„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.“

SCHWARZ ZU ROT

ein DSA-Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden
mittlerer Erfahrungsstufe

von Ernst Neumann (*realserious@web.de*) und Christoph Vogelsang (*tubemusik@gmx.de*)

„Eine mysteriöse Heilquelle zieht zahlreiche Versehrte und Siechende in ein ehemaliges Bergbaudorf, in dem die Helden zugleich illegalen Silberschürfern nachspüren. Mehrere Todesfälle erschüttern die anwesenden Perainepilger und der mit der Situation überforderte Geweihte bittet die Helden um Mithilfe. Während der Ermittlungen beginnt plötzlich die Erde unter ihren Füßen wegzubrechen und die Helden werden mit einem uralten Übel konfrontiert, das ihre bisherigen Probleme eher unbedeutend erscheinen lässt.“

Komplexität:	(Spieler/Meister) hoch/hoch
Ort und Zeit:	Nordmarken, Baronie Gernebruch, nach 1032 BF
Anforderungen:	Interaktion, Talenteinsatz, Kampf, (Zauberei)
Regelwerk:	DSA 4.1
Genre:	Ermittlungs- und Katastrophenszenario
Stichworte zum Abenteuer:	glühende Erde, eine Heilquelle, einer Lager voll Siechender, ein Erbe des Gottdrachens, uralte Zwergenschätze

Vorwort

Dieses Abenteuer entstand für die sechste Ausgabe des Abenteuer-Wettbewerbs *Auf Aves Spuren*. Als Naturkatastrophe wurde ein unterirdischer Kohlebrand umgesetzt, dessen Folgen allerdings etwas drastischer ausfallen könnten, als die seiner irdischen Vorbilder. Strukturell war es unser Ziel, ein ergebnisoffenes Abenteuer, mit einem vielseitigen Zugang zu schaffen. Wir hoffen, dass dies einigermaßen gelungen ist. Zögern sie nicht, das Abenteuer auch an wesentlichen Stellen zu verändern, damit es dem Spielstil ihrer Gruppe eher entgegenkommt. Wir hoffen allerdings auch, dass es nicht nötig sein wird.

Christoph Vogelsang, Juli 2013 Paderborn

Hinweise und Verweise

Das vorliegende Abenteuer hat folgenden Aufbau: zu Beginn finden sie Informationen zum Hintergrund des Abenteuers. Darauf folgen, nach Hinweisen zum Einstieg, Beschreibungen des Handlungsortes und der wichtigsten Personen. Anschließend werden die Handlungsereignisse des Abenteuers dargestellt. Übersichtskästen in Fließtexten geben weiterführende Informationen. Zur Hervorhebung von Talentproben sind diese *kursiv* gesetzt. Eigennamen erscheinen bei ihrer ersten Nennung ebenfalls *kursiv*. VERSALIEN kennzeichnen Zauber, Kapitälchen Liturgien. Folgende Abkürzungen, die in diesem Abenteuer verwendet werden, verweisen auf diese Publikationen:

AGF	=	Regionalspielhilfe *Am Großen Fluss*
AK	=	Regionalspielhilfe *Angroschs Kinder*
EG	=	Spielhilfe *Elementare Gewalten*
WdG	=	Regelwerk *Wege der Götter*
WdZ	=	Regelwerk *Wege der Zauberei*
WdS	=	Regelwerk *Wege des Schwerts*
LCD	=	Regelwerk *Liber Cantiones Deluxe*
ZBA	=	Regelwerk *Zoo-Botanica Aventurica*

Prolog

„Abschnitt: Planquadrat 12/E bis 25/B, Hochwiesen
Bericht: Erkundung wie vorgesehen, Probenentnahmen nach Art der Eisenwalder. Weitere Vorkommen von Silber und Zinn. Hervorzuheben sind Fundstellen des Mongrabosch-Steins (resp. Zwergenkohle). Von der weiteren Förderung ist allerdings abzuraten, aufgrund zu zergliederter Adern. Aufwand rechtfertigt den Ertrag bei weitem nicht.
Notiz: Schade, wäre die Chance gewesen, das Monopol der Zwerge zu brechen. Kein Wunder, dass sie hier nicht graben wollten.“

- Bericht des Prospektors P. A. Diekenhalb, 816 BF

Fatas Seiten

Was vor langer Zeit geschah

Gegen Ende der *Elementarkriege* (AK, S. 10) sandte der Gottdrache *Pyrdacor* eine Armee magisch beseelter Erzkreaturen gegen die Vorposten der *Angroschim* im südlichen *Kosch*. Um ihren Vormarsch aufzuhalten, stellte ein zwergischer Kampfverband den heranrückenden Angreifern mit Hilfe einiger Geoden eine Falle auf einer Hochebene des Gebirges. Während die Krieger ihre Gegner in einer blutigen Schlacht auf der Ebene festhielten, vollendeten die Geoden ein magisches Ritual, durch das die Erzkreaturen in die Ebene selbst gebunden wurden. Um über dieses Gefängnis zu wachen, errichteten die Überlebenden einen Wachposten und gaben der Ebene den Namen *Hortomak* („verwunschener Hort“). Auf ihr und an ihrem Rand war es allen Angroschim verboten, nach den Schätzen der Erde zu graben und die Ebene wurde später auch nicht zum Teil der Bergkönigreiche im Kosch. So wie der Wachposten in den folgenden Jahrhunderten in den Wirren nach dem Tag des des Zorns (AK, S. 13ff.) von seinen letzten Wächtern verlassen wurde und allmählich zerfiel, verblasste allerdings auch das Wissen über das Gefängnis von Hortomak, zumal zur Zeit seiner Errichtung auch die Angroschim ihr Wissen nicht mit Hilfe der Schrift festhielten. So hielten sich ihre zwergischen Nachfahren weiterhin an die alten Grenzen und mieden die Region, ohne allerdings den genauen Grund hierfür zu kennen. Erst viele Jahrhunderte später, zur Zeit der *Eslamidenkaiser*, siedelten schließlich Menschen auf der abgelegenen Hochebene in der jetzigen Baronie *Gernebruch*, gründeten das Dorf *Hohenquell* und nutzten die Hochwiesen für die Landwirtschaft. Als um 813 BF im Zuge von Grenzkonflikten zwischen den *Nordmarken* und dem Kosch der Bedarf an geschmiedetem Stahl stieg (AGF, S. 19) und die Zwerge keinen Anspruch auf die Bodenschätze der Region erhoben, begann man unter dem damaligen Baron mit groß angelegtem Bergbau in den an die Ebene grenzenden Hängen. Da sich die Adern der Bodenschätze – hauptsächlich Eisenerz, aber auch Zwergenkohle und vereinzelt Silber – jedoch weit verzweigten und schwer zugänglich waren, wurde dieser Versuch nach einigen Jahren wieder aufgeben. Die Stollen und damit das Dorf wurden wieder ihrem Schicksal überlassen, ohne zu ahnen, welcher Schrecken noch immer unter den Füßen seiner Einwohner schlummert.

Was vor einiger Zeit geschah

Zwar gruben in den folgenden Jahren immer wieder einige Dorfbewohner hinter dem Rücken der Obrigkeit nach den immer noch vorhandenen Bodenschätzen, gaben ihr Vorhaben aber meist schnell wieder auf, da die Erze aufgrund der abgelegenen Lage der Hochebene und ohne einen Käufer die Mühe meist nicht lohnten. Ein Umstand, der sich vor einem Jahr änderte, als der Händler *Phe-*

win Kätner in das Dorf zurückkehrte und den Kramladen seines Vaters übernahm. Phewin kaufte seitdem immer wieder einige der hinter dem Rücken der Zehntleute des Barons geförderten Erze und schmuggelte sie von der Ebene. Nach einer dieser illegalen Schürftouren entzündete sich in einem der vergessenen Stollen durch die erhöhte Luftzufuhr schließlich ein unterirdischer Zwergenkohleflöz, breitete sich in folgenden Monaten unter der gesamten Hochebene aus und schwelt seither unbemerkt vor sich hin.

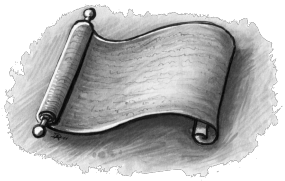
Was vor Kurzem geschah

Der Kohlebrand führte zu geologischen Veränderungen, durch die vor zwölf Wochen eine kleine Wasserquelle auf der Hochebene entstand. *Hilberian*, der junge Perainegeweihte des Dorfes, interpretierte ihr plötzliches Auftauchen als Wunder Peraines, zumal das Wasser eine heilende Wirkung zu haben schien. Gerüchte über diese Heilquelle verbreiteten sich in der folgenden Zeit in den angrenzenden Baronien und Städten der Nordmarken und immer mehr Kranke, Versehrte und Siechende pilgerten in der Hoffnung auf Heilung nach Hohenquell. In kurzer Zeit wuchs ihre Zahl auf das Dreifache der eigentlichen Bevölkerung der Hochebene und es kam vermehrt zu Konflikten zwischen den Kranken und den Dorfbewohnern. Währenddessen steht der schwelende Kohlebrand kurz davor, die gesamte Ebene zum Einsturz zu bringen und damit auch das Elementargefängnis von Hortomak.

Ymras Schleier

Was geschehen wird

Die Helden erreichen ebenfalls die Hochebene – ob im Auftrag oder auf eigene Faust – und werden schon bald von mehreren Seiten um Unterstützung gebeten. Noch bevor sie sich um die dringlichsten Probleme kümmern können, wird im Lager der Siechenden ein toter Pilger aufgefunden, der anscheinend versuchte, Geschäfte mit angeblichem heilkräftigem Wasser zu machen. Im Zuge der Ermittlungen werden die Helden mit zwei weiteren Toten konfrontiert. Die Morde scheinen ohne Muster zu verlaufen und die Spuren deuten in verschiedene Richtungen. Vielleicht machen sich die Helden statt zu ermitteln, aber auch lieber auf die Suche nach alten zwergischen Geheimnissen. Bevor sie jedoch all diese Rätsel lösen können, beginnt die Hochebene plötzlich unter ihren Füßen wegzubrechen und die Erde selbst scheint zu glühen und zu brennen. Während sie hektisch versuchen der Lage Herr zu werden und die Menschen sicher von der Hochebene zu bringen (oder auch nicht), bricht plötzlich ein noch älterer Schrecken aus seinem erzenen Gefängnis hervor. Es liegt nun nur noch an den Helden, ob sie mehr als ihre eigene Haut retten können.



Meisterwerkzeuge

Ort und Zeit

Schauplatz dieses Abenteuers ist die Hochebene um das Dorf Hohenquell, in der Baronie Gernebruch der Nordmärker Grafschaft *Albenhus* in einem beliebigen Jahr nach 1033 BF. Mit einigen Änderungen am Hintergrund lässt es sich auch an andere Orte verlegen, die einen Bezug zu den Reichen der Angroschim zur Zeit der Elementarkriege haben. Hierbei bieten sich zum Beispiel der Eisenwald oder der Amboss an. Für die Stimmung und den Hintergrund dieses Abenteuers ist es sinnvoll, die Handlung nicht im Winter, also nicht zwischen den Monden *Boron* und *Firun*, stattfinden zu lassen.

Geeignete Helden

Geeignet sind alle Heldentypen, die im kulturellen Hintergrund der Nordmarken – wie zum Beispiel Orks oder Goblins – nicht auf allzuviel Ablehnung oder Aberglauben stoßen. Magiebegabte sind für die Herausforderungen dieses Abenteuers sicherlich eine Hilfe, aber nicht zwingend erforderlich und werden im praiostreuen Nordmarken nicht unbedingt mit offenen Armen empfangen. Reizvoll wären sicherlich ein Zwerg, ein Medicus, eine Prospektorin oder eine Geweihte der *Peraine*. Eher phexisch oder gesellschaftlich orientierte Charaktere werden in diesem Abenteuer weniger Gelegenheiten haben, ihre Stärken auszuspielen.

Hinweise zum Spiel

Die zentrale Herausforderung dieses Abenteuers ist das Überleben einer und die Rettung vieler Menschen vor einer Naturkatastrophe. Vor dem eigentlichen Höhepunkt bietet es in einem Ermittlungsszenario außerdem weitere Herausforderungen, die die Helden zum einen eine ausreichende Zeit im Gefahrengebiet halten und zum anderen Motivationen schaffen können, dass sie nicht nur ihr eigenes Überleben im Sinn haben. Es ist dabei für das Erleben der eigentlichen Katastrophe nicht notwendig, dass diese zusätzlichen Aufgaben alle gemeistert werden. Sie bieten allerdings die Möglichkeit die Hintergründe des Unglücks aufzuklären und dessen Folgen plastischer darzustellen. Zur besseren Übersicht können alle Herausforderungen des Abenteuers folgendermaßen zusammengefasst werden:

- Aufklärung von drei merkwürdigen Todesfällen, die alle eine unterschiedliche Ursache haben
- Entdecken eines zwergischen Geheimnisses
- Überleben der Zerstörung einer ganzen Hochebene bzw. das eventuelle Verhindern der vollständigen Zerstörung
- Rettung vieler Menschen vor dem Tod
- Kampf gegen eine uralte Kreatur

Da die Helden prinzipiell die Wahl haben, welcher Herausforderung sie sich in welcher Reihenfolge stellen (bis auf das Überleben natürlich), ist es ihre Aufgabe als Meister, sie passend zu verweben. Die obige Liste kann dabei eine Hilfe sein, den Überblick zu behalten.

Atmosphäre

Lebt der Beginn des Abenteuers vornehmlich von der Initiative der Helden, so bietet die Katastrophe anschließend die Möglichkeit, ihnen ein Gefühl von Kontrollverlust und einen spannenden Wettlauf gegen die Zeit zu vermitteln. Dabei steuert es zu seinem Ende auf ein durchaus episches Finale zu. Für die Atmosphäre des Hauptteils können deshalb Filme wie *2012* oder das ältere Werk *Aftershock – Das Große Beben* mögliche Anregungen bieten. Für die Stimmung im vorherigen Ermittlungs- und Entdeckerszenario können sie sich an düsteren Mittelalterkrimis wie *Der Name der Rose* orientieren. Wenn sie am Spieltisch gerne mit musikalischer Begleitung arbeiten, bieten sich insgesamt düstere und episch-treibende Stücke an, wie zum Beispiel Titel des Soundtracks zum Film *The Dark Knight* oder zum Computerspiel *Drakensang-Online*. An allen Bei-

spielszenen dieses Abenteuers finden sie weitere Musikvorschläge.

Hilfreiche Quellen

Für die Darstellung der Nordmärker Kultur bietet die Spielhilfe *Am Großen Fluss* (S. 108ff.) und das Fanprojekt *Nordmarken-Wiki* vielfältige Hinweise und Anregungen. Hilfreiche Informationen zum Bergbau in *Aventurien* finden sich in der Spielhilfe *Katakomben und Kavernen* (S. 30ff.), Hinweise zum Spiel mit Elementarwesen in der Spielhilfe *Elementare Gewalten*.

Kapitel I: Der Weg ins Abenteuer

Grundsätzlich gibt es mehrere Möglichkeiten, wie es die Helden auf die Hochebene verschlagen könnte, sei es im Auftrag eines Dritten, auf eigene Faust oder durch Zufall. Im Folgenden finden sie einige kurz beschriebene Vorschläge, die sie je nach Motiv- und Ausgangslage ihrer Helden verwenden können.

Auftraggeber: Baron *Ontho von Gernebruch*
Ort: Gernebruch
Hintergrund: In der benachbarten Baronie *Trappenfurten* wurden bei einem zwielichtigen Händler einige Brocken Silbererz gefunden, dessen Spur zurück nach Gernebruch verfolgt werden konnte. Der Baron vermutet, dass einige seiner Untertanen ohne seine Einwilligung (und ohne Entrichtung einer entsprechenden Abgabe an seine Zehntleute) begonnen haben, in einer der verlassenen Minen im Hinterland nach den wertvollen Bodenschätzen zu schürfen und vielleicht sogar eine gut zugängliche Ader entdeckt haben. Da er nur über wenige Landsknechte verfügt, sucht er einige tapfere Recken, die den angeheuerten Prospektor *Leuenhard von Amleth* auf der Suche nach dem Ursprung der Erze begleiten und ihm Geleitschutz bieten können.
Auftrag: Die Quelle der unerlaubt geförderten Silbererze finden und die Schürfer dingfest machen.
Lohn: 20 Dukaten pro Kopf Vorschuss und 20 Dukaten nach Abschluss des Auftrags, Kontakte in den südlichen Nordmarken

---

Auftraggeber: Perainekirche, Hüterin der Saat *Idra Isenbruckner*
Ort: *Nummath*, Baronie *Orgils Heim*
Hintergrund: Der mit der Menge von kranken Pilgern überforderte Perainegeweihte Hilberian, schickte einen Brief mit einem Hilferuf an den Perainetempel im nahen Nummath, in dem er um Unterstützung und Heilmittel bat. Idra Isenbruckner, die dortige Hüterin der Saat, ist seitdem auf der Suche nach vertrauenswürdigen Helfern, die eine größere Menge Salben, Tränke und Heikräuter in das abgelegene Hohenquell transportieren und dem dortigen Geweihten bei der Arbeit zur Hand gehen können.
Auftrag: Transport von Heilmitteln und Unterstützung des Geweihten vor Ort
Lohn: guter Ruf in der Kirche der Peraine und Travia in der Grafschaft Albenhus und der Landgrafschaft *Gratenfels*, 10 Dukaten pro Kopf pro Monat Unterstützung

---

Auftraggeber: Zwergenforscher *Garlosch Apfelhalm*
Ort: Albenhus, Grafenland Albenhus
Hintergrund: Bei einer Partie Boltan gewann der Hügelzwerg einen uralten, verzierten Helm von einem reisenden Schatzjäger, der von einer Hochebene stammt, auf der weitere Artefakte der Angroschim ihrer Entdeckung harren sollen. Der Zwerg ist seitdem auf der Suche nach einer Gruppe kräftiger und verlässlicher Abenteurer, die bereit sind, mit ihm in den südlichen Kosch zu reisen und den Geheimnissen seiner Ahnen nachzuspüren.

