergewichtige Frau, die über und über mit Schmuck bedeckt ist einfach eintreten – offensichtlich Stammgäste...

Endlich werdet ihr durch das Portal gelassen und kommt in eine Eingangshalle, die vor Marmor und Messing prunkt. Links und rechts von euch sind zwei Garderoben, hinter denen ein hünenhafter Norbarde, glatzköpfig mit beeindruckendem Schnauzbart und sicherlich zwei Schritt groß, und eine noch etwas größere rothaarige Thorwalerin mit tätowierten Oberarmen stehen. »PHEX zum Gruße, wir nehmen gerne Mäntel und Waffen in Empfang«...

Der Saal hinter der Tür ist noch nicht gefüllt. Er ist sicherlich sieben Schritt hoch und in der Decke erkennt ihr die blaue Glaskuppel. Im Saal stehen etwa zwei Dutzend runde Spieltische aus edlen Hölzern, jeweils von einem Kerzenleuchter aus Messing geziert. Euch gegenüber befindet sich eine kleine Bühne auf der zwei Musiker eine ruhige Melodie spielen, vor Bühne stehen drei etwas größere Tische. Rechts und links befindet sich jeweils eine Empore in über drei Schritt höher, unter der weitere Tische, Glücksräder und andere Wettspiele stehen, dazu jeweils ein Ausschank.

Offensichtlich kann man sowohl mit einem hauseigenen Spielleiter – erkenntlich an roten Uniformröcken, als auch ohne spielen. Zwischen den Spieltischen eilt Schankpersonal umher...

Auf der Empore sitzen offensichtlich wohlhabendere Besuch, die sehen möchten, aber auch gesehen werden wollen. Tische – mit Tischtüchern – stehen so, dass man den Saal überblicken kann. Über der Bühne ist ein weiterer Ausschank, wo es einige Köstlichkeiten gibt. Über dem Eingang hingegen ist die Empore durch schwere Vorhänge von den hinteren Räumen – wahrscheinlich Separees abgetrennt.

Die Stammgäste, die ihr gesehen habt gehören zu den beeindruckendsten Besuchern des Nordstern, zur TRAviageweihten hat sich inzwischen eine der RAHja gesellt, auf der Empore sitzt ein fahriger Mann, der ebenfalls mit Schmuck überhäuft ist. Ein etwas verweichlicht aussehender Liebfelder in teurer Elfenkleidung unterhält sich mit einer Spielerin, die eben noch einen Stutzer ordentlich ausgenommen hat. Sie ist einer eher maskuline, aber dennoch RAHjagefällige Erscheinung, dem eben unterlegenen Stutzer, ein junger Mann mit gepudertem Backenbart, wendet sich ein Moha zu, mit langen blauschwarzen Haaren und, deutlich sichtbar, da er zu seinem Schlapphut nur Stiefel und einen Rock trägt, einem leichten Bauchansatz.

Das Schankpersonal – allesamt hübsche Jungen und Mädchen – zieht sich auch hin- und wieder mit einigen Gästen in die Separees zurück. (...).

Ihr habt euch mit Mutter Linai an einem Tisch auf der Empore niedergelassen. Neben ihr sitzen eine mollige Novizin und ein Tempeldiener mit Halbglatze. Ebenfalls am Tisch sitzt eine RAHjageweihte, im durchsichtigen Ornat. (...)

### **Linai erzählt**

Was wisst ihr eigentlich über diesen Hilberian, den selbsterklärten Boten des Lichts, ich habe von Durchreisenden allerhand gehört.

Wie seid ihr denn angereist....durch Gareth, was gibt es denn neues von der kaiserlichen Familie?...

Im Tempel ist uns vor ein paar Monden etwas lustiges passiert. Ein junger Tulamid' kam betrunken zu uns und hielt uns wohl für eine RAHjatempel oder für ein Hurenhaus. Auf jeden Fall hat er sich direkt vor dem Altar ausgezogen und nach Befriedigung durch RAHja verlangt. Ich hab' ihn dann an Schwester Nidara weiter verwiesen, die konnte ihm sicher helfen...(zeigt auf sie, lacht)

Wir hatten auch mal eine junge Novizin, die alles mögliche vergessen hat, die Suppe für die Armen hat sie auf dem Ofen stehen lassen, das Gebet in der Andacht versäumt und, das war das Beste, hat sie einen Bannstrahler der sich bei uns erkundet hat – nach was

weiß ich nicht mehr – eine Suppe hingestellt und gesagt« »Greif nur zu armer Mann, wir helfen auch den Armen, im PRAiostempel wird es dir nicht so gut ergehen..«

Baliho, ja, Baliho ist schon eine Stadt in der man allerhand erleben kann. Besonders hier in der Südstadt, oder dem »Ochsenviertel«, wie es die Pfaffen und Grafen nennen. Wir hatten eine junge Rittsfrau aus Garethien hier, die sich mit den Rinderbaronen angelegt hat. Nachdem ihr die Rinderbaronin Marja Ganjeff den Mantel schmutzig gemacht hat (armes Mädchen, Mäntelchen dreckig) hat sie die Rinderbaronin zum Duell gefordert – und Marja hat als Waffe das Glückspiel gewählt. Natürlich hat die Adelsbraut verloren und hatte ewig Schulden. Daraufhin wurd' sie für drei Tage an den Pranger gestellt. War schon ein lustiger Anblick...

### Erkundigungen

Ihr habt euch auf den Weg zum TRAviatempel gemacht, der nur wenige Schritt nördlich des Marktplatzes liegt. Wenn der in drei Schritt hohe umlaufende Fries und die Schlange der Armen und Bettler die sich ihre morgendliche Schale Suppe abholen möchten nicht wäre, könnte man das Haus für eine Lagerhalle halten. Ihr drängt euch an den Wartenden vorbei in die Tempelhalle, wo eine junge braunhaarige Novizin mit großen Augen die Suppe an die Armen ausschenkt.

Auf die Frage hin drückt euch die Novizin die Suppenkelle in die Hand: »Ich werde euer Begehr weitertragen, kümmert euch in dieser Zeit bitte um die Armenspeisung« Damit verschwindet sie durch eine Tür.

Nach kurzer Zeit, in der ihr Suppe an Arme und Kranke ausschenkt, kommt die Novizin zurück und geleitet euch durch eine Tür.

Mutter Linai sitzt in einer kleinen gemütlichen Sitzecke und bedeutet auch euch Platz zu nehmen: TRAvia zum Gruße, entschuldigt bitte meinen gestrigen abrupten Aufbruch nach der Vision...«...

Ihr sollt also diesen Fall aufklären, denn ich habe große Sorgen was mit der Kirche der Jungen Göttin geschieht, wenn die Bannstrahler die Dinge in die Hand nehmen.

Reo C. Sapallyo kann nicht sehr viel zur Lösung beitragen, er weiß, dass TSA-Geweihte schon häufig von Bannstrahlern für häretische Umtriebe verantwortlich gemacht werden. er möchte nach der Aufklärung über alles informiert werden und warnt vor Leichtsin. Außerdem weist er auf Gerüchte über einen Magier namens Korobar hin, den »Schrecken der Tobimora«, der wieder umgehen soll. Falls die (HELDEN) sympathisch sind, erzählt er auch, dass es in letzter Zeit Kunde von mehreren Visionen, die sich auf die Rote und Schwarze Sichel beziehen könnten auftreten – und die gemeinsam vor einer Gefahr warnen – gibt, und er dieser nachgeht.

Da Avon nicht mehr in der Burg ist – die Gruppe sich aber glaubhaft als seine Bekannten ausgeben können, wird ihnen sicherlich ein Geleitbrief ausgestellt, der das Anliegen der TRAvia-Kirche unterstützt. Das wird der Landvogt Angrist von Baliho erledigen. Wichtig wäre es auch eine Karte aufzutreiben, außerdem können Fregmente der Orakelsprüche in der Bibliothek agefunden werden.

## Die Reise

Auf dem Weg nach Anderath reisen die (HELDEN) an vier kleinen Weilern vorbei:

Ihr erreicht einen der euch inzwischen bekannten Weidener Weilern, der aus vielleicht einem Dutzend Hütten und Häusern besteht. Nur eins der Häuser ist aus Stein, die übrigen sind aus Tannenholz, im Zentrum des Weilers steht ein altersschwacher Wachturm.

Das Steinhaus ist eine Schmiede, ein Weiler hat 3W6 mal 10 Einwohner. Hier leben größtenteils freie Bauern, von denen einige dennoch Schulden bei einem Rinderbaron haben. Von Dragenfeld hat man kaum etwas gehört, höchstens ein »Da sagen sich Fuchs und Hase gute Nacht« ist in Erfahrung zu bringen. Neben den unvermeidlichen Warnungen vor den Räuberbaronen im Osten.

Vom PRAiostempel hallen acht dumpfe Gongschläge herüber, es geht los. Zu strahlendem Sonnenschein und klarem Himmel verläßt ihr Baliho gen Norden und reist auf der Reichsstraße Richtung Trallop. (I) Ihr begegnet vereinzelt Händlern, die auf dem Weg nach Trallop, oder über Tobrien ins Bornland sind, doch die Straße ist zur Zeit eher verwaist. (II)+(III) Die grünen Hügel reichen bis zum Horizont und die Viehherden streben ihm entgegen, doch irgendwo im Rahja beginnen die ersten Ausläufer der Schwarzen Sichel. (IV). ihr seid durch den letzten Weiler vor Anderath hindurch gereist und erkennt nach etwa drei Stunden Reise das Dorf vor euch.

Nach drei Stunden erreicht die Gruppe Anderath, wo es von Rondrianern und Abenteurern nur so wimmelt. Wie in Erfahrung zu bringen ist, wollen diese der gepflasterten Straße gen Rhodenstein folgen, um gegen Orks zu kämpfen. In Anderath lässt sich, sofern nicht schon in Baliho geschehen, eine Wegbeschreibung (mit Karte) auftreiben, zu der auch Warnungen vor Räuberbaron Terkol von Buchenbruch präsentiert werden

Von Anderath führt eine Straße nach Westen Richtung Rhodenstein – deswegen haben sich hier wohl Ritter und Abenteurer versammelt, die erste Schenke an der ihr vorbei reitet scheint gerammelt voll, am PERaine-Tempel hält sich eine Gruppe Bannstrahler auf. Von Norden her kommt ein PRAiosgeweihter auf euch zu, respektgebietend schaut euch der großgewachsene Mann, dem sich die Bannstrahler inzwischen angeschlossen haben, in die Augen. Er hebt die Hand: »PRAios zum Gruße! (...) Dann dürfen wir euch bitten an einer Besprechung auf einem Gutshof nördlich der Stadt teilzunehmen, folgt uns doch.«

Ihr habt Anderath verlassen und seid Richtung Norden unterwegs, als euch der kleine Wehrhof auffällt. Stark befestigt gegen mögliche Angreifer, doch das wirklich erstaunliche ist, dass um den Hof herum mehrere Zelte aufgebaut sind und die ganzen Kutschen der PRAioskirche, die euch in den letzten Tagen aufgefallen sind offensichtlich hier stehen. Überall weht das Greifenbanner.

