

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen! Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele! Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen. Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

BEGEISTERTER ПЕВАПФАПГ

VON FRIEDRICH HIRSCHMÄPPER, DAMIJAN OLIP
UND GERNOT ZARFEL

In dem kleinen Anergaster Dorf Irdenhag wächst die Verzweiflung: Immer wieder tauchen lästige Mindergeister auf und machen den Bewohnern das Leben schwer. Windwusel zerren Schindeln von den Dächern, Humusgeister lassen Unkraut in den Gärten sprießen, Wasserlinge bespritzen diejenigen, die Wasser aus dem Brunnen schöpfen wollen, und die frisch errichtete Palisade ist im plötzlich versumpften Untergrund eingesunken ...

Wenn nicht jemand diese Plage abstellen kann, dann werden die Irdenhager das Dorf wohl aufgeben müssen. Die letzte Hoffnung sind ein paar wagemutige Helden, die vom örtlichen Freiherrn zu Hilfe geschickt werden.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie nur das Basisregelwerk *Das Schwarze Auge*; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen. Kenntnis des Bandes *Unter dem Westwind* kann hilfreich sein, um den Hintergrund besser zu verstehen.



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 12

SPIELER
1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / EINSTEIGER

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
TALENT-EINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT
ANDERGAST,
ZU BELIEBIGER ZEIT



AVENTURIEN

DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 – 5 EINSTEIGER- ODER ERFAHRENE HELDEN

BEGEISTERTER ПЕВАПФАПГ



Das Schwarze Auge

NR. 12
EINSTEIGER

BEGEISTERTER НЕВАНАНГ

EIN ABENTEUER FÜR 3 BIS 5 HELDEN
NIEDRIGER BIS MITTLERER ERFAHRUNG

VON FRIEDRICH HIRSCHMAPPER,
DAMIJAN OLIP UND GERNOT ZARFEL

MIT ILLUSTRATIONEN VON
ELKE BROSKA, CARYAD, EVA DÜPZINGER
UND CHRISTOPHE SWAL

PROLOG

Mit schweren langsamen Schritten stapfte Rarusch durch die Höhle. Er war schon oft hier gewesen, doch hütete er nach wie vor das Geheimnis um diese Stelle der Macht. Von Generation zu Generation wurde das Wissen um diesen Ort von einem Hüter der Mondmacht zum nächsten weitergeben. Rarusch schritt auf den kleinen See in der Mitte der Höhle zu und blickte im Lichte seiner glühenden Knochenkeule in das leicht unruhige Wasser. Er betrachtete sein altes, faltiges Gesicht mit den leicht rotglühenden Augen und strich mit seiner Linken über seine borkige Gesichtshaut. Er war alt geworden, und noch immer hatte er keinen Nachfolger gefunden. Er erhob sich mit knackenden Gliedern und ließ die Keule einmal um seinen Kopf kreisen. Dann schritt er über eine unsichtbare Brücke, die ihn zu einer kleinen Insel inmitten des Sees führte. Er betrat den Kreis, an dessen Rändern kleine Steinhaufen in bestimmten Abständen aufgetürmt waren. In der Mitte befand sich eine Stele von Trollgröße, versehen mit unterschiedlichsten Piktogrammen und archaischen Symbolen. Rarusch strich mit der Hand über die Stele, wandte den Kopf nach allen Seiten und sog mit geschlossenen Augen die Höhlenluft um ihn herum durch seine große Knollennase ein. Noch einmal sollte ihn die Kraft der Stele für weitere Jahre zum Beschützer dieses Ortes machen. Noch einmal musste er dieses Ritual vollziehen. Er konzentrierte sich ...

ZUM ABENTEUER

Begeisterter Neuanfang spielt zum größten Teil in der rauen Wildnis des andergaster Steineichenwaldes und wurde so konzipiert, dass es mit den DSA-Basisregeln spielbar ist. Das Abenteuer bietet vor allem für Einsteigerhelden eine Herausforderung, aber auch schon etwas reifere Helden dürften in der Geschichte eine willkommene Abwechslung des harten und blutigen Heldenalltags finden.

Die Geschichte rund um die geheimnisvollen Geschehnisse eines kleinen ländlichen Dorfes beginnt im sommerlichen Anergast, dem kleinen Land zwischen Ingval und Tommel. Bedeckt von weiten Wäldern, scheint dort die Zeit noch etwas langsamer zu vergehen. Die dort wachsenden Steineichen sind vor allem auf Grund ihres harten und feuerfesten Holzes sehr begehrt, ansonst hat kaum etwas aus Anergast große Berühmtheit erlangt.

Die andere 'Besonderheit' dieses Landes ist der widerstandsfähige, abergläubische und vor allem dickköpfige Menschenschlag, den die Aventurier gerne als 'Hinterwäldler' bezeichnen. Hier muss noch richtig angepackt werden, es zählt noch jede tatkräftige Hand und von Zauber und solchen Sachen hält man sich doch lieber fern (Prinzipiell ist die Geschichte auch in jedem anderen nördlichen Gebiet mit vergleichbarer Lebensstruktur spielbar und muss nur in einigen wenigen Passagen vom Spielleiter angepasst werden.)

Somit sei hier noch ein Wort zur Auswahl der Helden gesagt: Es steht Ihren Spielern weitgehend frei, mit welchen Heldentypen sie dieses Abenteuer bestreiten. Wir weisen aber noch einmal auf die doch etwas abergläubischen Anergaster hin, und so sollten Sie, werter Spielleiter, hier Vorsicht walten lassen. Ein Moha, Novadi oder Barbar wird doch etwas seltsam gemustert werden, vollkommen abrateten würden wir von Charakteren wie Achaz, Goblins oder gar Orks. Für solche 'Problemcharaktere' braucht es in diesen Landen nicht viele Verdachtsmomente, um mit Fackeln und Forken aus den Dörfern vertrieben zu werden.

Das vorliegende Abenteuer bringt die Helden mit dem uralten Volk der Trolle in Berührung. Nach und nach werden sie die mysteriösen Geschehnisse um ein kleines Dorf am Rande des Steineichenwaldes erkunden und auch in engen Kontakt mit dem beharrlichen Anergaster Menschenschlag kommen.

HINTERGRUND

IN VERGESSENEN ZEITEN

Vor einigen hundert Jahren betrat der Trollschamane *Rarusch Sohn des Latsch* die Höhle Brom Korosch, die an einem kleinen See im Steineichenwald liegt. Dieser Ort ist einer jener geheimnisvollen Plätze, die das alte Volk der Trolle benutzt, um mächtige magische Rituale und Zauber zu weben. Die Geheimnisse um deren Lage wurden streng gehütet und nur von einem Schamanen zum nächsten weitergegeben. Eben ein solcher Hüter war Rarusch, als er sich aufmachte, ein uraltes Ritual zu sprechen, um seine Lebensspanne zu verlängern. Dies tat er nicht aus Eigen-

nutz, allerdings hatte er noch keinen passenden Nachfolger für sein Amt gefunden, und er war alt, sehr alt. Leider unterschätzte Rurasch die Kräfte dieses Ortes, und anstatt ihm neue Lebenskraft zu geben, entzog ihm das Ritual seine nur mehr kleine, verbliebene Lebensflamme, und er erstarrte zu einer leblosen Steinstatue. Dies war allerdings nicht sein Ende: Getrieben von der Sorge um die Geheimnisse dieses Ortes, und vor allem um das Wissen, dass der Eingang in die Höhle auffindbar war, solange sich seine über Generationen vererbte Keule hier befand, ließ ihm auch nach seiner Lebensspanne keine Ruhe. So irrt der Geist Ruraschs gebunden an seine Keule noch immer durch Brom Korosch, auf der Suche nach einer Möglichkeit, auf sich und seine Lage aufmerksam zu machen.

DIE GEISTERPLAGE

Viele Jahre später siedelten sich in der Nähe dieser Höhle einige Holzfäller und Bauern an. Sie gründeten ein Dorf mit Namen Irdenhag und machten die Gegend urbar. Trotz der harten Arbeit in Wäldern und Feldern hätte man die Bewohner von Irdenhag als durchaus zufrieden ansehen können. Dies änderte sich am Tag der Fertigstellung des neuen Brunnens in der Mitte des Dorfes. Wie natürlich niemand wissen konnte, bezog der Brunnen das Wasser aus Brom Korosch. An diesem Tag schien das Warten von Ruraschs Geist ein Ende zu haben. Nicht ahnend, mit wem er es an der Oberfläche zu tun hatte, versuchte er alles in seiner nun beschränkten Macht Stehende, um auf sich aufmerksam zu machen. Er entfesselte mit der immer noch machtbesetzten Keule eine unzählbare Zahl an Mindergeistern. Die Bewohner Irdenhags waren natürlich alles andere als erfreut

KAPITEL I

DER WEG INS ABENTEUER

An dieser Stelle, werter Spielleiter, ist etwas Improvisation von Ihrer Seite gefragt. Wir können Ihnen nur einige mögliche Gründe nennen, wieso es die Helden nach Andergast verschlagen haben könnte.

- Die Helden sind auf der Flucht.
- Die Helden sind auf der Suche nach jemandem.
- Die Helden besuchen einen Bekannten.
- Sie sind auf dem Weg nach Andergast, um dort Geschäfte unter Dach und Fach zu bringen oder die Magieakademie zu besuchen.
- Vielleicht sind sie gar hier, um Orks zu jagen.

Die folgenden Einstiegsmöglichkeiten in das Abenteuer gehen davon aus, dass sich die Helden bereits in Andergast eingefunden haben.

OPTIONAL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Den ganzen Tag seid ihr nun in brütender Hitze dem Weg gefolgt, ohne dass sich die Landschaft wesentlich verändert hat. Nichts als Wald um euch herum, was zudem verhindert, dass man sich weit umsehen kann. Nur hier und da könnt ihr am nördlichen Horizont leichte, wallende Bergkuppen erkennen – die Ausläufer des Steineichenwaldes.

Geben Sie den Helden zwischendurch immer wieder Platz für Konversation!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein leichter Sturm rauscht unerwartet durch die Wipfel der Bäume. Ein Blick zum Himmel verheißt nichts Gutes, schwere Wolken schieben sich von Osten her über den Himmel. Sehr schnell, zu schnell für euch hat sich der Himmel zu einem sommerlichen Gewitter zusammengezogen und schon beginnen vom bedeckten Himmel dicke Regentropfen zu fallen. Noch bevor ihr die Beine in die Hände nehmen könnt, beginnt auch schon der Regen in Strömen herabzugießen. Nicht weit vor euch könnt ihr einen kleinen hölzernen Unterstand erkennen, doch dieser scheint schon besetzt.

über die ungeladenen Besucher, welche ihnen ab diesem Tag das Leben zur Qual machten. Da ihnen jedoch niemand zu Hilfe kam, beschlossen die Bewohner, ihr teures Dorf aufzugeben, um an einem anderen Ort ein besseres und vor allem ruhigeres Leben zu führen.

EIN DORF ZU ERRICHTEN

Orkeinfälle hatten den Norden Andergasts schon immer zu einer unsicheren Gegend gemacht. Des Öfteren fielen kleine Weiler und Dörfer marodierenden Orkbanden zum Opfer. Eben dies geschah auch vor einigen Monden in Kausich. Ein kleines Orkheer überfiel das kleine Dörflein, tötete, was sich ihm in den Weg stellte, und raubte, was nicht zu groß beziehungsweise zu schwer war.

So verlor an diesem Tag die Hälfte der Kausicher ihr Leben. Unter der Führung ihres neuen Dorfvorstehers *Mik Haderlan* beschlossen die Überlebenden, dieses Land zu verlassen und etwas weiter südlich ein neues Leben zu beginnen. Sie sahen sich von ihrem Lehnsherrn ungenügend beschützt und fühlten sich ihrer Aufgaben entbunden, darüber hinaus hatte dieser nach dem Angriff der Orks fluchtartig das Land verlassen. Und so kam es, dass ein Zug von Menschen in Sicherlingen ankam. Es war den Kolonisten zu Ohren gekommen, dass der Freiherr von Sicherlingen Land zu vergeben hatte. Und so geschah es, dass ein altes verlassenes Dorf wieder besiedelt wurde. Wieso es damals vor langer Zeit verlassen wurde, ja, daran erinnert sich eigentlich keiner mehr. Also machten sich die wenigen Siedler auf, im alten Irdenhag eine neue Heimat zu finden, nicht ahnend, dass das, was seinerzeit die Bewohner vertrieb, noch immer dort wartet.

Der Unterstand ist groß genug, um neben dem Reisenden auch noch der Heldengruppe genügend Platz zu spenden. Werden die Helden auf den Unterstand zustürmen, wird der Mann zuerst aufspringen und nach seiner Waffe greifen, doch lässt er sich mit einigen Worten von der Gutmütigkeit der Helden überzeugen und wird gerne den Unterstand mit ihnen teilen. Der Name des Reisenden ist *Baliv von Sicherlingen*, wie er freundlichen Helden schnell mitteilen wird. Bei Baliv handelt es sich um einen etwa 16-jährigen Burschen, der in dieser Gegend im Auftrag seines Bruders unterwegs ist. Dieser hat ihn mit der Aufgabe ausgeschickt, Helden für einen, wie er meint, gefährlichen Auftrag zu finden. Baliv hat auch einige Pergamentschreiben seines Bruders des Freiherrn bei sich, die er im Notfall aushängen will, sollte er niemanden finden.

