

MIDGARD

# Kleine Leute



Abenteuer



## Impressum

Herausgeber und Verlag: Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele,  
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg  
<http://www.midgard-online.de> ♦ EMail: [vfsf@midgard-online.de](mailto:vfsf@midgard-online.de)  
copyright © 2000-2018 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg  
2. veränderte Neuauflage

Autor: Christopher Bünte  
Lektorat und Konvertierung in M5: Crowd-Sourcing-Team des Midgard-Forums  
Design: Ulf Lehmann, Titelbild: Atelier Sommerland (Shutterstock), Lageplan: Lars Böttcher





**Christopher Bünte**

# **Kleine Leute**

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard  
für Abenteurer der Grade 1 bis 3



# Inhaltsverzeichnis

Christopher Bünte

## **Kleine Leute**

Anmerkung .....	5
Prolog .....	5
Einleitung .....	5
Hintergrund .....	7
Nachforschungen (erster Tag) .....	7
Belthan (zweiter Tag) .....	10
Jagd (dritter Tag) .....	14
Finale .....	15
Epilog .....	16

## **Anhang**

Nichtspielerfiguren .....	16
Nachrichten aus dem Halfdal .....	18
Sliveig in Ketten .....	18
Handouts .....	19



# Kleine Leute

## Anmerkung

Das Abenteuer *Kleine Leute* ist für 2-4 Spielerfiguren der Grade 1-3 angelegt und spielt in Alba. In erster Linie handelt es sich um eine Kriminalgeschichte, die eher die ermittelnden Fähigkeiten der Abenteurer als ihre kämpferischen anspricht. Es wäre hilfreich, wenn Spieler sowie Spielleiter schon etwas mit dem Hintergrund Albas, insbesondere mit dem Konflikt der Clans Tilion und Rathgar, vertraut sind. Die verwendeten Gedichte sind - in leicht abgeänderter Form - verschiedenen Kinderbüchern entnommen und werden üblicherweise zur Weihnachtszeit vorgetragen. Sie sind so verbreitet und mit der Zeit verändert worden, dass kaum einer einzelnen Person die Urheberrechte zugesprochen werden können. Die Figur des Ormond MacTilion findet hingegen eindeutig Anlehnung an Uncle Scrooge aus Charles Dickens' Weihnachtsgeschichte.

## Prolog

Atemlos floh der erschöpfte Halbling durch das Innere der großen, dunklen Burg, seine laut rufenden und mordlustigen Verfolger im Genick. Die Wachen, Männer mit besudelten Breitschwertern und verschwitzten Visagen, hatten just seinen letzten Gefährten an einer Ecke überrascht und niedergemetzelt. Langsam verließ den Halbling der Mut. So hatte er sich dieses Abenteuer wahrlich nicht vorgestellt. Ohne sich genau umzusehen, rannte er um die nächste Biegung, folgte dem weiteren Verlauf des Ganges und erreichte eine eng gewundene Wendeltreppe. Hastig sprang er die Stufen empor, in der verzweifelten Hoffnung, sie führten in die Freiheit. Oben angekommen fand er sich auf den mondbeschiedenen Zinnen wieder. Ein Blick über die Außenmauer ließ ihn erbllassen: unter ihm lag in kaum zu ahnender Tiefe der schlammige Burggraben. Als das Poltern der Wachen zu ihm heraufdrang, stieg der Halbling todesmutig, leicht zitternd auf den Rand, warf einen letzten Blick zurück und stürzte sich in die Bodenlosigkeit.



## Einleitung

Die Geschichte beginnt in Deorstead, einer 5000 Einwohner zählenden Hafenstadt im Nordosten Albas. Die Abenteurer befinden sich auf dem Marktplatz, gehen von Stand zu Stand und sehen sich die vielen verschiedenen Auslagen an. Der Winter ist bereits hereingebrochen, und es fällt leichter Schnee, der die Dächer mit einer dünnen, weißen Decke überzieht. Glücklicherweise ist es noch nicht besonders kalt. Plötzlich vernimmt einer der Abenteurer (mit möglichst **hohem Au**) ein hohes weibliches Stimmchen hinter seinem Rücken, das ihn anzusprechen scheint.

„Hallo, du da! Du wirst hier nichts finden, was du nicht eh irgendwann wieder fortwirfst. Das Gold in deinem Beutel ist keine große Sache. Aber hast du jemals die bunten Blätter, die im Herbst von den Bäumen fallen, gezählt? Das ist etwas ganz anderes. Verschwende nicht so viel Zeit, sondern fang dir lieber ein Stückchen Abendrot und steck es dir an die Mütze...“

Dreht sich der Abenteurer um, erblickt er hinter sich ein zierliches, nacktes Wesen, das einer wunderschönen Frau mit Schmetterlingsflügeln gleicht. Die Gestalt ist etwa 30 cm groß und flattert beim Sprechen um den Abenteurer herum. Zweifellos handelt es sich um eine **Fee**. Ihr Gerede ist belanglos, aber fordernd, und sie macht keine Anstalten zu gehen. Fragen der Gefährten überhört sie generell, es sei denn, jemand fragt nach ihrem Namen. Sie hält dann kurz inne, sagt: „*Sunnarflis vom Teich hinter den Hügeln, das bin ich wohl! Aber so höre doch...*“ und spricht ohne Übergang weiter.

Kurz bevor die Situation zu eskalieren droht, kämpft sich ein **Halbling** mit grauer Kapuze durch die Menschenmenge und kommt auf die Gruppe zu. Die Fee scheint ihn zu kennen, denn sie verzieht die Miene und verstummt. Gleich darauf beginnt der Halbling, während er noch nach Luft schnappt, sie zu tadeln. Aus der Flut von zornigen Worten geht hervor, dass die Fee und der Halbling offensichtlich zusammengehören. Der Halbling ermahnt sie, nicht ohne ein Wort von ihm wegzufiegen und schließt mit der Feststellung, dass er



ihre Launen allmählich satt habe. Sobald er sich etwas beruhigt hat, wendet er sich an die Abenteurer, verbeugt sich höflich und bittet vielmals um Verzeihung für die Unannehmlichkeiten. Erkundigen sich die Gefährten, stellt der Halbling sich vor: sein Name ist **Odur Habustin**, er stammt aus dem Halfdal; er und seine Begleiterin **Sunnarflis** sind auf der Suche nach seinem verschollenen Bruder Rombo. Doch ohne sich auf ein längeres Gespräch einzulassen, verschwinden die beiden wieder zankend in der Menschenmenge.

### Ein Dieb in der Menge, Teil 1

Während die Gefährten mit dem Halbling und der Fee beschäftigt sind, wird einem von ihnen der Geldbeutel oder ein anderes Ausrüstungsstück gestohlen. Der Spielleiter sollte bei dem Beutestück im Auge haben, dass es wichtig genug ist, damit die Abenteurer auf eine längere Suche gehen; eine Menge Gold, ein magisches Artefakt oder ein teures Geschenk kommen gut in Frage. Im weiteren Text wird die allgemeine Bezeichnung »Diebesgut« verwendet.

Nachdem das seltsame Paar in der Menschenmenge verschwunden ist, bemerkt der betreffende Abenteurer das Fehlen des »Diebesguts«. In einiger Entfernung erspäht er eine kleine Gestalt, die mit einem Bündel eilig um eine Ecke verschwindet. Es handelt sich um den Straßenjungen **Griffith**, der versucht mit dem »Diebesgut« zu flüchten. Die Abenteurer können sich jetzt auf die Verfolgungsjagd machen.

Der Junge ist deutlich langsamer als die Abenteurer und sein Vorsprung schwindet rapide. Plötzlich schlägt er abrupt einen Haken und spurtet in eine unbelebte Sackgasse. Wenn die Abenteurer die Gasse betreten, ist er außer Sicht; es scheint, als hätte ihn der Erdboden verschluckt.

Am Ende der Gasse befindet sich ein Wasserbecken, das durch ein etwa 1 m breites **Steinrohr** gespeist wird. An dem Becken hat eine Frau offensichtlich gerade ihre Wäsche gewaschen, der Korb jedoch, in den sie ihre sauberen Kleidungsstücke gelegt hat, liegt umgestürzt auf dem Boden. Während sie die dreckigen Sachen aufhebt, ballt sie die Hand zur Faust und verflucht den Strolch, der ihre Wäsche umgestoßen hat. Fragen die Abenteurer nach, so erfahren sie, dass der „Frechling“ im Wasserrohr verschwunden ist; bei gezielten Fragen nach dem »Diebesgut« erinnert sich die Wäscherin, dass das Kerlchen einen Beutel bei sich trug.

Die Abenteurer haben nun die Möglichkeit, entweder Griffith durch das enge Wasserrohr zu folgen (nur *schmale* Per-

sonen), oder sie suchen einen Weg durch Deorsteads Straßen zum anderen Ende des Rohres. Letzteres führt zwangsläufig dazu, dass Griffith samt dem »Diebesgut« entkommt. Folgt wenigstens ein Abenteurer dem Straßenjungen in das Wasserrohr, hat er große Schwierigkeiten sich fortzubewegen. Das Rohr ist eng, dunkel und zu einem Viertel mit Wasser gefüllt. Dem kleinwüchsigen Jungen macht die relative Enge nichts aus, da er nur 120 cm groß ist; er ist in jedem Fall schneller als der Abenteurer und kann entkommen.

**Anmerkung:** Die Geschichte ist hier zu Ende, wenn kein Abenteurer dem Dieb folgen kann, weil die Gruppe zum Beispiel nur aus breitschultrigen Waelingern und dickbäuchigen Thurionspriestern besteht. Umgekehrt könnte ein Halbling oder Gnom dem Jungen problemlos überall hin folgen, ohne am Ende vor einem für ihn unüberwindbaren Engpass zu stehen. Der Spielleiter muss - passend zu seiner Gruppe - etwas improvisieren. Bei *breiten* Abenteurern verschwindet Griffith dann zum Beispiel nicht in einem Zuflussrohr, sondern im Abfluss des Brunnens, der in einen unterirdischen Kanal mündet und auch für weniger wendige Spielerfiguren passierbar ist. Irgendwann führt dann von dem Kanal aus ein Schacht nach oben, dessen enge Mündung nur der Junge passieren kann, nicht aber seine Verfolger.

