

Von MARIO ROGOWSKI

SPIELHILFE: ZWISCHEN SALAMANDERSTEINEN UND RATHIL

DAS GRENZLAND

Ergänzende Regionalbeschreibung

FANPRODUKT



DAS GRENZLAND

Zwischen Salamandersteinen und Rathil

Eine ergänzende Regionalbeschreibung für
Das Herzogtum Weiden / Schild des Reiches
Das Land der Elfen / Aus Licht und Traum

Von

Mario Rogowski

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH. Nutzung der Grafiken aus dem Heldenatelier Fanpaket unter der Creative Commons BY-NC-Lizenz. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses Spiele-Markenzeichen nicht gestattet. Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.





Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	4
Geographische Grenzen.....	5
Das Grenzland für den eiligen Leser.....	5
Die Landschaft.....	7
Südwestlich von Hardorp.....	8
Nordwestlich von Hardorp.....	8
Nordöstlich von Hardorp.....	9
Südöstlich von Hardorp.....	10
Reisewege.....	11
Siedlungen.....	12
Hardorp.....	13
Handelsgüter in Hardorp.....	15
Niritul.....	16
Szenarioideen.....	18
Der Findling.....	18
Der Wutrote Wimmerer.....	19
Herrscher von Hardorp.....	19
Herr von 1000 Hufen.....	21
Kleinod in den Katakomben.....	21
Rindergold.....	22
Zerbrochene Klingen.....	22

VORWORT

Sehr geehrte Spielleiterin, sehr geehrter Spielleiter,

Das Land der Elfen, wie es in **LDSA** Seite 38ff. und **WDSA** Seite 44ff. bzw. **GA** Seite 38ff. offiziell beschrieben wird, beinhaltet eigentlich auch die kleine Landmasse nördlich des Rathil, um die es hier im folgenden gehen soll, doch findet sich dort keinerlei erklärender Text dazu. Auch die Regionalspielhilfe **Schild des Reiches** erwähnt das Gebiet nur kurz. Diesen mißlichen Umstand wollte ich beheben – zumal das Erstellen einer Spielhilfe zur Hardorper Ebene samt den dort bekanntesten Siedlungen Hardorp und Niritul mir als eine ebenso spannende wie fordernde Aufgabe erschien. Bedauerlicherweise fehlte mir die nötige Zeit, um dieses Hobbyprojekt so fertig zu stellen, wie es meine Planungswünsche vorsahen. Und jetzt, mit dem Erscheinen des Abenteurers **STURMGEBOREN**, scheint eine inoffizielle Spielhilfe zu dieser Thematik ohnehin obsolet zu sein – um so mehr, wenn diese unvollständig daherkommt.

Dennoch habe ich mich nach einiger Überlegung dazu entschlossen, das Produkt trotz der vielen Lücken zu veröffentlichen – in der Hoffnung, daß die wenigen Texte, die nun schon einmal existieren, eventuell die eine oder andere interessante Anregung beinhalten und vielleicht als eine weitere, kleine Quelle der Inspiration dienen mögen.

In diesem Sinne, viel Freude bei der Lektüre!

P.S.:

Gerne dürfen mir auch andere Hobby-Autoren ihre Ideen zum Grenzland via E-Mail zusenden (mandavarwin@aol.com), auf das ich diese Texte – natürlich unter namentlicher Nennung des jeweiligen Autors – hier einbinde.

Mario Rogowski, Berlin im Dezember 2012



GEOGRAPHISCHE GRENZEN



Das Grenzland

(Für den eiligen Leser)

Geographische Grenzen: Fluß Mandlaril, Salasanvar (Vorgebirge der Salamandersteine), Westrand der Roten Sichel und Fluß Rathil (natürliche Grenze zum Herzogtum Weiden).

Landschaften: Grasbewachsene, meist sandige Steppen; zumeist kahle Hügel; zuweilen sumpfige Niederungen; kleine Mischwälder.

Gebirge: Die von Elben bevölkerten südöstlichen Ausläufer der Salamandersteine sowie die westlichen Hänge der von Goblins beherrschten Roten Sichel.

Wichtige Gewässer: Rathil (natürliche Nordgrenze Weidens), Mandlaril (aus den Salamandersteinen herabströmender, nordöstlicher Zufluß des Neunaugensees), einstmals auch Tensharil (entschwundener Fluß der aus den Westhängen der Roten Sichel strömte)

Geschätzte Bevölkerungszahl: ca. 1100 Menschen (Gemisch aus Mittelreicher und Svelltländer, vereinzelt Nivesen, Norbarden, Bornländer), ca. 10.000 Goblins (hauptsächlich in bzw. an den Westhängen der Roten Sichel), einige hundert Elben (südöstliche Salamandersteine), Zwerge und Orks sind bis auf wenige Ausnahmen nur als Reisende anzutreffen.

Wichtige Siedlungen: Hardorp, Niritul

Wichtige Verkehrswege: 'Rotpaßstraße': Desolate Landstraße von Rathila über Hardorp bis Travingen; 'Elbenbogen': Überwucherter Karrenweg von Donnerbach über Hardorp nach Sinopje; 'Uddenstraße': Von Rathila bis Uddenberg reichender Karrenweg am Nordufer des Rathil.

Vorherrschende Religion: Je nach Kulturzugehörigkeit minderstarker Zwölfgötterglaube (insbesondere RONdra/KOr, EFFerd, TRAvia, FIRun/IFirn, PERaine), goblinischer Götzenkult, verbreiteter Aberglaube, Faustrecht.

Herrscher: Vorrangig natürlich die Elben, wenngleich davor gewarnt wird daß die Goblins ihnen die Vorherrschaft streitig machen – und auch die RONdrakirche hat einen wachsamen Blick auf das Grenzland. Tatsächlich gibt es aber niemanden, der sich für das Gebiet ernsthaft interessiert.

Landeswappen/-symbol: Keines

Sozialstruktur: Freiheitsliebende Leute und/oder Aussteigertypen (Menschen), die allesamt ein Problem mit autoritären Institutionen bzw. Personen haben und sich ein besseres(?) Zuhause aufbauen wollen. Respekt/Anerkennung erwerben Personen die anpacken können und allgemein viel Können/Wissen. Frauen und Männer sind gleichgestellt; Matriachart bei den Goblins.

Wichtige/Einflußreiche Persönlichkeiten: Norbarden-Sippe *Navanoskje*, *Ungra Maala* (Goblin-Schamanin), Adelshaus 'von Rüterbach' (**Steinzeichen** S. 44), *Sarhild von Birsenburg* (**AB #143** S. 6 + **AB #152** S. 4)

Lokale Helden, Heilige, mysteriöse Gestalten: *Heleon* (RONdra-Heiliger), *Gmorlai Luundra* (Goblin-Schamanin), *Inguldir der Alte* (Druide), *Fwarendir Flammenhaar* (der 'Löwenelf' vgl. **Aus Licht und Traum** S. 112)

Rätselfhafte Örtlichkeiten: Mysteriöse Kammern und Gänge unter Hardorp; Steinkreis in der Basiliskensenke; Bernsteinstele im Luchsentann; Aquamarinstele in Niritul

Quellen: **Auf Elfenpfaden** (Abenteuer-Anthologie), **Aus dunkler Tiefe** (Roman), **Aventurischer Bote** (Die 'DSA Zeitung'), **Des Elfenkönigs Zaubermacht** (Soloabenteuer), **Lexikon, Schild des Reiches** (Regionalbeschreibung), **Steinzeichen** (Abenteuer-Anthologie)



Der kleine, wenig belebte Landstrich zwischen *Salasanvar*¹ und *Mithrida*², dem Fluß *Rathil*³ und dem mysteriösen *Pandlarin*⁴ – in den der kleine Fluß *Mandlaril*⁵ mündet – wird sowohl von den Weidenern als auch den hier lebenden Menschen *Hardorper Ebene* genannt. Für die Elben hingegen ist das Gebiet nur *Zerbiunda*⁶, während es Reisende schlicht als „Das Grenzland“ betiteln. Und so unpassend erscheint letztere Bezeichnung bei näherer Betrachtung auch gar nicht zu sein.

Denn hinter den von Elben beherrschten Salamandersteinen liegt das Nivesenland, das Bornland reicht bis an die Ostseite der Roten Sichel heran, der Rathil ist die natürliche Grenze des Herzogtums Weiden, und jenseits des Pandlarin beginnt das Svelltland (welches selbst außerhalb des einstigen Svelltischen Städtebundes als von Orks kontrolliert angesehen werden kann).

Allgemein wird am südlichen Fuß der Salamandersteine auch die Grenze zwischen der von Elfen geprägten Kultur und den von Menschen bewohnten Gebieten gezogen, so daß der Begriff doppeldeutig ist.

Zur als 'Grenzland' deklarierten Landschaft müßte eigentlich die gesamte schmale Landstrich zwischen Donnerbach und dem Fluß Mandlaril gezählt werden, doch wird hier davon ausgegangen, daß der dortige Einfluß von Elben und Rondrakirche (letztere bezeichnen das Gebiet als *Dominium Donnerbach*) zu stark ist, um wirklich als Niemandsland zu gelten⁷.



Die oben angegebene (geschätzte) Bevölkerungszahl klammert somit Donnerbach als auch Uhdenberg aus. Es ist also lediglich ein Ausschnitt aus einer größeren Region, ähnlich einer Baroniebeschreibung – nur ohne Baron.

Übrigens: Wertvolle Bodenschätze lassen sich hier ebenso wenig finden wie ein strategischer Nutzen entdeckt werden konnte, so daß der unbedeutende, recht einsame Flecken – der höchstens im westlichen Bereich leidlich fruchtbar zu nennen ist – praktisch unangetastet bleibt und bisher noch niemand rechtlichen Anspruch darauf erhoben hat⁸.

¹ Bezeichnung der Elben für das Vorgebirge der Salamandersteine; vgl. **Auf Elfenpfaden** Seite 58

² Mythologische Bezeichnung der Roten Sichel

³ Isdira: *Strom der Feinde* (markiert die Nordgrenze des Herzogtums Weiden)

⁴ Bezeichnung der Elben für den Neunaugensee

⁵ Isdira: *Zauberwaldstrom*; vgl. **Geheimnisse der Elfen** Seite 61 (aus der Box **DSLW**) und **Lexikon des Schwarzen Auges** Seite 162 +178 (setzt sich zusammen aus **mandra** = Zauber und **la** = tiefer Wald sowie **ril** = unheimlicher Fluß; die gebräuchliche Form ist **awa** = Fluß).

⁶ Isdira: Zerstörtes Auenland

⁷ Näheres zum *Dominium Donnerbach* siehe **Schild des Reiches** Seite 47 - 50

⁸ Das mag sich vielleicht eines Tages ändern wenn – so Sie dies wünschen, werter Spielleiter – z.B. die Goblins zufällig etwas aus ihrer Vergangenheit entdecken (etwa einen mannshohen Wildschweingötzen im Wald), die Elben den kargen Landstrich urplötzlich von Menschen räumen wollen, weil der Baumbestand durch Holzfäller rapide abnimmt (einst war das Gebiet weit mehr von dichtem Wald bedeckt) oder ein uraltes Schriftstück, das unvermittelt auftaucht, besagt, daß ein bornischer Adliger hier einst eine Baronie gegründet hatte (so daß die Bronnjaren nun dieses Landstück für sich beanspruchen). Letzteres ist bereits auf Weidener Seite bei der Baronie Nissingen geschehen – siehe Fußnote in **SH Herzogtum Weiden** Seite 23).



DIE LANDSCHAFT

Das unwirtliche, geradezu öde Niemandsland nördlich des Rathil ist ein karges, fast quadratisches Gebiet, das besonders im Zentrum aus einer grasbewachsenen Ebene besteht, in der nur genügsame Pflanzenarten gedeihen und dessen Eintönigkeit von Hügeln, kleinen Wäldern sowie sumpfigen Stellen – nahe dem Neunaugensee oder dem Fluß Rathil – ein wenig aufgehoben wird. Wasser gibt es im Zentrum nur in Tümpeln, die vom Regenwasser gespeist werden, weiter außen finden sich gelegentlich kleine Bachläufe, so daß man sich besonders in warmen Perioden wie in der Wüste Khom/Gor vor Staubstürmen in acht nehmen muß. Die über den Boden tanzenden Windhosen – mit-

unter so gewaltig, daß sie sogar kleine Gesteinsbrocken aus dem knochentrockenen Boden reißen, die als gefährliche Geschosse durch die Luft wirbeln – werden nicht umsonst von den Siedlern gefürchtet. Schutz vor diesen Sandstürmen und auch Wildgetier bieten zumeist nur die pyramidenförmigen, bis zu zehn Schritt hoch aufragenden Wacholderbüsche (**HA** 140ff. / **ZBA** 202), welche die Bewohner rings um Ihre kleinen Gehöfte gepflanzt haben. Die Vegetation bleibt Aufgrund der fehlenden Wasserzufuhr aber sehr karg und läßt keinen intensiven Ackerbau zu – das Bewässern der Felder ist für die Siedler daher immer wieder eine ebenso mühselige wie zeitraubende Angelegenheit.

Elben und Goblins gleichermaßen berichten übrigens von einer Zeit, als der Landstrich noch keine karge, von roten Flugsand übersäte Grassteppe war, sondern eine grünleuchtende, äußerst fruchtbare Weiden- und Wiesenlandschaft am Rande eines gewaltigen Waldes, von sprudelnden Bächlein durchzogen die von einem wundersamen See her strömten, der vom Fluß *Tensharil*⁹ gespeist wurde. Gelehrte unter den wenigen Leuten, die diesen Erzählungen lauschen durften, glauben übrigens einen Kampf zwischen Drachen und Riesen bzw. Trollen herausfiltern zu können, so das der Zweite Drachenkrieg – dem ja u. a. eine Elbenstadt im tobrischen Ysli-See zum Opfer gefallen sein soll – für die Vernichtung dieser Bilderbuchlandschaft verantwortlich gemacht wird.

In einigen Elbensagen und Goblinlegenden ist auch die Rede von *Daleones Flammenhorst*¹⁰, ein Vorposten der sagenumwobenen Elbenstadt Mandalya, gelegen irgendwo am Fuße bzw. im Vorgebirge der Salamandersteine oder der Roten Sichel – die Quellen sind da widersprüchlich. Diese kleine elfische Bastion soll jedoch einst nach der Verhüllung Mandalyas von Goblinhorden erobert worden sein, die nun immer noch darin hausen mögen, wenn sie die Bauten nicht zerstört haben.

Zwei Wegstrecken, auf die weiter unten näher eingegangen wird, teilen das Gelände – zumindest auf der Karte – in etwa gleichgroße Viertel ein, die zum Zwecke der Übersichtlichkeit als eigenständige Gebiete beschrieben werden sollen, wie es bereits *Damiano zu Valavet*¹¹ in seinen Reiseerinnerungen¹² (vor mehr als zwei Jahrzehnten auf dem Weg zu den Nivesen verfaßt) getan hat.

Diese Reisetexte wurden hier nachträglich mit Verweisen auf das **Bestarium** und **Herbarium Aventuricum** bzw. **ZBA** versehen, doch sollte bedacht werden, daß dieser Landstrich nicht eben üppig von Mensch und Tier bewohnt wird, so das Begegnungen dieser Art nicht so häufig vorkommen wie es die lebendigen Schilderungen glauben machen könnten.

W

⁹ „Seltsames Wasser aus Gestein wo Sonne aufgeht“ (Isdira: **ten** = Stein, **sha** = Morgensonne, **ril** = unheimliches / rätselhaftes Gewässer)

¹⁰ Vergleiche **Aus Licht und Traum** Seite 114 und 125

¹¹ Damiano Tergidion zu Valavet, ein Hesindegeweihter und Völkerkundler aus dem Lieblichen Feld, lebte u. a. viele Jahre bei den Nivesen, und richtete sein Augenmerk häufig auf das nördliche Aventurien (siehe Heft **Rauhes Land im Hohen Norden** Seite 6 und 29 in gleichnamiger Box sowie **Die Welt des Schwarzen Auges** Seite 27 bzw. identischer Text in **Geographia Aventurica** Seite 22).

