



# DAS SIMYALA-PROJEKT



[www.simyala-projekt.de](http://www.simyala-projekt.de)

## ZWISCHEN DEN ABENTEUERN: EIN ERBE GERONS

Ein Abenteuer  
von Mirko Krech [Schwarztag@web.de]

DSA4-Konvertierung und Überarbeitung  
Philipp Wilking [webmaster@simyala-projekt.de]

© Mirko Krech



**DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA** und **RIESLAND** sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der [Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH](#) ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **„Das Schwarze Auge“** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

## VORWORT

Dies ist ein kleines Zwischenabenteuer, das ich im Rahmen der „Im Schatten Simyalas“-Kampagne geschrieben habe. Es ist nichts Besonderes, sondern führt die Helden nur zu einigen weiteren Hinweisen, welche im Sammelband *Im Schatten Simyalas* im Abschnitt *Zwischen den Abenteuern* (S. 39/40) beschrieben sind – die Helden sollten zum Schluss des Zwischenspiels an alle Informationen gekommen sein. Also erwartet keine großartigen Rätsel oder Dere-umspannende Ereignisse. So ist dieses Abenteuer auch direkt nach *Namenlose Dämmerung* angesiedelt und kann gleich im Anschluss gespielt werden.

Ich habe es so gemacht, dass die Helden nicht allein den Hinweisen nachgehen, sondern manche Aufgaben von anderen Personen übernommen werden. So reist Nahaniel Quellentanz nach Gareth, um den exilierten Markgrafen Thronwig von Bregelsaum aufzusuchen, der nun der Oberbewahrer der kaiserlichen Fasanerie und Palastgärten ist. Er ist der einzige bekannte Mensch, dem sich schon vor Jahren aus freien Stücken ein Ladifaahri angeschlossen hat. Thronwig versteht diese Wesen scheinbar und Nahaniel will ihm ihre Rosenknospe zeigen, dem ja bekanntlich ein singendes Ladifaahri entspringt.

Allerich geht einen Hinweis eines kundigen Rondra-Geweihten nach, der ihm erzählen konnte, dass sich im Westen der Grafschaft eine Geronstele befinden soll, die Geron angeblich nach Verlassen der Hochelfenstadt zu Ehren Rondras aufstellen ließ.

Die Helden werden ausgesandt, um ein uraltes Kloster zu finden, welches sich im Kosch befinden soll. Nahaniel Quellentanz hat diesen Hinweis aus einer uralten Rondra-Chronik, die weit über 500 Jahre alt ist. Dem Buch ist zu entnehmen, dass in dem Kloster einst einige heilige Reliquien des Heiligen aus vorbosparanischer Zeit verwahrt wurden. Wo sich das Kloster genau befindet, weiß allerdings niemand. Die Helden bekommen den Tipp, in Angbar nach weiteren Hinweisen zu suchen. Nahaniel gibt ihnen einen Brief mit, der für Rondrian Welzelin bestimmt ist. Rondrian ist der Tempelvorsteher im Angbarer Rondratempel. Im Brief steht, dass die Helden in ihrem Auftrag unterwegs sind und man ihnen vertrauen kann. Sie bittet den Geweihten um Mithilfe.

Nahaniel wird den Helden eine gute Reise wünschen, bevor sie selber abreist. Sie bittet die Helden, sie wieder auf Burg Silz zu treffen. Allerich macht mit den Helden einen anderen Treffpunkt aus. Er will sie in Angbar aufsuchen und die Helden sollen dort auf ihn warten. Er wird sie im Gasthaus „Zum lachenden Krug“ treffen.

Mit dieser Aufgabe bestückt, sollten die Helden also nun langsam losziehen, um dieses Kloster zu finden.

### Spezielle Informationen:

Die Helden werden vermutlich nach Süden ziehen, um irgendwann den Reichsforst zu verlassen und auf die Reichsstraße zu treffen, welche Gareth und Angbar verbindet.

Nach einigen Stunden Marsch bemerken die Helden, wie der Wald langsam etwas lichter wird. Nach und nach kommen sie aus dem dichten Reichsforst heraus und erreichen schließlich am frühen Abend die Reichsstraße. Dieser sollten sie nun in Richtung Westen folgen. Der weitere Weg ist recht ereignislos bis auf einige kleine, aber recht unwichtige Begegnungen.

- Einige fahrende Händler mit ihren Karren. Meist transportieren diese allerlei Lebensmittel. Einer der Händler ist ein Seilmacher, der die verschiedensten Seile und Taue bei sich hat.
- Eine kleine Gruppe von Gardisten, welche die Helden etwas misstrauisch anblicken, aber doch an ihnen vorbeigehen. Die Gardisten sind auf einer normalen Patrouille.
- Eine Kutsche mit einer adligen Gräfin auf dem Weg nach Gareth. Sie wird von zwei Gardisten zu Pferd begleitet.

### Allgemeine Informationen:

Der Tag neigt sich langsam dem Ende zu und langsam setzt die Dämmerung ein. Der Himmel ist von der sinkenden Praiosscheibe rot erleuchtet, als ihr plötzlich rechts des Weges eine kleine Wegstation erkennen könnt.

### Spezielle Informationen:

Die Wegstation besteht aus einem größeren Gebäude, in der sich eine kleine Schänke und ein paar Zimmer befinden. Durch die Fenster der Schänke dringt gedämpftes Licht und Stimmengewirr nach draußen. Neben der Schänke ist ein Stall zu erkennen, vor dem gerade ein Stallbursche die Pferde eines Karren ausspannt.

Schauen die Helden durch das Fenster der Schänke, so sehen sie, dass die Schänke gut gefüllt ist. Ein sehr dickleibiger Wirt eilt zwischen den Tischen hin und her und versucht, allen Bedürfnissen seiner Gäste gerecht zu werden. Auch können sie eine Bedienung erkennen, die sich gerade mit ein paar Maßkrügen abmüht.

Fragen die Helden den Stallburschen, so können sie erfahren, dass es in der Schänke wohl noch Schlafplätze geben dürfte.



## Meisterinformationen:

Die Helden sollten in der Schänke übernachten. Sie müssen dies aber nicht tun und können auch weiter ihren Weg nach Angbar fortsetzen, doch werden sie dann irgendwann vom langen Marsch müde und müssen eben in der freien Natur rasten.



## DIE SCHÄNKE

### Allgemeine Informationen:

Als ihr die Schänke betretet kommt euch der Geruch von Bier und einfachen Essen entgegen. Als der Wirt euch sieht, kommt er sofort auf euch zu. „Den Zwölfen zum Gruße, werde Reisende. Kommt setzt euch. Ich habe noch ein paar Tische frei.“

### Spezielle Informationen:

#### In der Kneipe

Direkt neben der Tür ist noch ein großer Tisch frei, der genug Platz für alle Helden bietet. Schauen sich die Helden um, so können sie erkennen, dass fast alle anderen Tische in der Schänke besetzt sind. Direkt am Nebentisch sitzt eine Gruppe von drei Zwergen, die sich in ihrer fremdartigen Sprache miteinander unterhalten.

Außerdem können sie an einem anderen Tisch zwei Händler erkennen, die in ein Gespräch miteinander vertieft sind. In der Nähe der Bar sitzen an einem größeren Tisch ein paar wild aussehende Gestalten. Ihre Kleidung ist sehr auffällig und mit allerlei Bändern, Tressen und anderem Zierrat versehen. Auch können die Helden erkennen, dass diese Burschen gut bewaffnet sind. Die zahlreichen leeren Bierkrüge an ihrem Tisch lassen darauf schließen, dass die Gestalten nicht mehr ganz nüchtern sind, was auch ihr lautes Grölen und Johlen erklärt. In der Nähe eures Tisches sitzt ein einzelner Mann, der anscheinend ein Thorwaler ist. Lautstark ruft er den Wirt herbei, der auch sofort mit einem großen Krug angelaufen kommt. Diesen leert der Hüne mit einem Zug um dann sofort den nächsten Krug zu bestellen.

