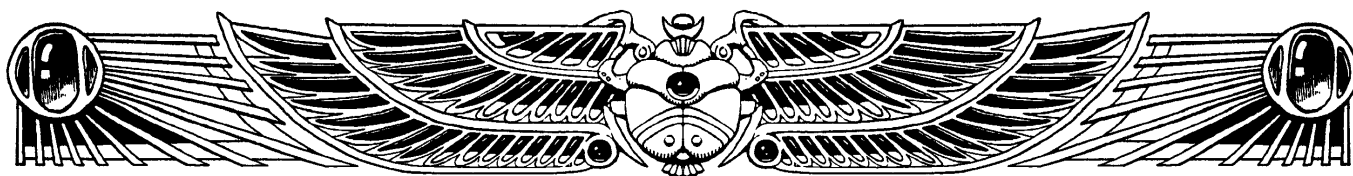


EARTHDAWN

WOODLAND WHISPERS



EIN INOFFIZIELLES EARTHDAWN ABENTEUER



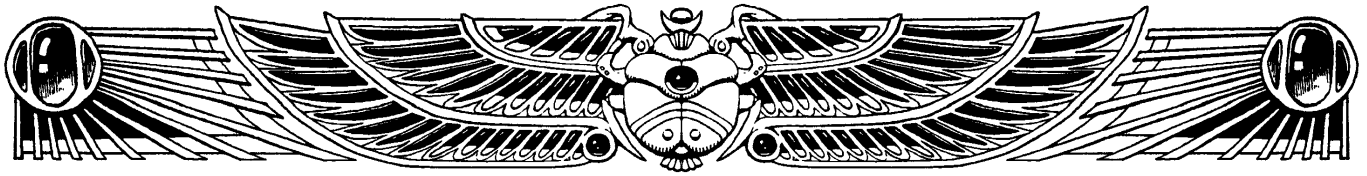
INHALT

WOODLAND WHISPERS	3	DAS ABENTEUER	22	CREDITS	
Einführung	3	Reiserouten	22	Geschrieben von	
Hintergrund	3	Ablaufdiagramm	23	Carsten Damm und	
Die Handlung	5	Begegnungen	24	Martin Barmeyer	
Ziel des Abenteuers	6	Der Erste Abend	24		
		Der nächste Tag	24	Layout und Lektorat	
		Im Midland		Carsten Damm	
DIE NÖRDLICHEN STEPPEN	7	Trading Post	25		
Geokosmos	7	Suche nach dem Geist	26	Illustrationen	
Die Nördlichen Steppen	7	Der Auftrag	26	Carsten Damm	
Der Steinkreis	8	Runenstein des Hasses	27	Kenneth Kay	
Die Runensteine	8	Runenstein des		Kathy Schad	
Runenstein des Hinterhalts	9	Hinterhalts	27	Stephanie Pui-Mun Law	
Runenstein des Hasses	9	Kerias' Zuflucht	28		
Runenstein der Angst	10	Die Schlucht	28	Cover	
Runenstein der Neugier	10	Die Stummen Brüder	28	Stephanie Pui-Mun Law	
Runenstein der Heiterkeit	10	Runenstein der			
Runenstein des Chaos	11	Heiterkeit	29	Spieltester	
Der Gefallene Held	11	Runenstein der Angst	29	Alexander Schumacher	
Die Stummen Brüder	11	Ruinen von Gra'Vakk	29	Ansas Kube	
Die Schlucht	12	Midland Trading Post	29	Armin Hertz	
Der Midland Trading Post	12	Kerias' Zuflucht	29	Carsten Damm	
Die Zuflucht	12	Die Pfähle	30	Ingo Gronewald	
Die Pfähle	13	Runenstein der		Kai von Wieding	
Die Ruinen von Gra'Vakk	15	Neugier	30	Marco Burnus	
Der Wächterbaum	15	Runenstein des Chaos	30	Marco Knief	
Veränderungen	16	Der Endkampf		Martin Barmeyer	
Die Karte	16	im Wächterbaum	30	Sacha Buck	
		Erfahrungen		Sebastian Klein	
		und Hinweise	32	Stefan Hoba	
DER MIDLAND TRADING POST	17	Legend Points	33		
Beschreibung	17			Besuchen Sie die folgenden	
Taverne	18	KREATUREN UND CHARAKTERE	34	Internetseiten, um mehr über	
Schmiede	18	Kreaturen	34	Earthdawn und die Illustratoren	
Stallungen	18	Avatar des Waldgeistes	34	zu erfahren:	
Gurt's Laden	18	Sturmkrähe	34	http://www.earthdawn.info	
Das Runengrab	18	Kerias Briarthorne	34	http://www.lrgames.com	
Der Grenzkreis	19	Kerias' Kriegspferd	35	http://www.games-in-vlg.de	
Charaktere	19	Orkgeist	35	http://www.earthdawn-classic.com	
Gurt	19	Elementarist		http://www.shadowsapes.com	
Drekken (Legbreaker)	19	des Geokosmos	35	http://www.wyvernslair.de	
Orias Shatterforge	19	Das Waldelementar	35		
Flitz	20	Doppelgänger	36	Earthdawn ist ein eingetragenes	
Orksöldner	20	Wyvern	36	Warenzeichen der FASA Corporation .	
Angestellte	20	Orksöldner	36	deutscher Lizenznehmer ist der Games In-	
		Spielercharaktere	38	Verlag in München. Die Copyrights der	
				Illustrationen liegen bei den Künstlern.	
		ANHANG	40	Earthdawn is a Registered Trademark of	
				FASA Corporation . Original Earthdawn	
				material Copyright 1994 by FASA	
				Corporation . All Rights Reserved.	
				Used without permission.	

Any use of **FASA Corporation's** copyrighted material or trademarks in this file should not be viewed as a challenge to those copyrights or trademarks.

All Copyrights of the Illustrations stay with the Artists and we are grateful for being allowed to use them!





WOODLAND WHISPERS

*"Es gibt Dinge in dieser Welt, von denen Ihr Euch
wünschen werdet, sie niemals erfahren zu haben."*

- Britham Boyhan, Elementarist des 13ten Kreises

Das vorliegende Dokument enthält das Gruppenabenteuer **Woodland Whispers** für **Earthdawn, 2nd Edition**. Spieler dieser Geschichte sollten auf keinen Fall weiterlesen, es ist alleine für die Augen der Spielleiter bestimmt. Ja, richtig gelesen *die* Spielleiter! In der vorliegenden Fassung ist das Abenteuer auf zwei Spielergruppen zugeschnitten. Mit wenig Arbeit kann es auch auf eine einzelne Spielergruppe mit einem einzigen Spielleiter ausgelegt werden. Enthusiasten sind gerne eingeladen, das Abenteuer in eine andere Spielwelt zu portieren – auch das sollte ohne grössere Probleme möglich sein.

Die folgenden Bücher sind für dieses Abenteuer von Nutzen: **Earthdawn 2nd Edition**, **Earthdawn Companion 2nd Edition**, **Creatures of Barsaive** und **The Ork Nation of Cara Fahd**. Unter den Spielern sollte sich mindesten ein Elementarist befinden.

HINWEIS

In diesem Abenteuer kommen Charaktere vor, die in vorherigen **Earthdawn**-Produkten eine Rolle spielten. Da sind zum einen die Besitzer des Midland Trading Posts aus dem Abenteuer **Mists of Betrayal** und zum anderen den Magier Britham Boyhan und seinen Orden *Geokosmos* aus dem Roman **Piercing a Veil**. Alle Charaktere haben einen ausgefeilteren Hintergrund bekommen, der leicht von dem offiziell beschriebenen abweichen kann. Natürlich kann es sein, das ein Spielleiter diese Charaktere in seiner laufenden Kampagne bereits benutzt oder diese unter Umständen bereits ums Leben gekommen sind. In diesem Falle sollten sie andere Charaktere verwenden. Die einfachste Möglichkeit wäre natürlich, einfach die Namen zu ändern und die Geschichte der Charaktere gegebenenfalls etwas anzupassen.

EINFÜHRUNG

Im folgenden soll ein Überblick über das gegebene Szenario verschafft werden. Wir beginnen mit der Geschichte der Umgebung und der momentanen Lage des Landstriches, und lesen dann eine Zusammenfassung der Handlung. Der Schluss dieses Abschnittes befasst sich mit den Zielen dieses Abenteuers und gibt Antwort auf weiterführende Fragen.

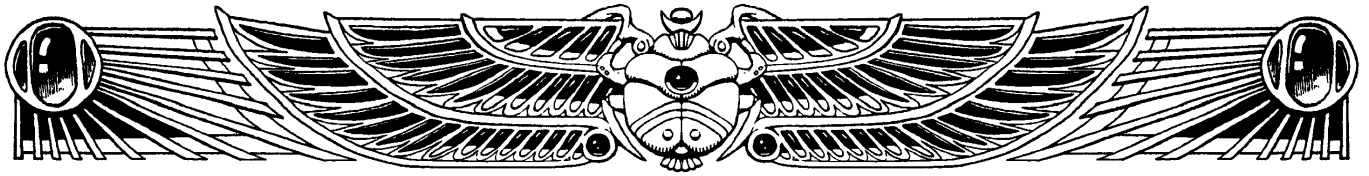
HINTERGRUND

Lange Zeit vor der Plage war der Landstrich zwischen dem Blutwald und Parlainth – welcher im Volksmund auch als *Nördliche Steppe* bekannt ist – bewaldet und unter Herrschaft eines vereinigten elfischen Volkes. Der Legende nach war der ursprüngliche Wyrmwald so gross, das er den östlichen Wald um Parlainth einschloss und sich bis hoch an die nordischen Küsten von Shosara zog. Doch schon zu den Zeiten als die Theraner das erste mal nach Barsaive kamen, hatte sich die nördliche Steppe bereits breitgemacht.

Die nördlichen Steppen waren niemals unbewohnt. Es gab zwar keine Dörfer, aber in den Jahrhunderten vor der Plage gab es hier zahlreiche Orkstämme die sich hauptsächlich mit der Jagd und Ausbildung von Thundabiestern und Staijans beschäftigten. Im Gegensatz zu den 'wilden' Brennerstämmen, die man aus dem restlichen Barsaive kennt, waren diese Orks eher friedlich, denn der Handel mit den Reittieren war mehr als erträglich. Die nahegelegene Handelsroute zwischen dem Wyrmwald und Parlainth stand beizeiten auch unter dem Schutz der Orkstämme.

Inmitten der Steppe liegt ein uraltes Geheimnis verborgen – ein Steinkreis unglaublicher Ausmasse, von Elfenhand erschaffen. Es gibt nur wenige Namesgeber, die von dessen Existenz wissen – und so manch einer der es wusste hat bereits sein Leben dafür gelassen. Keiner der lebenden Geheimniskrämer weiss heutzutage noch, welche Funktion dieser Steinkreis ursprünglich hatte, aber die Elementaristen des Ordens *Geokosmos* sind sich zumindest darüber einig, das damit einst grosse Waldelementare beschworen wurden. Warum dieser Kreis einen Durchmesser von etwa 80 Meilen hat ist ebenso ein Geheimnis wie die Tatsache, das das Gestein, aus dem der Kreis gemacht wurde in ganz Barsaive einzigartig ist. Einige wagemutige Ordensbrüder haben die Theorie aufgestellt, das dieser Kreis selbst nicht einzigartig ist – vielmehr gibt es die Vermutung, das es weitere geben soll die auch heute noch in Benutzung sind. Tatsache ist jedoch, das sich die





Blutelfen nicht um diesen Kreis kümmern – entweder weil er in Vergessenheit geraten ist oder weil sie ihn ignorieren. Bis heute ist noch niemand dazu gekommen, Königin Alachia darauf anzusprechen.

Als sich die Dunkelheit der Plage immer bemerkbarer machte, schlossen sich die Orkstämme der Steppen zusammen um gemeinsam ein Kaer auszuheben. Es blieb ihnen nichts anderes übrig, als den Theranern in einer Nacht- und Nebelaktion die nötigen Schutzrunen und -riten aus einem Lager nahe Parlainth zu stehlen und sich selbst an die Arbeit zu machen – denn der Handel mit theranischen Sklaventreibern kam für Orks nicht in Frage, nicht einmal wenn die Häuptlinge es ernsthaft mit Verhandlungen versucht hätten. Sie hätten den geforderten Preis niemals aufbringen können – ohne in der Sklaverei zu enden.

So entstand in mühevoller Arbeit Kaer Gra'Vakk im Zentrum des verlassenen Steinkreises. Das Zentrum war auch damals ein Ort der Macht, welchen die Schamanen der Stämme seit jeher für ihre Zwecke nutzten – auch wenn sie den ganzen Kreis niemals hätten bedienen können.

Die Plage

Schliesslich fiel die dunkle Nacht über Gra'Vakk eines der grössten Kaers seiner Kaers waren stellten sie bald fest, das Nachwuchs in nur wenigen Jahren und zu bekommen, scheiterten.

Schnell brachen Seuchen aus, die dahinrafften. Der Unmut und die wurde dem Kaer schliesslich zum beschloss nach nur dreissig der Lage Herr zu werden. Viele Scythia zu erreichen – einige Wyrmwald. Es blieben nur etwa hatte man aber genug Platz, um überstehen. Zu allem Unglück der Horror *Guamkamole* hatte Stajiankörper durch die offenen war noch schwach und nistete gewann er an Stärke und spielte schliesslich zum Fall des Kaers



die Welt her. Mit rund zehntausend Orks war Art. Da Orks die einzige Rasse innerhalb des sie zu knapp kalkuliert hatten. Es gab zuviel alle Versuche dieses Problem in den Griff

auch das Vieh innerhalb des Kaers angeborene Streiltustigkeit der Orks Verhängnis und der Rat der Häuptlinge Jahren das Kaer wieder zu öffnen um Orks machten sich auf, Throal oder versuchten Ihr Glück sogar im nahen ein Drittel der Orks zurück, diesmal die nächsten Jahrhunderte zu kam es aber wie es kommen musste: die Chance ergriffen und war in einem Tore ins Kaerinnere geschlüpft. Er sich im Viehzeug ein. Über die Jahre lange mit dem *gahad* der Orks, was führte.

Die letzten Jahrzehnte

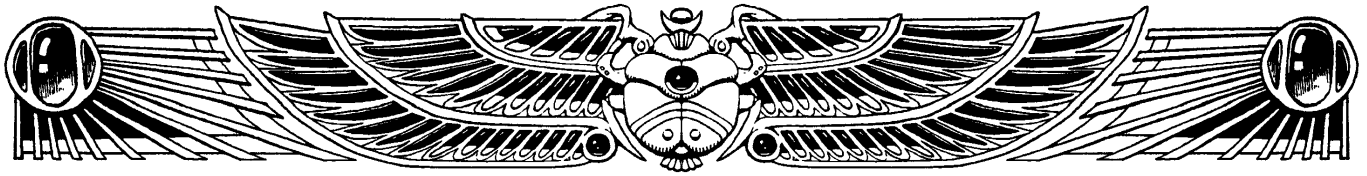
Schon wenige Jahrzehnte nach der ausgewanderten Nachfahren in die – Steppen zurück. Sie fanden nur die halbverschütteten Kaers vor. Es gab gemeisselte Inschriften mit völlig Verbleib des Horrors, aber sein Name und der Gegend ein Begriff. Jeder, der sich in den unheiligen und verfluchten Ort.

Mit den Nachfahren der Orks kam auch der Elf Keris Briarthorne in den Norden Barsaives. Er war – wie viele Elfen nach dem Ende der Plage – sehr erschrocken über die Veränderungen im Elfenkönigreich und weigerte er sich, das Blutritual zu vollziehen. Königin Alachia verbannte ihn aber nicht, sondern gab ihm die Aufgabe in der Nähe der Heimat seiner Ahnen zu bleiben und elfische Reisende auf die Natur des Blutwaldes vorzubereiten. Einige seiner Orkfreunde halfen ihm den *Midland Trading Post* zu erreichen, und zusammen teilten sie das Leid der Plage.

Eines Tages erfuhr der menschliche Elementarist Britham Boyhan durch mysteriöse Umstände von der Existenz des Steinkreises und besuchte den *Midland Trading Post*. Zusammen mit Keris versuchte er, die Geheimnisse des Kreise zu ergründen – der Elf kannte sich bestens in der Gegend aus und hatte selbst schon öfter über die Herkunft der einsamen, runenverzierten Steine gewundert. Gemeinsam planten sie, der Elfenkönigin zu diesem Zwecke einen gemeinsamen Besuch abzustatten, denn Boyhan alleine hätten die Blutelfen niemals eingelassen.

Plage kehrten einige der beinahe unveränderten – nördlichen gebrochenen Ruinen eines keine Spuren oder Skelette, nur eilig wahnsinnigen Texten. Keiner weiss von dem Kaer Gra'Vakk sind den Nachfahren der Orks in Nördlichen Steppen auskennt, meidet diesen





Eines Nachts stolperte ein Angestellter von Keris zufällig über die aufgeschlagenen Aufzeichnungen des Elementaristen und erstattete seinem Meister sofort Bericht: Britham Boyhan war im geheimen Auftrag des Zwergenkönigs Varulus III unterwegs. Keris witterte Betrug und stellte Boyhan zur Rede. Ein erbitterter Streit entbrannte zwischen den beiden und es wurde schnell klar, das Boyhan dem Elfen auch noch andere Dinge vorenthielt.

Um seine geheimnisvolle Mission zu erfüllen war Boyhan gezwungen, den Midland Trading Post zu zerstören und keine Überlebenden zurück zu lassen. Der Elementarist stellte sicher, das niemand weiteres von der Existenz des Kreises erfuhr und beschwor ein Unwetter, welches den Midland Trading Post bis auf die Grundmauern ausbrennen lies. Ausser Britham Boyhan und einigen auserlesenen Brüdern seines Ordens Geokosmos blieb keiner zurück, der die wahre Geschichte kannte.

Einige Jahre später waren die Überbleibsel des Midland Trading Posts beinahe schon vergessen. Der Handel zwischen dem Blutwald und der Stadt Haven bei Parlainth war nach der Plage nur träge wieder aufgelebt. Der Angriff der Thraner auf das Zwergenkönigreich Throal hatte den Krawanverkehr beinahe ganz zum Erliegen gebracht.

Beinahe zufällig stolperten eines Tages die *Wächter von Jijlizz* über die Ruinen des Trading Posts. Diese Abenteurergruppe hatte sich im Krieg gegen die Thraner verdient gemacht und alles erreicht, was eine Gruppe von Adepten in einem Leben erreichen kann. Sie alle sehnten sich nach einem Ort, an dem sie ihren Lebensabend verbringen konnten und beschlossen kurzerhand, den Trading Post wieder aufzubauen.

Die *Wächter von Jijlizz* haben die alte Handelsroute wieder in Schwung gebracht. Sie ist heute nicht einmal im entferntesten die ertragreichste des Landes, aber für ein paar alte Adepten reicht es allemal. Seit dem Wiederaufbau hat sich auf den Höfen des Trading Posts kaum etwas verändert – die einzelnen Mitglieder der Wächter werden langsam älter, ihre Talente rosten ein und gelegentlich verabschiedet sich jemand in den ewigen Frieden.

Britham Boyhan hat sich in den ersten Jahren nach dem Wiederaufbau noch die Mühe gemacht, die neuen Besitzer des Midland Trading Posts beobachten zu lassen. Ziemlich bald stellte er aber fest, das die Gruppe kein Interesse mehr an langen Ausflügen in die Wildnis zeigt und daher auch das Geheimnis des alten Steinkreises wahrscheinlich niemals lüften wird. Seitdem benutzt Geokosmos den Steinkreis ungestört für seine geheimen Rituale, von denen auch jetzt wieder eines ansteht...

DIE HANDLUNG

In diesen Tagen finden sich zwei Abenteurergruppen im Midland Trading Post ein. Die letzte Karawane hat den Hof gerade gestern verlassen und die Charaktere sind die einzigen Gäste. Eine der beiden Gruppen wartet auf einen Kontakt, den sie im Midland Trading Post treffen wollen. Im Hintergrund naht sich der Orden Geokosmos gerade dem Höhepunkt seines Beschwörungsrituals. Als bemerkbarer Nebeneffekt ist jegliche elementaristische Magie zum Scheitern verurteilt. Der Hitzestein des Dampfbades versagt seinen Dienst und auch ein Firestarter kann nicht mehr benutzt werden. Die Elementaristen in den Gruppen werden diese Tatsache zwangsläufig bemerken und mit grosser Wahrscheinlichkeit Experimente anstellen. Die dabei verbrauchten magischen Energien entziehen dem gewobenen Muster des Rituals etwas von seiner Macht und bieten dem gefangenen Waldelementar eine Chance, das Blatt zu wenden.

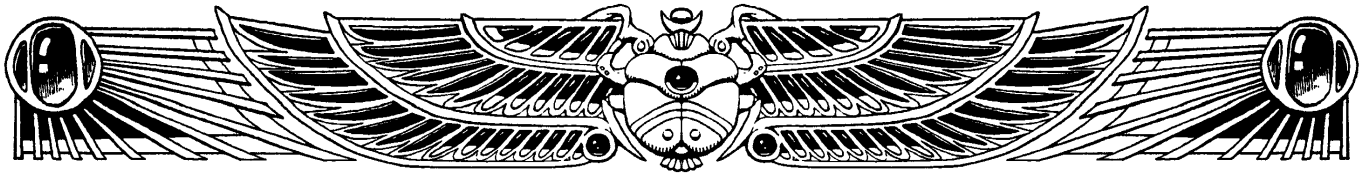
Der Waldgeist ist nicht tatenlos und nutzt diese einmalige Chance um alle beteiligten Magier in Bäume zu verwandeln. Damit kann es verhindern, jemals wieder von ihnen kontrolliert oder beschworen zu werden. Die Helfer der Magier werden in Tiere verwandelt. Die Magie des Steinkreises kann es jedoch nicht so leicht durchbrechen, so das das Element innerhalb des Kreises gefangen ist. Die Elementaristen der Abenteurergruppen sind ihm ebenfalls ein Dorn im Auge, doch solange sie sich im Schutze des Midland Trading Posts befinden, kann das Elementar nicht wirklich etwas gegen sie unternehmen (siehe **Der Grenzkreis**, s. 19).

Am nächsten Tag bemerken die Charaktere, das der Pflanzenwuchs in der Gegend zugenommen hat und unnatürlich schnell vonstatten geht. Besonders aufmerksame Charaktere werden bemerken, das die Runen des Grenzkreises in einem schwachen tiefblau leuchten. Die Magie der Elementaristen funktioniert wieder, allerdings etwas erschwert. Sobald einer der Elementaristen den Grenzkreis verlässt, wird er von den Häschern des Waldelementes angegriffen und mit hoher Wahrscheinlichkeit getötet (gut, das Gurt noch eine kleine Ration Last Chance Salben vorrätig hat).

Da den Charakteren nun die Möglichkeit genommen wurde den Hof zu verlassen, werden sie sicher neugierig und hören sich auf dem Hof nach Gerüchten um. Von dem Zwerg Orias erfahren sie, das sich ein böser Geist in einem kleinen Waldstück herumtreibt – vielleicht ist er durch irgendetwas gestört worden und bedroht jetzt die Charaktere. Die Orksöldner vermeiden es, von den verfluchten Ruinen Gra'Vakks zu reden.

Nach einigem Überlegen stellt sich die Gruppe an, den Geist zu suchen. Da die Elementaristen den Hof nicht verlassen können, wird sich nur ein Teil der Charaktere aufmachen, während der Rest zurückbleibt. In der Zwischenzeit bildet sich





eine Barriere aus dichtem Unterholz um den Steinkreis – nach wenigen Tagen entsteht so eine natürliche Mauer um den Steinkreis, der alle Namensgeber innerhalb des Kreises einsperrt (diese Barriere wird auch **Waldgrenze** genannt). Früher oder später werden die Charaktere die Waldgrenze entdecken, oder von einem der Nichtspielercharaktere über deren Existenz aufgeklärt werden.

Die zurückbleibenden Charaktere verbringen den Tag am Trading Post. Am Abend taucht ein verwandelter Helfer in Tiergestalt am Trading Post auf. Verwunderlicherweise verhält sich dieses Tier völlig untypisch für seine Art. Es versucht, einen der Charaktere vom Hof wegzulocken, um ihn zu seinem verwandelten Meister zu führen.

Es dauert nicht lange und die erste Gruppe begegnet dem bösen Geist – es ist Kerias selbst. Er ist ziemlich verbittert und greift alle nicht-Elfen an, bis man ihn von einer friedlichen Absicht überzeugen kann. Er verrät den Charakteren nichts von dem Steinkreis, bietet ihnen aber seinen Schutz an. Als Gegenleistung verlangt er, das die Charaktere ihm helfen, freizukommen und ewigen Frieden zu finden. Dazu teilt er die Charaktere in zwei Gruppen ein und schickt sie an verschiedene Orte – zu den Runensteinen. Hier sollen die Charaktere die bösen Geister bannen, die Kerias gefangenhalten. Dies sind allerdings die gefangenen Seelen der Elementaristen, eine Tatsache, die den Charakteren nicht bekannt ist. Im Verlaufe des Abenteuers werden die Charaktere feststellen, das sie nicht nur böse Geister bannen, sondern das sie Seelen von Namensgebern vernichten.

Bei ihren Ausflügen über das Land entdecken die Charaktere verschiedene andere Orte, die ihnen Aufschluss über die Geschichte von Kerias und des Landstriches geben kann. Unter anderem stellen sie fest, das sich über den Ruinen Gra'Vakks etwas tut. Sie entdecken auch das Waldelement – welches bemüht ist, den zentralen Punkt der Macht zu erreichen um so Kontrolle über den Kreis zu erlangen. Nur so kann es den Steinkreis zu zerstören und Freiheit erlangen.

Sobald diese Erkenntnis eintritt, ist nicht mehr vorherzusagen, wie die Geschichte enden wird. Wie reagieren sie darauf, das Kerias ihnen nicht die volle Wahrheit erzählt? Werden sie einen Weg finden, mit den gefangenen Elementaristen Kontakt aufzunehmen oder diese zu befreien? Können sie mit deren Hilfe das Waldelement bannen oder werden sie zusehen wie es ein Stück elfischer Kulturgeschichte zerstört und danach Chaos über das umliegende Land bringt?

Wie auch immer sich die Charaktere entscheiden, sie müssen am Ende einen Weg finden, das Waldelement zu bannen. Unabhängig von der Fehde zwischen Kerias und Boyhan stellt es – für die Zukunft – die grösste Gefahr dar, wenn man davon absieht das es die Bewohner dieses Landstriches gefangenhält.

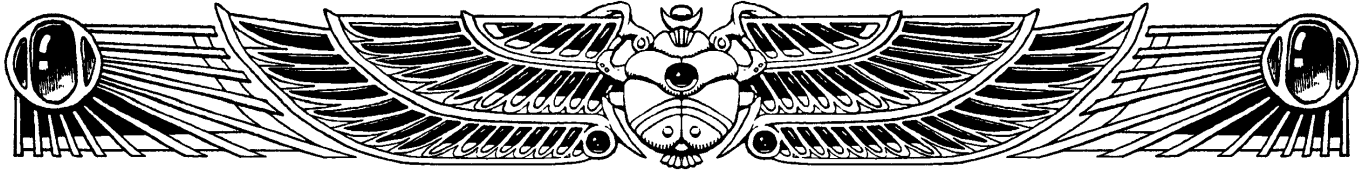
Ein spannender Endkampf in den Schwindelerregenden Höhen des Wächterbaumes bildet den Schluss des Abenteuers.

ZIEL DES ABENTEUERS

Das Thema dieses Abenteuers ist Verantwortung. Die Charaktere sollen erkennen, das andere Leute über ihr Leben bestimmen, wenn sie es nicht selber tun. Es soll unter anderem auch gezeigt werden, das die Entscheidungen anderer nicht immer die besseren sind – die verheerenden Folgen werden in dieser Geschichte dargestellt. Doch die eigene Entscheidung ist nicht immer leicht – und die Charaktere sollen lernen, auch die Konsequenzen ihrer Entscheidungen zu tragen. Die moralische Entscheidung, welcher Seite sich die Charaktere letztlich anschliessen sollte schwierig sein, Vor- und Nachteile der Entscheidung sollten sich beinahe aufheben. Die Spieler sollen eigenständig handeln und mit den Konsequenzen ihrer Entscheidung leben können.

Natürlich soll dieses Abenteuer vor allen Dingen Spass machen. Alle Beteiligten sollten in der Handlung aufgehen und ihre Rolle in der Geschichte wiederfinden. Ein Abenteuer für zwei Gruppen zu koordinieren erfordert einiges an Vorbereitung und Abstimmung zwischen den Spielleitern. Dieses Dokument soll helfen, etwas Ordnung ins Chaos zu bringen und den Spielleitern zu einem gemeinsamen Verständnis der Handlung verhelfen.





DIE NÖRDLICHEN STEPPEN

"Stille Wasser sind tief."