Durch die Zelte hindurch werdet ihr in den Hof gelotst, ihr gelangt in einen großen Saal und der Geweihte und die Bannstrahler stehen still, als sie von den bereits Anwesenden begrüßt werden: PRAios zum Gruße!

In der Mitte steht ein PRAiosgeweihte im rotgoldenen Ornat des Inquisitors, ein Mittsechziger mit stechenden Augen, die euch ohne Blinzeln anstarren. »Inquisitor Amando Laconda da Vanya« stellt er sich vor. Er deutet auf einen kräftigen, blondartigen Geweihten rechts neben sich: »Praetor Brunn Baucken, Tempelvorsteher von Baliho«, dann auf einen großen, weißgewandeten, mit einem Greifenamulett geschmückten Bannstrahler in den späten Sechzigern mit weißem Bart und Halbglatze »Der Erwählte Ucurian Jago, Ordensmarschall des Bannstrahl' PRAios«. Danach zeigt er auf einen Mann in einer kostbaren dunkel-



grünen Magierrobe, einen weißen Stab haltend, braunhaarig und ein silbernes Stirnband tragend: »Thiron von Uckelsbrück, stellvertretende Spektabilität der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth« und, er zeigt auf eine Frau, schwarzhaarig, mit grauen Strähnen, in einem einfach geschnittenen Gewand mit Hermelinabsatz: »Selra Moriani, stellvertretende Spektabilität der Schule der Austreibung zu Perricum«.

»Ihr seid wegen der Verbrennung einer TSA-Geweihten im Auftrag des TRAvia-Tempels unterwegs« – während er das sagt wird euch klar, dass ihr nur weil ihr im Tempelauftrag unterwegs seid ein Rederecht habt – »bitte gebt uns alle Kunde, die ihr habt.«

Wenn sich die (HELDEN) gut benehmen wird ihnen von den Visionen erzählt, besonders der Erwählte besteht darauf, dass alle TSAtempel und Magierakademien untersucht werden müssen, während die Magier noch forschen wollen. Schließlich kommt es nach breiter Diskussion zum Schiedsspruch,

Nach dem Ende der Besprechung reist die Gruppe weiter.

Nach dieser Besprechung – die etwa zwei Stunden gedauert hat – seid ihr reichlich erschöpft und macht euch auf den Weg. Doch Braunsfurt werdet ihr wohl bis zur Dämmerung nicht mehr erreichen.

Die Sonne scheint und immer wieder kommt ihr an einem Gehöft vorbei. Die Bauern auf den Weiden sitzen ruhig bei ihrem Vieh und genießen den Sommer.

Ihr passiert auch immer mal wieder einen Weiler und sogar ein Landgasthaus liegt an der Straße.

Sie machen wohl bei Sonnenuntergang, etwa zwei Stunde von Braunsfurt entfernt halt. Entweder in einem Weiler, der den anderen ähnelt, oder einem Gehöft, das so aussehen könnte.

Vor euch liegt ein Weidener Gehöft. Es ist unverkennbar (das eines Viehzüchters/Wehrbauern/ein Bauernhof), wie ihr (an den Pferchen/der massiven Mauer/den endlosen Feldern) erkennen könnt. Ihr hört die Geräusche der Tiere und seht im Zentrum des Hofes ein gemütliches Wohnhaus (Fachwerk/Stein/Holz), daneben sind Scheune und Stall zu sehen.

Außerdem gibt es auf der Wegstrecke noch zwei Landgasthäuser:

Hinter einem Hügel kommt ein großes Haus im Spitzgiebelstil zum Vorschein, ein Weidener Landgasthaus mit dem Namen: ist. Norholts Stube (Zum Roten Stier). Daneben ein kleiner Stall, aus dem ihr das Wiehern von Pferden hört und aus dem Kamin des Gasthauses steigt eine feine Rauchfahne empor.

Über Dragenfeld ist in allen Fällen nur das oben gesagte in Erfahrung zu bringen, neben den unvermeidlichen Warnungen vor den Räuberbaronen und Interesse an Heldengeschichten gibt es den üblichen Dorfklatz: -Die Prügelei in der Schenke, -Olin, der seit er die Hexen besucht hat nicht mehr aus seine Hütte hervorgekommen ist, -Gruselgeschichten über den Pandlaril. -Wolfshag, dass noch verflucht ist, weil dort vor Jahrtausenden Drachen kämpften...Ein paar Namen für Räuberbarone, die Sie den Helden zu Ohren kommen lassen können:

- Baron Erkenhard von Wilderwald, der immer deftigen Zoll presst und eine mutige Truppe hat;
- Baron Saustecher von Trollenfeld, ein verrückter Holzfäller aus Zollhaus, in dessen Gefolge auch inige der übelsten Flüchtlinge aus dem Straflager bei Balcken sind;

- Baronin Irmetraud von Finstern, eine schlaue Frau, die sogar Goblins im Gefolge hat und für Wildereien ekannt ist.

Natürlich wird in vielen Schenken, wie fast überall in Weiden, gerne der Kloppenhauer getanzt, der von mindestens drei Spielleuten mit Flöte, Leier und Trommel gespielt und zu dem Figuren getanzt werden. Die (HELDEN) werden dazu von kichernden Mädchen oder Jünglingen mit hochrotem Kopf aufgefordert.

Am frühen Morgen marschier ihr los, als ihr etwa eine halbe Stunde unterwegs seid beginnt es leicht zu regnen, doch auch die Sonne kommt hinter den Wolken hervor. Die ersten Reisenden scheinen den Regen eher als Erfrischung im Frühsommer anzunehmen und erfreuen sich am schlanken Regenbogen, der sich am Horizont erstreckt. Aber nachdem ihr einen Weiler passiert habt, legt sich der Regen wieder und ihr erkennt Braunsfurt vor euch.

Während der Reise ist nur ruhige Musik zu spielen. Kurz vor Braunsfurt wird die Gruppe vor allem von der »Steilen Brücke« beeindruckt:

Über das langsam fließende Braunwasser spannt sich eine gewaltige Steinbrücke. Aus festen wehrhaften Steinen errichtet formt sie einen hohen Bogen über den Fluß und wenn ihr hinunterschaut erkennt ihr, daß hier selbst Schiffe, wenn auch mit umgelegtem Mast, passieren könnten. Auf der Brücke seht ihr, wie links von euch das Braunwasser in den Pandlaril mündet.

Gar lieblich liegt Braunsfurt an der Flussmündung, umgeben von einer hohen trutzigen Mauer, die vom Wetter angegriffen ist.

Eine Frau in grüner Uniform hält euch am Stadttor an....

Ihr kommt an einer Art Hafen vorbei, Stegen die ins Braunwasser münden, geschäftige Burschen die mit Karren voll Wolle und Leinen zwischen Booten und Häusern hin- und herlaufen. Im Hafenviertel liegt eine Schänke namens Aal, vom Marktplatz mit PRAios und PERainetempel aus links seht ihr das Stadttor, das Goblintor, zur Tobrischen Straße.

Natürlich werden die (HELDEN) auch hier wieder vor den Räuberbaronen gewarnt, die in Braunenklamm hausen sollen. Sonst gibt es den üblichen Klatsch:

-Jussus hat die Neunaugen den Pandlaril hochschwimmen sehen, -Ein riesenhafter tobrischer Schwarzmagier verschleppt Maiden und Jünglinge, - Die Hexen vom Blautann haben die Goblins verflucht etc.

Auf dem Weg nach Dreybircken kommt es zu keinen ungewöhnlichen Ereignissen.

Auf der Herzogsstraße kommt ihr gut voran, hie und da erstreckt sich ein kleines Wäldchen am Wegesrand, doch sonst seht ihr die Weiden mit ihren sanften Hügeln. Dort grasen – im sanften Sonnenlicht – die fetten Kühe und ihre Hirten schauen der langsam sinkenden PRAiosscheibe nach. Durch einen der kleinen Haine kommt ein Ritter mit seinem Gefolge geprescht und wirbelt ein paar Blüten auf.

Die sonnenbeschienen Weiden werden hin und wieder von Kornfeldern, die von kleinen Mauern umgeben sind, und im Sonnenlicht gülden leuchten, unterbrochen.

Im Nordosten seht ihr die Türmchen einer Burg, an der Straße liegt ein von einer hölzernen Palisade eingezäuntes Dorf, in dem eng gedrängt spitzgiebelige Häuser stehen,– die meisten windschief. Die Palisade wird von weiten grünen Weiden umgeben, auf denen einige hundert rotbraune Kühe grasen.

Die hölzerne Palisade wird nicht bewacht und ihr hört Rufe wie »Schau an, Fremde«, oder »n' Liebfelder«-

Der PERainetempel am östliche Ortsausgang ist in einem der wenigen standhaften Häuser untergebracht, doch ihr habt eher Blicke für die zwei Gestalten, die an einem Baum außerhalb des Ortes hängen und sanft im Sommerwind schaukeln.

In Dreybircken wird der Gruppe von der PERaine-Geweihten zwar Glück gewünscht, doch kaum wollen sie das Dorf verlassen, fliegt ein Bauer aus einem Fenster der Schenke und es kommt zu einer Prügelei. Außerdem ist eine ausführliche Beschreibung für die nächsten Etappen einzuholen, darunter die Anmerkung, dass man Aelderwald zwar vor Sonnenuntergang erreichen kann, danach jedoch einige Stunden auf keine weiteren Höfe stößt. Und natürlich warnt man die Gruppe auch hier vor den Braunenklammer Räuberbaronen und die Aeldewalder sollen ein Völkchen sein, dass den Hexen nahesteht, bei Runhag soll ein Riese hausen etc.

Die Straße wendet sich nun schärfer gen Osten, doch ihr folgt meist weiter dem Lauf des Braunwassers, in dem sich die Sonne spiegelt. Bald beginnt linkerhand dichter Wald, das Unterholz reicht bis an die Herzogsstraße.