Er wird die Helden schnell mit seiner redseligen Art in Gespräche verwickeln und versuchen, möglichst viel über die wohl etwas befremdlich aussehenden Helden zu erfahren. Baliv wird natürlich selbst von diesen scheinbar seltsamen Ereignissen im Dorf Irdenhag berichten und kann den Helden auch einiges über die Neubesiedlung des Dorfes erzählen. Lassen Sie, werter Spielleiter, hier aber durchaus absichtlich einige Sachen aus oder ergänzen Sie es mit einigem Unfug. Baliv hat nämlich eine blühende Phantasie.

Wir gehen nun an dieser Stelle davon aus, dass die Helden nicht abgeneigt sind, dem jungen, durchaus sympathischen Adeligen zu helfen. Dieser wird ihnen, wenn nötig, auch das Pergament seines Bruders in die Hand drücken (siehe Seite 4).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Was weiß ich, was da in Irdenhag vor sich geht. Letztens sind einige ganz aufgebrachte Siedler zu meinem Bruder gestürzt. Sie haben irgendetwas von Spuk und Geistern erzählt und waren kaum zu beruhigen.” Baliv kann ein Grinsen nicht unterdrücken: “Und ausgesehen haben die! Einige hatten angesengte Bärte und Augenbrauen, andere hatten komplett zerzauste Haare und Kleidung. Ich glaube, einer hatte sogar etwas Moos am Kopf. Da mein Bruder aber schon länger an einer Fußverletzung leidet, konnte er nicht nach Irdenhag aufbrechen. Dorthin hat er unsere alte Peraine-Geweihte Matrissa hingeschickt. Wie ich gelacht hab, als sie vor einigen Tagen wieder auftaucht ist. Sie hat fast noch schlimmer ausgesehen als die Irden-

hager! Sie war auch kaum noch zu beruhigen und braucht seither viel Ruhe. Da hat er mir gesagt, ich soll mich um Hilfe kümmern.”

Auf die vielleicht auftauchende Frage, aus welchem Grund man nicht die Königsstadt selbst (Andergast) um Hilfe ersucht, wird Baliv lächelnd antworten: “Dort schickt man wohl nur Hilfe aus, wenn die Nostrianer dahinter stecken, oder gar die Orks. Tja, so ist das hier in Andergast.”

Ergänzend kann Baliv noch hinzufügen, dass nach seinen Informationen in Irdenhag bisher noch niemand schlimm verletzt oder gar getötet worden sei. Orks vermutet er also nicht hinter den Untrieben: “Orks, nein, Orks sind es sicher nicht. Dann hätten sie keine Peraine-Geweihete, sondern gleich einen Boron-Priester schicken können.”

Nach gemeinsamer Nachruhe – das Gewitter erweist sich als sehr ergiebig – gehen wir einmal davon aus, dass die Helden die Bitte Balivs nicht ausgeschlagen haben, sich diese Sache einmal anzusehen.

ALTERNATIV

In Andergast angekommen, werden die Helden an den Aushängeplätzen, an Gasthäusern oder Amtsgebäuden dieses Pergamentschreiben entdecken können. Nun, ein auf jeden Fall sehr außergewöhnliches Schreiben für andergastische Verhältnisse. Wer würde hier denn bitte freiwillig nach magischer Unterstützung verlangen? Da muss man dann doch schon wirklich *sehr* verzweifelt sein.

Helden gesucht!

Seid begrüßt im Namen der Zwölfe! Wir, Alian von Sicherlingen, Freiherr von Sicherlingen, suchen Hilfe bei einer Angelegenheit höchster Dringlichkeit. Seid ihr mutig, tatkräftig und unerschrocken, gut mit dem Schwert, oder auch in magischen Dingen? Dann auf nach Sicherlingen, hier gibt es reichlich Silberlinge zu verdienen.

Auf, auf – nach Sicherlingen!

(Gezeichnet und gesiegelt: Alian von Sicherlingen)

AUF, AUF NACH SICHERLINGEN

Die Reise nach Sicherlingen wird je nach dem Treffpunkt mit Baliv einige Tage dauern. Hier bleibt die Wahl, ob Sie diesen Teil des Abenteuers überspringen oder Sie die Helden schon vorab in ein etwaiges Scharmützel mit Straßenräubern, Goblins oder gar Orks verwickeln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit einigen Stunden folgt ihr schon dem Karrenpfad, der euch immer näher an die Ausläufer des Steineichenwaldes bringt. In wilder, frischer Luft spaziert ihr den Bachlauf entlang, der euch auf eurem Weg begleitet, an blühenden Waldlichtungen vorbei. Vor euch erblickt ihr einen kleinen Bergsattel, der Baliv von Sicherlingen vor Freude hüpfen lässt. Er zeigt mit beiden Händen auf den Pass und versichert euch, dass ihr bald Sicherlingen erreichen werdet. Kaum habt ihr den Scheitelpunkt erreicht, erblickt ihr ein kleines Dorf mit etwa zwei Dutzend Gebäuden.

Sicherlingen liegt umgeben von einem nicht sehr wehrhaft wirkenden Palisadenwall inmitten von Äckern und Feldern. Nicht fern ist jedoch der allgegenwärtige Wald, egal in welche Richtung man seinen Blick schweifen lässt. Gleich hinter dem Osttor, welches in seiner ‘Qualität’ dem restlichen Palisadenwall in nichts nach steht, kommt man auf den Dorfplatz, in dessen Zentrum ein kleiner Peraine-Tempel steht.

Gegenüber der Schenke erhebt sich der alte Fluchtturm. Aus dunklem Stein erbaut ist er Dank seiner Höhe von 6 Schritt das markanteste Bauwerk Sicherlingens.

Dennoch ist jedem, der von Kriegskunst auch nur die geringste Ahnung

SICHERLINGEN

Einwohner: 75

Wappen: Eichenzweig über Burgturm auf rotem Grund

Herrschaft: Freiherr Alian von Sicherlingen

Garnison: 4 Gardisten des Freiherrn

Tempel: Peraine

Besonderheiten: Sitz des Freiherrn von Sicherlingen. Alter Fluchtturm mit angebauten Wohn- und Wirtschaftsgebäude.

Gasthöfe/Schenken: ‘Zum alten Turm’ (Q6/P5/S11), nur am Abend geöffnet, mit Unterstellplätzen für Wagen und recht gute Versorgung von Zug- und Reittieren.

Stimmung: An Fremde ist man einigermaßen gewöhnt, es herrscht raue ‘Andergaster Freundlichkeit’.

hat, bewusst, dass dieser Turm ernsthaften Angriffen nicht allzu lange standhalten dürfte. Vor allem, da in dessen unmittelbarer Nähe gleich der Wohnsitz des Freiherrn von Sicherlingen steht, von dessen Dach aus nur ein Katzensprung bis zu den Zinnen ist. *Tjalla Norden* bewohnt und bewacht diese steinerne Bastion, was vor allem in kalten Wintermonaten gewiss keine angenehme Sache zu sein scheint.

Im ersten Stock befindet sich eine kleine Zelle, die aber nur selten benutzt wird. Außerdem werden hier die Waffen des Dorfes gelagert.

Das Wohnhaus der Freiherrn von Sicherlingen entspricht in äußerer und innerer Gestaltung weitgehend der der anderen Häuser, wenn auch in einer etwas größeren und sorgfältigeren Ausführung. Lediglich ein paar alte Wandteppiche und Jagdtrophäen sorgen für eine herrschaftlichere Atmosphäre.

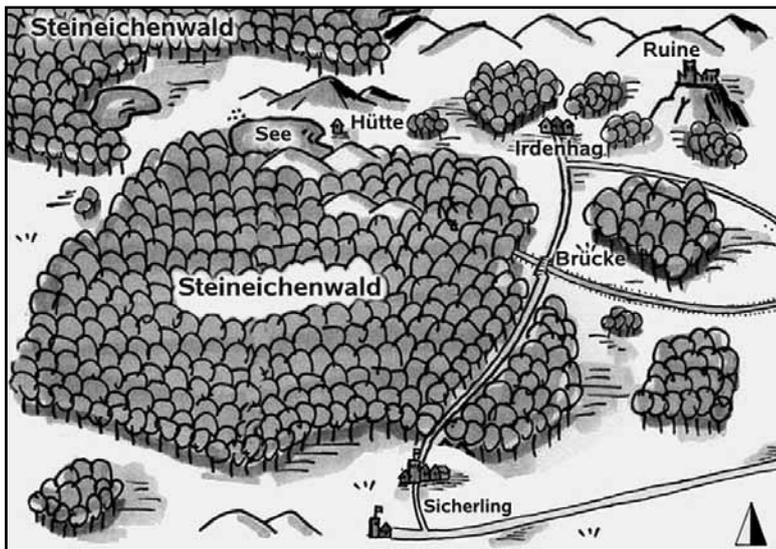
In Sicherlingen angekommen, werden die Helden von Baliv auf schnellstem Wege zum Wohnsitz des Freiherrn geführt. Im Dorf blickt man den Neuankömmlingen erstaunt und neugierig hinterher, und so manches Tuscheln ist hinter den Rücken der Helden zu vernehmen. Ein kurzer Weg führt die Helden auf einen kleinen Hügel. Vor dem Wohnhaus des Freiherrn sitzt auf einem Schemel die alte Wache *Riedmar*, der Baliv kurz zunickt, als dieser ihn freundlich begrüßt, und dann weiter mit einem Schnitzmesser an einem Stück Holz arbeitet, während seine Lanze gelangweilt an der Hausmauer lehnt. Die Helden scheinen ihn nicht im Geringsten zu beunruhigen. Lediglich ein besonders exotischer Fremdling erregt für mehr als ein paar Augenblicke seine volle Aufmerksamkeit.

Die Helden treten in ein kleines Empfangszimmer mit einigen Sesseln, die um einen Kamin gruppiert sind. In einem der Sessel sitzt in schlichten, aber doch herrschaftlichen Gewändern augenscheinlich der Freiherr von Sicherlingen. Die Ähnlichkeit mit dem jungen Begleiter der Helden ist nicht zu verkennen, besitzen doch die Brüder die gleichen markanten, tief sitzenden braunen Augen und die etwas zu groß geratene spitze Nase. Nur die breiteren Schultern und der leichte Kinnbart verraten, dass Alian von Sicherlingen der Ältere der beiden Brüder sein muss. Anscheinend leidet der Freiherr noch immer an den Folgen der Verletzung, von der euch Baliv erzählt hat. Seine Beine sind in eine dicke Wolle gehüllt. Baliv wird sofort zu seinem Bruder eilen und ihm helfen, sich aufzurichten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aufgestützt auf seinen Bruder deutet der Freiherr eine kurze Verbeugung an: “Willkommen auf Burg Sicherlingen. Ich hoffe, ihr hattet eine gute Reise und Baliv hat euch nicht allzu sehr mit seinem Gequassel belästigt.” Der Freiherr blickt kurz lächelnd zu seinem Bruder und deutet dann auf die um den Kamin aufgereihten Sessel. “Bitte setzt euch. Was darf es sein? Bier? Wein?”

Alian von Sicherlingen wird sofort Baliv beauftragen, etwas zu trinken für die Helden zu beschaffen. Währenddessen wird der Freiherr noch einmal die bereits von Baliv bekannte Geschichte der Dörfler erzählen – diesmal natürlich wesentlich genauer. Alian wird den Helden von der Neubesiedelung des Dorfes erzählen und das Schicksal der Irdenhager darlegen. Auch er spricht von mysteriösen Untrieben in dem nördlich von Sicherlingen gelegenen Dorf. Was dort genau sein Unwesen treibt, entzieht sich



- “Eines Tages war keiner mehr da, alle weg und keiner weiß warum oder wohin. Aber soll kein schönes Leben dort gewesen sein, so sagt man. Den Neuen wird es kaum besser ergehen. Heute noch da, morgen schon weg.” (+/-)
- “Magie? Da müsst ihr die Zauberfrau fragen, die in der Nähe von Irdenhag lebt. Manchmal sieht man sie dort.” (+)
- “Dort im Norden soll es auch einen Turm geben. Dieser wurde einst von Riesen erbaut. Ihr glaubt mir nicht? Na, dann schaut euch mal die Steine dort an!” (+/-)
- “War keine gute Idee, diese Flüchtlinge hier aufzunehmen. Jetzt folgen ihnen die Orks bis zu uns. Aber der junge Herr ist ja noch jung.” (+/-)

ÜBER DIE BRÜCKE

Die Reise der Helden nach Irdenhag führt auf einem kaum benutzten Weg durch die andergastischen Wälder. Noch ist

jedoch seiner Kenntnis: “Die Irdenhager sprachen von Fluch und Spuk, mittlerweile bezeichnen sie die Geschehnisse jedoch nur mehr mit recht rauen andergastischen Schimpfworten, die ich hier nun nicht nennen möchte. Auf alle Fälle finden dort unerklärliche Untriebe statt, die es so schnell wie möglich zu beenden gilt!”