¹² siehe beigegefügte Handouts Damiano 1 + 2 (inoffiziell)



Südwestlich von Hardorp:

„Südwestlich von Hardorp zieht sich eine nur gelegentlich von sanften Hügeln und lichten Wäldchen durchbrochene, mit dürrem Gras bewachsene sowie mit moorigen Senken – die das Regenwasser kaum ablaufen lassen – angereicherte Ebene bis zum waldgesäumten Ufer des Neunaugensees hin. Wer von den schauerlichen Geschichten des stets wolkenverhangenden Binnengewässers gehört hat – und wer hat dies nicht? – dem erscheinen diese immer spärlicher werdenden Baumstämme wohl wie riesenhafte Pikeniere, welche bei ihrer sorgsamem Wacht von irgendeinem Schrecken aus dem See dezimiert werden. Tatsächlich sind die einstmals dichten Wälder des gesamten Grenzlandes, hauptsächlich aus Espen, Erlen, Weiden und Boronweiden bestehend (allesamt **HA 130 / ZBA 196**), den unermüdlich beißenden Axtblättern der Holzfäller aus Hardorp und Niritul zum Opfer gefallen.“

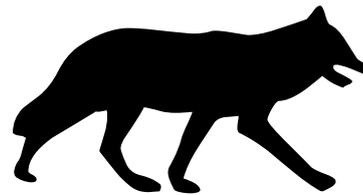
„Emsige Maulwürfe (**BA 113 / ZBA 131**) graben sich dessen ungeachtet durch das tonige Erdreich, wiederkäuende Steppenrinder (**BA 53ff. / ZBA 159**) trotten unbekümmert über sie hinweg, während Grimwölfe (**BA 110 / ZBA 188**) gierig an den Waldrändern lauern, darauf achtgebend, bei ihrer Jagd nicht von den in der Brunft gefährlichen Borkenbären (**BA 63ff. / ZBA 73**), den vielen nach Wurzeln wühlenden Wildschweinen (**BA 57 / ZBA 173**) oder gar einen selten anzutreffenden Grimmbären (**BA 66 / ZBA 74**) gestört zu werden. Allesamt fürchten sie alljährlich die Wintermonde, wenn die Vielfraße (**BA 105 / ZBA 182**) das Grenzland voller Blutgier durchstreifen und die stinkenden Kadaver ihrer Beute in das Geäst der Bäume hängen.“

„Der kleine, in diesem Viertel fast mittig liegende und aus Rotfichten (**BA 127 / ZBA 195**) sowie vielen fast schwarzstämmigen Birken (**BA 126 / ZBA 194**) bestehende „Pechwald“ hat seinen Namen jedenfalls nicht ausschließlich aufgrund von Pechhütten der Pechsieder von den Bewohnern erhalten, sondern auch, weil hier die meisten Menschen eben Pech hatten ein Opfer der Vielfraße zu werden.

Das nun sollte aber nicht gänzlich allein der Blutgier dieser Tiere zugeschrieben werden, ist doch die rote Erde in diesem Geländeabschnitt noch am fruchtbarsten. Somit tummeln sich hier zum einen die meisten Beutetiere der Vielfraße, zum anderen sind hier scheinbar die meisten Gehöfte dieses Grenzlandes zu finden. Die Wahrscheinlichkeit für die Bewohner von den gefräßigen Raubtieren

angefallen zu werden, ist demnach hier am größten, wenngleich Maulwürfe und Krähen (**HA 129ff. / ZBA 183**) wohl eine sehr viel üblere Bedrohung für die Bauern darstellen – daher wachen aus Holz und Stroh bestehende Krähenschrecken ganzjährig über die Felder. Von dem nicht enden wollenden Duell gegen die unverwüstliche große Kratzdistel (**HA 147 / ZBA 206**) will ich lieber schweigen.“

„Des Winters stellen die Siedler vorsichtshalber Fallen rund um die mit Hartriegel-Hag (**HA 139ff. / ZBA 202**) bewachsenen Siedlungen auf, um sowohl Vielfraße als auch ausgehungerte Wölfe schon auf dem Weg zum Gehöft aufzuhalten. Ein gescheiter Brauch will es scheinen, der mir schon vom Bornlande und nördlichen Weiden bekannt.“



Nordwestlich von Hardorp:

„Nordwestlich von Hardorp erstreckt sich bis zu den bewaldeten Ausläufern der Salamandrischen Steine eine eintönige Steppe, welche gänzlich mit Heidegras bewachsen ist – welches jedoch zur Herbstzeit wunderbar Purpurrosa blüht – in der angeblich schon Nashörner (**BA 89 / ZBA 142**) gesichtet wurden und die als das Ballungszentrum all der im Grenzland vorkommenden Steppenrinder (**BA 53ff. / ZBA 159**) bezeichnet werden kann. Letztere zählen sicherlich zu der bevorzugten Beute des Steppentigers (**BA 97ff. / ZBA 162**), wenngleich auch die Bewohner teilweise von der Jagd auf die Rinder leben. Vor allem aber züchtet man genügsame Schafe und magere Ziegen, und es künden hartnäckige Gerüchte davon, daß schon so manch kleiner Viehzüchter aus Weiden und Darpatien hier sein Glück als Rinderbaron versucht haben soll. Nun, besonders in Donnerbach hätten sie wohl gute Abnehmer gefunden, wenn sie nicht allesamt gescheitert wären bei ihrem Vorhaben.“



„Als einzig erwähnenswerte Ansammlung von Bäumen (neben dem nach Waldmeister duftenden Waldsaum der Berge natürlich) sei der nördlich von Hardorp liegende „Luchsentann“¹³ genannt, durch den die Strecke zum Roten Paß führt und zahlreiches Rotwild beherbergt.

Waldläufer berichteten mir – wie es die Bezeichnung bereits verrät – von Rotluchsen (BA 83 / ZBA 129) die im Inneren des Waldes hausen, während die wohl häufig an den Rändern jagenden Sonnenluchse (BA 84 / ZBA 129) auch von einem einfachen Reisenden gesichtet werden können, wie ich erfreut feststellte. Ob sich jedoch tatsächlich hin und wieder ein Firnluchs (BA 85 / ZBA 129) aus dem Hohen Norden hierher verirrt, diese Frage konnte mir niemand mit Sicherheit beantworten.“

In den Salamandersteinen ist das Volk der Elfen noch zahlreich und die Beziehungen der spitzohrigen Zauberweber zu den Bewohnern der Ebene verliefen sehr wechselhaft. Elfen und Menschen einte aber stets der Kampf gegen den gemeinsamen Feind – die Schwarz- und Rotpelze. Von letzteren sind hier besonders die *Nairam Kumdai*¹⁴ zu nennen, die am Roten Paß immer wieder dreist Wegzoll verlangen.

Nordöstlich von Hardorp:

„Das Geländeviertel nordöstlich von Hardorp wird weitestgehend von einer staubigen, roten Niederung beherrscht, welche von Hügeln und Ausläufern des Rotsichelgebirges wie von einem steinernen Hufeisen umschlossen ist. Darin tummeln sich, wie ich bemerkte, offenbar nicht nur zur Paarungszeit scharenweise Scheinbasiliken (BA 154 / ZBA 166) – weshalb das Schlüsselartige Gelände auch treffenderweise „Basilikensenke“ genannt wird.

¹³ Tief im Luchsentann verborgen findet sich eine mannshohe Stele, welche aus einem einzigen Stück Bernstein[!] gefertigt wurde und mit allerlei Reliefs von (aufrechtstehenden?) Katzenwesen sowie seltsamen Zeichen (Asdharia?) verziert ist. Sie übt offenbar eine hohe Anziehungskraft auf Katzentiere aus, wodurch sich vielleicht die Häufigkeit der hier anzutreffenden Luchse begründet. Die Stele ist womöglich das Überbleibsel einer Kultstätte der Lyncil (vgl. **Von Shindrabar nach Xarxaron** Seite 56 aus der Myranor-Box), die sich aber im Laufe der Zeit in ein Tal der Salamandersteine zurückgezogen haben (vgl. **AB** #115 Seite 21). Darüber hinaus mag es sich bei der Bernsteinstele auch um einen (mit Rätseln versehenen?) Wegweiser zur Pyramide im Eis handeln (siehe **SH Firuns Atem** Seite 71).

¹⁴ Die Hügelmarder (*Nairam* = Hügel / *Kumdai* = Marder) leben in den Westhängen der Roten Sichel, nördlich der Basilikensenke am Fuß des Roten Passes, in Erdhäusern ähnlich den Hügelzwerge. In den Siedlungen der Hardorper Ebene als gewitzte Diebe berüchtigt, deren zielsichere Steinschleudersalven gefürchtet sind.



Diese mehrere Meilen umfassende Senke ist recht tief, wenn auch der Boden sanft nach unten abfällt, doch ist sie mit roten Sand ausgefüllt, aus dem hier und da ein von den gefürchteten Staubstürmen bizarr geschliffener Monolith empor ragt. Gerüchteweise soll es sich um die Überbleibsel eines ehemaligen druidischen Steinkreises¹⁵ handeln, aber das mag auch nur an dem Hang der Bewohner zum Fabulieren liegen. Angeblich soll in der Senke – trotz des hier heftig aufwehenden roten Sandes – das Blutblatt (HA 97 / ZBA 206+230) gut gedeihen und sogar eine Alveranie (HA 95 / ZBA 228) will man schon gesichtet haben.

Goblingeschichten behaupten sogar, daß einstmal die Senke mit wunderwirksamen Wasser angefüllt war, aber im Zuge einer Katastrophe (die Rotpelze sprechen von „eyn gewaltik Schlakt Fliegecks geken Großpelz“) von zu Sand zerstobenen Gesteinsmassen verschüttet wurde.

Im Frühling, bei heftiger Schneeschmelze, als auch im Herbst bei anhaltenden Regenfällen, verwandelt sich die Senke in ein recht sumpfiges Gebiet, das sich bisweilen zur von Hardorp nach Sinopje führenden Wegstrecke ausdehnt.“



Die Goblins vom Stamm der *Nairalaas Ugupai*¹⁶ sind als wilde Wildschweinreiter berüchtigt und machen den Karrenweg zwischen Hardorp und Sinopje ebenso unsicher wie der *Wutrote Wimmerer*¹⁷

¹⁵ Ob hier tatsächlich einmal eine Kraftlinie eine geodische / druidische / ehsische Zauberstätte gespeist hatte, diese Kraftlinie aber mehrmals verschoben wurde, vielleicht sogar verloschen ist oder die Zauberstätte noch intakt ist und einfach nur aus anderen Gründen in Vergessenheit geriet, bleibt ganz dem Spielleiter überlassen. Desgleichen gilt natürlich auch für den See, der die Senke einstmal ausgefüllt haben soll.

¹⁶ Die wachenden Geister/Augen des Felsentals (*Naira* = Berg, *Fels* / *Laas* = Tal / *Ugupai* = wachsame Augen; Wachender Geist) leben in kuppelförmigen Hütten und kleinen Hügelhöhlen nahe der Basilikensenke.

¹⁷ Siehe Szenariovorschlüge



Südöstlich von Hardorp:

„Im südöstlichen Gebiet schließlich weicht die Hardorper Heidelandschaft bald aufschwingenden, aus rotem Schiefer bestehenden Hügeln, die östlich immer höher, immer steiler werden und so die mit wilden Büschen und Bergulmen (HA 128 / ZBA 196) sowie Eschen (HA 130 / ZBA 197) – teilweise auch Elfenbusch (HA 140 / ZBA 202) – gesäumten Vorgebirge der Roten Sichel ankündigen.

Ein unwirtliches, zerklüftetes Gebiet, in dem sich genügend Spalten finden, in denen Füchse (BA 73ff. / ZBA 98), Luchse (BA 83ff. / ZBA 129) sowie auch Marder (BA 107ff. / ZBA 187) ihre Verstecke haben und als Jagdgebiet von Horndrachen (BA 142 / ZBA 48+83) herhält. Von Letzteren glitt zumindest einer gut sichtbar über mir durch die Lüfte und verblüffte mich durch einen für solch plumpe Geschöpfe erstaunlich eleganten, tiefen Flug (Gerüchte besagen, die aus Uhdenberg kommenden Zwerge nutzen diesen Umstand, um mehr oder minder regelmäßige Schußübungen mit ihren Armbrüsten vorzunehmen).“

„Im sogenannten "wimmernden Wald", südlich von Hardorp gelegen, soll sich der Wutrote Wimmerer¹⁸ aufhalten – angeblich ein uralter, rachsüchtiger Goblungeist. Das "Heulende Holz", der östlich gelegene Wald, gilt hingegen als Hoheitsgebiet der Wiilkudak Margaipai¹⁹ – ein auf Grimmwölfen reitender Goblinstamm. Das Wolfgeheul verlieh dem Wald offenbar seinen seltsamen Namen.“

„Nur durch dieses Geländevierteil führt die Uhdenstraße von Rathila nach Uhdenberg und kreuzt den Karrenweg von Niritul nach Sinopje. Gerade im Frühling und Sommer kann es daher vorkommen, das Reisende auf hin und her pendelnde, bis zu einen Schritt große Klippechsen (BA 144 / ZBA 121+125) treffen. Denn die Großechsen, die zwischen den schroffen Felsen nach Käfern Ausschau halten und das mitunter sumpfige Ufer des Flusses Rathil mit seinen Tümpeln als Platz

für ihr Gelege verwenden, haben hier einen idealen Lebensraum gefunden.“

Eine größere Gefahr sind jedoch die Maaka Kurah²⁰. Südlich vom "Heulenden Holz", nahe der Uhdenstraße, haben diese fast ausschließlich nachtaktiven Goblins ihre gut verborgenen Rundhäuser aus Schiefergestein in Hügeltälern errichtet, von wo aus sie Hühnerställe und Vorratslager der Siedlungen überfallen. Doch die Maakai als Diebe im phexischen Sinne zu sehen wäre ein verhängnisvoller Irrtum, denn die Schamaninnen sind sehr geschickt im Umgang mit Giften. Ein besonders gefährliches Giftgemisch ist das weitgehend unbekanntes Juukhra (4/W)²¹.

„Die Rote Sichel präsentiert sich hier nun als eine Kette von vielen tausend Schritt hohen majestätischen Bergen, welche man bereits Tage zuvor in der Ferne erblicken konnte und die laut den Prospektoren eine unüberschaubare Anzahl von unerforschten Gipfeln und Tälern aufweisen. Mythologisch betrachtet handelt es sich bei diesem Gebirge um Mithrida, eine von drei Gigantenschwestern, die einstmals den Göttern ihre Leiber als Waffen dargeboten haben sollen, auf das die Vielleibige Bestie Omegatherion (unheilig!!!) damit erschlagen werde. Laut einer Erzählung der Rotpelze findet sich in einer tief gelegenen Höhle das erkaltete Herz der Gigantin, welche die Goblins Imithri Dai nennen, und manche Schamanin suchte schon nach einem Weg, es wieder schlagen zu lassen.“

¹⁸ Siehe Szenariovorschlage

¹⁹ (Wiilku = Wolf / Margai = Tiergeister)

Gerüchten der Siedler in der Roten Sichel sowie der Hardorper Ebene zufolge, sollen die Goblins dieses Stammes graue Grimwölfe zu Reittieren dressiert haben. Das entspricht jedoch nicht der Wahrheit! Allerdings finden sich tatsächlich viele Grimwölfe in ihren Reihen, die – hnlich den orkischen Kampfhunden – Seite an Seite mit den Goblins auf Jagd- und Kriegszüge gehen, wobei gelegentlich ein verletzter Goblin sich von einem Wolf hat nach Hause tragen lassen. Ob die Goblins eigenhndig Wolfswelpen aufgezogen haben, die Wölfe von begabten Tiermeistern gebndigt wurden oder durch Zaubermacht beherrscht werden, konnte bis jetzt noch niemand ergründen.

