

Spielen Sie den Abend nach Belieben aus, die Helden sollten an dessen Ende jedoch dazu geneigt sein gemeinsam, oder zumindest nah bei einander zu nächtigen. Wenn die Nacht anbricht spielt sich folgende Szene ab:

Eine Stunde nach Sonnenuntergang erscheint ein alter Mann in Uniform, mit einem Knüppel am Gürtel und verkündet lautstark:

„Das Licht des Herrn Praios ist am Horizont versunken. Es beginnt die Nacht. Macht euch auf den Heimweg und legt euch zur Ruhe. Nun ist Sperrstunde.“

Als die ersten angetrunkenen Gäste zur Tür hinaus torkeln kommt der einarmige Wirt hinter dem Tresen hervor und spricht euch an:

„Euch habe ich hier noch nie gesehen. Ihr seht müde aus, kann ich euch ein Bett anbieten?“

Wenn die Helden in ihre Betten gegangen sind können eventuelle Regenerationswürfe abgehandelt werden. Die Nachtruhe wird bis kurz vor Sonnenaufgang andauern, erst dann beginnt Ronaya zu heulen. Szenenbeispiel:

Erschöpft von der Reise und den Erlebnissen am Abend fallt ihr auf eure Betten.

Saal: Die Strohgefüllten Säcke sind zwar nicht sehr bequem, aber dafür habt ihr auch nicht sonderlich viel dafür auf den Tisch legen müssen. Mit dem guten Gefühl günstig übernachten zu können schlaft ihr ein.

Zimmer: Die Betten im Wirtshaus sind jeden Heller wert. Als ihr euch auf die Federgefüllten Decken legt schlaft ihr noch in eurer Kleidung ein.

Lesen sie den folgenden Text zunächst nur für die Helden vor, die eine (evtl. verdeckt gewürfelte) Sinnenschärfte-Probe (+0) bestehen:

Kurz vorm Morgengrauen schreckst du auf. Von irgendwoher glaubst du ein Geräusch gehört zu haben.

Als du genauer hinhörst vernimmst du aus dem Gang vor deiner Türe ein Wimmern und Schluchzen, das dir einen Schauer über den Rücken jagt.

Lassen sie den Helden dann jedoch nicht allein die Situation bestreiten. Immerhin sollen auch die anderen Spieler ins Abenteuer eingeführt werden. Zu diesem Zweck könnte ein erwachter Held beispielsweise an einem Ausrüstungsstück im Schlafsaal hängen bleiben, oder polternd seinen (instabilen) Bettschrank umwerfen, damit auch der Rest der Gruppe aufwacht.

Die Tür zum Gang öffnet sich und das gespenstische Heulen wird lauter. Als ihr untersucht wo es herkommt entdeckt ihr eine Deckenluke, durch deren Ritzen ein schwaches eisblaues Licht dringt. Unter der Falltür steht eine Holzleiter und ein Haken an der Wand mit denen man ins Dachgeschoss gelangen kann.

Wenn die Helden die Luke geöffnet haben und hinaufklettern:

Der Dachboden des Wirtshauses ist gespenstisch erleuchtet und auf einem alten, staubigen Schaukelstuhl sitzt schrecklich jammernd eine durchsichtige Gestalt. Es ist eine Frau um die dreißig Sommer alt. Sie trägt ein Kettenhemd einem Loch knapp über dem Bauchnabel, das euch das wahrscheinlichste Schicksal der Rittersfrau verrät.

Als sie euch erblickt verstummt ihr klagen spricht sie euch an:

„Seid begrüßt Fremde. Ihr könnt mich sehen? Ich bin Ronaya Elgeryn. Bitte! Helft mir!

Sie wartet auf eine Antwort.

