

„Auf den Spuren Weymar's“

Ein Abenteuer für das Ashnadar-Rollenspiel von

Michael Groll

2. Teil der Feuerinsel-Kampagne

Dieses Abenteuer schließt sich unmittelbar an die Handlung aus „Das Geheimnis des Kühlen Holzes“ an, kann jedoch auch ohne dieses gespielt werden. In diesem Fall sollten die Spieler auf andere Weise an das Tagebuch Lord Weymar's gelangen und so auf die Spur des Schatzes der Feuerinsel gelockt werden.

Das Abenteuer eignet sich für Charaktere der 2. und 3. Stufe.

Zusammenfassung

Nachdem die Abenteurer in dem verlassenen Heim des Magiers Lord Weymar vom Kühlen Holz Hinweise auf einen großen Schatz gefunden haben, beschließen sie erste Nachforschungen anzustellen.

Die Karawane, mit der sie nach Goldfeld gereist sind, setzt ihren Weg nach Thal fort, um dort an dem großen Herbstmarkt teilzunehmen und die Abenteurer verdingen sich auch weiterhin als Geleitschutz.

Unterwegs werden sie von einer Gruppe Banditen angegriffen, die es auf die teuren Pelze abgesehen haben, ob es gelingt die Räuber in die Flucht zu schlagen ist ungewiss.

In Thal angekommen begibt sich die Gruppe auf Spurensuche und findet tatsächlich jemanden, der wichtige Informationen haben könnte. Bevor sie jedoch diese Hinweise erhalten können, sollen sie als Gegenleistung ein altes Familienerbstück wiederbeschaffen, welches vor vielen Jahren gestohlen wurde.

Prolog

Toriel sog die klare, kühle Abendluft ein. Der Duft der ewigen Eichen und von Moos erfüllte ihn immer mit einem tiefen Frieden. Ruhigen Schrittes ging er über den federnden Waldboden und wünschte sich eins zu werden mit der Natur der er diente. Doch heute Abend wollte ihm die vollkommene Meditation nicht gelingen. Ein Traum voller Tod und Verwüstung hatte den alten Druiden aus dem Schlaf aufschrecken lassen und seitdem nicht mehr losgelassen. Irgendetwas würde geschehen, soviel wusste er, und es lag an ihm, die Zeichen richtig zu deuten und dem Orden den Weg zu weisen.

Mit einer Behändigkeit, die sein Alter Lügen strafte, erklimmte er den Gipfel des kleinen baumfreien Hügels, der sein Ziel war. In seinem Traum war der Tod aus dem Himmel gekommen

und hier konnte er in den Sternen nach einer Antwort suchen.

Stunden später schwiegen die Sterne noch immer und Toriel war versucht wieder in den Wald hinabzusteigen, als der Horizont im Osten zu leuchten begann. Was zuerst nur wie ein besonders heller Stern am Nachthimmel ausgesehen hatte, nahm rasch an Größe zu und erfüllte den Himmel über den weit entfernten Donnerbergen mit einem feurigen Licht. Nur wenige Augenblicke später blitzte die Erscheinung auf und war dann verschwunden. Noch während Toriel wie gebannt nach Osten blickte, durchlief ein fast unspürbares Zittern den Boden auf dem er stand und der Druiden hatte die Antwort auf seine Fragen erhalten.

1. Akt – Räuber in der Nacht

Nachdem die Abenteurer das verschwundene Mädchen gefunden und die Goblins vertrieben haben, wird ihnen zu Ehren ein weiteres Fest organisiert und bis tief in die Nacht hinein feiert ganz Goldfeld fröhlich und ausgelassen. Während der Feier tritt Martek, der Karawanenführer, an sie heran und berichtet von seinen Plänen am nächsten Morgen nach Thal aufzubrechen. Der große Herbstmarkt beginnt schon in drei Tagen und wenn er mit seinen Pelzen nicht zu spät kommen möchte, muss er bald aufbrechen. Martek bittet die Abenteurer, auch weiterhin als Geleitschutz mit der Karawane zu reisen.

Dies sollte den Charakteren ganz recht sein, führt die Spur Weymar's und des Schatzes ebenfalls nach Thal.

Am nächsten Morgen brechen die Händler in aller Frühe auf und die Abenteurer werden herzlich verabschiedet. Die Karawane besteht aus 6 Ochsenwagen, von denen 4 mit Pelzen beladen sind, während die beiden übrigen die Verpflegung, die Zelte, Feuerholz und alles übrige tragen. Neben Martek und zwei seiner Söhne reisen zwei weitere Männer und drei Marktfrauen mit der Karawane. Die fünf Männer tragen Lederrüstungen und einfache Waffen wie Speere oder Streitkolben.

Das Wetter hat sich verschlechtert und schwere, graue Wolken schieben sich träge über den Himmel, während des am Boden geradezu drückend schwül ist. Sogar die Vögel sind verstummt und die Karawane zieht in dieser unwirklichen Stille langsam in Richtung Thal, jeden Augenblick den Ausbruch eines erlösenden Gewitters erwartend.

Es sind kaum noch andere Reisende unterwegs, Martek's Karawane ist spät dran in diesem Jahr.

Am Nachmittag ist dann in der Ferne das erste Donnern zu hören, doch rasch kommt das Unwetter näher und die Karawane muss einen sicheren Lagerplatz suchen.

Die Abenteurer können sich gern an der Suche nach einem geeigneten Platz beteiligen, doch auch ohne ihre Hilfe wird rasch ein geeigneter Ort gefunden und das Nachtlager wird aufgebaut.

Inzwischen hat der Wind aufgefrischt und es ist empfindlich kühl geworden, das Aufbauen der Zelte ist nicht einfach und es bedarf einiger guter Einfälle, um die Zelte wirklich sturmsicher zu machen.

Noch während die Abenteurer dabei sind ihr Zelt vor dem Davonfliegen zu bewahren setzt der Regen ein und kurz darauf schüttet es wie aus Eimern.

In kürzester Zeit ist alles durchnässt und es bilden sich Pfützen und kleine Rinnsale auf dem aufgeweichten Boden.

Der Karawane steht eine miserable Nacht bevor und auch, wenn der Platzregen nach einiger Zeit einem starken Landregen weicht, wird das Wache halten keine Freude sein. Wenn überhaupt, dann wird nur ein kleines Feuer brennen und dabei mehr Qualm als Wärme verbreiten.

Die sechs Wagen wurden in einem Kreis angeordnet, der die Ochs und die Reisenden schützend umgibt.

Martek teilt vier Wachen ein, die sich je einer der Abenteurer und einer von Marteks Männern teilen. Er selbst bleibt während der ersten Wache ebenfalls wach.

Die Spieler sollten sich darauf einigen, wer welche Wache übernehmen will, danach können sich die Charaktere zur Ruhe begeben.

An den Spielleiter:

Lassen sie jeden Charakter, wenn er mit seiner Wache an der Reihe ist, eine Psycheprobe zum Lauschen und eine Psycheprobe zum Beobachten (Suchen/Entdecken) ablegen. Der Regen macht es sehr schwer etwas zu sehen oder zu hören, wer im schützenden Rund der Wagen bleibt, wird vermutlich nichts wahrnehmen können (Schwierigkeitsgrad 25). Wer sich etwas von den Wagen entfernt und die Umgebung untersucht, hat es da schon etwas leichter (Schwierigkeitsgrad 20). Charaktere mit Dunkelsicht bestehen diese Proben um 5 leichter.

Wer diese Proben schafft, kann neben dem Regen auch mehrmals den Ruf einer Eule und eines anderen Vogels vernehmen, erkennen lässt sich in der mondlosen Dunkelheit aber kaum etwas.

Diese Würfelproben dienen dazu, unter den Spielern eine gewisse Spannung aufzubauen, denn immer, wenn gewürfelt wird, passiert etwas wichtiges.

Lassen sie außerdem jeden Charakter, der Wache hält eine Physisprobe absolvieren (W20+PHYSIS mindestens 15). Wer diese nicht besteht, fühlt sich müde und schläfrig. Sofern der Charakter daraufhin etwas unternimmt, um sich selbst wach zu halten, ist alles in Ordnung. Ansonsten lassen

sie den Charakter eine erneute Physisprobe ablegen (Schwierigkeitsgrad 20). Sollte er diese Probe nicht bestehen, so schläft er ein.

Würfeln sie außerdem auch für die übrigen Wachhabenden (W20+PHYSIS mindestens 20) um festzustellen, wer von ihnen einschläft. Solange nur einer, der beiden Wachhabenden einschläft, kann der andere ihn wieder aufwecken, sollten jedoch beide einschlafen, gibt es ein böses Erwachen.

Während der vierten Wache, drei Stunden vor Sonnenaufgang, wird das Lager von einer Bande gefährlicher Räuber angegriffen, die es auf die wertvollen Pelze abgesehen haben.

Sollte der wachhabende Charakter der vierten Wache seine Psycheprobe zum Lauschen bestanden haben, so kann er ein Rascheln außerhalb des Wagenkreises vernehmen, welches sich mehrmals wiederholt und näher zu kommen scheint.

Hat der Charakter seine Psycheprobe zum Beobachten bestanden, so bemerkt er, dass die Ochs aufwachen und unruhig werden.

Wer nun außerhalb des Wagenkreises nach dem rechten sehen will, kann auch trotz des Regens recht einfach (W20+PSYCHE mindestens 17, 12 für Charaktere mit Dunkelsicht) mehrere schwarze Gestalt in Richtung der Wagen schleichen sehen. Sofern sich der Charakter jedoch nicht vorsichtig und unauffällig bewegt, wird er Ziel eines Armbrustbolzens werden (einer der Banditen führt einen Fernkampfangriff mit einer leichten Armbrust durch, Abzug für die Dunkelheit von -4 berücksichtigen).

Bleibt der Charakter hingegen im Inneren des Kreises und lauscht weiter, so kann er etwas später einen sehr seltsamen Vogellaut vernehmen, dicht gefolgt von drei Armbrustbolzen, die in seine Richtung fliegen.

An den Spielleiter:

Sechs der sieben Banditen versuchen mit einem einzigen Angriff die beiden Wachhabenden auszuschalten. Je drei von ihnen zielen auf den Charakter und Mareks Begleiter.

Führen sie die drei Angriffe gegen den Charakter durch (Abzug von -4 für die Dunkelheit berücksichtigen). Mareks Wache wird derweil von allen drei Bolzen betroffen und sinkt zu Boden.

Kann der Charakter jetzt noch Alarm schlagen, kann der Kampf beginnen, ansonsten war der Überfall erfolgreich (siehe unten).

Was geschieht, wenn die Wachen keinen Alarm mehr geben können oder eingeschlafen sind? Dann war der Überfall ebenfalls erfolgreich (siehe unten).

Erfolgreicher Überfall:

Alle Karawanenmitglieder werden niedergeschlagen und fachmännisch gefesselt. Nach Sonnenaufgang kommen die Helden langsam und mit starken Kopfschmerzen zu sich und können sich befreien. Niemand wurde getötet, doch die Kasse Marteks und alle Felle sind verschwunden. Von dem Lager führen keine Spuren weg, so dass es etwas rätselhaft ist, wie die Diebe die schweren Felle weggeschafft haben.

Gescheiterter Überfall:

Die Banditen werden die Flucht ergreifen, sobald ihr Anführer zu Boden gegangen ist oder mindestens vier von ihnen ausgeschaltet sind.

Die Ganoven können mit einem erfolgreichen Agilitätswurf von 20 oder mehr an der Flucht gehindert werden (jeder Spieler kann einmal würfeln und im Erfolgsfall einen Banditen aufhalten). Auf diese Weise können ein oder mehrere Banditen gefangen genommen werden.

In einem Verhör können die Helden erfahren, dass die Gruppe ganz in der Nähe eine verlassene Hütte als Stützpunkt nutzt. Die Gefangenen können die Helden dorthin führen, doch es befindet sich praktisch nichts von Wert darin. Die Bande nutzt die Hütte lediglich als Schlafplatz während ihrer Raubzüge.

Die Helden können sich dazu entschließen, die Banditen mit nach Thal zu nehmen, um sie dort der Stadtwache zu übergeben. In diesem Fall werden sie vom Hauptmann der Wache die stattliche Belohnung von 50 Goldmünzen pro gefangenen Bandit erhalten.

Die Besitztümer der Bande sind im Anhang bei den Charakterwerten aufgelistet, an dieser Stelle ist jedoch die „Packtasche des Füllens“ erwähnenswert, die der Anführer bei sich trägt. Es handelt sich dabei um eine gewöhnlich aussehende Packtasche aus Leder, die jedoch um einiges geräumiger ist, als es den Anschein hat. Alles, was durch die Öffnung in die Tasche hineingelegt werden kann, findet darin auch Platz – bis zu einem Gesamtgewicht von 5'000 kg. Die Tasche wiegt jedoch nur ein Hunderstel von dem Gewicht des tatsächlichen Inhalts. Auf diese Weise lassen sich große Warenmengen oder die gesamte Ausrüstung einer Abenteurergruppe bequem transportieren. Die Banditen haben diese Tasche benutzt, um ihr Diebesgut auch ohne Ochsenkarren wegschaffen zu können. Die Packtasche des Füllens ist etwa 2000 Goldmünzen wert.