²⁰ **Maaka** (versteckt; verborgen; im Untergrund aufhaltend; Hinterhalt); **Kurah** (Krhen). Die Maakai beten zwar ebenfalls das Gtterpaar als Goblins mit Wildschweinkpfen an, aber auf dunklere Weise – schlielich sind Wildschweine auch Nachtaktiv. Mit den Krallenfen und Schwingenfedern von Krhen schmcken sich Krieger und Schamaninnen gleichermaen, letztere vermgen gar diese Tiere herbei zu rufen wie mit einer Variante des hexischen KRHENRUF.

²¹ Ein gefhrliches Giftgemisch, das neben vielerlei Ingredienzien hauptschlich aus den Giften von Saguarspinne und Scheinbasilisk sowie dem Pflanzensaft der Mandragora besteht. Wenn das Gift in die Blutbahn des Getroffenen gelangt, verursacht es neben krperlichen weitere negative Effekte – einen kurz andauernden Brechreiz sowie Sinnestrbungen.

Wirkung: einmalig 1W6+3 SP, Brechreiz, Sinnestrbungen.

Beginn: Nach fnf KR.

Dauer: Krperlicher Schaden = einmalig; Brechreiz = 1W6+1 KR keine Aktionen mglich; Sinnestrbungen = KL -3 und IN -1 fr 1W6 SR.

Preis: Unbekannt

Haltbarkeit: 5 Monate

Herstellung: Derzeit nur den Schamaninnen vom Goblinstamm Maaka Kurah bekannt



REISEWEGE

Der *'Elfenbogen'*: Von *Donnerbach* bis *Niritul* reist man stetig auf einem Weg von unterschiedlicher Qualität: Mal besteht der Untergrund aus breiten Holzbohlen, ähnlich einem Knüppeldamm, geht mitunter in einen holprigen Bruchsteinpfad über, führt aber meist durch staubiges, Grasbüschel bedecktes hartes Erdreich, das sich bei Regen schnell in eine Schlammrippe verwandelt²². Ab *Niritul* bis hinunter nach *Sinopje* reist man hingegen lediglich auf einen, nur von einigen Furchen gekennzeichneten und entsprechend spärlich zu erkennenden Karrenweg (der auf halber Wegstrecke *Hardorp* passiert). Dieser wird im Sommer durch roten Staub, im Frühling und Herbst durch gelegentlich einsetzenden, den Boden aufweichenden Regen zur Qual. Hier und auf den anderen Wegen lauern weitere Gefahren auf den Reisenden: Hauptsächlich Raubtiere, die es auf die Zugtiere abgesehen haben, aber auch manch zweibeiniges Raubgesindel unterschiedlichster Herkunft – seien es nun Orks, Goblins oder menschliche Strauchdiebe.

Die *'Rotpaßstraße'* (bisweilen auch scherzhaft als 'Elbenpfeil' bezeichnet): Von Weiden (über *Rathila*) kommend, reist man auf einer aus ehemals festgestampften Lehm bestehenden und nur noch teilweise mit Schottergestein aufgefüllten, einfachen Landstraße, die nur einem Fuhrwerk ausreichenden Fahrgrund läßt. Dies ist die „Karawanenroute“ über den vom Frühsommer bis Spätherbst passierbaren *Roten Paß*²³ (der den Sattel zwischen *Salamandersteinen* und *Roter Sichel* in einer Höhe von etwa 800 Schritt überquert, somit die *Grüne Ebene* mit dem Grenzland verbindet), die in *Trallop* beginnend nach *Travingen*²⁴ sowie *Norburg* führt. Hinter der Siedlung *Hardorp* wird der Zustand der Straße aber deutlich schlechter und die Schlaglöcher nehmen zu. Insbesondere im „*Luchsentann*“ (einem nördlich von *Hardorp* befindlichen Wäldchen) wurde die einst mühsam gebaute Strecke von Peraines Kindern zurück erobert, so daß nun Baumwurzeln, dornige Sträucher und Unkraut den Weg großteils überwuchern – denn einen Landesherren der sich dafür zuständig fühlen müßte, gibt es ja im Grenzland nicht und die wenigen Bewohner in der Ebene von *Hardorp* sind mit ihren alltäglich anfallenden Tätigkeiten völlig ausgelastet, als das sie sich freiwillig darum kümmern könnten.

²² Zwischen *Donnerbach* und *Niritul* soll es der Sage nach einen Bachlauf geben, der nur in Vollmondnächten zu erblicken und dessen Quelle eine Mondsilberflöte ist. Wer von dem Wasser trinkt, soll angeblich mit Elbenstimme singen können (vgl. **Aus Licht und Traum**).

²³ vergleiche **EA** Seite 63 / **GA** Seiten 116+117 oder **Lexikon** Seite 216

²⁴ Zur TRAviaheiligen Siedlung *Travingen* siehe grünes Heft **Rauhes Land im Hohen Norden** (Seite 12) aus der gleichnamigen Box, das (vergriffene) Abenteuer **Schatten über Traviyas Haus** sowie Abenteuer **Der Basiliskenkönig** (Seite XX) bzw. **Simyalasaga**.

Die *'Uhdenstraße'*: Hochtrabend betitelter Karrenweg am Nordufer des Flusses *Rathil*; führt von *Rathila* über *Erzenzoll* bis hinauf nach *Uhdenberg*, und ist von ähnlich schlechter Qualität wie die beiden vorgenannten Wege.

Gebühren im Grenzland

Allgemein werden nirgendwo Zölle erhoben! Diverse Händler, die auf diesen relativ langen, auf jeden Fall aber beschwerlichen Wegen zwischen den vorgenannten Siedlungen pendeln, reisen niemals ohne eine Eskorte aus mehr oder weniger erfahrenen Kämpfern. Sie passieren dabei *Hardorp* und bisweilen auch *Niritul*, sind aber keineswegs darauf angewiesen dort in einer Herberge Gastung zu erhalten – schon gar nicht wenn man am Tor Einfuhrzoll von ihnen kassieren wollte. Nach mehrmaligen Übernachtungen in freier Wildnis freut sich zwar jeder auf ein erquickendes Bad sowie auf eine bequeme Schlafstatt, doch auf diese eine Übernachtung in einem Bett verzichtet so ziemlich jeder Händler gerne, wenn er dadurch das Geld für solchen Zoll einsparen kann. Darüber hinaus sind solch abgelegener Kaffs wie *Hardorp* und *Niritul* in der Regel zwar weitestgehend autark, doch gibt es selbstverständlich immer wieder Waren welche die Bewohner nicht selbst herstellen, aber durchaus gebrauchen können bzw. gerne besitzen würden – von den vielen Informationen aus der weiten Welt ganz zu schweigen. So sind sie sehr froh, wenn verschiedenste Händler das Dorf bereisen, die man natürlich keinesfalls mit unsinnigen Zöllen vergraulen will. Es hat sich also niemals jemand mit solch einer Idee durchsetzen können. Da es sich hier um Niemandland handelt, also keine Gesetze irgendeines Staates vorherrschen, gibt es eigentlich auch niemanden der das Recht hätte Zölle zu erheben – zumal es eine Gruppe gut bewaffneter Kämpfer braucht, die den Forderungen Nachdruck verleihen, wenn die (häufig gut beschützten) Händler sich der Zahlung verweigern. Hierbei wird es sich dann wohl um eine Söldnertruppe eines selbsternannten Herrschers handeln, der das Recht des Stärkeren für sich und seine Leute beansprucht (Variationen dazu finden sie in den Szenariovorschlägen). Doch auch dann bedarf es eines halbwegs plausiblen Grundes, weshalb Händler die kleine Siedlung dann nicht einfach umfahren. Ein Achsbruch, Trinkwassernot o. ä. mag immer einmal vorkommen (vielleicht ja sogar durch einen mitreisenden Söldner im Dienste des selbsternannten Herrschers heimlich herbeigeführt, um den Wagenzug ins Innere des Dorfes zu locken), doch ist dies eine nicht unbedingt häufige Ursache. Besser wäre es, wenn in *Hardorp* etwas hergestellt werden würde, das den Händlern einen lukrativen Verkaufsgewinn verspricht und damit den unrechtmäßig erhobene Einfuhrzoll verschmerzen läßt. Es liegt im Ermessen des Spielleiters um was es sich dabei handeln könnte, vorgeschlagen sei der *Hardorper Honig*, dem ja wundersame Fähigkeiten zugesprochen werden.



SIEDLUNGEN

Verglichen mit den Bevölkerungszahlen der verschiedenen Provinzen des Mittelreichs, ist das Grenzland nur äußerst spärlich besiedelt – wenngleich die meisten Mittelreicher nicht nachvollziehen können, warum in dieser Gegend überhaupt jemand siedeln will. Die Gründe, warum Menschen oftmals an unwirtlichen Orten leben, sind sicherlich vielfältig. Göttliche Pfade, um Ungläubige zu bekehren, heilige Orte zu beschützen oder zu errichten, mögen Menschen ebenso in die Wildnis treiben wie die Flucht vor dem weltlichen Gesetz. Nicht selten suchen gerade lichtscheue Gestalten die Abgeschiedenheit der Einöde. Auch die trügerische Hoffnung auf ein freieres und vermeintlich besseres Leben trieb schon so manchen zur Fahnen- oder Schollenflucht – anstehende Zwangsehen, hohe Steuerabgaben oder schlicht der elterliche Wunsch einen bestimmten Beruf erlernen zu müssen, waren weitere Anlässe das vertraute Leben hinter sich zu lassen. Im Grenzland kann das wachsame Auge überall auf die stummen Zeugnisse solcher hoffnungsvollen Siedlungsversuche stoßen: verkeilte Baumstämme, die eine Hausecke bildeten; bröcklige Mauerreste eines Turms oder einer alhanischen Nuraghe; ein zwei Schritt langer, aus alten Brettern bestehender Zaun – einsam und nutzlos in der Wildnis stehend; zerbrochene Körbe und verrostete Töpfe, die Kleingetier als Behausungen dienen. Heidegras und wilde Kräuter wachsen über all dies, als wollten sie den entstandenen Kummer der diversen Orte sanft bedecken – so, wie auch ein Leichnam mit einem Tuch verhüllt wird.

Die Donnerbacher Ritterin Sarhild von Birselburg versuchte sich jüngst an einem Siedlungsversuch²⁵, doch blieben von Motte, Häusern und Palisadenwall nur mehr schwarzverkohlte Trümmer übrig²⁶.

Aller Unbill zum trotz, finden sich neben den beiden großen Ansiedlungen Hardorp und Niritul auch einige Dutzend kleine, noch immer intakte Gehöfte, die ringsum mit pyramidenförmigen, bis zu zehn Schritt hoch aufragenden Wacholderbüschen (HA 140ff. / ZBA 202) bepflanzt sind. Diese bieten den Bewohnern sowohl Schutz vor Wildgetier als auch vor Sand- und Schneestürmen. Ein Palisadenwall, der selbst Räuberpack leidlich abzuhalten vermag, findet sich hingegen nur selten. In fast jeder Hütte findet sich ein Schrein, nur die bevorzugte Gottheit

ist stets eine andere – zumeist PER, TRA, FIRun, oder IFirn, seltener AVes, SImia oder MOKoscha."

Die Gebiete um Hardorp werden von den Äckern freiheitsliebender Wehrbauern bestimmt, die aus Liebe zu ihrer Scholle sowohl Goblins als auch Orks – die in unregelmäßigen Abständen plündernd durch das Grenzland ziehen – die Stirn bieten und ihren Mut (oder Starrsinn?) oft mit dem Leben bezahlen müssen. Auch die häufig auftretenden Wolfrudel und Vielfraße sind, insbesondere im Winter, eine Gefahr für die Siedler – gleichsam aber eine nicht seltene Fleischspeise²⁷. Ebenso wie die Ebene, sind auch die angrenzenden Höhenzüge der Roten Sichel nur spärlich besiedelt. In manchen Tälern haben sich wehrhafte Bauern niedergelassen. Auch sie leben im ständigen Zwist mit den Goblinstämmen, die sich (vielleicht zu Recht) als die wahren Herren des Berglands betrachten."

Der rötliche Ifirnsgruß, von der abergläubischen Bevölkerung als „Blutschnee“ bezeichnet, wird durch den roten Sand der Ebene – den die Winde großzügig verteilen – oder auch gelegentlich im Rathil vorkommenden Blutalgen erzeugt, und veranlaßt die Landbevölkerung im Winter zu allerlei irrationalen Handlungen. Denn für solch erklärendes „Gelehrteneschwafel“ haben sie kein offenes Ohr. So wird dann beispielsweise auch kein Tier geschlachtet bzw. kein Jagdversuch unternommen, an einem Tag wo roter Schnee fällt oder ein besonders heftiger Staubsturm durch das Land wütet, da man die „böswilligen Geister, welche die Goblinhexen gesandt“, mit dem frischen Blutgeruch nicht auf sich aufmerksam machen will."

²⁷ Auf dem Speisezettel:

Ein Viertel Adler mit Knödel, gebratenes Eichhörnchen mit Salat, Igel in saurer Sauce und dergleichen Spezialitäten wurden im 16. Jahrhundert in österreichischen Gasthäusern angeboten. Überhaupt verwendete man weit mehr Fleischsorten als heute – Spechte, Murmeltiere, Biber, Meerschweinchen. Obwohl einige Leute heutzutage sogar Heuschrecken und Spinnen im Schokoladenmantel als Delikatesse bezeichnen, würden wohl doch nur die wenigsten ein putziges Eichhörnchen auf der Speisekarte sehen wollen. Die Bewohner der Siedlungen im Grenzland jedoch haben keine große Wahl bezüglich der Fleischherkunft. Verwenden Sie die genannten Tierarten also nicht als Spezialitäten des Grenzlandes, sondern als kuriose Randerscheinung. Anstelle von Hasentieren stecken hier weit öfter Eichhörnchen am Spieß – einfach deshalb, weil die Population letzterer im Grenzland höher ist. Übertreiben Sie nicht bei der Aufzählung „seltsamer“ Speisen in dieser Region, aber heben Sie die Andersartigkeit gegenüber dem nahen Weiden ruhig hervor.

²⁵ Siehe *Aventurischer Bote* #143 Seite 6

²⁶ Siehe *Aventurischer Bote* #152 Seite 4

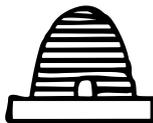


HARDORP

Im Zentrum des trostlosen Landstrichs, am Kreuzpunkt²⁸ zweier Wegstrecken, befindet sich der kleine, von allen Reichen unabhängige und vom Heidegras der *Hardorper Ebene* umgebene Ort *Hardorp*²⁹.

Von Reisenden wird vermutet, das der seltsame Name eigentlich **Harzdorf** bedeuten soll – wegen des Baumharzes, das von den Bewohnern in ertragreichen Mengen gefördert wird und ihre wichtigste Erwerbsgrundlagen darstellt – die Mundart der Landleute diese Bezeichnung aber verschliffen hat. Doch weder in Donnerbach noch in Uhdenberg, im Herzogtum Weiden schon mal gar nicht, interessiert sich Jemand großartig dafür was in der Ebene von Hardorp oder dem Grenzland generell passiert oder gar wie es den Leuten selbst ergeht, so das nur wenig über die Siedlung bekannt ist.

Einzig der *Hardorper Honig* ist – im wahrsten Sinne des Wortes – in aller Munde: Vor einer handvoll Götterläufen hat sich nämlich eine kleine Norbarden-Sippe hier niedergelassen die sich der bis dato vernachlässigten Herstellung bzw. dem Verkauf des (nunmehr so bezeichneten) Hardorper Honigs widmete, welcher zunächst nur im Grenzland von Donnerbach bis Uhdenberg bekannt war, sich in jüngerer Zeit aber auch von Rathila bis hinunter nach Trallop reger Beliebtheit erfreut, obwohl doch gerade im Bärnwald verschiedenste Honigsorten produziert werden. Das rege Interesse kommt nicht von ungefähr, verleiht der häufige Verzehr des Grenzlandhonigs doch tatsächlich mehr Vitalität und Frische.



