

Für den Meister

Dieses Abenteuer führt die Helden als Begleiter einer Expedition in das Gjalsker Land auf die Suche nach einer uralten Feste. Die Bewohner des Landes sehen in den Helden jedoch etwas anderes - die Erfüllung einer Prophezeiung. Tatsächlich haben die Gjalskerländer seit einigen Monaten ein Problem mit dem Nebel, bzw. dem, was sich darin verbirgt. Überlieferten Legenden nach handelt es sich dabei um "Mochûla" (Dämonen), den Kindern der "Nachtschwarzen" (einer mysteriösen bösen Kraft), die vor mehreren Jahrhunderten von einem berühmten Krieger der Gjalsker geschlagen wurde und deren Wiederkommen prophezeit wurde. Es bedarf dreier Artefakte

aus dem Besitz des Helden, die dann der stärkste Held der Gjalsker Barbaren wieder in die Schlacht gegen die Gefahr tragen muß. Doch wurden diese Artefakte versteckt und können nur von prophezeihten Rettern aus dem Süden gefunden werden - eben den Helden.

Bevor die Gjalskerländer also der Expedition helfen, ihr Ziel zu erreichen, benötigen sie die Hilfe der Helden - womit eine spannende Suche beginnt, die die Helden und einen Auserwählten Gjalsker in die Tiefen des Zwanfirszahns führen.

Hintergrund

Vor etwa 800 Jahren waren in einem Frühling die Nebel im Gjalskerland besonders dicht und häufig. Die abergläubische Furcht der Gjalsker, die in dem Nebel die neidischen Geister der Toten sehen, schien berechtigt, denn dieser Nebel brachte den Tod. Mit ihm kamen unheimliche Wesen, die mit starker Wut alles Lebendige angriffen und viele Verluste unter den Gjalskern forderten. Beinahe schlimmer als die Zerstörung, war der Furcht, die sie bewirkten, da von keinem Wesen jemals eine Leiche gefunden wurde, obwohl einige erschlagen wurden. Die Gjalsker sahen darin ein Zeichen, daß es sich um Dämonen - Mochûla, wie sie in ihrer Sprache genannt werden - handeln mußte.

Als die Not am Größten war, gab es einen Gjalsker, der auszog, um die Quelle des Unheils zu finden und zu beseitigen. Sein Name war Dundoch vom Haerad der Steppentiger, der Yal ding der Siedlung Niellyn. Die Brenchi-Dûn verzauberten mit Hilfe der Odûn (totemähnlicher Tiergeister) Dundochs Schwert, Brustpanzer und ein Amulett, auf das sie ihm im Kampf helfen mögen. Erfüllt vom Geist seines Odûn wußte er, daß er die Verkörperung der Nachtschwarzen töten mußte, da sie es war, die die Nebel schickte. Er fand sie in den Höhlen des Zwanfirszahn, wo er sie bekämpfte und gewann.

Dundoch kehrte zurück und wurde als Held

gefeiert. Man nannte ihn fortan Dundoch Nebelschreck und er blieb Haerad von Niellyn den Rest seines Lebens. Als er spürte, daß sein Tod näher rückte, suchte er unter den Gjalskern einen, der würdig war, sein Nachfolger zu werden und seine verzauberte Ausrüstung zu führen. Doch in den dezimierten Reihen der Gjalsker war zu dem Zeitpunkt niemand, der mutig, kräftig und ehrenhaft genug war, um diese Verantwortung zu übernehmen. So zog Dundoch los und versteckte die drei Ausrüstungsteile an unbekannten Orten. Seinem Volk verkündete er, daß der ein würdiger Nachfolger sei, der alle drei Teile seiner Ausrüstung wiederbeschafft. Als Hinweis auf deren Aufenthaltsort gab er folgendes:

Dort, wo die Wolken aufhören, wartet das stählerne Fell der Vorfahren.

Dort, wo sich das ewige Eis in den Lebensspender wandelt, wartet der Nebelschreck.

Dort, wo feiste kleine Riesen leben, wartet in einem Astloch im Zentrum die Kette der Odûn.

Nach Dundochs Tod haben viele Gjalsker nach den drei Teilen gesucht, doch keiner ist lebend von seiner Suche zurückgekehrt. Mit den Jahrzehnten gerieten die Hinweise in Vergessenheit oder wurden verfälscht, so daß sie bald in Vergessenheit gerieten.

Die jüngsten Ereignisse, die nie stattfanden

Dieses Abenteuer hat eine Zeitreise-Komponente. Die Helden finden heraus, daß sie dafür verantwortlich sind, daß eine Bedrohung das Gjalskerland heimsucht. Ursprünglich gab es keine Bedrohung für die Gjalsker und die Helden gelangten mit weniger Schwierigkeiten zum Zwanfirs Zahn. In der Eingangshalle zu den Gängen, die zur Feste führten, stießen sie mit einer Gruppe von Anhängern des Schwarzen Drachen Razzazors zusammen, die gerade dabei waren mittels dämonischer Hilfe in die Feste einzudringen. Die bei folgendem Kampf freiwerdende Magie in der hochmagischen Eingangshalle sorgte dafür, daß die Helden in die Vergangenheit geschleudert wurden, in der Dundooh gerade gegen die Wurzel allen Übels der Taghurn und Gruufja kämpft. Ihr Eintreffen veränderte das

Geschehen: Die drei Artefakte kann es nicht gleichzeitig zweimal geben - und wie der Zufall es will, verliert Dundooh seine Ausrüstung und dadurch den Kampf.

Es ist nun an den Helden, dafür zu sorgen, daß das Wesen besiegt wird. Durch den auch hierfür nötigen Einsatz von Magie wird das Wesen kurz vor seinem Tod ebenfalls durch die Zeit geschleudert - allerdings in eine Zukunft ein paar Tage bevor die Helden das Gjalskerland betreten. Das Wesen macht in der Gegenwart da weiter, wo es in der Vergangenheit unterbrochen wurde - es greift die Gjalsker an. Das ist das Ausgangsszenario, mit dem das Abenteuer beginnt.

Vergangenheit und Gegenwart

Die Helden müssen in der Vergangenheit dafür sorgen, daß sie in der Gegenwart keine Magie anwenden, um das Wesen zu töten. Das bedeutet, daß sie sich Nachrichten zukommen lassen müssen und zwar über eine Zeitdifferenz von 800 Jahren.

Mit ein wenig Ruhe können die Helden in der

Vergangenheit herausfinden, wo das Wesen seine schwache Stelle hat an der es auch ohne Magie verwundbar ist.

Vorgeschichte

Wie alles beginnt

Der Start in das Abenteuer sollte möglichst gut mit dem Ende eines anderen Abenteuers verknüpft werden. Durch die Taten der Heldengruppe ist Magistra Tamina Keledan, eine erfahrene Magierin aus der Großen Grauen Gilde des Geistes, auf die Heldentruppe aufmerksam geworden. Dies könnte z.B. so zustande gekommen sein, daß sie mit einem früheren Auftragsgeber der Helden bekannt ist oder sogar zugegen war, als diese mit ihm redeten. Vielleicht war sie auch nur in der gleichen Herberge/Schänke wie die Helden und bekam mit, wie diese von ihren Erlebnissen sprachen.

Allgemeine Informationen

Ihr sitzt mal wieder im Schankraum und habt gerade euer Abendessen beendet, als sich eine Frau zu eurem Tisch begibt. Die Frau - sie muß um die 40 Jahre alt sein - hat lange dunkle Haare mit einer weißen Strähne und trägt eine mit arkanen Roben bestickte Robe und einen Zauberstab. Die Zwölfe zum Gruße. Mein Name ist Tamina Keledan saba Rastafan. Dürfte ich mich zu Euch setzen?

Die Magistra teilt den Helden mit, daß sie durch ein paar positive Berichte auf sie aufmerksam geworden ist und fragt sie, ob sie interessiert wären, an einer Expedition in den hohen Norden teilzunehmen. Das genau Ziel mag sie nicht verraten, nur daß man sich Ende Phex in der "Schule der Hellsicht" zu Thorwal treffen würde und daß die Expedition sicherlich mehrere Monate dauern wird. Weitere Details gibt es erst in Thorwal.

Magistra Keledan bietet eine Bezahlung nach dem Khunchomer Kodex von 3 Silbertalern pro Tag pro Person, bzw. 4 an den Tagen, an dem es zum Kampf kommt. Die Berechnung beginnt ab dem Treffen in Thorwal. Wenn die Helden feilschen, müssen sie feststellen, daß sie mit der Tochter eines Händlers eine harte Nuß vor sich haben: Mehr als 4 ST pro Tag oder 6 ST pro Tag mit Kampf ist nicht drin, aber auch nur gegen Bedingungen wie: keine Auszahlung bei vorzeitigem Abbruch, neben der Magistra auch die Ausrüstung mit dem eigenen Leben schützen, etc.

Aufbruch nach Norden

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der Anreise zum Lachanshiel, einem See in der Mitte des Gjalskerlands. Sinn und Zweck ist es, die Helden mit den Tücken und Eigenarten dieses

Thorwal

Allgemeine Informationen

Wie verabredet steht ihr Ende Phex vor den Toren der "Schule der Hellsicht" in Thorwal. Nachdem ihr euch als Expeditionsmitglieder von Magistra Keledan zu erkennen gegeben hat, werdet ihr zu ihr geführt. Die Magistra ist erfreut, daß ihr euch an die Vereinbarung gehalten habt. Sie teilt euch mit, daß man gegen Mittag des übernächsten Tages mit einem Drachenschiff der Windzwinger-Otta weiterfahren wird, will aber noch nicht mehr zum genauen Ziel sagen.

Magistra Keledan händigt jedem von euch 5 Dukaten aus und rät euch, euch - sofern nicht vorhanden - wetterfeste und robuste Kleidung zuzulegen. Man werde mindestens zwei Monate unterwegs sein und in der Zeit kann evtl. nicht mit Möglichkeiten zum Aufstocken der Ausrüstung gerechnet werden. Auch soll das Wetter häufig sehr ungemütlich und wechselhaft sein. Die eigentliche Reiseausrüstung soll allerdings erst nach der Schiffsreise zur Verfügung stehen.



Durch Herumfragen in den Kneipen von Thorwal oder bei der Hafenmeisterei kann man herausfinden, daß die Windzwinger-Otta ihre Häuser in Enskar stehen hat - ein Ort, der quasi das Ende der Besiedlung des Nordens durch Thorwaler kennzeichnet. Dahinter kämen nur noch öde Steppen.

Landstrichs vertraut zu machen.

Die Helden sollten den Rat von der Magistra beherzigen und sich hier ausrüsten. Zwar kann man einige Sachen sicher auch in Enskar erwerben, doch dort dürften sie seltener und deutlich teurer sein als in Thorwal.

Die Helden sollten sich auch noch ein Quartier in Thorwal suchen - anders als der Magistra steht ihnen nicht die Möglichkeit offen, in der Akademie zu schlafen (auch für Magier nicht).

Spezielle Informationen

Zwei Tage später gegen Mittag findet ihr euch alle auf der "Stolzen Freya" - dem Schiff, daß euch transportieren soll - ein. **TODO: Beschreibe Schiff.** Die Mannschaft mustert euch abschätzend, als ihr an Bord geht. Kapitän Ugdalfsson läßt euch eure Hängematten zeigen und weist euch darauf hin, daß ihr eure Ausrüstung gut verzurren sollt, da dank einiger Frühjahrsstürme mit unruhiger See zu rechnen ist.

Die Reise mit dem Schiff dauert etwa 7 Tage und endet in Enskar. Während der Reise haben die Helden zum einen die Gelegenheit, die Mitglieder der Windzwinger-Otta besser kennen zu lernen, als auch von Tamina bestätigt zu bekommen, daß Enskar eurer nächstes, aber nicht letztes Ziel ist.

Allgemeine Informationen

Die "Freya" hält auf eine Bucht in den Steilklippen zu, an denen ihr schon seit gestern entlangfahrt. In der Bucht könnt ihr einen Hafen erkennen, der zu einem etwas höher gelegenen Ort gehört. Von einem Thorwaler erfahrt ihr, daß es sich um Enskar - das Ziel dieser Schifffahrt - handelt.

Nachdem ihr angelegt habt, begeben ihr euch hinauf in die Langhaus-Siedlung der

Windzwinger-Otta. Für den Abend werdet ihr in das Haus Kapitän Ugdalfsson eingeladen.

Kapitän Swafgard Ugdalfsson richtet anlässlich des Besuches ein Abendessen (gebratenes Schaf, Fisch mit Honigkruste) aus, das im Laufe des Abends zu einem Trinkgelage ausartet. Extra Schlafplätze gibt es nicht - bis auf den Kapitän und Tamina schlafen alle im großen Hauptraum, indem auch das Gelage stattfindet.

Spezielle Informationen

Wie versprochen informiert euch Tamina diesen Abend über das Ziel eurer Reise. Ihr erfahrt, daß Tamina eine Feste namens Aarkenhorst sucht, in der es eine Hinterlassenschaft geben, die es erlaubt, Dämonen zu kontrollieren. Dieses Wissen wäre von Interesse für die Bekämpfung der Dunklen Lande, so daß man beim ODL Ordo Defensoris Lecturia - Orden der Verteidiger der Lehre. Ein graumagischer Orden der sich ursprünglich nur zur Verteidigung des Magiertums gegründet hat, der aber mittlerweile aktiv auch aktiv gegen das schwarzmagische Greul in den Schwarzen Landen vorgeht. bemüht war, diese Entdeckung geheimzuhalten. Dies scheint aber nur begrenzt lange gelungen zu sein, denn es gibt es Anzeichen, daß es eine weitere Partei gibt, die sich für diesen Ort interessiert. Vor ein paar Monaten wurden in diversen Bibliotheken Nachforschungen über eine Feste Aarkenhorst

angestellt.

Aus diesem Grund geht Tamina davon aus, daß es eine Art Wettlauf gibt, wer diesen Ort zuerst findet. Eigene Nachforschungen haben mittlerweile ergeben, daß die Feste Aarkenhorst irgendwo im Gjalskerland liegen soll. Da Tamina nicht weiß, was die andere Partei bereits weiß, wurde dieses Wissen solange wie möglich geheimgehalten. Damit wollte sie aber nicht sagen, daß sie den Helden mißtraut, aber man weiß ja nie, wer alles mithört.

Als weiteres Vorgehen plant Tamina, daß man zuerst zu einem großen See im Herzen des Gjalskerland reist. Dort soll es einen der ältesten Orte der Gjalsker Barbaren geben, an dem Tamina sich weitere Hinweise zur Lage dieser Festung. Dazu wird man an den Steilklippen entlangreisen bis diese abflachen, dann westwärts bis man an einen Fluß kommt, den man überquert und der dann in den See fließt.

Wenn die Helden sich bei den Thorwalern über die Gjalsker Barbaren erkundigt, können sie erfahren, daß diese selbst für ihre Verhältnisse abgehärtet und kräftig sind. Gerüchteweise sollen sie auch barbarisch. götterverachtend und leicht reizbar sein.

Der Marsch beginnt

Allgemeine Informationen

Kurz nach Sonnenaufgang am nächsten Morgen werdet ihr durch eure Gastgeber wachgerüttelt. "Los, packt mal mit an" heißt es, als man euch auffordert, die Ausrüstung eurer Expedition auf einigen Ponys zu verstauen nachdem ihr Gelegenheit hattet, euch an einem Trog mit kalten Wasser zu waschen.

Die Helde haben jetzt Gelegenheit, die Ausrüstung auf die als Lasttiere gedachten **vier Paaviponys** zu verteilen. Die Ausrüstung besteht aus:

Die folgenden Abschnitte sollen helfen, ein Gefühl für die in den nächsten Wochen einkehrende Routine zu vermitteln.

Allgemeine Informationen

Nachdem ihr endlich das letzte Stückchen eurer Ausrüstung verstaute habt, gibt es Frühstück, bestehend aus den Resten des Bratens vom Abend und etwas Weizenkleie. Auch die Magistra Keledan ist mittlerweile aufgestanden und bald darauf brecht ihr nach Osten auf. Schnell habt ihr die letzten Anzeichen von Besiedlung hinter euch gelassen.

Ihr reist nun entlang der Kreideklippen, die oft über 100 Schritt über das Wasser emporragen und die hier oben nur einen leichten Grasbewuchs und kleine Waldstücke aufweisen. Ein stetiger Nordwind pfeift euch um die Ohren und treibt ein paar Wolken schnell landeinwärts.

Das Wetter

Der Aufbruch der Helden findet im Frühling statt, da Reisen im Gjalskerland im Winter nicht zu empfehlen sind. Aber selbst im Frühling ist das Wetter noch unberechenbar und kann von einem Moment auf den anderen von sonnig und klar zu Gewitter mit Hagelschlag wechseln. Um dies besser zu vermitteln sind die einzelnen Tage genau herausgearbeitet - Sie können dies aber auch selbst tun, indem Sie das Wettersystem im Anhang (. Für den ersten Tag nehmen Sie einen Startwert von 3, Windstärke 4 und Temperatur 4 an.

Als Landschaftstabellen aus *Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos* kommen "*Nördliches Hochland*" und für die wenigen Wälder "*Nördliche Wälder (Westküste)*" in Frage.

Die Reisegeschwindigkeit dürfte dank Wetter und Gelände im Schnitt ca. 20 Meilen pro Tag betragen.

Beispielhafter Reiseverlauf

Jeder Tag ist in drei Abschnitte *Wetter*, *Strecke* und *Ereignisse* unterteilt. *Wetter* beschreibt dabei das Tageswetter sowie in Klammern die Werte Wetterlage, Wind und Temperatur nach dem Wetterbaukasten. Die Information *Strecke* gibt Auskunft darüber, wieviel Meilen pro Tag die Gruppe zurücklegen kann.

1. Tag

Wetter Ein stetiger Nordwind pfeift euch um die Ohren und treibt ein paar Wolken schnell landeinwärts. Gegen Abend läßt der Wind nach. (3,4,4)

Strecke 26 Meilen, entlang der Klippen

Ereignisse keine

2. Tag

Wetter Ein klarer Himmel beschert euch den ganzen Tag Sonnenschein. Da sich kaum ein Lüftchen regt, ist es recht warm. (1,0,6)

Strecke 26 Meilen, entlang der Klippen

Ereignisse keine

3. Tag

Wetter Wie schon am Vortag habt ihr den ganzen Tag einen weitgehend freien Himmel. Der fehlende Wind sorgt dafür, daß es ungewöhnlich warm wird und ihr eure Rastzeiten im Schatten kleiner Baumgruppen

Die Landschaft

Die Landschaft des Gjalsker Hochlandes ist eine Mischung aus Steppe mit vereinzelt Sträuchern und Heide, beides unterbrochen durch vereinzelt Grasflecken oder Waldinseln. An Sträuchern findet sich **Blutdorn** (S.140, Abart der *Barbaritze* mit roten Blättern und sauren gelben Beeren, eßbar), **Ginster** (S.140, niedriges, kriechender Strauch mit dornigen Zweigen), **Geißblatt** (S.140, windender Strauch, abends öffnen sich lange, stark duftende, rötliche Schlauchblüten), **Wachholder** (S.140+, kleiner Baum mit Nadeln, schwarze Beeren), **Marboeere** (S.155, rote und schwarze Beeren).

Vereinzelt finden sich auch Blumen.