### Mordauftrag von einem Fremden

Nach einer Zeit steigt das Rohr sanft an und verengt sich etwas, was dem Abenteurer ein weiteres Vorwärtskommen unmöglich macht. Wer den Kopf anhebt, kann allerdings den Ausgang und Tageslicht erkennen. Das Rohr endet in einer anderen Gasse, wo es Wasser aus einer kleinen, aquäduktähnlichen Rinne empfängt.

Draußen vor der Rohröffnung steht eine Gestalt in einem dunklen Umhang, der eigenartig silbern glänzt; das Gesicht ist abgewendet. Der Stimme nach scheint es sich um einen Mann zu handeln, der sich mit einem anderen unterhält. Sein Gegenüber steht außerhalb des Sichtbereichs des Abenteurers. Folgendes Gespräch kann der Abenteurer belauschen, wobei ein **EW:Wahrnehmung** (Hören) entscheidet, ob alles verstanden wird. Sollte der Wurf misslingen, liest der Spielleiter nur die nicht unterstrichenen Textpassagen vor.

„Da seid Ihr ja endlich, ich fürchtete schon, Ihr würdet nicht mehr erscheinen.“

„Verlasst Euch darauf, mein Freund, ich bin zuverlässig, wenn Ihr es auch zu sein gedenkt. Habt Ihr das Geld?“

*Du vernimmst ein Klimpern wie von Münzen.*

„Gut so. - Nun zum weiteren Ablauf der Dinge...“





„Ja, nur zu. Meine Zehen frieren nämlich allmählich ein. Zu Hause ist es erheblich milder.“

„Also: Ihr wollt, dass er stirbt?“

„Ja, er muss sterben. Er soll für seine Tat büßen!“

„Gewiss.“

„Ihr und Euer Diener - der Knirps da - werdet gut bezahlt. Also macht Eure Sache ordentlich!“

„Seid Ihr sicher, dass Ormond MacTilion keinen Verdacht schöpft und nicht gewarnt ist? Es wäre fatal, in seinem Haus überrascht zu werden.“

„Nein, ich denke nicht.“

„Nun gut. Mir scheint, als wäre alles besprochen.“

„Und der restliche Lohn...?“

„Wird in zwei Tagen am Glockenturm zur Stunde des Sonnenaufgangs übergeben, wie verabredet. Auf bald.“

„Auf bald.“

*Schritte entfernen sich, es wird still.*

Gelingt ein **EW:Wahrnehmung** (Hören), erkennt der Abenteurer, dass sich die Schritte von **3 Personen** entfernen; die dritte muss also ruhig daneben gestanden haben. Ein gelungener **PW:In** lässt ihn zudem bemerken, dass die Stimme des Auftraggebers nicht so tief wie bei einem erwachsenen Mann geklungen hat.

## Hintergrund

Der Schwarze Hexer **Caffarel** wurde von einem Auftraggeber, der vorerst anonym bleiben soll, angeheuert, um den Zwergdrachen Loglyr, der der ganze Stolz des Handelsherren Ormond MacTilion ist, zu ermorden. Zwergdrachen sind sehr teure und seltene Tiere, die in Alba manchmal bei

### Belthan

An Belthan (Ljosdag im Trollmond) ziehen Kinder mit Scherzliedern drohend von Haus zu Haus und erbitten Äpfel, Nüsse oder Honigkuchen. Für viele der ärmeren Alba ist dies eine willkommene Gelegenheit, ihren Kindern einen Hauch von seltenem Überfluss zukommen zu lassen. Schon Wochen im Voraus fiebern die Kleinen dem Festtag entgegen. Ein Stück Gebäck oder eine Frucht kann Kinderaugen zum Leuchten bringen und damit sogar das Herz so manches Gebers erwärmen.

der Beizjagd verwendet werden. Welches Motiv hinter dem Anschlag steckt, bleibt noch geheim. (Einen ersten Hinweis liefern dem neugierigen Spielleiter die Handouts: »*Nachrichten aus dem Halfdal*«.) Dass es sich bei dem Mordopfer nicht um den Handelsherren selbst, sondern um sein Haustier handelt, können und sollen die Spieler an dieser Stelle noch nicht wissen. Der Anschlag wird in der nächsten Nacht, am Ljosdag des Trollmondes, erfolgen, während in ganz Alba Belthan gefeiert wird.

Das Treffen, das die Abenteurer zufällig belauschen konnten, diente zur Übergabe der ersten Hälfte des Lohns (1000 GS); der zweite Teil soll nach erfüllter Aufgabe am Glockenturm übergeben werden. Während sich Caffarel und der Auftraggeber unterhielten, verharrte Griffith schweigend neben seinem Herrn und begutachtete das den Gefährten entwendete »Diebesgut«.

## Nachforschungen (erster Tag)

Für Abenteurer, die infolge des belauschten Gesprächs Nachforschungen anstellen wollen, sind im Weiteren einige Informationen angegeben, die zwar keinen Aufschluss über den Täter, aber etwas Licht ins Umfeld bringen werden.

### Der Halbling und die Fee

Die Abenteurer werden schnell zu der Vermutung kommen, dass Sunnarflis und Odur Habustin mit dem Straßenjungen gemeinsame Sache machen: Ihr „zufälliges“ Auftauchen sollte dem Dieb als Ablenkungsmanöver dienen, um an das »Diebesgut« zu gelangen. Begeben sich die Gefährten auf die Suche nach den beiden, finden sie schnell Bürger, die ihnen weiterhelfen und den Aufenthaltsort der beiden nennen können. Ein so auffälliges Paar bleibt in einer kleinen Stadt wie Deorstead schließlich nicht lange unbemerkt.

Sunnarflis und Odur wohnen seit mehreren Tagen im *Über dem Mühlrad*, einem Gasthaus, dem eine Wassermühle angeschlossen ist. Für gewöhnlich teilen sich das Ehepaar **Edlyn** und **Odrick** ihre Arbeit: sie ist Wirtin, er ist Müller. *Über dem Mühlrad* ist eine preisgünstige und saubere Unterkunft, in der hauptsächlich fahrende Händler, Binnenschiffer und sonstige Reisende anzutreffen sind.



Aber weder Sunnarflis noch Odur haben irgendetwas mit dem Straßenjungen und dem Diebstahl zu schaffen. Ein ausführliches Gespräch oder der Einsatz von *Menschenkenntnis* lässt dies den Abenteurern bald klar werden. Hier befinden sie sich auf der falschen Spur.

### Spuren im Schnee

Unterziehen die Gefährten den Gesprächsort hinter dem Wasserrohr einer genauen Untersuchung, nachdem Caffarel, Griffith und der Auftraggeber verschwunden sind, kann mittels *Spurensuche* erkannt werden, dass hier drei Personen standen. Ein kritischer Erfolg ergibt, dass zwei der Personen sehr klein waren; ihre Fußabdrücke sind nicht so tief wie die eines erwachsenen Menschen. Außerdem war einer der „Kleinen“ anscheinend barfuß.

### Der Glockenturm

Als Glockenturm wird einer der Türme des südlichen Stadtors bezeichnet. Dieses Bauwerk ist erheblich größer und wehrhafter als die übrigen Schutztürme in Deorstead. Nicht nur die Quartiere der **Stadtwachen** befinden sich hier, sondern auch ein **Waffenarsenal**, **Kerkerzellen** und ein großer **Pferdestall**. Im obersten Stockwerk hängt zudem eine Bronzeglocke, die bei Gefahr geläutet wird und auf diese Weise die Bevölkerung Deorsteads warnt. Jeder Einwohner kann den Gefährten den Weg zum Glockenturm beschreiben.

### Finn, der Beutelschneider

Sollten die Abenteurer (nach ihrem Gespräch mit Ormond MacTilion) der Vermutung des Albai nachgehen und den potentiellen Mörder im Kreise der MacRathgars suchen, müssen sie sich zunächst auf Deorsteads Straßen umhören. Nach **einer Stunde** Suche und einem erfolgreichen **EW-2:Gassenwissen** erhalten sie den Hinweis, dass ein übler Kerl, ein Beutelschneider und Straßenräuber namens **Finn**, in dem Ruf steht, des Öfteren für die MacRathgars zu arbeiten. Sein Wohnort ist zurzeit ein kleiner Verschlag am Rande der Stadt, was sich durch einen weiteren EW:Gassenwissen herausfinden lässt.

Obwohl Finn seinem schlechten Ruf gerecht wird, hat er mit dieser Geschichte jedoch nichts zu tun; die Gefährten

gehen einer falschen Fährte nach. Trotzdem interessiert sie vielleicht das **Kopfgeld** in Höhe von **200 GS**, das die Stadtwache für die Ergreifung des Diebes ausgesetzt hat (diese Information erhalten die Abenteurer automatisch, wenn sie jemanden von der Stadtwache nach Finn befragen).

### Finn (Spitzbube, Grad 4)

15 LP, 24 AP - St 55, Gw 90, In 64, B 24

**Angriff:** Dolch+11 (1W6), Rapier+10 (1W6+1), Schleuder+10 (1W6), Parierdolch+2; Raufen+7 (1W6-3) - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/13

*Schleichen*+9, *Stehlen*+10, *Gassenwissen*+8

### Ormond MacTilion

Den Weg zum Haus von **Ormond MacTilion** kann den Abenteurern jeder Einwohner Deorsteads beschreiben, ist er doch beinahe so etwas wie eine lokale Berühmtheit. Mit *Gassenwissen* kann vor einem Besuch einiges über ihn in Erfahrung gebracht werden:

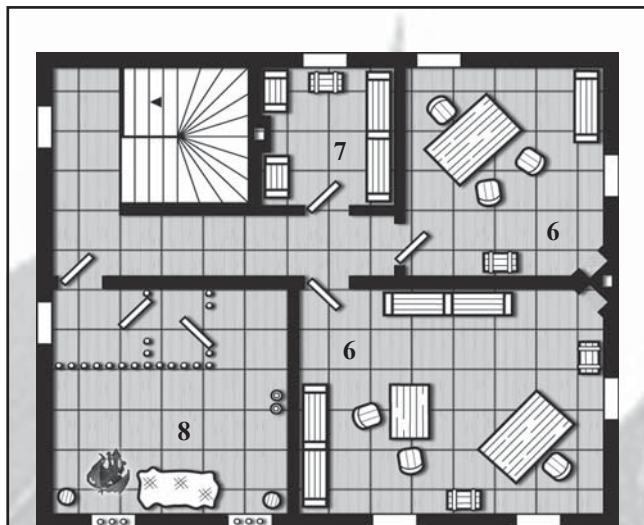
- Ormond MacTilion ist der Vetter von Eorcan MacTilion, dem Baron von Deorstead (+6).
- Man sagt, Ormond sei ein strenger und knauseriger, jedoch gerechter Mann (+2).

