Rache

Inhalt

Einstieg ins Abenteuer: 3

Ausgangslage: 3

Einstieg 4

Kapitel I: Eine überraschende Heimkehr 5

Valfurt 5

Kapitel II: Gier, Gold und nochmal Gier, das Spiel in Goldstadt 8

Goldstadt 8

Das Spiel in Goldstadt 9

Kapitel III: In der Wildnis 13

Spurensuche: 13

Szenen in der Wildnis 13

Die Hütte des Lehrmeisters 13

Die tote Goldgräberin 15

Weitere optionale Szenen 15

Das Nachtlager 15

Das seltsame Löwenrudel 16

Die Klamm 16

Der Überfall auf die Goblins 17

Das Goblinlager 18

Lageberatung: 19

Intermezzo: „Der Traum“ 20

Goldmine: 20

Kapitel IV: Showdown in Goldstadt 21

Die Belohnung durch die Goblins 23

Kapitel V: Das Finale 24

Mögliche Szenen vor der 1. Begegnung: 24

Erste Begegnung 24

Der Lohn der Mühen 26

Dramatis Personae: 27

Morka 27

Jatuun 27

Gruumsh 28
Don Alonso Cavazaro 28
Balgasch Sohn des Brodar 29
Atuul und seine Berglöwen 30

Einstieg ins Abenteuer:

Erfahrung: (Helden) fortgeschrittene Anfänger bis Erfahren

Komplexität: Meister (Mittel)/Spieler (Mittel)

Anforderungen: Interaktion, Wildnis, Kampffertigkeiten

Ort und Zeit: mittelländisches Gebirge, Zeitpunkt beliebig

Rache (Autor: Michael Kreis)

Das Abenteuer ist ideal geeignet um den Hintergrund eines Charakters mit den schlechten Eigenschaften Rachsucht bzw. Jähzorn besser zu beleuchten. Wenn es sich dabei noch um einen Magiekundigen oder Gelehrten handelt, umso besser. In unserer Gruppe handelte es sich hier um einen Zwergengeoden, einen Herrn der Erde mit Namen Thurgrim Grundling. Aber auch nichtmagische Helden mit diesen Charaktereigenschaften sind als Aufhänger des Abenteuers gut geeignet. Das Abenteuer spielt in einer abgelegenen Bergregion, also sollte ein Held aus einer solchen Region stammen. Falls dies partout nicht zum Hintergrund passt ist es auch vorstellbar, dass der Lehrmeister oder die Eltern später in eine solche Gegend gezogen sind. Im laufenden Abenteuer soll Rache für den Tod des Lehrmeisters genommen werden, aber auch der Tod einer geliebten Person aus dem Leben des Helden könnte als Aufhänger dienen. Ort war in unserem Fall der Eisenwald, in den sich der Ferkina-Bessessene Atuul, ausgestoßen von seinem Stamm, zurückgezogen hatte. Aber auch jedes andere Gebirge mittelländische Gebirge kann als Ort der Handlung dienen.

Ausgangslage:

Der Lehrmeister eines der Helden wurde von dem Ferkina-Besessenen **Atuul Nazrin** in den südlichen Ausläufern des Eisenwaldes erschlagen. Der Held dringt als Charakter mit dem Nachteil Rachsucht (oder Jähzorn/Gerechtigkeitssinn) darauf, sich zu rächen. Atuul Narzin ist ein Ferkina Besessener ein so genannter *Anach-Nûr* mit dem Blutgeist eines Berglöwen, der seinen Stamm verlassen hatte da er zu gefährlich für diesen war. In der Verbannung erschlug er im Blutrausch unter der Kontrolle seines Blutgeistes (*zhinaî)* als *„nur zhûlach“* (heißt unter Kontrolle des Wesens) den Lehrmeister des Helden. Atuul ist ein geschickter Waldläufer und kennt sich in seiner Umgebung bestens aus. Außerdem beherrscht er in seinem Blutrausch, zusammen mit einem Rudel Berglöwen, als dessen Teil er sich sieht, einen Goblinstamm, den er als Nahrungquelle für sein Rudel durchaus akzeptabel findet. Die Goblins fürchten eine Auseinandersetzung mit Atuul viel zu sehr, als dass sie es darauf ankommen lassen wollten und so akzeptiert die weise Schamanin **Morka** die Anwesenheit Atuul's, zumal dessen Ruf die Menschen aus dieser Gegend fernhält. Dies änderte sich schlagartig, als der Conquistador Don **Alonso Cavazaro**, zusammen mit dem goldgierigen Erzzwerg **Balgasch Sohn des Brodar** eine Goldader, in der Nähe der Goblinwohnhöhle (durch Unachtsamkeit der Goblins, die dieses schöne Metall zu diversen Schmuckstücken geformt tragen) entdeckten. Nun versucht dieses ungleiche Paar zusammen mit diversen Glücksrittern und Goldsuchern das Gold auszubeuten und die Goblins zu vertreiben. Außerdem ist es ein Sport der Conquistadores geworden die Goblins zu jagen, um ihnen ihren schönen Schmuck zu entreißen. Andererseits stehen auch diese Desperados durchaus auf dem Speiseplan von Atuuls Berglöwenrudel, so dass sich eine Atmosphäre von Angst, Hass, Aberglauben und Vorurteilen entwickelt hat. Der Held kehrt nun, angetrieben durch Wahrträume und Visionen nach einigen Jahren der Wanderung zurück um festzustellen, dass sich in diesem ehemals beschaulichen Fleckchen Erde einiges verändert hat.

Der beste Weg für die Helden Atuul zu stellen, ist mit Hilfe der Goblins. Jedoch sind diese verständlicherweise jedem Menschen gegenüber extrem misstrauisch, so dass die Gruppe zunächst Morka und ihren Stamm von ihren guten Absichten überzeugen muss. Dafür aber müssen die Helden entweder gegen die Menschen und Zwerge Alonso's und Balgasch's vorgehen oder aber es gelingt ihnen, die Menschen anders von einer friedlichen Koexistenz mit den Goblins zu überzeugen.

Einstieg

Der Charakter, der als Aufhänger für das Abenteuer dient hat eine Vision oder einen Traum. Spielen Sie die folgende Szene allein mit dem Spieler.

(ideal ist hier zunächst sanfte ruhige Musik wie z.B. aus Geistersang und Lautenklang, die dann in hecktisch, panische Musik wie aus typischen Horrorfilmen wie „The Fog oder Halloween" übergeht)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du siehst deinen Lehrmeister. Es ist Nacht. Gegen das Madamal erkennst du die Berge deiner Heimat und die tiefen dunklen Wälder an den Bergflanken. Im vollen Schein der Mada sucht dein Lehrmeister nach Heilpflanzen und Giftpflanzen, wie er es früher unzählige Male schon mit dir getan hatte. Seine Stimme hallt in deinem Kopf „Im Scheine des Madamals fließen die Pflanzensäfte besonders kräftig" und du musst schmunzeln, als du daran denkst wie du ihn damals vor vielen Jahren zum ersten Mal ehrfürchtig auf einem seiner Gänge durch den unheimlichen Wald begleitet hattest. Er beugt sich herab, im Schatten eines großen Baumes scheint er etwas gefunden zu haben. Plötzlich hörst du einen lauten Schrei – den markerschütternden Schrei eines waidwunden Tieres. Dein Lehrmeister lauscht in die Nacht. Schließlich folgt er dem Geräusch.

Dort, in einer Senke vor euch. Ihr seht, wie die Axt des Mannes der Bestie das letzte Leben nimmt. Du wagst nicht, auch nur zu atmen, während du mit ansehen musst, wie er es in eine Senke schleppt, in der sich das Blut immer mehr sammelt, wie er mit groben Schlägen das Fell vom Fleisch löst und es sich um die Schultern legt, wie er das Herz herausreißt, es gen Himmel hebt und dann gierig hinunterschlingt. Auch wenn er nicht in eure Richtung blickt bist du dir sicher, dass er euch beobachtet während er niederkniet um das Blut zu trinken. Über und über besudelt ist er – du glaubst deinen Augen nicht zu trauen: Denn dort, wo eben noch seine Füße und Hände waren sind jetzt Tatzen, krallenbewehrt wie die der Bestie, dessen Fleisch er roh vertilgt, während ihn ein Schaudern schüttelt und seiner Kehle einen markerschütternden Schrei entreißt! Du willst dich abwenden. Alles in dir schreit danach. Abscheu und Furcht drängen dich dazu zu gehen, doch du bist zum Beobachten verdammt. Du erkennst, dass nicht nur dort, wo er sich in das Fell gehüllt hat seine Haut von Haar bedeckt ist – Nein! Auch die Arme und Beine überzieht ein Fell – vom Rest willst du es gar nicht wissen. Du siehst, wie sich ein neues Tier von dem unförmigen, in Fetzen gerissenen Fleischklumpen erhebt, welcher selbst einmal ein gefürchteter Jäger war. Endlich kommt Bewegung in deinen Lehrmeister. Aber nicht zur Flucht, nein zum Angriff wendet er sich.

Ihr rennt durch den Wald, einen Bergwald und ihr werdet verfolgt. Dein Meister blickt sich gehetzt um. Seine Kleidung ist zerfetzt und aus der Seite rinnt der kostbare Lebenssaft. Hinter euch. Du kannst es nicht sehen, aber du kannst es spüren. Leise Tatzen, lautlose Jäger und ihr, ihr seid die Beute. Endlich öffnet sich der Wald vor euch. Eine Lichtung mit einer Hütte. Seine Hütte. Nicht mehr weit, dann seid ihr in Sicherheit. Da, von der Seite. Ein schwerer Körper stürzt sich mit einem Fauchen auf deinen Lehrmeister. Er wird von den Beinen gerissen. Scharfe Klauen fahren ihm über die rechte Seite

und die Arme, die er zum Schutz erhoben hat. Noch einmal kommt er auf die Beine. Er umklammert seine Waffe. Im Sturz hat er nochmal das Wesen getroffen. Auch das Wesen ist verletzt. Laufend, auf allen vielen rennt es auf euch zu, es springt, die scharfen Krallen zum Schlag erhoben, das Maul mit den scharfen Zähnen aufgerissen. Dein Lehrmeister hat die Waffe erhoben.

Du siehst den Mann, der sich zur Bestie verwandelt hatte wieder als Mensch. Es ist Tag. Ein strahlender Sonnentag. Du erkennst die Berge deiner Heimat im Hintergrund. Der Mann wendet sich dir zu. Sein Gesicht zeigt einen Ausdruck unendlicher Pein. Seine Lippen öffnen sich zu einem Schrei, einem Schrei der Wut und der Trauer. Schließlich fällt der Mann auf die Knie und beginnt hemmungslos zu schluchzen.

Du erwachst schweißgebadet. Ein Traum? Eine Vision der Zukunft oder der Vergangenheit. Du weißt, dass du zurückkehren musst. Als du aufstehst durchzieht dich ein Schmerz. Dort, an deiner rechten Seite erkennst du vier blutig rote Striemen, wie von dem Schlag eines Berglöwen.

Der Held hat das dringende Bedürfnis nach Hause zurückzukehren um dort nach dem Rechten zu sehen und seinen Lehrmeister zu warnen.

Gestalten Sie die Reise zurück in die Heimat des Helden nach ihren Vorlieben, achten Sie aber darauf, dass der Spielercharakter unbedingt so schnell wie möglich wieder nach einige Jahren der Abwesenheit nach Hause zurückkehren möchte.

Kapitel I: Eine überraschende Heimkehr

Von Valfurt nach Goldstadt

Valfurt ist die vorletzte Station des Helden bei seiner Reise zurück in seine Vergangenheit. Der Charakter kennt Valfurt als kleines verschlafenes Nest, zu dem er einige Mal in Begleitung seines Lehrmeisters zog, um Waren beim Krämer zu erstehen.

Die Helden erreichen Valfurt am Abend eines verregneten Tages und sind wahrscheinlich froh, erstmal wieder ein Dach über dem Kopf zu haben und eine ordentliche Mahlzeit noch dazu.

Valfurt

Einwohner: ca. 150 Alteingesessen und ca. 70 Zugezogene, Tendenz steigend

Tempel: Peraine

Garnision: 3 Büttel des Dorfschulzen, dazu eine Bürgerwehr, die versucht die Interessen der Alteingesessen zu verteidigen, dazu zahlreiche bewaffnete Glücksritter und Bravados

Stimmung im Ort: Valfurt, ein ehemals verschlafenes Nest mit ca. 150 Einwohner am Fuße des Eisenwaldes am Flüsschen Valquir gelegen, hat sich zu einem durchaus raubeinigem Ort gewandelt. Grund ist natürlich der Goldrausch, ausgelöst durch die Goldfunde von Alrik Huber einem ehemaligen Ziegenhirten im nahen Gebirge, dem auch die ca. 70 Zugezogenen geschuldet sind. Diverse Glücksritter bestimmen das Ortsbild. Eine latente Spannung zwischen „echten“ Valfurtern und den zugezogenen Glücksrittern liegt in der Stadt. Hauptgewinner der Situation ist Juan Rodriguez, der Besitzer des einzigen Krämerladens, der sich eine Monopolstellung zur Versorgung der Goldsucher aufgebaut hat. Er ist Ausgangspunkt für die Expeditionen nach „Goldstadt“, da er eine Bedeckung für

seinen Warenzug dorthin sucht und dem Spielercharakter von früher noch bekannt ist. Auch können bei ihm schon einige Informationen erhalten werden (s. Gerüchte in Valfurt).