Die Packtasche ist gegenwärtig mit acht Weinfässern gefüllt, die jeweils etwa 20 Liter fassen. Sie tragen den Stempel von „Bartok Wela, Spirituosenhändler zu Ramhonia“ und enthalten – sofern man den Etiketten glauben darf, feine rote Weine aus dem Süden Ashnadars sowie von den Sonneninseln. Alle Fässer sind mit Wachs versiegelt und tragen ein Siegel, das eine Weinrebe darstellt.

Weiter nach Thal:

Ob nun die Banditen erfolgreich waren oder zurückgeschlagen wurden, nach Sonnenaufgang will Martek die Reise fortsetzen – entweder um seine Waren noch rechtzeitig auf den Markt zu bringen oder aber um den Verlust seiner Waren bei der Stadtwache anzuzeigen und eine Kompensation zu verlangen.

Nach dem starken Regen der vergangenen Nacht ist der Weg aufgeweicht und schlammig. Die Karawane kommt nur langsam voran. Nach und nach wird es jedoch trockener und bald schon kommt die Gruppe zügiger voran. Martek treibt alle zur Eile an, durch das Unwetter wurde schon zu viel Zeit verloren und so erreicht die Karawane das Städtchen Thal am Nachmittag des vierten Tages. Der Markt hat bereits begonnen, aber Martek ist trotzdem zufrieden.

2. Akt – Nachforschungen in Thal

„Am Fuße des heiligen Berges, des Kar-Kuruk, schmiegte sich das kleine Städtchen Thal an die Berghänge.

Die Ursprünge der Siedlung reichen in die Zeiten zurück, als die Menschheit in viele Stämme zersplittert war, die um die Vorherrschaft Ashnadars Krieg führten. Schon in jenen Tagen, lange bevor Ramhon geboren wurde, hatten Gläubige auf dem Gipfel des Berges einen großen Tempelkomplex errichtet. Der Legende nach war es dieser Berg von dem die Götter in das ewige Firnament aufgestiegen waren, kein anderer Ort Ashnadars hat für die Menschheit eine solche religiöse Bedeutung.

Zum Schutz der Tempel und Priester wurde schon früh eine wehrhafte Burg am Fuße des Berges errichtet - in einem engen Tal von dem aus sich ein schmaler, steiniger Pfad empowindet, dem einzigen Weg auf den Gipfel.

Fromme Bauern siedelten in den fruchtbaren Ebenen östlich des Berges und im Lauf der Jahrhunderte entwickelte sich um die Burg herum eine kleine Stadt, deren Bewohner vor allem von dem Ackerbau und den vielen Pilgern lebten.

Oft war das Städtchen Schauplatz kriegerischer Auseinandersetzungen, zuletzt im großen Krieg, als Vorgul's Heere die Tempelanlagen zerstörten und die Stadt vollständig niederbrannten.

Seit dem Ende des großen Krieges hat Thal seine Stellung als religiöses Zentrum der Insel wiedererlangen können, auch wenn die Stadt politisch und wirtschaftlich nicht mit Dadun oder Ramhonia konkurrieren kann. Nur ein kleiner Teil der Siedlung, nahe der Burg, ist von einer Mauer umgeben und trägt städtische Züge. Dominiert wird dieser Bereich von der kleinen Festung in welcher die Fürsten im Namen des Königs residieren und die Geschicke des Lehens lenken. Beherbergungs- und Gastwirtschaftsgewerbe sind die wichtigsten Wirtschaftszweige der eigentlichen Stadt - Jahr für Jahr zieht es große Pilgerströme zum heiligen Berg und mit ihnen fließt ein Strom von Goldmünzen in das Stadtsäckel.

Der weitaus größere Teil Thals jedoch liegt außerhalb der Stadtmauern und besteht aus weit verstreuten Gehöften. Die hier lebenden Bauern sorgen nicht nur für das leibliche Wohl der vielen Priester auf dem Berg - selbst in Ramhonia schätzt man ihre Erzeugnisse. Vor allem der Obst- und Weinbau ist es, der die Region bis über die Grenzen der Insel bekannt macht - Thaler Apfelwein ist ein edles Getränk und wird mit Gold aufgewogen. Alljährlich findet auf dem Thaler Marktplatz nach der Zeit der Ernte ein großer Apfelmarkt statt auf dem gehandelt und gefeilscht wird - viele Kaufleute, von Karamay bis Westerwiek füllen dann die Straßen des Städtchens und sorgen für eine volksfestähnliche Atmosphäre.“

Geografica universalis, 1924 R.Z.

Lange bevor man die Stadtmauer erreicht, säumen Bauernhöfe und kleinere Häuser den Wegesrand. Der Boden scheint sehr fruchtbar zu sein, jeder Flecken Land wird beackert und zwischen den Feldern reihen sich Apfelbäume wie Perlen auf eine Schnur. Ist das Städtchen an gewöhnlichen Tagen schon eng, so scheint es jetzt, zum großen Herbst- und Apfelmarkt förmlich aus den Nähten zu platzen. Die Stände und Buden erstrecken sich über Hunderte von Metern entlang der Straße, und das Gedränge nimmt immer mehr zu, je näher man dem äußeren Marktplatz, vor den Toren der Stadt (1) kommt. Auf den schon abgeernteten Feldern wurde eine wahre Zeltstadt errichtet, um all die Händler, Pilger und Besucher aufnehmen zu können, die extra für das Fest den weiten Weg nach Thal unternommen haben.

Das Stadttor steht weit offen und auf der innere Marktplatz (2) ist mit den Ständen der Händler und einer Gauklerbühne gefüllt.

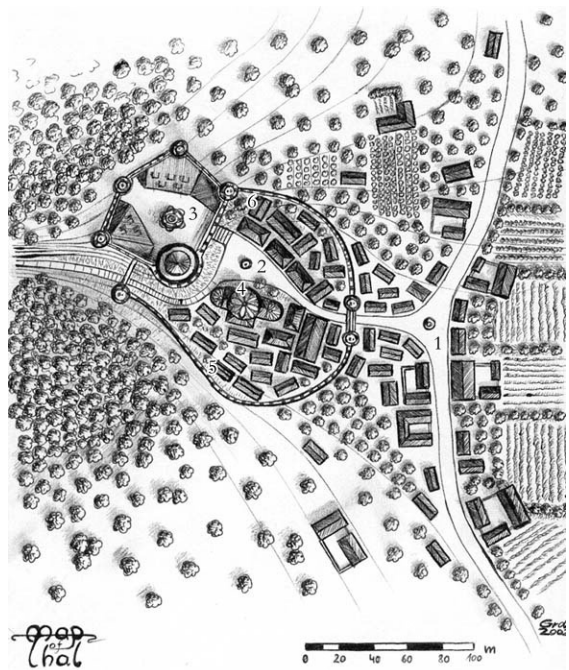
Werden außerhalb der Stadtmauer vor allem Obst und Gemüse, Fleisch, Käse, Wein, Felle und Waren des täglichen Bedarfs angeboten, so ist das Angebot der Händler im inneren der Stadt ungleich feiner und exquisiter. Gold-, Rüstungs- und Waffenschmiede bieten ihre Waren ebenso feil wie Edelsteinschleifer, Glasbläser, Instrumentenbauer und Buchhändler. Zwar wäre es übertrieben zu behaupten, dass es nichts gäbe, was man hier nicht kaufen könnte, aber das Angebot an seltenen und auch sehr teuren Gütern steht dem viel größerer Städte in nichts nach.

Daneben ist jedoch auch für das leibliche Wohl gesorgt und so duftet es nach Spießbraten, kandierten Äpfeln und vielerlei anderen Köstlichkeiten.

Auf der Bühne der Gaukler verdingen sich Barden und Akrobaten und buhlen um die Gunst des Publikums sowie ein paar Kupferstücke, während Beutelschneider das gaffende Volk um seine Ersparnisse erleichtern.

Ein Puppenspieler gibt eine Parodie auf den König der Ostlande zum Besten und ein dunkelhäutiger Feuerspucker erschafft sich Sprosse um Sprosse

eine Leiter aus puren Flammen, nur um sie anschließend mit bloßen Händen zu erklimmen.



Weitere Informationen über Thal:

Thal ist eine sehr kleine Stadt und ohne die wehrhafte Burg (3) und die gerade einmal vier Meter hohe Stadtmauer würde man es wohl eher ein Dorf nennen.

Die Burg ist ein imposantes Bauwerk, welches bereits vor vielen hundert Jahren an den Hängen des Kar-Kuruk errichtet wurde. Die Burgmauern sind weit höher als die Kuppel des Tempels und der massige Burgfried ragt 40m hoch in den Himmel.

Die Burg ist nicht nur Sitz des Fürsten Theobald, einem gemütlichen, rundlichen Mann mittleren Alters mit kahlem Kopf (daher auch sein Beinamen „der Kahle“), sondern beherbergt auch die Stadtwache und eine Abordnung der königlichen Armee, welche vor allem die Tempelanlagen auf dem heiligen Berg schützen soll.

Der Fürst residiert in dem nördlichen Gebäude, die Stadtwache in dem Burgfried (in dem sich auch die Kerkerzellen befinden) und die Armee in dem Gebäude im Südwesten.

Nicht mehr als 500 Menschen leben in Thal, etwas die Hälfte von ihnen im unmittelbaren Stadtgebiet, die übrigen weit verstreut zwischen den umliegenden Feldern.

Direkt am inneren Markt (2) steht der Tempel der Stadt (4), dessen Hauptschreine Lishal und Alas gewidmet sind, doch auch an die übrigen Gottheiten wurde gedacht.

Ebenfalls am inneren Markt ist auch das Gasthaus „Findels Apfelbaum“ zu finden, eine gediegene Herberge mit gutem Essen und überhöhten Preisen, die von einem Gnom betrieben wird.

Zwischen dem Tempel und der Burg führt ein schmaler, steiler Pfad zu dem westliche Stadttor, durch welches man zu den Tempelanlagen auf dem Kar-Kuruk steigen kann, dem zentralen Heiligtum Alas.

Wichtige Persönlichkeiten in Thal:

- Fürst Theobald der Kahle – Lehnsherr im Auftrag seiner Majestät König Carl III. zu Ramhonia
- Bruder Joren – Priester Alas' (Stufe 10) und Tempelvorsteher in Thal
- Schwester Eliah – Priesterin Lishals (Stufe 6), eine freundliche Halbblingsdame
- Hektor Rode – Hauptmann der Stadtwache (Stufe 3), die Wache besteht aus 20 Kämpfern der 1. Stufe und hat ihren Sitz im Burgfried
- Feldmarschall Martin von Reikfurt – oberster Befehlshaber der königlichen ramhonischen Armee in Thal, Kämpfer der 5. Stufe, ihm unterstehen 40 Soldaten (Kämpfer der 2. Stufe), zwei Kampfpriester (Priester Nandurs der 3. Stufe) und ein Kampfmagier (Zauberer der 4. Stufe)
- Lymander von Westerwiek – oberster Berater des Fürsten und Vorsteher der Magieryilde
- Balthazar Rethek – wichtigster Berater und oberster Gelehrter der Stadt (weitere Informationen siehe unten)

Wenn die Helden diese ersten Eindrücke auf sich haben wirken lassen, wollen sie vermutlich ein Quartier für die Nacht suchen.

Die Herberge „Findels Apfelbaum“ direkt am inneren Markt ist sicher die erste Adresse der Stadt, aber leider hoffnungslos überfüllt. Findel, ein schlanker verschmitzter Gnom mit goldenen Haaren und einem gezwirbelten Schnurrbart, seines Zeichens Eigentümer des „Apfelbaums“ bedauert das zutiefst, aber schon vor mehreren Tagen hat er sein letztes Zimmer hergegeben und selbst die Abstellkammer ist vermietet.

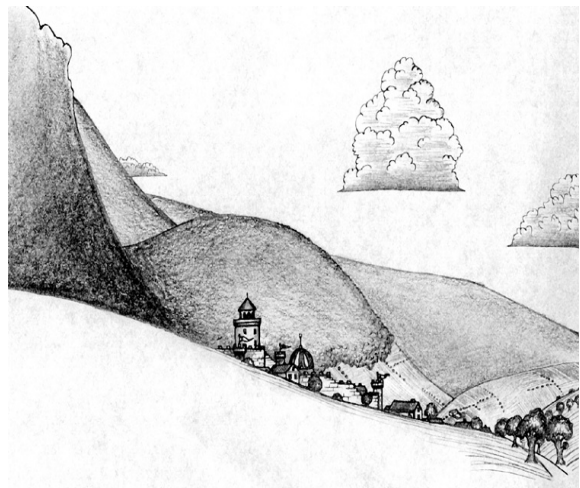
Das Gasthaus hat seinen Namen von einem riesigen steinernen Baum erhalten, der in der Mitte des Schankraums steht und metallene Äpfel trägt. Das Kunstwerk ist das Geschenk eines Zwergenkünstlers und steht bereits seit vielen Jahrzehnten an Ort und Stelle.

