

Vorwort:

Dies ist kein eigenständiges Abenteuer. Um es so zu spielen, wie es vorgesehen ist, benötigen sie den Roman „Das zerbrochene Rad“ von Ulrich Kiesow. Ansonsten fällt ein guter Teil der Atmosphäre weg. Somit handelt es sich hierbei um einen Leitfaden, der helfen soll, möglichst viel Rollenspiel aus diesem komplexen Roman herauszuholen und die vielen verschiedenen Handlungsstränge in eine geradlinige Handlung einzubetten. Dabei widerspricht das Abenteuer dem Roman teilweise, was zu Gunsten der Spielbarkeit nötig geworden ist. Ich hoffe, daß der verstorbene Ulrich Kiesow mir das nicht übel nimmt, sich von meinem Versuch eher geehrt fühlt und mit Wohlwollen aus Borons Hallen auf jene herabblickt, die in die von ihm geschaffenen Sphären abtauchen. Die Zwölfe mit euch und viel Spaß mit diesem Text!

DAS ZERBROCHENE RAD – TEIL 1, V1.3

Ein Abenteuer für 3-5 Helden der Stufe 9-12

Komplexität: hoch/mittel

Ort, Zeit: Bornland, 27 Hal

DIE HELDEN

Das Abenteuer verlangt den Helden eigentlich alles ab, deshalb sollte es sich um eine bunt gemischte Gruppe handeln. Ohne einen Magiebegabten können sie gleich daheim bleiben. Außerdem wäre es von Vorteil, einen Krieger von Stand dabei zu haben. Ideal sind zudem Amazonen, Rondragweichte und SöldnerInnen. Was die Stufen angeht sollten auf jeden Fall 3 Helden von zweistelliger Stufe dabei sein, am besten, die Summe der Stufen beträgt 40 oder 45.

VOR DEM ABENTEUR

„Seht das Rad –

Es ist zerbrochen vor der Zeit!

Ließ und zurück in Bitterkeit.

Der Speichen fünf sind ihm geblieben

Ihre Namen sind hier aufgeschrieben:

Sind Haß, Schmerz, Zorn und Not und Wut.

In Bächen fließen Trän' und Blut.“

Grabinschrift für einen Ilmensteiner Trommerjungen

„Als sich die drei Ritter am Fuß des Gebirges versammelt hatten, schlug jeder von ihnen mit seinen Flügeln, und sie schwangen sich empor zu dem höchsten Gipfel, auf dem der Turm stand, in dem die Prinzessin gefangenhalten wurde. Zunächst aber brachten sie das Ungeheuer Penkefalor zur

Strecke, das zwar fünf Köpfe hatte, aber weder so mutig noch so klug oder so scharfsinnig war, wie die drei Ritter, denn es schien so, als könnten die drei Gefährten einander von den außergewöhnlichen Kräften abgeben, die ihnen die Flügel verliehen. Bald lagen alle fünf Köpfe abgeschlagen auf dem eisigen Berggipfel, und der Weg zur Prinzessin Tamora war frei.“

Aus der Geschichte von König Eisbart und den drei Flügelpaaren.

„Das zerbrochene Schwert soll unser Zeichen sein – Das zerbrochene Rad und das zerbrochene Schwert“

Gilia von Kurkum

DIE HANDLUNG

Die Helden übernehmen im Abenteuer die Funktion des Magiers Gerion, der Kriegerin Selissa, des Söldnertrupps um Tilda Beilstein und einiger anderer Nebencharaktere aus dem Roman.

Efferd 1020 BF/ 27 Hal: Die Helden verschlägt es auf dem Weg von Gareth (oder sonst wo) nach Festum in das weidenere Nest Darbwinkel, wo sie von der heruntergekommenen Gilia von Kurkum vor einer raufstichtigen Söldnerbande gerettet werden. Gilia macht sich mit den Helden auf den Weg nach Festum, um dort ihren Schwertarm zu vermieten. Die Helden sind Zeuge, als Gilia das Schwert Valaring überbracht bekommt. Jedoch ist es zerbrochen und Gilia schenkt es entweder dem Festumer Rondratempel oder einer der Heldinnen, die ihre Hochachtung gewonnen hat. Man trennt sich wieder. Die Helden werden in der Taverne „2 Masken“ von Stane ter Stevelling angeheuert, für ihn Uriels Schwanenflügel zu stehlen. Nach langer Reise (auf der man sie über die jüngsten politischen Verhältnisse aufgeklärt hat), gelingt es den Helden, die Flügel zu stehlen, jedoch nicht ohne Uriels Heerlager auszukundschaften und ihn bei einer Besprechung mit dem Borbaradianer Mengbillar und seiner Tochter zu belauschen. Die Helden werden ertappt und müssen fliehen. Unterschlupf finden sie in der „Ochs und Eiche“, wo sie Thesia von Ilmenstein treffen und sie über alles informieren. Jedoch wurden die Helden verfolgt und werden nach gemeinsamer Flucht mit Thesia von Mengbillar gefangengenommen, können sich jedoch in letzter Minute befreien und Mengbillar scheinbar töten. Thesia bittet die Helden, ihr beim Versammeln der Bronnjaren zu helfen und schickt sie nach Geestwinkoje.

1. Begegnung mit Gilia

Wie schafft man die Heldengruppe ausgerechnet nach Darbwinkel? Am zuträglichsten für die Handlung wäre es, die Helden in einem Kurierauftrag von Gareth nach Festum unterwegs sein zu lassen. Dabei sollte es sich wirklich um einen WICHTIGEN und/oder gut bezahlten Job handeln, um für eine hochstufige Heldengruppe die entsprechende Motivation

herzustellen. Denkbar wäre, für einen mittelreichischen Adligen ein Hochzeitsgeschenk an einen festumer Verwandten zu schicken, vielleicht handelt es sich sogar um eine Botschaft politischer Brisanz, ein magisches (aber für die Helden uninteressantes) Artefakt, das einem Magus an der Akademie „Halle des Quecksilbers“ in Festum, der sich auf ein entsprechendes, nicht weit verbreitetes Gebiet spezialisiert hat, zur Untersuchung überbracht werden soll oder schlicht um eine dringende Botschaft an Stoerrebrantirgendeinen anderen Kaufmann (vielleicht geht es darin um den Kauf „verbotener“ Ware, deshalb ein entsprechend hoher Sold). Vielleicht haben ihre Helden ja eigene Auf jeden Fall aber muß es sich um etwas handeln, das dringend vor Räubern geschützt werden sollte (sonst bräuchte man ja keine Gruppe).

Ganz nett ist die Idee, das Abenteuer an das offizielle „Feenflügel“ anzuschließen, das damit endet, daß die Helden u.a. Nahema in Festum aufsuchen sollen (diese werden sie NICHT finden). Unterwegs wird ja auch noch in Donnerbach Station gemacht, wo es genug Möglichkeiten gibt, noch rondragefähige Helden in die Gruppe aufzunehmen.

Die Helden machen während ihrer Reise zwangsläufig in Darbwinkel Station. Sie können das Nest beliebig auf der Karte verschieben, damit es auf der Route der Helden liegt.

DARBWINKEL

...ist ein vom Schicksal schwer gebeutelter Ort in Weiden: Von der Orks wurde Darbwinkel mehrfach geplündert, jedesmal kamen die Kaiserlichen, um die Schwarzperle zu vertreiben und einen Pallisadenzaun zu errichten, den die Orks jedoch wieder einrissen, nachdem die Truppen wieder abgezogen waren, um das Dorf neuerlich zu plündern. Irgenwann wurde es den Einwohnern schlicht zu blöd und sie arrangierten sich mit den Orken. Diese leben nun ebenfalls in Darbwinkel und haben auch eine eigene Taverne, die „Krug“, der aber von den Menschen nur der „Trog“ genannt wird. In diesem Etablissement verkehrt auch allerhand anderes Gelichter: Räuber, Söldner, Mörder...

Von alleine werden die Helden den „Trog“ sicher nicht betreten, wahrscheinlich werden sie ihn nicht einmal bemerken, zumal er am Rand des Dörfchens liegt. Der interessante Teil Darbwinkels, das von einigen Bäumen durchwachsene und am Fuße der schwarzen Sichel idyllisch gelegene Dorf hat einen zentralen (baumfreien) Dorfplatz. Hier befinden sich der einzige Krämerladen, ein Schmied und der „Krug zum fröhlichen Waidmann“, wo die Helden aller Wahrscheinlichkeit nach absteigen werden. Es handelt sich um eine ordentliche kleine Taverne, gemütlich und nicht zu teuer. Für die Handlung ist sie nicht weiter von Belang. Wenn sie wollen, können sie natürlich die Begegnung mit der Bardin Tsaiana Drosselanger und ihr Lied (Seite 476 in Teil 1) an dieser Stelle einbauen, was die Helden ablenken könnte, um einem eventuell mitgeführten Hund die Gelegenheit zu geben, unbemerkt zu verschwinden.

IN DEN „TROG“

Da der Meister sich, Ulrich Kiesow zu Ehren, nahe an die Romanvorlage halten sollte, wäre es natürlich toll, wenn einer der Helden einen Hund oder ähnliches dabei hätte. In diesem Fall verschwindet dieser aus dem „Waidmann“. Eine Suche ergibt folgendes: Ein alter Mann, dessen Hobby das Aus-Dem-Fenster-Starren ist, hat das Tier aus der Taverne und in Richtung „Trog“ verschwinden sehen. Die Helden werden über den „Trog“ und Darbwinkels Geschichte aufgeklärt. In diesem Fall wurde das Tier beim Herumstreunen vor der Orktaverne geschnappt und in die Speisekammer gesperrt. Da wahrscheinlich aber keiner der Helden über ein „Haus“tier verfügt, wäre folgendes Szenario denkbar:

Allgemeine Information

Ein kleiner rothaariger Junge kommt auf dem Dorfplatz weinend auf euch zugerannt: „Mein Raul! Mein armer kleiner Raul! Sie haben mir meinen armen, kleinen, wehrlosen Raul weggenommen, diese gastigen Schwarzpelze!“

Spezielle Informationen

Der Rotzlöffel will die Helden nur reinlegen, was sie allerdings Kopf und Kragen kosten kann. Fragen die Helden nach, behauptet der Junge, ein Ork hätte ihm seinen Olporterwelpen Raul weggenommen und sei damit in Richtung „Trog“ gelaufen, wo er ihn inzwischen bestimmt schon verspeisen würde. Er bittet die Helden, den Hund zu retten. In Wahrheit macht sich das Kind allerdings nur einen Spaß mit durchreisenden Abenteurern und denkt sich jedesmal neue Lügen aus, um sie in den Trog zu locken. Dieses Mal hat er allerdings etwas dick aufgetragen. Ob ihrer Heldengruppe langweilig genug ist, darauf einzugehen, oder ob sie sich etwas Besseres einfallen lassen wollen, müssen sie selbst entscheiden. So oder so werden die Helden letztendlich den „Trog“ betreten:

Allgemeine Informationen

Beim „Trog“ handelt es sich um eine aus morschen Brettern zusammen gezimmerte Bruchbude, die auf einem Fundament aus Stein ruht. Als ihr die schief in den Angeln hängende Tür aufstoßt, schlägt euch ein beißender Geruch entgegen: Eine Mischung aus schalem Bier, dem den Orks eigenen Gestank und allen Sorten von Körperflüssigkeiten. Euer Eintreten wird von der johlenden Menge, die viel zu sehr mit sich selbst beschäftigt ist, nicht bemerkt, nur der Wirt nickt euch mürrisch zu. Unter den Gästen herrscht ein wildes Treiben. Fast alle sind über alle Maßen betrunken, viele liegen in großen Bierlachen, ein Ork liegt in seinem eigenen Blut auf dem mit Stroh zugedeckten Boden, was aber niemanden zu kümmern scheint. Auch einige Menschen sind unter den Gästen und auch sie beteiligen sich der wilden Orgien der Schwarzpelze, denn eine solche habt ihr vor euch. Unter das Gejohle der Betrunkenen mischt sich das Stöhnen der „Liebenden“. Die Gäste haben durch den Alkohol nicht nur jegliche Scham, sondern auch das Gespür für den Unterschied zwischen der eigenen und der anderen Art verloren. Den auffälligsten Teil der Gäste aber stellt ein großer Trupp menschlicher Söldner, deren Tische zu einem großen Oval angeordnet sind und die lauthals grölend ihre Sauflieder zum Besten geben.