Ihr hört ein leichtes Rascheln im Unterholz (...) und ein Eichhörnchen hüpfte über die Straße. Die Vögel singen und ein erfrischender Wind zieht auf.

Ein weiteres Dorf mit einer dünnen Palisade wartet auf euch. Auf der Nordseite wird es von Schaf- und Rinderweiden eingeschlossen, an der Südseite liegt es am Braunwasser und ihr hört das Klappern einer Mühle.

Auf dem Marktplatz ist ein kleiner, ein wenig schäbiger TRAviatempel und ein hohes spitzgiebeliges Gasthaus namens Rothirsch.

Nach dreistündiger Reise erreicht die Gruppe Aelderwald und verbringt dort die Nacht (mit dem ersten Alptraum) Auch hier gibt es, besonders am Abend, wieder einige der Weidener Traditionen, dazu kann ein verbitterter Veteran vom Orkkrieg erzählen (»Wo 'sesch Greifefurt belachert ham' und' mir ihne' Feuer unerm' Hindern jemacht ham', hat aber auch mein Bruder nisch wieder zurüschbracht, usw.). Am Morgen weint ein etwa fünfzehnjähriges Mädchen – die Tochter der Wirte – beim Frühstück und fühlt sich, wegen eines Alptraums, verzweifelt. Kurz hinter Aelderwald beginnt dann die Klamm

Die von der goldenen Sonne beschienenen, sanften grünen Hügel weichen nun schroffen Felsen. Der frische Geruch der Wiesen schwindet und ihr erkennt verkümmerte Kiefern am Wegesrand, die Felsen bedecken. Die Felsen werden, je weiter ihr fortschreitet immer gewaltiger und zerklüfteter, dass Braunwasser – es hatte euch nun schon einige Zeit begleitet – schlängelt sich in das Felsenlabyrinth und ist irgendwann völlig eingeschlossen. Auch die Straße muss sich nun der Klamm beugen, als sich die Felsen immer näher kommen, vor einigen Stunden waren sie auf beiden Seiten noch hundert Schritte voneinander entfernt, jetzt sind es nur noch 15. So ist die Straße in den Fels hineingehauen und bietet nurmehr einem Fuhrwerk Platz. Deshalb ist, jeweils im Abstand von einigen hundert Schritten, eine Ausweiche in den Fels gehauen. Linkerhand von euch ragen die grauen Felsen bis zu hundert Schritten in die Höhe und rechterhand ist das Braunwasser wieder aus den Höhlen hervorgekommen, doch wie es sich verändert hat: Es fließt wild jetzt rauschend, schäumt häufig auf und hat sich in einen Wildbach verwandelt. Am anderen Ufer sind die Felsen nicht so gewaltig, aber auch dort durchziehen Furchen und Höhlen die Klamm. Auch die Sonne erreicht euch nicht mehr so, sondern es ist kühl, dunkel und irgendwie feucht. Es ist eng und beklemmend, aber nichtsdestotrotz ein wunderbares Schauspiel der Macht der Götter. Obwohl ihr euch, wenn ihr den schmalen Himmelsstreifen nicht sehen könnt,

so fühlen würdet, als wäret ihr in SUMus Leib gefangen. Die Straße wird nass und glitschig, so bewegt ihr euch langsamer vorwärts und achtet darauf, dass ihr nicht ausrutscht.

Schließlich könnt ihr »Licht am Ende des Tunnels« erkennen: Ein Talkessel. Hinter einem wuchtigen, mit Efeu bewachsenen Zollhaus, dass die Straße mit einem Schlagbaum versperrt hat öffnet sich das mit sanftem Sonnenlicht beschienene Tal...

Von einem graubärtigen Soldaten wird euch der Weg versperrt....

Am Ufer des Braunwassers im Süden steht ein verwittertes Holzhäuschen, von dem ihr ein Klappern wie von einer Mühle hört, ihr könnt jedoch kein Mühlrad sehen. Euch gegenüber liegt ein weiteres Zollhaus und der Himmel wird in etwa 80 Schritt Höhe von zwei Linien in drei Teile geteilt. Brücken. An dem euch gegenüberliegenden Tor eine alte, mit Moos bewachsene schindelgedeckte Steinbrücke, die das Braunwasser überspannt und links von euch eine Hängebrücke aus dunkelbraunen Latten, die über die Klamm führt.

Als ihr diese Brücke betrachtet zieht euch die Nordwand in ihren Bann, dort liegt ein Dorf, wie ihr es noch nie gesehen habt. Häuser – eins über dem anderen, sich in schwindelerregende Höhen windend, – jeden Felsvorsprung ausnutzend wurden sie wie Möwennester auf den Fels gebaut. Es sind spitzgiebelige Fachwerkhäuser, deren oberste Geschosse bedrohlich überkragen.

Einige einfache Häuser könnt ihr auch von der Straße aus erreichen, ein großer steinerner INGERimtempel, daneben ein Gasthof – ein kupferner Krug hängt über der Tür – der in den Felsen hineingehauen ist und einige Krämer.

In Brauenklamm angekommen bleiben den (HELDEN) zwar noch einige Stunden bis zum Sonnenuntergang, doch es lohnt sich wohl nicht noch weiterzureisen. Deshalb wird die Gruppe wohl hier übernachten. (Wenn sie das partout nicht wollen fängt es an zu regnen). In Brauenklamm ist das Klima nicht ganz so rau, wie man es von einer Räuberbaronie erwarten wurde, Beschuldigungen gegen den Baron werden abgewiesen, man hält andere Orte für »in der Hand von Räuberbaronen« Die Baukolonne hat sich – als vor zwei Wochen die letzten Informationen ankamen – etwa 30 Meilen östlich von Runhag aufgehalten. In der Nacht erreicht der zweite Alptraum die Gruppe.

Am nächsten Tag reist die Gruppe weiter und kommt zu einigen Serpentina in der Klamm

Nachdem ihr den Talkessel, in dem das Dorf liegt verlassen habt, beginnt sich die Klamm wieder zu schließen, die Felsen wachsen in unermessliche Höhen und ihr könnt den Himmel nur noch als schmalen Streifen erkennen. Doch nur wenige hundert Schritt vor euch könnt ihr wieder einen breiten Kessel erkennen, in den auch endlich wieder Licht fällt. Als ihr dort ankommt scheinen euch wieder ein paar Strahlen der Sonne ins Gesicht und ihr empfindet ihre Wärme als eine Wohltat. Doch wie ihr erkennen könnt müsst ihr nun wohl die Nordwand hinauf. Die Karrenstraße setzt sich in Serpentina an den Felsen entlang fort. Auch der Fluss – besser der Wildbach – verschwindet wiedermal in einem der Felsen.

Ihr macht euch also an den mühsamen Aufstieg, folgt der Straße, erklimmt den Felsen immer weiter, immer höher. Die genommenen Serpentina könnt – und wollt – ihr kaum noch zählen. Doch schließlich könnt ihr sehen wie der Himmel immer breiter wird, es ist nicht mehr weit bis nach oben. Oben angekommen erreicht ihr ein Quertal, das mit Bäumen bewachsen ist. Der Geruch der Pflanzen steigt euch in die Nase – wie sehr habt ihr ihn vermisst. Doch noch befriedigender ist es für euch endlich wieder einen völlig freien Himmel über dem Kopf zu haben und die PRAiosscheibe wieder in ihrer ganzen Pracht erkennen zu können. Auch die Straße biete wieder Platz für zwei Fuhrwerke und ihr folgt ihr

weiter. Auch die Umgebung der Straße wandelt sich wieder in eine warme Hügellandschaft. Es dauert zwar einige Stunden, doch diese sind für euch ein Genuss. Der Sonne zuzusehen wie sie Wälder und Hügel bescheint, so müsste das Reisen immer sein.

Ihr durchquert ein kleines Dorf – das direkt an der Reichsstraße liegt. Am Dorfeingang liegt ein kleines Gasthaus, der Grüne Keiler, einige windschiefe Holzhütten, die Straße wird etwas breiter – offensichtlich findet hier hin und wieder ein Markt statt. Dieser »Platz« wird von zwei Spitzgiebelhäusern eingerahmt, einem kleinen, schmucken und sauberen TRAVIA-tempel und ein großes Blockhaus der Herzöglich Weidenschen Baucompagnie. Am Dorfausgang liegt ein weiteres Gasthaus, ein altersschwaches Spitzgiebelhaus mit rostigem Wetterhahn, das Eber und Einhorn.

Ihr habt das Dorf verlassen und erreicht nun einen Steinbruch in der Klamm, in dem etliche kahlrasierte Sträflinge schwitzend und keuchend arbeiten, am Ostende des Steinbruchs steht ein befestigtes Zuchthaus, um das ein Dutzend Gardisten postiert sind.

Nördlich seht ihr ein – von einer provisorischen Palisade und einem kleinen Graben geschütztes Feldlager, in das schwerbewachte Sträflinge Karren mit abgeholzten Baumstämmen schieben.

Die Gerüchte in Balcken s. AoE S. 32. Das Zuchthaus, klein und schäbig, wird die Gruppe abschrecken. Die Reise nach Wolfshag verläuft eigentlich ereignislos. Man begegnet einigen Händlern, die Richtung Ysilia und Festum unterwegs sind, ein Kuriositätenhändler blickt sich wegen seines Traums immer nach Verfolgern um.

Nachdem ihr der Herzogsstraße nun wieder geraume Zeit gefolgt seid, entdeckt ihr – zwar noch in einiger Entfernung – die ersten Anzeichen der nächsten Siedlung. Doch weitaus beeindruckender ist, dass nur wenige hundert Schritt vor dem Dorf ein Tal zu beginnen scheint.

Ja, tatsächlich, als ihr es erreicht lauft ihr in sanftem Bogen an einigen fetten, grünen Weiden vorbei, an denen noch fettere Kühe stehen.

Der Weg führt immer hügelabwärts und am Horizont erkennt ihr schwach Anzeichen einer Burg. Um das Dorf sind goldene Roggenfelder angelegt und das Dorf selbst ist ein altertümlicher Rundling mit morschen Holzhäuschen. Der Dorfplatz wird von einem kleinen Gasthof und einem PERAINETempel beherrscht.