²⁸ Soweit die Siedler sich zurückerinnern können hatte die Wegkreuzung schon immer die Form eines zehn Schritt durchmessenden Kreises, in den die Wege münden und dessen Zentrum von einem mehr als mannshohen, aus Bruchsteinen errichteten Hügel dominiert wird. Weitgereisten Personen mag die seltsame Ähnlichkeit zur Wegkreuzung von Hinterbruch (einer kleinen Siedlung im Bornland, siehe **Land an Born und Walsach** Seite 85 und Abenteuer **Goldene Ketten**) auffallen, darüber spekulieren ob es einen Zusammenhang gibt und warum hier die viergesichtige Statue fehlt (falls denn je eine solche hier gestanden haben mag).

²⁹ Von weitgereisten Leuten mitunter auch belustigt als „**Rote Stadt**“ betitelt, weil sowohl die Bauten als auch die Kleidung der Bewohner von Frühjahr bis Herbst häufig durch den vorherrschenden Staub rot bedudert sind. Als **Rote Stadt** wird jedoch bisweilen auch Uhdenberg betitelt, da dort sehr viele (wenn nicht gar die meisten) Häuser aus roten Schiefer errichtet wurden, was bisweilen zu Verwirrungen führen kann.

Hardorp - Die rote Stadt

(Für den eiligen Leser)

Einwohner: ca. 250 (ca. 85 % Mittelländer, ca. 10% Norbarden, insgesamt 5 % Nivesen, Zwerge und Elben), mehrheitlich archetypische Bauern, Holzfäller, Harzscharren und Fallensteller, darunter aber auch geflüchtete Leibeigene/Unfreie aus Weiden und Bornland, desertierte Söldner, entflohene Straftäter (zumeist Wilderer, Robtäuscher und Viehdiebe, gelegentlich auch Mörder). Eine kleine Norbarden-Sippe sowie vereinzelt anzutreffende Nivesen, Elben und Zwerge komplettieren das bunte Gemisch.

Herrschaft / Politik: Eigentlich sind alle Gleiche unter Gleichen – nur hin und wieder schwingt sich mal ein Söldnerhauptmann oder Sektenführer zu einem örtlichen Herrn auf.

Garnisonen: Alle Einwohner sind mit ihrem üblichen Handwerkszeug gerüstet (z.B. Jagdmesser, Holzfälleraxt, Speer oder gar Schwert) – in Krisenzeiten wird eine mäßig organisierte Bürgerwehr gebildet. Gut organisierte Kampftruppen nur beim temporär auftretenden Tyrannen.

Tempel / Schreine: PERaine (kleines bescheidenes Haus das als Tempel dient), TRAvia (dem Gasthaus angelehnt), MOKoscha (Schrein bei den Norbarden).

Besonderheiten: Turm mit Gong (kündigt Staubstürme, Ork- und Goblinhorden an), unterderische Überreste eines Tempels/Klosters (siehe Kapitel Szenariovorschläge), künstlicher Wegekreuzhügel, Bienenstöcke der Norbarden.

Wichtige Gasthöfe / Schänken: Herberge *Herdstube* (mit angebauten TRAviatempel; ordentlich), Schenke *Elbenruh* (durch häufig wechselnde Besitzer von schwankender Qualität).

Stadtgeschichte:

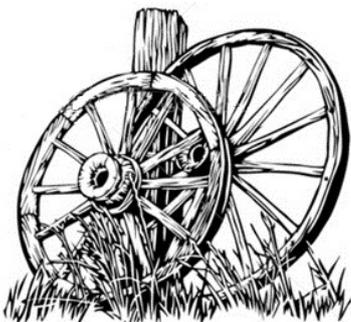
Stimmung in der Stadt: Man will eigentlich nur in Ruhe und Frieden leben, dennoch (oder gerade deswegen?) hat man schnell die Waffe zur Hand. Gespanntes Verhältnis zwischen Menschen und Elben (wegen der Holz- und Harzgewinnung), gelegentlich Auseinandersetzungen mit (Ork- und) Goblinbanden sowie Holzfällern aus Donnerbach. Mißtrauen gegenüber Adligen und Reichen. Glücksritter aller Art ist man gewöhnt. Im Winter weitestgehend vom Umland abgeschnitten.





Eine von einem reisenden HESindegeweihten schriftlich festgehaltene und sicherlich zwanzig Götterläufe alte Erzählung der Fuhrfrau *Lindgunde Krumpholz*, die bei einem ihrer ersten Warentransporte für den Handelsherrn Trallop Gorge über Hardorp nach Donnerbach zog, berichtet:

„Neben etlichen hier niedergelassenen Fallenstellern, ein paar Beinschnitzern sowie vielen Holzfüllern, sind die Bewohner hauptsächlich als Bauern tätig, wenngleich auch ein Großteil die berüchtigten Hardorper Harzscharrer stellen – in anderen Provinzen auch als Pecher oder Pechhauer bezeichnet. Letztere schlagen mit ihrer Dechsel genannten Hacke gegen das Verbot der Elben das Harz aus den Bäumen, was zu heftigen Auseinandersetzungen führt, wenn sich denn mal so ein arrogantes Spitzohr alle paar Götterläufe dazu herab läßt, nach dem Rechten zu sehen. Jenes Baumharz ist für die Pechsieder gedacht, müßt ihr wissen, die daraus Pech für Schiffsrümpfe, Schuster, Wagenschmiere usw. herstellen. Darüber hinaus hörte ich so munkeln – wen verwundert es in solch einer abgelegenen Gegend – das sich hier hin und wieder allerlei schurkische Gesellen ansammeln sollen: **degenerierte Diebesbanden** die Rüben von den Feldern und Hühner aus den Ställen klauen, **habgierige Hehler** die massenhaft gestohlene Güter verschachern und **skrupellose Söldner** die das Umland terrorisieren und kleinere Wagenzüge überfallen; sogar **zerlumpte Zauberkundige** sollen sich hier einfinden, welche ihre eitle Überheblichkeit zur Schau stellen und sich gelegentlich als Herren des Landstrichs aufspielen – wenngleich wohl kaum jemand davon Notiz nimmt. Denn bis auf etwa zwei Dutzend Bauernhöfe verschiedenster Größenordnung im weiten Umkreis um Hardorp herum, kaum die Hälfte davon ausreichend befestigt, ist die Gegend gänzlich verwaist, so das sich gelegentliche Übeltaten ohnehin nicht weit verbreiten. Doch die Geschichte von dem Magier, der mit einem Wurzelgetränk die reisenden Händler in der Herberge zum ausquasseln ihrer kostbaren Ladung gebracht hat und später eben diese von Söldlingen hat stehlen lassen, werde ich nie vergessen.“



Hehler, Halunken, Heimlichtuer

Mögen die konservativen Weidener auch in jedem entlegenen Kaff selemitische Zustände vermuten, so muß doch deutlich gesagt werden, daß Hardorp nicht annähernd ein so verrufener Sündenpfuhl ist, wie die alte Erzählung der Fuhrfrau weismachen will, so daß die genannten Schurken nur eine Inspirationsquelle für Sie als Spielleiter darstellen sollen – wenngleich die Grenzen zwischen Wegelagerern, Hehlern und Händlern tatsächlich eher fließend sind.

Denn bei den Dieben handelt es sich zumeist um entflozene Leibeigene, welche eigentlich mehrheitlich als Harzscharrer tätig sind, gelegentlich aber Felddiebstahl begehen und sogar in Wohnhäuser einbrechen, wenn sie die Not dazu treibt – oft sind es auch die Goblins vom Stamm *Maaka Kurah*.

Die vermeintlichen Hehler sind zumeist örtliche Krämer, die aber zwischenzeitig versuchen ein wenig mehr Gewinn mit dieser illegalen Tätigkeit zu erzielen – wenn ihnen denn mal gestohlene Felle oder auch kleine Kostbarkeiten aus einem selten überfallenen Wagenzug günstig angeboten werden.

Wenig anzutreffende, dann maximal zwei Dutzend zählende Söldner wurden wohl entweder wegen ihrer unangebrachten Brutalität entlassen oder aber sind von einer Front desertiert. Sie warten hauptsächlich auf Aufträge als Eskorte für Wagenzüge oder Expeditionen in die umliegenden Gebirge und zumindest in den letzten Jahren hat man von keiner zusammengeschlossenen Söldnertruppe gehört die das Umland terrorisierte (Zustände wie in der **Wildermark** herrschen hier also nicht vor).

Gelegentlich auftauchende Zauberkundige sind vor allem verschrobene Druiden oder abgehalfterte Magier, welche nach seltenen Utensilien verschiedenster Art sowie mancherlei nur in obskuren Sagen erwähnten Örtlichkeiten suchen und sich eigentlich nur wenig um die Leute im Grenzland scheren (der Magier mit dem **Quasselwurz** ist daher vermutlich nur das Ergebnis eines langweiligen Winterabends, an dem mal wieder Geschichten erfunden wurden – oder doch nicht?).



HANDELSGÜTER IN HARDORP

Viele oder gar bedeutsame Handelsgüter können die Hardorper nicht vorweisen. Die Bewohner der Siedlung (von denen böse Zungen behaupten, daß mindestens jeder Dritte seiner gerechten Bestrafung für ein mehr oder minder schweres Verbrechen entkommen konnte und hierher geflüchtet ist) sind in der Mehrzahl Bauern, die der kargen Krume mühsam Dinkel, Roggen oder Kartoffeln abringen – andere Erdfrüchte die angebaut werden erleiden auf den vorherrschenden Böden sehr starke Ertragseinbußen. Zudem leisten die Siedler oft Zwangsabgaben an die *Nairalaas Ugupai*, einen Goblinstamm, der nahe der sogenannten Basiliskensenke beheimatet ist. So verwundert es wohl nicht, wenn von den Kindern der Hardorper fleißig Pilze und Beeren gesammelt werden. Dennoch gibt es genügend Dinge, die den Bauern, Holzfällern, Harzscharren sowie Jägern und Fallenstellern einen kleinen Gewinn einbringen, von dem sie nicht nur Leben, sondern sich hin und wieder auch eine Kleinigkeit leisten können.

Agrarserzeugnisse: Hardorp kann sich selbst versorgen, die Erträge von Dinkel, Roggen und Kartoffeln reichen aber im Winter meist gerade so aus um zu überleben. In guten Jahren – mit regenreichen Sommern ohne allzu vielen Staubstürmen sowie milden Wintern für die Saat – die gar nicht so selten sind wie man allgemein annimmt, kann so viel Korn eingefahren werden, daß man es nach *Uhdenberg* oder die weidener *Baronie Schwarzenstein* verkaufen kann (jeweils zu überhöhten Preisen, insbesondere kurz vor Wintereinbruch).

Felle: Die Jäger Hardorps konkurrieren mit den Waidmännern Rathilas um die schönsten und edelsten Winterpelze, die zu den sogenannten "Trudegundetagen"³⁰ im Perainemond bei *Rathila* an weitgereisten Pelzhändlern veräußert werden.

Holz: Ein wichtiges Material, nicht nur zum Hausbau und zur Waffenherstellung, stellt Holz dar. Zwar sind in den angrenzenden Ländern ebenfalls genug Wälder vorhanden um Holz zu gewinnen, aber die Preise in Hardorp sind als günstig zu bezeichnen. Aktuell kommt es zwischen den Hardorper Holzfällern (die von den ebenfalls betroffenen Harzscharren unterstützt werden) und den holzschlagenden Zimmerleuten aus Donnerbach

(unter der Führung der tyrannischen *Gramhuld Bienbart*³¹) häufiger zu Auseinandersetzungen, da die Hardorper einerseits ihr Territorium bedroht sehen, andererseits Verkaufseinbußen befürchten – denn in Donnerbach kauft man regelmäßig außerhalb des *Dominium Donnerbach* geschlagenes Holz ein, da man Ärger mit den elbischen Nachbarn (die ein wachsames Auge auf die ausgehandelten Holzschlagrechte um Donnerbach haben) weitestgehend vermeiden will.

Honig: Seit der Ansiedlung der Norbardensippe *Navanoskje*, gedeiht der Handel mit dem von ihnen gewonnenen Honig. Die Einnahmen kommen zwar ausschließlich zugute, doch der Sippenkasse zugute, doch die hauptsächlich von dem Honig angelockten Händler bringen ja nicht nur selber wichtige Güter nach Hardorp, sondern kurbeln durch ihre Anwesenheit auch anderes Geschäftsleben an: Der Herbergsvater freut sich den Händlern Unterkunft geben zu können, der Schmied und Wagenmacher mit PferdSTALL freut sich das er Fuhrwerke sowie Zugtiere versorgen kann usw. Unbekannt ist, ob die hohe und wundersame Qualität des Honigs auf das Wirken *Mokoschas*³² zurückzuführen ist oder den Bienen selbst zugeschrieben werden muß – stammen diese doch aus dem Waldsaum der als verwunschen geltenden Salamandersteine.

Pech: Hardorps Haupterzeugnis ist und bleibt das Pech, das aus den Bäumen der umliegenden Wälder gewonnen wird. Hauptabnehmer sind Weiden und der ehemalige Svelltische Städtebund.



³⁰ Jene Trudegunde ist eine in Rathila als Heldin geehrte Jägerin, die vier besondere Heldentaten vollbracht haben soll. Vom 14. bis 21. PERaine findet ihr zum Gedenken eine Festwoche statt, wo zwischen Wieselrennen, Met-Schnelltrinken, Bogenschußturnieren zu Ehren Firuns usw. die Jäger und Fallensteller bei einer kleinen Warenschau die jüngst erbeuteten dichten Winterfelle anbieten. So verwundert es nicht, zu diesem Zeitpunkt dort Händler sowohl aus Auen, als auch Baliho, Donnerbach sowie Gashok und Lowangen anzutreffen.

³¹ Siehe **Schild des Reiches** Seite 48

³² Die bienengestaltige Mokoscha gilt den Norbarden als wichtigste/höchste Göttin (siehe **KKO** Seite 106ff. bzw. **GKM** Seite 108ff.). Es bleibt dem Spielleiter überlassen, ob der Honig tatsächlich spieltechnische Auswirkungen hat (z.B. CH oder GE oder KO +1 für eine Stunde / Körperliche Talente wie Klettern, Schwimmen, Tanzen usw. +1 für 3 SR o.ä.) und wo diese wundersame Wirkung ihren Ursprung hat.



NIRITUL

Der Fluß *Mandlaril*³³ markiert die Ostgrenze des *Dominiums Donnerbach*³⁴ und wird von den Bewohnern des Grenzlandes schlicht als *Salamanderfluß* bezeichnet. An seinem Westufer, an der Mündung in den Neunaugensee, befindet sich daß mittlerweile 400³⁵ Seelen zählende, von einem einfachen Palisadenwall umgebende Nest *Niritul*.

Niritul - Die Blutulmensiedlung (Für den eiligen Leser)

Einwohner: ca. 400 (ca. 95 % Mittelländer, insgesamt 5 % Norbarden, Nivesen, Zwerge und/oder Elben), mehrheitlich archetypische Bauern, Jäger und Fallensteller – ca. ein Drittel lebt nicht direkt im Dorf, sondern im näheren, allerhöchstens einen halben Tagesmarsch entfernten Umland.

Herrschaft / Politik: Man ist sich bewußt, daß man im elbischen Hoheitsgebiet siedelt, fühlt jedoch auch Ehrfurcht vor den donnerbacher Rondra-Geweihten.

Garnisonen: Man verteidigt sich – so nötig – mit dem was da ist.

Tempel / Schreine: EFFerd-Schrein in der Stele am Seeufer (soll die Ungeheuer fernhalten), wo man dem Volk der „*Wasserflinken*“ huldigt, PERaine-Schrein nahe den Feldern.

Besonderheiten: Mannshohe Stele aus Aquamarin; ungewöhnliche Anhäufung von Blutulmen entlang der Ufer des Salamanderflusses.

Wichtige Gasthöfe / Schänken: Herberge *Zum Neunauge* (wer bei einem Bewohner höflich um traviagefällige Gastung bittet, könnte ebenfalls Glück haben).

Stadtgeschichte:

Stimmung in der Stadt: Allgemein ruhig und bescheiden, respektvoll gegenüber Elben, Magiern (wenn sie nicht zu düster erscheinen) und Rondrianern (auch Rittern/Kriegern), erfreut über Gaukelvolk (das Abwechslung vom Alltag verspricht), skeptisch was Söldner, Nivesen, Norbarden und Südländer betrifft, blanker Haß auf Orks und Goblins. Nur an stürmischen Tagen/Nächten, wenn die Wasser des Neunaugensees aufgepeitscht werden, kann der eine oder andere Bewohner durchdrehen vor Angst.

