

## *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.

### Anmerkung zur Ausgestaltung von Korgrim dem Paktierer:

Die Beschreibung von Bösewichten ist etwas ehr persönliches, bei dem es vor allem darauf ankommt wer, oder was ihre Gruppe so richtig nervt, oder wütend macht. Daher sind die Vorlese-Passagen zu Korgrim sehr kurz und sollten durch den Spielleiter ergänzt werden. Auch sind die Schlusszenen (Abschnitt III) sehr kurz gehalten, was nur der Gesamtlänge des Abenteuers zugutekommt. Wenn die Präferenzen ihrer Gruppe eher zu länglichen Schlusszenen gehen, dann strecken sie den Aufenthalt an Korgrims Mine einfach um ein, oder zwei Tage, in denen die Helden versuchen können dem Paktierer z.B. durch Aufwiegeln der Bergarbeiter aus seiner Mine Herr, oder den Diebstahl seiner Artefakte Herr zu werden. Um das Abenteuer jedoch nicht zu sehr in die Länge zu ziehen ist die Schlusszene stark gekürzt.

### 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

### 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)
- 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 Abenteuers. Klein, gemein, rücksichtslos und nur auf seinen eigenen Vorteil bedacht ist der abtrünniger Rondrageweiheter, 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 40 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 anhnglich 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 Rckkehr der Helden und bietet ihnen ein Nachtlager in dem Wachhaus an der Brche an. Ist einer der Helden adelig wird er ihm natrlich sein eigenes Bett anbieten. Wenn die Helden ihren vollstndigen 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 Ausrstung und Tiere der Gruppe zu kmmern. Er ldt die Helden zum Abendmahl ein. Aufgetischt werden Kse, getrockneter Schinken und Brot, aber dazu gibt es reichlich Met und Gesang. Mochten die Helden mit den jungen Gardisten Karten, oder Wrffelspiele spielen gehen sie fr das Brett/Kartenspiel Talent der Jungen von folgenden Werten aus: 12/12/11 TaW 5

Die Betten im Wachhaus sind gut, Sie knnen also getrost einen Punkt auf die nchtliche Regeneration aufschlagen, sodass die Helden 1W6+1+Mod. LeP/AsP regenerieren. Sollte jemand Wunden erlitten haben, die die Gruppe nicht selbst versorgen kann bernimmt das der Wundscherer, der Teil der Besatzung ist gegen ein Entgelt von 2 Silbertalern (oder eben kostenlos). Proviant in Form von Kse, Brot und Met kann fr 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 Frhstck, 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 wnschen euch Praios und Rondras Segen auf eurer Reise. Nach Joborn sind es etwa 50 Meilen, doch ihr seid zuversichtlich, dass sich unterwegs Mglichkeiten zur bernachtung 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 bestohlen. Würfeln sie eventuell die ein, oder andere verdickte IN-Probe um fest zu stellen, ob ein Held bemerkt, dass ihm gerade ein Kind etwas aus der Tasche ziehen will, oder dass Finja das teure Amulett 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 aufschlagt 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.

*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. Findet trotzdem irgendwie heraus, was Korgrim weiß. Er lebt bei seiner Mine im Wald nicht weiter als zehn Meilen südlich von hier.“***

*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	10 Silber	4 Stück
Rotwild Fell	9 Silber	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.

## **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 Bäckentaschen 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 die Straße entlang, auf der ihr einen Hügel hinauf fahrt.*

*Als ihr auf der Kuppe 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 befinden sich ein paar schmutzige Häuschen am Waldrand neben dem Hügel auf dessen höchstem Punkt ein zweistöckiges Haus aus dunklem Holz und Gestein steht.*

*Ihr hört eine unangenehme, kratzige Stimme schreien:*

**Korgrim:** *„Was soll das heißen du fühlst dich nicht gut? 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 nach vorne 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.

Selbst wenn die Helden ablehnen wird Korgrim ihnen Logis anbieten. Er ahnt jedoch bereits, dass die Helden nichts Gutes im Schilde führen. Urfran wird sie dann zu einer kleinen Hütte hinter dem Haus führen, wo die Gruppe vor Wind und Regen geschützt ist. Nachts stellt er einen Wachmann vor die Türe um sicher zu gehen, dass niemand ungesehen das Gelände verlässt, oder sich dem Haus nähert. Alles was die Helden essen, oder trinken (Verpflegung gibt es nur im Dorf am Fuß des Hügels, ein Weg von etwa 2 SR) müssen sie bezahlen.