Auftrag:	Unterstützung bei der Erforschung alter Zwergengeheimnisse
Lohn:	100 Silbertaler pro Person, einen Teil des wissenschaftlichen Entdeckerruhms, einen Verkauf wertvoller Funde lehnt der Zwerg ab, aber was er nicht weiß...

Anstatt eines Auftraggebers können die Helden natürlich auch aus eigenem Antrieb auf die Hochebene reisen. Vielleicht sind sie selbst an alten Zwergenschätzen interessiert und haben von der Heilquelle gehört und begleiten einen schwer kranken Gefährten. Wählen sie einen Einstieg, der den Vorlieben ihrer Helden entspricht. Unabhängig davon, wie sie auf die Ebene gelangen, werden sich während des Abenteuers sowohl Garlosch als auch Leuenhard ebenfalls dort aufhalten.

Gerüchte

Falls sich die Helden vorher über ihr Reiseziel informieren wollen, können sie an geeigneten Orten wie Tavernen, Lagerfeuern oder offiziellen Stellen neben den Informationen aus den nachfolgenden Kapiteln einige Geschichten über die Hochebene aufschnappen. Im Folgenden finden sie einige Gerüchte – gekennzeichnet mit (+) wahr und (-) unwahr - , die sie passenden Ansprechpartnern in den Mund legen können.

- *"Hohenquell? Trostlose Gegend (+/-). Leben nur ein paar Eigenbrötler zusammen mit ihren Rindern (-). Und ich meine wirklich zusammen (lautes Gelächter)."*
- *"Das war mal eine alte Bergbausiedlung (+). So weit ich weiß der einzige Ort, an dem Menschen hier Erze fördern durften (+). Weiß der Henker, warum die Zwerge sich für die Gegend nicht interessieren. Heute fördert da niemand mehr (-)."*
- *"Wenn ich es euch doch sage, ein Bad in dem Wasser und ihr seid gesund (-). Ein Bekannter von mir kam putzmunter wieder zurück (+/-). Ihr braucht kein teures Gold mehr für diese Quacksalber hier in der Stadt. (Hustenanfall)"*
- *"Vorsicht auf dem Weg dorthin. Die alte Straße wird schon lange nicht mehr Instand gehalten (+). Erst letzten Sommer wurde eine ganze Familie von einem Erdrutsch begraben (-)."*
- *"Die Gegend ist nicht ganz geheuer. Dort ist alles von finsterem Hexenwerk durchdrungen (+/-). Die Einwohner sollen sogar jedes Jahr ein Kind opfern, damit ihnen die Druiden in den Bergen ein reiche Ernte bescheren (-)."*
- *"Doch, wirklich. Da gibt es noch mehr zu holen. Man stolpert quasi über einen Zwergenschatz nach dem anderen (+/-). Die ganze Ebene ist eine Schatzkammer (lacht). Was die Zwerge dazu sagen? Nichts. Denn was sie nicht wissen... (+/-)"*
- *"Durchs Gebirge führt ein Schmuggelpfad nach Hohenquell (+). Wo der beginnt? Wieso wollt ihr das wissen? Seid ihr von der Garde?"*
- Suchen die Helden im Archiv des Barons von Gernebruch nach Informationen zu Hohenquell (*Geschichtswissen*+2), können sie ihnen den Bericht aus dem Prolog aushändigen.

Zu Den Windfeldern

Folgt man von Gernebruch aus zunächst einer gut gangbaren Straße entlang der *Gerne* nach Osten, so erreicht man nach ungefähr einer Tagesreise zu Fuß eine Abzweigung Richtung Süden, markiert durch einen verwitterten Galgen. Dieser Pfad windet sich bald relativ steil hinauf und das Vorankommen wird immer wieder von Geröll oder dornigem Wildwuchs erschwert. Kundige Helden (*Baukunst*+4) können erkennen, dass der Weg einst als Straße für Fuhrwerke ausgelegt sein musste, nun aber zunehmend zerfällt. Er führt weiter in südöstlicher Richtung durch dichte Mischwälder, die ab und an von moorigen Lichtungen und felsigen Hügeln unterbrochen werden. Nach drei weiteren Tagen können die Reisenden schließlich die Hochebene erreichen. Nachfolgend finden sie Vorschläge für mögliche Begegnungen am Wegesrand, die sie nach Belieben in das Abenteuer einflechten können.

- Auf ihrem Weg nach Hohenquell können die Helden immer wieder kleineren Gruppen von Pilgern mit unterschied

lichsten Gebrechen und Krankheiten begegnen, gekleidet – je nach Stand – in schmutzige graue Lumpen oder sogar in prachtvolle grüne Pilger-Gewänder.
- Auf einer Lichtung können die Helden die Torfstecherin *Tine* (25, mürrisch) antreffen, die ihnen einige Informationen über Hohenquell liefern kann (siehe Kapitel II). Erweisen sich sich als vertrauenswürdig (z.B. *Überreden*+5), auch einige über den alten Schmuggelpfad.
- An einem Tümpel finden die Helden eine zwei Tage alte Leiche, einen Pilger, den seine Krankheit vor Erreichen der erhofften Heilquelle dahingerafft hat. Geht man bei der Untersuchung nicht vorsichtig vor, besteht eine fünfprozentige Chance, sich mit Aussatz (WdS, S. 154) anzustecken (1 auf 1W20).
- Für mögliche Begegnungen mit Wildtieren bieten die Landschaftstabellen für *Mittelländische Gebirge* und *Mittelländische Wälder* passende Vorschläge (ZBA, S. 278f., 281).

Ankunft

Die folgende Szene kann ihnen als Anregung dienen, die Ankunft der Helden zu beschreiben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stimmung: erwartungsvoll, erhaben, irritierend

Musikvorschlag: Adam Langston – Crossing The Mountains

„Als ihr aus dem Schatten der Bergklamm tretet, weitet sich euer Blickfeld. Über einer hügeligen Grasebene thronen in der Ferne die leuchtenden Gipfel des Kosch. Der Bach, der eure letzten Schritte begleitet hat, glitzert wie ein silbernes Band zu euren Füßen und endet an den Geröllmauern eines kleines Dorfes. Rechter Hand zieht sich wie ein Schlauch ein Lager schmutzig weißer Zelte über die Wiesen. Der Wind schlägt um und trägt einen strengen, leicht fauligen Geruch an eure Nase. Vereinzelt bewegen sich Gestalten zwischen den Zelten. Direkt vor euch pflückt eine bucklige Frau Beeren von einem Busch am Wegrand. Unter bläulichen Lumpen könnt ihr einen stark verwachsenen Fuß erkennen. „Ey!“. Ihre Stimme schnarrt wie eine verrostete Winde. „Wenn ihr zur Quelle wollt, stellt euch gefälligst hinten an. Ich bin schon länger hier!“

Die Frau heißt *Durinja* (48, dürr, schlechter Atem) und kann den Helden gegen einen Heller oder gegen ein Stück Brot Informationen zur Personen auf der Hochebene liefern (siehe Kapitel II). Fragen die Helden nach einem Ort zum Übernachten, lacht sie laut auf. Im Dorf gäbe es „angeblich“ ein paar Gastzimmer, aber die Dörfler lassen nur Gesunde rein. Sollten die Helden sich als sehr großzügig erweisen, werden ihnen ein paar Stunden nach ihrer Ankunft weitere bettelnde Kranke folgen, die auch nicht davor zurückschrecken, nach ihren Habseligkeiten zu greifen.

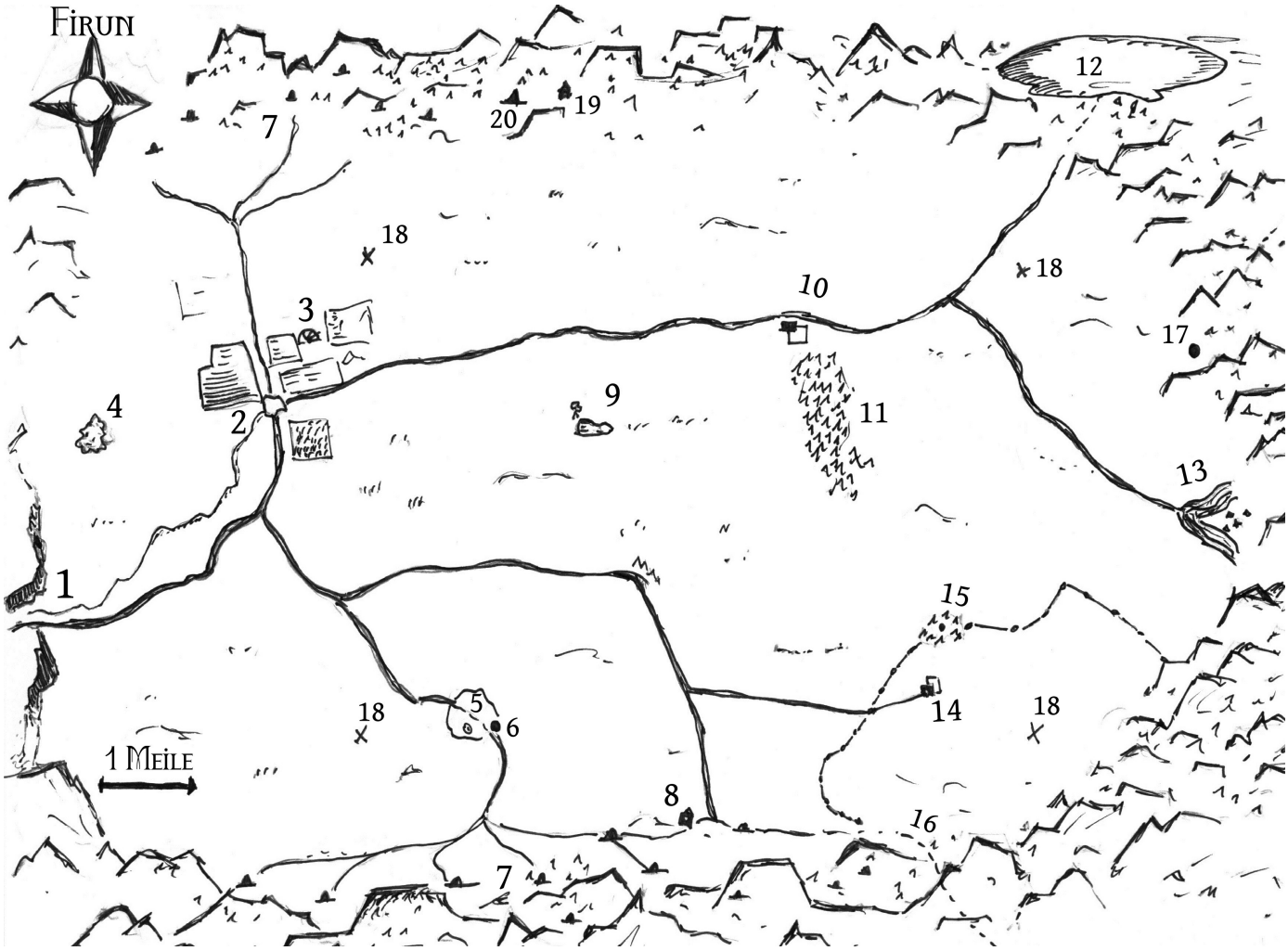
Kapitel II: Schauplätze

Je nachdem, welcher Auftrag oder welches Ziel die Helden auf die Hochebene geführt hat, werden sie ihre ersten Schritte in eine andere Richtung lenken. Sie finden daher in diesem Kapitel zunächst eine Beschreibung der wichtigsten Schauplätze dieses Abenteuers – die Ebene selbst, das Dorf und das Pilgerlager. Im darauf folgenden Kapitel werden dann die wichtigsten Personen auf der Ebene aufgeführt.

Die Windfelder

Die Windfelder oder auch Hochwiesen, wie die Ebene von den Einheimischen genannt wird, bilden eine nach Osten hin leicht ansteigende Fläche, die an den Seiten von aufragenden Bergen des Koscher Vorgebirges begrenzt wird. Sie hat von West nach Ost eine Ausdehnung von ungefähr zwölf und von Nord nach Süd von ungefähr neun Meilen. Die Berge an den Rändern türmen sich bis zu einer Höhe von 800 Schritt über der Ebene auf. Sie wird von einem dichten Meer aus Gräsern überzogen, das von krautigen Büschen und Wildblumenwiesen durchbrochen wird. Bäume finden sich aufgrund großflächiger Rodungen zur Zeit des Bergbaus selten, an den höher liegenden Hängen hingegen häufiger. Das Klima ist gemäßigt, aber auch im Frühjahr von stetigen Winden aus südwestlicher Richtung geprägt. Nachfolgend finden sie eine Beschreibung der wichtigsten Orte. Die Zahlen beziehen sich auf die nebenstehende Karte.

Folgt man von der *Efferds-Tür* (1), einem Bergeinschnitt an der Westseite, der einen natürlichen Zugang zur Ebene bildet, dem Karrenweg entlang des *Kaltbachs*, so erreicht man an seiner Quelle das Dorf Hohenquell (2). Nördlich wird die Siedlung von mehre-



ren Gersten- und Weizenfeldern umgeben, in dessen Zentrum sich der Boronsanger (3) der Ebene befindet. Westlich des Dorfes wurden Obstgärten angelegt, an dessen Rand ein kleiner Hain aus Walnussbäumen (4) steht, der von Verliebten gerne als Treffpunkt genutzt wird. Südöstlich schmiegt sich das Zeltlager der Pilger (5) an den Weg zur Heilquelle (6). Dieser verzweigt sich weiter in südlicher Richtung und führt durch ein karges Hügelland zu zahlreichen, stillgelegten Minenschächten (7) in den südlichen Gebirgshängen. Zwischen zwei überwucherten Abraumhalden befindet sich eine morsche Hütte (8), die einst ein Werkzeuglager war, aber heute nur noch als Versteck für illegal gefördertes Erz dient. Nördlich von Hohenquell trifft man auf weitere Stollen (7). Östlich befindet sich ein kleiner Tümpel (9), an dessen Ufer eine ausladende Blutulme steht. Noch weiter im Osten gelangt man zum Einödhof (10) des Holzfällers *Elko Klippstein* (42, rundlich, zuvorkommend), in dessen Schuppen seit kurzem ein kleiner Arangenbaum heranwächst, was vom Geweihten Hilberian als weiteres Wunder betrachtet wird (ein Folge des Kohlebrands, der hier besonders dicht unter Oberfläche verläuft). Direkt am Hof liegt eines der letzten größeren Waldstücke (11). Folgt man von hier einem Fußweg in nordöstlicher Richtung, erreicht man nach zwei Stunden Aufstieg auf einem steilen Pfad einen großen Bergsee (12), in dem die Dörfler ab und an auf Fischzug gehen. Südöstlich befindet sich in einer Senke ein stillgelegter Steinbruch (13), in dem einst Sandstein als Baumaterial gebrochen wurde. Südwestlich davon wiederum liegt der Hof (14) des Rinderzüchters *Jorgast Zweyfeldt* (54, rotes Haar, strenger Blick). Die umgebenden Weiden wurden zum Schutz der übrigen Felder vor den Rindern durch eine niedrige Mauer aus aufgeschichtetem Geröll abgetrennt, die einen Rest des ehemaligen Waldes als natürlichen Bestandteil nutzt. In dessen Mitte steht eine alte Kate (15), die vor hundert Jahren von einem finsteren Hexer bewohnt worden sein soll, weshalb die Dörfler den Ort meiden. In der zerfallenen Hütte können die Helden neben Münzen im Wert von 10 Silbertalern auch einen Krug mit Resten eines Zaubertranks finden (*Alchemie*+6, Qualität C). Südlich der Weiden führt ein alter Schmuggelpfad (16) durch das Koscher Vorgebirge Richtung Albenhus. An den Hängen auf der Ostseite der Ebene befindet sich ein Kreis aus vier Menhiren (17), in dem die Geoden einst das Ritual zur Erschaffung des Elementargefängnisses wirkten und der seitdem als elementarer Kraftfokus dient. Als weiterer Ritualbestandteile können auf der Ebene vier kleinere Menhire (18) gefunden werden. Die Ruine des einstigen Zwergenwachpostens (19) liegt an einem Gebirgshang am Nordrand der Ebene, in dessen Nähe der Zwergenforscher Garlosch sein Lager (20) aufgeschlagen hat (falls er nicht mit den Helden angereist sein sollte). Nähere Informationen zum Elementargefängnis finden sie im Kapitel V.

Inspiration

Für eine Darstellung der Landschaft bieten die irdischen Hochebenen des Zentralmassivs in Frankreich passende Anregungen. Insbesondere die *Causse Méjean* kann zur stimmungsvollen Beschreibung der Hochebene herangezogen werden. Die etwas höheren Lagen ähneln der Hochebene von *Hardangervidda* in Norwegen.

