



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

18

Inhalt

Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.

Autor

Zauberfeder (Die Schwarzen Raben XII)
Wandler (Das Tal der Riesen II)

Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:



Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

Die Schwarzen Raben, Kapitel 12: Der Rabenstein

Von Zauberfeder

Am nächsten Abend erreichten Pirmin und Lina die Ruine Rabenstein. Pirmin hatte Schlafsäcke und Matten bei seinem Meister ausgeliehen. Teile der Ruine hatten noch ein Dach und so richteten sie ihr Lager in einer Ecke des Haupthauses ein. Pirmin wählte eine Stelle, an der sie sich notfalls rasch mit einem Seil abseilen und fliehen konnten. Außerdem gab er sich Mühe die eigenen Spuren zu verwischen. Sie wussten nicht, wie lange es dauern würde, bis Arvid und seine Gefährten hier auftauchten.

Im Keller hatte sich Gruftasseln eingenistet. Er und Lina brauchten den nächsten Morgen, um die Biester aus ihrer neuen Behausung zu vertreiben. Pirmin wurde gebissen, doch glücklicherweise waren die Bisse nicht sonderlich schlimm und die Wirkung des Giftes lies schnell wieder nach. Lina versorgte seine Wunden und nahm den Viechern ihr Gift ab.

„Daraus kann man ein gutes Schmerzmittel machen, wenn man es aufbereitet.“, freute sie sich.

Erst am Nachmittag konnten sie mit der Suche nach der Beute anfangen. Im Keller lagerten alte Möbel, verrostete Werkzeuge, Töpfe und Krüge, sowie sonstiges Gerümpel. Pirmin erkannte schnell, dass vor ihm schon andere hier gewesen waren und den Haufen durchsucht hatten. Sie fanden an diesem Nachmittag nichts mehr von Wert, hatten den Keller aber auch erst zur Hälfte durchsucht.


„Ich glaube nicht so recht daran, dass mein Vater hier etwas versteckt hätte.“, sagte Lina schließlich. „Es ist zu offensichtlich. Wenn etwas hier ist, dann an einer Stelle, die schwer zu finden ist. Vielleicht etwas, was mit einem Geheimnis der Ruine zu tun hat. Ein alter Fluchtweg oder so etwas.“

Pirmin grübelte. „Wir können uns morgen die Überreste des Bergfrieds und das Verlies darunter anschauen. Vielleicht finden wir dort etwas.“

Die Sonne ging unter und sie legten sich zur Ruhe. Pirmin schlief nicht gut in dieser Nacht. Trotz der Matte und des Schlafsacks war es kalt. Draußen hörte er immer wieder ein Käuzchen schreien. Am nächsten Morgen fühlte er sich wie gerädert. Auch Lina wirkte müde.

Dennoch machten sie sich daran, den Bergfried zu untersuchen. Der Turm war noch einigermaßen intakt. Innen merkte man, dass seine Mauern noch aus der Drachlingszeit stammen mussten. Die Stockwerke waren hoch und der Turm wirkte sehr geräumig. Es ging auf den Mittag zu, als sie in das Verlies unter dem Bergfried hinabstiegen.

„Auch die Räume hier scheinen aus der Drachlingszeit zu sein.“, meinte Pirmin. „Kein normaler Lorakier baut Verliese, die 5 Meter hoch sind. Vielleicht kommen wir ja hier der Sache näher.“ In einer der Zellen stöberten sie erneut eine Gruftassel auf. Pirmin stellte sich dieses Mal geschickter an. Er lenkte das Tier ab, bis Lina es getötet hatte.



Eine der letzten Zellentüren war verschlossen. Pirmin holte seine Dietriche heraus und knackte das Schloss. Doch der Inhalt der Zelle war eine Enttäuschung. Sie war genauso leer wie die anderen auch. Pirmin klopfte die Wände ab, doch sie waren massiv. Sie wollten gerade umkehren, als sie Schritte die Treppe herunterkommen hörten.

„Schattenmantel?“, flüsterte Lina.