#### Preise

1 Krug Bier	7 Kreuzer
1 Krug Ferdoker	12 Kreuzer
1 Becher Wein	1 Heller
Krüglein Schnaps	1 Heller
Becher Wasser	2 Kreuzer
Eintopf	3 Heller
Brot und Käse	1 Heller
Pfannkuchen	2 Heller
Grütze	1 Heller
Strohsack im Schlafsaal	2 Heller
Einzelzimmer (2 frei)	4 Silbertaler

## 1. Tisch

*Drei Zwerge:* Surim Sohn des Mokol ; Dergam Sohn des Roglom ; Thoram Sohn des Olbar

*Informationen:* Die drei Zwerge kommen aus dem Kosch und sind unterwegs nach Wehrheim, um einen Onkel zu besuchen, der dort Waffenschmied ist. Auf der Suche nach dem Kloster können sie den Helden nicht besonders weiterhelfen. Doch sollten die Helden doch mal im Ingerimtempel in Angbar vorbeischauen. Vielleicht wüssten die ja was.

## 2. Tisch

*Zwei Händler:* Hagen und Kulman Treublatt

*Informationen:* Die beiden sind unterwegs von Gareth nach Angbar. Dies ist ihre übliche Handelsroute, die sie mit ihrem Karren befahren. Sie handeln hauptsächlich mit Kleidungsstücken aus der kaiserlichen Hauptstadt. Sollten die Helden sie fragen, ob sie mitfahren können, so werden die Händler erfreut zustimmen. Man bekommt ja nur selten so einen billigen Begleitschutz.

## 3. Tisch

*Sechs Söldner:* Boromil, Sandro, Panfilo, Tirato, Tito, Darion

*Informationen:* Sie sind Söldner aus Al'Anfa, die sich auf dem Weg ins Svelltland befinden. Sie haben gehört, dort lässt sich für einen Kämpfer gutes Geld verdienen.

## 4. Tisch

*Der Thorwaler:* Mykland

*Informationen:* Hier sitzt der Thorwaler Mykland, der gelangweilt in der Schenke sitzt. Er wird die Helden hier kennenlernen und sich ihnen hoffentlich anschließen. Wenn nicht, wird er spätestens bei der Rauferei mit den Söldnern Kontakt mit den Helden aufnehmen.

(Dies ist ein Char aus meiner Gruppe, den ich hier in das Abenteuer eingebunden habe. Mykland ist stark und versoffen, wie die Thorwaler nun mal so sind. Ansonsten ist er aber gerecht und freundlich, also bitte werter Meister, bringt unseren Helden nicht gleich um. Er muss natürlich nicht in eure Gruppe nicht eingebunden werden sondern wird den Helden beim Kampf helfen und dann seines Weges gehen. Wenn er aber dabei sein soll, so steht dem auch nichts im Wege.)

### Spezielle Informationen:

Nach einiger Zeit betritt ein Mann mit einem jüngeren, gutaussehenden Mädchen die Schänke. Sie setzen sich an den letzten freien Tisch neben den Söldnern.

### Meisterinformation:

Mit fortschreitendem Abend werden die Söldner immer betrunken. Sie beginnen die ersten Leute anzupöbeln. Auch untereinander bricht ab und zu heftiger Streit aus. Schließlich fangen sie an, für das junge Mädchen Interesse zu zeigen. Immer wieder rufen sie ihr unanständige Dinge zu. Der Wirt, der die Söldner versucht zu beruhigen, wird nicht beachtet. Schließlich steht einer der Söldner, der sehr betrunken ist, auf und setzt sich an den Tisch mit dem Mädchen. Langsam wird es Zeit für die Helden einzugreifen. Der Vater des Mädchens steht schließlich auf, wird aber gleich von einem anderen Söldner abgefangen und zu Boden geschlagen. Dies alles geschieht unter lautem Gelächter der restlichen Truppe. Das Mädchen kommt in arge Bedrängnis. Es ist zu hoffen, dass die Helden diesem üblen Treiben ein Ende setzen. Wie sie dies anstellen, bleibt ihnen überlassen. Die Söldner sind auf jeden Fall äußerst betrunken und angriffslustig.

Man sollte die Sache mit einer Rauferei klären. Ziehen die Helden allerdings ihre Waffen, so kann daraus auch blutiger Ernst werden.

### Söldner

**MU 13 KL 12 IN 13 CH 10**  
**FF 11 GE 13 KO 13 KK 13**  
**LeP 31 AuP 32 MR 4 INI 11+1W6**  
**AT 14 PA 13 (Raufen) RS 2**

### Boromil und Sandro:

**Kurzsword:** INI 11+1W6 **AT 17 PA 14 TP 1W6+2**

### Panfilio, Tirato und Tito:

**Säbel:** INI 12+1W6 **AT 16 PA 15 TP 1W6+3**

### Darion:

**Beil:** INI 10+1W6 **AT 16 PA 12 TP 1W+3**

### Meisterinformationen:

Keiner der Söldner wird sich von den Helden totschlagen lassen, sollte es zu einem Kampf mit den Waffen kommen. Gewinnen die Helden die Oberhand, so flüchten die schwer lädierten Söldner aus der Schänke. Der Wirt und die anderen Gäste werden den Helden überaus dankbar sein, dass diese Rüpel die Schänke verlassen haben, obwohl die Einrichtung deutlich gelitten hat. Am meisten werden der Mann und das junge Mädchen den Helden danken. Er heißt Gerrik Haspel und ist ein Schneider aus Gratenfels, der nach Gareth unterwegs ist um Stoffe zu kaufen. Das junge Mädchen heißt Sylvette Haspel und ist die Tochter des Händlers. Sie ist besonders erfreut über die Rettung und macht dem Held, der als erster eingegriffen hat (dabei ist egal ob männlich oder weiblich) schöne Augen. Die folgenden Getränke gehen auf die Kosten des Händlers.

Irgendwann sollten die Helden allerdings schlafen gehen.

Geht ein Held auf die Blicke von Sylvette ein, so muss er sich schon etwas einfallen lassen, um mit ihr zu flirten. Der Vater sieht es nicht gerne, dass seine Tochter sich mit den abenteuerlichen Gestalten einlässt. Schafft es ein Held dennoch mit Sylvette allein zu sein, so hängt es von einer Betören-Probe ab, ob sich Sylvette tatsächlich mit dem Helden einlässt. Will ein Held allerdings mehr als nur ein harmloses Schäkern, so muss ihm allerdings eine zusätzliche Betören-Probe +8 gelingen. Was der Held dann erlebt, muss er sich allerdings selber ausdenken.



## DER 2. TAG

### Spezielle Informationen:

Am Morgen können die Helden noch ein spärliches Frühstück bekommen (siehe Preise). Die meisten Gäste sind bereits abgereist. Brechen sie auf, erwartet sie ein wunderschöner Morgen. Es sind kaum Wolken am Himmel zu erkennen und die aufgehende Sonne verdrängt bereits die nächtliche Kälte.

Auf ihrem weiteren Weg in Richtung Angbar kommt es wie immer auf einer Reichsstraße zu den unterschiedlichsten Begegnungen. Auf der Straße ist sehr viel los.