Auch er empfindet die Geschichten rund um Irdenhag als sehr seltsam, allerdings ist er auch sichtlich in Sorge. Er wird den Helden eine Belohnung von 10 Dukaten versprechen, sollten sie sich um die Angelegenheit kümmern, um sie für ihre Mühen zu entschädigen. Mehr wird er leider nicht entbehren können. Er wird die Helden auch bitten, so schnell wie möglich nach Irdenhag aufzubrechen. Alian wird sie auch mit dem Nötigsten ausstatten, sofern dies gewünscht ist, allerdings viel hat man hier in Sicherlingen ja nicht zu bieten.

Jedoch wird er die Helden, sofern sie noch weitere Fragen haben, an die Geweihte *Marissa Blum* verweisen, die sich ja selbst ein Bild vom Dorf machen konnte. Die arme Priesterin möchte vorerst ihr Bett nicht mehr verlassen und wirkt noch immer äußerst überfordert: “Überall fliegen Sachen durch die Luft, dann fängt plötzlich die Kleidung an zu brennen und auf einmal stehen die Haare zu Berge! Es ist furchtbar, einfach furchtbar! Der Ort ist von den Göttern verlassen!”

Lassen Sie die Helden mit einer gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe bemerken, dass die arme Priesterin die Geschehnisse wohl etwas übertreibt, was wahrscheinlich darauf zurückzuführen ist, dass sie ihre Aufgabe sehr ernst genommen hat, jedoch mit der dortigen Situation sichtlich überfordert wurde.

Der Freiherr wird die Helden vor der Abreise natürlich auch auf den Brückentroll zwischen Sicherlingen und Irdenhag aufmerksam machen. Dieser sei aber ganz harmlos und lasse sich mit einigen Leckereien, wie etwa Honig oder süßem Gebäck, besänftigen. Sollten nun die Helden große Augen machen, wird er ihnen lächelnd entgegen, dass der Troll absolut keine Gefahr darstellt und ihnen vielleicht sogar die eine oder andere Anekdote zum Besten geben wird. (Zum Beispiel, dass er für ein Glas Honig ein lahmes Pferd von der Brücke bis nach Irdenhag getragen haben soll ... ja, auf seinen Schultern!)

GERÜCHTE UND INFORMATIONEN IM DORF

Vielleicht befragen die Helden auch die Bewohner von Sicherlingen über Irdenhag, wodurch sie einige Gerüchte und Informationen erlangen können. Entsprechen diese der Wahrheit, so sind sie mit (+) gekennzeichnet, ansonsten (-) sind es Fehlinformationen. Natürlich steckt auch manchmal in Volksmärchen ein Fünkchen Wahrheit (+/-).

- “Die Neuen werden in Irdenhag nicht viel Freude haben, der Ort ist nun einmal verflucht.” (+)
- “Nein bei uns gibt es keinen Fluch und gab es nie einen, die Geister hausen nur in dem alten Dorf.” (+)
- “Da sind damals schlimme Dinge vorgefallen in Irdenhag Man spricht sogar von Mord. Und die Seelen kommen wohl auch nach hundert Jahren nicht zur Ruhe.” (-)

es für die Helden nicht notwendig, abseits der Pfade zu wandern, was sich jedoch später ändern wird. Links und rechts neben den Helden stehen mächtige alte Bäume, deren Blätterdach die Helden zumindest vor einem kurzen Regenschauer einigermaßen zu schützen vermag.

Wie wenig man sich hier um die Straße kümmert, zeigt ein ziemlich aufgebrauchter Streifendachs, der seinen Bau recht ungestört gleich neben den Weg errichtet hat. Das eigentlich recht scheue Tier verteidigt seine Bleibe heftig, auch vor den Helden macht er keine Anstalten zu fliehen. 2 TaP* bei einer *Tierkunde*-Probe verraten dem Kundigen, dass es sich hier um ein Weibchen handelt, das vermutlich sein Jungen beschützt.

Streifendachs

Körperlänge: 4 Spann

Gewicht: 12 Stein

Biss: INI 8+1W6 AT 8 PA 5 TP 1W6+1 DK H
LeP 15 **AuP** 35 **WS** 5 **RS** 2 **MR** 2 **GS** 6 **GW** 3

Jagd: +12, Flucht/ einmaliger Angriff

Beute: 4 Rationen Fleisch, Fell (einfach)

Besondere Kampfregele: sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stundenlang seid ihr schon durch den dichten Steineichenwald gewandert. Der unwegsame Pfad scheint nur selten von Fuhrwagen befahren zu werden, langsam holt sich der Wald die Straße zurück. Der Geruch feuchten Holzes und der Duft der Bäume liegen in der Luft. Nach einiger Zeit meint ihr unruhiges Plätschern und Gurgeln wahrzunehmen: Vor euch liegt ein ungezähmter Waldbach, über den eine alte Brücke führt.

Mit einer Probe auf *Holzbearbeitung* lässt sich feststellen, dass diese Brücke sicherlich schon seit mehreren Jahrzehnten über den gar nicht mal so schmalen Bach führt, jedoch wohl immer wieder mal repariert und bearbeitet wurde.

BOMBOROSCH DER BRÜCKENTROLL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich vernehmt ihr ein tiefes Brummen und Knurren, das unter der Brücke hervorzukommen scheint. [Lassen Sie den Helden Zeit für eine Reaktion.] Ein fast vier Schritt hohes Wesen mit borkiger Haut und verfilztem Bart stapft gebückt unter der Brücke hervor und richtet sich zu voller Größe auf. In der breiten rechten Hand hält es eine große Keule, mit tiefen dunklen Augen blickt es euch an: “Oh ... kleine Menschlein ... habt ihr vielleicht etwas Honig für mich? Oder leckeres Süßwerk? Aber Honig, mmmh, Honig ist mir am liebsten!”

Falls die Helden es noch nicht begriffen haben: Vor ihnen steht der besagte Brückentroll. Sollten sie an irgendeiner anderen Stelle den Bach überquert haben, lassen Sie den Troll einfach irgendwann später im Wald auftauchen und seinen Zoll einfordern, egal ob sie dafür seine Brücke nutzten oder nicht. Lassen Sie die Helden die Begegnung zwar beeindruckend, aber nicht als gefährlich erleben. Sollten die Helden die Waffen ziehen, wird der Troll zunächst abwarten, jedoch gewiss nicht die erste Attacke führen. Bomborosch ist eigentlich ein angenehmer Zeitgenosse, der seine Tage damit verbringt, den Vögeln zu lauschen und süße Butterblumen zu pflücken (um sie anschließend zu verspeisen). Nur recht wenige Menschen reisen über 'seiner' Brücke, daher ist er umso erfreuter, möglicherweise wieder etwas Naschwerk abzubekommen. Ganz ohne Zoll lässt er die Helden nicht über seine Brücke, die er über die Jahre liebevoll gepflegt hat. Haben die Helden auf den Rat in Sicherlingen gehört und führen etwas Süßes mit



sich, lässt sich der Troll sehr schnell zufrieden stellen. Sollte dies nicht der Fall sein, liegt es an den Helden, etwas Süßes aufzutreiben (Wilder Honig, Butterblumen) oder anders zu bezahlen (z.B. ein interessanter Gegenstand). Natürlich ist Bomborosch zu einem Gespräch bereit, solange sie sein Interesse aufrechterhalten können.

“Ich hab schon gehört, dass es dort (zeigt in Richtung Norden) Probleme geben soll. Vielleicht ziehen die Wimmellinge bald weg von dort, nach Süden! Hoffentlich vergessen sie nicht, für mich was Leckeres mitzunehmen!”

“Viele kommen hier nicht vorbei, über meine Brücke. Ist aber eine gute Brücke! Ich habe sie jahrelang gepflegt ... viel mehr Jahre als ich Finger habe ...”

“Was ich hier mache? Ich schütze die Brücke und das Land. Ich pass darauf auf, dass nur brave Wimmellinge den Bach überqueren.”

“Gestern hab ich was im Wald gefunden, was seltsam gerochen hat. Ich hab es einfach gegessen.”

KAPITEL 2

EIN MINDER GEPLAGTES DORF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als sich der Wald lichtet, könnt ihr hinter einigen von Unkraut überwucherten Feldern bereits das Dorf erkennen. An vielen der einfachen, aber stabilen Holzhäuser wird noch gebaut, die ganze Siedlung macht stellenweise noch einen recht unfertigen Eindruck. Die errichtete Palisade konnte anscheinend noch nicht fertig gestellt werden: Die Pfähle stecken in einem sumpfigen Untergrund, sodass sie nicht mehr senkrecht stehen und sich ihre Spitzen langsam zu Boden senken. Fast wie die Stacheln eines Igels richten sie sich in alle Richtungen rund um das Dorf aus.

In der Siedlung selbst hat man jedoch andere Sorgen, als sich um den Palisadenwall zu kümmern: Die dort ansässigen Menschen versuchen ihrem gewohnten Tagewerk nachzugehen, was sich jedoch schon auf dem ersten Blick als schwierig erweist.

Eine Frau schleppt einen schweren Eimer zu einem Haus, als plötzlich kurz davor das Wasser aus dem Kübel 'klettert' und rasch wieder zum Dorfbrunnen eilt. Ein Zimmermann deckt gerade ein Hausdach, während hinter ihm kleine Windwusel die Schindeln im hohen Bogen wieder auf den Boden werfen. In der offenen Schmiede blickt ein Mann mürrisch auf eine vollkommen verbogene Sense, während ein kleines glühendes Männchen in der Esse verschwindet. Im ganzen Ort sind immer wieder Manifestationen von Mindergeistern zu sehen, die den Menschen das Leben schwer machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach kurzer Zeit kommen auch schon einige Dorfbewohner aufgeregt auf euch zu. Kurze Zeit später seid ihr auch schon vom halben Dorf umgeben, die meisten wirken erschöpft und ausgezehrt, viele haben völlig verwirbelte Haare. Ein alter Mann mit einem knorrigem Stab drängt sich mit Mühen vor euch. Sein gesamter Bart ist versengt und seine wenigen noch vorhandenen Haare stehen ihm wild zu Berge: “Seid ihr gekommen, um uns zu helfen?”, keucht er euch an, “Bei den Zwölfen, der Ort ist verflucht! Verfluuucht!”

Bei dem aufgebrauchten Großväterchen handelt es sich um *Travian Buckner*, den Dorfältesten. Prinzipiell mag er niemanden, der nicht aus Andergast kommt, nimmt jedoch das Angebot der Helden dankend an, auch wenn er insgeheim nicht glaubt, dass sie wirklich etwas ausrichten können.

İRDEΠΗΑG

Herrschaft: gehört zur Freiherrschaft von Sicherlingen, im Dorf selbst hat Dorfsprecher Mik Halderlan das Sagen

Einwohner: 35

Wächter: 2 Dorfbüttel (oft damit beschäftigt, sich gegenseitig zu prügeln)

Tempel: Travia-Schrein im Gasthof

Wirtshaus: ‘Zum Runkel’ (Q4/P4/S10)

ΠΑΧFORSCHUNGEN

Natürlich herrschen unter den abergläubischen Dörflern die unterschiedlichsten Meinungen bezüglich der Mindergeister vor. So richtig erklären kann die Situation jedoch offensichtlich niemand. Es liegt also an den Helden, die nötigen Nachforschungen in den Wirren des Dorfalltages zu betreiben. Bauen Sie immer wieder Szenen ein, die zeigen, wie beschwerlich das ohnehin schon harte Leben der armen Andergaster hier geworden ist und dass die Hilfe wirklich dringend benötigt wird. Natürlich ist auch der ‘Heldenalltag’ nicht vor diesen Belästigungen gefeit.

Sollten die Helden eine Ausrottung aller Mindergeister im Dorf anstreben, werden sie bald bemerken, dass dies absolut unmöglich ist. Die kleinen Wesen halten sich an den seltsamsten Orten auf und verschwinden meist so schnell, wie sie gekommen sind. Außerdem scheint es, als würden für jeden vernichteten Plagegeist zwei neue sein Werk fortsetzen.

DAS WIRKEN DER MINDERGEISTER

- Einige Geister pflanzen in den Feldern immer wieder Unkraut, bis sie von den Bauern mit Flegeln vertrieben werden und wieder in die Erde sinken.
- Feuerwusel stellen eine besonders unangenehme Erfahrung dar: Es kann schon mal vorkommen, dass beim Entzünden von Pfeifen plötzlich Haare und Bart in Flammen stehen, die es dann zu löschen gilt.
- Unter den Schlackegeistern hat besonders der Schmied *Burian Zell* zu leiden, der sich jedoch bemüht, sich seine Stimmung nicht trüben zu lassen. Wie oft erhält man schon eine Sense, die geschwungen ist wie ein Rondrakamm? Sicherlich werden nicht alle Helden seinen Humor teilen können, wenn eine ihrer Eisenwaffen eine unangenehme Verbiegung aufweist.
- Eitle Helden werden vor allem mit den scheinbar aus dem Nichts kommenden Windwuseln zu kämpfen haben. Eine anständige Frisur

ist durch deren Präsenz nur äußerst schwer aufrecht zu erhalten. Außerdem sind sie dafür verantwortlich, dass immer wieder diverse Klein-gegenstände durch das Dorf fliegen.