Pirmin schüttelte den Kopf. „Sie werden die tote Gruftassel sehen, die erst gerade getötet wurde. Und es gibt hier keinen Ort, wo wir uns gut verstecken könnten. Besser wir stellen uns und tun harmlos.“, flüsterte er zurück.

Er faste sich ein Herz und trat aus dem Gang. Ulver und Karborin standen dort und begutachteten gerade die tote Gruftassel.

Ulver blickte auf. „Schau an, die Pilzesammler. Ich wusste gar nicht, dass in diesen Kellern Pilze wachsen.“

„Heute sind wir auf der Jagd nach Gruftasseln.“, erklärte Pirmin schnell. „Deren Gift bildet die Grundlage für ein Schmerzmittel. Zeig es ihnen, Lina.“

Lina holte eine Phiole mit dem Gift hervor.

„Mag sein. Dennoch ein seltsamer Zufall, dass sich unsere Wege immer wieder kreuzen. Kommt besser mit. Ich denke, dass Ryane und Arvid Fragen haben werden.“ Ulver ließ keinen Zweifel daran, dass sie besser keinen Widerstand leisteten. Karborin blickte sie grimmig an. Lina senkte den Blick. Sie schien sich mit aller Kraft zusammen zu reisen, um keine unbedachte Bemerkung zu machen.

Im Burghof waren 5 Pferde angebunden. Arvid von Eschwerde und Ryane standen da und beratschlagten, während Dorian das Gepäck ins Haupthaus brachte.

„Schaut mal, wen wir gefunden haben. Die Pilzesammler. Sie behaupten Gruftasseln zu jagen.“

„Interessant.“, meinte Arvid. „Ryane?“

Die Magierin nahm Lina die Phiole ab, roch daran und sagte knapp. „Plausibel. Ja, aus dem Gift kann man auch ein Schmerzmittel machen.“

„Was aber noch immer nicht erklärt, warum wir wenigstens der jungen Frau hier nun schon zum dritten Mal über dem Weg laufen.“, überlegte Arvid. „Ich glaube nicht an solche Zufälle.“

Er sah Lina ernst an. „Was hattest du bei dem Überfall der *Schwarzen Raben* verloren?“

Pirmin wollte ansetzen, um etwas zu sagen, doch Arvid gebot ihm mit einer Handbewegung zu schweigen. „Ich will es von ihr hören.“

„Also gut.“, sagte Lina. „Ich bin Schülerin von Gunda der Heilerin. Ich habe manchmal die Verwundeten nach den Überfällen versorgt. Ich wollte nicht, dass es Tote gibt und das Leid lindern, das geschehen ist. Ich habe aber niemals selbst etwas geraubt und ich gehöre auch nicht zu den *Schwarzen Raben*.“

„Aber du hast auch niemals die Überfälle verhindert.“

„Ich wurde immer erst geholt, wenn es los ging. Es war niemals Zeit, jemanden zu warnen.“

Arvid schaute Ryane an. „Sie lügt nicht.“, bestätigte die Magierin.


Dann blickte er auf Pirmin.

„Zeig uns deine Unterarme.“

Pirmin schob die Ärmel seiner Rüstung hoch. Die Magierin machte eine seltsame Geste und inspizierte sie genau. Dann rieb sie über seine Arme.

„Keine Illusion, keine Schminke. Er gehört nicht zu ihnen.“

„Seit wann braucht man Dietriche, um Gruftasseln zu jagen?“, fragte Arvid kritisch.



„Manche Bereiche in solchen Gemäuern, wo sich die Tiere aufhalten, sind sonst nur schwer zugänglich.“ Die Ausrede klang selbst in Pirmins Ohren lahm.