- Barsaivianische Redewendung

Der folgende Abschnitt befasst sich mit dem Landstrich, in dem die Handlung angesiedelt ist. Eine Beschreibung des Elementaristenordens Geokosmos klärt unter anderem auch über seine Ziele auf. Danach folgt eine Beschreibung der Gegend und ihrem Geheimnis: dem Steinkreis – einem Platz der Macht, an dem ab und zu starke Ritualmagie gewirkt wird. Dieser Beschreibung folgen weitere Orte, die in der Handlung eine Rolle spielen werden weil sie die Geschichte dieses Landstriches erzählen. Zum Schluss findet sich eine Abhandlung über die Zusammenhänge und den Auswirkungen, die verschiedene Aktionen in dieser Szenerie nach sich ziehen würden. Hier finden sich auch Informationen über die fortschreitende Veränderung der Szenerie durch das Waldelementar.

GEEKOSMOS

Der Orden Geokosmos ist eine Versammlung der einflussreichsten Elementaristen Barsaives. Er begann seine Existenz einst als kleinere Elementaristengilde, wurde aber von den Thernern im letzten Krieg bei der Verteidigung ihrer Stadt zerschlagen. Die damaligen Elementaristen verstreuten sich über die ganze Provinz. Nach Beendigung des Krieges war die Stadt ihres Ursprungs zerstört. Etwa zwei Jahrzehnte später brach Britham Boyhan – ein ehemaliges Mitglied des Ordens – auf, um die Hilfe seiner alten Gildenmitglieder zu erlangen. Sie waren inzwischen selbst zu den Oberhäuptern anderer Gilden geworden. Britham vereinigte sie wieder und gründete Geokosmos neu, allerdings nicht als Gilde sondern als geheimen Orden im Dienste Throals. Sie setzten sich zur Aufgabe, mehr über die Provinz zu erfahren und führen seitdem in regelmässigen Abständen Rituale zur Beschwörung grosser Elementare durch.

In einem Zyklus von sieben Jahren vollzieht der Orden eines der mächtigsten Beschwörungsrituale des Landes. Die einzelnen Mitglieder reisen mit ihrem Gefolge aus den verschiedenen Metropolen Barsaives an, um in wochenlanger Arbeit die Steine für das Ritual vorzubereiten. Ziel des Rituals ist, ein grosses Waldelementar namens *Xolghunaraanii* herbeizurufen. Dieses manifestiert sich während der Beschwörung nicht – es bleibt im Astralen Raum innerhalb des Steinkreises gefangen. Dort wird es für einen Tag gehalten um dem Beschwörungszirkel Rede und Antwort zu stehen.

Was genau der Orden wissen will, tut eigentlich nichts zur Sache – selbst wenn die Charaktere einen der Elementaristen foltern würden, würde er nichts darüber sagen. Die Ordensbrüder reden nur mit Britham Boyhan oder König Varulus III über dieses Ritual. Mit ziemlicher Sicherheit ist das Thema der Fragen klar – denn der Blutwald ist ja sehr nahegelegen.

Spielwerte für die Elementaristen und das Waldelement finden Sie im Kapitel **Kreaturen und Charaktere**, s. 34.

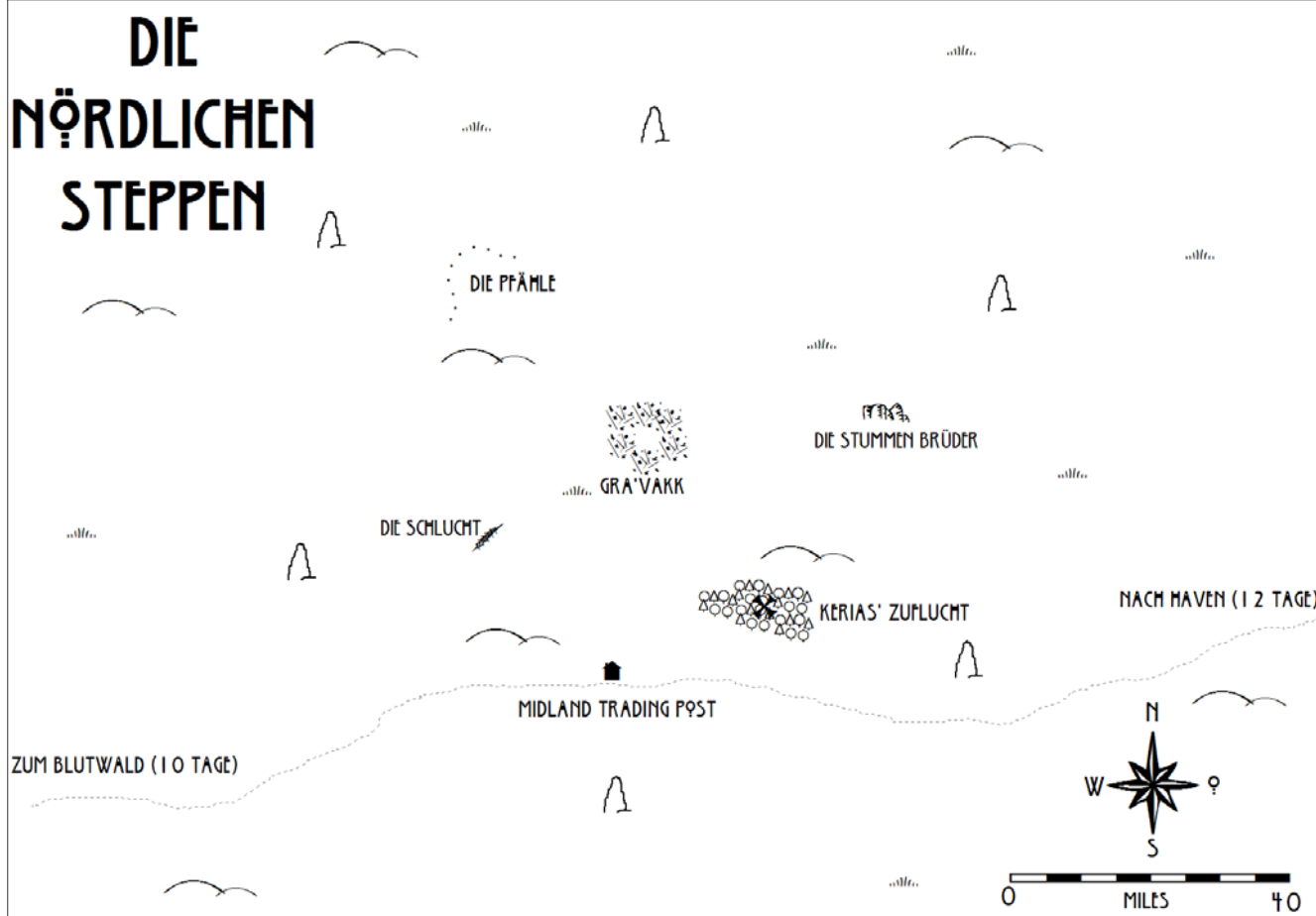
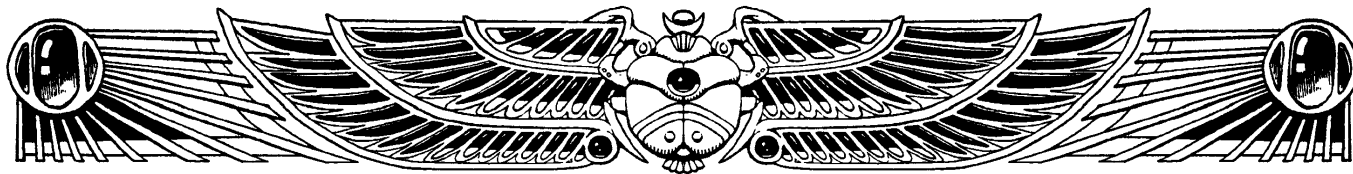
DIE NÖRDLICHEN STEPPEN

Der Midland Trading Post liegt fernab der Zivilisation nördlich des Schlangenflusses in den Nördlichen Steppen. Soweit das Auge reicht findet sich hier nur Grasland oder Tundra, ab und zu gibt es auch kleine Wäldstücke. Kleine Dörfer findet man in den weitläufigen Hügeln recht selten und innerhalb des Steinkreises überhaupt nicht. Dafür findet man aber mit Sicherheit eine wilde Herde Stajians oder Tundrabiester. Die Orks des *Broken Horn* Stammes nennen diese Gegend ihre Heimat. Sie kümmern sich hauptsächlich um die Herden und leben eher von der Jagd als von Überfällen – deswegen haben sie nicht wie andere Stämme den Ruf, brandschatzende Wilde zu sein.

Auf der folgenden Karte können Sie sehen, von welchem Landstrich hier die Rede ist. Der Midland Trading Post befindet sich zwischen dem Blutwald und der Stadt Haven bei Parlainth. Südwestlich hat man einen Blick auf die Gipfel der Scythaberge, während es im Norden nichts weiter als Ödland gibt. Alte Legenden sprechen vom Elfenkönigreich Shosara, welches sich an einer Küste im fernen Norden befinden soll.

Vor der Plage war die Strasse zwischen dem Wymwald und Parlainth gut befahren, doch nach der Plage kam der Handel nicht mehr so recht in Schwung. Der Midland Trading Post liegt wie eine Oase für die fahrenden Händler inmitten der weiten Steppen und bietet den einzigen zivilisierten Haltepunkt für Karawanen auf dieser Strecke.





DER STEINKREIS

Der Steinkreis besteht aus sechs Runensteinen und sein Durchmesser beträgt etwa 80 Meilen. Der Mittelpunkt des Kreises liegt in den verlassenen Ruinen des Kaers Gra'Vakk, ein Name an den sich heutzutage kaum noch jemand erinnert. Überhaupt wissen nur wenige Namensgeber von der Existenz dieses Ortes. Jemand, die sich in dem Landstrich auskennt, weiß meist von einem oder zwei Runensteinen, aber keinem ist bewusst, das es sich hierbei um einen Kreis handelt. Über dieses Wissen verfügt einzig und allein der Orden Geokosmos, welcher hier im Abstand von sieben Jahren Rituale abhält.

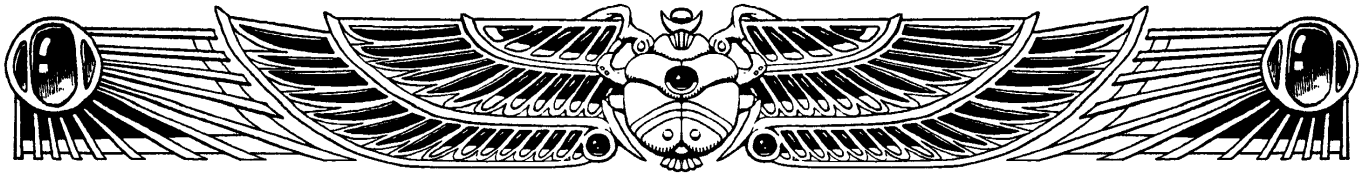
Die Runensteine

Jeder der sechs Runensteine hat eine Höhe von etwa 6 yards und steht aufrecht in der Landschaft. Die Steine sind sehr alt und meist moosbedeckt. Auf den ersten Blick wirken sie unbehauen, aber ein zweiter Blick verrät, das der ganze Stein mit einem feinen Relief uralter Schriftzeichen versehen ist – selbst die grobe Form der Steine ist gewollt, allerdings würde das nur einem guten Steinmetzen auffallen. Die Sprache der Schriftzeichen ist bereits in Vergessenheit geraten, es handelt sich aber um uraltes Sperethiel (Charaktere mit **Read and Write Language (Sperethiel)** können dies herausfinden, wenn sie eine einfache Probe gegen 10 schaffen). Für die meisten Namensgeber sind diese Steine nichts besonderes, Ruinen und Runen aus vergangenen Tagen gibt es in Barsaive zu hauf.

Detailliertere Beschreibungen der einzelnen Steine finden Sie weiter unten. Es ist zu beachten, das sich diese Beschreibungen bereits auf die veränderte Umgebung beziehen. Sollten die Charaktere vorher auf einen dieser Steine stoßen, ist die oben genannte Beschreibung zu verwenden (das gleiche gilt, wenn ein Nichtspielercharakter einen der Steine beschreibt).

Die Verwandlung durch das Waldelement hat die Umgebung um die Runensteine ebenfalls verändert (in der Beschreibung des Waldelementars weiter oben finden sich weitere Informationen). Jeder Baum ist durch ein starkes





mentales Merkmal des verwandelten Elementaristen geprägt. Da jeder Baum in der direkten Nähe eines Runensteines steht, macht es den Anschein, als wenn der Stein für die jeweilige Stimmung zuständig wäre.

Runenstein des Hinterhalts

Der Runenstein selbst ist mit rund 20 yards der höchste im Steinkreis. Im Gegensatz zu den anderen steht dieser in einem kleinen Krater, der jetzt vollkommen von den Wurzeln des neu geschaffenen Baumes überwuchert ist. Im Hintergrund ragt die Waldgrenze wie eine Mauer auf (weitere Informationen zur **Waldgrenze** finden sie weiter unten).

Der Baum mit der gefangenen Seele steht am Kraterrand, und seine Wurzeln sind sehr weitreichend. Sie bedecken den Boden des Kraters und ein dünnes Wurzelgeflecht verdeckt den Krater selber. Auf den ersten Blick kann man nur den oberen Teil des Runensteines sehen – etwas acht yards von ihm ragen noch aus dem Boden heraus. Jeder, der auf das Wurzelgeflecht tritt, wird zwangsläufig einbrechen und in den Krater fallen. Hier unten halten sich einige Doppelgänger auf, die sich immer über Besucher freuen (Spielwerte finden Sie im Kapitel **Kreaturen und Charaktere**, s. 34).

Die Seele in diesem Baum gehört Yalnar Khansif, einem ranghohen Elementaristen der Stadt Marrek. Bis auf seine Dokumententasche ist jegliche Ausrüstung durch die Doppelgänger zerstört worden. Mit einem Perception(9) Test oder einer geeigneten Wissenfertigkeit lässt sich aber das Wappen Marreks auf der Tasche indentifizieren.

Runenstein des Hasses

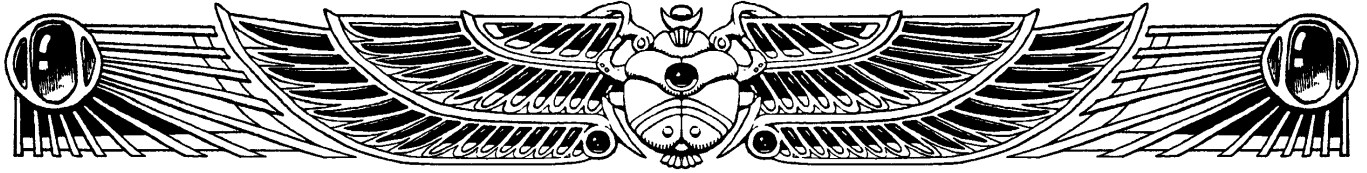
Dieser Stein sieht wie eine Ansammlung von Steinen aus, ist aber eine zusammenhängende Felsformation. Dieser Felsen liegt auf einer kleinen im Wald und wirkt wie die Finger einer Hand, die aus dem Boden heraus nach etwas greifen. Aus der Entfernung kommen einem diese Steine schon sehr bedrohlich vor. Die Steine sind von Furchen und Rissen durchzogen und mehrere kleinere Bäume stehen wie zufällig zwischen den aufragenden Felsen. In einem dieser Bäume ist der Elementalist gefangen, aber dies ist auf den ersten Blick nicht zu erkennen. Der Waldrand um die Lichtung ist sehr dicht und fast undurchdringlich, auch die Tiere sind hier sehr aggressiv, wenn mal in ihr Revier eindringt. Die Flora und Fauna wird hier von sich aus sehr dominant und aggressiv sein, Kämpfe werden in den Bereich um den Stein nicht zu vermeiden sein.

Auch werden hier alte Fehden und kleine Nickligkeiten zwischen den Charakteren hochkochen und je länger sich die Charaktere hier aufhalten, desto mehr Streit wird zwischen ihnen aufkommen.

Bei der gefangenen Seele handelt es sich hier um die von Warrrt Kollombot, einem zwergischen Elementaristen aus der Feuermeergilde in Trosk. Viele der Gegenstände des Elementaristen haben sich schon die Wyverns geschnappt, welche in der Umgebung des Steines hausen (Spielwerte finden Sie im Kapitel **Kreaturen und Charaktere**, s. 34). Unter den losen Steinen nahe des Baumes, kann man den Siegelring der Feuermeergilde finden. Mit einem Perception(6) Test wird ein Charakter den Siegelring mehr oder weniger zufällig finden und mit einer geeigneten Wissensfertigkeit (10) auch dessen Herkunft bestimmen können.

In der Nähe der Lichtung wachsen einige seltsame Pflanzen in unregelmäßigen Abständen im Wald, die Charaktere kommen auf jeden Fall an mehreren dieser Pflanzen vorbei. Nur ein weiträumiges Umgehen dieser Pflanzen kann vor ihren Dornen schützen, dies ist am Anfang aber nicht möglich, weil die Charaktere diese Spuckpflanzen wahrscheinlich nicht kennen werden (zu ermitteln mit einem Botany(10) Test). Sobald sich ein Charakter diesen Pflanzen nähert, schießt diese einen kleinen Dorn auf ihn ab. Dieser Dorn ist zwar leicht zu entfernen, verursacht aber ein extrem nerviges Jucken. Wirklicher Schaden entsteht hier nicht und das Jucken lässt nach Behandlung mit einer lindernden Salbe schon am nächsten Tag nach. Während dieser Zeit muss der Charakter einen Malus von -1 auf die meisten Würfe hinnehmen, weil er sich ständig kratzen muss.





Runenstein der Angst

Das Gelände um diesen Runenstein sieht auf den ersten Blick ziemlich undurchdringlich aus. Kommt man näher, scheinen die Pflanzen zurückzuschrecken und geben den Weg frei. Es gibt hier zahlreiche Gewächse, die ihre Blüten innerhalb eines Augenblicks schliessen können. Das Wild in dieser Gegend ist sehr scheu und läuft weg, sobald es entdeckt wird.

Die Seele des Elementaristen Mogologolo – ein Cathaner und Oberhaupt der Gilde des Gleichgewichtes aus Bartertown, ist – wie die seiner Ordensbrüder – in einem Baum gefangen. Teile seiner Ausrüstung sind in der Nähe zu finden. Jeder Charakter, der schon einmal in Bartertown war, kann einen Perception(6) Test machen oder eine geeignete Wissenfertigkeit verwenden, um das Wappen der Gilde des Gleichgewichtes zu erkennen. Der Baum ist ziemlich klein und wächst im Schatten einiger grösserer Bäume. In der Nähe ist ein kleiner Bachlauf, der auch direkt am Runenstein entlangführt. Der Runenstein ist ziemlich gross und hebt sich mit seiner dunklen Farbe vom Rest des umliegenden Gesteins ab. Der Bachlauf umspült den Fuss des Steines.

Runenstein der Neugier

Dieser Runenstein liegt zur einen Seite an einem kleinen See, der ca. 40 Meter lang und eine Breite von ca. 20 Metern hat. Die Gegend komplett bewaldet, aber der Wald ist bis zum Stein gut zu durchqueren. Der Baum des Elementaristen befindet sich direkt am Ufer neben dem Runenstein. Der Stein ist ziemlich groß und nur mit einiger Mühe zu erklettern, es ist aber nicht möglich von der Spitze des Steines über den Wald zu blicken.

In der Umgebung des Steines gibt es viele Dinge zu entdecken, es sollte hier viele Ablenkungen für die Charaktere geben. Es gibt verschiedene warme Quellen im Wasser, einige Tiere, die den Charakteren unbekannt sind und interessante Fährten in der Umgebung des Runensteines.

Der Baum, in dem die Seele des Elementaristen gefangen ist hat weitverbreitete Wurzeln, die auch über der Erde zu sehen sind und bis zum Wasser reichen. Er hebt sich nicht wirklich von seiner Umgebung ab und eine Besonderheit ist auf den ersten Blick nicht zu entdecken. Die Pflanzen und Tiere sollten eine Herausforderung an die Charaktere sein und ihre Neugier wecken. Vieles wird hier unbekannt und neu sein, der Reiz der Sinne ist hier die Ablenkung und ein Beastmaster würde hier am liebsten Tage verbringen. Hier obliegt es dem GM seine ganze Phantasie spielen zu lassen und eine interessante Flora und Fauna zu beschreiben.

Die Seele in dem Baum gehört zu dem Menschen Britham Boyhan, dem Anführer des Ordens Geokosmos und Mitglied der Königlichen Elementaristengilde von Throal. In der Umgebung finden sich einige Kleidungsstücke und andere unwichtige Ausrüstung verstreut. Bei einer genaueren Untersuchung des Baumes kann man einige Blätter entdecken, auf denen zwergische Schriftzeichen zu lesen sind. Dies sind Zeilen einiger Unterlagen von Britham Boyhan. Die verschiedenen Blätter müssen gepflückt werden und in eine sinnvolle Reihenfolge gebracht werden (**Read and Write Language** gegen 8) um herausfinden zu können, dass die Seele zu Boyhan gehört und er zu der königlichen Elementaristengilde in Throal gehört.

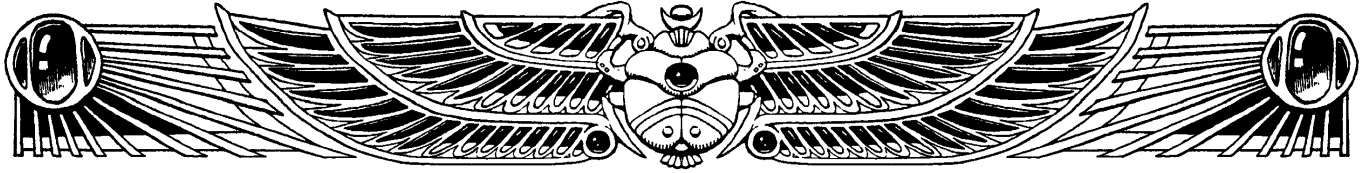
Runenstein der Heiterkeit

Dieser Runenstein hat eine dunkelblaue Färbung und ein leicht fruchtiger Geruch geht von ihm aus. Wenn man die klebrige Masse etwas entfernt, entdeckt man darunter die fein gemesselten Runen. Wenn man etwas von der klebrigen Masse zu sich nimmt, verfällt man in einen rauschähnlichen Zustand, etwa so wie nach Genuss von T'Ssokata oder einem herben orkischen Ale. In der Umgebung blühen viele Pflanzen und ein sommerlicher Duft hängt überall in der Luft. Der Baum, in dem der Elementarist gefangen ist steht unweit des Steines, seine Äste sind sehr ausladend und viele kleine Tieren beherbergen. Dieser Platz lädt zum Verweilen ein und es braucht schon einige willentliche Anstrengung um diesen Platz wieder zu verlassen ohne einige Stunden auszuruhen. Durch die süßliche Masse auf dem Stein finden sich zahlreiche Bienen und fliegenartige Insekten in der Nähe des Steins und verbreiten ein ständiges beruhigendes Summen und Surren.

Der Baum, in dem die Seele gefangen ist steht einige Meter vom Stein entfernt und sieht etwas verzerrt aus, die kommt daher, weil das Waldelementar den Elementaristen beim Weglaufen verwandelt hat. Fast die ganze Kleidung liegt neben dem Baum im Gras, so als ob sie dort jemand abgelegt hat und bald wiederkommt. Über einem Ast, etwas versteckt im Baum hängt ein Bucheinband ohne Seiten drin – es macht den Anschein, als hätte jemand alle Seiten heraus gerissen und nur den Einband zurückgelassen.

Mit einigem Wissen in Barsaive History(8) erkennt man ein Zeichen auf dem Einband, es ist das Wappen Urupas. Es handelt sich um die Seele von Xafruhk Mandaloch, einem orkischen Elementaristen aus einer als extrem radikal bekannten





Gilde aus der Hafenstadt Urupa. Bekannt geworden ist Xafruhk Mandaloch unter den Elementaristen durch eine Lesung während der letzten Celebation Days in Throal, bei der er eine Erfassung aller Nethermancer gefordert hat und zusätzlich jeden Nethermancer einer Wesensprüfung unterziehen lassen wollte.

Runenstein des Chaos

Rund um den Baum und den Runenstein wachsen hunderte verschiedener Pflanzen. Auf den zweiten Blick fällt auf, dass jede Pflanze hier genau einmal vorkommt. Viele der Pflanzen werden selbst einem Charakter, der über den Skill Botany verfügt fremd sein. Die Seele des gefangenen Elementaristen – einem T'Skrang namens Kei'Sar aus der Stadt Axalekso – hat heftigen Widerstand gegen die Verwandlung geleistet. Kei'Sar ist beinahe gestorben, doch beinahe hätte er den Zauber des Elementares brechen können. Das Ergebnis dieses Kampfes hat einen astralen Strudel erzeugt, der das Zaubern in unmittelbarer Umgebung des Steines erschwert (siehe unten).

Auch bei diesem Stein sind wieder Ausrüstungsgegenstände zu finden, mit denen man Kei'Sar identifizieren kann. Jeder Charakter, der sich auf dem Serpent River auskennt, kann einen Perception(6) Test machen oder eine geeignete Wissenfertigkeit verwenden, um das Wappen Axaleksos zu erkennen.

Bevor der Effekt eines Zaubers in Kraft tritt, würfelt der Spielleiter einen d6 und konsultiert die untenstehende Tabelle. Bei einigen der Ergebnisse ist der Spielleiter gefordert, zu improvisieren – vor allen Dingen wenn es darum geht, das genaue Gegenteil des Zaubers zu definieren. Lassen Sie sich etwas einfallen!

ASTRALER STRUDEL (ZAUBER)	
d6	Ergebnis
1	Der Effekt ist doppelt so stark
2	Der Effekt ist halb so stark
3	Der Effekt zeigt keine Wirkung
4	Ziel und Zauberer tauschen die Rollen
5	Effekt bewirkt das Gegenteil
6	Zauber wirkt normal

DER GEFALLENE HELD

Nachdem herausgekommen war, dass Boyhan Pläne hatte, die dem Elfen Kerias zuwider waren und dieser für ihn nichts weiter als ein Werkzeug war um an Informationen aus dem Blutwald zu kommen, entbrannte ein erbitterter Kampf zwischen den beiden. Jeder wusste, dass der andere sterben musste. Kerias kämpfte für die Elfen und deren Heiligtum, während Boyhand versuchte, die Interessen seines Königs zu wahren. Wäre es Kerias gelungen, in den Blutwald zu kommen und seiner Königin Bericht zu erstatten, würde heute sicherlich kein Frieden zwischen dem Blutwald und dem Zwergenreich Throal herrschen.

Kerias hatte den Stamm der Broken Horn Orks hinter sich. Obwohl diese eher friedlich sind, haben auch sie Kämpfer um sich – und in diesem Fall Kerias – zu verteidigen. Boyhan kämpfte mit den Mitteln seines Ordens – elementaristischer Magie. Es gab insgesamt drei grosse Kämpfe zwischen den beiden Parteien, welche im folgenden näher erläutert werden sollen.

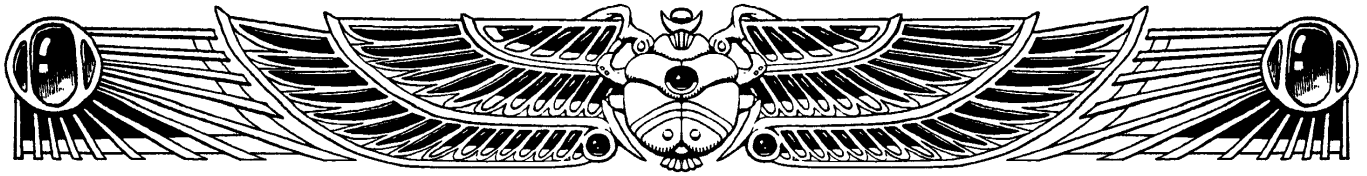
Die Stummen Brüder

Diese Felsformation steht in einem kleinen Wäldchen. Fünf graue Felsen stehen aufrecht um einen weiteren, der flach auf dem Boden liegt. Die Felsen sind alle 2-3 yards lang und etwa einen yard tief. Alle sind moosüberwuchert und teilweise von den Blättern der Bäume verdeckt.

Untersucht man den am Boden liegenden Stein, wird man unter dem Moos einige Throalische Runen finden, die von dem ersten Sieg des Elfen Kerias über einen unbekannten Feind berichten. Die Häsher dieses Feindes sind den Runen nach in diese Steine verwandelt worden und dienen jetzt als Monument für Kerias' glorreiche Taten.

Untersucht man die Steine im Astralraum, wird man feststellen, dass diese schwach leuchten und immer noch von astralen Fäden durchzogen sind. Diese Fäden sind denen eines Namensgebers ähnlich und es scheint möglich zu sein, den Zauber rückgängig machen zu können. Mit einem Test auf die Wissenfertigkeit Magic Lore(7) wird ein Charakter feststellen können, dass hierzu jeweils ein Pattern Item des gefangenen Wesens notwendig ist. Natürlich sind diese in diesem





Abenteuer nur schwer beschaffbar (sie liegen in der Grabkammer des Hügelgrabes), aber die Stummen Brüder könnten durchaus einen Aufhänger für spätere Abenteuer bieten.

