

Schatten über Grauhalm

Ein Abenteuer zum Regelwerk Aspekte in der Welt Ba
Für neuerstellte Norm-Charaktere

Ein Wort zu den Charakteren: Dieses Abenteuer ist für alle geeignet, die einen Grund haben in eine mediterrane Region Bas zu reisen. Das Überbringen von Botschaften, die Anwerbung von Soldaten und Söldnern zum Schutz eines Transportes einer Goldmine in der Gegend, ein Goldtausch in dieser Gegend, Flucht vor Verfolgung auf der Heimatwelt, Besuch von Verwandten, überbringen von Botschaften – sehr viel ist möglich. Die Erfahrung sollte etwa die frisch erschaffener Norm-Charaktere sein. Trolle kämen in dieser Region sehr ins Schwitzen, was aber kein Ausschlussgrund sein muss, zumal er durch das Unwetter später kühler wird. Die Temperatur liegt draußen und tags bei etwa 30 Grad (ein Punkt Abweichung von der 0-Modifikation). Arbeit wird es für gesellschaftliche, gebildete, naturkundige, kämpferische, handwerkliche und listige Charaktere gleichermaßen geben. Erleichternd, aber nicht Voraussetzung, wären 3 Punkte aus Sprache investiert in die Gemeinsprache Bas, sonst gestaltet sich die Kommunikation vielleicht schwer. In Grauhalm, wo das Abenteuer überwiegend spielt, kommt man mit Goblinisch, Matekisch, Laloisch und Selki notfalls auch zurecht.

Das Licht umhüllt dich. Das Licht der Portale, die auf Ba viele Orte und Ba mit anderen Welten verbindet. Du trittst heraus aus dem Portal und bist umgeben von angenehmer Wärme, grünem Gras, dem Duft lebendiger Erde, Vogelzwitschern. Hier gibt es auf einem Gebiet von wenigen Schritten Größe sechs Portale, Scheiben aus goldenem Licht mitten in der Landschaft. Neben jedem steht ein Schild auf dem der Zielort verzeichnet ist, zu dem die geheimnisvollen Anomalien führen. Eine Mauer umgibt die Portale, ein Tor führt hinaus in die Landschaft. Einladend steht es offen.

„Nicht bummeln!“, ruft jemand von oben, ein Mensch ganz in schwarz – schwarzes Hemd, Hosen, Handschuhe und vermutlich auch Stiefel. Auch sein Haar ist schwarz, sein Gesicht gelblich und seine Augen mandelartig schmal. Neben ihm steht ein Goblin, ebenfalls schwarz gekleidet, dessen schwarzer Chitinpanzer, der sein Gesicht bedeckt in der Sonne glänzt. Seine grünlich schimmernden Facettenaugen lassen nicht erkennen, ob er dich oder andere Ankommende betrachtet. Auch ein ebenso schwarz gekleideter Elb, gelangweilt auf den Bogen gestützt, blickt von der Mauer herab. Vollstrecker, die auf Ba für Ordnung sorgen, wenn auch nicht für Recht.

Die Charaktere kommen kurz hintereinander an und werden scharf im Auge behalten. Sie dürfen ohne die Genehmigung der Regierung einer großen Stadt in Ba, der Vollstrecker und einer wichtigen Regierung der Zielwelt nicht in Welten gehen, von denen ihre Spezies nicht stammt. Den Versuch würden die erfahrenen Vollstrecker mit Pfeilen des Elben, der Muskete des Menschen und der Gerechtigkeit der Vollstrecker (Kampfzauber 6) des Goblines zu verhindern wissen. (Schusswerte des Elbs 80, des Menschen 75, der Goblin hat einen Zauberhandlungswert von 80, die Modifikatoren sind jeweils schon eingerechnet. Ihr Resistenzwert ist bei 75 anzunehmen). Ansonsten werden sie nicht aufgehalten – auf Ba darf jeder gehen, wohin er will, wenn er nicht in Gebäude einbricht. Ein befestigter Weg führt in die Landschaft, über hügeliges Grasland. Unterwegs können sich die Helden kennenlernen. Bis zum Abend können sie ein Dorf mit Gasthaus erreichen – dies können sie von den Vollstreckern in Erfahrung bringen, wenn sie sie zu fragen wagen (wer Vollstrecker kennt, muss gegen $2x[\text{Entschlossenheit}] + 2x[\text{Charakterfestigkeit}] + 50$ ablegen). Gegen Abend droht ein Unwetter ($[\text{Wetter}] + [\text{Sehen}] + [\text{Einschätzen}] + [\text{Fühlen}] + 25$) etwas Eile wäre also angebracht, will man trockenen Fußes ankommen. Aus der Ferne lässt sich ein großer Weinberg entdecken, an dessen Fuß ein Dorf liegt. Frisch besäte Felder umgeben es, ein breiter Bach schlängelt sich daran vorbei. Das Dorf ist eine klassische Ba-Kolonie: Wild durcheinander leben Goblins und Menschen, am Bach kann man einige Selki-Pfahlbauten erkennen, ein Zeltlager einiger Ork-Söldner steht an der Straße. Alles wird von einem

erstaunlich großen Haus, etwas abseits oben am Weinberg, dominiert. Im Dorf mischt sich Matekische, Laloische und Selkiarchitektur.

Unter dem grauen Himmel erreicht ihr das Dorf. Ihr seht einen alten Goblin unter dem Vordach eines kleinen Hauses im Schaukelstuhl sitzen, der Pfeife raucht und euer Ankommen beobachtet. Ansonsten scheinen die Bewohner sich in Häuser zurückgezogen zu haben. Ein großes Gebäude scheint das örtliche Gasthaus zu sein, man ist Reisende offenbar gewohnt. Am anderen Ende des Dorfes an der Straße könnt ihr eine krude Ansammlung von Zelten erkennen, deren Bewohner sich aber scheinbar vor dem Regen in Sicherheit gebracht haben. So zieht es auch euch zu dem Gasthaus, das über der Tür ein Schild mit aufgemalten Krug, Brot und Bett hat. Das Innere wirkt recht sauber, einige Tische scheinen mit Reisenden und Einheimischen besetzt, die das Unwetter für eine Pause nutzen. Ein menschlicher Schankbursche eilt umher und verteilt Essen und Getränke.