Kräutersuche

verbringt. (4,0,7)

Strecke 26 Meilen, entlang der Klippen

Ereignisse Die Spur

4. Tag

Wetter Der Tag beginnt mit Frühnebel, der über der gesamten Landschaft liegt und sich im Laufe des Vormittages verzieht, nachdem die Sonne an Kraft gewinnt. Obwohl etwas kühler als am Vortag ist es immer noch warm, diesmal sorgt eine leichte Brise allerdings für gelegentliche Erfrischung. (6,2,6)

Strecke 26 Meilen, entlang der Klippen

Ereignisse keine

5. Tag

Wetter Zunächst wie am Vortag. Zum Mittag wird der Wind zu einer Steifen Brise und schiebt dunkle Wolken vor sich her, die sich in einem heftigen zweistündigen Gewitter mit Hagelschlag entladen. Im Anschluß daran bleibt es bewölkt und regnerisch und ist deutlich abgekühlt (10->17,4,4)

Strecke 21 Meilen, abends Höhe Amanma-Rudh

Ereignisse Amanma-Rudh

6. Tag

Wetter Den ganzen Tag über hängt dichter

Nebel, der gelegentlich durch leichten Niederschlag ergänzt wird, über dem Land, der von dem leichten Windzug nicht vertrieben werden kann. Es ist kühl (10°) und wirkt noch kühler durch die Feuchtigkeit, die der Nebel mit sich bringt. (20,1,2)

Strecke 13 Meilen, östlich von Amanma-Rudh

Ereignisse

7. Tag

Wetter Immer noch liegt der dichter Nebel über dem Land. In der Nacht gab es Frost und viele eurer Ausrüstungsgegenstände und Kleidungsstücke sind jetzt klamm und eiskalt. Selbst den Tag über verändern sich die Temperaturen nur unwesentlich (3°). Es ist windstill und gelegentlich nieselt es. (19,0,0)

Strecke 8 Meilen, östlich von Amanma-Rudh, sumpfiges Gelände (Malus 3 auf AT,PA,Ausweichen,GE und KK)

Ereignisse Der Feuermolch

8. Tag

Wetter Immer noch liegt der dichter Nebel über dem Land. In der Nacht gab es Frost und viele eurer Ausrüstungsgegenstände und Kleidungsstücke sind jetzt klamm und eiskalt. Selbst den Tag über verändern sich die Temperaturen nur unwesentlich (3°). Es ist windstill und gelegentlich nieselt es. (20,0,0)

Strecke 10 Meilen, halbe Strecke zwischen Amanma-Rudh und dem Gjalska

Ereignisse Taschendrache

9. Tag

Wetter Der Nebel hat sich verzogen und mit ihm auch die Kälte (12°) und der Regen. Ab dem späten Vormittag scheint wieder die Sonne

Reise zum Lachanshiel

Die Reiseroute

Magistra Keledan hat in der Kartothek von Thorwal eine Kopie einer Karte des Gjalsker Landes erstanden - die allerdings größtenteils den ungefähren, nicht getreuen Küstenverlauf wiedergibt und kaum Details über das Landesinnere enthält. Das erste Ziel ist der **Lachanshiel**, ein großer See im Landesinneren. Um ihn zu erreichen, wird zunächst bis zum Ende der Kreiseklippen entlang der Küste gereist und dann nach Westen, bis man auf den Yager trifft - der wiederum in den Lachanshiel

von einem beinahe wolkenlosen Himmel. (1,0,3)

Strecke 26 Meilen, abends wenige Stunden vom Gjalska entfernt

Ereignisse

10. Tag

Wetter Wie Vortag (Sonne, klarer Himmel, kein Wind, normale Temperaturen (12°) (1,0,3)

Strecke Gegen Mittag wird der Gjalska etwa 10 Meilen nördlich von Lyrgach erreicht - Rest des Tages Vorbereitungen zur Flußüberquerung.

Ereignisse Am Gjalska

11. Tag

Wetter ähnlich Vortag (Sonne, klarer Himmel, leichte Brise, normale Temperaturen (16°) (4,1,5)

Strecke Flußüberquerung, danach noch 20 Meilen flußabwärts

Ereignisse Am Gjalska, Klippechse

12. Tag

Wetter Frühnebel, danach leicht bewölkt, frische Brise, normale Temperaturen (14°) (5,3,4)

Strecke 26 Meilen, abends: wenige Stunden vor Lachanshiel

Ereignisse abends: Nebel zieht auf

13. Tag

Wetter stark bewölkt aber trocken, steife Brise, normale Temperaturen (12°) (8,4,3)

Strecke Mittags: Ankunft in Niellyn

Ereignisse Das Grab, Ankunft am Lachanshiel

fließt.

Ereignisse

3. Tag - Die Spur

Allgemeine Informationen

Ein übler Geruch liegt seit einiger Zeit in der Luft, der stärker zu werden scheint. Während ihr weitergeht fällt euch auf, daß die Pflanzenwelt hier tot ist - als wäre sie von dem Gestank verpestet. Schließlich steht ihr in einer bestimmt 50 Schritt durchmessenden Schneise, in der nur noch verödete Pflanzenreste liegen

und deren Mitte nur noch nackte Erde zeigt. Der Gestank ist hier so intensiv, daß es euch den Atem verschlägt. (*Selbstbeherrschungsprobe* +7, um sich nicht zu übergeben.)

Die Helden sind auf die Spur eines Basilisken (Bestiarium 215) getroffen, der hier vor 3 Wochen vorbeigekommen ist. Um dies zu erkennen, ist eine Probe +8 auf *Sagen und Legen* oder *Götter und Kulte* bzw. eine Probe +10 auf *Magiekunde* oder *Tierkunde* nötig. Der Kampf gegen diese Ausgeburt des Namenlosen liegt ganz eindeutig außerhalb der Macht der Helden.

5(?). Tag - Amanma-Rudh

Allgemeine Informationen

Die Klippen in dem Gebiet, daß ihr gerade bereist, sind nicht mehr ganz so hoch wie noch vor ein paar Tagen - ein Zeichen dafür, daß ihr bald an deren Ende ankommt. Magistra Keledan erzählt, daß nun das Gebiet der "Knochenklippen" beginnt, in dem irgendwo ein Heiligtum und Begräbnisstätte der Gjalsker liegt. Die Thorwaler hätten davor gewarnt, sich dort hinzubegeben, da die Gjalsker dort keine Besucher mögen.

Aus diesem Grund wendet ihr euch ab jetzt etwa Richtung Ostnordost.

7. Tag - Der Feuermolch

Allgemeine Informationen

Seit einiger Zeit bewegt ihr euch schon durch ein Gebiet, daß durch viele kleine Bäche, die viel Wasser führen, stark morastig ist und in dem ihr überall knöcheltief einsackt.

Plötzlich ist ein wütendes Zischen zu hören und (vorderster Held) sieht sich plötzlich eine über einen Schritt langen Echse gegenüber, die ihn angreift.

Bei der Echse handelt es sich um einen Feuermolch (Best. S.135), die so gut an den Untergrund angepaßt ist, daß der vorne gehende Held ihr beinahe auf den Kopf getreten wäre. So überrascht hat die Kreatur eine unparierte Attacke, bevor der Held auch nur daran denken kann, die Waffe zu ziehen. Ist dem Held jedoch zuvor eine *Sinnesschärfe-Probe* +10 bzw. eine *Gefahreninstinkt-Probe* +8 gelungen, so hat er die Kreatur/Gefahr rechtzeitig bemerkt, um schon dem ersten Angriff ausweichen zu

können.

Für den folgenden Kampf bedenken sie, daß das Gebiet so sumpfig ist, daß ein Geländemalus von 3 (auf AT,PA,Ausweichen,GE und KK) einrechnen muß und daß jede Kampfrunde mit einer Aktion 3 Ausdauerpunkte kostet).

\$^*\$ Der Feuermolch greift abwechselnd mit Schwanz (AT:11) und Rachen (AT:7) an.

\$^*\$ Ein gelungener Biß, der beim Opfer SP verursacht, führt zu einer schleichenden Vergiftung (Stufe 9), die das Opfer pro Stunde 1 LP kostet bis ein Gegengift eingenommen wird.

8. Tag - Der Taschendrache

Allgemeine Informationen

Eure Mittagsrast macht ihr im Schutze eines kleinen Wäldchens, als ihr plötzlich eine meckernde Stimme hört: "*Wollt ihr nicht langsam weiterziehen - ihr stört?*".

Die Stimme gehört zu *Randegam*, einem 50 Halbfinger großen Taschendrachen (Bestiarium S. 269), dessen chamäleonartige Schuppen ihn gut mit jedem Hintergrund verschmelzen lassen.

Randegam ist - obwohl er sich mürrisch und nörglerisch gibt, interessiert an den Menschen, die eines der wenigen Ereignisse in dieser Gegend darstellen. Wenn die Helden sich einfühlend und freundlich zeigen (ihm gut zureden, füttern, Wertsachen schenken), kann der Drache ihnen ein paar Informationen über die Gegend geben. (Zeigt sich ein Held sogar besonders einfühlend und ist er dem Drachen sympatisch kann darauf auf Dauer sogar etwas wie Freundschaft werden.)

Sollte Randegam angegriffen werden, wird er noch versuchen, die Haare seines Angreifers mit einem kleinen Flammenstrahl (2 SP) zu versengen und davonfliegen.

Spezielle Informationen

Ein paar Zitate:

Eine wichtige Informationen, die der Drache den Helden geben kann, ist folgende Warnung: "*Hütet euch vor dem Nebel - die Nachtschwarze verbirgt darin ihre Kinder.*".

Ansonsten kann er ihnen noch Auskunft über das Gebiet in zwei Tagesreisen Umkreis geben

(in etwa bis an den Gjalska).

10. Tag - Am Gjalska

Allgemeine Informationen

Diesen Tag müßt ihr eigentlich den Gjalska erreichen, den Fluß, den ihr überqueren müßt, um am anderen Ufer euren Weg weiterzuverfolgen. Am späten Nachmittag ist es dann soweit. Ihr habt gerade ein kleines Wäldchen hinter euch gelassen und blickt von einer Anhöhe herunter, doch was sich euren Augen darbietet, trifft euch unvorbereitet. Statt des erwarteten 20 Schritt breiten Flusses schaut ihr auf eine viele hundert Schritt breite Wasserfläche - der Fluß führt Hochwasser, vermutlich wegen der Schneeschmelze. Ihr könnt zwar anhand von aus dem Wasser ragenden Sträuchern und Bäumen erkennen, wo daß eigentliche Flußbett verläuft, aber links und rechts davon sind die Flußauen überflutet. Magistra Keledan läßt im Trockenen ein Lager errichten und ihr beratschlagt, wie ihr an das andere Ufer kommt.

Die Überquerung des Flusses dürfte eine echte Herausforderung darstellen. Durchwaten des Gjalska kommt auf keinen Fall in Frage - das Wasser ist eiskalt und meist zwei Schritt tief und die Strömung ist stark. Wer trotzdem rüberschwimmen möchte (durch das 20 Schritt breite Flußbett), muß drei *Schwimmen-Proben* +2 und alle 2 Meter eine *Konstitutionsprobe* ablegen, bei deren Mißlingen er W6 Ausdauerpunkte durch das kalte Wasser verliert.

Eine denkbare Möglichkeit wäre z.B. das Bauen von Flößen. Das Überschwemmungsgebiet auf dieser Seite reicht bis an eine Anhöhe heran, auf der ein kleiner Wald ist. Da in der Ausrüstung auf den Ponys nur eine ausreichend große Axt vorhanden ist, bedeutet dies mindestens einen Tag Verzögerung. Verlangen Sie von den Helden hier Proben auf *Holzbearbeitung* und *Zimmermann*, um ein Floß herzustellen. Die eigentliche Überquerung erfordert dann pro Fahrt drei *Boote fahren*-Proben, wobei davon ausgegangen wird, daß mindestens zwei Helden staken.

Eine andere Möglichkeit zur Flußüberquerung wäre ein Dschinn. Hier wäre wohl ein Luftdschinn für den Transport durch die Luft am geeignetesten. Tamina kann zwar Dschinne

rufen, doch da sie Erz als Elementspezialisierung hat, sind gerade Luftdschinne nicht möglich. Ein Erzdschinn ist am ehesten für einen Transport durch die Erde geeignet, was aber für Menschen sehr beklemmend und für die Tiere erst recht eine Qual ist. Wenn die Charisma-Probe entsprechend gut ausfällt, trägt der Erzdschinn die Gruppe auch über den Fluß. Möglich wäre auch ein Eisdschinn, der den Fluß kurzzeitig gefrieren läßt und so mit tragfähigem Eis eine Brücke baut.

11. Tag - Die Klippechse

Allgemeine Informationen

Dank dem über die Ufer getretenen Fluß zieht ihr in einem etwas felsigeren Gelände am Flußrand entlang, als ihr euch plötzlich einer etwa einen Schritt langen Kröte gegenüberseht, die euch ohne Vorwarnung angreift.

Die Helden haben eine Klippechse (*Best. S.144*) in ihrem Geleге aufgescheucht, das diese nun zu verteidigen versucht. Durch das etwas felsige Gelände gibt es einen Malus von 2 auf AT,PA,GE und Ausweichen. (Geländemalus 2, siehe DGSL S.57).

Die Werte der Klippechse:

\$^*\$ Mit einem Schwanzschlag kann die Echse einen Gegner **Niederschlagen**.

12. Tag - Nebel zieht auf

Allgemeine Informationen

Während der Nacht zieht dichter Nebel auf, der die sowieso schon wenigen Geräusche der Wildnis zu einer unheimlichen Stille dämpft und euch mit Feuchtigkeit durchdringt.

Mit einem Mal - es muß so ca. Praiosstund sein - steht ein zwei Schritt großer haariger Koloß mit einer Keule am Rand eures Lagers. Er stößt ein tiefen, lauten Schrei aus und stürzt zum Angriff.

Bei dem Angreifer handelt es sich um einen Taghurn (siehe Seite \pageref{Taghurn}) (was die Helden zu diesem Zeitpunkt aber noch nicht wissen können), der von 8 weiteren Taghurns begleitet wird, die zwei Kampfrunden später dazukommen.

Gestehen Sie einer Wache mit der Gabe *Gefahreninstinkt* eine Probe zu. Die übrig behaltenen Talentpunkte sagen aus, wieviel KR

vor dem ersten Angriff die Wache die Bedrohung spürt. Für schlafende Helden ist diese Probe um 6 Punkte erschwert.

Ansonsten muß der Wache eine *Sinnesschärfe-Probe* +5 gelingen, um W3+1 KR vor dem Angriff ein leises Schnaufen in der Nähe im Nebel zu hören.

Nach dem Kampf haben sich (sehr wahrscheinlich) alle Gegner in Luft aufgelöst.

13. Tag - Das Grab

Allgemeine Informationen

Nachdem ihr aufgebrochen seid führt euch der Weg weiter entlang des Flusses. Die Gegend hier ist morastig und ihr müßt aufpassen, daß ihr nicht in eine Art Sumpfloch tretet.

Ihr seid erst eine Stunde unterwegs, als euch etwas weiter abseits ein offensichtlich bearbeiteter Holzstamm auffällt, der in den Boden gerammt wurde. Ein Seil geht davon aus und verschwindet im Boden.

Wenn die Helden sich der Stelle nähern, können sie in der Gegen noch weitere von diesen Stämmen sehen. Eine genauere Untersuchung ergibt, daß die Pfähle dicht bei sumpfigen Stellen in die Erde gerammt worden. Zudem ist das Seil stramm, so als würde es an etwas im Sumpf gebunden sein.

Wenn die Helden versuchen, an dem Seil zu ziehen, fördern sie nach kurzer Zeit eine menschliche Leiche zutage, die einige zertrümmerte Gliedmaßen besitzt. An jedem dieser Pfähle hängt eine Leiche.

Die Helden sind auf einer Art Friedhof der Gjalsker gelandet. Da die Gjalsker glauben, daß das Totenreich im Meer ist, wird zu jeder Sonnenwende ein Zug zu den Knochenklippen gemacht, wo die Leichen dem Meer übergeben werden. Bis davon werden die Toten im Moor oder im Schnee konserviert. Die Helden sind auf einen solchen "Konservierungsfriedhof" gestoßen.

Begegnungen

Um die Reise mit ein paar Begegnungen zu schmücken, würfeln Sie nach Bedarf ein- bis zweimal pro Tag mit einem W6. Fällt dabei eine 5 oder 6 würfeln Sie nochmal mit dem W10 und lesen Sie die Begegnung aus folgender Liste ab.

1 - Schreckkatze

Die Reisegruppe schrickt ein kleines Rudel (W6+2 Tiere) Schreckkatzen (Bestiarium S. 100) auf. Es handelt sich dabei um 6 Spann lange fette Katzen, mit grau-braunen Fell und einer Quaste als Schwanz. Die Tiere greifen die Gruppe an, doch sind sie so launisch, daß sie ihn evtl. schnell wieder abbrechen.

\$^*\$ Pro KR wird mit dem W6 ermittelt, ob die Katze den Kampf abbricht (1), normal weiterführt (2-4) oder plötzlich in Rage gerät (5-6, es gelten die Werte hinter den Schrägstrichen).

2 - Steppentiger

Begegnung für einen einzelnen Helden, dessen MU und CH zusammen größer als 2 sind. Überlegen Sie sich gut, ob sie dem Helden diese sehr gefährliche Begegnung zumuten können - wenn der Held im späteren Kampf nicht schnell Unterstützung bekommt, ist es wohl um ihn geschehen.

Als einer der Helden sich mal vom Rest der Gruppe absondert (Pflanzensuche, Jagd oder elementares Bedürfnis), sieht er sich plötzlich einer drei Schritt langen Raubkatze mit langen Reißzähnen gegenüber, die ihn mustert und dann verschwindet.

Bei der Kreatur handelt es sich um einen Steppentiger (Best. S.97). Sie wird die Gruppe von nun an möglichst unauffällig verfolgen, um eine günstige Gelegenheit abzuwarten, um den Helden in einem Zweikampf zu stellen.

Der Steppentiger hat zwei Attacken pro Kampfrunde und greift entweder mit beiden Pranken oder einer Pranke und dem Gebiß an. \$^*\$ Ist sein Opfer tot oder bewußtlos, versucht der Tiger zunächst, die Beute zu verschleppen. In dem Fall gilt die geringere Geschwindigkeit und Paradeverzicht. Er läßt erst von ihr ab, wenn er 20 SP genommen hat.

Optionale Kampfregeln Auge-in-Auge, Doppelangriff/Niederwerfen

Erst wenn seine LE unter 15 sinkt UND die Gegner in der Überzahl sind, flieht der Steppentiger.

Ein Held, der den Kampf mit den Steppentiger überlebt hat 50 - wenn er sogar verschleppt und gerettet wurde 100 Abenteuerpunkte verdient.

3 - Wollnashorn

(Bestiarium S. 89)

4 - Scheinbasilisk

(Bestiarium S. 154)

Werte für einen Scheinbasiliken:

\$^*\$ Das Gift verursacht

5-6 - Rauhwölfe

(Bestiarium S. 111)

7-9 - Orkjäger

Die Helden treffen auf W6*2 erfahrene oder W8*2 unerfahrene Orks, die auf der Jagd nach Nahrung sind. Ob die Orks angreifen oder die Gruppe lieber umgehen, hängt von ihrer Anzahl ab. Wenn die Orks in der Überzahl sind oder die meisten Helden nicht sichtbar kämpferisch sind, glauben die Orks leichtes Spiel zu haben und werden angreifen.

10 - Orksippe**Niellyn****Spezielle Informationen**

Niellyn ist die älteste Siedlung der Gjalsker; etwa 600 Gjalsker wohnen hier auf ca. 60 Behausungen verteilt. Diese Behausungen bestehen aus Steinmauern, in deren Mitte in starker Holzpfeiler ein Dach aus Ästen, Grassoden und Riedgras trägt. Die Außenmauern sind bis zur Dachkante mit Erde aufgeschüttet.

Rund um die Siedlung sind mehrere Wälle angelegt, die von außen mit einer Palisade geschützt und mit Messergras bepflanzt sind. Zudem existiert in den Wallanlagen ein Gewirr aus Gassen, die zu den einzelnen Häusern führen und macht die Wälle damit gut zu verteidigen.

In der Mitte von Niellyn steht ein steinerner Turm, von dem aus das Umland gut zu erkennen ist.

Ihre Anführer ist die *Yal dingra* Frunnja Steppentiger.

Ankunft am Lachanshiel**Allgemeine Informationen**

Nach zwei Wochen Reise seht ihr vor euch in der Ferne ein paar dünne Rauchsäulen aufsteigen. Während ihr näher kommt, könnt ihr einen großen Palisadenwall sehen, hinter dem ein paar Dächer von Häusern herausragen.

Allgemeine Informationen

In einiger Entfernung könnt ihr einen Zug von ungefähr 50 Orks, Orkponys und Hunden erkennen. Noch scheinen sie euch nicht bemerkt zu haben, was aber wohl nicht mehr lange dauern dürfte, falls ihr euch nicht bald irgendwo versteckt.

Einen Kampf gegen die ungefähr 30 männlichen Orks des Zuges dürften die Helden kaum überleben, da hier auch ein paar Orkveteranen und ein Schamane dabei sind. Mit entsprechender Vorbereitung und Magie kann man es sicherlich mit der ganzen Sippe Orks aufnehmen, doch unvorbereitet dürften die Orks stärker sein.

Das muß Niellyn sein - die Siedlung am Lachanshiel, die auf eurer Karte eingezeichnet ist.