Wenn die Helden jetzt angewidert kehrtmachen, müssen sie handeln: Einer der Gäste lädt die Helden zu einem Bier ein, ein Vorwand, um den Helden ein Rendezvous mit einer seiner

Orkhuren zu verschaffen oder ihnen ein Gift oder Rauschkraut anzudrehen. Oder der Wirt fühlt sich vom Verhalten der Helden beleidigt und fragt sie (mit orkischem Akzent), was denn das für ein Benehmen sei, auf der Schwelle wieder kehrt zu machen. Das soll nur dazu dienen, die Helden kurz festzunageln.

Die Helden sollten nun den Wirt auf den verschwundenen Hund ansprechen. Dieser wird die Helden zuerst mißverstehen und annehmen, sie hätten „Hund bestellt“. Sobald dies richtig gestellt ist, wird er (zu recht, falls die Helden keinen eigenen Hund haben) jeden Vorwurf zurückweisen. Allerdings befindet sich in seiner Vorratskammer tatsächlich ein Hund – jedoch kein Olporterwelpen, der Wirt hat einen alten Straßenkötter legal erworben – den sie im Streit mit dem Wirt an einer passenden Stelle einmal laut bellen lassen können. Die Diskussion wird sich daraufhin verschärfen und der Wirt, dadurch in die Defensive gedrängt, wird beteuern, daß er diesen Hund nicht gestohlen habe. Handelt es sich um den Hund der Helden, wird er einen Finderlohn verlangen. Jetzt sollte langsam irgend jemand handgreiflich werden. Tun die Helden dies nicht, tastet der Wirt nach einer unter der Theke versteckten Keule, was die Helden mit einer einfachen Sinnesschärfe-Probe bemerken können. Sobald also Waffen gezogen werden oder Fäuste sprechen geschieht folgendes:

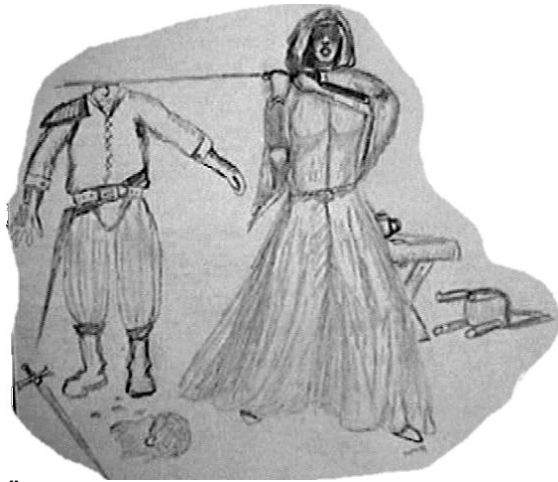
Spezielle Information

Der Söldnerhaufen wird sich jetzt einmischen und die Helden zum Kampf provozieren, den sie nicht gewinnen können, da es sich um etwa 15 Söldlinge handelt. Die Söldner werden keinen offenen Kampf beginnen, sondern die Helden zurückdrängen und versuchen ihnen immer wieder kleine Wunden beizubringen. Nur eine Söldnerin, eine kapuzenverhüllte, grölende Gestalt, ist sitzengeblieben und wird erst nach und nach auf das Geschehen aufmerksam. Sobald die Situation für die Helden hoffnungslos aussieht, wird sie sich einschalten: „Das ist nicht rondrianisch“ lallen und nach einem weiteren Wortgefecht mit ihren Exkameraden 2 der Söldner töten, worauf sich die anderen trollen. Die Helden sollten erst nach dem Gefecht herausfinden, daß es sich um Gilia handelt. Befinden sich also Amazonen in der Gruppe, darf Gilia beim Kampf die Kapuze nicht abnehmen.

Werte eines Söldners: MU: 12, AT: 15, PA: 14, LE 60, RS: 3, MR: 5, AU: 74, Waffe: Bastardschwert, 1W + 5

Die Werte von Gilia finden sich in der Box „Borbarads Erben“ oder „die Welt des Schwarzen Auges“, gekürzt im Anhang

Im Wirtshaus können die Helden nun ihre Wunden versorgen und feststellen, daß ihre Retterin die gefallene Gilia von Kurkum ist, die ihnen nach und nach (nicht sofort, sondern erst im Lauf der folgenden Wochen) ihre Lebensgeschichte erzählt (siehe Roman). Sie hat gerade vom Fall von Kurkum gehört und ist zutiefst deprimiert. Es ist an den Helden, sie dazu zu bewegen, wieder etwas aus sich zu machen und ihren Kummer nicht im Alkohol zu ersäufen. Dies kann zum einen durch IN oder Heilkunde, Seele-Proben, zum anderen durch gutes Rollenspiel erreicht werden. Gelingt es den Helden, wird sie mit nach Festum kommen, „wo man immer einen Schwertarm vermieten kann“.



Über den Sichelstieg

Gilia macht sich mit den Helden auf den Weg nach Festum. Dieser führt über den Sichelstieg, wo man alle möglichen typischen Berggefahren einbauen kann (aber nicht muß). Gilia ist die ganze Zeit über sehr verschlossen und taut erst nach und nach (und nur bei gutem Rollenspiel) auf, um den Helden von den Umständen ihrer „Flucht“ aus Kurkum zu berichten. Nur mit einer Amazone, einem wirklich rondragefälligen Krieger oder jemandem, der ihr einen großen Gefallen tut wird sie sich wirklich anfreunden. Sie ist AUF KEINEN FALL über ihre Depressionen hinweg und bedarf ständigen Zuspruchs.

Zwei Stationen der Reise sollte man die Helden auf jeden Fall nachspielen lassen:

1. „Der Ogerbau“ oder die Taverne „Ingerimms Kessel“, betrieben von dem Zwerg Buckram Sohn des Huburg und seiner menschlichen Frau Feenholdchen, ist wohl eins der am höchsten gelegenen und gemütlichsten Gasthäuser Aventuriens. Man sollte versuchen, die Atmosphäre aus der Stelle im Roman rüberzubringen: Die ehemalige Ogerhöhle ist jetzt mit einer Holzfront versehen, in der sich die Eingangstür befindet. Im Kamin prasselt gemütlich ein Feuer und Buckram berichtet von seinem Kampf gegen den Vorbesitzer dieser Höhle. Geschlafen wird auf einer hölzernen Terrasse, die über eine Leiter erreichbar ist. Zum Frühstück werden morgens die Tische zu einer großen Tafel zusammengeschoben.
2. Der Troll: Vermitteln sie den Spielern ein Gefühl von Paranoia: Seit einigen Stunden verfolgt sie ein riesiger Schatten, der behende eine Felswand unter ihnen entlang klettert, als die Straße sich gerade dicht an einer Schlucht an den Berg drückt. Davon abgelenkt, stürzt einer der Helden, oder sein Pferd gleitet aus und derjenige droht sich zu Tode zu stürzen, wird aber in letzter Sekunde von dem heran rasenden Troll Tarzilmann gerettet, der – falls sie Helden sich darauf einlassen – ein kurzes Gespräch über die Veränderungen beginnt, die er wahrgenommen hat. (das reicht, je nach Lust des Meisters von „Fels nicht mehr so grau wie früher“ bis „große Dunkel ist kommen wieder“ oder so was in der Richtung). Auch kann der Troll den Helden beim Überqueren einer zerstörten Brücke helfen.

IM Bornland- Valaring

Spezielle Informationen

Nach einigen Tagen ist der Sichelstieg überquert und die Helden befinden sich im Bornland. Als die Gruppe am Wegesrand rastet, prescht eine Kutsche von Süden heran. Auf dem Kutschbock sitzt eine recht kräftige, narbengesichtige, schwarzhaarige Frau in den Gewändern einer obersten Geweihten der Rondra. Gilia wird die Frau als Ayla Ylarsil von Donnerbach identifizieren. Sie wird den Helden gebieten anzuhalten und sich der Kutsche zuwenden, die anhält sobald die Fahrerin Gilia mit einem überraschten Lächeln erkannt hat. Sie können den Spielern nun den genauen Wortlaut aus DZR II, s.352 vorlesen.

(Sinngemäß: Ayla informiert Gilia, daß sie nach Ypollitas Tod die rechtmäßige Königin der Amazonen ist und sie sie deshalb schon überall gesucht hat. Gilia glaubt, dies nicht verdient zu haben und wird wütend, als sie an ihre Schande – wie sie es sieht – erinnert wird. Erst als Ayla meint, Gilia müsse sie töten, um sie los zu werden, nimmt Gilia die Waffe)

Gilia wird nach einigem Hin und Her das zerbrochene Schwert Valaring annehmen und es geht weiter nach Festum

VALARING:

Das Schwert mit den Löwenverzierungen an der Parierstange und am Knauf erinnert mehr an einen Säbel, da es einen Korb besitzt, ist pergamentdünn, federleicht, aber trotzdem nicht biegsamer als andere Waffen. Ab und zu gemahnt der Träger einen seltsamen Schimmer durch die Klinge fahren zu sehen.

Festum

(Falls sie nicht über eine Regionalbeschreibung verfügen: Festum ist eine auf dem Reißbrett entstandene –wobei der Marktplatz das Zentrum bildet – unabhängige, reiche Handelsmetropole mit einem wunderschönen Villenviertel an der Küste und einem Tempel für alle der Zwölfe. Es handelt sich um die drittgrößte Stadt Aventuriens.)

