

Die Verratene – Teil II

Vorweg:

Dieses Abenteuer ist weit weniger generisch gehalten als der erste Teil der Serie. Zwar ist die Zeit des Abenteuers noch immer austauschbar, jedoch wird die Geschichte weit gefestigter und weniger variabel sein als die des ersten Teils, da sie stärker eingebunden in den adventurischen Hintergrund ist. Wo der erste Teil noch im Schwarzwald hätte stattfinden können, findet Teil zwei eindeutig in einer magischen Welt statt.

Historie:

Die Helden haben den Auftrag vom Geist der Rittersfrau Ronaya Elgeryn entgegen genommen und das Schwert der heiligen Ardane im Wald nördlich des Ingval in Andergast geborgen. Nun befinden sie sich beim Haus der Orks am „Hinskeil“ und haben den Kampf mit den Bewohnern hinter sich. Das Haus ist geplündert und die Helden sind entweder verwundet und bleiben noch einige Zeit beim Orkhaus, oder ziehen weiter in Richtung Joborn um ihren Auftrag zu erfüllen.

Personen

Finja

Eine gutaussehende Norbardin, mit braunem Haar das sie offen trägt, im Gegensatz zu den meisten anderen Norbardinnen rasiert sie sich nicht den Kopf, sondern flicht Bänder und Talismane ihr Haar. Sie ist 175 HF groß und von schlanker Gestalt. Um ihren Hals trägt sie Amulette aus Holz, Horn und Knochen, die mit Schutzrunen versehen sind, ansonsten ist ihre Kleidung eher schlicht.

Finja ist eine egeborene Hexe. Sie ist 55 Jahre alt, sieht jedoch aus wie 25, da sie nicht altert. Bis 1010 BF wurde sie von ihrer Meisterin in den Wäldern des Bornlandes ausgebildet und kam erst später zurück zu ihrer Sippe um binnen kürzester Zeit deren Führung zu übernehmen. Sie ist eine herausragende Hellsichtmagierin und kennt Zauber wie den „Blick in die Gedanken“ und den „Odem Arcanum“ auf enorm hohen Werten. Ihre herausragenden Eigenschaften sind Klugheit (17) und Charisma (18), außerdem ist sie für Hellsichtzauber begabt und beherrscht auch diese Merkmalskenntnis. Da sie eine sehr mächtige Meisterfigur ist sollte sich auch immer wie eine solche verhalten. Zwar hat sie nie die Freude an der Interaktion mit den Menschen ihrer Umgebung verloren, jedoch löst sie sich immer mehr von den Fäden die sie an Dere binden und widmet sich der Magie. Ihr norbardisches Blut und die Ausbildung als Hexe haben dazu geführt, dass sie ihre wahre Identität quasi nicht preisgibt, obwohl sie ihre Zauberfähigkeiten trotzdem durchaus häufig einsetzen kann. Im betrunkenen Zustand ist sie allerdings äußerst menschlich und frönt gern den fleischlichen Genüssen.

Eulbert

Eulbert ist ein strenger Lehrmeister wie er im Buche steht. Ein Held der willens und fähig ist eine rondrianische Fertigkeit bei ihm zu erlernen, wird nicht abgewiesen werden. Sollte ein Mitglied ihrer Gruppe etwas von ihm lernen wollen stehen folgende Optionen zur Verfügung:

Talente (alle bis TaW 10):

- Kriegskunst
- Staatskunst
- Heraldik
- Götter und Kulte
- Grobschmied (Waffenpflege)
- Heilkunde Wunden (nur wenn ein Held auch eine frische Wunde zur Verfügung hat)

Kampftalente:

- Zweihandschwerter und Säbel (Lehrmeisterschaft bis TaW 18)
- Hieb Waffen (Lehrmeisterschaft bis TaW 12)
- Schwerter (Lehrmeisterschaft bis TaW 16)
- Säbel (Lehrmeisterschaft bis TaW 14)

Sonderfertigkeiten:

- Wuchtschlag
- Finte

Meisterparade Ausweichen I & II

Ansonsten ist Eulbert ein guter Geweihter und wird sich einem rondrianischen Kräftemessen mit stumpfen, oder scharfen Klingen nicht verschließen. Dabei wird er jedoch nie länger als bis zum ersten Blut kämpfen und niemanden ernsthaft verletzen. Er hasst es angelogen zu werden und steht Helden die häufig unehrlich sind von Beginn an reserviert gegenüber. Dabei ertappt er Lügner sehr schnell (Menschenkenntnis +16).

Korgrim

Der Schmuckliebende und leicht übergewichtige *Korgrim Sohn des Ramkalosch* ist der Bösewicht dieses Abenteurers. Klein, gemein, rücksichtslos und nur auf seinen eigenen Vorteil bedacht ist der abtrünniger Rondrageweihter, der sich aus seinem Amt hat entheben lassen, als Ordensmitgliedern seine Machenschaften aufzufallen begannen. In Wahrheit dient er nur sich selbst und hat über die Jahre hinweg versucht immer mehr Reichtum an zu häufen. Seine Eltern, ihres Zeichens erfolgreiche Kaufläute, fürchteten seine unbändige Habsucht und sandten ihn als jüngstes Kind nach Joborn um sich zum Geweihten ausbilden zu lassen. Dort konnte er zwar seiner Familie keinen Schaden mehr zufügen, entwickelte sich jedoch nach seiner Ausbildung zu einem ungerechten und geizigen Vorgesetzten, der nach viel weltlicher Macht und Einfluss strebte. Er ist außerdem von sich selbst besessen und betrachtet sich stundenlang selbst im Spiegel.

Die Übertragung des Schwertes aus der Stadt Andergast nach Joborn fand zur Zeit eines der häufigen politischen Konflikte zwischen den Königreichen Andergast und Nostria um den Anspruch auf Joborn statt. Durch das Geschenk des Schwertes wäre Joborn auf die andergastische Seite des Konfliktes gerutscht, wodurch Korgrims Bemühungen politische Bindungen nach Nostria aufzubauen zunichte gemacht worden wären. Er bat die Tempelvorsteherin also kurzerhand ihn den Verhandlungsführern als Laufburschen unter zu stellen. Dann arrangierte er die Orks und manipulierte den Zeitpunkt so, dass fünf Tage lang niemand nach dem Schwert suchen konnte. Der Rest ist Geschichte.

Mittlerweile ist der Zwerg einen Pakt mit Tasfarelel (aka. Zholvar), dem Erzdämon von Goldgier, Geiz und Habsucht eingegangen um in seinen Verhandlungen mit den Advokaten der nostrischen Krone den größtmöglichen Vorteil für sich heraus zu schlagen. Er unterhält fünf Leibwächter, die ihn tagein, tagaus vor Neidern sowie unzufriedenen Arbeitern beschützen und wohnt in einem festungsähnlichen, jedoch kleinen Haus auf einem Hügel im Wald nordöstlich von Nostria direkt neben der Eisenmine, in der täglich 80 Bergarbeiter bei lausigem Lohn für seinen Reichtum schufteten.

Abschnitt I: Die Reise nach Joborn

Zu Beginn des Abenteuers sollte diese Beschreibung des Schwertes stehen. Wenn es nach dem ersten Teil der Abenteuerreihe in ihrer Spielgruppe anders aussieht, dann überspringen sie das einfach.

Zum Vorlesen: Das Schwert der Ardane

Das bläuliche Stahl glänzt im Licht der tief stehenden Sonne und die Reflektion der sich sanft im lauwarmen Wind wiegenden Baumwipfel wird durch die schmale Hohlkehle der Klinge zu dunkelgrünen Wogen verformt. Sie fühlt sich warm an und gibt dir das Gefühl etwas Lebendiges in Händen zu halten. Am Griff ist ein bronzener Löwenkopf angebracht und fletscht in wütendem Gebrüll seine Zähne. Darüber befindet sich der Drahtumwickelte Griff, und die Parierstange die von zwei Löwen in drohender Pose tapfer in Richtung Klinge blickend aufgespannt wird. Obwohl äußerlich sonst nichts Besonderes an der Waffe zu sehen ist, fühlst du, dass sie anders ist. Eine unsichtbare Aura scheint von ihr auszugehen und erfüllt die Lichtung mit göttlicher Ruhe die euch das Wesen der Rondra näher bringt.

Ihr habt das Schwert der Ardane gefunden.

Nach dem Kampf kann sich die Gruppe entscheiden, ob sie in der Hütte der Orks schlafen, oder direkt weiterziehen möchte. In beiden Fällen müssen sie maximal einmal im Wald übernachten, wenn sie den gleichen Weg zurück beschreiten, auf dem sie auch gekommen sind.