Weitere Sehenswürdigkeiten: altes Gasthaus, neue Kaschemme sowie ein Bordell

Gerüchte in Valfurt:

Folgende Gerüchte können an diversen Orten in Valfurt aufgeschnappt werden: (je nach Situation über Überreden, ausgegebenes Bier und Menschenkenntnis)

• Goldgräbersiedlung mit dem lächerlichen Namen „Goldstadt“ liegt 2 Tagesreisen Richtung NW,	W
• Riesiger Goldfund im Eisenwald	w
• Alrik Huber innerhalb von 1 Woche zum reichen Mann	w
• Goblins auf Kriegszug	w
• Feige Goblins verlassen das Goldgebiet	f
• Viele Tote und Vermisste, teilweise gefressen, teilweise durch Pfeile	w
• Oger bzw. Elfen sind für Tote verantwortlich	f
• Goblins sind für Tote verantwortlich	teilweise w
• Ein wildes Rudel Löwen tötet Menschen	w
• Ein Werwolf geht um	teilweise w
• Alonso **Cavazaro** ist Herr der Goldstadt	w
• In Goldstadt ist ein Leben nicht viel wert	w
• Juan sucht Bedeckung für nächsten Warenzug	w

Bei Juan Rodriguez:

Juan (Mitte dreißig, schulterlange dunkle Haare, zupackend, anpassungsfähig) verdient durch den Goldrausch sehr viel und ist zum reichsten Mann Valfurts aufgestiegen. Er versorgt als Monopolist die Goldstadt mit Waren (je alle 10 Tage), aber sein Warenzug vor 6 Wochen kam nicht in Goldstadt an, man fand nur noch die Spuren eines Überfalles. Seitdem reisen seine Warenzüge immer mit Bedeckung. Er zahlt max. 7 Silber pro Tag und Person (beginnt aber mit 3 S, da die Helden ja ohnehin in Richtung Goldstadt reisen wollen). Bei Juan können die typischen Ausrüstungsgegenstände, die man zum Überleben in der Wildnis bzw. zum Schürfen eines Stollens benötigt erworben werden.

Warenzug:

Der Zug besteht aus zwei vollbeladen Planwagen von je zwei schweren Kaltblütern gezogen. Die Fahrer Joachim und Alrigo sind alte Valfurter, die die Zugezogenen verabscheuen, dabei jedoch ignorieren, dass sie an ihnen kein schlechtes Geld verdienen.

Die Reise: Der Weg ist in keinem guten Zustand, handelt es sich dabei doch eher um einen oft befahrenen Bauernweg als um eine echte Straße. Aufgrund des schlechten Wetters der letzten Tage ist der Weg teilweise unterspült, so dass sogar einmal die Wagen abgeladen werden müssen um eine ausgespülte Stelle zu überwinden. Weitere Gefahren, die Sie je nach Laune einbauen können, sind ein umgestürzter Baum (kein Hinterhalt), schlechtes Wetter (1 x ein heftiges Gewitter, danach häufig schieben, außerdem besteht die Gefahr von Dumpfschädel). Irgendwann im Verlaufe der Reise kommt es zu einem Überfall.

Überfall:

Der vordere Wagen bricht mit dem rechten Vorderrad in ein Loch. Dabei geht auch das Rad zu Bruch. Dabei handelt es sich um eine Falle der Goblins, die jedoch **nur** bei Verdacht und einer gelungenen Probe auf Wildnisleben + 3 als solche erkannt wird. Das Ziel der Goblins beim Überfall ist es die Lieferung zu sabotieren, bzw. die Waren an sich zu bringen und weniger das Töten: Die Goblins greifen dabei von oberhalb des Weges und von hinten an; Zunächst mit Steinen und Brandpfeilen und Pfeilen mit Knochenspitzen, anschließend versuchen sie auch die Waren zu plündern. Jatuun hält sich dabei im Hintergrund. Er gibt das Signal zum Rückzug und versucht mit seinen Pfeilen den Rückzug seiner Krieger zu decken, falls die Helden ernsthafte Gegenwehr bieten.

9 unerfahrene Goblins

AT: 10 PA: 8 INI: 8+W6 W+2 (Beil, Haumesser oder Keule)

FK: 12 4x Kurzbogen (w+3, 2 A, beinerne Pfeilspitzen) 4 x Schleuder W+2, 2A) LE: 22 RS: 2 (Fetzen)

1-2 erfahrene Goblins

AT: 12 PA: 10 INI: 13+W6 W+3 (Säbel)

FK: 16 Kurzbogen (w+3, 2 A, beinerne Pfeilspitzen) LE: 27 RS: 3 (Gambeson)

Kampfreflexe (Ini +4) und Ausweichen I (Ausweichen 10)

Jatuun (Anführer)

AT: 16 PA: 14 INI: 14+W6 W+4 (Khunchomer)

FK: 20 Ork. Reiterbogen (W+5, 3 A) LE: 33 RS: 5 (Lederrüstung + Helm)

Kampfreflexe (Ini +4) und Ausweichen I (Ausweichen 10), Reiterkampf (Steinbock), Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, berittener Schütze

Nach gewisser Zeit ertönt das Signal zum Rückzug (max. 1-3 tote Goblins eher Gefangene, da sie sich bei weniger als 8 Lebenspunken ergeben und um Gnade winseln), dabei stehlen die Goblins einen kleinen Teil der Ware. Das versuchte Feuer ist leicht zu löschen.

Das Ziel der Goblins ist es (s. Kapitel Lageberatung) den Warenzug zu verhindern oder noch besser die Waren selbst zu plündern um Goldstadt von seiner Versorgung abzuschneiden und so die Menschen zum Verlassen des Gebietes zu bringen. Dies ist ein eigentlich kluger Plan der Schamanin Morka, der auch einige Goldsucher dazu veranlassen wird Goldstadt zu verlassen jedoch kann sie sich nicht die Goldgier der Menschen und Zwerge vorstellen, so dass der Plan letztendlich am erbitterten Widerstand von Alonso und Balgasch scheitern wird.

Sollten sich die Helden den Goblins ergeben, so werden sie zunächst entwaffnet und zusammen mit den fluchenden Fuhrleuten gefesselt, während die Goblins die Wagen ausplündern und schließlich in Brand stecken. Schließlich wird Gruumsh (der dann bei dem Überfall dabei war) sich an die Helden wenden:

„Nix bös Goblins aber hier Goblinland. Du geh zurück Menschland. Goblins guut. Ich dir geb netten Stein als Geschenk, Mensch's mögen das. Damit du gehen zurück und sagen anders Mensch Goblins guut."

Mit diesen Worten drückt Gruumsh einem der Helden einen kleinen Goldnugget in die Hand und verschwindet schnell im Wald (die Helden können sich nach 30-TAP* Fesselprobe Minuten befreien). Goldstadt liegt deutlich näher bei den Helden als Valfurth, so dass die Fuhrleute darauf drängen nach Goldstadt weiterzureisen.

Weisen Sie die Helden nach dem Überfall schon mal darauf hin, dass die Goblins mit eher primitiven Waffen ausgerüstet waren und fast alle Pfeile mit beinernen Spitzen versehen waren (Hinweis für den Spielleiter: Den Goblins ist die Kunst der Eisenherstellung noch nicht bekannt, so dass sie nur erbeutete, gestohlene oder erhandelte Eisenwaren besitzen und deren Verwendung besonders bei Pfeilen einen außerordentlichen Luxus darstellt. Diese Tatsache wird im weiteren Verlauf des Abenteuers noch bedeutsam, siehe die Szene „Die tote Goldgräberin“).

Kapitel II: Gier, Gold und nochmal Gier, das Spiel in Goldstadt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt euch euren beschwerlichen Weg über die Passstraße zwischen zwei kleineren Bergrücken hoch gekämpft als sich vor euch der Blick auf ein schmales Hochtal öffnet. Inmitten von Fichten und Erlen schlängelt sich ein kleiner Fluss schäumend und aus dem Bergen kommend talwärts. An seinem Ufer ist eine große Rodung mit vielen Hütten und Zelten auszumachen.

Als ihr euch dem Ort weiter nähert, könnt ihr weitere Einzelheiten erkennen. Vielleicht 50 Behausungen, meist windschiefe Hütten, lieblos zusammengezimmert gruppieren sich scheinbar ohne Ordnung um den Fluss und die „Hauptstraße“. Als ihr um die letzte Kehre vor dem Ort biegt, zeigt sich euch weiterhin ein abstoßender Anblick. An einem Galgen baumeln, sich leicht im Wind bewegend zwei tote Goblins. Scheinbar frisch aufgeknüpft, da sich gerade erst die ersten Krähen auf ihnen niederlassen. Zu eurer Rechten erkennt ihr einen kleinen Boronanger. Immerhin 7 Gräber, alle relativ frisch ausgehoben, könnt ihr erkennen. Es scheint ihr habt Goldstadt erreicht.

Niemand scheint eurem Wagenzug größere Aufmerksamkeit zu schenken. Die Menschen und einige Zwerge die ihr seht blicken kurz auf, um euch aus schmutzigen, wettergegerbten Gesichtern kurz anzuschauen, scheinen aber ansonsten mit ihren eigenen Angelegenheiten beschäftigt zu sein.

Goldstadt

Einwohner: ca. 120 allesamt Zugezogene, Tendenz steigend, jedoch stark fluktuierend

Tempel: Tsaschrein, Boronschrein samt Boronanger

Garnision: vielleicht ein dutzend Bravados Don Alonso’s, davon vielleicht eine Handvolle der ursprünglichen „Kriegshunde“, die man als „harten Kern“ bezeichnen könnte

Goldstadt besitzt ein größeres gutgefertigtes Holzhaus, den Palas von **Alonso Cavazaro**,

ein festeres Haus; die Kneipe Alriks jedoch ohne Zimmer für Gäste (da sich Alonso die Zimmervermietung reserviert hat), viele Zelte und Bretterbuden, einen Laden (die Ladung des Warenzuges geht an Alonso und an den Laden, Juan und Alonso verdienen an Beidem) sowie ein Bordell. Überall in der Stadt liegt Müll und Unrat herum. Die Stimmung ist gewalttätig und rau. Messer und Fäuste sitzen locker. Don Alonso kontrolliert seine Unternehmungen von Goldstadt aus,

er überwacht den Warenhandel, stellt die Büttel und ist oberster Richter, seine Leute treiben Schutzgelder ein bzw. erheben Zölle auf alle Waren und vermietet Hütten. Im Gebirge kümmert sich Balgasch um das Schürfen des Goldes. Die Bande umfasst mittlerweile etwa 25 Leute wobei ca. 6-10 Leute immer in Goldstadt bzw. an der Mine sind. Jedoch nur ein harter Kern, 6-7 Leute bestehend aus ehemaligen „Kriegshunden“ ist Alonso gegenüber vollkommen loyal. Die meisten Anderen sind teils mehr oder weniger überzeugte Mitläufer und Opportunisten.

Don Alonso’s Palas:

Vor Don Alonso’s Palas lungern immer 1-2 seiner Leute herum. Einige Schritte daneben wird bereits eine Baugrube für ein Fundament ausgehoben. Hier soll wohl der neue Palas errichtet werden. Das größere, zweistöckige Gebäude dient Alonso als Wohnhaus und Unterkunft einiger seiner Leute sowie als Empfangsraum. Die Helden sollten mit Don Alonso (Beschreibung s. Dramatis Personae am Ende des Abenteuers) um eine Wohnung bzw. um das Recht ein Lager aufzuschlagen verhandeln. Wohnung 1D, Übernachtungsrecht 9 S (sehr teuer) pro Woche. Alonso lässt die Helden ca. 1 Stunde warten, ist dann aber zunächst sehr jovial und freundlich und erklärt ihnen die Regeln von Goldstadt: Goldstadt sei recht rau; er sei der Einzige der für Recht und Ordnung sorgt; wenn die Helden keinen Ärger machten würden sie auch keinen mit ihm bekommen).

Das Spiel in Goldstadt

Goldstadt ist der Ausgangspunkt für alle Reisen und Unternehmungen im Umland. Versuchen Sie deshalb Ihr Goldstadt plastisch zu beschreiben. Die meisten Einwohner leben in dreckigen Hütten. Hier und dort versuchen einige Frauen die Hütten zu verschönern und auch einige wenige Kinder laufen durch die Straßen. Die klassische „Goldgräberstimmung“ ist aber gedrückt durch die ungeklärten Morde sowie die verschlechterte Versorgungslage. Geben Sie den Helden die Möglichkeit sich mit Goldstadt oder zumindest seinen Bewohnern anzufreunden; sei es mit dem vierschrötige Wirt Alrik, einem der beiden sehr unterschiedlichen Geweihten, dem Küchengoblin Jaak, der Dirne Azilia oder einem seiner weiteren Bewohner. Die Meinungen der Einwohner zu den Vorkommnissen gehen dabei je nach Wissen und Hintergrund stark auseinander (s. auch Gerüchte). Auch sollten Sie bei der fast unvermeidlichen Konfrontation mit Don Alonso und seinen Schergen auf die Hilfe der Goldstädter zurückgreifen können, da dadurch die Voraussetzungen deutlich zu Gunsten der Helden verschoben werden. In Goldstadt ist übrigens kein Führer aufzutreiben, wollen alle doch lieber den großen Fund tätigen als sich mit ein paar läppischen Silbertalern entlohnen zu lassen. Ausrüstung kostet ca. 300% des Normalen.