Wenn die Helden sich Niellyn nähern, sind sie auf jeden Fall vom Ausguck im Turm entdeckt worden. Man ist ihnen nicht feindlich gesinnt, aber einige bewaffnete Krieger und Kriegerinnen werden sie am Ortseingang im Empfang nehmen.

Allgemeine Informationen

Am Eingang des Dorfes durch die Palisaden erwarten euch etwa 10 bewaffnete hünenhafte Männer und Frauen. Sie sind gekleidet in grob gewobene knöchellange gleichartig gestreifte Röcke sowie eine offene Weste und lederne Gamaschen und Schnürschuhe. Männer und Frauen haben ein tätowiertes Muster um den Bauchnabel herum, daß bei einigen fast bis zur Brust reicht.

Ein Mann ruft euch etwas in einer unbekannten Sprache zu.

Es handelt sich um *Gjalskerländisch*, eine Abart des Thorwalsch, das aus Hjalldingsch (Ur-Thorwal) und Ur-Tulamidya entstanden ist. Nach einigem Suchen finden sich auch Gjalsker, die entweder Norbardisch oder

Thorwalsch beherrschen.

Die Sitten der Gjalsker sind zwar rau und Besuch von Fremdländern - ausgenommen norbardischen Händlern - ist absolut ungewöhnlich, doch werden die Helden doch willkommen geheißen und nach ihrer Herkunft und dem Grund ihres Hierseins befragt. Ziemlich bald stößt dann auch Frunnja, die Yal dingra (Anführerin) des Haerads (Dorf-gemeinschaft) dazu.

Der Mühe Lohn

Mit dem Erreichen von Niellyn haben die Helden die erste Etappe hinter sich gebracht. Hierfür sollten Sie pauschal **200 Abenteuerpunkte** vergeben, sowie eine spezielle Erfahrung in Wildnis-leben.

Von Sagen und Legenden

In diesem Kapitel geht es darum, drei alte Artefakte eines vor langer Zeit verstorbenen Gjaslker zu finden, die der Legende nach die einzige wirksame Waffe gegen die Ursache des Nebels sein sollen. Die Suche führt die Helden, begleitet von der Yaldingra von Niellyn an die ungewöhnlichsten Orte des Gjalskerlandes.

Allgemeine Informationen

Ihr werdet von Frunnja in ihr Haus eingeladen, um sich dort in Ruhe zu unterhalten. Auf eurem Weg dorthin fällt euch auf, daß auffallend viele Bewohner des Dorfes Bandagen tragen. In der Hütte von Frunnja angekommen, deutet sie euch, euch um eine Feuerstelle zu setzen, während sie ein paar junge Gjalsker auffordert, Getränke zu bringen und ein Mahl zu bereiten.
TODO: Speisen, Getränke

Nachdem dies geschehen ist, verlangt Frunnja von den Helden zu wissen, woher sie kommen und was sie in diese Gegend treibt. Wenn die Helden es nicht tun, wird Tamina hier erzählen, daß sie aus dem Mittelreich - einem großen Landstrich weit im Süden - kommen und daß sie die Feste "Aarkenhorst" suchen. Von Frunnja nach dem Grund der Suche gefragt, wird Tamina erzählen, daß sie sich Hilfe im Kampf gegen Dämonen davon versprechen. Frunnja ist der Begriff Dämon unklar und versteht ihn erst nach einigen Umschreibungen. Frunnja fragt, ob Tamina mit "Sindarras Gabe" (Befähigung zum Zaubern) gesegnet ist, was Tamina bejaht.

Nachdem Frunnja dies gehört hat, läßt sie nach Gralker Windläufer, einem Brenchi-Dûn des Haerad, schicken. Derweil fragt sie Tamina, warum sie *Aarkenhorst* finden will, woraufhin diese antwortet, daß dies zur Abwendung einer möglichen, noch unbekannten Gefahr für alle Menschen erfolgt. Dazu müsse sie erst mehr über den Ort erfahren.

Spezielle Informationen

TODO: Gralker beschreiben

In schnellen Gjalskerländisch weiht Frunnja

den hinzugekommenen Gjalsker, den sie euch als Gralker vorstellt, in eurer bisheriges Gespräch ein. Dann wendet sie sich wieder euch zu:

"Es ist sicherlich ein Wink des Fekorr, daß ihr gerade jetzt zu uns kommt. Vor einer Woche hatte Gralker eine Vision, die ihm sein Odûn sandte. Sie lautete in eurer Sprache etwa so:

Vertraut der Brancha-Dûn aus der Mittagssonne - sie bringt zurück den Nebelschreck.

Eine Brancha-Dûn ist eine Frau mit Sindarras Gabe, sowie Gralker hier oder Du, Tamina. Wir bekommen hier nie Besuch aus dem Süden, wo die Sonne mittags steht, der dann auch noch die Gabe hat. Dies kann kein Zufall sein.

Frunnja und Gralker sehen in Tamina und den Helden die prophezeihte Brancha-Dûn aus dem Süden, die ihnen helfen wird. Frunnja erklärt den Helden, daß sie vor sechs Tagen anscheinend von den Geistern ihrer Ahnen angegriffen wurden (Gjalsker glauben, daß im Nebel die neidischen Geister der Toten existieren). Diese hätten die Gestalt von mächtigen pelzigen Wesen angenommen und währen, als sie erschlagen wurden, wieder zu dem Nebel geworden aus dem sie erschaffen wurden.

Die Überlieferungen der Brenchi-Dûn berichten davon, daß in einer lange zurückliegenden Zeit dies schon einmal passiert sei. Damals habe der legendäre Dundoch Nebelschreck (wie er später genannt wurde) sich zum Zwanfirs Zahn aufgemacht, und habe die Geister der Ahnen dort in ihre Schranken gewiesen. Andere Überlieferungen erklärten eher, daß es sich bei den Nebelwesen um *Mochûla* (Dämonen) gehandelt habe. Übereinstimmend ist die Rede davon, daß Dundoch drei mit den Kräften der Odûn (Tiergeister) erfüllte Gegenstände bei sich gehabt habe, die ihm dazu die Kraft gaben: ein Schwert, ein Stahlfell und ein Amulett. Vor seinem Tod hat Dundoch diese drei Artefakte versteckt und sie wurden bis heute nicht gefunden.

Frunnja ist bereit, Tamina und den Helden zur gesuchten Feste Aarkenhorst führen zu lassen, wenn diese zuvor mithelfen, die drei Artefakte

wiederzubeschaffen, die die Gjalsker brauchen, um sich der Bedrohung zu erwehren. Tamina erbittet eine Nacht Bedenkzeit.

Spezielle Informationen

Frunnja läßt in einer der Hütten einen größeren Bereich freiräumen, in dem ihr eure Ausrüstung verstauen und schlafen könnt. Eure Bettstatt

Der Angriff

Allgemeine Informationen

Mitten in der Nacht werdet ihr durch laute Hornsignale geweckt. Die Gjalsker um euch greifen eilig zu ihren Waffen und stürmen aus der Hütte.

Draußen hängt ein dichter Nebel zwischen den Hütten, der das Licht der im Ort verteilten, so eben angezündeten Fackeln, weitgehend verschluckt. Da ihr nicht über die Palisade hinwegsehen könnt, begeben sich zu einer der Stellen am Rand, die hoch genug sind, daß man sehen kann, was hinter der Palisade ist.

Diese Nacht wird Niellyn von vielen Taghûrn und einem Gruufja (siehe S.\pageref{Gruufja}) angegriffen. Den Verlauf der Schlacht im Detail zu beschreiben, macht wenig Sinn, weswegen hier nur ein paar Eckdaten angegeben werden.

Nach der Schlacht

Allgemeine Informationen

Am Morgen schickt die Yal dingra ein paar Leute los, um Holz zur Ausbesserung der Palisade zu holen. Anschließend ruft sie euch und die Brenchi-Dûn zu einer Beratung in ihre Hütte.

Themen dieser Unterredung sind natürlich die nächtliche Schlacht und deren Einschätzung, die Natur der Angreifer, ihre Absichten und letztlich die Suche nach den Artefakten des Dundoch Nebelschreck.

Frunnja erklärt, daß dies jetzt der zweite Angriff dieser Art war. Zwar habe man auch diesmal wieder gesiegt, doch scheint die Zahl der Angreifer nie abzunehmen, während die Zahl der Verteidiger jedes mal weniger wird.

Ob es sich nun um die manifestierten Geister der Ahnen oder um Mochûla der Nachtschwarzen handle - der Haß richte sich anscheinend gegen alles Lebende.

besteht aus mit Fellen abgedeckten Grasmatten.

In der Nacht kommt es dann zu einem erneuten Angriff der Mochûla.

Als die Sprache dann zu den Artefakten des Dundoch Nebelschrecks kommt, holt Gralker ein dünnes Stück Leder hervor, auf dem die Helden einige Zeichen sehen können. Es handelt sich dabei um eine Niederschrift (bzw. einer immer wieder erneuerten Abschrift, in Gjalskerländisch) der Hinweise Dundoch Nebelschrecks zu den Artefakten, die er nach langen Suchen gefunden hat

In der sich anschließenden Beratung kommen Gralker und Frunnja bald darauf, daß es in den Donnerzacken einen Ort gibt, der einmal von einem Riesen namens Wolkenkopf bewohnt war und jetzt von einer Trollsippe verwaltet wird, bis Wolkenkopf wiederkehrt. Wenn keine besseren Vorschläge kommen, sind sie der Meinung, daß dies der richtige Ort sein könnte. Zu den anderen Beschreibungen fällt ihnen nichts ein, jedoch könnte man vielleicht die Trolle um Rat fragen, da diese sich als umgänglich erwiesen haben, wenn mal wieder Gjalsker zu der Höhle gepilgert sind.

Danach muß diskutiert werden, wer die Artefakte besorgt. Im Sinne Dundochs müßte sich sein Nachfolger als würdig erweisen, in dem er die Artefakte selbst findet - was nach Frunnjas Annahme bedeutet, daß sie alleine gehen müßte. Andererseits hat Gralkers Prophezeiung davon gesprochen, daß Tamina und die Helden ihnen den Nebelschreck zurückbringen, was darauf hindeutet, daß diese das alleine tun. Gralker wirft ein, daß der Grund, warum alle bisherigen Suchen gescheitert sind, vielleicht der war, daß die Suchenden alleine losgezogen sind, wo die Stärke doch in der Gemeinschaft liegt und meint, daß es bedeutet, daß Tamina, Frunnja und die Helden genau die Gemeinschaft bilden, die es bedarf, um die Artefakte zu finden.

Dieser Auffassung schließen sich Frunnja und Tamina an, so daß Frunnja die Helden auf ihrer Suche begleiten wird.

Allgemeine Informationen

Gegen Mittag dieses Tages kommt es zu einem heftigen zweistündigen Unwetter. Anschließend verziehen sich die Wolken und die Sonne scheint und eine leichte Brise weht.

Am Abend ruft Frunnja dann Familienoberhäupter und Freunde des Dorfes zusammen und verkündet, daß sie mit den

Wo die Wolken aufhören

Für den Meister

In diesem Kapitel suchen die Helden, Tamina und Frunnja die Höhle des Wolkenkopfs auf, da die erste Prophezeiung hierhin deutet und sie sich dort auch Rat erhoffen. Die Trolle, die die Höhle des Riesen instandhalten, teilen den Helden mit, daß sie eines der Artefakte von Dundoch haben, aber sie sich erst als würdig erweisen müssen. Der Gruppe wird auferlegt, den Höhlendrachen Glafiaan zu besiegen und als Beleg dessen Zunge mitzubringen.



15. Tag

Wetter Sonne, klarer Himmel, leichte Brise, normale Temperaturen (15°) (4,3,4)

Strecke Den Gjalska flußaufwärts.

Ereignisse

Allgemeine Informationen

Fremden aus dem Süden aufbrechen wird, um Dundochs Erbe zu finden, auf daß es im Kampf gegen die Mochûla geführt werden kann. Es gibt eine erregte Diskussion darüber, ob gerade in dieser schweren Zeit die Yal dingra den Haerad verlassen sollte doch schließlich setzt Frunnja ihren Kopf durch.

Am Morgen verläßt ihr Niellyn. Eine Menge hat sich am Tor eingefunden, um euch bedrückt zu verabschieden. Als ihr euch ein paar Minuten von der Siedlung entfernt habt, dreht sich Frunnja nochmal um, blickt nachdenklich auf die Siedlung und wendet sich dann entschlossen wieder dem Weg zu.

Reiseverlauf

Die Reise führt zunächst entlang des Gjalska nach Lyrgach, der letzten großen Siedlung vor den Donnerzacken (Dauer: 3 Tage). Dort soll erkundet werden, wo genau Wolkenkopfs Höhle liegt. Von Lyrgach aus geht es entlang des Yager in die Donnerzacken bis man nach etwa sechs Tagen Wolkenkopfs Höhle erreicht.

Kräutersuche

16. Tag

Wetter wie Vortag (Sonne, klarer Himmel, leichte Brise, normale Temperaturen (15°) (4,3,4))

Strecke Den Gjalska flußaufwärts.

Ereignisse Wildschweine (S.57)

17. Tag

Wetter leicht bewölkt, Frühnebel, steife Brise, normale Temperaturen (15°) (5,4,4)

Strecke Den Gjalska flußaufwärts, abends Ankunft in Lyrgach.

Ereignisse

Lyrgach

Allgemeine Informationen

Die Siedlung Lyrgach ist wie Niellyn rundum von einer Palisde eingefast. Auch der innere Aufbau mit den Erdwällen hinter den Palisaden ähnelt dem von Niellyn.

■ Frunnja und die Helden werden offen

empfangen. Die Yaldingra von Niellyn ist ein gern gesehener Gast in Lyrgach und so finden sich die Helden bald in der Behausung von Thrott, dem Yalding von Lyrgach wieder.

18. Tag

Wetter leicht bewölkt, Frühnebel, steife Brise, normale Temperaturen (15°) (6,4,4)

Strecke Den Yager flußaufwärts

Ereignisse

19. Tag

Wetter wie Vortag (leicht bewölkt, Frühnebel, steife Brise, normale Temperaturen (15°) (6,4,4))

Strecke Den Yager flußaufwärts, abends kurz vor Aufstieg in Donnerzacken

Ereignisse Borkenbär (S.64) im Wald

20. Tag

Wetter stark bewölkt, trocken, starker Wind, normale Temperaturen (12°) (8,5,3)

Strecke 6 Meilen, Aufstieg in Donnerzacken

Ereignisse Kampfplatz

21. Tag

Wetter wie Vortag (stark bewölkt, trocken, starker Wind, normale Temperaturen (12°) (8,5,3))

Strecke 6 Meilen in den Donnerzacken, mittags Ankunft in Wolkenkopfs Höhle

Ereignisse Sturmfalke (S.120)

22. Tag / 1. ING

Wetter wie Vortag, gegen frühen Nachmittag plötzlicher Wetterumschwung mit Gewitter und Hagel, danach Orkan, starke Regenschauer (6°) (15,8,1))

Strecke 2 Meilen durchs Gebirge, Klettern oft unmöglich

Ereignisse mittags Auftrag der Trolle

23. Tag

Wetter bewölkt, Sturm, gelegentlich starke Regen, kalt (6°) (17,6,1))

Strecke 3 Meilen im Gebirge, Klettern oft unmöglich

Ereignisse Der Steinbock

24. Tag

Wetter sonnig, kaum Wolken, frische Brise, normale Temperaturen (12°) (2,3,3))

Strecke (max. 7 Meilen) im Gebirge

Ereignisse Drachenhöhle

25. Tag

Wetter leicht bewölkt, steife Brise, normale Temperaturen (14°) (5,4,4))

Strecke 7 Meilen im Gebirge

Ereignisse gegen Abend zurück bei den Trollen

Die Höhle des Riesen

Allgemeine Informationen

Ihr seid schon einige Zeit unterwegs, als ihr etwas entfernt von euch etwas ausmacht, das fast wie eine kleine Straße wirkt. Tatsächlich könnt ihr als ihr näher heran seid erkennen, daß es sich um einen breiten festgetrampelten Weg handelt, auf dem auch problemlos Karren fahren könnten.

Ihr folgt dem Weg ein kurzes Stück als dieser abbiegt und sich eurem staunenden Blick ein von hohen bewachsenen Felsen flankierter, etwa zehn Schritt hoher Höhleneingang darbietet. Davor steht ein gewaltiger Stuhl, dessen Sitzfläche sicher 60 Finger über den Boden ragt und der komplett mit Fellen behängt ist. Weiter hinten in der Höhle scheint eine Art Tisch zu stehen - jedoch etwa zweieinhalb Schritt hoch mit kleinen Baumstämmen als Beinen.

Von drinnen ist etwas Rumoren zu vernehmen.

Spezielle Informationen

Frunnja geht nach kurzer Zeit auf den Höhleneingang zu und ruft laut "Hüter der heiligen Höhle - wir sind Reisende und ersuchen euren Rat!". Das Rumoren verstummt daraufhin und mehrere schwere Schritte ertönen. Heraus tritt eine knapp vier Schritt große Gestalt mit zotteligen Haaren, gehüllt in eine massige Lederrüstung und bewaffnet mit einer gewaltigen großen Axt.

"Ich Grallerkopp. Ihr Reisige stören Ruhe von Höhle des ehrigen Wolkenkopf. Warum?"

Grallerkopp ist ein Troll aus dem Stamm der Tolpatatsch. Zusammen mit drei weiteren Trollen (Remkeldasch, Oggenkampf und Dunnerdopp) bewacht er die Wohnhöhle des Riesen Wolkenkopf, der vor einigen Hundert Jahren die Höhle verließ und ins Meer sprang, und hält sie instand.

Da die Gjalsker Wolkenkopf verehren - sie glauben, er ist ins Meer gesprungen um dort mit dem unerbittlichen Gott Zwanfir zu ringen und

daß, wenn er siegt, sich die Welt zum besseren wendet - sind die Trolle den Menschen eher zugeneigt, als andere Vertreter ihrer Art. Spielen Sie die Trolle als übermächtige Riesen, aber mit einem schlichten Gemüt, die lächerliche Namen führen aber Menschen vollen Ernstes "Wimmelkrieger" nennen, schon fast nervig langsam Denken aber auch auf etwa 300 Jahre Lebenserfahrung und die Weisheit eines viele 10.000 Jahre alten Volkes zurückblicken können. Sprechen Sie mit tiefer, brummender Stimme und mit zermürender Langsamkeit.

Spezielle Informationen

Zu folgenden Themen sind von dem Trollen Informationen zu erhalten:

Wenn die Helden zu erkennen geben, daß sie wegen Dundochs Rüstung gekommen sind, geben die Trolle ihnen zu verstehen, daß sie die Rüstung nur an würdige Menschen herausgeben - genau wie Dundoch das seinerzeit selbst gewollt hat. Um sicherzustellen, daß die Helden würdig sind, wollen sich die Trolle eine Aufgabe ausdenken. Den Helden befehlen sie, sie nicht zu stören und auch nicht in die Höhle zu kommen. Dann ziehen sie sich in die Höhle zurück.

Gegen Mittag des nächsten Tages - die Helden sind wahrscheinlich schon ungeduldig - kommt Grallerkopp wieder zu den Helden.

Allgemeine Informationen

"Wir gefunden haben Aufgabe für euch zu zeigen würdig. Ein Tag von hier sein Höhle, darin leben Drache Glarfiaan. Ihr uns bringen Zunge von Drache, dann ihr kriegen Rüstung."

Glarfiaan ist ein Höhlendrache, der sich kürzlich (vor ein paar Jahren) in einer Höhle nahe den Trollen niedergelassen hat und seitdem störend auffällt. Aus Gründen, die sie den Helden nicht erzählen (es hat sicher nichts mit Feigheit zu tun - mehr einer Art Abkommen mit den Drachen), wollen die Trolle den Drachen nicht angreifen.

Grallerkopp verrät den Helden übrigens nicht, um was für einen Drachen es sich handelt.

Auf Drachenjagd

Der Steinbock

Allgemeine Informationen

Am nächsten Tag wandert ihr durch das Gebirge in die Richtung, die euch Grallerkopp gewiesen habt. Der Weg ist beschwerlich und mehrmals müßt ihr eure Kletterkünste unter Beweis stellen.

Lassen Sie die Helden beschreiben, wie sie an solchen schwierigeren Kletterpassagen (steilere Steinhänge, mit Flechten und Moos bewachsen) vorgehen. An einer dieser Stellen - während die Helden gerade mit einer *Klettern-Probe* +5 + *halbe Höhenangst* sich mühsam nach oben kämpfen - werden die Helden von einem sich bedroht fühlenden Steinbock angegriffen. Der Angriff trifft den Helden, der die Gruppe der Kletternden anführt.