### Die Händlergilde von Deorstead

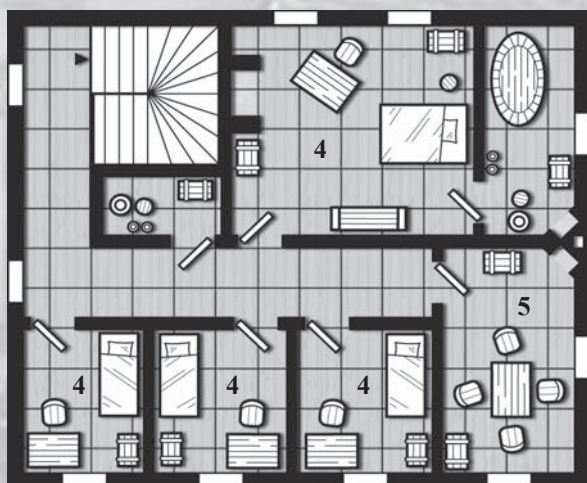
In der *Gilde der Fünf Stäbe*, der Händlergilde von Deorstead, sind grundsätzlich alle diejenigen vereinigt, die in der Stadt auf irgendeine erdenkliche Art und Weise Handel treiben. Die tatsächlichen Tätigkeiten der Mitglieder reichen vom einfachen Krämer bis zum weitgereisten Kauffahrer. Der Einfluss eines Händlers in der Gilde richtet sich nicht nur nach seiner finanziellen Macht, sondern auch nach der Größe seiner Klientel innerhalb der Gilde.

Da die Händlergilde die Preise für die wichtigsten Produkte bestimmt sowie Handelsgenehmigungen vergibt, Ein- und Ausfuhrbestimmungen festlegt etc., besitzt sie nicht unerhebliche wirtschaftliche Macht, nach der viele Händler sich die Finger lecken. Haupt der *Gilde der Fünf Stäbe* ist ein Rat aus fünf ansässigen, erfahrenen und einflussreichen Händlern, denen der Gildenmeister vorsteht. Innerhalb dieses Gremiums werden die meisten Entscheidungen der Gilde gefällt. Augenblicklicher Gildenmeister ist der Kauffahrer Athrad MacBeorn.

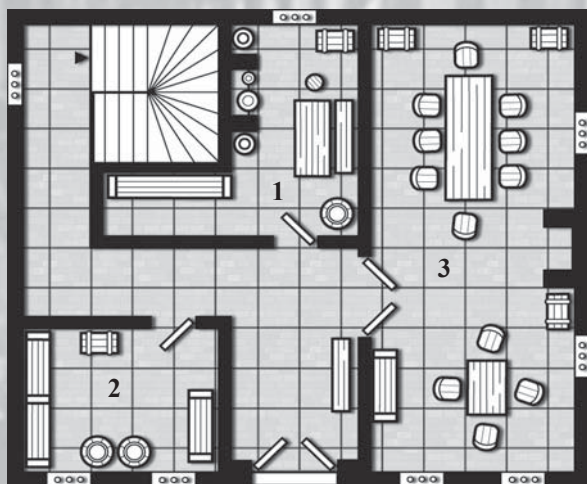




2. Obergeschoss



1. Obergeschoss



Erdgeschoss

- Ormond besitzt mehrere Flussschiffe, mit denen er auf dem Devern Handel betreibt (+2).
- Ormond hat kaum etwas mit der albischen Politik zu schaffen, sondern vertritt in erster Linie Handelsinteressen (+0).
- Ormond ist langjähriges Ratsmitglied der *Gilde der Fünf Stäbe* (+0).
- Vornehmlich handelt Ormond mit Wolle, Kohle, Holz und Eisen (-2).
- Neuerdings versucht Ormond Handelsverbindungen zum Halfdal aufzubauen (-2).

### Zu Besuch bei Ormond MacTilion

Das Anwesen Ormond MacTilions ist ein zweistöckiges, vornehmes Fachwerkhaus, dessen Giebel und Erker mit hölzernen Dämonenfratzen geschmückt sind, die feindselige und böse Geister fernhalten sollen. Das Gebäude wurde vor über einhundert Jahren erbaut und ist seitdem nur unwesentlich verändert worden. Das Innere ist prachtvoll mit Teppichen, Kerzenleuchtern und Gemälden eingerichtet. Insgesamt arbeiten tagsüber drei Angestellte im Haushalt, die von dem Diener **Wilfryd** beaufsichtigt werden und in der Stadt wohnen; nachts sind nur Ormond und Wilfryd anwesend.

#### Wilfryd (Grad 1)

12 LP, 8 AP - TR - St 55, Gw 40, In 63, B 25

**Angriff:** Keule+8 (1W6-1); Raufen+4 (1W6-4) - ABWEHR+11, RESISTENZ+11/12

*Verhören*+8

Im **Erdgeschoss** befindet sich die Küche (1), ein Vorratslager (2) und ein großer Speisesaal (3), in dem Ormond seine Gäste zu empfangen pflegt. Hier hängen mehrere ausgestopfte Jagdtrophäen - hauptsächlich Kleinwild und Vögel - auf die der Hausherr ganz besonders stolz ist.

Das **erste Stockwerk** ist mit mehreren Schlafzimmern (4) ausgestattet, wo Ormond, Wilfryd und Gäste des Hauses nächtigen. In einem Aufenthaltsraum (5) befinden sich mehrere Kristallflaschen mit gutem Schnaps und Wein, sowie eine Scheibe samt Pfeilen für das beliebte albische Wurfspielfeld Dart.

Auf dem **zweiten Stockwerk** liegen zwei Arbeitszimmer (6) und ein Archiv (7), wo Ormond MacTilion alle Angelegenheiten über den Binnenhandel bearbeitet und archiviert. Hin und wieder hilft ihm bei seiner Arbeit der Schreiber **Yorric**. Dokumente über Lohnzahlungen, Frachtraumangaben,



Einkaufs- und Verkaufszahlen sowie Flusskarten und Korrespondenz lagern stapelweise auf den Schreibtischen; außerdem sind hier **zwei Briefe** des Halbblings Begor Balodin zu finden (vgl. Handouts »*Nachrichten aus dem Halfdal*«). In einem kleinen Raum (8), dessen Wände, Boden und Decke mit Metallplatten ausgelegt sind, wird der **Zwergdrache Loglyr** gehalten; das Zimmer ist nur durch eine käfigähnliche Schleuse zu betreten.

Möchten die Abenteurer Ormond MacTilion **am Tag** einen Besuch abstatten, öffnet ihnen auf ihr Klopfen **Wilfyrd**. Der Diener erklärt, dass sein Herr im Augenblick nicht zu sprechen ist und man es später noch einmal versuchen soll. Reagieren die Abenteurer schnell genug bevor er das Portal wieder schließt, und gelingt ihnen ein **EW:Verhören**, gibt Wilfyrd preis, dass MacTilion bis zum Abend in den Lagerhallen mit einer Güterzählung beschäftigt ist. Besucht die Gruppe daraufhin die Lagerhallen, werden sie nicht zu ihm vorgelassen. Unter Umständen ergibt sich eine handfeste Rauferei mit einigen Flussschiffern, wenn ihr Vorgehen zu unverfroren sein sollte.

#### **2 Flussschiffer** (Grad 2)

13 LP, 12 AP - TR - St 76, Gw 75, In 50, B 24

**Angriff:** Dolch+9 (1W6+1), Wurfmesser+7 (1W6-1); Raufen+7 (1W6-2) - ABWEHR+12, RESISTENZ+12/13

Kommen die Abenteurer **am Abend** zum Anwesen des Handelsherren, wird Wilfyrd es **einem** Abenteurer gestatten, mit Ormond MacTilion zu sprechen. Der Diener möchte jedoch vorher wissen, um welche Angelegenheit es sich handelt. Wenn die Abenteurer nicht den möglichen Mordanschlag ansprechen oder einen ähnlich triftigen Grund vorspiegeln, wird Ormond die Unterredung ablehnen; für Belanglosigkeiten hat er keine Zeit. Den Gefährten ist also angeraten, gleich mit der Wahrheit ans Licht zu kommen oder sich einen überzeugenden Vorwand einfallen zu lassen. Der Sprecher wird gebeten, alle seine Waffen am Eingang abzulegen und sich kurz zu fassen.

Berichtet der Abenteurer von dem belauschten Gespräch, hört Ormond MacTilion ihm aufmerksam zu und mustert ihn skeptisch. Normalerweise würde er vermuten, dass die Gefährten nur versuchen, ihm eine Gefahr einzureden, damit er sie als Leibwächter anheuert. Aufgrund seiner *Menschenkenntnis* spürt er jedoch, dass es dem Sprecher mit seiner Warnung ernst ist; ganz sicher ist er aber nicht.

Nachdem der Abenteurer geendet hat, drückt Ormond ihm sein Misstrauen deutlich aus. Jedoch will er abwarten, ob die Warnung nicht doch begründet ist. Sollte tatsächlich eine

Bedrohung bestehen, benötigt er Wachen zu seinem persönlichen Schutz; er bietet den Abenteurern diesen Posten an. Sollte sich nach **3 Tagen** kein Vorfall ereignet haben, sind die Abenteurer als Lügner entlarvt und sollten ihm in Zukunft besser nicht mehr unter die Augen geraten. Gelingt es ihnen jedoch, einen Mordanschlag zu verhindern, ist ihnen der Dank des Handelsherren sowie eine Belohnung von **200 GS pro Kopf** sicher. Ormond wird sich auf keine andere Vereinbarung einlassen. Es liegt bei den Abenteurern, diese Abmachung anzunehmen.

Entscheiden sich die Abenteurer, als Leibwachen bei Ormond MacTilion zu arbeiten, werden ihnen Schlafplätze im ersten Stock des Gebäudes angeboten. Der Kaufmann legt Wert darauf, dass **1-2 Wachen** ständig zu seinem Schutz in unmittelbarer Nähe sind; die übrigen sollen versuchen, den Mörder ausfindig zu machen und zu fassen. Er vermutet, dass der Täter aus den Reihen der MacRathgars stammt, die seit langer Zeit mit den MacTilions um die Macht im Nordosten Albas ringen. Die beiden Clans hassen sich so inbrünstig - insbesondere seit dem Verlust des Amtes des Flottenwarts - dass ein Attentat nicht auszuschließen ist.