Ein reichhaltiges Abendmahl kostet 5 Silberstücke, Bier und Apfelwein sind für jeweils 1 Silberstück zu haben.

Der Vollständigkeit halber seien hier noch die Zimmerpreise angefügt, für den Fall, dass die Helden später nochmals nach Thal reisen wollen:

Ein Einzelzimmer kostet 1 Goldstück, ein Doppelzimmer ist für 2 Goldstücke zu haben, ein Vierbettzimmer kostet 3 Goldstücke.

Die einzige Übernachtungsmöglichkeit besteht in der Zeltstadt außerhalb der Stadt. Dort wurden auf den abgerenteten Feldern große Armeezelte aufgebaut, in denen man für 2 Silberstücke sein Lager aufschlagen kann. Ein Brunnen ist in unmittelbarer Nähe und ein Suppenzelt versorgt die Hungrigen mit einfacher Hausmannskost (5 Kupferstücke für eine Mahlzeit).



Übergabe der Banditen:

Sofern die Helden die Banditen gefangen genommen haben und nun der Stadtwache übergeben wollen, können sie die Wachen am Stadttor darauf ansprechen. Sie werden an den Hauptmann der Stadtwache, einen gewissen Hektor Rode, verwiesen, der in der Burg zu finden sei.

Hauptmann Rode ist im Erdgeschoss des Burgfrieds zu finden und eine Wache vom Burgtor wird die Helden dorthin führen. Der Hauptmann, ein alter Haudegen mit grauen Haaren und leichtem Hinken, ist hoch erfreut die Banditen in Gewahrsam nehmen zu können. Die Bande hat die Gegend schon seit längerer Zeit unsicher gemacht und auf ihre Ergreifung ist eine Belohnung ausgesetzt.

Die Abenteurer bekommen die Belohnung von 50 Goldmünzen pro gefangenem Banditen ausgezahlt und die Räuber werden in den Kerker abgeführt.

Übergabe der Weinfässer:

Sofern die Helden die Weinfässer in der Packtasche des Füllens ihrem rechtmäßigen Eigentümer, dem Weinhändler Bartok Wela, zurückgeben wollen, können sie sich auf die Suche nach ihm machen. Die Stadtwachen am Tor wissen, dass in letzter Zeit einige Händler überfallen worden sind und bei ihrem Hauptmann vorgesprochen haben, ob der Weinhändler darunter gewesen ist können sie nicht sagen.

Die Händler auf dem Markt wissen da schon mehr. Viele kennen Wela, da er jedes Jahr an dem Herbstmarkt teilnimmt. Er hat in diesem Jahr seinen Stand jedoch nicht aufgebaut, da ihm all seine Waren gestohlen worden sind, und jetzt sitzt er jeden Tag in

„Findels Apfelbaum“ und betrauert sein schweres Los.

Die gleichen Informationen sind auch von dem Hauptmann und Findel selbst zu bekommen. Der Gnom ist ein guter Freund des Weinhändlers und ein Teil der Lieferung war für ihn bestimmt gewesen. Die Helden treffen den deprimierten Bartok Wela im Schankraum des Gasthauses vor. Er starrt tief in Gedanken versunken vor sich hin und reagiert anfangs kaum auf die Abenteurer. Wenn sie ihm jedoch berichten, dass sie seine Weinfässer retten konnten, hellt sich seine Miene auf und er ist voll der Freude.

Er dankt vielmals für dieses Wunder, wenn gleich er betrübt ist, dass seine übrigen Waren, Duftöle, kunstvolle Kerzen, Tücher und dergleichen mehr, nicht mehr bei den Banditen zu finden waren.

Er lädt die Gruppe zu einem opulenten Festmahl ein, welches er bezahlt, eine andere Art der Belohnung kann er sich leider nicht leisten.

Die Abenteurer sollten den Markt in aller Ruhe genießen, das Geheimnis um den alten Lord Weymar kann getrost einige Tage länger auf seine Lösung warten, doch irgendwann werden sie erste Nachforschungen anstellen wollen.

Sie wissen bislang nur, dass Weymar 1810, im Alter von 12 Jahren, von Goldfeld nach Thal ging, um dort als Leibdiener einem gewissen Karol zu dienen. Des Weiteren wird ein Neffe dieses Karols erwähnt – Theobald, der fast 30 Jahre älter als Weymar war und mit dem er sich anfreundete.

Aus den weiteren Tagebucheinträgen kann man schließen, dass Weymar und Theobald Teil einer Exkursion waren, die einen sagenhaften Schatz suchte und fand.

Ziel sollte es nun sein etwas über Weymars Zeit in Thal zu erfahren und auch Nachforschungen über Theobald könnten interessant sein.

Mögliche Quellen, die neue Informationen liefern könnten, sind die historischen Aufzeichnungen im Tempel sowie das Stadtarchiv in der Burg.

Nachforschungen im Tempel:

Im Tempel zu Thal, einem großen und prächtig ausgestatteten Gebäude, werden seit Jahrhunderten die Kirchenbücher geführt, die Informationen über Geburten, Eheschließungen, Todesfälle und die Zahlungen des Zehnts enthalten. Oftmals finden sich auch zusätzliche Informationen, zum Beispiel über die Ursache gehäufter Todesfälle, die Todesart, eine Aussetzung der Steuer aufgrund schlechter Ernten und dergleichen mehr.

Wer die alten in Leder gebundenen Bücher einsehen will, muss mit Bruder Joren, dem Tempelvorsteher und Priester Alas reden. Joren ist ein großgewachsener Mann mittleren Alters und wenn er nicht gerade eine der Messen vorbereitet ist er in seinem Arbeitszimmer im rechten Flügel des Tempels zu finden. Ein Novize wird die Abenteurer gerne zu ihm geleiten und sie anmelden.

Joren ist gerne bereit die gewünschten Bände für den morgigen Tag in das Lesezimmer bringen zu lassen.

Das Lesezimmer befindet sich im linken Flügel des Tempels. Es ist so klein, dass nicht mehr als drei Tische darin Platz finden. An den Wänden reihen sich Bücherregale aneinander, die vom Boden bis zur Decke mit religiösen und weltlichen Werken gefüllt sind.

Wenn die Helden die Kirchenbücher einsehen, wird ein Priester anwesend sein, und darauf achten, dass die alten Bände mit dem gebührenden Respekt behandelt werden.

Folgende Informationen lassen sich aus den Büchern herauslesen:

- 1810 (R.Z.), als Weymar nach Thal kam, lebte nur ein einziger Karol in der Stadt. In den Büchern lässt sich nachlesen, dass er 1713 als Karol Feldar in Thal geboren wurde und 1817 als Karol der Rote in Thal gestorben ist. Ferner ist ein Torl Feldar, Karols Vater, verzeichnet, welcher 1745 verstorben ist.
- Aus der Höhe des Zehnts, den die Familie Feldar entrichtete, lässt sich schließen, dass sie wohlhabend gewesen sein müssen. Aus der genauen Niederschrift der Steuerzahlungen geht außerdem hervor, dass Karol zwischen 1728 und 1745 nicht in Thal lebte.
- Weymar wird in den Kirchenbüchern nicht erwähnt, doch ist ab 1810, dem Jahr, als er nach Thal kam, um in die Dienste Karols zu treten, eine zusätzliche Kirchenabgabe für den Leibdiener Karols verzeichnet.
- Mit dem Tod Karols 1817 enden auch die Zahlungen für seinen Diener Weymar.
- Über Theobald Feldar lässt sich lediglich seine Geburt im Jahr 1770 als Sohn von Edmund Feldar, dem jüngeren Bruder Karols, in den Büchern finden.
- Die Helden können versuchen die Linie der Feldars bis in die Gegenwart zu verfolgen, was anfangs nicht sehr schwierig ist. Karol hatte keine Kinder, doch Edmund hatte neben Theobald noch einen weiteren Sohn – Arfred Feldar (1776-1823). Dessen Enkel Raymund Feldar (1864-1938) heiratete und bekam zwei Töchter und einen Sohn. Die ältere Tochter starb im Alter von drei Jahren, die jüngere verließ Thal im Alter von 16 Jahren. Raymunds Sohn, Gerold Feldar (1887-1957), jedoch starb vor 23 Jahren. In den Kirchenbüchern findet sich darüber hinaus der Name seiner einzigen Tochter Lilli Feldar (1920-?). Die Eintragungen unter ihrem Namen enden jedoch zwei Jahre nach dem Tod ihres Vaters. Bemerkenswert ist noch, dass die Steuernahmen der Familie Feldar ab 1948 schlagartig zurückgingen, ohne dass dafür ein Grund vermerkt wäre.
- Wissen die Helden schon, dass Lilli Feldar ihren Namen 1948 gegen den Namen Thalheim umtauschte (diese Information kann man im Stadtarchiv bekommen), so lassen sich die Zahlungen des Zehnt bis in die Gegenwart weiter verfolgen. Lilli lebt demnach noch und ist

die einzige Verwandte Karols, mit der die Helden sprechen könnten.

Nachforschungen im Stadtarchiv:

Das Archiv der Stadt befindet sich in der Burg und kann nach Absprache mit dem Stadtschreiber besichtigt werden.

Die Abenteurer werden zu der vereinbarten Zeit in das Archiv vorgelassen, welches sich im Keller des nördlichen Gebäudes der Burg befindet. Der Stadtschreiber, ein gebrechlicher Greis mit spärlichen, langen Haaren und krummen Rücken, und seine beiden Assistenten, ein jugendlicher Gnom und eine rundliche Frau mittleren Alters, suchen die gewünschten Dokumente heraus und sind auch sonst sehr hilfsbereit.

Die Bücher enthalten Aufzeichnungen über alles, was in Thal seit vielen Jahrhunderten geschehen ist. Bezüglich Weymars lässt sich folgendes in Erfahrung bringen:

- 1810 wurde ein Junge Namens Weymars aus Goldfeld in die Dienerschaft des verehrten Karol Feldar aufgenommen und noch im selben Jahr wurde er auf der Schulanstalt des Städtchens angemeldet. Die Gebühren von 100 Goldstücken pro Jahr wurden von Karol selbst beglichen.
- 1814 beendete Weymar aus Goldfeld die Schule mit Auszeichnung.
- Noch im selben Jahr hatte Karol die Aufnahme Weymars in die Gilde der Magier zu Thal beantragt, von der ihm 1815 der Status eines Zauberlehrlings zugebilligt wurde.

Über die Familie Feldar ist folgendes zu finden:

- Karol Feldar, genannt „der Rote“, war oberster Berater des Fürsten zu Thal, so wie sein Vater Torl und dessen Vater und die ältesten Söhne vieler weiterer Generationen.
- Nach Karols Tod übernahm Arfred Feldar diese Aufgabe und nach ihm Herfried Feldar, Raymund Feldar und Gerold Feldar. Vor 32 Jahren, im Jahre 1948 R.Z., übernahm schließlich ein gewisser Lymander von Westerwiek diesen Posten und hat ihn bis heute inne.
- Aus dieser Zeit stammt auch ein Gerichtsurteil, welches Gerold Feldar des Verrates für schuldig bekennt und ihm und seiner Familie alle Titel und Güter entzieht. Es ist der Familie Feldar nicht länger gestattet öffentliche Ämter zu bekleiden.
- Es finden sich noch zahlreiche weitere Informationen über die Feldars in den Büchern. Wenn die Helden gezielt nach einem noch lebenden Angehörigen suchen oder mehr über den Verbleib der einzigen Tochter Gerolds in Erfahrung bringen wollen, so werden sie in den Büchern einen bewilligten Antrag auf Namensänderung einer Lilli Feldar finden, die nunmehr Lilli Thalheim heißt.

- Das Anwesen der Feldars liegt im Süden Thals, in unmittelbarer Nähe der Stadtmauer in der Kupfergasse (Nummer 5 auf dem Stadtplan).
- Das Anwesen Lymanders von Westerwiek hingegen befindet sich am nördlichen Rand Thals in der Rosenstraße (Nummer 6 auf dem Stadtplan).