Das Gasthaus bietet jedem mit einem Verwöhnt-Wert von 3 oder weniger angemessene Unterkunft und besitzt einen Schlafsaal mit Strohsäcken sowie einige Zimmer mit Betten bis hin zum Federbett. An Essen wird sowohl rein vegetarische, also auch reine Fleischspeisen angeboten – man ist hier Reisende aller Stände und Spezies gewohnt. Der Selki-Koch in der Küche versteht sein Handwerk und zaubert kleine Kunstwerke auf die Teller – abgesehen von Trollgerichten, die eher aus Schlachtabfällen bestehen. Charaktere ohne Geld können mit spannenden Geschichten oder Musik einige Mark von anderen Gästen ergattern (etwa um 50 erleichterte Proben für die man pro 5 übrige Punkte etwa eine Ba-Mark ergattern kann, eine Probe dauert etwa eine Stunde). Ansonsten kann hier ein gemütlicher Abend verlebt werden, während draußen das Sturmgebrüll und der Donner immer lauter werden. Vielleicht fordert ein Ork einen kräftigen Charakter zum Armdrücken (vergleichende Probe auf $2x[\mathbf{Kraft}] + [\mathbf{Ausdauer}] + [\mathbf{Entschlossenheit}]$; der Ork hat einen Wert von etwa 50) heraus, ein Reisender könnte einen Trinkwettbewerb um die Zeche ausrufen (Mit jeder Runde zunehmend erschwerte Proben auf $2x[\mathbf{Zähigkeit}] + 2x[\mathbf{Entschlossenheit}]$ bis nur noch einer steht, die Mitspieler bringen es auf Werte zwischen 25 und 75) oder jemand möchte ein wenig um ein paar Ba-Mark Karten oder Würfelspielen (vergleichende Proben auf $2x[\mathbf{Spiel}] + [\mathbf{Empathie}] + [\mathbf{Logik}]$, ein Zehntel des Glückswertes darf als Erleichterung hergenommen werden)

Am nächsten Morgen (oder Mittag, je nachdem, wie viel gezecht wurde) herrscht noch immer das Unwetter. Im Schankraum sitzt ein Goblin mit Pfeife im Mund und unterhält sich mit der Wirtin. Als sie zögerlich auf die Charaktere weist, kommt er herüber.

„Den göttlichen Künstlern zum Gruße, Herrschaften. Ich bin Kla'ark, der Dorfzauberer“, die kleine Gestalt mit dem schwarzen Chitinpanzer wartet eure Antwort ab. „Unser Heiler ist krank geworden, Ironie des Schicksals. Er braucht dringend rotes Feuerkraut, um sich behandeln zu können. Habt ihr Ahnung vom Kräutersammeln? Unsere alte Tochtli kann ich bei dem Wetter nicht rausschicken, zudem sind ihre Augen nicht mehr de besten. Sind auch ein paar Mark für euch drin.“

Kla'ark kann das Kraut auch genauer beschreiben, es ist antiviral und fiebersenkend und recht häufig in der Gegend. Mit den Regeln zur Kräutersuche (siehe Pflanzen und Kleingetier) lässt es sich aufspüren. Ein kundiger Charakter kann es zudem für den Heiler gleich zubereiten. Angenehm ist die Suche im Sturm und Regen aber nicht. Haben die Charaktere aber Erfolg, können sie sich 50 Ba-Mark und einen Gefallen gutschreiben.

Nach dem Abendessen werden im Gasthaus die Tische zu einer Bühne zusammen geschoben, die Stühle davor in Reihen angeordnet – ein Künstlerfest im Stil der Selki liegt morgen an und muss wegen des Wetters wohl drinnen stattfinden. Auch den Charakteren wird eine

Teilnahme angeboten, es sollen sechs Wettbewerbe stattfinden: Einer für jeden Sinn und ein weiterer für Künste, die mehrere Sinne ansprechen. Mit Musik, Poesie, Geschichten und ähnlichem kann man bei den Künsten des Hörens, mit Schnitzerei, Bildhauerei, Malerei, Schaukampf und ähnlichem am Wettbewerb des Sehens, für das Fühlen sind aufwendige Webarbeiten oder ähnliches nötig, für das Riechen der Nigdar, die Geruchskunst der Selki, für das Schmecken Kochkunst (zum Brauen und Winzern reicht die Zeit nicht), für den sechsten Wettbewerb kann man z.B. Tanz zu Musik und Schauspiel beitragen. Der Sieger eines Wettkampfes darf sich ein Jahr lang großer Künstler von Grauhalm nennen und erhält ein Preisgeld von 500 Ba-Mark. Eine solche Teilnahme will geplant und ggf. eingeübt werden (Proben für Konzeption) und ausgeführt werden. Die übrigen Punkte aus Konzeption und Durchführung (die auch verschiedene Charaktere machen können) werden addiert und mit den anderen Künstlern verglichen (Werte zwischen 10 und 65 sind hier anzunehmen), von denen jeweils etwa sieben an jedem Wettbewerb teilnehmen. Einige „Richter“ mit besonderem Kunstverständnis bewerten die Leistungen der einzelnen Künstler und Künstlergruppen, das ganze Dorf ist aber anwesend, buht oder klatscht und jubelt je nach Leistungen. Das Gebäude ist brechend voll. Zeichnen sich die Charaktere hier aus (ohne gleich gewinnen zu müssen, etwa 50 übrige Punkte in einem Wettbewerb), dürfen sie sich einen Gefallen notieren. Das Fest zieht sich durch den ganzen Tag.

Das Unwetter hat sich am Abend des Festes noch immer nicht gelegt. Nun, da der Wettbewerb vorbei und alle Sieger ausgerufen sind, sitzen die Dorfbewohner etwas trübselig im Raum. Hier und da hört man besorgte Aussagen über die Ernte und dass es noch nie so ein langes Unwetter gegeben habe. Die gute Stimmung des Tages hat sich gelegt. Hier und da hört man Spekulationen über Flüche und Zorn bestimmter Götter. Da öffnet sich mit einem Knall die Tür und ein völlig durchgeweichter Mann betritt den Raum. „Wildschweine!“, keucht er atemlos, „Sie fressen den Mais!“ Sofort kommt Bewegung in den Raum. Die Leute eilen zu ihren Häusern und holen Waffen – Sensen, Dreschflegel, Mistgabeln, einige Saufedern und die eine oder andere Muskete.

Besonders Kämpfer und Jäger unter den Charakteren sind jetzt gefragt. Das Maisfeld weist schon einige Schäden auf und die Wildschweine sind unschwer zu erkennen. Der Sturm, die Dunkelheit und die Wolken, sowie gelegentliche Blitze und Donner machen die Szenerie düster. Mit dem Wildschweinrudel kommt es zu einem kurzen, aber heftigen Scharmützel.