Zum Vorlesen: Auf dem Rückweg

Ihr macht euch zum Aufbruch bereit und begeht den gleichen Weg zurück, den ihr auf eurer Hinreise bereits beschritten habt. Durch die um getretenen und gehackten Büsche und Sträucher vereinfacht sich euer Vorankommen und der Rückweg verwandelt sich beinahe schon in einen Spaziergang. Auch die Dunkelheit des Waldes scheint sich erhellt zu haben, denn die bedrückende Ahnung beobachtet zu werden ist einem beflügelnden Tatendrang gewichen, der eure Schritte beschleunigt.

Wenn die Helden möchten liegt natürlich noch immer der erschlagene Morfu auf ihrem Rückweg und kann ausgenommen werden. *Mit einer Tierkunde Probe +0/+2/+4/etc. (vorherige Ansage) können dem Körper 4/8/12/etc. Stachel mit einem Wert von je 2 Silbertalern entnommen werden. Zusätzlich wird eine FF Probe verlangt um sich nicht aus Versehen an einem der Stacheln zu stechen und 1W3 Giftschaden + eventuell Wundbrand (1&2 auf W20) zu nehmen.* Da Morfus nicht gerade für ihren Wohlgeruch bekannt sind kann diese Aktion nicht von Helden mit dem Nachteil „Sensibler Geruchsinn“ durchgeführt werden.

Mit dem guten Gefühl eurem Ziel ein großes Stück näher gekommen zu sein und einigen Kerben mehr im Griff eures Messers kommt ihr am frühen Abend nur wenige Tage nach eurem Aufbruch wieder an der Eisenhall Brücke an. Die Besatzung ist in heller Aufregung als sie euch am anderen Ufer aus dem Schatten des Waldes kommen sehen und als ihr den ersten Fuß ans Südufer des Ingval setzt, wartet dort schon eine Traube junger Gardisten von maximal fünfzehn Sommern mit glänzenden Augen auf euch und beschießen euch mit Fragen:

„Wart ihr erfolgreich? Habt ihr gefunden wonach ihr gesucht habt? Der Hauptmann hat gesagt ihr wärt‘ auf Orkjagt gegangen. Habt ihr Orks gesehen? Habt ihr welche von den Schwarzpelzen erlegt?“

Lassen sie die Wachmänner in spe ruhige etwas anhänglich sein. Immerhin ist der Dienst an einer beinahe ungenutzten Brücke in ein Land das sie nicht betreten dürfen eher langweilig und die Gruppe stellt eine willkommene Ablenkung dar. Auch der Hauptmann ist begeistert von der Rückkehr der Helden und bietet ihnen ein Nachtlager in dem Wachhaus an der Brücke an. Ist einer der Helden adelig wird er ihm natürlich sein eigenes Bett anbieten. Wenn die Helden ihren vollständigen Auftrag preisgeben und dem Hauptmann das Schwert der Ardane zeigen sind Kost, Logis und jede weitere Verpflegung kostenlos und der Hauptmann beauftragt die Jungen Wachen damit sich um die Ausrüstung und Tiere der Gruppe zu kümmern. Er lädt die Helden zum Abendmahl ein. Aufgetischt werden Käse, getrockneter Schinken und Brot, aber dazu gibt es reichlich Met und Gesang. Möchten die Helden mit den jungen Gardisten Karten, oder Würfelspiele spielen gehen sie für das Brett/Kartenspiel Talent der Jungen von folgenden Werten aus: 12/12/11 TaW 5

Die Betten im Wachhaus sind gut, Sie können also getrost einen Punkt auf die nächtliche Regeneration aufschlagen, sodass die Helden 1W6+1+Mod. LeP/AsP regenerieren. Sollte jemand Wunden erlitten haben, die die Gruppe nicht selbst versorgen kann übernimmt das der Wundscherer, der Teil der Besatzung ist gegen ein Entgelt von 2 Silbertalern (oder eben kostenlos). Proviant in Form von Käse, Brot und Met kann für 2 Heller, 1 Heller und 4 Heller pro Portion beim Zeugwart erstanden werden.

Zum Vorlesen: Die Reise nach Joborn

Nach einer geruhsamen Nacht in den Betten der Wachgarnison und einem leichten Frühstück, bestehend aus braunem Brot und guter Andergaster Butter brecht ihr nun in Richtung Joborn auf. Der Hauptmann und seine Gardisten verabschieden euch mit einem Handschlag und wünschen euch Praios und Rondras Segen auf eurer Reise. Nach Joborn sind es etwa 50 Meilen, doch ihr seid zuversichtlich, dass sich unterwegs Möglichkeiten zur Übernachtung auftun werden.

Die Reise verläuft ereignislos und bald beginnt die Sonne wieder zu sinken. Den Helden bleibt scheinbar nichts anderes übrig als auf der Straße, oder daneben zu nächtigen. Kurz nachdem sie ihre Suche nach einem geeigneten Platz beginnen treffen sie bei Einbruch der Nacht auf die Zelte einer Norbarden Sippe. Helden aus den Nördlichen Gebieten Aventuriens sollten sie als Meister nun darauf aufmerksam machen, dass das Schwert am besten bei einem wortgewandten und vor allem nicht Spielsüchtigen Helden aufbewahrt werden sollte. Wenn sich die Gruppe entscheidet bei der Sippe zu übernachten werden sie mit offenen Armen empfangen.

Zum Vorlesen: Der Empfang bei den Norbarden

Als ihr nach Einbruch der Dämmerung noch immer einen Lagerplatz sucht, überschreitet ihr eine Hügelkuppe. Von dort erblickt ihr an einem kleinen Weiher einen Ring aus Planwägen in dessen Mitte ein Feuer brennt und Menschen sitzen.

Aus den Lücken des Rings lugen neugierige Gesichter heraus als ihr euch den Wägen nähert. „Wer seid ihr?“ Tönt es euch entgegen. Eine hübsche junge Frau scheint nicht auf die Antwort warten zu wollen und torkelt euch bereits entgegen:

„Hallo I.I.libe Leut‘. Feiert mit unsch. Wir hamn den beschn unleggerschnMet denn- denn- dennireuchvorstelln ... könnt.“

Sie wirft sich [einem Helden] um den Hals.

„Wie unhöflich von mir. Isch bn Fnnnn ... Finja.“

Als die anderen Norbarden sehen, dass von euch keine Gefahr ausgeht, laden sie euch in ihre Wagenburg ein und bieten euch (natürlich gegen ein ganz besonders geringes Entgelt von nur drei Silbertalern) Eintopf und scharfen Met an.

Wenn ein Held um den Preis feilschen will, wird er gnadenlos über den Haufen geredet.

Um den Preis um je einen Heller zu senken ist eine Überreden Probe +7 notwendig.

Die Norbarden sind fahrendes Volk und berüchtigt für ihre Fähigkeit jedem alles zu verkaufen. Und dafür, dass sie es mit dem Gesetz nicht allzu genau nehmen. Durch die rondrianische Aura des Schwerts allerdings werden die Helden an diesem Abend nicht im großen Stil bestohlen. Würfeln sie eventuell die ein, oder andere verdickte IN-Probe um fest zu stellen, ob ein Held bemerkt, dass ihm gerade ein Kind einen Heller aus der Tasche ziehen will, oder dass Finja das teure Amulett, das er um den Hals trägt nach dem anprobieren nicht mehr zurück gegeben hat.

Spielen sie den Abend ansonsten aus wie einen Abend am Lagerfeuer mit Fahrendem Volk:

Es wird viel getrunken, viel gelacht. Die Norbarden versuchen sich gegenseitig mit Gaukeleien zu übertreffen und es werden Spiele gespielt. Das fahrende Volk ist für seine Offenheit in intimen Angelegenheiten bekannt, es könnte also für die Schwertgesellin der Gruppe ein knackiger Jüngling abfallen. Vielleicht wird der Krieger zum (rondrianisch fairen) Armdrücken, oder Ringen herausgefordert, die Alte Wahrsagerin könnte der abergläubischen Söldnerin ihre Zukunft vorhersagen, oder die schöne Finja fragt den Magier nach dem Geheimnis der ewigen Jugend. Irgendwann aber sollte der Abend enden und die Norbarden legen sich in Woldecken unter, oder in ihren Kutschen nur Ruhe. Finja, die mittlerweile in einen zombieähnlichen Zustand aus

Trunkenheit und Müdigkeit übergegangen ist bietet den Helden Decken aus ihrer Kutsche als Leihgabe an.

Zum Vorlesen: Die Nacht bei den Norbarden (nach der Feier)

Als der Abend sich seinem Ende entgegenneigt bietet euch die offensichtlich noch immer sturzbetrunkene und totmüde Finja ein paar Woldecken an, in die ihr euch hüllen könnt um unter den Kutschen zu schlafen. Danach schleppt sie sich träge wie ein Waldschrat selbst durch die Plane ihrer Kutsche und beginnt augenblicklich zu schnarchen.