Zu Besuch bei Lilli:

Das Haus in der Kupfergasse muss früher einmal sehr schön und herrschaftlich ausgesehen haben. Es ist sehr groß, doch die kunstvoll verzierten Türbeschläge, Fensterläden und das schmiedeeiserne Gartentor zeugen von viel Geschmack und einigem Wohlstand. Die Feldsteinmauer und der dahinter liegende Garten sind gleichermaßen halb verfallen und verwildert. Rosen mit winzigen rosa Blüten verwandeln große Teile der Mauer in eine dornenbewehrte Hecke, die Gartenwege sind brüchig und von Fingerkraut überwuchert. Die alten Bäume und die Hauswand sind von wildem Wein überwuchert und das ganze Anwesen wirkt, als würde es bereits seit sehr langer Zeit in tiefen Schlaf versunken sein.

Das rostige Gartentor hängt leicht schief in den Angeln und lässt sich laut quietschend öffnen.

Wenn die Abenteurer mehrmals laut an der schweren, rissigen Holztür mit abgeblätterter Farbe anklopfen, öffnet eine klein, alte Frau mit schlohweißen Haaren und tiefen Falten im Gesicht. Mit gebücktem Rücken und auf einen einfachen Holzstock gestützt sieht sie sehr alt und gebrechlich aus. Sie stellt sich als Lilli Thalheim vor und fragt die Abenteurer nach ihrem Begehrt. Wenn der Name Feldar fällt, bittet sie die Helden hinein und führt sie in den größten Raum des Hauses. Es ist dunkel und staubig in dem Haus, die Holzterapie, die ins Obergeschoss führt, sieht auch nicht mehr sehr vertrauensenerweckend aus. In dem Salon, in den die Abenteurer geführt werden stehen mehrere massige Polstersessel um einen kleinen runden Tisch herum und in wurmstichigen Vitrinen stehen Teller, Tassen und Kannen.

Lilli verschwindet kurz in der Küche und kehrt nur wenig später mit einer Kanne Tee und einem Teller Gebäck zurück. Lilli fordert einen der Helden dazu auf aus einer der Vitrinen Geschirr zu holen und lässt sich in einen der weichen Sessel sinken.

Bereitwillig erzählt sie von ihrem Leben und von dem schicksalhaften Ereignissen, die zum Sturz ihres Vaters geführt haben. Gerold Feldar war demnach ein guter, rechtschaffener Mann dem das Wohl Thals über alles andere ging. Niemals hätte er mit den Barbaren und den Orks konspiriert. Lilli gibt einem jungen Emporkömmling die Schuld dafür, der damals noch neu in der Stadt war und die angeblichen Beweise für die Schuld ihres Vaters gefunden hatte. Dieser machtgerige Halbelf, Lymander von Westerwiek, übernahm nur wenige Monate nach dem Gerichtsverfahren gegen ihren Vater dessen Posten als oberster Ratgeber des Fürsten. Lilli ist davon überzeugt, dass dieser

Lymander seine Hände im Spiel hatte und ihr Vater unschuldig war. Doch obwohl sie jahrelang versucht hat, Beweise gegen ihn zu sammeln, blieb die Suche danach erfolglos.

Auf Karol den Roten und Weymar angesprochen zeigt Lilli ihnen ein Porträt von Karol. Darauf ist er mit leuchtend rotem Bart und roter Robe abgebildet. An Weymar erinnert sie sich nicht, doch es wäre möglich, dass in den Annalen der Familie Feldar etwas über ihn vermerkt ist.

Sie bietet den Abenteurern einen Tauschhandel an: Lymander von Westerwiek hatte ihrem Vater nach dem Gerichtsverfahren einen alten Siegelring abgenommen, der sich bereits seit mehreren Jahrhunderten in Familienbesitz befand. Wenn die Helden es schaffen, diesen Ring wieder zu beschaffen, wird sie ihnen so gut helfen, wie sie es vermag.

Lilli kann der Gruppe noch den Weg zu Lymanders Anwesen in der Rosenstraße beschreiben, weitere Unterstützung ist im Moment nicht von ihr zu erwarten.

3. Akt – Sternenstaub

In diesem Akt nehmen stattdessen die Abenteurer Lymander von Westerwiek einen Besuch ab und versuchen den Ring zu bekommen. Lymander macht ihnen ein Angebot. Wenn sie darauf eingehen, führt sie der 3. Akt weiter durch das Abenteuer. Lehnen sie sein Angebot ab und versuchen stattdessen den Ring zu stehlen, geht es mit dem 4. Akt weiter.

Lymander von Westerwiek:

Lymander bewohnt ein einfaches und bescheidenes Haus – zumindest erweckt es diesen Eindruck von außen. Ein zweistöckiger Fachwerkbau mit einem kleinen Turm, der den Rest des Hauses um ein weiteres Stockwerk überragt, sowie einem kleinen Garten – die Helden hatten sicher mehr erwartet, immerhin ist dies das Anwesen des obersten Beraters des Fürsten.

Erdgeschoss: Die schlichte Eingangstür führt in einen Empfangsbereich, in dem drei große schwere Vitrinen mit allerlei Kunstgegenständen aus allen Teilen der Welt, ein kleiner runder Tisch und zwei Sessel stehen. Der Boden ist von einem großen und kunstvoll gewebten Teppich bedeckt und an den Wänden hängen einige wenige Gemälde, welche verschiedene Landschaften darstellen. Es führen drei Türen und eine Treppe aus diesem Empfangsbereich heraus. Die linke Tür führt in eine Abstellkammer, die mittlere Tür in die Küche und durch die letzte Tür gelangt man in die kleine Waschküche. Zwischen den beiden ersten Türen ist ein marmorner Kamin in die Wand eingelassen und verströmt des Abends eine wohlige Wärme.

Die Treppe, welche nach oben führt, ist aus rotbraunem Holz gefertigt und wahrlich kunstvoll verarbeitet. Die Pfosten sind in der Form gewundener Drachen gedreht, den Handlauf ziert ein aus goldbraunem Holz gearbeiteter Drache, welcher in das dunklere Holz eingelegt ist. Einlegearbeiten in der gleichen Farbkombination zieren jede Stufe und zeigen das Wappen Lymanders – eine Schreibfeder und ein Säbel, welche sich kreuzen.

Für eine genauere Beschreibung des Erdgeschosses wird an dieser Stelle auf den 4. Akt verwiesen.

Über die Treppe werden die Abenteurer von einem Diener in das erste Obergeschoss geführt.

Der Salon wird von einer großen Tafel mit sechs Stühlen dominiert. Sowohl der Tisch als auch die Stühle sind aus dem gleichen schönen dunklen Holz gefertigt wie die Treppe und auch die Einlegearbeiten ähneln sich. Hinter dem Tisch befindet sich ein großes Fenster, welches die ganze Ecke des Zimmers einnimmt und einen guten Blick auf das Treiben auf der Straße bietet.

In einer anderen Ecke steht ein großer Schrank aus dunklem Holz und silbernen Beschlägen.

Zwei Türen führen in ein Gästezimmer und in den Turm, der die Privatgemächer Lymanders beherbergt.

Eine weitere Treppe führt nach oben.

Für eine genauere Beschreibung des ersten Obergeschosses wird an dieser Stelle auf den 4. Akt verwiesen.

Lymander von Westerwiek empfängt seine Besucher im Salon. Er ist von großer, hagerer Gestalt mit einem kahlen Kopf und einer großen, hakenförmigen Nase, die ihm das Aussehen eines Geiers verleiht. Seine Ohren sind spitz und lassen erkennen, dass Elfen unter seinen Vorfahren gewesen sind, auch wenn sein restliches Äußeres nur wenig mit der eleganten Schönheit der Elfen gemein hat.

Er spricht langsam, ruhig und deutlich und man merkt schnell, dass er ein Talent dafür hat, andere zu überzeugen.

Ein Diener bringt Wein und Käse und Lymander bittet die Abenteurer ihr Anliegen vorzutragen.

Er bedauert zutiefst, dass die verwirrte alte Lilli die Helden mit ihren Märchen belästigt hat und versichert, dass alles seine Richtigkeit hat. Über das Gerichtsverfahren und das Urteil lassen sich sicher im Stadtarchiv Nachforschungen anstellen, die zweifelsfrei belegen, dass der Verräter zurecht seines Amtes enthoben und entehrt worden ist.

Auf den Ring Gerolds angesprochen gibt er freizügig zu, dass er diesen – als Symbol seines Sieges über den Verräter – vor vielen Jahren an sich genommen hat. Seitdem dient er ihm als stete Erinnerung daran der Stadt Thal und ihren Bürgern treu zu dienen.

Unter Umständen ist er bereit sich von dem Ring zu trennen, aber das hat seinen Preis.

Lymander ist nicht nur oberster Berater des Fürsten, sondern darüber hinaus auch ein erfahrener Magier und als solcher benötigt er hin und wieder sehr ausgefallene alchemistische Substanzen.

Er wird den Abenteurern den Ring überlassen, wenn sie ihm einen Lederbeutel mit Sternenstaub gefüllt bringen.

Sternenstaub ist ein Pulver, welches aus dem gemahlene Gestein ganz bestimmter, sehr seltener Meteoriten gewonnen wird und silbrig glänzt. Dieser Staub ist sehr wertvoll und praktisch nicht käuflich zu erwerben. Die Menge, die Lymander verlangt, hätte einen Wert von mehr als 2000 Goldmünzen, doch man wird in ganz Ashnadar vermutlich kaum einen Händler finden, der Sternenstaub in seinem Sortiment führt.

Lymander weiß nicht, wo man solchen Staub finden kann, doch er hat davon gehört, dass Bruder Joren ein Teleskop besitzt und Nachts oft stundenlang die Sterne beobachtet. Vielleicht weiß er ja mehr über Meteoriten und wo man sie finden kann.

Jorens Sternkunde:

Bruder Joren ist in der Tat ein begeisterter Astronom. Mit seinem Teleskop betrachtet er die Sterne und Sternbilder und sucht nach den Zeichen, welche die Götter in ihrer unendlichen Weisheit in den Himmel schreiben. Akribisch notiert er alle seine Beobachtungen und verfügt somit über ein umfangreiches Wissen. Er hat auch die Sichtungungen von Sternschnuppen, Meteoritenschauern und ähnlichem notiert und vor nicht ganz zwei Jahren etwas außergewöhnliches bemerkt.

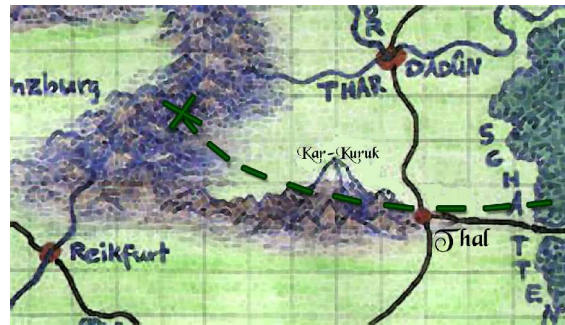
Kurz vor Sonnenaufgang an einem Herbsttag hatte Bruder Joren gerade Frühmesse vorbereitet, als ein übernatürliches Leuchten am Himmel erschienen war. Wie eine zweite Sonne hing ein Feuerball am östlichen Firmament und wurde langsam größer. Rasch notierte der Priester diese Erscheinung und ließ sich auch in den nächsten Minuten nicht aus den Augen. Der Feuerball wurde immer größer und raste schließlich unter lautem Donnerrollen über Thal hinweg und verschwand in Richtung Nordwesten in den Donnerbergen. Nicht einmal drei Minuten hatte das Schauspiel gedauert und das Städtchen versank wieder in Dunkelheit. Joren vermutet, dass der Meteorit in den Donnerbergen eingeschlagen sein müsste, denn kurze Zeit später ertönte ein mächtiger Donnerschlag aus dieser Richtung.

Durch seine langjährige Erfahrung war es dem Priester möglich gewesen den ungefähren Kurs des Meteors in eine Karte einzuzichnen, die sich noch immer zwischen seinen übrigen Aufzeichnungen befindet.

Für Joren ist der Meteorit ein Zeichen Alas' gewesen, denn noch im selben Monat hatte eine Armee der Barbaren aus den Donnerbergen die Stadt Dadün angegriffen und sicher wurde der Meteorit den Menschen des Königreichs als Warnung davor gesandt.

Joren zeichnet den ungefähren Kurs des Meteoriten in eine Karte der Region ein und wünscht den Helden alles Gute bei ihrer Suche. Er bedauert es sehr, dass er sie nicht begleiten kann, doch seine Pflichten im Tempel lassen ihm keine derartigen Freiräume.

Bruder Joren warnt die Helden noch vor den wilden Barbarenstämmen und den Riesen, die in den Bergen hausen.



Etwa eine halbe Tagesreise nördlich von Thal führt ein Weg nach Westen in die Donnerberge, diesem sollten die Abenteurer folgen.

Auf diesem Weg können die Ausläufer der Donnerberge nach etwa zwei Tagen erreicht werden.