- Mehrere Händlerkarren ziehen an den Helden vorbei, wobei jetzt auch vermehrt Zwerge darunter sind (Krämer, Werkzeugmacher, Spielwarenhändler, Kochgeschirr).
- Ab und zu treffen die Helden auch auf patrouillierende Gardisten.
- Eine Gauklertruppe auf dem Weg nach Gareth kreuzt den Weg der Helden. Sie sitzen auf einem Planwagen auf dem in großen Buchstaben „Die fliegenden Ragazas“. Sie sind aus Almada und bestehen aus zwei sehr schlanken Frauen und drei Männern unterschiedlichen Alters. Ihre Kunst besteht darin, dass sie sich mit einer Art Wippe, gegenseitig durch die Luft wirbeln.
- Ein Bettler, der die Helden um Geld anbettelt.
- Eine vornehm aussehende Kutsche. Der Kutscher treibt wie wild die Pferde an, so dass die Helden zur Seite springen müssen. Die Kutsche ist sehr edel. Vor ihr sind vier Pferde gespannt und sie ist in dunkelroter Farbe angestrichen.
- Die Helden werden hinter sich auf ein lautes Singen aufmerksam. Auf einem Karren, auf dessen Ladefläche sich mehrere Fässer und Flaschen befinden, sitzt ein dicker, ziemlich

betrunkener Händler, der in der einen Hand die Zügel, in der anderen eine Flasche hält. Laut singend kommt er den Helden langsam näher. Der Thorwaler Mykland darf jetzt eine Klugheits-Probe –4 ablegen. Gelingt diese, so erkennt Mykland den Händler. Er ist im schon einmal im Koschgebirge begegnet, als er mit einer Heldengruppe unterwegs zu dem Zwerg Ingrasch waren. Dieser Händler hat die Helden damals mitgenommen. Spricht Mykland den Händler an, so erkennt auch jener den Helden und nimmt die Heldengruppe den Rest des Weges mit. Der Händler heißt Hane Gerbensen und ist unterwegs nach Gratenfels, wobei er in Angbar halt machen wird. (Auch diese Ereignis funktioniert natürlich nur bei meiner Gruppe, es sei denn, Sie haben als Meister Mykland mitgenommen)



## ANKUNFT IN ANGBAR

### Allgemeine Informationen:

Die Praiosscheibe steht schon tief am Himmel, als ihr rechts neben euch den Angbarer See erblickt. Die Reichsstraße verläuft nun parallel zum See, und als die Dämmerung langsam einsetzt, könnt ihr die Tore der Stadt Angbar vor euch ausmachen. Der Betrieb auf der Reichsstraße hat schon merklich abgenommen und als ihr das Tor der Stadt erreicht, ist die Praiosscheibe hinter dem Horizont versunken.

### Spezielle Informationen:

Am Stadttor befinden sich zwei Wachen welche die Helden aber nur kurz aufhalten werden. Sie wollen nur von jedem Held 1 Heller Zoll, sowie ein wenig Geld für Reittiere o.ä.. Mitgeführte Waffen dürften in Angbar kein Problem sein, da es hier massig Waffenschmieden gibt.

Kommen die Helden in die Stadt, so sehen sie, dass trotz der späten Stunde noch reges Treiben herrscht. Es sind noch sehr viele Leute auf den Beinen, wobei die Helden erkennen können, dass sich unter den Bewohnern zahlreiche Zwerge befinden.

### Meisterinformationen:

Die Helden haben nun die freie Wahl. Sie können sich bei den Stadtbewohnern über die örtlichen Begebenheiten informieren. Außer den Schänken hat um diese späte Stunde allerdings nichts mehr geöffnet. Die Helden sollten sich erst einmal um einen Schlafplatz kümmern. Sind die Helden mit dem Händler gekommen, so verabschiedet der sich und steuert seinen Karren in Richtung der

Gaststuben Aventuriens.

Nun folgt eine kleine Beschreibung von Angbar und Plätze, welche die Helden besuchen können.

## ANGBAR

### Zwei Stadttore

Ein Stadttor zeigt in Richtung Gratenfels, das andere in Richtung Gareth. Die Reichsstraße führt direkt durch die Stadt.

### Fürstensitz des Fürsten Blasius von Eberstamm

Diesen prachtvollen und gut bewachten Bau können die Helden nicht betreten. Sie würden sonst mit den kaiserlichen Gardisten zu tun bekommen.

### Garnison

Dasselbe wie für den Fürstensitz gilt für die Garnison.

### Der Platz Gaststuben Aventuriens

An diesem offenen Platz mit einigen Bäumen und einladenden Ruhebänken finden die Helden die Türen von etwa zwanzig Schänken. Die Schänken scheinen aus allen Gegenden Aventuriens zu kommen. Man findet hier z.B. eine novadische Röstfleischstube, ein Schlemmerlokal im aranischen Stil, ein methumisches Nudelhaus oder eine Festumer Metschänke. Auf diesem Platz ist einiges los und in den Schänken tummeln sich zahlreiche Menschen und vor allem auch Zwerge.

Die meisten der Gaststätten haben einen Gemeinschaftssaal (6 Heller pro Person). Die Preise sind je nach Gericht verschieden. Spezialitäten kosten etwas mehr. Sonst nach Liste). Einzig die Festumer Metschänke hat Einzelzimmer zum Preis von 3 Silbertaler.

### Fischereiviertel

Hier befindet sich die Fähre über den Angbarer See. Einige Spelunken und am Tage der große Fischmarkt. (Namen von Fischhändlern: Alik, Yolde, Ruttel, Ilgut, Daske, Hullheimer).

Am See befindet sich ein gemütlich aussehenden Hausboot. Auf diesem Boot lebt ein Zwerg namens Magrox „Dickbauch“ Sohn des Mullim. Er schärft den Helden für eine Mahlzeit oder etwas anderes Nützliches die Waffen. Die Waffen sind danach scharf wie nie zuvor.

**Spelunken:** Zum Angbarer See, Der Angbarsch, Das rollende Fass

In den Spelunken gibt es nur Gemeinschaftszimmer. Diese kosten 3 Heller pro Person. Man bekommt hier keine Spezialitäten. Die Preise sind sehr billig (unter den Listenpreisen).

### Der Markt

Tagsüber gibt es einen Markt in Angbar mit allen möglichen Nahrungs- und Genussmitteln. Diese

findet man an verschiedenen Ständen.

Einen Fleischer (Gilborn Knochenhauer), einen Bäcker (Alrik Triffon), eine Gemüsehändlerin (Zidane Schacherer), einen Süßwarenhändler (Helmar Sturmfels), einen Bauer mit Milchprodukten und Eiern (Alrik Leisten), den altbekannten Schnaps (Hane Gerbensen, wieder betrunken), Kräutrhändlerin (Wala Tucher. Sie hat auch einige alchemistische Stoffe anzubieten wie Gratenfelser Schwefelquell 3D, reinen Alkohol 5D, Schwefel 8D und Salbenfett 4D).

### **Geschäfte in der Hauptstadt**

#### *Susas Allerlei*

*Besitzerin:* Susa Ölschläger

*Auswahl:* Hier findet man so ziemlich alles, was ein Abenteurer auf einer langen Reise braucht.

*Preise:* Normal nach Liste

*Besonderheiten:* Keine

#### *Barbier Landsknecht*

*Besitzer:* Burian Landsknecht

*Auswahl:* Alles, was zur Körperpflege gehört.

*Preise:* Nach Liste

*Besonderheiten:* Keine

#### *Guneldes Modewaren*

*Besitzerin:* Gunelde Leisten

*Auswahl:* Kleidung und Stoffe aller Art

*Preise:* Je nach Seltenheit normal bis teuer

*Besonderheiten:* Die Schneiderin fertigt auch nach Wunsch an. Dies hat natürlich seinen Preis. Auch verziert sie Kleidungsstücke mit Stickereien.