Einem Nethermancer kann bei der astralen Untersuchung dieser Felsen klar werden, dass der Zauber *Experience Death* hier Anwendung finden könnte. Durch die Verwandlung in einen Stein ist das gefangene Wesen zwar getötet worden, hat aber keinen Schaden erlitten. Wendet der Nethermancer diesen Zauberspruch an, erhält er eine Vision, bei der er anscheinend zu einer Gruppe von Elementaristen gehört, die einen Ritualzauber gegen Kerias und eine Reihe von Orks wirken wollen. Aus irgendeinem Grund geht dieser Zauber schief – und die Elementaristen verwandeln sich in Steine.

Alternativ zu dieser Möglichkeit kann ein Elementarist die obige Schilderung als Vision erfahren, sollte kein Nethermancer zugegen sein.

Die Schlucht

Vor langer Zeit fand hier der zweite Kampf zwischen Boyhan und Kerias statt. Boyhan und seine Ordensbrüder standen einer kleinen Orkarmee gegenüber. Der Elementarist liess mit Hilfe seiner Anhänger die Erde aufreissen und vernichtete so des Orkheer um Kerias. Der Elf und seine engsten Vertrauten konnten fliehen. Seit dieser Zeit besteht diese Schlucht – und obwohl niemand mehr die genaue Entstehungsgeschichte dieses Ortes kennt, sehen die Orks ihn als heilig an und begraben ihre Toten dort. Nur wer sich dem Stamm gegenüber als unehrenhaft erweist, wird hier nicht begraben. Außer einigen Auserwählten ist das Betreten der Schlucht allen Namensgebern verboten.

Der Riss im Boden ist etwa 2 Meilen lang und mehrere dutzend yards tief. Ein kleiner Pfad windet sich an den steilen Wänden bis zum Grund der Schlucht, ein Abstieg ist allerdings sehr gefährlich. Am Grunde der Schlucht finden sich weit verstreut orkische Knochenreste. In einem anderen Teil der Schlucht treten schwefelige Dämpfe aus dem Boden aus und hüllen einen Teil der Schlucht in stinkende Nebelschwaden. Hier findet man die Gräber der Ork-Häuptlinge und der Stammeschamanen. Immer wieder weisen aufgespießte Schädel und mit Schriften verzierte Steine auf die Bedeutung dieses Ortes hin.

Am Rande der Schlucht – direkt am Anfang des Pfades – steht eine Lehmhütte, in der ein altersschwacher Ork diesen Wache hält. In gebrochenem Throalisch wird er allen Unbefugten den Zutritt zu der Schlucht verweigern – obwohl er körperlich dazu nicht mehr in der Lage wäre. Wenn ihm ein Besucher sympatisch ist, erzählt er gerne Geschichten und wird auch davon zu berichten wissen, dass einst ein Orkheer seines Stammes um einen Elfen namens Kerias hier ihr Leben lassen musste, als dieser das Land gegen einen unbekannten Feind verteidigte.

Der Midland Trading Post

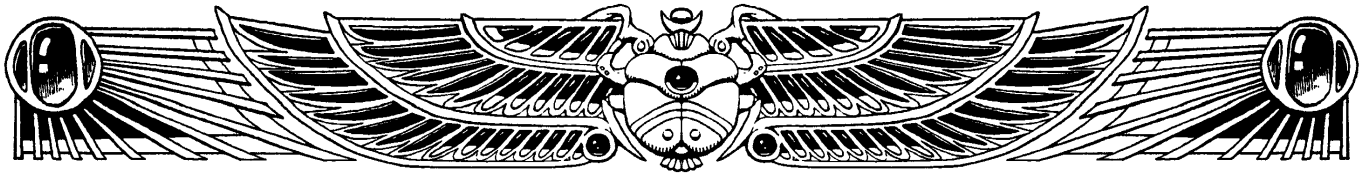
Die letzte Schlacht führte zur Zerstörung des alten Midland Trading Posts. Keiner überlebte die Angriffe des Ordens – allein bei Kerias war der Tod nicht stark genug, um seine Seele zu halten. Seine Lust nach Rache war zu gross, das er als Geist wiederauferstand. Weitere Details zum Midland Trading Post finden sie im zugehörigen Kapitel auf s. 17.

Die Zuflucht

Die Orks des Broken Horn Stammes konnten sich keinen Reim auf die Ereignisse machen. Sie wussten, dass viele ihrer Krieger loszogen, um das Land zu verteidigen, aber es kam niemand zurück. Eines Tages fanden sie die Schlucht und die Ruinen des Trading Posts, doch keine Erklärung für das Gemetzel. Niemand war gekommen um den Orks das Land wegzunehmen.

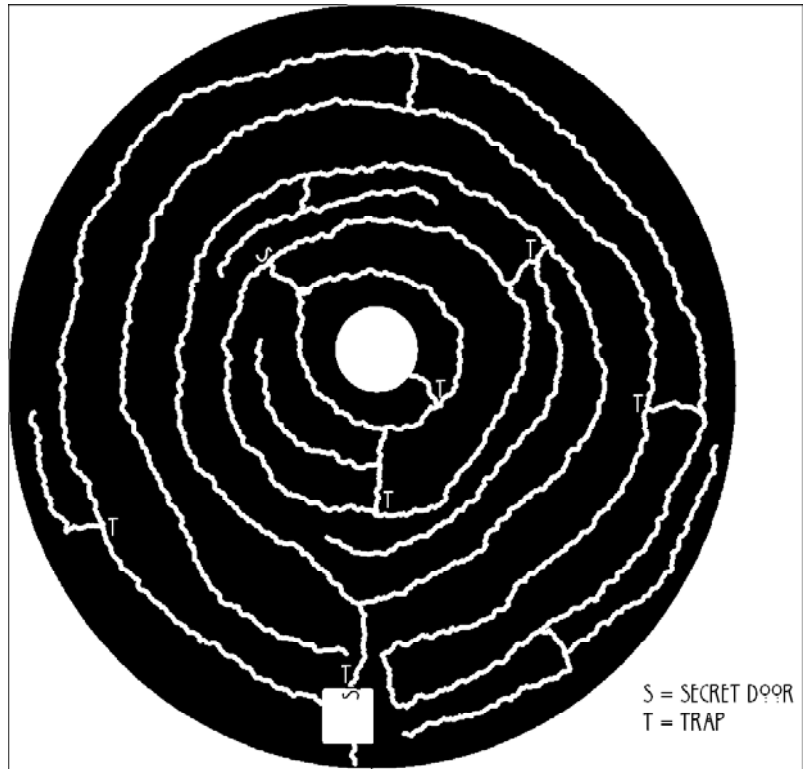
Die Orks legten ein Hügelgrab in einem nahen Waldstück an, welches heute als Zuflucht für Kerias dient. Kerias kann diesen Ort nicht verlassen, aber er herrscht über die nahe Umgebung des Grabes. Dieser künstlich geschaffene Hügel liegt inmitten eines grösseren Waldstückes. Der Hügel selbst trägt keine Bäume und ist von dichtem Gras bewachsen. Auf der südwestlichen Seite (in Richtung Cara Fahd weisend) des Hügels gibt es einen Eingang, der mit Orkrunen in Or'zet beschriftet ist. Innerhalb des Hügels gibt es zahlreiche Gänge, die im Kreis um die zentrale Grabkammer angelegt sind. Die Gänge liegen auf unterschiedlichen Höhen, die Verbindungen zwischen ihnen gleichen einem Labyrinth. Einige der Durchgänge sind irreführend und es gibt einige Geheimtüren und Fallen, die den Weg zur Grabkammer erschweren (siehe unten). In der beigefügten Karte sind alle Gänge, Geheimtüren und Fallen verzeichnet. Die Fallen sind entweder Stachelgruben oder so arrangiert, dass die Decke über den Eindringlingen zusammenbricht. Die Spielwerte dieser Fallen entsprechen der einer Pit Trap, mit den einzigen Unterschied, dass die Schadensstufe 14 beträgt (siehe **Earthdawn Second Edition**, p.236). Die Geheimtüren sind mit einem Perception(9) Test zu entdecken – mit Ausnahme der Geheimtür am Eingang, diese hat einen Entdeckungsmindestwurf von 15.





Natürlich gefällt es Kerias überhaupt nicht, wenn man ohne seine Erlaubnis in das Hügelgrab eindringt. Es sollte jedoch möglich sein, ins innere vorzudringen, wenn der Geist aus irgendeinem Grund abgelenkt ist. In der Grabkammer befinden sich noch andere Geister – die ehemaligen Getreuen des Elfen. Auch sie dürsten nach Rache und sind nur noch Schatten ihrer selbst. Sie greifen jeden an, der nicht Ork oder Elf ist. Mit diesen Geistern kann man nicht mehr diskutieren, wohl aber mit Kerias (Spielwerte finden Sie im Kapitel **Kreaturen und Charaktere**, s. 34).

Sollte es den Charakteren gelingen, Kerias zu besiegen, so finden sie in der Grabkammer die Waffen von Kerias und seinen Getreuen. Diese sind von einigen Wert, da sie mit Edelsteinen und Gold verziert sind. Sollten diese verkauft werden, so bringen sie auf dem Markt in Bartertown sicherlich mehr als 5.000 Silberstücke ein. Sollte es in ein nachfolgendes Abenteuer passen, können hier auch magische Gegenstände aller Art untergebracht werden.



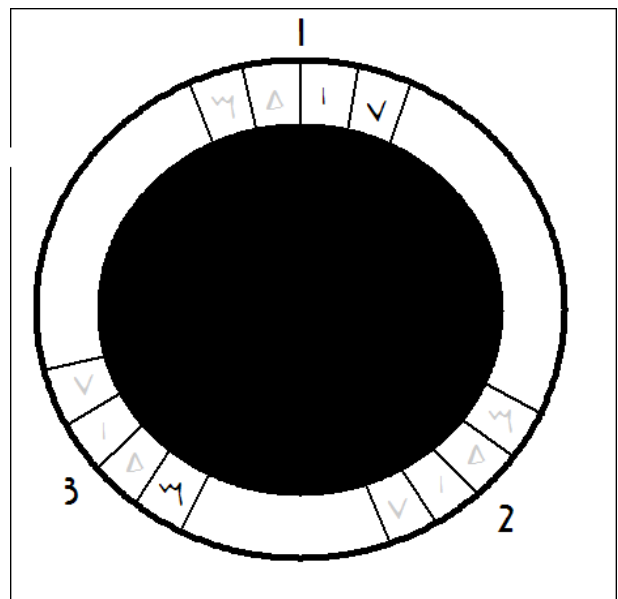
DIE PFÄHLE

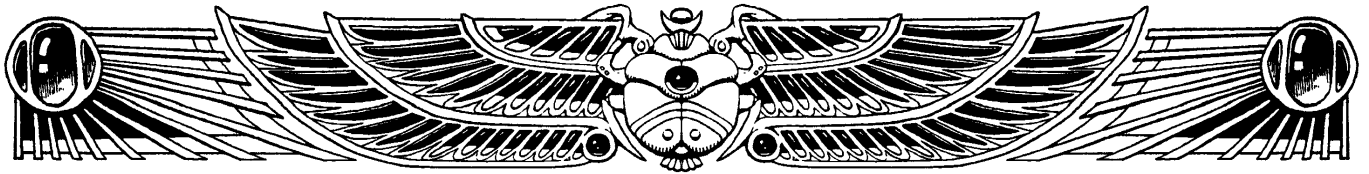
Die Pfähle sind den Bewohnern der ganzen Gegend ein Rätsel. Es handelt sich hierbei um rostige Eisenstäbe von etwa einem halben Fuß Durchmesser, welche ziemlich genau ein yard aus dem Boden ragen. Insgesamt gibt es 18 diese Stäbe, welche einen Abstand von etwa 37 yards zueinander haben. Sie bilden eine lange Schlangenlinie, die sich über die grabbewachsenen Hügel der Nördlichen Steppen windet.

Wenn man die Stäbe genauer untersucht, wird man feststellen, dass jeder sechste über einen eisernen Ring in Bodennähe verfügt. An diesem Ring befinden sich zwölf kleine Räder, die in vierergruppen angeordnet sind (siehe Zeichnung unten). Auf jedem dieser Räder befinden sich zwei Runen, je eine auf der Vorderseite und eine auf der Rückseite. Die beiden Runen auf einem Rad haben in etwa das gleiche Aussehen – eine davon ist sehr grob geschnitzt, die andere sehr fein. Je nachdem, wie man das Rad bewegt, zeigt es entweder die grobe (in schwarz auf der Zeichnung unten) oder die feine (graue) Rune.

Charaktere mit dem Talent **Read and Write Magic** wissen um die Bedeutung der Runen auf den Rädern. **V** steht für das Wort *Vision*, **I** für *Macht*, **O** für das *Nichts* und **W** für *Schwäche*. Was sie nicht wissen, ist deren Bedeutung in diesem Rätsel.

Jeder gesamte Ring lässt sich drehen, wenn man ihn ein





kleines Stück anhebt (herauszufinden durch probieren oder einen Perception(7) Test). Sobald der Ring einmal herumgedreht wurde, versinkt der Pfahl im Boden und hinterlässt eine dunkle Öffnung – der Ring mit den Rädern schwebt etwa eine Handbreit über dem Boden. Obwohl er sich drehen lässt, kann man ihn unmöglich von der Stelle bewegen.

Doch nun genug um den heissen Brei geredet – kommen wir zur Auflösung des Rätsels. Diese Stäbe wurden kurz nach dem Sieg über Kerias in den Boden gerammt und gehören zum Orden Geokosmos. Jeder der drei Stäbe mit dem Ring ist ein hochmagisches Konstrukt, welches es erlaubt einen Geist oder Namensgeber gefangenzunehmen und künstlich am Leben zu erhalten. Diese Stäbe stammen aus einem Menschenkaer in den Tylon Mountains, deren Bewohner sich mit Hilfe dieser Gerätschaften in einen langen Schlaf versetzen wollten um die Plage zu überstehen. Dem Orden ist es gelungen, diese Stäbe zu retten und benutzt sie heute um Namensgeber gefangenzuhalten, die dem Orden oder Throal gefährlich werden könnten. Einiger dieser Namensgeber und Wesen sind in diesem Moment hier gefangen.

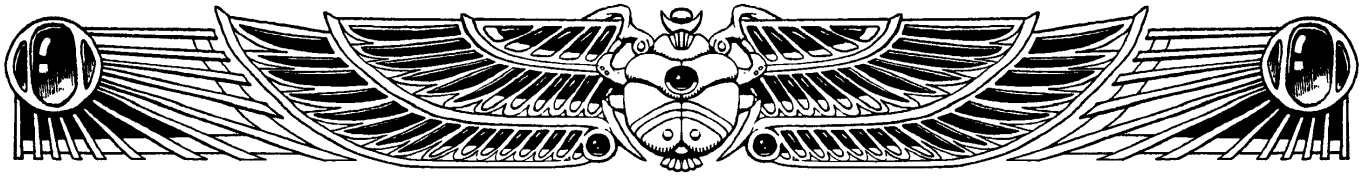
Jeder der drei Stäbe verfügt über drei Zellen, welche durch die Einstellungen der Räder manipuliert werden können. Eine Zelle ist ein kleiner Ort im Astralraum, der mit der Öffnung in Verbindung gebracht werden kann. Die Grundeinstellung, in der sich die Stäbe befinden ist oben abgebildet. Eine grob geschnittene Rune (schwarz) steht für *An* und eine feine Rune (grau) für *Aus*. Mit einem **Human Lore**(7) Test oder einem Test auf **Read and Write Language** (Human) gegen den Mindestwurf 6 weiss ein Charakter, das Menschen ihre Runen in der Regel dicker machen, wenn sie etwas aktives beschreiben. Die Einstellungen der Runen können die unterschiedlichsten Ereignisse auslösen:

DIE PFÄHLE	
Rune	Wirkung
V	Es kann immer nur eine Rune zur Zeit diese Einstellung haben. Versucht man eine zweite Rune in diese Einstellung zu bringen, löst das die Falle aus (siehe unten). Ist die Rune alleine in dieser Stellung, bringt sie die zugehörige Zelle in Position – man kann durch die Öffnung hineinsehen, diese allerdings nicht betreten.
V	Wenn alle Runen dieser Art aus sind, ist nur ein leichter Nebel in der Öffnung zu sehen.
i	Mit dieser Rune kann man einen Namensgeber in eine Zelle hineinbringen. Es sieht so aus, als wenn dieser durch die Öffnung gesaugt wird – doch der Transfer ist eigentlich harmlos. Dazu macht der Spielleiter einen Test mit Step 25 gegen die Spell Defense des Namensgebers oder Geistes, der sich am nächsten an der Öffnung befindet. Sind mehrere dieser Runen an, wird jede Runde ein Wurf gemacht, bis alle zugehörigen Zellen voll sind. Dabei aktivieren sich reihum die Visionsrunen. Wenn eine Zelle belegt ist, hat die Einstellung dieser Runen keinen Effekt.
i	Kein Effekt.
O	Mit dieser Einstellung wird die zugehörige Zelle geleert, der Gefangene wird aus der Öffnung gepustet. Auch hier ist der Transfer harmlos. Sobald die Zelle leer ist, stellt sich diese Rune von selbst auf aus.
O	Kein Effekt.
W	Wenn man diese Rune aktiviert, fällt der Gefangene in eine Art Winterschlaf. Er kann so eine unbestimmte Zeit überstehen und benötigt keinerlei Nahrung oder Wasser. Wenn sich der Charakter diesem Schlaf widersetzen will, würfelt der Spielleiter mit Stufe 25 gegen die Spell Defense des Gefangenen. Bei einem Misserfolg bleibt der Gefangene wach – altert aber weiter und benötigt auch Nahrung und Wasser, um zu überleben!
W	Kein Effekt.

Die Grundeinstellung der Pfähle hält einen Gefangenen im Tiefschlaf (siehe **Das Abenteuer** für Details) und lässt neugierige Charaktere in eine leere Zelle blicken. Derjenige, der am nächsten an der Öffnung dran ist, wird mit grosser Wahrscheinlichkeit in die leere Zelle gesaugt (siehe oben). Im Anhang befindet sich ein Handout, mit dem die Einstellungen der Ringe während des Spiels leicht verändert werden können. Es wird empfohlen, Glasperlen, kleine Steine oder Würfel als Markierungen zu verwenden.

Besonders gewitzte Charaktere werden auf den Gedanken kommen, diese Pfähle auszugraben und mitzunehmen. Das ist möglich, wenngleich die Pfähle ziemlich schwer sind, und man mindestens drei Männer braucht um einen davon zu tragen. Die Pfähle sind etwa drei yards lang und aus massivem Eisen. Um ihn an anderer Stelle zu aktivieren, muss er





einfach wieder eingegraben werden. Es ist nicht möglich, so das Waldelementar zu fangen – wohl aber seine Avatare oder auch Kerias!

DIE RUINEN VON GRA'VAKK

Im Zentrum des Steinkreises liegen die Ruinen des alten Kaers Gra'Vakk. Heute spicken hier nur noch ein paar alte Steinmauern die Hügel der Landschaft. Da Kaer Gra'Vakk während der Plage durch den Horror *Guamkamole* beherrscht wurde, meiden die Orks der Steppe diesen Ort und haben in großer Entfernung um die Ruinen Steintafeln mit Warnungen aufgestellt. Die Inschriften auf den Tafeln sind in Throalisch geschrieben:

"Dies sind die Ruinen von Gra'Vakk. Niedergerissen durch die Klauen der Finsternis, verdammt für die Vergessenheit. Hier sind all unsere Träume und Gefährten begraben. Die ewige Nacht hat diesen Ort heimgesucht und wird jeden nachstellen der es wagt, seinen Frieden zu stören."

Die Steine, auf denen diese Warnungen stehen, sind alt und verwittert. Auf einigen sind die Schriftzeichen fast gar nicht mehr zu sehen. Die Ruinen sind über viele leichte Hügel verteilt und teilweise gibt es noch unterirdische Gänge, die nie weiter als zwei Ebenen in die Tiefe führen. In viele der Mauerreste sind eilig gemeisselte Botschaften und Nachrichten zu finden, die meisten davon sind aber so verwirrend, dass sie keinen Sinn ergeben. Diese Runen sind in Or'zet und auch teilweise in Throalisch. Viele der Mauern sind mit Pflanzen und Moos überwuchert und die Witterung hat schon ihren Teil zu ihren Verfall beigetragen.

In einigen der tieferliegenden Bereiche findet man noch Schieferplatten mit intakten Inschriften, die von Bau des Kaers berichten. Hier wird beschrieben, dass der Platz für das Kaer bewusst gewählt wurde, weil die Schamanen der Orkstämme herausgefunden haben, dass sich an diesem Ort die magischen Energien auf eine seltene Art bündeln und somit die Schutzrunen des Kaers auf natürliche Art stärken können.

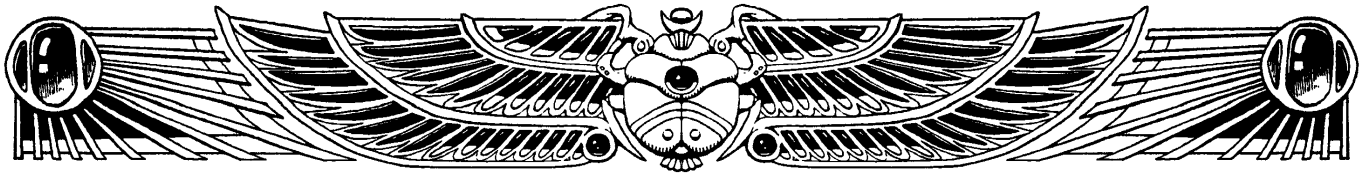
Aus diesem Grund hat das Waldelementar genau in die Mitte zwischen die Ruinen seinen Wächterbaum gesetzt und lässt diesen dort wachsen. Durch die natürlichen Gegebenheiten sollte es aber einigen fähigen Charakteren gelingen können, sich unbemerkt in die Ruinen zu schleichen und dort etwas über die Geschichte des Kaers und den besonderen Ort der Macht herauszubekommen.

Der Wächterbaum

Der Wächterbaum ist eine durch das Waldelementar künstlich erschaffene Pflanze. Sie dient dem Zweck, den zentralen Mittelpunkt des Steinkreises unter die Kontrolle des Elementares zu bringen. Dieser zentrale Knotenpunkt befindet sich etwa 100 yards über den Ruinen Gra'vakks und ist nur im Astralraum sichtbar. Um den Punkt zu entdecken, muss einem astral wahrnehmenden Charakter eine entsprechende Wahrnehmungsprobe gegen den Mindestwurf 20 gelingen.

Der Wächterbaum benötigt etwa sechs Tage, um ausgewachsen zu sein (siehe **Zeitschiene** im Anhang). Jeden Tag wächst er um volle zwanzig yards bis er seine volle Grösse von 120 yards erreicht hat. Er sieht aus der Ferne aus wie ein ganz normaler Laubbaum, inklusive der Blätterkrone. Alles an diesem Baum ist zehnmal grösser als normal, was das





Erklettern des Baumes recht einfach macht weil die Rinde so grosse Risse aufweist. Eine Kletterprobe hat in der Regel einen Mindestwurf von 9, Hilfsmittel verringern diesen Wert selbstverständlich.

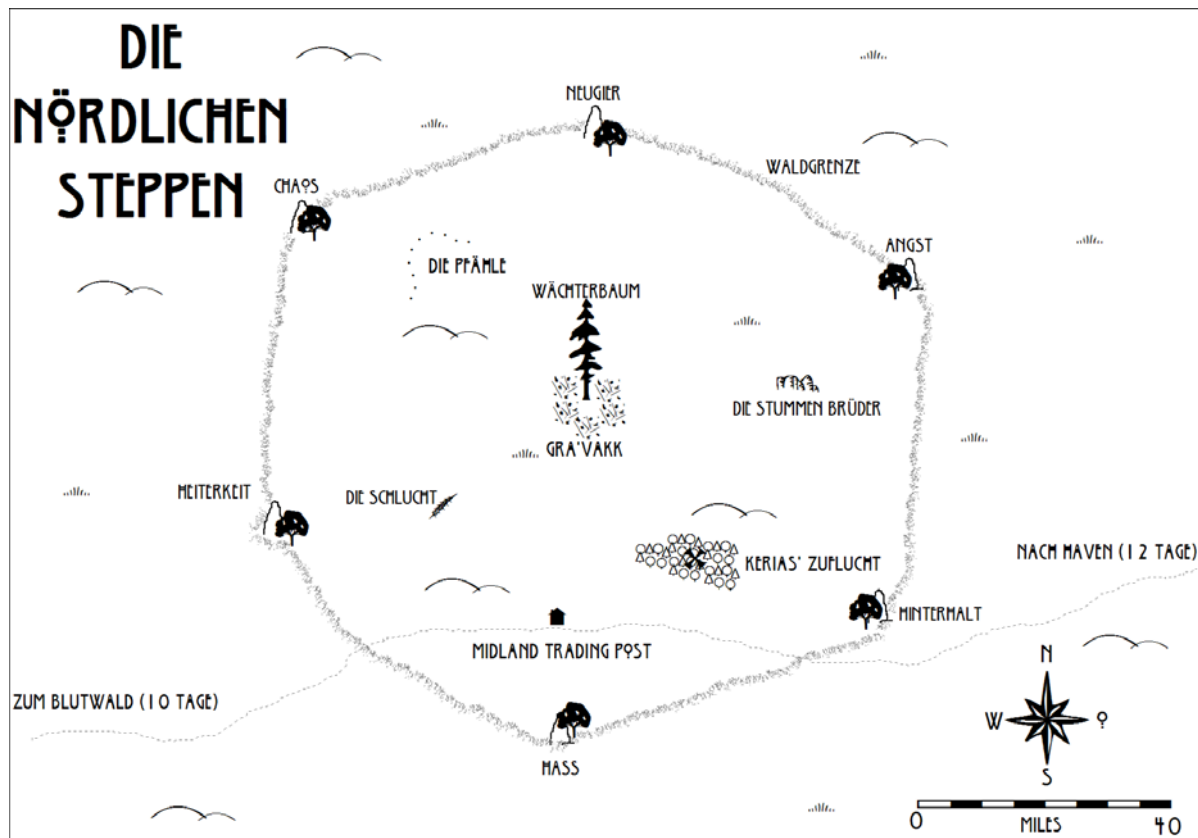
Wenn der Wächterbaum seine vollständige Grösse erreicht hat, umschliesst er den zentralen Knotenpunkt des Steinkreises. Das Waldelementar beginnt dann, ein Ritual zu wirken um die Magie des Steinkreises zu neutralisieren. Dieses Ritual dauert lange (mindestens 12 Tage), doch wenn es vollbracht ist, kann das Waldelementar den Steinkreis verlassen. Was dann passiert, überlassen wir der Imagination des Lesers. Die Waldgrenze (siehe unten) bleibt nach diesem Ritual allerdings erhalten – sie verschwindet erst mit dem Tod oder der Bannung des Elementares.

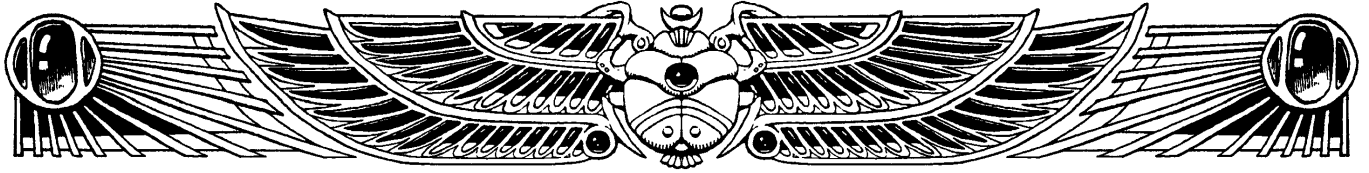
VERÄNDERUNGEN

Im Laufe des Abenteuers verändert sich die Gegend innerhalb des Steinkreises. Details hierzu finden sich im **Anhang** – dort gibt es eine grosse Tabelle mit dem Titel **Zeitschiene**, in der alle Veränderungen der Gegend verzeichnet sind. Diese Tabelle finden Sie im Anhang.

Die Karte

Auf der folgenden Karte finden sich alle Veränderungen und Orte nach der Verwandlung. Es gibt eine weitere Karte im Anhang, in der die geplante Reiserouten der Charaktere während des Abenteuers eingetragen sind und eine als Handout für die Spieler.