Wenn die Helden sich zur Nachtruhe gelegt haben:

Die Nachtluft ist kühl. In den Woldecken bemerkt ihr das jedoch kaum und nehmt stattdessen die sternenbeleuchtete Szenerie um euch herum wahr. Es liegt noch immer der Geruch des erlöschenden Feuers über dem Lager und ihr erinnert euch an die verschiedensten Geschichten über Drachen tief in den Wäldern Andergasts. Durch den schmalen Sichelmond ist der Waldrand nur schwach durch das Licht der Sterne beleuchtet und die Schatten der Bäume verwandeln sich scheinbar in schemenhafte Gestalten. Eure Träume sind seltsam und handeln von den Tänzen des Fahrenden Volkes und sich daruntermischenden Echsgestalten. Irgendwann jedoch findet euer Verstand ruhe und ihr schlaft einen erholsamen Schlaf.

Am Morgen des nächsten Tages könnte ein mancher Held denken er sei von einem Drachenschwanz getroffen worden. Den Helden brummt der Schädel von Wein und Met und ihre Beine schmerzen vom Wandern. Nach dem Erwachen erwartet die Helden allerdings zunächst eine unangenehme Überraschung, denn das Norbardenlager wurde von einer Gruppe Grenzern entdeckt, die die Sippe nun nach Joborn eskortieren werden. Die Norbarden haben die Grenze passiert, ohne an einer offiziellen Zollstelle zwischen Joborn und Andergast Zoll zu zahlen. Das sollen sie nun am Zollhaus bei Joborn nachholen. Die Helden können mit einer der Kutschen mitfahren.

Wenn ihre Gruppe aus Helden besteht, die ein grundsätzliches Problem mit Magie und vor allem mit Hexen haben, dann müssen sie einige spätere Abschnitte leider anpassen. Finja ist eine Hexe (wenn auch eine gute) und verhält sich auch entsprechend impulsiv. Ihr Spezialgebiet ist das Gedanken lesen und manipulieren, was sie zu einer unglaublich guten Händlerin macht (dazu später mehr). Sie ist auch weit älter als sie aussieht. Vor den Helden würde sie es niemals zugeben, aber trotz dem dass sie aussieht wie 25 ist Finja eigentlich schon beinahe so alt wie Eulrich.

(Sie ist eine Egeborene. Vgl. entspr. Vort. in WdH S. 250)

Die folgende Szene stark gekürzt werden.

Beispielsweise könnte der Hauptmann direkt nach Finja fragen und mit dieser unter 4 Augen ein Gespräch führen. Danach verkündet Finja, dass sie alle zurück nach Joborn fahren. Dadurch ließe sich die Szene in der Länge mehr als vierteln. Für alle, die etwas mehr Spannung aufbauen wollen und deren Heldengruppen solche Szenen gern beobachten:

Zum Vorlesen: Am Nächsten Morgen

Der dumpfe Ton von Pferdehufen auf Waldboden weckt euch. Als ihr die Augen aufschlägt und eure klammen Glieder in die kühle Morgenluft streckt könnt ihr von

eurem Platz aus eine Gruppe von Reitern sehen, die sich eurem Lager nähern. Es sind gerüstete Männer und Frauen mit weißen Wappenröcken auf deren Brust ein roter Hirschkäfer prangt.

Ein Held mit einem Heraldik Wert von mindestens 5 erkennt auch:

Es sind die Grenzer der Stadt Joborn, die nach Grenzgängern und Schmugglern suchen.

Wieder für alle Helden:

Die Reiter kommen zielstrebig auf euch zu und stoppen ihre Pferde kurz vor der Wagenburg. Ein hagerer Mann mit einem Knüppel und einem Rapier an seinem Gürtel ruft aus:

„Hört her! Kraft meines Amtes als Hauptmann Alrikshuber der Grenzjäger von Joborn, verlange ich mit dem Anführer eurer ... Bande zu sprechen. Euch wird vorgeworfen beim Grenzübergang in Joborn den Zoll für eure Waren unterschlagen zu haben. Tretet vor!“

Die Reiter sind sichtlich nervös, als sich immer mehr Köpfe aus den Planwägen herausstrecken und einige beginnen an ihren Waffengürteln herum zu nesteln. Bevor sich die Situation zuspitzen kann, springt jedoch die erwachte Finja, noch leicht unsicher auf den Beinen, von ihrem Kutschbock und geht auf die Ankömmlinge zu:

„Ich spreche für uns! Was verlangt ihr?“

Der Hauptmann ruft, ohne sie direkt an zu sehen:

„Die Stadt Joborn hat bemerkt, dass ihr widerrechtlich gehandelt habt, als ihr die Grenze überquertet und dabei nicht den verlangten Obolus an die Kassen der Stadt entrichtet habt. Um dieses Versäumnis wieder auf zu holen werden wir euch zurück in die Stadt Joborn eskortieren, wo ihr eure Steuerschuld begleichen, oder einer gerechte Strafe zugeführt werdet.“

Mit einem gespielt verdutzten Gesichtsausdruck antwortet Finja:

„Durfet ihr uns überhaupt folgen? Joborn ist doch freie Reichsstadt? Ist es nicht bereits widerrechtens, dass ihr eure Gefolgschaft auf das Gebiet Andergasts führt?“

Die Grenzjäger und ihre Pferde werden noch nervöser und einige beginnen die Wagenburg zu umrunden.

„Wir werden euch nun nach Joborn eskortieren, oder verfahren wie es mit flüchtigen Banditen sonst gemacht wird. Macht euch also zum Aufbruch bereit!“

Die letzten Worte speit Alrikshuber Finja mit sich überschlagender Stimme entgegen.

Es kehrt gespenstisches Schweigen am kleinen Weiher ein. Nur das Schnauben der Pferde und leise klimpern der Kettenhemden ihrer Reiter ist zu hören. Einige Reiter umgreifen bereits ihre Speere fester und es liegt eine knisternde Spannung in der Luft. Beide Seiten schätzen die Vorteile ihres Gegenübers ab. Die Norbarden sitzen in einer Wagenburg und sind in der Überzahl. Dafür haben die Grenzgänger Pferde und Armbrüste.

Finja blickt zur Wagenburg aus der ihr ein schmutziges Kindergesicht entgegenblickt. Sie schlägt die Augen nieder und entgegnet dem Hauptmann:

„Nun gut. Wir werden mit euch kommen. Garantiert uns sicheres Geleit bis nach Joborn und keiner wird euren Ausflug nach Andergast erwähnen.“

Der Hauptmann nickt schweigend.

Zum Helden der das Schwert trägt:

Als du dich zum Aufbruch bereit machst könntest du schwören, dass das Schwert nach dem Streit wärmer ist als zuvor.

Jetzt beginnt der Aufbruch. Lassen sie die Helden ruhig beim Abbruch des Lagers helfen und in einer der Kutschen mitfahren. Es ist nur noch eine Tagesfahrt bis nach Joborn, wo die Helden am Nachmittag mit den Norbarden eintreffen.

Abschnitt II.: Die Übergabe

Zum Vorlesen: Ankunft in Joborn

Am Nachmittag kommt ihr in Joborn an. Die 900 Seelen Stadt versteckt sich hinter einer Palisade aus Holz und einem Wehrgraben. In ihrer Mitte ragt erhaben der Wehrtempel auf. Er bildet den Lebensmittelpunkt der Stadt, die seit Jahrhunderten immer wieder von nostrischen, oder andergaster Truppen angegriffen, oder erobert wird. Dort ist auch der Sitz des Rondraordens. Die Erfüllung eures Auftrags ist zum Greifen nah.

Die Norbarden bilden wieder eine Wagenburg. Diesmal jedoch direkt neben dem Tor zum Wehrtempel. Dort angekommen sagt euch Finja, dass sie wohl einige Tage warten müssen, bis die Gardisten sie weiterziehen lassen.

Die Heldengruppe hat jetzt die Entscheidungsfreiheit zuerst Joborn zu erkunden, oder direkt das Schwert im Wehrtempel einem Rondrageweihten zu übergeben. Wenn sie sich für letzteres entschieden haben geht die Geschichte weiter.