Wildschwein (etwa 20)

Kampfwert: 40	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss/Hauer, Sturmangriff	Rüstwert: 5
Schadensbonus: 30 (Sturmangriff 40)	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 3
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: 50%

Die Schweine folgen der Rudelregel, fliehen also, wenn die Hälfte ihres Rudels schon geflohen ist, weil es nur noch eine 50%-Chance hat, den Resistenzwurf zu schaffen oder tot ist.

Nach dem Kampf können einige Dorfbewohner verletzt sein, um einen Heiler unter den Charakteren etwas zu tun zu geben, ausgewürfelt sollten nur die Kämpfe, an denen Charaktere auch beteiligt sind. Aus dem Maisfeld können plötzlich neue Tiere in den Kampf springen und Charaktere überraschen (wegen des Überraschungsmoments ist ihr Kampfwert gegen diesen Angriff in der ersten Runde um 25 verringert), um die Spannung zu erhöhen. Nach dem Kampf ruft der Bürgermeister Jacopo zu einer Jagd auf, als Rache für die Verwundeten und um die Ernte zu schützen. Hier können sich auch die Charaktere mit den Regeln aus Tiere, Ungeheuer und andere beteiligen, es handelt sich um eine Jagd, vermutlich Treibjagd,

auf große Tiere. Diese ist aber durch den Regen, der Spuren rasch verwischt, erschwert, der Sturm macht Schüsse und Würfe schwerer, im Wald können Äste herabstürzen oder ganze Bäume entwurzelt werden (denen mit **[Reaktion]**+**[Ausweichen]**+**[Beweglichkeit]**+**[Hören]** ausgewichen werden muss). Für eine Beteiligung am Kampf und an der Jagd darf je ein Gefallen notiert werden. Zudem dürfen sich die Charaktere über kostenlosen Wildschweinbraten, Hauer als Trophäen und Felle freuen.

Nachts verschlimmert sich das Unwetter noch. Am nächsten Morgen sind einige Hausdächer beschädigt worden. Handwerklich geschickte Charaktere können bei der Reparatur helfen, wofür sie aber im Sturm zunächst eine Probe auf 2x**[Klettern]**+**[Balance]**+**[Beweglichkeit]** erleichtert um 25 ablegen müssen, um sich auf dem Dach zu halten. Dort können sie dann mit 2x**[Holz]**+2x**[Fingerfertigkeit]** erleichtert um 50 neue Holzschindeln auf die Dachlatten nageln. (Etwa 5 Häuser werden beschädigt) Dafür können sie mit dem einen oder anderem spendierten Bier rechnen und sich einen Gefallen gutschreiben.

Gegen Mittag, ihr seit gerade beim Essen, stürmt ein kleiner Selki in den Raum. Er hat rote Flecken auf der schwarzen Haut seines froschartigen Kopfes und scheint noch nicht ausgewachsen zu sein. „Hilfe!“, stößt er hervor, „Der Bach überschwemmt alles, der Geburtsteich wird gleich ausgeschwemmt! Meine Geschwister...!“ Sofort springen alle im Raum auf und eilen los.

Selki laichen in Teichen und dort wachsen ihre Kinder auch in Larvenform einige Zeit heran. Es steht also das Leben von Babys auf dem Spiel. Ob die Charaktere das aber auch sofort begreifen hängt davon ab, woher sie stammen, sie können es aber schnell in Erfahrung bringen. Der Teich liegt am Bach, der ihn normalerweise mit frischem Wasser versorgt und altes ablässt, jetzt aber droht er, die Larven wegzuschwemmen – ihr sicherer Tod. Durch Säcke voll Erde und Sand und Steine muss rasch ein Damm errichtet werden, um das zu verhindern. Dafür müssen Proben auf 2x**[Kraft]**+2x**[Ausdauer]** erleichtert um 75 abgelegt werden, wobei sich die Charaktere aber sehr schmutzig machen müssen (für eitle Gesellen sehr unangenehm). Gelingt es den Charakteren, sich bei dieser Arbeit hervorzutun (aus je drei Proben alle zusammen 375 Punkte übrig zu behalten), dürfen sie sich einen Gefallen und Anerkennung der einfachen Leute gutschreiben – sie können anpacken. Bei 75 Punkten oder weniger standen sie eher im Weg (oder haben sich nicht richtig beteiligt) und einige Larven bezahlen mit dem Leben, hier ernten sie eher Verachtung.

Als die Charaktere völlig verdreht zurückkommen, sehen sie einen jungen Menschenmann, der vor drei Orks im Schlamm kniet und blutet. Diese beschuldigen ihn des Diebstahls einer Waffe. Die Orks einfach anzugreifen wäre keine gute Idee – ihr Lager liegt ja direkt am Dorf und die Söldner sind den Dorfbewohnern weit überlegen. Durch die ungewohnte Nässe und Kühle sind die Orks äußerst schlecht gelaunt und sehen sich danach, sie durch einen Kampf etwas aufzuheizen. Kenner (Völkerkunde oder selbst Ork) der Kultur und Spezies können das durchschauen und ihnen unter dem Vorwand eines „Götterurteils“ Ersatz anbieten – ein raues Ballspiel oder eine unbewaffnete Rauferei. Verlieren die Charaktere, so müssen sie die angeblich gestohlene Waffe ersetzen, siegen sie, gilt die Unschuld des Jungen als erwiesen. Beim Ballspiel muss ein Lederball über eine schlammige Wiese über eine Linie getragen werden, wobei Umgerannt und Gegner gepackt werden dürfen, auf dem Feld darf der Ball anderen Spielern zugeworfen werden, einige Meter vor der Linie darf der Ball nur noch entrissen oder weitergereicht werden. Hier können die Proben je nach Situation zusammengestellt werden und werden oft vergleichend geworfen. Passende Aspekte wären **[Strategie/Taktik]**, **[Spiel]**, **[Logik]**, **[Empathie]** (zur Planung), **[Sprint]**, **[Sprung]**, **[Wurf]**, **[Einhändig]**, **[Griff]**, **[Winden]**, **[Ausdauer]**, **[Zähigkeit]**, **[Entschlossenheit]**, **[Einschätzen]**, **[Beweglichkeit]**, **[Ausweichen]**, **[Disziplin]** und **[Bedrohlichkeit]**. Hier können also sehr viele verschiedene Charaktere glänzen. Die Orks (die sich noch

Unterstützung holen, um auf die Zahl der Charaktere zu kommen) haben etwa Werte um die 50. Magie, Waffen, Tritte und Hiebe sind zwar verboten, sonst aber kaum etwas und es ist nicht unwahrscheinlich, durch Grifftechniken und Rammangriffe einige Blessuren davonzutragen. Schützen die Charaktere den Jungen, erhalten sie einen Gefallen, erweisen sie im Wettkampf auch noch seine Unschuld sogar 2.