In der Kneipe (Schild mit Goldnugget)

Wirt Alrik, groß, lautes Lachen, kräftig mit Fett über den Muskeln, muss 20% seines Gewinns an den Don als Schutzgeld bezahlen. Hatte früher einen Goblin, Gruumsh in seinen Diensten aber es war abzusehen, dass er umgebracht würde, wenn er länger in Goldstadt bleiben würde. Deshalb kehrte Gruumsh zurück zu seinem Stamm. Alrik war einer der ersten „Siedler“ in Goldstadt und damals verstand man sich noch mit den Goblins. Gegen Tauschwaren waren die Goblins sogar bereit Gold oder Dienste zu liefern und so schloss sich Gruumsh Alrik an. Nach Alrik’s Meinung wissen die Goblins etwas über diesen leibhaftigen Dämon, der auf Dere wandelt. So hatten Gruumsh und zwei weitere Goblins Alrik damals, vor gut einem halben Jahr von seinem Stollen fortgerufen und so lange gewinselt und gebettelt bis er ihnen folgte. Am nächsten Tag fand man daraufhin die zerfetzte Leiche

des Besitzers des Nachbarclaims. Im Anschluß gab Alrik das Schürfen auf und gründete eine Kneipe in Goldstadt. Diese lief zunächst auch hervorragend, aber leider sind die Sitten mittlerweile rauer geworden. Alrik überlegt, ob er nicht zurück nach Valfurt kehren soll um dort wieder seine Äcker zu bestellen. Eigentlich will er aber nicht weg, man müsste nur an der derzeitigen Situation etwas ändern. Alrik ist ein möglicher Unterstützer gegen Alonso, da er rechtschaffen und ehrlich ist und an den vorherrschenden Gebräuchen auch etwas ändern möchte. Außerdem genießt er als rechtschaffener und auch zupackender Charakter den Respekt seiner Mitmenschen.

Alrik lässt sich sehr schnell von den Beweisen der Helden (Pfeile, Aussage von seinem Freund Gruumsh oder den Helden nach dem Zwischenfall) überzeugen und kann fortan als Koordinator/Mulitplikator der „Aufständischen“ genutzt werden.

Gäste mit denen die Helden während ihres Aufenthaltes ein Gespräch beginnen können/sollen.

Vasco (abgerissen, versäuft sein letztes Geld und erzählt jedem der ihm zuhört oder etwas zu trinken bezahlt seine Geschichte: Zu Dritt wollten sie ihr Glück versuchen, aber beide Freunde Alara und Gonzalo wurden von einer blutrünstiger Löwenmeute zerfetzt wobei er sich nur verschwommen und unklar an Atuul erinnert, da er vor Todesangst den Ort des Geschehens floh. Vasco kann berichten, dass der Überfall damals zur Morgendämmerung erfolgte und er nicht im Unterstand war, da ihn die Natur drückte. Gestalten Sie hier die Erzählung Vascos so, dass es sich bei dem Ferkina Besessenen Atuul auch genauso gut um einen niederhöllischen Dämon oder um ein Werwesen gehandelt haben kann (Blutrünstig, aufrecht gehend aber in Form eines Löwen, brennende Augen etc. um die Helden weiterhin im Unklaren zu lassen, wie man diesem Wesen begegnen soll). Vasco konnte als einziger fliehen. Er will nur noch weg und weint am Ende ungehemmt. Er kann den Helden erklären wo sich sein damaliger Claim befand. Mit viel Überzeugung gelingt es den Helden sogar Vasco dazu zu bringen sie zu begleiten und Rache zu üben.

Farat und Almira: Goblinjäger/Kopfgeldjäger. Sie prahlen, Goblins getötet zu haben und dabei diverse goldene Schmuckstücke erbeutet zu haben. Dies sei viel besser als nach Gold zu schürfen. Zum Beweis zeigen sie auf Drängen der Helden diverse goldene Schmuckstücke vor. Zwei davon stellen recht primitiv und plastisch, einmal als kleine Figur und einmal als dünnes gehämmertes Emblem eine große, aufrechtstehende Muttersau mit Goblinkopf und Hauern dar. Eine dritte Figur zeigt einen kräftigen Goblin mit Wildschweinkopf und Speer, jedoch haben Farat und Almira bereits die Beine abgetrennt um damit ihre Rechnungen zu bezahlen. Weiteres Gold haben sie bereits in „praktischere“ Formen gebracht.

Beim zweiten Besuch in der Kneipe oder beim zweiten Aufenthalt in Goldstadt begegnen die Helden Algorn.

Algorn: Ein hohlwangiger hagerer Mann mit tiefen, fast schwarzen Augenringen, ungepflegtem Fünftagebart und einem bitteren, harten Zug um den Mund tritt an die Helden heran und versucht sie für einen Racheakt gegen die Goblins anzuwerben. Algorn berichtet mit monotoner, nahezu toter Stimme, dass sein Vater und seine Frau vor wenigen Tagen von Goblins an ihrem Claim umgebracht wurden. Jetzt sinnt er auf Rache nach den Mördern seiner Familie. (Achtung auch hier waren es nicht die Goblins sondern Don Alonso’s Schergen, da Algorn’s Frau als Tochter eines Händlers aus Taladur damit begann, ein kleines Geschäft in Goldstadt aufzubauen und damit in direkte Konkurenz zu Don Alonso geriet. Dieser Sachverhalt lässt sich durch einige Fragen oder aber durch die Gerüchte/Geschichten der anderen Goldstadter leicht herausfinden) Wenn während der Untersuchungen der Verdacht auf Alonso fällt, wird Algorn versuchen Alonso zu töten, entweder mit

oder ohne die Unterstützung der Helden. Schildern Sie Algorn als einen von Schicksalschlägen gezeichneten Mann, den nur noch sein Durst nach Rache und Gerechtigkeit auf den Beinen hält.

Ohne Unterstützung wird Alonso dem Anschlag leicht verletzt entgehen. Daraufhin wird Alonso Algorn den Prozess machen und Algorn wird von Alonso zum Tode verurteilt.

Algorn lässt sich ebenfalls von den Beweisen der Helden überzeugen (Pfeile, Fußspuren etc..).

Hier bieten sich einige Ansatzpunkte Don Alonso loszuwerden. So könnten die Helden Algorn bei seinem Mordanschlag unterstützen. Bei durchaus verständlichen moralischen Bedenken könnten sie, wenn Sie Lust dazu haben, einen Schauprozess, gerne auch mit einem der Helden als Verteidiger arrangieren. Je nach Geschick und Willen der Helden kann dadurch entweder durch Beweise ein Aufstand gegen Alonso angezettelt werden (wobei dieser natürlich durch seine Schergen vor keinerlei Einschüchterung, falschen Zeugen und Beweisen etc. zurückschreckt) oder aber die Errettung Algorns vom Galgen kann ganz klassisch als Showdown für den finalen Aufstand gegen Alonso genutzt werden.

Weitere Szenen in der Kneipe:

Tisch mit offenem Glücksspiel/Falschspiel (Talente Glücksspiel/Falschspiel bzw. einige Runden Pokern oder Würfeln)

Tisch mit wildem Saufspiel (Zechen)

Ende: Wirtshausschlägerei (Raufen, Ringen)

Gerüchte in Alriks Kneipe und in Goldstadt:

• Goblins auf Kriegszug	w/f	
• Feige Goblins verlassen das Goldgebiet	f	
• Viele Tote und Vermisste, teilweise gefressen, teilweise durch Pfeile		w
• Goblins sind für Tote verantwortlich	f	
• Nur ein toter Goblin ist ein guter Goblin		
• Wildes Rudel Löwen, Anführer intelligent	w	
• Ein unheiliges Misch/Werwesen geht um	teilweise w	
• Alonso **Cavazaro** ist Herr der Goldstadt	w	
• Alonso und Brogasch beuten die Beste Miene aus	w	
• Schläger Alonso's schrecken vor Mord nicht zurück	w	
• Jeder Goblin voll Gold	f	
• Goblins werden von Goblinhexe angeführt	w/f	
• Goblins töten Menschen und verfüttern sie an die Schweine	f/w	
• Goblins verfüttern ihre eigenen Toten an die Schweine	w	
• Monster säuft Blut seiner Opfer	f	
• Monster ist ein Dämon aus den Niederhöllen	f	
• Stiergottaltar gefunden, Ort von Praios verflucht da Orkgötzen	w/f	
• Kein Mensch weiß wo sich das Werwesen aufhält	w (nur die Goblins)	
• Goblins wissen was über das Monster	w	
• Goblins stehen mit Monster im Bunde	f	

- (hinter vorgehaltener Hand, wenn deutliche Überreden gelungen bzw. nachdem erste Zweifel gesät wurden) Don Alsonso's Männer stecken hinter den Morden w

Weitere Personen und weitere mögliche Szenen in Goldstadt:

Borongeweihter Fra Utharius:

Erste Szene ist ein Konflikt mit Männern Alonso's am zweiten Morgen, da Utharius die aufgeknüpften Goblins abhängen will. Dabei wird er von den „Bütteln" niedergeschlagen, steht jedoch schweigend wieder auf. Erhält daraufhin die Unterstützung des Wirtes und einiger weniger Bürger woraufhin sich die Büttel zurückziehen (idealerweise greifen auch die Helden helfend auf seiner Seite ein). Utharius kann den Helden klar machen, dass die meisten der Toten nicht von den Goblins stammen. Auf die Frage warum er sich da so sicher sein, nimmt er einen Pfeil mit beinerner Pfeilspitze wie er bei den Goblins verwandt wird (falls die Gruppe nicht selbst darauf kommt, kann er es auch sagen) und einen zweiten Pfeil mit eiserner Pfeilspitze wie er bei Menschen verwandt wird. Anschließend lässt er einen der Helden mit einem Kurzbogen auf einen Schinken schießen. Dabei zeigen sich deutliche Unterschiede, die Eisenspitze verursacht viel tiefere und sauberere Wunden wohingegen mit der beinernen Pfeilspitze die Wundränder deutlich ausgefranst sind und auch die Wunde weniger tief ist. Aufgrund seines Wissens und seines Status als Geweihter und somit Respektsperson ist er eine mögliche Unterstützung gegen Alonso. Es kann aber den Helden nur dadurch gelingen den schweigsamen Priester zu einer offenen Anklage zu bewegen, wenn die Beweise gegen Alonso stichhaltig sind bzw. es um Leben und Tod geht.

Bordell: Wilde Rose:

Bordellleiterin Algunde mit Rausschmeißer Bolger (Hüne mit Schlagring oder Knüppeln), 3 Mädchen (Azilia) 1 Junge; Küchengoblin Jaak wurde fast zu Tode geprügelt von Don Alonso, Jaak aber sehr beliebt bei allen Mitarbeitern, Mögliche Unterstützung gegen Alonso. Kontakt kann durch einen Besuch, Jaak (der letzte Goblin im Ort) oder durch die Tsageweihte erfolgen.

Mögliche Szene: Rude, ein brutaler Schläger Alonso's misshandelt Azilia (blaue Flecken, Würgemale an Händen und Hals). Rude sticht Rausschmeißer Bolger nieder (schwere Verletzung mit dem Dolch aber nicht lebensgefährlich) und will sich wieder auf Azilia stürzen. Wird dann jedoch im entstehenden Tumult von Tsalieb und Algunde bedrängt und im folgenden Handgemenge von Jaak niedergestochen. Helden werden von Atjuscha, einer weiteren Dirne hinzu gerufen um zu helfen. Was tun? Jaak würde sofort aufgeknüpft falls er gefunden wird. Kann man den Leichnam Rudes verschwinden lassen? Nach der Szene werden die Mitarbeiter des Bordells die Helden nach Kräften unterstützen.

Tsageweihte Tsalieb Fromke: (offen, nett unternehmungslustig, Sommersprossen, dunkelblonde Haare, Ende Zwanzig, regenbogenfarbenes Gewand) ist eine Art Respektsperson. Ihr Segen ist gewünscht. Sie hilft den Goldsucher und spendet Segen, Teilweise verbittert ob der extrem rauen Sitten von Don Alonso und Balgasch. Hilft z.B. den Huren, mögliche Unterstützung. Schutzsuchende kann sie im Finale gegen Alonso mittels *„Aura des Regenbogens"* schützen.

Tsalieb unterhält noch geheime Kontakte zu Morka und ihrer Goblinsippe, so dass sie recht leicht als Fürsprecherin für die Goblins gewonnen werden kann.

Arzt: Thurnbold Müller (HK-Wunden 12, HK-Krankheit 11, Anatomie 9, will aber weg, da auch er erkannt hat, dass ein Großteil der Morde nicht auf Goblins sondern auf Menschen zurückzuführen sind), möglicher Unterstützer gegen Don Alonso.