Zum Vorlesen: Der Wehrtempel

Der Wehrtempel ist ein beeindruckendes Gebäude. Seine Mauern bestehen aus beinahe mannshohen Sand-Steinblöcken aus den Steinbrüchen im umliegenden Wald, die nur von wenigen Schießscharten durchbrochen werden. Die einzige sichtbare Öffnung ist ein Tor aus Unterarm-dickem Steineichenholz, dessen Breite gerade für einen schmalen Karren ausreicht. Dahinter befindet sich ein Zwinger mit Schießscharten an der Decke und einem schweren Eisengitter. Selbst der Hof des Wehrtempels ist nach innen hin mit Zinnen versehen und wirkt eher wie ein zweiter Zwinger. Die Mauern werden von schmalen Dächern gesäumt, unter denen ein paar Pferde angebunden sind. Darauf patrouillieren wenige Wachen. Die Festung macht auf euch einen uneinnehmbaren Eindruck und doch wisst ihr. Sie gehört zu den am meisten bestürmten ganz Aventuriens.

Zum Helden mit dem Schwert:

Du bemerkst, wie das Schwert leicht vibriert. Es scheint seinen Bestimmungsort zu erkennen.

Der Rondraschrein ist im inneren des Tempels, dessen Dach von dicken Säulen getragen wird. Wenn die Helden einen Stalljungen, oder Wächter fragen kann der sie sogar dorthin führen. Der Vorsteher der Rondrabruder- und Schwesternschaft ist Eulrich von Eichwald, ein Puristischer Ardare Vereher (nicht verwechseln: Ardare ist nicht Ardane). Er verabscheut Verrat und Hinterhalt, belohnt aber Tapferkeit und Stärke großzügig. Da sich im Tempel nur wenige Rondrageweihnte befinden, ist er der einzige, den die Helden im Schrein antreffen.

Wenn ihre Spieler wollen, können sie das Schwert jetzt abgeben und das Abenteuer damit beenden. Dazu dürfen sie Eulrich jedoch nicht von der Ermordung und dem Geist Ronayas berichten, da dieser sie ansonsten dazu auffordert, ihm bei der Aufklärung dieses Frevels behilflich zu sein. Egal wie ihre Helden sich entscheiden: Die folgende Szene spielt sich ab, wenn sie das Schwert an Eulrich übergeben:

Zum Vorlesen: Die Rückkehr der Reliquie

Ihr tretet in den Schrein der Rondra ein und seht euch nach einem Geweihten um. Das innere des Ortes wird von Dicken Steinsäulen beherrscht, die mit rondragefälligen Symbolen und Figuren bemalt sind. Das Zentrum des Raums bildet ein leicht abgesenkter Platz, auf dem Sand liegt. Dort werden die Gefechte zum Rondradienst abgehalten, bei denen ausgewählte Kämpfer und Rondrageweihte gegen einander antreten um ihrer Göttin im Kampf zu huldigen. Auch werden dort die Gottesurteile ausgetragen, bei denen bis aufs erste, zweite, oder letzte Blut um Recht und Ehre gekämpft wird.

Als ihr euch noch umseht entdeckt ihr einen älteren Mann um die 50, der einen Rot-weißen Waffenrock trägt und einen Rondrakamm, das Schwert der Geweihten an seinem Gürtel trägt.

„Seid begrüßt Kinder, mein Name ist Eulrich von Eichwald, Patron dieses Tempels. Ich spüre, dass die Herrin Rondra euch zu mir geführt hat. Welche Kunde bringt ihr mir?“

Der Geweihte kommt mit festem Schritt auf euch zu. Seine eisgrauen Augen mustern jeden einzelnen von euch scharf. In einer Hand trägt er ein Ledertuch, in der anderen einen breiten Dolch, an dem noch Waffenfett haftet.

Wenn ein Held das Schwert herausholt/in Händen hält:

Als Eulrich das Schwert erblickt weiten sich seine Augen ungläubig.

„Wie seid ihr an diese Waffe gekommen? Sie ist seit über hundert Jahren verschollen, obwohl viele Abenteurer und geweihte Männer nach ihr gesucht haben. Wie habt ihr sie gefunden?“

Er nimmt dir die Klinge aus der Hand und wiegt sie auf seiner Handfläche. Ihr fühlt euch als wäre eine große Last von euren Schultern genommen und vernehmt ein Seufzen wie aus weiter Ferne. Das Schwert nimmt seinen rechtmäßigen Platz ein und Ronaya kann endlich Frieden finden.

Der Stahl glänzt im Licht der Kerzen. Hier im inneren des Schreins tritt die Maserung zu Tage und lässt die Klinge aussehen wie in der Bewegung erstarrtes Quecksilber.

Wenn ihre Helden sich entscheiden, dass sie Eulrich lieber anlügen wollen, und Ronayas Ermordung verschweigen ist jetzt der Zeitpunkt das Abenteuer zu beenden und 30 AP für die Rückreise zu vergeben. Um Eulrich die Information willentlich erfolgreich vor zu enthalten ist jedoch mindestens eine Überreden Probe pro Held erforderlich.

Wenn sich die Abenteurer entscheiden ehrlich zu sein geht es weiter wie folgt:

„Das Schwert zurück zu bringen war eine große Tat. Ich empfinde Achtung vor eurem Mut und bete, dass die Seele Ronayas in Rondras Hallen eingeht. Doch dieser Frevel darf nicht ungesühnt bleiben. Der Verrat an der gesamten Rondrakirche durch den der die Orks auf Ronayas Fährte angesetzt hat ist unerträglich. Folgt mir in die Bibliothek. In den Aufzeichnungen muss der Verräter erwähnt sein. Es hat sich seit Jahren niemand mehr mit dem Verschwinden des Schwertes beschäftigt, doch ich glaube, dass Rondra euch auserwählt hat das Mysterium endlich zu lüften.“

Abtrünnige Geweihte können posthum ihrem Amt enthoben und zu Frevlern werden. Dies ist das Schicksal das dem Verräter droht, der Ronayas Tod zu verschulden hat.

Die Bibliothek ist ein kleiner Raum mit fünf Deckenhohen Regalen voll dicker Bücher. Die Historie des Rondraordens in Joborn ist hier niedergelegt, wobei der größte Teil aus den Aufzeichnungen von Ausgaben, Reisetagebüchern, Kampfberichten besteht.

Wenn die Helden das ungefähre Datum des Vorfalls in Erinnerung haben (Bal Honaks Ernennung zum Patriarchen von Al'Anfa), dann findet Eulrich das entsprechende Buch sofort. Wenn nicht fordern sie Proben auf Lesen/Schreiben Kusliker Zeichen, oder Staatskunst, mit denen die Helden mindestens 15 Punkte sammeln müssen um das richtige Buch zu finden. Übrig behaltene TaP bei der Staatskunst Probe zählen hierbei dreifach. Misslungene Proben spielen keine Rolle. Je Probe die ihre Helden ablegen müssen dauert die Suche eine halbe Stunde.

Anmerkung des Autors: Yayyyyy! Bürokratie! Wenn sie als Spielleiter ein Besseres Talent als Staatskunst kennen um diesen Abschnitt zu realisieren sei ihnen freie Hand gegeben.

Zum Vorlesen, oder aushändigen: Die Verdächtigen

Als Eulrich die Aufzeichnungen durchliest verfinstert sich sein Blick.

„Das kann doch nicht sein.“

Und

„Was zu den Gehörnten haben die sich dabei gedacht?“

Entfleuchen seinem Mund.

Er übergibt euch das Buch, sodass ihr selbst lesen könnt:

Seite 398

>>Die ehrenwerten Ritter Varena von Steinbrücke und Karmo von und zu Salzhaven werden im Namen der Kirche der Rondra und im Interesse der Stadt Joborn die Verhandlungen mit dem Tempel der Rondra zu Andergast um die Übergabe des Schwertes der Ardane führen. Die Ehrenvolle Tempelvorsteherin Farnlieb Fassbieger von Trutzhain unterstellt ihnen zum Austausch von Wort und Schrift den Knappen Korgrim Sohn des Ramkalosch.<<

Auf der nächsten Seite.

Seite 399

>>Zum Austausch der Klinge der heiligen Ardane wurde der 30ste Praios des Jahres 920 nach dem Fall Bosparans erwählt, da zu dieser Zeit des Jahres das Gesindel die Straßen nicht blockiert und so die Reise zwischen Andergast und Joborn eine geschwinte Reiterin nur einen Tag kosten würde.<<

Darunter befindet sich die Abbildung des Schwertgriffs mit grauer Farbe gemalt und ein Vermerk auf ein weiteres Buch.

Seite 402

>>Ausgabenberechnung und Kosten von Zaumzeug [...]<<

Als ihr aufblickt steht Eulrich bereits mit dem Buch vor euch auf das verwiesen wurde und deutet mit finsterem Blick auf eine Stelle.