Das Dorf Hohenquell

Hohenquell für den eiligen Leser	
Einwohner:	ca. 80
Wappen:	silberne Zinnen auf geteiltem rot-blauem Grund
Herrschaft/Politik:	Baron Ontho von Gernebruch, vertreten durch den Dorfschulzen
Emelalrik	*Rädle*
Garnisonen:	keine
Tempel:	Perainealtar auf dem Dorfplatz, Peraineschrein bei der Heilquelle
Wichtige Gasthöfe:	Wirtsstube und einige Gästezimmer im Kramladen von *Phewin Kätner* (Q4/P5/S8)
Handel und Gewerbe:	hauptsächlich Getreide- und Obstanbau, Schaf- und Rinderzucht, einzelne Handwerker
Stimmung in der Stadt:	angespannt, ängstlich, überfordert

Im Folgenden finden sie eine Beschreibung des Dorfes Hohenquell. Die Zahlen beziehen sich auf die beistehende Karte. Da eine genaue Darstellung aller Einwohner den Rahmen des Abenteuers sprengen würde, werden nur einige Personen kurz aufgeführt (zu den wichtigsten Akteuren finden sie im nächsten Kapitel vertiefende Informationen). Erschaffen sie weitere Bewohner nach ihrem meisterlichen Gutdünken und den Vorlieben ihrer Gruppe.

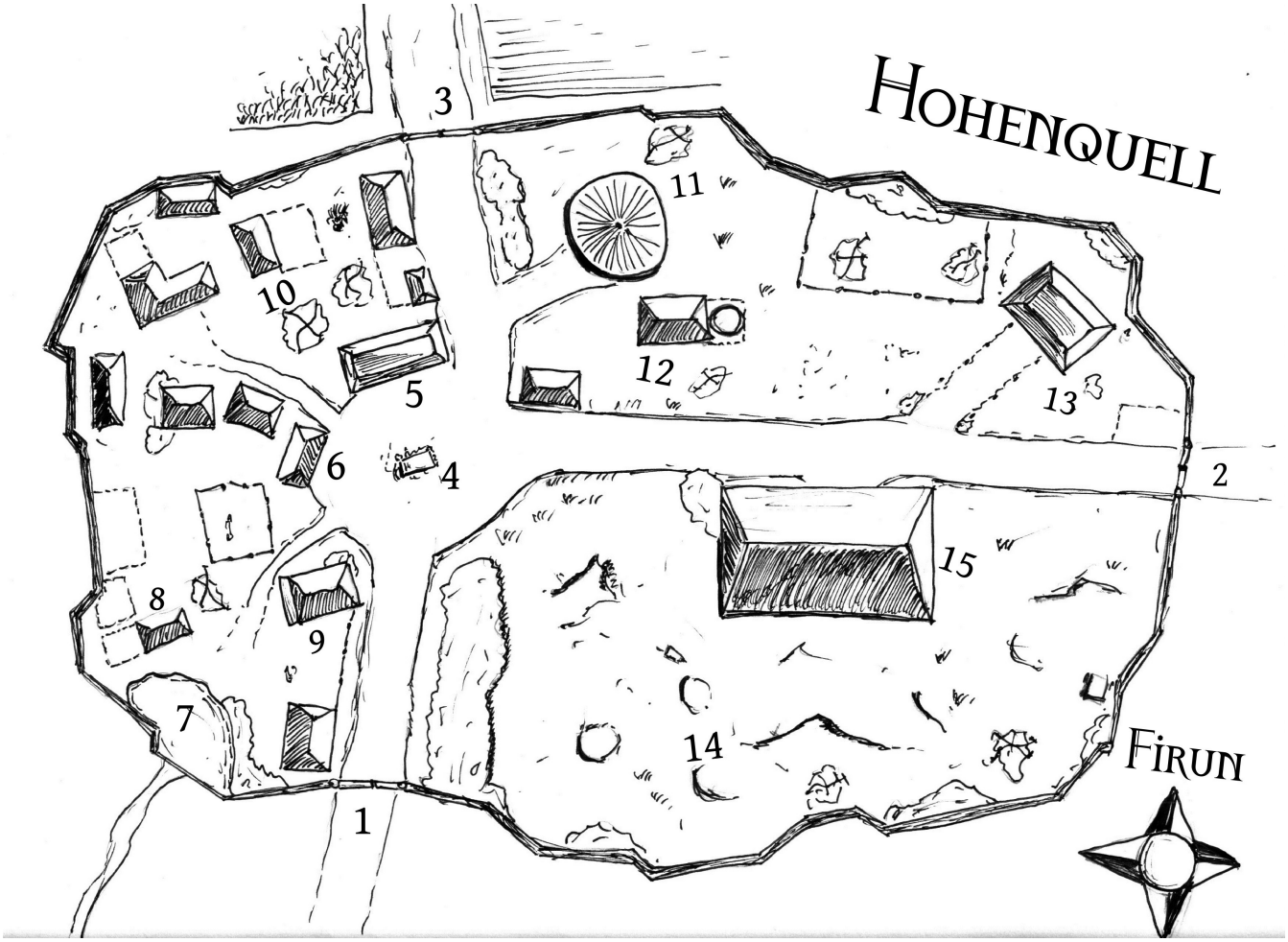
Erscheinungsbild

Die meisten Gebäude Hohenquells verfügen über ein steinernes Fundament und bestehen aus dem für die Nordmarken typischen Fachwerk. Die Dächer sind mit Schiefer- oder Holzschindeln, manchmal auch Stroh gedeckt. Die Balken über den Eingängen verkünden stolz das Baujahr der ansonsten eher schmucklosen Häuser. Die Wege durch das Dorf werden von mit Kies eingefassten Gemüsebeeten oder Grasflächen gesäumt. An vielen Stellen finden sich Spuren ehemaliger Verhüttungstätigkeiten, wie verrußte Fassaden oder verwittertes Werkzeug.

Heim, süßes Heim

Hohenquell ist von einer ungefähr ein Schritt hohen Mauer aus zusammengefügtem Sandstein umgeben, die an vielen Stellen nur notdürftig mit Hilfe von Holzbrettern und Pfählen ausgebessert wurde. Das Dorf kann an drei Stellen durch verschließbare, hölzerne Tore betreten werden, die entsprechend der Himmelsrichtungen als *Praiostor* (1), *Rahjator* (2) und *Firunstor* (3) bezeichnet werden. Von allen drei führen in relativ gerader Linie karrenbreite Wege zum zentralen Dorfplatz, in dessen Mitte ein von Blumen gesäumter Perainealtarstein liegt (4), an dem immer einige Früchte der Landwirtschaft als Opfergaben zu finden sind. Direkt am Dorfplatz liegt der Kramladen (5) von Phewin Kätner, der auch gleichzeitig als Schankstube dient und in dessen Obergeschoss die einzigen Gästezimmer des Dorfes zu finden sind. Hier hat Leuenhard von Amleth mit zwei Waffenknechten des Barons sein Quartier bezogen. In direkter Nähe zum Laden hat der Dorfschulze und Lederer Emelalrik Rädle zusammen mit seiner Tochter *Mika* sein Domizil (6). Direkt am Quellbecken des Kaltbachs (7), der durch einen schmalen Durchlass das Dorf verlässt, steht das Haus (8) des Kräuterkundigen *Praioslob Fischle* (58, hager, Lachfalten), der als eine Art Medicus der Dorfgemeinschaft gilt. Ebenfalls in Quellnähe befindet sich die Schmiede (9) von *Radegund Malter* (38, kräftig, schüchtern), deren Künste allerdings nur für das Beschlagen von Pferden oder das Biegen von Werkzeugen taugen. Die meisten Bauern des Dorfes wohnen im *Wohnviertel* (10) im nordwestlichen Teil des Dorfes. Der vor vier Jahren neu errichtete und gemeinschaftlich genutzte Kornspeicher (11) ragt im nordöstlichen Dorfviertel über die umliegenden Häuser, unter anderem auch das Haus (12) von *Leodegar Gliependiek* (42, Halb-

glatze, viele Pickel), der in einem Schuppen das Bier für die Bewohner der Ebene braut (und es wird dem schlechten Ruf des Nordmärker Bieres mehr als gerecht). An der östlichen Außenmauer sticht ein weiß gekalktes Haus im horasischen Stil (13) aus den übrigen Gebäuden hervor, dass von einem penibel gepflegten Garten umgeben ist. Der von der liebfeldischen Lebensart begeisterte Sonderling *Markward* (26, enthusiastisch, sprunghaft) versucht sich neben seiner Arbeit in den Obstgärten darin, das „erste Gernebrucher Duftwasser aus heimischen Kräutern“ herzustellen. Die bisherigen Fehlversuche lassen die übrigen Dörfler allerdings froh über den großen Abstand zu ihren Häusern froh sein. Die gesamte südöstliche Fläche des Dorfes (14) wird von den Überresten von Verhüttungsanlagen für geförderte Erze vereinnahmt. Neben der große, steinernen Halle (15) direkt am Karrenweg, in der früher das gewonnene Eisen für den Transport zwischengelagert wurde befindet sich eine karge Fläche voller Geröll und trockenem Gras, in dem sich Relikte alter Lehmöfen und Schlackeklumpen finden lassen. Vereinzelt verbergen sich rostige Werkzeuge oder ein brüchiger Blasebalg in den Schuttschichten.



Das Pilgerlager

Die Zeltstadt der kranken Pilger dehnt sich mehrere hundert Schritt entlang des Weges zwischen Hohenquell und Heilquelle aus und wird derzeit von ungefähr 250 Personen bewohnt, die je nach ihrem Leiden auch in der Lage sind das Lager zu verlassen. Neben den Pilgern haben sich auch einige profitgierige Quacksalber, reisende Händler oder scheinheilige „Helfer“ im Lager niedergelassen, um den Leidenden noch die letzten Münzen aus der Tasche zu ziehen. Im Folgenden finden sie eine kurze Beschreibung des Lagers. Die Zahlen im Text beziehen sich auch hierbei auf die nebenstehende Karte.

Erscheinungsbild

Das Bild des Lagers wird geprägt von schmutzig-rissigen, weiß-grauen Zeltplanen in jeglicher Form. Je nach Stand und Geldbeutel ihrer Besitzer lassen sich auch buntere und gepflegtere Behausungen ausmachen. Die Ärmsten betten sich auf den nackten Erdboden, vor der Sonne nur geschützt durch auf einen Stock gespannte Lumpen. Die Zelte verteilen sich chaotisch wie geworfene Würfel um ein paar zentrale Wege. Einige Pilger haben ihre Kinder mitgebracht. Das gesamte Lager ist von den Ausdünstungen der Menschen durchdrungen. Ab und zu kann man Ratten zwischen den Zelten herum huschen sehen.

Unter den Planen

Zentraler Fluchtpunkt des Lagers bildet die Heilquelle (1) die vom Geweihten Hilberian mit einem hölzernen Peraineschrein umgeben wurde. Er dient ihm und der Wächterin *Roana Dohlfelder* auch als Quartier für die Nacht. Um weiteren Krankheiten vorzubeugen und eine gewisse Ordnung in das Lager zu bringen hat Hilberian veranlasst, dass sich die Pilger in Gruppen gemäß ihrer Leiden zusammenfinden sollten, was mehr schlecht als recht gelang. Nordöstlich des Schreins haben sich die wohlhabenderen Pilger im *Viertel der Goldsäcke* vom Rest der Kranken abgesondert. Dementsprechend befinden sich hier die buntesten und saubersten Zelte von Pilgern mit jeglichem Gebrechen. Am Auffälligsten ist dabei das umzäunte Zelt (2) von Ritter *Basin von Wolfenhag* (28, aufgeblasen, lahmer Arm seit dem *Albernia-Nordmarken-Konflikt*), dem vierten Sohn eines Adelsgeschlechts aus der *Baronie Wolfsstein*, dessen Knappe *Alrik* (16, flink, gutmütig) die übrigen Pilger vom Zelt fernhalten soll. Am nördlichen Rand des Viertels hat sich der Quacksalber und Zahnreißer *Amiel von Vinsalt* (25, gewählte Ausdrucksweise, gesucht in *Garetien*) mit seinem Handkarren niedergelassen (3), um den Pilgern mit falschen Versprechungen das letzte Hemd abzunehmen. Im nordwestlich anschließen *Viertel der Lädierten*, in dem sich alle Pilger zusammengefunden haben, die an lahmen Gliedmaßen, Verwachsungen oder sonstigen Deformierungen leiden, lebt in einem Zelt am Westrand (4) der lahme *Rupo*, der von allen Pilgern anerkannte Wortführer gegenüber den Dörflern und dem Geweihten. Südwestlich gegenüber liegt das *Viertel der Faulenden*, in dem die Pilger leben, die an allerlei Hautkrankheiten und faulenden Gliedmaßen leiden. Etwas abseits hat der Geweihte mit Hilfe des Kräuterkundigen Praioslob auf einer eingezäunten Koppel eine Art *„Spital“* (5) für Siechende eingerichtet, bei deren Krankheiten eine erhöhte Ansteckungsgefahr besteht. Es wird auch von den übrigen Pilgern weiträumig gemieden. Auf der südwestlichen Seite der Heilquelle liegt schließlich das *Viertel der Unregelmäßigen*, die über verschiedenste chronische Leiden, wie ständiger Husten, Haarausfall oder Bauchschmerzen klagen, aber nicht an einem Fieber erkrankt sind. Aufgrund ihrer „geringen“ Leiden sind sie bei den meisten übrigen Pilgern ebenso wie die „Reichen“ nicht sehr beliebt. Allerdings hat sich hier auch eine Gauklertruppe um die rote *Gezelia* (34, draller Busen, tiefe Stimme) niedergelassen (6), die einen kranken Gefährten begleiten und die Pilger immer wieder mit ihren Vorstellungen von ihrem Leid ablenken.

Ansteckungsgefahr

Halten sich die Helden längere Zeit im Pilgerlager auf, erwirbt jeder von ihnen bis zum nächsten Waschen den Nachteil *Übler Geruch*. Außerdem besteht bei Kontakt zu den Kranken im Spital eine Chance von fünf Prozent an einer der Krankheiten aus der untenstehenden Zufallstabelle zu erkranken (1 auf 1W20). Würfeln sie zur Bestimmung mit 1W6

1-3: Aussatz (WdS, S. 154)
4-5: Schlachtfeldfieber (WdS, S. 157)
6: Schwarze Wut (WdS, S. 157)

Stimmung auf der Ebene

Haben die Einheimischen mit den ersten eingetroffenen Pilgern ihre Vorräte noch göttergefällig geteilt, droht sich aufgrund der

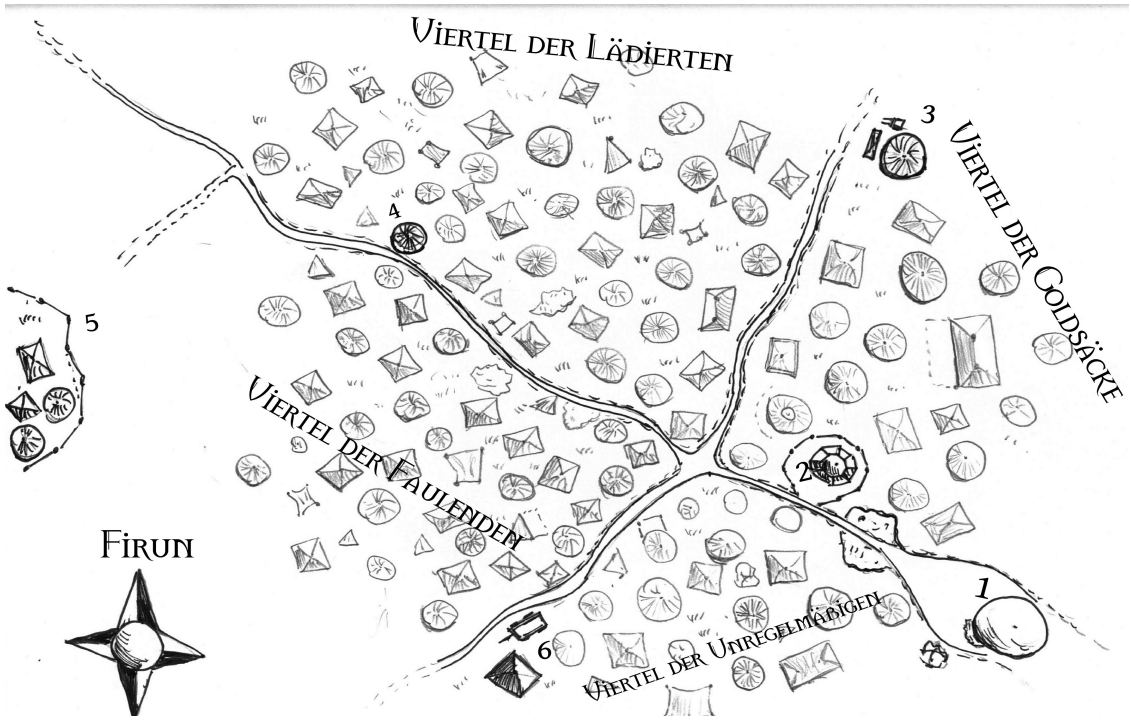
großen Zahl an Neuankömmlingen bald der Kornspeicher vollständig zu leeren. Spannungen entstehen auch dadurch, dass immer wieder einige hungrige Pilger – trotz des Verbots des lahmen Rupos – versuchen die noch nicht reifen Früchte der Obsthaine an sich zu nehmen. Hin- und hergerissen zwischen perainetreuer Hilfe und dem eigenen Überlebensinstinkt, versuchen die Hohenqueller ihr Tagwerk weiterhin zu verrichten. Einige Bauern beginnen allerdings schon mit Knüppeln entlang ihrer Felder und an den Toren des Dorfes zu patrouillieren, um sicher zu stellen, dass sich niemand an ihrem Eigentum vergreift.