Die Wolfshager sind sehr an den Geschichten der (HELDEN) interessiert und bieten im Gegenzug Sagen von -»Dem Hl. Norholt, der den wilden Drachen der roten Sichel erschlug...« oder -Dem Schwarzmagus mit dem Namen aller Schrecken der Tobrimora, der junge Männer entführt«, diese werden jedoch von den Wolfshagern unterbrochen, die sie schon kennen, und daher zu murren beginnen. Immer wieder muss man sich dagegen die Sage von Orgrimm, dem finsternen Waldläufer anhören: Vor zweihundert Götterläufen wurde im Wald zu Sichelbogen eine Maid beim Kühe hüten von einer Bestie angesprungen, mit gewaltigem Kopf langem Körper und reisigem Rachen. Doch die Kühe vertrieben die Bestie und retteten so die Maid. Doch die Bestie überfiel in der Folgezeit einen Jungen in Wolfshag, eine Maid in Balcken und Reisende in Braunkenklamm. Dabei schlich die Bestie in den Rücken der Menschen, nicht wie ein Wolf, eher wie eine Katze. Manchmal fraß es die Beute auf der Stelle, ein anderes Mal schleppte es sie in den finsternen Wald. Das Wesen war von einer namenlosen Kraft besessen, denn es tat Sprünge von neun Schritt und noch darüber hinaus, auch die Pfeile der Jäger verfehlten die Bestie. Drei Götterläufe ging das Untier um, bis der Herzog die Rundhelme schickte und seine Hofjägerin eigenhändig einen riesigen Waldwolf erschlug. Der Herzog schenkte ihr Land und Gold, er ernannte sie zur Rittfrau...aber im Hesinde begannen die Gemetzel von neu. Einer glaubte die Bestie liefe auf zwei Beinen, ein anderer

Orgrimm, der Waldläufer habe sie gerufen. Am zehnten Firun flehten Bäuerinnen und Bauern am Sichelbogen IFRin um Hilfe an, damit begann die große Hatz. Sieben Tage später stieg der finstere Orgrimm nach oben und hielt innig Andacht. Plötzlich war die Bestie da und umschlich ihn, Orgrimm schauderte es, aber er sprach sein Gebet zu Ende. Erst dann hob er den Bogen und schoß. Das Ungeheuer fiel mitten im Sprung zu Boden. Das Ende all des Unglücks. Das Untier wog mehr als das doppelte eines Wolfes und hatte einen Rachen von der Größe eines halben Drachenmauls. Das Land war frei – doch bis heute weiden die Kühe nicht dort, wo die Bestie erschlagen wurde, und irgendwann kommt eine neue, noch grausamere. Die sehr alte, mütterliche PERainegeweihte sitzt vor ihrem Tempel und schaut sich nach Verfolgern um – heillos verwirrt.

Ihr seid wieder unterwegs, wieder auf des Herzogs Straße und reitet der Burg entgegen. Ihr kommt wieder an den fetten Weiden vorbei, die von der Sonne in ein goldenes Licht getaucht werden und hört die Viehhirten singen. Nachdem ihr der gebogenen Straße schon seit Stunden folgt und dem Sonnenuntergang entgegen reist erkennt ihr die Burg, ein Stichweg führt ein wenig in Richtung Süden und sie ragt von einem steilen Hügel trutzig empor. Direkt vor euch dagegen liegt eine Stadt, von einer Palisade umgeben, doch von einer Grafenstadt habt ihr mehr erwartet. Ja, es gibt wohl, wie ihr errahnen könnt, mehr Handwerker und einen größeren Marktplatz als anderswo, aber groß ist Salthel nicht. Gut vielleicht weisen auch die spitzgiebeligen Häuser, die hier am Marktplatz stehen, wohl deutlich mehr als etwa in Aelderwald, auf eine Grafenstadt hin. Und auch die zwei großen Tempel, INGERimm und TRAVia – mit verputzter Pforte – zeigen einen etwas höheren Reichtum dieser Stadt

Im Gegensatz zu den übrigen Orten gibt es hier keine Horrorgeschichten über Runhag zu hören, höchstens ein -»Ein wenig verschrobenes Völkchen, aber nicht verwunschen...«, dafür weiß, man über Tobrien Bescheid -»In den Wäldern dort hat's Schwarzmagier, die auch schon Leute entführt haben..« Außerdem können die Bewohner erzählen, dass die Burg Aarkopf von Aarfir, einem Sohn Sokramurs (der Schwarzen Sichel) errichtet wurde, für den ersten Grafen der Sichelwacht. Wenn die Burg zur Zufriedenheit des Grafen gebaut würde, so ward Aarfir die Hand der Prinzessin versprochen. Der Riese errichtete so das Bollwerk, dass fast die Größe seines Kopfes hatte und erschöpft von der harten Arbeit war, sagte der listige Graf, die Burg wäre ihm nicht recht. Er sagte Aarfir könne die Burg wiederhaben, doch die Hand seiner Tochter würde er nie bekommen. Der Riese wurde wütend und versuchte die Burg aus dem Erdreich zu reißen, doch nach getaner Arbeit war er zu schwach. Doch er schwor, dass er zurückkehren und die Feste mit sich nehmen würde, sobald er geruht habe. Nachdem die Gruppe die Nacht in der Herberge »Zum Heiligen Tiro« gebracht hat, samt dritten Alptraum, gabelt sich der Weg. Die Gruppe trifft entweder auf ein Kräuterweib oder die blinde Schmiedestochter, die vom Traum verstört und mit Blutergüssen übersät sind.

Vor euch liegt eine Weggabelung, die breite, gut ausgebaute Straße führt weiter nach Südosten, eine weitere Straße zweigt nach Nordosten ab. Zwar auch gepflastert, aber lange nicht so breit wie die ursprüngliche. Doch da die Wegweiser an der prächtigen Straße stolz »Festum« und »Ysilia« verkünden, müsst ihr wohl mit der schmalen vorlieb nehmen. Auch das sanfte Tal müsst ihr nun verlassen, stattdessen geht es leicht, immer an den prächtigen, von der Sonne beschienenen Hügeln vorbei, bergauf. Am Wegesrand entdeckt ihr immer wieder einige kleine Baumgrüppchen, die vereinzelt die Weiden bedecken.

Nach einigen Stunden Reise entdeckt ihr das nächste Dorf auf eurer Reise. Es steht wohl noch unter dem Schutz des Saltheler Grafen, so dass Räuberbarone abgeschreckt werden dürften. Um das Dorf erheben sich saftige Hügel und ein dichter Wald.

Das Dorf erscheint euch unwirklich, in einer Reihe stehende, weiß gekalkte Blockhäuser säumen die Straße, ein TRAViatempel mit einer bronzenen Plakette: »Hier fanden gottes-

fürchtige Menschen eine neue Heimat« und zwei weiße Gasthäuser mit kleinen Gärten laden zur Rast ein.

In Sichelweg gibt es wieder einige hübsche Erzählungen -»Der Bautrupp wurde von der Blauen keuche eingeholt...« -»Die Runhager sind von den Goblins verflucht und beten die Götter der Hexen an« -»Die Straße wird gebaut, doch einst wird sie von den Riesen wieder niedergerissen« »Der Bautrupp steht etwa 40 Meilen hinter Runhag, hat aber länger keine Steinlieferung mehr erhalten« etc. Nach Sichelweg wird die Umgebung deutlich unwirtlicher.

Ihr habt, seit ihr Sichelweg verlassen habt, erst wenige Meilen zurückgelegt, doch die Umgebung hat sich stark gewandelt. Der Wegesrand ist nicht mehr von hügeligen Weiden geprägt, sondern es breitet sich eine karge Heide aus. Die Bäume und Sträucher, die vorher noch in Grüppchen beisammen standen sind nur noch vereinzelt zu erkennen und neigen sich nach Südwesten. Das muss wohl an dem Wind liegen, der euch seit geraumer Zeit entgegenweht, direkt aus der Richtung der am Horizont zusammenrückenden Sichel. In weiter Ferne im Osten entdeckt ihr die dunklen Wälder der Schwarzen Sichel.

Doch trotz allem kommt ihr auf der gepflasterten Herzogsstraße noch gut vorwärts, auch die Sonne scheint euch in den Nacken und spornt euch zum Weiterreiten an.

Die Gruppe begegnet ganz eindeutig weniger Reisenden, traf man vorher noch auf viele Fuhrwerke und Reiter, die sich, wenn überhaupt, mal grüßten, so trifft man nun nur noch selten auf Wanderer. Es gibt auch immer wieder deutliche Warnungen vor den Räuberbaronen (Terkol von Braunenklamm), die, wenn den Spielern etwas langweilig ist, auch angreifen könnten: (Die Wegelagerer fliehen, wenn ihre LE auf weniger als 15 fällt, außerdem müssen sie, wenn sie mit einem Hieb mindestens 5 SP erleiden, eine MU-Probe (10) ablegen, um nicht zu fliehen. Die Büttel fliehen (oder ergeben sich ab einer LE von 12, während der Räuberbaron selbst, sobald er merkt, dass er unterliegt, flieht.)

6 Wegelagerer

INI 8; AT 13; PA 9; LE 28; AU 30; MR 2; RS 2 (Leder); TP 1W+2 (Kurzschwert); KO 11

2 Büttel

INI 9; AT 13; PA 11; LE 30; AU 33; MR 3; RS 3 (Leder mit Nieten); TP 1W+3 (Säbel); KO 13

Räuberbaron

INI 10; AT 15; PA 12; LE 34; AU 37; MR 5; RS 4 (Kettenhemd); TP 1W+4 (Schwert); KO 14

Ihr reist durch Heide und Wälder und kommt an einen Wegweiser, dort heißt es »Runhag« und er deutet auf einen Schotterweg, an dessen Ende ihr eine Palisade ausmachen könnt.

Ihr lauft den Weg entlang, und entdeckt, dass auf der Heide ein Lehmhügel aufgeschüttet wurde. Hinter den Palisaden beginnt dichter Wald. Das Dorf besteht aus einfachen Holzhäuschen, die willkürlich um das Zentrum des Hügels – anscheinend der Marktplatz angeordnet sind. Nur ein Gebäude im Ort ist aus Stein, das Gasthaus, Pilgerrast, in dem auch ein Krämerladen untergebracht ist.