In dieser Nacht (Criocho dag) geschieht noch nichts.

## **Belthan** (zweiter Tag)

Am folgenden Tag, dem Ljosdag, findet das alljährliche Belthanfest statt, und Caffarel und Griffith werden versuchen, diesen Umstand zu ihren Gunsten auszunutzen. Die Abenteurer können tagsüber weiteren Informationen nachgehen (vgl. »*Nachforschungen*«), mindestens zwei von ihnen sollen jedoch Ormond MacTilion zu den Lagerhallen am Hafen begleiten, wo er seine Güterzählung fortsetzen will. Für sie verläuft der Tag recht eintönig.

Die einzige Abwechslung für Ormonds Leibwachen ist der Besuch von **Odur Habustin** und **Sunnarfli**, die sie bereits am Vortag kennengelernt haben. Der Halbbling und die Fee haben in Erfahrung gebracht, dass Odurs vermisster Bruder **Rombo** vermutlich ein Stück seines Reiseweges mit einem Flussschiff zurückgelegt hat und befragen nun alle Schiffer am Hafen, ob sie vor einiger Zeit einen Halbbling an Bord genommen haben. Leider bleibt ihre Suche weiterhin erfolglos.





Gegen Abend wird es kälter und Wind kommt auf; es beginnt schließlich zu schneien. In Deorsteads engen Straßen tanzen Schneeflocken auf und ab, was die zahllosen Kinder jedoch nicht abhält, von Haustür zu Haustür zu ziehen, um Naschwerk zu erbitten. Viele von ihnen haben sich zum Belthanfest als Ungeheuer oder Ähnliches verkleidet; sie tragen selbst gebastelte Kostüme und bunte Masken, die entweder sehr lustig oder sehr abstoßend wirken.

Die Kinder haben eigens zu Belthan Gedichte oder Lieder auswendig gelernt, um sie an den Haustüren vortragen zu können. In den gemeinsam aufgesagten Texten drohen sie dem Zuhörer häufig, ihn zu strafen, wenn er ihre Beutel nicht mit Süßigkeiten füllt. Solche, die ihrem Wunsch nicht nachkommen, finden am nächsten Morgen faules Obst oder alberne Kohlezeichnungen an ihrer Haustür vor. Im Folgenden sind einige übliche Verse angegeben; die Liste kann beliebig fortgesetzt werden:

Eine kleine Spende  
für mich und meine Frau,  
für neunundneunzig Kinder  
und eine fette Sau.

Ick bin so'n litjen König  
so geft mi nich to wenig.  
Laat' mi nich to lange stahn,  
denn ick mutt noch fudder gahn.

*Erhalten die Kinder nichts, so fahren sie fort:*

Witte Tweern und swarten Tweern,  
gizige Lüde de gefft nich gern.

Setz den Teig mit Honig an.  
Knack die braunen Kerne.  
Einen Pfefferkuchenmann  
haben alle gerne.  
Mach ein großes Feuer an,  
dass die Funken stieben.  
Fertig ist der brauen Mann,  
Knöpfe hat er sieben.

Ich und du und du und ich,  
jeder will ihn haben.  
Lieber Herr / Liebe Frau, wir bitten dich,  
gib uns süße Gaben.

### Armer reicher Mann

Wie am vorigen Abend kehrt Ormond MacTilion auch an Belthan kurz nach Einbruch der Dämmerung vom Hafen zurück. Bevor er sich in seinem Haus zur Ruhe begibt, bittet er die Abenteurer noch einmal im Speisesaal zu sich, damit sie ihm von den Ergebnissen des Tages berichten. Danach sitzt er noch kurze Zeit über seinen Unterlagen, bis er sich zur Ruhe legt. Er hält die Abenteurer an, über Nacht Augen und Ohren offen zu halten; wenigstens ein Abenteurer soll ständig **vor seinem Zimmer** Wache halten. Einen Leibwächter in seinem Schlafraum duldet er aber unter gar keinen Umständen.

Neben dem Umstand, dass die Abenteurer glauben, einen Mordanschlag auf Ormond verhindern zu müssen, kommt erschwerend die ablehnende Haltung des Handelsherrn gegenüber dem Belthanfest hinzu. Ganz abgesehen davon, dass er nicht besonders kinderlieb ist, hält er es für Wahnwitz, „*dieser schmutzigen Tagelöhnerbrut Naschwerk in den Rachen zu werfen!*“. Auf gar keinen Fall lässt er sich in diesem Punkt auf Diskussionen ein. Obwohl Ormonds Herzlosigkeit bei den Kindern der Umgebung hinlänglich bekannt ist, klopfen sie dennoch Jahr für Jahr erneut an sein Portal, nur um abermals enttäuscht zu werden und sich entsprechend zu revanchieren.

Der Spielleiter kann, wenn er es für angebracht hält, mehrere Gruppen von Kindern die Nachtwache der Gefährten unterbrechen lassen. Jedoch sollte er sicher gehen, dass die Spieler eine solche Situation wirklich unterhaltsam finden.

Jede Gruppe umfasst **1W6+1 Kinder**, die gemeinsam ein Gedicht oder Lied vortragen (s. o.). Wilfyrd wird der Anweisung seines Herrn folgen und sich nicht weiter darum kümmern. Lehnen die Abenteurer diese gleichgültige Haltung ab und lauschen den Kindern, so wird von ihnen erwartet, dass sie etwas in ihre Beutel geben. Es muss sich nicht unbedingt um Leckereien handeln, auch andere Nahrungsmittel oder kleine Gegenstände erfüllen den Zweck. Wer jedoch versucht, Kinder mit altem Käse oder hartem Brot abzuspeisen, erntet Zorn; auch Gold ist unerwünscht, da von seinem Wert her ängstigend, während ein paar Kupferstücke oder ein Silberstück zum Kauf von Naschwerk in Ordnung sind. Der Spielleiter sollte von Fall zu Fall entscheiden, ob es den Abenteurern gelungen ist, die Kinder zufrieden zu stellen.

Verärgerte Kinder reagieren wie folgt (**1W6**):

- 1: Sie ziehen schmollend weiter.
- 2: Sie malen mit Kohle und Dreck eine Karikatur der Abenteurer an die Hauswand.





- 3: Sie bewerfen denjenigen, der die Tür geöffnet hat, unter lautem Geschrei mit faulem Obst (bis zum nächsten Bad reduziert sich die pA um 20).
- 4: Sie verschießen mit einem Blasrohr (Erfolgswert +9) Juckpulver (wirkt wie Jucksalz; s. *Mysterium*, S. 47).
- 5: Sie werfen Kiesel an die Hauswand (bei 1-3 auf 1W20 wird eine Fensterscheibe beschädigt).
- 6: Sie versehen die Eingangstür mit einem unauffälligen Geheimzeichen der Bettler, das den Abenteurern mit einem **EW+6:Wahrnehmung** (Sehen) auffällt. Es besagt „Reicher Mann gewährt warme Schlafplätze“ (**EW:Schreiben Bettlerzinken**) und lockt in den nächsten Tagen zahlreiche Bettler zu Ormond MacTilions Anwesen.

### Ein Dieb in der Menge, Teil 2

Unter den Kindern, die am Abend des Belthanfestes an Ormond MacTilions Tür klopfen, befindet sich auch der Straßenjunge Griffith. Er hat sich einer größeren Gruppe (fünf Kinder oder mehr) angeschlossen und fällt wegen seiner geringen Größe nicht auf. Außerdem trägt er einen grünen Umhang, eine bunte Holzmaske und Handschuhe, so dass die Abenteurer keine Möglichkeit haben, ihn wiederzuerkennen. Sein Ziel ist es, Wilfyrd den **Schlüssel** zum Eingangsportal zu stehlen und einen Abdruck davon zu machen.

Griffith hat die Kinder vorab mit gebrannten Kastanien und gebackenen Äpfel „bestochen“ und sie überredet, laut schreiend ins Haus zu stürmen und denjenigen, der die Tür geöffnet hat, zu umringen - wobei Griffith versuchen wird, an den Schlüssel zu gelangen. Aufgrund der Ablenkung durch die tobenden Kinder erhält er einen Zuschlag von +4 auf seinen **EW:Stehlen**. Die Kinder sind erst nach 5 Minuten wieder bereit, das Haus zu verlassen; Geschenke in Form von Leckereien verkürzen die Zeit um 1-2 Minuten.

Griffith braucht 1 min, um den gestohlenen Schlüssel in ein Kästchen mit feuchtem Ton zu pressen, ihn abzuwischen und dann auf den Boden zu legen, wo ihn Wilfyrd später finden wird. Sollte es dem Straßenjungen nicht gelingen, den Schlüssel an sich zu bringen (die Abenteurer verwahren ihn an sicherer Stelle, sein Erfolgswurf misslingt etc.), muss er unverrichteter Dinge wieder abziehen. Er wird bei einem misslungenen Versuch auf keinen Fall entdeckt, da ihm im weiteren Abenteuerverlauf noch eine wichtige Rolle zukommt.

### Wer schleicht da durch die Nacht?

Zu später Stunde - Mitternacht ist vorüber, die Kinderstimmen auf den Gassen sind längst verstummt - kehrt Griffith zurück, um in das Haus von Ormond MacTilion einzudringen. Caffarel begleitet ihn, versteckt sich aber in der Nähe des Hauses und schickt den Jungen erst einmal alleine vor. Er will ein möglichst geringes Risiko eingehen, selber entdeckt und gefangen zu werden. Mit Hilfe des gestohlenen Schlüssels fällt das Betreten des Hauses leicht.

Sollte Griffith nicht im Besitz des Schlüssels sein, legt Caffarel *Stille* über die Umgebung eines Fensters im Erdgeschoss, so dass Griffith es geräuschlos mit einem Stemmeisen aufbrechen kann. Bei diesem Vorgehen bietet sich den Abenteurern die Möglichkeit, den Einbruch zufällig bei einem Rundgang durch das Haus zu bemerken; außerdem verfügt Caffarel im Weiteren über 2 AP weniger, als angegeben.

Die Gefährten haben eine gute Chance, den Mordanschlag zu verhindern. Vielleicht haben sie bereits Vorkehrungen getroffen, die es Caffarel unmöglich machen, seine Tat umzusetzen; er rechnet schließlich nicht mit Widerstand. Im Allgemeinen wird davon ausgegangen, dass die Abenteurer glauben, Ormond MacTilion beschützen zu müssen und nicht sein Haustier, so dass die Eindringlinge wohl weitestgehend freie Bahn haben.