Gerüchte

Die Helden können an verschiedensten Orten Geschichten über die Hochebene und das Verhältnis der aktuell dort lebenden Parteien aufschnappen. Die folgenden Gerüchte - gekennzeichnet mit wahr (+) oder falsch (-) - können sie bei passenden Gelegenheiten jederzeit in Gesprächen mit einfließen lassen.

- *"Wagt euch nachts nicht allein zu weit in die Berge, sonst holt euch der Berggeist (-). Er kommt aus der Erde und zieht euch einfach hinein (-). Letztes Jahr erst ist der junge Fulger oben am See verschwunden (+)."*
- *"In einer der Minen haben ein paar Deserteure ihre geraubte Kriegsbeute versteckt (-). Das bisschen Silber in den Stollen ist nichts im Vergleich dazu (-)."*
- *"Ich sage es euch, dieser Ort ist verflucht (+/-). Was glaubt ihr denn, warum die Zwerge nicht hier graben? Die sind sonst überall im Kosch, aber die Hochwiesen tasten sie nicht an (+). Ich sage euch, die wissen etwas, was wir nicht wissen (-)."*
- *"Ich trau diesem Rupo nicht. Der plant sicher irgendwas (-). Noch ein paar Kranke mehr und sie überrennen einfach unsere Mauern. Da schleif ich doch lieber meine Sense noch einmal."*
- *"Du willst nicht mehr jeden Tag anstehen? Ich kenne da jemanden, der kann dir Wasser auch so besorgen (-). Kostet allerdings ein bisschen was. Wie, ihr seid nicht krank? Dann nichts für ungut."*

Natürlich kennen die Bewohner der Ebene auch weitere typische Sagen der Nordmarken (AGF, S. 113f.).



KAPITEL III: DRAMATIS PERSONAE

Nachfolgend finden sie eine Darstellung der neben den Helden wichtigsten Protagonisten dieses Abenteuers. Zunächst werden zentrale Hauptpersonen für die Herausforderungen des vor der Katastrophe vorgelagerten Ermittlungsszenarios beschrieben. Ihr Antagonist ist ein skrupelloser Händler, dessen Darstellung am Ausführlichsten ausfällt. Darüber hinaus werden weitere Nebencharaktere beschrieben.

HAUPTPERSONEN

DER ZWIELICHTIGE HÄNDLER UND SEINE HANDLANGER

PHEWIN KÄTNER

Motivation: Angst/Habgier

Agenda: Ein Vermögen für ein Leben jenseits der Hochebene anhäufen.

Hintergrund: Phewin kommt ursprünglich aus Hohenquell, hat das Dorf und seine verhasste Familie aber vor Jahren verlassen, um in Albenhus sein Glück zu suchen. Er versuchte über die Jahre durch zwielichtige Geschäfte mit Flusspiraten und Schmugglern an Gold zu kommen, aber eine Reihe herber Rückschläge und die Aufmerksamkeit der Garde zwangen ihn schließlich unterzutauchen. Da kam ihm der Tod seines Vaters gerade recht und er übernahm dessen Kramladen in der Heimat. Phewins Ziel ist es, soviel wie möglich zu erwirtschaften, bevor er sich wieder absetzen kann. Die verzweifelten Pilger sind für ihn daher eine willkommene Einnahmequelle.

Funktion: Gegenspieler der Helden und der Mann hinter den Verbrechen auf der Hochebene.

Konfrontation: Phewin wirkt direkt und ehrlich, ist aber skrupellos und ein geschickter Manipulator. Die wenigsten merken, dass er sie in ein kompliziertes Netz aus Schulden und Gefälligkeiten zieht, und die meisten Geschäfte letztendlich zu seinen Gunsten verlaufen. Den Helden gegenüber wird er genau so lange gleichgültig gesinnt sein, bis sie beginnen sich in seine Angelegenheiten einzumischen. Dann schreckt er allerdings auch nicht vor Mordaufträgen zurück.

Äußeres: 35, mittlere Statur, kurze Haare, gänzlich unauffällig

Kurzcharakteristik: kompetenter Schwarzhändler und Täuscher, gewissenloser Betrüger

Darstellungshilfe: Geben sie sich jovial und hilfsbereit, mit einem etwas zu aufgesetzten Lächeln.

Degen: INI 11+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+3 RS 2 LeP 31 AuP 31 WS 7
Ausweichen 10, Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Binden, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Schnellziehen

IRIAN UND GELDA

Hintergrund: Beide arbeiten im Kramladen des Dorfes. Irian ist Phewins Mädchen für alles. Der junge Bote betet den Händler an, da dieser ihn aus den Gossen von Albenhus gerettet hat. Hinter der netten Fassade ist Irian ein Sadist, der unter Umständen früh versuchen wird das Vertrauen der Helden zu gewinnen, um ihnen bei drohender Gefahr in den Rücken fallen zu können. Gelda ist ehemalige Bergfrau und die Frau fürs Grobe. Als pragmatisch eingestellter Mensch, kam ihr Phewins Angebot zur "Zusammenarbeit" vor einem Jahr sehr gelegen, war es doch lukrativer als ihre Arbeit auf dem Rinderhof von Jorgast Zweyfeldt.

Funktion: Handlanger Phewins und Gegner der Helden
Äußeres: Irian (16, lockiges Haar, athletisch, sympathisch), Gelda (31, groß, breite Schultern, schweigsam, intensiver Blick)

Irian
Dolch: INI 10+1W6 AT 10 PA 9 TP 1W6+1 DK H LeP 29 AuP 31 RS 1 MR 4 WS 6, Ausweichen6
Gelda
Spitzhacke: INI 11+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+6 DK N LeP 36 AuP 36 RS 3 (Lederkleidung) MR 2 WS 8, Ausweichen 7, Eisern, Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Wuchtschlag,

Der Geweihte und seine Wächterin

Hilberian aus Gratenfels

Hintergrund: Hilberian ist ein junger Perainegeweihter, den sein missionarischer Eifer nach Hohenquell geführt hat. Er ist erfüllt von jugendlichem Idealismus und glaubt fest daran, für eine besondere Aufgabe berufen zu sein. Die Ereignisse der letzten Zeit haben diese Überzeugung zusätzlich noch nachhaltig gefestigt. Für Hilberian sind der Pilgeransturm und die damit verbundenen Probleme Teil einer großen Glaubensprüfung, die er bestehen muss, um für noch Größeres vorbereitet zu werden. Diese Einstellung hilft ihm dabei, die Strapazen mühelos abzuschütteln. Nicht auszudenken, was für ein Schock die Enthüllung des Kohlebrands und der Ursache für das Sprudeln der Heilquelle für den jungen Geweihten wäre...
Funktion: Auftraggeber und Unterstützer der Helden
Äußeres: 23, schmal, blondgelockt, schlichte Robe, abwesend verträumter Blick

Roana Dohlfelder

Hintergrund: Roana hatte schon immer ein Herz für die Schwachen und Bedürftigen – vielleicht nicht überraschend für die Tochter eines Therbûniten-Heilers. Leider hatte sie nie das Fingerspitzengefühl für die Heilkunst, konnte aber schon mit 16 einen erwachsenen Mann mit ein paar Faustschlägen niederstrecken. Der Orden fand dennoch eine Verwendung für Roana und finanzierte ihre Ausbildung zur Kriegerin. Seitdem wird sie überall eingesetzt wo der Orden eine Wächterin braucht und verdient mit diversen Aufträgen ein paar Dukaten nebenbei. Roana kam vor sieben Wochen in Begleitung der ersten Pilger auf der Ebene an. Zusammen mit Rupo ist sie das Einzige, das die Ordnung in der Zeltstadt aufrecht erhält. Obwohl sie die Statur und auch die Ausdauer eines Ochsen hat, gehen ihr das Wachehalten und die ständigen Konflikte langsam an die Substanz.
Funktion: Wächterin der Quelle, zweites Mordopfer
Äußeres: 27, um die zwei Schritt groß, stämmig, leichtes Lederzeug, grüner Umhang

Der Dorfschulze und seine Assistentin

Emelalrik Rädle

Hintergrund: Emelalrik ist ein Hohenqueller Urgestein und Lederer des Dorfs. Die Hohenqueller schätzen ihren Dorfschulzen wegen seiner Gutmütigkeit und Bodenständigkeit sehr. Doch seit dem Eintreffen der Pilgerscharen und den daraus resultierenden Konflikten fragen sich die ersten Dörfler, ob der alte Emelalrik nicht schon *zu* alt für seine Aufgabe ist.Vor allem weil er mit der Situation überlastet scheint.

Funktion: Auftraggeber
Äußeres: 63, weißhaarig, faltiges Gesicht, sporadischer Bartwuchs, läuft leicht gebückt

Mika Rädle

Hintergrund: Mika ist die Tochter von Emelalrik, dem sie oft als kompetente Assistentin zur Hand geht. Dabei ist sie ebenso gutmütig wie ihr Vater, den sie über alles liebt. Deswegen stört sie sich auch nicht allzu sehr daran, dass sie in den letzten Jahren immer mehr Arbeitslast übernommen hat. Mika hegt ein tiefes Misstrauen gegenüber Phewin, der für ihren Geschmack zu viel Einfluss im Dorf hat. Hin und wieder wünscht sie sich ein „normale" junge Frau sein zu können, deren wichtigstes Ziel ist, einen netten jungen Kerl zu finden.
Funktion: Ansprechpartnerin und ortskundige Führerin, wichtige Helferin im Falle einer Evakuierung
Äußeres: 21, lange, braune Haare, kantige Gesichtszüge, selbstbewusstes Auftreten

Der Sprecher der Pilger

Rupo

Hintergrund: Rupo ist ein alter Veteran des dritten *Orkensturms*, dessen aktiver Dienst durch einen dummen Unfall mit einem Ochsenkarren ein Ende nahm. Mit einem schlecht verheilten, lahmen Bein konnte er keine Arbeit finden und rutschte über die Jahre immer tiefer in die Armut. Das Gerücht einer wundersamen Heilquelle brachte ihn dazu, den beschwerlichen Weg nach Hohenquell auf sich zu nehmen. Sein freundlicher Umgang mit Menschen, seine natürliche Autorität und sein starker Gerechtigkeitssinn ließen ihn schnell zu einer Respektsperson in der Zeltstadt werden. Rupo nimmt seine Aufgabe als Wortführer und „Organisator" des Zeltlagers sehr ernst und ist darauf bedacht, dass die Ordnung gewahrt bleibt und jeder eine gerechte Chance bekommt. Zwischen Diebstählen, Streitereien und Betrügern im Lager, droht ihm die Situation jedoch langsam zu entgleiten. Er wird jedes Hilfsangebot der Helden dankend annehmen.
Funktion: Hauptsächlich ist Rupo eine Informationsquelle über die Zeltstadt. Sollten die Helden etwas tun, dass den Pilger schaden könnte, würde sich Rupo der Gruppe entschieden entgegenstellen.
Äußeres: 58, groß, abgemagert, grauer Haarkranz, muss sich permanent auf eine Krücke stützen

Nebenpersonen

Garlosch Äpfelhalm

Hintergrund: In seiner Sippe war Garlosch schon immer ein schwarzes Schaf, träumte er doch eher von hohen Bergen und tiefen Bingen als von beschaulichen Hügellandschaften. Angetrieben von seiner Neugier und mit einem teuer erkauften Exemplar von *Tyros Prahes „Die Zwergenwelt"* im Rucksack verließ er früh das heimatliche *Ufergrunden* im Kosch, um als Zwergenforscher durch Aventurien zu ziehen. Viele unangenehme Erfahrungen mit Betrügern, Wildtieren, nicht gerade hilfsbereiten zwergischen Vettern und unzählige falsche Fährten später, wittert Garlosch nun die Gelegenheit endlich einen außergewöhnlichen Fund zu machen.

Was Geselligkeit angeht, steht Garlosch seinem Volk in nichts nach und wird die Helden enthusiastisch an seinen Forschungen teilhaben lassen. Nur wenn jemand anfängt zwergische Artefakte etwas zu gierig zu beäugen, wird der Zwerg misstrauisch.

Funktion: Auftraggeber, außerdem kann Garlosch dabei helfen, das Geheimnis des Elementargefängnisses zu enträtseln.

Äußeres: 45, geflochtener Bart, für einen Zwerg eher zierlich gebaut, robuste Reisekleidung, redet viel und schnell

Leuenhard von Ämleth

Hintergrund: Für den Prospektor ist der Aufenthalt in Hohenquell eher ein Ärgernis. Er teilt die Hoffnung des Barons auf lohnende Fundstellen nicht und hat sich zu dem Auftrag überreden lassen. Dementsprechend ist er nicht gerade motiviert, die langwierige Prospektionsarbeit auf sich zu nehmen, zumal es sich um eine Zweitprospektion handelt. Die Aussicht darauf, illegale Schürfer – „das Pack, das ehrenwerten Bergleuten den Ruf verdirbt“ – zu erwischen, ist wiederum etwas, dem Leuenhard entgegenfiebert.

Funktion: Leuenhard kann dabei helfen, die unterschiedlichen Anzeichen des Kohlebrands zu deuten

Äußeres: 35, kurzgeschorenes Haar, unregelmäßiger Bartwuchs, unfreundliches Auftreten

Walram

Hintergrund: Keiner weiß wo Walram eigentlich hergekommen ist. Eines Tages kam er in die Zeltstadt und verschreckte die Pilger mit seinen wilden Anfällen und Prophezeiungen. Trotz der Bemühungen Hilberians wollte keiner der Pilger den „Besessenen“ in der Nähe haben. Seitdem geistert er über die Hochebene, taucht mal hier, mal da auf und verbreitet dabei seltsame Geschichten, wird aber meistens sofort weggejagt.

Funktion: Informationsquelle für die Helden

Äußeres: unbestimmtes Alter, Vollbart, zerrissene Kleidung, wilder Blick, redet und blickt niemanden direkt an

Konflikte

Das nebenstehende Beziehungsdiagramm stellt die Verhältnisse der Protagonisten dieses Abenteuers zueinander und zu der Heldengruppe dar. Es kann als Hilfestellung genutzt werden, um das Handeln der Akteure einzuschätzen sowie Reaktionen auf das Verhalten der Helden zu formulieren.

Generische Werte

Zur Unterstützung der spontanen Darstellung von Meisterpersonen, die aus Platzgründen nicht weiter aufgeführt werden können sei ihnen die inoffizielle Spielhilfe *1001 NSC* von *Benjamin Ernst* ans Herz gelegt. Sollten sie für eventuelle bewaffnete Konflikte Werte für typische Personen brauchen, können sie sich an den folgenden Vorschlägen orientieren.

Bauer

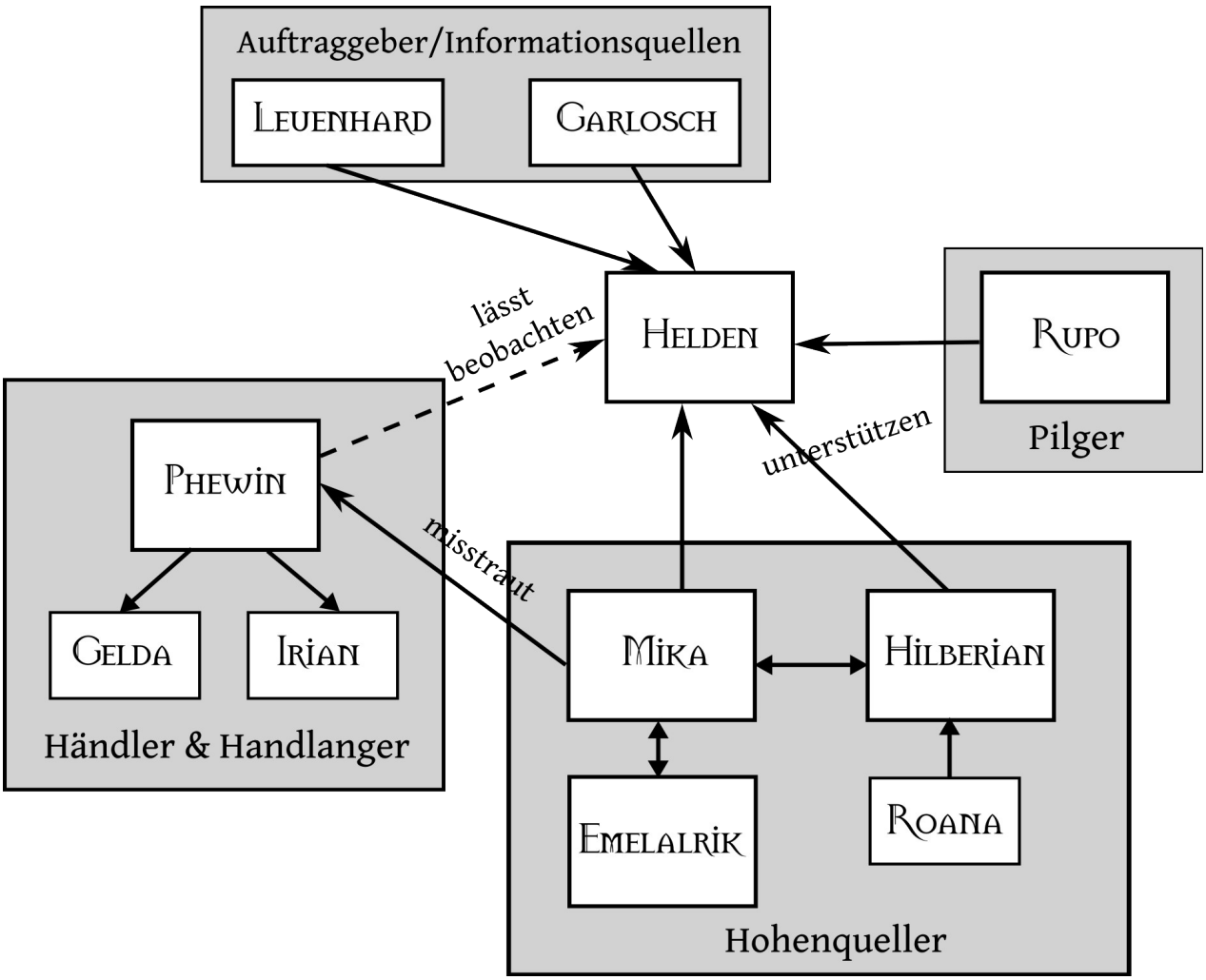
Beil: INI 10+1W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+2 DK N
LeP 31 AuP 31 RS 1 MR 1 WS 7, Ausweichen 6