*Es ist der Abend dieses schmutzigen, anstrengenden Tages und noch immer regnet es wie aus Kübeln, ja, er scheint noch schlimmer geworden zu sein. Es blitzt und donnert nun ständig, der Sturm fegt nur so über die Dächer. Ihr löffelt euren Wohl verdienten Eintopf, je nach Geschmack aus Gemüse, Fleisch oder beidem. Da stürmt Jacopo der Bürgermeister herein. Ihr verdreht unwillkürlich die Augen. Was ist denn jetzt schon wieder?
„Ihr seid doch vernünftige kluge Leute mir starken Armen! Schnell, helft uns! Sie wollen ein Kind ermorden!“, keucht er gehetzt und blickt euch an.*

Einige Menschen matekischer Abstammung sehen in dem Unwetter eine Strafe durch Tlaloc, den Regengott ihrer Ahnen. Eigentlich hängen sie wiealle im Dorf einer Mischung aus der Religion der sechs Gottheiten aus Lalos und den fünf großen Künstlern der Selki an, aber genau dafür, so meinen nun eine, will der alte Gott sie nun bestrafen. In einem Haus wurde ein hölzerner Käfig aufgebaut, um den etwa ein Dutzend Menschen stehen. In dem Käfig ist ein kleines Mädchen von etwa sechs Sommern und weint herzzereisend.

„Die Tränentropfen dieses Kindes werden den Herrn der Regentropfen besänftigen, wenn es verdurstet und vertrocknet ist, wird auch der Regen vertrocknen!“, predigt gerade ein Mann in einem provisorisch mit Federn geschmückten Gewand den anderen als ihr eintretet. Er unterbricht seine Rede, als er euch sieht. „Ihr werdet mir noch danken! Ihr werdet alle noch vor den mächtigsten Göttern knien!“, ruft er euch entgegen.

Der Mann heißt Xiuhcoatl, er hat sich kurzerhand selbst zum Priester des Tlaloc ernannt und konnte eine kleine wankelmütige Anhängerschaft um sich scharen, die sich mit Knüppeln, Hämmern und anderen improvisierten Waffen vor den Eindringlichen aufbaut. Soll es nicht zu einem Gemetzel kommen, müssen die Charaktere eine Debatte gegen ihn gewinnen, der gerne auch ausgespielt werden darf (und sollte). Kenntnisse der matekischen Kultur ([**Völkerkunde**]) sind dafür von Vorteil, ansonsten können [**Rhetorik**], [**Religion**], [**Autorität**], [**Bedrohlichkeit**], [**Empathie**], [**Stimme**], [**Entschlossenheit**], [**Charakterfestigkeit**] und [**Logik**] eingesetzt werden, je nachdem ob die Charaktere die fehlende Eignung Xiuhcoatls als Priester herausstellen wollen, das Unwetter als Strafe der göttlichen Künstler (statt Tlalocs) für mangelndes Vertrauen hinstellen wollen, die Leute schlicht einschüchtern wollen oder auch ganz eigene Ideen einbringen wollen. Der selbsternannte Priester bringt es auf einen Wert von 40, die Charaktere sollten drei vergleichende Proben gegen ihn gewinnen, um dem Wahnsinn ein Ende zu bereiten, verlieren sie aber drei, bleibt nur noch der Kampf um das Leben des Kindes. Lösen sie das Problem mit Gewalt (die Dorfbewohner haben Kampfwerte von 15-25 und Widerstandswürfe von etwa 50), erhalten sie einen, ohne Gewalt zwei Gefallen. Für jeden bisher erreichten Gefallen ihrer Gruppe können sie ihre Proben um 5 erleichtern – die Leute vertrauen ihnen dann mehr. Am nächsten Morgen versammelt sich ein Mob und beginnt, den Weinberg hinauf zu ziehen. Der Dorfmagier Kla´ark ist es diesmal, der die Charaktere informiert. Die Leute geben nun dem eigenbrötlerischen Winzer, einem alten Elben und seinen Lehrlingen und Gesellen oben in seinem großen Haus, die Schuld am Unwetter, geht doch schon lange das Gerücht, er wäre ein mächtiger Magier. Kla´ark hält das für Unsinn – ein solches Wetterphänomen auszulösen überstiege die Fähigkeiten selbst der besten Zauberer bei weitem, schon um genug Luft zu bewegen, um ein Segelschiff zu bewegen ist anspruchsvoll. Über [**Logik**]+[**Gedächtnis**]

+**[Okkultismus]**+**[Wetter]** lässt sich das auch bestätigen. Wollen sie den Mob erreichen, ehe er ankommt, muss ihnen eine Probe auf **[Sprint]**+**[Ausdauer]**+**[Beweglichkeit]**+**[Balance]** ohne Erleichterung gelingen, um den matschigen Weinberg schnell genug hoch zu hasten. Die etwa zwei Dutzend mit rauchenden Fackeln, Mistgabeln, Dreschflegeln, Knüppeln und einigen wenigen Musketen und Saufedern bewaffneten Leute lassen sich aber kaum aufhalten, sie suchen mit verzweifelterm Zorn einen Schuldigen (Probe ähnlich wie beim retten des Opfers ohne Erleichterung).

Der steile, anstrengende Weg findet nun sein Ende. Mühsam habt ihr euch durch regelrechte Bäche von Schlammwasser gearbeitet, die den Hang hinunter fließen – die Ernte des Winzers wird zweifellos auch leiden, das zu erkennen erfordert kaum Kenntnisse im Anbau von Pflanzen. Der Mob baut sich vor dem erstaunlich großen Haus auf – der Winzer muss gutes Geld mit seinem Wein verdienen. Gerade will man brüllend die Tür aufbrechen, ihr werdet kaum beachtet, da wird sie geöffnet und ein grimmig dreinschauender, alter, einäugiger Elb tritt heraus. Seine Haut ist schon leicht runzlig. Zudem ertönt ein tiefes Knurren, das die Leute zurückweichen lässt. Dem Winzer folgen sieben riesige, wolfsartige Wesen mit rötlichen Augen und pechschwarzem Fell, die ihren Herrn umringen, als er ins freie getreten ist und ihre riesigen, spitzen Zähne bläken.

„Was wollt ihr“, donnert der Alte, „Was stört ihr mich? Geht nach Hause oder sollen euch meine Kerberoi begleiten?“

Plötzlich herrscht weniger Entschlossenheit im Mob, mit den riesigen Tieren will sich wohl niemand als erstes anlegen.