Alrigo aus Taladur:

Mittvierziger, jovialer, sympatischer Mann. Ewiger Junggeselle. Nicht sehr helle (KL9), aber fleißig und trinkfreudig (ist Trinkspielen nicht abgeneigt, KO15, KK13, Zechen 12). Stammgast bei Alrik. Glaubt dass die Goblins hinter allem Übel stecken und da die Goldstätter nicht gemeinsam gegen sie vorgehen, seien sie nun von den Göttern mit der Anwesenheit eines Dämons aus den Niederhöllen verflucht. Alrigo kann berichten, dass die Goblins schon längst vertrieben worden wären, wenn ihnen nicht dieses Monster beistehen würde, das schon drei von Alonso's Männern auf dem Gewissen hätte. Der Einzige der nach seiner Meinung für Recht und Ordnung sorgt und die Situation ändern könne sei der Don. Als Beweis führt er an, dass Zwei der Ermordeten Don Alonso's Ratschläge ihren Claim an ihn zu verkaufen, da es zu gefährlich für einzelne dort im Goblinland sei, in den Wind geschlagen hatten und sie anschließend die Strafe der Götter ereilt hätte.

Ernilfo:

(aber)gläubiger Opportunist, betet im Tsa-Tempel, glaubt nicht, dass es sich bei allen Morden um das Monster oder Goblins handelt, ist jedoch zu feige/vorsichtig um sich gegen Alonso aus der Deckung zu wagen. Mögliche Begegnung bei Alrik oder im Tsa-Tempel

Kapitel III: In der Wildnis

Spurensuche:

Die folgenden Kapitel sind Modular aufgebaut, da es schwer abzuschätzen ist, in welcher Reihenfolge die Helden sich auf die Spur des Lehrmeisters und Atuuls begeben. So können sich Wildnisszenen und Stadtszenen abwechseln. Zunächst werden sich die Helden wahrscheinlich sofort zur Hütte des Lehrmeisters begeben, die natürlich für den Schüler leicht zu finden sein sollte. Die dortigen Spuren sollen die Gruppe verunsichern und dazu bringen, mit den Goblins in Kontakt treten zu wollen bzw. sich direkt auf die Suche nach dem Schuldigen zu begeben. Dass Letzteres ein nahezu aussichtsloses Unterfangen ist, sollten Sie den Helden mit einigen der Szenen „Begegnungen im Gebirge" klar machen. Die Goblins sind so ohne weiteres nicht von den guten Absichten der Helden zu überzeugen, vorher müssen die Helden über die Szene „Überfall auf die Goblins" oder durch den Küchengoblin Jaak überhaupt bei Morka Gehör finden. Auch sollten die Szene "Die tote Goldgräberin" schon früh Zweifel an der Schuld der Goblins aufkommen lassen.

Szenen in der Wildnis

Die Hütte des Lehrmeisters

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erreicht die Hütte deines Lehrmeisters. Du kannst dich noch genau daran erinnern, wie du hier zum ersten Mal den gewundenen Pfad am Bachlauf entlang gewandert bist. Rechts von dir plätschert fröhlich der Gebirgsbach und dort, unter der großen Kiefer wo sich der Bach ein wenig angestaut hat, hast du früher so manchen Sommertag fröhlich im kleinen Teich geplanscht. Voller Unruhe eilst du die letzten Meter zur Lichtung hinauf und bleibst wie erstarrt stehen. Was du siehst willst du nicht wahrhaben, obwohl du es schon die ganze Zeit über geahnt hast. Dort, inmitten der Lichtung liegt dein Lehrmeister. Der süßliche Geruch des Todes umweht ihn. Aber was, was hatte ihn nur so zurichten können? Zerfetzt ist sein ganzer Körper wie von den Spuren eines wilden Tieres. Das Herz

wurde ihm rausgerissen. Du wendest dich ab und must würgen bis du nur noch bittere Galle schmeckst.

Eine Untersuchung der schon ca. 1 Woche alten Leiche zeigt zahlreiche Biss- und Kratzwunden. Besonders an der rechten Seite erkennt ihr vier lange Krallenspuren.

HK-Wunden TaP*+1: Die Biss- und Kratzspuren passen zu einem Raubtier. +4: Bei dem Raubtier könnte es sich um einen Löwen handeln. +8: Nein, es sieht zwar zunächst wie ein Berglöwe aus, aber es passt nicht genau. Die Bißspuren sind nicht tief genug und die Anordnung der Wunden deutet auf einen planmäßigeres Vorgehen als das eines Tieres hin.

Fährtensuche TaP*+1: Aufgrund des zwischenzeitlichen Regens sind zwar kaum noch Spuren zu erkennen, aber du erkennst noch die Spuren eines Kampfes und Spuren aus dem Wald. +5: Weiter im Wald erkennst du weitere Spuren, abgebrochene Äste, beschädigte Rinde… dein Lehrmeister wurde verfolgt und hat sich zur Lichtung geschleppt. +8: Du erkennst einen sehr seltsamen, dir unbekannten Fußabdruck, eine Mischung zwischen Fuß und Tatze.

Odem Arcanum/Sicht auf Madas Welt: LkP/ZfP* +3: Du erkennst eine arkane Residualstrahlung. ZfP* +6: Die magische Präsenz auf der Lichtung war stark und neben der dir vertrauten Präsenz deines Meister gab es noch ein dir unbekannte magische Präsenz. ZfP+9: Die magische Reststrahlung des Ortes ist „verfremdet, verunreinigt“ (wie z.B. durch Blutmagie oder dämonisches/namenloses Wirken).

In der Hütte könnt ihr nach Suchen die typischen Einrichtungsgegenstände eures Lehrmeisters finden (bei einem Geoden also diverse Heilkräuter und Nutzkräuter, vielleicht einen oder zwei Tränke sowie ggf. ein selbstgeschriebenes magisches Werk aus dem sich eine Thesis ableiten lässt).

Darüber hinaus findet ihr das Tagebuch des Lehrmeisters:

10. Phex

Ein Wesen ist in unsere Bergwelt gekommen. Zunächst habe ich nur einen unmenschlichen Schrei gehört, der sich nachts an den Klippen der Berge widerbrach. Ein Schrei voller Wut und Kraft. Ausserden spüre ich eine Veränderung im natürlichen Gleichgewicht. Blutmagie? Ich werde die Augen aufhalten müssen.

12. Praios

Diese Kreatur ist anders. Ich habe sie nur von weitem gesehen. Sie ist eine Mischung aus Mensch und Löwen und sie scheint das Gebiet oberhalb des Goblinlagers für sich ausgesucht zu haben. Die Goblins scheinen auf seinem Speiseplan zu stehen.

Im Tal soll es vor einigen Monaten einen Goldfund gegeben haben. Menschen lassen sich vereinzelt dort nieder. Ich hoffe Sie stören mich nicht bei meinen Forschungen.

28. Tsa:

Meine Recherche bringt mich nicht wirklich weiter. Was ist es? Stammt es von Sumu’s Leib oder aus anderen Sphären? In Frage käme eine Transformation Asfaloth‘s? Eine Aberration der Natur Widharcals? Ein Zant aus der Domäne Belhalhars? Ein verfluchtes Werwesen oder ist es ein Besessener?

18. Ingerimm:

Das Gebiet der Bestie scheint gewaltig. Überall hört man sehr vereinzelt von Sichtungen des Wesens. Auch die Goldsucher scheinen es schon gesehen zu haben. Sie sind wie eine Plage und werden immer zahlreicher. Sie kamen zu mir um mich um Rat zu fragen, der Wirt Alrik und eine Tsa-Geweihte, da es wohl auch einen der Menschen gejagt und getötet hatte. Ich habe sie fortgeschickt, da ich mein Unwissen nicht vor ihnen zeigen wollte.

3. Efferd:

Ich habe versucht mich auf seine Fährte zu setzen, aber es kann seine Spuren fast meisterlich verbergen.

Im Tal sind neue Goldsucher aufgetaucht. Es scheint Konflikte gegeben zu haben.

9. Hesinde:

Definitiv Blutmagie! Ich konnte diesmal einen der „Ritualplätze“ genau analysieren. Einem mächtigen Berglöwen ist das Herz herausgerissen worden und das Fell abgezogen worden. Um was um Sumu's Willen handelt es sich hierbei? Ich muss das Wesen stoppen, aber wie? Wodurch ist es verwundbar?

Zwischen den Goblins und den Goldsuchern scheint ein Konflikt auszubrechen. Bei meinem letzten Besuch im Tal haben die Goldsucher zwei Goblins aufgeknüpft.

11. Ingerimm:

Im Ort gab es ein Progrom gegen die Goblins und es scheint eine Art Krieg zwischen Menschen und Goblins auszubrechen.

25. Rahja:

Die Goblins wissen mehr. Es scheint, als ob sie dem Wesen sogar Opfer darbringen. Dieses Wesen scheint auch die meisten Menschen davon abzuhalten weiter im Gebiet der Goblins zu schürfen. Der alten Morka traue ich sogar einen solchen Plan zu, sich durch dieses Wesen vor den Menschen zu schützen. Haben die Goblins es gar gerufen? Ich werde ihren Stamm besuchen und mich von dort weiter auf die Suche begeben.

Die tote Goldgräberin

Die Helden werden durch leichten Verwesungsgeruch an den Ort des Geschehens gelockt. An einem Baum gebunden finden sie eine tote Goldgräberin von Pfeilen gespickt (man soll denken durch Goblins, in Wirklichkeit zeigt eine genaue Untersuchung des Kampfplatzes Stiefel- und Pferdespuren, dass sie von Menschen ermordet wurde, auch haben die Pfeile Eisenspitzen und nicht die typischen Steinspitzen der Goblins, dieses Detail fällt den Helden jedoch nur bei gezielter Nachfrage auf bzw. wenn der Borongeweihte sie darauf aufmerksam gemacht hat).

Weitere optionale Szenen

Wichtig ist an diesem Abschnitt, dass die Helden erkennen, dass das Gebirge lebensfeindlich und zerklüftet ist und ohne Führer die Suche nach Atuul der Suche nach der Nadel im Heuhaufen ähnelt. Je nach Belieben können sie die Helden mit einem Kälteeinbruch, Steinschlägen oder ähnlichen Unfreundlichkeiten überraschen (s. die Szenen unten)

Das Nachtlager

Ihr schlagt euer Lager in einem engen Seitental neben einem kleinen Bergbach auf (Wildnislebenprobe +7, ansonsten denkt man, dies sei ein guter Lagerplatz). Nachts erkennt die 1.

Wache Blitze und Donnern weiter oberhalb im Gebirge, selbst bekommt ihr aber nur ein klein wenig Regen ab (Wildnisleben +5, bei gelingen möchte man das Lager verlegen). Innerhalb von wenigen Minuten steigt das Wasser und reißt das Lager mit sich (Proben auf Körperbeherschung, Orientierung ansonsten gehen Teile der Ausrüstung verloren, Gefahr auf Dumpfschädel).

Nach einigen Tagen im Gebirge, wenn Sie glauben die Helden kommen nicht ohne Hilfe auf die Spur Atuuls:

Das seltsame Löwenrudel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Weg führt euch bergan. Ihr habt den Wald aus Lärchen und Zirbelkiefern hinter euch gelassen und erklimmt eine grasbedeckte Alm. Über euch zieht ein Adler majestätisch seine Kreise. Vor euch glitzern die schneebedeckten Gipfel der Berge im Licht der untergehenden Sonne. Linker Hand durchschneidet eine tiefe Klamm die Alm. Am Rande der Klamm klammern sich Latschen und Firunföhren in den Fels. Am jenseitigen Rande des Tales seht ihr in einiger Entfernung eine kleine Herde Gämsen. Plötzlich kommt Bewegung in die Tieren. Panisch stieben sie auseinander, aber nicht alle schaffen es. Ein Berglöwe den ihr vorher nicht bemerkt hatten stürzt sich auf eines der Tiere und reißt es. Ein zweites Tier fällt unter dem Speer eines Humanoiden! Ihr könnt das Wesen nicht genau erkennen und glaubt euren Augen nicht zu trauen, aber es handelt sich um einen humanoiden Zweibeiner. Kein Mensch, die Proportionen des Kopfes stimmen nicht, aber auch kein Löwe. Nachdem das Wesen dem Tier wohl den Gnadenstoß gegeben hat, scheint es als ob sich der Hominide ohne ein Zeichen der Furcht von der Gämse zurückzieht und das zweite Tier den Löwen überlässt. Schließlich seht ihr zahlreiche junge Löwen die sich an der erlegten Beute versuchen ihr Mägen zu füllen gefolgt von einem sehr prächtigen Löwen.

Wenn die Helden die Szene weiter beobachten sehen sie, wie in der Reihenfolge des Rudels zunächst Ashantir, dann das Weibchen und schließlich die Jungen sich über die Beute hermachen. Atuul selbst nimmt außerhalb seiner Besessenheit kein Fleisch zu sich und überlässt „seinem“ Rudel die Jagdbeute.