Pilger

Dolch: INI 7+1W6 AT 10 PA 9 TP 1W6+1 DK N
LeP 27 AuP 20 RS 1 MR 0 WS 5, Ausweichen 5

Waffenknecht des Barons

Pike: INI 9+1W6 AT 13 PA 0 TP 1W6+5 DK P
LeP 32 AuP 32 RS 3 MR 2 WS 8, Ausweichen 7



Kapitel IV: Tödliche Hoffnung

Wenn die Helden den Dorfschulzen nicht von selbst aufgesucht haben, werden sie bald nach ihrer Ankunft von seiner Tochter um ein Treffen gebeten. Im Schankraum des Kramladens berichtet Emelalrik ihnen seine Sorgen aufgrund der angespannten Lage auf der Ebene und bittet die Helden um ihre Mithilfe dabei, eine Eskalation der Situation zu vermeiden. Sollten die Helden einwilligen, führt Mika sie direkt zu Hilberian. Sollten sie auf einer Belohnung bestehen, bietet er ihnen neben Kost und Logis auch an, sie zu einer vielversprechenden Fundstätte für zwergische Artefakte zu bringen. Fragen die Helden Emelalrik nach den illegalen Schürfaktivitäten, wird er anmerken, dass das Dorf derzeit dringendere Probleme hat, bietet aber seine Mithilfe bei der Aufklärung an. Wollen die Helden lieber zwergischen Geheimnissen nachspüren, stößt er einen enttäuschten Seufzer aus und verweist die Helden an Garlosch. Es steht den Helden frei, wie sie weiter vorgehen wollen. Für die Beschreibung der weiteren Ereignisse wird allerdings davon ausgegangen, dass die Helden ihre Unterstützung zugesagt haben.

Wasserknappheit

Die folgende Szene ist ein Vorschlag für die erste Begegnung der Helden mit Hilberian an der Heilquelle.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stimmung: gereizt, chaotisch, spontan
Musikvorschlag: Jeff Rona – The King's Plot

„Der Gestank von schwitzenden menschlichen Leibern setzt sich in euren Nasen fest, als Mika euch durch das Gewirr der Zelte führt. Von weitem ist lautes Geschrei zu vernehmen: „Wir haben lange genug gewartet, wir wollen es jetzt!“. Vor dem Eingang einem hölzernen Kuppelbau steht eine kleine Menschentraube. Ein junger Mann in der schmutzigen Kleidung eines Meisters der Ernte versucht die Menge zu beschwichtigen. „Beruhigt euch. Jeder bekommt seinen Teil, heute Abend verteilen wir die nächste Ration.“ Die Menge scheint ungeduldig. Eine Frau von der Statur eines Bären steht neben dem Geweihten und blickt aus geröteten Augen nervös hin und her. Sie verfestigt den Griff um ihr Schwert. Plötzlich hallt ein schriller Pfiff über den Vorplatz. Ein ausgezehrter, alter Mann stützt sich schwer auf einen hölzernen Stock. „Grifo, Imelda und ihr Anderen. Geht wieder zu eurem Platz. Ihr kennt die Regeln!“ Die Angesprochenen verharren unschlüssig. „Na los, jetzt!“. Die Stimme des Mannes duldet keinen Widerspruch und die Menge beginnt sich aufzulösen. „Danke, Rupo“, könnt ihr den Geweihten antworten hören. „Das war schon das dritte Mal heute.“

Bei dem Geweihten und der Frau handelt es sich um Hilberian und Roana. Immer wieder versuchen ungeduldige Kranke sich Zugang zu verschaffen und nur Dank der Autorität Rupos konnte auch diesmal Schlimmeres verhindert werden. Insgeheim befürchten allerdings beide, dass auch Rupo irgendwann nicht mehr rechtzeitig zur Stelle sein kann. Umso mehr sind sie erfreut, wenn Mika die Helden als potentielle Unterstützer vorstellt.

Die Quelle

Die Quelle wird von einem Peraineschrein in Form einer einfachen, grünen Holzkuppel überdacht, die direkt über der Wiese gezimmert wurde. Mittlerweile ist das Gras allerdings einem ausgetretenem Sandboden gewichen. An einer Seite der Kuppel haben der Geweihte und die Wächterin ihre Schlaflager ausgebreitet. In einigen Kisten lagern Kräuter und weitere Utensilien zur Behandlung von Kranken. Die eigentliche Quelle ist mit einem steinernen Becken eingefasst, in das sich in einem Rinnsal ein stetiger Fluss warmen Wassers ergießt. Ungefähr jede halbe Stunde schießt es in einer Fontäne zwei Schritt hoch bis knapp unter das Kuppeldach. Hilberian sammelt das Wasser der Quelle in Tonkrügen und Holzbottichen. Zweimal am Tag, morgens und abends, wird das Wasser auf dem Platz vor dem Schrein an die Pilger ausgegeben, damit die Quelle nicht in einem unkontrollierten Ansturm verunreinigt wird. Der Geweihte betrachtet die Quelle als ein Wunder Peraines und bemüht sich, ihr Wasser gerecht an alle Pilger zu verteilen, was ihm wenig Freunde unter den wohlhabenden Pilgern eingebracht hat.

Quellwasser

Aussehen: Das Wasser ist leicht trüb, ähnlich zum kalkigen Quellwasser des Kaltenbachs. Es ist angenehm warm und hinterlässt einen leicht metallenen Geschmack auf der Zunge.

Analyse:

ODEM+4
ab 3 ZfP*: Das Wasser ist schwach von Kraft durchdrungen.
ab 12 ZfP*: Sie fließt mit dem Wasser aus der Quelle und verteilt sich im Becken.

ANALYS+10
ab 4 ZfP*: Die Ursache der Kraft scheint in einem Zauber mit dem Merkmal *Elementar* zu liegen.
ab 9 ZfP*: Reste von Matrixfäden deuten auf Zauberwirken in rudimentär geodischer Repräsentation hin.
ab 18 ZfP*: Die chaotischen Fäden lassen eine Vielzahl unterschiedlicher, elementarer Zauber vermuten. Erkennbar ist das Wirken von KRAFT DES HUMUS (EG, S. 104) und WAND AUS ERZ (LCD, S. 276).

Ähnliche Ergebnisse liefern die Liturgien Sicht auf Madas Welt und Blick der Weberin (WdG, S.269f.). Eine Auraprüfung (WdG, S. 258) offenbart, dass das Wasser nicht gesegnet oder geweiht ist.

Wirkung: Durch den Kohlebrand wurde das Elementargefängnis leicht beschädigt, so dass ein Teil seiner elemtar-astralen Ströme das Grundwasser unter der Quelle durchdringt. Das aufgeladene Wasser hat in der Tat heilkräftige Wirkungen. Für jeden Schank erhält ein Trinkender 1W6 LeP und verliert bei einer Erkrankung für 1W3 Tage jeweils einen SP weniger. Verkümmerte Gliedmaßen kann das Wasser entgegen der Hoffnungen der Pilger (und des Geweihten) nicht heilen.

Aufgaben für Helden

Hilberian ist über die Unterstützung der Helden hocherfreut. Heilkundige bittet er direkt, bei der Pflege der vielen Siechenden mitzuwirken. Für Helden mit anderen Professionen gibt es andere Möglichkeiten tätig zu werden. Im Folgenden finden sie einige Vorschläge, die sie nach den Vorlieben ihrer Gruppe einflechten können.

- Die übermüdete Roana ist froh, wenn sie sich tagsüber Schlafen legen kann und die Helden sich mit ungeduldigen und verzweifelten Pilgern auseinandersetzen müssen.
- Wildniserfahrene Helden werden an den nördlichen Hängen der Berge auf die Suche nach *Belmart*, *Donfstengel* oder *Wirselkraut* geschickt. Gerüchteweise hat sich allerdings ein Berglöwe die Gegend als sein Revier ausgesucht (ZBA, S. 128).
- Ein wohlhabender Pilger erreicht das Tal im fortgeschrittenen Stadium einer *Blauen Keuche* und weigert sich im „Spital“ untergebracht zu werden. Unruhe unter den übrigen Pilgern macht sich breit und einige Aufgebrachte drohen, das Zelt des Neuankömmlings zu verbrennen.
- Eine Gruppe Hohenqueller Bauern hat einen Aussätzigen beim Diebstahl in den Obstgärten erwischt und ist kurz davor ihn zu erschlagen. Die Helden müssen vermitteln.
- Ein Mittelchen des Quacksalbers Amiel verursacht im Viertel der Lädierten weit verbreiteten Durchfall. Neben dem Erkennen der Ursache müssen weitere Krankheiten durch hygienische Mängel verhindert werden.

Achten sie bei der Darstellung der Pilger und Einheimischen darauf, dass die größten Streitereien und Probleme nur von einer Minderheit der jeweiligen Gruppen ausgeht. Die meisten Kranken bemühen sich um eine kooperative Lösung der Schwierigkeiten. Dies ist auch nötig, damit die Helden Sympathien zu einigen Personen aufbauen können, die sie in der folgenden Katastrophe nicht ihrem Schicksal überlassen wollen. Neben Mika bieten sich auch die Gaukler um Gezelia als Sympathieträger an. Die weitere Handlung wird nun von drei Todesfällen vorangetrieben, die allerdings unterschiedliche Ursachen haben. Da der Ablauf der Ermittlungen ganz in der Hand der Helden liegt, werden die Todesfälle und Hintergründe im Folgenden kurz beschrieben und im anschließenden Abschnitt Hinweise zum Verbinden der jeweiligen Handlungsstränge gegeben.

Tod zum Ersten

An einem frühen Abend wird in einem Zelt ein toter Mann (Mitte zwanzig, braunes Haar, abgetragene Kleidung) aufgefunden. Der spielende *Luppe* (12, Wasserkopf) hat das reglos unter der Zeltklappe herausragende Bein des Toten gefunden und Rupo Bescheid gesagt, der sich wiederum an die Helden wendet. Am Tatort lassen sich die folgenden Spuren feststellen:

- Dem Toten wurde mit einem scharfen Messer die Kehle durchgeschnitten. Spuren auf dem Zeltboden deuten auf ein kurzes Handgemenge hin (*Fährtensuchen*+5).
- Im Zelt selbst finden sich mehrere mit Wasser gefüllte Krüge und Phiolen. Eine Holzkiste enthält weitere leere Gefäße. Zwei volle Wasserschläuche liegen daneben. Eine magische oder alchimisti-

sche Analyse ergibt, dass es sich nicht um Wasser aus der Heilquelle handelt.
- Neben dem Toten liegt eine Brosche aus Messing, die ein gekreuztes Lilienwappen zeigt.
- Rupo kann den Toten als *Koradin Kupferfeld* identifizieren, einem der Quacksalber, die mit den Pilgermassen auf die Ebene gekommen sind.

Hintergrund
Nachdem Koradin beobachtet konnte, dass Phewins Handlanger Irian den Pilgern unter der Hand Wasser des Kaltbachs als Heilwasser verkaufte, wollte er selbst ins „Geschäft" einsteigen und begann, in seinem Zelt Wasser abzufüllen. Da er sich beim Verkauf eher ungeschickt anstellte, drohte auch der Wasserverkauf Phewins aufzufliegen, weshalb dieser seine Komplizin Gelda losschickte, um Koradin zu beseitigen. Während die anderen Pilger bei der Ausgabe des Quellwassers waren, lauerte die massige Bergfrau dem Quacksalber auf, tötete ihn und hinterließ die Brosche als falsche Spur.

Bei ihren Ermittlungen können die Helden an folgende Informationen gelangen:

- Die lahme *Isavena* (28, hübsch), die nicht in der Lage ist ihr Lager zu verlassen, konnte im Zelten nebenan einen kurzen Tumult und Fetzen eines kurzen Streitgesprächs verfolgen: *„Du machst uns nichts kaputt!"* und *„Es reicht doch für alle."* Ersterer Satz stammte von einer weiblichen, zweiterer von einer männlichen Stimme.
- Die Brosche trägt das Wappen von Basin von Wolfenhag (*Heraldik*+3 oder Nachforschungen). Der Ritter war zur Tatzeit bei der Wasserausgabe, sein Knappe allerdings nicht. Dieser traf sich währenddessen heimlich mit der Bauerstochter *Mafalda* (14, blondes Haar, keck) im Walnusshain, was er aus falsch verstandenem Stolz zunächst verschweigt.
- Befragen die Helden die Einwohner des Zeltlagers, finden sie bald einige Pilger, die Wasser von Koradin gekauft haben (*Gassenwissen*+5). Aus Angst vor Neidern haben sie bisher geschwiegen.
- Erweisen sich die Helden als vertrauenswürdig, berichten einige Pilger von weiteren Wasserkäufen. Allerdings hinterlegen diese ihre Bezahlung immer mitternachts unter einem Findling in der Nähe des Tümpels und können ihre Phiolen einen Tag später an derselben Stelle abholen.
- Beobachten die Helden den Findling über einen längeren Zeitraum, können sie Phewins Handlager Irian beobachten, der das Geld der Pilger abholt und das Wasser deponiert. Er hat dabei die Umgebung im Blick und wartet, bis er sicher ist, dass ihn niemand sieht (*Sich Verstecken*+6 nötig).
- Suchen die Helden die Wege südlich des Pilgerlagers gründlich ab, können sie einen blutverschmierten Dolch im Gebüsch einer bewachsenen Abraumhalde finden.
- Kurz vor Sonnenuntergang begegnete der Bauer *Ossian* (32, kräftig, gerissen) Gelda auf dem Rückweg von einer seiner illegalen Schürftour in den Hügeln bei den südlichen Minen. Sie ging angeblich „spazieren".

Tod zum Zweiten

An einem Morgen, gellt ein spitzer Schrei durch das Pilgerlager. Etwas abseits auf der Ebene liegt die Wächterin Roana in einer Blutlache. Bevor Hilberian eintraf, haben sich schon einige Schaulustige versammelt. Am Tatort finden sich die folgenden Spuren:

- Roana wurde durch einen Hieb mit einer scharfkantigen Waffe auf den Kopf getötet (*Heilkunde Wunden*+2). Spuren am Boden deuten auf einen kurzen Kampf hin (*Fährtensuchen*+2).
- Das Schwert der Wächterin weist viele frische Scharten und Dellen auf (*Grobschmied*+3).
- Die Helden können aus den Spuren Roanas nächtlichen Patrouillenweg re konstruieren (*Fährtensuchen*+10 aufgrund der Spuren der Schaulustigen). Ihr vermeintlicher Gegner scheint in zwanzig Schritt Entfernung aus dem Nichts aufgetaucht und 50 Schritt Entfernung in

nordwestlicher Richtung wieder verschwunden zu sein. Die Schrittlänge deutet auf einen kleinen Menschen oder Zwerg hin.
- Eine magische Analyse (ODEM+8) ergibt leichte magische Spuren am Körper der Toten in der Nähe der Wunden. ANALSYS+12 offenbart elementares Wirken.

Hintergrund
Aufgrund der Beschädigung des Elementargefängnisses durch den Kohlebrand, konnte eine der Erzkreaturen in der Nähe des Pilgerlagers an die Oberfläche gelangen. Um ihren einst plötzlich unterbrochenen Kampf fortzuführen, attackierte sie die zufällig vorbeikommende Wächterin in ihrer alten Gestalt, der grotesken Nachbildung eines Zwerges. Roana wurde völlig überrumpelt und nach einem kurzen Scharmützel von der Kreatur getötet. Nach ihrem Werk marschierte die Kreatur weiter nach Nordwesten (Richtung Xorlosch), wurde jedoch an einer Stelle, in der die astralen Flüsse des Elementargefängnisses noch intakt waren, wieder in das Erz der Ebene gesogen.

Bei ihren Ermittlungen können die Helden an folgende Informationen gelangen:

- Die Pilgerin *Lia* (21, schüchtern, lila Hautausschlag) behauptet, in der Dämmerung eine Zwergengestalt über die Ebene gehen gesehen zu haben. Nachdem sie sich kurz abgewendet hatte, sei sie plötzlich nicht mehr da gewesen.
- Die Dörfler können die Helden auf den Zwergenforscher *Garlosch* hinweisen, der behauptet, in der fraglichen Zeit Nachforschungen an der alten Zwergenruine angestellt zu haben.
- Sollten die Helden unter den Pilgern und Hohenquellern nach Magiebegabten suchen, so finden sie bis auf *Luppe*, dessen Gabe bisher noch nicht entdeckt wurde, niemanden.
- Der irrsinnige Walram hat das Erzwesen ebenfalls gesehen. Bei einer Begegnung können die Helden ihn behutsam in ein Gespräch verwickeln (*Heilkunde Seele*+3), in dem sie ein paar Details erfahren können („*Lief wie der Apfelzwerg, war aber kein Apfelzwerg. Herr Zwerg hat keine Eisenhaut und verschwindet nicht im Boden*“).