Werte eines Steinbocks (BA, S.74)

Für das Gelände gilt ein Malus von 3 (siehe DGSL S.57), d.h. AT,PA,GE und Ausweich-Wert sind um 3 vermindert, alle Manöver (AT+, etc.) sind um 6 Punkte erschwert.

Der Steinbock versucht seine Gegner mit Anlauf niederzustoßen (DSGL S.63). Ein Held kann daher nur dann eine AT schlagen, wenn er unmittelbar zuvor selbst angegriffen wurde, die Waffenparade ist unmöglich,

Die Drachenhöhle

Die Helden klettern eine besonders schwierige Passage zu einem Hochplateau hinauf - lassen Sie sie nochmal eine *Klettern-Probe* +6 machen.

Allgemeine Informationen

Endlich habt ihr das Plateau erreicht, von dem Grallerkopp meinte, daß der Eingang zur Drachenhöhle hier zu finden sei. Tatsächlich könnt ihr etwas von euch entfernt, teilweise verdeckt durch ein paar Bäume, einen größeren dunklen Fleck in der Bergwand erkennen.

Spezielle Informationen

Nachdem ihr näher herangekommen seid, erkennt ihr, daß es sich bei dem dunklen Fleck um einen ca. 4 Schritt breiten Höhleneingang handelt, der sich zu einem 2-3 Schritt breiten Gang ins Dunkle verjüngt.

Dies ist die Höhle Glarfiaans. In ihrem Inneren ist es nur minimal durch etwas Phosphorpilz erleuchtet - nicht genug um etwas zu erkennen. Ohne Licht gelten für die Helden hier Abzüge von -6/-6 auf AT/PA.

Glarfiaan ist ein recht listiger Vertreter seiner Art und hat seine Höhle auf magische Weise gesichert. **Etwa vier Schritt hinter dem Höhleneingang** befinden sich zwei unauffällige Bodenplatten in einem Abstand von drei Schritt. In einem Abschnitt von etwa einem Schritt vor der ersten Platte bis zur zweiten Platte befindet sich - in die Decke eingelassen und daher nicht sofort zu erkennen - ein Haufen Steine, der von einem Netz dort gehalten wird.

Wird die erste Platte mit mehr als 1000 Unzen belastet, wird die Sicherung, die das Netz an der Decke hält, entsichert - das Netz bleibt aber oben, solange die Platte noch belastet wird. Erst wenn die zweite Platte mit mehr als 1000 Unzen belastet wird, wird das Netz wieder gesichert. Glarfiaan, der etwa fünf Schritt lang ist, kann diese Stelle daher ungehindert passieren.

Damit die Helden **auf die gut versteckten Bodenplatten aufmerksam werden**, muß ihnen eine *Sinnesschärfe-Probe* +7 (vorausgesetzt sie haben Beleuchtung bei sich) oder eine *Gefahreninstinkt-Probe* +2 gelingen. Das Auslösen einer Bodenplatte ist mit einer *Sinnesschärfe-Probe* +4 bzw. einer einfachen *Gefahreninstinkt-Probe* möglich. **Wer gezielt die Decke absucht**, kann das Netz mit den Steinen leicht entdecken - zufällig wird es ebenso nur mit einer *Sinnesschärfe-Probe* +7 (bzw. +4, wenn man druntersteht), entdeckt.

Helden, die das Pech haben, die Falle auszulösen, nehmen 3W6+3 Trefferpunkte an Schaden - und verursachen natürlich einen Heidenlärm. In diesem Fall findet die Begegnung mit dem Drachen im Gang statt, da dieser kommt, um nach dem Rechten zu sehen. Bedenken Sie, daß wegen der Gangbreite (2-3 Schritt) nicht alle Helden gleichzeitig zum Zuge kommen können bzw. evtl. auch nicht alle Manöver möglich sind.

Etwa weitere 30 Schritt dem sich leicht windenden Gang folgend befindet sich die Höhle des Drachen. Sie ist rundlich und recht geräumig (10 Schritt Radius). In ihr befindet

sich der fünf Schritt lange und etwa einen Schritt breite Höhlendrache Glarfiaan. In einer anderen Ecke liegt ein Berg Zeug, in dem Metall blitzt sowie wenig entfernt davon ein Haufen Knochen.

Sollten die Helden auf den letzten 20 Schritt des Ganges Licht angehabt haben, so ist der Drache gewarnt und wird sie bereits (mit einem Zauberspruch) erwarten.

Einen Drachen zu töten

Spezielle Informationen

Jetzt heißt es Pläne schmieden. Zunächst einmal wäre es hilfreich wenn die Helden erkunden, um was für eine Art Drachen es sich handelt. Die Größe ...

Glarfiaans Werte

Glarfiaan verfügt über den für Höhlendrachen typischen Feueratem (2 SP/KR), dem die Helden im Kampf ausgesetzt sind.

Seine Magie setzt Glarfiaan im Kampf gegen einzelne Gegner ein: ein BÖSER BLICK oder ein GROSSE GIER (nach einem Bad), die er jeweils mit einer ZF von 7 beherrscht. Jeder einzelne Zauber kostet den Drachen 3 AsP weniger, wird aber von der LE bezahlt.

Wie alle Drachen ist Glarfiaan immun gegen Zauber in schelmische Repräsentation und alle Zauber mit dem Merkmal Schaden sind um 5 Punkte erschwert, alle Zauber mit dem Merkmal Form kosten wegen der schieren Größe des Drachen das Doppelte.

Der Hort des Drachen enthält verschiedene Münzen im Wert von 150 Dukaten, einem Ring (defekter Ring des Astralhaushalts, siehe Anhang), ein Zaubertrank (E), ein Adlergewand, einen leicht verdreckter Plattenpanzer sowie zwei Zauberbücher: "*Schlüssel zur magischen Verständigung*" und Band drei der "*Trilogie der Kontrolle*".

Die Rückkehr zu den Trollen

Der Mühe Lohn

Ewiges Eis

Dieses Kapitel führt die Helden zur Quelle des Yager, der in einer Höhle in den Donnerzacken entspringt. Die Höhle ist seit mehreren 1000 Jahren die Heimstatt eines Elementaren Meister des Eises, der jedoch kürzlich von einigen Nagrach-Paktierern überwältigt wurde. Nun ist die Höhle eine Art kleines Nagrach-Unheiligtum, das aus den Kräften des Elementars gespeist wird. Die Helden müssen zunächst das Unheiligtum zerstören, um anschließend vom Elementar das Schwert ausgehändigt zu bekommen.

Reiseverlauf



26. Tag / 05.ING

Wetter leicht bewölkt, frische Brise, normale Temperaturen (14°) (6,3,4)

Strecke im Gebirge Richtung Yager (7 km)

Ereignisse

27. Tag / 06.ING

Wetter leicht bewölkt, frische Brise, normale Temperaturen (14°) (6,3,4)

Strecke am Fluß

Ereignisse

28. Tag / 07.ING

Wetter plötzlicher Wetterumschwung (Gewitter, Hagel, Sturm), danach bewölktm

gelegentlich Regen, steife Brise (14°) (16,4,4)

Strecke am Fluß, Überschwemmung

Ereignisse

29. Tag / 08.ING

Wetter bewölkt, gelegentlich Regen, Sturm (14°) (15,6,4)

Strecke

Ereignisse

30. Tag / 09.ING

Wetter dichter Nebel den ganzen Tag, leichter Windzug (14°) (19,1,4)

Strecke

Ereignisse Die Eishöhle

Ereignisse

Um die Reise mit ein paar Begegnungen zu schmücken, würfeln Sie nach Bedarf bis zweimal pro Tag mit einem W6. Fällt dabei eine 5 oder 6 würfeln Sie nochmal mit dem W10 und lesen Sie die Begegnung aus folgender Liste ab.

Der Grubenwurm

Allgemeine Informationen

Der Höhleneingang

Allgemeine Informationen

Vor euch in der Felswand ist ein etwa türgroßer Höhleneingang aus dem das Wasser fließt, das weiter unten im Tal zum Yager wird. Ihr seht kleine Eisbrocken in diesem Wasser schwimmen. Der Höhleneingang ist über einen schmalen Sims zu erreichen, der über einen steile Geröllstrecke zu erreichen ist auf den letzten Schritt zum Höhleneingang ob des austretenden Wassers sehr rutschig wirkt.

Im Inneren der Höhle scheint euch zunächst ein Gang zu erwarten, von dem ihr dank der etwas hellen Farbe der Felswände mindestens 4 Schritt errahnen könnt.

Die Eishöhle

Das Wasser das der Höhle entspringt ist frisch abgetautes Eiswasser mit einer Temperatur knapp über dem Gefrierpunkt.

Um auf den Sims zu gelangen ist eine -Kletter-Probe +4 fällig. Um sich auf dem rutschigen Sims weiter zum Höhleneingang zu bewegen eine GE-Probe +2 +BE. Das Scheitern der ersten Probe bedeutet lediglich, daß der Held das Geröllfeld wieder herunterrutscht (mit

evtl. minimalen Schaden). Das Scheitern der zweiten Probe kann bedeuten, daß der Held auf dem Sims ausrutscht und in das Rinnsal fällt, was zwar außerhalb der Höhle nicht weiter schlimm ist, aber innen schnell den Tod bedeuten kann. Lassen Sie den Charakter daher eine *Körperbeherrschungsprobe* +2 (+2xBE) würfeln, um sich noch mit einem Sprung auf das Geröll zu retten (W2 SP). Wer die Probe nicht schafft, fällt in den kleinen Bach und nimmt ebenfalls W2 SP und hat die Hälfte seiner Kleidung durchnäßt.

Spezielle Informationen

Im Höhleneingang ist es eiskalt. Die Wände sind mit einer leichten Eisschicht bedeckt, die im tiefer in der Höhle dicker zu werden scheint. Überall ist ein Tropfen und leichtes Plätschern vom abtauenden Eis zu hören. Der Gang scheint tiefer in den Berg hineinzuführen. Nach kurzer Zeit gelangt ihr an eine Stelle, an der etwa einen Meter hoch Eisbrocken auf dem Boden liegen, die offensichtlich von der Decke abgebrochen sind und nun den Gang in der ganzen Breite ausfüllen. Schmelzwasser fließt um sie herum.

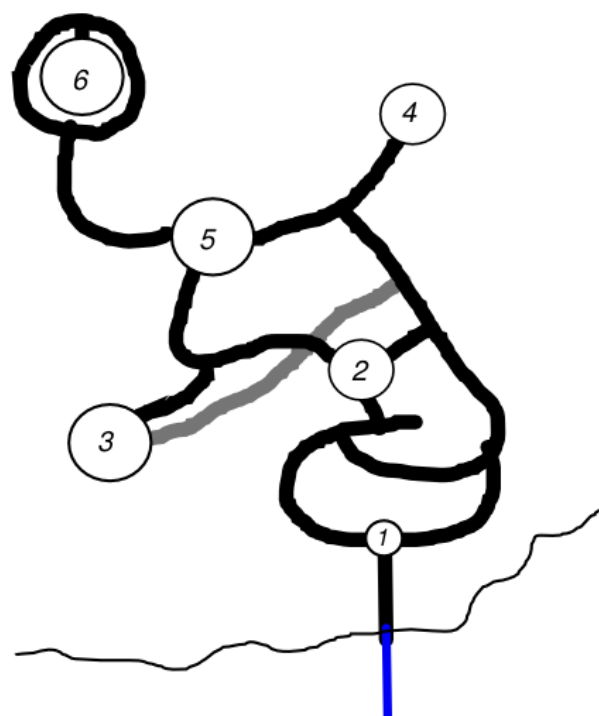
Die Helden sollten versuchen, hier herüber zu gelangen, ohne hinzufallen und naß zu werden. Hier ist eine *Kletter-Probe* +2 nötig, um nicht auszurutschen. Das Mißlingen führt zwar nicht zu körperlichen Schaden, jedoch zu durch Schmelzwasser naß gewordener Kleidung, die nun nicht mehr wärmt.

Aufenthalt in der Höhle

In der Höhle herrscht *Eiseskälte* bzw. *Firunswinter*, d.h. Temperaturen liegen etwa bei -20°. Der Aufenthalt kostet 2W+1 Kälte-TP (kTP) pro 8 Stunden (fällig nach der Hälfte der Zeit). Dicke Kleidung kann hier schützen - mehr dazu findet sich **Firuns Atem** ab Seite 91. Nur als Richtwert: ein langer Kapuzenmantel schützt mit 3 Punkten, Stiefel mit 1 und ein Wollhemd bzw. eine Wollhose auch mit 1. Für den Fall daß die Helden sich hier ausruhen: Regeneriert wird nur mit 1W-4, negative Werte senken die LE.

Die Herrschaft des Eises an diesem Ort macht auch in anderer Hinsicht das Leben schwer: **Zauber** mit dem Merkmal *Elementar: Humus* sind um 7 Punkte erschwert, sehr natur- oder

Sumu-verbundenen Charakteren (wie z.B. Haindruiden) fällt das Zaubern im Nagrach-Eis generell um 2 Punkte schwerer.



1. Eingang ins Eislabyrinth

Spezielle Informationen

Folgt man dem Gang einige Zeit kommt man an eine Weggabelung. Wände, Decke und Boden sind komplett mit einer dicken Eisschicht bedeckt. Hier ist es mittlerweile eiskalt, so daß ihr euch schon nach der Sonne draußen zurücksehnt.

Wenn die Helden den Teil des Ganges verlassen und außer Sichtweite sind (bevorzugt, wenn sie etwas tiefer in das Gangsystem eingedrungen sind), läßt der Dämon den Eingang derart zufrieren, daß er kaum noch zu erkennen ist (nur noch mit einer *Sinnesschärfe-Probe* +8).

An einen einfachen Durchbruch ist hier nicht mehr zu denken. Mit schwerem Gerät wie z.B. Spitzhacken käme man hier zwar noch weiter, aber da der Dämon den Gang noch etwas weiter Richtung Ausgang zufrieren lassen kann, dauert dies sicherlich mehrere Stunden.

Dieser Ausgang wird erst wieder wirklich frei, wenn die Macht des Dämon gebrochen ist.

Spezielle Informationen

Nachdem ihr mehrere Meter dem Gang gefolgt

seid, kommt ihr an eine Weggabelung. Ihr seid gerade herangekommen, als ihr euch plötzlich drei unheimlichen Gestalten gegenüber seht: Menschen in zerlumpter Kleidung, die den Blick auf fahles vereistes Fleisch freigibt, aus dem an einigen Stellen Brocken heraushängen oder fehlen. Und als wäre der Anblick nicht schon schaurig genug, hört ihr knirschende Laute als das vereiste Fleisch sich bewegt, als die Leichen ihre Arme hochrecken, um euch zu berühren und eine unheimliche Kälte euch zittern läßt.

■ Werte für eine Eisleiche

2. Höhle

Allgemeine Informationen

Vor euch weitet sich der Gang zu einer etwa 5x5 Schritt großen Höhle. Neben den zwei weiteren Ausgängen fällt euch eine Hand samt Unterarm aus Eis auf, die nahe einer Wand aus dem vereisten Boden ragt.

Spezielle Informationen

Sobald die Helden im Raum sind: Bei genauerer Betrachtung scheint der Arm zu einem überfrorenen Körper zu gehören, dessen Schemen sich unter dem Eis noch ausmachen lassen.

■ Wenn die Helden sich anschicken, den Raum zu betreten, fällt ihnen mit einer *Sinnesschärfe-Probe* eine große, 2 Schritt breite Eisspinne auf, die reglos unter der Höhlendecke hängt. Es handelt sich dabei zwar nur um eine Eisfigur, die die Helden aber sicherlich beunruhigt.

■ Bei dem überfrorenen Körper handelt es sich um die Leiche eines Gjalsker, der sich in diese Höhle vorgewagt hat. Der herausragende Arm ist allerdings mit einer magischen Falle versehen: Wird er angefaßt, entlädt er einen CORPOFRIGO mit 10 ZfP* auf das Opfer.

3. Eisleichen

■ Werte für eine Eisleiche

4. Der Eisigel

Allgemeine Informationen

Ein mulmiges Gefühl beschleicht euch als ihr dem Gang folgt, daß mit jedem Schritt stärker wird. Der Gang vor euch biegt in wenigen Metern anscheinend in eine Art Höhle nach Norden ab, doch ist das beklemmende Gefühl jetzt so stark, daß ihr überlegt, ob ihr wirklich weitergehen wollt.

■ Das bedrohliche Gefühl geht von einem Eisigel in der Höhle aus. Die Helden sind noch etwa drei Schritt von der Abbiegung in die Höhle entfernt - und jeder weitere Schritt kostet Überwindung in Form einer MU-Probe + evtl. Zuschläge bei deutlichen Ängsten der Helden.

Allgemeine Informationen

Ihr blickt in eine etwa 7x7 Schritt große Höhle, in deren Mitte eine ungefähr 3 Spann große kristalline Kugel mit gut zwei Dutzend zwei Schritt langen Stacheln liegt.

■ Bei der seltsamen Stachelkugel handelt es sich um einen *Eisigel* (siehe **Unter der Dämonenkrone (aus Borbarads Erben), S.137**). Die an sich harmlose Kreatur verströmt eine Aura der Angst, die Lebewesen aus ihrer Nähe fernhalten soll.

Sollten es die Held bis in die Höhle schaffen, so wird der Yash'oreel dafür sorgen, daß einer der Helden plötzlich im Raum festfriert. Zugleich beginnt der Eisigel bedrohlich zu knacken als würde er gleich unter großer Last bersten. Ob es wirklich dazu kommt, sollten sie als Meister entscheiden. Je nach Nähe 2-4W6 TP durch schwertlange Kristallsplitter können einem geschwächten Held schnell ein Ende bereiten.

5. Die Vorhalle

Allgemeine Informationen

Vor euch öffnet sich eine große Höhle von etwa 10x7 Schritt. An den Wänden zu eurer Linken und Rechten befinden, sowie an der gesamten gegenüberliegenden Wand befinden sich große menschliche Eisskulpturen. Die Skulpturen haben alle zum Himmel gerichtete Arme und scheinen wie in der Bewegung erstarrt. Die Gesichter sind gezeichnet von Schmerzen und Todesqualen.

Der Raum hat einen Ausgang nach Westen, Osten und Süden.

■ Ehemals war dies eine schön geschmückte

Vorhalle zum Herz der Tunnel. Die Statuen standen auch da schon, jedoch leicht anders geformt und einem strahlenden, erhabenen Gesichtsausdruck, anstelle des Schmerzverzehrten. Nachdem Belshirashs Griff über der Anlage lag, änderte dies aber auch das Aussehen der Halle.

Im Gang nach Osten warten zwei **Eisleichen** darauf, lebende Wesen in Nagrachs Reich zu befördern. Wenn die Helden einen Moment in der Halle verweilen, werden sie die Eisleichen herannahen bemerken. Das ist auch der Moment, wo eine der Eisskulpturen nahe den Helden vom Dämon belebt und in einen Eisgolem verwandelt wird. Werte für einen menschlichen Eisgolem

Der Eisgolem hat 2 Attacken pro Kampfrunde.

6. Das Herz

Allgemeine Informationen

Euer Blick fällt auf eine runde Höhle, in der ein großer Pavillion aus Eis steht. An seinen Säulen könnt ihr schaurige Fratzen und Dornen entdecken, sowie kleine spitze Zacken aus Eis überall auf dem Boden des Pavillions zu sehen sind.

In der Mitte des Pavillions steht ein kleines Podest mit der Skulptur eines Eiskristalls. Ein tiefschwarzer, ölig glänzender Dolch wurde in die Mitte der Skulptur gerammt und davon ausgehend ziehen sich schwarze Schlieren durch die Skulptur.

Die Helden haben das Herz der Höhle erreicht. Die Skulptur ist die Heimstatt eines elementaren Meister des Eises, der diese Höhle bewohnt und der auch Dundochs Schwert bewacht. Doch es gelang einigen Nagrach-Paktierern in die Höhle einzudringen und den Elementaren Meister zu überwältigen. Sie rammten einen Dolch, in dem einem **Yaah'oreel**, ein zweigehörnter Dämon aus dem Gefolge des Nagrach gebunden war, in die Skulptur. Es gelang dem Dämon den geschwächten Elementaren Meister zu überwältigen und seitdem kontrolliert der Dämon die Höhle und bedient sich dazu den Kräften des Elementarwesens, so daß dieses seine Macht nie wieder erlangt.