Der Weg wird nur selten benutzt und ist eher ein Trampelpfad als eine Straße. Bei kühlerem aber trockenem Wetter wandern die Abenteurer durch die hügelige Landschaft. Der Kar-Kuruk ist stets an ihrer linken Seite und ragt weit in den Himmel hinein.

Im Laufe des zweiten Tages werden die Hügel im Westen höher und höher und schließlich taucht eine Gebirgskette mit schneebedeckten Gipfeln aus dem Dunst auf – die Donnerberge.

Die zweite Nacht verbringen die Helden am Fuße des Gebirges.

Am dritten Tag verwandelt sich der Weg in einen steinigen Gebirgspfad, der sich in weiten Schlingen und Serpentinaugen durch steilwandige Täler und über Bergkämme windet. Die Gruppe kommt nur langsam voran, der Meteorit kann aber nicht mehr all zu weit entfernt sein.

In den Bergen ist es deutlich kühler als in Thal und ohne die richtige Bekleidung wird es den Abenteurern bald kalt werden. Der Atem kondensiert zu kleinen Wölkchen und die schneebedeckten Gipfel sind gar nicht mehr so fern.

Am späten Nachmittag entdeckt die Gruppe von einer Anhöhe aus ein kleines Dorf, welche in einigen Kilometern Entfernung vor ihnen am Weg liegt. Mit einem straffen Marsch ließe sich das Dorf noch vor Einbruch der Dunkelheit erreichen.

Das Dorf ist von einem anderthalb Meter hohen Erdwall umgeben, auf dem ein gut zwei Meter hoher Pallisadenwall aus dicken Baumstämmen thront. Der Pfad führt durch ein hölzernes Tor in das Dorf hinein und auf der anderen Seite wieder hinaus. Rechts und links der Tore stehen grob gezimmerte etwa vier Meter hohe Türme. Auf einigen Spitzen des Pallisadenwalls sind die Schädel wilder Tiere, vor

allem Wölfe und Bären, aber auch einige Schädel von Menschen, Orks und sogar Riesen ausgestellt.

Das Tor ist geöffnet, aber auf einem der Türme steht ein einfach gekleideter menschlicher Mann mit einem Speer in der Hand Wache.

Wenn die Abenteurer um einen Schlafplatz für die Nacht bitten werden sie freundlich eingelassen.

Bitterrode besteht aus 11 Blockhäusern, welche dicht gedrängt entlang des Weges stehen. Eines der Häuser direkt am Dorfplatz (1) ist größer als die übrigen. Dies ist das Haupthaus des Dorfvorstandes (2). Das Gebäude wird von einer langen Halle dominiert, welche als Fest- und Versammlungssaal dient. Zwei lange Tischreihen laufen auf ein niedriges hölzernes Podest zu, auf dem ein sehr großer, verzierter Holzthron steht. Zwischen den beiden Tischreihen befinden sich zwei gut einen Meter durchmessende Metallschüsseln, in denen wärmende Feuer prasseln.

Das Haupthaus hat, wie jedes andere Haus in Bitterrode auch, nur eine Etage., aber die lange Halle ist gut und gerne 5 m hoch und auf halber Höhe zieht sich ein Gang an den Wänden entlang, welcher über eine Leiter zu erreichen ist, mit einem Geländer eingefasst ist und als Schlafplatz dient. Im vorderen Bereich des Haupthauses befindet sich auf beiden Seiten ein weiterer Raum, welcher durch Tierfelle abgetrennt ist. Dies sind die Privatgemächer des Dorfvorstehers.

Etwas abseits befindet sich ein kleiner Teich (3), in dem die Dorfbewohner Fische halten.

In einem kleineren Haus daneben lebt der Schamane des Dorfes (4), welcher sowohl der Heiler Bitterrodes als auch der spirituelle Führer ist. Zwischen den Hütten wird jeder freie Platz für den Gemüseanbau genutzt.

In Bitterrode leben etwa 80 Personen, gut die Hälfte von ihnen sind Orks des Südens. Daneben leben auch viele der größeren Orks des Nordens und ein Dutzend Menschen im Dorf.

Der Dorfvorsteher Grotek ist ebenso wie der Schmied ein riesiger muskulöser Ork des Nordens (etwa zweieinhalb Meter groß) und der Schamane ein alter Ork des Südens (gut zwei Meter groß).

Egal ob Ork oder Mensch, alle sind in einfache Leinengewänder und gehärtetes Leder gekleidet. Viele zusätzlich dicke Wolfs- oder Bärenpelze gegen die Kälte.

Grotek lädt die Abenteurer ein mit ihm in seiner Halle zu speisen und bietet ihnen auch einen Schlafplatz an.

Nach Einbruch der Dunkelheit füllt sich die Halle des Haupthauses und es wird ein Fass mit dunklem starken Bier geöffnet. Das Feuer in den großen Schalen brennt hoch und verströmt eine angenehme Wärme und den Duft von Tannennadeln. Es gibt gebratenes Bärenfleisch, Kartoffeln und Kohl.

Die Versammelten, Frauen wie Männer, singen lauthals Trinklieder, es wird viel gelacht und noch

mehr getrunken und erst nach Mitternacht kehrt langsam Ruhe ein.

Jeder im Dorf kann sich an einen riesigen Feuerball erinnern, der vor zwei Jahren über das Dorf hinweg gefegt ist und dabei einige Dächer abgedeckt hat. Der Donner, der kurz darauf folgte, war ohrenbetäubend und weiter oben in den Bergen wurden Bäume wie Getreidehalme umgeknickt.

Der Schamane deutet dies als Zeichen des Zorns Vorguls, des Herrn des Schreckens und des Krieges. Seit vielen Sommern schon waren seine Anhänger untätig und dem Herrn dürstete es nach frischem Blut. Daher sandte er dieses Zeichen und wie der Klang eines Kriegshorns hat es die Getreuen des Bösen zur Schlacht gerufen.

Seit dieser Zeit häufen sich die Überfälle der Riesen und die Dorfbewohner wagen sich nicht mehr all zu tief in die Berge hinein.

Dem Zorn Vorguls – wie der Meteor hier genannt wird – zu folgen, finden die Dorfbewohner sehr gewagt, doch wenn die Helden es schaffen so wenig Aufmerksamkeit wie möglich auf sich zu lenken, könnten sie unbemerkt durch die Berge kommen.

Um den Meteor zu finden, muss man einfach nur dem Pfad bis zur steinernen Faust folgen, einem steil aufragenden Felsen in der Form einer riesenhaften Faust. Wenige Kilometer später öffnet sich zur rechten ein großes Tal. Dieses Tal hat der Zorn am stärksten getroffen.

Bis zu der steinernen Faust sind es nicht ganz zwei Tagesmärsche und sie markiert in etwa die Hälfte des Weges.

Die Abenteurer können ruhig mehrere Tage in Bitterrode bleiben. Der Dorfschmied kann einfache Waffen herstellen und Rüstungen ausbessern, der Schamane kann verschiedene Tränke brauen und von Pelzen über Seile bis zu Fackeln lässt sich allerlei zweckmäßige Ausrüstung erstehen.

Der Pfad windet sich jenseits von Bitterrode noch steiler durch die Donnerberge und die Gruppe kommt nur noch langsam voran.

Die Nacht verbringen die Helden am Besten unter einem großen Felsvorsprung, der etwas Schutz vor dem schneidend kalten Wind gibt.

Während der zweiten Wache nähert sich ein Vielfraß dem Lagerplatz, der von den Vorräten der Gruppe angelockt wird.

Sollten die Abenteurer keine Wachen aufstellen, finden sie ihre Vorräte am nächsten Morgen durchwühlt vor und ein Großteil der Nahrungsreserven fehlt.

Wenn Wachen aufgestellt wurden, sollte jeder Charakter während seiner Wache eine PHYSIS-Probe (Schwierigkeitsgrad 18) absolvieren, um nicht vor Erschöpfung einzuschlafen, und eine PSYCHE-Probe, um nach ungewöhnlichen Geräuschen zu lauschen. Während der zweiten Wache lässt sich mit einem Ergebnis von 13 oder mehr der Vielfraß schon

von weitem hören. Er lässt sich leicht vertreiben, so dass es nicht zum Kampf kommen wird.

Der nächste Morgen ist frostig kalt und klar. Noch vor dem Sonnenhöchststand kommen die Abenteurer an den Schauplatz eines blutigen Gefechts. Mitten auf dem Weg liegen drei tote Maultiere und etwas weiter verteilt liegen vier tote Menschen und ein toter Zwerg. Krieger und Priester können die folgenden Informationen mit einer erfolgreichen PSYCHE-Probe von 10 oder mehr in Erfahrung bringen, alle übrigen benötigen dafür eine 15 oder mehr. Die Toten sind allesamt übel zugerichtet und weisen große Wunden auf, die offenbar von einer schweren, stumpfen Waffe herrühren. Der Boden des Schlachtfeldes ist aufgewühlt und vereinzelt lassen sich große Fußabdrücke erkennen. Es stecken vereinzelt Pfeile und Bolzen im Boden und an manchen Stellen ist getrocknetes Blut. Die Maultiere waren schwer beladen und einige der Kisten und Fässer liegen zerbrochen neben den Lasttieren. Dem Geruch nach zu urteilen enthielten die Fässer starken Alkohol und in den Kisten befinden sich Handwerkszeuge verschiedener Art.

Krieger und Waldläufer können ab einem Ergebnis von 18 feststellen, dass der Überfall höchstens ein oder zwei Tage zurückliegt. Darüber hinaus lassen sich mehrere Spuren entdecken, die von dem Schlachtfeld weg in ein kleines Seitental hineinführen. Einige der Spuren sind sehr groß (etwas 60-70 cm), die meisten sind jedoch menschlich. Entlang der großen Spuren ist immer wieder getrocknetes Blut zu finden.

Der Spur nachgehen:

Wenn die Gruppe den Spuren folgt, findet sie nach etwa einer Stunde einen toten Riesen im Gras. Er trägt mehrere tiefe Axt- und Schwertwunden und mehrere Pfeile und Armbrustbolzen stecken in ihm. Der Riese ist gut 5 Meter groß und mit einem Mosaik aus Fellen und gehärtetem Leder bekleidet. Neben ihm liegt eine grobschlächlige Keule, zwei Fässer und eine Kiste. Die Fässer enthalten starken Alkohol und in der Kiste befinden sich zwei Dutzend kleine Fläschchen, die mit einer dickflüssigen orangenen Flüssigkeit gefüllt sind. Charaktere, die mit dem Brauen von Tränken vertraut sind und Gnome können die Flüssigkeit als Gnomenfeuer identifizieren (erfolgreiche PSYCHE-Probe gegen 15). Gnomenfeuer kann geworfen werden (RW: 2+PH (max. +6), Rymax: 10+PH (max. +12) und verursacht 1W6 Feuerschaden und das Ziel fängt Feuer (in der nächsten Runde erneut 1W6 Schaden). Es gibt hier keine Kampfspuren, aber die großen und kleinen Fußspuren führen tiefer in das Tal hinein.

Nach einigen Minuten kann man in einiger Entfernung einen Höhleneingang erkennen, auf den die Spuren zuzulaufen scheinen.

Die Höhle ist kaum 10 Meter tief und schon von weitem kann man das laute Schnarchen eines Riesen hören.

Der Riese liegt in einer Ecke der Höhle auf einem Stapel Felle und hat ein offenes Fass im Arm. Ein zweites Fass liegt bereits geleert auf dem Boden. Neben ihm liegen die Überreste eines großen Tieres, vermutlich ein Maultier. Anscheinend hat er das Tier roh verzehrt.

In einer anderen Ecke der Höhle steht ein 3x3 m groß und zwei 2 m hoher Käfig aus armdicken Baumstämmen und dickem Seil. Der Käfig hat keinen Boden, die Ecken sind jedoch mit großen Steinen beschwert.

In dem Käfig liegen drei Gestalten, bei näherer Betrachtung als ein Zwerg, eine Menschenfrau und ein Menschenmann zu erkennen. Alle drei sind verletzt und schlafen.

Der Riese schläft tief und fest, machen die Abenteurer jedoch großen Lärm (laute Unterhaltung, Waffengebrauch), so kann der Riese bei einer bestandenen PHYSIS-Probe von 25 oder mehr aufwachen, greifen die Abenteurer den Riesen an oder versuchen ihn zu fesseln oder ähnliches, kann er bereits bei einer 20 oder mehr aufwachen.

Er ist betrunken und erhält daher im Kampf einen Malus von -10 auf jeden Angriffswert. Der Verteidigungswert im Nahkampf und jeder von ihm verursachte Schaden ist um vier verringert. Durch seine Verletzungen sind seine Lebenspunkte auf 20 reduziert.