Nun können die Helden nach Belieben Fragen stellen. Sie kennen Ihre Gruppe am besten, beantworten sie die Fragen die am wahrscheinlichsten gestellt werden möglichst Sinnvoll. Für das gewählte Setting sind folgende Frage-Antwort-Kombinationen bereits vorhanden:

Wenn die Gretchenfrage gestellt wird:

„Ihr müsst mir helfen. Findet das Schwert der Ardane auf der Wildapfellichtung und bringt es an seinen rechten Platz in den Wehrtempel der Rondra nach Joborn. Ich bitte euch. Nur so kann ich meine ewige Ruhe finden.“

Fragen:

1. Wie kommen wir da hin? / Wie sollen wir das Schwert finden?

„Ich – Ich weiß es nicht. Die Erinnerungen an mein Leben schwinden. Es sind viele Jahre vergangen seitdem ich das letzte Mal mit Menschen geredet habe. Ich weiß nur noch, dass ich die Stelle bei einem großen Stein gewählt habe. Bitte. Findet das Schwert und bringt es nach Joborn.“

2. Was bekommen wir dafür?

„Das Schwert ist ein heiliges Relikt der Kriegerkirche der Göttin Rondra. Ich bitte euch. Bringt es zu den Brüdern und Schwestern nach Joborn und ich bin sicher ihr werdet belohnt werden.“

3. Wann bist du gestorben? / Wie lange bist du schon tot?

„Ich weiß nicht welches Jahr es ist, doch zu meinen Tagen wurde der Bal Honak der Patriarch von Al’Anfa.“ (Bal Honak wurde 920 BF Patriarch von Al’Anfa. Die Gegenwart spielt etwa 1030 BF. Sie ist seit etwa 100 Jahren tot.)

4. Wie bist du gestorben?

(Sie zeigt auf das Loch in ihrem Kettenhemd) *„Sie waren zu fünft. Einen konnte ich noch niederschlagen, doch dann rammte mir ein anderer seinen Speer in die Leber. Die Schmerzen waren schrecklich. Aber noch schrecklicher war zu wissen, dass ich meinen Auftrag nie würde erfüllen können. Ich bitte euch. Bringt zu Ende was ich nicht zu Ende bringen konnte.“*

5. Wer waren die 5?

„Orks, die mich seit ein paar Meilen nach meinem Aufbruch aus Andergast verfolgten. Sie hatten irgendwie von meinem Auftrag gehört und entschlossen mich zu überfallen. Jemand muss es ihnen verraten haben. Die heilige Ardane hat vor vielen Jahren die Stadt Andergast vor den Orks verteidigt, ich sollte ihr Schwert als Geschenk nach Joborn bringen, wo es im Rondratempel in die Reliquienkammer gelegt werden sollte.“

Das Szenenbeispiel zur Auflösung der Situation:

Nachdem Ronaya zu Ende gesprochen hat dringt der erste Sonnenstrahl zwischen den Baumwipfeln hindurch und ihr geisterhafter Körper löst sich auf als der Raum in morgendliches Licht getaucht wird.

Nun beginnt das eigentliche Abenteuer. Als nächstes wird der Wirt die Helden entdecken und nachfragen, was denn eigentlich los ist. In dieser Situation können sie ihren Helden die ersten Informationen zur Wildapfellichtung geben und sie auf die Reise vorbereiten:

Mit polternden Schritten kommt der alte Wirt die Treppe hinauf gestapft.

„Was zum greisen König tut ihr hier? Warum seid ihr auf meinem Dachboden? Mit wem habt ihr geredet?“

Der Wirt ist ein Kriegsveteran (Einarmig etc.) lassen sie ihn auch so auftreten. Er war nicht immer ein alter Krüppel, sondern stand früher mit einer Lanze auf dem Schlachtfeld und ist gegen die Orks und Nostrier in den Krieg gezogen.

Auf die Frage wo die Wildapfellichtung ist antwortet er so, oder so ähnlich:

„Die kennt heute kaum noch einer. Das ist seit dreißig Jahren Orkland von was ihr da sprecht. Die Wildapfellichtung war früher eine kleine Stelle im Wald an der alle Arten von Obstbäumen standen. Dann kam der Orkensturm und die verdammten Schwarzpelze haben den ganzen Wald unsicher gemacht. Heute traut sich keiner mehr nördlich der Eisenhall-Brücke über den Ingval zu gehen. [Er deutet auf seinen Armstumpf] Orks sind elende Kreaturen. Ich würde niemanden dorthin schicken.“

Lassen sie sich die Information ruhig erst nach etwas Überredungsarbeit heraus. Der Wirt kennt die Gefahren des Orklands und verhält sich entsprechend kritisch.