#### *Tulops Schatzkiste*

*Besitzerin:* Ettl Tullop

*Auswahl:* Spielzeug, Dekoration und Luxusartikel. Auch Schmuckgegenstände. Auf Wunsch auch Spezialanfertigungen. Außerdem einige Musikinstrumente.

*Preise:* Etwas teurer als der Listenpreis.

*Besonderheiten:* Keine

#### *Fiana Strählmachers Reittiere und Zubehör*

*Besitzerin:* Fiana Strählmacher

*Auswahl:* Verschiedene Reittiere (auf einer Weide außerhalb der Stadt). Einige Warunker, einige Maultiere, zwei Nordmähen, einige Maraskanenponys. Außerdem noch alles mögliche an Zubehör für Reittiere und sonstiger Tierbedarf.

*Preise:* Siehe Liste. Alle Reittiere sind erprobte Tiere.

### **Nordstadt**

#### **Ingerimm Tempel**

In der Nordstadt leben fast nur Zwerge. Die Häuser der Zwerge, die nie mehr als ein Stockwerk haben, sind alle um den Ingerimmtempel gruppiert, in dem ein Geweihter, ein Zwerg namens Igrim Sohn des Murax, lebt. Dieser Tempel ist ein gewaltiges Gebäude, welches aus gewaltigen Steinblöcken

zusammengefügt wurde. Im Hauptraum des Tempels lodert das ewige heilige Feuer, die Heilige Esse. In diesem Raum befindet sich auch ein großer, von Goldadern durchzogener und kristallüberzogener Fels. Dieser Fels ist von einer rauen, aber dennoch urwüchsigen Schönheit.

#### *Meisterinformationen:*

Waren die Helden beim Ronda-Tempel und hat Rondrian die Helden zu Igrim geschickt, können die Helden den Zwerg durch einen Novizen rufen lassen. Dieser kommt auch bald und ist sehr hilfsbereit. Er kennt eine Ruine in den Koschbergen, die damals ein Kloster gewesen sein soll. Dieses Kloster soll während der Magierkriege bis auf die Grundmauern niedergebrannt worden sein. Er kann den Helden eine Wegbeschreibung geben, mit der sie den Weg finden können (siehe Anhang). Die Helden sollten aber vorsichtig sein, da sich in den Koscher Bergen allerlei Gesindel herumtreibt.

### **Waffenhändler**

In der Nordstadt gibt es auch zahlreiche Waffenhändler. Hier einige der besten, von Zwergen geführten Läden.

#### *Durins Waffenkammer*

*Besitzer:* Durin Sohn des Ramox

*Auswahl:* Eher bescheiden. Viele Äxte und Beile. Einige Schwerter. Kaum Rüstungsteile.

*Preise:* Relativ billig. Teilweise unter dem Listenpreis. Auch gebrauchte Waffen.

*Besonderheiten:* Keine

#### *Kunthuls Schatzkammer*

*Besitzer:* Kunthul Sohn des Fobosch

*Auswahl:* Von jedem etwas. Auch gebrauchte Waffen zu billigeren Preisen (Einbußen bei manchen Werten). Keine Zweihänder. Einige normale Rüstungsteile.

*Preise:* Normal nach Liste

*Besonderheiten:* Orknase für 100 Silbertaler

#### *Rondras Waffenkammer*

*Besitzer:* Bandhag Sohn des Obolosch

*Auswahl:* Bei den normalen Waffen fast alles was das Herz begehrt. Auch bei den Rüstungsteilen gut ausgerüstet. Zudem noch einige Infanteriewaffen und Zweihänder (siehe *Besonderheiten*).

*Preise:* Die Auswahl hat seinen Preis. Der Händler ist ziemlich teuer und lässt auch nur sehr ungern mit sich handeln.

*Besonderheiten:* Einen Zweihänder (22 Dukaten), Tuzakmesser (Originalform) gebraucht mit Scheide aus Holz und Riemen für Rücken (18 Dukaten), Langaxt (18 Dukaten), Kriegsflegel (8 Dukaten)

#### *Kargemils Waffen und Rüstzeug*

*Besitzer:* Kargemil Janeff (Bornländer)

*Auswahl:* Gut sortierter Waffenladen. Hat auch die

gängigen Rüstungsteile

**Preise:** Normal bis etwas angehoben. Für Landsleute allerdings drückt er ab und zu ein Auge zu.

**Besonderheiten:** Einen Zweihänder (20 Dukaten, für Landsleute 19 Dukaten)

## Schmieden

In der Nordstadt gibt es zahlreiche Schmieden. Fragen die Helden nach Spezialanfertigungen, so werden sie zu zwei Schmieden verwiesen.

### Kubax Sohn des Hogisch

Er kann dem Helden eine persönliche Waffe schmieden (nur Hieb Waffen). Der Preis beläuft sich auf den fünffachen Preis des normalen (WdS 86, 185).

### Surim Sohn des Tabuk

Dieser meisterliche Schmied kann ebenfalls einige persönliche Waffen herstellen (nur Schwerter und Fecht Waffen). Auch hier liegt der Preis bei dem fünffachen des normalen.



## DER RONDRAITEMPEL UND DAS GASTHAUS ZUM LACHENDEN KRUG

### Der Rondratempel

Der Rondratempel liegt in der Nähe der Gaststuben Aventuriens. Er ist wie eine kleine Festung angelegt. Man muss erst durch das Tor einer kleinen Wehrmauer gehen um ins Innere zu gelangen. In der heiligen Halle ist es ziemlich düster. Sie wird nur von ein paar Fackeln erleuchtet. Überall an den Wänden hängen Waffen, Wappen und Feldzeichen. Das Zentrum bildet eine weiße Löwenstatue.

#### Spezielle Informationen:

Nach kurzer Zeit kommt ein einfach gekleideter Novize zu den Helden und fragt nach deren Begehr. Fragen die Helden nach Rondrian Welzelin, so bittet er sie eine Weile zu warten. Kurze Zeit später kommt der Novize wieder und bittet die Helden ihm zu folgen. Er führt die Gruppe in ein kleines Arbeitszimmer, an dessen Tisch ein alter, grauhaariger Mann sitzt, der einen weißen Wappenrock trägt, auf dem ein roter Löwe gestickt worden ist. Er schaut auf und begrüßt die Gäste und möchte wissen, was er für sie tun könne.

#### Meisterinformationen:

Die Helden sollten nun Rondrian den Brief übergeben und ihm dann von ihrer Suche, nach dem Kloster zu Ehren des heiligen Geron erzählen. Liest Rondrian den Brief, so wird er den Helden

von nun an sehr freundlich und hilfsbereit gegenüber treten. Wo sich dieses Kloster befindet weiß er allerdings auch nicht, doch er gibt den Helden Gelegenheit, sich in der Bibliothek des Tempels umzusehen.

Der Novize wird nun die Helden in die Bibliothek führen. Die folgende Suche kann nur ein Held durchführen, der gut Lesen kann (TA mind. 4). Er findet eine Schrift, aus der „Die Heldentaten des heiligen Geron“ hervorgehen (siehe Anhang). Auch finden sie vereinzelt Berichte über das Kloster, dass dort z.B. ein Drachenschädel aufbewahrt war, der einst vom Schwert Siebenstreich gespalten worden war. Den genauen Standort können die Helden leider nicht herausfinden. Fragen die Helden nochmals Rondrian nach Hilfe, so gibt er den Helden den Tip, doch mal in den Ingerim Tempel zu gehen. Der Vorsteher dort wäre ein Zwerg namens Igrim Sohn des Murax. Dieser Zwerg würde sich sehr gut im Koschgebirge auskennen.