- Kleine Gischtinge springen Dörfler und Helden aus den Wassertrögen förmlich an und durchnässen die Kleidung.
- Auch das Trinken kann eine wirkliche Herausforderung darstellen. Vor allem wenn die unterschiedlichsten Flüssigkeiten einfach so gefrieren. So kann es schon vorkommen, dass gefrorenes Bier aus dem umgedrehten Krug kracht. Die eher seltenen Eiswassergeister sind hierfür verantwortlich.
- Brot kann schon lange keines mehr gebacken werden, aus irgendwelchen Gründen verschwindet es einfach immer im Ofen. Fast so, als würde es immer wieder verspeist werden. Natürlich machen sich auch daran die Mindergeister zu schaffen.

MAGISCHE ANALYSEN

Mit Magie können zauberkundige Helden das Treiben genauer untersuchen. Ein wirklicher Ausgangspunkt lässt sich jedoch nicht feststellen. Ein ODEM (ZfP* 5) vermag lediglich zu erkennen, dass die Manifestationen ebenso schnell verschwinden, wie sie auftraten. Wodurch dieses Wirken entsteht, kann jedoch nicht festgestellt werden.

Mit einer *Magiekunde*-Probe lässt sich weiterführend herausfinden, dass die einzelnen kleinen Mindergeister meist abweisend auf ihre Gegenelemente (Feuer-Wasser, Humus-Eis, Erz-Luft) reagieren, selbige Erfahrung können die Helden auch aus ihrer Erfahrung aus dem direkten Kontakt mit den Wesen schließen. So lassen sich lästige Windwusel mit einem Eisengegenstand weit leichter vertreiben als mit der bloßen Hand.

GERÜCHTE UND HINWEISE IM DORF

- "Nun, beim Einweihungsfest unseres Dorfes sind diese Unholde das erste Mal aufgetreten! Haben anfangs ganz schönen Schrecken verbreitet, sag ich euch." (+)
- "In den nordöstlichen Bergen lebt eine alte Hexe in einer Ruine! Diese Krötenfrau hat bestimmt was mit den Untrieben hier zu tun! Woher ich das weiß? Das hat mir eine fahrende Händlerin erzählt, sie will sie selbst gesehen haben!" (+/-)
- "Silvian Goldklang, der lästige Spielmann, ist für diese Plagegeister verantwortlich! Bestimmt hat sein Gesang beim Dorffest das Unheil angelockt!" (-)
Erklärung: Der arme Silvian hat das Unheil gewiss nicht beschworen und wehrt sich auch immens gegen solche Anschuldigungen. Jedoch indirekt hat er vielleicht doch etwas dazu beigetragen: Als er bei der Feier seine Laute am Brunnen zupfte und schwungvolle Lieder zum Besten gab, hörte dies auch Rarusch in der Höhle und nutzte die Möglichkeit, um auf sich aufmerksam zu machen. Betonen Sie jedoch nicht, dass Silvian am Brunnen sang, das ist auch ihm nicht bewusst, immerhin hat er sich ja mitten am Dorfplatz befunden.
- "Überall! Ich glaub es ja selbst kaum: Überall sind sie! Heute Morgen musste ich sie sogar aus meiner Schlafkammer verjagen, nachdem sie in mein Bett gekrochen waren!" (+)
- "Diese kleinen Plagen! Sie haben unsere schöne Palisade einfach versumpfen lassen! An einen Wiederaufbau ist zurzeit nicht zu denken!" (+)
- "Wir hätten hier keine Bäume fällen sollen! Bei Peraine: Der Baumstumpf einer alten Eiche, die einst hier thronte, wird von diesen Wichteln noch immer beweint!" (+/-)
- "Nichts ist mehr beim Alten! Sogar das Bier von Runkel schmeckt in letzter Zeit irgendwie anders. Nach Schwarzeeren ..." (+)
- "Verflucht! Verfluuuucht! Der ganze Ort hier ist verflucht!" (+/-)

STIMMUNGSSZENEN

DER BAUMSTUMPF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Schatten eines hohen Holzhauses, nicht weit vom Dorfplatz entfernt, befindet sich der große Stumpf einer gefällten Eiche. Sicherlich weit über hundert Jahre alt, musste sie den Gebäuden weichen. Schon aus einiger Entfernung meint ihr ein leichtes Wimmern ausmachen zu können: Mitten auf dem Stumpf beweinen einige Erdwichtel die Überreste des gefällten Riesen und scheinen um ihn zu trauern.



Wenn sich die Helden dem Baumstumpf nähern, werden sie zunächst mit einigen Erdklumpen beworfen, denen sie jedoch mit einer einfachen *Ausweichen*-Probe entkommen können. Wollen sie den Stumpf jedoch näher untersuchen, gilt es die Mindergeister (mit Waffen) zu verjagen, denn je näher man kommt, desto heftiger wird man mit Erde beworfen (woraus im schlimmsten Fall lediglich ein schmutziges Gewand resultiert).

Weder mit einem ODEM ARCANUM noch mit anderer Analysemagie lässt sich dort, außer den Mindergeistern, etwas Magisches erkennen. Sie scheinen lediglich um den alten Baum zu trauern, einen direkten Zusammenhang mit den Untrieben im Dorf gibt es nicht.

DAS VERWUNSCHENE BIERFASS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der kleinen Wirtsstube herrscht ein regelrechter

Trubel: Mehrere Dörfler haben sich hinter dem Ausschank vor einem alten Eichenfass versammelt und reichen einen Bierkrug durch die Menge. Als ihr euch nähert, wird auch euch das Gebräu unter die Nase geschoben: "Bei Travia, das geht nicht mit rechten Dingen zu! Zuerst schmeckte es nach Schwarzeeren und nun nach Flieder! Ich sag euch: Da hat sich ein Bierkobold eingenistet!"

Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe ist man tatsächlich in der Lage, einen leichten Fliedergeruch wahrzunehmen. Durch *Magiekunde* lässt sich ebenso feststellen, dass ein Kobold sicherlich kein Mindergeist ist, für die abergläubischen Dörfler macht das jedoch herzlich wenig Unterschied.

Der Wirt Dalvin Runkel bietet den Helden mit Freuden einen Schlafmöglichkeit sowie eine Verköstigung an, dem möglichen Wunsch nach Alkohol kann er leider nicht nachkommen: "Mit meinem Weinfass ist das gleiche passiert, und den guten Gebrannten haben die Gäste schon vollkommen geleert! Neues Bier würde ich schon brauen ... aber diese Unholde haben meinen Hopfen verschleppt!" Ist den Helden der seltsame Geschmack egal, so wird bei dem folgenden Ausschank das Bier so heiß wie Tee in die Krüge rinnen.

Öffnen möchte Dalvin das Fass lieber nicht, es sei denn, die Helden bieten ihm an, den Plagegeist zu verjagen, damit er sich nicht noch mal im Haus festsetzen kann.

Das Geheimnis: Tatsächlich hat sich ein Feuer-Humus-Mindergeist im Fass eingenistet und treibt seitdem dort sein Unwesen. Möchte man ihn aus dem Fass verjagen, so wird er zunächst wie betrunken durch die Gaststube torkeln und bei ernsthaften Attacken aus der Gaststube stürzen.

ERGEBNISSE DER NACHFORSCHUNGEN

Die Helden sollten am Ende ihrer oft durch die Mindergeister erschwerten Nachforschungen zu folgenden Ergebnissen kommen: Einige Spuren führen zu keinem Ziel oder werfen nur neue Rätsel auf. Die abergläubischen Dörfler vermuten jedoch eine Hexe mit dem Namen *Morwen* hinter diesen Untrieben. Auch in Sicherlingen sprach man bereits von einer "Zauberfrau, die in der Nähe von Irdenhag lebt". Ob sie wirklich schuldig ist, können die Helden natürlich nicht wissen, es sollte sich jedoch auf alle Fälle

lohen, ihr einen Besuch abzustatten. Den Weg zu ihr können die Irdenhager ungefähr beschreiben, begleiten werden sie die Helden jedoch nicht. Dafür sind sie zu abergläubisch und man hat ja ohnehin genug Probleme zurzeit. Morwen soll in einer uralten verlassenen Ruine im Nordosten der

Siedlung leben. Folgt man einem Trampelpfad weiter nach Osten, so wird sich nach einiger Zeit im Norden langsam das Gebirge erheben. Von dort aus muss man in einer Waldschneise weiter gen Firun reisen, um ungefähr in einem halben Tag die alte Ruine zu erreichen.

KAPITEL 3

RUINEN AUS ALTEN ZEITEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steigt über den felsigen Untergrund und gewinnt ständig an Höhe. Die Bäume lichten sich immer mehr und schon bald könnt ihr euren Blick über die Weiten den Steineichenwaldes schweifen lassen. Trotz des guten Ausblicks könnt ihr kaum Anzeichen von Zivilisation erkennen, lediglich eine enge Waldschneise zeugt von der Nutzung dieser Wälder.

Lassen Sie die Helden *Orientierungs*-Proben würfeln, damit sie der Wegbeschreibung weiterhin folgen können. Trotz des guten Ausblicks ist in der schon bergigen Umgebung einfach keine Ruine zu erkennen. Erst eine *Sinnenschärfe*-Probe mit 5 TaP* lässt über einem Felsvorsprung in gut zehn Schritt Höhe uralte Mauerreste erkennen. Wollen die Helden diesen Ort erreichen, so wäre es sicherlich angebracht, wenn sie sich ausreichend sichern. Dazu ist natürlich bestimmtes Kletterwerkzeug (vor allem Seile) von Nöten, das sie hoffentlich mit sich führen. Ist dies nicht der Fall, müssen die Helden eine *Klettern*-Probe mit 5 TaP* bestehen, um den Felsvorsprung zu erklimmen. Gelingt jemanden diese Probe nicht, erleidet er durch einen Absturz 2W6 TP. Sollte einer der Helden vorklettern (*Klettern*-Probe 5 TaP*), um ein ausreichend langes Seil oben zu befestigen (*Fesseln/Entfesseln*-Probe), so ist für die Nachfolgenden nur mehr eine normale *Klettern*-Probe nötig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch befindet sich eine uralte Ruine, deren Ursprung nicht mehr zu erkennen ist. Nur noch wenige schwere Steine stehen übereinander geschichtet, der Rest ist mit Sicherheit schon seit Jahrhunderten zerfallen. Zahlreiche abgebrochene und umgestürzte Säulen sind von Unkraut und Rankengewächsen überwuchert, trotzdem zeugt dieser Ort noch von mystischer Erhabenheit.

Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe mit 4 TaP* erahnen die Helden den leichten Geruch von Kräutern, der sie direkt zum Lager der Druidin führt. Ignorieren sie den Kräuterduft, werden sie auch so früher oder später auf das kleine Lager inmitten der Ruine stoßen.

Hinter einer einfachen Feuerstelle reicht eine wettergegerbte Lederplane schräg von den Mauerresten bis zum Boden. Leichter Wind, der immer wieder kurz durch die Gemäuer bläst, hebt und senkt das ganze Gebilde, lediglich vor Regen vermag es vermutlich einigermaßen zu schützen. Unter der Plane lassen sich lediglich ein paar (wertlose) Felle, Tonschüsseln, und ein paar Kohlestücke finden. Zahlreiche Kräuter wurden zum Trocknen aufgehängt. Eine *Pflanzenkunde*-Probe lassen den naturkundigen Helden 2W6+2 Blätter Wirselskraut erkennen, das auf eine Wunde gelegt Blutungen stoppt und im Laufe des Tages 5 LeP zurückbringt, eingenommen jedoch nur 3 LeP. Zwerge können das Kraut nur mit einer *Selbstbeherrschung*-Probe +6 zu sich nehmen und bei äußerlicher wie innerer Anwendung nur 2 LeP zurückgewinnen. Die Haltbarkeit beträgt 2W6+18 Stunden.

Eine einfache *Wildnisleben*-Probe zeigt deutlich, dass dieser Ort wohl nicht für einen längeren Aufenthalt errichtet wurde, das frische Wirselskraut zeugt davon, dass sicherlich vor kürzerer Zeit jemand hier war.

Von der besagten Hexe ist hier keine Spur, selbst eine *Fährtsuchen*-Probe der Helden bleibt ohne Erfolg. Wahrscheinlich verdichtet dies den Verdacht, dass es sich tatsächlich um eine Hexe handelt, die ja die Fähigkeit besitzen, sich ohne größere Probleme in die Lüfte zu erheben. Sollte niemand Ihrer Helden auf diese Idee kommen, so helfen Sie großzügig nach:

Eine einfache *Magiekunde*-Probe oder sogar eine Probe auf *Sagen/Legenden* könnte den Helden auf die Sprünge helfen.

Untersucht man die windige Unterkunft etwas genauer, so entdeckt man unter den Felldecken gegebtes Ziegenleder, auf dessen Untergrund eine Karte eingezeichnet wurde. Die alte Ruine ist klar verzeichnet, ebenso ist natürlich ist auch das Dorf zu erkennen, das mit einer deutlichen Linie eingekreist wurde. Rund um diese Linie sind auch Symbole abgebildet, welche die sechs Elemente darstellen. Mit einer *Orientierungs*-Probe können die Helden die Karte sogar ohne größere Probleme genau ausrichten, sodass man auch mit Sicherheit eine (sogar recht genaue) Karte der Umgebung erhält. Interessant ist hier vor allem eine deutlich verzeichnete Hütte an einem See, der sich westlich vom Dorf befinden soll und ebenso eingekreist wurde und mit denselben Symbolen versehen ist.