Befindet sich Griffith erst einmal im Gebäude, schleicht er von Stockwerk zu Stockwerk, um den Aufenthaltsort des Zwergdrachens zu ermitteln. Für die Suche nach seinem Käfig benötigt er **2W6+5 Minuten**. Sollte er dabei in die Nähe eines Abenteurers geraten, wird ein **EW:Schleichen** fällig. Der Spielleiter bedenke jedoch, dass der Junge mittels **EW:Wahrnehmung** (Nachtsicht) Personen in seiner Nähe ggf. frühzeitig bemerken und ausweichen kann.

Hat Griffith den Käfig im zweiten Stockwerk entdeckt, schleicht er sich zur Eingangstür zurück und lässt Caffarel ein, der als erstes *Stille* (2 AP) zaubert. So können die beiden sich zügig und ohne alarmierende Geräusche zum Käfig begeben. Dort angelangt, zaubert Caffarel zuerst einen *Hitze-schutz* (1 AP) auf sich, um dem Feueratem des Zwergdrachen entgegenzuwirken, und *Stärke* (1 AP) auf den Spitzbuben. Anschließend dringen beide in den Drachenkäfig ein, dessen Gittertür nicht verriegelt ist. Der Hexer wirft Loglyr zur Ablenkung einen vergifteten Fleischbrocken hin, den dieser sofort verzehrt (wirkt wie Zauber *Schmerzen*). Dann zaubert er ein weiteres Mal *Stille* (2 AP) und anschließend *Verwirren* (1 AP) auf Loglyr, der damit eine Runde lang nicht angrei-



fen kann. Den eigentlichen Kampf gegen den geschwächten Zwergdrachen überlässt er Griffith. Wenn alles so verläuft, wie oben angegeben, verfügt Caffarel letztendlich nur noch über **20 AP** (bzw. 18 AP). Falls der Zwergdrache dem Verwirren widersteht, wiederholt der Hexer den Zauber, was weiter an seiner Ausdauer zehrt.

Im Endeffekt bleibt es sehr der Handlungsweise der Gefährten und nicht zuletzt dem Wohlwollen des Spielleiters überlassen, ob und wie der Mordanschlag auf Loglyr verhindert werden kann. Ein einziges verräterisches Knarren der Deckenbalken im nächtlichen Anwesen kann schon genügen, die Abenteurer auf die richtige Fährte zu locken, und dann kommt es darauf an, schnell zu sein. Abhängig davon, wie der Spielleiter das Ende gestalten möchte, können die Helden den Straßensoldaten überwältigen und ihn sogar gefangen nehmen. Einzig Caffarel sollte mittels *Versetzen* ungeschoren davonkommen; im äußersten Notfall setzt er auch sein *Pulver der Unsichtbarkeit* ein. Natürlich zieht der Hexer die Flucht einer handfesten Auseinandersetzung vor.

### Griffiths Geständnis

Gelingt es den Abenteurern, Caffarels Handlanger zu fangen, können sie von ihm nach einem ausgiebigen Verhör erste Informationen erhalten, was und wer hinter dem Anschlag steckt. Natürlich ist der Spitzbube nicht vollständig in die Pläne seines Herrn eingeweiht, doch ist ihm bekannt, dass es sich bei ihrem Auftraggeber um einen Halbling handelt. Griffith weiß, dass Caffarel beauftragt wurde, den Zwergdrachen des Handelsherrn Ormond MacTilion zu töten und dafür außerordentlich gut bezahlt wird. Warum der Halbling, dessen Namen Griffith nicht kennt, so versessen darauf ist, Loglyr zu töten, weiß er nicht.

Bei dem Auftraggeber handelt es sich um den Halbling **Huquor Habustin**. In Verbindung mit dem **Brief** aus dem Halfdal (vgl. Handouts: »*Nachrichten aus dem Halfdal*«) können die Abenteurer eventuell auf den Hintergrund schließen, ansonsten müssen sie sich noch einen Augenblick gedulden. Sollten die Abenteurer MacTilion nach seinem Besuch im Halfdal fragen, wird er ihnen natürlich den Zwischenfall mit Loglyr und dem Pony aus seinen Augen zu schildern wissen.

Zögerlich gibt Griffith auch das Versteck seines Meisters bekannt: eine angemietete Dachkammer im Gasthaus *Wipfelsprung*. Griffith führt außerdem noch immer das »Diebesgut« mit sich, das der bestohlene Abenteurer nun wieder an sich nehmen kann.

### Caffarel Langfinger

Während Griffith mit Loglyr kämpft bzw. die Abenteurer den Anschlag zu verhindern suchen, nutzt Caffarel das Durcheinander, um sich näher in Ormond MacTilions **Arbeitszimmer** umzusehen. Der Hexer hofft, sich bei der Durchführung seines Auftrags noch nebenher etwas bereichern zu können, schließlich steht bei einem wohlhabenden Kaufmann lohnende Beute in Aussicht.

Sein Hauptaugenmerk fällt auf eine schwere **Truhe**, die allerdings verschlossen ist. Mittels *Zauberschlüssel* (2 AP) gelingt es ihm zwar, sie zu öffnen, jedoch löst er dabei einen verborgenen Mechanismus aus; ein **Giftdorn** springt blitzartig hervor und verletzt Caffarel an der linken Hand (-1 AP). Das Gift wirkt bewusstseinstrübend wie ein Alkoholrausch (-4 auf EW und WW). In der Truhe findet der Hexer einen Beutel mit **Goldmünzen** (600 GS), den magischen **Wurfhammer\* (+2/+2) Jördhammr** und zwei Schriftstücke, die aus dem Konflikt um Sliveig Svenningard (vgl. »*Sliveig in Ketten*«) stammen.

Caffarel ist mit dieser Beute zufrieden und verlässt zusammen mit Griffith (sofern es die Situation gestattet) Ormond MacTilions Anwesen; der Zauber *Versetzen* bringt sie in ein sicheres, gemietetes Zimmer mehrere Straßen weiter (man beachte die Probleme, die die magische Waffe beim *Versetzen* machen kann; vgl. *Versetzen*, s. *Arkanum*, S. 123). Wie schon erwähnt, sollte der Spielleiter darauf achten, dass Caffarel mit seiner Beute auf jeden Fall entkommen kann.

### Jördhammr

Der magische Wurfhammer\* (+2/+2) Jördhammr, der sich schon seit vielen Jahrhunderten im Besitz des Clans MacTilion befindet, stammt angeblich aus einer der Urwelten und gelangte auf dubiosen Wege nach *Midgard*. Trotz ihres Alters macht die mit Gold beschlagene Waffe den Eindruck, als wäre sie erst gestern hergestellt worden. Wer von der Waffe **schwer** getroffen wird, muss zuzüglich des üblichen Schadens einen **PW+30:Stärke** hinnehmen, um nicht von den Füßen gerissen zu werden. Reiter, die von dem Wurfhammer schwer getroffen werden, schleudert die Wucht auf jeden Fall aus dem Sattel.



## Jagd (dritter Tag)

Sobald Ormond MacTilion geweckt und ihm die Situation erklärt wird, eilt er in den Drachenkäfig, um nach Loglyr zu sehen. Sollte der Zwergdrache tot sein, packt ihn blanke Wut, die er entweder an den Abenteurern oder an Griffith auslässt. Nachdem ihn Wilfryd beruhigt hat, untersucht Ormond sein Arbeitszimmer und entdeckt die aufgebrochene Truhe. Besonders bestürzt ist er über den Verlust der beiden Pergamente.

Ungeachtet ihrer übrigen Leistungen erklärt er den Abenteurern knapp, dass er **1000 GS** Belohnung aussetzt, wenn sie ihm die **Pergamente** wiederbeschaffen. Sie sind ihm sehr wichtig, doch geht er nicht näher auf ihren Inhalt ein: Eile ist geboten.

Caffarel hat nach kurzer Durchsicht den potentiellen Wert der gestohlenen Dokumente erkannt. Sein Ziel ist es, das Gebiet der MacRathgars zu erreichen und sie einem Clansmann - am besten Falstaff MacRathgar persönlich - zu einer horrenden Summe zu verkaufen. In den Händen Falstaffs oder eines anderen Widersachers Eorcan MacTilions könnten die Unterlagen, zu einem günstigen Zeitpunkt ausgespielt, dem Flottenwart in erheblichem Maße schaden. Sein Titel und sein guter Ruf schweben in Gefahr, mehr noch: man könnte ihm eine geheime Allianz mit den Waelingern unterstellen!

Sollten die Abenteurer diesen Auftrag annehmen, müssen sie schnell und überlegt handeln. Im Grunde kommen nur zwei Orte in Frage, wo sie nach Caffarel und den entwendeten Dokumenten Ausschau halten können: im Gasthaus *Wipfelsprung* oder beim Glockenturm.

### Ruhestörung

Der Wirt des heruntergekommenen Gasthauses *Wipfelsprung* ist nicht besonders erfreut, dass man ihn mitten in der Nacht weckt, lässt die Abenteurer jedoch letztendlich ein. Die Dachkammer, von der Griffith beim Verhör gesprochen hat, scheint überstürzt verlassen worden zu sein. Caffarel hat nur das Notwendigste eingepackt, um Deorstead so schnell wie möglich zu verlassen. Auf dem Boden der Kammer ist ein verblichenes, mit Phosphorkreide gezeichnetes, Sechseck zu erkennen.

### Der Vorhang lüftet sich

Begeben sich die Gefährten am nächsten Morgen zur Stunde des Sonnenaufgangs zum Glockenturm, können sie nach kurzer Wartezeit beobachten, wie eine kleine Gestalt - scheinbar ein Kind - die Bildfläche betritt. Es handelt sich um **Huguor Habustin**, der wegen der Morgenkälte einen braunen Umhang mit Kapuze angezogen hat und auf Caffarel wartet, um ihm weitere 1000 GS zu übergeben.

Verhalten sich die Abenteurer ruhig, stößt nach einigen Minuten auch Caffarel (eventuell in Begleitung Griffiths) hinzu; der Hexer führt ein schwarzes Ross mit sich. Die Geldübergabe zwischen Caffarel und Huguor verläuft schnell und ohne viele Worte. Sollte Loglyr überlebt haben, weigert sich der Halbling zunächst, den übrigen Teil des Lohns zu zahlen; Caffarel stimmt ihn jedoch ohne Probleme durch den Zauber *Beeinflussen* um.