Im kleinen Dorf Runhag werden die Druiden (die auch träumen) wohl nicht aufzufinden sein, aber die Gruppe kann hören dass Korobar (ein hünenhafter kahler Norbarde in schwarzer Lederkleidung) Menschen entführen soll, über die Baukolonne gibt es nur Gerüchte: -»Haben mit den Goblins gekämpft« - »Sind 35 Meilen östlich von hier« Feengrunde Buckstein (klein, untersetzt, rotblond, graue Strähnen, neugierig), wird auch den (HELDEN) gegenüber als »Zugereiste« bezeichnet, da sie erst seit 27 Jahren

hier lebt und das Dorfleben nicht richtig versteht). In Runhag erreicht der vierte Alptraum die Gruppe. Wenn sich die Gruppe nicht wirklich umhört findet sie hier keinen Träumer, u. U. nur einen Bauern, der wegen eines permanenten Hexenfluchs (Hexenschuss) als »verdächtig« gilt.

Beim Kampf mit Korobar wird dieser die (HELDEN) verhöhnen: »Ihr seid nur weitere Opfer des großen Plans«, »Er ist durch Tod und Feuer, durch die Niederhöhlen und den Limbus gegangen um sein Ziel zu erreichen, euer Weg ist hier zu Ende«. »Schon als ich von ihm an der Al'Achami lernte zeigte er seine Macht, eine Macht, die so groß war, dass er verbannt wurde.«

### Die Zone

Ihr riecht Holz, verbranntes Holz, die rauchenden Überreste einer Wagenburg, kein Wagen ist mehr vollständig, im Rauch könnt ihr meist nur noch die metallenen Überreste sehen. Was noch steht ist stark verkohlt und ein Brandgeruch steigt euch in die Nase. Sicherlich 30 Wagen und noch einmal so viele Zelte – von denen nurmehr einige Stangen übrig sind, standen hier. Direkt vor euch seht ihr eine Frau auf dem Boden liegen, ihre Haut ist schwarz, sie liegt verkrümmt da und hat ihren Mund zu einem Entsetzensschrei geöffnet, ihre Augen sind völlig ausgebrannt, ihr ahcut in tiefschwarze Höhlen, darunter das was einmal die Nase war, grauschwarze Knochen.

Neben einigen Zeltstangen seht ihr einen Haufen verkohlter Körper, Männer und Frauen übereinander liegend – von ihren Armen sind nur noch Stümpfe übrig, der Brand und Leichengeruch wird immer unerträglicher, ihr wollt wegschauen und euer Blick fällt auf einen Mann, der in einer Blutlache liegt, sein Rücken ist von einer riesigen Axt aufgerissen und Knochen schauen heraus. An die hölzernen Überreste eines Wagens angelehnt sitzen einige Junge Männer, die bis zur Brust schwarz verkohlt sind, einer hat einen Bolzen im Kopf stecken, sein Gesicht ist bis hinunter zum Holz von getrocknetem Blut bedeckt, auch um seinen geöffneten Mund erkennt ihr braunes Blut. Aus seinem Mund kriecht eine Made. Der andere hat einen Pfeil im Hals, getrocknetes Blut vermischt sich auf der Brust mit Asche und Ruß. Ihre weitaufgerissenen Augen schauen euch an, und im Kopf könnt ihr ihre Schreie hören.

Sollten die (HELDEN) die Wagen durchsuchen:

Auf den Überresten der Plane liegt ein Mann, die Beine an die Brust gelegt, die Überreste der Arme hängen lose herab, das Gesicht starrt euch direkt an, schwarze Augen, eine schwarze Nase an der eine Krähe nagt, ein schwarzer Mund – die Ohren völlig verkohlt, die Stirn bis auf die Knochen verbrannt. Ihr halten den Brandgeruch nicht aus und wendet euch von dem Anblick ab, doch die schwarzen Augen gehen euch nicht mehr aus dem Kopf.

Besonders hier eignet sich zum ersten Mal der Gebrauch von Horror-Musik, der in Dragenfeld natürlich noch stärker ausfallen sollte. In der Zone können folgende Texte vorgelesen werden:

Die ganze Umgebung scheint von einer Kraftlosigkeit befallen, auf dem Boden liegen, mitten im Weidener Sommer, ausgezehnte braune Blätter. Es scheint als hätte einige Bäume der Herbst befallen, auch die Tiergeräusche werden immer leiser, nur manchmal hört ihr ein Tier durchs Unterholz brechen, als ob es flieht

Weg von hier, immer weg...



Du betrachtetest eine Kiefer, ausgetrocknet, blass, schartig und verkrüppelt. Ihre Äste sind kahl und hängen hinunter, der Stamm scheint sich vor Schmerz zu winden. Der Boden ist grau und von Rissen und Furchen durchzogen, du siehst die kraftlosen und kümmerlichen Wurzeln, wie Kinderhände sehen sie aus, obwohl der Baum sicherlich einst sechs Schritt maß.

Am Lagerplatz für den fünften Alptraum, neben diesem wird die Gruppe auch von Tieren geweckt.

Obwohl kein Wind weht ist es so als ob das Lagerfeuer sich weigert zu entflammen, im Unterholz am Wegesrand hört ihr immer wider ein rascheln, Zuerst hüpfen nur Hasen und Eichhörnchen hervor, beachten euch gar nicht und fliehen Richtung Westen. Ihr hört ein Knacken und Brechen neben euch, es wird immer lauter, gleich muss etwas aus dem Unterholz hervorkommen. ihr seht etwas weißes, hört ein lautes Krachen und ein großer Dachs rast an euch vorbei, ihr glaubt im Wald einen Hirschen gesehen zu haben, das Krachen von Holz und die Schrie der Tiere werden immer lauter.

Ihr hört das Krähen eines Raben, immer lauter und immer schneller kommen die Geräusch zu euch und fliehen vor dem, was vor euch liegt.

Am Tag nach dem fünften Alptraum erreicht die Gruppe den Abzweig nach Zollhaus.

Ihr kommt an eine weitere Weggabelung, ein morscher Wegweiser zeigt euch, dass es in nördlicher Richtung, der Weg, Richtung Zollhaus verläuft. Euer Weg, kaum noch als solcher erkenntlich, ist von einigen dieser herabfallenden Blätter bedeckt und der poröse Wegweiser zeigt deutlich, dass ihr, um nach »Dragenfeld« zu gelangen, dem Weg folgen müsst. Ihr wollt wieder antraben lassen, doch eure Pferde rühren sich nicht, ihr lasst sie eure Stiefel spüren, doch was ihr auch unternimmt, die Tiere scheinen sich zu weigern, weiter in die Richtung des Ursprungs dieser Verwandlung vorzudringen..

Die Dörfler können natürlich auch erzählen, dass Laniare häufig mit Hamid ben Seyshaban, der die Feste Drachentodt bewohnte (?) zusammenarbeitete und, wenige Monate nach seinem Eintreffen vor einigen Jahren behauptete sie sei von TSA begünstigt.

Die Goblinschamanin kann ein Ritual wirken, dass jedem (HELDEN) soviel Lebenspunkte zurückgibt als hätten sie ausgezeichnet geschlafen (6 gewürfelt).

### **Dragenfeld**

Nachdem die Gruppe sich einige Stunden im TSA-Tempel ausgeruht hat, die sie auch brauchen wird, um das Tagebuch zu lesen, macht sie sich auf zum Turm. Wenn die (HELDEN) im Tempel nicht geschlafen haben, regenerieren sie nur die Hälfte des angegebenen Wertes.

Sollten die (HELDEN) die Nebengebäude durchsuchen können, zumindest auf den ersten Blick, keinen großen Unterschied zwischen beiden erkennen.

Ihr stoßt eine Holztür auf, die direkt aus den Angeln fliegt und in einer Staubschicht landet. Es scheint als wäre das Haus seit Jahrhunderten nicht genutzt worden, obwohl einige Flecken von außen so aussahen, als hätte man sie gerade gestern erst neu hergerichtet.

Auf dem Boden liegen ein paar Holzlatten, wohl aus dem knarrenden Boden des oberen Stockwerks herausgebrochen, verstreut.

Ihr erkennt die letzten Überreste eines Holztisches mit einigen Sitzgelegenheiten um ihn herum. (Ihr scheint euch in einem Stall zu befinden, obwohl ihr das nur an einigen verbliebenen Sätteln und Haken an den Wänden ausmachen könnt). Es ist trocken und stickig, beim Atmen dringt euch alter Stau in die Kehlen. Ein fauliger Geruch nach altem Leder und Verwesung dringt auf euch ein.

Von einer im Schatten liegenden Treppe ertönt ein lästerliches Gescharre.

Zu eurer Rechten erhebt sich der Turm, trostlos verbindet er den Wehrgang der Inneren mit der verfallenen äußeren Mauer. In eure Nasen steigt ein fauliger Geruch, der von zwei Häusern aus dem tiefen Schatten zu euch dringt. Im Zentrum des Hofes steht ein völlig kahler, grauer Baum. Er ist verwachsen und ragt krumm Richtung Himmel. Der Turm ragt grau und dunkel empor, er ist massiv und ein imposanter Anblick, auch wenn der Zahn der Zeit bereits an ihm nagt. Schmale Schießscharten durchdringen den Turm. Vor euch liegt eine schwere gusseiserne Tür mit einem verrosteten Klopfer in Gestalt eines Drachen.

Ihr stoßt die Tür auf, ein grauer Lichtschimmer von draußen fällt in den Turm...

Ihr erkennt eine geschwungene, an der Wand entlangführende Treppe die mit ihren grauen, steinernen Stufen nach oben führt. Gegenüber der Treppe seht ihr eine dunkle Öffnung im Boden. Vor euch liegt ein Teppich grau und ausgebleicht voller Löcher und mit einer dicken Staubschicht bedeckt. Hinter einer kleinen Sitzbank neben zwei morschen hölzernen Truhen hängt an der euch gegenüberliegenden Wand ein Banner, Schwarz auf Rot in lästerlichen Schriftzeichen. Unter dem Banner steht eine staubige Weidener Ritterrüstung, die sich auf ihren Zweihänders stützt. Ihr hört ein Knarren, die Rüstung hebt den Zweihänder, ein Scharren und Schleifen von links und rechts – von der Treppe und aus der dunklen Öffnung, und die Rüstung marschiert auf euch zu.

Die Aroqa-Rune, von Aroqa von Punin entwickelt, zeigt eine Ligatur aus den Zhayad-Buchstaben TRGNT, der stärkere Kräfte nachgesagt werden, als der bekannten TGT-Rune.