Nun sind die Leute etwas aufgeschlossener für Vernunft. Die Charaktere können sie mit geeigneten Proben nach Wunsch zur Umkehr bewegen, die um 25 und zusätzlich um 5 pro bisher getanen Gefallen erleichtert sind. Die Kerberoi sind in Wahrheit die verwandelten Gesellen und Lehrlinge des Winzers – niemand kann sich erinnern, diese Tiere je zuvor gesehen zu haben, allerdings wagt sich auch kaum jemand zu dem grimmigen, alten Mann nach oben, wenn sich die Charaktere erkundigen sollten. Auch mit dem Winzer ist ein kurzer Dialog möglich.

Kerberos (sieben an der Zahl)

Kampfwert: 45	Reichweite: 1
Angriffsaspekte: Biss	Rüstwert: 0
Schadensbonus: 35	Widerstandswurf: 50
Wundkategorien: x1	Geschwindigkeit: 4
Abwehr von Fernkampf: 10	Flucht: 25% (oder Rudelregel)

Die Lehrlinge und Gesellen fliehen erst, wenn fünf von ihnen schon geflogen oder kampfunfähig sind und erst, wenn ihr Resistenzwurf mit 75%-Wahrscheinlichkeit nicht mehr gelingen würde – sie fürchten ihren Meister mehr als die Dorfbewohner. Diese haben einen Kampfwert von 15-25.

Der Winzer selbst zieht sich in sein Haus zurück, wenn der Kampf beginnt, die wenig entschlossenen Dorfbewohner ziehen sich nach kurzer Zeit ins Dorf zurück, die Kerberoi geben rasch die Verfolgung auf. Wenn die Charaktere dieses Ereignis glimpflich lösen, können sie sich einen weiteren Gefallen notieren.

Am Abend scheint der Sturm in seiner Wut erneut anzuwachsen und wächst sich zum Orkan aus. Die Orksöldner können nun nicht mehr in ihren Zelten bleiben, die der Wucht kaum noch standhalten und verlangen, in die Häuser gelassen zu werden. Da die Charaktere sich nun um das Dorf verdient gemacht haben sollten, bittet Jacopo der Bürgermeister, sie um Hilfe. Die Dorfbewohner, die schon einige schlechte Erfahrungen mit den Orks gemacht haben, wollen sie nicht in ihren Häusern haben, aber wenn der Streit eskaliert hätten sie gegen die 25

kampferprobten Echsenwesen kaum eine Chance. So muss ein Kompromiss gefunden werden und wer wäre besser geeignet, als die relativ neutralen Charaktere? Am einfachsten wäre es wohl, die Leute dazu zu bewegen, etwas zusammen zu rücken und einige Häuser für die Orks zu räumen (die ja auch tatsächlich dringend einen Unterschlupf brauchen). Mit **[Verwaltung/Handel]**, **[Logik]**, **[Einschätzen]** und ähnlichen Aspekten lässt sich leicht (75 erleichtert) ein Plan erstellen, der allen halbwegs gerecht wird, mit den Aspekten aus der Verhinderung des Opfers erleichtert um 25 und je 5 Punkte pro Gefallen lassen sich die Leute auch von der Notwendigkeit überzeugen. Die Orks haben, sollte es zum Kampf kommen, Kampf- und Widerstandswerte von 50-75, Rüstwerte von etwa 25 aus metallverstärkten Lederrüstungen und sind mit Partisanen und Säbeln (Schadensbonus 40 und 30) bewaffnet. Wird auch dieser Konflikt gelöst, erhalten die Charaktere einen weiteren Gefallen.

Eigentlich ist es schon wieder Morgen, aber durch Wolken, Regen und Sturm ist es noch immer stockdunkel draußen. Nur einige Reisende sitzen noch mit gedrückter Stimmung und leise mit euch im Schankraum. Die Tür öffnet sich und ein junger Mann tritt ein. Er nimmt seine triefend nasse Kapuze ab und zeigt sein nasses, blondes Haar – ein Mensch. Er trägt einen runenverzierten Eisenring um den Hals. Er setzt sich zu euch an den Tisch, schaut euch an und beginnt zu sprechen: „Hört zu, mein Meister hat ein Angebot für euch. Ihr habt Eindruck bei ihm gemacht, wie ihr euch in den letzten Tagen verhalten habt. Ihr seid keine üblen, unfähigen Bauerntölpel. Dieser Sturm wird noch übler werden und alles vernichten. Der Meister kann euch Schutz bieten in seinem Weinkeller. Dafür müsst ihr ihm nur einige Zeit dienen – die Ernte steht an. Legt diese Ringe an“, er legt einen Beutel auf den Tisch, der metallisch klappert, „und kommt zu seinem Haus herauf, ansonsten droht euch der Tod. Weit kommt ihr in diesem verdammten Sturm nicht.“

Der junge Lehrling des Winzers beantwortet eher ausweichend die Fragen der Charaktere. Die Ringe in dem Beutel sind genug für alle Charaktere und sind Sarafs Halsbänder (vgl. Magie S. 36) die mit 65 übrigen Punkten erschaffen wurden und sich auf ein Gebiet erstrecken, das alles zwischen Dorf und Winzerhaus einnimmt. Der Winzer opfert hin und wieder Lehrlinge für magische Rituale und will sie darum an der Flucht hindern. Auch die Dorfbewohner können berichten, dass immer etwa sieben Lehrlinge und Gesellen bei ihm leben, dass hin und wieder einer dazukommt, aber scheinbar nie einer geht – einer der Gründe, warum man ihn (zurecht) für einen finsternen Magier hält. In Wahrheit ist er aber ein Hexer (vgl. Magie 53f). Der Lehrling ist selbst magiebegabt und kann sich mit magischen Paraden gegen Analysen und Beherrschungen zur Wehr setzen (etwa ein Wert von 50). Die Frage, woher der Meister um den Sturm wisse, beantwortet er damit, dass der Winzer eben schon sehr, sehr alt wäre (über 400 Jahre) und schon lange hier lebte – länger als das Dorf Grauhalm bestehe. Seine Erfahrung hat es ihn gelehrt. Durch 2x**[Empathie]**+**[Einschätzen]**+**[Rhetorik]** ohne Erleichterung, am besten vom Spielleiter verdeckt und vor der Sitzung gewürfelt, lässt sich die Lüge durchschauen. Der Sturm ist ein Nebeneffekt eines Rituals, das der Meister versucht. Wird ihm das Verhör zu bunt, versucht er rasch zur Tür hinaus zu kommen, wo er ein Portal öffnet, das ihn zurück in das Haus seines Meisters teleportiert. Mit einigem Nachdruck (Drohungen, Folter...) kann aber auch der Teil der Wahrheit aus ihm heraus geholt werden, den er kennt: Sein Meister ist ein mächtiger Magier, der seit Jahrhunderten ein nur ihm bekanntes Ziel erreichen will. Das Ritual, das er nun versucht, soll ihm wohl eine mächtige Magiequelle öffnen, aber die daraus ausströmende Magie führt vor der Bändigung noch zu einem gewaltigen, alles vernichtenden Sturm. Die Dorfbewohner sind ihm schlicht egal, selbst sein eigenes Haus und sein Weinberg. Da der Sturm aber seit Tagen tobt und immer schlimmer wird, dürfte den Charakteren klar sein, dass sie sich und die Bewohner Grauhalms in Sicherheit bringen müssen. Die Keller im Ort sind zu flach und bieten spätestens beim Einsturz des Hauses keinen Schutz mehr, Weinkeller aber reichen oft tief in