Der Käfig lässt sich mit genügend Muskelkraft hochheben (PHYSIS-Probe von 27 oder mehr, maximal drei Charaktere können dies gleichzeitig versuchen (nur eine Probe durchführen und die PHYSISwerte aller drei addieren). Eine weitere Möglichkeit besteht darin, die dicken Seile zu lösen, welche die Baumstämme zusammenhalten. Hierbei wird eine AGILITÄTS-Probe von 18 oder mehr benötigt, um zu verhindern, dass die gelösten Stämme geräuschvoll zu Boden fallen und den Riesen aufwecken.

Solange sich die Abenteurer leise verhalten sollte es kein Problem sein, die drei Verletzten zu befreien und mit ihnen zu fliehen.

Die drei sind Teil einer kleinen Karawane gewesen, die von Günzburg aus nach Dadûn reisen wollte.

Dorek, der Zwerg, bedankt sich im Namen der drei für diese unerwartete Rettung und bietet an, dass die drei Krieger die Gruppe begleiten könnten. Alleine würden sie den Weg nach Thal vielleicht ohnehin nicht schaffen und ein paar Waffen mehr könnten sicher nicht schaden.

Die Werte der drei Kämpfer sind im Anhang aufgeführt (Dorek und 2x menschlicher Kämpfer).

Zurück an der Stelle des Überfalls wühlt Dorek in einer der Kisten und holt einen kleinen Lederbeutel hervor, den er an sich nimmt. Er enthält drei kleine Diamanten, das Vermögen des Händlers, welches in einem Geheimfach versteckt war. Jeder der Diamanten ist 500 Goldmünzen wert.

Weiter dem Meteor folgen:

Schließlich setzt die Gruppe – allein oder mit den drei befreiten Kämpfern – ihren Weg fort. Der Weg steigt weiter an und bald beginnt es zu schneien. Nach einigen Kilometern ist alles ringsum mit einer dünnen Schneedecke überzogen und je tiefer die Gruppe in die Donnerberge kommen, desto stärker wird der Schneefall.

Nach zwei weiteren Stunden passiert die Gruppe einen Felsen, der sehr gut zu der Beschreibung der steinernen Faust passt. Gut 15 m hoch ragt er neben dem Pfad auf, wie eine Faust, die jederzeit zuzuschlagen droht.

Eine halbe Stunde später öffnet sich zur Rechten ein weites, tiefes Tal, das sich jedoch eher errahnen als sehen lässt, da die Sicht durch das Schneetreiben stark eingeschränkt ist.

Es gibt keinen Weg, der in das Tal hinunter führt, doch mit vorsichtigen Schritten lässt sich der Abstieg schaffen. Jeder Charakter sollte eine AGILITÄTS-Probe von 15 oder mehr bestehen, sonst verliert er früher oder später einmal den Boden unter den Füßen und stürzt. Ein solcher Sturz verursacht 1W6 Schadenspunkte durch Prellungen, Schürf- oder Platzwunden.

Schon während des Abstieges nimmt die Heftigkeit des Schneefalls etwas ab und unten angekommen scheinen die Helden in eine Winterwunderlandschaft geraten zu sein. Alles ist mit einer dicken weißen Schneeschicht bedeckt und sieht sehr friedlich aus.

Das Tal scheint mehr als 10 Kilometer lang zu sein und etwa 2 Kilometer breit. Der Talgrund ist dicht an dicht mit Nadelbäumen bestanden. Nur in den steileren Lagen fehlen die Bäume.

Von dem Meteoriten fehlt bislang jede Spur, doch das ändert sich, wenn man für einige Zeit dem Talverlauf folgt. Nach wenigen Kilometern trifft man vermehrt auf entwurzelte Bäume, die den Weg versperren, und auf dicke, abgebrochene Äste, die wie zufällig auf dem Boden verstreut liegen. Je tiefer die Helden in das Tal vordringen, desto häufiger werden die Entwurzelungen, bis sie schließlich aus dem Wald ins Freie treten, auf eine Fläche, die soweit das Auge blicken kann, mit umgestürzten Bäumen bedeckt ist. Viele Bäume wurden entwurzelt, andere dicht über dem Boden oder auch in einigen Metern Höhe abgebrochen. Zwischen den toten Bäumen wachsen kleine Sträucher und Moose und Flechten überziehen das Holz. Die knorrigen Äste und Wurzeln, die Stümpfe und astlosen Stämme sehen unheimlich und gespenstisch aus, die schiere Dimension der Zerstörung, die hier gewütet haben muss, ist atemberaubend.

Die allermeisten Bäume liegen wie in einem gigantischen Kreis angeordnet, dessen Mittelpunkt wohl der Einschlagsort des Meteors sein muss. Der Marsch dorthin über die umgestürzten Bäume ist lang und beschwerlich.

Bald schon bricht die Dunkelheit über das Tal herein und die Gruppe muss sich einen Lagerplatz suchen. Nachdem das Lager hergerichtet ist und etwas Ruhe einkehrt, fällt den Abenteurern auf, dass es hier im Tal sehr still ist. Das leise Pfeifen des Windes ist das einzige Geräusch, das sich vernehmen lässt.

Während der Nacht können aufmerksame Charaktere (PSYCHE-Probe von 20 oder mehr) hin und wieder ein wildes Tier vorbeihuschen sehen. Seltsam ist jedoch, dass diese Tiere keine Geräusche zu machen scheinen und auch keine Fußabdrücke hinterlassen. Einer der Charaktere sollte ein Reh vor einem Baumstumpf stehen sehen und diesen durch das Reh hindurch sehen können.

Die allermeisten Tiere, die die Abenteurer in diesem Tal antreffen können, sind die Geister der Tiere, die durch den Einschlag des Meteoriten getötet wurden. Sie nehmen die reale Welt wahr, können jedoch nicht mit dieser interagieren – sie sehen also saftiges Gras, können es aber nicht fressen.

Am nächsten Morgen setzt die Gruppe ihren Marsch fort und langsam wird es wärmer. Die Schneedecke wird dünner und fehlt schließlich ganz und als die Gruppe gegen Mittag den Rand des Kraters erreicht bietet sich ein überwältigender Anblick: Das innere des Kraters sieht wie eine riesige Schüssel aus. Der Krater hat einen Durchmesser von mehreren Kilometern und die gut 20 m hohen Wände des Kraters sind steil und glatt. Weder Bäume noch Sträucher oder Gräser sind auf dem harten Steinboden zu finden, nur in der Mitte des kreisrunden Kraters scheint ein dichter grüner Wald zu wachsen.

In den Krater:

Der Abstieg in den Krater ist mühselig. Mit einem Seil, welches sich an einem der Baumstümpfe außerhalb des Kraters befestigen lässt, gelingt der Abstieg leichter (AGILITÄTS-Probe von 15 oder mehr) als ohne Seil (AGILITÄTS-Probe von 23 oder mehr). Eine misslungene Probe führt zu einem Sturz in den Krater und verursacht 1W6 Schadenspunkte.

Der Boden des Kraters ist ausgesprochen glatt, so als wäre er unter großer Hitze geschmolzen und dann wieder erstarrt. Zwerge oder Charaktere, die sich mit Gesteinen auskennen, können das Gestein als Obsidian, eine Art Glas, identifizieren. Auf diesem Grund wachsen nicht einmal Flechten oder Moose.

War es in Kraternähe schon etwas wärmer geworden, so nimmt die Temperatur im Inneren des Kraters mit jedem Schritt zu. Schon bald ist es so warm, dass jeder, der eine dicke Winterbekleidung trägt, beginnt stark zu schwitzen.

Charaktere, die nach anderen Lebensformen Ausschau halten, oder besonders gute Sinne haben (PSYCHE-Probe von 25 oder mehr), können hoch oben im Himmel einen Falken kreisen sehen, ansonsten scheinen die Abenteurer hier allein zu sein.

Nach einer weiteren Stunde erreicht die Gruppe den Wald, den sie schon vom Kraterrand aus gesehen hat. Er scheint jedoch nicht aus Bäumen, sondern aus gut 4 Meter hohen dornenbewehrten Hecken zu bestehen. Die Sträucher stehen dicht an dicht, so dass es kein Durchkommen gibt.

Das Dickicht hat einen Durchmesser von etwa einem halben Kilometer und befindet sich genau im Zentrum des Kraters. Jede Suche nach einem Eingang bleibt vergebens.

Charaktere, die über das Dickicht hinweg fliegen, können erkennen, dass es vollständig aus diesen dornenbewehrten Sträuchern besteht, so dass man auch nicht im Inneren landen kann.

Die Dornen sind hart und spitz, ein Stich ausgesprochen schmerzhaft und darüber hinaus haftet an ihnen ein schwaches Gift.

Wer versucht die Hecke mit einer Axt oder ähnlichem zu beseitigen, schafft dies ohne größere Probleme, kommt jedoch nur langsam voran (fünf Meter pro Stunde). Außerdem muss er für jeden Meter eine AGILITÄTS-Probe von 25 oder mehr absolvieren. Wenn diese Probe misslingt, verletzt man sich an den Dornen, verliert einen Lebenspunkt und vorrübergehend durch das Gift einen Punkt AGILITÄT. Die Dornen stechen ohne Probleme auch durch Lederrüstungen. Ein Schild oder eine Rüstung aus Metall erleichtert die AGILITÄTS-Probe um 2 bzw. 4. Die Dornenbüsche scheinen beinahe intelligent zu sein und finden selbst kleinste Öffnungen in der Verteidigung des axtschwingenden Angreifers.

Die Wirkung des Giftes lässt nach 12 Stunden nach. Sinkt die Agilität auf Null, so ist der Charakter gelähmt, bis die Wirkung nachlässt.

Charaktere, die versuchen, sich durch die Büsche hindurchzuschlängeln, müssen ebenfalls AGILITÄTS-Proben von 25 oder mehr schaffen, um einen Meter voran zu kommen. Hier helfen jedoch weder Rüstungen noch Schilde, da man mit solcher Ausrüstung zu unbeweglich wäre, um durch das Gewirr aus Ästen und Dornen zu schlüpfen.

Sobald die Gruppe die ersten Meter der Hecke überwunden hat oder am Rand des Waldes ihr Lager aufschlägt, wird dicht hinter ihnen ein großer Bär auftauchen, der versucht sie mit Drohgebärden und Gebrüll zu vertreiben. Anders als die Tiere außerhalb des Kraters ist dieser Bär aus Fleisch und Blut und scheint sehr gefährlich zu sein.

Der Bär will die Gruppe vertreiben, er wird sie nicht verfolgen.

Nach zehn Kampfunden löst sich der Bär plötzlich in Luft auf und verschwindet, gleiches geschieht, wenn seine Lebenspunkte unter 10 sinken.

Der Bär wurde von durch einen Zauber beschworen, das kann magiekundigen Charakteren klar werden (PSYCHE-Probe von 20 oder mehr). Jeder, der den einfachen Beschwörungszauber beherrscht, kann dies automatisch erkennen.

Wenn die Gruppe den Bären überwunden hat, nach einer Flucht wieder zu dem Dickicht zurückkehrt, ein Gruppenmitglied gelähmt in dem Dornengestrüpp hängt oder sie nach dem Magiekundigen rufen, der den Bären beschworen hat, ertönt aus dem Inneren des Waldes eine tiefe Stimme:

„Was wollt ihr hier?“ fragt sie und lässt die Helden ihr Anliegen vortragen. Wenn die Abenteurer ihre Ausführungen beendet haben, tritt ein alter Mann durch die Hecke ins Freie, als ob es dort einen breiten Weg gegeben hätte. In der Tat scheint es, als hätten die Büsche Platz gemacht und wären hinter ihm wieder zusammengedrückt.

Der alte Mann ist in eine einfache braune Kutte gekleidet und steht auf einen langen, knorrigen Stab gestützt. Seinen weißen Bart und die langen weißen Haare hat er zu vielen Zöpfen geflochten und auf seiner Schulter sitzt ein Falke und betrachtet die Gruppe wachsam.

Der alte Druide stellt sich als Toriel vor. Er kann den Helden nicht zu dem Meteor vorlassen, da dieser ausgesprochen gefährlich ist. Etwas in dem Meteor hat während des Aufpralls alle Tiere in diesem Tal getötet. Nicht durch die Wucht des Einschlags sondern durch irgendeine Form von Magie wurden die Tiere zu Geistern, die seitdem ruhelos durch das Tal streifen. Sicher haben die Abenteurer schon bemerkt, wie warm es hier ist – auch dies ist ein Effekt des Meteors und nur die heiligen Sechs wissen, was das Himmelsgestein noch vermag.

Der Orden der Druiden hat die Erschütterung gespürt, die durch die Auslöschung so vieler Leben verursacht wurde und ihn als Wächter hierher geschickt.

Toriel findet keinen Gefallen an der Vorstellung, einem gewissenlosen Magier (denn gewissen- und gottlos sind sie alle) den mächtigen Sternenstaub in Die Hände zu geben, doch unter einer Bedingung wäre er bereit, der Gruppe eine kleine Menge des Staubes zu überlassen.