Ihr kommt aus einer dunklen Öffnung in einen kreisrunden Raum, euch gegenüber liegt eine nach oben führende Treppe unter deren Schatten eine dicke Holztür liegt. Im Raum stehen einige kleine Tische, bedeckt mit Staub und teilweise angesengt. An den Wänden stehen verteilt hölzerne Regale, morsch und von Furchen durchzogen. In einer Ecke steht eine kleine Esse, auf den Tischen stehen allerlei Tiegel und Fläschchen und alchemistische Apparaturen, ein durchdringender Geruch reizt euch. Die Regale sind mit Büchern gefüllt, ein weiteres liegt aufgeschlagen auf einem Lesepult.

In Liscoms Bibliothek ist neben einigen Seiten im Foliant nur das, eigentlich brandneue und in diesem Jahr als eines der ersten fünf Exemplare von Liscom erbeutete Werk: »Die Angst – Betrachtungen über den menschlichen Gesteszustand bei extremen Angstbedingungen« von Archon Megalon zu finden, sonst sind alle völlig zerfallen. Im »Foliant« steht vielleicht der Name Liscom Ghosipar, Spectabilitas auxiliaris der Al'Achami Fasar (falls SuS nicht bekannt ist).

Ihr steigt hinab in den Keller und erreicht einen runden Raum. Auf dem Boden liegt ein alter, zerschlissener Teppich, der unter euren Füßen langsam zu Staub wird. Um einen alten Holztisch in der Mitte des Raumes stehen zerschlissene Sessel, an der Ostwand steht eine morsche braun-graue Holztruhe. An der Wand hängen einige alte Kerzenhalter, euch gegenüber führt eine weitere Treppe nach unten.(...)

Gerade wollt ihr die Treppe nach unten betreten, als eine Rauchwolke erscheint, euch steigt ein beißender Geruch in die Nase – nach Verwesung, Raubtieren, Blut und Schleim.

In der Rauchwolke könnt ihr die Pranke eines Tigers entdecken, langsam lichtet sich der Rauch, ihr hört einen unmenschlichen Schrei und vor euch steht ein Wesen, dass an einen aufrechtgehenden Säbelzähntiger erinnert. Sein Leib – violett und gelb – kommt näher. Mit einem wütend aufgerissenen Maul von Drachengröße, Fangzähnen von Spanneslänge, riesigen Krallen und einem Schwanz, der mit Dornen bedeckt ist.

Ihr steigt die Treppe herab und erreicht einen kahlen Raum – an den Wänden sind Befestigungen als wäre dies eine Vorratskammer gewesen. Vor euch liegt eine geschlossene Luke aus Kupfer im Boden. (..)

Ihr habt euch eben an der Luke zu schaffen gemacht, als eine grüne Wolke aufsteigt, euch dringt ein Geruch von Verwesung und Blut in die Nase. Aus der Wolke schlagen Tentakel um sich – wie die eines Kraken, nur deutlich größer. Sie sind schleimig grün. Am Boden seht ihr gewaltige gelbe Krallen, die Füße eines Vogels. Die Wolke verschwindet und ihr seht, dass die Tentakel an den feisten Leib eines Vogels anschließen, doch dieser ist riesig und hat einen geifernden blutroten Schnabel, an seinem braunen Kopf – der aus Leder zu bestehen scheint – glänzen vier schwarze Hörner. Ein spitzer Schrei lässt euch erschauern...

Du willst dir eine Strähne aus dem Gesicht streichen, doch deine Haare kleben an deinen Händen und du reißt sie ohne Mühe aus. Wenn du Zeit hättest, könntest du sie binnen Minuten zu Staub zerfallen sehen...

Die Erkenntnis trifft dich plötzlich wie ein Schlag in die Magengrube: du wirst hier sterben – nicht als Kämpfer und Held, sondern als Greis, sabbernd und hilflos – wenn das nicht bald aufhört!

Mit einem letzten Flackern löst sich die Kuppel auf – und plötzlich umweht euch der Wind der Äonen, als das Grau den Raum erfüllt und euch mitreißt. Ihr fallt und wißt nicht wohin – dann glaubt ihr festen Boden unter den Füßen zu haben – doch gleichzeitig fällt ihr noch immer. Ein seltsames Gefühl, ein Blick in die Gesichter eurer Gefährten sagt euch, daß es ihnen genau so geht. Das graue Wabern um euch herum zerrt an euch, wie ein scharfer Wind, euer Haar wird in alle Richtungen geweht obwohl ihr nichts davon spürt. Die anderen erscheinen in einem seltsamen Licht - schattenhaft und farblos, Gesichter und Hände grellweiß erleuchtet vom silbernen Gleißern, das wie stechende Finger durch den Nebel schießt, die Augen aber dunkel und verschattet.

Dieser Ort, denkst du, muß einem grauenhaften Traum entstammen – aber eigentlich ist es gar kein Ort, es ist das Nichts! Schwarzes Licht scheint durch dein Fleisch hindurch, unheimliche Schatten winden sich weit in der Ferne – direkt vor deinem Gesicht!

Einer deiner abgeschabten Rucksack-Riemen reißt, der Rucksack schwebt in seichter Bewegung davon. Als du ihn packen willst, lösen sich die spröden Nähte zwischen deinen Fingern auf und einige deiner Ausrüstungsgegenstände verstreuen sich im wabernden Grau. (Der Sog des Zeitstrudels ist hier am stärksten.)

Diese Texte dienen dazu die Ritualopfer, die von den Helden getötet werden, zu beschreiben:

(I). Es war wohl eine junge Frau, ihre Zunge hängt grau und röchelnd bis zum Kinn heraus, die Haut an ihrer Nase beginnt sich abzulösen und zu platzen, ihre roten Augen starren dich glasig an, ihr Mund öffnet sich zum Schreien, doch kein Geräusch dringt aus ihrer Kehle.(...)

Sie sinkt darnieder, ihre Haut platzt an den Armen auf, ihre Knochen fallen in sich zusammen, doch in ihren Augen zeigt sich Ruhe und Frieden. Tot.

(II.) Ein Mädchen – eine alte Frau? Sie muss einmal sehr hübsch gewesen sein denkst du, als sich ihre Kopfhaut löst und schließlich zu deinen Füßen liegt.

Sie fällt. Kopfüber, du siehst das ihr zahlloser Mund ein erlösendes Lächeln zeigt, als sie aufschlägt und ihre Schädelknochen platzen. Du tötest.

(III.) Ein Junge oder ein Greis? Seine ehemals kräftigen Arme hängen schlaff und fleckig herunter, seine gefesselten Beine winden sich in Agonie. Sein Gesicht ist leer und sein grauer Mund zum Schrei geöffnet.

Er schließt sich, als seine Beine in sich zusammenfallen und er langsam zu Boden sinkt. Du hast ihn getötet.

(IV.) Die Gesichter deiner Opfer vor deinem Inneren Auge wendest du dich einer Frau zu, abgemagert und nackt ist sie die Haut löst sich von ihren Brüsten.

Ihre Rippen treten hervor, ihr Brustkorb platzt auf, doch du siehst die innere Ruhe. Du bringst sie um, hast du eine Wahl?

(V.) Ein Mann, sein Gesicht nurmehr graue Knochen, aus blutigen Augen schaut er dich an, seine Zähne lösen sich vom schwarzen Zahnfleisch.

Aus seinem Mund fließt Blut, doch seine Augen schließen sich friedlich. Bist du schuld?.

(VI.) Die Bilder werden stärker, als du dich deinem sechsten Opfer näherst. Als du den alten Mann betrachtest, glaubst du dein Gesicht in seinem zu sehen.

Er fällt, und fällt. Schmerz als er stirbt, doch sein Geist ruht in Frieden. Du mordest.

(VII.) Das kann einmal ein Junge gewesen sein – ist das nun tage oder Jahre her? Die ehemals vollen Haare fallen in grauen Strähnen vom Kopf, seine Knochen werden zu Staub..

Er hat seinen Frieden gefunden. Nie wird er Liebe und Geborgenheit finden.

(VIII.) Flehend starrt sie dich an, Blut fließt aus ihrem rechten Auge, alt und ausgemergelt setzt sie die Beschwörung fort, die Ketten lösen die Haut von ihren brüchigen Knochen.

Du siehst wie sie darniedersinkt, schuldlos.

(IX.) Du musst verhindern, dass der arme rechtschaffene Mann, der stumm zu schreien versucht, sich weiter windet.

Er stirbt langsam, in Schmerzen und Pein, doch seine Augen zeigen Dankbarkeit.

(X.) Der junge Körper ist alt geworden, der Geist verloren, doch sie trägt Leben in sich, du siehst ihr in die Augen und fragst: Warum.

Sie fällt, schlägt mit dem Rücken auf und du hörst das Geräusch brechender Knochen. Was tust du hier?

(XI.) Auch er muss sterben. Sein kräftiges Fleisch ist in sich zusammengesunken, sein Gesicht – die lange Nase, die dichten Brauen, die Haut an seinem Hals löst sich von den schwarzen Knochen..

Er knickt ein und liegt auf der Seite, seine Nase zerfällt beim Aufschlag. Verloren.

(XII.) Sie, ein einfaches Bauernmädchen, braune Haare ihre Augen leuchten trotz des Blutes grün. Grün – nie wirst du diese Augen vergessen.

Sie kippt um, du siehst Erlösung. Mörder.

(XIII.) Grüne Augen, leere Gesichter, all das siehst du, als du dich deinem letzten Opfer zuwendest. Ein Mann, einfach, grau, eine Halbglatze, am Finger ein Silberring.

Er fällt, stützt sich ab, sein Finger – nur noch Knochen – bricht ab, der Ring rollt und stößt gegen deinen Fuß. Sein zum Schrei geöffneter Mund schließt sich friedlich. Was hast du getan?

Nach dem Ende des Rituals hat sich der Limbus wieder verflüchtigt, die (HELDEN) tauchen im Keller über der Kuppel auf. Die Gruppe reist zurück, der beschleunigte Zeitenlauf hat zwar angehalten, aber Waffen und Rüstungen, sowie sämtliche nichtmagische Ausrüstung ist völlig zerstört. (s.u.) (Zarathustra)

Ihr schleppt euch aus dem Turm und müßt euch gegenseitig stützen, als ihr auf die staubbedeckte Straße tretet und von der Hügelkuppe auf das zerstörte Dragenfeld hinunterschaut. Der Himmel ist sanftblau, ringsum ragen die schroffen Berge auf, von Süden weht euch die seit Tagen erste leichte Brise angenehm kühl ins Gesicht. Plötzlich werden die Felsen im Westen in glühendes Gold getaucht, ein warmer Lichthauch streift auch euch – und während über den Sichelkuppen im Osten die Praiosscheibe sich erhebt spürt ihr abermals den Triumph und die Zuversicht, die euch erfaßten bevor euch die Sinne schwanden! Das Grauen ist gestoppt, ihr ward rechtzeitig zur Stelle, es ist der Morgen des 2. Rahja 22 Hal und ihr blickt auf eine neue Welt...