Tod zum Dritten

An einem Nachmittag findet die Jägerin Tine in den Hügeln um die südlichen Minenschächte die Leiche des Bauern Ossian (siehe den Abschnitt **Tod zum Ersten**) und benachrichtigte Mika, der die Helden hinzuzieht. Der Tote liegt auf einem Geröllpfad zwischen zwei stillgelegten Stollen. Am Tatort können die Helden folgende Erkenntnisse sammeln:

- Die Leiche weist keine äußeren Verletzungen auf. Eine genauere Untersuchung (*Anatomie*+4) offenbart, dass Ossian anscheinend erstickt ist. Würgemale sind nicht zu finden, ebenso keine Spuren einer Vergiftung (*Heilkunde Gift*+5).
- Ossians Spur kann zu einer der verlassenen Minen zurückverfolgt werden. Die letzten hundert Schritt schien er zu taumeln, bevor er zu Boden ging (*Fährtensuchen*+8).
- Verteilt auf dem Weg liegen eine Spitzhacke, Hammer und Meißel. Die vom Rücken des Toten heruntergerutschte Kiepe enthält Gesteinsbrocken, die als Silbererz identifiziert werden können (*Gesteinskunde*+2).
- In der Nähe des Weges befinden sich mehrere Luftschächte eines parallel zum Weg verlaufenden Stollens (*Bergbau*+8).

Hintergrund
Ossian hat in einer der Minen nach Silbererz geschürft und war auf dem Weg zur ehemaligen Werkzeughütte, um seine Beute dort zu verstecken. Währenddessen brach aufgrund des Kohlebrands in einer der Stollen unter dem Weg eine Tunnelwand ein, woraufhin plötzlich größere Mengen Verbrennungsgase freigesetzt wurden und durch die Luftschächte an die Oberfläche stiegen. Der Bauer bekam keine Luft mehr und brach schließlich auf dem Weg zusammen.

Bei ihren Ermittlungen können die Helden an folgende Informationen gelangen:

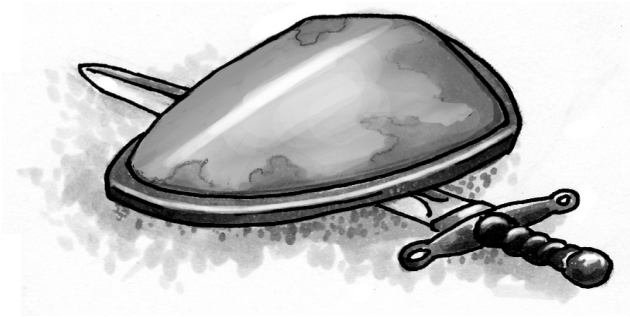
- Unter einer verborgenen Luke im Boden können die Helden in der ehemaligen Werkzeughütte größere Mengen gefördertes Silbererz finden. Ebenso einen faustgroßen Brocken Zwergenkohle (*Gesteinskunde*+3).
- In der Hütte finden die Helden ebenfalls einen Beutel mit 3 Dukaten und eine angebrochene Flasche *Edradour*-Brand aus Gernebruch, der auf der Ebene nur im Kramladen erhältlich ist.
- Sollten die Helden nicht selbst über die nötigen Kenntnisse verfügen (*Bergbau*+1), kann Leuenhard von Amleth Informationen zu gefährlichen Gasen beim Bergbau liefern. Er wundert sich allerdings darüber, dass der Tote außerhalb eines Stollens gefunden wurde, ist aber dennoch froh, über diesen Hinweis auf illegale Schürfaktivitäten.
- Sollten die Helden die Werkzeughütte aus einem Versteck heraus im Auge behalten, dann können sie ein paar Stunden nach Ossians Tod die Bergfrau Gelda die Hütte betreten sehen, die nach dessen Erzen sucht. Wird sie überwältigt, gibt sie in einem Verhör zu, für Phewin nach Erz zu suchen, da ihm Ossian noch eine Lieferung schuldet.

Reaktionen

Die merkwürdigen Tode sorgen schon bald für wilde Gerüchte unter Dörflern und Pilgern, man wirft sich gegenseitig Rache- oder Umsturzpläne vor und dichtet immer wieder anderen Personen die wildesten Mordmotive an. Hilberian, Emelalrik und Rupo versuchen die Gemüter zu beruhigen und hoffen auf möglichst baldige Aufklärung durch die Helden. Phewin wird – entweder persönlich bei Gesprächen in der Schankstube oder durch seine Handlanger – herauszufinden versuchen, wie dicht diese seinen „Geschäften“ auf die Schliche gekommen sind und bereitet im Geheimen eine Flucht mit seinen Ersparnissen vor. Sollte es den Helden gelingen, ihn vor der Katastrophe in die Ecke zu drängen, wehren er und sein Helfer sich auch mit Waffengewalt.

Hinweise zum Spiel

Die drei Todesfälle müssen nicht zwangsläufig in der hier beschriebenen Reihenfolge passieren und es ist auch nicht notwendig, dass die Helden sie vollständig aufklären. Sie dienen vielmehr dazu, erste Vorboten auf die Katastrophe zu liefern und die Helden in Kontakt mit den wichtigsten Protagonisten zu bringen. Insbesondere können dabei sie mit Garlosch selbst die Geheimnisse des Elementargefängnisses entdecken. Bauen sie die Fälle ein, wenn es ihnen passend erscheint, aber verfolgen sie sie nur solange, wie ihre Spieler Spaß daran haben und leiten sie dann die eigentliche Katastrophe ein.



Kapitel V: Zwergengeheimnisse

In diesem Kapitel finden sie die notwendigen Hintergrundinformationen zu den Hinterlassenschaften der Angroschim auf der Hochebene, die sie nutzen können, wenn die Helden den Hintergründen der Todesfälle auf den Grund oder auf Schatzsuche gehen wollen.

Vergessenes

An verschiedensten Orten auf der Hochebene können die Helden zwergische Artefakte finden, die darauf hindeuten, dass hier einst eine Schlacht stattgefunden hat. Spuren nichtzwergischer Kämpfer tauchen nicht auf. Die Fundstücke liegen meist verborgen unter einer dünnen Erdschicht oder blinken zwischen Geröll hervor. Für je acht Stunden Suche können sie mit 1W6 auf der folgenden Tabelle würfeln, um die Art des Fundes zu bestimmen. Sobald den Helden klar wird, dass sie über einem alten Schlachtfeld stehen, können sie weitere Fundorte rekonstruieren. Die Suchdauer verringert sich bei einer gelungenen *Kriegskunst*-Probe+4 um TaP*/2 Stunden.

Fundstücke

1-2:	verrostete Kleinteile (z.B. Armbrustbolzen, Glieder eines Kettenhemds), nur wissenschaftlicher Wert
3-4:	beschädigte Rüstungsteile oder Stiefel (z.B. ein eingerissener Helm), Wert: 1 Dukaten
5:	ein Schmuckstück (z.B. Silberspange mit Rubinbesatz), Wert: 40 Dukaten
6:	gut erhaltene Zwergenwaffe (z.B. ein verzierter Drachenzahn), Wert: 100 Dukaten

Das Elementargefängnis von Hortomak

Der von den Geoden einst errichtete Kerker für die Erzkreaturen des Gottdrachens nutzt die astralen Kräfte einer ein paar Meilen östlich verlaufenden lokalen Kraftlinie und lenkt sie über einen Fokus zur Ebene. Dieser hat die Gestalt eines Kreises aus vier mannshohen, efeuumrankten Menhiren aus Kalkstein, Marmor, Granit und Sandstein und befindet sich am Hang eines Berges am Ostrand. Die in die Menhire eingewobenen astralen Muster lenken den Kraftfluss über vier Knotenpunkte auf der Hochebene in die Zwischenräume zwischen die verzweigten Erzadern unter der Ebene, die so eine Art Netz bilden, dass die Kreaturen „in“ der Ebene bindet. Diese Knotenpunkte werden von zwergengroßen Menhiren aus Kalkstein gebildet, die jeweils eine Schicht der Gesteine des Fokus enthalten. Eine *Gesteinskunde*-Probe+1 (oder eine Nachfrage bei Leuenhard) zeigt, dass sie künstlichen Ursprungs sein müssen. Die Menhire erweisen sich als nahezu unzerstörbar (300 StP, Härte 30, Struktur 19).

Analyse

Eine magischen Untersuchung der Menhire ergibt die folgenden Informationen.

ODEM+8

ab 3 ZfP*:	Der gesamte Menhir ist von starker astraler Kraft durchdrungen.
ab 7 ZfP*:	Sie scheint sich im Stein zu bündeln und fließt von oben nach unten.
ab 12 ZfP*:	Dünne Schleier von Kraft sammeln sich um die Spitze der Stele. Am Fuß des Menhirs tritt kein Verlust an Kraft auf.
ab 18 ZfP*:	Ursprung der Schleier ist ein Ort am Osthang der Ebene.

ANALYS+10

4 ZfP*:	Die hauptsächlich wirkenden Zauber tragen die Merkmale Elementar und *Metamagie*.
7 ZfP*:	Die Matrixränder deuten auf einen Art archaischen ARCANOVI (LCD, S.27) in urtümlicher geodischer Repräsentation hin (wenn bekannt).
12 ZfP*:	Die Kraftfäden lassen mehrere Zauber vermuten. Deutlich erkennbar ist das Wirken von

WAND AUS ERZ (LCD, S. 276) und ADAMANTIUM (LCD, S. 14).
18 ZfP*: Das Matrixgeflecht dient offenbar dazu, größere Menge der Kraft „in“ die Ebene zu leiten.

Ähnliche Ergebnisse liefern die Liturgien Sicht auf Madas Welt und Blick der Weberin (WdG, S.269f.).

Alte Wacht

Neben den Menhiren können die Helden auch in der Ruine des alten Zwergenwachpostens Informationen zum Elementargefängnis erhalten, die im folgenden detaillierter beschrieben wird. Die Zahlen im Text beziehen sich auf die nebenstehende Karte.

1: Eingang

Der eigentliche Eingang zur Anlage wurde im dritten Jahrhundert nach dem Tag des Zorns (3072 v. BF, AK, S. 13ff.) von einem Erdrutsch verschüttet. In neuerer Zeit haben allerdings einige Wildtiere den Zugang wieder ein wenig freigelegt. Durch einen kurzen Gang, kann jeweils ein Held bäuchlings den Vorraum erreichen. Alternativ kann der Gang auch so verbreitert werden (*Bergbau*+1, Dauer 10-TaP* Stunden), dass man gehockt hinein gelangen kann. Im Inneren ist die gesamte Anlage stockfinster (siehe WdS, S. 58). Die Deckenhöhe aller Räume ist für Angroschim ausgelegt. Menschen können sich hier nur gebückt fortbewegen.

2: Vorraum

Dieser Raum diente einst als Beobachtungsposten mit weitem Blick über die Ebene. Die Schießscharten sind nun allerdings von Erde bedeckt. In der Mitte des Raums steht eine altertümliche, fast zerfallene Ballista. Die Eisenbeschläge sind verrostet. In einer Ausbuchtung an der Wand liegen morsche Bolzen. An der linken Wandseite haben zwei große *Schröter* ihr Nest errichtet und versuchen ihre Eier zu verteidigen (ZBA, S. 117).

INI 5+1W6 PA 4 LeP 35 RS 5 WS 8
Zangen: DK N AT 12 TP 1W6+4, RS-1
Biss: DK H AT 16 TP 1W6+2, RS-1
GS 3 MR 15
Eigenschaften: Doppelangriff (Zangen), Umklammern (16), Verbeißen

3: Speise – und Wohnraum

Das hölzerne Mobiliar – eine große Tafel und acht Stühle – ist morsch und von Insekten zerfressen. Die Luft ist trocken. Die Helden können zwei halbmumifizierte Zwergenskelette finden, die brüchige Lederkleidung tragen. Lange Bärte hängen an weißen Schädeln herab. Kundige Helden (*Geschichtswissen*+17, +8 mit *Kulturkunde Erzzwerge*) können sie anhand der Kleidung auf die Zeit des Tags des Zorns datieren. Beiden wurden anscheinend durch Armbrustbolzen getötet, die zwischen ihren Rippenknochen stecken. An der Längsseite ist eine abblätternde Wandmalerei zu erkennen.

Wandmalerei

Die Malerei erzählt in Bildern die Geschichte des Elementargefängnisses. Das erste Bild zeigt eine Schlacht zwischen Angroschim und seltsamen Kreaturen. Einige ähneln verzerrten Zwergen, andere haben gänzlich andere Formen. Zwischen ihnen ist ein riesiger Tausendfüßler zu erkennen. Das zweite Bild zeigt eine Gruppe von mehreren Angroschim, die offenkundig keine Krieger sind, in einem Kreis aus vier Menhiren. Im dritten Bild ist wieder die Schlachtenszenerie dargestellt, allerdings sind die Gegner der Angroschim verschwunden. Nur der Tausendfüßler ist noch halb zu erkennen und scheint im Boden zu versinken. Die Szene ist eingefasst von vier weiteren Menhiren am Rand des Schlachtfelds. Das letzte Bild zeigt einen Zwergenkrieger, der weitere Angroschim, die anscheinend Bergbauwerkzeuge tragen vom Ort der Schlacht weist.

4: Küche und Vorratskammer

In der Mitte der Küche steht ein uralter, steinerner Herd, über dem sich ein Luftschacht im Dunkel verliert. Sämtliche Vorräte in beiden Räumen sind in den Jahrtausenden zu Staub zerfallen.

5: Schlafkammer

Die Betten sind größtenteils zerfallen. Unter den Trümmern lassen sich kleinere Silberschmuckstücke finden (Wert 20 Dukaten, wenn man einen Käufer findet). Auf einem Bett liegt ein weiteres Zwergenskelett.

6: Waffenkammer

In diesem Raum wurden einst die Waffen der Wachpostenbesatzung aufbewahrt und instand gehalten. Außer einigen Hammerköpfen und einem Amboss finden sich hier nur noch ein paar schartige Klingen ohne Knauf und stumpfe Axtblätter, so als hätte jemand schon vor langer Zeit die restlichen Stücke mit sich genommen.

7: Abort(e)

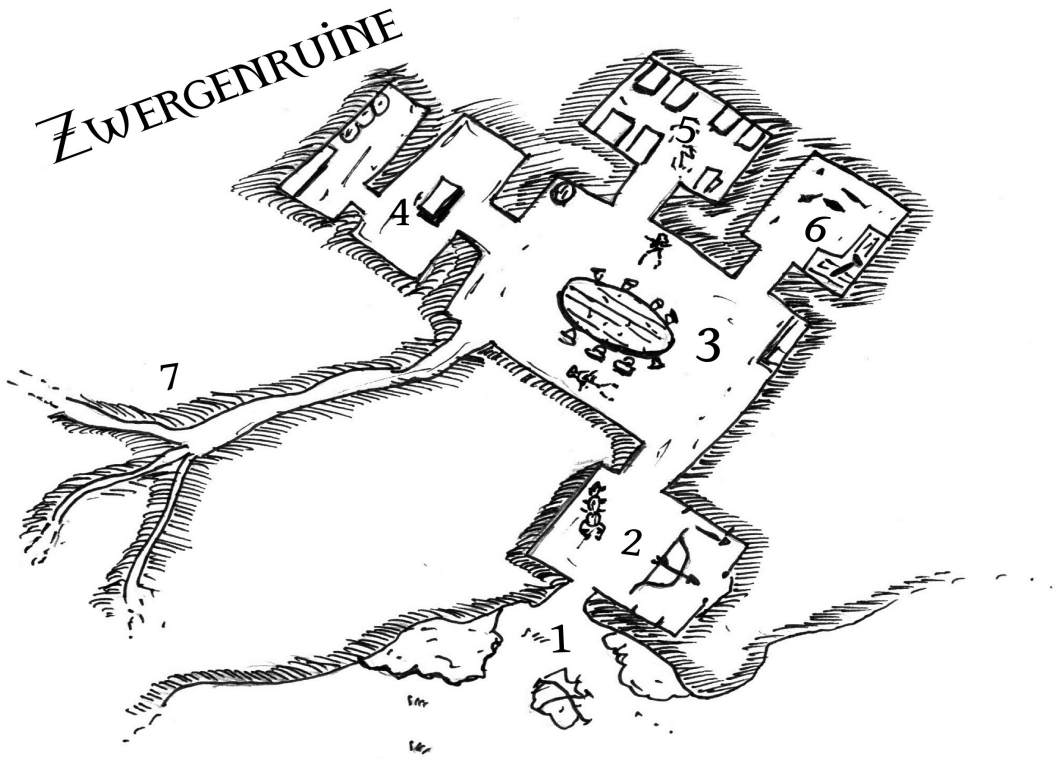
Einige verschlungene Gänge führen zu ehemaligen Abortgruben, die von den Zwergen immer wieder neu gegraben und dann verschüttet wurden. Am Ende einiger Gänge ist das Gestein unangenehm heiß, da der Kohlebrand an dieser Stelle dicht neben dem Wachposten verläuft.

Spurensuche

Neben der Ruine des Zwergenwachpostens können die Helden auch an anderen Stellen Hinweise auf das magische Gefängnis erhalten.