>>Notiz des Bibliothekars 1000 BF, 5. Boron: Bei der Sichtung der Bücher fiel auf, dass die Seiten 400 und 401 aus dem Historiendokument des Jahres 920 BF fehlen. Es wird angeraten den ehrenvollen Geweihten Korgrim, Sohn des Ramkalosch bei Gelegenheit über die Ereignisse um den Verlust des Schwertes der Ardane zu befragen, da er der einzige noch lebende Zeitzeuge ist.<<

Eulrich weiß, dass Korgrim sich vor Jahren vom Kirchendienst losgesagt hat und nun der Besitzer einer Eisenmine in Nostria ist. Eulrich selbst hat früher im andergastischen Militär gedient und kann daher nicht nach Nostria reisen, was bedeutet, dass er die Helden schicken wird, von denen er denkt, dass sie von Rondra auserwählt sind.

Trotz seiner militärischen Ausbildung weiß Eulrich allerdings, dass ein paar dahergelaufene Glücksritter nicht ausreichen werden um die Informationen aus dem mittlerweile gut positionierten Korgrim heraus zu locken. Dazu würde man jemanden brauchen, der die Gedanken von Menschen lesen kann. Da Eulrich abergläubisch ist hat er Erfahrungen mit den Wahrsagern der Norbarden gemacht und ist besonders von Finja begeistert.

Die junge Finja ist nicht nur Anführerin ihrer Sippe, sondern auch eine Hexe. Sie quasi eine Hellseherinnen, die dieses Talent wirklich beherrscht. Eulrich weiß zwar nicht von ihrer magischen Begabung, jedoch sehr wohl von ihrem unheimlichen Talent die Gedanken von Menschen zu erraten und Lügner sofort zu ertappen.

Nachdem ihr zu Ende gelesen habt klappt der alte Geweihte das Buch wieder zu.

„Das ist nicht hinnehmbar! Eine einzelne Ritterin mit einem heiligen Artefakt einen Tag vor den fünf unheiligen Tagen auf eine Reise zu schicken, die durch Wind und Wetter eine ganze Woche dauern kann. Jemand hat das geplant und alle die davon wussten sind mittlerweile tot. Bis auf Korgrim.“

Er macht eine kurze Pause und atmet scharf ein.

„Ich habe den Zwerg damals erlebt. Er war ein großer Kämpfer, jedoch kein guter Geweihter. Als ich ins Noviziat aufgenommen wurde, hatte er Freude daran die angehenden Krieger im Kampf zu schlagen und zu demütigen. Hat behauptet es wäre nur die Erziehung die ihnen auch auf dem Schlachtfeld zuteilwürde. Später hat er die Robe nieder gelegt und ist nach Nostris gegangen. Man sagt, dass er in den Besitz einer Eisenmine gelangt sei und Handel mit der nostrischen Krone treibt. Er ist ein harter Brocken und wird euch sicher nichts zu den Ereignissen von damals verraten. Deshalb schicke ich euch Finja, die ihr meines Wissens nach schon kennen gelernt habt, mit auf die Reise. Sie ist die einzige die ich kenne, die jeden Lügner entlarven kann. Soweit ich weiß kumpiert sie mit ihrer Sippe vor den Mauern des Tempels. Sagt ihr: Wenn sie sich bereit erklärt uns in diesem Fall zu helfen, erlassen wir ihrer Sippe die Steuerschuld und sie dürfen in der Stadt bleiben so lange sie wollen. Wenn sie zustimmt, könnt ihr sofort losziehen. Findet heraus, was Korgrim weiß. Er lebt bei seiner Mine im Wald nicht weiter als zehn Meilen südlich von hier. Finja weiß sicher wie ihr es findet.“

Kurze Zeit später findet ihr euch vor den Toren des Wehrtempels wieder und euch stehen die Straßen Joborns offen.

Die Gruppe hat nur die Möglichkeit sich mit allerlei Ausrüstung ein zu decken. Joborn ist zwar nicht für seine Handwerker bekannt, aber Dinge wie ein richtiger Sattel für eventuell mitgenommene Orkponys sind erwerbbar. Tiere werden auf Kosten des Tempels in den Stallungen untergebracht. Joborn ist eine weltoffene Stadt. Die Einwohner sind es gewohnt, dass sie zwischen den Fronten zweier verfeindeter Länder stehen und nehmen ihr Schicksal gelassen. Auf den schlammigen Straßen werden die berühmten „Joborner Brezeln“ (2 Kreuzer das Stück) verkauft und das einzige Gasthaus am Platz ist das Haus „Zum roten Hirschkäfer“. Die Preise dort sind erschwinglich, wenn auch nicht die günstigsten. 8 Heller pro Nacht für ein Einzelzimmer mit Strohbett und 4 Heller pro Nacht für einen Strohsack im Schlafsaal. Für die Helden dürfte das nur interessant werden, wenn sie das Schwert entweder behalten wollen, oder kein Interesse daran haben in den Wehrtempel zu gehen (Mancher Söldner, oder Pirat ist bei Rondrageweihten nicht gern gesehen). Außerdem gibt es einen Schmied und einen Schuster, wo es Werkzeuge, wie Spitzhacken, Holzfälleräxte, Beile und Schaufeln, oder Kleidung wie genagelte Stiefel und edleres Schuhwerk zu kaufen gibt. Auch gibt es einen Bogner, der kurze Jagdbögen herstellt und Pfeile verkauft. In seinem Laden hat er auch Wurfspere herumliegen, verkauft diese aber nur an vertrauenswürdige Helden mit einem Sozialstatus über 6, oder nach einer Überredenprobe +3. Der Weber verkauft einfache Stoffe aus Wolle, oder Jutesäcke. Leder findet sich beim Gerber und um die Wunden der Helden kann sich der Wundarzt im Wehrtempel kümmern.

Tabelle für käufliche Ausrüstung und Verpflegung:

Wahre	Preis/Stück	Menge
Ponysattel	5 Dukaten 5 Silber	2 Stück
Joborner Brezeln	2 Kreuzer	Praktisch unbegrenzt
Wundbinden	1 Silber	10 Stück
Wurfspeer	2 Dukaten	5 Stück
Holzfälleraxt	8 Dukaten	2 Stück
Schnitzmesser	1 Dukate 3 Silber	4 Stück
Beil	2 Dukaten	4 Stück
Seil	2 Heller/Schritt	3x 20 & 1x 10 Schritt
Feste Stiefel	1 Dukate 2 Silber	2 Paar (in Heldengröße)
Ledermantel	2 Dukaten	1 Stück
Jutesack	3 Heller	20 Stück
Wolltuch	5 Heller/Rechtschritt	80 Rechtschritt
Wolfsfell	1 Dukaten 8 Silber	4 Stück
Rotwild Fell	9 Silber 8 Heller	3 Stück

Waffen und Rüstungen bis maximal 10 Dukaten kauft der Schmied auf. Kleidung, Schuhwerk und Schmuck können die Helden beim Schuster verkaufen und die Kämmerer des Wehrtempels kaufen Tinkturen und Alchemika gerne an. Außerdem kaufen die Norbarden noch immer jede erdenkliche Art von Ware an. Werden aber keine allzu guten Preise bieten.

Wenn Sie als Meister den Einkaufsbummel ihrer Helden etwas interessanter gestalten wollen, dann halten Sie sich nicht an die angegebenen Preise, sondern verlangen mindestens 50% mehr. Dann lassen sie die Helden den Preis durch Feilschen nach unten korrigieren.

Wenn die Helden sich dann irgendwann entscheiden, dass sie genug eingekauft haben, oder das sogar sofort erledigen, sollten sie sich auf den Weg zu Finja machen.

Zum Vorlesen: Die Fahrende Zauberin

Als ihr euch der Wagenburg der Norbarden nähert, seht ihr, dass sich eine Menschentraube gebildet hat. Es ist lautes Rufen zu hören.

Wenn die Helden sich nähern, sehen sie, dass sich vor dem Lager der Norbarden zwei Männer streiten. Ein Norbarde und ein Joborner. Der hünenhafte Joborner Holzfäller beschuldigt den Anderen ihn beim Spiel betrogen zu haben und ist außer sich vor Zorn. Ihm gegenüber steht ein nicht weniger muskulöser Norbarde mit langem schwarzem Bart, der sich von dem Geschrei nicht beeindruckt zeigt.

In dem Moment wenn ihr euch durch die Menschen schiebt um zu sehen was los ist, beginnt ein Kampf zwischen zwei hünenhaften Männern. Die beiden. Ein Norbarde und ein Joborner sind jeweils etwa zwei Schritt hoch und muskelbepackt. Noch sieht der Boxkampf weitgehend ungefährlich aus, doch der Konflikt nimmt an Härte zu.

Wenn die Helden einschreiten muss einer von ihnen entweder eine gelungene Raufen Probe +2 ablegen um die Streithäse zu trennen, oder wenn ein Held mit Adelstitel anwesend ist, kann dieser auch ein Machtwort sprechen. Nachdem die beiden getrennt wurden geschieht folgendes.