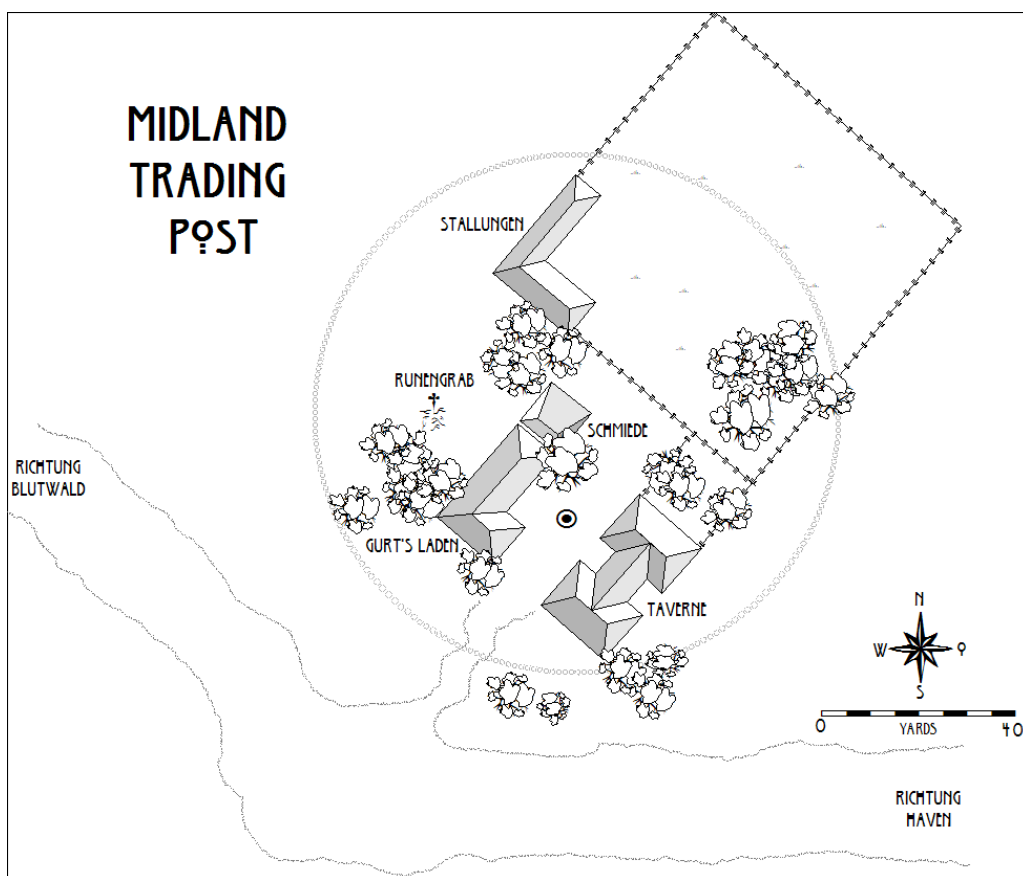


DER MIDLAND TRADING POST

"Hier gehe ich nicht mehr weg. Niemals."

- Orias, zwergischer Waffenschmied

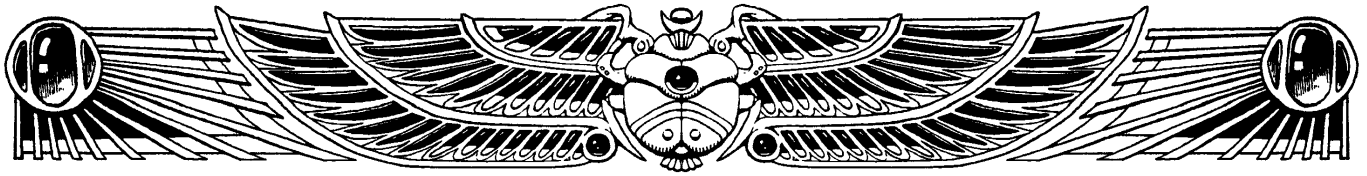
Der **Midland Trading Post** wurde vor langen Jahren in dem **Earthdawn** Abenteuer **Mists of Betrayal** veröffentlicht. Die Originalbeschreibung ist inklusive der Illustrationen ganze zwei Seiten lang, Sie verpassen nichts wenn Sie keinen Zugriff auf das Abenteuer haben, denn hier werden alle benötigten Informationen präsentiert. Der folgende Abschnitt gibt eine komplette Beschreibung dieses Aussenpostens inmitten der nördlichen Steppen Barsaives. Sie wurde erweitert um in die vorhandene Geschichte zu passen und enthält Spielwerte für alle Nichtspielercharaktere.



BESCHREIBUNG

Die jetzigen Besitzer des Midland Trading Posts bauten diesen mit der Hilfe einiger angeheuerter menschlicher Handwerker wieder auf. Die Fachwerkhäuser stehen inmitten einiger Bäume in den weiten Hügeln der nördlichen Steppen. Sie liegen direkt an der Handelsroute zwischen Haven bei Parlainth und dem Blutwald. Grössere Karawanen kommen hier etwa alle zehn Tage vorbei. Zwischendurch wird die Taverne immer wieder von kleineren Reisegruppen und Wanderern aufgesucht. Alle paar Tage kommt es vor, dass ein gutes dutzend Orks in die Taverne einkehrt wenn Wachablösung ist. Die meisten Schlägereien finden an diesen Tagen statt. So auch an dem Abend, an dem sie Charaktere im Trading Post ankommen. Die letzte Karawane in Richtung Parlainth ist gerade gestern losgefahren und heute sind ein paar Orks zur Ablösung gekommen. Die anderen verlassen den Hof in aller frühe.





Taverne

Die Taverne ist das grösste Gebäude am Hof. In den Zimmern können bis zu fünfzig Reisende untergebracht werden. Im Schankraum vor der Feuerstelle können weitere Leute schlafen. Das Wirtshaus befindet sich im mittleren Trakt und der Grossteil der Zimmer findet sich im Südflügel. Im Nordflügel sind einige billige Räume und die Zimmer der Angestellten. Flitz, der Innkeeper wohnt unter dem Dach des Nordflügels.

Im Keller unter der Taverne gibt es ein kleines Dampfbad, welches gegen einen kleinen Aufpreis von den Gästen benutzbar ist. Zentrum des Dampfbades ist ein grosser Hitzestein, welcher mit duftenden Ölen und Wasser beträufelt wird.

Schmiede

Orias Shatterforge betreibt hier eine kleine Schmiede. Die Werkstatt ist überdacht, allerdings in Richtug der Stallungen offen. Der alte Zwerg schmiedet sehr schöne Waffen, während sich zwei der Angestellten um das Tagesgeschäft kümmern (Hufeisen, Nägel etc). Orias wohnt in einem selbstausgebauten Kellerraum unter der Schmiede und lässt nur selten Besuch herein.

Stallungen

Die Stallungen sind ausschliesslich für die Tiere der Karawanen und der Reisenden gedacht. Die Besitzer des Midland Trading Posts verfügen selbst über keine Reittiere.

Zwei der Angestellten kümmern sich um das Wohlergehen der Tiere, wenn welche da sind. Es gibt zwei Gehege: ein grosses für Pferde, Stajians und Thundrabiester sowie ein kleineres, in dem Schafe und Hühner zu finden sind. Letztere gehören natürlich zum Hof.

Gurt's Laden

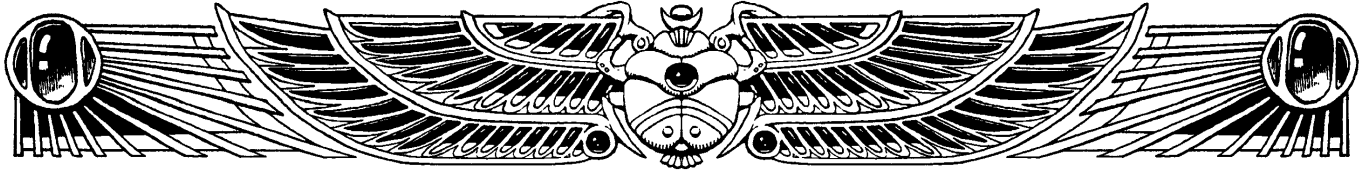
Gurt der Obsidianer hat einen grossen Laden, in dem beinahe alles zu kaufen ist, was man auf langen Reisen braucht. Natürlich gibt es hier auch andere Dinge, allerdings sind diese entsprechend selten und somit teurer. Gurt handelt auch mit Getreide und anderen Nahrungsmitteln, welche zur Versorgung des Hofes beitragen. Viele dieser Geschäfte treibt er auch mit den Orks in dieser Gegend.

Für ganz besonders interessante Kunden hat er stets eine Kuriosität unter dem Ladentisch. Sei es eine schwebende Flasche theranischen Uyglars oder ein mysteriöses Artefakt – Gurt hat immer etwas parat und ist für alle Verhandlungen bereit. Natürlich kann man in seinem Laden auch eine Karte erstehen – diese steht im **Anhang** als Handout zur Verfügung.

Das Runengrab

Hinter Gurt's Laden befindet sich ein kleiner Friedhof, auf dem bislang drei Angestellte und der ehemalige Illusionist der Gruppe – Kinkandere war sein Name – beigesetzt wurden. Kinkandere war lange Jahre ein Teil der *Wächter von Jijlizz*, bis er an Altersschwäche starb. Wenn der Mond besonders hell scheint, tanzen des Nachts eine Reihe von Runen in der Luft über dem Grab. Diese Runen scheinen eine geisterhafte Reflektion des Mondlichtes zu sein und werden von einem kaum hörbaren Klingeln begleitet. Die Runen selbst sind eigentlich bedeutungslos – sollte Kinkandere sich etwas dabei gedacht haben, hat das Rätsel bis heute keiner verstanden.





Der Grenzkreis

Rund um die Gebäude befindet sich ein Kreis eng gesetzter Steine. Jeder Stein ist etwa so gross wie eine Trollfaust. Jeder siebte Stein ist mit einer Rune markiert. Ähnlich wie Kopfsteinpflaster ragt keiner der Steine höher als Daumenbreite aus dem Boden heraus. Der Kreis hat einen Durchmesser von etwa achzig yards und ist teilweise von Moos oder Gras überwuchert. Unter den ansässigen Charakteren ist dieser Kreis als der Grenzkreis bekannt. Sie gehen davon aus, dass dieser die Grenze des Midland Trading Posts markiert. Wenn die Orksöldner jemanden von dem Hof vertreiben, dann tun sie es in der Regel bis zu dieser Grenze.

Die wahre Geschichte dieses Kreises hat eine wichtige Bedeutung und Funktion in diesem Abenteuer. Er wurde damals von Kerias selbst angelegt, als dieser eine Verteidigung gegen Britham Boyhan schaffen musste. Innerhalb des Kreises kann das Waldelement keine seiner Kräfte wirken, der Kreis wirkt wie eine Barriere. Die Charaktere können hier während des Abenteuers Schutz vor dem Element und seinen Häschern suchen. Die Runen leuchten in einem schwachen tiefblau, wenn der Schutzkreis aktiv ist – und dieser aktiviert sich genau in dem Moment als das Ritual von Geokosmos schief geht. Keiner der ansässigen Charaktere hat die Runen jemals leuchten gesehen.

CHARAKTERE

Die folgenden Nichtspielercharaktere sind das Herzblut des Midland Trading Posts. Sie leben hier als Gemeinschaft und sind – bis auf die Orks – eine Gruppe von Namensgebern die sich einen Bluteid der ewigen Freundschaft gegeben hat. Mit Ausnahme der Orksöldner und der Angestellten gehörte noch der Illusionist Kinkandere zu der Gruppe, die sich die *Wächter von Jijlizz* nennt. Vor langen Jahren waren sie gemeinsam als Abenteurer unterwegs, bevor sie sich hier niederliessen. Ihren Namen gaben sie sich, nachdem sie die Stadt Jijlizz erfolgreich gegen eine theranische Streitmacht verteidigt hatten. Jijlizz liegt in den westlichen Ausläufern der Scolberge nahe des Serpent Rivers. Die Charaktere kennen einige interessante Geschichten und Gerüchte, welche den Charakteren im weiteren Verlauf des Abenteuers hilfreich sein können. Spielwerte für die Wächter von Jijlizz sind in diesem Abenteuer nicht vorhanden – sie sollten auf keinen Fall als Gegner verwendet werden. Wenn unbedingt Werte für diese Nichtspielercharaktere benötigt werden, sollten diese mindestens den fünften Kreis ihrer Disziplin erreicht haben.

Gurt

Gurt ist ein gerissener Händler, der in seinem Laden alles verkauft, was auf Reisen von Nutzen sein könnte. Er ist immer an einem Geschäft interessiert und lernt seine Kunden gerne näher kennen.

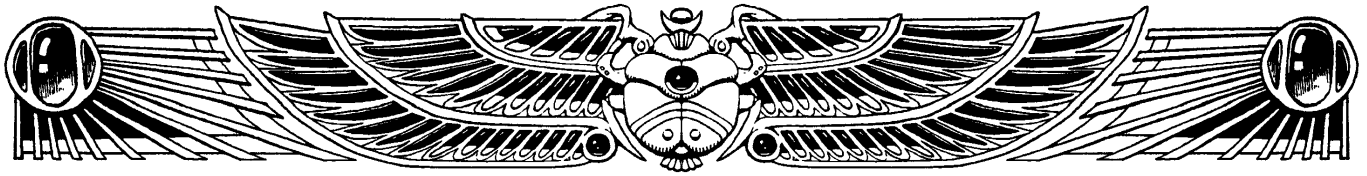
Der Lebensstein des Obsidianers befindet sich im Westen Barsaives, nahe der Stadt Jijlizz. Gurt's Haut ist wie dunkelgraues Marmor mit einem leichten Grünstich. Er hat vor, die nächsten Jahrzehnte in dieser Umgebung zu verbringen, bis ihn seine Bruderschaft als ältesten nach Hause ruft. Als er noch mit seinen Freunden auf Reisen war, folgte er dem Weg des Troubadours. Nachdem er sich niedergelassen hat widmete er sich der Passion Chorrolis. Seine Talente schwinden, sollte aber kein anderer Troubadour aufzutreiben sein spielt er seine Lieder auf einer grossen Harfe, um die Stimmung zu heben. Gurt ist der Kontakt zum Lebensfelsen von Asmatarr in den Scytha Bergen. Die dortige Bruderschaft lebt sehr zurückgezogen.

Der Obsidianer kennt den Stein, den wir als Ritualstein des Hinterhaltes benannt haben. Er ist halt ein Stein, der in der Landschaft steht und mit Schriftzeichen übersät ist, wie tausend andere in Barsaive auch. Gurt weiss auch um die Angst von Orias vor dem bösen Geist im nahen Wald, findet aber die Vorstellung wie Orias vor einem Geist flüchtet eher zum Lachen. Gurt sagt immer: *Kurze Beine sind schon eine Last!*

Drekken

Drekken ist ein Ork und sorgt für Ruhe und Ordnung auf dem Aussenposten. Er ist hauptsächlich hinter dem Tresen zu finden. Drekken liebt gute Musik und Stimmung, und lässt jeden fahrenden Troubadour gegen eine Mahlzeit und freier Unterkunft spielen. Solange die Einrichtung keinen grossen Schaden nimmt, drückt Drekken gerne ein Auge zu wenn die Schlägerei unterhaltsam ist. Nicht auszuschliessen ist auch, dass sie selbst gerne mal mitmischt, aber sprich ihn niemals darauf an – es könnte sein *gahad* auslösen. Für Windlinge hat er eine ganz besondere Taktik entwickelt, die in den letzten Jahren verfeinert werden konnte: Drekken wirft mit einem stacheligen Bierkrug, um die vorwitzigen Geschöpfe so an die Wand zu nageln. Seine Wurftechnik ist hochperfektioniert, so dass bisher nur wenige Windling ernsthaft zu Schaden kamen. Im Gegensatz zu anderen Tavernen sind alle Krüge im Midland Trading Post mit Stacheln ausgerüstet. Anstelle sie in ein Regal zustellen, werden sie umgedreht an die Wand hinter die Theke geworfen.





Drekken ist die Schlucht bekannt und das diese von einem alten Schamanen bewacht wird. Nur einige Auserwählte haben Zutritt zu diesem Heiligtum und die Orks der Steppe begraben dort ihre gefallenen Helden.

Bei den stummen Brüdern handelt es sich laut Drekken um eine Gruppe von Magiern, die versucht haben einen Zauber gegen eine der Passionen zu wirken. Das ist nicht auf Gegenliebe bei den Passionen gestossen und die Magier wurden zur Warnung für Namensgeber in Steine verwandelt.

Orias Shatterforge

Der Zwerg Orias war einst ein hervorragender Waffenschmied. Er kümmert sich um die Schmiede und die Stallungen. Nebenbei handelt er nicht nur mit Reittieren, sondern auch mit Hunden oder Falken.

Orias ist alt und hat kein Interesse mehr an Abenteuern oder langen Wanderschaften. Er stammt aus den nahegelegenen Scythabergen und betrachtet oft die entfernten Gipfel seiner Heimat bei Sonnenuntergang. Er ist immer an Legenden von Waffen interessiert und hat auch selbst einige zu erzählen. Die geheimnisvollste Legende dreht sich um das Schwert **Purifier** (s. 290 ED2), welches er sein Leben lang erfolglos gesucht hat.

Dieser Zwerg ist bei einer seiner seltenen Ausflüge in den nahem Wald einmal über das Hügelgrab von Kerias gestolpert und wurde von dem Geist angegriffen. Orias flüchtete und entkam – inzwischen schiebt er alles was schief läuft, dem bösen Geist zu und er wird die Charaktere auch vor diesem warnen.



Flitz

Trotz seiner Grösse kümmert sich dieser Windling um die Unterkünfte des Aussenpostens. Er hat die Gabe, jedem Gast die Wünsche von den Augen ablesen zu können und ist oft bereit auch aussergewöhnlichen Forderungen mit grosser Freude nachzukommen. Auch Flitz ist bereits in die Jahre gekommen, und er hat in den letzten Monaten vermehrt Hilfspersonal eingestellt. Am Abend gönnt er sich zusammen mit Orias ein Pfeifchen, einem kleinen Ritual welchem beide regelmässig nachkommen. Seine Abenteuerlust hat ihn endgültig verlassen, die meisten seiner alten Scout Talente sind inzwischen verflogen.

Der Windling kennt den freistehenden Stein des Hasses, natürlich nicht unter diesem Namen und er kann ihn auch nur als einfachen in der Landschaft stehenden markanten Stein beschreiben. Früher hat er sich immer an ihm orientiert als er noch Ausflüge in die Steppe unternommen hat (siehe Beschreibung der Runensteine).

Flitz hat mal belauscht, wie einige seiner angetrunkenen orkischen Gäste getuschelt haben, dass hier in der Steppe früher einmal eine große Stadt gestanden haben soll. Diese ist angeblich während der Plage versunken und damit auch das Volk der Orks in der Steppe verteilt worden. Flitz hält das für eine der vielen Übertreibungen der Orks und glaubt nicht an eine solche versunkene Stadt. Es ist aber eine der vielen netten Geschichten, die man seinen Gästen erzählen kann. Vielleicht bringt sie ja Schatzsucher in die Gegend.

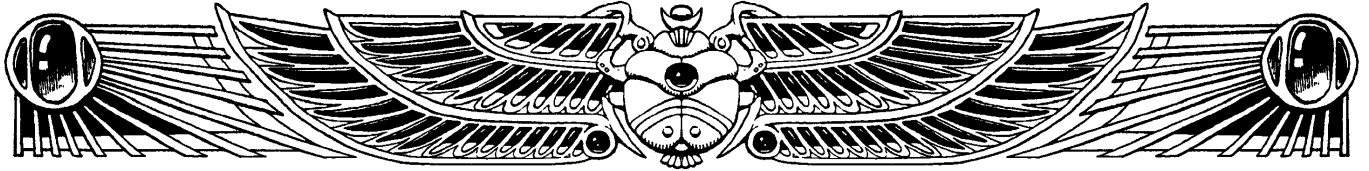
Orksöldner

Der Midland Trading Post wird ständig von etwa einem dutzend Orksöldnern bewacht. Gurt bezahlt gut, und die Orks beschützen den Aussenposten vor wilden Kreaturen, Verbrechern und anderem Gesindel. Sie hören auf Drekken wenn er in der Nähe ist, neigen aber nicht selten zur schnellen Selbstjustiz. Ab und zu verlassen einige Reiter die Truppe um von anderen aus ihrem Stamm abgelöst zu werden.

Die Orks gehören zum Stamm der Broken Horns und reiten grundsätzlich auf gerüsteten Tundrabiestern oder Staijans. Sie färben ihre gehärteten Lederrüstungen in dunkelgrün und bemalen ihre Gesichter in den Farben der Erde.

Alle Orks kennen die Schlucht, ihren heiligen Ort an dem viele der Ihren begraben sind. Es hat dort vor etlichen Jahren eine große Schlacht gegeben aber wer dort wen bekämpft hat ist ihnen unbekannt – wichtig war nur, das am Ende alle voller Leichen war. Die Orks reden nur über ihr Heiligtum, wenn man sie direkt darauf anspricht und ihnen das ein oder





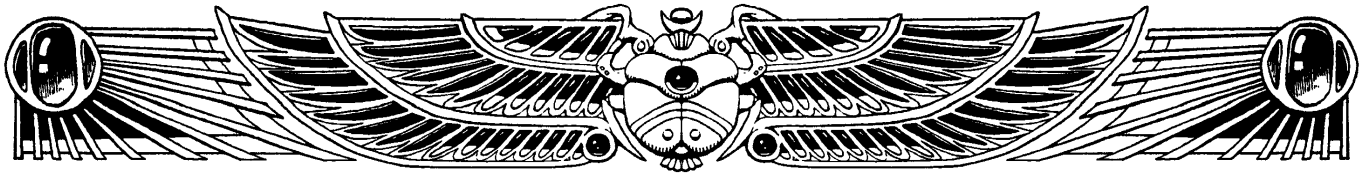
andere Ale ausgibt. Natürlich sind den Orks auch die stummen Brüder bekannt aber auch über sie werden sie nicht einfach so plaudern. Über Gra'Vakk wird gar nicht gesprochen, das ist ein Tabuthema unter den Orks des Broken Horn Stammes.

Angestellte des Midland Trading Posts

Die Angestellten des Midland Trading Posts kümmern sich um die Küche und halten den Aussenposten sauber. Die Frauen bedienen die Gäste im Schankraum oder reinigen die Zimmer, während die Männer sich um die Stallungen oder Karavanen kümmern. Die Angestellten sind meist menschlich und werden von Flitz angeheuert.

Die Angestellten des Posts können nur vom alltäglichen Geschehen berichten, z. B. von den ständig wechselnden Orkischen Wachposten, das Orias in der Nacht schnarcht und Gurt manchmal lange am Grab des Illusionisten sitzt und traurig auf die Luftspiegelungen schaut.





DAS ABENTEUER

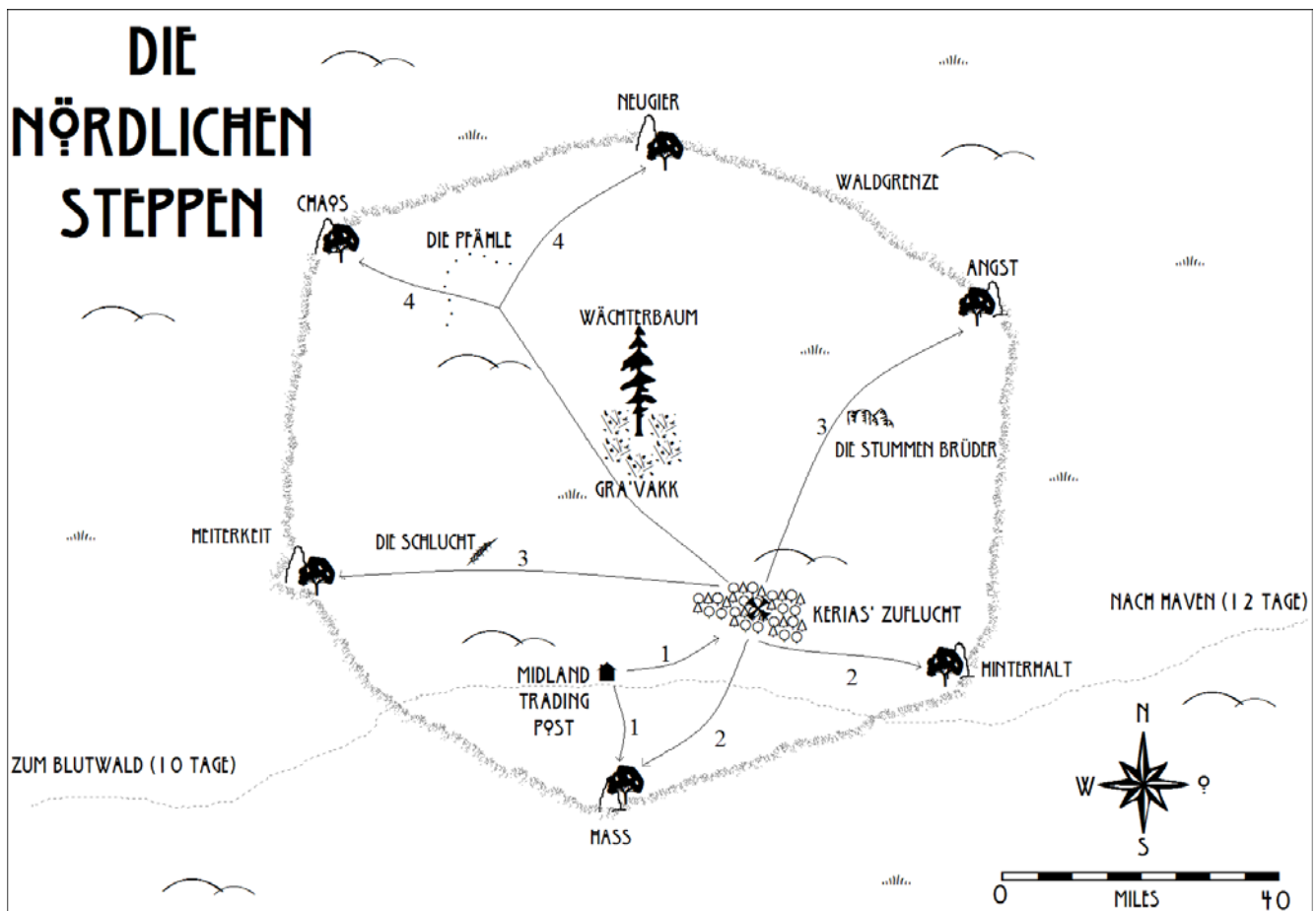
"Weckt nicht das, was ewig schläft!"

- Gorruk Hornfist, Ork Cavalryman

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zum Ablauf des Abenteuers. Zuerst einmal finden Sie eine Übersicht der Charaktere, für die dieses Abenteuer geschrieben wurde. Im Anschluss finden sich Informationen zum geplanten Ablauf des Abenteuers in der Form von Beschreibungen der einzelnen Begegnungen. Nur ein Teil dieser Begegnungen finden nacheinander statt, die meisten von ihnen parallel. Ein kleines Diagramm soll helfen, den geplanten Ablauf etwas zu verdeutlichen.

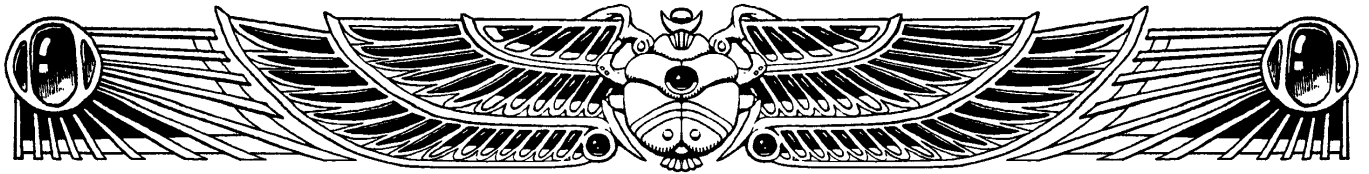
REISEROUTEN

Auf der folgenden Karte sind die geplanten Reiserouten der Charaktere verzeichnet. Sie decken sich mit dem Ablaufdiagramm. Die Karte soll als Koordinationshilfsmittel unter den Spielleitern und zum besseren Verständnis des Ablaufdiagrammes dienen.