- Der Walnusshain westlich des Dorfes wurde vor Jahren von einem auelfischen Zauberweber geschaffen. In einen Ast wurde eine Inschrift auf Isdira eingewoben, die davor warnt, dass die Ebene von der Macht des „zerza (Zerstörung)“ durchdrungen sei.
- Magische Analysen an verschiedenen Orten der Hochebene zeigen, dass an vielen Stellen kleine Mengen astraler Kraft kurz unter der Erdoberfläche fließen müssen (ODEM+12).
- Die Wurzeln der Blutulme am Tümpel folgen einem merkwürdig regelmäßigen Muster entlang der astralen Flüsse unter Oberfläche.

Sollten die Helden den Fokus des Gefängnisses finden, können sie neben weiteren Analysen auch die Ähnlichkeiten zu den vier Menhiren auf der Ebene feststellen.



Kapitel VI: Katastrophe

Unabhängig vom Vorgehen der Helden schwelt der Kohlebrand unter der Ebene beständig weiter, bis das Gestein schließlich nachgibt und die Hochebene zusammenzufallen beginnt. Prinzipiell ist der Beginn der Katastrophe ihrer meisterlichen Vorliebe überlassen, für die Dramaturgie empfiehlt sich allerdings, keinen allzu großen zeitlichen Abstand zum letzten Todesfall entstehen zu lassen, damit das Gefühl von Kontrollverlust und Zeitdruck entstehen kann.

Vorboten

Schon vor dem Beginn der Katastrophe können erste Anzeichen auf Schlimmeres auftreten. Die folgenden Vorschläge können durch weitere Ideen ergänzt oder während der Ermittlungen der Helden an passender Stelle eingebaut werden.

- Am Nordrand der Ebene steigt plötzlich eine dünne, schwarze Rauchsäule auf. Die Einheimischen vermuten ein Lagerfeuer von Bergbanditen als Ursache. Reisen die Helden zum Ursprung des Rauches können sie erkennen, dass er aus einem stillgelegten Minenschacht aufsteigt.
- Auch das Wasser des Kaltenbachs wird plötzlich wärmer und an der Quelle steigt sogar vereinzelt Wasserdampf empor.
- Der irrsinnige Walram gibt zwischen abergläubischen und wahnwitzigen Theorien auch häufig echte Hinweise auf das Kohlefeuer (*„Schwarze Augen aus Feuer in der Tiefe. Heiß wie die Niederhöllen.“, „Alles brennt, alles brennt!“*).
- Größere Gruppen von Kleintieren, wie z.B. Kaninchen, Rebhühner oder Ratten, scheinen von der Ebene zu fliehen.
- Kurz vor dem ersten Aufbrechen der Ebene erschüttern ein paar kurze Erdstöße den Boden, was insbesondere die frömmeren Pilger sehr beunruhigt.

Der Untergang

Die folgende Szene kann ihnen als Vorschlag dienen, um den Anfang der Katastrophe zu beschreiben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stimmung: hektisch, endgültig, schrecklich
Musikvorschlag: Florian Bodenschatz – They Came Out Of Nowhere

„Ein plötzlich Ruck erschüttert den Boden und lässt euch beinahe das Gleichgewicht verlieren. Eure Ohren vernehmen ein dunkles Grollen, das in einem ohrenbetäubenden Knall gipfelt. Im Norden steigt eine breite Wand aus grauem Rauch zum Himmel auf und wird vom steten Wind verwirbelt. Hinter dem Hügel, der euer Blickfeld verdeckt, züngeln Flammen empor. Schreie und Hilferufe hallen durch das Lager der Pilger. Auf dem Weg kommt euch Mika entgegen: „Kommt schnell. Der Wald steht in Flammen. Ihr Götter, hoffentlich ist Elko nichts passiert.“

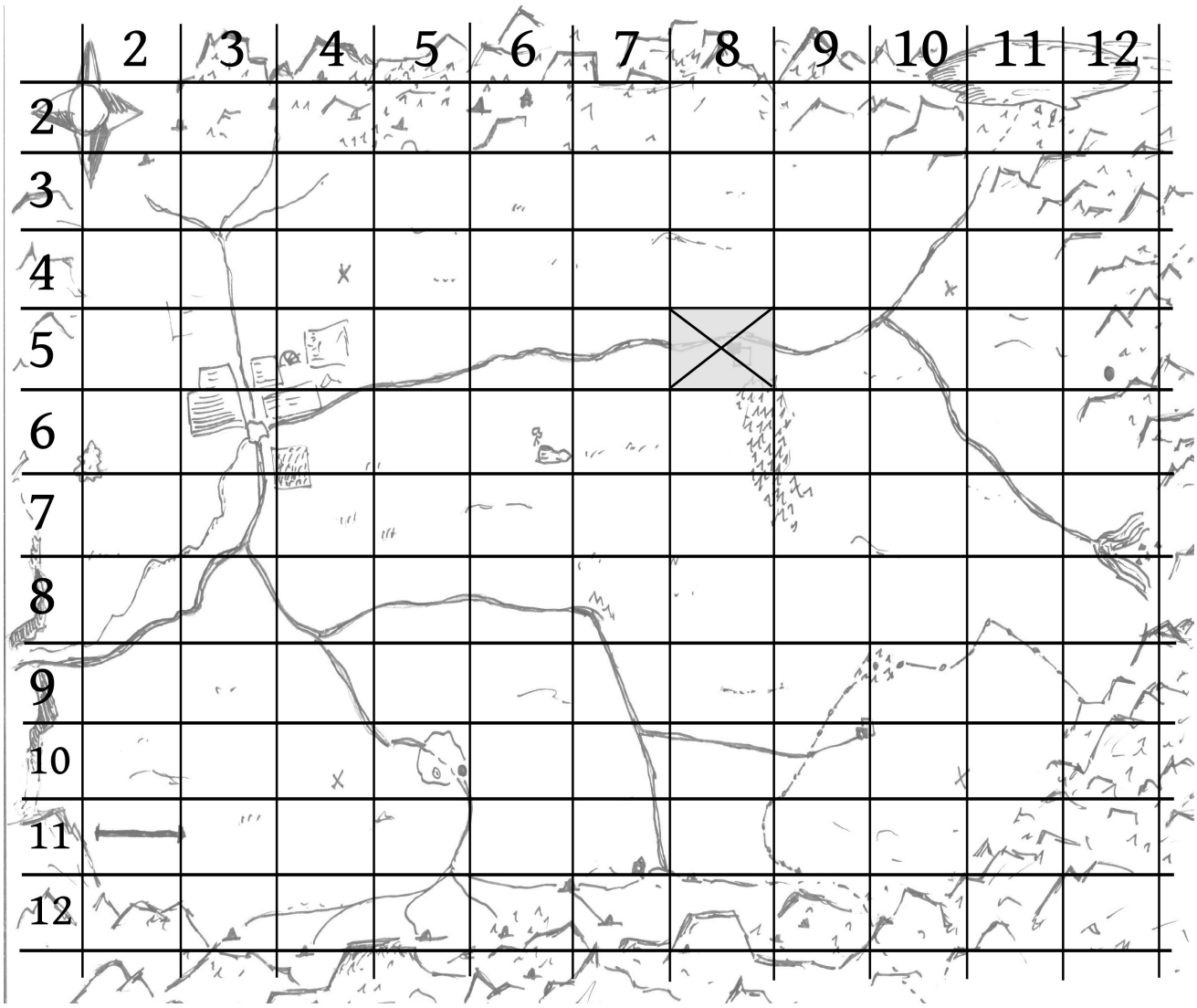
Der stete Fraß des Kohlebrands hat nun sein erstes großes Opfer gefordert. Die Erde rund um den Hof von Elko Klippstein brach ein und verschlang den Hof und die umliegenden Felder. Eine riesige Wolke aus Staub, Rauch und Asche wirbelte hoch und verdeckt die Sicht auf Einzelheiten. Die Hitze hat zudem das nahegelegene Waldstück in Brand gesetzt. Emelalrik bittet die Helden, nach Elko zu suchen, während er selbst mit Hilfe einiger Dörfler und freiwilliger Pilger Löscharbeiten für das Waldstück koordiniert, die aber bald aussichtslos abgebrochen werden. Am ehemaligen Standort des Hofes bietet sich den Helden Blick auf das Ausmaß der Katastrophe. Der gesamte Hof ist im Erdboden versunken, der an einigen Stellen vor Hitze glüht. Im rötlichen Schimmer sind brennende Reste des ehemaligen Daches zu erkennen. Elko ist nicht mehr zu retten. Rauch erschwert das Atmen und führt zu Hustenanfällen und bei längerem Aufenthalt erhalten die Helden 2W6 TP(A) pro SR. In direkter Nähe zu einer glühenden Erdspalte herrscht *Kohlenglut* mit allen damit verbundenen Nachteilen (WdS, S. 146). Kurz nach-

dem den Helden ein unterirdischer Brand der Zwergenkohle als Ursache des Unglücks selbst (*Bergbau*+5) oder mit Hilfe Leuenhards klar wurde, beginnt die Ebene auch an anderen Stellen einzubrechen.

Verlauf

Den Ablauf der weiteren Katastrophe können sie mit Hilfe des folgenden Rasters simulieren. Würfen sie für jede Viertelstunde jeweils für die Längen- und Breitenachse der Hochebene mit 2W6 und bestimmen sie so den Ort des nächsten Durchbruchs. Sollten sie ein Feld erwürfeln, das schon durchbrochen ist, dann vergrößert sich der bestehende Riss auf ein benachbartes Feld ihrer Wahl. Nach drei Stunden brechen jeweils zwei Felder je Viertelstunde ein, nach weiteren drei Stunden drei Felder und so fort. Ein durchbrochenes Feld ist für Menschen am Boden unpassierbar, kann allerdings – je nach Art der Auswirkungen des Kohlebrands – mit entsprechenden Ideen von den Helden wieder begehbar gemacht werden (z.B. durch den Einsatz von Dschinnen, großflächigen Löschaktionen oder Liturgien wie Herr über Glut und Feuer (WdG, S. 278)). Dabei äußern sich die Auswirkungen des Kohlebrands nicht immer durch ein komplettes Absacken des Bodens. Nachfolgend finden sie eine Liste mit Vorschlägen, an denen sie sich bei der Beschreibung der Katastrophenfolgen orientieren können. Eine andere Auswirkung ändert allerdings nichts an der regeltechnischen Unpassierbarkeit der Felder

- Der Boden wölbt sich und reißt auf. Aus den langen, verzweigten Rissen treten giftige Gase hervor und geben den Blick auf glühendes Gestein frei.
- Große Flächen der Hochwiesen beginnen zu brennen. Die Rauchentwicklung erschwert das Atmen und verdeckt Löcher im Boden. Mindergeister tanzen in den Flammen.



- Heißes Grundwasser schießt aus Erdspalten empor und droht Mensch und Tier zu verbrühen.
- Gebäude brechen entzwei und Holzbalken biegen sich in der Hitze. Dachschindeln lösen sich und verletzen unter ihnen Schutzsuchende. Im Lager der Pilger werden die Zeltplanen durch die aufsteigende Hitze emporgerissen.
- Erdstöße holen immer wieder Menschen von den Beinen.
- Große Flächen senken sich plötzlich ab, wodurch ganze Geröllhalden im Boden verschwinden. Rutschendes Gestein gefährdet fliehende Menschen.

Bei jedem Feld besteht eine Chance von fünfzehn Prozent (1-3 auf 1W20), dass sich 1W3 Erzkreaturen aus dem beschädigten Elementargefängnis befreien und zur Gefahr für die Fliehenden und Helden werden. Allerdings sind auch die Kreaturen nicht vor dem Kohlebrand gefeit und vergehen teilweise schon „in“ ihren Kerkern. Sollten sie und ihre Gruppe generell einen eher erzählerischen Spielstil bevorzugen, können sie auch auf die Zufallssimulation der Katastrophe verzichten und sie nach ihren Vorlieben selbst gestalten.

Gegner Aus Erz

Bei dieser (eher plumpen) Art von Pyrdacors Erzkreaturen handelt es sich um golemartige Wesen aus Stein, Eisen oder weiteren Manifestationen des Elements Erz, die von einem Elementargeist beseelt sind. Werden sie aus ihrem Gefängnis befreit, haben sie zunächst die Gestalt, in der sie in die Ebene gezogen wurden und wirken daher wie metallene Zwergenstatuen. Sie sind allerdings in der Lage, sich in beliebige Formen zu wandeln und passen sich der Situation (und ihren Gegnern an). Möglich sind z.B. erzene Spiegelbilder der Helden, Kreaturen in Form einer Gottesanbeterin oder kleinere Schwärme erzener Eidechsen. Lassen sie ihrer meisterlichen Fantasie bei der Ausgestaltung freien Lauf. Die Kreaturen nehmen zunächst den Dienst wieder auf, zu dem sie einst versklavt wurden: den Angriff auf die derzeit auf der Ebene befindlichen Wesen. Nach einiger Zeit (2W20 KR) erkennen sie ihre Gegner als Nicht-Zwerge und beginnen die Ebene in nordwestlicher Richtung zu verlassen.

INI 12+1W6 PA 14 LeP 40 RS 6 WS -
Faust/Kralle/Erzene Klinge: DK N AT 16 TP 2W6+5
GS 6 MR 15
Eigenschaften: Durch Erz gehen, Elementare Gewalt, Elementarkritische Konsistenz, Formlosigkeit I, Immunität (Gifte, Krankheiten, Kritische Treffer, Wunden), Lebenssinn, Resistenz (Merkmale Eigenschaften, Einfluss, Heilung, Illusion, Verständigung, Schaden durch Erz), Verwundbarkeit (Element Luft)
Kampfmanöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag

---

Die Wesen können natürlich auch mit Hilfe magischer oder karmaler Mittel bezwungen werden (z.B. ELEMENTARBANN+18 oder die Praios' Magiebann (WdG, S. 259f.)).

Analyse

Sollten die Helden Zeit für eine magische Analyse finden, können sie die folgenden Informationen über die Kreaturen erhalten.

ODEM+3
ab 3 ZfP*: Die Kreatur ist durch und durch magisch.
ab 12 ZfP*: Innerhalb des allgemeinen Scheins ist ein beweglicher Punkt zu sehen, in dem sich die Kraft konzentriert.

ANALYS+10
4 ZfP*: Der wirkende Zauber trägt das Merkmal *Elementar*.
7 ZfP*: Die Matrix hat Ähnlichkeiten mit Zaubern in drachischer Repräsentation, allerdings ungeordneter und „persönlicher“.
12 ZfP*: Die Kraftfäden zeigen einen unbekannten Zauber. Es bestehen Ähnlichkeiten zu ELEMENTARER DIENER (LCD, S. 80) und MANIFESTO ELEMENT (LCD, S. 173).
18 ZfP*: In der Kreatur wurde ein Elementargeist gebunden.

Ähnliche Ergebnisse liefern die Liturgien SICHT AUF MADAS WELT und BLICK DER WEBERIN (WdG, S.269f.).

HELDENTATEN

Kundige Helden oder Leuenhard können den weiteren Verlauf der Katastrophe und die Gefahren für sich selbst und die Bewohner auf der Ebene abschätzen. Haben sie Erkenntnisse zum Elementargefängnis können sie weitere Probleme erwarten. Übernehmen die Helden nicht entschieden und dabei sensibel die Führung, breitet sich mit Fortschreiten der Katastrophe unter den Dörflern und Pilgern immer größere Panik aus (*„Das ist die Strafe des Herrn der Esse!“*), bei der sich jeder selbst der Nächste ist und in der noch vor dem Höhepunkt der Katastrophe viele Menschen ums Leben kommen können. Die folgenden Vorschläge können ihnen als Anregungen für spannende Szenen auf einer zusammenbrechenden Hochebene dienen.