Weitere Lederfetzen zeigen Skizzen, äußerst einfache Zeichnungen der lästigen Mindergeister, geordnet nach ihren Elementen: Neben jedem Bild ist ein einfaches Symbol abgebildet, wie etwa eine Flamme bei den Feuerelementaren oder eine kleine Orkanböe bei den Windwuseln.

Die Untersuchung der Helden sollte Folgendes zeigen:

- In der alten Ruine hat sich jemand niedergelassen, der über die Gegend bestens Bescheid weiß und sich ohne größere Probleme durch (oder über) die Wälder bewegen kann.
- Diese Person (vermutlich Morwen) weiß nicht nur vom Dorf und dem Problem mit dem Mindergeistern, sie hat außerdem eine Hütte an einem See entdeckt, der möglicherweise ebenfalls mit den elementaren Untrieben in Verbindung steht. Somit besteht die Aufgabe der Helden darin, sich auf die Suche nach der Hütte zu machen.

Ein möglicherweise gestellter Hinterhalt der Helden wird ohne Erfolg bleiben. Sollten die Helden die 'Hexe' in der Ruine erwarten und ihr auflauern wollen, so wird dieses Unterfangen nicht erfolgreich sein: Es kommt einfach niemand.

HINTERGRUND

Die alte Ruine war eine jener sagenumwobenen Trollfesten, die jedoch im Laufe der Jahrtausende aufgegeben wurde. Die Druidin Morwen kennt ihre Wälder und weiß vom Aberglauben der Dörfler. Dort erzählt man sich schon lange, eine Hexe habe sich in den Ruinen niedergelassen. Diese Gerüchte wurden von der Druidin selbst im Dorf verbreitet, als sie dort als fahrende Händlerin Heilkräuter verkaufte. Die schlaue Druidin hat sich lange Zeit mit Sagen und Legenden dieser Länder beschäftigt und ist in der Trollruine auch auf alte Aufzeichnungen gestoßen, die von einem geheimnisvollen Ort in einer Höhle zeugen, den einst mächtige Trollschamanen aufsuchten, um dort mit ihren mächtigen Knochenkeulen ihre Zauber zu wirken. Das Auftauchen der Mindergeister hat sie überzeugt, dass nach wie vor große Macht in dieser Höhle schlummert, die sie nur allzu gerne in ihren Händen haben würde. Alleiniges Eindringen in die Grotte kommt für sie jedoch nicht in Frage, die Druidin hat nämlich panische Angst vor Spinnen, die sich in solchen Höhlen heimisch fühlen können. Somit schloss sie sich mit einigen Goblins zusammen, von denen sie bereits einige in die Dunkelheit schickte. Diese sind jedoch nie mehr wiedergekehrt. Ein weiterer Grund, sich nicht selbst in den Abgrund zu begeben.

Natürlich hatte sie immer ein Auge auf das Dorf und bemerkte somit auch die Ankunft der Helden. So platzierte Morwen gezielt die Unterlagen in dem provisorischen Lager in den Ruinen, welche die Helden zur Höhle locken sollte. Ihre Spuren hat sie durch einen Zauber verwischt, nicht nur, damit der Anschein gewahrt wird, es handle sich hier um eine Hexe, sondern einfach, um wirklich nicht gefunden zu werden. Nachdem sie

versteckt vom Wald aus beobachtet hatte, wie die Helden die Felsmauer zur Ruine erkletterten, machte sie sich sogleich zur Schlucht im Westen auf, in der Hoffnung, dass die Helden durch ihre Unterlagen die Höhle finden würden.

HUNDSWACHE

In der Nacht kommt es zu einer äußerst unangenehmen Begegnung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während deiner Wache vernimmst du plötzlich ein äußerst verdächtiges Rascheln aus einem der Büsche. Blitzschnell huscht ein schwarzer Schatten in der Größe von zwei Spann direkt auf die Rucksäcke deiner Gefährten zu mit der ersichtlichen Absicht, darin zu wühlen. Als du das lästige Tier vertreiben willst, faucht dich der nächtliche Räuber im schwarz-weißen Fell wie eine garstige Scheunenkatze an.

Eine gelungene *Tierkunde*-Probe lässt den Helden das Unheil erkennen: Er hat sich gerade eben mit einem Stinktief angelegt. Welcher Grund auch immer das eigentlich sehr viel weiter im Süden beheimatete Tier in die Adergaster Wälder verschlagen hat: Es wirkt ausgehungert und sichtlich entschlossen, nicht locker zu lassen, bis es etwas Fressbares abbekommen hat. Sollte es schnell genug sein, um etwas Nahrhaftes zu ergattern, so wird es einfach wieder in die Wälder verschwinden. Durch einen einzelnen Helden lässt es sich lediglich durch Waffenhiebe vertreiben, beim Aufgebot mehrerer Personen sucht es auch ohne Angriff das Weite. Sollte es dazu kommen, wird sich es sich das possierliche Tierchen nicht nehmen lassen, sich auf die Vorderbeine zu stützen und ein übelriechendes Sekret zielsicher zu verspritzen. Das Stinktief kann bis zu 3 Schritt genau treffen, der Gestank lässt sich selbst durch kräftiges Schrubben kaum entfernen und führt eine Woche lang zu dem Nachteil *Übler Geruch*. Besonders schwer wird dies wohl für Helden mit einem *empfindlichen Geruchssinn* werden.

Dieses Stinktief kann sich als wahres Problem herausstellen: Sollte ein besonders tierliebender Held dem armen ausgehungerten Tier etwas zu Fressen geben, so ist es gut möglich, dass es in den nächsten Nächten wieder auftaucht, vielleicht bei einem anderen Helden in einer anderen Wache.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Und wieder hört ihr ein Platschen. Völlig unbewegt sitzt ein Steinmännchen auf einem kleinen Felsen im See. Moose und Efeu winden sich um die Gestalt und die Hände und Beine sind kaum auszumachen. Nur für einen Augenblick kehrt das Leben in diesen zurück, als es wieder einen Stein in den See wirft.

Der Steinwerfer wird natürlich auch auf dringliches Bitten in der Nacht nicht von seinem Tun ablassen und in regelmäßigen Abständen die Geduld der Helden bei der Nachtruhe auf die Probe stellen.

Der Mindergeist sitzt am Eingang einer recht gut verborgenen Schlucht, auf deren Grund ein kleines Bächlein fließt. Es ist aber ein Leichtes, der Schlucht ohne große Kletterkünste zu folgen.

Am Ende der Schlucht befindet sich ein etwa 3 Spann breiter und mehrere Schritt hoher Felspalt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Ende der Schlucht erblickt ihr zwischen moosbewachsenen Felsen einen schmalen, dunklen Spalt, aus dem euch kristallklares Wasser entgegenplätschert. An dessen Rand erblickt ihr links und rechts zahlreiche dünne Bäume mit freiliegenden Wurzeln, die verzweifelt Halt suchen, und so manche von Flechten überwachsene Felsen wirken, als könnten sie jeden Moment nach unten stürzen. Allerdings scheinen sich die Mindergeister vor allem am kleinen Wasserlauf aufzuhalten. Einige springen durch das Bächlein, andere haben sich auf den Steinen niedergelassen und betrachten euch mit leerem Blick. Kurz darauf hüpfen einige ins Wasser und laufen auf den Höhleneingang zu, in dessen Dunkelheit sie dann verschwinden.

Stinktief

Körperlänge: bis 2 Spann

Gewicht: bis 5 Stein

Biss: INI 9+1W6 AT 7 PA 7 TP 1W3+1 DK H

Sekret: INI 9+1W6 AT 15 TP Nachteil Übler Geruch DK NSP

LeP 9 **AuP** 35 **WS** 4 **RS** 2 **MR** 1 **GS** 7 **GW** 2

Beute: 1,5 Rationen Fleisch (zäh), Fell (billig)

Besondere Kampfgregeln: Sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+2)

AM GRÜPEEN SEE

Die Helden sollen auf dem Weg feststellen, dass es wohl unmöglich gewesen wäre, diesen kleinen, grünlich schimmernden See (200 Schritt Durch-

KAPITEL 4

UNTER IRDENHAG

Die Höhle am Bergsee ist ein wahrhaft geheimnisvoller Ort. Wohl nicht einmal die jeweiligen Hüter dieses Ortes wussten, wann und wie lange sie von den Angehörigen ihres Volkes benutzt wurde. Hier hatten einst Trollschamanen längst in Vergessenheit geratene Rituale vollzogen. Den Mittelpunkt der Höhle bildet ein kleiner unterirdischer See, in dessen Mitte eine kleine Insel liegt. Ebendort bildet ein Steinkreis mit einer uralten Stele das Zentrum dieses Kultplatzes, der, wie vielleicht schon richtig vermutet, an dem Knotenpunkt mehrerer astraler Kraftlinien liegt. Die ureigenen Kräfte dieses Ortes sind für Gildenmagier und ihre Spruchmagie jedoch wild und schwer verständlich. Somit sind an diesem Ort Zauber

der gildenmagischen Repräsentation um 3 erschwert, während 'Naturmagier' (also praktisch alle anderen) eine Erleichterung von 3 Punkten auf ihre Zauber haben.

Was es nun genau mit diesem Ort auf sich hat, werter Spielleiter, soll allerdings erfahreneren Helden zu einem späteren Zeitpunkt vorbehalten sein.

Wir hoffen, dass Ihre Spieler nicht vergessen haben, Fackeln einzupacken. Außerdem sollten Sie an diesem Ort die nötigen *Raumangst*-Proben nicht vergessen. Sollte einem Spieler diese Probe gelingen, bedeutet dies natürlich nicht, dass er sich strikt weigern wird, die Höhle zu betreten. Mit gutem Zureden seiner Gefährten wird er sich wohl überzeugen lassen.

Aber versehen Sie ihn bei seinen Würfelproben mit entsprechenden Erschwernissen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Direkt hinter dem Eingang der Höhle schließt sich eine große weitläufige Kaverne an. Eure Augen brauchen einige Zeit, um sich an die Dunkelheit zu gewöhnen. Ihr hört das leise Plätschern eines kleinen Bächleins, das aus dem Inneren der Höhle kommt. Noch dringt einiges Licht von außen in die Höhle, ohne jedoch die gesamte Kaverne auszuleuchten. Als ihr die Höhle betretet, könnt ihr ein Leuchten erkennen. Als ihr näher kommt, könnt ihr feststellen, dass es sich wohl um einen der euch bekannten Feuerwusel handelt, der von einigen Wassergeistern auf die Spitze eines größeren Felsens gejagt wurde. Dort sitzt er nun und brütet vor sich dahin, während einige andere Mindergeister um den Felsen tanzen.

In dieser Höhle werden nun vermehrt Mindergeister auftreten. Umso mehr, je weiter die Helden in diese eindringen werden. Gestalten Sie die Begegnungen wie im Dorf und lassen Sie sie umso häufiger auftreten, je weiter die Helden in die Höhle eindringen. Hier einige Möglichkeiten:

- Wasserschläuche laufen aus.
- Kleidungsstücke zerfallen bzw. werden von Flechten und Moos überwachsen.
- Metallgegenstände klimpern in dem manchmal aufbrausenden Wind.
- Das Feuer der Fackel kommt dem Haar der Helden manchmal ziemlich nahe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt dem leicht bergauf führenden Gang nun bereits eine Weile. Bisweilen öffnet sich dieser zu einer großen Höhle. Hohe Felsformationen werfen hier im Schein eurer Fackeln lange Schatten an die Höhlenwände. Wer mag wissen, was alles in den dunklen Nischen lauert? Zudem habt ihr seit geraumer Zeit das ungute Gefühl, nicht alleine zu sein. Oder sind es nur die Mindergeister, die euch beunruhigen. Da, vor euch glitzert etwas silbrig. Ihr könnt beim Näherkommen einen silbrigen Kokon erkennen, der an einem Faden von der Decke hängt. Ein übles Gefühl überkommt euch und ihr spürt eure aufgestellten Nackenhaare. Ihr vernehmt ein Rascheln von oben.

Hier hat eine kleinere Kolonie Höhlenspinnen (5 Tiere) ihr Zuhause gefunden. Sie hatten zwar gerade vor kurzem einem unvorsichtigen Goblin aufgelauert, der im Auftrag der Druidin Morwen in die Höhle hätte vordringen sollen, doch werden sie sich die Helden nicht durch die Lappen gehen lassen. Wer weiß, wann wieder gehungert werden muss?

Die Höhlenspinnen werden die Helden teilweise von oben, teilweise vom Boden angreifen – und das von hinten. Sie verfolgen den Plan, die Helden in ihr gemeinsames Netz etwas weiter in der Höhle zu jagen, wo die Mutterspinne auf Nahrung wartet. Dieses ist nur mit einer *Sinneschärfe*-Probe +2 zu erkennen, da es versteckt hinter einer Kehre angebracht ist (ohne Fackel überhaupt nicht). Verfängt sich ein Held im Netz, so muss er eine um 4 erschwerte GE-Probe ablegen, gelingt diese nicht, verfängt er sich weiter im Netz und kann in der nächsten Runde eine um 5 erschwerte GE-Probe ablegen, für jede weiter misslungene Probe erhöht sich der Zuschlag um weitere 1. Die Spinnen werden flüchten (auch an die Decke), sobald sie mehr als die Hälfte ihrer LP verloren haben, wenn die Helden ihnen die Möglichkeit zur Flucht bieten. In die Enge getrieben kämpfen sie natürlich bis zum Tod.