„Wenn ihr unbedingt wollt, dann folgt einfach der Straße Richtung Joborn für fünf Meilen und biegt dann auf den Weg in Richtung Norden ab. Die Eisenhall-Brücke wird bewacht, ihr solltet also gute Gründe haben ins Orkland vorzudringen. Keiner will, dass sich die elenden Kinderfresser am Ende noch herausgefordert fühlen. Wenn ihr dann nördlich der Brücke seid, geht einfach den Weg weiter und haltet nach einem großen Felsblock Ausschau. Das ist der ‚Hinskeil‘, von dem man sagt ein Riese hätt‘ ihn geworfen. Wenn ihr ihn gefunden habt, dann geht einfach drauf zu. Kurz davor ist die Lichtung.“

Käuflich erwerbbarer Ausrüstung: Der Wirt ist kein Unmensch. Zwar wird er den Helden nicht seine alte Militäruniform verkaufen, oder seinen alten Säbel rausrücken, jedoch will er sie mit allen möglichen Mitteln unterstützen:

30 Schritt Seil für 2 Silber

Ein Wasserbeutel für 2 Silber

Ein langes Küchenmesser für 1 Dukate

Eine leichte Armbrust für 10 Dukaten

Eine Flasche starken Schnaps für 5 Silber

6 Rollen Verbandsmaterial für 3 Silber

Auf der Wanderung zur Eisenhall-Brücke können sie folgendes beschreiben:

Wie vom Wirt beschrieben ist nach etwa fünf Meilen eine Kreuzung. Doch die Straßen führen in insgesamt vier Richtungen. Ohne zu wissen in welcher Richtung die Brücke ist, geht es hier nicht weiter.

Orientierungsprobe +0 um herauszufinden, wo Norden ist oder zurück zum Wirtshaus und nachfragen. Durchs Nachfragen verlieren die Helden vier Stunden und kommen erst am späten Nachmittag an der Brücke an.

Lassen sie die Wächter an der Eisenhall-Brücke wie Zollbeamte auftreten. Wenn ein Held sich seltsam verhält, oder nicht kooperieren will, wird der Kommandant ein, oder zwei seiner Untergebenen abstellen um die Gruppe, oder den Helden gründlich zu durchsuchen.

Als ihr an der der Brücke angekommen seid seht ihr, dass sie nur aus ein paar Steinblöcken besteht, die ins Flussbett gerollt wurden und auf die man Holzbalken gelegt hat.

Die Wächter der Brücke sind überrascht Reisende zu sehen. Ein junger Mann in Lederrüstung spricht euch an:

„Haltet ein Reisende. Es ist meine Pflicht euch nach eurem Ziel zu fragen. Wohin also wandert ihr?“

Wenn die Helden sich entscheiden sollten, dass der Fluss anders überquerbar sein muss, dann lassen sie die Gardisten freundlicher auftreten und ermöglichen sie der Gruppe den Übergang. Die Überquerung eines Flusses führt erfahrungsgemäß oft zu unnötigen Zeitverzögerungen.

Die Besatzung besteht größtenteils aus jungen Gardisten, die zur Wachausbildung stationiert wurden. Als der Hauptmann von eurem Vorhaben ins Orkland zu ziehen hört, spricht er euch persönlich an:

„Ich hoff ihr seid ein fähiges Pack. Sonst könnt's euch bitterbö's ergehen da drüben. Weshalb wollt ihr über die Brücke?“

Wenn die Helden ehrlich antworten:

„Nun dann wünsch ich euch viel Glück auf eurer Queste. Orks haben wir zwar seit Jahren keine mehr gesehen aber der Wald ist auch so gefährlich genug.“

Der Wald in Andergast ist mehr Urwald als sonstiges. Zwar ist nördlich von Joborn noch nicht wirklich Ork-Territorium, aber lassen Sie es ruhig so aussehen als ob sich keine Mensch mehr in den Wald trauen würde. Immerhin halten sich die Orks nicht sonderlich genau an Landesgrenzen und auch der Gedanke an kleinere marodierende Orkbanden lassen den meisten Aventurieren einen kalten Schauer über den Rücken laufen. Die Beschreibung des Waldes könnte in etwa so aussehen:

Nachdem ihr die Brücke überquert habt wird der Wald dunkler. Schon nach wenigen Schritten ist der Weg so überwuchert, dass er kaum mehr zu erkennen ist. Es wirkt als wäre die Natur auf dieser Seite tatsächlich wilder, denn irgendwie scheint jede Pflanze Dornen zu besitzen, die sich ständig in eurer Kleidung verfangen und euer Vorankommen erschweren, und obwohl die Stille nur durch gelegentliches Vogelzwitschern unterbrochen wird, fühlt ihr euch aus dem Dickicht heraus beobachtet.