Spezielle Informationen:

Einige Wochen nach dem Aufbruch aus Darbwinkel erreicht die Gruppe Festum. Die Helden werden nun ihre Mission erfüllen wollen, die ja der Vorwand war, sie hier her zu locken. Gilia wird sich irgendwo als Söldnerin anwerben lassen. Wollen die Helden sie begleiten – entsprechende Werber finden sich auf dem Marktplatz oder in vielen Tavernen der Innenstadt aber auch in den etwas heruntergekommenen Teilen von Festum – werden sie auch auf Individuen treffen, die völlig unverblümt dafür werben, die Reihen der Armee zu verstärken, die „Mendena, Eslamsbrück und Kurkum – den Unterschlupf des Amazonenpacks - überrannt hat“. Die Entsprechende Werberin wird darauf natürlich von Gilia zum Zweikampf herausgefordert („Kurkum war die Hochburg der Amazonen und nicht ihr Unterschlupf, du Schlampe!“), der nur wenige Sekunden dauert.

Irgendwann ist der Zeitpunkt gekommen, da die Wege der Helden und Gilia sich trennen, wenn die Helden nicht mehr zusehen wollen, wie Gilia ein Angebot nach dem anderen, als unter ihrer Würde abweist, bzw. mit dem Werber in Streit gerät. Nur falls sich unter den Helden eine Amazone befindet, die WIRKLICH eine INNIGE Freundschaft mit Gilia begonnen hat, und die sich in Gilias Augen auch als einer Amazone würdig erwiesen hat, wird ihr Gilia Valaring nun mit den Worten „Ich bin sicher, du bist eher denn ich würdig, dieses Schwert aufzubewahren. Es ist zerbrochen und läßt sich nicht reparieren, doch als wahre Amazone bist du die einzige, die ich kenne, der ich es anvertrauen möchte.“ schenken. Ist dem nicht so, könnten sich folgende Szenarien ergeben:

1. Gilia erwähnt beiläufig, daß sie Valaring – da es ja zerbrochen ist, und sie sowieso nicht würdig ist, es zu führen- dem örtlichen Rondratempel spenden wird, wo es als Reliquie aufbewahrt werden soll. Auf die Frage der Helden, ob man das Schwert nicht reparieren könne, wird sie den besten Schmied Festums aufsuchen, der ihr sagen wird, daß Valaring im Kampfe niemals mehr zu gebrauchen sein wird. Sobald das Schwert allerdings im Besitz der Rondrakirche ist – ein Geweihter hat die Waffe mit gemischten Gefühlen in Empfang genommen – wir der rondragefällige Held der Gruppe in der darauffolgenden Nacht einen Traum haben, indem er sich selbst sieht, wie er in den Rondratempel einbricht, wo sich in einem großen Käfig eine schlafende Löwin befindet. Der Held öffnet behutsam die Käfigtür und danach das Maul der Löwin, die erstaunlicherweise nicht aufwacht. Darin entdeckt er, daß einer der Eckzähne geborsten ist und zieht ihn vorsichtig heraus. Im gleichen Augenblick sieht er sich, wie er an Rondras Tafel sitzt, doch dann

wiederholt sich der Traum: Diesmal jedoch erschlägt der betreffende Held den Löwen und reißt dem Kadaver gewaltsam den Eckzahn heraus. Eine widerliche Dämonenfratze folgt und der Held wacht schreiend auf.

Die Aussage sollte klar sein: Valaring aus dem Tempel zu stehlen, ohne dabei Gewalt anzuwenden. Das Schwert wird, da noch keine entsprechenden Sicherheitsmaßnahmen getroffen wurden, in der Schreibstube des obersten Rondrageweiheten aufbewahrt und auch nicht besonders bewacht (es weiß ja noch niemand von dem Schwert). Dies müssen die Helden natürlich erst einmal herausfinden und so wäre es zB eine gute Möglichkeit, einen jungen, naiven Novizen ganz unauffällig mal über sein Amt zu befragen, ob es ihm denn gefalle und wie viele Orks er denn schon erschlagen habe mit seinem Schwert, und wo er das Schwert denn her habe, ob er nicht gerne mal einen richtigen AMAZONENSÄBEL führen wolle...na ja sie sehen ja worauf das hinausläuft. Danach müßte man nur noch bei Nacht in den Tempel eindringen, oder sich „einfach“ darin verstecken, bis er schließt – „einfach“ heißt in diesem Falle eigentlich nur mit Magie, denn der typische Rondratempel bietet nicht viele Möglichkeiten sich zu verstecken.

- Die 2. Möglichkeit basiert auf Möglichkeit 1, nur noch um einige Details erweitert, falls es ihnen gefällt, ihre Helden an der Nase rumzuführen: Im Tempel angekommen finden die Helden kein Schwert, sondern nur eine Visitenkarte, durch die der Dieb seine Opfer informiert, daß sie von dem „ehrenwerten albernischen Dieb und Betrüger Bexley Lethex“ bestohlen wurden. Beziehungen zur Festumer Unterwelt könnten jetzt ungemein helfen, und so finden die Helden, nachdem sie eine entsprechende Summe an die Diebesgilde gezahlt haben, heraus, daß Lethex im Auftrag eines reichen Grangorer Waffensammlers gehandelt hat. Sie erhalten sogar dessen Beschreibung und die Info, daß er die Stadt gen Süden verlassen hat. Verfolgen die Helden die Spur entdecken sie nach einigen Wegstunden und nachdem sie an einer ziemlich in Eile reisenden norbardischen Gauklertruppe vorbeigeritten sind, eine umgestürzte Kutsche, in der sich gefesselt und mit von Klauen zeretzter Kehle (Tierkunde: Bärenatzen) eben jener Grangorer befindet, der in den letzten Zügen liegt. Bevor er stirbt, können die Helden noch erfahren, daß er von einer Horde Norbarden überfallen wurde, die auch das Schwert haben. Die Norbarden wiederum lassen sich leicht ausmachen, bauen sie doch am Marktplatz eine Art Jahrmart an, auf dem Valaring, das sie allerdings als die Waffe Rondragabund von Riedemers, einer Heiligen des Theaterordens ausgeben, als Preis für den Wettkampf im Ringen gegen den von den Gauklern mitgeführten, 2,5 Schritt messenden Bornbären ausgesetzt wird. Es bleibt den Helden wohl nichts anderes übrig, als darauf einzugehen, oder, beim Scheitern, den Gauklern das Schwert durch List wieder abzunehmen. Denkbar wäre auch, die Büttel einzuschalten, und die Norbarden als Mörder des Waffensammlers zu entlarven, doch das ist ja nicht die Art von Helden....

Es ist natürlich immer möglich, gerade wenn sich unter den Helden eine Amzone befindet, daß sie Gilia nicht ziehen lassen wollen, bzw. das Geschenk des Schwertes nicht annehmen. Vielleicht wollen sie Gilia ja sogar dazu bringen, eine neue Amazonenschaft mit ihr als Königin aufzubauen. Davon will Gilia aber nichts wissen, da sie sich für Unwürdig hält und glaubt, Rondras Beistand verloren zu haben. Nichts kann sie zu diesem Zeitpunkt vom Gegenteil überzeugen. Lassen die Helden nicht locker, ist es durchaus möglich, daß sich die Gruppe im Streit trennt und Gilia einfach in den Menschenmengen Festums verschwindet – NACHDEM sie das Schwert dem Tempel gespendet hat. Eine Verfolgung sollten sie durch

gegensätzliche Richtungsangaben eventuell Befragter unmöglich machen.

Ein neuer Auftrag

So! Nun sollten die Helden also in Festum sein, Gilia kennen und im Besitz von Valaring sein! Gute Anfangsbedingungen für ein Abenteuer! Sorgen sie außerdem dafür, daß Valaring entweder im Tempel oder von einem Schmied mit einer Stahlmanchette notdürftig zusammengekittet wurde.

Spezielle Informationen:

Irgendwann werden die Helden sich in einer Taverne eins hinter den Helm gießen wollen, um das Erlebte zu feiern oder so. Richten sie es so ein, daß die Helden lange aufbleiben, und daß es in der Taverne Nischen gibt, die durch Vorhänge abtrennbar sind. Zu fortgeschrittener Stunde wird ein Vorhang zurückgezogen und ein junger, schlanker, schwarzhaariger Mann verläßt die Taverne (Sinnesschärfe + 7: In der Nische ist ein Rote+Weiße Kamele-Spiel aufgebaut) gelassenen Schrittes. Wenige Augenblicke später rennt ein dicklicher kleiner Mann mittleren Alters ebenfalls zur Tür hinaus, kommt jedoch nach einigen Minuten wieder. Über ihn können die Helden beim Wirt herausfinden, daß es sich um Stane ter Siveling-Notmark handelt, einen der besten „Kamele“-Spieler der Stadt und den Gemahl der Adelsmarschallin Tjeika von Notmark, über die der Wirt auch zu erzählen weiß, daß sie sich mit ihrem unbeliebten Vater Graf Uriel von Notmark zerstritten habe, was ihr letztendlich die Wahl in ihr Amt einbrachte. Über den anderen Mann weiß der Wirt jedoch nichts. Als ter Siveling zurückkehrt, wirkt er immer noch sehr gehetzt, aber etwas gefasster als vorher. Er begrüßt die Helden mit einem knappen Nicken und fragt, ob er sich an ihren Tisch setzen dürfe, er habe ein lukratives Angebot.

Im folgenden wird Stane den Helden erzählen, daß er von dem „Magier und Scharlatan“ (wenn sie sich sicher sind, daß ihre Helden von Nahema ai Tamerlein keine Ahnung haben können sie ihnen auch mitteilen, daß es sich um einen „Herrn Lamertien“ gehandelt hat), der vor ihm die Taverne verließ, im Kamele-Spiel betrogen wurde, doch daß er ihm dies nicht nachweisen kann. Jedenfalls schulde er ihm nun einen Gegenstand, der ihm gar nicht gehört, zumindest nicht richtig: Es handelt sich um die metallenen Schwanenflügel seines Schwiegervaters Uriel. Was er von den Helden verlangt, ist kein Diebstahl, da das Objekt ja in der Familie bleibe, und außerdem habe Uriel die Flügel eh nie an seine Rüstung geschnallt. Die Helden sollen nun also nach Notmark reisen und die Flügel unauffällig beschaffen. Stane bietet dafür 500 Dukaten!!! (Nur ein Bruchteil der Schuld, von der er sich mit den Flügeln freikaufen kann) 100 davon im Voraus! Er gibt ihnen, falls es zur Einigung kommt noch den Tip mit, sich als Söldner von Uriel anwerben zu lassen, um so in die Feste Grauzahn zu gelangen, da Uriel im Moment wie wild Söldlinge anheuert. Sie sollen am besten am Marktplatz Uriels Werber aufsuchen (einen vor Kraft strotzenden Thorwaler Krieger mit gesunder Gesichtsfarbe) und bei ihm unterschreiben. Daraufhin erhalten sie ein Empfehlungsschreiben und 15 Silberlinge pro Kopf, um sich die Reise zu ermöglichen

Auf nach Notmark!