### **Ausklang**

Die Rückreise verläuft ruhig und schweigsam. Bis Runhag zeigen sich immer wieder die Nachwirkungen der Zone, sie begegnen auch den Dragenfeldern.

Die Bäume sind grau und kahl, die Wiese ist abgestorben, grau und tot liegt die Erde vor euch, hier wird auf Jahre hinaus nichts wachsen. Am Wegesrand liegt ein totes Reh, braun, gekrümmt und verwest.

Sträucher sind in sich zusammengefallen, Bretter sind morsch und werden bei der geringsten Berührung zu Staub.

In allen Dörfern werden die (HELDEN) von Bewohnern angesprochen: »Was ist euch geschehen?«, »Ihr müsst dem NAMenlosen ins Antlitz geblickt haben«.

In Salthel werden die (HELDEN) von Gardisten angesprochen und auf die Feste Aarkopf gebracht, wo sie einen ersten knappen Bericht ablegen. Markverweser Ralmir von Zornbrecht-Hauberach lässt nach den TRAvia- und INGerimmgeweihten schicken und sperrt den Weg hinter Runhag bis Anordnungen von Herzog und PRAioskirche kommen. In Anderath kann, mit Hilfe der anwesenden Magier, einigermaßen geklärt werden wer Liscom ist und dass man ihn für tot hielt, die Beschreibung der Gruppe aber auf ihn zutrifft. Als Ergebnis dürfen die (HELDEN) ihre Autoritäten informieren, sollen aber unter allen Umständen

den die Vorfälle »vor dem Volke« geheimhalten. Spätestens hier werden aber die Visionen des Geweihten und des Magiers der Gruppe offenbart.

Das Auge des Ersten Gezeichneten ist beim Treffen in Anderath bereits trübe und er wird von den PRAios mißtrauisch beäugt.

Mutter Linai glaubt den (HELDEN) und bietet ihnen den Aufenthalt im Tempel an.

### **Wirkung**

Bevor die (HELDEN) zum Rundumlauf durch Nordaventurien starten um die verschiedenen Institutionen zu benachrichtigen werden sie ihre Ausrüstung ausbessern. Normale Kleidung, sowie Holz- und Lederrüstungen sind vollkommen verschlissen und müssen ersetzt werden. Ketten und Metallrüstungen können für die Hälfte des Normalpreises wieder hergestellt werden. Alle Waffen sollten ersetzt werden, denn selbst ein Meisterschmied kann Metallwaffen nur teilweise wieder zusammenbauen (BF +3, WM -1/-1). Magische und geweihte Gegenstände überleben die Zerstörung, besonders unverwüstliche Standardausrüstung ebenfalls.

Auch Avon Nordfalk zeigt sich von den Nachrichten besorgt und ist neben Linai und den PRAiosgeweihten, die durch ihre strengen Verhöre einiges bewirken können, ein wichtiger Ansprechpartner der Gruppe.

Einige passende Visionen und Träume:

(I.) Du fällst, um dich herum weht Wind und du erkennst nichts außer einem grauen Wabern. Das graue Wabern wird klarer, du siehst ein helles Licht, ein Tunnel. Du läufst auf den Ausgang zu. Doch ein Sturm weht dir entgegen, du kommst nicht voran. Aus dem Ende des Tunnels kommen Fleischbrocken geflogen. Rot und blutig, schwarz und verkohlt. Sie fliegen auf dich zu. Blut tropft ins graue Wabern, Blut tropft auf dich, die schwarzen Brocken strömen dir entgegen, sie werfen dich um, du wirst vom Sturm fortgerissen, noch mehr blutiges Fleisch ergießt sich über dir, du ertrinkst im Blut.

(II.) Ein Feld, es steht voll im Saft. Grünes Gras und gelbes Getreide. Du siehst einen Berg, Bäche fließen hinunter, du hörst ein Plätschern. Es wird zu einem lästerlichen Karzen. Der Bach wird rot. Der Geruch von Blut steigt dir in die Nase. Fleisch und Verwesung geht von den Bächen aus, als lägen dutzende Leichen dort verborgen. Bäche treten über die Ufer. Das Feld vergeht in Blut. Blutige Fäden ziehen sich durchs Gras, der Pegel steigt höher. Er erreicht deine Knöchel, deine Knie, er steigt über deine Hüfte bis zur Brust. Auf der nackten Haut spürst du Fleisch und Leichen.

(III.) Du schwimmst durchs Meer, du springst, die Sonne scheint auf deinen glatten, feuchten Körper. Du bist ein Delphin, du jagst Fischen hinterher. Doch du nimmst ein Heulen war, es wird lauter, es kommt vom fernen Ufer. Deine Artgenossen weinen, du hörst wie sie leiden, sie sterben. Etwas zerzt an deiner Seele. Du schwimmst. Vor dir liegt ein Strand. Wale, Delphine und andere Meerestiere liegen tot im Meer und am Strand, auf der See wurzeln Bäume; darauf gehende Leichname, sie werfen mit Harpunen nach dir, du weichst aus, das Wasser schmeckt blutig. Am Strand steht ein schwarzes Einhorn mit rotem Horn, es labt sich am Blut der Delphine. Du siehst den Frevel, du siehst das Leid der Toten, du siehst in ihre Seelen.

## **Anhang I: Spielhilfe für die Weidener Lande**

### **In der Taverne**

Hauptgerichte (2W6):

- 2 Tjolmarer Pamps (einzigartige Mischung aus Weißkohl, Flußfisch und Leberknödeln)
  - 3 Kraut in gewaltigen Mengen
  - 4 frischer Speck mit Kraut oder Sauerbohnen
  - 5 Der Wirt dreht beiläufig einem Huhn den Hals um
  - 6 Rindsbraten mit Zwiebeln und Knoblauch
  - 7 in der Suppe gekochtes Rindfleisch
  - 8 Traloper Krachwürste (frisches Rindsbrät mit viel Salz und Knoblauch)
  - 9 Sauerbohnen in gewaltigen Mengen
  - 10 frisches Schmalz (zum Brot)
  - 11 Lowanger Saure Wurst
  - 12 Thorwaler Blutsuppe
- dazu gibt es immer Bierbrot mit Knoblauch und Suppe

Gäste/Gerüchte (1W6):

- 1 Invaliden (o.a.) Kriegsheimkehrer (Geschichte)
- 2 Ein Weidener Riesenmärchen
- 3 Elf in der Taverne (Sinnspruch)
- 4 Prügelei
- 5 Dieb versucht zu entkommen
- 6 Kleines Fest (Sang, Tanz, Bier...)

### **Redeweisen**

Für das Wandeln in Borons Hallen: »In den Blautann gehen«, »Ihr/ihm ist das Rad zerbrochen«. Für das zünftige Zechen: »Einen Bären schießen (oft mit nachgestelltem »'tschuldigung Waldemar«), »Die Neunaugen trocken legen«; »Sich am 'Bärentod' erquicken«. Für die glückliche Geburt einer/eines Freien: »Orks, aufgepaßt: wir haben eine Klinge mehr!«. Für einen ungeschickten Tolpatsch: »Gewandt wie Brazoragh«. Für einen allzu fleißigen Gesellen: »Fleißig wie eine Gareth Schranze«.

### **Weidener Namen**

Männernamen: Ailfir, Aldewein, Angrist, Arbol, Bar, Bärfried, Bernhelm, Borkfried, Dankward, Dingel, Dreufang, Edil, Emmeran, Erlwulf, Falber, Finglan, Firutin, Fuchstreu, Geldor, Grimmfold, Henja, Hasrolf, Helmbrecht, Ilmbold, Jargold, Jarn, Karfang, Kerling, Knorrhold, Leugrimm, Linnert, Marbert, Norsold, Olin, Pagol, Perdan, Ralmir, Rodunk, Rondril, Sabelhold, Tannfried, Tiro, Tobor, Ulfert, Waidhart, Waldemar, Wallfried, Yann

Frauenamen: Adilgunde, Algrid, Amselgunde, Alwen, Bormunde, Birsell, Danje, Dylga, Darissa, Elfwid, Enn, Erdgard, Fann, Farline, Feengrunde, Fiya, Freulinde, Furgund, Gernlind, Gunelde, Henny, Hilmtrude, Holdtraude, Ilfwudde, Ilme, Kupunda, Lann, Linje, Luitprecht, May, Matissa, Mirnhilde, Mundlieb, Nalle, Neunhild, Olgina, Omwidd, Paida, Raugunde, Rechhilde, Thargrin, Traute, Ullgrein, Waidgunde, Walderia, Walpurga

Nachnamenvorsilben: Aar-, Bärn-, Fuchsen-, Erl-, Burg-, Schwarzen-, Grün-, Donner-, Fold-, Schmiede- ...

Nachnamennachsilben: -wulfingen, -stein, -heim, -berg, -brück, -grimm, -binge, -mann, -frau, -erker, -baum, -see, -bach...

Adlige Namen: Zwischen Vor- und Adelsnamen wird ein »von« gestellt, dazu der »Geschlechtername« der Altvorderen oder des Sitzes: Alweninger, Lindebrück, Löwenhaupt...

Ländliche Nachnamen: Freie und Halbfreie haben das Recht auf ein »von«, also Gernlind von Wolfshag, Hörigen gebührt – sofern sie ziehen gelassen werden – ein »aus«.

### **Wams und Waffe**

In Weiden werden feste Stoffe getragen, gefettetes Leder findet häufig Verwendung, besonders gegen den Regen. Auch dicke Wolle ist zum Schutze vor Kälte beliebt. Die Bauern tragen üblicherweise wollene Kniestrümpfe, lederne Hosen und ein wollenes Hemd. Die Hose wird über den Hüften geschnürt und ist an den Seiten geschlitzt und mit Bändchen versehen – luftig im Sommer, gebunden im Winter. Hauben und Filzhüte sind überall verbreitet, reiche Händler tragen Fellmützen (»Trallop« Gorge soll siebendreißig unterschiedlichster Art besitzen). Manche Städter tragen die gleiche Kleidung wie die Bauern, aber auch ein faltenreiches Wams mit einfachem Kittel sind beliebt. Beim Adel sind edlere Stoffe wie Bausch, Kusliker Leinen oder Loden verbreitet. Seide tragen nur Reisende oder RAHjageweihnte.