Gerade als der Joborner Hand an das Messer in seinem Gürtel legt, hört ihr eine Stimme schreien:

„Sofort auseinander ihr tollpatschigen Kindsköpfe!“

Finja drängt sich durch die Menge und die Menschen verstummen. Sie deutet auf den Norbarden.

„Jenko! Du wirst im Lager gebraucht. Was zum zehngehörnten Khelevathan geht hier vor sich? Und du Gwinnling“, Sie deutet auf den Joborner, „solltest dich schleunigst auf den Heimweg machen! Deine Frau Koscha wartet auf das Brot das du ihr mit dem Geld das du verspielt hast kaufen solltest! Da!“

Sie wirft ihm zwei Heller vor die Füße

„Und jetzt mach dass du Land gewinnst!“

Jenko blickt bedröbbelt zu Boden und macht sich auf den Weg in die Wagenburg. Gwinnling hingegen ist schlichtweg entsetzt. Er starrt Finja vollkommen entgeistert an. Als sie einen Schritt auf ihn zu macht, schnappt er sich seine beiden Heller und nimmt die Beine in die Hand.

Als die Menschenmenge sich auflöst, kommt Finja mit zufriedennem Grinsen auf euch zu.

„Nun zu euch. Ich weiß was euch zu mir führt. Bitte folgt mir. Ich möchte das nicht hier draußen besprechen.“

Sie geleitet euch in die Wagenburg und ins Innere ihres Planwagens.

Finja ist eine Meisterin des Zaubers „Blick in die Gedanken“ Sie besitzt folgende Werte: Eigenschaften: (17/17/18) ZfW: 20. Es ist also quasi unmögliche Ihr etwas vor zu enthalten. Zugleich hat sie noch einen Menschenkenntnis und Überreden Wert von 16, wodurch sie Suggestion so geschickt einsetzen kann, dass die ihr Gegenüber kaum merkt, wenn es verzaubert wird.

Die Kutsche ist seltsam geräumig. Es hängen Töpfe und Pfannen von den Wänden und einige Kisten mit unbekanntem Inhalt stehen herum. In einem Korb am Boden liegen allerlei Kräuter.

„Wie bereits erwähnt. Ich weiß, dass euch Eulrich zu mir führt. Was genau will er von mir?“

Sie wird sich die Geschichte der Helden ruhig anhören und möchte jede Einzelheit erfahren. Nicht, dass sie die nicht auch durch einen Blick in die Gedanken der Helden herausfinden könnte, aber sie will wissen wie weit ihr die Helden vertrauen. Wenn sie alles weiß, was sie wissen muss, oder die Helden ihr nicht mehr sagen wollen, dann fährt sie fort:

„Lasst mich euch sagen, dass ich zwar nichts von dieser Idee halte, euch aber für das Wohl meiner Sippe begleiten werde. Ich schlage vor so schnell wie möglich auf zu brechen, damit ich bald wieder bei meiner Familie weilen kann. Den Weg zur Mine kenne ich bereits. Wir waren vor einigen Jahren einmal dort. Korgrim ist wirklich ein übler Geselle. Wappnet euch gut.“

Abschnitt II: Der Paktierer

Auf eine direkte Konfrontation wird Korgrim sehr abweisend reagieren und den Helden nichts erzählen. Es ist also vorerst Diskretion gefragt. Die einzige Chance den Zwerg erfolgreich zu befragen ist ein Druckmittel zu finden, mit dem man ihn erpressen kann. Diese Druckmittel sind Korgrims Helm, der ihn vor Zaubersprüchen schützt (beinahe Immunität gegen die Merkmale Hellsicht, Einfluss und Herrschaft, nur durch enorm mächtige Magier (Drachen/Verhüllte Meister) zu durchdringen) und sein Stab, mit dem er Eisen in eine besondere Form des „blutbefleckten Goldes“ verwandeln kann. („blutbeflecktes Gold“ siehe WdZ. S. 210) Korgrim kann mit seinem Stab nicht nur Goldstücke, sondern auch Kreuzer, Heller und Silberlinge aus dem Eisen der Mine herstellen. Für jede Münze, die er daraus seinen Arbeitern zahlt (was üblicherweise nur ein, oder zwei am Tag sind) verlieren diese einen Lebenspunkt, der die Macht von Korgrims dämonischem Herrn mehrt. Außerdem seine Halskette, die ihn vor Gefahren warnt. Auch weiß er durch Spitzel, dass das Schwert der Ardane nach Joborn gekommen ist und erwartet deshalb, dass ihn jemand aufsuchen würde.

Zum Vorlesen: Korgrims Mine

Stundenlang zieht das sattgrüne Grasland südlich von Joborn an euch vorbei. Es ist Spätsommer, ihr seht Riesenhamster, die mit vollen Backentaschen durchs Gras huschen, Maulwurfshügel und in der Ferne an einem Seitenarm des Ingval könnt ihr einen Bären erspähen. Gegen Nachmittag verändert sich die Landschaft und ihr fahrt wieder durch den dichten Urwald aus Nadelbäumen und dunkelgrünen Sträuchern und Farnen. Kurz darauf ertönt auch schon das Geräusch von brechendem Stein und den Schlägen von Hämmern.

Als ihr auf der Hügelkuppe angekommen seid, tut sich vor euch ein gigantisches Loch auf. Eine ganze Hügelflanke ist abgetragen und das darunterliegende Gestein ist sichtbar. Auf bestimmt drei Ackern Fläche befinden sich Flaschenzüge und andere Hebemaschinen, mit denen eine kleine Armee von verschmutzten und staubigen Arbeitern braunrotes Gestein aus der Grube hievt. Hinter der Grube befindet sich ein kleines Dorf am Waldrand neben dem Hügel und auf dem höchsten Punkt steht ein zweistöckiges Haus aus dunklem Holz und Gestein.

Ihr hört eine unangenehme, kratzige Stimme schreien,

Korgrim: **„Was soll das heißen deine Frau ist krank? Das ist mir Egal! Du dreckiger Hund arbeitest für mich und erfüllst gefälligst deine Pflicht!“**

Eine tiefere Stimme brüllt:

Leibwächter: **„Jetzt zurück mit dir an die Arbeit! Sonst bekommst du heute keinen Lohn!“**

Als ihr aus der Kutsche schaut erblickt ihr einen Zwerg, der gerade mit einem Stock auf den vor ihm knienden Mann einschlägt. Neben ihm steht ein Leibwächter mit Kettenhemd und einem Schwert am Gürtel. (Aussehen: siehe Korgrims Beschreibung)

Korgrim: **„Lasst euch das eine Lehre sein ihr faules Pack. Jede Minute die ihr nicht hier arbeitet ist gestohlene Zeit!“**

Der Leibwächter hat euch entdeckt und tippt den Zwerg an.

Korgrim: *„Wer seid ihr? Was wollt ihr hier? Sucht ihr Arbeit? Die kann ich euch anbieten. Für ein paar Arme mehr gibt’s immer Verwendung, stimmt doch Urfran?“*

Der Mann nickt.

Finja: *„Wir danken euch Herr, aber wir sind nur Reisende, die den rechten Weg verloren haben. Sagt uns. Wem gehört diese Mine und wen können wir nach dem Weg fragen?“*

Korgrim (freundlich): *„Dies ist meine Mine. Ich bin Korgrim der Goldene. Der Mann mit dem größten Vermögen weit und breit. Mein Freund Urfran wird euch sicher den Weg weisen können. Bis dahin ruht euch doch ein wenig aus.“*

Der Leibwächter Urfran führt euch zu einem kleinen Häuschen hinter Korgrims Behausung auf dem Hügel. Es ist nicht viel mehr als ein Schuppen und darin liegen gerade einmal ein paar alte Strohsäcke um darauf zu schlafen.

„Wenn ihr etwas braucht... Fragt mich bloß nicht.“

Schnaubt Urfran und stampft von dannen.

Finja bereits die Wirkung von Korgrims Helm und seine anderen magischen Gegenstände (Stock und Halskette) erkannt. Außerdem weiß sie, dass der Leibwächter plant die Gruppe nachts zu überrumpeln. Wenn die Helden kein Problem mit Magie und/oder Hexen haben, dann teilt sie ihnen dies alles auch mit. Ansonsten macht sie nur klar, dass es schwierig wird den Zwerg ohne Druckmittel zum Reden zu bringen und empfiehlt ihm den Helm, den Stab, oder das Amulett des Nachts zu entwenden, oder ihn gefangen zu nehmen.