Wenn sie wollen können sie beliebig viele Goblin- und Räuberüberfälle einbauen, doch folgende Stationen sollten auf keinen Fall ausgelassen werden:

- Die Straße führt an Ouveenmas und der Festung Ouveenstam vorbei. In der hiesigen Taverne erfahren die Helden, daß sich die Fürstin Tsaiane von Ouveenmas kürzlich bei einem Treffen der meisten sewerischen Bronnjaren in Notmark das Genick gebrochen hat und jetzt Graf Ljasew von Utzbinen über Ouveenmas herrscht, wodurch die Dinge nicht eben besser geworden sind, denn der Graf hat sich Uriel Bronnjarenbund angeschlossen und preßt jetzt das Geld aus seinen Untertanen, um Uriels Truppen damit zu verstärken. Befindet sich ein Adeliger unter den Helden, können sie dem Grafen einen

unverbindlichen Besuch abstatten und so auch Dunjew, Tsaianes schwachsinnigen, jugendlichen Bruder kennenlernen, der eigentlich ihr rechtmäßiger Nachfolger wäre, jedoch nur mit leerem Bleikaus dem Fenster start. Nur mit Heilkunde, Seele-Proben + 20 kann ein Held mehr aus Dunjews Gestik und evtl. mit weiteren IN-Proben erfahren, daß Tsaianes Tod kein Unfall war.

2. Die Grenze nach Notmark ist durch einen rot-schwarzen Schlagbaum (Farbe ist noch frisch) gekennzeichnet. Eine einfache Staatskunst-Probe reicht, um festzustellen, daß das nicht normal ist. Die ebenfalls rot-schwarz gekleideten Söldner an der Grenze (5 Stück) werden die Helden nur nach dem Bezahlen von 2S pro Kopf und Pferd passieren lassen. Auf die Frage, was das denn solle, wird man nur als Antwort erhalten, daß sich jetzt einiges ändern werde.

Die erste Nacht in der Grafschaft Notmark verläuft allerdings nicht gerade erholsam (Regeneration is nich'): Die Helden träumen folgendes(alles das selbe. Aber gehen sie trotzdem mit jedem einzeln raus):

„Du stehst mit deinen Freunden auf einem Floß mitten im Ozean. Rings um euch treiben kleine Kinder im Wasser – nackt mit rosiger Haut und goldenen Haaren. [Heldenaktionen]

Als du/ [oder einer der anderen Helden, falls der Spieler nichts tun will] nach einem der Kinder greifst/greift, um es an Bord zu ziehen, beißt dir/ihm die kleine Kreatur die Hand bis zum Gelenk ab. Blut spritzt heraus und färbt das ganze Wasser rot. In der seltsamen roten, dickflüssigen Flüssigkeit schwimmen nun überall bleiche, feiste Maden mit wulstigen Köpfen, in denen breite Mäuler klaffen. Sie tragen rotschwarze 7-strahlige Kronen, schwimmen zu eurem Floß und beißen aus allen Seiten große Stücke aus den Planken. Deine Gefährten unternehmen nichts.“

3. Das letzte Gasthaus vor Notmark selbst ist die „Ochs und Eiche“, ein gemütliches Gebäude, freistehend auf einem Hügel etwas abseits der Straße. Der Wirt, Berschin Omlauken ist eine kleine dünne Gestalt und seine Frau Nuschinja dafür ein fettes Monstrum. Das Haus ist dreistöckig, im Erdgeschoß befindet sich die Schankstube, in der außer einigen Händlern, nur ein junger Krieger namens Ebak Fernar mit gehetztem Ausdruck im Gesicht sitzt, der erschrocken aufblickt, als die Helden eintreten. Die Helden können, nachdem sie ihn beruhigt haben erfahren, daß er von Uriels Truppen desertiert ist, weil er nicht Seite an Seite mit Orks und Goblins kämpfen wollte und nun auf der Flucht vor Uriels Häschern ist. Nun sitzt er aber in Notmark fest, da er zwar die 2 Silberlinge für den Zoll bezahlen kann, danach jedoch pleite wäre. Außerdem kann er berichten, daß einige hundert Söldner – eine noch im wachen begriffene Anzahl – vor und hinter der äußeren Umgrenzungsmauer der Feste Grauzahn ihr Zeltlager aufgeschlagen haben. Einige Meilen abseits befindet sich das Lager der Bepelzten, dem ein mächtiger Orkschamane vorsteht. Uriel zahle zwar gut, doch seine Ehre als Krieger lasse nicht zu, daß er auf Seiten solcher Kreaturen kämpfe. Ermöglichen die Helden ihm mit einer kleinen Finanzspritze die Flucht, sollten sie dafür 25 AP springen lassen.

Von den Wirtsleuten werden die Helden geradezu mütterlich behandelt und können in ihren Betten die wahrscheinlich letzte erholsame Nacht für längere Zeit verbringen...

Mittlerweile müßten wir übrigens Boron/Hesinde haben und natürlich liegt im Bornland Schnee.

Die Feste Grauzahn

Gegen nachmittag des übernächsten Tags stehen die Abenteurer vor den Toren von Notmark. Wahrscheinlich werden die Helden die Stadt Notmark nur kurz durchreiten und geradewegs auf die Feste zuhalten (wenn nicht: Infos unter „Gerüchte), die auf einem Hügel liegt und von der

Stadt aus über eine breite Rampe erreichbar ist, denn Notmark ist eine traurige, halb verfallene Stadt aus Lehm- und Holzhütten voller Bettler, Waren und Tavernen sind entsprechend überteuert. Graf Uriel preßt das letzte bißchen Gold aus seinen Untertanen, um seine Söldner zu bezahlen.



Allgemeine Informationen:

Der Name Grauzahn ist wirklich treffend gewählt, denn die Festung mit ihren schwarzgebrannten Ziegeln, ist wahrscheinlich das häßlichste Bauwerk Aventuriens – ein Eindruck, der durch den Kontrast des atemberaubenden Panoramas des Ehernen Schwerts im Hintergrund noch verstärkt wird.

Hinter einer 3 Schritt hohen Außenmauer aus schwarzen und roten Ziegeln befinden sich, durch ein Eichenholztor erreichbar, die Gebäude und Gehöfte der Burg. Dahinter ragt, umgeben von einer zweiten, 12 Schritt hohen Mauer, die eigentliche Festung auf, die zum Teil direkt aus dem Fels gehauen wurde, zum Teil ebenfalls aus schwarzen Ziegeln besteht. Der pechschwarze Bergfried ragt ganze 40 Schritt in die Höhe, wo in der restlichen Anlage nachträglich Mauern ausgebessert wurden, bestehen sie aus rotem Stein und erinnern an klaffende, blutige, fleischrote Wunden. Außer schießschartenartigen Öffnungen gibt es nirgends Fenster.

Die drückende Atmosphäre wird nur durch das laute Treiben und die bunten Zelte der Söldner etwas aufgelockert. Auch an diesem Tag seid ihr nicht die einzigen Neuankömmlinge. Der Beamte am Tor läßt euch nach Einsicht in das Empfehlungsschreiben passieren, weist euch einen Zeltplatz zu, und vertröstet euch auf die später am Tag folgende Rede Uriels.

Gerüchte auf Grauzahn (und in Notmark)

Je nachdem, ob sich die Helden in Notmark oder auf Grauzahn bei den Söldnern schlau machen wollen, erhalten sie folgende Infos natürlich in abgewandelter Form. Wenn nichts anderes dasteht sind die Gerüchte wahr:

- a) Graf Uriel zahlt verdammt gut und das beste ist, daß man nichts dafür tun muß, außer da zu sein...aber irgendwann wird der Tag schon kommen, wo er uns in den Kampf schickt, ich wüßte nur zu gern, gegen wen es dann geht... (Söldner)
- b) Uriel ist größenwahnsinnig geworden (adeliger Söldling)
- c) Graf Uriel preßt seine Untertanen bis aufs Blut aus, um dieses Söldnerpack bezahlen zu können! (höherer Diener)
- d) Das mit den Söldnern hat erst begonnen, als dieser Magus aus dem Süden hier ankam. Der hat Uriel wohl einen Floh ins Ohr gesetzt. (Diener/Bürger)
- e) Uriel will gegen die Armeen des Dämonenmeisters reiten, die sich im Süden sammeln (blauäugiger Krieger) (GROTTENFALSCH)
- f) Der Magister aus dem Süden nennt sich Mengbillar. Der ist mir nicht geheuer. Der soll ein übler Schwarzmagier sein. Ich hab mir eigentlich geschworen, nie für solche Typen zu arbeiten, aber bei DEM Sold...(Söldner)
- g) Mengbillar reitet ein Dämonenpferd! Ich hab's selbst gesehen! (ein betrunkenen Söldner) (FAST WAHR)
- h) Vor ein paar Wochen waren ein paar hohe Adelige hier und haben mit der alten Warzensau Kriegsrat gehalten. Nur die Ouveenmas, die wollt nicht mitmachen. Glück für Uriel, daß sie die Wendeltreppe runtergefallen ist...alle 144 Stufen! (fast wahr)

- i) Mengbillar frißt Menschenfleisch!!!! (besoffener Knecht) (FALSCH)
- j) Tsaiane Ouvenmas wurde ermordet! Der Graf selbst hat sie mit seinem Streitkolben erschlagen (eine ängstliche Magd, flüsternd, erst nach nachdrücklichem Fragen)
- k) Der Graf hat Tjeika, seine Tochter, herbestellt. Sie wohnt jetzt oben im Turm (Bürger)
- l) Tjeikas Mann ist auch da, er bleibt aber in seinem Zimmer (Magd) (FALSCH)
- m) Tjeika hat ihren Mann Stane ter Sivelling verlassen, den kleinen Schlappschwanz (kichernde Magd)
- n) Tjeika ist immer ganz *komisch*, wenn dieser Mengbillar in der Nähe ist. Und sie kleidet sich viel offener. Also ich finde den Typ ja widerlich (flüsternd) mit seiner zerknüllten Glatze und der Hakennase (junge Magd)
- o) Ein paar Meilen von der Burg nisten die Schwarzpelze. Die sollen wohl auch mitkämpfen. Mir solls recht sein... (Söldner)
- p) Uriel hält jede Woche eine Ansprache. Huete wirds wieder soweit sein. Langweilig. Aber es heißt, Mengbillar wollte heute auch was dazu sagen... (Söldner)
- q) Es heißt, Uriel suche einen würdigen Nachfolger für Notmark. Einen männlichen Nachfolger, und will er Tjeika mit einem richtigen Mann verkuppeln. Aber da ist ja auch noch die Weibelin... Rabescha. Manche sagen, sie wäre ein Grafenkegel (Koch)