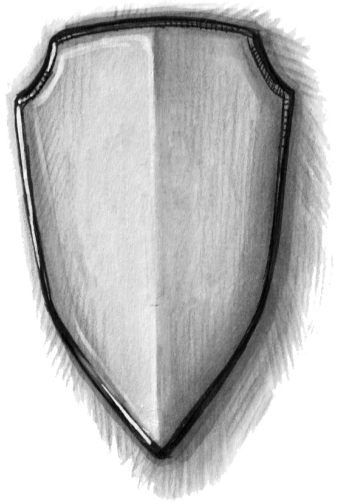
- Wollen die Helden die Menschen nicht ihrem Schicksal überlassen, ist es an ihnen eine organisierte Evakuierung der Ebene einzuleiten. Hierzu müssen die Dörfler und Pilger informiert, geeignete Transportmittel organisiert und aufkeimende Streitigkeiten geschlichtet werden. Viele Dörfler versuchen einen Teil ihrer Habe zu retten und vergeuden dabei kostbare Zeit. Insbesondere der Sonderling Markward weigert sich, seine „Villa“ aufzugeben und versucht, Risse in Mauern notdürftig abzustützen.
- Eine Gruppe Pilger wird von einer Fontäne kochend heißen Grundwassers verbrüht und muss schnellstens heilkundig versorgt werden. Dabei müssen die letzten Vorräte an Arzneien und Kräutern vor den Händen gegen angstgetriebene, allerdings weniger stark Verletzte verteidigt werden.
- Emelalrik bittet die Helden Jorgast Zweyfeldt und die bei ihm lebenden Knechte aus ihrem abgelegenen Hof über die zerfallende Ebene zu führen. Die Helden können ihn dabei antreffen, wie er versucht seine Rinderherde zu retten, die allerdings bald zu einer wilden und panikartigen Flucht übergeht und dabei das Pilgerlager zu überrennen droht, wenn die Helden nicht eingreifen und sie in eine andere Richtung lenken können (*Abrichten*+10, HERR ÜBER DAS TIERREICH auf den Leitbullen, LCD, S. 110).
- Beim Versuch ein Kind vor dem Absturz in eine Erdspalte zu retten, stolpert Emelalriks Tochter Mika und kann sich nur mit Mühe an der Kante über den glühenden Kohleadern festhalten. Nur wie lange noch?
- Ein Lynchmob aus Bauern, angeführt vom Brauer Leodegar Gliependiek, macht den Zwergenforscher für die Katastrophe verantwortlich, weil er angeblich *„durch seine Schnüffeleien den Berggeist erzürnt hat“*. Sie werden den gefesselten Zwergen zur Abwendung der Katastrophe auf einem Scheiterhaufen opfern, wenn es den Helden nicht gelingt sie von ihrem Vorhaben abzubringen (z.B. HEILIGER BEFEHL, WdG S. 256, *Überreden*+10).
- Im allgemeinen Chaos der Fluchtvorbereitungen versucht eine große Menge Pilger an das Wasser der Heilquelle zu gelangen, wobei sie Hilberian einfach zur Seite stoßen und die nachströmende Menge ihn fast zu Tode trampelt. Der Schrein um die Quelle bricht zusammen und das Wasser wird schon bald durch Schlamm und Geröll verunreinigt und versiegt.
- Phewin ist nicht bereit, seinen Ochsenkarren für den Transport von Kranken zur Verfügung zu stellen und belädt ihn mit seinen wertvollsten Waren und Ersparnissen. Schon bald drängen immer mehr Pilger auf den Karren ein und werden von ihm und seinen Handlangern mit Waffen in Schach gehalten. Sie schrecken dabei auch nicht vor tödlicher Gewalt zurück.
- Wenn die Situation immer unübersichtlicher wird, wittert Phewin die Chance, Leuenhard oder die Helden, die ihn wegen seiner illegalen „Geschäfte“ an die Obrigkeit verraten könnten, zu beseitigen. Hierzu wartet er einen passenden Moment ab, um sie jeweils möglichst allein in Erdspalten stoßen oder unauffällig mit einem Dolch

erstechen zu lassen. Sollten seine Handlager hierzu nicht mehr in der Lage sein, tritt er auch persönlich in Erscheinung.
- Eine Rotte der befreiten Erzkreaturen schlägt blutige Schneisen durch das Pilgerlager. Einige Bauern und versehrte Veteranen stellen sich den Wesen entgegen, können den Rückzug der Übrigen allerdings nicht mehr lange decken.
- Der Knappe Alrik ist mit seiner Liebsten Mafalda auf einer Art Erdscholle gefangen, die von einem Labyrinth aus glühenden Spalten umgeben ist. Beide rufen aus Leibeskräften um Hilfe.
- Einige skrupellose Pilger versuchen vor der Flucht die Häuser der Dorfbewohner zu plündern.

Nicht alle dieser Vorschläge müssen ausgespielt werden. Wählen sie diejenigen, die den Vorlieben ihrer Spieler entsprechen oder bei denen die Helden ihre Stärken zeigen können. Um den Zeitdruck und drohendes Scheitern auch in regeltechnischen Werten ausdrücken zu können, empfiehlt es sich dabei die Regeln zu Ausdauer, Erschöpfung und Geschwindigkeit zu berücksichtigen (WdS, S. 138ff.). Drohen die Aufgaben an Spannung zu verlieren, lohnt es sich auch, direkt zum Finale überzugehen.

Letzte Rettung

Generell haben die Helden kaum Möglichkeiten die Katastrophe an sich aufzuhalten, wozu der Kohlebrand möglichst schnell gelöscht werden müsste. Magische und karmale Mittel (etwa Wetterzauberei oder Ähnliches) können zwar lokal ihren Verlauf verzögern, reichen aber wahrscheinlich nicht aus, um den Brand als Ganzes zu beenden. Sind die Helden besonders wagemutig, können sie allerdings in einem Himmelfahrtskommando versuchen, das Wasser des nahegelegenen Bergsees auf die Ebene zu leiten, was den Kohlebrand soweit abkühlt, dass keine weiteren Felder mehr einbrechen. Hierzu muss allerdings unter Zeitdruck und großer Gefahr für das eigene Leben eine Rinne durch das Felsgestein getrieben werden. Kundige Helden (*Bergbau*+8, *Gesteinskunde*+10) können Schwachstellen im Felsen für ein solches Unterfangen finden. Ob es allerdings rechtzeitig ausgeführt werden kann, hängt von den Fähigkeiten und Ideen der Helden ab.



Die mächtigste der gebundenen Erzkreaturen, die als „Marschall“ die übrigen Wesen gegen die Angroschim führte und sie koordinieren konnte, ist im Erz in der Nähe des Dorfes gefangen und tritt hervor, wenn alle vier Knotenpunkte des Elementargefängnisses zerstört beziehungsweise die Felder, auf denen sie stehen, zusammengebrochen sind. Wenn sie einen eher dramaturgischen Höhepunkt bevorzugen, kann dieses Ereignis auch an passender Stelle von ihnen direkt eingeleitet werden. Der folgende Vorschlag kann ihnen als Anregung dienen, um den Ausbruch der Kreatur zu beschreiben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stimmung: gefährlich, schrecklich

Musikvorschlag: Hans Zimmer – Introduce A Little Anarchy

„Wohin euer Blick auch schweift, der Horizont scheint wie von einem einzigen grauen Schleier aus Aschewolken bedeckt. Eure Haut klebt von einer öligen Mischung aus Ruß und Schweiß und in der flimmernden Hitze wirken die Flüchtenden wie geisterhafte Schemen. Plötzlich halten sie inne. Ihr spürt die Erde vibrieren. Keine kurzen Stöße wie vorher, sondern ein konstantes Grollen. Quälend langsam wölbt sich die Erde kurz vor dem Dorf und überzieht sich mit feinen Rissen, bis sie plötzlich in einer gewaltigen Eruption aufplatzt. Eine bronzen glänzende Kreatur windet sich empor, bis es an Größe den Kornspeicher überragt. Ihr raupenartiger Leib mit seinen unzähligen Gliedern endet in einem Maul, das von vier messerscharfen Mandibeln umgeben ist. Fast scheint es, als wärt ihr von einem launenhaften Zauberer auf die Größe von Milben geschrumpft und steht nun einem Tausendfüßler gegenüber. Mit ihrem Leib fegt die Kreatur mühelos den Kornspeicher zur Seite und schnappt mit ihren Mandibeln nach den Dörflern. Eine laute Stimme hallt in eurem Geist wieder: „Spürt meinen Zorn, Vrehhg (Erdwühler/Sterbliche/Verdammte)!“

Die bebende Erde wirft die meisten der fliehenden Menschen zu Boden (*Körperbeherrschung*+4). Die Erzkreatur hat die Form eines fünfzehn Schritt langen Tausendfüßlers, ist allerdings ebenso wie die übrigen Wesen in der Lage, ihre Gestalt zu ändern und zum Beispiel ihre Glieder schwertartig zu verlängern oder in mehrere Einzelwesen zu zerfließen. Bei dem von den Helden gehörten Satz handelt es sich um einen Nachhall drachischer Gedanken, die Pyrdacor einst zur Einschüchterung in die Kreatur gewoben hat. Im Gegensatz zu den übrigen Erzkreaturen ist der „Marschall“ von einem Elementaren Meister des Erzes beseelt.

INI 9+1W6 PA 3 LeP 120 RS 8 WS -
Mandibeln: DK N AT 14 TP 4W6+5
Glieder: DK N AT 8 TP 2W6+3
Körperschwenker: DK NS AT 10 TP 2W20+4
Erzene Waffen: DK HNS AT 14 TP 2W6+3
Trampeln: DK H AT 4 TP 2W20+10
Eigenschaften: Zwei Attacken pro KR, Angriff mit Erz (10 Schritt), Durch Erz gehen, Elementare Fessel, Elementare Gewalt, Elementarkritische Konsistenz, Formlosigkeit I, Immunität (Gifte, Krankheiten, Kritische Treffer, Wunden), Lebenssinn, Niederwerfen (10), Resistenz (Merkmale Eigenschaften, Einfluss, Heilung, Illusion, Verständigung, Schaden durch Erz), Sehr großer Gegner, Trampeln (8), Umklammern (8), Verwundbarkeit (Element Luft)
Hinweis: Die Werte beziehen sich auf eine Kreatur in Tausendfüßlergestalt. Wenn das Wesen seine Form wandelt, ändern sich auch entsprechend dessen Werte. Je nach Form ähneln diese den nachgebildeten Wesen (siehe ZBA).
Kampftaktik: Die Kreatur greift alle lebenden Wesen in dessen Nähe an. Sollten sich zeitgleich weitere Erzkreaturen in dessen Nähe befinden, wird der „Marschall“ diese koordiniert ebenfalls mit in den Kampf schicken. Das Wesen erkennt nach einiger Zeit seine Gegner als Nicht-Zwerge (sofern kein Zwerg unter den Helden ist) und wendet sich plötzlich ab, um weiter nach Nordwesten zu ziehen.

Allerdings ist die Zeitspanne aufgrund der Macht des Zaubers des Gottdrachens länger als bei den übrigen Kreaturen (nämlich 5W20+20 KR).

Hinweise zum Kampf

Höchstwahrscheinlich werden die Helden zum Zeitpunkt des Gefechts schon nicht mehr in bester Verfassung sein, weshalb der Kampf ein größeres Risiko darstellen könnte. Allerdings bietet ein Gefecht gegen eine riesige Kreatur vor der Kulisse einer durch Feuer zerstörten Ebene ein großes Potential für ein episches und dramatisches Finale, in dem die Helden alle Register ziehen müssen. Neben der direkten Konfrontation können die Helden dabei versuchen, die Umgebung gezielt gegen die Kreatur einzusetzen, indem sie sie zum Beispiel auf instabilen Boden manövrieren oder versuchen, sie durch Geröllawinen zu begraben. Gönnen sie den Helden große Momente, in denen sie bedrohte Pilger vor den Gliedern der Kreatur schützen oder diese abtrennen, um aufgespießte Bauern zu befreien. Eventuell bietet sich ein Held als todesmutiger Lockvogel an und verbirgt sich in einem Erdloch und lenkt das Wesen damit ausreichend ab, damit seine Gefährten Zeit für die Evakuierung Gefährdeter gewinnen. Lassen sie bei der Gestaltung des Finales ihrer Fantasie freien Lauf.

Kapitel VIII: Eskalation

Aufgrund der unterschiedlichen Ausgangslagen und Zielstellungen, die die Helden verfolgen können, ist der Ablauf des Abenteuers schwer vorherzusehen. Da es keinen vollständig festgelegten chronologischen Verlauf gibt, können sie die Geschehnisse vor und während der Katastrophe so ausspielen, wie es den Vorlieben ihrer Spieler entspricht. Dabei müssen nicht alle Rätsel gelöst und Geheimnisse aufgedeckt werden, allerdings bieten die verschiedenen Herausforderungen auch die Möglichkeit, das Abenteuer spannend zu halten, wenn sich die Helden in einer Richtung etwas „verrannt“ haben. Die Katastrophe kann dabei als feststehender Fixpunkt dienen, der auf jeden Fall stattfinden wird.

Hände im Schoß

Als kleine Hilfestellung können sie folgenden Vorschlag für eine Eskalation der Ereignisse verwenden, der vom unwahrscheinlichen Fall ausgeht, dass die Helden zu keiner Zeit ins Geschehen eingreifen.

1. Garlosch und Leuenhard erreichen die Hochebene und beginnen ihre Nachforschungen.
2. Mehr und mehr Pilger treffen an der Heilquelle ein. Die Spannungen zwischen Dörflern und Pilgern nehmen zu.
3. Der erste Todesfall löst offene Schlägereien aus. Beim Versuch der Schlichtung verletzt Roana einen der Pilger schwer.
4. Bei einer Untersuchung der Minen entdeckt Leuenhard einen rauchenden Schlot.
5. Phewin lässt heimlich eine Pilgerin umbringen, die seinen „Geschäften“ mit dem Wasserverkauf auf die Schliche gekommen ist. Ihr Tod führt zu weiteren Tumulten.
6. Als man die tote Roana auffindet, vermuten die Dörfler einen Racheakt. Emelalrik und Rupo können die aufgeheizten Parteien kaum noch beruhigen.
7. Garlosch entdeckt das Geheimnis um das Elementargefängnis unter der Ebene und will die Bewohner der Ebene warnen, wird allerdings von einem Lynchmob für den Mörder Roanas gehalten. Emelalrik lässt ihn zu seinem Schutz einsperren.
8. Der dritte (bzw. vierte) Todesfall lässt Leuenhard einen Kohlebrand als Ursache erkennen.
9. Bevor er die Bewohner der Ebene warnen kann, beginnt diese einzustürzen.
10. Panik bricht aus. Die Heilquelle wird überrannt und Hilberian dabei zu Tode getrampelt.
11. Erste Erzkreaturen brechen aus und wüten unter den Menschen.
12. In der chaotischen Flucht ist sich jeder selbst der Nächste. Dörfler erschlagen verzweifelte Pilger, diese wiederum plündern das Dorf.
13. Im größten Chaos kommt der „Marschall“ frei, zerstört Hohenquell und tötet einen großen Teil der Dörfler und Pilger, geht allerdings in der Glut des Kohlefeuers selbst zugrunde.
14. Eine Handvoll Überlebender erreicht Gernebruch.

Ein Feind in Ehren...

Generell bildet der Kohlebrand auf der Ebene die größte Herausforderung für die Helden (zumindest sollte sie es sein) und bietet zahlreiche Möglichkeiten für epische Heldentaten. Sollten sie allerdings einen klassischen Antagonisten vermissen, der für die Katastrophe verantwortlich ist und von den Helden bezwungen werden kann, können sie einen Urheber des Brands ins Spiel bringen. Geeignet hierfür wäre zum Beispiel ein Drache innerhalb der *Drachenchronik*, der nach der Kontrolle über die Erzkreaturen strebt.

Kapitel IX: Epilog

Nachwehen

Wie auch immer die Helden der Katastrophe entgehen oder sie vielleicht sogar stoppen konnten, es sind zahlreiche Verluste zu beklagen. Die Hochebene ist großflächig zerstört und der Brand wird noch einige Jahrzehnte weiter wüten. Wenn sie überlebt haben, ist den Helden der Dank (fast) aller Beteiligten, allen voran Emelalrik und Hilberian, gewiss. Begleiten sie die Flüchtenden nach Gernebruch, ist ihre Hilfe weiterhin gefragt. Trauernde benötigen Trost und Seelsorge, Nahrungsmittel und weitere Unterstützung muss organisiert werden. Eventuell hat auch Phewin überlebt und versucht sich nun, mit einem Rest Gold aus dem Staub zu machen. Zu guter Letzt gilt es, seinen Auftraggebern Bericht zu erstatten. Kurze Zeit später werden insbesondere die Ingerimmkirche und ein Vertreter der Angroschpriester von Xorlosch auf die Helden zukommen und Interesse an einer genauen Schilderung der Ereignisse zeigen.

Der Lohn der Mühen

Für das Überleben des Kohlebrands und der befreiten Erzkreaturen haben sich die Helden 300 Abenteuerpunkte verdient. Hinzu kommen spezielle Erfahrungen in *Gesteinskunde*, *Heilkunde Krankheiten* und *Körperbeherrschung*. Konnten sie dabei die Machenschaften eines skrupellosen Händlers aufdecken erhalten sie weitere 50 Abenteuerpunkte. Das Aufdecken der Hintergründe um das Elementargefängnis wird mit speziellen Erfahrungen in *Magiekunde* und *Geschichtswissen* belohnt. Dazu kommen die Belohnungen ihrer Auftraggeber und eine steigende Bekanntheit innerhalb der Ingerimmkirche.

Anschlussmöglichkeiten

Es bietet sich natürlich an, im Anschluss die Folgen der Geschehnisse auf der Hochebene weiter zu thematisieren. Beispielsweise muss ein geeigneter Ort gefunden werden, wo die Überlebenden eine neue Siedlung gründen können. Vielleicht fürchtet der Baron von Gernebruch auch weitere Spätfolgen für seine Baronie und beauftragt die Helden, die Brandausbreitung genauer zu kartografieren und eventuell Gegenmaßnahmen einzuleiten. Darüber hinaus können natürlich weitere Abenteuer in den Nordmarken, zum Beispiel aus der Anthologie *Stromschnellen* angeschlossen werden.

Ende

Bildnachweise
Illustrationen aus dem *Ulisses-Fanpaket* werden unter den Lizenzbedingungen für das Fanpaket (www.ulisses-spiele.de) verwendet. Der Kartenausschnitt wird unter der Lizenzbedingung für das *Ulisses-Kartenpaket* verwendet. Einige Illustrationen entstammen dem *Nandurion-Fanpaket* und werden unter den Bedingungen der *Creative-Commons*-Lizenz 3.0 (BY/NC) verwendet. Die verwendeten Bilder aus dem *Heldenatelier-Fanpaket* unterliegen ebenfalls der CC-BY-NC Lizenz und stammen von *Jennifer Lange*, *Anja Di Paolo*, *Anna Steinbauer*, *Diana Rafoth*, *Dorothea Bergermann* und *Verena Schneider*. Vielen Dank an alle Illustratorinnen und Illustratoren, die der DSA-Community ihre Bilder zugänglich machen. Danke! Die übrigen Karten entstammen den eigenen Zeichenversuchen. Die *Nandurion-Schriftart* wird unter den Bedingungen der *SIL Open Font*-Lizenz verwendet und stammt von *Thorsten Most*. Auch hierfür: Danke!