### Die Weihe der Waffe

#### Spezielle Informationen:

Will ein Held seine Waffe bei dem Rondrageweihten weihen lassen, so muss er ihm plausibel machen, warum gerade er würdig genug sei, um diese Ehre zu erhalten. Dies dürfte dem Held, angesichts der zurückliegenden und vor allem der noch kommenden Ereignisse nicht schwer fallen.

Auch wird es dem Held nützen, wenn er dem Tempel eine größere Spende zukommen lässt. Hat er den Geweihten überzeugt, so bittet dieser ihn bei Sonnenuntergang wieder vorbeizukommen um die Weihe seiner Waffe zu empfangen. So lange soll er seine Waffe im Tempel lassen. Der Geweihte wird alles vorbereiten.

#### Meisterinformationen:

Auch die Weihe der Waffe müssen Sie als Meister nicht unbedingt durchspielen. Zwei meiner Spieler, ein Krieger und eine Amazone, wollten sich unbedingt ihre Waffen weihen lassen. Zu dieser Zeit, als wir das Abenteuer spielten, wusste ich noch nicht, dass eine Weihe der Waffen zeitlich begrenzt ist. Da aber eine geweihte Waffe eine sehr besondere Sache ist, habe ich versucht ein besonderes Ritual daraus zu machen. Ihnen als Meister bleibt natürlich offen wie sie in diesem Fall vorgehen. Meine Spieler mussten dem Rondrageweihten schon sehr gut erklären, warum gerade sie diese Ehre empfangen sollten. Auch waren die Spenden nicht gerade unerheblich. Der Krieger und die Amazone ließen fast ihren ganzen wertvollen Besitz im Tempel zurück (freiwillig!). Erst danach war der Geweihte davon überzeugt, dass es den Helden sehr ernst war.



## Die Weihe

### Spezielle Informationen:

Gegen Abend ist im Tempel alles vorbereitet. Brennende Fackeln erleuchten die mystische Szene. Der Geweihte bittet die anwesenden Helden sich niederzuknien. Die Waffe des Helden liegt auf einem reich verzierten Waffenständer, der vor der weißen Löwenstatue aufgebaut worden ist. Der Geweihte, der von zwei Novizen flankiert wird, hat den Helden den Rücken zugekehrt und murmelt einige Gebete. Dann kniet auch er sich nieder und es herrscht Stille. Nach einigen Minuten steht der Geweihte wieder auf, nimmt mit langsamen Bewegungen die Waffe und dreht sich zu den Helden. Er fordert den Besitzer der Waffe auf näherzutreten. Der Geweihte hält mit beiden Händen die Waffe fest und bittet nun den Helden ebenfalls mit seinen Händen, die Hände des Geweihten zu umfassen. Dann spricht er mit tiefer, ehrfürchtiger Stimme.

„Sprecht mir nun nach, um den Bund zwischen euch und diesem Arm der Götter zu schmieden.

Ich gelobe

Bei meiner Ehre

Bei der Ehre Rondras

Bei den Zwölfen

Ich werde diese geheiligte Waffe nur gebrauchen

Um denen, die voll Ehre sind zu helfen

Und die Ehrlosen zu strafen

Die Gerechten zu schützen

Und die Ungerechten zu erschlagen

Das, welches keinen Namen trägt, zu verfolgen

Und auf ewig zu jagen

Brecht ihr dieses Gelöbnis, so soll diese Waffe in tausend Stücke zerspringen, wie auch euer Glaube zerspringen wird. Haltet sie immer in Ehren, gebt sie nie aus der Hand, denn dieser kalte Stahl wird von nun an von der Wärme der Rondra und der Zwölfen durchdrungen sein.“

Der Geweihte löst seine Hände von der Waffe und nun hat der Held sie allein in der Hand. Ein Novize gibt dem Geweihten einen goldenen Becher, auf dem ein roter Löwe abgebildet ist.

„Dies ist das Wasser der Thalionmel-Furt. Es wird das Schwert reinigen und ihm göttliche Kraft verleihen.“

Der Geweihte gießt das Wasser über die Klinge und der Held spürt, wie die Waffe für einen kurzen Moment eine immense Wärme ausstrahlt. Dann hält er eine Klinge in der Hand, die ein wenig des Glanzes der Götter in sich zu tragen scheint.

Der Geweihte beschließt die Messe mit einem Dankgebet an Rondra. Er übergibt dem Helden eine lederne Schwertscheide, mit zwei Riemen um sie am Rücken zu befestigen. Die Scheide ist mit Löwen, Feuerlilien und Schwertlilien verziert. Sie zeigt, dass in ihr eine Waffe der Rondra steckt. Nun

ist die Messe vorbei. Bevor die Helden gehen, richtet er noch einmal das Wort an den Held mit der geweihten Waffe.

„Bedenke die Ehre die dir zu Teil wurde. Mißbrauche sie nicht, sonst wirst du gestraft werden. Gebe deiner Waffe einen Namen, denn sie ist nun nicht mehr nur einfacher Stahl. Und nun geht, und macht der Göttin alle Ehre.“

## Das Gasthaus „Zum lachenden Krug“

### Allgemeine Informationen:

Endlich könnt ihr das Gasthaus, in dem ihr Allerich treffen sollt, sehen. Es sieht von außen sehr vornehm aus. Das Fachwerkhaus ist zwei Stock hoch und besitzt einen eigenen Stall an der Seite. Die Eingangstür ist mit prächtigen Ornamenten verziert und über ihr hängt ein großes Schild, auf dem mit goldener Schrift der Name des Gasthauses geschrieben steht. Vor der Tür steht ein grimmig dreinblickender Zwerg, der einen beeindruckenden Felsspalter in seinen Händen hält.

### Spezielle Informationen:

Der Zwerg vor der Tür heißt Kubax, Sohn des Schrax. Er ist der Türsteher der Gaststätte und dafür da, dass nur edle Herren oder solche, die so aussehen, hineinkommen. Da die Helden wahrscheinlich alles andere als nach Geld aussehen, wird der Zwerg der Gruppe stur den Weg verstellen.

### Meisterinformationen:

Die Helden werden nicht so einfach an dem Zwerg vorbeikommen. Allerich ist in der Gaststätte noch nicht eingetroffen, so dass er den Helden nicht helfen kann. Die einfachste Lösung wäre, zu warten, bis Allerich eintrifft (wann das sein wird, liegt an Ihnen, werter Meister). Die Helden könnten ihn gleich abfangen oder den Zwerg solange nerven, bis er nachfragen lässt, ob ein Herr Allerich von Falkenwind anwesend sei. Die Helden können auch ein Zimmer in einer anderen Gaststätte bekommen (siehe Gaststuben Aventuriens oder im Fischereiviertel).

Der Zwerg ist nur schwer zu bestechen. Die Helden müssten da schon mindestens 30 Silbertaler bezahlen, bevor die Goldgier des Zwerges über seine Sturheit siegt. Sie können natürlich auch versuchen, den Zwerg anderweitig zu überlisten, aber sollten sie Gewalt anwenden, so haben sie ganz schnell die Garde auf dem Hals. Dann wird es Zeit, schnell zu verschwinden. Das weitere Vorgehen wird sich nun als sehr schwierig erweisen, da die Helden bei den Gardisten nun bekannt sind. Tagsüber sollten sie sich dann nicht mehr auf den Angbarer Straßen blicken lassen, wenn sie nicht in das Garnisonsgefängnis wollen.



### Spezielle Informationen:

Das Innere der Schänke ist sehr nobel eingerichtet. Alle Möbel sind aus edlem Holz und Polster gefertigt. Es sind nur wenig Gäste anwesend. Meist sind es wohlhabende Händler. Adelige sind zur Zeit nicht anwesend, wobei dieses Haus unter ihnen sehr bekannt ist. Das Gasthaus hat auch ein Badehaus, wo hübsche junge Mädchen die Gäste bedienen.