Für die Abenteurer ist es spätestens jetzt an der Zeit, einzugreifen. Beim Vorgehen gegen Griffith und Huguor sollten sie keine Schwierigkeiten haben: zwar versuchen beide zu fliehen, doch sind sie zu langsam und können schließlich gefasst werden. Caffarel hingegen springt eilends auf sein **Pferd** und reitet durch das Stadttor. Die einzige Möglichkeit, die Verfolgung aufzunehmen, besteht darin, sich eines der Tiere aus dem Stall der nahegelegenen Stadtwache zu „entleihen“ und ihm hinterher zu reiten. Eine Verfolgungsjagd über nebelverhangene Äcker und Wiesen beginnt...

### Über Stock und Stein

Wenn die Helden durch das Stadttor reiten, hat Caffarel schon einen beträchtlichen Vorsprung, den es einzuholen gilt. Anfangs galoppiert er über Straßen und Wege, schlägt dann aber einen überraschenden Haken und weicht auf die angrenzenden Felder aus. Morgennebel trübt die Sicht, es ist dämmerig grau.

#### Caffarels Pferd (Grad 2)

16 LP, 13 AP - TR - St 80, Gw 60, In t50, B 49

**Angriff:** Hufschlag+7 (1W6), Raufen+7 (1W6-1) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13

#### Pferd der Stadtwache (Grad 2)

14 LP, 16 AP - TR - St 80, Gw 60, In t50, B 48

**Angriff:** Hufschlag+7 (1W6), Raufen+7 (1W6-1) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13

Von jetzt ab legen Caffarel und jeder verfolgende Abenteurer





## Finale

pro Runde einen **EW:Reiten** ab; die Reihenfolge wird durch die Gewandtheit bestimmt. Alle geglückten Erfolgswürfe werden gezählt, so dass nach kurzer Zeit eine Differenz zwischen den Parteien entstehen sollte. Sobald ein Abenteurer drei Erfolge mehr als Caffarel hat, hat sie ihn eingeholt und kann versuchen, ihn zu Fall bringen. Sollte es hingegen dem Hexer gelingen, drei gelungene Erfolgswürfe im Voraus zu liegen, ist er außer Sichtweite und kann nicht weiter verfolgt werden. Ein **kritischer Fehler** lässt das Pferd stürzen; die Verfolgungsjagd ist für den entsprechenden Reiter beendet.

Pro Runde verliert jedes Reittier unabhängig vom Gelingen des Erfolgswurfes **1 AP** aufgrund der hohen Anstrengung. Außerdem besteht in jeder Runde eine Gefahr von **15%**, dass die Reiter auf ein Hindernis stoßen (ein Graben, ein Wäldchen, eine Hecke etc.).

Auf die Erfolgswürfe werden folgende Abzüge angewandt:

- Beeinträchtigung durch Giftorn (Caffarel) -4
- erschöpftes Reittier -4
- Hindernis -4

Generell gelten die üblichen Regeln für Reiten (s. *Kodex*, S. 120f).

Hat Caffarel Jördhammr bei sich, während ein Abenteurer zu ihm aufschließt, so wirft er im letzten Moment den magischen Hammer auf seinen Verfolger. Da ihm die Waffe unvertraut ist, hat er nur Erfolgswert+0 zzgl. den magischen Bonus und richtet bei einem Glückstreffer Schaden an: **Wurfhammer+2** (1W6+1). Bei einem schweren Treffer wird der Reiter aus dem Sattel gerissen.

Sobald ein Abenteurer auf Caffarels Höhe reitet, bleibt es den Einfällen des Spielers überlassen, wie er den Hexer aufhält (Angriff gegen das Pferd, wagemutiger Sprung, etc.). Letzten Endes sollte jedoch jede Aktion von Erfolg gekrönt sein, die nicht zu phantastisch erscheint. In den **Satteltaschen** finden sich die gesuchten Papiere sowie eine Menge Gold (insgesamt 1800 GS); Jördhammr hängt an Caffarels Gürtel, sofern er ihn nicht zuvor geworfen hat.

**Anmerkung:** Da die Figur Caffarel sich als Bösewicht in anderen Geschichten eignet, sollte sich der Spielleiter an dieser Stelle überlegen, ob er den Hexer entkommen lassen möchte. Er könnte in späteren Abenteuern erneut auftauchen und die Abenteurer an eine offene Rechnung erinnern. Ein Fluchtversuch lässt sich ggf. mit ein paar Zaubern (z.B. *Versetzen* zu einem neuen Sechseck) glaubwürdig bewerkstelligen.

Der Straßenjunge **Griffith** wird zu mehreren Jahren Fronarbeit verurteilt. **Huguor Habustin** wird gemäßregelt und darf nur noch mit Zustimmung der *Gilde der Fünf Stäbe* Handel in Deorstead treiben. Außerdem muss er den verursachten Schaden ersetzen - und ein Zwergdrachenei ist nirgends billig zu finden. Sollte ein Halbling von seinem Vergehen erfahren, wird sich seine frevelhafte Tat auch im Halfdal heimsprechen - eine Schande sondergleichen.

Sollte **Caffarel** mit den Dokumenten geflohen sein, wird Eorcan MacTilion sie zu einem stattlichen Preis zurückkaufen müssen; auf weitere politische Entwicklungen nehmen sie keinen Einfluss. Ist der Hexer nicht entkommen, wird Caffarel in den Kerker geworfen und einem Verhör unterzogen. Sobald bekannt wird, dass er mit Samiel im Bunde steht und Schwarze Magie praktiziert, ist sein Ende besiegelt: er wird auf dem Scheiterhaufen verbrannt.

**Odur** und **Sunnarflis** erfahren (hoffentlich) durch die Abenteurer, die den Eintrag von Priester Geoffrey gelesen haben (s. Handout des Tempelbuches), dass Rombo sich nach seinem ersten missglückten Abenteuer in den Süden aufgemacht hat. Der Halbling und die Fee folgen seiner Spur weiter.

Die Abenteurer stehen am Ende der Geschichte in **Ormond MacTilions** Gunst, wenn es ihnen gelungen ist, Loglyr zu beschützen. Sollte das nicht der Fall sein, gleicht die Wiederbeschaffung der Dokumente dieses Ungeschick aus; in den Augen Ormonds sind er und die Abenteurer dann quitt. Die abgemachte Belohnung zahlt er natürlich in jedem Fall.

Auf die Goldstücke in Caffarels Satteltaschen erhebt Ormond MacTilion nur insofern Anspruch, als dass er sein entwendetes Geld (600 GS) zurückverlangt. Was die Gefährten mit den übrigen Münzen machen, bleibt ihrem eigenen Gutdünken überlassen - sie Huguor zurückzugeben, wäre allerdings ausgesprochen töricht.

Bei der **Vergabe der EP** sollte sich der Spielleiter an folgendem Muster orientieren:

- erfolgreiche Beendigung des Abenteuers ..... 15 EP
- Großteil der Kinder wurde an Belthan mit Naschwerk zufrieden gestellt ..... 5 EP
- Griffith wurde nicht getötet ..... 5 EP
- Loglyr überlebt ..... 5 EP
- die Ergreifung Caffarels ..... 10 EP
- rollengerechtes Spiel ..... 10 EP



## Epilog

Der Halbling stand an Deck des schwankenden Handelsschiffes, die kleinen Hände fest auf die Reling gestützt, dem grünen Festland nachblickend. In Gedanken überflog er die Gefahren, die hinter ihm lagen, und war innerlich froh, diese Lande hinter sich zu lassen. Nicht viele freundliche Leute hatte er dort getroffen. Die über ihm kreisenden Möwen bemerkend fragte er sich, ob es wohl dort, wo er hinfuhr, solche Vögel ebenfalls geben mochte. Voller Zuversicht hielt der Halbling seine Nase in den Wind und schnupperte den Duft der Ferne.

# Anhang

## Nichtspielerfiguren

### Ormond MacTilion (Händler)

*Adel, Dwyllan* - groß (188 cm), breit - 49 Jahre

**Gr 11**

St 79, Gs 54, Gw 60, Ko 81, In 86, Zt 22  
Au 90, pA 100, Wk 100 - B 24  
17 LP, 46 AP - TR - SchB+1, AusB+11

**ANGRIFF:** Dolch+12 (1W6), Langschwert+13 (1W6+2), Kurzschwert+12 (1W6+1), Wurfpeil+10 (1W6-2), Bogen+10 (1W6), kleiner Schild+3; Raufen+6 (1W6-3) - **ABWEHR**+14, **RESISTENZ**+15/19

*Beredsamkeit*+16, *Bootsfahren*+15, *Gassenwissen*+9, *Geschäftssinn*+15, *Landeskunde*+9 (*Alba*), *Menschenkenntnis*+10, *Reiten*+15 - *Sprechen/Schreiben*: *Albisch*+14/+14, *Twyneddisch*+14/+14, *Chryseisch*+12/+12, *Vallinga*+12/+12, *Waelksa*+10/+10

**Ausrüstung:** Talisman+3 gegen Körperzauber, Heiltrunk (1W6 AP & LP)

Der erfolgreiche Binnenhändler Ormond MacTilion lebt in einem kleinen, beschaulichen Haus in der Nähe des Binnenhafens von Deorstead. Er ist ein Vetter des Barons von Deorstead, Laird Eorcan MacTilion, und unterstützt dessen Handelspolitik vehement, verdankt er ihr doch einen Großteil seines Wohlstands. Ormond ist Mitglied im Rat der *Gilde der Fünf Stäbe* und strebt danach, zum Gildenmeister aufzusteigen. Er besitzt fünf Flussschiffe, die regelmäßig den Devern hinauffahren, um mit den Dörfern am Flussufer Handel

zu treiben; außerdem nennt er zwei große Lagerhallen im Hafenviertel sein eigen. Neuerdings knüpft er auch Kontakte zu Händlern aus dem Halfdal.

Ormond MacTilion besitzt einen zur Jagd abgerichteten Zwergdrachen namens **Loglyr**, den er von seinem Vater zur Volljährigkeit geschenkt bekam. Das Tier trägt einen prachtvollen, blaugrünen Schuppenpanzer und ist der ganze Stolz seines Herren. Der Zwergdrache sieht wie ein Miniaturdrache aus, der einschließlich Schwanz nur 60 cm lang ist. Sein Feuerhauch, den er nur jede 6. Runde einsetzen kann, wirkt in einem Kegel von 3 m Länge und 1 m Basisbreite. Mit Ausnahme des Schadens wirkt das Drachenfeuer auf Wesen im Wirkungsbereich wie eine Feuerkugel. Ein feuerspeiender Zwergdrache kann in derselben Runde seine Klauen nicht einsetzen.