Die einzelnen Räumlichkeiten auf Grauzahn (Plan im Anhang)

- 1.) Der Burghof ist durch die 12 Schritt hohe Mauer von der eigentlichen Festung getrennt. Hier finden sich einige Dutzend Zelte der Söldner, eine Schmiede, die Ställe, einige Marktstände, eine schnell errichtete Taverne (beides, um den Söldnern ihren Sold wieder aus der Tasche zu ziehen) und die Wohngebäude der Bediensteten, die nicht täglich auf der Burg selbst zu tun haben (Jäger, Schatzmeister, Medicus... alle von den Söldnern genervt und für die Helden nicht zugänglich). Die Inneren Anlagen lassen sich durch ein hohes Tor mit Fallgitter erreichen, das meist offen steht und von nur einem Büttel bewacht wird
- 2.) Der innere Hof umfaßt nur einen schmalen Streifen zwischen der Mauer und dem Felsen, aus dem die Burg gehauen wurde. Hier befindet sich nur ein separater Brunnen, eine Hütte, in der 2 Mägde, ein Page und der Koch leben, und die Treppen zum Tor des Bergfrieds.
- 3.) Die Eingangshalle: enthält einige Wandteppiche mit dem Notmärker Wappen (Schild von Silber und Schwarz mit einem Paar Schröterzangen) sowie ein paar rostige Ritterrüstungen. Hier stehen immer 2 Büttel herum.
- 4.) Turm, 1. Etage: Eine Wendeltreppe führt nach oben, hier hängen einige Gemälde von Uriels Ahnen, die allesamt genau so häßlich waren.
- 5.) Ein kurzer Verbindungsgang führt in einen langen Korridor
- 6.) Ein langer Korridor: Im Osten eine Treppe in den Keller und ein abgeschlossener Schrank (Inhalt: Besen, Armleuchter, Putzlappen, Ersatzschlüsselbund des Kammerdieners, der alle Türen öffnet)
- 7.) Hinter einer verschlossenen, schweren Eichentür befindet sich ein kleiner Raum mit einem Tisch und 5 Stühlen
- 8.) Die große Halle: 3 U-förmig angeordnete Tafeln. Hier fand das Treffen der Bronnjaren statt.
- 9.) Küche
- 10.) Mäuseturm. Vorratslager. Eine Wendeltreppe führt nach unten und oben. Unten kann man so ein weiteres Stockwerk des Turms erreichen, in dem man durch eine Tür nach draußen und direkt zum Brunnen gelangt. Der Weg nach oben wird durch eine Falltür versperrt.

KELLER

- 11.) Wachstube. Hier sitzen 3 Büttel und spielen Karten. ©
- 12.) Kerker und Folterkammer, Tür verschlossen. In einer der Zellen sitzt der Söldner und Hügelzwerg Eliasch, Sohn des Waldosch, der desertiert ist und morgen hingerichtet werden soll. Auch er hatte eine Abneigung gegen die bepelzten Kampfgefährten. Außerdem gefällt ihm der Magier nicht, mit dem Uriel im Bunde ist. Wird er befreit, ist er nur allzu gern bereit, die Helden zu unterstützen.

13.) Schatzkammer, verschlossen. Neben dem Staatsschatz Notmarks (zukünftiger Sold: ca. 6100 D) (d.h. daß das Zeug auch 600 Stein wiegt und nur ein Bruchteil davon von den Helden mitgenommen werden kann) stehen hier einige weitere verrostete Rüstungen und Waffen, alte Karten und Bücher liegen lieblos in einem Schrank und in einer Ecke steht unscheinbar eine Rüstung, an der die Schwanenflügel (völlig frei von Staub) festgemacht sind. Die Dinger sind allerdings anderthalb Schritt hoch, was es schwierig macht, sie unbemerkt aus der Burg zu schmuggeln.

1. OBERGESCHOSS

14.) Im Treppenhaus des großen Turms befindet sich eine Sitzbank aus Granit und, abgetrennt durch eine Holzwand, der Abort

15.) Die Kammer der Kammerdieners, eine Glocke ist durch eine Schnur mit Uriels Schlafgemach verbunden. Es ist abgeschlossen, kann aber leicht eingetreten (was die Büttel von 18 alarmiert...) werden oder man lockt den Kerl durch ein Ziehen an der Glockenschnur heraus. Auf Klopfen reagiert der Diener nicht (er schläft und ist wie ein pawlowscher Hund auf die Glocke trainiert). Dem Diener kann der Universalschlüsselbund abgenommen werden, sein Zimmer ist spartanisch und außer einem feurigen aber schlecht geschriebenen Schundroman eines liebevollen Autors, der gar nicht zu dem unterkühlten Diener passen will, findet sich darin nicht erwähnenswertes.

15.a) Zimmer von Weibelin Rabescha Gumpelw

16.) Gästezimmer

17.) Korridor. Eine Treppe führt nach oben, eine Tür nach draußen zum Wehrgang

18.) Wehrgang, hier steht meist ein Büttel

19.) Mäuseturm, 1. Stock: Waffenkammer, abgeschlossen

2. OBERGESCHOSS

20.) Im Treppenhaus des großen Turms befinden sich hier einige Schießstände (Stützen für Armbrüste). Eine Tür führt aufs Dach

21.) Dach: Hier patrouillieren mindestens 2 Büttel. Über eine Treppe ist ein weiterer Wehrgang zu erreichen

22.) Wachturm 1: mit Waffenkammer, verschlossen. Eine Wendeltreppe führt noch 2 Stockwerke nach oben zu einer geschützten Aussichtsplattform

23.) Wachturm 2: Hier stehen ein Tisch und 2 Stühle, eine Treppe führt zu 2 weiteren Etagen, in der 1. kann man über eine Tür den Wehrgang erreichen

24.) Wehrgang, über die Treppe von Turm 23 und die auf dem Dach zu erreichen

25.) Stube der auf dem Schloß Dienst habenden Büttel. Eine meist offene Tür führt auf das Dach, unter einer Falltür führt eine Treppe in den Korridor vom 1. Obergeschoss

Großer Turm: 3. Obergeschoss: Hier befindet sich Uriels Gemach, das, wie die anderen, recht karg ausgestattet ist. Außer einem Bild von Uriels Mutter an der Wand, einem Tagebuch, und Uriels Kleiderschrank ist hier nicht von Interesse. Uriels Mutter ist ihm natürlich wie aus dem Gesicht geschnitten, das Tagebuch nicht zu entziffern, bei einer Leseprobe +6 allerdings findet man heraus, daß es sich nicht um ein Tagebuch, sondern eine Sammlung perverser Witze kombiniert mit einer Auflistung der Leute in Uriels Umfeld und ihren Schwachstellen handelt.

Turm: Obergeschoss 4: 2 Gästezimmer, beide scheinbar ungenutzt.

Turm, 5. Obergeschoss: Im Osten das Zimmer von Tjeika, das Bett scheint jedoch ungenutzt. Im Westen Mengbillars Zimmer, das einzige das luxuriös ausgestattet ist: Ein weiches Himmelbett, mehrere goldene Spiegel, ein Badezuber, Schalen mit frischem Obst, unter dem Bett steht eine Tasche, die Mengbillars „Sezierbesteck“ enthält. Der Raum ist abgeschlossen und mit einem magischen Schloß versehen: Der Einbrecher wird für 1 W Stunden „paralysiert“. Außerdem wird Mengbillar alarmiert....

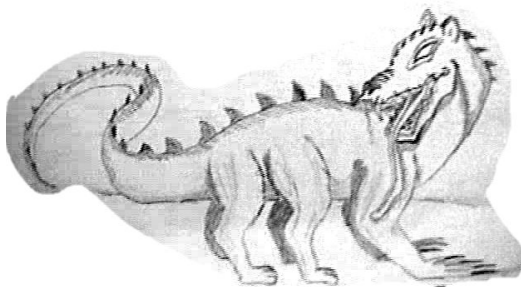
Der Diebstahl der Flügel

Spezielle Informationen:

Zuerst einmal werden die Helden ihre Zelte aufschlagen, nachdem ihnen ein Lagerplatz nahe des inneren Tors zugewiesen wurde. Diese Arbeit müssen sie allerdings schon nach kurzer Zeit unterbrechen, da einer der Söldnerführer – ein gedrungener Aranier vom Banner „Pfeilgewitter“ – sie darauf aufmerksam macht, daß die wöchentliche Rede bald stattfinden und sie als Neuankömmlinge natürlich dabei sein sollten. Die Armee versammelt sich auf einem Feld hinter der Burg. Kurz darauf nehmen Uriel, Tjeika, Mengbillar, eine militärisch gekleidete Frau mit den Abzeichen eines Rittmeisters und ein Orkschamane vor ihr Aufstellung. Die Rittmeisterin stellt sich den Neuen als Girt von Strangnitz vor und heißt sie in der glorreichen Notmarker Söldnerarmee willkommen, sie erklärt, daß man sich noch eine Weile im Müßiggang üben müsse, bis genug Kämpfer beisammen sind, appelliert aber an den Söldner, die Zeit zum Trainieren und nicht für Gelage zu nutzen. Dann spricht Uriel kurz und von nun an kann der Wortlaut aus dem Roman Teil 2, S.172 bis S. 176 zum Wort „...anzueignen“ vorgelesen werden, wobei die Passage mit der Ilmensteiner Schlampe und der Bezug auf den kurz bevor stehenden Feldzug auszulassen und „Morgen“ in „Abend“ zu tauschen ist!!! (alos ab: „Manch einer unter euch...“)

(Sinngemäß: Um seine Macht zu demonstrieren und sicherzustellen, daß keiner mehr desertiert, läßt Uriel Mengbillar etwas „demonstrieren“. Dieser fragt, ob sich in der Menge jemand befindet, der sich 1 Dukaten verdienen will – sind die Helden dumm genug, sich zu melden, haben sie's nicht besser verdient. Eine Frau namens Rose meldet sich. Um ihren Dukaten zu erhalten, soll sie einfach zu einem Strauch rennen, bevor Tjeika bis 100 gezählt hat. Trotz des Schnees eine einfache Aufgabe. Doch sobald sie unterwegs ist beschwört Mengbillar 2 Canilaraanji – Hundedämonen Bel'Keels- die Rose erst bemerkt, als sie zerfleischt wird....)