Überhaupt besteht das Personal nur aus äußerst jungen, gutaussehenden Mädchen, wenn man einmal von dem Besitzer und Wirt Rurtin Olscheff absieht. Dementsprechend sind auch die Preise des Gasthauses.

#### Preise

Krug Ferdoker	4 Heller
Krug Alt-Angbar	7 Heller
Becherchen echtes Premier Feuer	1 Silbertaler
Becherchen Likör	3 Silbertaler
Becher Wasser	5 Kreuzer
Becher Milch	8 Kreuzer
Becher Saft	5 Heller
Becher Tee (Früchte)	1 Heller
Becher Wein (edel)	1 Silbertaler

Fleischeintopf	6 Heller
Schweinebraten	1 Silbertaler
Hühnchen	25 Heller
Angbarsch mit Klauenwurz	2 Silbertaler

Geröstete Krebse auf Butterreis	3 Silbertaler
Muschelsuppe mit Safran	25 Heller
Rinderkeule	34 Heller
Brot und Käse	3 Heller
Brot und Wurst	2 Heller
Pfannkuchen	4 Heller

Einzelzimmer	7 Silbertaler
Doppelzimmer	9 Silbertaler

Besuch im Badehaus	12 Heller
Massage (normal)	4 Silbertaler
Massage (spezial)	1 Dukate



### ALLERICH

#### Spezielle Informationen:

Allerich von Falkenwind trifft am Ende des 10. Praios 30 n. Hal in der Schänke zum lachenden Krug ein. Er nimmt dort ein Zimmer und wird den Helden begegnen, wenn sie dort wohnen. Wenn nicht, können sie ihn ab diesem Zeitpunkt in der Schänke aufsuchen.

Nach der Begrüßung weiß Allerich interessante Dinge zu berichten. Die Helden können auch von ihren Nachforschungen berichten.

- Er hat mit seinen Leuten die Geronstele im Reichsforst gefunden. Er hat einen Monolith entdeckt, der sehr alt und verwittert ist. Am oberen Ende hat er mehrere Katzen erkennen können, die von einem merkwürdigen Schiff flankiert werden, das über den Baumwipfeln zu schweben scheint. Außerdem waren Schriftzeichen auszumachen die in einem völlig verwitterten Alt-Bosparano gehalten waren. Einzig die Begriffe „...harzenes Herz der Welten...“, „...Simyala fiel...“ und „...Göttin gleich die Kralen...“ waren noch auszumachen.
- Zwei Jahre zuvor soll der legendäre „Rote Pfeil“, jener Elf, der über Jahrzehnte mit durchschlagendem Erfolg auf dem großen Turnier zu Gareth als Meisterbogenschütze aufgetreten ist, nach der Stele gesucht haben.
- Seine Männer sind auf Burg Silz zurückgekehrt. Eine so große Gruppe würde sonst zu leicht auffallen. Auch wird er sein Pferd zurücklassen, da man im unzugänglichen Gebirge des Kosch wahrscheinlich zu Fuß besser vorankommt.

### ALTE FREUNDE

#### Meisterinformationen:

Die Helden sollten so bald wie möglich in das Koschgebirge aufbrechen. Es ist zwar Sommer, doch sollten sie nicht vergessen, sich angemessene Kleidung zu besorgen. Ein paar feste Stiefel sollten es schon sein. Dann steht aber dem Aufbruch nichts im Wege.

#### Spezielle Informationen:

Verlassen die Helden die Schänke, so erwartet sie ein schöner Sommertag. Auf den Straßen Angbars herrscht schon geschäftiges Treiben. Zahlreiche Menschen und Zwerge sind unterwegs, und ab und zu kreuzt ein Karren oder eine Kutsche den Weg der Helden.

#### Meisterinformationen:

Falls einer der Helden über Gefahreninstinkt verfügt oder besonders wachsam ist, kann er nun eine Probe auf *Gefahreninstinkt* bzw. *Sinneschärfe+4* ablegen. Gelingt diese, so bemerkt er, dass er von einem Mann beobachtet wird. Er kann erkennen, dass es sich bei dem Mann um einen der altbekannten Söldner handelt, denen die Helden schon in der Wegstation begegnet sind. Der Söldner taucht bei Blickkontakt sofort in der Menge unter. Die Söldner wollen die Schmach, die ihnen die Helden zugefügt haben, natürlich nicht auf sich sitzen lassen. Sie sind den Helden gefolgt, um ihnen irgendwo aufzulauern.

## DER WEG DURCH DEN KOSCH

### Allgemeine Informationen:

Ihr verlasst Angbar in Richtung des Greifenpasses, der euch direkt in den Kosch führen wird. Auf dieser Seite der Reichsstraße herrscht nicht so viel Verkehr wie auf dem Weg nach Gareth. Langsam nähert ihr euch den hohen, steilen Ausläufern der Berge des Kosch. Fünf Stunden nachdem ihr Angbar verlassen habt, seid ihr bereits ein gutes Stück den Greifenpass entlang gelaufen. Der Weg hebt sich teilweise sehr stark an und die Praiosscheibe bringt euch zum Schwitzen. Links und rechts von euch erheben sich immer höhere Berge, deren Spitzen teilweise mit Schnee bedeckt sind. Als ihr eine weitere Wegbiegung hinter euch gebracht habt, seht ihr am Wegesrand einen schlichten, aus Holz gefertigten Traviashrein.

### Spezielle Informationen:

Der Traviashrein ist eine einfache hölzerne Platte, auf der eine Gans eingraviert ist. Die Platte ist von einem kleinen, ebenfalls aus Holz gefertigten Dach geschützt. In Richtung Norden ist kein Pfad zu erkennen, doch scheint das Gelände begehbar zu sein.

### Meisterinformationen:

Haben die Helden die Wegbeschreibung des Ingerimm-Geweihten, so wissen sie, dass sie nach Norden gehen müssen. Haben sie die Wegbeschreibung nicht, so könnte ihnen ein kleines Opfer am Schrein der Travia weiterhelfen.

### Allgemeine Informationen:

Der Marsch durch das steinige, von wenig Bäumen bedeckten Gelände ist sehr beschwerlich. Eure Füße schmerzen gewaltig und die Praiosscheibe brennt euch auf das Haupt. Nachdem ihr euch etwa zwei Stunden durch das unwegsame Gelände geschlagen habt, beginnt der Weg immer steiler abzufallen. Ihr kommt direkt auf ein tiefes Tal zu, das sich zwischen den gewaltigen Bergen befindet. Immer wieder rutscht ihr auf dem felsigen Untergrund ab und habt Mühe euch festzuhalten.

### Meisterinformationen:

Jeder Held kann jetzt eine *Klettern*-Probe würfeln um heil den steilen Abhang hinunter zu kommen. Misslingt die Probe, so rutscht der Held ab und verletzt sich mit 1W6 TP. Benutzen die Helden ein Seil, um sich gegenseitig zu helfen, so ist die Probe um zwei Punkte erleichtert.



### Allgemeine Informationen:

Als ihr den Abhang hinter euch gebracht habt, seid ihr ziemlich erschöpft. Das Tal, in dem ihr euch befindet, scheint aus einem Märchenbuch zu entstammen. Ihr seht zahlreiche prächtige Tannen, die ihre Wipfel im Wind wiegen. Auf der Erde wachsen die verschiedensten Gebirgsblumen in allen Farben, die von hunderten Schmetterlingen umflattert werden.

### Spezielle Informationen:

Nach einer *Sinnenschärfe*-Probe kann einer der Helden ein Plätschern hören. Folgen die Helden diesem, so kommen sie an einen kleinen Gebirgsbach, der in Richtung Osten fließt. Diesen werden die Helden durch die wunderschöne Landschaft folgen, bis langsam die Dämmerung hereinbricht.