Kleines Stück Brot (alt)	1 Heller
Flasche alte Milch	1 Heller
Bier	2 Heller

Der einfachste Weg das Abenteuer zu beenden, ist es noch in der Nacht den Wachmann vor der Hütte aus zu schalten und ins Haus einzudringen (entweder über den Balkon, oder durchs Erdgeschoss) um Korgrim zu verhören/gefangen zu nehmen. Auch in anderen Lösungswegen ist eine Darstellung des Hauses sinnvoll, daher findet sich diese am Ende des Abenteuers. Wenn die Helden weniger aggressiv sind und bis zum nächsten Morgen warten, finden sie Lösungswege im Abschnitt: Alternative Wege.

## **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 Tasfarel 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 Kurzscherter 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 Kurzschertern, 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.

## **Kampf:**

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. Ein Magier mit Hellseh-Fähigkeiten erkennt allerdings leicht seine verdorbene dämonische Aura und selbst nicht magisch begabte Spieler riechen seinen Schwefelgeruch.

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?“***

## Alternative Wege:

Zum Vorlesen: Am nächsten Morgen

*Noch bevor die ersten Sonnenstrahlen sich durch die Baumwipfel stehlen werdet ihr von lauten Hammerschlägen auf Gestein aufgeweckt. Die Arbeit in der Eisenerz Mine hat bereits begonnen und ihr hört das Schufden der Arbeiter.*

Lassen sie die Gruppe das Minengelände etwas erkunden und machen dabei klar wie elend es den Bergarbeitern geht. Die meisten sind noch recht jung, nur wenige scheinen älter als vierzig. Manche tragen kaum noch Lumpen und werden von Wachmännern, die weiter oben in der Grube stehen beobachtet. Auf vierzig Minenarbeiter und Arbeiterinnen kommen sieben Wachmänner mit Knüppeln und Kurzschertern.

Im Dorf sieht es nicht viel besser aus. Die Bewohner gehen gebückt und husten vom dicken Rauch, der aus der Eisenschmelze kommt. Direkt neben dem Schmelzofen ist die Zahlstelle, die auch Brot und Lebensmittel zu übersteuerten Preisen (1 Heller für ein mickriges Stück Brot und genauso viel für etwas Milch, s.o.) verkauft.

Wenn jemand mit den Minenarbeitern, oder Dorfbewohnern sprechen will, gehen die schnell weiter um nicht von den Aufsehern gesehen zu werden wie sie mit Fremden sprechen. Die Menschen haben Angst vor Korgrims Wutausbrüchen und verhalten sich deshalb still. Wenn ein Held heilkundig ist bemerkt er, dass absolut alle Minenarbeiter an Kurzatmigkeit leiden, was selbst für diesen Beruf seltsam ist. Wenn ein Held sich zum Frühstück etwas Brot kauft und Wechselgeld heraus bekommt, notieren sie die Anzahl der Münzen und ziehen sie dies von seinen Lebenspunkten ab. Die Schwächung ist jedoch erst ab 5 LeP bemerkbar. Eine magische Begutachtung der Umgebung ergibt, dass die Münzen in den Beuteln der Menschen ein schwaches magisches Leuchten von sich geben. Bei genauerer Betrachtung tritt die dämonische Natur der Magie zutage und eventuell auch die Domäne Tasfarelels/Zholvars.

Zum Vorlesen: Die Mine

*In der Mine seht ihr, dass die meisten Arbeiter ausgezehrt und fahl sind. Manche schleppen sie wie Gerippe durch die Grube und tragen trotzdem Säckeweise Eisenerz über hunderte Schritte von Holzplanken nach unten zum Dorf, wo zwischen den Häusern ein dunkel rauchender Schmelzofen steht. Aus der Ferne könnt ihr Korgrim sehen, der mit seinem Leibwächter durch die Mine geht und zu langsame, oder leicht beladene Arbeiter mit seinem Stab antreibt. Über der gesamten Szenerie liegt rostiger Staub durch den viele der Arbeiter husten und keuchen.*

Nun liegt die Entscheidung wie sie vorgehen wollen bei ihren Helden. Es ist durchaus möglich Korgrim direkt zu stellen und ihn noch in der Mine an zu greifen. Jedoch wird er dann kein Geständnis ablegen, weil er sich durch die Arbeiter beobachtet fühlt. Dies ist jedoch der einfachste Kampf, denn die Wächter aus der Mine treffen erst nach 10 KR ein. Sobald die Bergarbeiter bemerken, dass jemand Korgrim angreift, stürzen sie sich mit Wutgeschrei mit in den Kampf gegen Urfran und Korgrim. Auch wird kein Wächter mehr seinem Herrn zu Hilfe eilen, wenn der und Urfran gefallen sind.