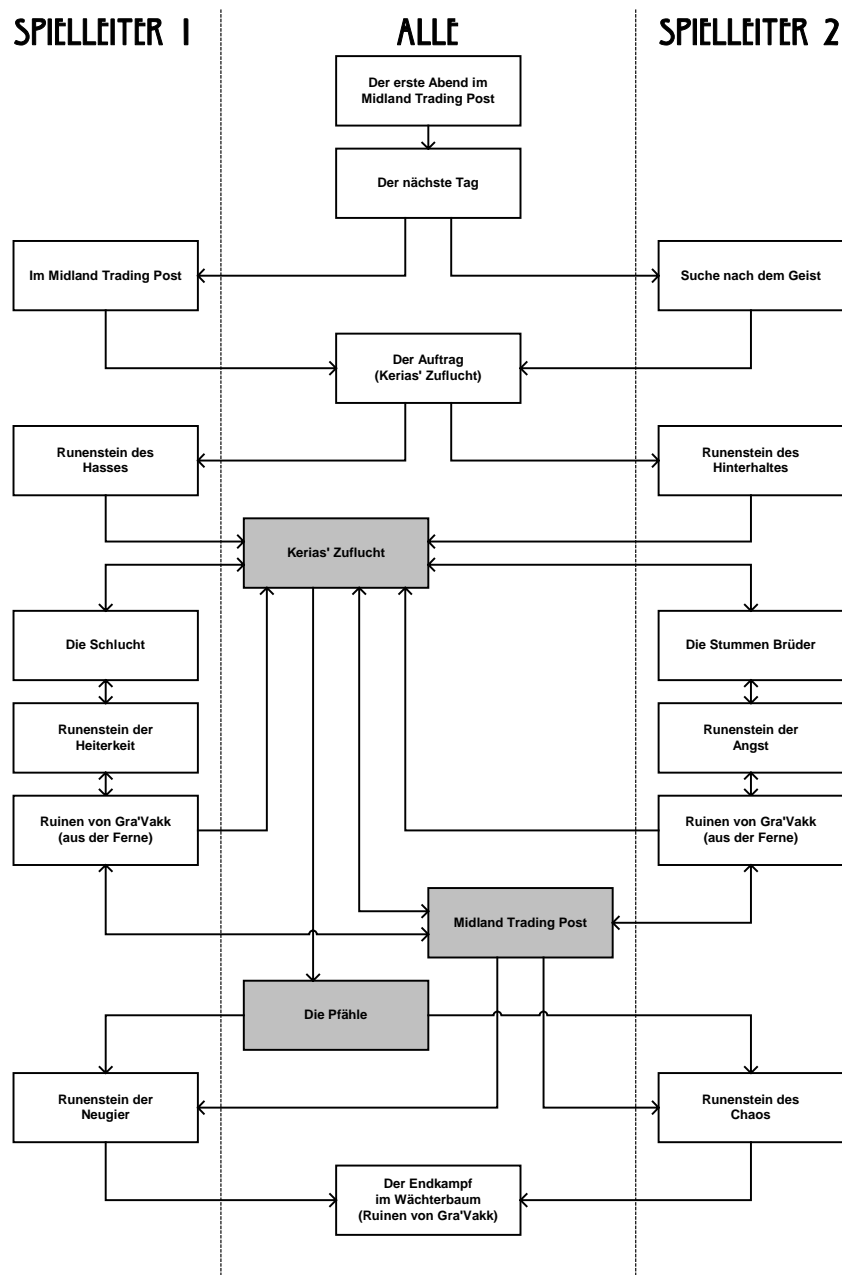
Die eingezeichneten Routen sind in der Reihenfolge nummeriert, in der sie angetreten werden sollen. Mit Hilfe des folgenden Ablaufdiagrammes werden die Wege deutlicher.

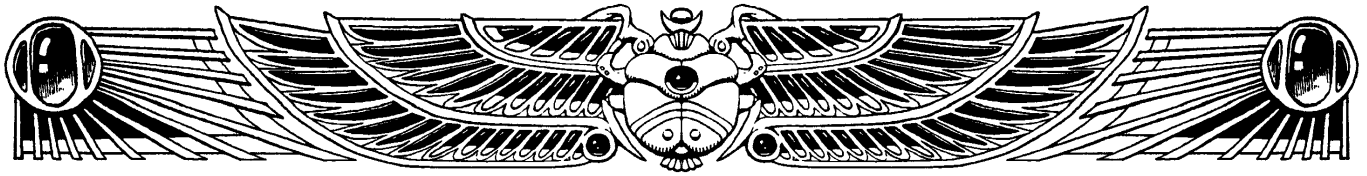




ABLAUFDIAGRAMM

Im folgenden soll der geplante Ablauf dieses Gruppenabenteuers erläutert werden. Dazu gibt es ein Diagramm, welches aufzeigt, welcher Spielleiter was macht. Zuerst einmal stellen alle Kästchen in dem Diagramm eine Begegnung dar, die von einem Spielleiter geleitet wird. Eine Zuordnung findet sich durch die drei Spalten (Spielleiter 1, Alle, Spielleiter 2). Die Begegnungen in der Spalte 'Alle' werden in der Regel für lockeres Liverollenspiel genutzt, in dem sich die Spieler bei einem Bier oder einer Zigarette austauschen können. Diese Begegnungen sollten nicht am Tisch stattfinden. Graue Kästchen stellen gemeinsame Plätze dar, die von einem Spielleiter geleitet werden, der gerade Zeit hat (oder beiden wenn es geht). Die Pfeile im Diagramm stellen einen Ablauf dar. Eine eingehende Erklärung der Begegnungen folgt weiter unten im Abschnitt **Begegnungen**.





BEGEGNUNGEN

Hier finden sich die Erläuterungen zu den Begegnungen im Ablaufdiagramm. Jede Begegnung ist unter der entsprechenden Überschrift zu finden, für den zeitlichen bzw. geplanten Ablauf sind das Diagramm und die **Zeitschiene** aus dem **Anhang** dienlich.

Der erste Abend im Midland Trading Post

An diesem ersten Abend treffen beide Abenteurergruppen im Midland Trading Post ein. Der Midland Trading Post ist ansonsten so gut wie verlassen, die Charaktere sind die einzigen Gäste. Die letzte Karawane in Richtung Parlainth ist gerade gestern losgefahren und heute sind ein paar Orks des Broken Horn Stammes zur Wachblösung gekommen und verbringen diesen Abend mit der Vernichtung zahlreicher Krüge Hurlg und dem einen oder anderen Wettkampf beim Armdrücken. Die abgelösten Orks verlassen den Hof in aller frühe.

Während sich die Charaktere (und Spieler) kennenlernen, stellen die Elementaristen in der Gruppe fest, dass ihre Magie nicht wirklich funktioniert – jeder Elementaristenzauber schlägt fehl. Den Bewohner des Trading Posts haben dieses Problem schon seit einigen Tagen – der Hitzestein des Dampfbades versagte seinen Dienst und auch ein Firestarter kann momentan nicht benutzt werden.

Um die ganze Geschichte in Gang zu bringen, ist es notwendig, dass mindestens ein Elementarist versucht, einen Zauber zu wirken. In den Gruppen für die dieses Abenteuer entwickelt wurde, befinden sich zwei Windling-Elementaristen – deswegen können sich die Autoren dieses Abenteuers auf einen solchen Versuch verlassen. Wenn dieses Abenteuer mit anderen Gruppenzusammensetzungen gespielt wird, sollten die Spielleiter für einen solchen Versuch sorgen oder einen Nichtspieler-Elementaristen in den Trading Post unterbringen, der diese Aufgabe unternimmt.

Zunächst scheint alles in Ordnung, die Zauber funktionieren zwar aus irgendeinem Grund nicht – aber nach einer langen Reise und in guter Gesellschaft ist das kein Problem, um das man sich nicht am nächsten Tag kümmern könnte. Nachdem der erste Elementaristenzauber gewirkt wurde, sollten die Spielleiter etwa zwanzig Minuten Spielzeit ins Land ziehen lassen. Danach fegt eine starke Windböe über den Hof und reißt die Fenster auf – das eine oder andere geht dabei eventuell auch zu Bruch. Sollte ein Charakter in diesem Augenblick astral wahrnehmen, so stellt er fest, dass die Böe auch im Astralraum präsent ist. Allerdings verschwindet sie auch so schnell, wie sie gekommen ist! Die Windböe ist die Wirkung der Zauberversuche und stellt das Fehlschlagen des Rituals dar – natürlich wissen die Charaktere davon nichts, denn das sollen sie ja im Laufe des Abenteuers herausfinden.

Die Charaktere können im Laufe des Abends den Midland Trading Post erkunden und sich mit dieser neuen Umgebung vertraut machen. Wenn es einen besonderen Grund gab, warum sie hierhergekommen sind, werden sie sicher versuchen, ihre Aufgabe zu erfüllen. Eine der beiden Gruppen hat in diesem Abenteuer die Aufgabe bekommen, über den Obsidianer Gurt Kontakt zum Lebensfelsen Asmatarr aufzunehmen – das ganze dauert natürlich etwas und soll die Charaktere veranlassen, ein paar Tage auf diesem Hof zu bleiben. Um das Abenteuer in eine bestehende Kampagne einzubinden, sollten die Spielleiter einen ähnlichen Grund finden, der die Gruppen am Ort hält. Das Abenteuer würde nicht funktionieren, wenn die Charaktere am nächsten Tag weiterziehen wollen.

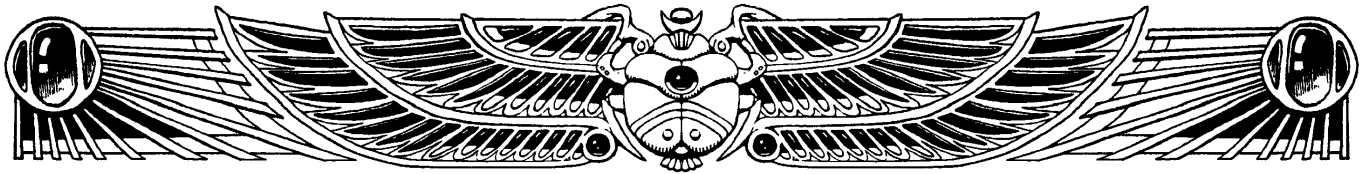
Diese erste Szene lässt sich sehr gut in einer Art Live-Rollenspiel erzählen. Wenn es möglich ist, treffen sich alle Spieler am Vorabend des Spieltages auf ein Bierchen – das ganze kann innerhalb von zwei Stunden Spielzeit abgehandelt werden. So wird eine gute Atmosphäre geschaffen, welche die Spieler ermutigt, am nächsten Tag in aller Frische mit dem eigentlichen Spiel loszulegen.

Der nächste Tag

Am nächsten Morgen hat sich die Umgebung etwas verändert. Die Langschläfer unter den Charakteren werden von den erstaunten Stimmen auf dem Hof geweckt. Fast alle Nichtspielercharaktere stehen draussen und begutachten die Landschaft. Die elementare funktioniert wieder, allerdings etwas erschwert: der Hitzestein heizt nur auf halber Temperatur, während ein Firestarter mehrere Anläufe braucht, um eine Flamme zu erzeugen. Für die Elementaristen unter den Charakteren hat das allerdings keine Auswirkungen in regeltechnischer Hinsicht, die Spielleiter sollten aber jeden Zauberspruch misslingen lassen, der nicht rollenspieltechnisch beschrieben wurde. Das soll die Spieler motivieren, ihre Aktionen etwas detaillierter zu beschreiben, um so etwas mehr Farbe ins Spiel zu bringen.

Doch nun zu den Veränderungen in der Umgebung. Überall ausserhalb des Grenzkreises ist der Pflanzenwuchs stark angestiegen. Gras, das vorher bis zu den Knöcheln reichte, ist jetzt auf Hüfthöhe gewachsen. Vereinzelt sind ein paar junge Bäume und Büsche zu sehen, die am gestrigen Tag noch nicht da waren. Innerhalb des Grenzkreises hat sich überhaupt nichts verändert – was seine Existenz offensichtlich macht. Die Runen auf den Steinen leuchten in einem dunkelblau, und





früher oder später werden die Charaktere gefragt, sich diese Phänomen mal näher anzusehen. Seit dem Wiederaufbau des Midland Trading Posts vor einigen Jahren waren diese Runen inaktiv und es weiss auch niemand um ihre Bedeutung. Da der Magier der *Wächter von Jijlizz* nicht mehr unter den lebenden weilt, sind die Spielercharaktere die einzigen Experten. Mit einem Test auf Magic Lore(8) oder einer anderen passenden Wissenfertigkeit lässt sich feststellen, das es sich hierbei um einen Schutzkreis handelt. Vor was er genau schützen soll (nämlich vor Elementaren und deren Fähigkeiten) ist nur mit einem **Excellent Success** herauszufinden.

Sobald einer der Elementaristen den Grenzkreis verlässt, wird er angegriffen. Es haben sich einige Avatare des Waldelementes um den Midland Trading Post postiert, die sich mit ihren Fähigkeiten tarnen und wie normale Bäume aussehen. Zusätzlich sitzen in ihren Ästen einige Sturmk Krähen, die nur darauf warten die Elementaristen unter den Charakteren zu töten. Mit etwas Geschick sollte es den Spielern gelingen, die Elementaristen etwas weiter vom Grenzkreis wegzulocken, so das diese während des Kampfes nicht innerhalb einer Kampfrunde in seinen Schutz zurückkehren können. Die Avatare und die Vögel greifen andere Charaktere nur dann an, wenn sie direkt attackiert werden und sich verteidigen müssen. Ihr primäres Ziel sind die Elementaristen. Die Spieler sollten dafür sorgen, das diese beinahe oder auch ganz getötet werden. Erst dann verschwinden die Avatare und Vögel wieder (immerhin ist ihr Auftrag erfüllt).

Doch die Rettung ist nahe. Im Midland Trading Post gibt es mindestens zwei Last Chance Salves, die von Gurt zur Rettung der Charaktere zur Verfügung gestellt werden. Es sollte davon abgesehen werden, das ein entsprechender Heilungswurf danebengeht – im Zweifelsfall sollten die Spieler würfeln um sicherzustellen, das alle Spielercharaktere überleben. Durch diese Begegnung sollte nur klar werden, das irgendwer es auf die Elementaristen abgesehen hat.

Unter den Bewohnern des Midland Trading Posts ist man sich nun sicher, das die Reisenden durch ihre Unwissenheit einen Waldgeist verärgert haben, dem der Zwerg Orias einmal begegnet ist. Dieser Geist haust in einem nahen Waldstück (siehe Karte – Kerias' Zuflucht). Der lokale Aberglaube besagt, das jeder Reisende auf der Strasse nahe dem Waldstück Eichenblätter verstreuen muss, um den Segen des Geistes zu bekommen. Die Karawanenführer wissen natürlich davon, und die meisten Reisenden auch. Komischerweise haben die Charaktere noch nie etwas von diesem Brauch gehört. Orias erzählt natürlich von seiner Begegnung, die er vor einigen Jahren hatte und empfiehlt, das einige Charaktere sich auf den Weg in den Wald machen um den Geist zu beruhigen. Da die Elementaristen sicher immer noch schwer verletzt sind und möglicherweise die Gefahr droht, das sie wieder angegriffen werden, sollte ein Teil der Charaktere zurückbleiben. Abgesehen von den Elementaristen sollten auch einige andere Charaktere zu ihrem Schutz zurückbleiben – wer weiss, vielleicht spielen die Bewohner des Midland Trading Posts ja ein falsches Spiel...

Wie sich die Gruppen aufteilen, sollte den Spielern überlassen bleiben. Sie werden nur dann wieder angegriffen, wenn sich ein Elementarist vom Hofe wagt. Ab jetzt teilt sich die grosse Gruppe von Spielern in zwei Runden auf – jeweils eine pro Spieler. Man sollte das Ablaufdiagramm zur Hilfe nehmen, wenn das weitere Vorgehen unklar ist.

Im Midland Trading Post

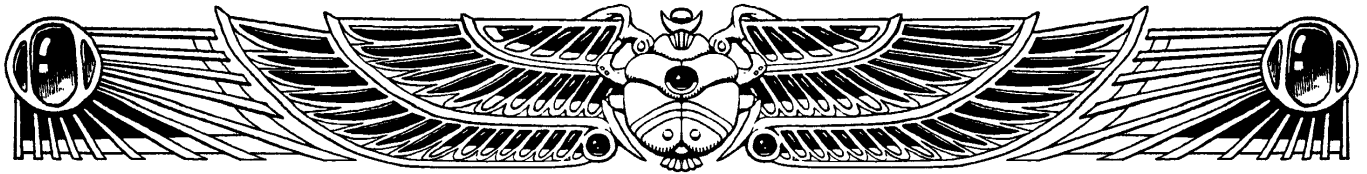
Während ein Teil der Charaktere auf dem Weg zu Kerias ist, befinden sich zumindest die Windlinge noch im sicheren Trading Post. Zu dieser Zeit taucht die geflochtene Krone in der Taverne des Trading Posts auf und dort auf einer der Fensterbänke. Die Nichtspielercharaktere werden die Krone nicht an sich nehmen dieser Gegenstand ist rein für die Charaktere vorgesehen. Diese Krone sollte als Spielhilfe an den Tisch gebracht werden, die Auswirkungen dieses Gegenstandes finden sich im **Anhang**.

Ein luchsähnliches Tier kommt zum Trading Post und stiftet dort einige Unruhe indem es auf einem zentralen Platz einen Haufen Blätter eines Baumes zusammenträgt. Es sind immer nur die Blätter eines Baumes und er versucht damit die Aufmerksamkeit der Charaktere zu wecken. Es wird versuchen die einige Adepten zu dem Baum des Hasses zu locken, denn dort ist sein Meister in dem Baum gefangen. Sollten einige Charaktere dem Tier folgen, wird es sie in die Nähe des Baumes und des Runensteines führen. Dieser wird abseits der Gruppe von den Wurzeln eines animierten Baumes gefangen und von ihnen zerquetscht werden. Die Charaktere werden dem Jaulen des Tieres eventuell folgen, aber zum Helfen ist es zu spät. Während dieser Begegnung sollten die Gegend kurz in Augenschein nehmen können und vielleicht in einen kleinen Kampf verwickelt werden. Erst wenn Kerias die Charaktere direkt zu diesem Ort schickt, sollten sie mehr erfahren können.

Suche nach dem Geist

Auf anraten der *Wächter von Jijlizz* macht sich ein Teil der Gruppe auf um nach dem Waldgeist zu suchen, der angeblich verärgert wurde. Dazu müssen die Charaktere in einen nahen Wald, in dem Orias einst seine Begegnung mit dem Geist





hatte. Nach einigen Stunden Wanderung (siehe **Karte der Nördlichen Steppen**) durch eine durch das erhöhte Wachstum völlig veränderte Landschaft kommen die Charaktere im Wald an. Auf dem Weg sollte eigentlich nicht viel passieren, es sei denn, einer der Elementaristen entscheidet sich trotz der Gefahren mitzukommen. Ein oder zwei Avatare beobachten die Charaktere, sind aber nicht zu entdecken. Sie sollen für Paranoia und Unsicherheit unter den Spielern sorgen – ein besonders guter Perception(10+) Test lässt den betreffenden Charakter eine entfernte huschende Bewegung im Wald erkennen.

Mit Hilfe einer Beschreibung von Orias kommen die Charaktere dem Hügelgrab näher. Kerias erscheint als geisterhafter Reiter auf einem grossen Kriegspferd. Seine Spielwerte finden sich im Kapitel **Kreaturen und Charaktere**, s. 34. Trotz seines Hasses auf Britham Boyhan und Geokosmos ist Kerias ein ehrenhafter Kämpfer. Er haust hier seit langen Jahren und greift alles an, was durch seinen Wald kommt – mit der Ausnahme von Elfen und Orks, diese lässt er frei passieren. Kerias kann sich innerhalb des Waldes frei bewegen, er kann ihn nur nicht verlassen. Er muss darauf warten, das ihm jemand seine Hilfe anbietet – seine Ehre erlaubt es ihm nicht um Hilfe zu fragen. Alternativ kann er – wie in diesem Abenteuer vorgesehen – einen Handel eingehen und die Hilfe der Charaktere als Gegenleistung einfordern.

Wenn die Gruppe lange genug durch den Wald zieht wird sie früher oder später auf den Elfen treffen. Dieser greift nach Cavalryman-Manier von seinem Pferd aus an und ist so schnell wieder weg, wie er gekommen ist. Solange die Charaktere kämpfen, wird Kerias weitermachen, bis er diese verscheucht hat. Elfen und Orks sind natürlich ausgenommen. Sollten sich in der Gruppe keine Elfen oder Orks befinden, kann Kerias zu einem Duell mit der Lanze aufgefordert werden. Egal, ob der betreffende Charakter gewinnt oder verliert (es geht um das erste Blut) – Kerias wird ihm gewähren, zu sprechen.

Nachdem die Charaktere den Geist aufgeklärt haben, warum sie hier sind wird er ihnen erklären, das er die Angreifer nicht geschickt hat. Ihm ist aber klar, woher diese Wesen kommen und er könnte den Charakteren helfen, diese zu finden und unschädlich zu machen, da es auch in seinem Interesse ist, diese *Plage* loszuwerden.

Kerias erzählt, das er vor langer Zeit einmal ein Held gewesen sei – ein stolzer elfischer Ritter, der für die Königin aller Elfen alles getan hätte. Er kam in dieses Land in hohem Alter, um sich zur Ruhe zu setzen. Er baute den Midland Trading Post einst auf. Es geschah einige Jahre nach der Plage, als die Dunkelheit das Land noch in grösserem Ausmaß bedeckte. Die Handelsroute wurde von Dämonen bedroht – immer wieder wurden Karawanen überfallen und ihre Leute entführt oder getötet. Kerias und einige seiner Getreuen machten sich auf, einen Krieg gegen die Überreste der Plage zu führen und diesen Landstrich davn zu befreien. Sie stiessen schnell auf den Ursprung allen Übels – einen Horror, der sich in einigen weit entfernten Ruinen eingenistet hatte. Doch es gelang dem Elfen nicht, den Horror und seine Konstrukte zu vernichten. Er und seine Getreuen wurden betrogen und getötet – der Midland Trading Post bis auf die Grundmauern abgebrannt. Seitdem fristet Kerias ein Leben als rastloser Geist. Er ist eingesperrt von einigen bösen Geistern, die mit dem Horror in Verbindung stehen. Solange diese existieren, kann Kerias keinen Frieden finden.

Der Geist kann die Charaktere vor dem Einfluss der bösen Geister schützen – es handelt sich dabei um die gleiche Magie wie die im Grenzkreis. Mit Hilfe seiner Schutzamulette können sich die Charaktere (und vor allen Dingen die Elementaristen) wieder frei bewegen, ohne von den anderen Geistern behelligt zu werden. Als Gegenleistung für seinen Schutz will Kerias, das ihm die Charaktere helfen die bösen Geister zu läutern damit er seinen Frieden finden kann. Als Zeichen seines Vertrauens gibt er den Charakteren einige der Schutzamulette mit und bittet sie, mit dem rest der Gruppe wiederzukommen.

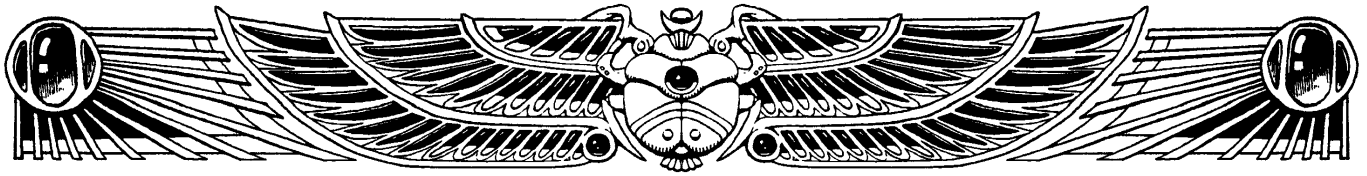
Wohlgemerkt, die Geschichte, welche Kerias erzählt ist frei erfunden – dennoch ist sie glaubwürdig. Die Charaktere sollen hier Vertrauen zu dem Geist fassen. Erst in den weiteren Begegnungen kommt die wahre Geschichte ans Licht.

Der Auftrag

Nachdem sich alle Charaktere im Midland Trading Post getroffen und die Erfahrungen des letzten Tages ausgetauscht haben, sollten sie sich geschlossen aufmachen, um in den Wald zurückzukehren. Es sollte keinen Grund geben, der die Charaktere an einen anderen Ort zieht – ausserdem scheint an der geschichte von Kerias etwas dran zu sein.

Hören sich die Charaktere auf dem Hof nach Keras um, so können sie in Erfahrung bringen, das dieser tatsächlich der erste Besitzer des Midland Tarding Posts war. Entgegen der Geschichte des Elfen war er aber kein Ritter, sondern ein Händler – welcher den Trading Post zurückliess, weil er nicht genügend Geld abgeworfen hat. Gurt und die *Wächter von Jijlizz* haben diesen Jahre später wieder aufgebaut. Wenn die Charaktere die Orkwachen nach Kerias fragen, so halten sich diese zurück. Sie wissen, das der Elf einst sehr gut mit ihrem Stamm befreundet war und das einst viele Krieger der Broken Horns mit ihm gegen einen unbekannten Gegner in den Krieg zogen. Sie wissen nicht, wer dieser Gegner war und von Dämonen wollen sie nicht hören. Die Ruinen von Gra'Vakk sind nur den Orks bekannt und es ist für sie eine traurige Schande, dieses einst so grossartige Bauwerk verloren zu haben. Deshalb werden sie Fragen zu den Ruinen ausweichen





und erwidern, das sich die Charaktere besser von diesen fernhalten. Man solle nicht wecken, was ewig schläft. Bohren die Charaktere nach, kann es sein, das sie das *gahad* ihres Gesprächspartners auslösen. Womit die Unterhaltung vorerst beendet wäre. Die Wahrheit ist, das die Orks nicht wissen, was mit Kerias oder ihren Kriegern einst geschah. Der Geist im Wald ist eine Legende, nichts weiter. Sie kennen das Hügelgrab, haben aber dort noch nie etwas geisterhaftes gesehen. Junge Orks der Broken Horns müssen dort eine Nacht verbringen um zum Manne heranzureifen. Die Ruinen, die Schlucht und die Stummen Brüder sind zwar vorhanden, aber die Orks reden nicht darüber.

Irgendwann werden die Charaktere in den Wald zurückkehren um Kerias seine Gegenleistung zu erbringen. Dieser erklärt ihm, das es insgesamt sechs Geister geben muss. Diese müssen in Zweiergruppen ausgeschaltet werden – deswegen muss sich die Gruppe teilen. Kerias überreicht zwei Schriftrollen, auf denen das *Ritual der Läuterung* verzeichnet ist (siehe **Anhang**). Mit einem Magic Lore(7) Test fällt auf, das die Geister nicht gebannt sondern vollständig vernichtet werden.

Kerias sagt, das die Geister jeweils in der Nähe eines Runensteines zu finden sind. Die Rituale müssen gleichzeitig durchgeführt werden – entweder bei Sonnenauf- oder Untergang. Kerias beschreibt den Weg zu den ersten beiden Runensteinen (die Beschreibung geht allerdings nicht von einer veränderten Umgebung aus). Die Charaktere, die dem Luchs gefolgt sind stellen fest, das einer der beiden Orte derjenige sein muss, zu denen sie der Luchs geführt hat. Sie wissen also, das Gefahr droht.

Nachdem diese ersten beiden Geister geläutert wurden, sollten die Charaktere sich wieder hier bei Kerias treffen um die Route zum nächsten Runenstein zu erhalten.

Runenstein des Hasses

Nachdem die Charaktere etwas Vertrauen zu Kerias gefasst haben und auf seinen Vorschlag eingegangen sind, teilt sich die Gruppe an der Zuflucht des Geistes von Kerias auf und ein Teil der Charaktere reitet zum Runenstein des Hasses. Vielleicht waren einige Charaktere schon vorher in dieser Gegend (siehe **Im Midland Trading Post**, weiter oben), wenn sie dem Luchs gefolgt sind und haben schon Erfahrung mit den Spuckpflanzen gemacht. Sollte dies der Fall sein, werden sie natürlich versuchen diese zu umgehen – wenn nicht, müssen die Charaktere mit den Attacken der Spuckpflanzen rechnen und einigen Dornen in ihrer Haut. Sobald sich unsere Helden an den Pflanzen vorbeigeschlichen haben, stoßen sie auf den Rand einer Lichtung. Der aufmerksame Beobachter entdeckt vielleicht jetzt schon die Wyverns in einigen Bäumen am Rande der Lichtung, eine oder zwei dieser Kreaturen sitzen vielleicht sogar auf den Felsen in der Mitte der Lichtung (siehe **Kreaturen und Charaktere**, s. 34 und die Beschreibung des Steines auf s. 9).

Um einen Kampf wir man hier nicht herumkommen, die Wyverns sind extrem aggressiv und erst nachdem diese garstigen Kreaturen verschaut oder besiegt wurden, haben die Charaktere Zeit die Felsen näher zu untersuchen. Nach einigem Suchen werden sie auf den richtigen Baum stoßen und vielleicht sogar den Siegelring finden. Die Charaktere werden hier sicher die Seele vernichten da ihnen noch die Informationen fehlen, um wirklich skeptisch zu werden. Nach dem Ritual werden auch die Spuckpflanzen die Charaktere nicht mehr angreifen und die Gegend wirkt im ganzen friedlicher, nun macht man sich auf den Rückweg um die anderen wiederzutreffen.

Runenstein des Hinterhaltes

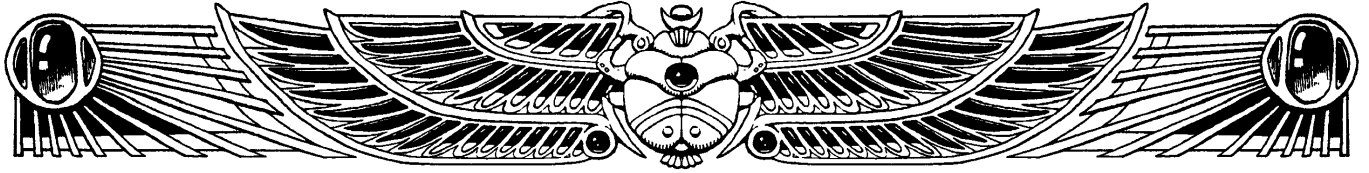
Die Charaktere werden von einer Gruppe Doppelgänger erwartet, die versuchen werden sie in die Falle zu locken (siehe **Kreaturen und Charaktere**, s. 34 und die Beschreibung des Steines auf s. 9). Diese Kreturen werden versuchen, die einzelnen Charaktere zu imitieren und nacheinander in den Krater zu stossen. Ein Kampf wird unvermeidlich sein, doch er ist nicht aussichtslos. Mit eteas Glück entdecken die Charaktere die Dokumententasche mit dem Wappen der Stadt Marrek darauf – eine Entdeckung, die den Charakteren noch nicht viel sagen wird.