Als die Armee sich wieder zerstreut, fällt den Helden auf, daß eine Söldnerin dabei ist einen Goblin heftig zu treten, der schon aus mehreren Wunden blutet. An ihrem Bein hängt eine alte Goblinschamanin, die sie anfleht, „ihrem Sohn nichts zu tun!“. Worauf die Söldnerin erwidert, was dem Rotpelz denn einfallen, so dumm im Weg zu stehen, daß sie über ihn stolpere, was wahrscheinlich auch noch Absicht gewesen ist. Gelingt es den Helden, den jungen Goblin zu retten (zur Not blickt die alte die Recken herzerweichend flehend an) – was zur Not auch mit dem Tod (Werte einer Stufe 3-Söldnerin, also kein Problem) der Söldnerin einher gehen kann, das stört hier keinen – heben sie einen wichtigen Verbündeten gewonnen, doch vorerst zieht die Schamanin sich mit dem Jungen zurück, um dessen Wunden zu versorgen.



MENGBILLARS AUFMERKSAMKEIT

Befindet sich ein Schwarzer Magier unter den Helden, ist es durchaus möglich, daß Mengbillar auf ihn aufmerksam wird, und ihn zu sich auf sein Zimmer einlädt, wo er ihn erst einmal prüft. Mißlingt ein „in dein Trachten“ (Ta-Wert: 6), wird Mengbillar durch geschicktes Ausfragen versuchen, herauszufinden, ob der Magier vertrauenswürdig ist. Verplappert sich der Held, landet er im Kerker, falls nicht wird Mengbillar ihm einen Dämonenpakt vorschlagen, allerdings erst, nachdem er sich in Uriels Feldzug als würdig erwiesen habe. Ist der Held selbst geschickt im Ausfragen, wird er Mengbillar spärliche Infos über seine Pläne entlocken können: Uriels

Armee wird das Bornland einnehmen um für Borbarad eine geschlossene Front im Osten Aventuriens zu schaffen. Mengbillar plant, selbst Kaiser des Bornlands zu werden. Lassen sie den Helden spüren, wie viel mächtiger und verschlagener sein Gegenüber ist und lassen sie Mengbillar zweideutige Andeutungen machen, die den Helden zweifeln lassen sollen, ob der „In dein Trachten“ nicht doch gelungen ist...

Die Helden werden ihren Auftrag nun wahrscheinlich so schnell wie möglich hinter sich bringen wollen, und nachdem sie sich evtl. die restlichen nötigen Infos besorgt haben, lassen wir die Nacht über sie hereinbrechen und geben ihnen damit Gelegenheit, ihre Tat zu begehen, die für die Zukunft Aventuriens so unermeßlich wichtig ist. Falls die Helden in das Lager der Orks einige Meilen im Osten eindringen wollen, ist das theoretisch möglich, doch dort will man keine Glatthäute sehen. Gelingt es der Gruppe, sich trotzdem einzuschleichen, stellt sie fest, daß sich dort außer etwa 300 Orks und Goblin sauch 3 angekettete, riesige Kampfoger befinden. Diese loszumachen, würde zwar eine Panik unter den Orken auslösen, könnte aber auch einen Helden das Leben kosten und würde die eigentliche Mission deutlich erschweren....

IN DIE BURG:

Der Weg durch die innere Mauer wird von einem Büttel versperrt. Der Weg über die Mauer ist wegen der Höhe nicht ratsam. Der Büttel ist auch nicht bestechlich, kann aber durch einen falschen Alarm oder ähnliches abgelenkt werden. Magie ist auch eine Möglichkeit.

Die beiden Wachen in der großen Halle werden sofort Alarm schlagen, sollten sie die Helden bemerken, diese sollten also warten, bis einer der Bediensteten das Bauwerk durch die Tür des Mäuseturms verläßt – vielleicht hat ein Page gerade noch einen letzten Dienst für den Grafen verrichtet – nachts ist nur der Kammerdiener dafür zuständig – und begibt sich nun in die Hütte der Bediensteten. Eine gute Gelegenheit, ihn zu überwältigen, was allerdings so geschehen muß, daß die 2 Büttel auf dem Dach zwischen Mäuseturm und Bergfried davon nichts spitzkriegern, und einzudringen.

INNERHALB GRAUZAHS

Die Küche ist um diese Zeit natürlich leer. Die obere Falltür im Mäuseturm ist nur mit Gewalt von unten zu öffnen (KK-Probe + 5), wodurch man Zugang zur Waffenkammer erhält, aber auch sofort 2 Büttel alarmiert.

Über die Küche erreicht man den langen Korridor, und sobald die Helden an 7 vorbeischieben, hören sie Uriels Lache aus diesem Raum. Am sichersten wäre es nun, sich in der großen Halle zu verstecken, wo einige Mauerritzen die Sicht auf Raum 7 freigeben. Der Meister kann nun aus Teil1 des Romans, Seite 462 Abschnitt 2 bis „...so wird es gemacht!“ vorlesen. (Sinngemäß: Uriel und Mengbillar planen, mit der Söldnerarmee auf Festum zu marschieren, das Kaiserrecht über das Bornland für Uriel zu erzwingen und sich dann mit den tobirischen Truppen bei Vallusa zu treffen. Tjeika erfährt, daß sie mit Mengbillar vermählt werden soll, um die Thronfolge zu sichern)

Sollten die Helden aus Versehen in diesen Raum platzen, wird der betrunkene Uriel sie fragen, was sie zu melden haben, wobei er für sie hofft, es sei wichtig. Nun sollten die Abenteurer sich ganz schnell irgend eine Geschichte ausdenken, die sie Uriel zu melden haben könnten....

Gehen die Helden allerdings mit der Absicht in den Raum, alle Bösewichter auf einmal zu schnetzeln, da sie ja gerade so hübsch beisammen hocken, sollte der Meister keine Gnade haben....

Um die Kellertreppe zu erreichen müssen die Helden sich an den beiden Bütteln in der Eingangshalle vorbei schleichen (Probe). Der Schrank läßt sich nur mit dem Schlüsseln des Kammerdieners (ein Schlüsselbund, an dem ein auffällig langer Schlüssel mit 2 Bärten – der Schlüssel für die Kellertür - hängt) oder magisch geräuschlos öffnen (Foremen für 2 ASP, so wie jedes einfache Tür im Schloß). Alle anderen Versuche (Gewalt, Schloß knacken) führen zu Erfolg, alarmieren aber die Wachen in der Halle, sofern

diese nicht aus dem Hinterhalt ausgeschaltet wurden (was natürlich bei einem „Frontalangriff“ durchs Portal ausgeschlossen wäre). Diese beiden Büttel MÜSSEN aus dem Weg geräumt werden, will man den Schrank auf nicht-magische Weise öffnen, da die Schlüssel des Kammerdieners in dessen Raum zu finden sind (und Ersatzschlüssel im Schrank selbst...) und man an den beiden vorbei muß, will man die oberen Etagen erreichen. Mit einem Foramen auf den Schrank kann man sich das natürlich alles sparen und hält dann die Schlüssel in der Hand. Die Schlüssel des Kammerdieners sind essentiell, um in den Kerker vorzudringen, da schon die Tür zur Wachstube von innen dopptelt abgeschlossen wurde (Die schwere Eichentür besitzt ein doppeltes Schloß, also 2 unabhängige Schließmechanismen, die mit dem Schlüssel des Kammerdieners beide auf einmal geöffnet werden; ein Foramen für 7 ASP öffnet jedoch nur *einen* der beiden Mechanismen, was bei den Spielern für Verwirrung sorgen wird, da die Tür sich nach dem 1. Foramen immer noch nicht öffnen läßt. Das 2. Schloß lößt sich nicht knacken, da die Tür zu dick ist, als daß man mit normalen Dietrichen o.ä. an den Mechanismus käme, ein Foramen auf den 2. Mechanismus, - so die Helden diesen Trick durchschauen - kostet 14 ASP). Auch um in die Privatgemächer der „Bösewichter“ vorzudringen, muß man also an den beiden Bütteln vorbei, was allerdings für das Abenteuer nicht unentbehrlich ist. Auf jeden Fall sollten sie lautlos und schnell ausgeschaltet werden, sonst schlagen sie jetzt schon Alarm und die Helden haben versagt.

KELLER

Die Tür zur Wachstube muß mit dem (Ersatz-)Schlüssel des Kammerdieners geöffnet werden. Die 3 Wachen reagieren auf die Helden ziemlich überrascht, einer ist sogar eingeschlafen, d.h. die Helden haben den Überraschungsmoment, und können die Tür hinter sich verriegeln, um es den Wachen zu erschweren, Hilfe zu holen (Rufe hört von hier unten niemand). Sind diese 3 Wächter erledigt (dies ist der einzige Kampf, der nicht umgangen werden kann, Werte entsprechen den Söldnern in Darbwinkel), steht nichts mehr zwischen den Helden und den Flügeln. Versuchen sie übrigens diese anzulegen geschieht... gar nix! Ein Analüs wird ein so dichtes Astrales Muster offenbaren, daß es den Magier schlicht überfordert. Ist der Spruch +15 gelungen, kann der Magier vermuten, daß das Ding entweder finelfischen oder gar göttlichen Ursprungs ist...

Je nachdem, wie auffällig sich die Helden benommen haben, können sie den Palast schleichend wieder verlassen und müssen nur am Torwächter der Innenmauer vorbei (Das Außentor ist auch nachts offen - Söldner lassen sich nicht einsperren, wenn es im nahen Ort ein Bordell gibt) oder müssen sich den Weg, evtl. mit Hilfe des desertierten Zwerges hinauskämpfen, wobei letzteres dramaturgisch vorzuziehen ist.

Flucht aus der Grafschaft Notmark

Schon bald sollten die Helden im Schutze des Morgengrauens ihre Verfolger abgeschüttelt haben. Wenn sie am nächsten Abend (bei Eilritt) Ochs und Eiche erreichen, sollten sie sich sicher genug fühlen, dort erneut einzukehren. Ansonsten treffen sie, als sie am Gasthaus vorbei reiten auf Thesia von Ilmenstein, die sie freundlich grüßt und bittet - da sie sieht, daß die Helden aus Notmark kommen - ihr über die Situation bei Uriel zu berichten.

Auf jeden Fall sollten die Helden an einem Tisch mit Thesia in einer Gaststube landen. Das muß nicht die „Ochs und Eiche“ sein. Wenn die Helden Notmark verständlicherweise verlassen wollen, wird Thesia sie seufzend in ein Gasthaus auf der Ouenmase-Seite des Schlagbaums begleiten. Thesia wird von rondrianischen Helden natürlich sofort erkannt, da es sich um eine lebende Legende handelt. Den anderen stellt sie sich vor, wobei der Krieger der Gruppe ihr „ihr habt die Ehre mit Gräfin Thesia von Ilmenstein“ um einige Erzählungen ihrer größten Heldentaten ergänzen kann, bis Thesia mit einem

Lächeln abwinkt. Wir erwarten, daß die Helden der Gräfin den nötigen Respekt zollen. Sie wird sich also nach der Situation in Notmark erkundigen, und sehr gespannt zuhören, was die Helden zu erzählen haben. Sie selbst berichtet, von Uriels Vorhaben gehört zu haben und sich daher mit der Absicht, ihn mit netten Worten umzustimmen, hierher begeben habe. An der Grenze mußte sie allerdings die 5 Wachen zum Duell fordern, da diese ihre Ehre verletzt hatten, was mit dem Tod der 5 endete. Nun ist sie sich - auf aufgrund des Berichts der Helden - nicht mehr so sicher, ob ihre Idee nicht eine ziemlich blöde war.