In dieser Szene können die Helden erkennen, dass sich Atuul als Teil seines Berglöwenrudels integriert hat. Zwar tötet er manchmal einen Berglöwen eines anderen Rudels um von seinem Blutgeist besitzt zu ergreifen, jedoch versucht er dies meist zu vermeiden und hat sich durch seinen Blutgeist, seinen Geruch und seine übernatürliche Begabung in Tiergedanken in das Rudel Ashantir’s eingegliedert. Die seltsamen Proportionen rühren daher, dass sein Kopf vom Kopf und Maul eines Löwenfellumhangs bedeckt sind. Eine Verfolgung ist aufgrund der hereinbrechenden Nacht fast unmöglich. Verlangen Sie dafür eine Vielzahl an Klettern-, Orientierungs- und Körperbeherschungsproben bei deren Misslingen einige Schürfwunden auftreten. Wenn Sie am Zielort eintreffen, wird das Rudel sie angreifen, sich bei starker Gegenwehr aber in sein höher gelegenes Revier zurückziehen, wobei es den Helden nicht gelingen sollte den Spuren zu folgen (zumal dafür auch sehr gute Kletterkenntnisse erforderlich sind).

Die Klamm

Falls sich die Helden am nächsten Morgen die Spuren ansehen wollen, so müssen Sie dazu eine etwas 40 Schritt tiefe und ca. 5-10 Schritt breite Klamm überwinden. Möglichkeiten hierzu sind das Durchklettern durch die Klamm (20-30 angesammelte TaP* in Klettern), das Bauen einer Brücke (Holzbearbeitung, Mechanik) nachdem einer die Klamm überquert hat oder sogar nur das

entlanghangeln an gespannten Seilen (Körperbeherschung, Akrobatik, erleichtert um Balance, erschwert um Höhenangst). Je 1 m Fall erhält ein Held 1W6-2 TP Sturzschaden, so dass sich die Helden auf jeden Fall anseilen sollten.

Am Ort der Jagd finden die Helden sofort die Kadaver der toten Gämsen über deren Überreste sich einige Aaskrähen hergemacht haben. Zunächst gelingt es den Helden problemlos den Spuren der Löwenmeute zu folgen, jedoch verlieren sich die Spuren bald auf dem Geröll. Verlangen sie schwerer werdende Proben auf Fährtensuche bis +10 (ein Held) und Klettern bis +5 (jeder Held, bei Misslingen 2W6 TP Sturzschaden). Sollten die Fährtensuche gelingen gönnen Sie den Helden einen Blick auf Atuul am Ende eines Geröllfeldes, wie er die Helden mustert. Um das Geröllfeld zu überqueren sind je zwei Kletternproben +5 fällig, bei deren Misslingen der Charakter und der Hang und evtl. einige Gefährten ins Rutschen gerät. Nur durch eine gelungene Körperbeherschungsprobe +3 (BE beachten) ist Schlimmeres zu verhindern und nur durch gemeinsame Aktionen können die so abgerutschten Charaktere wieder geborgen werden, wobei die Gefahr des Gebirges durch Schürfwunden, verlorene Gegenstände oder halb verschüttete Charaktere hier deutlich gezeigt werden soll. An eine weitere Verfolgung Atuuls ist unter diesen Umständen natürlich nicht mehr zu denken.

Die Kontaktaufnahme:

Nach einiger Zeit und wenn sich unter den Helden der Verdacht regt, dass vielleicht doch nicht die Goblins die Mörder in Goldstadt sind und sie zumindest den Verdacht haben, dass die Goblins am Meisten über Atuul wissen, stoßen sie auf folgende Szene:

Der Überfall auf die Goblins

4 Wachen Alonsos haben 2 Goblins gefangen (zwei weitere, jedoch tote Goblins, 1 Kind 1 Frau, liegen nahebei) und machen Bogenschießübungen mit Kurzbogen und Eisenpfeilen (zum Auslosen des „Schatzes“) auf den gefesselten Goblin. Dabei wird als die Helden sich dem Schauplatz nähern der gefesselte Goblin, der schon aus zahlreichen Wunden blutet, erneut in der Nähe des Herzens getroffen, raues Lachen, Gewinner stünde damit fest aber die Kollegen wollen Revanche mit dem letzten Goblin **Gruumsh** (Beschreibung s. Dramatis Personae)**.** An dieser Stelle sollten die Helden einschreiten und die Goblins retten. Höflichkeit führt nicht zum Ziel lediglich eine magische Machtdemonstration oder Waffengewalt halten die Desperados zurück, sie versuchen zu fliehen oder sich zu ergeben sobald sie mehr als die Hälfte ihrer LE eingebüßt haben:

4 erfahrene Menschen			
AT: 14 (15PW)	PA: 14	INI: 9+W6	W+4 (2xSchwert + Schild 2x Schwert und Linkhand)
FK: 16 ,Wurfmesser (w+1, 1 A)		LE: 32	RS: 3 (Lederrüstung)
Aufmerksamkeit, Schildkämpfer: Wuchtschlag + Schildkampf I: Parierwaffenkämpfer: Parierwaffe I, Meisterparade (PA Ansage, dafür nächste AT erleichter), Ausfall			

Gruumsh ist den Helden zutiefst dankbar. Der 2. Goblin Shulik wird sterben (LE -3), sollten die Helden ihm nicht mit einem Heiltrank, einer mag. Rettung (Achtung pAsP) oder göttlichen Beistand heilen. So oder so ist Gruumsh (Werte wie erfahrener Goblin s.o.) nun bereit die Helden zu Goblinlager zu führen und sich dort für Sie zu verbürgen. Sollten die Helden wider erwarten nicht einschreiten (Erinnern Sie ggf. Charaktere mit den Merkmalen Prinzipientreue bei Rittern/Kriegern und einigen anderen rechtschaffenen Helden an ihren Hintergrund!), so lassen Sie Fra Utharius durch Zufall auf

die Szene stoßen und den Goblins beistehen (was nun endlich die Helden auf den Plan rufen sollte). Eine finale Alternative, sollte auch dies die Helden nicht zum Eingreifen bewegen können, lassen Sie die Helden über den Küchengoblin Jaak Kontakt zur Goblinsippe aufnehmen.

Das Goblinlager ist zwar auffindbar jedoch feinselig den Helden gegenüber bis das Gegenteil gezeigt wurde. Sollten die Helden noch nicht das Wohlwollen der Goblins gewonnen haben, werden sie am Eingang des Lagers wieder abgewiesen bis sie ihren Wert gezeigt haben, wobei sie die folgende Szene dann anpassen müssen.

Das Goblinlager

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kämpft euch auf einen schmalen, recht steil nach oben führenden Pfad durch den Bergwald nach Oben. Je weiter ihr vorankommt, desto besser erkennt ihr, dass der Pfad schon von vielen Füßen begangen wurde. Buchen, Eichen und riesige Findlinge aber auch einige Brombeersträucher und Unterholz zwingen euch jedoch dazu in einer Vielzahl von Kurven und Kehren dem Weg zu folgen. Aber schließlich erreicht ihr die Kuppe. Vor euch erstreckt sich eine Holzpalisade mit einem großen Tor in der Mitte, links und rechts endet die Palisade an den Felsen des Gebirges, die Palisade scheint den Weg in ein enges Tal zu versperren. Davor drängeln sich mehrere Goblins. Euer kommen ist nicht unbemerkt geblieben. Der tiefe Klang eines Horns erschallt und wird dumpf von den umliegenden Felsen zurückgeworfen. Hektische Betriebsamkeit herrscht plötzlich, Kinder und Schweine werden hinter die Palisade getrieben und einige Goblinmänner mit Speeren, Bögen und Beilen bewaffnet drängen sich um das Tor. Eine alte Goblinfrau mit schütterem grauen Fell und einer Unzahl Talismane sowie einer Knochenkeule tritt euch, gestützt auf eine jüngere Goblinfrau, entgegen. Sie bleibt jedoch ein gutes Dutzend Schritt vor euch stehen. Zu ihrer Linken nehmen drei Goblins, auf mächtigen Steinböcken und bewaffnet mit kurzen Lanzen Aufstellung und mustern euch feindselig. In kehligem Garethi ruft sie euch zu: „Felllose (Erdwühler falls Zwerge anwesend sind), was wollen im Sulaak des Ashai-Stammes und was wollen mit Gruumsh?“

Morka (Beschreibung s. Dramatis Personae) die Schamanin ist zunächst mißtrauisch, wird sich aber durch besonnene Verhandlung und die Hilfe Gruumshs dazu bringen lassen, die Helden innerhalb der Palisade willkommen zu heißen und sich ihr Begehr anzuhören.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr durch die Holzpalisade schreitet, erkennt ihr vor euch das Lager/Dorf der Goblins. Vor euch erstreckt sich ein enges Tal, das zum Ende hin unter einem großen Überhang endet, so zu sagen einer gewaltigen Höhle. Davor erkennt ihr mehrere Pferche mit Schweinen, Kinder die nackt zwischen den Schweinen und Hühner und Ziegen spielen. Dazwischen, fast ohne jede Ordnung sind Zelte und Hütten der Goblins aufgestellt. Goblinfrauen säugen Babys, in einer der offenen Hütten erkennt ihr, dass sich zwei Goblins wohl gerade am paaren sind. Abfälle werden zu den Schweinen geworfen, die hier scheinbar allgegenwärtig sind. Die alte Schamanin führt euch zu dem großen Überhang, wo ein großes Prunkzelt mittelreichischer Machart, vollkommen verdreckt und mehrfach geflickt an einem Platz steht. Auf diesem Platz stehen zwei drei Schritt große Statuen aus Holz geschnitzt. Eine zeigt eine schwangere Goblinfrau mit Wildschweinhauern (Mailam Rekdai) im Gesicht, die zweite Statue zeigt einen Goblinkrieger mit dem Kopf eines Steinbocks (Orvai Kurim). Morka bedeutet euch vor dem großen Zelt Platz zu nehmen.

Die Helden haben nun Gelegenheit Morka von ihrer Suche nach Atuul zu berichten. Morka und ihr Stamm wissen tatsächlich wo sich das Lager Atuuls und sein Jagdrevier befinden, was sie auch zugibt. Jedoch ist sie nicht bereit, den Helden ohne Gegenleistung zu helfen, zumal Atuul derzeit fast noch der letzte Schutz für ihre schon etwas dezimierte Sippe ist (da einzig die Furcht vor dem „Monster“ Atuul die Menschen davon abhält noch weiter in das Gebiet der Goblins vorzudringen und diese zu vertreiben). Außerdem weiß sie nicht, ob sie den Helden vertrauen kann. Morka bietet den Helden einen heiligen Handel an. Sollte es den Helden gelingen den Fortbestand der Sippe in ihrem Suulak zu gewährleisten, wird sich die Sippe dazu bereiterklären den Helden bei der Suche nach Atuul beizustehen. Den Helden sollte an dieser Stelle hoffentlich klar sein, dass die Goblins die beste Chance sind an Atuul heranzukommen. Schlagen sie ein, so wird Morka den Handel durch ein Ritual besiegeln:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Morka fordert den ehemaligen Schüler auf, sich in die Mitte des großen Platzes zu stellen. Euch andere scheucht sie mit einem „Weg weg!“ zur Seite. Dann beginnt sie unter Gesang und Gemurmel mit einem gelben Pulver aus einer ihrer unzähligen Taschen einen Kreis um „*Name des Helden“ *zu ziehen. Mit einer roten und einer schwarzen Paste malt sie unter ständigem Gemurmel und dem Rasseln ihrer Knochenkeule zunächst auf „*Name des Helden“ *anschließend auch auf ihrem Gesicht seltsame Muster, die, desto verworrenen und verwirrender werden je länger man sie betrachtet. Plötzlich hält sie in direkt vor* Name des Helden *inne. Sie berührt ihn vorsichtig mit ihrer Knochenkeule über dem Herzen und deklamiert laut und deutlich in Goblinisch einige Sätze (Gruumsh kann ggf. übersetzen):*

„Mailam Rekdai, Große Mutter Sau. Unter deinem Schutz soll kein Falsch gesprochen werden und böse Absichten sollen offenbar werden. Hilf mir Mutter Sau, zum überlegen deiner Kinder und erfülle mich mit deiner Kraft“.

Unter dem Zauber bzw. Wunder kann nicht gelogen werden und alle Vertragsparteien fühlen sich dem Vertrag nach bestem Wissen und Gewissen verpflichtet. Zum Abschluß des Vertrages erklärt Morka, dass das was gesprochen wurde wahr ist. An den Schüler gewandt sagt sie jedoch. „Du trägst etwas Dunkles in dir. Schau, dass es nicht von dir Besitz ergreift“.

Lageberatung:

Machen Sie den Helden durch Jatuun oder Morka klar, dass ein Frontalangriff zum Scheitern verurteil ist. Auch ist Morka nicht davon zu überzeugen, dass ihre Goblins so zu sagen als 5. Kavallerie oder noch schlimmer als Kanonenfutter gegen Alonso’s Truppen antreten werden. Goblins sind klein, schwächer als Menschen und feige. Außerdem ist ein offener Konflikt nicht ihre Natur. Versuchen Sie in den vorgegangen und anschließend Szenen den Helden zu zeigen, dass Don Alonso’s Unterstützung in Goldstadt sehr gering ist. Nur ein relativ harter Kern aus seinen ehemaligen Söldnern steht voll hinter ihm. Ansonsten sind viele Opportunisten und Mitläufer in seinem Gefolge und auch in Goldstadt versammelt. Auch sollten die Helden darauf hinarbeiten, die Unterstützung der beiden Geweihten zu erringen. Mit ihrem Segen sollte die Stimmung recht schnell kippen. Beispielsweise kann Algorns mögliche Hinrichtung als Aufhänger für ein Finale in Goldstadt genutzt werden. Mit den anderen Goldsuchern unter dem Segen der Götter lässt sich anschließend wahrscheinlich ein Kompromiss finden. Auch sollten sich schon einige Anhaltspunkte gegeben haben, durch die sich die Position des Don’s diskreditieren lässt.