„Klar.“, spottete Ulver. „Personen mit besonderen Talenten sind immer gefragt. Wie dem auch sei. Vielleicht werden uns die beiden noch nützlich sein. Wir haben selbst niemanden, der in der Lage wäre ein Schloss zu knacken. Und eine Heilerin kann auch nützlich sein. Nach einer Gefahr für uns sehen sie jedenfalls nicht aus.“

Arvid überlegte. „Ihr werdet hierbleiben, solange wir hier sind. Wenn ihr uns helft, bekommt ihr eine Belohnung. Sollte ihr versuchen zu fliehen oder uns in die Quere kommen, hat das ernste Konsequenzen. Ich hoffe, dass ich mich klar ausgedrückt habe.“

„Sehr klar.“, versicherte ihm Pirmin schnell. Lina senkte erneut den Kopf und nickte schwach. „Schön, dann helft ihr beide jetzt meinem Knappen. Ulver, Karborin, ihr wisst wonach wir suchen. Macht weiter.“

Der Kundschafter und der Söldner verschwanden.

*

Doch auch Ulver und Karborin kehrten am Abend frustriert zurück. Zwischendurch hatten sie Pirmin geholt, um eine verschlossene Türe im Keller zu öffnen, doch auch dort war nichts zu finden gewesen.

„Vielleicht hat sie uns angelogen.“, grummelte Karborin, als sie alle zusammen um den alten Kamin in der großen Halle saßen. Darin flackerte ein Feuer. In einer Scheuer hatten sie noch etwas gutes Brennholz gefunden und der Kamin zog noch immer.

„Nein.“, widersprach Ryane. „Sie wusste genau, dass wir wiederkommen werden. Sie hatte zu viel Angst. Sie hat gesagt, was sie wusste.“

„Können wir helfen?“, fragte Pirmin vorsichtig und erntete von Lina einen wütenden Blick. Arvid schüttelte den Kopf. „Noch nicht. Vielleicht morgen.“ Dann teilte er die Wachen ein. Pirmin und Lina ließ er wohlweißlich außen vor. „Macht heute Nacht keinen Unsinn!“, ermahnte er sie noch einmal.

*

Die Nacht verging ruhig. Trotz seiner Anspannung schlief Pirmin besser als in der letzten Nacht. Am nächsten Morgen suchten Ulver und Karborin den Rest der Ruine ab, wieder ohne Ergebnis. Arvid ließ daraufhin Lina und Pirmin holen.

„Wir suchen eine Krypta oder Familiengruft.“, sagte er. „Sie muss hier irgendwo sein.“


Lina biss sich auf die Lippen. Pirmin sah sie fragend an. Schließlich nickte sie.

„Es gibt unterhalb der Ruine einen Friedhof.“, sagte Pirmin dann. Der Friedhof ist ziemlich verwildert. Es gibt dort einige frische Gräber. Ich weiß nicht, ob es dort auch eine Krypta oder Familiengruft gibt, aber wenn dann würde ich dort suchen.“

„Dorian, du und Lina ihr bleibt hier. Pass auf, dass sie nicht wegläuft. Die anderen folgen mir. Mal sehen, ob das endlich der entscheidende Hinweis ist.“ In Arvid Stimme war Anspannung zu hören.

Die neuen Gräber auf dem Friedhof waren mit Blumen geschmückt. Die Leute aus Garstweiler schienen regelmäßig her zu kommen, um die Gräber zu pflegen. Doch der größte Teil der Anlage war mit Büschen und Bäumen überwuchert. Im hinteren Teil fanden sie schließlich eine Steintüre, die in die Felswand unterhalb der Festung führte.

Ulver sah sich um. „Es gibt Spuren hier. Die sind aber alt.“, meinte er schließlich.



„Der Eingang ist ursprünglich aus der Drachlingszeit.“, sagte Ryane. „Er wurde offensichtlich erst später umgebaut. Die ganze Anlage scheint auf einer alten Drachlingsruine zu stehen. Wir sollten vorsichtig sein.“

„Pirmin, du machst die Türe auf.“, befahl Arvid.

Pirmin schluckte. Er untersuchte die Türe, fand aber nichts Besonderes. Es gab einen Hebel, um die Steinplatte anzuheben und einen Knauf, mit dem man sie aufziehen konnte. Er öffnete die Gruft. Kühle, abgestandene Luft kam ihm entgegen. Ein magisches Licht flammte auf und erleuchtete ihm den Weg.