Sollte der Dolch herausgezogen werden, wäre die Kontrolle gebrochen und das Elementarwesen befreit. Der Dämon trachtet

natürlich danach, daß zu verhindern, und wird den Helden entgegensetzen, was er noch hat. Glücklicherweise ist auch der Dämon nicht mehr bei vollen Kräften, so daß nur noch auf folgende Mittel zurückgreifen kann:

Gelingt es den Helden dennoch, den Dolch aus der Skulptur zu ziehen (der übrigens -50° kalt ist und dessen Berührung damit 1W3 SP(A) verursacht), so wird der Dämon seiner Möglichkeit beraubt, aktiv zu werden - und die Kraft des Elementars zu rauben. Nichts desto trotz, stellt er immer noch ein Problem dar. Die Berührung der Klinge ist weiterhin gefährlich - ein Lebewesen, in dem der Dolch steckt, erfriert binnen einer SR und wird zu einer vom Dämon kontrollierten Eisleiche. **Um den Dämon zu exorzieren**, muß entweder die Waffe zerbrochen oder eine halbe Stunde in ein Lagerfeuer gelegt werden, oder natürlich auf magischen Wege mit einem PENTAGRAMMA bzw. REVERSALIS ROJAM OITACOVNI.

Allgemeine Informationen

Nachdem ihr dem Dolch aus der Skulptur gezogen habt, könnt ihr sehen, wie die schwarzen Schlieren verblassen. Die Kälte, die ihr mittlerweile kaum noch wahrgenommen habt, ist nicht mehr ganz so beißend. Die Fratzen und Dornen an den Säulen des Pavillions verschwinden und einen Moment später steigt ein menschlicher Oberkörper aus Eis der Skulptur und mustert euch. Mit einer Stimme, in der die klirrende Kälte an einem sonnigen Wintertag liegt, spricht sie euch an:

Endlich frei! Ohne eure Hilfe hätte ich den Diener des verderbten Eises nicht loswerden können, der mich die letzte Zeit meiner Kraft beraubte. Ich danke euch!

Spezielle Informationen

Auf Nachfragen berichtet der Elementar, daß vor etwa zwei Wochen eine Gruppe von Menschen in die Höhle kam. Er konnte spüren, daß zumindest einer von ihnen dem verderbten Eis diene und bemühte sich, sie aus der Höhle fernzuhalten. Doch gelang es ihnen, ihn zu überwältigen und den Dolch in seine Heimstatt und damit in ihn zu rammen. Ein darin gebundener Dämon hat ihn fortan seiner Kraft beraubt und die Höhle pervertiert.

Eine genauere Beschreibung kann der Dschinn nicht geben - irgendwie sehen sowieso alle Menschen gleich aus. Es kann lediglich sagen, daß es fünf Menschen wahren und das einige

von ihnen zaubern konnten.

Wenn die Helden ihn nach dem "*Nebelschreck*" fragen, wird er ihnen mitteilen, daß der Nebelschreck schon seit sehr langer Zeit hier aufbewahrt wird (genaue Zeitabschätzungen liegen ihm nicht) und nur an jemand mit erwiesener Mut und Tapferkeit herausgegeben werden darf. Da dies bei den Helden zutrifft, schmilzt - sofern die Helden danach fragen - an Teil einer Wand ab und gibt ein Schwert frei (siehe Anhang).

Was nun?

Das "*stählerne Fell*" und der "*Nebelschreck*" Dundochs wurden gefunden. Doch wo der Ort ist, an dem "*feiste kleine Riesen leben*" und wo die "*Kette der Odun*" versteckt ist, bleibt unklar. Falls die Helden nicht von sich aus den

Vorschlag machen, schlägt Frunnja vor, das man erstmal wieder nach Niellyn zurück reist. Die Reise zurück dauert ungefähr 11 Tage, so daß die Helden wahrscheinlich am 41. Reisetag (20. ING) in Niellyn ankommen.

Am 36. Reisetag (genau 3 Wochen nach dem Angriff auf Niellyn) werden die Helden nochmal nachts von 2 oder 3 Taghurn heimgesucht. Dies sollte dem Träger des Nebelschrecks Gelegenheit geben, dessen Fähigkeiten zu bemerken.

Wenn die Helden in Niellyn angekommen sind haben sie sich durchaus **250 Abenteuerpunkte** und Spezielle Erfahrungen in *Wildnisleben*, *Klettern* und anderen Talenten, die sie häufig eingesetzt haben, verdient.

Der Ogerwald

Während die Helden mit Frunnja unterwegs waren, wollte Gralker mit einer "Reise zu den Ahnen" versuchen herauszufinden, wo "die feisten kleinen Riesen leben". Doch Reisen in die Geisterwelt sind nicht ungefährlich und bei dieser hat ihm etwas (Nachtschwarze oder böse Geister) aufgelauert, und seinen Geist gefangengenommen. Seit dem liegt Gralker in

einer Art Koma.

Die Helden müssen Gralker aus seinem Traum befreien, damit er ihnen die Position des Ogerwaldes verraten kann.

Niellyn

Niellyn hat eine Woche vor der Rückkehr der Helden stark gelitten. Zuerst hat Gralker, da er nicht herausfinden konnte wo "die feisten kleinen Riesen leben", sich zu einer Ahnenreise - einem Ritual, bei dem er Kontakt zur Welt der Geister herstellt - entschlossen, von dem er noch nicht aufgewacht ist.

In der selben Nacht, in der auch die Helden angegriffen wurden, wurde auch Niellyn Opfer eines Überfalls der Taghurn. Dabei hat der Ort starke Verluste erleiden müssen, da mit Frunnja die Yal dingra und mit den Helden wichtige

Verteidiger fehlten.

So ist die Stimmung etwas gedrückt und Frunnja (gekleidet in das "stählerne Fell" und mit "Nebelschreck") versammelt alle Haerads des Ortes für eine flammende Rede, in der sie den Leuten klar macht, daß ihre Opfer nicht umsonst waren und daß man nur noch das dritte Artefakt bräuchte.

Gralkers Ahnenreise

Für die Reise in die Welt der Geister hat Gralker sich in Trance versetzt. Er fand heraus, wo sich die Kette der Odun befindet, doch gelang es ihm nicht, mit diesen Wissen wieder in seinen Körper zurückzukehren. Eine finstere Macht (die *Nachtschwarze*?) verhinderte die Rückkehr des Geistes in den Körper durch gesandte Eingebungen, Träume und Visionen, so daß Gralker jetzt in einer Traumwelt gefangen ist. Sein Körper liegt allerdings bewegungslos und ohnmächtig dar, der Atem geht nur schwach.

Seit Gralker in die Reise angetreten hat, ist Leryad, sein Schüler, nicht von seiner Seite gewichen. Er kann den Helden ein paar Auskünfte zu Ahnenreisen geben.

Die Vorbereitungen und das Eindringen in Gralkers Traum sollten etwa **drei Tage** in Anspruch nehmen.

Eine Untersuchung von Gralker (*Heilkunde, Seele, SENSIBAR oder BLICK IN DIE GEDANKEN*) ergibt, daß er durchaus lebt und Empfindungen hat bzw. träumt. Der er seit Tagen in diesem Zustand ist und sich bisher durch nichts hat aufwecken lassen, scheint es so, als wäre er in seinem Träumen gefangen.

Um ihn aus seinen Träumen zu befreien, kennen Leryad und Tamina nur zwei Möglichkeiten: versuchen, den Traum zu brechen (kann Leryad nicht) oder ihn den Traum einzudringen und herausfinden, was ihn dort festhält und es beseitigen. Für letztere Möglichkeit bietet Leryad an, daß er ein Ritual versuchen kann, der die Helden auch in den Traum befördern würde - und damit den gleichen Gefahren aussetzt, wie auch Gralker. Allerdings hätten sie die Chance, als aktive Träumer in dem Traum etwas zu bewirken, sofern der Traum nicht zu mächtig ist. Tamina weist aber darauf hin, daß aus ungeklärten Gründen magiebegabte "Mitträumer" diese

Untersuchung

schwerer zu kontrollieren machen. Zudem müßte man vermeiden, daß dem Träumer im Traum etwas zustößt, da man ansonsten riskiert, daß auch der echte Körper Schaden nimmt.

Träume brechen

Träume teilen

Die folgenden Berechnungen basieren auf den Regeln zu *Tödlichen Träumen*, (MWW 175).

Die unmodifizierte Realitätsdichte von Gralkers Traum beträgt 12 und erscheint damit real. Die Realitätsdichte (RD) des Traumes steigt mit jeder eindringenden Person um 1 und 1 weiteren bei Zauberern.

Um in Gralkers Träume einzudringen, ist entweder der Zauber BLICK IN DIE GEDANKEN (in der Variante *Traumreise* oder TRAUMGESTALT nötig. Das von Leryad gewirkte Ritual ist dem TRAUMGESTALT ähnlich, befördert die Helden aber nur in den Traum und beschert ihnen keine ZfP* zum Verwenden.

Die Helden erhalten zudem während des Rituals einen Schluck eines furchtbar bitteren Getränkes, daß sie die Besinnung verlieren läßt und ihnen die nächsten Tage einen Flinken

In der Traumwelt

Alle Zauber sind (wahrscheinlich) auf Grund der Realitätsdichte um 6 Punkte erschwert und Kosten aber auch nur 33\% der AsP.

Helden kommen in der Mitte einer Lichtung heraus, auf der ein großer Stein steht. In diesem Stein sind drei Vertiefungen. Von der Lichtung führen drei Wege durch den Wald. Jeder der Wege führt zu einer besonderen Traumsequenz. In jede der Vertiefungen paßt je eine Rune. Alle Runen, die im Traum gefunden werden, bilden zusammen Gralkers wahren Namen. Wird eine Rune an ihren Platz gesetzt, ertönt ein Laut des Namens. Wenn alle Laute in der richtigen Reihenfolge ausgesprochen werden, wandelt sich die Szenerie und die Helden gelangen zu Gralkers Traumgefängnis.

Weg 1: Verbotene Liebe

Allgemeine Informationen

Der Weg durch den immer dichter werdenden Wald führt stetig bergan bis er schließlich an

Difar beschwert, ihnen dafür aber auch ermöglicht, im Traum *Heilkunde-Seelen*-Proben mit einem ZfW von 10 durchzuführen.

Tamina wird selbst mittels TRAUMGESTALT in Traum eindringen (und dabei 8 Punkte übrig behalten).

Um einen Traum zu modifizieren, bedarf es einer *Heilkunde,Seele*-Probe +RD-1-(ZfP* aus TRAUMGESTALT). Die Probe ist für alle *Traumgänger* (z.B. Tamina) um 3 Punkte erleichtert

Helden, die selbst mittels Traumgestalt in den Traum gekommen sind, können je 2 ZfP* investieren, um die RD um 1 zu senken (anstelle eigene Eigenschaften aufzubessern. Auf jeden Fall wird Tamina dies tun).

Beispiel

Drei Helden lassen sich in den Traum versetzen, zwei davon magiebegabt. Die Realitätsdichte steigt von 12 auf 17. Kommt Tamina dazu, steigt die RD auf 19, kann von ihr aber auf 15 reduziert werden. Zur Traummodifikation sind also Proben auf Heilk. Seele +15 nötig, die mit der SF Traumgänger nochmal um 3 erleichtert sind.

einer 10 Schritt breiten, unabsehbar tiefen und bis zum Horizont breiten Schlucht endet. Auf der anderen Seite der Schlucht stehen noch ein paar Bäume, aber man kann dahinter die weite Ebene des Gjalskerlandes sehen und irgendwo dort steigen auch einige Rauchsäulen auf.

Die Schlucht symbolisiert die verdrängte Erinnerung; die Kluft, die Gralker unbewußt geschaffen hat, um sich nicht mehr zu erinnern. Sie muß von den Helden überwunden werden, damit Gralker diesen Teil seiner Erinnerung wiederfindet.

Ein Weg die Schlucht zu überwinden ist, sie sich einfach wegzuwünschen (siehe Seite \pageref{tkontrolle}) oder sich vorzustellen, daß man fliegen kann. Auch Magie (z.B. SOLIDIRID, KRÖTENSprung, LEIB DES WINDES) sind geeignet, um auf die andere Seite zu kommen und ggf. ein Seil zum Entlanghangeln mitzunehmen.

Die Rauchsäulen auf der anderen Seite gehören

zu dem Ort Niellyn zu Zeiten Gralkers Jugend. Eine junge Gjalskerfrau (Jarla) ist offensichtlich an Gralker interessiert, was dieser erwidert. Sein Mentor verbietet ihm allerdings jeglichen sexuellen Kontakt, da dies seine Fähigkeit zu den Odun zu sprechen, mindern würde.

Gralker kann dabei beobachtet werden, wie er öfter einen Runenstein als Talisman in der Hand hält. Den Stein gibt er nicht freiwillig her, da er hierdrin den Fokus seiner Kraft sieht. Wenn man ihn aber dazu bringt, seinen Gefühlen nachzugehen und zu der Frau zu gehen, legt er ziemlich bald all seine Hemmungen, Kleidung und auch den Stein ab, den man dann mitnehmen kann.

Gralker redet durchaus mit den Helden, erkennt sie aber nicht. Für ihn erscheinen sie wie gute Freunde aus dem Stamm.

Es ist die Aufgabe der Helden, irgendwie an den Runenstein (die 1. Rune "Chu") zu gelangen, ohne Gralker dabei zu schaden. Die schönste Variante wäre, wenn sie Gralker dazu überreden, sich doch mit der Frau zu treffen - eine Gelegenheit, die er im realen Leben verpaßt hat.

Wenn die Helden zurückkehren, ist die Schlucht verschwunden - die Erinnerung wieder freigelegt.

Weg 2: Ahnenreise

Allgemeine Informationen

Ihr folgt dem Weg durch den Wald als es plötzlich im Gebüsch raschelt. Plötzlich brechen zwei etwa 2 Schritt große, schwarzbezelte Spinnen hervor, die euch wütend angreifen.

Werte für einen Alptraum-Waldspinne

Wieder führt der Weg in eine Erinnerung aus Niellyn. Die Helden sind dabei, als Gralker seine erste Geistreise unternimmt. Vorher bekommt er von seinem Mentor die Gefahren einer solchen Reise erklärt - was zugleich eine Erläuterung für die Helden ist. Während Gralker in Trance ist, kann man ihm einen Runenstein (die 2. Rune "Org") aus der Hand nehmen.

Weg 3: Der Tod des alten Schamanen

Gralker, sein Mentor und einige Gjalsker sind unterwegs, als sie von einer Gruppe Orks überfallen werden. Der Angriff kann

zurückgeschlagen werden, aber ein Speer hat den alten Schamanen tödlich getroffen. (Helden als begleitende Gjalsker.) Aus der Hand des Toten kann ein Runenstein entfernt werden.

Werte für einen unerfahrenen Ork
erte für einen erfahrenen Ork

Dunkle Gefahr

Die Helden fliegen über dem Gjalskerland. Von einem Gebirge im Nordosten (Aarkenhorst) breitet sich ein schwarzer Schatten über das Land aus.

Dundoch

Gralkers jüngste Geistreise. Sein Geist reist zu den Totenklippen, wo er sich ins Meer und damit in die Unterwelt katapultieren läßt. Dort trifft er auf Dundoch, der ihm verrät, wo das dritte Artefakt zu finden ist.

Die Helden bekommen mit, wie Gralker im Wasser verschwindet, kurz darauf wechselt die Szenerie.

Allgemeine Informationen

Ihr blickt auf ein rundes Haus - vom Aussehen nach das Haus Gralkers in Niellyn, dessen Wände und der Boden davor komplett von seltsam gesponnenen, in allen Farben funkelnden Spinnennetzen bedeckt ist.

Ein Morcan hält Gralker in seinem Haus gefangen, in daß er nicht einzudringen vermag. Die Helden werden wahrscheinlich versuchen, das Netz zu zerstören. Um herauszufinden, wie lange das dauert, sei ein Stabilitätswert von 200 Punkten angenommen. Jeder Hieb (keine AT+ oder Manöver) reduziert den Wert um die erzeugten TP. Auch der Einsatz von Feuer ist möglich - hiermit werden 2W6 durch Abfackeln erzeugt - allerdings entstehen auch giftige Dämpfe, die über die Lichtung ziehen und allen Anwesenden 1W3 SP pro KR zufügen.

Alle 3 Kampfrunden, in denen das Netz Schaden nimmt, läßt der Morcan einen neuen unheimlichen Gegner auf die Helden los - was das ist, sollte davon abhängen, wieviel die Gruppe noch verkraftet.

Sollte es den Helden gelingen, daß Netz zu zerstören, verschwindet schlagartig jeder

Gegner, sowie die Reste des Netzes - die dämonische Präsenz ist gebannt.

Im Inneren der Hütte sitzt der zusammengekauerte Gralker (bzw. das Abbild seines eingeschüchterten Geistes). Er erkennt die Helden und läßt sich von ihnen überreden, daß Haus zu verlassen. Nach einiger Zeit ist es ihm möglich, einen nur für ihn sichtbaren Pfad aus der Traumwelt heraus zu finden.

Sobald Gralker aufwacht, tun dies auch die übrigen, im Traum verbliebenen Helden.

Gralkers Bericht

Spezielle Informationen

Gralker berichtet, daß er von Dundoch erfahren hat, daß dieser die Kette in einem riesigen Wald versteckt hat, in dem viele Oger leben sollen. Im Zentrum einer Ogersiedlung hat eine Kette in dem hohlen Astloch eines Baumes versteckt. Der Beschreibung nach liegt dieser Wald einige Tagesreisen östlich von Niellyn.

Der Ogerwald



Zu Beginn wird die Reise mit Kanus über den Lachanshiel zurückgelegt. Dann wird ein wenig flußaufwärts gepaddelt und anschließend die Strecke zu Fuß (ohne Packtiere zurückgelegt).

45. Tag / 24.ING

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)
(3,1,6)

Strecke

Ereignisse

46. Tag / 25.ING

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)
(3,1,6)

Strecke

Ereignisse

47. Tag / 26.ING

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)

Frunnja wird angesichts der Lage in Niellyn die Helden diesmal nicht begleiten. Sie hofft, daß sie mit dem Schwert und der Rüstung eine größere Hilfe bei der Verteidigung des Ortes ist. Damit liegen alle Hoffnungen allein auf den Helden. Zudem wird sie, in der Annahme daß die Helden Erfolg haben, Boten zu den umliegenden Haerads schicken, um später in einem Wettkampf den würdigsten Träger für die Ausrüstung ermitteln zu können.

Gralker und sein Schüler Leryad haben keine Heiltränke mehr, die sie den Helden geben können. Sie können lediglich ein paar Tips zum Auffinden von Heilkräutern geben. So können sie darauf hinweisen, daß man neben Vierblatt und Wirselskraut in der Steppe gut den Saft aus *Klippenzahn*-Stengeln zur Heilung nutzen kann (siehe \pageref{krautsuch1}).

Am 45. Reisetag (24. ING) brechen die Helden wieder auf.

(3,1,6)

Strecke

Ereignisse Ankunft am Ogerwald

48. Tag / 27.ING

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)
(3,1,6)

Strecke

Ereignisse Ankunft am Ogerwald

Jagdgras

Allgemeine Informationen

(*Einem Helden vorlesen:*) Während eurer Mittagsrast stehst Du gerade und schaut über die endlose Ebene. Die Sonne scheint, ein paar Grasbüschel wehen in eure Richtung und ein paar Raubvögel kreisen suchend über der Ebene. Kaum ein Luftzug ist zu spüren und so steht die von der Sonne aufgewärmte Luft, was euch eine Ahnung von Sommer vermittelt.

Die Grasbüschel, die sich dort auf die Helden zubewegen, sind kein normales Gras - es ist *Jagdgras* (HA. S.106) und es bewegt sich aus eigener Kraft. Das ursprünglich von Maraskan stammende Gewächs wurzelt ausschließlich in Warmblütern und entzieht diesen pro Stunde 2

LeP. Dabei überfällt es die Opfer meistens im Schlaf, da es dann wegen eines abgesonderten Giftes schmerzlos in den Opfern Wurzeln schlagen kann. Das Entfernen der Pflanze verursacht 1W6 SP.

Das alles ist nur den wenigsten Aventurieren bekannt - um das Jagdgras zu kennen, ist eine *Pflanzenkunde-Probe* +25 nötig.