### Meisterinformationen:

Die Helden sollten hier rasten, denn sie wissen nicht, wie weit es noch bis zum Kloster ist. Wenn sie trotzdem weitermarschieren wollen, so kann man die folgenden Ereignisse trotzdem einstreuen.

Die Söldner aus der Wegstation sind den Helden gefolgt. Sie wollen Rache an den Helden nehmen und natürlich an das Geld der Helden kommen.

Stellen die Helden Wachen auf, so können sie durch eine *Sinnenschärfe*-Probe einem Überraschungsangriff entgehen, ansonsten werden sie attackiert und müssen eine (für Helden mit *Aufmerksamkeit* um 4 Punkte erleichterte) IN-Probe ablegen, um schnell reagieren zu können. Diesmal sollten die Helden allerdings keine Gnade zeigen und diesen üblen Burschen die Leviten lesen. Sind nur noch wenige Gegner übrig (höchstens drei) und die Helden denken schon an den Sieg, geschieht etwas Unvorhergesehenes.

### Allgemeine Informationen:

Plötzlich steigt euch ein übler Geruch in die Nase, der euch im Kampfgetümmel erst nicht aufgefallen ist, aber als ihr das Wesen seht, dass zwischen einigen Bäumen auf euch zu kommt, wisst ihr, was den Gestank verursacht hat. Jeder von euch hat von diesen Wesen schon irgendwann einmal gehört: Es ist ein Tatzelwurm. Er besitzt einen vier Schritt großen, graubraunen, wurstförmigen Leib, der von schuppiger Haut bedeckt ist. Zwischen den Schuppen wachsen rötliche, borstige Haare hervor. Sein Schädel gleicht dem eines Krokodils. Er ist übergroß, mit riesigen Nüstern und winzigen Augen und als er atmet, stößt er durch die Nüstern einen gelblichen, widerlich stinkenden Dampf aus, welcher noch fürchterlicher stinkt als der Furz eines Ogers. Die restlichen Söldner suchen schreiend das Weite, wobei der Tatzelwurm einen von ihnen mit seinem

Schwanz erwischt und ihn zur Seite fegt. Der leblose Körper des Mannes bleibt an einem Baum liegen.

#### Meisterinformationen:

Nun haben die Helden richtig zu tun, doch gemeinschaftlich sollten sie es schaffen, die Bestie zu besiegen. Sie könnten natürlich auch die Flucht ergreifen, wenn die Lebensenergie zu knapp wird. Ein Elf in der Gruppe kann den Tatzelwurm nur aus der Entfernung angreifen, da er bei Annäherung sofort ohnmächtig werden würde.

#### Der Tatzelwurm

Ein Held, der sich dem Tatzelwurm bis auf die DK N nähert, muss pro KR eine KO-Probe +1 ablegen, um festzustellen, ob ihm übel wird. Pro misslungener Probe erleidet er 1 SP und einen Abzug von einem Punkt auf alle Kampfwerte; sinkt ein Wert auf 0, so fällt das Opfer in Ohnmacht).

**LeP 50 AuP 80 RS 3 MR 6 GS 5**

**INI 17+1W6\* PA 5**

**Biss: DK N AT 8 TP 2W6**

**Klauen: DK HN AT 8 TP 1W6+4**

**Schwanzschlag: DK NS AT 6 TP 1W6+2**

\* Biss +2, Schwanzschlag - 2

**Besondere KampfregeIn:** Niederwerfen (Klauen / Schwanzschlag 2), Doppelangriff (Biss und Klauen), Gezielter Angriff/ Verbeißen, großer Gegner

**Magie:** keine

#### Meisterinformationen:

Besiegen die Helden den Tatzelwurm, sollten sie ihr nächtliches Lager verlegen, da der Gestank der Bestie kaum auszuhalten ist.

Suchen die Helden die nähere Umgebung ab, so finden sie eine kleine Höhle, in der die folgende Gegenstände entdecken können. Nehmen die Helden diese Gegenstände mit, so weisen sie darauf hin, da dieser Schatz fürchterlich stinkt und dem Träger den Nachteil *Übler Geruch* beschert, so lange er den Schatz mit sich führt.

12 Dukaten

25 Silbertaler

12 Heller

1 Schwert

1 durchlöcherter, verbeulter Helm

1 alter rostiger Nachttopf



## DAS KLOSTER ZU EHREN DES HEILIGEN GERON

#### Spezielle Informationen:

Wie auch die Nacht verläuft – die Helden werden am frühen Mittag das Waldstück mit der besagten Lichtung erreichen. Dieses Waldstück besteht aus Tannen und dichtem Gestrüpp. Es liegt eingebettet in dem Tal, in dem die Helden wandern. Der Gebirgsbach führt in das kleine Wäldchen. Dringen die Helden in das Waldstück ein, so findet die folgende Szene statt.

#### Allgemeine Informationen:

Ihr dringt immer tiefer in das kleine Wäldchen ein. Plötzlich habt ihr das Gefühl, Stimmen zu hören.

#### Meisterinformationen:

Die Spieler können nun eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen. Gelingt diese, so hören sie, dass vor ihnen mehrere Gestalten sein müssen. Die Stimmen klingen sehr rau. Es sind zahlreiche Knurr- und Krächslaute zu hören. In dem Kloster auf der Lichtung hat sich eine Gruppe von räuberischen Orks eingenistet. Sie benutzen das Kloster als Basislager. Es sind 22 an der Zahl, wobei sich zwei von ihnen in dem Gewölbe unter dem Gebäude befinden, um auf die Beute aufzupassen. Die Helden können sich an den Rand der Lichtung heranschleichen. Dann wäre eine *Schleichen*-Probe fällig. Sie sehen nun folgendes.

#### Allgemeine Informationen:

Die Lichtung ist nicht besonders groß. Auch das Kloster, das ihr jetzt sehen könnt, ist nicht gewaltig, sondern gleicht eher einem alten steinernen Haus. Das Gebäude ist zweistöckig und vollkommen ausgebrannt. Das Dach fehlt komplett und auch Türen sind keine vorhanden.

Durch die Öffnungen im Kloster seht ihr im Inneren zahlreiche, schwarzbezelte Gestalten, bei denen es sich offenbar um Orks handelt. An der Eingangstür sitzen ebenfalls zwei dieser Wesen und noch drei sitzen etwas nördlich von der Tür an einem brennenden Feuer.

#### Spezielle Informationen:

Eine Karte der Lichtung findet sich im Anhang. Die Helden können nicht direkt nachzählen, wie viele Orks sich hier befinden, wohl aber schätzen, dass es sich um etwa 15–20 Orks handelt. Bis auf die zwei Posten vor der Tür und denen am Feuer befinden sich alle Orks im Kloster. Sie sind auf beide Stockwerke verteilt. Sie sehen nicht aus, als ob sie demnächst aufbrechen wollen. Die Orks sind einigermaßen gut bewaffnet und scheinen sich hier sicher zu fühlen.

Schauen die Helden noch eine Weile in ihrer Deckung den Orks zu, so steht plötzlich einer der Orks auf, knurrt seinem Kumpanen etwas zu und steuert langsamen Schrittes direkt auf die Stelle zu, wo die Helden ihr Versteck haben. Die Helden müssen nur ruhig bleiben. Der Ork pinkelt keine zwei Schritt von den Helden entfernt in den Wald und kehrt dann zufrieden wieder zur Tür zurück.

#### Meisterinformationen:

Es gibt wahrscheinlich etliche Wege, wie die Helden die Situation meistern. Der einfachste ist, drei Tage zu warten. Am frühen Morgen des dritten Tages, brechen 15 der Orks zu einem Raubzug in Richtung Norden auf. Sieben der Orks bewachen die Beute, wobei zwei immer im Gewölbe unter dem Kloster bleiben. Nun dürften die Helden es schaffen, die Orks zu überwinden.