Eine weitere Möglichkeit ist es ihn zu einem Handels/Verkaufsgespräch zu bitten und ihn damit von den Arbeitern weg zu locken. Dies würde ihn allerdings misstrauisch machen und er nimmt mindestens fünf seiner Wachleute mit um ihn zu bewachen. Sobald die Helden mit ihm und den Wachen allein sind, warnt ihn seine Halskette vor der Gefahr und er lässt die anderen Wachen rufen. Jedoch wird er das Geständnis ablegen, wenn die Helden ihn direkt auf das Schwert ansprechen.

Auch möglich ist es Feuer ans Haus zu legen. Lassen sie ihre Helden eine Menschenkenntnisprobe +6 würfeln. Bei Erfolg erzählen sie ihnen, dass Korgrim seine Schätze zwar nicht wichtiger sind als sein Leben, dafür aber wichtiger als das Leben anderer. Deshalb würde er wahrscheinlich bei einem Feuer in seinem Haus alle Wachleute abkommandieren um es zu löschen und wäre für kurze Zeit unbewacht. In dieser Zeit könnte man ihn entführen. (Die Wachleute rennen vor. Der langsame Korgrim bleibt zurück)

Auch ist es möglich die Eisenmünzen, die durch die dämonische Macht verwandelt wurden mittels eines „Verwandlung Beenden“, eines „Tasfaraelbann“ oder „Pentagramma“ zu entzaubern. Damit ließen sich die Bergarbeiter und Dorfbewohner gegen den Paktierer aufwiegeln. Wenn das getan ist, wäre nur noch eine Brandrede vor den Arbeitern (Überreden +2, oder Überzeugen -2) nötig um für einen Aufstand zu sorgen. Während dieser Rede müssten allerdings die Helden die nicht reden den Redner vor zumindest 3 Wachleuten schützen, die versuchen werden ihn unschädlich zu machen. Wenn das geschafft ist, ziehen die Arbeiter mit Spitzhacken und Hämmern zu Korgrims Haus und wollen ihn und seine Leibwächter aufknüpfen. Um zu verhindern, dass Korgrim getötet wird, ohne ein Geständnis über seine Frevel abgelegt zu haben, muss wieder eine Überreden Probe, diesmal um 4 Punkte erschwert abgelegt werden.

Zum Vorlesen: Das Dorf

*Etwa einhundert Schritt von Korgrims Haus liegen die Häuser der Arbeiter. Es sind kleine Hütten aus Steinen und Lehm, in denen die etwa vierzig Bergleute wohnen. Die Dächer sind löchrig, an manchen Stellen mit Stroh und großen Farnwedeln gestopft und die Fenster sind mit gewachstem Papier verhängen, das braun ist vom Staub der Mine und dem Ruß des Schmelzofens, der hinter den Häusern aufragt. An einem etwas größeren Haus ist eine kurze Schlange Menschen zu sehen, die vor einem vergitterten Fenster warten. Dort scheint die Bezahlung der Arbeiter ausgegeben zu werden. Die Wartenden erhalten einige wenige Münzen und ziehen ihrer Wege, oder gehen zum nächsten vergitterten Fenster am gleichen Haus und kaufen sich etwas Brot und Milch. Auf den Schlammigen Wegen laufen einige Hühner umher und hinter einer Hütte sind Ziegen zu sehen.*

Die Bewohner des Dorfes dürfen sich nicht mit den Helden unterhalten. Werden sie etwas gefragt antworten sie nicht. Werden sie bedrängt laufen sie davon. Wenn ihre Helden einen der Bewohner schnappen und verhören wollen, müssen sie sich entweder vor den Wächtern verantworten, oder bekommen nur folgende, oder eine ähnliche Antwort:

***„Bitte! Lasst mich! Ich darf nix sagen! Die bring' mich um wenn ich nicht zur Arbeit komm! Bitte! Lasst mich gehen!“***

Wenn die Helden versichern, dass Korgrim ihm/ihr nichts antut:

***„Das könnt ihr nicht! Bitte! Er hat seine Ohr überall! Ich hab Frau/Mann und Kind. Wenn ich nix arbeiten müssen die hungern!“***

Alle Arten von Folter die über Schütteln hinausgehen lassen die kraftlosen Männer und Frauen ohnmächtig werden.