Der Druide hat sich zum Ziel gesetzt diesen Krater wieder mit Leben zu füllen, doch die Zerstörung ist so gewaltig, dass nichts anderes als diese Dornenhecke wachsen mag.

Was fehlt ist Wasser, das nicht mehr fließt, seit das Gestein zu Glas geschmolzen wurde.

Wenn es die Helden schaffen, eine der versiegten Quellen wieder zum Sprudeln zu bringen, sollen sie ihren Sternenstaub haben.

Wenn sie darauf eingehen, zeigt der Druide den Helden eine Stelle am nördlichen Rand des Kraters, an der früher einfach eine kleine Quelle gewesen war. Dort lässt er die Gruppe dann allein und wünscht ihnen viel Erfolg.

Die einfachste Möglichkeit, die Quelle wieder sprudeln zu lassen, ist mit Sicherheit, ein Loch in den Stein zu graben. Sollte Dorek bei der Gruppe sein, wird er dies auch vorschlagen und anbieten die Arbeiten zu leiten. Die Grabarbeiten sind anstrengend und bedürfen großer Kraft (insgesamt

werden 10 PHYSIS-Proben von 20 oder mehr benötigt und jede abgelegte Probe steht für eine Stunde schweißtreibende Arbeit). Nach vielen Stunden der Arbeit schießt plötzlich ein dünner Strahl Wasser durch eine Ritze im Gestein und rasch bildet sich ein kleines Rinnsal, welches in Richtung Kratermitte fließt.

Sollte ein Priester Alas anwesend sein, so könnte er auch ein Gebet an den Gott der Erde sprechen. Als Antwort auf dieses Gebet wird ein sehr lautes knackendes Geräusch erschallen und ein kurzes Beben durch den Boden gehen. Dadurch öffnet sich ein kleiner Spalt, durch den fortan ein dünner Strahl Wasser schießt.

Wenn die Gruppe anschließend zu dem kleinen Wald zurückkehrt, wird sie bereits von Toriel erwartet. Er scheint zufrieden zu sein und dankt den Helden für ihre Hilfe.

Inzwischen hat sich ein kleiner Bach gebildet, der in das Dickicht hinein fließt und noch während die Abenteurer sich mit dem Druiden unterhalten sprießen einige erste Blüten zwischen den Dornen der Hecke.

Toriel überreicht der Gruppe einen kleinen Lederbeutel mit silbrig glänzendem Sternenstaub und wünscht eine gute Heimreise.

Kampf dem Druiden:

Sollten die Helden nicht auf das Angebot Toriels eingehen wollen oder es nicht schaffen, die Quelle sprudeln zu lassen, so können sie immer noch versuchen gewaltsam an den Sternenstaub zu gelangen.

In diesem Fall müssen sie gegen den Druiden kämpfen und sich einen Weg durch das Dornendickicht bahnen.

Die Heimreise:

Zurück am Kraterand ist es nicht all zu schwierig die steile Wand zu erklimmen, wenn die Gruppe zuvor ein Seil befestigt hatte. Ohne ein Seil wird es schwierig werden hinauf zu klettern und so mancher wird mehr als einen Versuch dafür benötigen.

Haben sie Toriel geholfen, so können sie vom Rand des Kraters aus sehen, wie das Tal innerhalb weniger Stunden aufblüht. Überall brechen zarte Pflänzchen durch das harte, glatte Gestein.

Außerhalb des Kraters ist es noch genauso kalt wie zuvor und es fällt auch wieder Schnee.

Doch auch, wenn die Rückreise anstrengend ist, so verläuft sie doch ereignislos.

Nach gut drei Tagen erreichen die Reisenden Bitterrode und nach weiteren drei Tagen taucht die Burg Thals und die Kuppel des Tempels zwischen den Hügeln auf. Hier, in den tiefer gelegenen Bereichen, ist inzwischen der Herbst eingeleitet und das Laub beginnt sich zu verfärben, doch nach der Kälte der Donnerberge ist das milde, trockene Wetter sehr willkommen.

Lymander von Westerwiek hat die Ankunft der Gruppe bereits erwartet und zeigt sich hochzufrieden. Nachdem er den Sternenstaub bekommen hat, überlässt er den Helden generös den Ring und gibt ihnen den Rat, sich aus den Angelegenheiten Thals herauszuhalten. Als Fremde und Außenstehende könnten sie die Situation wohl kaum gut genug einschätzen und es wäre doch ein Jammer, wenn sich eine Gruppe so ehrenhafter und wagemutiger Helden in irgendwelchen Irrwegen verrennen würde.

4. Akt – Gift, Licht und Schatten

Dieser Akt wird nur dann gespielt, wenn die Gruppe beschließt das Angebot Lymanders auszuschlagen und stattdessen versucht, den Siegelring mit Gewalt an sich zu nehmen.

Alle folgenden Schwierigkeitsgrade für das Öffnen von Schlössern oder das Finden von Fallen beziehen sich auf Diebe. Charaktere ohne diese Fertigkeiten benötigen immer 5 mehr.

Die Eingangstür und alle Fenster sind mit einem komplizierten Schloss versehen, welches nur schwer zu öffnen ist (AGILITÄTS-Probe von 25 oder mehr). Werden Tür oder Fenster gewaltsam geöffnet, so erklingt ein lautes, schrilles Geräusch, welches im Umkreis von 50 Metern jedermann aufwachen lässt. Dieser Zaubermechanismus lässt sich von einem Dieb mit einer PSYCHE-Probe von 15 oder mehr erkennen und mit einer AGILITÄTS-Probe von 20 oder mehr entschärfen. Ein Stille-Zauber kann das Geräusch unterdrücken.

Die Tür vom Erdgeschoss in den Salon ist mit Fallen gesichert. Insgesamt hat die Treppe 20 Stufen. Die 1., die 2., die 4., die 8. und die 16. geben etwas nach, wenn man sie betritt, und aktivieren dadurch die Falle.

Der Mechanismus auf der 1. Stufe ist relativ leicht zu entdecken (PSYCHE-Probe von 18 oder mehr), der auf der zweiten Stufe ist schon etwas schwieriger zu entdecken (20 oder mehr) usw. (4. Stufe = 22 oder mehr, 8. Stufe = 24 oder mehr, 16. Stufe = 26 oder mehr).

Art der Falle: Wird die Falle ausgelöst, kommt Leben in das kunstvoll geschnitzte Holzgeländer. Drei etwa einen Meter lange Drachen, die die Pfeiler des Geländers bilden, erscheinen als hell gelb leuchtende Energiewesen (Lichtdrachen) und greifen die Helden an.

Die Tür, die vom Salon in die Privatgemächer Lymanders führt, ist ebenfalls magisch geschützt. Erkennen lässt sich dies für einen Dieb mit einer PSYCHE-Probe von 15 oder mehr oder durch den Zauber Magie erkennen.

Der Schutzzauber kann mit den Zaubern Magie auflösen oder Mächtige Magie auflösen aufgehoben werden. Es muss eine erfolgreiche Zauberprobe

{Zauberstufe+Psyche+W20} gegen eine Zauberprobe des Erzeugers des Spruches (W20+15) gelingen.

Ein Dieb kann diesen Schutzzauber nicht aufheben. Versucht man, die Tür zu öffnen, wenn der Schutzzauber noch aktiv ist, so löst dies einen Kettenblitz aus, der durch jeden der Anwesenden hindurchfährt und jeweils 2W6 Schadenspunkte verursacht. Der Blitz wird von einem lauten Donner begleitet, der die Bewohner des Hauses aufwachen lässt.

Der Siegelring befindet sich in einer Truhe, die in der Bibliothek unter der Treppe steht.

Diese Truhe ist mit einem komplizierten Schloss gesichert (AGILITÄTS-Probe von 23 oder mehr), dass sich jedoch aufbrechen lässt (PHYSIS-Probe von 17 oder mehr).

Egal ob das Schloss geöffnet oder aufgebrochen wurde, wenn der Deckel der Truhe geöffnet wird, schießen fünf kleine Nadeln hervor (Angriffswürfe mit +5 gegen die am nächsten stehenden Charaktere). Wer von einer solchen Nadel getroffen wird erleidet keinen Schaden. Nach einigen Minuten jedoch beginnt das Gefühl in den Fingern und Zehen nachzulassen, bis schließlich Hände und Füße komplett taub sind. Nach etwa 10 Minuten sind die Arme und Beine taub und nach einer Stunde verfällt der ganze Körper in eine Starre, die nach zwei weiteren Stunden tödlich endet.

Ein einfaches Gegengift hebt diesen Effekt auf, es dauert aber eine Weile, bis das Gefühl in die tauben Gliedmaßen zurückkehrt. Heilzauber können gegen das Gift nichts ausrichten.

In der Truhe befindet sich der Siegelring.

Daneben können die Helden magische Gegenstände im Wert von 10'000 Goldstücken sowie Schmuck im Wert von 500 Goldmünzen finden.

Sollte jemand aufgeweckt werden, so dauert es nur wenige Minuten, bis ein Trupp der Stadtwache vor dem Haus erscheint und den Geschehnissen dort nachgeht. Er besteht aus mindestens 6 Soldaten (Kämpfer der Stufe 1), die versuchen werden die Einbrecher zu fassen.

5. Akt – Ein weiteres Puzzlestück

Lilli Thalheim ist hoch erfreut, die Helden wieder zu sehen. Sie bittet die Gruppe herein und serviert einen gebackenen Kuchen und Tee. Die alte Dame ist aufgeregt und kann es kaum erwarten den Siegelring in den Händen zu halten.

Der Ring ist nicht nur ein einfacher Siegelring, er schützt darüber hinaus seinen Träger (Schutzring +1), was sich mit einem entsprechenden Zauber erkennen lässt.

Es spricht also nichts dagegen Lilli das alte Erbstück zu überlassen.

Wenn sie ihn erhalten hat, holt sie eine kleine Pappschachtel hervor, die sie feierlich den Abenteurern überreicht. Darin befinden sich vergilbte Briefe und andere Dokumente aus der Zeit von Karol und Edmund Feldar. Oben auf liegt ein Brief, den Theobald Feldar 1827 verfasst hat. Darin übermittelt er seinem Freund Weymar, den er offenbar kurz vorher besucht hatte, herzliche Grüße und entschuldigt sich dafür, dass er so rasch aufbrechen musste. Theobald erwähnt weiterhin seinen Plan nach Kahz-Tarin zu reisen, um ihren alten Weggefährten Aknar zu besuchen, dem er noch einen Gefallen schuldete. Seiner Familie wünscht er alles Gute und erinnert sie daran, für ihn eintreffende Post an Bruder Aegidius zu schicken.

Die übrigen Briefe enthalten keine weiteren Informationen über Theobald oder Weymar, doch auf dem Boden der Schachtel liegt ein kleiner Lederbeutel. Darin befindet sich ein Zettel mit der Aufschrift „Für Arfred“ und eine goldene Münze. Auf der einen Seite der Münze ist ein männlicher Kopf mit stolzem Blick und krausem Haar im Profil aufgeprägt und auf der anderen Seite ist ein seltsam aussehender, schlanker Turm abgebildet. Die am Rand umlaufenden Schriftzeichen sind den Abenteurern unbekannt. Die Münze ist aus purem Gold.

Selbst in Ramhonia sollte es beinahe unmöglich sein, jemanden zu finden, der eine solche Münze schon einmal gesehen hat. In El-Rishadan stehen die Chancen etwas besser. Sehr alten Händlern oder weit gereisten Seemännern könnte einfallen, dass die Schriftzeichen jenen ähneln, die früher öfters einmal auf den Pirateninseln zu sehen waren.

Die Münze stammt ursprünglich von einer der Sonneninseln weit im Südwesten Ashnadars und Seefahrer befahren diese Gewässer schon seit vielen Jahrhunderten nicht mehr.

Die Münze hat einen Wert von 2 Goldmünzen, ein Sammler zahlt aber gut und gerne 50 Goldmünzen dafür.

Erfahrungspunkte

Für die einzelnen Spielabschnitte können folgende Erfahrungspunkte vergeben werden. Alle Zahlen beziehen sich, sofern nicht anders angegeben, auf die gesamte Gruppe. Sie müssen dann noch durch die Anzahl an Spielern geteilt werden um zu ermitteln, wie viele Erfahrungspunkte jeder Charakter erhält.