Die Wirtsleute werden übrigens, sobald sie von Thesia Identität erfahren, alles tun, um ihr in den A....zu kriechen. Diese meint dann zu den Helden, sie sei schon einmal hiergewesen und damals wurde sie nicht so gut behandelt, da man sie nicht erkannte.

Der Abend verläuft folgendermaßen: Thesia und die Helden tauschen alte Heldengeschichten aus und sprechen dabei dem Alkohol immer kräftiger zu, da Thesia die Helden einlädt, sobald sie sich mit ihren Erzählungen Respekt verschafft haben. Berichten die Helden von ihrem Traum, ist Thesia schockiert, denn sie hatte fast den selben (und zwar 7 Mal hintereinander!), sie meint darauf: „Wir sollten Wachsam sein! Was uns bedroht wird auf vielen Wegen kommen, entlang der Heerstraßen mit Mord und Brand - so wie in Tobrien - aber auch auf heimlichen Pfaden. Es wird viele Gesichter haben und sie werden keineswegs alle schrecklich sein. Schrecklich ist, was ausschickt und vorantreibt.“

Der kriegerische Held mit dem höchsten CH-Wert, wird dabei von der attraktiven Gräfin besonders ins Auge gefaßt, und sie lädt ihn ein, sofort mir ihr auf ihr Zimmer zu kommen...

Dies - und auch der folgende Teil - dienen nur dazu die Heldengruppe zu trennen:

Einer der Helden (höchste Sinnesschärfe) nimmt von draußen ein undefinierbares Geräusch wahr. Vielleicht möchte derjenige nach draußen gehen, um dem nachzugehen und sich dann im betrunkenen Zustand draußen zu verirren...

Jedenfalls betreten einige Minuten später ein Dutzend Notmärker Söldner, angeführt von einem blonden Schnösel, der sich als Leutnant Ugo ter Sappen vorstellt, die Gaststube. Dieser sucht im Auftrag Uriels nach der „Verräterin und Mörderin Thesia von Ilmenstein, sowie nach einigen einfachen Strauchdieben, die aus Richtung Notmark gekommen sein müßten“. Die Wirtsleute zögern nicht lange, Thesia und die Helden zu verraten!

Vielleicht wird einer der Helden in der Gaststube nach oben sprinten wollen, um Thesia zu warnen, oder versuchen zu fliehen (ein Angriff hätte nur den Tod zur Folge - die Helden sind beduselt, aber das sollte ihnen klar sein. Falls nicht machen sie es mit einigen Treffern durch die Schwerter der Söldner klar - Werte wie die in Darbwinkel). Thesia und ihr Begleiter haben den Wortlaut ob der dünnen Bodendielen mitbekommen und machen sich nach einer kurzen Diskussion durch das Fenster aus dem Staub (Thesia duldet keinen Widerspruch, sie will erst einmal ihren Begleiter retten, sie weiß daß sie im betrunkenen Zustand chancenlos ist und meint man könne die anderen ja später retten).

Wenn sie es geschickt anstellen, schaffen sie es die Heldengruppe in 3 oder 4 Teile zu zersprengen. Diese sollten sich nach einer hektischen Flucht wieder zu 2 Gruppen zusammenfinden, wobei die um Thesia die größere sein sollte. Da bei den Ställen weitere 15 Söldner postiert sind, ist an eine Flucht zu Pferd nicht zu denken, weshalb diese zu Fuß weitergehen muß. Hoffentlich haben die Helden dabei die Schwanenflügel nicht vergessen, falls doch, wird Mengbillar sie im Folgenden an sich nehmen, was den Helden die Gelegenheit gibt, sie später ein 2. Mal zu stehlen.

Der blöde Teil

Ja richtig! Jetzt kommt der blöde Teil des Abenteuers, denn sie müssen die Spielergruppe in 2 Teile spalten, denn die eine darf von der anderen nichts wissen. Deshalb sollten

sie, um die Nerven der Spieler zu schonen, die folgenden Teile kurz machen.

Die Thesia-Gruppe (sollte die „Städter“ der Helden enthalten):

...wird mehrere Tage von Uriels Söldnern durch den Wald gejagt. Immer wenn der Weg frei scheint, wird er in letzter Minute von einem Spährupp abgeschnitten und immer wenn die Notmärke kurz davor sind, die Helden zu erwischen, geraten sie ins Stocken und brechen die Verfolgung kurzfristig ab. Thesia hat schwer mit ihrem Gewissen zu kämpfen, da sie sich nicht zum Kampf gestellt hat. Irgendwann gehen den Helden die Vorräte aus, da finden sie auf einem Baumstumpf einen Laib Brot und Käse. In einer Nacht ist es klirrend kalt und man stellt sich auf den Tod durch Erfrieren ein, der ausbleibt, da ein riesiger Bornbär die Helden des Nacht gewärmt hat und sich morgens friedlich trollt.

In der Nacht darauf werden die Helden von einer Goblinstimme geweckt, die ihnen zuflüstert, sie sollten sofort aufbrechen, die Häsher seien in der Dunkelheit zufällig auf 20 Schritt genah. Der Goblin, den die Helden nicht richtig erkennen können führt sie zu einem Fluß, in dem waten und seiner Strömung folgen sollen. Da wird allerdings einer der Helden plötzlich von einer Eule angegriffen, wodurch ihm ein Schreckensschrei (Selbstbeherrschungsprobe, wiederholen bis mißlingt) entflucht. Die Helden sehen sich Sekunden später von Söldnern und Jagdhunden umstellt. Ter Sappen lacht triumphierend.

Die 2. Gruppe (sollte jemanden mit hoher Wildniskunde enthalten) kommt besser voran. Berichten sie, wie sie sich immer mehr von den Häschern entfernt, immer ausreichend Nahrung findet, aber von der Thesia-Gruppe keine Spur findet.

Allgemeine Informationen:

Eines morgens steht ein alter Goblinmann im Lager und bedeutet euch, ihm zu folgen. Er führt euch zu einer Höhle, die den Unterschlupf einer Goblinippe darstellt. Davor wartet eine alte Schamanin, die ihr aus Notmark kennt.

Spezielle Informationen:

Es ist die Schamanin Scherschai, deren Sohn die Helden das Leben gerettet haben. Wenn nicht müssen sie sich schnell etwas anderes einfallen lassen, um der Gruppe den Gunst der Goblins einzubringen.

Sie meint. „Nette Menschen! Hallo! Die Mailam Rekdai euch geschickt, mir zu helfen, nun ich euch helfen! Sucht Freunde, oder? Wissen wo Freunde sind. Groß Gefahr. Haarloser will aufschneiden. Er das gerne tut, oft gesehen! Kommt! Vielleicht noch retten!“

Spezielle Informationen:

Fragen die Helden nach werden sie erfahren, daß die Schamanin dem Suchtrupp angehört und immer wieder versucht hat, die Helden zu retten, was ihr am Ende jedoch nicht gelang...

Auf das Kommando der Schamanin strömen gut 50 Goblins aus der Höhle und ihr habt Mühe, mit ihnen Schritt zu halten. Nach einiger Zeit erreichen sie eine Lichtung. Scherschai bittet euch, eure Waffen zu ziehen, die Goblins holen Steinschleudern hervor.

Spezielle Informationen:

Die Helden erkennen ihre Freunde und Thesia an Baumstämmen festgebunden, sowie einige Wachen, 2 Kinder mit den Gesichtern von Greisen und Mengbillar.

Wechseln sie hier wieder zur Thesia-Gruppe

Die Thesia-Gruppe wird gefesselt und zu einem Bauernhof geführt, wo sich die Söldner eingenistet haben, wodurch die Besitzer des Hofes natürlich zu leiden haben. Die verräterische Eule gehört einer Hexe, die den Suchtrupp begleitet. Ter Sappen reitet nach Notmark, um dem Grafen Bescheid zu sagen. Die Helden werden von den Söldnern solange in dem Bauernhof bewacht, von der Hexe relativ zivilisiert behandelt und können von ihr erfahren, daß sie ja eh morgen hingerichtet würden. Auch die Goblinschamanin ist anwesend - die Helden erfahren

übrigens an einem Gespräch unter den Söldnern, daß vor einigen Tagen jemand Brot und Käse gestohlen hat - und versucht in der Nacht die Fesseln der Helden zu durchschneiden, was allerdings von der Eule bemerkt wird, worauf die Schamanin flieht. Roman Teil 1 S.391 vorlesen bis „...inneren der Sänfte befestigt!“. Ergänzt um: „Mit ihren Lakaien verfährt genauso!“ (Sinngemäß: Eine Sänfte, von 2 verhungerten Pferden mit Raubtiergebiss getragen, die wiederum von Kindern mit Greisenköpfen – Grolme – geritten werden, hält vor dem Bauernhof. Heraus steigt Mengbillar. Er bietet Thesia an, sich mit ihm zu verbünden, oder hingerichtet zu werden. Sie lehnt ab, was Mengbillar erfreut. Thesia und die Helden werden an Mengbillars Sänfte festgeleint.)

Allerdings werden die Helden nicht nach Notmark zurück geschleppt: Der Zug trennt sich an einem Waldweg auf: Mengbillar, die 2 Grolme und 4 weitere Wächter begeben sich mit den Gefangenen auf den Weg abseits der Straße und in einen Wald. Unterwegs zieht Mengbillar Thesias Strick zu sich heran. Die Helden bekommen von der Unterhaltung nichts mit Irgendwann ist eine Lichtung erreicht, wo die Helden an Bäume festgebunden werden.

TEIL 1 S.398 Abschnitt 2 vorlesen bis „...ähnlich?“, wobei die Folter mit einem der Helden beginnen sollte, also Namen vertauschen. (Sinngemäß: Mengbillar packt sein Sezierbesteck aus und beginnt den Helden kleine, schmerzhaftes Schnitte zuzufügen, und sie dabei mit Worten genauso zu demütigen)

JETZT DIE GRUPPEN WIEDER ZUSAMMENFÜHREN

Ein Klatschen ertönt, als Mengbillar von einem Stein mitten ins Gesicht getroffen wird. Auch auf die Grolme geht ein Steinhagel nieder und die Helden von Gruppe 2 sollten jetzt handeln und ihre Freunde befreien, um es mit den 4 Söldnern aufnehmen zu können. Einer von diesen wird allerdings ein Horn hervorholen und hineinblasen. Der Ton wird kurz darauf aus nicht allzu großer Ferne wiederholt. Die Rotpelze flüchten. Die Helden, sollten es den Goblins gleichtun und zwar auf den Pferden der Wachen (keine Mähren). (Evtl. befinden sich die Schwanenflügel in der Sänfte). Von Mengbillar ist nur ein blutiger Haufen übrig, so sehr haben ihn die Steine der Goblins erwischt.