Mittels einer Furt³⁶, die wenige hundert Schritt flußaufwärts des Dorfes gelegen ist und auf der westlichen Uferseite von der Festung *Goblintrutz*³⁷ behütet wird, gelangt man über den Fluß. Diese alte, im Verfall begriffene Festung ist eine sogenannte Hochmotte, die von einigen Rondrianern aus Donnerbach samt Bediensteten bewohnt wird – sie hatten sie vor Jahren verlassen vorgefunden und besetzt.

Die Bewohner Nirituls leben hauptsächlich von den kargen Ernteerträgen der nahe des Westufers befindlichen Roggenfelder, da die Jagd oft von den Elben reglementiert und aus Angst vor den Schrecken des Neunaugensees nur auf dem Fluß Fischfang betrieben wird. Der alte Steg am Seeufer verwahrlost seit langer Zeit, da der Schiffverkehr zwischen der weidener Herzogsstadt Trallop sowie Donnerbach und Niritul durch aggressive Neunaugen zum Erliegen kam. Doch an der Mündung des Mandlarin findet sich eine mannshohe Aquamarin-Stele, die als EFFerd-Schrein verwendet wird – Devotionalien werden in den vielen faustgroßen Öffnungen ringsum gelegt. Hier huldigen die Bewohner den *Wasserflinken*³⁸ als Kinder des Meeresherrn und besänftigen den feuerspeienden Seedrachen *Nûranar*³⁹, der ihnen als Vater der Neunaugen gilt.

Von der Stele selbst wird gemunkelt, daß einstmals drei solcher Gebilde an verschiedenen Stellen des Pandlarinufers standen. Manche Magiethoretiker behaupten gar, die Verbindungslinien der Standorte hätten ein imaginäres Dreieck, das Elementarzeichen für Feuer, über den See gezeichnet. Doch ist dies Unfug, denn was hat Feuer mit dem Gott des Wassers zu tun? Andererseits, wölbt sich nicht ein Vulkan aus dem Neunaugensee empor? Und wird der See von den Elben nicht der ominösen Feuerfürstin *Panlariël*⁴⁰ zugeordnet? Jedenfalls

³⁶ Vgl. *Das Große Donnersturmrennen* Seite 45.

³⁷ Vielleicht haben sich jüngst aber auch ein paar Söldner hier einquartiert, die statt mit rondrianischer Waffenmacht nur mit List zu überwältigen sind.

³⁸ Ohne zu wissen, daß es sich dabei um ein intelligentes Forellenvolk feischen Ursprungs aus dem Gefolge der Fee Pandlaril handelt

³⁹ Möglicherweise nur eine Personifizierung des Vulkans, zumindest existiert der Wasserdrache schon lange nicht mehr (siehe auch *Steinzeichen* Seite 25)

⁴⁰ Vgl. *Aus Licht und Traum* Seite 18 und *Schild des Reiches* Seite 26 / 172 / 176

³³ Isdira: *Zauberwaldstrom*; vgl. *Geheimnisse der Elfen* Seite 61 (aus der Box *DSLW*) und *Lexikon* des Schwarzen Auges Seite 162 +178 (setzt sich zusammen aus *mandra* = Zauber und *la* = tiefer Wald sowie *ril* = unheimlicher Fluß; die gebräuchliche Form ist *awa* = Fluß).

³⁴ Näheres zum *Dominium Donnerbach* siehe *Schild des Reiches* Seite 47 - 50

³⁵ Laut Kurzbeschreibung in *Auf Elfenpfaden* Seite 89



weiß offenbar Niemand im Grenzland wer die Stele(n) einst aufgestellt hat oder zu welchem Zweck (nicht mal ob sie tatsächlich für EFFerds Huldigung gedacht waren). Ein entsprechend gebildeter Forscher/Magier/Geweihter kann aber mit Sicherheit sagen, daß die mit archaischen Bildnissen von Meerestieren verzierte(n) Stele(n) viele Hunderte, wenn nicht gar Tausende von Götterläufen alt ist (sind).

Der Fluß *Mandlaril* soll der Sage nach als Regenbogen aus dem Himmelszelt kommen und über keine andere Quelle verfügen. Seltsam ist die ungewöhnlich hohe Anzahl von Blutulmen, die zu Dutzenden die beiden Uferseiten säumen, und deren Vorhandensein der Fluß vermutlich seinem Namen verdankt ⁴¹. Und da Blutulmen nach allgemeiner Lehre nicht auf natürlichem Wege Absterben, ist es sehr schwer (wenn nicht gar unmöglich) zu bestimmen, seit wann die Bäume beiderseits des Flusses gedeihen.

Möglicherweise sind sie die letzten Überbleibsel eines einst prächtigen Blutulmenwaldes, jedenfalls behaupten die Bewohner von Niritul und Donnerbach das sie „*schon immer hier gestanden*“ hätten. Doch was wäre, wenn das Magierbosparano stimmen würde, wenn eine Blutulme tatsächlich dort wächst, wo ein Zauberkundiger sein Leben ließ, ein mächtiges Ritual abgehalten wurde oder eine besonders magische Kreatur an jener Stelle verweilte? Kündete nicht ein Märchen von der Feuerfürstin *Panlariël* (die Fee *Pandlari!*?), die hier einst mit Unterstützung vieler Elben einige mächtige Diener des Namenlosen, welche das Ungeheuer vom Neunaugensee beschwören wollten, geschlagen hatte?

Und erzählen die Elben der am Oberlauf des *Mandlaril* lebenden Schwarzmoos-Sippe ⁴² nicht vom *Schweigen der Lieder* ⁴³, einer Katastrophe die vor über zwei Jahrtausenden die ihren in Donnerbach dezimiert hatte? Was nur mochte hier tatsächlich einst geschehen sein, daß mehrere Dutzend Blutulmen so dicht beieinander empor wuchsen?

Nicht selten halten die Magier aus Donnerbach hier (gerade nach heftigen Stürmen) nach abgebrochenen Ästen oder gar zersplitterten Stämmen Ausschau, denn das Holz ist gerade in Zaubererkreisen hoch begehrt, doch das Fällen von HESindes heiligem Baum soll einen Fluch der Göttin nach sich ziehen.

Soweit dieser kleine Überblick des Grenzlandes, in dem Ihnen, werter Spielleiter, bereits aufgelistet wurde welche Geschöpfe am gängigsten sein bzw. zu den das Gelände bestimmenden zählen könnten. Doch sei Ihnen angeraten selbst noch nach für Ihre Abenteuer passenden Tierarten im Bestarium zu suchen. Denn z.B. Hasentiere (**BA** 46ff.), Wildgeflügel (**BA** 51ff.), Nagetiere (**BA** 86ff.), Gefiederte (**BA** 114ff.) und Schlangen (**BA** 150ff.) werden sich auch in diesem Landstrich finden lassen. Zudem steht es Ihnen natürlich frei, gänzlich andere als die genannten Tiere ins Spiel zu bringen. So könnten z.B. Steppenhunde (**BA** 101) als Ersatz für Wölfe dienen, zwei Waldlöwen (**BA** 81ff) hingegen anstelle der Vielfraße die winterliche Bedrohung sein. Es liegt wie immer an dem Geschmack der jeweiligen Spielrunde, welche Kreaturen Spielspaß und Spannung erzeugen. Und natürlich sollten Sie auch die Pflanzenwelt nicht vernachlässigen.



© Verena Schneider; Frau mit Buch (farb)

⁴¹ Isdira: Mandla = Blutulme (siehe **HA** 128 / **ZBA** 196)

⁴² Auf **Elfenpfaden** Seite 88

⁴³ Vgl. **Aus Licht und Traum** Seite 20 / 101



SZENARIOIDEEEN

"Neben den Siedlern, die ihre vielfältigen Gründe haben in der unwirtlichen Gegend des Grenzlandes zu verweilen, zieht der Landstrich noch eine Menge weiterer Personen an. Vorrangig schwatzhafte Händler, die ihre Waren gewinnbringend veräußern oder eher seltene Dinge billig erwerben wollen (z.B. kostbare Pelze oder den Hardorper Honig); wißbegierige Alchemisten, die an den Gelegen der Klippechsen interessiert sind, da die alchemistische Verwendbarkeit der Eier noch nicht hinreichend erforscht wurde; närrische Magier, die den hochelbischen Stätten mit seinen allmächtigen Artefakten nachspüren; vorlaute Abenteurer, auf der sinnlosen Suche nach den sagenhaften Schätzen der Alhani und dergleichen Gestalten mehr."

- Damiano Tergidion zu Valavet, Hesindegeweihter

Im Folgenden seien Ihnen, werter Spielleiter, einige Gedankengänge für mögliche Szenarien im Grenzland vorgestellt. Diese Ideen sind nur grob umrissen und bedürfen daher einer gründlichen Ausarbeitung Ihrerseits (oder ein enormes Improvisationstalent).

Dennoch könnte sich die Mühe lohnen, schon allein weil die Spielerhelden in einer äußerst vernachlässigten (und daher relativ unbekanntem) Region agieren können – und neue Schauplätze sind doch immer erfrischend.

DER FINDLING

Nahe der Wegkreuzung nach Sinopje (wo die 'Uhdenstraße' – am Nordufer des Flusses Rathil von Rathila über Erzenzoll bis hinauf nach Uhdenberg führend – auf den von Donnerbach über Niritul bis hinab nach Sinopje führenden Weg 'Elbenbogen' trifft), steht ein doppelt mannshoher, leicht verwitterter Findling aus rötlichem Schiefergestein. Erst auf dem zweiten Blick fällt auf, daß dieser gut zwei Schritt breite Findling mit verschiedenen Tierbildnissen verziert ist:



Eine kuhähnliche Kreatur (Steppenrind)



Ein gehörntes Huftier (Steinbock)



Ein massiges Wesen mit zwei Hauern oder Hörnern (Nashorn)



Ein sehr massiges Geschöpf mit kleinem Schädel (Bär)

All diese Tiere sind seitlich abgebildet, dennoch beschleicht den Betrachter das Gefühl, daß diese Tiere aus dem Stein heraus springen möchten. Dies entspricht auch der Wahrheit, denn die Bildnisse sind magischer Natur (Tiere aus Farben), die jeden Monat einmal erwachen, sobald sich ein Lebewesen bis auf sieben Schritt dem Findling nähert. Es erwacht aber jeweils nur eines der vier Tiere, jede Woche in wechselnder Rotation (bei welchem Tier begonnen wird, obliegt dem Spielleiter).

Wer den Findling einst auf die Kreuzung stellte und aus welcher Intention heraus, ist wohl nicht mehr zu ergründen – es kann nur vermutet werden, daß dieser Findling einst zum Schutz der Siedlung eines Goblinstammes oder einer Kultstätte diente, denn die Magie wird aus einer schwachen Kraftlinie gespeist. Wird der Findling verstellt, kann der Zauber nicht mehr aus der Kraftlinie gespeist werden, so daß die Tiere aus Farben nicht mehr länger erwachen können.



DER WUTROTE WIMMERER

Staubstürme und vom Wind aufgepeitschter roter Schnee gilt den Siedlern des Grenzlandes als von „Goblinhexen gesandte böswillige Geister“. Von diesen Geistern wird besonders der 'Wutrote Wimmerer' gefürchtet. Angeblich soll es sich dabei um den Geist des Goblinhäuptlings *Uukru Kukra* vom Stamm der Maaka Kurah handeln. Uukru wurde vor gut einem halben Jahrhundert von den Siedlern – unter tatkräftiger Mithilfe des jungen Ritters *Gerwulf von Erzenzoll* – gefangen genommen und erhängt. Und zwar an einer einsam stehenden Blutulme, an der Kreuzung der beiden Wege 'Uhdenstraße' und 'Elbenbogen'. Die Goblinschamanin *Ungra Maala* soll daraufhin einen Schwarm Krähen gesandt haben, die Uukrus Geist von seiner fleischlichen Hülle befreien und über das windgepeitschte Land tragen, so daß er sich mit dem roten Sand vereinen konnte. Bis heute zieht er rachedurstig durch das Grenzland, während Ungra Maala ihre Krähenschwärme aussendet um die Ernten der Siedler zu zerstören.

- Soweit die Sage. Tatsächlich jedoch erschreckt ein Windelementar (höchstwahrscheinlich ein Dschinn) im östlichen Gebiet der Hardorper Ebene Siedler wie Reisende gleichermaßen – in Form einer wirbelnden Windhose aus dem roten Sand des Grenzlandes, wobei er wahrlich schauerliche Mißtöne von sich gibt. Im Winter besteht er meist aus roten Schneeflocken, die besonders am abendlichen Lagerfeuer wie Blutstropfen wirken. Er lauschte bereits vor Jahrhunderten einer Elfe beim Flötenspiel und vermißt diese, seit sie plötzlich von einem Tag auf den anderen verschwunden war, so das er seitdem stets auf der Suche nach ihr ist – insbesondere im Luchsentann sowie den beiden östlichen Waldstücken.

- Wenn sich ein Elb in der Reisegruppe befindet, stellt der Elementar die Frage: „*Orimanda! Habt ihr Orimanda gesehen?*“ Wenn man in freundlicher/friedlicher Weise darauf eingeht, wird er von seiner Sehnsucht nach der Elbe erzählen. Da man ihm aber nicht helfen kann (oder das Gespräch

gar nicht stattgefunden hat, weil sich kein Elb in der Gruppe befand), zieht er enttäuscht wimmernd wieder von dannen. Zuvor jedoch läßt er aus Enttäuschung verärgert seinem Unmut freien Lauf. Üblicherweise wird er als Wirbelwind die Reisenden umtosen (orientieren Sie sich an den Angaben für Luftdschinne in **CS** Seite 90ff. bzw. **MWW** Seite 111) und eine Zeitlang terrorisieren – z.B. auf jede Person eine AT. Doch auch das Verstreuen der Ausrüstung in der Gegend, wobei so einiges von den Dingen die man lieb gewonnen hat verloren gehen kann (erschwerete Sinnenschärfe-Proben zum auffinden) oder das beständige Ausblasen der Lagerfeuer in der Nacht (im Winter Regeneration zusätzlich -2) sind beliebte Aktionen.

- Erst wenn sich jemand an das Gerücht erinnert bzw. durch das Gespräch darauf aufmerksam gemacht wurde, das der Wimmerer Musik liebt, erhält man eine Möglichkeit den Elementar ohne Gewalt zu verschrecken. Wenn also jemand mit einem Instrument – bevorzugt eine Flöte – aufspielt, der Klang des Instruments besonders gekonnt und lieblich ist (Talentprobe +10), zieht der Elementar von dannen (Ist das Können des Musikers eher bescheiden, mag der Elementar nach Meisterwillen dennoch nach dem skurrilen Motto *>wer Musik spielt, ist ein freundliches Wesen<* von den Reisenden ablassen).

- Wenn ein cleverer Held ihm beim anfänglichen Gespräch glaubhaft erklärt (sehr überzeugendes Rollenspiel samt Überzeugen-Probe +14; nur einmal pro Person) das diese gesuchte Elbe höchstwahrscheinlich verstorben ist im Laufe der Zeit und nicht hierher zurückkommen wird, stellt der Elementar zukünftig sein Treiben gänzlich ein (Meisterentscheid).

- Andererseits könnte es sich hier auch um einen *Vinskrapr* handeln – einem blutbefleckten Dschinn (siehe **Die Dunkle Halle** Seite 34) – einem Überbleibsel aus der zweiten Dämonenschlacht. In diesem Fall terrorisiert das Elementarwesen die Reisenden aus reiner Bosheit.