Höhlenspinnen

Biss: INI 10+1W6 **AT** 8 **PA** 5 **TP** 1W+2 +Gift **DK** H
LeP 25 **RS** 2 **AuP** 20 **WS** 7 **MR** 9 **GS** 5

Genaue Regeln zum Hängenbleiben in den Netzen und zum Gift der Spinnen finden Sie in **Basis 252**.

Die Mindergeister registrieren diesen Kampf natürlich. Sie werden nicht willentlich in den Kampf eingreifen, doch können Sie, werter Spiellei-

ter, hier immer wieder Situationen einbauen, in denen die Mindergeister zum Wohle oder zum Unglück der Helden eingreifen. Hier sind einige Beispiele. Will man das Glück dem Zufall überlassen, so kann jede zweite Kampfrunde ein Wurf mit 1W6 auf das Eintreten eines der vorgeschlagenen Ereignisse abgelegt werden:

1. Ein Feuerwusel blendet die Spinne bzw. den Helden (AT +5).
2. Ein Steinmännchen legt sich in den Weg: GE- Probe, sonst stolpern.
3. Windwusel imitiert Spinnengeräusche (In +5), sonst Verlust der Aktion in der Kampfrunde.
4. Ein Gischting spritzt eine Spinne an, diese betrachtet den Angreifer als neue leichte (oder lästige) Beute und lässt für 1W6 Kampfrunden von ihrem bisherigen Gegner ab.
5. Ein Eisling fügt einer Spinne beim Vorbeilaufen 1 Schadenspunkt zu.
6. Ein Erdwichtel schleudert Dreckklumpen auf Held oder Spinne (PA+3).

Nachdem die Helden die Spinnen überwunden haben, werden sie wohl ihren Weg in die Höhle fortsetzen.

ABZWEIGUNGEN

Die Helden kommen zwei Mal an eine Stelle, wo sich die Höhle aufteilt. Dabei sollte es ihnen leicht fallen, den richtigen Weg zu erkennen, denn auf diesem halten sich deutlich mehr Mindergeister auf. Auch das Bächlein fließt entlang des richtigen Weges.

Sollten die Helden dennoch die erste falsche Abzweigung nehmen, so wird der Weg bald recht beschwerlich, weil eng und steil. Am Ende haben sie noch eine kleine Kletterpartie. Die Helden sollten die *Klettern*-Probe mit 7 TaP* bestehen, um das letzte Stück zu meistern, nur um dann festzustellen, dass am Ziel ihrer Anstrengungen eine Sackgasse ist.

Auch die zweite Abzweigung führt in eine Höhle, die dem richtigen Weg in seiner Größe in nichts nachsteht, nur nimmt auch hier die Anzahl der Mindergeister mit jedem Schritt ab und vor der letzten Biegung (hinter der dann diese Höhle ihr unspektakuläres Ende findet) können sich die Helden noch mit ein bis drei Gruftasseln herumschlagen. Die Asseln werden nur dann angreifen, wenn die Helden näher als 5 Schritt herankommen (sie scheinen satt zu sein), was aber unweigerlich ist, wenn die Helden an ihnen vorbei wollen. Bei Verlust von mehr als der Hälfte der LeP ergreifen die Tiere die Flucht.

Gruftasseln

Körperlänge: 9–12 Spann **Gewicht:** 40 bis 70 Stein
Biss: INI 4+1W6 **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+3 **DK** H
LeP 30 **AuP** 30 **WS** 8 **RS** 4 **GS** 4 **GW** 7
Besondere Kampfregelein: Doppelangriff (zwei AT pro Kampfrunde)

AM ZIEL

Seit einiger Zeit mehren sich die Erscheinungen der Mindergeister. Lassen Sie dies auch die Helden spüren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich könnt ihr in einer schwer abschätzbaren Entfernung ein trübes bläuliches Licht erkennen. Es scheint aus einer vor euch liegenden größeren Höhle zu kommen.

Die Helden nähern sich dem Ort, an dem die Geschichte begann. Möglicherweise werden sie sich auf einen Kampf vorbereiten. Lassen Sie ihnen ruhig Zeit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die ganze Höhle scheint in ein bläulich-dämmriges Licht getaucht. Verantwortlich dafür sind die verschiedenen schimmernden Steine an den Wänden und der Decke dieser im Durchmesser etwa 50 Schritt großen Höhle zu sein, die seltsamerweise immer wieder ihren Standort zu wechseln scheinen. In der Mitte der Höhle unmittelbar vor euch liegt ein See, auf dessen Oberfläche sich die Lichter der Höhle reflektieren. Das Gefühl, an einem besonderen Ort zu sein, ist allge-

genwärtig. Ihr blickt zum See, wo ihr in etwa 25 Schritt Entfernung eine kleine Insel erkennen könnt. Im Zentrum thronen eine etwa 4 Schritt große Stele aus dunklem Gestein und eine Steinstatue. Um sie herum sind im Kreis aufgetürmte Steinhäufen zu erkennen. Und eines ist euch beim Anblick der Insel sofort klar: Ihr scheint die Quelle der Mindergeister gefunden zu haben. Auf der Insel wimmelt es nur so von ihnen.

Für den schwachen Lichtschein in der Höhle sind Gwen-Petryl-Steine und einige Phosphorpilze verantwortlich, wie man mit einer Probe auf *Bergbau* bzw. *Pflanzenkunde* +2 erkennen kann. Wieso sie jedoch nicht an einem Ort verbleiben, dies entzieht sich dem Wissen der Helden.

Der See wird den Helden womöglich etwas Respekt einflößen. Allerdings können sie unter Wasser immer wieder Bewegung erkennen. Dabei handelt es sich aber um eigentlich harmlose, etwa einen Schritt große, blinde, schwarze Grottenolme. Diese haben kein Interesse an, aber auch keine Angst vor den Helden. Deshalb kann es zu zufälligen Berührungen bei 1 und 2 auf den 1W6 beim Durchschwimmen des kalten Höhlensees kommen, die aber keinerlei (von einem kleinem Schreck mal abgesehen) Konsequenzen für den Betroffenen haben.

An dieser Stelle wird den Helden, sofern sie nicht über passende Zauber oder sonstige Hilfsmittel verfügen, nichts anderes übrig bleiben, als zur Insel zu schwimmen. Das Wasser ist kühl, hat aber sonst keine besonderen Eigenschaften. Lassen Sie schwer beladene bzw. mit Rüstung schwimmende Helden ruhig eine *Schwimmen*-Probe würfeln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Prustend und wassertriefend erreicht ihr die Insel. Erst jetzt könnt ihr erkennen, dass es sich um die Statue eines Trolls handelt. Diese ist über 3 Schritt hoch und erinnert euch in ihrem Aussehen sehr an Bomborosch, doch irgendwie ... älter und mächtiger. Die langen zotteligen Haare und der Bart reichen dem Troll fast bis zu seinem Gürtel, über die Schulter scheint er das Fell eines wilden Tieres geworfen zu haben. Einige Flechten haben sich über seinem Haupt ausgebreitet, für das wohl auch das Wirken der Mindergeister hier verantwortlich ist. Seltsamerweise wurde die Statue so errichtet, dass sie sich mit den Händen an die Stele klammert, und ein schmerzverzerrter Ausdruck ist im Gesicht des Trolls zu erkennen. Diese Statue wirkt fast lebendig ...

Lassen Sie den Helden Zeit, die Insel zu erkunden.

Ein ODEM ARCANUM wird an dieser Stelle einen gleißenden Lichtblitz im Auge des Betrachters hervorrufen. Zu stark ist die Magie an diesem Ort. (1 SR geblendet, AT/PA +8)

Ein ANALYS ARCANSTRUKTUR wird ebenfalls keine Aufschlüsse über die Beschaffenheit dieses Ortes ergeben, da die Muster keiner bekannten Magie zuzuordnen sind (außer der zaubernde Held hat schon besondere Erfahrung mit Trollmagie).

Hintergrund: Bei der Statue handelt es sich um den alten Trollschamanen Rurasch, der hier bei seinem letzten, misslungenen Ritual zur Steinstatue wurde. Der steinerne Troll ist tatsächlich tot, das Ritual, das seine Lebenskraft hätte erneuern sollen, forderte sein Leben. Sein Geist wandelt schon Jahrhunderte am See umher, ohne die Möglichkeit, die Höhle zu verlassen, da er an die Keule gebunden ist.

Die Steinhäufen sind in einer seltsamen Anordnung im Kreis um die Stele aufgetürmt und scheinen keinem erkennbaren Zweck zu dienen. Die Stele selbst ist übersät mit archaischen Zeichen und seltsamen Piktogrammen, mit denen die Helden wohl wenig anfangen können. Was die Mindergeister betrifft, werden einige ihren Tanz um die Stele fortsetzen, während es sich die anderen auf den Steinhäufen oder gar am Troll gemütlich machen und die Szenerie beobachten.

Nach einiger Zeit sollten die Helden die Knochenkeule des alten Trollschamanen finden, die zu seinen Füßen liegt. Sie ist mit ähnlichen mysteriösen Symbolen versehen, wie man sie auch auf der Stele findet. Sie scheint keine Spur des Alters aufzuweisen. Sollten sich die Helden der Keule nähern oder sie gar in die Hände nehmen, passiert Folgendes:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich ist ein seltsames Zischeln aus der Keule zu vernehmen. Ihr könnt erkennen, wie sich einige Mindergeister in Sicherheit bringen. Kurz hält das Zischeln inne und euch scheint, als ob sich leichter Nebel vor euch zu manifestieren beginnt, um einige Augenblicke später die gewaltige Erscheinung eines Trolls einzunehmen.

Lassen Sie die Helden kurz Luft holen und eine MU-Probe würfeln, um festzustellen, ob ihnen nicht das Herz in die Hose rutscht (gegebenenfalls erschwert um die Totenangst). Eine *Magiekunde*-Probe lässt den Kundigen schnell erkennen, dass es sich hierbei um einen Geist handelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr nehmt wahr, wie euch die blasse Gestalt mit überraschtem Blick mustert und euch darauf in einer tiefen, euch unbekanntem Sprache anspricht. Er scheint jedoch eure ratlosen und fragenden Blicke zu erkennen und versinkt in eine kurze Nachdenkpause.

Sollten die Helden den Geist Rurasch ansprechen, wird dieser in jedem Fall schneller erkennen können, welche Sprache hier angebracht wäre. Sonst wird er jedenfalls zunächst zwergische Dialekte und gebrochenes Tulamidya verwenden, bevor er die Helden in ebenfalls gebrochenem Garethi anreden wird: "Ihr... Wimmlinge.. warum ihr sein hier? Seid gekommen, mir zu helfen?"

Nun können wir natürlich nicht den Verlauf dieses Gespräches vorhersehen. Sollten die Helden sich in seiner Gegenwart zu benehmen wissen und ihm auch vielleicht einiges von ihren Heldentaten und Vergangenheit erzählen, wird Rurasch sie auf jeden Fall bitten, die Keule einem Troll zu übergeben. Werden sie ihm von dem Brückentroll Bomborosch erzählen, wird er etwas die Stirn runzeln, dann aber die Helden doch bitten, ihm die Keule zu bringen. Er wird den Helden auch auf keinen Fall die Geheimnisse dieses Ortes eröffnen oder genauer auf seine Aufgabe, die er hier zu

erledigen hatte, eingehen. Allerdings wird er ihnen doch irgendwie vermitteln, dass es nun Zeit ist, dass jemand anderes seinen Platz einnimmt. Sollten die Helden die Keule mitnehmen, wird er sie bis zum Höhlenausgang begleiten. Hier einiges, was Ruraschs Geist zu sagen hat: "Warum niemand gekommen von Steinmännern?" (Er meint damit die Trolle.)

"Habt ihr Steinmänner gesehen? Nicht die kleinen ...! Wo sind die großen in diesen Landen?"

"Ihr habt diesen Ort gefunden! Und nun werdet ihr großem Trollgeist helfen!" (zunächst mit ernster Miene, das langsam zu einem Lächeln wird, sollten die Helden beunruhigt wirken)

"Ich nicht weg komme von Keule (auf Keule deutend)!"

Auf die Mindergeister bezogen:

"Hoho, ich sie gerufen ... um Hilfe zu suchen, leider nichts im Kopf. Ich hörte Gepolter von oben, vielleicht Steinmänner?"

"Geist macht Geist, so einfach ... Keule weg, ich weg, Geister weg."

DAS SCHICKSAL DER KEULE

MORWENS HINTERHALT

Der Weg zurück ans Licht gestaltet sich ohne große Schwierigkeiten und bald können die Helden wieder Praios' Kraft auf ihrer Haut spüren. Der Geist des Trollschamanen vergeht allerdings und er wird erst am Abend wiederkehren.

Noch bevor die Helden den morastigen Saum des Sees halb durchquert haben, fliegt ihnen ein Stein entgegen (ob Treffer oder nicht, entscheidet die AT-Probe des angreifenden Goblins).