Werte der Söldner:

MU: 12, AT: 13, PA: 12, LE: 40, RS: 2, MR: 4, TP: 1W+4

Endlich können die Helden gemeinsam mit Thesia Notmark verlassen. Diese wird sich nach dem weiteren Vorhaben der Helden erkundigen und bestimmt ist ihr auch das unförmige Bündel aufgefallen, das sie dabei haben – oder tragen die Helden die Schwanenflügel etwa offen mit sich herum?! Es ist übrigens sehr gut möglich, daß die Helden trotz der verlockenden Prämie Stane die Flügel NICHT übergeben wollen, da sie (verständlicherweise) dem Schwarzmagier nicht trauen. Wird Thesia von den Gegebenheiten berichtet, fällt vielleicht sogar der Name „Lamertien“, wird sie die Helden beruhigen, da sie sich (relativ) sicher ist, daß von dem Magier keine Gefahr ausgeht. Auf ihr eigenes Flügelpaar angesprochen, weiß sie nichts Außergewöhnliches zu erzählen, außer daß der Lärm, den der hindurchrauschende Wind verursacht, das Pferd antreibt. Analysieren lassen hat sie die Dinger nie, schließlich hat ja auch jeder Bronnjar sowas in der Waffenkammer rumstehen. Erfährt sie vom Reiseziel Festum, bittet sie die Helden, ihrem alten Freund Arvid von Geestwinkoje (Ort bei Festum) unterwegs zu bestellen, er möge sie möglichst bald auf Schloß Ilmenstein besuchen. Auch die Helden seien zum dortigen Kriegsrat eingeladen. Sie nimmt der Gruppe noch das Versprechen ab, niemand etwas von ihrer schändlichen Flucht zu erzählen, dann trennen sich die Wege der Helden und der Gräfin.

Bis zum nächsten Mal....

Müssen sich die Helden erstmal mit 350 AP begnügen. Das Abenteuer wird einige Wochen später in Festum wieder aufgenommen.

ANHANG

1.NSCs

Mengbillar: Ist ein perfekter Sadist und direkter Diener Borbarads und wäre sicher einer der Heptarchen, wäre er heute noch am Leben. Sein wahrer Name ist unbekannt, doch die Bezeichnung Mengbillar, die Borbarad selbst für ihn gewählt hat, ist äußerst treffend: Die Hinterhältigkeit dieses Mannes spiegelt sich in seinen scharfen Gesichtszügen wieder. Diese werden durch eine Hakennase, rote Triefaugen und einen kahlen, zerdelten Schädel weiter verunstaltet. Trotzdem kann man sich Mengbillars Ausstrahlung dank seines Paktes mit der Erzdämonin Bel'Kelel kaum entziehen. Dieser Pakt ermöglicht es Mengbillar, seine perversen Phantasien auszuleben, und Tjeika in seinem Bann zu halten. Allerdings hat er den Pakt falsch verstanden: Er setzt die Laraan zu Kampfzwecken ein, was die Herrin der Schwarzfaulen Lust gar nicht gerne sieht. Obwohl ein Meister der schwarzen Magie, benutzt Mengbillar am liebsten das Besteck eines Medicus', um seine hilflosen Opfer zu foltern.

MU: 13, KL: 17, IN: 14, CH: 18, FF: 15, Ge: 10, KK: 9

LE: 60, AU: 69, AE: 105, MR: 16, ST: 17, RS: 1

Waffe: Dolch, 1W + 3W6 KR 1W4 SP durch Gift

AT: 15, PA: 14.

Herausragende Talente:

Schleichen: 10, Bekehren: 12, Betören: 16, Lügen: 13, Fesseln: 15, Alchimie: 8, Magiekunde: 17, Heilkunde, Gift: 14

Zauber:

Alle Borbaradianersprüche meisterlich, Dunkelheit: 10, In dein Trachten: 6, Blitz dich find: 12, Band und Fessel: 17, Halluzination: 8, Imperavi: 9, Heptagon: 18, Ecliptifactus: 14, Fulminictus: 13, Ignisphaero: 5 (äußerst unger wegen der Schmerzen), Balsam salabunde: 2



Tjeika von Notmark: Ist in diesem Abenteuer kaum als eigenständige Person zu betrachten, da sie in Mengbillars Bann gefangen ist. Obwohl sie eine aufgeblasene, machtgierige Zicke ist, hat sie trotzdem noch sowas wie ein Gewissen. Man kann sich fragen, ob es an Mengbillars Bann oder an ihren eigenen Interessen liegt, daß sie Uriels Verbrechen nicht aufhält. Auf jeden Fall wird sie sich noch gegen ihn wenden, was sie von den anderen „Bad Guys“ unterscheidet.

Uriel, Graf von Notmark, die „fette Warzensau“...das sagt ja schon alles. Das einzige was an dem machtgierigen Brutalo sympathisch sein könnte, ist sein Hang zur Selbstironie. Er ist verschlagen, hinterhältig, griesgrämig unbarmherzig und liebt niemanden, nicht einmal sich selbst. Sein Haß gilt jedoch vor allem seiner alten Feindin Thesia von Ilmenstein

MU: 16, KI: 13, IN: 14, CH: 10, FF: 11, GE: 15, KK: 18

LE: 100, AU: 118, MR: 11, ST: 19, RS: 5

Waffe: Streitkolben, 2W+4 TP, AT/PA: 18/17

Talente: Lanzengang: 10, Reiten: 13, Körperbeherrschung: 16,

Zeichen: 13, Menschenkenntnis: 12, Kriegskunst: 16, Staatskunst: 11, Sinnesschärfe: 16

Thesia von Ilmenstein

Thesia wurde in ihren Träumen vor der Bedrohung gewarnt. Daß ihr alter Feind Uriel, da plötzlich einen sewerischen Bronnjarenbund schmiedet, passt für sie gut zu der

borbaradianischen Bedrohung. Daß Thesia über 50 Jahre alt ist, merkt man der blonden Fechtmeisterin nicht an. Ihre Schlagfertigkeit läßt auf eine hohe Intelligenz schließen

MU: 17, KL: 15, IN: 13, CH: 18, FF: 15, Ge: 14, KK: 13

LE: 98, AU: 112, MR: 13, ST: 19, RS: 2

Waffe: Degen: 1W+2,

AT: 18, PA: 18.

Talente: Selbstbeherrschung: 15, Kriegskunst: 15, Reiten: 14,

Zeichen: 14

Gilia von Kurkum

...Hatte das Leben als Amazonenprinzessin satt und begann mit dem Elf Lindion Dunkelhaar um die Welt zu streifen. Als Kurkum fiel und sie nicht das war, um ihrer Mutter beizustehen, brach sie mit Rondra, der Ansicht, sie sei nicht mehr würdig, eine Amzone zu sein. Jeder, der sie also mit dem rechtmäßigen Titel anspricht, muß sich einen Wutausbruch gefallen lassen, denn die blonde, 25jährige Frau hat sich selbst nie verziehen.

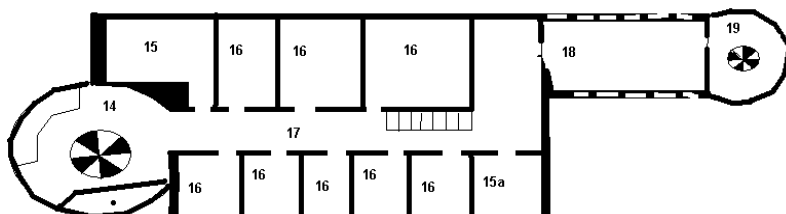
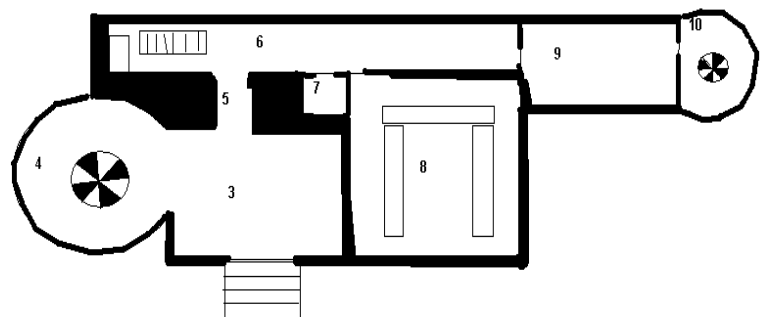
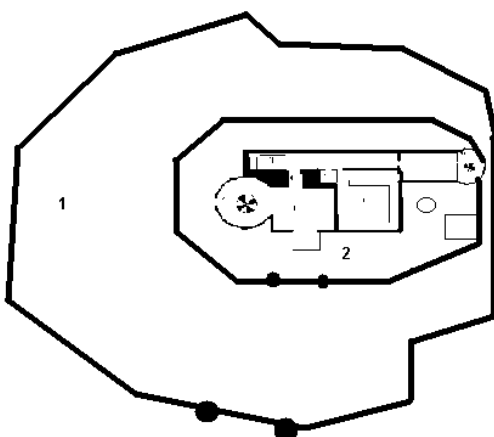
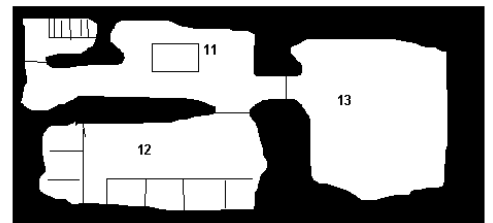
Gilias Werte finden sich im Kasten Borbarads Erben auf Seite 117 von „Unter der Dämonenkrone“.

Das Wichtigste: AT/PA: 17/16, MR: 12, LE: 71, RS: 4, MU: 17

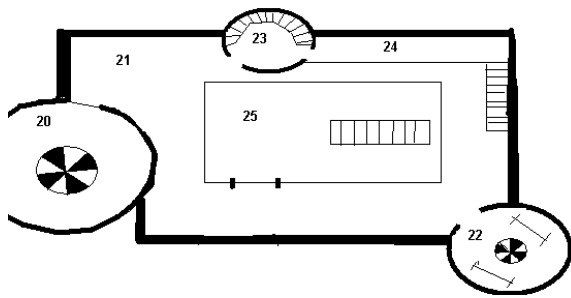
Ergeschoß

Keller

DIE FESTE GRAUZAHN – Gesamte Anlage. Achtung: Dies sind keine offiziellen Pläne und können sich deutlich von solchen in offiziellen Fanpro-Abneteuern unterscheiden. Das einzige Abenteuer, von dem ich glaube, daß es eine Karte von Grauzahn enthält ist „Stromaufwärts“ und ich habe keinen Zugriff darauf.



Erster Stock



Zweiter Stock