Um die Lichtung zu lokalisieren muss einer der Helden auf einen Baum klettern und den „Hinskeil“ ausfindig machen. Dazu: Klettern durch das Dickicht (+2), oder mit dem Seil als Verstärkung: Wurfaffenprobe (+0) und Klettern (-3)

Die Helden werden von einem Morfu verfolgt, der sie durch das Dickicht wittern kann. Da die Gruppe nur langsam vorankommt müssen sie zumindest einmal kampieren bevor sie an die Wildapfellichtung kommen.

Lassen sie die Helden eine Wildnisleben-Probe +0, oder etwas ähnliches würfeln um einen Lagerplatz zu finden und Feuer zu machen.

Dadurch müssen sie auch gegen den Morfu kämpfen wenn dieser sie einholt. Durch hohe Sinnenschärfe Werte, oder einen gelungenen „Exposami“ könnten die Helden zwar das Untier entdecken, wenn sie sich jedoch nicht darauf einlassen, dann empfiehlt sich folgende Szene:

Als es Nacht wird und ihr noch immer nicht angekommen seid ist ein Weiterkommen im finsternen Wald unmöglich. Die einzige Möglichkeit ist ein Lager auf zu schlagen und zu übernachten bis ihr wieder etwas sehen könnt.

Morfu Kampf:

Wenn die Helden schlafen, lassen Sie den Wachhaltenden mehrere Selbstbeherrschungs-Proben (+0/+2/+4/etc.) werfen, bis er entweder einschläft, oder sie den Kampf anders beginnen wollen. Wenn er einschläft: Bestimmen sie welchem ihrer Helden sie einen Schrecken einjagen wollen und beschreiben folgende Situation:

Mitten in der Nacht wachst du auf und fühlst, dass dein Fuß schmerzt. Er scheint sich in irgendeiner Art Dornenbusch verfangen zu haben in der Dunkelheit siehst du nicht genau was es ist. Plötzlich reißt etwas an deinem Bein und du spürst wie spitze Zähne in deine Wanden stechen.

Geben Sie dem Helden etwas Bedenkzeit und wecken dann die anderen.
Je nach dem Glück der Wache bei den Selbstbeherrschungsproben können sie den Kampf in den frühen Morgenstunden, oder in tiefster Nacht stattfinden lassen.
Wenn ein Held geistesgegenwärtig das Feuer am Leben gehalten hat, spielen sie auch in der Nacht mit den Regeln zum Kampf in der Dämmerung. Beschreiben sie den Helden nun folgende Szene:

Als alle aufwachen seht ihr ein riesiges, 3 Schritt langes, schleimiges Ungetüm vor euch liegen. Es ist ein Morfu, der euch durch den Wald verfolgt zu haben scheint. Die Nacktschnecke beginnt sich auf zu blähen und verschießt einen Hagel kleiner Splitter aus seinen hässlichen Warzen in Richtung von [Heldename].

Der Gebissene Held muss eine GE Probe machen zum Aufstehen
Morfu Werte:

LeP: 40	MR: 18/10	RS:1	KO: 14
PA: 0	AT: 10	GS: 0,5	INI: 5 (kein Würfeln)
TP: 1W6-1	Gift: 1W3 SP		

Beute: Jeder verschossene Stachel (Jeweils 3x 4 Stück) ist 2 Silber wert.
Beachten Sie auch die Regeln zum Kampf bei Nacht, oder in der Dämmerung.
Wenn ihre Helden sehr unerfahren sind lassen sie einfach den Mond hell

Nach diesem Kampf kann keiner von euch mehr geruhsam schlafen und so beschließt ihr euch am Lagerfeuer zu unterhalten und auf den Morgen zu warten. Als die Sonne endlich aufgeht seid ihr zwar erschöpft, habt euch dafür aber besser kennen gelernt. Und noch viel wichtiger. Euren ersten gemeinsamen Kampf größtenteils heil überstanden.