Nach einer kurzen Schrecksekunde sollte den Helden klar sein, dass der Stein nicht aus der Richtung der Höhle, sondern vom Waldrand gekommen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nein, zur Abwechslung kam der Stein nicht von den Mindergeistern hinter euch, sondern vom Waldrand vor euch. Ein Goblin steht am Rande des Waldes und greift gerade in einen Beutel, der wohl das nächste Wurfgeschoss enthält.

"Pok, lass das." Ihr vernehmt eine weibliche Stimme und erkennt die dazu passende Gestalt im Schatten eines Baumes, die auf den Goblin einredet. "Wir wollen sie ja nicht verletzen. Jetzt zumindest noch nicht."

Eine junge Frau mit langen roten Haaren und einfacher Lederkleidung tritt einen Schritt hinaus auf die Lichtung: "Ihr habt etwas für mich? Ihr könnt es mir ruhig geben, dem Dorf habt ihr geholfen und der Rest sollte euch nicht kümmern."

Auf ein leichtes Pfeifen hin erscheinen weitere Goblins, der Wald hat ihnen genügend Verstecke geboten.

Die Druidin will vor allem verhandeln, nicht zuletzt, weil sie über den 'Mut' und die 'Verlässlichkeit' ihrer Verbündeten Bescheid weiß. Es ist nicht ihre Absicht, die Helden zu töten. Sie wird eher versuchen, sie einzuschüchtern und sie zur Aufgabe zu bewegen.

Neben der Möglichkeit des Kampfes und der heldenunwürdigen Übergabe der Schamanenkeule an Morwen bleibt den Helden auch noch die Möglichkeit, zu verhandeln. Ziehen sich die Verhandlungen bis in den Abend, wird der Geist des Trollschamanen wieder erscheinen, dessen bloßer Anblick die Goblins in die Flucht schlagen wird.

Eine Flucht über das morastige Gelände ist zwar durchaus möglich, aber dort würden sich die Helden selbst zum leichten Ziel erklären und nur langsam vorankommen. Morwen kennt sich natürlich sehr gut aus in diesen Ländern und würde von den Helden nicht ablassen, ein Kampf wäre dann unausweichlich.

DER KAMPF

Die sechs Goblins haben sich am Waldrand in Zweiergruppen verteilt. Sie werden so lange mit ihren Wurfspießen und Steinen auf die Helden werfen, bis diese so nahe an sie herangekommen sind, dass es ratsam für sie ist, ihre Waffen zu ziehen.

Sie werden auf keinen Fall bis zum bitteren Ende kämpfen, sondern bei einer drohenden Niederlage die Flucht ergreifen oder aufgeben und um ihr Leben betteln, falls dies im Einzelfall nicht möglich ist.

Auch Morwen wird zunächst versuchen zu fliehen, wenn sich eine Niederlage abzeichnet, aber sie zieht den Tod der Gefangenschaft vor. Und vielleicht ergibt sich später noch eine Gelegenheit, den Helden das wertvolle Artefakt abzunehmen.

Goblins

Goblinspeer: INI 7+1W6 AT 9 PA 8 TP 1W6+2 DK N

Wurfspieere: INI 7+1W6 FK 12 TP 1W6+2

Steine: INI 7+1W6 FK 12 TP 1W6

LeP 14 AuP 20 WS 5 RS 1 MR 2 GS 7 MU 9

Morwen

Werte siehe Seite 15.

DAS TROLLERBE

Die Helden werden in Irdenhag sehr freudig begrüßt. Die Mindergeister sind verschwunden und das normale Leben kann wieder seinen Lauf nehmen. Die Dörfler werden es sich nicht nehmen lassen, ein Fest zu veranstalten, auf dem es das gute Bier Dalivan Runkels, fröhlich laute Musik von Slivian Silberklang und eine saftige Schlägerei der beiden Dorfschläger/-büttel gibt.

Wenn die Helden die alte Brücke im Wald wieder aufsuchen, werden sie dort Bomborosch vorfinden. Je nachdem, wie das erste Treffen mit dem Troll verlaufen ist, wird er sie freundlich oder etwas abweisend empfangen. Er ist jedoch nicht nachtragend, sodass er den Helden sogar verzeihen würde, wenn sie ohne Bezahlung seine Brücke überschritten hätten. Dafür würde er nun aber zumindest die doppelte Menge an süßem Zoll einfordern wollen.

Beim Anblick der Keule verändert sich seine Stimmung jedoch schlagartig, und Bomborosch wird ernst und setzt eine nachdenkliche Miene auf: "Alte Mächte tragt ihr mit euch, alter Zauber ruht in jenen Knochen ..."

Verweigern die Helden im Vorfeld die Übergabe der Keule und machen sie sogar einen großen Umweg um den Brückentroll, so werden sie sich nur kurz an ihrer 'magischen Waffe' erfreuen können: Weiter von der Trollruine entfernt zerfällt sie ohne Vorwarnung in Knochenmehl und wird vom Wind verweht – die magische Matrix zerbricht. Sie hören noch eine tiefe trollische Stimme in ihren Köpfen, bevor sie wertlosen Staub von ihrer Kleidung klopfen dürfen. Ob und wie Sie die mögliche Rache des alten Trollgeistes Rurasch, der ja in diesem Fall aus seiner Keule befreit wird, über die Helden kommen lassen wollen, überlassen wir an dieser Stelle Ihrer Phantasie, werter Spielleiter.

Befolgen die Helden jedoch die Weisung des alten Schamanen und übergeben die Waffe Bomborosch, wird sich dieser äußerst gerührt zeigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist ein erhebender Anblick, als sich der große Troll vor euch niederkniet und sich ehrwürdig verbeugt. Er blickt euch mit seinen großen schwarzen Augen an, streckt langsam seine Hände aus und nimmt die Knochenkeule entgegen. Plötzlich vernehmt ihr in euren Köpfen schallend eine tiefe Stimme, deren Wörter und Bedeutung wohl Bomborosch allein zu verstehen im Stande ist. Danach richtet sich der Brückentroll vor euch wieder zu voller Größe auf und ihr meint unter seinem dichten, zottigen Bart ein Lächeln vernehmen zu können; noch immer lauscht er in die Ferne.

"Dies waren Worte der Weisung an mich ... Ihr überbringt mir ein altes Erbe: Eine alte Pflicht wird nun die meinige. Jahrhunderte wurden diese Länder von den unsrigen beschützt, auf dass kein Übel ihnen schaden kann. Ich nehme diese Aufgabe an, auch wenn dies bedeuten mag, dass Bomborosch nun seine Brücke verlassen muss ..." Fast wehmütig blickt der Troll auf seine jahrelang gepflegte Brücke, richtet dann aufrichtig seinen Blick nach Norden.

Bomborosch muss seine Brücke verlassen, jedoch weiß er von der Wichtigkeit seiner Aufgabe: "Die Brücke habe ich zuvor beschützt, nun passe ich auf das Land auf. Ich werde sie besuchen kommen."

Auf die Frage, wohin er nun gehen wird, hat er selbst keine klare Antwort. "Die Ahnen werden mich leiten, ich werde lauschen."

Er besitzt keine Habe, die er nicht bereits verspeist hat, lediglich einen alten, braunen Sack holt er unter seiner Brücke hervor und streckt ihn den Helden entgegen: "Hier. Das gaben mir Leute, die kein Süßwerk bei sich hatten. Haben schön geglitzert, aber nicht so gut geschmeckt. Hab sie einfach aufgehoben, vielleicht schmecken sie ja euch."

Im Sack befinden sich unterschiedlichste alte Münzen und einige kleine Edelsteine, die man Bomborosch über die Jahre bezahlt hat. Auch wenn die Straße kaum befahren wurde, so hat sich im Laufe der Jahrzehnte doch einiges angesammelt, durch eine *Schätzen*-Probe erkennt man den Wert von gut 10 Dukaten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich wendet sich Bomborosch den Wäldern zu und schreitet in Richtung Norden. Nach einigen großen Schritten wendet er sich noch

einmal zu euch um und winkt euch mit seiner Keule zu: "Keine Sorge. Bomborosch wird seine Aufgabe gut erledigen! Und eines Tages ... Ja, eines Tages Bumburusch ..."

Stolz streckt er seinen Arm in Richtung Wald aus, wo plötzlich ein kleiner Troll zwischen den Bäumen versteckt hervorspringt und seine Hand ergreift. Schüchtern blickt er kurz zu euch und schließlich hoch zu Bomborosch: "Gosch'mak Vater ... wohin gehen wir ...?"

Der große Brückentroll schultert die Keule und stapft mit dem kleinen Troll weiter in den tiefen Steineichenwald: "Bumburusch ... wir lauschen, mein Sohn ... wir lauschen ..."

PACH DEM ABENTEUER

Die Helden erhalten die versprochene Belohnung von Alian von Sicherlingen, wobei dem Freiherren ihr ehrenhaftes Wort oder das Wort eines Zeugen vom Erfolg ihrer Aufgabe vollkommen genügt. Er ist sichtlich erleichtert, dass in seinen Landen wieder Frieden eingkehrt ist.

Für das überstandene Abenteuer können sich die Helden **250 Abenteurpunkte** gutschreiben.

DRAMATIS PERSONAE

IN SICHERLINGEN

BALIV VON SICHERLINGEN

Der jüngere Bruder von Alian ist selten im Dorf zu finden. Er liebt die Jagd, aber auch die raue Gesellschaft der Holzfäller. Er ist bemüht, so gut er kann seinem Bruder zu helfen, auch wenn er von der Verantwortung und den Aufgaben seines Bruders nicht viel weiß.

Auf jeden Fall sieht man ihm weder durch Kleidung noch durch sein Verhalten seine adlige Herkunft an. Nur dass er im Lesen und Schreiben kundig ist zeigt, dass er kein gewöhnlicher Jäger oder Holzfäller ist, aber wann in Hesindes Namen wird dieses Talent in den Wäldern Andergast schon gefordert?

FREIHERR ALIAN VON SICHERLINGEN

Der junge Freiherr schätzt das einfache Andergaster Landleben, wobei er dank seiner Position auf die negativen Seiten verzichten kann. Er kennt sich durchaus etwas in höfischer Etikette aus und wird in Gegenwart geeigneter Personen dieses Können gerne unter Beweis stellen. Seiner Position ist er noch nicht ganz gewachsen (sein Vater kam überraschend zu Tode), er möchte aber wie dieser alle Entscheidungen alleine fällen und nimmt dabei auch Fehler in Kauf. Irdenhag wieder zu besiedeln war eine seiner ersten, wie er selbst findet, genialen Entscheidungen als Freiherr, da er dadurch die Anzahl seiner Dörfer verdoppelt. In den Vorgängen dort sieht er das Werk des ehemaligen Lehnsherren, der nach seiner Meinung jedwedes Recht auf diese Menschen verloren hat, da er seine Aufgabe des Schutzes nicht erfüllt hat. Von den abergläubischen Geschichten hält er nicht viel. Er will die Sache dort in Ordnung gebracht haben und da kommen ihm die Helden gerade recht.

PERAINE-GEWEIFTE MATRISSA BLUM

Die Peraine-Geweihte von Sicherlingen ist sozusagen die letzte Instanz bei Problemen im Dorf. Jemand, der immer Rat weiß und bis jetzt an keiner Lösung von Problemen des dörflichen Lebens gescheitert ist. Sie genießt das volle Vertrauen von Alian, der sie als mütterliche Freundin betrachtet, wobei er ihren Rat oft nur widerwillig annimmt. Durch die Vorgänge von Irdenhag überfordert und von ihrem Scheitern körperlich und seelisch gezeichnet, will sie von all dem nichts mehr wissen und erst einmal neue spirituelle Kraft tanken.

WEITERE PERSONEN IN SICHERLINGEN

Kaven Stender (33), Händler und Wirt Sicherlingens
Tala(14) und **Aldire** (16), Gehilfinnen von Kaven Stender

Der alte Marek (86) erzählt vom Fluch der Wälder und von der Flucht der ersten Einwohner Irdenhags, an die er sich angeblich noch genau erinnern kann, auch wenn es Jahrzehnte vor seiner Geburt geschehen ist.

Tjalla Norden: Anführerin der kleinen Wachtruppe des Freiherren. Würde sich das Problem in Irdenhag gerne selber ansehen, traut aber keinem ihrer Leute zu, ohne sie für Ordnung in Sicherlingen zu sorgen.

Langschwert: INI 11+1W6 AT 14 PA 14 TP 1W6+4 DK N
LeP 30 AuP 35 WS 7 RS 3 MR 2
Kampffertigkeiten: Wuchtschlag

EINWOHNER IRDENHAGS

MIK HALDERLAP

Der stark und selbstbewusst auftretende Mik war die treibende Kraft, als sich das Dorf nach den anhaltenden Überfällen entschloss zu fliehen und hier eine neue Heimat zu suchen. Jetzt hat er nicht nur mit den Mindergeistern zu kämpfen, sondern auch mit den Vorwürfen so mancher Dorfbewohner (auch wenn sie die Geister den Orks doch vorziehen). Er ist der Sprecher des Dorfes und wohl auch sicher der Letzte, der sich von diesen Plagegeistern vertreiben lassen will. Er will das neue Dorf halten, nicht zuletzt weil auch seine Position in der Gemeinschaft von dem Gelingen der neuen Ansiedelung abhängt. Die Helden wird er jedenfalls unterstützen, auch bei noch so abstrusen Ideen, solange sie nur die Plagegeister vom Dorf vertreiben.