Bei den Waffen wird es vom reisenden Ritter als Unsitte angesehen, dass Gemeine, Leibeigene gar, einen Hirschfänger tragen. Doch der alte Adel weiß, das der Herzog sein Volk wehrhaft sehen will, denn der Hirschfänger dient dem Kampfe gegen Goblin und Schwarzpelz.

Hieb Waffen, besonders der Streitkolben, sind zudem bei der ganzen Bevölkerung verbreitet, beim Adel natürlich auch das Schwert, während Bürger den Umgang mit der Axt verstehen. »Moderne« Infanteriewaffen tragen dagegen nur die herzoglichen und kaiserlichen Soldaten.

Soldaten sind die Rundhelme (Elite des Herzogs), die Grünröcke (Garde der Herzogin), dazu die Kaiserlichen Soldaten, die Wiedener Ritter und kleinere Regimenter, in grün-weiß oder blau-weiß

### **Weidener Sang und Tanz**

Die Laute wird selten gebraucht, verbreitet sind dagegen Flöten und kleine »Weidener Untertrommeln«. Die meisten Spielleute begleiten die Sänger auf der Leier, die sie meisterhaft zu spielen verstehen.

Der beliebteste Tanz ist sicherlich der Kloppenhauer, der von mindestens drei Spielleuten begleitet wird, denn es braucht Leiern, Trommeln und Flöten ihn zu spielen, dazu werden paarweise verschiedenste Figuren getanzt. (Namen der Figuren: Bär, Gans, Reigen, Reihe)

Söldner und Jäger dagegen spielen des öfteren ein eigenes Instrument, den »Zwergenpieper«. Dieses Instrument ist ansonsten unbekannt, es handelt sich um ein Stück Metall, in das viele Löcher gebohrt werden – je kleiner das Loch, umso höher der Ton. Der Spieler bläst in mehrere Löcher zugleich und erzeugt, wenn er fähig ist, Klänge die von einsam und traurig bis zu aufdringlich und frech reichen. Doch es ist wahrhaftig kein Wohlklang.



### **Sage von den Sichel**

Als die Götter und Helden gegen das Böse kämpften, waren unter ihnen drei Gigantenweiber: Hazaphar, die Gelbe, einhundert Meilen groß, Mithrida, die Rote, zweihundert Meilen groß und Sokramur, die Schwarze, dreihundert Meilen groß. Als sie gegen das Scheusal des Dämonensultans fochten, erkannte Hazaphar, die Klügste der drei: »Gegen diese Ungeheuer kann das Leben allein nicht bestehen, und keine Waffe ist geschmiedet dagegen. Aber wenn Leben und Waffe sich verbinden zum Kampfe, dann muss auch dies Scheusal vergehen.«

Nachdem das gesprochen ward, verwandelten sich die Schwestern in Klingen, größer und mächtiger als jede zuvor, und riefen die anderen Unsterblichen herbei.

Die stärksten der Götter griffen zu den neuen Waffen: INGerimm ergriff die Gelbe Klinge, RONdra schwang die Rote Klinge, doch die Schwarze Klinge war so schwer, das nur KOR sie heben konnte. Mit neuem Mut beseelt warfen sich die Götter auf die Bestie, und die Gigantenwaffen schnitten wie Sichel durch deren Leib.

Das Scheusal gebär verzweifelt tausend neue Ungeheuer, doch die anderen Unsterblichen waren nicht minder wachsam, und schließlich warf FIRun sein ewiges Eis über die böse Brut.

Die Gigantenklingen aber waren im Blute der Bestie brüchig geworden, und so legten die Unsterblichen die drei nieder, auf dass sie sich vielleicht dereinst wieder erheben mögen. Heute liegen sie immer noch dort, als die Gelde, die Rote und die Schwarze Sichel.

### **Sage von den Söhnen Sokramurs**

Sokramur, das Gigantenweib – heute liegt sie als Schwarze Sichel darnieder, hatte vier Söhne, alle rechtschaffene Riesen. Sokramur versprach ihren Söhnen: »Wer auch immer von meinem unwegsamen Lande an einem Praioslaufe den größten Teil pflügt und eggt, der soll all mein Gut nach meinem Tode erben.« Aarfir, Aarwen, Aargul und Aarmar, die Sokramurs Söhne waren, eilten sich sehr. Aarfir wendete alles Land vom Dergel bis zum Pandlaril an einem Tag und hinterließ eine furchtbare Furche, doch danach musster er erschöpft ruhen. Aarwen tat es ihm gleich und stieß bis zum Rotwasser vor. Aargul pflügte das Land vom Gernat bis zur Klaue Sokramurs, und Aarmar ebnete die Hügel vor den ersten Bergen Sokramurs, der Schwarzen Sichel. Die Gigantin sah dies und sprach: »Ihr habt alle Recht getan und eine fruchtbare Auen erschaffen, worin die schwachen Menschen einmal eine Freistatt finden werden - mein Land sollt ihr darum zu gleichen Teilen erben, aber niemals sollt ihr darauf einem schwächeren Geschöpf etwas zu Leide tun. Und nur von den Tieren und Flüssen meines Leibes sollt ihr jagen und trinken.« Die vier Riesen hielten sich auch getreulich daran, allein von Aarfir wissen wir, dass er die Feste Aarkopf in der Sichelwahr errichtete, und von Aarwen wird erzählt, er fordere bisweilen Zoll und Zehnt von den Reisenden auf dem Sichelstiege. Doch alle Reisen hausen in den Tälern der Schwarzen Sichel, und die Bauersleut' fürchten sich doch.

### **Baliho**

Einwohner: 3.100

Wappen: Zwei silberne Wagenräder auf Rot, darüber Mauerkrone

Herrschaft/Politik: Burggraf Avon Nordfalk von Moosgrund

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

Besonderheiten: Kriegerschule Schwert und Schild (Rondras Beste) in einer heruntergekommenen Wasserburg nördl. der Stadt (Akademie Raidri Conchobairs), 1000jährige Eiche, die als Galgen dient.

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

Stimmung: Oft Streitigkeiten unter Kuhburschen, Dolch sitzt locker.

### **Quellen**

Einige Vorlesetexte sind als Zitate aus den Meistertipps von Windfeder im Borbarad-Projekt übernommen, die Tabelle zu den Gerichten stammt aus dem Abenteuer Unsterbliche Gier, die Weidener Sagen und die Namenstabelle aus der Regionalbeschreibung Das Herzogtum Weiden.

## **Anhang II: Spielhilfe für Personenbeschreibungen**

### **Allgemein**

Zwerg, Winzling, Hüne, Riese, Krüppel, schön, hübsch, hässlich, widerwärtig, alt, jung

### **Größe**

groß, klein, gewaltig, lang, zwergenhaft, kleinwüchsig, riesig, mittelgroß, kurz, zwei Schritt

### **Körperbau**

dick, fett, schlank, mager, hager, untersetzt, kräftig, schwergewichtig, muskulös, heroisch, Bauchansatz, maskulin, feminin, rundlich, bucklig, knochig, stattlich, vollbusig, rahjagefällig, schwer, schmal

### **Körperhaltung**

gebeugt, aufrecht, steif, geknickt, stolz, traurig, niedergeschlagen, heldenhaft, ehrfurchtgebietend, selbstsicher, abweisend, gekrümmt, erschöpft

### **Gesicht**

flach, vernarbt, kantig, spitz, rund, rosig, gelblich, gesund, kränklich, hohe Stirn, breites Kinn, Grübchen, wettergegerbt, faltig, buschige/schmale Brauen

### **Augen**

stechend, leuchtend, strahlend, verweint, glasig, rot, klar, schwarz, braun, grau, grün, blau, blutunterlaufen

### **Nase**

Adlernase, Hakennase, Stupsnase, spitz, flach, groß, klein, schmal, breit, gebrochen, gebogen, krumm, schief, gerade, tulamidisch, adlig, gerötet

### **Mund / Lippen**

rosig, fleischig, dünn, dick, blutend, sinnlich, rund, zierlich, spitz, verzogen, lächelnd

### **Zähne**

gepflegt, weiß, gelb, schwarz, zahnlos, Zahnlücken, Stummel, verschmutzt, dreckig, glänzend

### **Haare**

Glatze, kahl, Halbglatze, schütter, Haarkranz, lang, gelockt, kraus, Zöpfe, Pferdeschwanz, Knoten, kurz, Wehrheimer Bürstenhaarschnitt, schulterlang, rückenlang, nackenlang, gepflegt, verfilzt, blond, braun, schwarz, grau, weiß, rot, meliert, dunkel, hell, Perücke, gepudert, Haarband, Spange, wirr, hochgesteckt, Scheitel

### **Bart**

Kaiser-Alrik-Schnauzer, Kaiser-Reto-Bart, Schnauzer, Schnurrbart, Vollbart, Kinnbart, Backenbart, Drei-Tage-Bart, gewachst, verfilzt, gepflegt, kurz, lang, geschmückt, geflochten

### **Attribute**

Pickel, Warzen, Muttermale, Furunkel, Narben, Zorgan-Pocken, Tätowierungen, Hautstechereien, Altersflecken, Ohrringe, Schmuck, behaart, rasiert, Mundgeruch, schwitzend, parfümiert

### **Marotten**

kratzen, Bart kraulen, durchs Haar fahren, jucken, ans Ohr greifen, zappeln, hin- und her wippen, zittern, stottern, lispeln, näseln, blumige Sprache, sich wiederholen, Brauen hochziehen, blinzeln

### **Bewegung**

unbeholfen, plump, elegant, lasziv, lässig, wirr, sicher, beherrschend, langsam, hektisch, Körperkontakt suchend, elfisch, fahrig

### **Verhalten**

stur, abweisend, schmierig, mütterlich, freundlich, untergeben, arrogant, egoistisch, elitär, neugierig, gesprächig, verstockt, nett, kühl, adlig, fremd, barbarisch, weltfremd, hilfreich, mißtrauisch, zynisch, ölig, exzentrisch, verrückt, konservativ, modern, dunkel, schüchtern, selbstbewusst, Speichellecker

### **Herkunft**

fremd, Süden, Tulamide, Thorwaler, Moha, Nivese, Norbarde, Novadi, Barbar, Mischling, Mittelländer, Zwerg, Elf, Land, Stadt