Wenn ihre Helden sich länger mit den Dörflern beschäftigen, werden sie bemerken, dass es eine alte Frau gibt, die Wunden verpflegt und weniger entkräftet scheint als die anderen Dorfbewohner. Diese Frau ist „Jirna“. Sie kann den Helden sagen was die Anderen gegen Korgrim aufbringen würde und dass er kein Göttertreuer Mann/Zwerg ist. Wenn sie angesprochen wird antwortet sie zunächst nur:

***„Ingrimm zum Gruße. Nicht hier unter freiem Himmel. Seht ihr denn nicht, dass einer alten Frau der Rücken schmerzt? In meiner Hüttenach Sonnenuntergang.“***

Sollten die Helden den Wink verstanden haben und kurz nach Sonnenuntergang zu Jirnas Hütte kommen, ist die Tür nur angelehnt und sie können eintreten.

Zum Vorlesen: Jirnas Hütte

*Als ihr die Tür zur Hütte öffnet, steigt euch der Duft von Kräutern in die Nase und ihr hört das Knistern eines kleinen Feuers im Inneren. Der Raum in den ihr kommt ist vollgestopft mit verschiedensten Utensilien. Töpfe, Pfannen, Nähzeug, Tücher und Kräuter hängen in Bündeln, oder einzeln von den Wänden. Auf dem großen Tisch in der Mitte des Raumes liegt neben Kartoffeln und Zwiebeln ein kleiner Haufen Münzen. Über dem Feuer kocht eine Suppe.*

***„Kommt herein kommt herein. Es hat euch doch hoffentlich niemand gesehen?“***

*Die alte Frau kommt euch entgegen und wirft nachdem ihr eingetreten seid die Tür hinter euch zu.*

Jirna ist eine alte Frau deren Mann sein Leben lang in der Mine gearbeitet hat sie hat schon dort gewohnt bevor Korgrim kam und ist die einzige im Dorf die sich noch offen gegen ihn ausspricht.

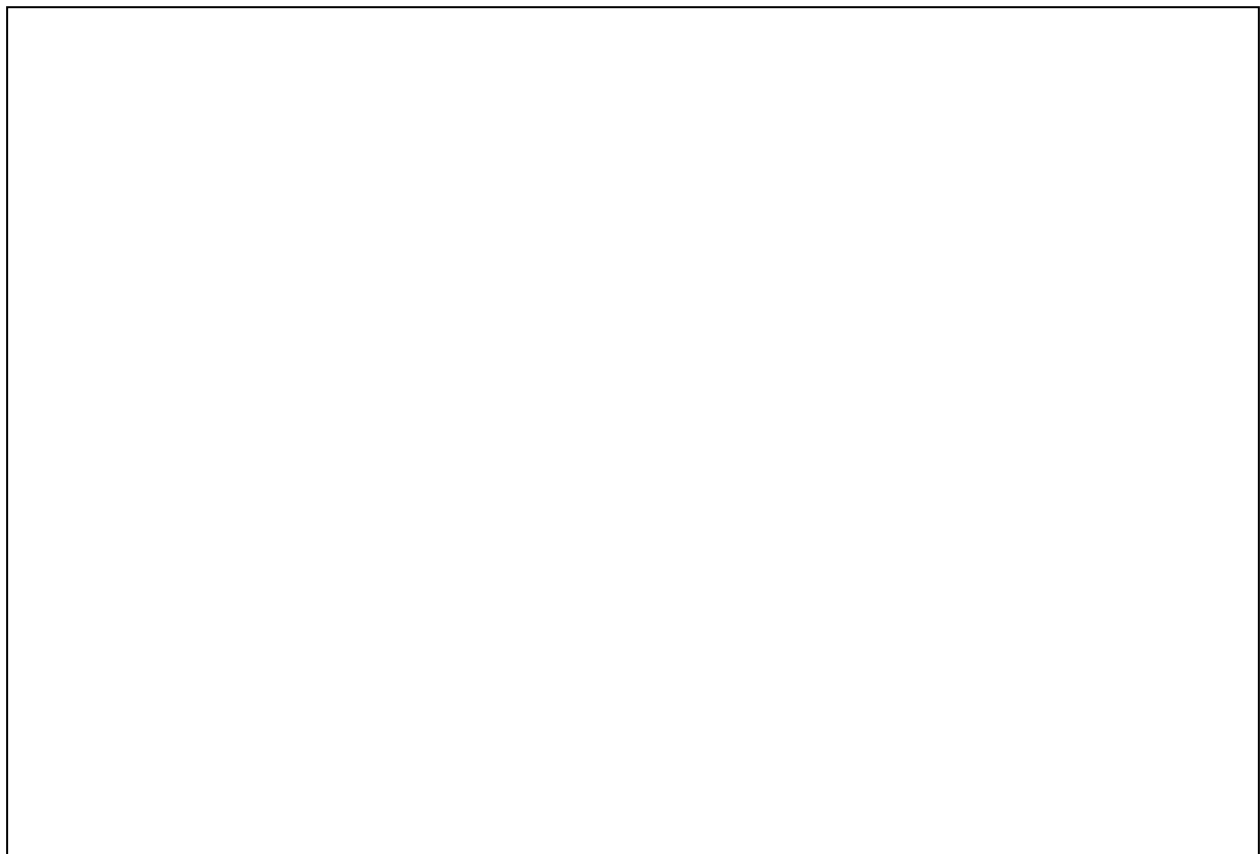
Sie hat einige der Münzen gesammelt fragt die Helden ob sie diese untersuchen wollen. Selbst hat sie keine Goldmünzen, doch sie besitzt eine Waage, auf der die Helden feststellen können, dass die Münzen nicht aus echtem Silber/echtem Kupfer/echter Bronze sind. Außerdem hat sie beobachtet wie die Münzen die Arbeiter schwächen. Immer wenn Zahntag ist sind alle am darauffolgenden Tag müde, träge und wirken krank.