Die Seele in dem Baum sollte vernichtet werden, da es noch keine wirklichen Anhaltspunkte gibt die Kerias unglaublich erscheinen lassen. Die Wurzeldecke über dem Krater wird nach erfolgreichem Ritual trocken und spröde – eine Frage der Zeit, bis sie sich auflöst.

Kerias' Zuflucht

Die Zuflucht ist der Treffpunkt, an den die Charaktere immer zurückkehren sollten, wenn sie einen der Runensteine bereinigt haben. Kerias wartet hier, bis beide Gruppen wieder da sind und erzählt ihnen dann, wie sie zu den nächsten Runensteinen kommen. Es sind keine Begegnungen an dieser Stelle geplant, die Charaktere können hier ihrer Erfahrungen austauschen und gegebenenfalls die Gruppenzusammensetzung neu definieren. Kerias lauscht den Charakteren gespannt zu und versucht auch herauszufinden, was gegebenenfalls hinter seinem Rücken getuschelt wird. Ansonsten ist dieser Ort auch ideal, um Spieler und Spielleitern eine kleine Pause zu gönnen (wobei sich letztere auch neu abstimmen sollten).





Die Schlucht

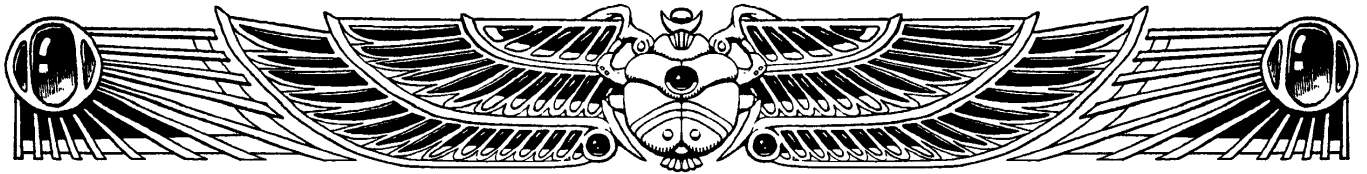
Auf dem Weg zum Runenstein der Heiterkeit stolpern die Charaktere in den Weiten der Steppe über eine langgezogene Schlucht (siehe **Die Schlucht**, s. 12). Schnell werden sie die kleine Lehmhütte entdecken, die am Rande der Schlucht steht und beim näherkommen auch den alten Ork Tamshuk bemerken. Dieser freut sich immer über etwas Besuch in der Einsamkeit der Steppe und ist den Charakteren gegenüber erst mal freundlich eingestellt. Sollten die Charaktere diese Freundlichkeit erwidern wird er ihnen etwas über diesen heiligen Ort der Orks erzählen. Natürlich will er als Gegenleistung Geschichten von den Reisen der Charakteren hören. Erfüllt man ihm diesen Wunsch kommt Tamshuk ins Reden und berichtet von dem geschlagenen Orkheer unter der Führung von Kerias. Nach einigen Zügen an einer alten Pfeife und um mehrere Geschichten aus Barsaive reicher lässt Tamshuk die Charaktere weiterziehen.

Die Stummen Brüder

Hier sollen die Charaktere die Geschichte der Stummen Brüder herausfinden. Detailliertere Informationen zu diesem Ort finden sich auf s. 11. Wichtig ist, das die Charaktere an dieser Stelle sehen können, das Kerias nicht gegen Dämonen sondern gegen Elementaristen gekämpft hat – eine Erkenntnis, die grosse Auswirkungen auf die nachfolgenden Ereignissen haben wird.

Wenn an dieser Stelle Langeweile aufkommt, so bieten die Stummen Brüder einen idealen Platz für einen kleinen Kampf mit einem Brithan, der in der Nähe seine Höhle hat und die Stummen Brüder als sein Territorium ansieht. Vielleicht stossen die Charaktere auf zwei oder drei sehr junge Brithan, so das ein Kampf unvermeidlich wird...





Runenstein der Heiterkeit

Der Wald zeigt sich hier etwas lichter und der warme Wind sowie der Geschmack des Tabaks des alten Orks lassen die Charaktere etwas entspannen. Die Laune und steigt auch die farbenfrohe und duftige Pflanzenwelt trägt stark zu diesem Gefühl bei. Von Gefahr ist hier weit und breit nichts zu spüren und die Überraschung steht mitten im Wald, ein blau-klebriger Runenstein. Unweit hiervon steht ein etwas verzerrter Baum und auch die Ausrüstung ist des Elementalisten ist erstaunlich einfach zu finden (siehe **Kreaturen und Charaktere**, s. 34 und die Beschreibung des Steines auf Seite 10). Sollten die Charaktere das *Ritual der Läuterung* jedoch durchführen wollen, beschleicht sie ein schlechtes Gefühl. Die gesamten gefunden Gegenstände deuten langsam eher auf Namensgeber hin als auf böse Geister in den Bäumen hin. Vielleicht ändern die Charaktere hier schon ihre Meinung und vernichten die Seele im Baum nicht, wie auch immer, später geht es zurück um sich mit den anderen Charakteren zu treffen und auszutauschen.

Runenstein der Angst

An dieser Stelle wendet sich das Blatt, denn dieser Runenstein ist anders als der vorherige (siehe Beschreibung des Steines auf s. 10). Hier wird keinesfalls ein Kampf stattfinden. Den magiekundigen Charakteren mag auffallen, das das *Ritual der Läuterung* leicht geändert werden kann – so das der Geist nicht vernichtet sondern befreit wird. Zu dieser Erkenntnis könnten sie kommen, in dem sie feststellen, das das Ritual auf der Schriftrolle schmal geändert wurde – einige der Runen sind überzeichnet oder weggekratzt worden. Mit diesem kleinen Hinweis könnte der nötige Sprung zu der Entwicklung eines neuen Rituals gemacht werden (siehe *Ritual der Befreiung* im **Anhang**). Sollten die Charaktere das *Ritual der Läuterung* dennoch durchführen wollen, beschleicht sie ein schlechtes Gefühl. Die gesamten gefunden Gegenstände deuten langsam eher auf einen Namensgeber, als auf böse Geister in den Bäumen hin – und der Astralraum weist auch keine Verschmutzungen auf, die so typisch für Dämonen und ihre Konstrukte sind.

Ruinen von Gra'Vakk

Spätestens wenn sich die Charaktere auf dem Weg zu den letzten beiden Ritualsteinen machen kommen sie so nah an den Ruinen vorbei, dass der Wächterbaum und das Elementar nicht mehr zu übersehen sind. In der hügeligen Landschaft stößt man schnell auf eine der Schrifftafeln der Orks, die vor den verfluchten Ruinen in der Nähe warnen. Sollte sich die Gruppe nicht von dem überdimensionalen Baum oder dem riesigen Waldelement abschrecken lassen, entscheiden sie sich vielleicht, einen Blick auf die Ruinen zu werfen. Die hügelige Landschaft und die relative Winzigkeit der Charaktere macht es einzelnen Personen möglich in die Ruinen zu schleichen ohne von dem Elementar entdeckt zu werden und etwas über die Geschichte dieses Ortes herauszufinden (siehe die **Ruinen von Gra'Vakk**, s. 15).

Bei dem riesigen Waldelement sehen die Charaktere auch einige alte Bekannte wieder - Sturmkrähen und Avatare – welche am Trading Post die Elementaristen angegriffen haben. Dies lässt vielleicht einige der Charaktere umdenken und bringt einen ganz neuen Gegner ins Spiel.

Beide Gruppen stossen unabhängig voneinander und möglicherweise zu ganz verschiedenen Zeitpunkten auf diese Ruinen. Je nach Runenstein kommen sie auch aus einer ganz unterschiedlichen Richtung. Wenn die Spielleiter es wünschen, können sie kurz abstimmen, zu welchem Zeitpunkt die Gruppen dort auftauchen – stimmen diese in etwa überein, kann es sein, das sich die Gruppen in den Ruinen über den Weg laufen oder sich aus der Ferne entdecken können.

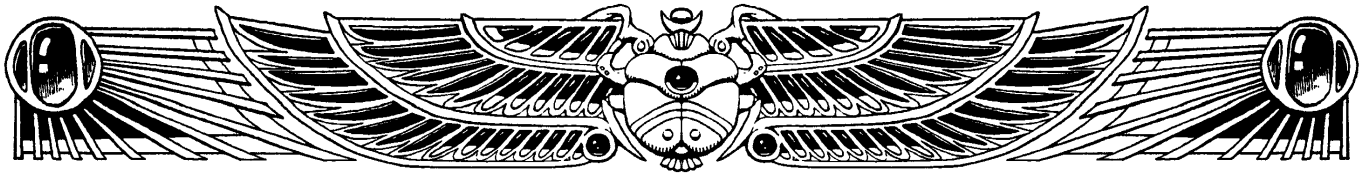
Midland Trading Post

Dieser Ort ist als neutraler Treffpunkt für die Spielercharaktere vorgesehen. Hier passiert in der Zwischenzeit nicht viel. Der Kronenträger entscheidet sich möglicherweise, den Grenzkreis zu neutralisieren – was dem Midland Trading Post seinen besonderen Schutz nehmen würde und ihn genauso gefährlich wie jeden anderen Ort in der Gegend macht. Das Waldelementar könnte sich daraufhin allerdings entscheiden, diesen Ort für immer zu zerstören. Wenn es gerade gut in die Geschichte passt, können sich die Spielleiter dazu entscheiden das Elementar hier auftauchen zu lassen. Es würde den gesamten Hof zertreten und nichts als Ruinen zurücklassen. Dies kann auch als Machtdemonstration dienen, wenn den Charakteren nicht klar wird, wie gefährlich ein freies Elementar dieser Grösse sein kann.

Kerias' Zuflucht

Kerias wartet hier, bis beide Gruppen wieder da sind und erzählt ihnen dann, wie sie zu den letzten beiden Runensteinen kommen. Es sind keine Begegnungen an dieser Stelle geplant – allerdings könnten sich die Charaktere in der Zwischenzeit entschieden haben, Kerias nicht mehr zu vertrauen oder unangenehme Fragen zu stellen. Die Charaktere können hier ihrer





Erfahrungen austauschen und gegebenenfalls die Gruppenzusammensetzung neu definieren. Ansonsten ist dieser Ort auch ideal, um im Spiel eine kleine Pause einzulegen.

Die Pfähle

Diese Begegnung ist ein Rätsel für die Spieler und ein Joker für die Spielleiter. In den insgesamt neun Zellen der Stäbe (siehe **Die Pfähle**, s. 13) kann sich jegliche Anzahl von Gegnern, Informanten und zusätzlichen Begleitern befinden. Die Spielleiter sollten sich in der Pause vor dieser Begegnung abstimmen und festlegen, was sich genau in den Zellen befindet.

Runenstein der Neugier

Den Kopf voller Gedanken über riesige Elementare, Ruinen, Bäume, Rituale und andere Dinge kommen die Charaktere an den See, an dessen Ufer der letzte Runenstein steht. Die Charaktere sollten sich inzwischen entschieden haben, diesmal die Seele in dem Baum zu befreien. Auch hier werden die Charaktere fündig und entdecken einige Ausrüstungsgegenstände (siehe **Runenstein der Neugier**, s. 10). Zuerst lenkt aber die vielfältige Natur die Gedanken der Gruppe etwas ab und man erfreut sich an allerlei unbekannten Tieren und Pflanzen.

Wie schon erwähnt sollten die Charaktere sich zu diesem Zeitpunkt entschieden haben, die Seele des Elementaristen nicht zu töten sondern zu befreien. Damit können sie Brithan Boyhan aus dem Baumgefängnis holen und hören von ihm eine ganz andere Geschichte zu ihrem Auftraggeber Kerias (natürlich aus der Sichtweise des Ordens – obwohl Boyhan selbst in einer solchen Situation keine Staatsgeheimnisse preisgibt).

Boyhan weist auch auf die Gefährlichkeit des freien Waldelementares hin und bietet den Charakteren an, ihnen das *Ritual der Bannung* beizubringen (siehe **Anhang**), mit dem sie das Elementar wieder wegschicken können. Boyhan ist immer noch zu schwach um selber so ein Ritual durchzuführen. Auf jeden Fall müssen sich die Charaktere erst mal mit den anderen treffen und ihnen die neuen Erkenntnisse mitteilen. Sollte es den Anschein machen, das die Gruppe die Seele Boyhans doch töten will müssen sich die Spielleiter kurzfristig zusammensetzen und eine andere Lösung finden, die es Boyhan erlaubt, zu überleben.

Runenstein des Chaos

Den Kopf voller Gedanken über riesige Elementare, Ruinen, Bäume, Rituale und andere Dinge kommen die Charaktere zum letzten Runenstein. Die Charaktere sollten sich inzwischen entschieden haben, diesmal die Seele in dem Baum zu befreien. Auch hier werden die Charaktere fündig und entdecken einige Ausrüstungsgegenstände (siehe **Runenstein des Chaos**, s. 11). Zunächst lenkt aber die vielfältige Natur die Gedanken der Gruppe etwas ab und man erfreut sich an allerlei unbekannten Tieren und Pflanzen.

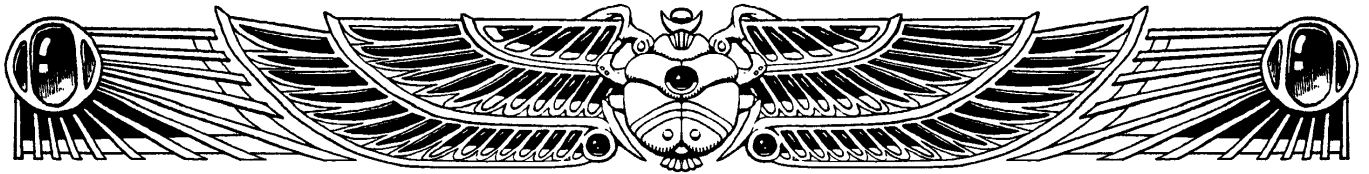
Durch den Astralen Strudel ist das Wirken von Magie ziemlich chaotisch. Auch das Ritual wird von diesem Strudel beeinflusst. Der Spielleiter wirft einen d4 und liest die Wirkung in der folgenden Tabelle nach:

ASTRALER STRUDEL (RITUAL)	
d4	Ergebnis
1	Der Elementarist kann nie wieder befreit werden, kann allerdings den Baum animieren und reden. Allerdings denkt er, das die Charaktere an seiner Misere Schuld sind und versucht sie anzugreifen.
2	Der Elementarist kann nie wieder befreit werden, kann allerdings den Baum animieren und reden
3	Gefangener und Ritualmeister tauschen die Rollen
4	Ritual wirkt normal

Der Endkampf im Wächterbaum

Der Wächterbaum ist riesig – ein übergrosser Baum, der bis in den Himmel zu wachsen scheint. Alles an ihm ist etwa zehnmal so gross, wie normal! Um das Waldelementar zu vernichten, müssen die Charaktere ein *Ritual der Bannung* vollziehen. Der Wächterbaum lässt sich grob in vier Ebenen einteilen: die Wurzeln am Erdboden, der Stamm, die untere Baumkrone und die obere Baumkrone. Jede dieser Ebenen ist durch eifriges herauf- bzw. herabklettern zu erreichen. Natürlich kann man auch herunterfallen, so erreicht man die nächsttiefere Ebene – muss aber entsprechenden Fallschaden





OBERE BAUMKRONE

UNTERE BAUMKRONE

STAMM

WURZELN

erleiden. Der Ort der Macht, der zentrale Knotenpunkt befindet sich zwischen der oberen und der unteren Baumkrone, so das sich der Endkampf wahrscheinlich auf diesen beiden Ebenen abspielen wird. Es ist empfohlen, jedem Spielleiter eine dieser Ebenen zuzuteilen und die Spieler während des Kampfes von einem Tisch zum anderen zu schicken – je nachdem wo der betreffende Spielleiter gerade sitzt. Es ist zwar nicht zwangsläufig notwendig, aber es wird empfohlen, die Kampfunden an beiden Tischen jeweils gleichzeitig beginnen zu lassen.

Wurzeln: Hier müssen erst einige Avatare des Elementares bekämpft werden bevor man sich an den Aufstieg machen kann. Legen sie die Anzahl nach dem Zustand der Gruppen fest. Hier kann das Waldelementar natürlich die Charaktere locker erreichen, dann sollte der Charakter aber hoffen, dass er sich in

eine der Ruinen flüchten kann. Wenn die Spieler hinaufklettern, wenn das Waldelementar gerade nicht da ist (es bewegt sich ja innerhalb des Steinkreises) besteht natürlich keine Gefahr. Der Mindestwurf für zum hochklettern ist 5 (ohne Hilfsmittel).

Stamm: Dies ist der Bereich des Baumes, an dem sich keine Gegner befinden – allerdings ist diese Ebene dem Erdboden so nahe, dass das Waldelement einen Charakter hier direkt angreifen kann. Der Mindestwurf für zum hochklettern ist 7 (ohne Hilfsmittel).

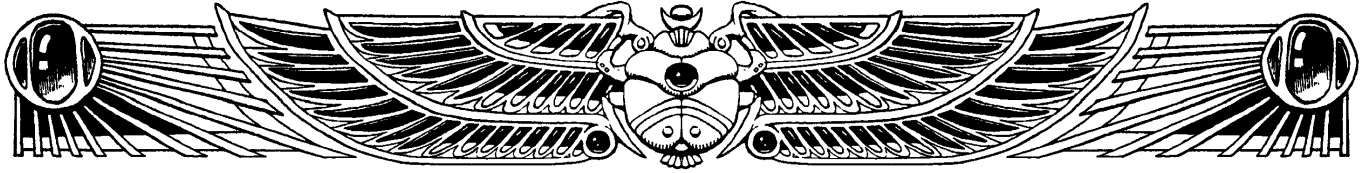
Untere Baumkrone: Auf dieser Ebene müssen sich die Charaktere mit dem Baum selber auseinander, die Äste und Blätter wehren sich gegen die Eindringlinge und versuchen nach den Charakteren zu schlagen oder sie einzuschließen. Der Mindestwurf für zum hochklettern ist 5 (ohne Hilfsmittel).

Obere Baumkrone: Hier sind die Avatare des Waldelementares, die kleinen Elemente, mit ihren eigenen Ritualvorbereitungen beschäftigt. Hier müssen die Charaktere hin, um das Bannungsritual durchführen zu können. Dazu müssen sie allerdings die kleinen Elemente bekämpfen und sich eventuell gegen den Baum selbst verteidigen. Die Anzahl der Avatare sollte hier ebenfalls vom allgemeinen Zustand der Gruppe abhängen. Der Kampf sollte allerdings sehr schwer sein!

Kämpfe im Wächterbaum: In jeder Kampfunde ist ein Dexterity(4) Test notwendig, sofern der betreffende Charakter eine Aktion macht oder sein Movement benutzt. Wenn dieser Wurf schiefeht, fällt der Charakter eine Ebene tiefer. Die Tiefe des Falls und die Fallschadensstufe wird zufällig mit einem d6 vom Spielleiter ermittelt. Tritt die **Rule of One** in Kraft, erleidet man den höchsten Fallschaden (Stufe 10). Da der Charakter nicht auf den harten Boden fällt, sondern sich im Geäst des Wächterbaumes wiederfindet, weichen die Distanzen und Schadensstufen von denen im Grundregelwerk ab.

FALLSCHADEN		
d6	Gefallene Tiefe (yards)	Schadensstufe
1-2	5	4
3	10	6
4	15	8
5-6	20	10





HINWEISE UND ERFAHRUNGEN

Jedes Abenteuer kann mitunter ziemlich unvorhergesehene Wendungen haben und sich anders entwickeln als sich der Spielleiter da vorstellt. Bei einem Abenteuer mit zwei Spielleitern ist das nicht anders. Es folgen ein paar Hinweise und Erfahrungen, die wir mit diesem Abenteuer gemacht haben:

Der Midland Trading Post

Die Charaktere, die den Midland Trading Post betreiben muss mit Nachdruck als alte Gruppe beschrieben werden, die sich zur Ruhe gesetzt hat und schon ihre Talente verliert. Es könnte sonst vorkommen, dass im Laufe des Abenteuers Verdächtigungen auch in ihre Richtung gehen und der Trading Post soll ja eigentlich ein Rückzugs- und Ruhepunkt im Abenteuer sein.

Befreite Elementaristen

Gegen Ende des Abenteuers ist es möglich, dass die Charaktere einen oder gar mehrere der Elementaristen befreien und zur Rede stellen. Obwohl die Elementaristen keinerlei Kräfte haben und durch die Verwandlungen ziemlich geschafft sind, sollten die Spieler diese immer noch mit Respekt behandeln (immerhin sind sie Meister ihrer Disziplinen, die gibt es nicht an jeder Ecke!). Als Spielleiter ist es wichtig zu wissen, dass die Spieler einen Sündenbock suchen – das Problem ist, dass es keinen Sündenbock gibt. Jede Partei (Kerias, der Orden, das Waldelementar) in diesem Abenteuer ist weder gut noch böse. Sollte das den Spielern klar werden, haben sie gewonnen. Ein totes Ordensmitglied kann arge Probleme bereiten!

Die 'Helfertiere'

Die Begleiter der Elementaristen werden in Tiere des Waldes verwandelt (wie zum Beispiel der Luchs am Runenstein des Hasses). In diesem Abenteuer kommen diese 'Helfertiere' nur sehr begrenzt zum Einsatz und spielen nur eine untergeordnete Rolle. Sollte in diesem Abenteuer aber etwas schief laufen, sind diese Tiere ein ideales Werkzeug, um die Spieler wieder auf den richtigen Weg zu bringen. Sie könnten auf verstecktes Equipment aufmerksam machen oder vor den Avataren des Waldelementes warnen, oder ganz anders zum Einsatz kommen – je nach Situation.

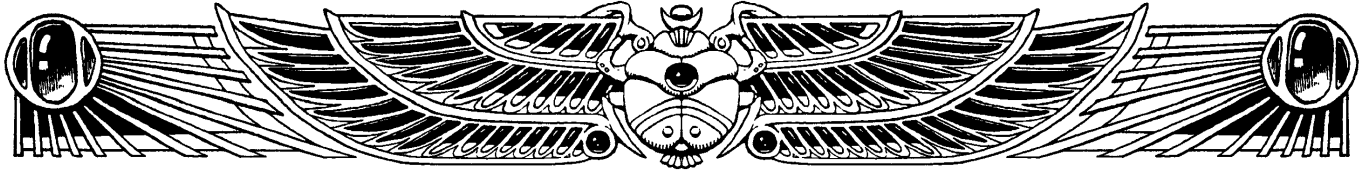
Der Endkampf

Dieser Kampf sollte so spannend wie möglich gestaltet werden, denn die Spieler haben diesem Augenblick lange entgegengefiebert. Sollten sich die Spieler entschieden haben, die Ritualproben zu würfeln, werden sie höchstwahrscheinlich scheitern. Das ist aber kein Problem, das nicht durch Anwendung von Blutmagie oder Selbstopferung gelöst werden könnte. Manchmal bleibt nur ein einziger Ausweg – ein grosses Element ist im Kampf kaum zu besiegen, deswegen ist jeder Charaktertod an diesem Punkt gerechtfertigt.

Die Zeitplanung

Wir haben in der aktuellen Version etwa 30 Stunden gebraucht um das Abenteuer abzuschliessen. Dabei haben wir den Spielern aber sehr viel Zeit zum Rollenspiel gelassen und auch in den Entscheidungsphasen kaum 'dazwischengepfuscht'. Mit einem straffen Zeitplan ist es aber möglich, dieses Abenteuer wesentlich schneller zu schaffen – es müssen nur entsprechende Grenzen geschaffen werden (z.B. genau eine Stunde für ein Meeting der beiden Gruppen).



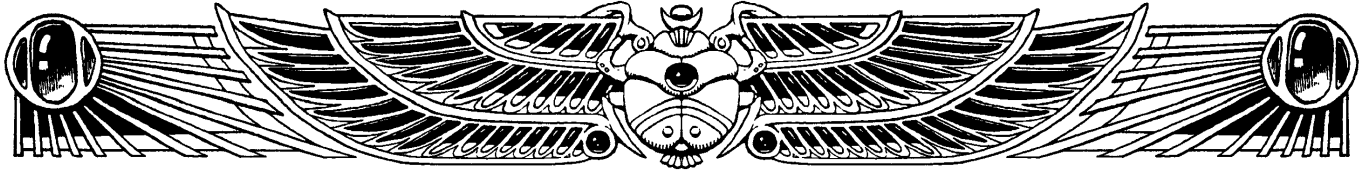


LEGEND POINTS

Auf der folgenden Tabelle sind die einzelnen Legend Point Awards für dieses Abenteuer zu finden. Da es sich um ein längeres Abenteuer handelt, welches man über mehrere Sitzungen spielt (oder wie wir über ein ganzes, langes Wochenende) fallen die Awards so aus, als würden **drei** Sitzungen gespielt werden (maximal 900 LP pro Sitzung). Das vorliegende Abenteuer wurde für Charaktere des dritten Kreises entwickelt – neben den Werten für die Kreaturen und Nichtspielercharaktere sollten auch die Awards in der folgenden Tabelle entsprechend angepasst werden.

LEGEND POINTS		
Begegnung	Maximaler LP Award pro Spieler	
	Gruppe 1	Gruppe 2
Der erste Abend im Midland Trading Post	100	100
Der nächste Tag	100	100
Im Midland Trading Post	200	
Suche nach dem Geist		200
Der Auftrag	100	100
Runenstein des Hasses	400	
Runenstein des Hinterhaltes		400
Die Schlucht	200	
Die Stummen Brüder		200
Runenstein der Heiterkeit	200	
Runenstein der Angst		200
Ruinen von Gra'Vakk	200	200
Die Pfähle	400	400
Runenstein der Neugier	200	
Runenstein des Chaos		200
Der Endkampf im Wächterbaum	600	600
Gesamt maximal:		2,700





KREATUREN UND CHARAKTERE

"Prepare to die!"

- Caszt T'Mordan, Schwertmeister der T'Skrang

In diesem Abschnitt finden sich alle Spielwerte für die Kreaturen dieses Abenteuers. Diese sind ausgelegt für Charaktere im Dritten und vierten Kreis. Es wurde in den vorherigen Abschnitten grösstenteils bewusst auf Zahlenangaben verzichtet, damit die Spielleiter diese an die aktuellen Gegebenheiten anpassen können. Für die Kreaturen werden in diesem Abenteuer keine einzelnen Legend Point-Awards vergeben – diese sind in der Legend Points-Tabelle bereits als grobe Schätzung verrechnet.

KREATUREN

Im folgenden finden Sie die Spielwerte und Beschreibungen aller Kreaturen und Nichtspielercharaktere. Diese sollten entsprechend angepasst werden, wenn das Abenteuer mit anderen Spielercharakteren als den vorgegebenen gespielt wird.

Avatar des Waldgeistes

DEX: 6	STR: 5	TOU: 6
PER: 5	WPR: 6	CHA: 4
Initiative: d12	Physical Defense: 8	
Number of Attacks: 1	Spell Defense: 10	
Attack: 10	Social Defense: 15	
Damage: 12	Physical Armor: 6	
Number of Spells: 1	Mystic Armor: 5	
Spellcasting: 12	Knockdown: N.A.	
Effect: Earth Blend (12)	Recovery Tests: 3	
Death Rating: 40	Combat Mvmt: 35	
Wound Threshold: 11	Full Movement: 70	
Unconsciousness Rating: 32		
Karma: see Woodelemental		

Ein Avatar ist ein kleines Abbild des Waldelementares von der Grösse eines Obsidianers, welches eigenständig handeln kann. Es steht in telepathischen Kontakt mit seinem Meister und kann für seine Aktionen das Karma seines Meisters verwenden. Um dies zu tun, muss es einen Punkt anfordern und bekommt diesen in der darauffolgenden Kampfrunde.

Sturmkrähe

DEX: 7	STR: 2	TOU: 2
PER: 6	WPR: 5	CHA: 5
Initiative: d12	Physical Defense: 11	
Number of Attacks: 1	Spell Defense: 9	
Attack: 9	Social Defense: 12	
Damage: 4	Physical Armor: 0	
Number of Spells: 1	Mystic Armor: 0	
Spellcasting: 9	Knockdown: 3	
Effect: Lightning (8)	Recovery Tests: 1	
Death Rating: 15	Combat Mvmt: 55	
Wound Threshold: 4	Full Movement: 110	
Unconsciousness Rating: 11		

Loot: Silver Talons worth 20-25 sp. These count as treasure worth Legend Points.

Diese Kreaturen sehen aus wie Krähen, sind aber etwas größer als ihre normalen Artgenossen. Sie sind wendige

und sehr aggressive Vögel und man findet einen ganzen Schwarm von ihnen immer in der Nähe des großen Waldelementares und auch bei den Avataren am Trading Post. Ihre Fähigkeit einen Lichtblitz zu schleudern macht sie im Kampf zu gefährlichen Gegnern. Die Krähenart liebt das Schlechte Wetter und bei starken Winden oder Gewitter leben diese Tiere erst richtig auf.