Falls der Spieler nicht von selbst drauf kommt, steht dem beobachtenden Held eine *Intuitions-Probe* +7 zu, um sich zu wundern, warum sich die Grasbüschel bewegt, obwohl der Wind dazu nicht ausreicht. Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* können eine um 5 Punkte erschwerte Probe ablegen, bei deren Gelingen sie das diffuse Gefühl einer Bedrohung aus Richtung des Grases verspüren.

Kommt kein Held auf die Idee, daß mit dem Gras etwas faul ist, so wird es die Helden nachts an ihrem Lager überfallen.

Wenn die Helden sich entschliessen sollten wegzulaufen, errechnen sie die Geschwindigkeit, mit der sie sich bewegen. Da sich das Jagdgras mit der Geschwindigkeit eines flotten Fußgängers (GS:2) bewegt. Die Helden können da zwar Schritt halten, aber im Gegensatz zu dem Jagdgras werden sie dadurch erschöpft. **Pro Stunde Eilmarsch** sammeln die Helden 2 Punkte Erschöpfung - siehe aus *Basis*, S.114. (3 Punkte Erschöpfung haben sich durch bisheriges Wandern schon angesammelt). Überschreitet die Erschöpfung ihre KO, gilt jeder weitere Punkt als **Überanstrengung**.

Nach spätestens 5 Stunden dürfte also die erste Überanstrengung eintreten. Sobald soviel Überanstrengungspunkte angesammelt wurden, wie die KO beträgt (bzw. die Erschöpfung der doppelten KO entspricht), bricht ein Held zusammen - was vermutlich spätestens am Ende des Tages geschieht. Das Jagdgras kann die ganze Zeit mithalten.

Irgendwann kommt der Punkt, wo die Helden sich dem Jagdgras stellen müssen. Zwar können die Helden versuchen, einen Wald zu erreichen und auf die Bäume zu klettern, aber ihre Lasttiere haben diese Chance nicht.

Es handelt sich um 20 Grasbüschel, die an den Helden hochklettern können, um Haut zu finden, in die sie ihre Wurzeln schlagen können. Dabei braucht ein Büschel 2 KR bis es

eine ungeschützte Stelle findet. Einem Held steht pro Runde eine GE-Probe zu, um ein solches Büschel zu greifen und zu zerreißen - wobei das Greifen meist mit einer ungeschützten Hand passiert, in die das Gras Wurzeln treiben kann.

Hatte das Gras nur eine KR Zeit, um Wurzeln zu schlagen, verliert man durch das Herausziehen W2 SP, bei 2 bei KR sind es W6 SP und ansonsten W6 SP.

Die sicherste Möglichkeit, das Gras zu zerstören ist übrigens Feuer. Beim einfachen Zerreißen kann man nie sicher sein, daß eine Hälfte nicht evtl. bald darauf die Verfolgung wieder aufnimmt.

In den Wald

Allgemeine Informationen

Seid ein paar Tagen haltet ihr jetzt schon auf jeden größeren Wald zu, den ihr am Horizont entdeckt. Wieder könnt ihr gerade in der Ferne einen Wald ausmachen, der diesmal größer als die bisherigen Waldflecken zu sein scheint. Einige Stunden später steht ihr am Rande dieses Waldes aus Lärchen, Kiefern und Fichten. Ein Bach kommt aus dem Wald und schlängelt sich über die Ebene.

Wer eine *Sinnesschärfe-Probe* +6 schafft, kann etwas abseits des Weges seltsame große Spuren erkennen, die mit einer *Fährtsensuchen-Probe* +10 oder einer *Tierkunde-Probe* +5 als Ogerspuren identifiziert werden können. Die Spuren führen in den Wald, verlieren sich da aber schnell.

Spezielle Informationen

Während ihr den Wald betretet, bemerkt ihr, daß es hier kontinuierlich bergab geht. Zudem ändert sich je weiter man in den Wald eindringt das Klima und die Vegetation. Es wird zunehmend wärmer (bis schließlich tropische Temperaturen herrschen) und auch die Bäume und Sträucher entsprechen irgendwann eher dem mittelländischen Bäumen und schließlich dem Regenwald. Vereinzelt kommen auch ein paar Mammutbäume, mit bis zu acht Metern Durchmesser vor.

Im Inneren des ein paar Kilometer durchmessenden Waldes wohnen mehrere Ogersippen. Hier stehen häufig Mammutbäume

(HA. S.127) mit etwa 80 Schritt Höhe, aber auch normale Bäume mit 20-40 Schritt Höhe kommen noch vor.

Im Wald gibt es viele warme Quellen, die den Ursprung von einigen Bächen bilden, die aus dem Wald austreten. Der Boden des Waldes ist eigentlich eine Art Krater.

Würzen sie den Weg durch den Wald mit ein paar *Kletter-Proben*, um eine plötzlich sehr steile Stelle gefahrlos zu passieren oder *Wildnisleben-Proben*, um dornige Stellen so gut wie möglich zu umgehen. Ab und an mag auch ein Oger auftauchen, dem die Helden vielleicht aus dem Weg gehen wollen - zumindest, wenn sie keine Aufmerksamkeit erregen möchten. Sollte es doch zu einer Begegnung kommen: Werte für einen Oger

Am Grund des Kraters stehen besonders viele, mit großen Pilzparasiten bewachsene Mammutbäume und hier wohnt auch eine Ogersippe. Bei einem der Bäume kann man in etwa 20 Schritt Höhe ein Loch im Stamm

ausmachen.

Wir wollen mal hoffen, daß den Helden nicht in den Sinn kommt, die Oger anzugreifen, da dies angesichts deren Kampfkraft der sichere Tod wäre. Vielmehr ist ein unauffälliges Vorgehen empfehlenswert.

Es ist möglich, *an den Bäumen hochzuklettern*. Hier helfen die Pilzparasiten, die zumindest eine Zeit lang einen Menschen als Stufe dienen können. Passen Sie die Kletterproben den Fähigkeiten der Gruppe an. Es sollte nicht zu schwer sein, da ein Sturz die Aufmerksamkeit der Oger auf sich ziehen würde.

Man kann auch Seile von Baum zu Baum spannen und sich in 20 Meter Höhe entlanghangeln. Mit einer erschwerten *Fliegen-Probe* kann man auch einen Hexenbesen verwenden. Und letztlich kann auch ein Humus-Elementar die Kette aus dem Astloch holen.

Rückreise

49. Tag / 28.ING

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)
(3,1,6)

Strecke

Ereignisse

50. Tag / 29.ING

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)
(3,1,6)

Strecke

Ereignisse

51. Tag / 30.ING

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)
(3,1,6)

Strecke

Ereignisse

52. Tag / 01.RAH

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)
(3,1,6)

Strecke abends Ankunft in Niellyn

Ereignisse Ein neuer Angriff, Beginn des "Fest der Freuden"

Ein neuer Angriff

Allgemeine Informationen

Es ist bereits seit einiger Zeit dunkel und ihr seid immer noch mit euren Kanus unterwegs. Nach Rastars Schätzung müßtet ihr jeden Moment Niellyn erreichen, so daß ihr darauf verzichtet habt, ein Lager aufzuschlagen. Tatsächlich könnt ihr in der Ferne bereits den Lichtschein der Feuer aus Niellyn erkennen.

Mit einem Mal wird dieser Schein schwächer und ihr glaubt ein paar Rufe in der Ferne gehört zu haben, bevor der Feuerschein völlig verschwindet.

Niellyn wird erneut Opfer eines Angriffs. Nebel hüllt das Dorf ein und kurz darauf beginnen mehrere Taghurn kontrolliert von einem Gruufja mit dem Versuch die Palisaden des Ortes zu erstürmen.

Wie die Helden in den Kampf eingreifen bleibt ihre Sache. Rastar wird auf jeden Fall darauf drängen, daß man dem Ort zur Hilfe eilt. Der Kampf tobt etwa eine Viertelstunde, wenn die Helden den Ort erreichen. Es ist auch wieder die Aura der Beklommenheit zu spüren, die sie schon während des ersten Angriffs auf den Ort (siehe \pageref{niellynangriff}) gespürt (und die von dem Gruufja ausgeht).

Die Helden haben jetzt die Möglichkeit von der

Seeseite in den Ort zu gelangen und dort den Verteidigern zu helfen oder außerhalb an Land zu gehen und wieder versuchen den Gruufja zu finden und auszuschalten. Letzteres ist effektiver, da dies den Kampf vorzeitig beendet. Was die Gegenstände aus Dundochs Ausrüstung betrifft: Im Ort kämpft Frunnja mit den ersten beiden Artefakten erfolgreich gegen die Wesen. Die gefundene Kette wird zwar von Rastar getragen, kann aber nur von ein Tierkrieger eingesetzt werden.
Gestalten Sie den Kampf spannend.

Verwundeten versorgt und die Toten zusammengesucht. Alles in allem ist der Ort diesmal glimpflich davongekommen, was nicht zuletzt daran liegt, daß bereits viele der Krieger aus dem Umland, die an dem angekündigten Wettkampf teilnehmen wollen, in Niellyn eingetroffen sind und den Ort damit gut verteidigen konnten. Da bisher Angriffe aber oft gleichzeitig an verschiedenen Orten erfolgt sind, machen sich viele Sorgen, wie es wohl andernorts aussieht.

Nachdem der Nebel abgezogen ist, werden die

Nachtschwarze Tiefen

In diesem Kapitel reisen die Helden mit Tamina und Frunnja zum Zwanfirs Zahn, um dort gegen die Ursache der Überfälle auf die Gjalsker vorzugehen. Nach einer gefährlichen Reise kommen sie am Fuße des großen Berges an und müssen sich nun einen Weg durch die Spinnenhöhlen in seinem Inneren schlagen. Letztlich landen sie in den riesigen Eingangshallen zur alten Feste Aarkenhorst, wo ein (TODO) unheimliches Wesen anscheinend die Brutstätte für alle Taghurn und Gruufjas ist. Sie finden auch seltsame Inschriften, die anscheinend direkt an sie gerichtet, aber nicht mehr vollständig erhalten sind. Beim anschließenden Kampf werden sie in die Vergangenheit geschleudert und greifen in den Kampf von Dündoch gegen das Wesen ein, wodurch sie ihrerseits wieder das Wesen in die Zukunft schleudern. In der Vergangenheit finden die Helden einen Weg, sich wieder in ihre Gegenwart (einen Tag vor dem Kampf) zu begeben - wo sie in ihren schon existierenden

Körpern und mit beinahe getilgter Erinnerung landen. Der Vorgang droht sich zu wiederholen, wenn die Helden nicht einen Weg finden, ihr Wissen aus der Vergangenheit zu vermitteln.

Die Tatsache, daß die Helden mit der Kette der Odûn auch das letzte Teil der seit fast 800 Jahren verschollenen Ausrüstungsgegenstände Dundochs beschaffen konnten, läßt die Gjalsker neue Hoffnung schöpfen.

Doch bevor man aufbrechen und etwas gegen die Diener der Nachtschwarzen unternehmen kann, muß in einem Wettkampf ermittelt werden, wer würdig ist die Ausrüstung anzuziehen. Bereits bevor die Helden Richtung Ogerwald aufgebrochen sind, hat Frunnja veranlaßt, daß Boten zu den umliegenden Haerads geschickt wurden, um die Stärksten Gjalsker im Umkreis zu einem außerordentlichen Wettkampf einzuladen.

Die Wettkämpfe

Drei Tage vor dem fünften Vollmond nach der Wintersonnenwende (7. RAH) finden in Niellyn die traditionellen Hochlandspiele statt. Die kräftigsten Gjalsker versammeln sich in dem Ort, um den Stärksten unter ihnen zu ermitteln.

Jeder anwesende Gjalsker, außer Kindern, den Brenchi-Dûn oder Durro-Dûn nimmt an den Wettkämpfen teil. Es wird erwartet, daß die Helden mitmachen; lediglich von Tamina, die man als eine Brenchi-Dûn betrachtet, wird dies nicht erwartet.

1. Findling schleppen

Am 5. RAH beginnen die Kämpfe mit dem *Findling schleppen*, bei dem dreizehn mit den

Symbolen der Monde (Monate) große Steine zu einem dreizehn Schritt entfernten Kreis getragen und dort abgelegt werden müssen. Dabei kommt es auf die benötigte Zeit an, die mittels eines angestochenen Wasserschlauchs gemessen wird.

Die Teilnahme erfordert für jeden zu transportierenden Stein eine KK-Probe. Alle Punkte die man seine KK unterbietet, werden als Siegpunkte gezählt.

Die Reise zum Zwanfirs Zahn

Um zum Zwanfirs Zahn zu gelangen müssen die Helden etwa 180 Meilen zurücklegen - bei einer Reisegeschwindigkeit von gut 20 Meilen am Tag also ungefähr 9 Tage. Tatsächlich wird die

Reise wegen einiger Umwege aber länger dauern.



56. Tag / 05.RAH

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)
(3,1,6)

Strecke

Ereignisse

57. Tag / 06.RAH

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)
(3,1,6)

Strecke

Ereignisse

58. Tag / 07.RAH

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)
(3,1,6)

Strecke ebene Steppe

Ereignisse Messergras

Messergras

Allgemeine Informationen

Ein steifer Westwind fegt über die Grassteppe die ihr gerade durchquert und macht euer Vorankommen trotz angenehmer Temperaturen beschwerlich. Aber nach den fast zwei Monaten hier oben im Norden habt ihr euch weitgehend an das Wetter gewöhnt, daß ihr es fast als angenehm empfindet. Frunnja scheint das Wetter jedenfalls nicht das geringste auszumachen: nur mit einer Lederhose und dem freien bemalten Oberkörper schreitet sie voran. Mit einem Mal bleibt Frunnja stehen und deutet euch ebenfalls anzuhalten.

Helden, die eine *Sinnesschärfe-Probe* +5 oder eine *Wildnisleben-Probe* +5 bestehen, bemerken daß sich die Steppe vor ihnen leicht

verändert hat. Vereinzelt sind längere gelbere Grashalme zu sehen, die bei genauerer Betrachtung häufiger werden.

Eine anschließende *Pflanzenkunde-Probe* +6 läßt einen das gelbe Gras als **Messergras** (HA. S.108) erkennen.

Da Messergras die Eigenschaft hat sich durch fast jedes Material durchzuschneiden, ist an eine Reise durch ein größeres Gebiet nicht zu denken. Tatsächlich erstreckt sich das Messergras-Gebiet über ein Gebiet von etwa 50 Meilen Durchmesser und macht einen Umweg nötig. Statt knapp zwei Tagen Reise werden dann sechs Tage benötigt.

Spezielle Informationen

Frunnjas Meinung nach kommt eine Durchquerung des Messergras-Gebietes einem Todesurteil gleich. Sie schlägt daher vor das Gebiet östlich durch die Hügel zu umgehen. Wieviel Tage dieser Umweg kostet, kann sie nicht sagen, da sie nicht weiß wie groß das Gebiet ist.

59. Tag / 08.RAH

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)
(3,1,6)

Strecke Umweg um Messergras-Gebiet

Ereignisse

60. Tag / 09.RAH

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)
(3,1,6)

Strecke Umweg um Messergras-Gebiet

Ereignisse

61. Tag / 10.RAH

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)
(3,1,6)

Strecke Umweg um Messergras-Gebiet

Ereignisse

62. Tag / 11.RAH

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)
(3,1,6)

Strecke Umweg um Messergras-Gebiet

Ereignisse

63. Tag / 12.RAH

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)
(3,1,6)

Strecke Umweg um Messergras-Gebiet

Ereignisse

64. Tag / 13.RAH

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)
(3,1,6)

Strecke

Ereignisse Ende des Messergras-Gebietes erreicht

65. Tag / 14.RAH

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)
(3,1,6)

Strecke

Ereignisse Stampede, (Steppenbrand), Meteor

66. Tag / 15.RAH

Wetter klarer Himmel, leichter Windzug (17°)
(3,1,6)

Strecke Gegen Abend in Dhartaech

Ereignisse

Stampede

Allgemeine Informationen

Ihr passiert gerade eine Senke zwischen ein paar größeren Hügelkuppen. Der stetige Wind, der euch augenblicklich im Rücken steht, hat den sandigen Boden zu knapp meterhohen Hügelwällen aufgeworfen die mittlerweile von Heidekraut überzogen sind.

Plötzlich bemerkt ihr am Himmel einen weißen Streifen, wie eine Sternschnuppe. Der Streifen nähert sich rasch eurer Position und geht binnen weniger Lidschläge weiter im Norden runter. Der Boden wie von einem gewaltigem Hammer getroffen, eure Packtiere werden unruhig und teilweise panisch. Ein paar Sekunden später weht eine starke Bö aus dem Norden über das Land. Danach ist Totenstille.

Natürlich sorgt dieses Ereignis für Aufregung unter den Helden. Wahrscheinlich wollen sie den Ort des Einschlags aufsuchen, doch zunächst müssen die Packtiere eingesammelt, gebändigt und evtl. verlorene Ausrüstung wieder verzurrt werden.

Das eigentliche Problem droht aber erst noch, denn auch andere Tiere sind in Panik ausgebrochen. Unweit der Senke im Norden graste eine Herde Firnyaks, die jetzt in panischer Flucht auf die Senke zuhält.

Würfeln Sie für Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* eine um 2 Punkte erschwerte Probe. Gelingt diese, haben die Helden das

Gefühl, daß die Senke in der sie sich befinden in kurzer Zeit ein sehr gefährlicher Ort sein wird.

Allgemeine Informationen

Ein leichtes Grummeln ertönt am Horizont, das langsam anschwillt. Einen Moment später werden eure Packtiere wieder unruhig und kurz darauf könnt ihr spüren wie der Boden zu beben beginnt. Das Beben wird stärker und ein paar Sekunden später könnt ihr über den Kamm der nördlichen Hügelkuppe eine riesige Herde Rinder runterpreschen sehen. Da ihr genau zwischen den Enden der Senke im Osten und Westen steht, wird ihr Weg sehr wahrscheinlich direkt über euch rüber führen.

Achten Sie schon während des Vorlesens darauf wann die Helden welche Aktion durchführen wollen.

Ohne weitere Vorbereitungen einfach stehenzubleiben oder gar die heranrollende Herde angreifen zu wollen wäre fast Selbstmord - ziehen Sie die Regeln zur *Herde* (DGSL S.60) zu Rate. Die sicherste Möglichkeit wäre die Hügelkuppen im Osten oder Westen zu erreichen und damit die Gefahrenzone zu verlassen. Um einen sicheren Bereich zu erreichen müssen allerdings 100 Schritt zurückgelegt werden. Verwenden Sie dazu die Regeln zur *Taktischen Bewegung* (Basis 112) und zur Behinderung durch Last (Basis 115).

Die Basisgeschwindigkeit des Helden (meist 8 m/s) wird pro BE um 1 reduziert. Die BE kann durch Rüstung kommen, oder pro angefangene 50% Belastung über der Tragkraft des Helden. Übrigbehaltene Punkte aus einer *Athletik-Probe* (alternativ einer *Körperbeherrschungsprobe* +5 erhöhen die Geschwindigkeit um 0,2 Punkte.

Beispiel

Der minimal gerüstete, kaum gepackte Polter (BE 1, GS 8) darf mit einer Höchstgeschwindigkeit von 7 rechnen. Aus der *Körperbeherrschungsprobe* +5 +2xBE behält er 3 Punkte übrig, d.h. seine Höchstgeschwindigkeit beträgt effektiv $7,6 = 8$ m/s.

Die schwerer gerüstete und etwas überladene Damira (BE 3+1, GS 8) hat eine Höchstgeschwindigkeit von 4. Damira hat zwar *Athletik*, aber die Probe +8 (2xBE) behält keine Punkte übrig. Somit bleibt es bei 4 m/s.

Die ersten Tiere der Herde sind nach 16 Sekunden heran. Etwa vier Sekunden später ist die Senke auf voller Breite von der Herde ausgefüllt. Sinnvolle Aktionen wären also: Sich unter diesen Umständen noch um Packtiere kümmern zu wollen ist ziemlich gewagt.

Allgemeine Informationen

Nachdem die Herde abgezogen ist, bietet sich Euch ein Bild der Verwüstung. Gras und Heidegewächse in der Senke sind zertrampelt, der Boden aufgewühlt.

Spezielle Informationen

Helden, die sich hinter Hügelwällen verborgen haben sind zunächst nicht zu sehen, bis sie sich wieder aus der Erde ausgegraben haben. Irgendwo in der Senke liegen zertrampelte Packtiere und Ausrüstungsgegenstände in unterschiedlichem Zustand. Ein paar Packtiere sollten die Flucht allerdings geschafft haben.