Außerdem kann Jirna von Korgrims Tobsucht ein Lied singen und weiß wie groß seine Gier nach Reichtümern ist. Wenn die Helden nach Ansatzpunkten suchen um ihn zu erpressen, oder zu schwächen, kann sie ihnen Helm, Stab und Halskette nennen. (Tasfaralels Paktgeschenke) Außerdem weiß sie, dass die Wächter nachts im Zahlhaus schlafen und nur immer je drei Leibwächter bei Korgrim bleiben. (Diese können zwar Urfran und die anderen rufen, bis sie da sind dauert es allerdings eine Minute)

Letztlich sollten sie klar machen, dass irgendetwas mit Korgrim nicht stimmt, sodass selbst der faulste Magier nun einen Hellsichtzauber sprechen sollte, bzw. der tumbste Söldner begreift, dass der Zwerg wahrscheinlich mit dem Teufel im Bunde steht.

Mehr Hinweise finden die Helden, wenn sie ins Gebäude des Schmelzofens einbrechen wofür eine Probe auf Schlösserknacken -3 mit einem Stock, Schwert, oder Dolch erforderlich ist (das Schloss ist ein aufgelegter Riegel) und dort herumstöbern. In einer verschlossenen Kiste (Schlösserknacken +2, Dietrich oder Haarnadel erforderlich) finden sie Stempel zum prägen der Münzen, aus denen Korgrim die Bezahlung seiner Arbeiter macht.

Ab hier ist Improvisationstalent gefragt, wenn sie sich Hinweise auf Korgrims Frevelei ausdenken wollen, die sie bei Bedarf streuen können findet sich hier etwas Platz dafür:

A large empty rectangular box with a thin black border, intended for the player to write their own improvisations or hints related to the game scenario.

Zum Vorlesen: Wenn Korgrimm im Kampf fällt, oder nachdem er ein Geständnis ablegt

*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 zu Staub zerfallende Halskette, sein zerbrochener Helm und Stab.)*



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 zu vergeben.