HERRSCHER VON HARDORP

Auf den ersten Blick mag der Gedanke verwunderlich erscheinen, daß sich jemand zum Herrn einer solch unbedeutenden Siedlung und eines nicht minder unbedeutenden Landfleckens aufschwingen sollte, da es wie eingangs erwähnt keine Erze, Pflanzen oder sonstigen Güter von

besonderem Wert gibt, die es zu kontrollieren lohnt. Bewertet man das Ganze aber nicht nach dem ökonomischem Nutzen für einen Staat, sondern betrachtet es aus dem Blickwinkel einer Einzelperson bzw. einer kleinen Gruppierung von drei-vier Dutzend Personen, ergeben sich durchaus plausible Gründe für eine solch angestrebte Herr-



scherposition von eigenen Gnaden⁴⁴. Einige Varianten seien Ihnen im folgenden als Inspirationsquelle für eigene Szenarien vorgeschlagen:

Die Sieben Samurai: Wie es die Erzählung einer Fuhrfrau bereits behauptete, soll es schon vorgekommen sein, daß das Örtchen samt Umland von selbsternannten Herrschern terrorisiert wurde – insbesondere von Söldnern! Das mag auch in der Gegenwart nun geschehen, wenn einige desertierte Mietlinge sich unter dem Kommando einer starken Führungsperson versammeln. Opfer werden vor allem reisende Händler, aber auch die Bauerngehöfte des Grenzlandes müssen Tribut entrichtet. Selbst die Weiler und Dörfer Weidens nahe des Flusses Rathil könnten überfallen werden – zum übersetzen benutzen die Söldner dabei entweder eine wenig bekannte Furt oder sie verwenden einen gestohlenen Treidelkahn (auch selbstgebaute Flöße sind denkbar). Eine solche Bande sollte aus maximal drei bis vier Dutzend Personen bestehen – und kann sich durchaus auch aus verschiedenen Kulturen und sogar Rassen zusammensetzen. Die Söldner werden zwar nicht reich in dieser Gegend, aber sie leben durch die Nahrungsmittel der Bauern sowie den gelegentlichen Luxusgütern der Fernhändler sicherlich so gut wie ein Baron – wenn nicht gar besser. Zumal sich die Maiden und Burschen des Landvolkes nicht gegen Zudringlichkeiten erwehren können. Für die eher bescheidenen Ansprüche der Mietlinge wird das von ihnen beherrschte Grenzland daher zu einem kleinen Vorhof zu Alveran.

- Denkbar wäre auch, daß sich eine Gruppe der in Weiden beheimateten Sekte „*Die Schnitter*“⁴⁵ hier in den Katakomben des zerstörten Rondratempels (siehe Vorschlag „Kleinod in den Katakomben“) eine Operationsbasis errichten wollen, um dereinst den Tempel zu Donnerbach zu vernichten.

- Und eine Horde Orks oder Goblins, die den jeweiligen Machtbereich ihres Volkes ausdehnen wollen, sind immer gern verwendete Gegner.

- Eine weitere Alternative bietet eine mittelreichische Splittergruppe der Perainekirche, die als „*Ackerteiler*“⁴⁶ bezeichnet werden. Diese Sekte vertritt die Meinung, daß sowohl Saatgut als auch Ackerflächen niemanden gehören und fordern mitunter auch mit Waffengewalt eine Umverteilung an die Ärmsten. Zwar besetzen sie keineswegs das Dorf Hardorp, aber vom zerstörten Perainekloster (siehe Vorschlag „Kleinod in den Katakomben“) aus organisieren sie ihre Übergriffe auf Domizile der weidischen Edelleute, insbesondere in den Baronien

Adlerflug und Fuchshag, deren jeweilige Nordgrenze der Fluß Rathil ist.

Ähnlich könnte es sich mit den *Grauen Gänsen*⁴⁷ verhalten.

- So oder so wird die Aufgabe der Helden natürlich sein – wie in Akira Kurosawas Meisterwerk – die skrupellose, zahlenmäßig überlegene Bande zu zerschlagen (beim Vorgehen gegen die *Ackerteiler* bzw. *Grauen Gänse* stoßen die Helden jedoch auf Widerstand der Bewohner Hardorps, die in diesen Sektierern eine Gruppierung nach Art von Robin Hoods Freiheitskämpfern sehen).

DOA: Eine zauberkundige Person hat sich in den Katakomben des Klosters/Tempels (siehe Vorschlag „Kleinod in den Katakomben“) eingerichtet um wirre Forschungen zu betreiben – die vielleicht sogar einen eigentlich noblen Hintergrund haben (die magische/dämonische Belebung der hiesigen Toten, um an diesen Objekten diverse Methoden zur Vernichtung von Untoten zu testen. Ein Wissen das gegen den Endlosen Heerwurm eingesetzt werden soll; Chimärologische Experimente mit den Bewohnern, um kampfstarke Kriegerwesen gegen die Armeen der Schwarzen Lande zu erschaffen; usw.).

- Die Forschungen könnten selbstverständlich auch weniger düster, aber dafür von selbstsüchtiger Art sein – die zaubermächtige Person läßt sich dann lediglich von der eingeschüchterten Bevölkerung verköstigen. Denn natürlich hat diese Person auch hier schwertschwingende Helfershelfer, die vielleicht sogar die größere Bedrohung darstellen.

- Wie auch immer, auch jene Bande muß von den Helden mit Waffengewalt und Zaubermacht aus dem Ort vertrieben werden, da nicht für Gespräche empfänglich. Was letztendlich mit der magischen Person ist – wirrer Weltverbesserer, debiler Dämonologe, perverser Paktierer, fehlgeleiteter Forscher – bleibt Meisterentscheid.

Needful Things: Subtiler geht es in dieser Variante zu. Die im Ort angesiedelte Norbarden-Sippe ist dem Einfluß eines Tasfarelel/Zholvar-Paktierers erlegen und betrügt seitdem sowohl die Bewohner als auch die Reisenden. Dazu verwenden sie hexagonische gelbe Gebilde aus Honigwachs (sechskantige Kerzen). Derjenige, der sie entzündet, erhält enorme Vorteile beim Feilschen und erscheint Charismatischer – da angeblich der Segen Mocoschas auf den Kerzen liegt, wie der Paktierer behauptet. In Wahrheit sind es natürlich dämonische Utensilien, die dem Paktierer von dem Erzdämon übergeben wurden und die nach dem Anzünden eine Wirkung ähnlich dem Hexenfluch GROßE GIER

⁴⁴ Wenn die Spielerhelden wirklich danach trachten sich ein kleines Reich aufzubauen – ganz im Stil des Abenteuerbandes **Von Eigenen Gnaden** – dann bietet sich das Grenzland tatsächlich hervorragend dazu an.

⁴⁵ siehe **SH Herzogtum Weiden** Seite 45, **GKM** Seite 96 und **AB** 109 Seite 14

⁴⁶ vergleiche **GKM** Seite 97, linke Spalte unten

⁴⁷ Die *Grauen Gänse* sind eine inoffizielle radikale Splittergruppe der Traviakirche. Sie wollen den Verfall des Pilgerweges nach Travingen nicht länger hinnehmen, und verleiten mitunter die Bewohner Hardorps und Umgebung mit feurigen Reden zur Mithilfe beim erpressen von Zöllen von durchreisenden Leuten (insbesondere natürlich Händlern), auf daß mit dem Beutegut die Ausbesserungsarbeiten des Weges finanziert werden können.



auslösen, womit das Verlangen nach dem derzeit begehrtesten „Ding“ unkontrollierbar hervorbricht. Aufgabe der Helden ist nun – ähnlich wie in der Geschichte von Stephen King – Beweise für den Pakt zu sammeln sowie die Norbarden und damit ganz Hardorp von dem Paktierer mit seinem

dämonischen Treiben zu befreien. Erschwert wird die Aufgabe den Helden durch einige der Norbarden selbst – denn ein Ziel des Mokoscha-Kultes ist das Überleben des norbardischen Volkes, und dazu ist jeder Kompromiß recht.

HERR VON 1000 HUTTEN

Aelden können sich als Rinderbarone versuchen und sich hier mit einer Rinderherde niederlassen. Dabei ist zu bedenken, daß Wasser stets vordringlich ist, wenn sie im Grenzland Rinder züchten wollen. Gras kann man zwar auch nicht überall finden, aber Wasser ist nur wenig vorhanden. Man muß also einen Bachlauf finden oder an geeig-

netter Stelle (die erst einmal aufgespürt werden will) einen Brunnen graben - der nicht sonderlich tief sein, aber ausreichend Wasser liefern können muß. Wenn Gras einmal knapp wird, können die Rinder immer noch eine Zeit überleben und sich von den vielen kargen Büschen ernähren. Wenn dagegen das Wasser ausgeht, ist der Tod so sicher wie der Mondwechsel.

KLEINOD IN DEN KATAKOMBEN

Alte Erzählungen behaupten, daß einstmals ein befestigter Tempel der RONdrakirche oder ein Wehrkloster der PERaine dort gestanden hat, wo sich heute das Örtchen Hardorp befindet. Möglicherweise brannten Orks, Goblins oder die Priesterkaiser den Tempel nach erfolgreicher Schlacht nieder (im Falle des PERaineklosters könnten letztere ebenfalls Schuld an der Zerstörung gewesen sein, wenn im Kloster flüchtenden RONdrianern Unterschlupf gewährt wurde). Wie auch immer: Neben einem fachmännisch angelegten Brunnen (der auch heute noch für die Trinkwasserversorgung der Bewohner sorgt) findet sich auch ein Turm mit Gong in Hardorp (sowohl Staubstürme als auch Ork- und Goblinhorden werden mit dem weithallenden Gong angekündigt) und beides könnten Überbleibsel eines Tempels/Klosters sein. Auch bestehen die ältesten Häuser Hardorps im Erdgeschoß aus Steinen, obwohl es weder eine Ziegelbrennerei vor Ort gibt, noch Baumaterialien geliefert werden, so daß die Vermutung nahe liegt, daß die Siedlung auf bzw. mit den Mauerresten eines Tempels oder Klosters errichtet wurde.

• In den größtenteils verschütteten Katakomben⁴⁸ könnten Sie einen Kultgegenstand der RONdra-, PERaine- oder gar PRAioskirche deponieren, der

damals irgendwie hier verloren ging und nun natürlich von der jeweiligen Geweihtenschaft gesucht wird. Denkbar wäre, daß ein Geweihter der RONdra- oder PERainekirche samt Tempelbuch dem verheerenden Angriff entkommen konnte, und das Buch in einem anderen Tempel abgegeben hatte. Aber erst vor wenigen Monaten stieß ein Akoluth/Priester beim lesen dieses Buches auf ein Register, in dem von einem heiligen Kleinod die Rede war, welches schon lange als verschollen betrachtet wurde. Nach einigem hin und her in der jeweiligen Kirche wurde dann beschlossen, die ehemalige heilige Stätte – und damit den Gegenstand – zu suchen.

Mit dieser Aufgabe wird entweder ein Spieler-Geweihter (RONdrakirche) betraut, der sich vielleicht an einige befreundete Glücksritter um Unterstützung wendet – also den Rest der Spielrunde – oder die Geweihtenschaft beauftragt gleich einige professionelle Schatzsucher (PERainekirche), da die Reise nicht ungefährlich ist.

Soll sich hingegen die PRAioskirche auf die Suche nach einem Gegenstand machen, so können Sie das uralte verwitterte Tagebuch eines lange verstorbenen Inquisitors einbringen. Dieser Inquisitor war damals bei der Erstürmung des Tempels/Klosters dabei und verstarb eben dort – wobei ein der Sonnenkirche wichtiges Kleinod verloren ging (das Tagebuch wurde vor einigen Monaten/Jahren zufällig von einem Hardorper gefunden und gelangte auf Umwegen zur Praioskirche).

⁴⁸ In der **SH Armorium Ardariticum** Seite 44ff. findet sich die Beschreibung eines Wehrklosters der Peraine samt Karten, in **SH TTT** Seite 104ff. hingegen eben solches Material über einen Rondratempel, welche Ihnen eventuell als Ausgangsmaterial nützlich sein werden.



Vorschlag RON: Ein Rondrakamm, der (bei Goblins eventuell doppelten Schaden anrichtet und) einst einen der unzähligen Helden der Kirche gehörte – und in seinem hohlen Griff ein Schriftstück bzw. eine Schatzkarte aus der Zeit der Theateritter bewahrt.

Vorschlag PER: Ein Kelch, dessen Gravuren angeblich einen wichtigen Hinweis zum Verbleib der *Schale der wundersamen Heilung* geben können.

Vorschlag PRA: Das Bernsteinauge – ein augenförmiges Amulett aus einem Faustgroßen Bernstein – mit dem ein Inquisitor vielleicht Vampire aufspüren, eine beachtliche magiebannende Zone errichten oder ähnlich zur Praioskirche passendes bewirken kann.

• Als Gefahren in den Katakomben könnten Sie die Geister der erschlagenen Geweihten umgehen lassen (je nach deren ehemaligen Charakter im Leben, entfaltet sich hier vielleicht das ganze Spektrum der Geisterwelt: Nachtalp; Spuk; Gefesselte Seele), eine Räuberbande verwenden, die hier irrtümlich eine Kriegskasse der Orks vermutet oder gar das erst jüngst eingerichtete Chimärenlabor eines verrückten Magiers plazieren – je nach Geschmack ihrer Spielrunde. Oder sollte sich in einer dieser unterderischen Kammern ein einstmals erbeuteter Wildschwein- bzw. Stiergötze befinden, den einige Goblin-/Ork-Veteranen gerade jetzt auf Befehl ihres jeweiligen Stammesführers bergen sollen? Das würde dann zu einer kleinen Belagerung von Hardorp durch mehrere Dutzend Rot-/Schwarzpelze führen. Sind Ihre Spielerhelden dazu bereit?

RINDERGOLD

Einst sollen die Alhani (oder ein Rinderbaron in den Dunklen Zeiten) gen Donnerbach gezogen sein, und aus Angst vor Überfällen wurde das Vermögen welches man besaß (in Form von Edel-

steinen) in die ausgehöhlten Hörner der Rinder gefüllt. Diese Hörner wurden mit Birkenharz oder gar Orazal wieder angeklebt. Doch das Reiseziel wurde aus unbekanntem Gründen nie erreicht, so daß die Rinderskelette samt den kostbaren Hörnern noch irgendwo in Steppe oder Wald liegen.

ZERBROCHENE KLINGEN

Nachdem eine handvoll Leute (zwei Rondrianer vom Orden des Donners, zwei Rundhelme und ein weidener Ritter) bei einem Kampf ums Leben kamen, weil ihre Klingenwaffen zerbrochen waren, werden die Helden angeworben der Ursache auf den Grund zu gehen. Zürnte Ingerimm den Bewohnern Trallops etwa oder verbarg sich anderes dahinter? Nun, letzteres ist natürlich der Fall.

• Die Helden werden von **Linja Siebenstreicher** (Zunftmeisterin der Schmiede in Trallop) angeworben, die Ursache des brechenden Metalls zu finden. Bei den beiden verstorbenen Rondrianern sowie den beiden verstorbenen Rundhelmen ist nicht mehr ergründbar, aus welcher Schmiede deren Waffen stammten. Doch der tote weidener Ritter hatte das nunmehr zerbrochene Schwert als Geschenk erhalten – und erworben wurde es bei dem zwergischen Schmied **Nabrolox, Sohn des Numenosch**⁴⁹. Einer seiner Gesellen hat jenes Unglücksschwert geschmiedet, wie er erfuhr. Doch daß dieser Geselle offenbar verfrüht selbstständig

arbeiten durfte, bestreitet der Angroscho, der sich in seiner Lehrkunst beleidigt fühlt, und beharrt darauf daß der Fehler woanders liegen muß – zumal damit noch nicht bewiesen ist, daß auch die anderen zerbrochenen Waffen aus seiner viel gerühmten Schmiede stammen. Für Frau Siebenstreicher ist der Fall aber klar und die Angelegenheit soll daher zunächst Zunftintern weiter verfolgt werden – die Helden haben ihre Aufgabe erledigt.