„Nur weiter! Du hast Ryane gehört. Sei besser vorsichtig!“

Pirmin betrat einen Gang, der in einer Kammer mündete. Im Boden erkannte er Steinplatten auf denen die Herren von Rabenstein im Relief abgebildet worden waren. Diese Platten sahen nicht so aus, als ob sie in der letzten Zeit bewegt worden wären. Links und rechts gab es weitere Kammern, die genauso gestaltet waren. Insgesamt mussten hier 11 Herrscher von Rabenstein bestattet worden sein. Eine weitere Steintüre verschloss einen Weg, der wohl tiefer ins Innere führte.

Pirmin sah sich die Türe an. Um das Schloss herum gab es verdächtige Schlitze. Das sah nicht gut für seine Finger aus, sollte er versuchen das Schloss zu öffnen und es nicht auf Anhieb richtig hinbekommen. Er verkeilte die Schlitze mit Holzstücken und machte sich dann daran, das Schloss zu knacken.

„Ihr habt nicht zufällig einen Schlüssel dafür?“, fragte er.

Arvid schüttelte den Kopf. „Nein. Mach weiter.“

Pirmin holte sein Werkzeug heraus und machte sich an die Arbeit. Das Schloss war kompliziert. Es dauerte eine geraume Zeit, bis er es endlich geöffnet hatte. Arvid wartete geduldig hinter ihm. Dann zog er die Türe auf.

Das magische Licht erleuchtete nun einen weiteren Gang. Die Platten im Gang gefielen Pirmin genauso wenig wie die kleinen Löcher in den Wänden. Er sah sich um. Es musste eine einfache Möglichkeit geben, diese Falle auszuhebeln, wenn der Gang regelmäßig benutzt wurde. Tatsächlich war einer der Fackelhalter an der Wand ein weiterer Hebel, mit der man die Falle ausschalten konnte. Vorsichtig ging er weiter. Und kam in eine große Halle. Im Schein des magischen Lichts erkannte er mehrere große Drachlingsstatuen. Eine breite Treppe führte in einem weiten Schwung nach oben und weitere Gänge gingen in verschiedene Richtungen ab. Pirmin drehte sich zu Arvid um. „Gibt es weitere Hinweise?“


Arvid schüttelte nur den Kopf. Pirmin seufzte und verstärkte seine Sicht.

Arvids Hand ging ans Schwert, doch Ryane beruhigte ihn. „Nur ein harmloser Zauber, um seine Sicht zu verbessern.“

„Könnt ihr den Boden besser ausleuchten?“

„Natürlich.“

Die Leuchtkugel bewegte sich langsam in der Nähe des Bodens hin und her. Da, Pirmin erkannte, dass vor einem der Gänge etwas frische Erde lag. Das war der einzige Anhaltspunkt, den er hatte. In dem folgenden Gang konnte er keine Falle finden. Mehrere Türen gingen hier ab. Doch weitere Spuren fand er keine. Seufzend nahm er sich eine Türe nach der anderen vor. Die Räume hier wirkten teilweise bizarr. Ein Raum schien ein Alchemielabor zu sein, das seit Jahrhunderten nicht benutzt worden war. Ein anderer war voller Statuen, die mit arkanen Symbolen beschrieben waren. Und dann wurde er fündig. Ein Raum schien eine Art



Abstellkammer gewesen zu sein. Es gab uralte Schränke und Regale und Geräte, deren Sinn sich Pirmin nicht erschloss. Die Truhe, die sich in dem Raum befand, war aber deutlich jünger als der Rest.

„Ist es das?“, fragte er Arvid.

„Sieht so aus.“

„Schlüssel?“

„Leider nein.“

Pirmin fing erneut an, das Schloss zu untersuchen. Er fand eine Giftnadel. Einfach aber effektiv. Er entfernte sie vorsichtig und steckte sie ein. Arvid bemerkte nichts. Er machte sich ans Knacken des Schlosses. Dann hörte er im Gang auf einmal Kampflärm.