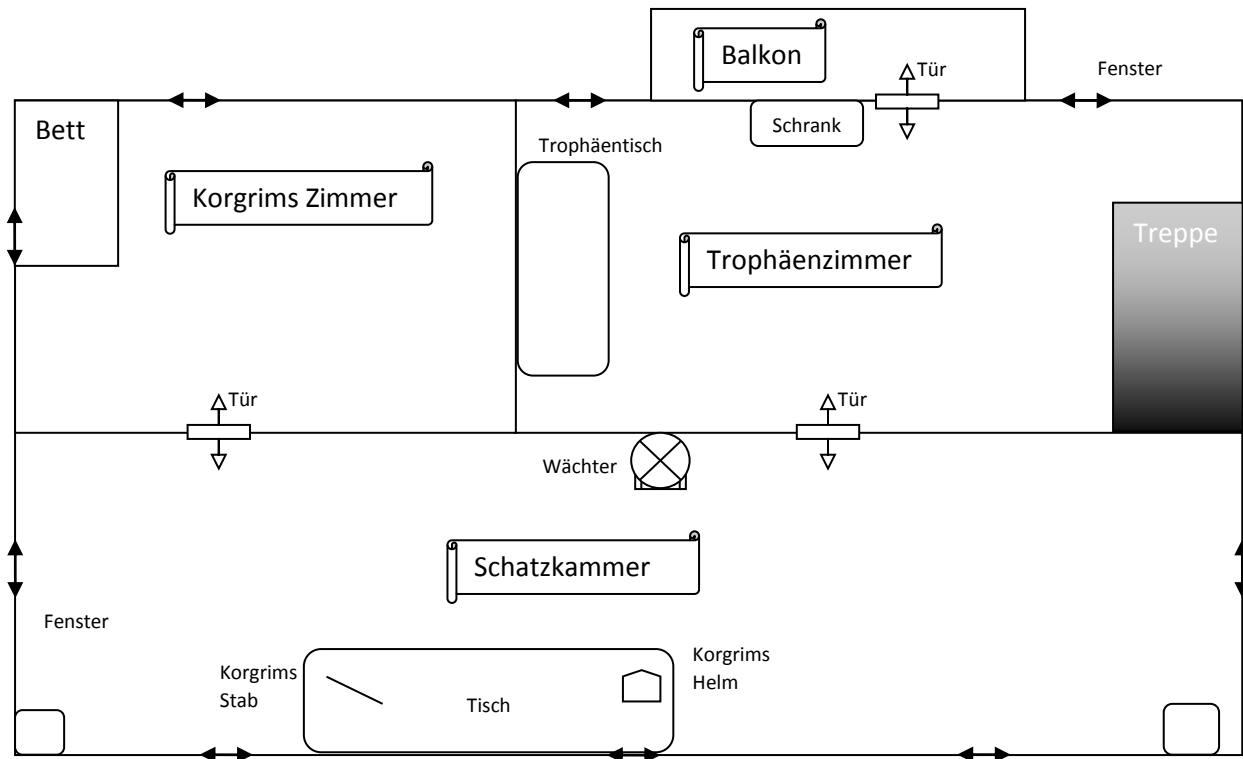
Das bleibt aber wie gesagt in den Händen des Spielleiters. Wenn ihre Helden sich bis zum Erbrechen mit Eulbert geprügelt haben, oder der Magier sich in die Geheimnisse des blutigen Goldes vertieft hat, dann vergeben sie ruhig etwas mehr Abenteuerpunkte.

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

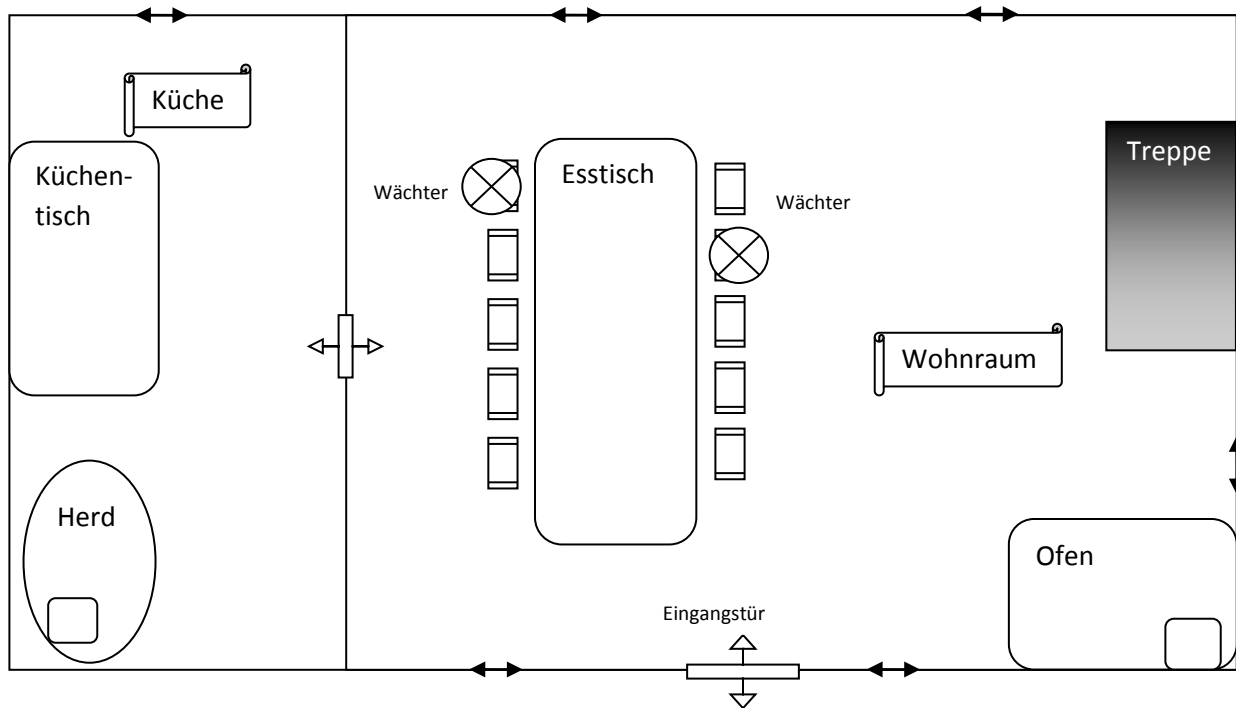
Ich hoffe „Die Verratene – Teil II“ war erquicklich.