Um den Kampf gegen die Orks bei einer großen Gruppe fairer zu machen werfen Sie keine Regenerationswürfe.

Die Hütte:

Am frühen Nachmittag kommt ihr zu der beschriebenen Lichtung. Ihr erkennt sie sofort, denn überall wachsen Bäume, die reife, oder unreife Früchte Tragen und nahe beim „Hinskeil“ steht sogar ein kleiner Heil von Bäumen mit wunderschönen faustgroßen roten Äpfeln.

Ja. Nachdem die Helden Erfolg hatten dürfen sie Äpfel pflücken gehen. Unterschätzen Sie niemals die Macht von Äpfeln, wenn es um die Motivation ihrer Heldengruppe geht. Manchmal wirkt essen wunder.

Kurz bevor ihr aus dem Schatten der Bäume heraustretet seht ihr etwas. Auf der Lichtung steht eine Hütte mit strohbedecktem Dach. Davor drei Ponys, die ihr durch die struppigen Mähnen und stämmigen Körper sofort als Orklandponys erkennt, daneben stehen drei in einander gestapelte Eimer und drei krude lederne Sättel hängen an dicken Stöcken in der Lehmwand.

Die Behausung ist direkt an einen gut 10 Schritt hohen aufrecht stehenden schlanken Felsblock angebaut, der wie ein überdimensionierter Schornstein aus dem Strohdach herausragt. Das muss der „große Stein“ sein, von dem Ronaya gesprochen hat. Von Eurer Position aus könnt ihr den Eingang und ein Fenster sehen. Beides ist mit einem Tuch verhängen. Über dem Türbalken ist ein menschlicher Schädel mit einem Stock durch die Augenhöhle an der Lehmwand befestigt. Aus dem Schornstein quillt feiner weißer Rauch.

Die Orks:

Groflum, Boflum und Toflum:

Mit Knüppeln, und dem Schwert der Ardane

LeP: 35/40

MR: 2

RS: 3

KO: 15

WS: 9

PA: 10/11

AT: 13/14

GS: 8

INI: 12 + W6

TP: 1W6+3 (Groflum & Boflum) 1W+5 (Toflum mit dem Schwert)

Wenn die Helden warten bis zum späten Nachmittag, reitet Boflum weg um zu jagen und lässt Groflum und Toflum mit dem Schwert der Ardane zurück.

Erfahrungsgemäß ist die Erstürmung eines Hauses gerade bei unerfahrenen Helden eine langwierige Angelegenheit. Lassen sie den Spielern genügend Zeit um ihren Angriff zu planen. Sollte es zum offenen Kampf kommen haben sie die Entscheidungsfreiheit zwischen folgenden Optionen:

1. Wenn die Helden schnell ins Haus eindringen, oder alle drei Orks herauslocken:

Der Ork brüllt: „Boflum! Toflum! Balok lak buhl triach!“

Einen Augenschlag später stehen ihm zwei weitere Orks zur Seite, von denen der Größte eine polierte Klinge aus gefaltetem Stahl in der geballten Faußt hält. Das Schwert der Ardane.

2. Wenn die Helden sich viel Zeit bei ihrer Planung lassen und Boflum zum Jagen aufgebrochen ist:

Der Ork brüllt: „Toflum! Balok lak buhl triach!“

Einen Augenschlag später steht ihm ein weiterer Ork zur Seite, der eine polierte Klinge aus gefaltetem Stahl in der geballten Faußt hält. Das Schwert der Ardane.

Wenn die Helden siegen ist es Plünderungszeit. Lassen sie sich damit ruhig viel Zeit.

Nachdem der Kampf zu Ende ist, betrachtet ihr die Szene genauer. Das Haus besteht aus drei Räumen, die nicht durch Türen getrennt sind: Der Küche, dem Schlaf- und Wohnraum und der Vorratskammer.