Steppenbrand

Dieses Ereignis sollten sie der Gruppe nur zumuten, wenn sie nicht zu sehr geschwächt ist. Der niedergegangene Meteor hat für kleine Feuer gesorgt, an denen sich das trockene Gras entzündet hat.

Fliehende Tiere

Suche nach Schutz / nicht brennbare Gegend -> Senke

Windrichtung ?

Der Meteor

Allgemeine Informationen

Vor euch öffnet sich ein Krater von etwa 20 Schritt Durchmesser. Im Inneren des Kraters könnt ihr ein paar größere Steine und seltsam glänzende Brocken erkennen.

Die seltsam glänzenden Brocken sind Erze, die im Meteor enthalten waren. Dazu gehört auch Mindoriumerz. Suchen die Helden den Krater ab, lassen sich pro Spielrunde W20 Unzen Mindorium finden - bis maximal 400 Unzen.

Dhartaech

Der Ort dient der Erholung der Helden. Wahrscheinlich sind sie nach den letzten Ereignissen etwas angeschlagen und wollen sich ein paar Tage ausruhen.

Alveranie finden für Ritual (blüht im Rahja rot)
Reise zum Zwanfirs Zahn

Madablüte

Aarkenhorst

Efeuer in Ruinen

Rattenpilz (sofern der Namenlose hier Hände im Spiel hatte)

Vögel o.ä. die Fliegende Helden daran hindern, sich aus der Luft zu nähern

Spinnen im Zwanfirs Zahn

Es stellt sich heraus, daß die Taghurn und Gruufja alle aus einer Höhle im Zwanfirs Zahn kommen. Die Helden gehen davon aus, das dort das mystische "Böse" lauert, daß schon Dundoch Nebelschreck vor 800 Jahren bekämpfte. Tatsächlich

Die Benutzung der drei Artefakte in einer hochmagischen Gegend destabilisiert das Zeitgefüge derart, daß die Helden und Frunnja in der Zeit zurückgeschleudert werden - zum letzten karmatischen Kausalknoten. Sie landen in der Zeit, in der Dundoch den Kampf gegen das Wesen focht. Durch die Ankunft von Frunnja und den Artefakten (und der Tatsache, daß die Gegenstände nicht gleichzeitig zweimal vorhanden sein können) verliert Dundoch mitten im Kampf die Artefakte und wird besiegt. Frunnja und die Helden müssen nun das Wesen besiegen. Durch den Einsatz der Artefakte wird das Wesen aus der Vergangenheit in die Gegenwart geschleudert (und sorgt für die Vernichtung der Gjalsker). Den Helden bleibt nur die Möglichkeit, sich in der Gegenwart eine Nachricht zukommen zu lassen (auf Stein), damit sie in der Zukunft die Entstehung des Knoten verhindern und somit dafür sorgen, daß das Wesen nicht in die Gegenwart kommt.

Grochlupp, Namenloser Trollschamane

Anhänge

Das Wetter im Gjalskerland

Um den Spielern einen Eindruck vom Wetter während ihrer Reisen zu geben, finden Sie hier ein paar Tabellen, mit denen Sie das Wetter während der Reise bestimmen können. Das Prinzip ist dabei einer DSA-Publikation von 1989, dem "*Handbuch für den Reisenden*" aus der Box ("*Die Kreaturen des Schwarzen Auges*") entlehnt - die hier verwendeten Tabellen sind jedoch extra für das Gjalskerland entworfen und bewußt sprunghaft. Zudem wurde ein Wert für Regenmengen eingeführt.

Wetterlage

Für den allerersten Tag ermitteln Sie mit dem W20 die allgemeine Wetterlage. Mit diesem Wert finden Sie in der Tabelle zunächst die allgemeine Wetterbeschreibung. Damit das Wetter nicht zu sprunghaft wechselt, würfeln Sie für das Wetter der Folgetage jeweils mit einem W6 und verrechnen dies mit dem Wert, der in der Spalte *Veränderung:Lage* steht. Sollte dort statt einem Modifikator ein Würfelwurf angegeben sein, ist dies ein gewollter Wetterumschwung.

Beispiel: Sie würfeln zunächst mit dem W20 eine 6 - laut der Tabelle ist es "leicht bewölkt mit Frühnebel". Für den nächsten Tag würfeln Sie mit dem W6 - z.B. eine 3. Verrechnet mit der -2 aus der Spalte *Veränderung:Lage* des endenden Tages ergibt dies immer noch +1 - die neue Wetterlage ist also jetzt 7 und damit "stark bewölkt, trocken".

Beträgt das Veränderungs-Ergebnis 0, so bleibt das Wetter unverändert. Steigt der Wert für die Lage über 20, bzw. fällt unter 1, so wird ein Überschlag durchgeführt (aus 0 wird 20, aus -1 wird 19, aus 21 wird 1, usw.).

Wind

Um die Windgeschwindigkeit zu bestimmen,

Reisegeschwindigkeit

Die Reisegeschwindigkeit der Gruppe hängt stark von jeweiligen Wetter ab. Die Regeln dazu können Sie in der "*Enzyklopaedia*

würfeln Sie zweimal mit dem W6 und addieren den Modifikator aus der Tabelle des aktuellen Tages. Es wird aber nur das Ergebnis verwendet, das näher an dem des Vortages liegt. Sind beide Werte gleich weit entfernt, entscheiden Sie selbst. Negative Resultate gelten als 0, Ergebnisse größer 8 gelten als Orkan.

Temperatur

Auch die Temperatur wird mit zwei W6-Würfeln festgelegt, zu dessen Ergebnissen sie den Modifikator aus der ersten Tabelle hinzuzählen. Auch hier zählt nur der Wurf, der (modifiziert) dichter an dem des Vortages liegt. Die Bedeutung des erwürfelten Wertes hängt von der Jahreszeit - von Phex bis Ende Ingerimm und wieder ab Anfang Efferd gilt die Spalte *Grad I*, dazwischen *Grad II*.

Regenmenge

Bei einigen Wetterlagen werden sie aufgefordert, die Intensität des Regens zu bestimmen. Hier würfeln Sie einmal nach Angabe der Tabelle und lesen in der Regenmengen-Tabelle die Niederschlagsmenge pro Stunde ab.

Die Auswirkungen des Regens hängen aber auch noch von der Niederschlagsdauer ab. Eine Intensität von 40 mm/\$m^2\$ ist für die Dauer einer Stunde für die Natur leicht zu verkraften - hält der Regen aber länger an, so kann der Boden die Wassermengen nicht mehr aufnehmen - es bilden sich größere Pfützen und es kommt in der Nähe von Flüssen und Seen zu Überschwemmungen.

Aventurica" aus "*Der Welt des Schwarzen Auges*" auf den Seiten 64-69 nachlesen. Hier nur eine kurze Zusammenfassung:

Da die Helden einiges von ihrem Gepäck auf die Lasttiere verstauen können, beträgt die Grundreisegeschwindigkeit 35 Meilen pro Tag, bei fast voller Ausreizung der Traglast eines Helden sogar nur 30 - hierbei gilt der beladenste in der Gruppe.

Reisen die Helden durch die Steppe (was sie die meiste Zeit tun), so bleiben davon noch 75\% (26 bzw 23 MpT) - im Wald sogar nur 50\% (18 bzw. 15 MpT). Die so errechnete Geschwindigkeit ist die **Basisgeschwindigkeit**. Weitere Modifikatoren (auch mehrfach) sind:

Beispiel 1: Die Helden ziehen mit den Packpferden durch die Steppe. Es gießt seit Tagen schon in Strömen und der Boden ist ziemlich aufgeweicht. Zudem weht ein starker Wind und es ist empfindlich kalt.

$35 \text{ MpT} * 0.55 \text{ (Steppe, stark aufgeweicht)} = 19 \text{ MpT (Basisgeschwindigkeit)}$.

$19 \text{ MpT} * 0.9 \text{ (Wind)} * 0.7 \text{ (Dauerregen)} * 0.8 \text{ (empf.kalt)} = 10 \text{ MpT}$

Die Helden schaffen unter diesen niedrigen

Umständen nur 12 Meilen pro Tag - etwa ein Drittel ihrer normalen Reisegeschwindigkeit.

Beispiel 2: Die Helden haben Packtiere verloren und tragen daher schweres Gepäck (nutzen ihre Traglast aus). Gegenwärtig liegt ein dichter Nebel über der gesamten Steppe, so daß das Vorankommen stark erschwert ist.

$30 \text{ MpT} * 0.75 \text{ (Steppe)} = 22.5 \text{ MpT (Basisgeschwindigkeit)}$.

$22 \text{ MpT} * 0.5 \text{ (dichter Nebel)} = 11 \text{ MpT}$

Beispiel 3 Die Helden ziehen mit den Packpferden durch die Steppe. Es ist sonnig und warm, aber von den starken Regenfällen die vorigen Tage ist der Boden aufgeweicht. Die verdunstende Feuchtigkeit sorgt für schwüle Luft.

$35 \text{ MpT} * 0.65 \text{ (Steppe, aufgeweicht)} = 23 \text{ MpT (Basisgeschwindigkeit)}$.

$23 \text{ MpT} * 0.9 \text{ (Schwül)} = 21 \text{ MpT}$

Zeittafel

Dramatis Personae

Frunnja Steppentiger

Frunnja Steppentiger ist eine kräftige Frau, Anfang 30 und die Haeradi der Sippen in Niellyn. Obwohl Frunnja kleiner ist, als die meisten Männer und auch weniger muskulös scheint, ist sie flink und unerwartet kräftig.

Vor-/Nachteile Kälteresistenz, Jähzorn 5, Meeresangst 5, Totenangst 5

Sonderfertigkeiten Steppenkundig, Sumpfkundig, Eiskundig, Ausweichen I+II, Wuchtschlag, Waffenlos: Bornländisch, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe ...

Sprache: Thorwal(Gjalskisch), Ologhaijan 10, Alaani 10 *Talente:* meisterlicher Axtkämpfer (15) 2h-Hieb meisterlicher Schwertkämpfer (15) Schwert kompetenter Scout (Wildnisleben 12, Orientierung 12)

Gralker Windläufer

Gralker Windläufer ist mit 60 Jahren der älteste Brenchi-Dûn aus Niellyn.

Vor-/Nachteile: Kälteresistenz, Meeresangst 5, Totenangst 5

Sonderfertigkeiten: Geländekunde Nördl. Hochland, Ausweichen I, Wuchtschlag, ...

Die Taghurn

Die minderen Kreaturen aus dem Gefolge der Nachtschwarzen sind die Taghurn - kräftige bepelzte, humanoide Wesen von etwa 2 Schritt Körpergröße.

Um ihren Hals tragen die Taghurn ein Holzamulett, das in ihrem Fell schlecht zu sehen ist. Das Amulett sorgt dafür, daß ein getöteter Taghurn sich binnen einer Kampfrunde in Nebel auflöst. Wenn die Helden nicht um das Amulett wissen, hilft nur eine nachträgliche Klugheitsprobe, die um die fehlenden Punkte zu Sinnesschärfe 18 (Boni -3/-6 für gutes/eidetisches Gedächtnis) erschwert ist, um sich nach dem Kampf an das Detail zu erinnern.

Um eine Leiche zu bewahren, muß dem Taghurn vor seinem Tod das Amulett abgenommen worden sein. Vor dem Tod abgetrennte Glieder bleiben erhalten.

Entstehung: Orkschamenen kreuzten mit Hilfe von Tasfarel Orks und gefangene Trolle. / Erzdämonische Macht (Asfaloth) hat Trolle mutiert

Die Gruufja

Diese Kreaturen sind etwa 4 Schritt hoch und mit ihrer borkigen, dunkelgrauen Haut den Trollen ähnlich. Da sie sich aber gerne komplett in einen Mantel aus frisch abgezogenen Tierfellen hüllen und leicht rötlich leuchtende Augen haben, dürften sie im sie umgebenden Nebel eher einem vier Schritt hohen Berg mit leuchtenden Augen ähneln. Werte eines Gruufja:

Zu Beginn eines Kampfes gegen einen Gruufja würfelt jeder Held eine Mutprobe erschwert um den evtl. Nachteil *Aberglaube*. Mißlingt die Probe, so gelten die Punkte, die der Wurf den Wert verfehlte als Malus für alle Kampfactionen (AT,PA, etc., Zauber) gegen den Gruufja.

Artefakte

Defekter Ring des Astralhaushalts

Dieser Ring ist der leider mißlungene Abschluß des Lebenswerkes eines Magiers, der versucht hat, basierend auf den Theorien des Stabzaubers ein Artefakt zu entwickeln, das beim Zaubern Astralenergie einspart. Wie sein Entwickler feststellen mußte, ist die Forschung auf diesem Gebiet ziemlich schwer, so daß man den Ring trotz allem als einen erstaunlichen Fortschritt betrachten kann.

Aussehen Goldring mit einem Symbol der Mada verziert.

Wert 5 Dukaten Materialwert, für Magietheoretiker gut 100 Dukaten.

Wirkung Pro Zauber kann ein Punkt der Kosten gespart werden, wobei weiterhin mindestens 1 Punkt ausgegeben werden muß. Dieser Effekt ist kumulativ zum 4. Stabzauber. Die teilweise noch ungebändigte machtvolle Kraft, die diesem Ring innewohnt hat ihrerseits aber auch noch andere Auswirkungen auf die Zauber, die der Anwender spricht: Fällt bei einem Zauber auch nur eine 18,19 oder 20, so gilt der Zauber als gepatzt. Für jede weitere 18 bis 20 kostet der Zauber W10 Punkte mehr als normal.

Analyse Die Analyse dieses Artefaktes dürfte für Magier ziemlich schwer und für andere Magiebegabte nahezu unmöglich sein, da hier keine Zauber enthalten sind.

Die erste Analyse ergibt, daß die Strukturen des Zaubers auf einen gildenmagischen Ursprung hindeuten, daß die Wirkung im Bereich der Metamagie liegt und daß 5 permanente ASP in dem Artefakt gespeichert sind. Zudem kann

Statt einer Attacke kann ein Gruufja einen Gegner mit einer Art *Bösen Blick (Furcht)* aus seinen leuchtenden Augen belegen. Würfeln Sie mit dem W10+1 (0=10) - ist der Wert höher als die MR des Opfers, wird der MU-Wert des Opfers halbiert. Fällt dieser dadurch unter 8, flieht das Opfer. (Dauer: 1 Spielrunde).

Die Gruufja sind die pervertierte Version eines Asfalth-Paktierenden Trollzauberers. Ihrer Kraft ist es zu verdanken, daß der unnatürliche Nebel auftritt und eine beklemmendes Gefühl aufkommt. Sie sind zudem soetwas wie "Feldherren", die die Taghurn anleiten.

erkannt werden, daß das Artefakt permanent wirkt.

Das Ergebnis der zweiten Analyse kann nur von Magiern mit dem 4. Stabzauber interpretiert werden, da diese eine Ähnlichkeit mit dessen magischen Mustern feststellen können. Jedoch ist dort, wo sonst die persönliche Komponente des Zauberstabes ist eine eher chaotische Kraft vorhanden, die auf den Anwender strahlt. Ansonsten läßt sich (nicht nur von Magiern) feststellen, daß dieser Ring einfach nur aufgesteckt werden muß, um zu wirken.

Eine dritte Analyseprobe ist nicht möglich, da kein Held die Grundlagen kennt, die dieses Artefakt erschaffen haben.

Dundochs Rüstung

Das stählerne Fell das Dundocho seinerzeit getragen hat, ist ein Spiegelpanzer alter tulamidischer Machart. Obwohl über 800 Jahre alt, ist die Rüstung in einem sehr guten Zustand - die Platten poliert, die Ringe stabil und intakt - was sicherlich der Pflege durch Wolkenkopf und die Trolle, wie auch der innewohnenden Magie zu verdanken ist.

Der Spiegelpanzer wurde zu Dundochs Lebzeiten von einem Brenchi-Dûn mit "dem Willen des Steppentigers" beseelt, was sich in einer stärkeren Willenskraft, sprich Magieresistenz, gegenüber Zaubern auswirkt. Der Träger der Rüstung erhält einen MR-Bonus von +5.

Analyse Eine ANALÜS-Probe +3 enthüllt, daß hier ein Zauber mit dem Merkmal Antimagie in einer schamanistischen Repräsentation vorliegt. Ist die Probe sogar +7 gelungen, kann gar ein

Zauber mit dem Merkmal Veränderung entdeckt werden. Beide Zauber wirken permanent.

Die zweite Analyse-Probe +3 läßt - sofern der Analysierende den Zauber beherrscht - erkennen, daß der Antimagie-Zauber einem "WIDER HELLSICHT UND BEFEHLE" ähnelt. War auch diese Probe +7 gelungen, so kann festgestellt werden, daß der Veränderungszauber einem "UNBERÜHRT VON SATINAV" entspricht.

Werte von **Dundochs Spiegelpanzer:**
RS 5 BE 4 MR+5

Dundochs Waffe

"Der Nebelschreck" ist ein Barbarenschwert, das nach dem Beinamen seines Führers Dundoch benannt ist. Es ist eine Art Mischung aus Schwert und Axt, etwas kürzer als ein normales Langschwert, aber mit einer breiteren, nach vorne sogar sehr breit werdenden Klinge. Verziert ist die Waffe mit einigen *Hjaldinga-Runen* (SRD 69), deren Kenntnis heutzutage quasi verloren ist.

Analyse Helden mit der Kenntnis der Schrift *Hjaldingsche Runen* können die Runen als solche Entziffern, ihnen aber keine weitere Bedeutung zuordnen, da es sich nicht um die *Profanen Runen*, sondern um mythische Zauberrunen handelt, die normalerweise nicht gelehrt werden. Erst mit der Kenntnis der Sonderfertigkeit *Runenkunde* wird deutlich, daß es sich bei den Runen um Zauberrunen handelt. Es hängt nun davon ab, ob der Held die einzelnen Runen (namentlich die Schicksalsrune (*Wydruna*), die Waffentrune (*Aescruna*) und die Blutrunen (*Eljudnirruna*)) kennt, welche davon er erkennt.

Eine **magische Analyse** mittels ANALYS+7 ergibt bei\begin{description} \item[0-3 ZfP*] Das keiner der klassischen bindenden Sprüche (APPLICATUS, ARCANOVI oder INFINITUM) verwendet wurde. Vielmehr stammt der Bindezauber aus einer fremdartigen, aber der gildenmagischen ähnlichen Repräsentation. Erkennbar sind auch die Merkmale *Schaden* und *Objekt*. \item[4-7 ZfP*] Auch die wirkenden Sprüche sind in der gleichen seltsamen Repräsentation wie der bindende Spruch. Es gibt drei abrufbare Effekte, die mit jeweils einer Ladung (aber aufladbar) in dem Artefakt gespeichert sind. \item[8-12 ZfP*] Bei den Merkmalen der

wirkenden Sprüche handelt es sich um einmal Objekt und einmal Objekt und Schaden und für die dritte wirkende Komponenten Kraft, Schaden und Verständigung. Letztere scheint mit dem Aufladevorgang an sich zu tun haben. \item[13-18 ZfP*] Einer der abrufbaren Effekte scheint die Waffe an sich zu beeinflussen und eine besondere Art von Kampfsituation zu vermeiden. Der zweite sorgt dafür, daß die Waffe für eine besondere Art von dämonischen Wesenheiten deutlich mehr Schaden macht. Die dritte Komponente ist eine blutmagische Aufladekomponente für verbrauchte Zauber, die aber anscheinend das bewußte Mitwirken des Trägers voraussetzt. \end{description} Die Schicksalsrune wendet den nächsten Patzer ab, den der Träger der Waffe bei AT oder PA begeht (danach muß die Rune neu aufgeladen werden). Die Waffentrune wird mit dem nächsten Kampf gegen die Taghurn/Gruufja aktiviert und wirkt bis zur nächsten Sonnenwende. Die Blutrunen wirken andauernd und ermöglicht die Aufladung.

Werte von **Nebelschreck:**

TP 1W+5 TP/KK 13/2 Gew 100, BF 4, INI -1, WM 0/-1, DK N

Als magische Waffe wirkt der *Nebelschreck* auch gegen magische und dämonische Kreaturen. Gegen die Taghurn oder Gruufja wirkt die Waffe sogar *verletzend*, d.h. der Schaden wird verdoppelt.

Die Kette der Odûn

Allgemeine Informationen

Eine Kette, an der eine Bärenkrallen, ein Schwanz eines Feuermolches, Horn eines Gebirgsbocks, eine Rabenfeder, die Hauer eines Wildschweines sowie eine Wolfspfote hängen.