**Loglyr** (Zwergdrache, Grad 1)

8 LP, 8 AP - LR - St 40, Gw 100, In t90, B 3/48

**Angriff:** Klauen+7 (1W6-1), Feuerhauch (1W6 schwerer Schaden; 1W6-2 AP, falls EW-5:Abwehr gelingt) - **ABWEHR**+14, **RESISTENZ**+14/16

**Bes.:** fliegt mit B48; immun gegen *Angst*; -3 auf gegnerische EW:Angriff; *Sprechen*: *Albisch*+4 (nur 50 Worte)

### Caffarel (Schwarzer Hexer)

*Adel, gleichgültig* - klein (160 cm), normal - 28 Jahre

**Gr 4**

St 64, Gs 37, Gw 50, Ko 86, In 51, Zt 81  
Au 35, pA 43, Wk 31 - B 23  
16 LP, 27 AP - TR - SchB+1, AusB+11

**ANGRIFF:** Dolch+9 (1W6); Raufen+5 (1W6-3) - **ABWEHR**+12, **RESISTENZ**+15/15

*Alchimie*+8, *Gassenwissen*+10, *Lesen von Zauberschrift*+10, *Menschenkenntnis*+8, *Pflanzenkunde*+8, *Reiten*+15, *Zauberkunde*+8 - *Sprechen/Schreiben*: *Albisch*+14/+14, *Erainnisch*+12/+12, *Comentang*+12/+12, *Altoqua*+12/+12, *Maralinga*+8/+8

**Zaubern**+14: *Angst*, *Bannen von Licht*, *Beeinflussen*, *Hitzeschutz*, *Schmerzen*, *Stärke*, *Stille*, *Versetzen*, *Verwirren*, *Zauberschlüssel*

**Ausrüstung:** Elfenmantel, Krafttrunk (2W6 AP), Pulver der Unsichtbarkeit (wirkt wie der Zauber *Unsichtbarkeit*)

Caffarel ist der Sohn eines reichen, adeligen Syre und hat eigentlich ein Recht darauf, den Clannamen zu tragen. Dennoch lehnt er diese Würde ab, seit er im Alter von 16



Jahren von zu Hause ausgerissen ist, denn seine Eltern und sein gesamter Clan sind ihm herzlich gleichgültig. Seit er auf eigenen Beinen steht, schwebt ihm nur ein Ziel vor Augen: Macht. In gewisser Hinsicht war es unumgänglich, dass Caffarel sich über kurz oder lang auf verbotenen Pfaden bewegte. Als ihm schließlich der Dämonenfürst **Mestoffelyzh** - auch bekannt unter den Namen Samiel - begegnete und ihm anbot, ihn in seine Dienste zu nehmen, willigte Caffarel ein und folgt seitdem den Befehlen seines Meisters. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis er mit Samiel einen Pakt schließt und endgültig der Verdammnis anheimfällt.

### Griffith (Spitzbube)

Gr 2

10 LP, 15 AP - LR - St 46, Gw 60, In 71, B 12

**Angriff:** Dolch+8 (1W6-1), Kurzschwert+8 (1W6); Raufen+5 (1W6-4) - ABWEHR+ 14, RESISTENZ+11/15

*Gassenwissen+8, Schleichen+8, Stehlen+16, Nachtsicht+2*

**Ausrüstung:** Talisman+2 gegen Körperzauber

Der kleinwüchsige Griffith (klein (120 cm), schlank) ist ein Waisenkind und seit Jahren der treue und ergebene Diener des Hexers Caffarel. Obwohl er von ihm alles andere als gut behandelt wird, folgt er seinem Herren bedingungslos, denn das Leben im Schatten des Hexers ist allemal besser, als sein vorheriges Dasein auf Deorsteads Straßen. Letztendlich würde ihm auch der Mut fehlen, sich von Caffarel loszusagen, denn dessen Zorn fürchtet Griffith sehr.

### Odur Habustin (Spitzbube)

Gr 3

*Mittelschicht, Peleandrin* - klein (109 cm), schlank - 48 Jahre

St 72, Gs 93, Gw 89, Ko 41, In 93, Zt 41  
Au 79, pA 88 Wk 31 - B 11  
10 LP, 16 AP - TR - SchB+3, AnB+1, AbB+1, AusB+7

**ANGRIFF:** Dolch+10 (1W6-1), kleiner Schild+1; Raufen+8 (1W6-1) - ABWEHR+13, RESISTENZ+15/16

*Riechen+2, Balancieren+17, Klettern+17, Naturkunde+9, Pflanzenkunde+9, Schleichen+14, Schlösser öffnen+9, Tarnen+14 - Sprechen/Schreiben: Albisch+14/+14, Comentang+13/+13, Erainnisch+9/+9*

Odur stammt aus dem Halfdal und liebt nichts so sehr, wie ein gemütliches Heim, gutes Essen und spannende Geschichten. Unter normalen Umständen hätte er das sichere Halfdal niemals verlassen, wenn nicht sein abenteuerlustiger Bruder Rombo vor ihm gegangen wäre. Nachdem drei Jahre vergangen waren, ohne dass Odur ein Lebenszeichen von seinem Bruder empfangen hatte, ließ ihn die Sorge nicht mehr los. Letztendlich entschloss Odur sich schweren Mutes, nach seinem Bruder zu suchen.

### Sunnarflis (Naturgeist)

Gr 2

*druidischer Glaube* - sehr klein (28 cm), sehr schlank - 107 Jahre

St 09, Gs 96, Gw 90, Ko 55, In 80, Zt 94  
Au 95, pA 47, Wk 52 - B 36  
9 LP, 16 AP - OR - AbB+4, SchB-1

**ANGRIFF:** Dolch+7 (1W6-2); Raufen+4 (1W6-5) - ABWEHR+16, RESISTENZ+12/14

*Beredsamkeit+11, Fallen entdecken+8, Musizieren+8 (Laute), Tierkunde+8 - Lesen: Albisch+14*

**Zaubern+17** (für je 1 AP): *Unsichtbarkeit, Verlangsamten, Verwirren, Windstoß*

**Bes.:** -4 auf gegnerischen EW:Angriff

Die Fee Sunnarflis, die vor Übermut, Leichtsinn und Fröhlichkeit nur so sprüht, begegnete dem Halbling Odur auf seiner Suche und fand Gefallen an ihm, so dass sie sich entschloss, ihn ein Stück zu begleiten. Inzwischen möchte sie Odur nicht mehr missen, obwohl er manchmal etwas mehr Spaß vertragen könnte. Ihr liebster Platz ist auf seiner Schulter, wo sie ihm schelmische Neckereien ins Ohr flüstern kann. Auch Odur ist über seine Reisebegleitung glücklich, auch wenn er das nie zugeben würde.

Odur und Sunnarflis sind ein merkwürdiges Paar, dem man bisweilen in Alba oder einem der angrenzenden Länder begegnet. Sie reisen fast immer gemeinsam, und beinahe jedes Mal sind sie lautstark am Zanken und Zetern. Obwohl ihre Streitereien häufig sind, geht es dabei niemals um ernstere Dinge; der Ärger, der sich ergibt, rührt vielmehr von ihren gegensätzlichen Persönlichkeiten her und ist folglich schwer zu vermeiden. Beobachtet man die Zwei längere Zeit, wird deutlich, dass beide in Wahrheit eine tief empfundene Freundschaft für einander hegen.





## Nachrichten aus dem Halfdal

Untersuchen die Gefährten im Laufe des Abenteuers die Unterlagen von Ormond MacTilion, wenn er und sein Diener gerade abwesend sind, können sie nach **10 Minuten** bei **1-6 auf 1W20** einen der folgenden Briefe entdecken.

Die Briefe stammen aus dem Halfdal und können den Abenteurern einen ersten Fingerzeig auf das Motiv geben, das hinter dem Mordanschlag auf den Zwergdrachen Loglyr steckt. Beide Briefe stammen aus der Feder des Händlers Begor Balodin und sind auf **Albisch** verfasst.

Das **erste Schreiben** bezieht sich auf einen Besuch Ormond MacTilions am Anfang des Drachenmondes im Halfdal, als er dorthin kam, um mit Begor Balodin ein Handelsabkommen zu schließen. Vereinbart war der Kauf von acht Fässern Pfeifenkraut zu einem Preis von 300 GS pro Stück. Dieses Angebot musste Balodin unglücklicherweise auf sechs Fässer à 260 GS revidieren.

Das **zweite Schreiben** bezieht sich ebenfalls auf den Besuch MacTilions im Halfdal. Während seines Aufenthalts riss sich der Zwergdrache Loglyr, der ständige Begleiter des Händlers, von seiner Kette los. Er konnte erst nach mehreren Stunden wieder eingefangen werden, nachdem er das Lieblingspony des Händlers Huguor Habustin attackiert und schwer verwundet hatte. Huguor und Ormond gerieten nach diesem Zwischenfall aneinander, doch Ormond MacTilion weigerte sich hartnäckig, sich zu entschuldigen. Huguor, ohnehin schon wütend wegen des Handelserfolges seines Konkurrenten Balodin, schwor sich, diese Beleidigung nicht auf sich sitzen zu lassen. Begor tut in seinem Schreiben die begründete Sorge kund, dass Huguor sich rächen wird, und versucht Ormond zu warnen.

---

## Sliveig in Ketten

Vor einigen Jahren fiel Falstaff MacRathgar, dem Erzrivalen Eorcan MacTilions, zufällig die Waelingerin **Sliveig** vom Stamm der Freden in die Hände. Er sperrte sie in ein Verlies und hoffte, dass sie ein gutes Druckmittel bei den ständigen Streitereien zwischen Waeland und Alba abgeben würde. Der Konflikt zwischen den beiden Ländern spitzte sich dadurch aber weiter zu, da Sliveigs Vater, der mächtige Hödaring **Gunnar Svenningard**, mit einem Überfall drohte, sollte seine Tochter nicht freiwillig herausgegeben werden. Falstaff erkannte nun die zuvor ungeahnte Möglichkeit, dem verhassten Flottenwart Eorcan zu schaden. Bei einem Angriff der Waelinger wäre es Eorcans erste Pflicht als Flottenwart, die albische Küste zu verteidigen. Die Nordflotte des Reiches würde bei solch einer Seeschlacht spürbare Verluste hinnehmen müssen, die Eorcan vor dem König zu verantworten habe. Falstaff könnte diese Lage wiederum nutzen, um Eorcan sein Recht auf das Amt des Flottenwarts streitig zu machen, indem er ihn als ungeschickt und unerfahren darstellt.