Anlagen:            Grundriss von Korgrims Haus  
                          Der Schmelzofen  
                          Zeichnung des Dorfes  
                          Kampfwerte

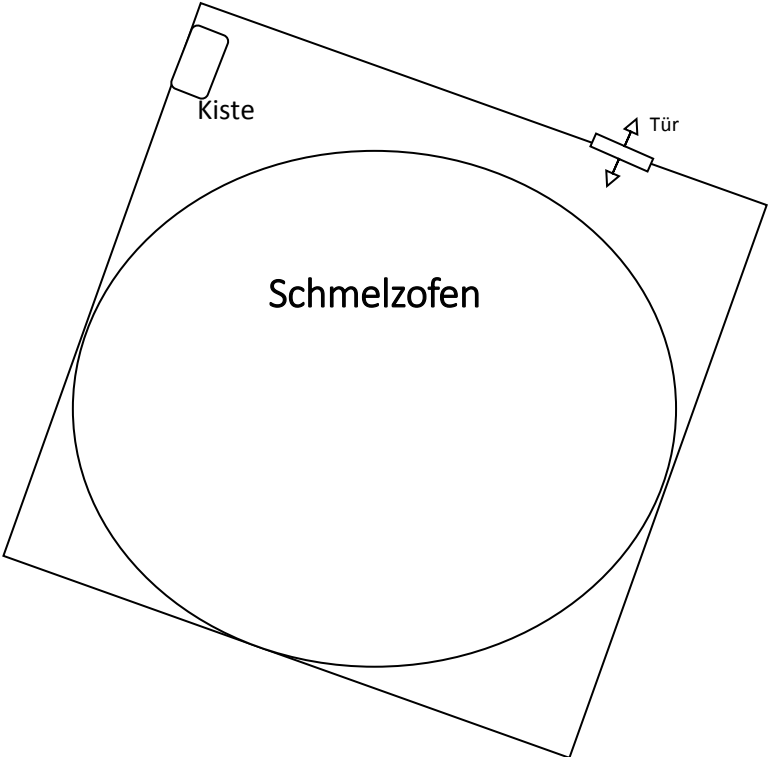
### 1. Stockwerk:



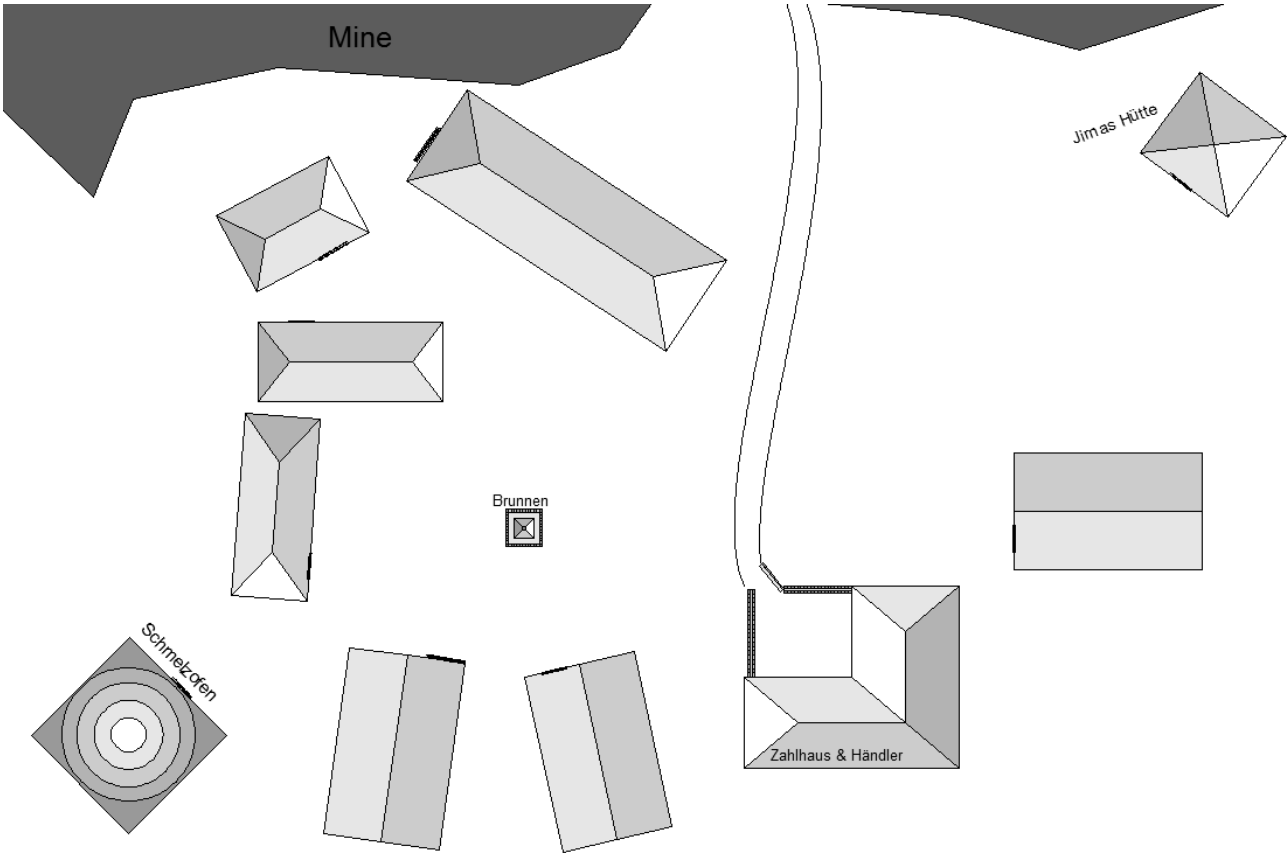
### Erdgeschoss:



Schmelzofengebäude:



Dorf:



**Kampfwerte:****Urfran:**

AT	15	PA	14	LE	30	AU	30	KO	13
TP	1W+4	RS	2	Wunden				GS	8
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	1	Wunden				GS	8
Besonderheit: AT/PA werden um je 1 Punkt gesenkt wen Urfran zu Boden geht. Die Waffen sind Knüppel/Kurzschwerter. Nach Meisterentscheid natürlich auch andere.									

**Bergarbeiter:**

AT	10	PA	8	LE	20	AU	15	KO	11
TP	1W+6	RS	0	Wunden				GS	7
Besonderheit: AT/PA werden um je 1 Punkt erhöht wen Urfran zu Boden geht. Die Waffen sind: Spitzhacken									

**Korgrim (kampfbereit, mit Drachenschlägel):**

AT	16	PA	8	LE	35	AU	35	KO	18
TP	1W+6	RS	4	Wunden				GS	3
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. Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag									

**Korgrim (nur mit Stab):**

AT	18	PA	6	LE	35	AU	35	KO	18
TP	1W+2	RS	4	Wunden				GS	4
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. Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag									

**Eulrich:**

AT	23	PA	21	LE	38	AU	35	KO	17
TP	2W+4	RS	3	AW	19			GS	8
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Niederwerfen, Meisterparade, Ausweichen I, II & III, Klingenturm, Klingenturm, Binden, Befreiungsschlag, Halbschwert Ausrüstung: Rondrakamm (TP +1 aus KK & +1 aus guter Fertigung), Kettenrüstung									