„Kümmere dich nicht darum.“, befahl ihm Arvid. „Wir machen das.“ Dann zog er sein Schwert und betrat den Gang.

Pirmins Finger rasten. Er knackte das Schloss und öffnete den Deckel. Im Innern waren mehrere Beutel mit Münzen. Ein hastiger Blick zurück. Die anderen waren beschäftigt. Ohne weiter zu prüfen, nahm er einen der Münzbeutel und versteckte ihn in einem der Schränke. Dann schloss er den Deckel wieder und wartete. Der Lärm hinter ihm verebbte.

„Wenn du das nächste Mal eine Türe aufmachst, sagt es gefälligst vorher.“ Arvid klang draußen nicht sonderlich begeistert. Dann kam er zurück in den Raum. „Ein paar Untote.“, grummelte er. „Karbonin konnte seine Neugier nicht im Zaum halten. Wie sieht es aus?“

„Fertig.“ Pirmin öffnete die Truhe.

„Gut. Tritt zurück.“

Pirmin ging zur Seite und lies Arvid den Vortritt. Der prüfte kurz den Inhalt.

„Scheint einigermaßen zu passen. Genug um 20-30 Leute auszurüsten.“ Arvid klang sehr erleichtert. „Der Baron wird sich freuen, wenn wir ihm diese Beute bringen können.“

Auch Karborin sah zufrieden aus: „Außerdem können wir damit das Sterbegeld für meine Kameraden bezahlen. Der Händler Giesbier war etwas knausrig.“

Pirmin spürte, wie sich die Gruppe entspannte. Er fragte sich, ob er und Lina wirklich eine Belohnung bekommen würden, wie es Arvid versprochen hatte. Doch wenn nicht, dann hatte er seinen Anteil bereits gesichert.



Das Tal der Riesen, Teil 2

Ein Abenteuer aufgehängt von Wandler

Einleitung

Diese Veröffentlichung enthält eine mögliche Interpretation des in [Teil 1](#) skizzierten Abenteuers.

Spieler, die das Abenteuer noch spielen wollen, sollten nicht weiterlesen!

Das Geheimnis der Riesen

Hoch im östlichen Riesheim gibt es ein Tal, in dem die Lorakier eine besondere Antwort auf die Gefahren ihrer Umgebung gefunden haben. Der Ursprung der Tradition reicht soweit zurück, dass niemand mehr sagen kann, wer auf die Idee gekommen ist.

In jedem der fünf Dörfern des Hochtals wird durch die Dorfgemeinschaft eine Person erwählt, die neben einer entsprechenden Gesinnung auch eine geeignete Begabung für Kampf oder Jagd mitbringt. Dies stellt eine große Ehre dar, und wird sehr selten abgelehnt. Die Zauberer der Dörfer prüfen die Entscheidung und führen ein Ritual durch, was den Lorakier zu einem „Riesen“ macht, der größer als ein normaler Varg wird, aber noch immer deutlich kleiner als ein Felsriese.

Traditionen oder das Ritual verhindern, dass Riesen Nachwuchs haben, und so gibt es nur eine Möglichkeit, zum Riesen zu werden: Das Ritual selbst. Bis jetzt wurde das Geheimnis gut gehütet, die Magier des Hochtals sind sich sehr wohl der Verlockungen bewusst, die mit der Durchführung des Rituals einhergehen: Die Person wird größer, stärker, aber auch vorhandene Begabungen werden verstärkt.

Ein Riese wird nicht automatisch zum Oberhaupt der Dorfgemeinschaft. Als Beschützer des Dorfs spielt er jedoch eine wichtige Rolle, und viele werden tatsächlich auf Lebenszeit Dorfvorsteher. Riesen leben oft ungefähr doppelt so lange wie ein Lorakier, aus dem sie entstanden sind. Die meisten Riesen sind jedoch Menschen. In Hochtal gibt es niemals mehr Riesen als Dörfer, damit ist die Anzahl auf fünf begrenzt.