Eine genaue Beschreibung dieser Vögel findet sich im **Blood Wood** Sourcebook, s. 144. Sie nisten in einem grossen Schwarm innerhalb des Waldelementares und folgen ihm beständig. Einige wenige gehorchen dem Waldelementar und fungieren als seine Augen und Ohren.

Keris Briarthorne

DEX: 6	STR: 7	TOU: 7
PER: 5	WPR: 5	CHA: 5
Initiative: d12	Physical Defense: 12	
Number of Attacks: 2	Spell Defense: 8	
Attack: 15	Social Defense: 7	
Damage: 15	Physical Armor: 10	
Number of Spells: N.A.	Mystic Armor: 8	
Spellcasting: N.A.	Knockdown: 7	
Effect: N.A.	Recovery Tests: 3	
Death Rating: 70	Combat Mvmt: 30	
Wound Threshold: 10	Full Movement: 60	
Unconsciousness Rating: 60		

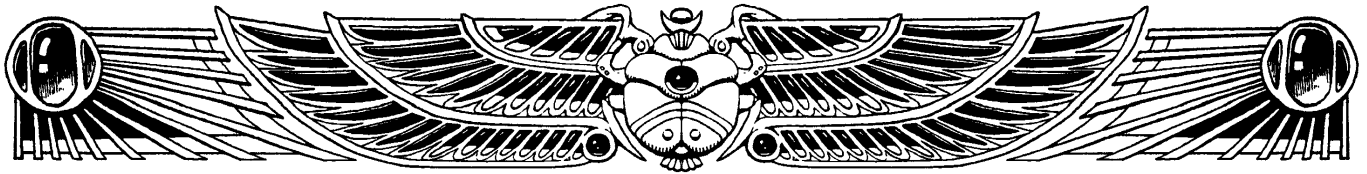
Karma: d8 (OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO)

Powers: Animal Bond 10, Avoid Blow 10, Charge 12, Karma Ritual 5, Melee Weapons 10, Trick Riding 10, Blood Share 13, Durability 5, Empathic Command 10, Spirit Mount, Wheeling Attack 10, Resist Taunt 10, Thread Weaving 10, Sure Mount 12, Wheeling Defense 10, Thought Link (Warhorse)

Equipment: 2 Daggers, Horn Plate Armor, Riders Shield, Edged Broadsword (+2), Lance (+2)

Keris erscheint als geisterhafter Reiter auf einem grossen Kriegspferd. Beide sind mit dunkelblauen elfischen Hornplattenrüstungen gepanzert und sehen ziemlich





furchterregend aus. Kerias benutzt normalerweise ein Schwert für den Angriff, kann dieses aber mit einer Drehung in eine lange Lanze verwandeln.

Kerias war zwar nie der Ritter, für den er sich ausgibt, aber seine Erscheinung entspricht seiner Lebenseinstellung. Für Königin Alachia hätte er alle gegeben – und er ist immer seinen Grundsätzen treu geblieben.

Kerias' Kriegspferd

DEX: 7 STR: 9 TOU: 8
PER: 6 WPR: 7 CHA: 5

Initiative: d12 **Physical Defense:** 8
Number of Attacks: 1 **Spell Defense:** 6
Attack: 8 **Social Defense:** 8
Damage: 14 **Physical Armor:** 10
Number of Spells: N.A. **Mystic Armor:** 8
Spellcasting: N.A. **Knockdown:** 9
Effect: N.A. **Recovery Tests:** 3
Death Rating: 48 **Combat Mvmt:** 80
Wound Threshold: 14 **Full Movement:** 100
Unconsciousness Rating: 40
Equipment: Horn Plate Armor

Dieses grosse Geisterpferd funktioniert so wie das Talent Spirit Mount – allerdings auf unbestimmte Zeit. Seine rotleuchtenden Augen und seine Schuppenartige Plattenpanzerung machen dieses Tier zu einem ernstzunehmenden Gegner.

Orkgeist

DEX: 8 STR: 7 TOU: 8
PER: 8 WPR: 8 CHA: 7

Initiative: d8+d6 **Physical Defense:** 10
Number of Attacks: 2 **Spell Defense:** 10
Attack: 9 **Social Defense:** 10
Damage: 10 (13) **Physical Armor:** 5
Number of Spells: 1 **Mystic Armor:** 5
Spellcasting: 10 **Knockdown:** 8
Effect: see below **Recovery Tests:** 4
Death Rating: 46 **Combat Mvmt:** 120
Wound Threshold: 13 **Full Movement:** 240
Unconsciousness Rating: 39

Powers: Astral Sight, Manifest, Flame Weapon

Diese Geister sind nur noch Schatten der Orkkrieger, die sie einmal waren. Sie haben Kerias ewige Treue geschworen und verteidigen das Hügelgrab gegen Eindringlinge. Im Gegensatz zu Kerias können diese Geister das Grab nicht verlassen.

Elementarist des Geokosmos

Eigentlich sind die Mitglieder dieses Ordens zu verschieden, als das man einen Archetypen wiedergeben kann. Allerdings kommen die Elementaristen in diesem Abenteuer nicht dazu, ihre volle Macht auszuspielen. Sollte es in einem Notfall nötig sein, für einen der Ordensbrüder zu würfeln, sind die obenstehenden Werte als Grundlage zu verwenden.

Wenn einer der Ordensbrüder aus seiner Baumgestalt befreit wird, dann ist er für mehrere Wochen sehr schwach und kann gerade noch reden. Talente und Zaubersprüche zu wirken ist beinahe unmöglich.

Sollten Werte dennoch vonnöten sein, gehen Sie davon aus, das es sich um einen Elementaristen des Kreises 13 oder höher handelt. Ziehen sie –10 Stufen für jegliche Aktion ab, die der Elementarist unternimmt.

Xolghunaraanii, das Grosse Waldelementar

DEX: 17 STR: 17 TOU: 13
PER: 18 WPR: 13 CHA: 12

Initiative: 8 **Physical Defense:** 27
Number of Attacks: 9 **Spell Defense:** 25
Attack: 18 **Social Defense:** 27
Damage: 20 **Physical Armor:** 20
Number of Spells: 5 **Mystic Armor:** 20
Spellcasting: 18 **Knockdown:** 20
Effect: see below **Recovery Tests:** 6
Death Rating: 134 **Combat Mvmt:** 160
Wound Threshold: 19 **Full Movement:** 320
Unconsciousness Rating: 118 **Spirit Strength:** 15
Karma: 12 (80)

Powers: Aid Summoner, Astral Sight, Detect True Element, Engulf, Manifest, Share Knowledge, Spear, Growth, Transformation, Animate Plants, Create Avatar, Creature Durability (7/6) 10, Thought Link (Avatars, Storm Crows)

Dieses Wesen ist unglaublich gross. In seiner manifestierten Form ist Xolghunaraanii so hoch wie zwei Häuser und in etwa genauso breit. Das Elementar erscheint als übergrosser Baummensch, sein Körper besteht aus unzähligen Ranken, Ästen und Stämmen, in dem auch verschiedene kleine Tiere wohnen. Xolghunaraanii wird immer von einem ganzen Schwarm Waldvögel begleitet, die aufschrecken und dem Elementar hinterherfliegen, wenn es sich bewegt.

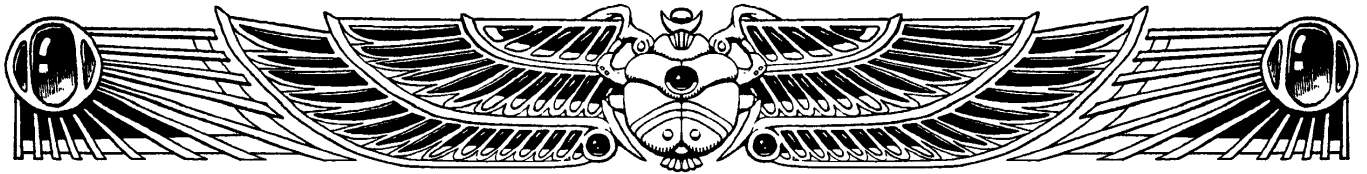
Wenn Xolghunaraanii manifestiert ist, wachsen Pflanzen in seiner Umgebung sichtbar schnell. Wo es hintritt, spriessen neue Bäume und Büsche, die innerhalb einiger Tage aussehen, als würden sie seit Jahrzehnten dort stehen. Diesen Nebeneffekt kann das Elementar nicht abstellen, es ist eine Begleiterscheinung seiner Natur.

Das Elementar hat verschiedene spezielle Kräfte, die es einsetzen wird, um sein Ziel zu erreichen.

Wachstum: Das Elementar kann durch einen blossen Willensakt jegliche Pflanze wachsen lassen. Für diese Kraft muss es sein Ziel nur sehen können. Die Pflanzen wachsen in hoher Geschwindigkeit und sind innerhalb von einer Kampfrunde präsent. Diese Pflanzen sind nach ihrer Erschaffung wie natürlich gewachsene Pflanzen zu behandeln.

Es ist möglich, diese Kraft zu bündeln um eine übernatürlich grosse Pflanze seiner Art zu züchten. Dazu muss das Elementar einige Tage in der Nähe der Pflanze verbringen. Um den Wächterbaum in diesem Abenteuer zu erschaffen, braucht das Elementar ebenfalls mehrere Tage





(siehe **Zeitschiene** im **Anhang** für weitere Details). Übernatürliche Pflanzen zu erschaffen kostet 10 Punkte Überanstrengungsschaden pro Tag. Diese Pflanzen bleiben erhalten, solange das Elementar manifestiert ist, danach sterben sie ab und zerfallen innerhalb weniger Stunden.

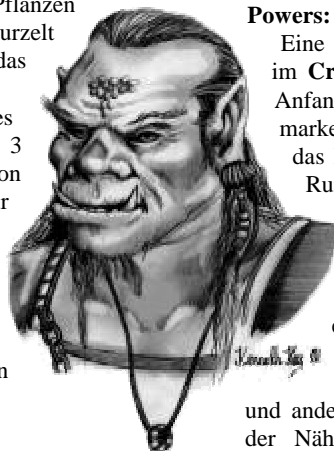
Transformation: Das Waldelement kann einen Namensgeber in eine Pflanze verwandeln. Dazu muss allerdings eine astrale Verbindung in der Form eines Fadens zwischen dem Elementar und dem Namensgeber bestehen. Dieser Faden kann durch die Verwendung eines Fadengegenstandes oder durch spezielle Zaubersprüche und Rituale hergestellt werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Faden vom Elementar oder vom Namensgeber gewoben wurde. Damit diese Fähigkeit zu Einsatz kommen kann, muss das Elementar seinen freien Willen besitzen. Jegliche Dinge, die zu dem Namensgeber gehören, werden ebenfalls verwandelt – meist in kleinere Pflanzen oder in Tiere des Waldes.

Die Seele des Namensgebers ist in der Pflanze gefangen, sobald dem Elementar ein Wurf gegen die Spell Defense des Ziels gelingt. Die Kommunikation mit der Seele eines gefangenen Namensgebers ist dadurch erschwert, dass er kein Naturgeist ist. Er unterliegt dem Zeitempfinden der Pflanze. Ist ein Namensgeber beispielsweise in einen Baum verwandelt, so kann er gerade mal einen einzigen Buchstaben am Tag von sich geben. Dieser ist natürlich nicht wirklich hörbar, sondern kann nur durch spezielle Zaubersprüche wie z.B. *Plant Talk* in Erfahrung gebracht werden.

Das generelle Aussehen der Pflanze bleibt erhalten, allerdings wird sie selbst und die nähere Umgebung (10-150 yards) von einer vorherrschenden Eigenschaft des Charakters geprägt. Ist der Namensgeber z.B. sehr neugieriger Natur, dann ist die Pflanze sehr interessant – es gibt immer neues an ihr zu entdecken etc. In diesem Abenteuer wurden die Elementaristen des Ordens in solche Pflanzen verwandelt. Genaue Beschreibungen ihrer Eigenschaften finden sich weiter unten.

Pflanzen Animieren: Mit Hilfe dieser Fähigkeit kann das Waldelementar jede Pflanze animieren und steuern. Das Element muss durch die nötige Konzentration pro Runde eine Aktion bzw. einen Angriff opfern, um diese Fähigkeit nutzen zu können. In der Regel bewegen sich Animierte Pflanzen nicht von der Stelle, weil sie mit der Erde verwurzelt sind. Ähnlich wie der Zauberspruch *Vines* kann das Element Animierte Pflanzen zum Angriff nutzen.

Avatar Erschaffen: Diese Fähigkeit erlaubt es dem Waldelement, sich zu teilen. Für je 3 Schadenspunkte löst sich ein Teil des Elementes von ihm ab. Das Erscheinungsbild der Kreatur entspricht dem des Waldelementes, doch hat es nur die Grösse eines Obsidianers. Spielwerte für eine solche Kreatur sind im Kapitel weiter oben zu finden. Diese Wesen fungieren als Häsher des Elementares. Jede dieser Kreaturen handelt komplett eigenständig, steht aber im telepathischen Kontakt mit dem Element.



Doppelgänger

DEX: 6

PER: 6

Initiative: d8

Number of Attacks: 1

Attack: 8

Damage: 8 (7)

Number of Spells: 1

Spellcasting: 10

Effect: see below

Death Rating: 36

Wound Threshold: 10

Unconsciousness Rating: 30

Powers: Disguise

Diese Gestaltwandler können beinahe jeden Namensgeber imitieren. Sie sind zum Glück nur von beschränkter Intelligenz und ernähren sich von ihren Opfern. Mit Hilfe ihrer Fähigkeiten versuchen diese Wesen meist ihre Opfer in eine Falle zu locken um diese dann hinterrücks und in grosser Zahl anzugreifen. Die Krallen dieses Wesens sind vergiftet – um dem Gift zu widerstehen ist ein Toughness(10) Test nötig. Das Gift wirkt stark betäubend und verursacht Betäubungsschaden der Stufe 8. In den darauffolgenden Runden sinkt der Mindestwurf für den Toughnesstest um 1, solange er geschafft nicht wird, verursacht das Gift Schaden.

*Die Charismastufe dieses Wesens ändert sich mit ihrer Gestalt.

Wyvern

DEX: 5

PER: 4

Initiative: d10

Number of Attacks: 1

Attack: 6

Damage: 11

Number of Spells: 1

Spellcasting: N.A.

Effect: N.A.

Death Rating: 46

Wound Threshold: 13

Unconsciousness Rating: 39

Powers: Fiercy Cry

Eine detaillierte Beschreibung dieser Wesen findet sich im **Creatures of Barsaive** Sourcebook auf s. 106. Am Anfang des Kampfes gibt die Kreatur ein markerschütternden Schrei von sich, der den Gegnern das Blut in in den Adern gefrieren lässt. In der ersten Runde, in der es zum Kampf kommt haben die Charaktere –2 Steps auf alle ihre Aktionen.

Orksöldner

Der Midland Trading Post wird ständig von etwa einem dutzend Orksöldnern bewacht. Gurt bezahlt gut, und die Orks beschützen den Aussenposten vor wilden Kreaturen, Verbrechern und anderem Gesindel. Sie hören auf Drekken wenn er in der Nähe ist, neigen aber nicht selten zur schnellen

STR: 5

WPR: 6

TOU: 7

CHA: 6*

Physical Defense: 7

Spell Defense: 7

Social Defense: 7

Physical Armor: 4

Mystic Armor: 2

Knockdown: 5

Recovery Tests: 1

Combat Mvmt: 50

Full Movement: 100

STR: 10

WPR: 6

TOU: 8

CHA: 5

Physical Defense: 6

Spell Defense: 5

Social Defense: 7

Physical Armor: 4

Mystic Armor: 0

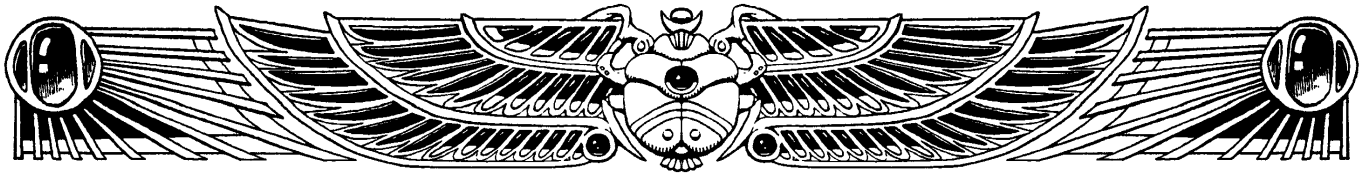
Knockdown: 10

Recovery Tests: 4

Combat Mvmt: 40

Full Movement: 80





Selbstjustiz. Ab und zu verlassen einige Reiter die Truppe um von anderen aus ihrem Stamm abgelöst zu werden.

Die Orks gehören zum Stamm der Broken Horns und reiten grundsätzlich auf gerüsteten Tundrabiestern oder Staijans. Sie färben ihre gehärteten Lederrüstungen in dunkelgrün und bemalen ihre Gesichter in den Farben der Erde.

Anführer der Orksöldner

DEX: 5 **STR:** 7 **TOU:** 8
PER: 5 **WPR:** 5 **CHA:** 5

Initiative: d6 **Physical Defense:** 7
Number of Attacks: 1 **Spell Defense:** 7
Attack: 9 (11 Charge) **Social Defense:** 7
Damage: 14 (24 Charge) **Physical Armor:** 8
Number of Spells: N/A **Mystic Armor:** 2
Spellcasting: N/A **Knockdown:** 7
Effect: N/A **Recovery Tests:** 3
Death Rating: 57 **Combat Mvmt:** 33
Wound Threshold: 11 **Full Movement:** 65

Unconsciousness Rating: 46

Talents: Animal Bond 9, Avoid Blow 8, Charge 11, Karma Ritual (Cavalryman) 3, Melee Weapons 9, Trick Riding 9, Blood Share 11, Durability (7/6) 3, Empathic Command 8, Spirit Mount 8, Wheeling Attack 8

Equipment: Spiked Mace, Rider's Shield, Hide Armor

Ork Stammesangehöriger

DEX: 6 **STR:** 8 **TOU:** 7
PER: 5 **WPR:** 5 **CHA:** 5

Initiative: d6 **Physical Defense:** 7
Number of Attacks: 1 **Spell Defense:** 7
Attack (Normal/Charge): 8/10 **Social Defense:** 7
Damage (Normal/Charge): 13/23 (Broad Sword) **Physical Armor:** 8
12/22 (Mace or Spear) **Mystic Armor:** 2
Death Rating: 39 **Knockdown:** 8
Wound Threshold: 11 **Recovery Tests:** 3
Unconsciousness Rating: 31 **Combat Mvmt:** 35
Full Movement: 70

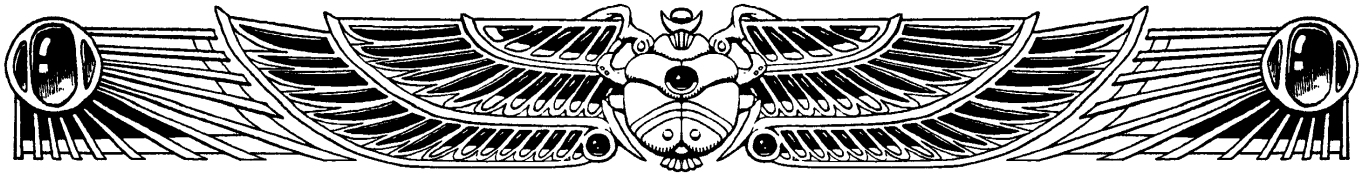
Stajian

DEX: 7 **STR:** 10 **TOU:** 10
PER: 5 **WPR:** 6 **CHA:** 4

Initiative: d12 **Physical Defense:** 9
Number of Attacks: 1 **Spell Defense:** 7
Attack: 9 **Social Defense:** 8
Damage: 14 (17 Charge) **Physical Armor:** 5
Number of Spells: N/A **Mystic Armor:** 1
Spellcasting: N/A **Knockdown:** 10
Effect: N/A **Recovery Tests:** 5
Death Rating: 61 **Combat Mvmt:** 60
Wound Threshold: 15 **Full Movement:** 120
Unconsciousness Rating: 54

Diese Tiere ähneln einem Bison und sind starke Reittiere. Eine genauere Beschreibung dieser Tiere findet sich im **The Ork Nation of Cara Fahd Sourcebook**, s. 123. Sie sind die Reittiere der Orks.





SPIELERCHARAKTERE

Die folgenden Charaktere waren an der Geschichte beteiligt, als wir das Abenteuer probespielten. Natürlich ist dieses Abenteuer in etwa auf diese Gruppe von Charakteren zugeschnitten, es lässt sich aber recht leicht an andere Gruppen anpassen. Voraussetzung ist, dass mindestens ein neugieriger Elementarist auf der Spielerseite teilnimmt.

Es bleibt den Spielern überlassen, ob sie sich während des Abenteuers neu mischen oder ob sie in ihrer bestehenden Gruppe spielen wollen. Natürlich empfehlen wir die erste Variante, denn dieses Abenteuer ist dazu gedacht, auch mal mit anderen Leuten zu spielen um so neue Anregungen und Ideen in die Gruppen zu holen.

CHARAKTERÜBERSICHT			
Charaktername	Rasse	Disziplin	Kreis
Broom Ijandii	Windling	Elementarist	3
Caedrus von Ayodhya	Obsidiman	Warrior / Weaponsmith	3 / 1
Caszt T'Mordan K'Tan V'Ross	T'Skrang	Swordmaster	3
Fionn Silverleaf (Gweir)	Elf	Beastmaster	3
Moriar Nighstalker	Human	Nethermancer	3
Rokku û Rol (Varak)	Elf	Cavalryman	3
Samuel the Thief	Elf	Thief	3
Talen Trustseeker	Human	Archer	3
Teshub	Human	Blacksmith	Non-Adept
Tikaan Kaliima	Windling	Elementarist	3

Broom Ijandii, Windling Elementalist

Broom der Windling ist ein furchtloser und zu allem entschlossener Elementaristen Adept – unser Glück, dass er nicht all die Kniffe beherrscht, mit denen er die Gruppe in neue und noch halsbrecherische Abenteuer stürzen könnte. Seine Gutmütigkeit macht sein nerviges rumgeflatter wett.

Caedrus, Obsidiman Weaponsmith/Warrior

Caedrus hat – wie alle Obsidianer – die Ruhe und Geduld der Steine geerbt. Er erträgt Brooms Streiche mit einer stoischen Ruhe die den Windling zu immer neuen Schandtaten aufstachelt. Obwohl er eigentlich ein Schmied ist, versteht er es eindrucksvoll und nachhaltig seine Meinung mit seinem Hammer durchzusetzen.

Caszt T'Mordan, T'Skrang Swordmaster

Dieser T'Skrang ist selbsterkorener geistiger Führer der Gesellen ohne seine Gewandtheit und Geschicklichkeit mit Zunge und Schwert würde die Gruppe sich längst nicht mit so viel Ruhm und Ehre in der Öffentlichkeit sehen lassen. Seine Schwertmeisterfähigkeiten treiben ihn zu immer größeren Heldentaten an um den anderen aus den Patschen zu helfen in die Broom sie zwangsläufig bringt.

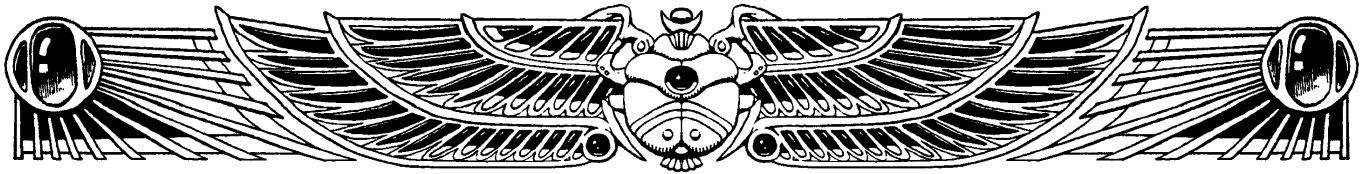
Fionn Silverleaf, Elven Beastmaster

Fionn flüchtete aus der Sklaverei, nachdem seine Familie an die Thraner verkauft wurde. Seitdem treibt er sich durch die Wälder und lebt unter Tieren – mit diesen kommt er weitaus besser zurecht als mit anderen Namensgebern. Ab und zu jedoch überwindet er sich und zieht mit einigen befreundeten Adepten los, um gefährliche Abenteuer zu überstehen. Dabei ist der Mithrilfalte Gweir sein treuester Gefährte.

Moriar Nightstalker, Human Nethermancer

Moriar hat sich einer seltsamen Nethermancergilde angeschlossen und zieht seit dieser Zeit immer wieder (Blut-) Rituale aus dem Hut. Diese sind zwar immer nützlich werfen aber bei den anderen oft Fragen auf. Auf Einzelschicksale kann Moriar oft keine Rücksicht nehmen, ist aber kompromissbereit wenn es um Angelegenheiten der Gruppe geht.





Rokku û Rol, Elven Cavalryman

Rokku û Rol der Elf ist ein gewiefter Taktiker und verschlagener Beobachter – seine Kenntnisse der Throalischen Verwaltung machen ihn zu einem unschätzbar wertvollen Verbündeten, wenn es darum geht an einem Wachmann vorbei zu kommen. Als Cavalryman ist er in jeder Schlacht immer als erster beim Feind – und mindestens auch genauso schnell wieder weg, dazu verhilft ihm sein treues Pferd Varak.

Samuel the Merchant, Elven Thief

Samuel hat sich zur Aufgabe gemacht die Gruppe vor anderen Dieben zu schützen, wenn einer in den Sachen der anderen rumwühlt dann bitte nur er. Im Kampf versteckt sich Talen meist feige im Kutschbock oder schleicht durch die Schatten. Samuel hat eine unerfüllte Liebe im Blutwald und überlegt nun ob er sich dem Dornenritual unterziehen soll um mit seiner Liebsten im Blutwald leben zu können.

Talen Trustseeker, Human Archer

Talen ist so etwas wie der Diplomat in der Gruppe, auch wenn es das nicht so ganz genau beschreibt. Noch hat er eine enge Freundschaft an keinen der anderen verschenkt.

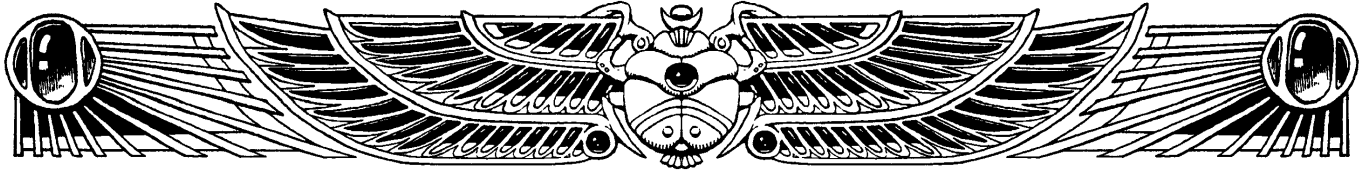
Teshub, Human Non-Adept

Teshub ist ein menschlicher Schmied, der aus seinem Dorf auszog um Visionen zu folgen, die er als Eingebungen der Passionen versteht. Er machte sich auf ein Amulett mit einem Sonnenzeichen zu finden und wurde bei der Gruppe fündig. Nach anfänglichem Misstrauen übergab die Gruppe ihm das Amulett und seit dem zieht er mit ihnen durch Barsaive. Fast gleichzeitig mit dem Auftauchen Teshubs zeigte sich in der Nähe der Charaktere immer wieder eine dämonenartige Gestalt, die sein Sonnenamulett zurückverlangte, aber am Hals von Teshub scheint dieses sicher aufgehoben zu sein.

Tikaan Kaliima, Windling Elementalist

Tikaan ist ein neugieriger kleiner Windling, der nur zu gerne *Icy Surface* in seine Umgebung zaubert. Wann immer es geht sucht er den Kontakt zu anderen Windlingen, z.B in Windlingsviertel der größeren Städte oder Siedlungen der Windlinge. Vulgar und Tikaan kennen sich am längsten in dieser Gruppe.