• Doch war es tatsächlich die Schuld des Gesellen? Sollte die Sache so einfach sein? Möglicherweise lieferte die Bezugsquelle auch minderwertiges Erz, wie die Helden schnell kombinieren sollten (ansonsten verweißt der Zwergenschmied **Nabrolox** auf diese Möglichkeit – er hatte das Erz nur oberflächlich kontrolliert da es immer gut war, aber die Kontrolle hole er nun sofort nach). Wenn das der Fall war, bedeutete dies für die Zukunft weitere tödliche Unglücksfälle – eine Überlegung, welche die Zunftmeisterin zum nachdenklich zustimmenden Kopfnicken veranlaßt.

• Weitere Recherchen der Helden in diese Richtung ergeben bald, daß in den letzten Monaten die Schmieden in Trallop ihr Material ausschließlich aus den Uhdenberger Minen bezogen – bis auf zwei. Die

⁴⁹ Siehe auch inoffizielles Abenteuer **Gefiederte Rache** (freier Download z.B. unter <http://www.alte-site.herzogtum-weiden.net>)



eine Schmiede wird von *Jorwulf Eichenstamm* geführt, die andere von Nabrolox! Beide Schmiedemeister erklären ganz offen, daß die zusätzliche Materialquelle die Minen Donnerbachs waren. Jedoch hatten beide bei einem jeweils anderen Minenbesitzer Erz geordert. Demnach stammen also tatsächlich alle zerbrochenen Schwerter aus der Schmiede des Angroscho.

Als Nabrolox (von den Helden oder aus eigener Untersuchung von noch vorhandenen Erzes) erfährt, daß gar nicht ihn bzw. seinem Schüler die Schuld an dem Tod des Ritters (und der anderen Leute) trifft, sondern den Minenbesitzer (dessen Ware er wie erwähnt aus Vertrauen nicht kontrollierte), ist er außer sich vor Zorn und lobt eine stattliche Belohnung (z.B. das kostenlose Schmieden einer Rüstung oder persönlichen Waffe) für die Helden aus, wenn sie diesen Schurken das Handwerk legen. Denn nicht nur das das Erz mit großer Verspätung (wichtiger Hinweis für die Helden!!!) geliefert wurde, es war nun auch noch offensichtlich Angrosch zum Widerwillen. So gilt es für die Helden also gen Donnerbach⁵⁰ zu reisen.

- Dort weist besagte Minenbesitzerin (*Burhild Rogel*) jedoch entrüstet alle Schuld von sich. Schließlich gäbe es hier in Donnerbach keine Probleme mit dem aus seiner Mine geförderten Erz. Dies stimmt, wie den Helden nach einigem herumfragen bestätigt wird.

Allerdings erfahren sie auch, daß die letzten beiden Transportzüge nach Trallop hinter Niritul überfallen wurden. Die Räuber waren beide Male (gerade als man ein Nachtlager an einem von Reisenden vielbenutzten Platz aufschlagen sowie die Pferde ausschirren wollte), wie aus dem Nichts aufgetaucht, auf alle Wagen aufgesprungen und eiligst davon geprescht. Ein Kampf fand gar nicht erst statt, da die Fuhrleute völlig überrascht wurden. Aber als man die Verfolgung aufnahm fand man die Wagen kurze Zeit später immer noch beladen wieder – nur die Pferde fehlten. Offenbar waren es Pferdediebe, welche die Pferde jedoch erst in sicherer Entfernung ausgeschirrt hatten. Vermutlich aus Hardorp stammend. Da sind ja einige Viehdiebe hin geflohen, wie man so hört. Nachdem man neue Pferde aus Donnerbach organisiert hatte (auf diese Weise kam es zu der verzögerten Auslieferung, die **Nabrolox** erwähnte), ging die jeweilige Reise problemlos weiter – von den üblichen Fährnissen (wie z.B. Radbrüche) auf solchen Fahrten abgesehen.

- Die redseligen Fuhrleute erklären den Helden auch, man hätte dem Fuhrunternehmer bereits um das Anheuern von mehr Geleitschutz gebeten,

wenigstens bis zur Grenze zum Herzogtum Weiden, doch der Unternehmer weigerte sich standhaft, teuer Geld für Uhdenberger Söldner auszugeben. Er könne den Minenbesitzern schließlich nur billigere Transportkosten als Trallop Gorge bieten, wenn er den Sold vieler Bewacher einspart. Bis auf die letzten beiden Transporte klappte ja auch immer alles gut. Die Fuhrleute müßten eben besser aufpassen, sonst würde ihnen ihr Sold gekürzt. Die gestohlenen Pferde haben schließlich ihren Wert und sind ein finanzieller Verlust.

- Da das Ganze den Helden suspekt vorkommen sollte, sollten sie sich als kostenlose Eskorte bis zur Weidener Grenze anbieten. Ein Angebot das der Fuhrunternehmer natürlich ebenso gerne annimmt wie die Fuhrleute, die sich im Beisein der Helden nun wirklich sicher fühlen. Tatsächlich kommt es erneut zu einem Diebstahlversuch – diesen können die Helden entweder vereiteln indem sie die diebischen Wagenlenker überwältigen (notfalls mit einem vortrefflichen Bogenschuß) oder indem sie den Wagenspuren zügig folgen (im Gegensatz zu den Fuhrleuten sind die Helden besser im Fährtenlesen und können der Spur daher schneller folgen oder sie sparen Zeit ein weil sie Beritten sind).

- Bei den gestellten Dieben handelt es sich – Überraschung – um Goblins! Sie gehören zum Stamm *Maaka Kurah* und sind seltsamerweise nur mit einem Dolch bewaffnet. Die Helden werden so ihre Methoden haben, die Rotpelze zum Reden zu bringen, und so erfahren, daß die mit Erz beladenen Wagen ausgetauscht werden sollten – gegen andere, gleichaussehende Fuhrwagen, die ebenfalls mit Erz beladen sind und nicht weit entfernt stehen. Die gestohlenen Wagen samt Ladung sollten die Goblins nach Hardorp bringen, zu einem „Langmesser“ (Menschen) den man *Travin Moosstein* nennt. Warum dieser Austausch stattfinden sollte, wissen die Goblins nicht. Den Helden hingegen ist es wohl jetzt schon klar, daß hier das minderwertige Erz heimlich den ahnungslosen Fuhrleuten untergejubelt werden sollte, auf das der Verlust des teuren Erzes nicht offenbar wird.

Die Fuhrleute kennen den genannten Mann, ein Prediger aus Hardorp (Oberhaupt des kleinen TRAVIA-Ordens der **Grauen Gänse**⁵¹) der einige Male nach Donnerbach kam und verschiedenste Leute um Spenden zum erneuern der desolaten Pilgerstraße nach Travingen bat. Hat wohl nicht viel zusammen bekommen, doch daß er nun so ein

⁵⁰ Die Reiseroute (von Trallop nach Olat und durch das Nebelmoor bis Donnerbach) wurde im Abenteuer **Mutterliebe** recht ausführlich dokumentiert. Und zumindest für den Weg von Trallop nach Olat empfiehlt es sich ebenfalls das inoffizielle Abenteuer **Grimwulf der Grüne – Geächteter von Weiden** (freier Download z.B. unter <http://www.alte-site.herzogtum-weiden.net>) sowie das kostenpflichtige Abenteuer **Weiden im Wind – Kampagnenband 1** zu konsultieren.

⁵¹ Die *Grauen Gänse* sind eine inoffizielle radikale Splittergruppe der Traviakirche. Sie wollen den Verfall des Pilgerweges nach Travingen nicht länger hinnehmen, und verleiten mitunter die Bewohner Hardorps und Umgebung mit feurigen Reden zur Mithilfe beim erpressen von Zöllen von durchreisenden Leuten (insbesondere natürlich Händlern), auf daß mit dem Beutegut die Ausbesserungsarbeiten des Weges finanziert werden können.



Schurkenstück durchzieht, womöglich noch in Travias Namen – ungeheuerlich.

- Wie gehen die Helden nun vor? Sie könnten die (an den Händen oder Füßen) gefesselten Goblins die Wagen mit dem minderwertigen Erz (die Helden verbergen sich unter einer Plane) zum Treffpunkt bringen lassen (dazu braucht man die Zugpferde der Fuhrleute, was kein Problem ist, aber einer wird mitkommen um die Pferde anschließend zurück zu bringen). Man täuscht also vor das der Überfall wieder geklappt hätte.

Oder man begibt sich schleichend und ohne Wagen zum Treffpunkt (Herberge von Hardorp), den man umstellt.

- So oder so kann man den Überraschungsmoment ausnutzen und *Travin Moosstein* samt seinen Leuten am Treffpunkt attackieren. Die Grauen Gänse sind unerwartet geübte Kämpfer, aber nur mit Kampfstäben bewaffnet (Dolche die sie bei sich tragen werden nicht zum Kampf benutzt).

- Anschließend erfahren die Helden von Travins Plan:

Erz wird hauptsächlich aus tief gegrabenen Stollen im Berg gewonnen (z.B. in den Minen bei Donnerbach und Uhdenberg). Die Goblin-Schamanin **Gmorlai Luundra** aber läßt die ihr untergebenen Rotpelze Roteisenstein (Hämatit) sowie Brauneisenstein abbauen – sogenanntes Rasenerz/Sumpferz, welches in Gegenden mit stark eisenhaltigem Boden (erkennbar an der roten Erde) in etwa zwei Spann Tiefe zu finden ist und einfach im Tagebau gefördert werden kann (vgl. auch den Hinweis auf Grassodenerz in **AvAr** Seite 124). Diese Erze werden von Prospektoren, Gesteinskundlern und generell Angroschim als „mager“ bezeichnet, da der Eisengehalt ganz richtig als zu gering erachtet wird, so das sich nur minderwertige Waffen/Werkzeuge daraus erstellen lassen. Die Qualität der Erzeugnisse liegt für Kenner weit unter dem ebenfalls gering geschätzten „Goblinstahl“ aus Donnerbach und Uhdenberg, daher gilt Rasenerz/Sumpferz/Grassodenerz als unwürdig um abgebaut zu werden.

Als Travin erfuhr, das Gmorlai keine Käufer für das Rasenerz fand, trat er mit ihr in Kontakt und schlug vor das Gestein – auf den nunmehr bekanntem Wege – auszutauschen. Bei dem hohen Erzverbrauch in den Weidener Schmieden würde solch ein bißchen Schwundware doch gar nicht auffallen, behauptete Travin leichtfertig. Das erbeutete, deutlich bessere Erz könne Travin dann ganz regulär in Hardorp und Rathila verkaufen und den erzielten Gewinn gleichmäßig aufteilen. Er würde somit Geld für die dringend benötigten Ausbesserungsarbeiten an der Pilgerstraße erhalten und die Schamanin genug Geld bekommen um in Siedlungen wie Hardorp oder Uhdenberg vielerlei Dinge zu kaufen, die die Goblins ihrer Sippe nicht selbst herstellen konnten (letzteres war genau

Gmorlais Absicht, denn auf diese Weise wollte sie genug Gold anhäufen, um über Waffenschmuggler an gute Schwerter, Speer- und Pfeilspitzen aus den Schmieden Weidens zu gelangen. Aber natürlich hatte sie Travin nicht von ihrem Vorhaben in Kenntnis gesetzt). Die Schamanin hatte freudig zugestimmt, besonders weil keiner der Rotpelze in einen Kampf verwickelt werden sollte (Travin wollte Blutvergießen in jedem Fall vermeiden, dies war ihm wichtig gewesen wie er betont), und wählte für die Aufgabe einige Goblins aus, die sich einst im Ausspähen und Anschleichen hervorgetan hatten. Zwei oder drei Transporte wollte man noch austauschen, schließt Travin seine Erzählung (die Sie, werter Spielleiter, mit etwas wehmütiger Stimme aber dennoch voller Eifer für die „gerechte Sache Travias“ zum Besten geben sollten).

- Was die Helden mit dem durch den Betrug erwirtschafteten Geld sowie den Traviagläubigen Mitgliedern der Grauen Gänse anstellen (z.B. laufen lassen oder an die Rondrianer in Donnerbach bzw. die Gerichtsbarkeit in Trallop übergeben) sei Ihrem meisterlichen Willen überlassen.

- Eine Aufgabe bleibt jedenfalls noch: Die Förderstelle des Rasenerzes muß unzugänglich gemacht werden, auf das zukünftig nicht noch mehr Betrug damit betrieben wird!

Tja, keine so einfache Sache. Die Förderstelle befindet sich zwar in der Nähe eines Berghangs, von dem aus man sicherlich irgendwie einen schönen Erdrutsch niedergehen lassen kann (womit dann die Förderstelle mehr oder minder stark verschüttet wird, stark genug zumindest das die Goblins hier nichts weiter machen können) – allerdings befinden sich hier auch die Wohnhöhlen des Goblinstammes *Nairalaas Ugupai* und dementsprechend viele Rotpelze treiben sich vor Ort herum. Da heißt es also viele Proben auf Schleichen und Verstecken würfeln oder ein Ablenkungsmanöver starten. Eine direkte Konfrontation mit Waffengewalt ist für die Helden jedenfalls keine Option, das sollte den Spielern deutlich vor Augen geführt werden. Eine „Nacht-und-Nebel-Aktion“ mit anschließendem raschen Rückzug (am besten mit der Fähre rüber nach Sinopje, denn der Fährmann wird beim Anblick einer anstürmenden Goblinmeute auch ganz sicher keine Gebühr für die Übersetzung verlangen, zumal dann nicht, wenn die Helden einige anstürmende Rotpelze von dem wackligen Untersatz kloppen) hat da deutlich bessere Chancen zur Verwirklichung.

- Und das soll es dann auch gewesen sein. Auf den Weg nach Trallop (für den Rapport) treffen die Helden vielleicht auf die Fuhrleute, die ja das Selbe Reiseziel haben. Belohnung gibt es vom Schmiedemeister, Abenteuerpunkte vom Spielleiter (wobei die Höhe der AP natürlich davon abhängen sollte, wie ausführlich Sie das Abenteuer gestaltet und wie schwer Sie es den Helden gemacht haben).

Südwestlich von Hardorp zieht sich eine nur gelegentlich von sanften Hügeln und lichten Wäldchen durchbrochene, mit dürrem Gras bewachsene sowie mit moorigen Senken – aus denen das Regenwasser nicht ablaufen kann – angereicherte Ebene bis zum walddesäumten Ufer des Pandlarin hin. Wer von den schauerlichen Geschichten des stets wolkenverhangenden Binnengewässers gehört hat – und wer hat dies nicht? – dem erscheinen diese immer spärlicher werdenden Baumstämme wohl wie riesenhafte Pikeniere, welche bei ihrer sorgsamten Wacht von irgendeinem Schrecken aus dem See dezimiert werden. Tatsächlich sind die einstmals dichten Wälder des gesamten Grenzlandes – hauptsächlich aus Espen, Erlen, Weiden und Boronweiden bestehend – den unermüdlich beißenden Axtblättern der Holzfäller aus Hardorp und Niritul zum Opfer gefallen. Emsige Maulwürfe graben sich dessen ungeachtet durch das tonige Erdreich, wiederkäuende Steppenrinder trotten unbekümmert über sie hinweg, während Grimwölfe gierig an den Waldrändern lauern, darauf achtgebend, bei ihrer Jagd nicht von den in der Brunft gefährlichen Borkenbären, den vielen nach Wurzeln wühlenden Wildschweinen oder gar einen selten anzutreffenden Grimmbären gestört zu werden. Allesamt fürchten sie alljährlich die Wintermonde, wenn die Vielfraße in großen Horden das Grenzland voller Blutgier durchstreifen und die stinkenden Kadaver ihrer Beute in schier überwältigender Zahl in das Geäst der Bäume hängen.