Die Tierteile an der Kette entsprechen den verbreitetsten Tierarten der Odûn im Glauben der Gjalsker. Die Kette ermöglicht dem Träger Zugriff auf alle Gaben seines eigenen Odûn und ist damit nur für Tierkrieger oder Schamanen nützlich. Kennt der Anwender das Ritual bereits selbst, so ist seine Ritualprobe um 5 Punkte erleichtert.

Über die Gjalsker

Das Land

Das Gjalskerland befindet sich nördlich des Orklandes und erstreckt sich von den Olporter Kreideklippen bis hin zu den Brinasker Marschen. Im Süden wird das Land von den Großen Olochtai begrenzt und reicht bis an die nördlichen Küsten.

Die erwähnten Kreideklippen, die bis zu einer Höhe von 120 Schritt emporragen, setzen sich bis Amanma Rudh fort, wo sie abrupt enden. Die letzten Meilen der Kreideklippen werden von Auswärtigen auch Knochenklippen genannt, weil sich hier, bei Amanma Rudh, die Bestattungsstätte der Gjalsker befindet.

Das Land wird durch rauhes Hochland bestimmt, welches sich von Süden aus bis an die Küsten ausdehnt, wenn man vom Übergang zu den Brinasker Marschen einmal absieht, wo es allmählich abfällt, um dort in schier endlose Moorlandschaft überzugehen.

Nördlich der östlichen Ausläufer der Großen Olochtai erheben sich die Donnerzacken, ein Gebirge von etwa 3200 Schritt Höhe, welches die Heimstatt des sagenumwobenen Riesen Wolkenkopf gewesen ist.

Zentral im Gjalskerland liegt der See Lachanshiel, der durch den Gjalska und Serrah gespeist wird. Der Gjalska entspringt in den Höhen der Großen Olochtai und wird, unterstützt durch den Zufluss des Linn, zu einem wilden Fluss, der sich über viele Meilen tief in Sumus Leib gegraben hat. Bei Lyrgach stößt der eisige Yager hinzu, der in den Donnerzacken in einer sagenhaften Eishöhle entspringt. Nachdem der Gjalska den Lachanshiel verlässt, fließt er, nun nicht mehr so wild, bis nach Dhartaech, um von dort aus in einem langen Bogen in den Gjalskafjord zu münden.

An vielen Orten des Hochlandes werden die gras- und heidebewachsenen Hügel von Felsgestein durchbrochen, um an etlichen Stellen zu kleinen Bergen heranzuwachsen. Saftige Wiesen, von Geröllsteinen übersät, sind hervorragender Weidegrund für die vielen Mähnschafe und Hochlandrinder. Dichtere Wälder gibt es ausschließlich weiter im Landesinneren, während in Richtung der Küsten nur noch gelegentliche Waldinseln heimisch sind, die auf Gras-, Heide- und Moorlandschaften schwimmen.

Zur Zeit der Schneeschmelze füllen sich im ganzen Land kleine Bäche, die im Sommer kein oder nur wenig Wasser führen; sie ergießen sich in viele kleine Seen oder Flüsse und weichen den Boden auf, so dass das Wandern auf dem ohnehin unebenen Boden noch beschwerlicher wird. Zudem kommen noch die gefürchteten Moore, die sich oft unter der Heide verbergen und für schon manch ein Tier und Wanderer zur Todesfalle wurden.

Südöstlich von Ifirnshavn erhebt sich auf einer Halbinsel der 2100 Schritt hohe Berg Zwanfirs Zahn.

Groß angelegte Wege oder gar Strassen sucht man hier vergebens; allein Trampelpfade findet man, die jedoch ihre Lage fast jährlich verändern.

Im Herbst, Winter und Frühling peitschen von Ifrunn gesandte Winde Niederschläge über das Land und überraschen Mensch und Tier bisweilen auch im Sommer. Legen sich die Winde, herrscht in der Regel der Nebel, der oftmals so plötzlich und dicht erscheint, dass es einem schwerfällt, die eigene Hand vor Augen zu erblicken. Im Sommer mag es jedoch auch derartige Hitzeperioden geben, dass es zu Steppenbränden kommt. Eine Wettervorhersage im Gjalskerland treffend zu bestimmen ist überaus schwierig, denn selbst die heimischen Barbaren irren sich bisweilen. So kann es passieren, dass man eben noch unter klarem Himmel und Sonnenschein wandert und im nächsten Augenblick von einem Gewitter mit Hagelschlag und plötzlichem Kälteeinbruch überrascht wird.

Die Geschichte der Gjalsker

Die Gjalsker gehen zurück auf eine Vermischung von Hjaldingern und Beni Nurbad, genauer aus einem Teil der Beni Nurbad, der Gajka-Sippe. Die Gajka flohen um 1380-1362 v.BF aus dem Raum Perricum gen Norden und siedelten Anfangs in der Nähe der Grauen Berge. Von dort wurden sie nach kurzer Zeit wiederum vertrieben, so dass sie sich weiter gen Norden wandten, bis sie in das heutige Gjalsker Hochland vorstießen. Unklar ist, wer sie aus der Region der Grauen Berge vertrieb. Es mögen Orks, Hjaldinger oder Verfolger des Sultans von Nebachot gewesen sein. Aus den Legenden der Gjalsker ist jedoch zu entnehmen, dass sie von "gräulichen

Untieren"" gejagt wurden.

Auf ihrer Flucht, die Jäger im Nacken, gelangten sie an einen See, den sie später Lachanshiel nannten. An diesem See hatten sich bereits einige Hjaldinger niedergelassen. Aus welchem Grunde diese Siedler sich von ihren Brüdern an der Westküste trennten, steht in den Sternen. Eines jedoch ist klar, die Thorwaler und die Gjalsker haben ein ähnliches Verhältnis, wie Alt- und Neureicher.

Feinde im hohen Norden gab es zuhauf; Orken aus dem nahegelegenen Orkland, Hjaldinger der Westküste und Oger aus dem östlich des Sees gelegenen Ogerwald. Da kam es beiden Völkern recht, sich zu verbünden und gemeinsam gegen ihre Widersacher vorzugehen, so dass die erste Siedlung am Lachanshiel entstand, Niellyn.

Aus dieser ehemaligen Zweckgemeinschaft entwickelte sich ein neues Volk, das heute über das gesamte Gjalskerland verteilt, eine Population von etwa 10.000 Köpfen zählt.

Unzählige Gemetzel mit ihren Feinden und das raue Land hinterließen ihre Spuren bei den neuen Siedlern; so ist es kein Wunder, dass aus den ehemaligen zivilisierten Völkern ein grober Menschenschlag wurde, die Gjalskerbarbaren.

Der Haerad

Die, ähnlich wie die Thorwaler, hünenhaften Gjalsker haben sich in Dorfgemeinschaften zusammengeschlossen, die sie selber Haerad nennen.

Das jeweilige Oberhaupt des Haerad ist der Häuptling, der den Titel des Yalding trägt. Der Yalding wird bei den Gjalskern nicht gewählt oder vererbt, vielmehr wird der alte Yalding von einem Mutigen zum Kampf herausgefordert. So eine Herausforderung kann jedoch nicht jeder stellen, denn um Häuptling zu werden muss der Herausforderer viel Ehre im Kampf und für den Clan auf seiner Brust haben. Jeder kann tatsächlich an jedem Gjalsker ablesen, wie viel Ehre, ob für sich oder den Clan, er gesammelt hat. Kurz nach der Geburt bekommen die Gjalsker einen Kreis um den Bauchnabel tätowiert. Von diesem Punkt aus werden jeweils zwei Linien für sich selbst und für den Clan gezeichnet. Die eigenen wandern nach oben, die für den Clan nach unten. Für jede ehrenvolle Tat werden diese Linien verlängert und bilden kleine Abzweigungen, an deren Ende ein Symbol gezeichnet wird, welches Aufschluss über die errungene Ehre

gibt, wie zum Beispiel ein Bär.

Als eine Art Schamane könnte man den Brenoch-Dûn bezeichnen, der die weltliche Verbindung zu den Odûn herstellt. Diese Odûn, totemähnliche Tiergeister, werden von den Brenoch-Dûn angerufen und um die Leihgabe ihrer Kräfte gebeten. Der Brenoch-Dûn ist, neben der Eigenschaft des Mediziners und des Hüters des Wissens, das spirituelle Bindeglied, welches den Clan zusammenhält. Von Generation zu Generation werden Rezepte und Geschichten weitergegeben. So ist es der Brauch, dass Hirn und Herz eines verstorbenen Brenoch-Dûn vom erwählten Nachfolger verspeist werden, um das Wissen zu wahren.

Die Brenoch-Dûn sind im übrigen die einzigen, die lesen und schreiben können. Die Schrift ist eine Art Keilschrift, die aus Elementen der Runen der Hjaldinger und dem Ur-Tulamidya entstanden ist. Niederschriften finden sich in Holz und Stein geschnitzt oder auf Tierhäute gemalt.

Es gibt einige Krieger unter den Gjalskern, denen sich in ihrer Kindheit ein Odûn in einem Traum offenbart. Diesem weihen sie ihr Leben und sind daran zu erkennen, dass sie das Fell ihres Tieres tragen und oft wie ihr Odûn handeln.

Die Behausungen der Barbaren sind einfach gebaut. Sie errichten Steinmauern und setzen in deren Mitte einen starken Holzpfehl, der das Dach aus Ästen, Grassoden und Riedgras trägt. Die Außenwände werden mit Erde aufgeschüttet und reichen bis zur Dachkante, so dass die Häuser wie Erdhügel mit ""Hut"" erscheinen.

Um ihre Dörfer ziehen sie Palisaden, die von außen zusätzlich mit Soden aus Messergras bepflanzt werden.

Der Gjalsker

Sie sind ähnlich hünenhaft wie ihre thorwalschen Nachbarn, unterscheiden sich jedoch dahingehend, dass sie von dunklerer Hautfarbe sind.

Die Sprache der Gjalsker ist aus Hjaldingsch und Ur-Tulamidischen Einflüssen gewachsen und recht leicht zu erlernen.

Eine der wichtigsten Eigenschaften, neben Stärke und Mut, ist das gegebene Ehrenwort. Ein Versprechen wird in jedem Fall gehalten, sei es nun ein freundschaftliches oder eine Drohung.

Als Kleidung bevorzugen die Gjalsker meist

Felle oder Tierhäute zu denen sie grob gewobene Kilts tragen, an denen ein jeder Gjalsker ablesen kann, von welchem Clan der andere stammt.

Die Gjalsker leben in erster Linie von Ackerbau, Viehzucht und der Jagd. Vom Handel mit anderen Völkern halten die Gjalsker herzlich wenig; man "besorgt" sich einfach, was man braucht. Die einzige Ausnahme bilden die Norbaden, die bisweilen das Gjalskerland bereisen.

Die Gjalsker können, wenn sie angegriffen oder auch nur gereizt werden, sehr grausam und rachsüchtig sein. Hinzu kommt, dass man es nicht nur mit einem Barbar zu tun bekommt, sondern mit dem gesamten Clan - und wer möchte das schon?

Ziehen die Gjalsker in die Schlacht, sind sie hoch motiviert und hervorragend gerüstet. Sie kleiden sich in dickes Leder oder Felle und bewaffnen sich mit großen Äxten, klobigen Schwertern, Speeren oder Kettenkugeln, die sie sowohl als Nah- als auch als Fernkampfwaffe benutzen. Ferner gibt es keine Waffe, die sich für einen Gjalsker nicht als Wurfaffe eignen täte. Sie nutzen dressierte Mammuts, die sie mit hölzernen Aufbauten als laufende "Festungen" einsetzen. Von oben herab werden Speere geschleudert; unter den gewaltigen Füßen der Tiere wird alles, was ihnen nicht widerstehen kann, zermalmt.

Der Glauben

Zwanfir, der unbarmherzige Gott des Todes, der in einem Orca versinnbildlicht wird. Zwanfirs Reich ist der eisige Ozean, in dessen Tiefen das Totenreich liegt. Aus diesem Grunde werden verstorbene Gjalsker nicht begraben oder verbrannt, sondern im Meer bestattet. Bis es zur Bestattung kommt, ist es ein langer Weg, denn kaum ein Clan hat sich in der Nähe der Küste angesiedelt. Es gibt bestimmte Riten, die sich darin bemerkbar machen, dass nur zur Winter- und Sommersonnenwende Bestattungen vollzogen werden. Stirbt ein Gjalsker, wird er im Winter eingefroren oder in eisfreien Zeiten, mit einem Strick gesichert, im Moor versenkt, damit er bis zur Beisetzung frisch bleibt. Ist die Zeit der Bestattung gekommen, werden sie freigelegt und gereinigt. In einer großen Prozession werden die Verstorbenen zu den Knochenklippen bei Amanma Rudh gebracht, um dort mittels gebogener Bäume ins Meer geschleudert zu

werden. Während des Fluges löst sich die Seele des Toten und schwebt so lange über dem Meer, bis die Seelenprüfung durch Zwanfir abgeschlossen ist. Nach dieser Prüfung verschlingt Zwanfir die Seele und bringt sie hinab ins Totenreich. Bleiben die Körper der Bestatteten nicht im Meer, sondern werden an der Küste angespült, dann ist das ein Zeichen dafür, dass der Barbar nicht dem rechten Weg in seinem Leben gefolgt ist und wird nicht im Totenreich aufgenommen. Nach dem Glauben der Gjalsker werden diese Seelen in Nebel verwandelt und müssen über das endlose Meer und Land schweben. Hieraus ergibt sich ein starker Aberglaube. Immer wenn Nebel aufzieht, und das kommt hier oft vor, besuchen die verdammten Ahnen ihre Nachkommen, beobachten sie mit neidischen Augen und versuchen sie zu sich zu locken.

Aus der Tatsache heraus, das Zwanfir ein Wal ist und auch noch ähnlich wie Swafnir klingt, gibt es des öfteren blutige Auseinandersetzungen zwischen Thorwalern und Gjalskern. Verstärkt wird diese Fehde durch den oft verkündeten Kampf zwischen Zwanfir und Wolkenkopf, dem Riesen, der vor rund 300 Götterläufen seine Heimstatt in den Donnerzacken verließ und bei den Knochenklippen ins Meer sprang. Den Gjalskern war klar, dass Wolkenkopf zu Zwanfir schwimmt, um ihn zu erwürgen, denn er ist der Gott des Lebens und der Stärke. Sie sind sich sicher, dass das Paradies auf Deren Einzug hält, wenn er Zwanfir erwürgt hat und dieser so gezwungen ist, die Toten aus seinem Reich freizugeben.

Sindarra, die Götten der Magie und Hüterin des Wissens der Ahnen. Der normale Gjalsker achtet sie als die große Mutter, die mit ihrem goldenen Auge über das Leben der Gjalsker wacht. Für die Brenoch-Dûn ist sie jedoch mehr, denn sie schenkte ihnen sowohl das Wissen über die Odûn und die damit verbundene Magie als auch die Schrift, welche sie zu nutzen verstehen, um erlangtes Wissen zu wahren.

Ifrunn: ist der unbarmherzige Gott des Winters und der Jagd. Er schützt den ehrbaren Jäger auf seinem Weg und verzehrt den Schänder, der aus Habgier und Lust jagt. Er schickt Sturm und Schnee über das Land und ist erbitterter Kämpfer wider der nachtschwarzen Spinne, die er mit seiner Macht einzufrieren sucht. Die Gjalsker schlagen aus den Kreidefelsen lange

Stelen, versehen sie mit Inschriften und Bildern, befestigen Opfergaben daran und stellen sie in ihren Jagdgründen auf, um Ifrunn milde zu stimmen.

Natûru-Gon:, ein Gott, dessen Eigenschaften ein Auswärtiger wohl am wenigsten nachvollziehen kann, da er für den Schutz der Familie, der Kraft der Natur und den Krieg steht.

Natûru-Gons Kinder, die Mammuts, welche von den Gjalskern Brenna-Gon genannt werden, wandeln unter den Gjalskern und sind Angehörige der Clans. Fremde, die ein Mammut jagen und erlegen, schaffen sich damit einen ganzen Clan zum erbitterten Feind. Dies bedeutet jedoch nicht, dass Gjalsker selbst die Brenna-Gon nicht jagen dürfen. So lange sie ehrenvoll und unter der Maßgabe, dass es zum Überleben eines Clans erforderlich ist, ein Mammut erlegen, ist es von Natûru-Gon sogar erwünscht.

Natûru-Gon streift bisweilen in der Gestalt eines weißen Mammuts durch das Land. Es gilt unter den Gjalskern als höchstes Glück, das weiße Mammut zu Gesicht zu bekommen. Einige Auserwählte bekommen Prüfungen gestellt, die sie selbst in ferne Länder führt.

Yurrga:, Tochter der Sindarra und des Natûru-Gon, schützt die Reisenden und schenkte ihnen das Wissen über die Heilkunde. Sie weist dem Reisenden mit ihrem hellen Leuchten, welches man sogar an vielen Tagen sehen kann, den Heimweg. Das Leuchten Yurrgas wird durch den Nordstern verkörpert.

Weitere Götter

Die zwistigen Brüder Fekorr (Nacht, Geheimnisse, List) und Tairach (Rache, Kampfrausch), die um Makka (Träume, Schlaf) buhlen.

Natürlich existiert in der Mythologie der Gjalsker auch das Böse, welches in einer großen Spinne Gestalt annimmt. Sie ist die **Nachtschwarze**, die vielgesichtige Verführerin, die alles, nicht durch ihre Kraft geschaffene, hasst und danach strebt, es zu vernichten und zu verderben.

Sie verführte in grauer Vorzeit selbst die Götter und zeugte bösertige Leibesfrüchte, die noch heute über Dere wandeln und ihre Saat über das Land und die Lebewesen bringen.

Die Götter bemerkten jedoch ihre Bösartigkeit und so wurde sie in einer tiefen Grube zu ihrem eigenen Schutz angekettet.

Ihre Kinder und Kindeskind sind ihre Diener, welche die Gjalsker die Moghûla (Dämonen) nennen.

Gebräuche und Spiele

Da die Gjalsker eine starke Bindung zu ihren Ahnen haben, schnitzen sie Grüße in kleine Holzstücke und werfen sie in einen Fluss. Diese Hölzer werden dann durch die Strömung zum Meer transportiert und gelangen so ins Totenreich.

Eine der größten Ängste der Gjalsker ist, dass sie nicht ins Totenreich einfahren und von Zwanfir vergessen werden. Ein Gjalsker, der fern ab der Heimat sterben würde, hätte logischerweise keine Chance, ins Reich der Toten einzukehren, da er ja nicht im Meer bestattet wird. Daher haben die Brenoch-Dûn einen Brauch entwickelt, der es dem Volk gestattet, zu jeder Zeit und an jedem Ort in Zwanfirs Reich eingehen zu können. Sie füllen zur Sonnenwende eine Flasche Meerwasser an den Knochenklippen ab und tragen sie auf der Jagd oder Reisen stets bei sich. Sind sie dem Tode nahe, öffnen sie die Flasche und gießen das Wasser über ihre Brust. Die entschwebende Seele nimmt die "Witterung" des Wassers auf und findet so den Ort an den Knochenklippen.

Gjalsker vergnügen sich gern mit Spielen, bei denen es hauptsächlich um Kraft geht; so haben sie im Sommer alljährlich ihre Kraftspiele. Jeder Clan veranstaltet seine eigenen Spiele, um so die drei Stärksten zu ermitteln. Diese ziehen dann im Herbst nach Niellyn am Lachanshiel, um dort den Stärksten unter ihnen zu ermitteln. Ein Gjalsker, der siegreich aus dem Finalspiel hervorgeht, hat einen großen Schritt in Richtung Häuptling gemacht und ist sich des Respekts aller Clans sicher. Zu den Disziplinen gehören beispielsweise der Kettenkugelweitwurf, Baumstammwerfen, Findling schleppen oder Ringen, was bei weitem nicht alles ist.

Im Winter ist das Eisorkwerfen sehr beliebt. Bei diesem Spiel werden Orkschädel in einen Eisblock eingefroren und an der Unterseite blankpoliert. Man fasst in die Augenhöhlen und lässt die Eisorks über eine abgesteckte Eisfläche schlittern. Jeder Teilnehmer hat vier Eisorks, die in einem Loch versenkt werden müssen. Das die Nachbarn aus dem Süden dieses Spiel keineswegs lustig finden, bedarf wohl keiner weiteren Erklärung.