ANHANG

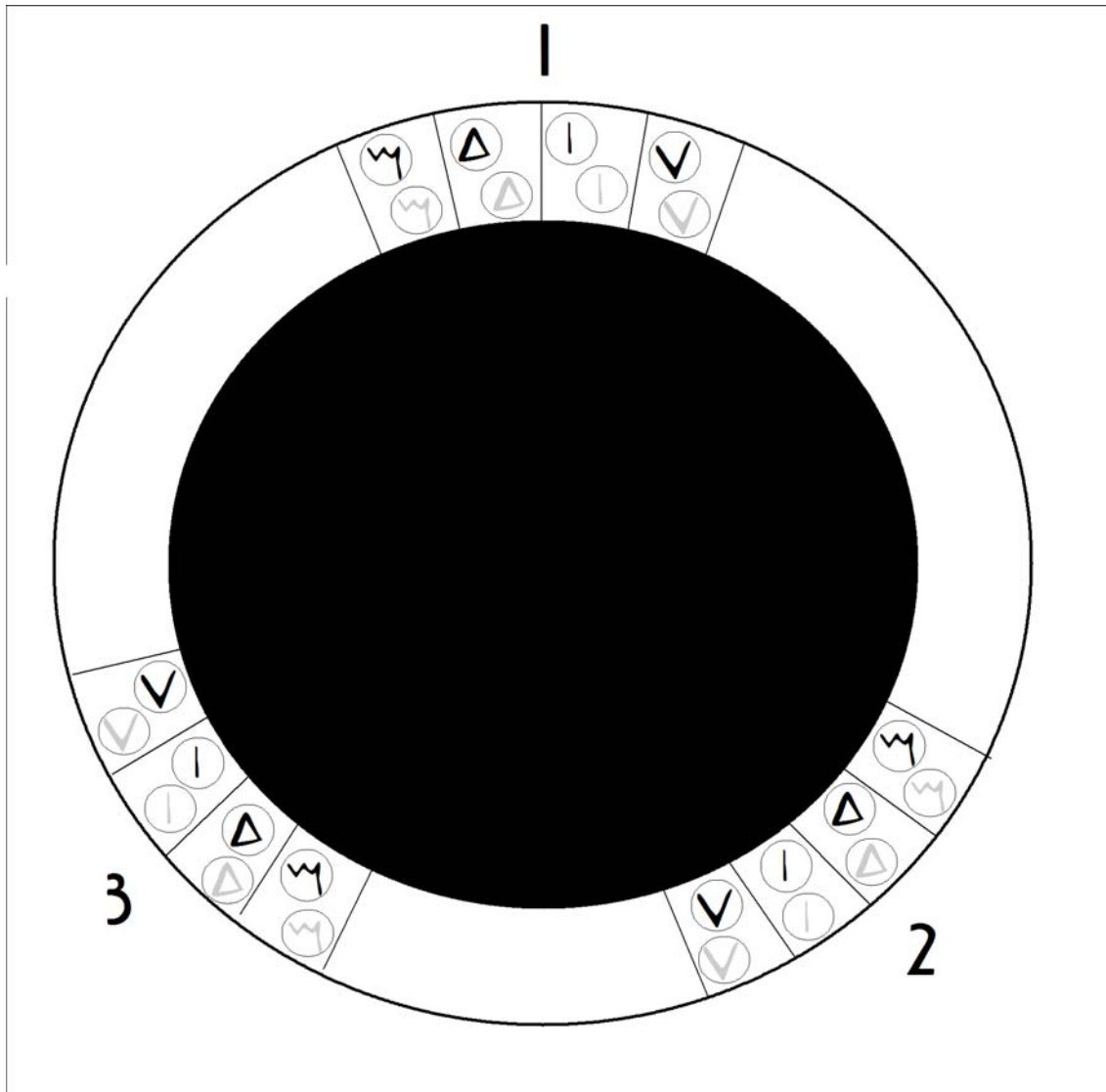
*"Eine Karte dieser Gegend? Werter Freund, wofür haltet ihr mich?
Ich würde meinen Stand beleidigen wenn mein Laden ein solch wertvolles Gut nicht vorrätig hätte!"*

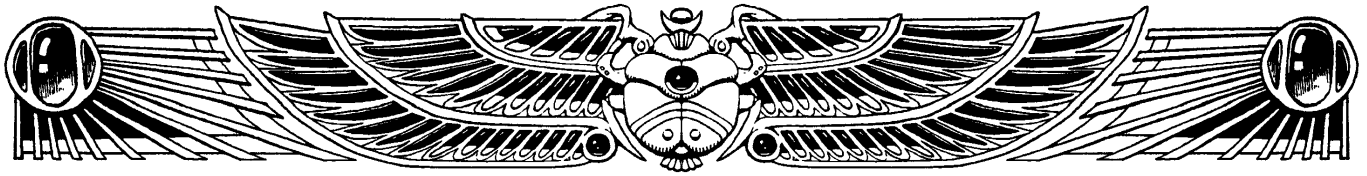
- Gurt, Obsidianischer Händler

Hier finden sie alle zusätzliche benötigten Informationen für dieses Abenteuer, die in den vorherigen Abschnitten keinen Platz fanden.

DIE PFÄHLE

Die folgende Zeichnung dreimal ausdrucken und Glasperlen, Würfel oder kleine Steine zur Markierung der Einstellungen benutzen. Die Grundeinstellung findet sich auf s. 13.





DIE GEFLOCHENE KRONE

Die Geflochtene Krone ist ein persönlicher Gegenstand des Waldelementares und taucht am dritten Tag in der Kneipe des Midland Trading Posts auf (siehe **Zeitschiene**, weiter unten). Hierbei handelt es sich um einen – aus Zweigen geflochtenen und mit Blättern verzierten – Kranz, deren Zweige und Blätter immer frisch sind und nie verwelken. Das Elementar schmuggelt diese Krone auf nicht näher erläuterte Weise in den Trading Post, um auszuspionieren, was dort vor sich geht.

Sobald sich ein Charakter die Krone auf den Kopf setzt, fühlt er dass es sich dabei um etwas besonderes handelt. Dem Charakter wird intuitiv klar, dass er einen Karmapunkt ausgeben muss, um die Krone an sich zu 'gewöhnen'. Nachdem sich Träger und Krone einige Stunden lang angefreundet haben, *kann* der Charakter einen weiteren Karmapunkt ausgeben, um eine der Fähigkeiten der Krone zu aktivieren:

Tarnung

Der Träger ist nur noch leicht verschwommen sichtbar, sobald er ganz still steht ist er kaum noch zu entdecken. Es muss ein Perceptionstest gegen die Spell Defense des Trägers gelingen, um ihn erkennen zu können. Das Ergebnis des Karmawürfels wird auf die Spell Defense addiert, wenn sich der Träger nicht bewegt.

Astralsicht

Auf Wunsch kann man in den Astralraum sehen. Diese Fähigkeit funktioniert genauso wie die natürliche Sicht der Windlinge, nur dass es die Krone erlaubt, den Karmawürfel mitzuzählen.

Sobald die Krone abgesetzt wird, muss man einen neuen Karma-Punkt ausgeben und die Krone erst wieder ein paar Stunden tragen, bevor man die Kräfte benutzen kann.

Die Kehrseite der Medaille ist allerdings, dass das Waldelementar einen gewissen Einfluss auf den Träger ausüben kann. Durch einen vergleichenden Willpowertest kann das Elementar versuchen, direkt die Aktionen des Trägers lenken. Sollte das Waldelementar diesen Test gewinnen, wird der Träger der Krone diese weitertragen und freiwillig im Sinne des Elementares handeln. Diese Wünsche sind dem Träger mit Verlieren des Testes intuitiv bekannt, es kommt zu keinem sprachlichen oder telepathischen Kontakt. Diese negativen Eigenschaften sind dem Träger nicht bekannt, er handelt so, als wäre es sein eigener Wille. Die Wünsche des Elementares sind die folgenden:

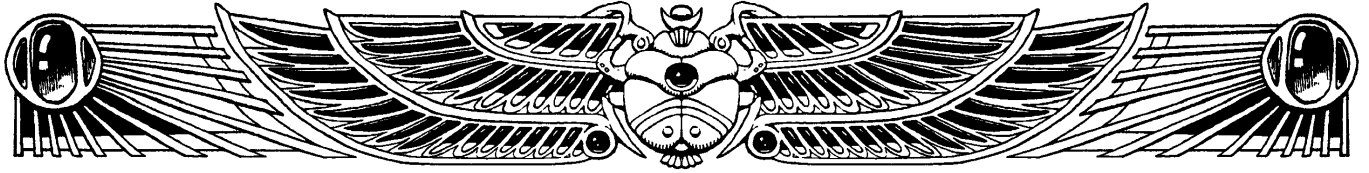
- *Deaktivierung des Grenzkreises um den Midland Trading Post durch Herausziehen einzelner Steine.*
- *Deaktivierung des großen Steinkreises (dieser Wunsch vermittelt **nicht** das Wissen um die Existenz des Kreises!).*
- *Die Elementaristen dürfen nicht befreit, aber getötet werden.*

Sollte der Träger der Krone zusätzlich noch das Schutzamulett von Kerias tragen oder sich innerhalb des Grenzkreises befinden, neutralisiert dies die negativen Eigenschaften der Krone. Das Elementar kann keinen direkten Einfluss mehr auf den Träger nehmen. Der Träger kann nun nicht mehr vom Waldelementar befehligt werden, sondern fühlt nur ein schwaches Verlangen, die Wünsche des Elementars auszuführen. Dazu ist kein Test notwendig – wenn der Charakter nicht will, dann will er halt nicht.

Angreifer

Solange das Elementar den Träger orten kann, wird es ihn beobachten. Sollte er den Wünschen des Elementares nicht nachkommen, so schickt es seine Häsher, um diesen zu vernichten. Ein Charakter ist innerhalb des Steinkreises immer ortbar, es sei denn er trägt ein Schutzamulett (siehe unten) oder befindet sich im Grenzkreis. Ist der Charakter ein Elementarist, ist er auch innerhalb des Grenzkreises ortbar – denn das Element hält nach seinen Feinden Ausschau! Ein Elementarist muss eines von Kerias' Amuletten tragen, um nicht ortbar zu sein. Krone und Amulett neutralisieren sich – das bedeutet, dass ein Elementarist ortbar wird. Der Grenzkreis hat keine Auswirkungen auf die Ortbarkeit des Trägers – er hält die Häsher und das Elementar lediglich fern.



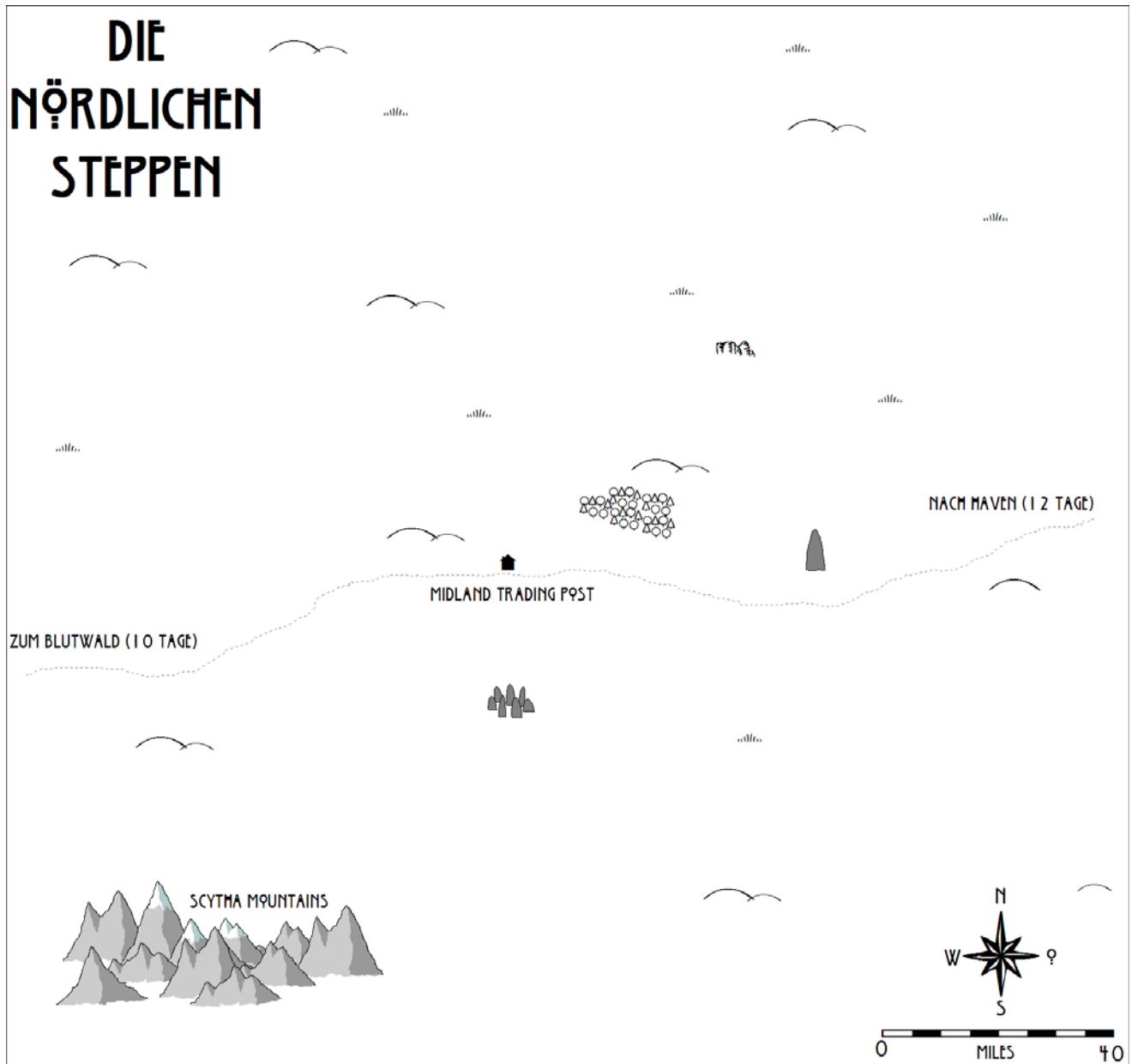


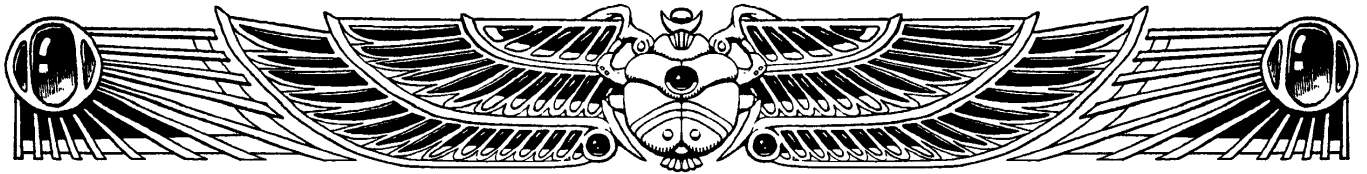
DIE STEINE DES KERIAS

Als Vertrauensbeweis erhalten die Charaktere von Kerias eine kleine hölzerne Schachtel, die völlig verstaubt ist. In ihr befinden sich einige unförmige Steine, die jeweils an einem dünnen Lederband hängen. Diese Amulette ermöglichen es den Charakteren sich in dem großen Ritualkreis zu bewegen, ohne von dem Waldelementar geortet werden zu können. Dadurch wird der Träger allerdings nicht unsichtbar für das Element oder seine Avatare – bei einer Begegnung von Angesicht zu Angesicht können auch die Steine nicht helfen. Die Geflochtene Krone neutralisiert diesen Gegenstand. Gerade die Elementaristen können sich so aus dem Bereich des Trading Post wagen ohne gleich angegriffen zu werden.

DIE KARTE AUS GURTS LADEN

Die folgende Karte kann in Gurts Laden auf dem Midland Trading Post erstanden werden.





DIE WARNUNGEN VOR GRA'VAKK

Die folgende Inschrift findet sich auf zahlreichen Steintafeln in der Umgebung rund um die Ruinen Gra'Vakks. Sie sind in Throalischen Runen geschrieben, so das jeder Reisende sie lesen kann.

•DIES SIND DIE RUINEN VON GRA-VAKK.
NIEDERGERISSEN DURCH DIE KLAUEN DER
FINSTERNIS. VERDAMMT FÜR DIE
VERGESSENHEIT. HIER SIND ALL UNSERE
TRAUME UND GEFÄHRTEN BEGRABEN. DIE
EWIGE NACHT HAT DIESEN ORT HEIMGESUCHT
UND WIRD JEDEN NACHSTELLEN DER ES WAGT.
SEINEN FRIEDEN ZU STÖREN.

DAS RITUAL DER LÄUTERUNG

Number of Threads: 3

Weaving Difficulty: 10

Casting Difficulty: 10

Effect: Vernichtet einer gefangenen Seele

Dieses Ritual bekommen die Charaktere von Kerias. Es ist nur für den folgenden Zweck bestimmt und kann nicht in anderen Situation verwandt werden. Es dient zur Vernichtung eine gefangenen Seele, wenngleich Kerias verschweigt um wen es sich handelt – er behauptet, es wären die böse Geister, die ihn gefangenhalten. Es müssen immer zwei Ritualsteine gleichzeitig geläutert werden, damit das Ritual wirkt.

Niedergeschrieben ist das Ritual auf einer alten Schriftrolle, die bestimmt einige Jahre nicht mehr entrollt wurde. Um dieses Ritual erfolgreich durchführen zu können, muss der Baum während des Zauberns berührt werden. Während des Rituals spürt der man wie die Rinde des Baumes trockener wird und der gesamte Baum langsam verdorrt. Nach Beendigung steht nur noch ein völlig knorriger Baum in der Landschaft, der in der nächsten Zeit einfach absterben wird. Wird das Ritual erfolgreich beendet, ist die Seele und damit der Elementarist unwiederbringlich verloren. Schon bei der Vorbereitung sollten die Charaktere ein sehr schlechtes Gefühl haben, welches sich während des Rituals noch verstärkt.

DAS RITUAL DER BEFREIUNG

Number of Threads: 3

Weaving Difficulty: 12

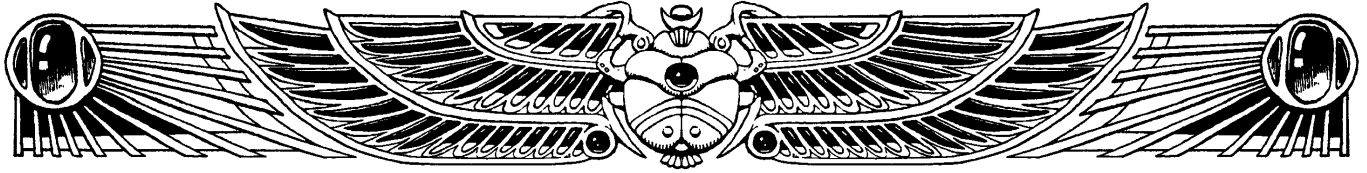
Casting Difficulty: 12

Effect: Befreiung einer gefangenen Seele

Dieses Ritual sollten die Charaktere selber entwickeln, die Spielleiter sollten sie dafür Tests auf Magic Lore(8), Perception-basierte Half-Magic oder ähnliche Fertigkeiten machen lassen. Ziel ist es hier, dass sich die Charaktere zusammensetzen und eigenständig ein Ritual entwickeln, an dessen Ende die Rückverwandlung des gefangenen Elementaristen steht. Dieser nimmt dann wieder seine ursprüngliche Form an und steht natürlich erst mal nackt im Wald. Wenn einer der Ordensbrüder aus seiner Baumgestalt befreit wird, dann ist er für mehrere Wochen sehr schwach und kann gerade noch reden.

Den Spielern sollte bei der Entwicklung etwas Freiheit eingeräumt werden, damit sie ein Ritual schaffen können, dass ihnen gefällt. Wie auch immer das fertige Ritual dann aussieht, es sollte obige Rahmenwerte haben, die natürlich noch von den Spielleitern modifiziert werden können.





DAS RITUAL DER BANNUNG

Number of Threads: 5

Weaving Difficulty: 30*

Casting Difficulty: Spell Defense des Waldelementares

Effect: Bannung des Waldelementares auf seine Heimatebene

Dieses Ritual ist nur im Wächterbaum am Ort der Macht durchführbar und dient zur Bannung des Waldelementares. Man benötigt einen persönlichen Gegenstand des Elementes und muss seinen wahren Namen kennen. Es gibt einen Ritualmeister und beliebig viele weitere Teilnehmer, welche die Magie bündeln können um damit das Ritual erleichtern. Jeder zusätzlich teilnehmende Spellcaster erleichtert das Fadenweben um 5, bis zu einem Minimum von 15 und gibt auf den Spellcasting Test einen Bonus von einer Stufe. Die teilnehmenden Spellcaster und der Ritualleiter können während des Rituals nichts anderes tun. Sobald das Ritual beendet ist (mit Gelingen des Spellcasting Tests) erleiden alle teilnehmenden Spellcaster, inklusive des Ritualmeisters, Überanstrengungsschaden der Stufe 12.

Alternativ könnte man auch auf das Würfeln verzichten, wenn die Spieler bereit sind das Ritual live auszuspielen. Dazu folge man den Anweisungen unten.

Erster Teil des Rituals

Dieser Teil ersetzt die **Thread Weaving** Tests. Die Ritualmitglieder müssen die folgenden Schritte fehlerfrei durchführen.

- Der Ritualmeister steht nach Norden ausgerichtet, gerade und unverkrampft. Alle Ritualteilnehmer atmen gleichzeitig ein und aus.
- Beim Ausatmen wird **OL A** ausgesprochen.
- Beim Einatmen werden die Arme seitlich auf Schulterhöhe gehoben.
- Beim Ausatmen wird **LO ADO** ausgesprochen.
- Einatmen und die linke Hand zur rechten Schulter führen.
- Ausatmen und **MICAZ** aussprechen.
- Einatmen und die rechte Hand zur linken Schulter führen.
- Ausatmen und **BUSD** aussprechen.
- Einatmen und beim Ausatmen **PAID** sagen.

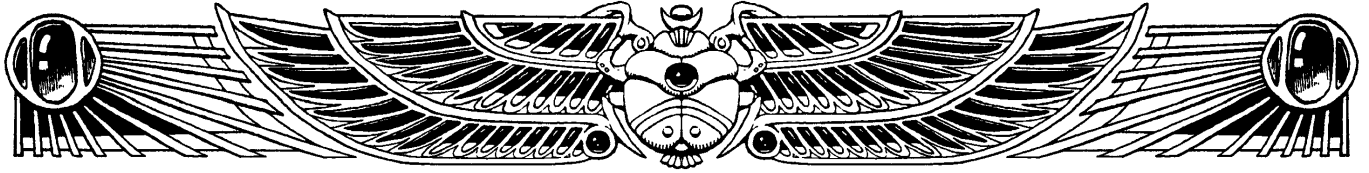
Zweiter Teil

Dieser Teil ersetzt den **Spellcasting** Test. Die Ritualmitglieder müssen die folgenden Schritte fehlerfrei durchführen.

- Hände mit etwas Wasser benetzen.
- Der Ritualmeister zieht mit beiden Händen einen Kreis in der Luft.
- Es wird **KOA POL** ausgesprochen.
- Der Ritualmeister schließt die Augen.
- Der Ritualmeister dreht sich um 90 Grad nach rechts.
- Es wird **HUK KAM** ausgesprochen.
- Der Ritualmeister klatscht ein mal in die Hände, danach jeder der anderen teilnehmenden Magier.
- Der Ritualmagier spricht **UKLAS DEMA** aus.

Ganz egal für welche Version sich die Spieler entscheiden, irgendwann ist entweder das Ritual erfolgreich beendet und das Elementar gebannt, solange das Ritual nicht von den Gegnern unterbrochen wird. Das Elementar zerfällt in ganz viele kleine Avatare und diese sterben dann innerhalb von Minuten ab. Die Zersetzung des Wächterbaumes beginnt ebenfalls nach der erfolgreichen Bannung, allerdings braucht das seine Zeit – die Charaktere sollten sich aber dennoch beeilen von diesem herunterzukommen.



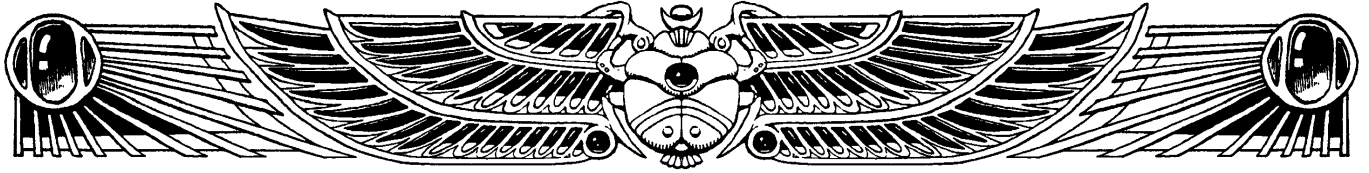


ZEITSCHIENE

Eine tabellarische Übersicht für den geplanten Ablauf des Abenteuers (nur für die Spielleiter).

ZEITSCHIENE			
Zeit	Allgemein	Waldelement	Spielercharaktere
Erster Tag	Das Beschwörungsritual von Geokosmos nähert sich seinem Höhepunkt. Elementarmagie funktioniert nicht innerhalb des Steinkreises.	Das Elementar befindet sich unter der Kontrolle der Elementaristen.	Charaktere befinden sich auf der Reise zum Midland Trading Post.
Zweiter Tag	Die Elementarmagie der Windlinge stört das Ritual von Geokosmos und lässt es scheitern.	Elementar kommt durch die Störung des Rituals frei und beginnt mit der Ausschaltung der am Ritual beteiligten Elementaristen. Langsamer Beginn des Pflanzenwuchses um die Ritualsteine und am Trading Post. Helfer des Elementars greifen Windlinge an sobald sie den Trading Post verlassen und töten diese. Der Wächterbaum wird erschaffen und ist am Ende des Tages 20 yards hoch.	Anreise der Charaktere am frühen Abend. Windlinge stellen fest, dass ihre Elementarmagie nicht funktioniert. Nachdem Versuch der Windlinge, Magie zu wirken fegt ein starker Windstoss durch den Post, der Fenster splintern lässt, Pferde scheuen, u.s.w. Der in ein Tier verwandelte Helfer eines Elementaristen taucht beim Trading Post
Dritter Tag	Der Ritualkreis bleibt aktiv. Astrale Pfäden des Steinkreises sind nur in der Nähe der Steine erkennbar und sehr schwer zu entdecken. Der Ort der Macht in der Mitte des Kreises ist durch die aktiven Pfäden nicht auffindbar. Bäume mit Elementaristen sprechen pro Stunde nur ein Wort, Kurzzuhörer verstehen nur gutturale Laute. Die Steine des Grenzkreises beginnen in einem dunklen blau zu leuchten.	Das Waldelementar hat die Elementaristen in Bäume verwandelt. Der Wald dehnt sich weiter aus, ausgehend von den Ritualsteinen. Am Anfang des Tages platziert das Elementar die Krone ungesehen im Trading Post (z.B. im Inn). Das Elementar beginnt mit der Konstruktion eines großen Baumes in der Mitte des Ritualkreises. Der Wächterbaum ist 40 yards hoch.	Am Morgen wir der starke Pflanzenwuchs beim Post erstmals bemerkt. Elementarmagie funktioniert wieder, ist aber schwieriger als sonst zu wirken. NPC's beim Post erzählen ihre Geschichten. Die Elementaristen werden von den <i>Wächtern von Jijlizz</i> gebeten sich den Grenzkreis mal näher anzusehen.





ZEITSCHIENE (FORTSETZUNG)

Vierter Tag		<p>Das Waldelementar schließt den Waldgürtel zwischen den Ritualsteinen – die Barriere ist nun nur noch sehr schwer zu durchdringen.</p> <p>Der Wächterbaum ist 60 yards hoch.</p>	<p>Charaktere erkunden die Örtlichkeiten im Steinkreis und stoßen auf das Grab. Sie treffen auf den rastlosen Geist des Kerias, der ihnen Hilfe verspricht.</p> <p>Der in ein Tier verwandelte Helfer eines Elementaristen taucht beim Trading Post auf und verhält sich völlig untypisch für ein Tier seiner Art.</p>
Fünfter Tag		<p>Barriere völlig geschlossen, ein durchkommen ist ab jetzt völlig unmöglich (auch im Flug nicht).</p> <p>Der Wächterbaum ist 80 yards hoch.</p>	<p>Charaktere treffen auf den ersten verwandelten Elementaristen und versuchen seine Seele aus dem Baum zu bannen.</p>
Sechster Tag		<p>Der Wächterbaum ist 100 yards hoch.</p>	<p>Weitere Reisen durch den Steinkreis.</p>
Weitere Tage	<p>Die Charaktere beginnen mit den verwandelten Elementaristen zu sprechen und müssen nun ihre Taten abwägen.</p>	<p>Die Waldbarriere bleibt undurchdringlich für die Charaktere.</p> <p>Der Baum in der Mitte und das Elementar sind schon aus größerer Entfernung zu erahnen.</p> <p>Der Wächterbaum ist am siebten Tag ausgewachsen und 120 yards hoch.</p>	<p>Befreiung der Elementaristen.</p> <p>Kampf gegen das Elementar.</p>





FIN



DER STEIN DES ANSTOSSES

Komische Dinge geschehen im Midland Trading Post - die Pflanzen der Steppe beginnen ungemein schnell zu wachsen und die Tiere in der Umgebung verhalten sich eigenartig. Die Charaktere werden bei

ihren Untersuchungen mit intreganten Geistern, geheimen Beschwörungszirkeln und den Elementen des Waldes konfrontiert, in einem Abenteuer das sie niemals vergessen werden...

Woodland Whispers ist ein inoffizielles Abenteuer für Earthdawn, 2nd Edition. Es ist ausgelegt für zwei Gruppen und zwei Spielleiter und eignet sich zum Spielen auf Conventions.



Earthdawn ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation, nähere Lizenzrechtliche Informationen finden sich im Inhaltsverzeichnis.