Die Rote Sichel präsentiert sich hier nun als eine Kette von vielen tausend Schritt hohen majestätischen Bergen, welche man bereits Tage zuvor in der Ferne erblicken konnte und die laut den Prospektoren eine unüberschaubare Anzahl von unerforschten Gipfeln und Tälern aufweisen. Mythologisch betrachtet handelt es sich bei diesem Gebirge um Mithrida, eine von drei Gigantenschwestern, die einstmals den Göttern ihre Leiber als Waffen dargeboten haben sollen, auf das die Vielleibige Bestie Omegatherion (unheilig!!!) damit erschlagen werde. Laut einer Erzählung der Rotpelze findet sich in einer tief gelegenen Höhle das erkaltete Herz der Gigantin, welche die Goblins Imithri Dai nennen, und manche Schamanin suchte schon nach einem Weg, es wieder schlagen zu lassen.

bestehenden Hügeln, die östlich immer höher, immer steiler werden und so die mit wilden Büschen und Bergulmen sowie Eschen – teilweise auch Elfenbusch – gesäumten Vorgebirge der Roten Sichel ankündigen. Ein unwirtliches, zerklüftetes Gebiet, in dem sich genügend Spalten finden, in denen Füchse, Luchse sowie auch Marder ihre Verstecke haben und als Jagdgebiet von Horndrachen herhält. Von Letzteren glitt zumindest einer gut sichtbar über mir durch die Lüfte und verblüffte mich durch einen für solch plumpe Geschöpfe erstaunlich eleganten, tiefen Flug. Angeblich nutzen die aus Uhdenberg kommenden Zwerge diesen Umstand, um regelmäßige Schußübungen mit ihren Armbrüsten vorzunehmen.

Im sogenannten "wimmernden Wald", südlich von Hardorp gelegen, soll sich der Wutrote Wimmerer aufhalten – angeblich ein uralter, rachsüchtiger Goblungeist. Das "Heulende Holz", der östlich gelegene Wald, gilt hingegen als Hoheitsgebiet der Wiilkudak Margaipai – ein auf Grimmwölfen reitender Goblinstamm. Das Wolfgeheul verlieh dem Wald offenbar seinen seltsamen Namen.

Nur durch dieses Geländevierteil führt die Uhdenstrasse von Rathila nach Uhdenberg und kreuzt den Karrenweg von Niritul nach Sinopje. Hier kann es vorkommen das Reisende auf hin und her pendelnde, bis zu einen Schritt große Klippechsen treffen, die zwischen den schroffen Felsen nach Käfern Ausschau halten und das mitunter sumpfige Ufer des Flusses Rathil mit seinen Tümpeln als Platz für ihr Gelege verwenden.

Der kleine, in diesem Viertel fast mittig liegende und aus Rotfichten sowie vielen fast schwarzstämmigen Birken bestehende „Pechwald“, hat seinen Namen jedenfalls nicht ausschließlich aufgrund von Pechhütten der Pechsieder von den Bewohnern erhalten, sondern auch weil hier die meisten Menschen eben das Pech hatten, ein Opfer der Vielfraße zu werden. Das nun sollte aber nicht gänzlich allein der Blutgier dieser Tiere zugeschrieben werden, ist doch die rote Erde in diesem Geländeabschnitt noch am fruchtbarsten. Somit tummeln sich hier zum einen die meisten Beutetiere der Vielfraße, zum anderen sind hier scheinbar die meisten Gehöfte dieses Grenzlandes zu finden. Die Wahrscheinlichkeit für die Bewohner von den gefräßigen Raubtieren angefallen zu werden, ist demnach hier am größten, wenngleich Maulwürfe und Krähen wohl eine sehr viel üblere Bedrohung für die Bauern darstellen – daher wachen aus Holz und Stroh bestehende Krähenschrecken ganzjährig über die Felder. Von dem nicht enden wollenden Duell gegen die unverwüstliche große Kratzdistel ganz zu schweigen.

Des Winters stellen die Siedler vorsichtshalber Fallen rund um die mit Hartriegel-Hag bewachsenen Siedlungen auf, um sowohl Vielfraße als auch ausgehungerte Wölfe schon auf dem Weg zum Gehöft aufzuhalten. Ein gescheiter Brauch will es scheinen, der mir schon vom Bornlandte und nördlichen Weiden bekannt.

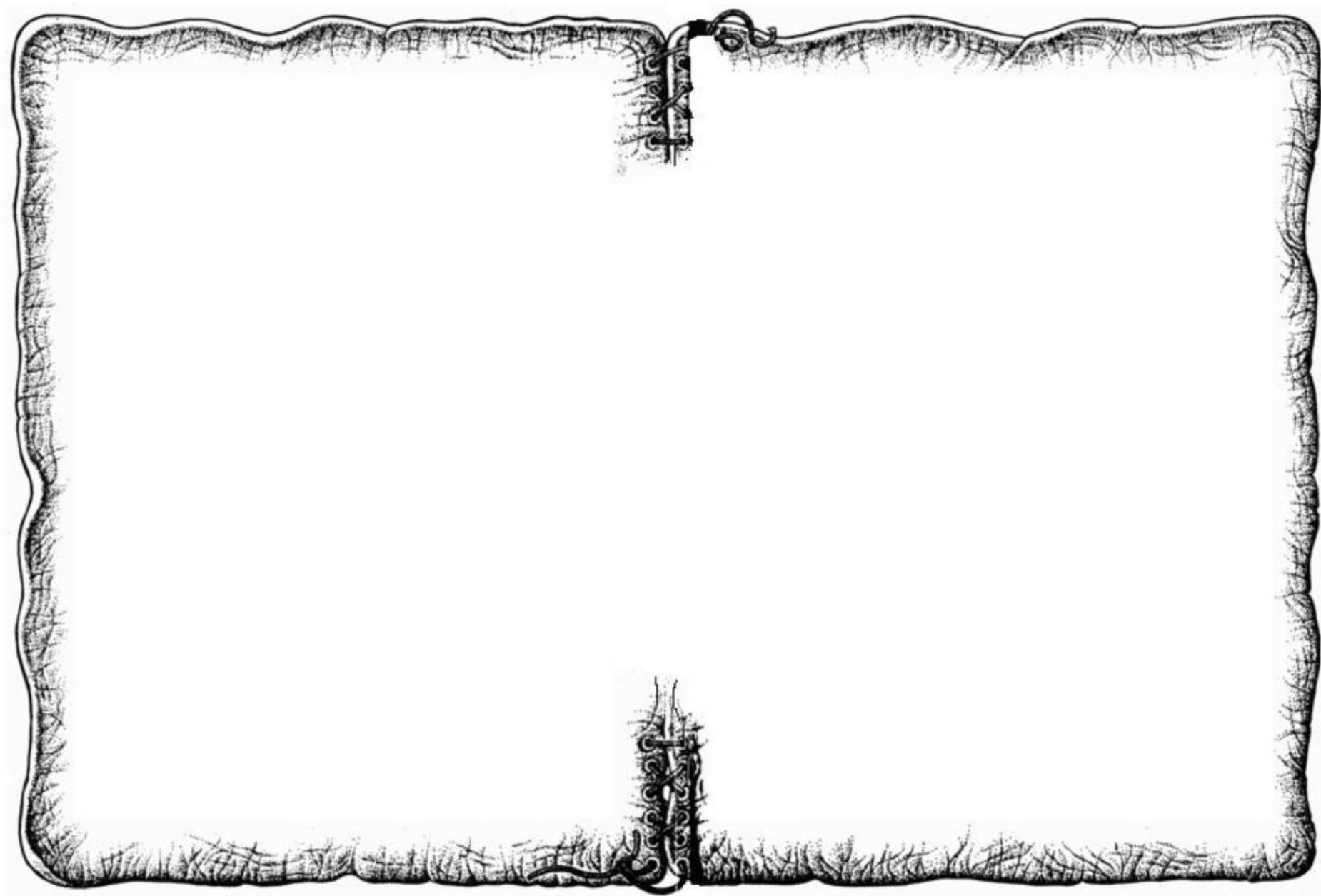
Nordwestlich von Hardorp erstreckt sich bis zu den bewaldeten Ausläufern der Salamandrischen Steine eine ein-

tönige Steppe, welche gänzlich mit Heidegras bewachsen ist – welches jedoch zur Herbstzeit wunderbar Purpurrosa blüht – in der angeblich schon Nashörner gesichtet wurden und die als das Ballungszentrum all der im Grenzland vorkommenden Steppenrinder bezeichnet werden kann. Letztere zählen sicherlich zu der bevorzugten Beute des Steppentigers, wenngleich auch die Bewohner teilweise von der Jagd auf die Rinder leben. Vor allem aber züchtet man genügsame Schafe und magere Ziegen, und es künden hartnäckige Gerüchte davon, daß schon so manch kleiner Viehzüchter aus Weiden und Darpatien hier sein Glück als Rinderbaron versucht haben soll. Nun, besonders in Donnerbach hätten sie wohl gute Abnehmer gefunden, wenn sie nicht allesamt gescheitert wären bei ihrem Vorhaben. Als einzig erwähnenswerte Ansammlung von Bäumen (neben dem nach Waldmeister duftenden Waldsaum der Berge natürlich) sei der nördlich liegende „Luchsentann“ genannt, durch den die Strecke zum Roten Paß führt. Waldläufer berichteten mir – wie es die Bezeichnung bereits verrät – von im Inneren des Waldes hausenden Rotluchsen, während die wohl häufig an den Rändern jagenden Sonnenluchse auch von einem einfachen Reisenden gesichtet werden können, wie ich erfreut feststellte. Ob sich jedoch tatsächlich hin und wieder ein Firnluchs aus dem Hohen Norden hierher verirrt, diese Frage konnte mir niemand mit Sicherheit beantworten.

Das Geländeviertel nordöstlich von Hardorp wird weitestgehend von einer staubigen, roten Niederung beherr-

scht, welche von Hügeln und Ausläufern des Rotsichelgebirges wie von einem steinernen Hufeisen umschlossen ist. Darin tummeln sich, wie ich bemerkte, offenbar nicht nur zur Paarungszeit scharenweise Scheinbasiliken – weshalb das Schlüsselartige Gelände auch Treffenderweise „Basiliskensenke“ genannt wird. Diese mehrere Meilen umfassende Senke ist recht tief, wenn auch der Boden sanft nach unten abfällt, doch ist sie mit roten Sand ausgefüllt aus dem hier und da ein von den gefürchteten Staubstürmen bizarr geschliffener Monolith empor ragt. Gerüchteweise soll es sich um die Überbleibsel eines ehemaligen druidischen Steinkreises handeln, aber das mag auch nur an dem Hang der Bewohner zum Fabulieren liegen. Angeblich soll in der Senke – trotz des hier heftig aufwehenden roten Sandes – das Blutblatt gut gedeihen und sogar eine Alveranie will man schon gesichtet haben. Goblinsgeschichten behaupten sogar das einstmals die Senke mit wunderwirksamen Wasser angefüllt war, aber im Zuge einer Katastrophe (die Rotpelze sprechen von „eyn gewaltik Schlakt Fliegecks geken Großpelz“) von zu Sand zerstorbenen Gesteinsmassen verschüttet wurde. Im Frühling, bei heftiger Schneeschmelze, als auch im Herbst bei anhaltenden Regenfällen, verwandelt sich die Senke in ein recht sumpfiges Gebiet, das sich bisweilen zur von Hardorp nach Sinopje führenden Wegstrecke ausdehnt.

Im südöstlichen Gebiet schließlich weicht die Hardorper Heidelandschaft bald aufschwingenden, aus rotem Schiefer





Verglichen mit den Bevölkerungszahlen der verschiedenen Provinzen des Mittelreichs, ist das Grenzland nur äußerst spärlich besiedelt – wenngleich die meisten Mittelreicher nicht nachvollziehen können, warum in dieser Gegend überhaupt jemand siedeln will. Die Gründe, warum Menschen oftmals an unwirtlichen Orten leben, sind sicherlich vielfältig. Göttliche Pfade, um Ungläubige zu bekehren, heilige Orte zu beschützen oder zu errichten, mögen Menschen ebenso in die Wildnis treiben wie die Flucht vor dem weltlichen Gesetz. Nicht selten suchen gerade lichtscheue Gestalten die Abgeschiedenheit der Einöde. Auch die trügerische Hoffnung auf ein freieres und vermeintlich besseres Leben trieb schon so manchen zur Fahnen- oder Schollenflucht – anstehende Zwangsehen, hohe Steuerabgaben oder schlicht der elterliche Wunsch einen bestimmten Beruf erlernen zu müssen, waren weitere Anlässe das vertraute Leben hinter sich zu lassen.

Im Grenzland kann das wachsame Auge überall auf die stummen Zeugnisse solcher hoffnungsvollen Siedlungsversuche stoßen: verkeilte Baumstämme, die eine Hausecke bildeten; bröcklige Mauerreste eines Turms oder einer albanischen Nuraghe; ein zwei Schritt langer, aus alten Brettern bestehender Zaun – einsam und nutzlos in der Wildnis stehend; zerbrochene Körbe und verrostete Töpfe, die Kleingetier als Behausungen dienen. Heidegras und wilde Kräuter wachsen über all dies, als wollten sie den entstandenen Kummer der diversen Orte sanft bedecken – so, wie auch ein Leichnam mit einem Tuch verhüllt wird.

Aller Unbill zum trotz finden sich neben den beiden großen Ansiedlungen Hardorp und Niritul auch einige Dutzend kleine, noch immer intakte Gehöfte, die ringsum mit pyramidenförmigen, bis zu zehn Schritt hoch aufragenden Wacholderbüschen bepflanzt sind. Diese bieten den Bewohnern sowohl Schutz vor Wildgetier als auch vor Sand- und Schneestürmen. Ein Palisadenwall, der selbst Räuberpack leidlich abzuhalten vermag, findet sich hingegen nur selten. In fast jeder Hütte findet sich ein Schrein, nur die bevorzugte Gottheit ist stets eine andere – zumeist PER, TRA, FIRun, oder IFirn, seltener AVes, SImia oder MOKoscha.

Die Gebiete um Hardorp werden von den Äckern freiheitsliebender Wehrbauern bestimmt, die aus Liebe zu ihrer Scholle sowohl Rotpelzen als auch Schwarzpelzen – die in unregelmäßigen Abständen plündernd durch das Grenzland ziehen – die Stirn bieten und ihren Mut (oder Starrsinn?) oft mit dem Leben bezahlen müssen. Auch die häufig auftretenden Wolfrudel und Vielfraße sind, insbesondere im Winter, eine Gefahr für die Siedler – gleichsam aber eine nicht seltene Fleischspeise.

Ebenso wie die Ebene, sind auch die angrenzenden Höhenzüge der Roten Sichel nur spärlich besiedelt. In manchen Tälern haben sich wehrhafte Bauern niedergelassen. Auch sie leben im ständigen Zwist mit den Goblinstämmen, die sich (vielleicht zu Recht) als die wahren Herren des Berglands betrachten.

Der rötliche Ifirnsgruß, von der abergläubischen Bevölkerung als „Blutschnee“ bezeichnet, wird durch den roten Sand der Ebene – den die Winde großzügig verteilen – oder auch gelegentlich im Rathil vorkommenden Blutalgen erzeugt, und veranlaßt die Landbevölkerung im Winter zu allerlei irrationalen Handlungen. Denn für solch erklärendes „Gelehrteneschwafel“ haben sie kein offenes Ohr. So wird dann beispielsweise auch kein Tier geschlachtet bzw. kein Jagdversuch unternommen, an einem Tag wo roter Schnee fällt oder ein besonders heftiger Staubsturm durch das Land wütet, da man die „böswilligen Geister, welche die Goblinhexen gesandt“, mit dem frischen Blutgeruch nicht auf sich aufmerksam machen will.

Von diesen Geistern wird besonders der 'Wutrote Wimmerer' gefürchtet. Angeblich soll es sich dabei um den Geist des Goblinhäuptlings Uukru Kukra vom Stamm der Maaka Kurah handeln. Dieser wurde einst von den Siedlern – unter tatkräftiger Mithilfe des jungen Ritters Gerwulf von Erzenzoll – gefangen genommen und erhängt. Und zwar an einer einsam stehenden Blutulme, an der Kreuzung der beiden Wege 'Uhdenstrasse' und 'Elbenbogen'. Die Goblinschamanin Ungra Maala soll daraufhin einen Schwarm Krähen gesandt haben, die Uukrus Geist von seiner fleischlichen Hülle befreien und über das windgepeitschte Land trugen, so daß er sich mit dem roten Sand vereinen konnte. Bis heute zieht er rachedurstig durch das Grenzland, während Ungra Maala ihre Krähenschwärme aussendet um die Ernten der Siedler zu zerstören.