Jatuun der Kriegshäuptling kann die Helden mit einer groben Karte unterstützen auf der Goldstadt, das Lager der Goblins, Valfurt sowie die Goldmine und der Valquir mit den diversen Goldschürfern abgebildet sind. Die bisherige Taktik der Goblins war, ihr Lager stärker zu bewachen nachdem Balgash einmal versucht hatte es mit einigen Söldnern zu stürmen sowie der Versuch mit Jagdtrupps die Menschen zu vertreiben. Der größte und erfolgreichste Angriff war jedoch der Überfall auf den Nachschub aus Valfurt wobei jedoch der zweite Versuch von den Helden vereitelt wurde.

Intermezzo: „Der Traum“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Schüler:

Du siehst deinen Lehrmeister. Es ist Nacht. Gegen das Madamal erkennst du die Berge deiner Heimat und die tiefen dunklen Wälder an den Bergflanken. Im vollen Schein der Mada sucht dein Lehrmeister nach Heilpflanzen und Giftpflanzen, wie er es früher unzählige Male schon mit dir getan hatte. Er wendet sich zu dir um. Voller Schrecken erkennst du, dass sein Gesicht von schwärenden Wunden verunstaltet ist, in seiner rechten Seite vier tiefe Wunden aus denen zähes, kaltes Blut tropft. Traurig schaut er dich mit einem gequälten Blick an. Plötzlich hebt er zu sprechen an: „Mein Schüler. War ich dir so wenig Wert, dass du meinen Tod weder sühnen noch aufklären wirst? Eile dich, denn mir ist der Weg durch Uthar’s Pforte versperrt.“

Dieser Traum soll den ehemaligen Schüler wieder auf den Grund seines Hierseins hinweisen, bevor er sich zu weit in andere Handlungsstränge verstrickt und nochmal seine Entschlossenheit stärken den Mord an seinem Lehrmeister aufzuklären.

Goldmine:

Hier ist unter Anleitung Balgasch’s ein veritabler Stollen in den Berg getrieben worden. Balgasch hat noch zwei Verwandte aus dem Eisenwald mitgebracht, die ihm als Steiger und Prospektoren dienen. Im Lager arbeiten einige „Freie Goldgräber“ als Gräber, Holzfäller zum Abstützen der Mine, Schachtfeger etc sowie einige Wachen. Die „Freien“ müssen dabei einen Großteil ihres Ertrages abgeben und mit den Helfern (Wachen, Holzfällern, Köchen…) teilen, wobei jedoch immer ein Drittel bei Balgasch und Alonso verbleibt. Diebstahl von Gold wird drakonisch bestraft. Auch eine Kündigung des Vertrages wird nicht wohlwollend registriert sondern mit einer hohen Strafzahlung belegt, so dass sich viele der „Freien“ mittlerweile wie Sklaven fühlen. Eine versuchte Flucht ohne die fällige Strafzahlung wird mit Pranger und Peitschenhieben oder im Wiederholungsfall mit dem Strick und Konfiszierung des Eigentums geahndet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um den Eingang der Mine sind mehrere Hütten und Zelte verschiedener Größe angebracht. Einige Frauen kümmern sich um Wäsche und das Kochen. Hämmern, Sägen durchdringt den sonst so stillen Bergwald. An einem Galgen baumelt ein Mann. Vögel haben sich schon an Teilen seines Gesichtes gütlich getan. Ein Schmelzofen zischt an einer Seite der Rodung und stößt regelmäßig schwarzen stinkenden Qualm aus. Auch eine kleine Schmiede scheint in Betrieb zu sein. In der Mitte der Lichtung steht ein Pranger.

An der Goldmine arbeiten immer etwa 20 Menschen sowie ca. 5-8 Wachen. Wöchentlich wird ein schwerbewachter Zug des Edelmetalls nach Goldstadt gebracht, der auf dem Rückweg wiederum die Mine mit Nahrung und Ausrüstungsgegenständen versorgt.

Fremde werden an der Mine sehr misstrauisch empfangen. Sollten sie keinen triftigen Grund für ihre Anwesenheit haben (Verdingen als Arbeiter oder gar Wachen), so werden sie nicht weiter vorgelassen.

Durch einen überzeugenden Auftritt können sich die Helden hierbei zutritt als Wachen oder Arbeiter verschaffen. Machen Sie es den Helden aber nicht zu leicht da Balgasch durchaus misstrauisch ist. In der Mine kann diese natürlich sabotiert werden (Balken entfernen, Erddschinn, Feuer etc. wobei Wachen ggf. ausgetrickst oder ausgeschaltet werden müssen). Die Arbeiter zum Aufstand bewegt werden oder aber die Versorgungszüge überfallen werden. Der Verlust der Mine wird Alonso zum Handeln zwingen. Er wird versuchen die Mine wieder einzunehmen/aufzubauen, Zwangsmaßnahmen gegen die Goldstädter einleiten oder versuchen eine mögliche Opposition brutal zu unterdrücken, was die Helden dann wiederum für sich ausnutzen können.

Kapitel IV: Showdown in Goldstadt

Ziel der Helden sollte es sein möglichst viele Unterstützer für ihre Sache in Goldstadt zu finden. Hinweise dazu finden sie im Kapitel II unter der Beschreibung der jeweiligen Goldstädter. Die Möglichkeit einer friedlichen Koexistenz ist nicht gegeben, solange die meisten Goldstädter glauben die Goblins seinen für die Überfälle verantwortlich. Außerdem wird Alonso dies zu verhindern trachten, da er dadurch zu Recht seine Position als Beschützer gefährdet sieht. Dazu muss es den Helden gelingen die Goldstädter davon zu überzeugen, dass Alonsos Männer und nicht die Goblins den Tod etlicher Unschuldiger zu verantworten haben. Wenn ihnen dies bei einigen Respektspersonen (mindestens drei Multiplikatoren wie z.B. Alrik, Tsalieb, Fra Utharius…) gelingt, so beginnt die Unterstützung für den Don merklich zu bröckeln. Alonso wird nach den ersten Zwischenfällen zunächst versuchen die Helden und ihre Helfer durch gezielte Sabotageakte einzuschüchtern (Brandanschlag auf die Hütte der Helden, wobei die Tür zur Hütte von außen verkeilt ist oder ähnliches). Sollte es den Helden gelingen Algorn zu beweisen, dass Alonso's Schläger hinter dem feigen Mord an seinem Vater und seiner Frau stecken, wird er versuchen sich zu rächen, woraufhin er gefangen genommen wird, um arg zerschunden und zusammengeschlagen aufgeknüpft zu werden. An diesem Punkt könnten die Helden mit ihren Unterstützern eine Befreiungsaktion durchführen und sich so die Unterstützung der Goldstädter sichern.

Mögliche Vorgehensweisen der Helden wären Überfälle auf den Versorgungszug zur Goldmine und eine generelle Guerillia Taktik um die Truppen von Alonso und Balgasch in Furcht und Schrecken zu versetzen. Hierauf würde Alonso mit übertriebener Härte und Gewalt antworten, was ebenfalls ein Ansatzpunkt zum Aufstand sein könnte.

Alternativ sind auch ein Einbruch, eine magische Beherrschung (Achtung, nach Ablauf der Wirkung wird Alonso wieder in Goldstadt auftauchen und versuchen den Status quo Ante wieder herzustellen), ein Mord bzw. eine Entführung von Alonso durchaus ein mögliches Finale.

Ein direkter Angriff auf Goldstadt verbietet sich aufgrund der Kräfteverteilung, ein kluger Angriff auf die Goldmine kann jedoch von Erfolg gekrönt sein. Jedoch würde ein gezielter Überfall auf das Lager bzw. Alonso's Haus in Goldstadt bzw. eine Sabotage der Goldmine Balgasch und Alonso zu einer Reaktion zwingen. Wichtig dabei ist es jedoch Verbündete gegen diese Beiden zu finden, damit sich die Herren des Goldes bald nur noch mit ihren bezahlten Schlägern den Goblins gegenübergestellt sehen.

Falls die Helden partout nicht davon zu überzeugen sind gegen andere Menschen und Zwerge vorzugehen ist eine andere, friedlichere Möglichkeit z.B. die Umsiedlung der Goblins. Dazu müssten die Helden zunächst einen geeigneten Ort finden, um dann anschließend den Exodus der Goblins gegen Menschen und wilde Tiere bzw. Unwetter zu unterstützen. Da dieses Szenario eher unwahrscheinlich ist und den Rahmen sprengen würde, sollten Sie als Spielleiter hier improvisieren.

Eine weitere Möglichkeit an Atuul ohne die direkte Hilfe der Goblins zu kommen, ist z.B. auch durch mutige, kriegerische Akte auf sich aufmerksam zu machen und so Atuul zu provozieren. Beispiele könnten die (ehrenhafte) Jagd auf Berglöwen, einen Baumdrachen oder einen Höhlenbär sein oder aber seinen Altar mit Hilfe von einem der Dorfbewohner zu finden (z.B. Alrik oder Fra Utharius nachdem Alonso vertrieben wurde und man in der Schuld der Helden steht) könnten die Gruppe auf diesen Ort hinweisen (bzw. Utharius nach einer Vision Bishdariels beschreiben).

Wenn Alonso erkennt, dass er zu unterliegen droht, wird er sich mit seinem harten Kern zu seinem Palas zurückziehen um dort seine Beute zu sichern woraufhin viele seiner Parteigänger desertieren werden. Zunächst wird er einen Wagen vorschicken und selbst das Wertvollste in seine Satteltaschen laden. Er wird mit einer Hand voll Getreuen (Werte siehe der Überfall auf die Goblins, Reiten 5-8, **kein Reiterkampf**, diese sind jedoch seine alte Söldnertruppe und erstaunlich diszipliniert) versuchen mit Brandsätzen aus Balgasch's und seiner Söldnerzeit einen Teil Goldstadts abzufackeln. Anschließend versucht er zu seinen Pferden zu gelangen und zu fliehen und dabei noch so viel Chaos wie irgend möglich anzurichten und noch einige Bewohner Goldstadts mit in den Tod zu schicken. So wird er versuchen die um den Tsatempel versammelten niederzureiten. Wird er gestellt, versucht er sich mit schmutzigen Tricks seinen Rückzug zu sichern, wird jedoch eher bis zum Tode kämpfen als sich zu ergeben. Je nach Lust können die Helden Alonso stellen, oder aber ihm gelingt die Flucht und er kann in folgenden Abenteuern als Kontrahent der Helden wieder auftauchen.

Ein möglicher Racheakt von Alonso oder Balgasch an der Bevölkerung kann mit Hilfe der Helden, aber auch unter Zuhilfenahme der beiden Geweihten Tsalieb und Utharius verhindert werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Mitläufer scheinen zu wanken. Sie haben die Waffen sinken lassen und werden gerade von den Goldstädtern entwaffnet. Hinter euch sind die Goldstädter, Alrik, Vasco, Utharius und Algorn, sowie einige Begleiter zum Äußersten Entschlossen. Alonso und ein gutes Halbdutzend seiner Söldner haben sich ca. 30 Schritt vor euch aufgebaut. Alonso beritten auf einem almadaner Apfelschimmel, seine Getreuen teils beritten, teils werden weitere Pferde am Zügel mitgeführt. Die Meisten tragen Fackeln oder brennende Öllampen/flaschen in der Hand.

„Ihr wollt mir meine Stadt entreißen! ***Ich*** *habe hier alles aufgebaut und Ordnung geschaffen. Vor mir war Goldstadt nichts und nach mir soll es wieder im Nichts verschwinden!"*

Mit diesen Worten schleudert Alonso eine brennende Pechfackel auf seinen Palas. Seine Mitstreiter nehmen dies als Signal um nun ebenfalls ihre Fackeln und Ölflaschen zu werfen. Um euch herum lecken die ersten Flammen in den Himmel. Häuser beginnen brennen, Menschen rennen panikartig

wild durcheinander. Eure Phalanx bröckelt als einige der Goldstädter beginnen ihre Waffen gegen Wassereimer einzutauschen.

Alonso's Mannen versuchen nun nach Süden durchzubrechen (im Westen ist der Fluss, von Osten kommen die Helden). Dabei haben sich im Süden einige Frauen und die ganz wenigen Kinder um den Tsatempel und Tsalieb versammelt. Alonso zögert nicht die Unglücklichen niederzureiten. Als er den Befehl dazu gibt, verstellt ihnen Tsalieb den Weg.

„Es ist genug! Herrin Tsa, gewähre im Lichte des Regenbogens Friede und Schutz"

Daraufhin erstrahlt um Tsalieb und die Flüchtlinge eine Aura die in allen Farben des Regenbogens schimmert. Eine Welle der Harmonie scheint sich mit ihr Auszubreiten. Die ersten Gefolgsleute Alonso's lassen bereits die Waffen sinken und steigen von ihren Pferden. Auf ein gebrülltes „Zurück, Rückzug" wenden die übrigen jedoch geordnet ihre Pferde und preschen auf euch zu.