den Boden hinein und sind als stabile Gewölbe oder in Höhlen hinein errichtet – dies wird Charakteren aus zivilisierten Gebieten klar sein. Es ist ihnen möglich, der „Einladung“ zu folgen und die Dorfbewohner ihrem Schicksal zu überlassen, dann droht ihnen aber gerade ohne Magiebegabung bald die Opferung für ein magisches Ritual, mit Magiebegabung werden sie magische Geheimnisse von großer Macht erlernen (ohne je die Mittel zu erhalten, eine echte Chance gegen den neuen Meister zu haben oder zu erfahren, dass man in Wahrheit einem rachsüchtigen Geist dienen), aber durch Zauber auch immer mehr an den Winzer gebunden, bis sie nur noch seine willenslosen Knechte sind – Feigheit wird also kaum belohnt. Ehrevoller wäre es sicher, die Dorfbewohner auch gegen den Willen des grantigen alten Elben in Sicherheit zu bringen. Es ist aber nicht leicht, sie davon zu überzeugen alles zurückzulassen (schon ohne Last ist der Weg den Weinberg hinauf mittlerweile im strömenden Regen, im sehr starken Sturm die Sturzbächen gleichenden Wege hinauf eine echte Herausforderung und niemand will den sieben Kerberoi begegnen). Sinnvoll wäre es, den Orksöldnern mit ihrem Hauptmann Ssarsh die Informationen ebenfalls zu geben – sie fürchten eine Konfrontation mit den Kampftieren nicht und sind körperlich stark genug, den Weg hinauf zu schaffen und den Weg zu ebnen und sie haben wenig Materielles zu verlieren – mit diesen Verbündeten wären die Dörfler schon leichter zu überreden. Ansonsten können wieder Proben wie bei der Verhinderung der Opferung angewendet werden, anfangs um 50 erschwert, aber um 10 erleichtert, wenn die Orks voraus marschieren und um 5 für jeden getanen Gefallen. Den Hang kommt man jetzt nur noch mit einer Probe auf [**Balance**]+ [**Ausdauer**]+[**Kraft**]+[**Zähigkeit**] erleichtert um 50 überhaupt hinauf, ansonsten benötigt man Hilfe (übrige Punkte können an andere „abgegeben“ werden, die man das stützt). Auch viele Alte, Kranke und Kinder aus dem Dorf benötigen dringend Hilfe.

Das Haus des Winzers ist schwer beschädigt, das Dach weist kaum noch Ziegel auf, auch in den Wänden sind Risse – es ist oben am Hang dem Sturm besonders ausgeliefert. Immer wieder blitzt es und hüllt das Gebäude kurze Zeit in unheimliches Licht, der Sturm fegt um euch und lässt immer wieder Schwächere eurer Begleiter stürzen. Das Tosen des Windes und das Rauschen des Regens werden nur von dem Donner nach den Blitzen übertönt. Niemand kommt euch diesmal entgegen. Die Fensterläden knallen gegen die Wand, einige hat der Wind auch schon abgerissen. Die Weinstöcke sind mittlerweile größtenteils entwurzelt und werden langsam den Hang hinunter gespült. Ihr seid völlig durchweicht und friert. So manch einer aus dem Dorf scheint aber nicht nur vor Kälte zu zittern.

Die Tür ist abgeschlossen, aber kein echtes Hindernis: Mit Leichtigkeit können die Charaktere durch ein Fenster einsteigen, das Schloss knacken (2x[**Mechanik**]+2x[**Fingerfertigkeit**] erleichtert um 25) oder die Tür einfach aufbrechen indem sich einer dagegen wirft (2x[**Kraft**] +[**Entschlossenheit**]+[**Zähigkeit**] erleichtert um 25) oder ein Werkzeug wie ein Brecheisen benutzt (2x[**Kraft**]+[**Fingerfertigkeit**]+[**Mechanik**] erleichtert um 50). Nach einem kurzen Flur erreicht man einen Speiseraum mit großem Tisch, daran angrenzend eine Küche mit gelöschtem Feuer und allerhand Kochgeräten sowie einer Speisekammer mit ausschließlich vegetarischer Kost. Zudem gibt es eine kleine Latrine im hintere Bereich des Hauses und einen kleinen Raum mit Badezuber neben der Küche. Im ersten Stock findet sich das abgeschlossene Schlafzimmer des Winzers mit großem Bett und Kleiderschrank und ein Schlafsaal mit sieben Betten, vor denen je eine Truhe mit Kleidung und persönlichen Habseligkeiten steht. Aus der Decke fließt nur so das Regenwasser und durchnässt alles. Auf dem Dachboden (ohne Dach) findet sich noch allerhand Gerümpel. Der Zugang zu den Kellern ist mit einer schweren schmiedeeisernen Gittertür versperrt. Sie zu öffnen ist wie bei der Eingangstür (siehe oben) möglich, aber alle drei Möglichkeiten sind um 25 zusätzlich erschwert. Wenn die Charaktere es nicht schaffen sollten, so bleiben immer noch die Dorfbewohner und Orks mit kräftigen Individuen. (Sollten die Charaktere die Ringe tragen