Als der Leibwächter gegangen ist, sammelt Finja euch um sich und flüstert euch zu, dass sie gesehen hat, wie der Zwerg seine Halskette und seinen Stab festgehalten hat als er die Kutsche zum ersten Mal sah und dass sie glaubt, dass man ihn damit und mit dem reich verzierten Helm erpressen könnte. Ihr Plan ist zu warten bis die Nacht hereinbricht und dann zu versuchen ins Haus ein zu dringen. Das würde durch die Leibwächter nicht einfach werden, aber bisher hat sie nur drei gesehen und hofft, dass es auch nicht mehr werden. Wenn einer von euch gut klettern kann könnte er auf den Balkon im ersten Stock klettern und von dort ein Seil für die anderen herunter lassen. Von da aus müsste man dann weiter sehen.

Wenn ihre Helden zusagen, oder den Plan überdenken wollen, dann gestehen sie ihnen das zu. Sie sind der Meister. Wenn es vielleicht auch nur zwei Leibwachen mit Holzschwertern sind um ihre Gruppe von Bibliothekaren nicht zu verängstigen, dann passen sie die folgende Szene ruhig an.

Das Haus

Trophäenzimmer

Dort bewahrt Korgrim seine Jagdbeute und viele seiner Lieblingsgegenstände auf. Hier hängen viele Spiegel in allen Größen und Formen direkt neben Tierköpfen und anderen Körperteilen von der Wand, sodass der selbstverliebte Zwerg sich selbst betrachten kann. Beleuchtet ist der Raum nachts nicht, es liegen auf einem Schrank neben der Balkontür jedoch einige Kerzen. Der Boden ist mit einem weichen Teppich ausgelegt, der die Schritte der Helden dämpft, sodass jede Schleichen Probe um 4 Punkte erleichtert ist. Die Sichtverhältnisse sind durch den durch die Balkontüre und die Fenster scheinenden Mond Dämmerungsähnlich.

Schatzkammer

Die Schatzkammer ist gefüllt mit Kisten mit Eisenstücken in Dukaten, Silber, Heller und Kreuzerform darin, die nur zutage treten, wenn eine der Kisten geöffnet wird. Dort verwandelt der Paktierer die wertlosen Eisenstücke in falsches Gold, Silber, Kuper und Bronze, mit denen er seine Arbeiter bezahlt. Gestalten sie den Raum ansonsten nach ihren Vorlieben aus zum Beispiel könnte eine schwere Eisekiste, mit einem komplizierten Schließmechanismus am Ende des Raumes stehen, die allerdings fest verschlossen ist. Da Korgrim ein Paktierer ist und die nostrische Krone das Vermögen und Land von Frevlern für sich beansprucht wäre das entwenden des Inhalts der Kiste allerdings Hochverrat.

Auf dem Tisch direkt gegenüber der Wache liegt Korgrims Helm und sein Stab. Das Zimmer ist mit einer Fackel am Fenster beleuchtet, sodass der Schein der Flamme auch unter dem Türspalt hindurch im Trophäenzimmer sichtbar ist.

Schlafzimmer

Hier schläft Korgrim. Der Raum ist schlicht eingerichtet, da der geizige Zwerg kein Geld für seinen eigenen Luxus ausgibt. Auch nachts trägt er die Halskette, die er wie Helm und Stab als Paktgeschenk von seinem Herrn Tasfarelel erhalten hat. Außer dem Bett steht im Zimmer nur noch ein Schrank in dem sich ein Kettenhemd in Zwergengröße und Kleidung aus Stoff und Leder in Zwergengröße und ein Drachenschlägel befinden. Am Körper trägt Korgrim nichts außer einer Geldbörse mit 13 Dukaten und seiner Halskette. Gekleidet ist er in ein Leinenhemd.

Wenn sich ein Held dem Zimmer nähert wird Korgrim durch die Halskette aufgeweckt und versucht nach Hilfe rufend aus dem Fenster zu klettern. Wenn einer ihrer Helden schnell genug ist den Frevler ein zu fangen (d.h. er betritt innerhalb der nächsten Minute das Zimmer) muss eine einfache Raufen/Ringen Probe abgelegt werden, um ihn fest zu halten. Durch die Hilfeschreie sind allerdings schon die Wächter aus dem Wohnraum auf dem Weg nach oben. Sie tragen zwar nur Knüppel und Kurzschwerter mit sich, bekommen jedoch Verstärkung durch die Männer von Urfran, die genauso zahlreich sind wie die Heldengruppe.

Wohnraum

Dort steht ein mächtiger Eichentisch mit Stühlen ohne Lehne rund herum. Daran sitzen zwei Wächter mit Knüppeln und Kurzschwertern, die bei einem Glas billigem Wein Nachtwache halten. In einer Ecke des Raumes steht der Ofen in dem ständig Glut brennt.

Küche

Eine einfache Küche mit Herd, einem Tisch und Gemüse darauf. Es hängen an den Wänden Töpfe, Pfannen, Messer und Fleischerbeile.

Häuserkampf

Wenn die Helden kampferfahren sind, können sie ihnen den Hinweis geben, dass sie an der Treppe einen taktischen Vorteil haben. Dort können nur ein bis zwei Wachmänner gleichzeitig gegen die Gruppe kämpfen, während die sich zu viert neben der Treppe aufstellen kann. Zu fünft, wenn ein Bogen-, oder Armbrustschütze dabei ist. Der Tod Urfrans, demoralisiert die Wachleute so stark, dass sie Abzüge auf ihre Angriffs- und Parade Werte erleiden und sobald die Hälfte der Kämpfer kampfunfähig, oder tot sind geben die restlichen Verteidiger auf. Beachten sie beim Kampf auf jeden Fall die Regeln zum Kampf in der Dämmerung, oder in spärlich belichteten Räumen.

Wenn ihre Helden sich entscheiden Urfran und seinen Männern bei Nacht im Schuppen auf zu lauern und versuchen sie dort zu überwältigen, sind die Wachen im Haus in Alarmbereitschaft und Korgrim trägt seinen Helm und sein Kettenhemd, wird jedoch zunächst nicht gegen bewaffnete Streiter kämpfen, sondern versuchen die Helden mit Versprechungen von Geld zu locken. Finja durchschaut sein Spiel allerdings, denn sie erkennt seine dämonische Aura und kann den Helden auch sagen, dass er ein Paktierer ist.

Mit dem Angebot von Korgrims Reichtum lassen sich die Wächter übrigens nicht locken. Zu groß ist ihre Angst vor dem was ihnen droht, wenn sie das Erbe eines Paktierers antreten würden.

Wenn die Helden entweder Korgrim in seinem Gemach stellen, oder er im Wohnraum auf sie wartet legt er, in wahrer Bösewicht Manier, ein Geständnis ab:

„Was wollt ihr von mir ihr Unwürdigen? Geht's um diese dumme Ritterin vor hundert Jahren? Ja, ich hab ihr die Orks auf den Hals gehetzt. Was geht's euch an? Glaubt ihr denn allen Ernstes, dass Urfran euch lebend entkommen lässt?“

(Urfran hat ohne das Wissen seines Meisters gehandelt, wenn er die Helden im Schuppen schnappen wollte. Wenn er schon geschlagen ist, ahnt Korgrim dies also noch nicht.)

Zum Vorlesen: Wenn Korgrimm fällt, oder ihm jemand seine Halskette abnimmt

Plötzlich geht der massige Zwerg krachend zu Boden. Es scheint als ob seine Beine zu schwach wären ihn weiter zu tragen und er ächzt auf allen Vieren.

„Neeeein! *prust* Zu früh!“

Keucht er mit schmerzverzerrtem Gesicht und seiner Kehle entfährt ein dämonischer Schrei.

„Lass mich in Ruhe! Aaaaaaargh! Nein!“

Eine tiefe Stimme schallt durch das Haus und dröhnt wie Glocken aus schwerem Metall.

„Du schuldest mir eine Seele Korgrimm, Sohn des Ramkalosch Eisenbrecher. Die Bedingungen deines Vertrages sind erfüllt. Ich Zholvar, Herr des verderbten Goldes, fordere nun meinen Preis ein! Vergehe! Sterblicher Wurm!“

Der Zwerg bäumt sich auf und greift sich an die Brust. Mit einem furchterregenden Krachen bricht ein goldener Dorn von innen durch sein Kettenhemd hindurch und bohrt sich langsam durch sein Kinn. Immer mehr scharfe Spitzen schlitzten Blutige Löcher in die Haut des Dämonenpaktierers und Ströme von Blut tränken seine Kleidung. In einem letzten Aufbäumen wirft sich die Kreatur aus Gold zu Boden, ein blutbesudelter Stachel aus Metall dringt aus seinem Mund hervor und das letzte Röcheln verstummt. Mit angstgeweiteten Augen liegt die Leiche von Korgrim, Sohn des Ramkalosch vor euch.