Ebenso wie Falstaff erkannte Eorcan die gefährliche Situation, in die ihn sein alter Rivale gebracht hatte. Der Flottenwart wusste, dass Gunnar Svenningard sich beruhigen würde, sobald Sliveig wieder in Freiheit wäre. Die MacRathgars aufzufordern, das Mädchen gehen zu lassen, kam jedoch

nicht in Frage, da der alte albische Zwist mit den Seewölfen sie in den Augen vieler Clansleute berechtigt, waelische Geiseln zu halten. Dennoch musste Falstaff um jeden Preis sein Druckmittel genommen werden; als Ausweg heuerte Eorcan eine Gruppe abenteuerlustiger Recken an, die Sliveig aus der Gefangenschaft befreien sollten.

Die Befreiungsaktion schlug jedoch fehl; die Kerkerwachen der MacRathgars erschlugen alle Eindringlinge bis auf den Halbling Rombo Habustin, der durch eine waghalsige Flucht entkam. Während Eorcan sich den Kopf zerbrach, wie er weiter vorgehen sollte, löste sich das Problem scheinbar von alleine: Gunnar Svenningard hatte einen kleinen Stoßtrupp an Albas Küste landen lassen, um ebenfalls eine Geisel zu nehmen. Wie durch Zufall fiel ihm Falstaffs Halbbruder Dunstan in die Hände, der kurz darauf gegen Sliveig ausgetauscht wurde.

Folgende Texte entstammen dem oben beschriebenen Konflikt und werden von Ormond MacTilion in einer Truhe sorgsam verwahrt. Diese Dokumente könnten als Beweis dienen, um den Einbruch in die Kerker gewölbe der MacRathgars vor mehreren Jahren Eorcan MacTilion anzulasten. Aus Sicherheitsgründen verwahrt sie Ormond für seinen Vetter, da er mit der ganzen Angelegenheit um die Waelingerin Sliveig nichts zu tun hatte und kein Verdacht auf ihn fällt.



Sehr geehrter Herr Ormond.

Es betrübt mich außerordentlich, Euch berichten zu müssen, dass der Vorrat des edlen Meliander Blondblattes, das Ihr bei Eurem Besuch so vorzüglich fandet, auf sechs Fässer geschrumpft ist. Der trötzige Herbstregen ließ einen Teil des Lagerbügels zusammensinken, so dass Feuchtigkeit einen Teil der Ware zerstörten konnte. Um Euch den Ärger über diesen Streich der Götter leichter vergessen zu lassen, verringere ich den abgemachten Preis pro Fass um 40 GS. Ich hoffe sehr, Ihr seid noch immer an unserer Abmachung interessiert.

Auf das Eure Stiefel immer warm und trocken bleiben mögen!

Begor Balodin

am Trindag in der 2. Trideade des Drachenmondes,  
geschrieben zu Dalelend

- erstes Schreiben von Begor Balodin an Ormond MacTilion -

Wertes Herr Ormond,

als Euer zukünftiger Handelspartner fühle ich mich verpflichtet Euch mitzuteilen, dass sich die Sache mit dem zänkischen Habustin anders entwickelt, als Ihr erhofft hättet. Obwohl ich ihm keinen Deut Mitleid zolle - höchstens dem armen Pony, das seitdem stark hinkt - rate ich Euch, Euch zu entschuldigen. In dieser Zeit des Jahres sind Tiere wie das Eure fraglos wild und kaum zu bändigen, doch scheint das dem Dickschädel Habustin nicht den Angriff auf sein liebstes Pony vergessen zu lassen. Bei ihm und seiner ganzen Sippe ist Einsicht schon immer knapp bemessen gewesen, müsst Ihr wissen. Stattdessen best er ein großes Reservoir an Groll, der sich oft ungezügelt zu entladen pflegt. Abermals rate ich Euch sehr, die Lage zu überdenken.

Mag Euer Becher stets mit Wein und Euer Haupt stets mit Weisheit gefüllt sein!

Begor Balodin

am Naondag in der 1. Trideade des Drachenmondes,  
geschrieben zu Dalelend

- zweites Schreiben von Begor Balodin an Ormond MacTilion -



Bei dem **ersten Dokument** handelt es sich um einen Brief, den Gunnar Svenningard nach der Entführung seiner Tochter nach Deorstead sandte. Da der wütende Hödaring keine genauen Kenntnisse über die albische Clanstruktur hat, ist sein Schreiben einfach an alle Albai gerichtet. Der Text wurde auf **Walska** verfasst.

Bei dem **zweiten Schreiben** handelt es sich um eine herausgerissene Seite aus einem Tempelbuch, was man auf den ersten Blick erkennt. Der Eintrag stammt von dem Priester Geoffrey aus Deorstead. Insbesondere dieser Text stellt eine deutliche Verbindung zwischen der Befreiungsaktion und Eorcan MacTilion her. Die Abenteurer wird es außerdem interessieren, dass es sich bei dem Halbling offenbar um Odurs Bruder Rombo gehandelt hat.

*Elende Feiglinge!*

*Dass keiner von Euren sogenannten Edelmännern es je wagen würde, im ehrlichen Zweikampf gegen einen unserer Krieger anzutreten, weiß jedes Kind. Stattdessen müssen Niedertracht und Intrige herhalten. Bei der Wildheit Asvargrs! Wenn Ihr es wagen solltet, meiner Sliveig auch nur ein Leid anzutun, schwöre ich beim Stolz der Freden, dass ich Eure Küsten mit Krieg überfluten und aus Euren Schädeln Met trinken werde. Kein Dorf soll verschont bleiben, wenn Ihr meine Tochter nicht bis zum nächsten Vollmond frei lasst.*

*Gunnar, Hödaring der Sippe Svenningard*

*- Schreiben von Gunnar Svenningard -*

*Naondag in der 1. Trideade des Luchsmundes*

*In der heutigen Nacht wurde ich abrupt aus dem Schlaf gerissen, als ein verzweifelter Fremder an unsere Pforten schlug. Es handelte sich um einen erschöpften und völlig durchnässten Halbling, der zitternd um eine Unterkunft bat. Im Namen der Herrin gebot ich ihm, einzutreten.*

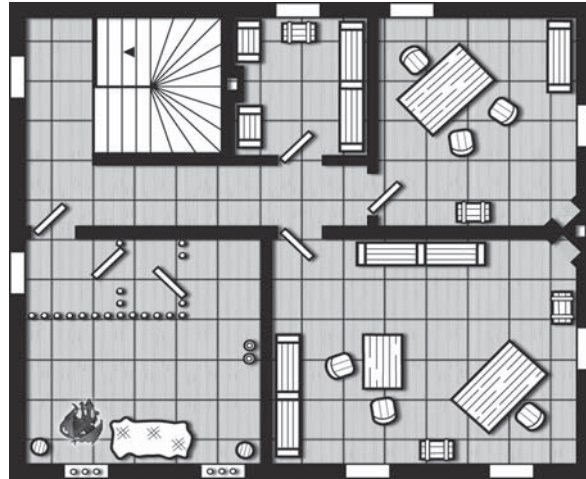
*Nachdem er gegessen und sich trockene, leider viel zu große Kleider angelegt hatte, erwies er sich als äußerst höflich und dankbar. Sein Name sei Rombo Habustin, und er habe im Auftrag unseres Barons Eorcan MacTilion ein unschuldiges junges Mädchen befreien wollen. Das Vorhaben sei jedoch fehlgeschlagen, alle seine Kameraden habe er verloren. Als er zum Baron zurückkehren wollte, um ihm Bericht zu erstatten, ließ dieser ihn an seiner Tür abweisen. Er soll gezeugnet haben, irgendetwas mit dem Auftrag zu schaffen zu haben. Ein höchst unehrbares Verhalten, das unser Baron an den Tag gelegt haben soll! Allerdings schien mir der kleine Kerl viel zu mitgenommen, um noch Kraft zum Lügen zu schöpfen.*

*Rombo Habustin zog am folgenden Morgen weiter, nicht ohne sich abermals zu bedanken. Er sagte, er wolle den Sünden ziehen, das Meer überqueren, um an anderen Orten sein Glück zu finden. Mögen die Götter ihn auf seinem Weg behüten!*

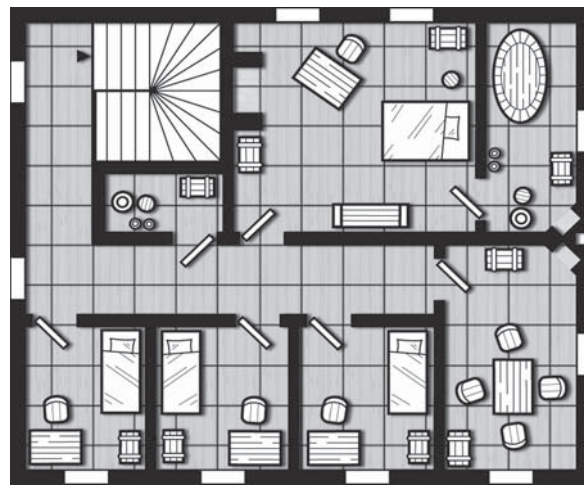
*Geoffrey, Priester der Heiligen Mutter Nana*

*- Seite aus einem Tempelbuch mit einem Eintrag von Priester Geoffrey aus Deorstead -*

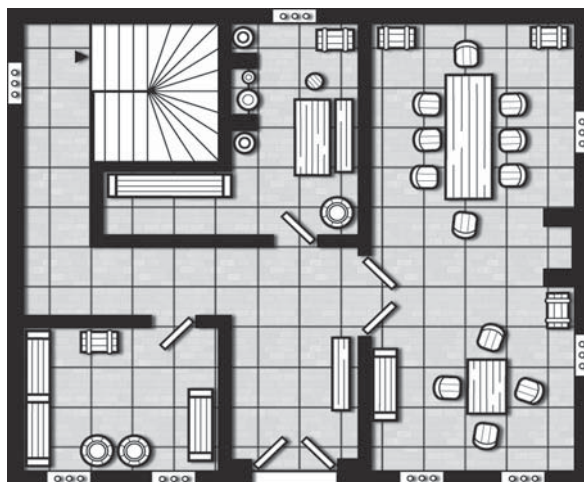




2. Obergeschoss



1. Obergeschoss



Erdgeschoss

*Haus von Ormond MacTilion*