und allein kommen, werden sie einfach von einem Lehrling eingelassen). Wenig hinter der Tür befindet sich eine Aufschrift an der Wand in der Gemeinschrift und der Gemeinsprache: *Ihr solltet allein und mit den Ringen kommen! Verschwindet oder euch trifft schlimmeres als der Tod!* Eine nähere Betrachtung zeigt, dass als Farbe Blut verwendet wurde, wie um die Drohung noch zu unterstreichen. Ein kühler Gang führt steil unter die Erde, er scheint natürlichen Ursprungs zu sein. Einige Meter weiter zielt eine Rune den Boden. Die Charaktere können diese mit Wahrsagerei: 6. Maleas magisches Auge untersuchen, sonst kann auch der Dormagier das übernehmen. Die Rune erschafft für Tage eine Zone mit Thanatogense um sich (jede Sekunde 120 Punkte Schaden!) und kann mit einer Gegenzauber 1: Magischen Parade erschwert um 30 (auf Thanatoapolymerose) oder einem kg Silber unschädlich gemacht werden, indem man es darauf wirft (wobei nur mehrere wohlhabende Charaktere zusammen auf eine solche Menge kommen würden). Damit zumindest alle in den Gang passen, muss die Rune „entschärft“ werden. Wenig später kommen den Charakteren und ihren Gefährten sieben Leute entgegen: Zwei Menschen, Drei Goblins und zwei Selki, drei Frauen und vier Männer. Ein Goblin mit dunkelbraunen Haaren auf dem Chitinpanzer spricht befehlsgewohnt: „Raus hier! Ihr seid nicht eingeladen und der Meister will nicht gestört werden!“ Gehorchen die Charaktere nicht, verwandeln sich drei der Gesellen in Kerberoi (Werte siehe oben), die anderen bleiben hinter diesen und verwenden Kampfzauber wie Kampfmagie 1: Tlalons Wurf, 7: Sardejs Speer, 8: Hanans Schreck, 11: Aiuës Stoß oder 15: Glaraks Lähmung. In der magischen Ausdauer und den Zauberhandlungen können Werte von 25 für die drei Lehrlinge und 50 für die vier Gesellen angenommen werden. Die eingeschüchterten Dorfbewohner und die Orks, die gegen Magie wenig auszurichten haben, halten sich zunächst zurück, geraten die Charaktere aber in arge Bedrängnis, kann von dieser Seite aber sehr wohl Hilfe kommen – vor allem, wenn sie viele Gefallen gesammelt haben. Der Raum gilt als beengt (vgl. Regelwerk S. 37): Unbewaffnete Angriffe (wie die Bisse von Kerberoi) erhalten keine zusätzliche Erschwerung, bei Längenkategorie von 2 von 25, bei 3 von 50, bei 4 von 75, bei reinen Stichangriffen darf aber eine Längenkategorie weniger für diesen Fall angenommen werden, als es tatsächlich der Fall ist. In dem Gang können nur drei nebeneinander stehen und vernünftig kämpfen, Ausweichen kann nicht als Verteidigungsaspekt benutzt werden. Wenn der Kampf für die Gesellen eindeutig verloren ist – uns sie ergeben sich erst, wenn ihr Widerstandswurf nur noch mit 25%-Wahrscheinlichkeit gelänge oder 5 andere schon besiegt sind, wird der Anführer, der Goblin, der schon gesprochen hat, etwas zurückweichen und den Gang zwischen sich und den Eindringlingen mit Kampf 9: Scutus Schild verschließen. Der Zauber kann aber wieder mit einer magischen Parade (etwa um 20 erleichtert) oder Berührung mit Silber (etwa 250g genügen) aufgehoben werden. Nach 15 Minuten löst sich der Schild aber ohnehin wieder auf und alle können sich mittlerweile tief genug in die Höhle quetschen, um vor dem Sturm in Sicherheit zu sein. Jacopo, Klá´ark und der Orkhauptmann werden die Charaktere aber bitten, tiefer in die Keller zu gehen, um den Winzer zu suchen – wenn schon die Schüler Magier sind, dann doch wohl der Meister erst recht. Er könnte den Leuten gefährlich werden. Klug wäre es, sich schleichend und in den Schatten zu bewegen (und die Öllampe, die ihnen die Dörfler mitgeben können, abzublenden) – 2x[**Schleichen**]+[**Tarnung**]+[**Beweglichkeit**] erleichtert um 50. Nach und nach, je nach [**Hören**]-Wert, werden die Charaktere nun gesungene Beschwörungsformeln hören, denen sie sich nähern. Bei z.B. [**Okkultismus**]+[**Logik**]+[**Gedächtnis**]+[**Strategie/Taktik**] erleichtert um 50 weiß ein Charakter, dass der Sänger sich wohl auf einen langwierigen Zauber konzentriert und damit angreifbar ist. Sie kommen an langen Reihen von Weinfässern vorbei und bewegen sich einige Minuten durch weiträumige Höhlen, die als Keller verwendet werden. Schließlich erreichen sie einen weiten, Kuppelförmigen Raum voller Kerzen. Einige Edelsteine bilden komplizierte, geometrische Muster auf dem Boden, eine schon leicht wesende Leiche liegt dazwischen. Der alte Winzer steht im Zentrum des Raumes und singt, der Goblin schaut nervös dabei zu. Sind die

Charaktere erfolgreich geschlichen, können sie nun zumindest einen Fernkampfangriff (über 10m) versuchen. Der Winzer weist als erfahrener, mächtiger Magier aber einen Widerstandswurf von 80 auf, muss aber nach einem Treffer sein Ritual unterbrechen. Werden die Charaktere entdeckt, wird der Goblinseselle sie noch einmal aufzuhalten versuchen, aber nur noch wenig magische Ausdauer haben. Ist er gefallen oder sein Meister getroffen, wird der Winzer wutentbrannt aufbrüllen und ein Portal öffnen, durch das er zu fliehen versucht, nachdem er ein Scutus Schild zwischen sich und etwaigen Schützen aufgebaut hat. Die Charaktere können hier Edelsteine im Wert von 50.000 Ba-Mark erbeuten (wobei sie gut im Feilschen sein müssen, um auch den vollen Wert in der nächsten Stadt zu erhalten), in dem Raum finden sie uralte Schriftzeichen, die als die nicht übersetzte Schrift und Sprache des Urvolkes erkannt werden kann, wenn ein Charakter aus den Ba-Städten stammt, wo man diese Zeichen allenthalben finden kann. Was der Winzer hier vor hatte, können sie aber nicht erkennen. Der Sturm wird nun rasch schwächer und legt sich innerhalb einiger Stunden vollständig. Am nächsten Morgen kommt die Sonne heraus und lässt eine drückende Schwüle entstehen. Dennoch feiern die Leute des Dorfes und die Söldner die heldenhaften Charaktere, der Wein des Winzers fließt in Strömen. Die Ernte der Leute aber ist zu großen Teilen zerstört, mit einigem Wein können sie, nach dem Verkauf, ihre Not nur etwas lindern. Mit den Edelsteinen der Charaktere oder einem Teil davon sähe das natürlich ganz anders aus. Die Straßen beleiben noch einige Tage kaum passierbar. Bleiben die Charaktere natürlich ein Jahr, können sie die Dorfbewohner auch mit Jagen und Sammeln unterstützen. Mit der Passierbarkeit kommen einige Vollstrecker nach Grauhalm, die nach diesem merkwürdigen Sturm mit seinem Zentrum hier fragen. Den Charakteren werden sie eine gewisse Anerkennung für ihr Vorgehen zollen.