(Neben ihm die langsam zu Staub zerfallende Halskette und sein zerbrochener Helm.)

Ende Teil II

Die Belohnung der Helden besteht aus den Waffen und Reichtümern die sie im Haus finden. Allerdings sollten sie vorsichtig sein was sie einpacken. Machen sie ihren Spielern klar, dass das meiste im Haus entweder verflucht ist, oder rechtmäßig dem Königreich von Nostria gehört. Korgrims besonders schöner Drachenschlägel kann nur von einem Zwerg richtig geführt werden (sonst AT/PA je um 2 Punkte erschwert), ist jedoch die Ein oder Andere (20) Dukate wert. Auch sein Kettenhemd ist im jetzigen Zustand noch gute 5 Silber wert und die Waffen der Wachmannschaft sind noch etwas weniger als der Listenpreis angibt wert. Wenn sie noch andere Gegenstände in Korgrims Haus packen wollen sei das ihnen als Spielleiter überlassen. Denken sie nur immer daran, dass er recht geizig war, vor allem was Luxus und andere Lebewesen anging.

Zur Vergabe von Erfahrungspunkten:

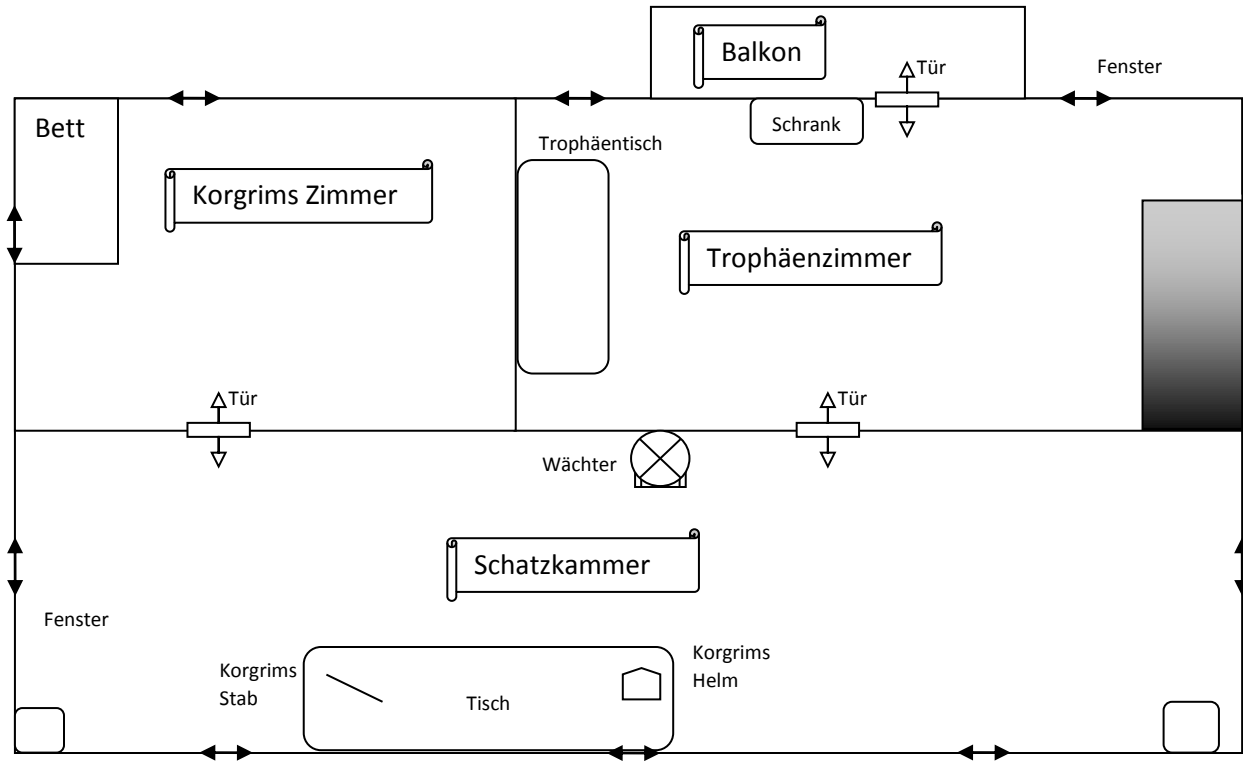
Die Empfehlung des Autors ist es wieder etwa 150 bis 200 AP zu vergeben.

Das bleibt aber wie gesagt in den Händen des Spielleiters. Wenn ihre Helden sich bis zum Erbrechen mit Eulbert geprügelt haben, oder der Magier sich von Finja Einblicke in die Repräsentation der Hexen hat eröffnen lassen (auch wenn das unüblich ist), dann vergeben sie ruhig etwas mehr Abenteuerpunkte.

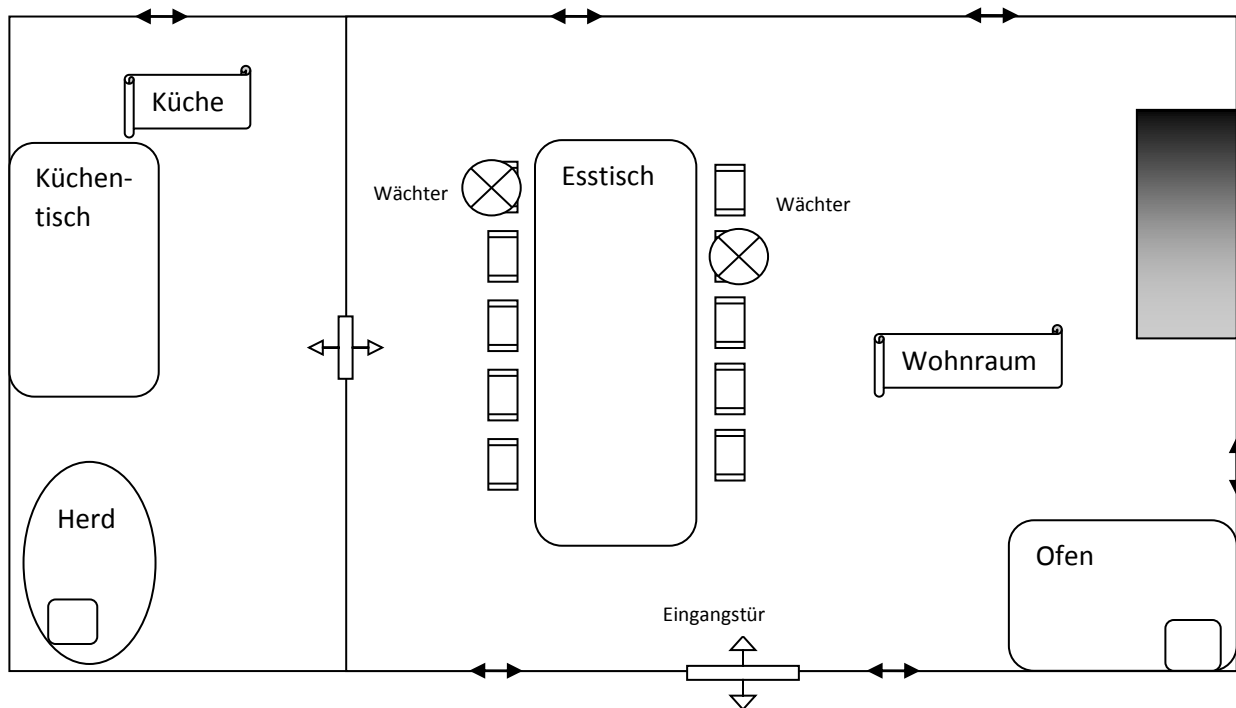
Aufräumarbeiten in Korgrims Haus würde der Autor auch gern dem Willen der Heldengruppe überlassen.

Ich hoffe „Die Verratene – Teil II“ war erquicklich.

1. Stockwerk:



Erdgeschoss:



Kampfwerte:**Urfran:**

AT	15	PA	14	LE	30	AU	30	KO	13
TP	1W+4	RS	2	Wunden					
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte									

Wachleute (insgesamt 5 bis 7):

AT	12/11	PA	10/10	LE	20	AU	20	KO	12
TP	1W+1/2	RS	0	Wunden					
Besonderheit: AT/PA werden um je 1 Punkt gesenkt wenn Urfran zu Boden geht. Die Waffen sind Knüppel/Kurzschwerter. Nach Meisterentscheid natürlich auch andere.									

Korgrim (kampfbereit):

AT	16	PA	8	LE	35	AU	35	KO	18
TP	1W+6	RS	4	Wunden					
Durch seinen Pakt verwandelt er sich langsam in eine Goldstatue. Das hohe Gewicht macht ihn so langsam, dass er nur eine Aktion pro KR hat.									