Geschlecht: Jedes

Ursprüngliche Rasse: Jede (Menschen häufiger als andere)

Merkmale: Taktiker, eventuell Koloss 2, einer der Merkmale aus Teil 1 auf Stufe I oder II


Werte: Größenklasse der Lorakier + 2 (7 oder 8)

Die Ausgestaltung der Riesen sollte sich an den Charakteren und dem Spielstil orientieren. Sie können deutlich übermächtige Gegner sein, oder geeignet, den Charakteren in einem herausfordernden Duell Paroli zu bieten.

Das Ritual hat Grad 2 (nach Die Magie, Seite 159). Das Zeremoniell ist nur im Hochtal bekannt. Als eine besondere Vorsichtsmaßnahme ist das Wissen verschiedener Komponenten auf verschiedene Magier verteilt, allerdings könnte jeder Magier innerhalb von ein bis zwei Jahren den fehlenden Teil ergänzen.

Das Hochtal

Das Hochtal ist mehr als zwanzig Kilometer lang und an einigen Stellen bis zu drei Kilometer breit. Heiße Quellen helfen dabei, ein sehr ausgeglichenes Klima zu erhalten, gleichzeitig sorgen die aufsteigenden Dämpfe aber auch dafür, dass sich um das Tal ständig Nebel bildet. Dieses Phänomen macht es besonders schwer, das Tal und seine wenigen leicht begehbaren Zugänge zu finden. Seine Lage macht es einigermaßen zugänglich für Zwingarder. Der direkte



Weg nach Patalis wäre noch deutlich gefährlicher und schwieriger. Er führt über höhere Pässe und wäre im Winter vollkommen unpassierbar.

Die Magie der heißen Quellen wird seit langer Zeit von den Zwergen von Blauschlucht unterstützt, die aus dem Tal allerlei Nahrungsmittel beziehen und dafür hochwertige Werkzeuge und Waffen liefern.

Im Tal gibt es zwei vorherrschende Meinungen: Viele Bewohner wollen keine Öffnung nach außen. Das Geheimnis um die Riesen muss bewahrt werden, der Handel mit den Zwergen muss ausreichen, und wer in die Gemeinschaft einheiratet, soll ins Tal ziehen. Andere, weniger traditionell eingestellten Lorakier wollen Handel mit Zwingard treiben und etwas von der Welt sehen. Diese beiden Fraktionen sind in allen Dörfern zu finden.

Einfacher wird die Kommunikation mit der Außenwelt dadurch, dass man im Hochtal ein archaisch klingendes Zwingardisch spricht, aber viele Leute verstehen auch Basargnomisch und Furato.

Beispiele für Personen:

- **Gunroda** (Riesin/Menschenfrau), Ortsvorsteherin von Arnbirks Dorf, Jägerin und Schützin. Bis jetzt stand sie fest auf Seite der „Aufgeschlossenen“, doch Arnbirks Neuigkeiten haben ihre Überzeugung ins Wanken gebracht.
- **Harrune** (Menschenfrau), Arnbirks Mutter, und die Magierin ihres Dorfes. Aus den verschiedensten Gründen war sie gegen Arnbirks Beziehung, und nun sieht sie sich erst recht in ihrer Ablehnung bestätigt. Sie ist eine hervorragende Verwandlungsmagierin und beherrscht den Zauber Vogelform sowie einige dazu passende Meisterschaften.
- **Jasvil** (Alb): Magier und einer der Hüter des Rituals. Er ist der Älteste der Magier, die das Ritual durchführen, aber dank eines lebenslustigen Enkels relativ aufgeschlossen. Bis jetzt hat er sich aus dem Zwist zwischen „Isolationisten“ und „Aufgeschlossenen“ herausgehalten.
- **Ranulf** (Riese/Varg): Ein herausragender Kämpfer mit Schwert und Turmschild, und ein starker Verfechter der Isolation.
- **Stargrim** (Zwerg): Einiger der wenigen Zwerge im Hochtal. Trotz verwandtschaftlicher Beziehungen zu den Zwergen von Blauschlucht war er schon immer für mehr Handel und mehr Offenheit. Er führt regelmäßig Handelszüge nach Zwingard und Blauschlucht, ist ein gewitzter Händler und kennt sich mit der Umgebung sehr gut aus. Bis jetzt ist es ihm auch gut gelungen, zwischen den Fraktionen zu vermitteln.