Küche:

In einem Topf brodelt etwas Unbestimmbares vor sich hin. Es riecht wie eine Mischung aus verendeter Ratte und duftenden Waldkräutern außerdem liegt ein halb geschnittener fauliger Apfel daneben, was dem Ganzen nicht wirklich Vertrauenswürdigkeit verleiht.

An der Wand über der Feuerstelle stehen verschiedene Utensilien. Mehrere kaputte Feldflaschen. Eine abgebrochene Speerspitze. Eine Schüssel voll einem unbestimmbaren rötlich-braunen Pulver.

Das Geschirr besteht aus einem Haufen zusammengewürfelter Ton- und Eisenwaren, die seit Ewigkeiten nicht mehr gereinigt wurden. An einem Haken neben der Türe hängt ein orkischer Bogen aus Horn (und ein Kurzbogen aus Holz) mit je einem Köcher mit 5 Pfeilen darin.

Standartwerte für den Orkischen Reiterbogen und den Kurzbogen.

Vorratskammer:

In der Vorratskammer findet sich gähnende Leere. Ein seltsam schiefes Regal steht an der Wand und setzt Staub an. Darauf steht nur ein kleiner Tonkrug. Die Flüssigkeit darin ist farb- und geruchlos und leicht zähflüssig.

In dem Tonkrug befinden sich 8 Unzen scharfes Vitriol (30%ige Schwefelsäure). Wenn ein Held sie auf die Haut bekommt erleidet er 2W6 Punkte Schaden über 2 Stunden. Wenn er sie trinkt 2W20 Punkte Schaden über 10 Minuten und verliert 1/10 davon permanent.

Schlafzimmer:

Das Schlafzimmer ist mit Fell getöteter Tiere ausgelegt und es liegen drei Haufen Heu darin auf denen ein alter Pelzmantel, eine alte, dunkelblaue Tuchdecke und ein Leinentuch mit einem roten Satinkissen darauf liegen.

An der Wand neben der Tür hängt ein einfacher Holzschild mit rostigen Eisenbändern und einer verblassten Bemalung. Ein Holzbrett ist herausgebrochen, was den Schild nutzlos macht.

An der gegenüberliegenden Wand steht eine dicke Eisenkiste mit Kratzspuren darauf und tiefen Beulen. Es scheint als ob die Orks sie erbeutet hätten, aber nie öffnen konnten.

Öffnen der Kiste: Schlösser knacken +5 (mit Dietrich +1, mit improvisiertem Dietrich +3)

In der Kiste befinden sich viele vergilbte Dokumente. Sie sind unleserlich und viele der Siegel sind zerbrochen, oder scheinen geschmolzen. Unter all dem Papier liegt jedoch eine Geldbörse mit drei Perlen und einem etwa Daumengroßen Goldnugget darin. Daneben ein hübsch verzierter Dolch, der jedoch sehr fragil scheint.

Dolch: TP: 1W BF: 4 WM:-1/-2 INI: -1 Preis: (Schätzen +0) 60 Silber / 6 Dukaten (Schätzen +5, Heraldik min. 3, Geschichtswissen min. 7) Der Dolch gehört zu einer Sammlung antiker Messer und ist ungefähr 12 Dukaten wert.

Passen Sie die Beute und die Kampfstärke der Orks nach Belieben der Erfahrung und Stärke ihrer Heldengruppe an.

Hier sind wir auch schon am Ende von Teil I angekommen.

Das komplette Abenteuer besteht aus drei Teilen, die jedoch nur in einer Sitzung spielbar sind.

Viel Spaß mit Teil I.

PS.: Wenn Teil II und III gerade nicht verfügbar sein sollten:

Improvisiert! So schwer ist es nicht ein lange Zeit verschollenes Schwert nach Joborn zu bringen, wo im Tempel niemand mehr damit rechnet, dass es jemals ankommen würde. Zur Not könnt ihr das in einer 5 bis 30 Minütigen Sequenz einfach an dieses Abenteuer anhängen.

Wenn Sie als Meister schon jetzt AP vergeben wollen, empfehle ich zwischen 150 und 200 AP für das ganze Abenteuer. Das bleibt aber wie immer ihnen als Spielleiter überlassen.