1. Akt:

- Für gutes Rollenspiel: 100 EP
- Maßgeblich an der Errichtung des Nachtlagers beteiligt gewesen: 50 EP
- Den Überfall vereitelt: 100 EP
- Für die ausgeschalteten Gegner siehe Anhang (Monster & NPC), max. 285 EP
- Für jeden gefangen genommenen Banditen: 50 EP
- Marteks Karawane bis nach Thal geleiten: 50 EP

2. Akt:

- für gutes Rollenspiel während des Festes: 200 EP
- Die Banditen der Stadtwache übergeben: 50 EP pro Bandit
- Bartok Wela ausfindig machen und ihm die Weinfässer übergeben: 200 EP

3. Akt:

- für gutes Rollenspiel in Thal und in den Donnerbergen: 200 EP
- die überlebenden Karawanenmitglieder befreien: 100 EP
- den betrunkenen Riesen überwinden: 50 EP
- Toriels Bären bekämpfen: 50 EP
- Toriel dabei helfen, den Krater zu bewässern: 100 EP
- Lymander den Sternenstaub übergeben und den Siegelring erhalten: 100 EP

4. Akt:

- für gutes Rollenspiel in Thal: 100 EP
- durch eine Tür oder ein Fenster einbrechen: 50 EP
- die Falle auf der Treppe im Erdgeschoss finden und umgehen: 150 EP
- die Lichtdrachen bekämpfen: 120 EP
- Die Tür zu Lymanders Privatgemächern öffnen: 100 EP
- Die Truhe öffnen und den Siegelring finden: 50 EP
- Erfolgreich und unerkannt entkommen: 100 EP

5. Akt:

- den Siegelring an Lilli Thalheim übergeben: 100 EP

Anhang

Wichtige Personen

Bartok Wela – Weinhändler aus Ramhonia
Bruder Joren – Priester Alas und Tempelvorsteher
Dorek – Zwerg, einer der Gefangenen, die die Helden befreien können
Grotek – Ork des Nordens, Dorfvorsteher in Bitterrode
Hektor Rode – Hauptmann der Stadtwache
Lilli von Thal (geb. Feldar) – letzte lebende Verwandte von Karol Feldar, Schlüssel zu weiteren Informationen
Lymander von Westerwiek – oberster Berater des Fürsten und Magier
Martek – Händler und Karawanenführer
Schwester Eliah – Priesterin Lishals
Toriel – Druiden, der den Krater bewacht

Monster & NPC

Bandit (Mensch, Stufe 2 (Kämpfer/Dieb)):

PH 4 PS 2 AG 4 AU 2
Lebenspunkte: 18
Angriffe: +4
Verteidigung: Nahkampf: 11 Fernkampf: 6
Schaden: 1W6 mit der Armbrust (Reichweite 10m) oder 1W6/2 mit dem Dolch (Nahkampf)
Talente: Diebestalent (1), Waffen (leichte Armbrust, Dolch), Schildspezialisierung, Blind kämpfen (-2 statt -8), Neuorientierung
Erfahrungspunkte: 40
Ausrüstung: schwarze Lederrüstung, Lederkappe, Arm- und Beinschienen aus geschwärztem Leder, kleines schwarzes Rundschild aus Holz, leichte Armbrust mit 5 Geschossen, Dolch

Banditenanführer (Mensch, Stufe 3 (2x Kämpfer/ 1x Dieb)):

PH 4 PS 2 AG 5 AU 2
Lebenspunkte: 19
Angriffe: +6 (leichte Armbrust (Talent))
+5 (Dolch (Talent))
+4 (Langschwert)
Verteidigung: Nahkampf: 13 Fernkampf: 7
Schaden: 1W6 mit der Armbrust (Reichweite 10m) oder 1W6/2 mit dem Dolch (Nahkampf) oder 1W6 mit dem Langschwert
Talente: Diebestalent (1), Waffen (leichte Armbrust, Langschwert, Dolch), Waffenspezialisierung (leichte Armbrust), Schildspezialisierung, Blind kämpfen (-2 statt -8), Neuorientierung, Kampfgewandtheit (Bonus im Nahkampf für hohe AG)
Erfahrungspunkte: 45
Ausrüstung: schwarze Lederrüstung, Lederkappe, Arm- und Beinschienen aus

geschwärztem Leder, kleines schwarzes Rundschild aus Holz, leichte Armbrust mit 5 Geschossen, Dolch, Langschwert, Packtasche des Füllens (siehe 1. Akt), Schutzring +1 (+1 auf alle Verteidigungswerte), 25 Silberstücke

Bär – groß

PH 9 PS 2 AG 4 AU 3
Lebenspunkte: 27
Angriffe: +9/+7
Verteidigung: Nahkampf: 14 Fernkampf: 9
Schaden: 1W6+3
Erfahrungspunkte: 45

Dorek – Zwergenkämpfer der 3. Stufe

PH 7 PS 3 AG 3 AU 3
Lebenspunkte: 25
Angriffe: +9 (Zwergenkriegsaxt)
Verteidigung: Nahkampf: 12 Fernkampf: 9
Schaden: 1W6+1 mit der Zwergenkriegsaxt (einhändig) oder 2W6+1 (zweihändig)
Talente: Waffen: Zwergenkriegsaxt, Kriegshammer, Dolch, Schildspezialisierung, Waffenspezialisierung: Zwergenkriegsaxt
Erfahrungspunkte: 40
Ausrüstung: Brustplatte aus Metall, kleines Rundschild aus Holz, Zwergenkriegsaxt, Dolch

Hügelriese

PH 10 PS 3 AG 3 AU 3
Lebenspunkte: 32
Angriffe: +10 / +8 (Dornenkeule)
Verteidigung: Nahkampf: 13 Fernkampf: 10
Schaden: 1W6+4 mit der Dornenkeule (einhändig), 2W6+6 (zweihändig)
Talente: Dunkelsicht 50m, Raserei, Zähigkeit, natürliche Rüstung +5
Erfahrungspunkte: 45
Ausrüstung: beschlagene Lederrüstung, Großes Rundschild aus Holz, Dornenkeule

Lichtdrache

PH 3 PS 2 AG 6 AU 2
Lebenspunkte: 15
Angriffe: +3
Verteidigung: Nahkampf: 19 Fernkampf: 13
Schaden: 1W6/2 durch Biss
Talente: Dunkelsicht 50m, Fliegen (10 m/s), einmal pro Tag kann der Drache Feuer speien, was zu behandeln ist wie ein Feuerball der 1. Stufe
Nicht magische Waffen verursachen nur halben Schaden.
Erfahrungspunkte: 40

Menschlicher Kämpfer der 1. Stufe

PH 4 PS 2 AG 3 AU 3

Lebenspunkte: 17

Angriffe: +4

Verteidigung: Nahkampf: 8 Fernkampf: 5

Schaden: 1W6 mit dem Langschwert

Talente: Waffen: Langschwert, Dolch,
Schildspezialisierung

Erfahrungspunkte: 25

Ausrüstung: Kettenhemd, Langschwert

Toriel – menschlicher Druide der 10. Stufe

PH 4 PS 6 AG 4 AU 3

Lebenspunkte: 29

Angriffe: +4

Verteidigung: Nahkampf: 12(+2) Fernkampf: 8
(+2)

Schaden: 1W6 mit dem Stab

Talente:

+1 auf alle PSYCHE-Proben, Pfadfinder, Rasche
Heilung, Tiergefährte (Falke), Spuren lesen,
Zähigkeit (2x), Manaquelle, Weitergabe des
Wissens (2x)

Erfahrungspunkte: 100

Ausrüstung:

Ledertunika des Waldes (Verteidigungswerte: +3, in
natürlicher Umgebung nochmals +2),
Schutzamulett +5, Stab aus Eichenholz, Dolch,
drei Heiltränke (heilen je 1W6 Lebenspunkte),
ein Gegengifttrank

Tiergefährte:

Falke: PH 3 PS 2 AG 4 AU 1

Lebenspunkte: 16

Verteidigung Nahkampf: 14

Verteidigung Fernkampf: 10

Angriff: 1W20+3

Kampfschaden: 2

Talente:

Flugfähigkeit (10m/s), +2 auf alle Würfe für
Lauschen, Entdecken und Heimlichkeit, Rasche
Heilung, Zähigkeit

Zauberpool: 63 Manapunkte

Zauber:

Bärenpranken

Einfacher Beschwörungszauber

Dornenranken

Gestalt des Gefährten

Gift neutralisieren

Große Heilung

Heilung

Kraft des Bären

Mächtige Magie auflösen

Mit Pflanzen sprechen

Mit Tieren sprechen

Speis und Trank erschaffen

Thal, 14. April 1827 R. J.

Liebste Schwägerin, werte Neffen und Cousinen,

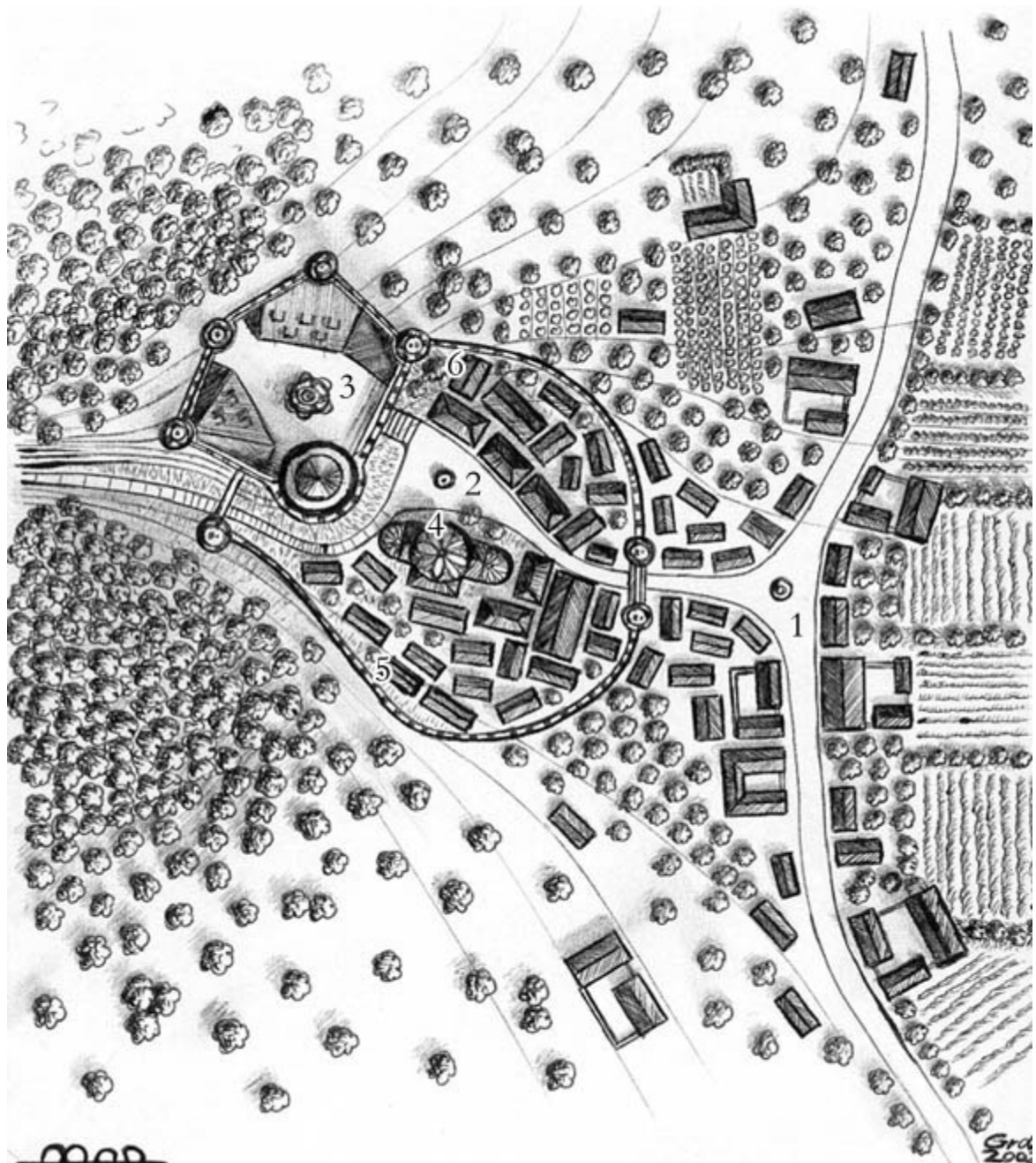
Verzeiht bitte meinen übereilten Aufbruch in der Schwärze der Nacht, aber gewisse Umstände zwingen mich dazu meinen Aufbruch nicht noch weiter hinauszuzögern.

Sollte es sich mein Freund Weymar aus Goldfeld doch noch anders überlegen und hier nach mir fragen, so richtet ihm (und nur ihm!) bitte aus, dass ich nach Kähz-Tarin aufgebrochen bin, um unserem alten Weggefährten Aknar den versprochenen Besuch abzustatten. Ich möchte den Guten nicht noch länger auf den Gefallen warten lassen, den ich ihm schulde.

Ich werde nicht wieder nach Thal zurückkehren sondern meinen Plan in die Tat umsetzen - auch wenn ihr nicht viel davon haltet. Sollte wider Erwarten Post für mich eintreffen, schickt sie bitte wie besprochen an Bruder Aegidius.

Lebt Wohl

Theobald



map
of
Chal



Gard
Zoo