Der Auftraggeber

Diese Person ist ganz bewusst nicht genau beschrieben, um eine Anpassung an die Spielergruppe und die Abenteurer zu ermöglichen.

Sie kann männlich oder weiblich sein, den Rang eines Thains oder zwingardischen Adelligen bekleiden, ist aber vielleicht „nur“ ein zwingardischer Recke, Skeftamagus oder Kampfmagier.

Wichtig ist die Motivation, großes im Kampf gegen die Orks zu leisten und ein noch größerer Held und Beschützer der Zwingarder gegen die regelmäßig wiederkehrenden Horden zu werden.

In dieser Geschichte könnte er jedoch leicht zum tragischen Helden werden.

„Auftraggeber“ und „Thain“ werden in diesem Text synonym verwendet.

Arnbirk

Die junge Menschenfrau gehörte schon immer zu den abenteuerlustigen Bewohnern des Hochtals. So begleitete sie die Handelszüge nach Zwingard. Bei einer dieser Gelegenheiten lernte sie den Auftraggeber kennen und lieben. Seine Ziele und seine Persönlichkeit zogen sie an, und so beschloss sie gegen erhebliche Widerstände, zu ihm nach Zwingard zu ziehen.

Unvorsichtig geworden, trug sie ihm einige der Sagen über die größten Helden unter den Riesen des Hochtals vor. Sie ahnte nicht, dass sie damit seinen Ehrgeiz noch weiter anstachelte. Der Thain hatte schon vorher von diesen Sagengestalten gehört, aber nun schien ein Mittel, unsterblichen Ruhm zu erlangen, in greifbare Weite gerückt. Seine Faszination wurde zur Zwangsvorstellung, und das bekam auch Arnbirk mit, die immer weniger mitteilsam wurde. Zu ihrem Glück war die Aussage, das Ritual nicht zu kennen, richtig. Sie ist die Tochter einer der Magierinnen, und eine gute Verwandlungsmagierin, aber sie wurde noch nicht in Teile des Rituals eingeweiht.

Der Thain interessierte sich mehr und mehr für die Riesen und das Ritual, und weniger für Arnbirk, und so erlosch die Liebe auf beiden Seiten. Um sich und die Geheimnisse des Hochtals zu schützen, ergriff sie die sich bietende Gelegenheit, als die nächste Karawane ihrer Leute eintraf, und verschwand mit ihnen. Sie hinterließ einen Abschiedsbrief, der den Thain in Rage versetzte: Diese Frau hatte nicht das Recht, ihn zu verlassen, und schlimmer noch, seine Träume zu zerstören!

Arnbirk ist eine junge Magierin, der das Hochtal vorübergehend zu eng wurde. Sie hat einen trockenen Humor und kennt viele Geschichten über ihr Volk und das Tal. Sie wird durch ihre eigenen Erfahrungen tief enttäuscht von den „Aufgeschlossenen“ zur Fraktion der „Isolationisten“ wechseln, und versuchen mehr über das Ritual zu erfahren. Ihre plötzliche Rückkehr wird jedoch von vielen mit Misstrauen betrachtet werden. Sie wird nicht von allen mit offenen Armen empfangen werden.

Besondere Fertigkeiten:

- Besondere Attribute: STÄ+1, KON+2, MYS+2
- Verwandlungsmagie: 9 Punkte, 5 Zauber oder mehr
- Arkane Kunde: 7 Punkte, noch keine Meisterschaften zur Ritualkunde (Siehe Die

Magie)

- Geschichten und Mythen: 7 Punkte: Schwerpunkt +2 auf das Hochtal
- Hieb Waffen: 6 Punkte, Meisterschaften Abdrängen und Verteidiger
Sie besitzt eine Zwingardische Runenaxt aus zwergischer Schmiede, Qualität zwei (Siehe Ungebrochen, ansonsten eine Streitaxt aus dem Grundregelwerk mit Trefferpunkten +2)

Die Rolle der Spielercharaktere

Idealerweise kennen die Charaktere den Auftraggeber bereits, oder der Ruf der durchziehenden Gruppe hat sich bis zu ihm durchgesprochen. Je persönlicher die Sache für die Charaktere ist, desto besser.