Neben den üblichen Punkten für jede Stunde Spielzeit der Spielgruppe erhalten die Charaktere 1 Erfahrungspunkt für je zwei aufgeschriebene Gefallen und drei weitere für den Sieg über den Winzer. Jeder darf auch ggf. kostenlos einige Aspekte nach eigenen Leistungen und Spilleiterentscheid durchführen. (vgl. Aspekte-Regelwerk S. 4)

Dramatis Personae

Hier werden neben den im Abenteuer auftauchenden Personen noch zusätzliche genannt, die weitere Möglichkeiten für Kontakte, Rollenspiel und kleine Szenarien bieten.

Jacopo – Bürgermeister von Grauhalm

Der etwa 40-jährige Mensch ist im Abenteuer ein wichtiger Ansprechpartner. Er besitzt eine Muskete, mit der er leidlich umgehen kann.

Kla'ark - Dorfmagier

Mit 30 ist der Dorfmagier für einen Goblin schon recht alt. Nach dem Abenteuer kann er als Dank einige verbreitete Zauber lehren, er kennt aber kein Geheimwissen und ist eher von geringer Macht. Sein Spezialgebiet ist Handwerks-Magie.

Ssarsh - Söldnerhauptmann

Ein erfahrener Veteran, der einen Trupp von etwa zwei Dutzend Söldnern anführt. Der erfahrene Ork ist besonnen und intelligent und will keine gewaltsame Eskalation – schon um Ärger mit den Vollstreckern zu vermeiden. Wenn aber, wie im Sturm, seine Leute in Gefahr sind und sich jemand ihrer Sicherheit in den Weg stellt, kann er sehr gefährlich werden. Sein Kampfwert und sein Widerstandswurf können etwa bei 80 angenommen werden.

Xiucoatl – Selbsternannter Priester

Der Mateke versucht, ein Kind dem Regengott Tlaloc zu opfern. Er besitzt ein gewisses Charisma, ist aber geistig eher instabil – eine gefährliche Kombination.

Xaraz – Orksöldner

Diesen Söldner können die Charaktere oft im Gasthaus antreffen, wo er in Kraftspielen wie Fingerhäkeln, Armdrücken oder ähnlichem seine Stärke beweisen will. Mit ihm kann man auch um ein paar Ba-Mark wetten.

Ichtaca – Dorfbewohnerin

Die junge Frau ist schön und eine Männerfresserin – sie versucht oft, Männer ins Bett zu bekommen und hat nicht selten Erfolg dabei. Sie verfügt über eine Sammlung abtreibender Kräuter und genießt unter den jungen Frauen ein gewisses Ansehen und Respekt für ihre Verführungskünste, hält sie sich doch streng an den „Schwesterkodex“ und verführt keine schon vergebenen Männer. Auch ein oder mehrere Charaktere könnten ihr ins Auge fallen...

Lorenzo – Dorfschmied

Der alte Meister seiner Kunst versteht sich vor allem auf landwirtschaftliches Werkzeug, kann bei Bedarf aber auch einfache Waffen anfertigen. Er ist aufbrausend und ein leidenschaftlicher Karten- und Würfelspieler.

Tochtli – Hebamme

Die alte Hebamme kennt sich mit Kräutern aus, auch wenn ihre Augen nicht mehr die besten sind. Fremden gegenüber ist sie aber misstrauisch und könnte den Verdacht aufbringen, die Charaktere hätten den Sturm mitgebracht...

Gluch – Dorfheiler

Der Selki im mittleren Alter ist während des Abenteuers leider selbst schwer krank. Wenn die Charaktere ihm die nötigen Heilkräuter bringen, wird er ihnen nach seiner Gesundung aber sehr dankbar sein.

Der Winzer

Niemand kennt den Namen des uralten Elbs, man erzählt sich nur, er sei „schon immer da gewesen“, will keine anderen Leute auf seinem Weinberg oder in seinem haben als seine Lehrlinge und Gesellen, von denen nie einer zu gehen, aber hin und wieder einer dazukommen soll. Sie kommen nie ins Dorf und niemand kennt sie näher. Allgemein hat man den Verdacht, der Winzer könnte ein Magier von finsterer Gesinnung sein.

Lich´tak – Der Altgeselle des Winzers

Dieser ältere Goblin hat das Sagen, wenn der Winzer nicht da ist, kommen die Charaktere zum Haus hinauf, können sie dem unfreundlichen und abweisenden Gesellen begegnen.

Rodrigo – Lehrling des Winzers

Der im Grunde freundliche junge Mann macht den Charakteren ein Angebot vom Winzer.

Glorok – Koch des Gasthauses

Der Selki ist ein wahrer Meister seines Handwerkes und zaubert auch unter schlechten Bedingungen eine gute Mahlzeit auf den Tisch, die neue Kraft und Hoffnung gibt. Trollen gegenüber hegt er aber wie viele Selki Vorurteile – sie haben keinen Sinn für Schönheit und können damit eigentlich nur Feinde der kunstfertigen Weltenschöpfer sein.

Alesandro – Schankbursche

Der junge Schankbursche sieht gut aus, ist aber schüchtern. Einem Charakter, der dem Dorf einige Gefallen tut, könnte er aber sein Herz schenken.

Grauhalm

Das 200-Seelen-Dorf ist eine klassische Ba-Kolonie, wo sich Einflüsse der Kulturen Lhurisches Imperium, Lalos, Mateken und der Goblins mischen, zudem kommen gerade in der letzten Zeit viele Reisende, wie die Ork-Söldner, durch, da in nahen Mienen reiche Goldvorkommen entdeckt wurden. Das Dorf selbst lebt aber seit Jahrzehnten eher von der Scholle und baut vor allem Mais und Weizen an, zudem hält man etwas Vieh – ein paar Rinder, Schafe und Schweine. Der große Weinberg gehört dem Winzer und niemand wagt es, den Besitz des grantigen alten Mannes ohne Not zu betreten, neigt er doch dazu, ihn mit Gewalt verteidigen zu lassen. Die Religion des Ortes ist eine Mischung aus den Sechs Gottheiten Lalos´ und den fünf gossen Künstlern der Selki – die Religion der göttlichen Künstler und vereint das Streben nach Schönheit mit strenger Tugendhaftigkeit.