Man sollte natürlich auf andere Vorschläge der Helden eingehen und besonders gute Ideen mit Abenteuerpunkten belohnen.

#### Ork

genaue Spielwerte siehe *Zoo-Botanica Aventurica* S. 144-146

**Kampfwerte** (unerfahren / erfahren)

**LeP** 30/49 **AuP** 35/44 **MR** 0/1

**GS** 8/8 **RS** 1+Rüstung

**AT** 13/15 **PA** 9/11 **INI** 10/12+1W6

**TP** je nach Waffe

**Typische Waffen:** Byakka, Gruufhai, Arbach, Speer

**Sonderfertigkeiten:** Biss / Niederwerfen, Überrennen, Wuchtschlag



#### DAS KLOSTER

Innerhalb des Kloster gibt es in den Räumen (bis auf das Wandfries) nichts Besonderes zu entdecken. Einzig Essensreste und Unrat der Orks liegt überall herum. Ansonsten einfach auf der Karte im Anhang nachschauen.

#### Das Wandfries

Auf dem Wandfries sind Gerons Heldentaten dargestellt. Es zeigt auch Geron zusammen mit vier Gefährten. Wenn Allerich das Bild sieht, deutet er mit großer Überraschung auf einen der Gefährten, der einen niederstürzenden Falken auf seinem Schild trägt. Derselbe Falke zierte heute nicht nur Allerichs Familienwappen, sondern befindet sich seit seiner Begegnung mit Ulfindel auch in Form eines Muttermals auf seiner Brust. Einer der Ahnen Allerichs scheint ein Kampfgenosse des Siebenstreichträgers gewesen zu sein, als dieser den Basiliskenkönig erschlug.

#### Das Gewölbe

Durch die Falltür führt eine Leiter tiefer ins Innere. Auch hier sind die Gewölbe absolut leer. Es riecht modrig und muffig, die Felswände sind feucht. Die Maße der Räume entnehmen Sie der Karte. Betreten die Helden das Gewölbe, so haben sich die zwei Orks, die auf die Truhe mit der Beute aufpassen, durch einen geheimen Gang aus dem Staub gemacht. Der Standort des Ganges ist in der Karte verzeichnet.

Um ihn zu entdecken, gibt es drei Möglichkeiten. Auf dem Boden sind Schleifspuren der Truhe zu entdecken, die in der Wand enden. Mit einer *Fährtsuchen*-Probe entdecken die Helden diese. Die Helden können auch die Wände genau untersuchen (*Sinnenschärfe*-Probe +4), oder die Wand abklopfen. An der Stelle, wo es hohl klingt, ist der Gang. Man muss nur gegen den Fels drücken, wobei mindestens zwei Helden eine KK-Probe bestehen müssen, und ein genau eingepasster Stein schiebt sich nach hinten.

#### Der Gang

Der Gang führt etwa 300 Schritt leicht nach oben. Auf dem Boden sind Schleifspuren zu entdecken (*Fährtsuchen*-Probe). Der Gang endet in einem Loch eines großen Felsens, der von Büschen gut getarnt ist. Verfolgen die Helden die Schleifspuren, so entdecken sie zwei Orks, die eine schwere Truhe mit sich schleifen. Sind es mehr als drei Helden, so flüchten die Orks. Sonst kämpfen sie.

#### Die Truhe

Die Truhe ist mit einer Bolzenfalle gesichert. Öffnet ein Held einfach die Truhe, so erleidet er durch den Bolzen 1W6+2 TP. Will ein Held die Truhe untersuchen, so muss er eine *Fallenstellen*-Probe ablegen. Gelingt diese, so erkennt er die Falle und kann sie mit einer *Mechanik*-Probe entschärfen.

#### Inhalt der Kiste:

60 Dukaten

92 Silbertaler

1 Handharfe, mit Edelsteinen besetzt

1 goldene Spange

1 Stirnreif

1 Opal (2 Karat)

#### Meisterinformationen:

Wie die Helden die Situation lösen, ist ihre Sache. Wichtig ist, dass sie mit Allerich an das Wandfries kommen und die Informationen erhalten.



## DER RÜCKWEG

### Spezielle Informationen:

Der Rückweg kann kurz gehalten werden. Es geschehen keine besonderen Ereignisse (es sei denn, Sie haben als Meister irgendetwas für die Helden vorgesehen). Auch wäre es möglich, dass sie nach dem Hort des Tatzelwurms suchen. Irgendwann sollten sie auf jeden Fall wieder auf Burg Silz auftauchen.

Dort werden sie wie immer gut versorgt und bekommen ihre Zimmer. Auch Nahaniel Quellentanz ist wieder auf der Burg. Im Gespräch kommen die Helden nun zu folgenden Informationen.

- Das Ladifaahri aus der Rosenknospe soll ihr, und nur ihr, das unbekannte und äußerst komplexe Elfenlied Antaraleons (inklusive zweistimmigem Gesang) beibringen soll. Sie werde Wochen und Monate intensives Üben dafür brauchen und dabei weiß sie noch nicht einmal, welche Wirkung das Lied entfaltet.
- Am 12. Praios, dem ersten Vollmond des Jahres, hat der grüne Elfenkristall in seinem Inneren Bilder gezeigt, die traumgleich, unverständlich und verschlüsselt sind. Sie vermutet, dass sich die Bilder immer bei Vollmond zeigen. Sie werde mehrere Monate brauchen, um die Bilder zu entschlüsseln.

- Nahaniel fragt die Helden natürlich auch nach ihren Erlebnissen.
- Nahaniel ist voll des Dankes gegenüber den Helden und hofft, dass sie ihr bei den kommenden Ereignissen weiterhin helfen werden. Die Elfe wird nun den Elfenkristall erforschen und versuchen das Lied einzustudieren. Sie wird den Helden Bescheid geben, wenn sie weiteres herausbekommen hat. So lange müssen die Helden natürlich nicht warten. Es wird schon eine Weile dauern, bis man die Dinge weiterführen kann.

### Belohnung

Die Helden haben sich in diesem Abenteuer eine Belohnung von 150 Abenteuerpunkten verdient. Für gutes Rollenspiel kann es noch einmal bis zu 50 Abenteuerpunkten geben. Die Chance, an Geld zu kommen, dürften die Helden genug gehabt haben.



## ANHANG

### DIE HELDENTATEN GERONS DES EINHÄNDIGEN

Die große Schlange von Sikram  
(vermutlich eine Ssrkhrsechu irgendwo am Zusammenfluß von Sikram und Mardilo)

Der chimärische Oger  
(im Bosparanischen Wald, den Geron der Legende nach abholzen ließ)

Die schlangenleibigen Schwestern  
(vermutlich drei weitere Ssrkhrsechim irgendwo auf almadanischem Gebiet)

Die Bestie Harodia  
(vermutlich am Loch Harodol)

Der Wurm von Kababien

Der Basiliskenkönig  
(Reichsforst/Simyala)

Der ewige Drache von Phecadien

### DIE WEGBESCHREIBUNG ZUM KLOSTER

Den Greifenpass in Richtung Gratenfels folgen. Nach etwa fünf Stunden Marsch kommt man an einen kleinen Travia-Schrein.

Nun den Weg verlassen und nach Norden gehen, bis man auf einen kleinen Gebirgsbach trifft. Diesem folgt man nun stromaufwärts und gelangt so in ein kleines Waldstück. Inmitten dieses Waldstücks ist eine Lichtung, auf der sich die alte Ruine befindet.

## PLÄNE