Der Finale Kampf mit Alonso sollte nun je nach Lust und Interesse der Gruppe ausgespielt werden. Alonso und seine Männer versuchen durch die Reihen der Helden und Verbündeten durchzubrechen, wobei jetzt endlich die Disziplin der Gruppe verloren geht. Jeder versucht nur noch seine Haut zu retten. Je nach Geschick und Hartnäckigkeit der Helden entkommt Alonso und mehr oder weniger seiner Söldner. Gruumsh und evtl. weitere anwesende Goblins sollten besonders beim Kampf gegen die Flammen die Goldstädter nach vermögen unterstützen, so dass bald die allgemeine Stimmung gegen die Goblins weichen wird. Wenn Sie mögen, können Sie auch Fra Utharius eine besondere Szene mit Tsalieb gönnen, in welcher die beiden ungleichen Geweihten die Bewohner gemeinsam schützen.

Eine Alternative wäre ein Putsch in Goldstadt nachdem die Goldmine gefallen ist und sich Alonso zur Goldmine aufgemacht hat. Eine Handvoll seiner Schergen die zurückgeblieben sind wird die Stadt nicht halten und Großteils desertieren. Bei Alonso's Rückkehr müssten die Helden in der Stadt dann soweit die Bewohner überzeugt haben, dass Alonso hinter den Morden steckt. Alonso's Taktik wäre dann ein finaler Angriff bei Nacht um „sein" Goldstadt niemand anderem zu überlassen. Die finale Szene könnte dann mit wenigen Anpassungen übernommen werden.

Ein Mord an Alonso würde zwar die unmittelbare Bedrohung für die Goblins verringern, jedoch wären die Helden dann in einer moralisch bedenklichen Lage und hätten es deutlich schwieriger die Goldstädter zu überzeugen.

Nachdem Alonso Cavazaro und Balgasch besiegt sind, erklären sich die Menschen unter Führung Alriks und der beiden Geweihten dazu bereit das Gebiet der Goblins zu respektieren. Alrik und Tsalieb erklären sich bereit zu den Goblins aufzubrechen und Friedensverhandlungen zu führen.

Die Belohnung durch die Goblins

Den Helden wird anschließend Gruumsh zur Seite gestellt in das Revier Atuuls vorzudringen.

Sollten sich die Helden als Goldschürfer versuchen wollen, nur zu. Jedoch ist es gar nicht so leicht durch das Schürfen reich zu werden. Zunächst muss man einen geeigneten Claim finden (Gesteinskunde), diesen dann vernünftig ausbeuten (Bergbau) und auch die entsprechende Logistik dafür aufbauen. Gönnen Sie ihren Spielern falls diese es möchten einige Goldfunde, doch sollten sie auch einiges an Kosten für Verpflegung und Ausrüstung mit einrechnen. Für ein Ausbeuten der Goldmine von Balgash ist darüber hinaus nicht nur einiges Geschick in Punkto Bergbau von Nöten

(mindestens +7 um die Mine überhaupt weiter betreiben zu können und nicht von einstürzenden Stollen betroffen zu sein), sondern auch eine funktionierende Infrastruktur mit Versorgungswagen, Bauholz zum Abstützen der Stollen, Prospektoren zum finden geeigneter Adern, Wachen um missliebige Konkurrenten zu vertreiben etc., so dass sich die Helden spätestens nach einigen Monaten (ein Winter im Gebirge ist kein Zuckerschlecken) wahrscheinlich wieder mit Freuden ihrem Abenteuerleben zuwenden werden.

Kapitel V: Das Finale

Der Marsch führt die Helden tiefer ins Gebirge. Wilde Gebirgsbäche, steile Schluchten und Schotterhalden sollten schon nach wenigen Stunden klar machen, dass hier zu Pferd kein weiterkommen möglich ist. Sogar ohne Pferd sollten einige schwierige Passagen auftreten:

Mögliche Szenen vor der 1. Begegnung:

Steinbock:

Mögliche Begegnung mit einem Steinbock auf einem Geröllfeld. Der Steinbock wird den vorangehenden Helden zunächst von einem höher stehenden Felsen attackieren bis er die Hälfte der LeP verloren hat. Dann wird er die Flucht ergreifen.

(Kampf s. Zoo Botanica S. 189) pro TP ist eine Körperbeherschungsprobe erschwert um Anzahl TP nötig um nicht abzurutschen und Anzahl der mißlungenen TAP* als TP zu bekommen. Bei gelungener Parade ist die Probe nur um TP/2 erschwert. Der Charakter rutscht dabei die fehlenden Punkte in Metern den Berg hinab.

Schneefall:

In der höheren Gebirgslage hat es nachts einen Sturm mit Schneeflocken gegeben. Beachten Sie die Ausrüstung der Helden wie gut sie gegen die Kälte geschützt sind (Winterkleidung im Spätsommer?). Spielen Sie mit den Regeln für Ausdauer und Behinderung durch Winterkleidung. Zu Beginn des Vormittages schmilzt der Schnee wieder ab.

Nutzpfanze:

Im Gebirge finden die Helden zwei Thonnys Pflanzen in Blüte (Pflanzenkunde +5) abseits des Weges. Über Klettern erreichbar (Klettern +3) 2W6+6 Blatt.

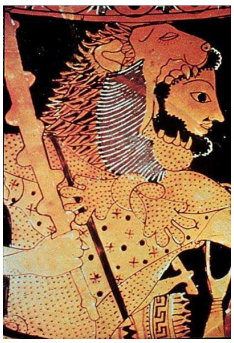
Erste Begegnung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne ist schon längst hinter den Bergen im Westen untergegangen. Das Madamal prangt als bleiches Rund am östlichen Himmel. Ihr habt euer Lager geschützt unter einem Überhang aufgeschlagen. Trübes Zwielicht sickert über das Land. Plötzlich erkennt (Sinnenschärfster Held) eine Silhouette auf einer Felsspitze ca. 30 m über euch und 30 m entfernt. Als ihr näher hinschaut erscheint sie Humanoid aber auch seltsam fremdartig.

Die Gestalt, Atuul, beobachtet zunächst nur die Gruppe, die in sein Revier eingedrungen ist. Die seltsame Silhouette rührt daher, das Atuul lediglich eine abgewetzte braune Hose trägt, ansonsten aber in ein Löwenfell gehüllt ist, dabei ist sein Kopf vom Maul und Kopf des Löwen bedeckt.

Sollten die Helden versuchen Kontakt aufzunehmen wird Atuul zu ihnen in einem gutturalen, schlecht verständlichen Tulamidya zu ihnen sprechen:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Im Namen von Rash-Ragh und Rascha. Blutlos Tiefländer. Wagt Gebiet von Anach-Nûr Atuul. Was wollen? Verschwinden. Blutlose nicht Wert Rash-Ragh zu opfern. Oder ihr doch mit Blutgeist?“

Wenn die Helden versuchen ein Gespräch anzufangen und Atuul auszufragen wird er zugeben für das Töten (auch des Lehrmeisters) verantwortlich zu sein. Atuul glaubt, fest im Glauben der Ferkinas, dass die meisten Bewohner des Flachlandes feige sind und folglich keinen Blutgeist besitzen. Er glaubt nur durch Jagd, Ektasen, Kampf und Rausch die Aufmerksamkeit seiner Götter erringen zu können um ins bessere Jenseits zu gelangen. Denn das Jenseits ist das Gegenteil des Diesseits, und je grausamer und härter das Leben im Diesseits, desto größere Freuden erwarten den Krieger im Jenseits. Deshalb sucht Atuul durch Fasten und Kampf aber auch besonders durch die Kontrolle des *nur zhinaî* (Blutgeist) die Aufmerksamkeit seines Gottes Rash-Ragh. Das war der Grund, warum er besonders starke Gegner wie den Lehrmeister oder jetzt die Helden schätzt, um sich mit ihnen zu messen. Wenn die Helden Atuul mitteilen, dass sie ihm das Handwerk legen wollen, wird sich auf eine Jagd freuen. Wollen Sie mit ihm verhandeln, so bietet er ihnen an, sich sofort zurückzuziehen, dann würde er ihnen nichts tun und er könne den *„nur zhinaî“* so lange kontrollieren. So oder so, wird er im Anschluss vom Felsvorsprung verschwinden. Falls die Helden die erste Variante gewählt haben, wird Atuul froh sein Flachländer mit Blut (*nur zhinaî)* gefunden zu haben. Den Helden sollte aber nach diesem Gespräch zumindest das Gefühl beschleichen, dass Atuul nicht unbedingt immer Herr seiner selbst ist und einer verqueren Religion anhängt, in dieser aber durchaus so etwas wie ein heiliger Mann ist. Fernkampfangriffe sollten wegen der schlechten Sicht und der Position Atuuls mit einem extremen Zuschlag versehen sein, Zauber wird Atuul bemerken und sich daraufhin zurückziehen (sobald ein Magier mit einem Schadensspruch beginnt, gönnen Sie Atuul so etwas wie einen sechsten Sinn, so dass er vor dem Ende der Zauberdauer aus dem Sichtfeld verschwunden ist).

Gruumsh ist nach dieser Begegnung regelrecht terrorisiert. Er drängt zum sofortigen Aufbruch, wird aber auch niemals allein in die Nacht aufbrechen.

Während der zweiten Wache (nicht die des Schülers):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich hörst du ein lautes Gebrüll – das Gebrüll eines waidwunden Tieres. Dann Stille. Absolute Stille. Die Nacht scheint den Atem angehalten zu haben. Nicht einmal mehr die allgegenwärtigen Zikaden lassen ihr zirpen erklingen. Plötzlich ein Schrei. Ein Schrei voll Wut und unbändigem Kampfeswillen. Ein Schrei: Menschlich und Tierhaft zugleich. Ein Schrei der von den Wänden der Berge

und von den Felsen wiedergeworfen wird. Ein Schrei in den sich schließlich das Gebrüll von Tieren mischt. Das infernalische Geschrei und Gebrüll ebbt langsam wieder ab. Schließlich kehrt wieder Stille ein.

Kurz vor Sonnenaufgang erfolgt der erste Angriff. Dabei handelt es sich um einen Überraschungsangriff (Sinnenschärfe der Wachen, Schlafende haben normalerweise keine Rüstung, ansonsten keine Regeneration und verminderte Ausdauer der Helden bzw. bei Helden mit Rüstungsgewöhnung immer noch verminderte Regeneration). Nach 4-6 Kampfrunden ziehen sich Atuul und die Löwen zurück. Ein Passierschlag ist aufgrund von Aufmerksamkeit um 4 Punkte erschwert). Falls die Helden den Spuren folgen, erfolgen immer wieder Angriffe aus dem Hinterhalt. Lassen Sie die Helden immer wieder Sinnenschärfeproben würfeln, die je nach Situation um 4 bis 10 erschwert sind. Falls ,die Sinnenschärfeprobe misslingt erfolgt der 1. Angriff ohne Gegenangriff bzw. erleichtert. Dazu häufig noch als Anspringen Attacke. Das Lager selbst wird jedoch nicht angegriffen. Spielen sie hier jedoch ganz streng mit den Vorräten der Gruppe; Atuul wartet irgendwo da draußen.

Ziel der Szene sind Horror und Zermürbung. Es gibt immer wieder Geräusche, immer wieder Spuren und Sichtungen. Als Musik empfehlen sich Soundtracks aus Filmen wie Alien oder Predator The Fog, Halloween oder aber unruhiges, nach vorne treibende Trommeln.

Atuul kennt sich meisterlich in seinem Gebirge aus und wird jede Deckung und jeden natürlichen Vorteil für sich nutzen. Lassen Sie die Angriffe Atuuls nicht zu einer Würfelorgie verkommen, sondern lassen sie Atuul und die Löwen sich immer wieder zurückziehen und aus versuchten Hinterhalten, von Oben (verbesserte Kampfposition AT+1, PA der Helden -1, unsicherer Stand d.h. Körperbeherschungsproben bei Treffern…) angreifen. Die Helden sollen das Gefühl haben vom Jägern zum Gejagten geworden zu sein. Lassen Sie gute Ideen der Helden von Teilerfolgen gekrönt sein, aber bedenken Sie, dies ist nicht ihr Revier. Fordern Sie die Helden und bringen Sie sie an den Rand einer Niederlage durch einen klugen Jäger, zuletzt aber wird sich die Erfahrung und Überlegenheit der Helden durchsetzen; Atuul und seine Löwen werden erschlagen ggf. nachdem er im Blutrausch zusammengebrochen ist. Eine Alternative ist natürlich auch ein ehrenhaftes Duell von Atuul gegen **einen** Kämpfer der Helden. Spielen Sie folgende Szene, wenn die Helden Atuul besiegt haben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein seltsamer Laut dringt aus der Kehle des besiegten, tödlich verwundeten Ferkinas; schließlich erkennt ihr, dass es sich um ein Lachen handelt, das schließlich in einen blutigen Husten übergeht. Mit ersterbender Stimme spricht Atuul zu euch:

„Ihr nicht Blutlos. Ihr würdig für Rash-Ragh und nur zhinaî. Unser Kampf hat Götter amüsiert. Ich nun gehen in jenseitig Land mit Lachen von Rash-Ragh und Rausch von Rascha. Eßt Herz, trinkt Blut und nehmt nur zhinaî in euch auf.“

Mit etwas suchen können die Helden die Höhle Atuuls finden. Unterhalb eines Gipfels auf dem er einen Stieraltar errichtet hat, der mit Blut und Gedärmen besudelt ist.