Alter: 45 **Größe:** 1,90 Schritt
Haarfarbe: Dunkelblond/Grau **Augenfarbe:** Blau

SLIVIAN SILBERKLANG

Eigentlich Silvian Buckner, versucht sich der junge Bauer neben der Feldarbeit als Barde. Durchaus mit Erfolg: jedenfalls im Dorf und früher auch in der Nachbarschaft. Das Gerücht, er habe elfisches Blut in seinen Adern, hat er selbst in die Welt gesetzt, aber

zumindest die Ältern in Dorf wissen, dass Silvan Buckner und Anja Buckner seine Eltern sind. Dennoch hat er im Dorf zurzeit einen schweren Stand, da ihn einige als Auslöser des Unheils sehen. Spielt mit dem Gedanken, das Dorf zu verlassen, und wird sich nur schwer davon abbringen lassen, die Helden zu begleiten (vor allem, wenn sie scheitern, wird er ihnen sicher aus dem Dorf folgen). Auch ist er begierig nach neuen Liedern und Geschichten und wird so den Helden mehr immer wieder lästig werden.

Alter: 19 **Größe:** 9 Spann
Haarfarbe: Blond **Augenfarbe:** Blaugrün
Vor- und Nachteile: Eitelkeit 6, Gutaussehend

JALA HALDERLAN

Sie ist die älteste Tochter Mik Halderlans. Wie ihr Vater ist sie stark und selbstbewusst und hat ein lautes Auftreten, besitzt aber bei Weitem nicht sein Charisma oder seine (Bauern-) Weisheit. Seit Kindertagen verbindet sie eine etwas eigenartige Freundschaft zu Alrik Trummer. Auch wenn die beiden viel Zeit miteinander verbringen, vergeht wohl kein Tag ohne Streit und keine Woche ohne eine kräftige Schlägerei zwischen den beiden. Das demonstrieren auch einige Zahnlücken. Daran hat auch die Tatsache nichts geändert, dass die beiden als Dorfbüttel eigentlich für Ordnung sorgen sollen.

Gegenüber Fremden ist sie weit misstrauischer als ihr Vater und sie nimmt ihre Aufgabe als Beschützerin des Dorfes sehr ernst. Aber da sie die Plagegeister bei ihrer Lieblingsbeschäftigung, den Prügeleien mit Alrik, ständig stören, wird sie den Helden für ihre Hilfe auf ihre unbeholfene Art und Weise dankbar sein.

Alter: 20 **Größe:** 2,00 Schritt **Haarfarbe:** Dunkelblond **Augenfarbe:** Blau
MU 16 **KK** 16 **KO** 14 **KL** 10 **CH** 12
LeP 37 **AuP** 41 **MR** 2 **RS** 1
Knüppel: INI 11+1W6 **AT** 16 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N
Raufen: INI 11+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+1(A) **DK** H
Kampffertigkeiten: Aufmerksamkeit
Vor- und Nachteile: Jähzorn 8

WEITERE MITGLIEDER DER FAMILIE HALDERLAN

Marissa Halderlan (40), seit weit über 20 Jahren im Traviabund mit Mik. Für ihre Geduld, ihren Fleiß und ihre Waldbeerenmarmelade geschätzt.

Berin (16), unverzichtbare Hilfe für seinen Vater bei der Arbeit, träumt aber davon, bald im Traviabund mit einem hübschen Mädchen seinen eigenen Hof zu bewirtschaften.

Birsel (12) und **Berin** (11). Auf den ersten Blick könnten man die beiden Geschwister für Zwillinge halten. Sie haben nicht nur die blonden Haare und die neugierigen blauen Augen gemeinsam, sondern auch ihr Temperament, das sehr nach ihrem Vater kommt.

Mik (5), der Jüngste der Familie, der wohl noch länger am Rockzipfel seiner Mutter hängen wird.

Dilga (69), Mutter von Mik Halderlan und Quenia Zeel. In der Küche ist die eigentliche Herrin des Hauses noch recht agil. Zurzeit hat sie aber viel damit zu tun, die Mindergeister mit Kochlöffel und Nudelholz durch das Haus zu jagen.

ALRIK TRUMMER

Er ist sichtbar der Größte und Kräftigste im Dorf, was ihm den Spitznamen 'der Bär' eingebracht hat. Auch ist er der älteste Junggeselle vor Ort, was daran liegt, dass er sich um seine Schwester Naira Alverbaum und ihre beiden Kinder (Alrik und Kava) kümmern muss, nachdem sein Schwager von den Orks erschlagen wurde.

Er wird sich den Helden gern als Beschützer und Führer durch das Dorf anbieten, wobei ihm nicht nur die Sache mit den Plagegeistern Sorgen bereitet: Er wird auch versuchen, einen geeigneten Ersatz für seinen Schwager unter den Helden zu finden und diesem dann seine Schwester schmackhaft machen.

Alter: 21 **Größe:** 2,03 Schritt **Haarfarbe:** Braun **Augenfarbe:** Hellbraun
MU 15 **KK** 17 **KO** 15 **KL** 11 **CH** 12
LeP 37 **AuP** 41 **MR** 2 **RS** 1
Knüppel: INI 11+1W6 **AT** 16 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N
Raufen: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 16 **TP** 1W6+1(A) **DK** H
Kampffertigkeiten: Aufmerksamkeit
Vor- und Nachteile: Jähzorn 5

WEITERE MITGLIEDER DER FAMILIE TRUMMER

Naira Alverbaum (28), Schwester von Alrik Trummer. Immer noch in Trauer um ihren von den Orks erschlagenen Gatten Joost. Ansonsten steht sie ihrem Bruder in Schlagkraft nur wenig nach.

Alrik Alverbaum (8) hat den Tod seines Vaters mit angesehen und wünscht sich seitdem, Orkenjäger zu werden.

Kava Alverbaum (5) ist für ihr Alter schon recht selbständig und versucht mit den älteren Kindern mitzuhalten.

TRAVIAN BUCKNER

Von einem harten entbehrungsreichen Leben gekennzeichnet, hat sich der Dorfälteste bis jetzt nicht damit abgefunden, dass sie das alte Dorf verlassen haben. Er ist niemand, der seine Meinung öffentlich kund tut oder gar Position bezieht. Er will zurück und sieht in den Mindergeistern das Zeichen, dass sie hier nichts verloren haben. Prinzipiell mag er niemanden, der nicht aus Andergast kommt.

Alter: 82 **Größe:** 1,72 Schritt
Haarfarbe: Grau (so weit noch vorhanden) **Augenfarbe:** Grau
Vor- und Nachteile: Aberglaube: 9 Jähzorn: 5

WEITERE MITGLIEDER DER FAMILIE BUCKNER

Pereinidan Buckner (61), Sohn von Travian Buckner und Vater von Silvan Buckner. Abergläubisch, obrigkeitgläubig (vor allem seinem Vater gegenüber) und dem Bier recht zugetan – was ihm dann jähzornige Züge verleiht. (Jähzorn: 8)

Odda Buckner (57), Frau von Pereinidan. Man sieht ihr an, dass sie thorswalsches Blut in den Adern hat, jedoch ist sie durch lange schwere Krankheit gezeichnet und kaum noch in der Lage, über den Dorfplatz zu gehen, ohne einmal stehen zu bleiben.

Oswin Buckner (39), Sohn von Pereinidan und Odda. Kommt nach seinem Vater, weiß sich aber etwas besser durchzusetzen. Das Verhalten seines Bruders Silvan findet er peinlich.

Tjalvin Buckner (30), Frau von Oswin. Ist immer der Meinung ihres Gatten. Zurzeit muss sie sich zu ihrem Leidwesen auch noch um Odda kümmern.

Aldine (13), **Udha** (12) und **Xinda** (7) sind die drei Töchter von Oswin und Tjalvin Buckner. Recht ruhige und in der Gegenwart der Eltern auch recht brave Kinder

Ardo Buckner (6 Monate): Nicht nur der Älteste, sondern auch der Jüngste im Dorf ist ein Buckner.

Adran Buckner (35), Sohn von Pereinidan und Odda. Ruhig und verschlossen erledigt er seine Arbeit, seit seine Frau bei der Geburt ihres zweiten Kindes verstorben ist. Auch das Kind holte Boron noch in jener Nacht. Lediglich in der Gegenwart seiner Tochter Wina ist er etwas zugänglicher.

Wina Buckner (17): Entflieht der Traurigkeit ihres Heims so oft sie kann, vor allem in Richtung ihrer Großtante.

Udhara Zeel (71), Schwester von Travian Buckner und Großmutter von Burian Zeel. Kennt sich gut mit Kräutern aus und ist sozusagen die ruhige Seele im Dorf. Sie ist auch die Einzige, für die die Mindergeister keine Plage darstellen. Sie stellt ihnen sogar Milch und Brot als Geschenke vor ihre Tür, was von den anderen Dörflern natürlich nicht gerne gesehen wird.

Burian Zeel (26) ist der Dorfschmied (zumindest neben der Tätigkeit auf seinem Hof). Nichts scheint ihm seine gute Laune verderben zu können und seinen unerschütterlichen Glauben daran, dass die Zwölfe schon wissen, was sie tun.

Quenia Zeel (41) ist die Frau von Burian. Steht im Ruf, diejenige zu sein, die bei Dorffesten die erste und letzte beim Feiern ist. Auch scheint Rahja sie und Burian besonders gesegnet zu haben.

Yeto (2) und **Tsadan** (3) **Zeel** sind die Kinder von Burian und Quenia. Immer laut, immer hungrig, aber dennoch Kinder, die selbst einem Ork das Herz erweichen könnten.

DALVIN RUNKEL

Er braut das Bier im Dorf, von eher mäßigem Geschmack. Aber wer nichts anderes kennt, gibt sich damit schon zufrieden. Seine Stube ist das Zentrum des Dorfes und der Treffpunkt an so manch langen Abenden. Auch für die seltenen Reisenden hat er ein kleines Plätzchen, zwar nicht mehr als ein Strohlager, dafür frei von Wanzen und Läusen. So ist Dalvin auch der Wohlhabendste der Dörfler, was er aber eher zu verstecken versucht.

Er wird sich über die Helden freuen und ihnen eine kostenlose Unterkunft anbieten. Besonders am Herzen liegt ihm, dass sein kleiner Braukeller endlich frei von diesen Plagegeistern wird.

Alter: 39 **Größe:** 8,5 Spann
Haarfarbe: Braun **Augenfarbe:** Hellbraun

FAMILIE RUNKEL

Aldare Runkel (37) kocht vorzüglichen Eintopf und Grießbrei. Leidet aber ein wenig unter dem Verlust des alten Dorfes und den Wirbel in der alten Gaststube.

Senvina Runkel (17) arbeitet gerne in der Gaststube und tanzt gern zur Musik von Silvian Buckner (meist mit ihrem Bruder).

Alderin Runkel (18), ein recht guter Jäger und Fährtensucher.

MORWEN

Die Druidin mit langen roten Haaren ist eine der wenigen weiblichen Vertreterinnen ihres Standes. In Sicherlingen hat man sie bisher nur

äußerst selten angetroffen, denn es liegt in ihrer Eigenart, Menschenansammlungen zu meiden. Gelegentlich jedoch verkauft sie einige einfache Heilkräuter in den Dörfern. Dass man sie auf Grund ihrer roten Haare und ihres geheimnisvollen Auftretens oft für eine Hexe hält, ist Morwen nur recht, so behandelt man sie wenigstens mit Respekt und die ferne Inquisition hat sie in diesen Wäldern ja nicht zu fürchten.

Ihrer Meinung nach muss nicht jeder wissen, dass sie eine Druidin ist, denen man oft ein großes Machtstreben nachsagt. Und dies anscheinend nicht grundlos: Nach dem Auftreten der Mindergeister erkannte sie, dass noch immer Macht in der alten Höhle verborgen liegt, welche sie nur allzu gern in ihren Händen haben würde. Daher entwickelt sie einen Plan, wie sie mit Hilfe der Helden an die Knochenkeule kommen könnte.

Alter: 25	Größe: 1,72	Haarfarbe: Rot		Augenfarbe: Blaugrün	
MU 14	KK 12	KO 15	KL 13	IN 14	CH 12
LeP 28	AuP 30	AsP 45	MR 6	RS 1	
Knüppel: INI 11+1W6	AT 16	PA 12	TP 1W6+1	DK N	
Raufen: INI 11+1W6	AT 14	PA 16	TP 1W6(A)	DK H	
Vor- und Nachteile: Rachsucht 6, Angst vor Spinnen 10, Glück					

Zauber:

BALSAM SALABUNDE	9 (13/14/14)
BANNBALADIN	6 (14/14/14) +MR
FULMINICTUS	5 (14/13/15)
HORRIPHOBUS	12 (14/14/14) +MR
KLARUM PURUM	10 (12/12/14)
SALANDER MUTANDER	8 (13/14/15) +MR
NEBELWAND UND MORGENDUNST	6 (12/11/15)

HANDOUT: DIE KARTE DER HEXE