Die Charaktere der Spieler werden von dem Auftraggeber gebeten, Arnbirk zurück zu bringen. Er muss der Gruppe natürlich einen großen Teil der Wahrheit enthüllen: Wohin wurde Arnbirk gebracht, was ist das für ein Tal, und in welcher Beziehung stand er zu der jungen Frau. Das eigentliche Motiv und sein begrenztes Wissen über das Ritual wird er nicht enthüllen.

Sozial gut aufgestellte Charaktere könnten es trotzdem herausfinden. Auch dann ist das Abenteuer nicht „geplatzt“. Was hat es mit dem Hochtal wirklich auf sich? Gilt es dort etwas zu beschützen? Eventuell wollen die Charaktere selbst mehr über das Ritual erfahren. Könnten sie ihre Macht durch das Original oder eine abgewandelte Form mehren? Oder geht eine Gefahr von dem Tal aus?


Arnbirk und selbst aufgeschlossene Bewohner des Hochtals werden versuchen, das Geheimnis der Riesen zu wahren und ihre Magier zu beschützen. Eventuell haben die Charaktere jedoch großen Einfluss darauf, ob Arnbirk überhaupt in ihrem Dorf oder dem Hochtal bleiben darf.

Für den Ausgang des Abenteuers gibt es verschiedene Möglichkeiten. Sie hängen sehr davon ab, wie die Charaktere agieren, und wie ihre Umwelt darauf reagiert. Arnbirk könnte sich gezwungen sehen, die Gruppe zurück nach Zwingard zu begleiten. Das Ritual wird sie nicht mitbringen können, aber der Auftraggeber wird nicht ruhen, bis er mehr erfahren kann.

Sind die Charaktere sehr erfinderisch, gelangen sie selbst an das Zeremoniell für das Ritual, auch wenn es unwahrscheinlich ist, dass sie sofort Magier finden, die willens und in der Lage sind, das Ritual durchzuführen. Und, wollen sie wirklich Riesen werden, oder das Ritual nur abwandeln, um die Vorteile ohne den Riesenwuchs zu erhalten?

Sie könnten jedoch auch einen anderen Pfad einschlagen, in dem sie das Geheimnis schützen und dem Auftraggeber zu einer Quest verhelfen, die ihm und ihnen unsterblichen Ruhm einbringen werden – ganz ohne Riesenwuchs oder übermenschliche Stärke und Begabungen.

Spieler haben oft ihre eigene, kreative Art und Weise, mit Herausforderungen umzugehen. Sowohl die Heimat des Auftraggebers, als auch das Hochtal sollten Abenteuerlandschaften



werden, die durch die Reise durch das unwirtliche Riesheim (und eventuell den Riesgard) miteinander verbunden sind. Dadurch haben die Spieler eine höchstmögliche Freiheit zu agieren und gemäß der Motivationen ihrer Spieler zu handeln.

Ähnlich offen ist die Frage der Belohnung: Sowohl der Thain als auch die Leute aus dem Hochdorf können die Charaktere mit Silber oder Ausrüstung bezahlen. Beide sind auch in der Lage, am Ruf der Gruppe etwas zu ändern, der eine schneller, die anderen langsamer. Umgekehrt haben die Charaktere aber auch Einfluss auf den Ruf des Thains und des Tals.

Die Möglichkeit, eventuell von keiner Partei bezahlt zu werden, trotz des anfangs großzügigen Angebots, könnte eine interessante Rollenspielherausforderung sein. In jedem Fall sollte eine Belohnung für die Spieler (Herausforderungen gemeistert, Charaktere konnten sich entwickeln, ein Geheimnis wurde gelüftet, eventuell eine Ressource erhöht) und möglicherweise für die Charaktere herauspringen.