Der Lohn der Mühen

Die Helden erhalten für dieses bestandene Abenteuer 350 AP und spezielle Erfahrungen in Klettern, Bergbau, Wildnisleben und Wettervorhersage. Für gelungenes Rollenspiel des „Rächers“ nochmal 50

AP extra für diesen sowie je nach Held noch weiter spezielle Erfahrungen je nach Rollenspiel. Ausserdem kann die Sonderfertigkeit „Gebirgskundig“ zu ¾ der Kosten erworben werden.

Dramatis Personae:

Morka

Morka ist die Schamanin und Führerin des Goblinstammes der Ashai. Sie ist sehr alt, hat schütteres, graues Fell und trägt die Knochenkeule eines Wildschweins. Sie ist über und über mit Amuletten, Talismanen und Taschen behängt. Endlich ist es ihr gelungen eine würdige Nachfolgerin zu finden, die sie in die Lehren Mailam Rekdai’s einführen kann. Morka ist für eine Goblinin sehr weise und intelligent. Ihren alten Augen entgeht wenig und sie kann dabei sogar die Gefühle von Menschen und Zwergen einschätzen. Oberste Priorität hat für Sie das Überleben des Stammes, dafür ist sie bereit jedes Opfer einzugehen. Bei Ankunft der Helden befindet sich der Stamm in einer schlechten Lage, da schon ca. 20 Jäger und 15 Frauen und Kinder den Übergriffen der Menschen zum Opfer gefallen sind. Deshalb ist sie bereit die Helden zu unterstützten. Zur größten Not würde sie auch mit ihrem Stamm ihre Höhle verlassen. Dazu hat sie bereits einige Späher ausgesandt und ein anderes mögliches Lager zu finden.

Jatuun

Jatuun ist der oberste Jäger der Goblins. Mit über sieben Spann Körpergröße überragt er viele der Goblins um Haupteslänge. Er ist stolz und würde die Menschen gerne stärker angreifen, vertraut aber auf die Weisheit Morkas den Stamm zu führen und zu lenken. Er ist außerdem ein ausgezeichneter Steinbockreiter.

Jatuun (Anführer)

AT: 16 PA: 14 INI: 14+W6 W+4 (Khunchomer)

FK: 20 Ork. Reiterbogen (W+5, 3 A) LE: 33 RS: 5 (Lederrüstung + Helm)

Kampfreflexe (Ini +4) und Ausweichen I (Ausweichen 10), Reiterkampf (Steinbock), Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, berittener Schütze, Gefahreninstinkt, Dämmerungssicht, Flink

Herausragende Talente: Wildnisleben 12, Orientierung 11, Fährtensuche 13, Tierkunde 12, Abrichten 13, Reiten 14, Körperbeherschung 11, Säbel 14, Waffenspezialisierung Khunchomer, Schleichen 11, Sich Verstecken 11, Klettern 9,

Gruumsh

Gruumsh ist ein zwar noch relativ junger Jäger, jedoch hat er sich durch sein Geschick und seine Klugheit für den Stamm ausgezeichnet. Er ist als einer der Späher des Stammes bei den Menschen. Ursprünglich arbeitete er als Küchenhilfe und Rattenjäger in Diensten des Wirtes Alrik in Goldstadt doch nachdem bereits einer seiner Brüder dort von Menschen umgebracht wurde floh er zurück zur Sippe. Auf dem Weg dorthin wurde er jedoch mit einer Familie Goblins von den Schergen Don Alonsos überrascht und gefangen genommen. Er spricht ein nicht sehr gutes aber verständliches Garethi und wird die Helden auf ihrer Mission begleiten.

AT: 12 PA: 10 INI: 13+W6 W+3 (Säbel)

FK: 16 Kurzbogen (w+4, 2 A) LE: 27 RS: 3 (Gambeson)

Kampfreflexe (Ini +4) und Ausweichen I (Ausweichen 10), Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn Gehör, Dämmerungssicht, Flink, Richtungssinn, Glück

Herausragende Talente: Wildnisleben 10, Orientierung 11, Fährtensuche 13, Tierkunde 7, Körperbeherschung 9, Säbel 8, Schleichen 12, Sich Verstecken 12, Klettern 9, Menschenkenntnis 8, Überreden 7, Sinnenschärfe 9

Don Alonso Cavazaro

Alonso Cavazaro liebt es sich mit teuren und edlen Stoffen zu kleiden, die er jedoch meist nicht sehr geschmackvoll kombiniert. Er trägt seine schwarzen an den Schläfen angegrauten Haare halblang und einen spitzen Almadaner Bart, meist auch einen Hut mit Pfauenfeder. Don Alonso ist zusammen mit Balgasch schnell Herr von Goldstadt geworden. Er ist um die 40, kräftig mit einem leichten Bauchansatz und versucht edel und herrschaftlich aufzutreten. Er behauptet aus einer alten Sippe der Nobleza zu stammen, in Wirklichkeit ist er jedoch in den Gossen von Punin aufgewachsen. Später schlug er sich als Söldner und bezahlter Schläger durch, bevor er sich mit Balgasch schließlich als Anführer einer kleinen Söldnerrotte, den *„Kriegshunden“* wiederfand. Mit diesem harten Kern seiner Truppen riss er schnell die Herrschaft in Goldstadt an sich und scharte weitere Mitläufer um sich. Alonso ist gerissen, durchtrieben und vollkommen skrupellos, gibt sich nach außen hin jedoch gerne

den Anschein des Edelmannes. Zunächst wird er nicht offen gegen die Helden vorgehen und sich nach außen immer an Recht und Gesetz halten. Lediglich wenn man ihn zum Äußersten drängt, wird er seine Maske fallen lassen, weiß er doch, dass er dadurch leicht den Einfluss über Goldstadt verlieren könnte. Die Helden sollten Alonso bereits beim ersten Aufenthalt in Goldstadt begegnen, wenn sich alle vor ihm verbeugen und er die Helden über Recht und Gesetz in seinem Land aufklärt. Zum finalen Kampf wird er „seinen“ Truppen weiterhin versuchen ein guter Anführer zu sein, jedoch die Mitläufer ohne zu zögern opfern. Bei seinem Tod oder seiner Flucht werden sich die restlichen Söldner entweder ergeben oder ebenfalls ihr Heil in der Flucht suchen.

Alonso Cavazaro

AT: 16 PA: 17 INI: 7+W6 W+4 (Breitschwert) und Linkhand oder Schild

LE: 33 RS: 4 (Lederrüstung + Helm) falls Zeit sonst 1 MR: +8

Aufmerksamkeit, Parierwaffe I + II (zusätzliche Parade), Meisterparade (PA Ansage, dafür nächste AT erleichtert), Finte, Rüstungsgewöhnung, Wuchtschlag, Binden (PA um 4 erschwert, dafür nächste Attacke um 4 erleichtert und gegnerische Parade um 4 erschwert), Goldgier 10, Arroganz 8, Eitelkeit 8, Waffenspezialisierung Schwert, Reiterkampf, schwer zu verzaubern

Herausragende Talente: Schwerter 15, Zechen 11, Reiten 10, Menschenkenntnis 8, Überreden (Einschüchtern) 10, Reiten 10

Balgasch Sohn des Brodar

Balgasch Sohn des Brodar ist ein Erzzwerg, dem seine Liebe zu Gold über alles geht. Er lernte “die Kriegshunde“ vor einigen Jahren kennen, da er als Prospektor und Sappeur für unterschiedliche Herren unterwegs war und schloss sich der Truppe an. Dort begleitete er Alonso’s Aufstieg zum Söldnerführer tatkräftig. Als sie in Taladur von den Goldfunden erfuhrens sahen beide ihre Gelegenheit gekommen, so dass sie sofort mit festem Entschluss, Einfallsreichtum und ohne jegliche Skrupel die Unternehmung in Angriff nahmen. Balgasch liebt die Arbeit mit, die Suche nach und das Verdienen von Gold. Dass er dabei über Leichen gehen muss, stört ihn wenig da Gold für ihn deutlich perfekter ist als Menschen. Balgasch ist vollkommen auf seine Arbeit fixiert. Er überlässt Alonso die „Spielchen“ mit den anderen Nebentätigkeiten. Kommt jedoch jemand zwischen ihn und sein Gold, so wird dieser mit zwergischer Hartnäckigkeit zur Seite geräumt; egal wie. Sollte Alonso fallen wird Balgasch immerhin noch versuchen die Mine zu verteidigen, nachdem er die Unmöglichkeit dessen erkennen muss, wird er zu fliehen versuchen.

Balgasch Sohn des Brodar

AT: 16 PA: 13 INI: 7+W6 W+4 (Zwergenskraja)

LE: 38 RS: 2 (Gambeson) FK: 22 (Eisenwalder, W+3, 3A)

Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Schnellladen (nur 2 A für Eisenwalder), Scharfschütze Goldgier 14, Sturheit,

Gesteinskunde, Prospektor, Metallkunde, Schmied, Meister der Improvisation

Atuul und seine Berglöwen

Atuul ist ein Ferkina Bessessener, ein *Anach-Nûr.* Dabei glaubt er sich von seinen Göttern Rash-Ragh und Rascha gesegnet zu sein. Deshalb hat er seine Sippe verlassen, da er für diese nun zu gefährlich geworden war, hatte er doch einen seiner Cousins unter der Kontrolle des *Nur Zhûlach* getötet. Daraufhin zog Atuul in sein jetziges Revier im Eisenwald mit seinem treuen Berglöwenmännchen Ashantir, wo er Andrasch Breitpfann in einem Rash-Ragh gefälligen Kampf tötete. Als die Goldgräber kamen, war Atuul durch fasten und Schmerzmeditation stark entkräftet und sah in den Goldgräbern ein Zeichen seiner Götter sie als Kampf und Herausforderung zu sehen. Deshalb tötet er immer wieder Goldgräber, ist jedoch enttäuscht, dass niemand ernsthaft versucht ihn zu töten. Bei der Ankunft der Helden spürt Atuul, dass etwas anders ist und deshalb zeigt er sich ihnen um sie zu warnen und auf die Jagd/den Kampf vorzubereiten.

Werte Atuuls:

MU:16	KL: 10	IN: 12	CH: 11	GE:14	KO: 15	KK: 14
GS: 9	LE: 40	AU: 35	AE: 16	MR: 6	Ausweichen: 14	
AT: 17	PA: 13	TP: W+3	Distanz H	RS: 2 (Fell)	INI: 12	

Blutrausch (bei Wunde bzw. falls die Dramaturgie passt MU, AT, TP und MR +5, keine PA, Ausweichen auf 7), Eisern (erst bei 0 LP bewusstlos, stirbt langsamer falls unter 0), Doppelangriff (dadurch 3 Aktionen im Kampf), Aufmerksamkeit, Hinterhalt 7 (d.h. erste AT um 5 erleichtert, falls Opfer keine Intuitionsprobe gelingt, automatisch passende Distanzklasse), Anspringen 7 (automatisch passende Distanzklasse wenn nicht pariert, parieren nur Schild, dann aber trotzdem Handgemenge, Gegenhalten oder Ausweichen, Angriff zum Niederwerfen falls nicht ausgewichen, Probe auf KK oder GE erschwert um BE und Würfelwurf beim Manöver), Wuchtschlag, Gebirgskundig

Meisterhandwerk (pro ASP 2 Punkte TAW vor Probe) Klettern, Schleichen, Mut, Raufen (3 ASP für 1 Punkt Raufen), Axxeleratus 12 (2A, 7 ASP, Zfp*x 3KR, PA/AUS +2, TP+2, gegnerische PA -2, GS*2), Standfest 10 (4A, 6ASP+2/KR, keine Patzer, Ansagen um 4 erleichtert), Tiergedanken 12, Schleichen 12, Sich verstecken 11, Fährtensuche 15, Orientierung 11, Wildnisleben 15, Klettern 10, Raufen 14, Athletik 8, Körperbeherschung 9, Selbstbeherschung 8, Sinnenschärfe 11

Ashantir

Prächtiges Berlöwen Männchen

INI: 9+W6	PA: 11	LeP: 46	KO: 16	RS: 2
Prankenhieb:	DK:H	AT: 15	TP: W+5	
Biss:	DK: H	AT: 15	TP: 2W6+2	
GS: 10	AuP: 55	MR: 8		

Hinterhalt: (6), Anspringen 8, Doppelangriff (Biss/Pranke beide AT+4, wenn beide gelingen kann nur durch Ausweichen pariert werden), Verbeißen (Hangemenge, AT+4 dann keine PA mehr, endet nach Wunde bzw. >15 SP)

Werte Berglöwenweibchen (1 Weibchen):

INI: 10+W6	PA: 11	LeP: 42	KO: 15	RS: 2
Prankenhieb:	DK:H	AT: 15	TP: W+4	
Biss:	DK: H	AT: 15	TP: 2W6+1	
GS: 10	AuP: 55	MR: 8		

Hinterhalt: (6), Anspringen 8, Doppelangriff (Biss/Pranke beide AT+4, wenn beide gelingen kann nur durch Ausweichen pariert werden), Verbeißen (Hangemenge, AT+4 dann keine PA mehr, endet nach Wunde bzw. >15 SP)